

**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ**  
**ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ**  
**ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2005-2006**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Το σκηνοθετικό σχέδιο σε αντιπαράβολή με την κινηματογραφική του υλοποίηση: το παράδειγμα της ταινίας Ο ΗΡΩΑΣ του Ζανγκ Γιμού»**

**της Ηλέκτρας Πέππα**

**Τριμελής εξεταστική επιτροπή**

**Παναγιώτης Κυριακούλάκος (επιβλέπων)**

**Νίκος Σαπίδης**

**Θωμάς Σπύρου**

**ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2006**

## **ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ**

Η παρούσα Διπλωματική Εργασία εκπονήθηκε την χρονική περίοδο Γενάρη 2005 – Σεπτέμβρη 2006, στο Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου, υπό την επίβλεψη του διδάσκοντα κ. Παναγιώτη Κυριακουλάκου.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Π. Κυριακουλάκο για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε αναθέτοντας μου αυτή τη Διπλωματική Εργασία αλλά και για την ευκαιρία που μου έδωσε να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο αντικείμενο το οποίο παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Επίσης θα ήθελα να τον ευχαριστήσω ιδιαίτερα για τις συμβουλές του και την βοήθεια του καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της Διπλωματικής Εργασίας. Ευχαριστώ επίσης θερμά τους εξεταστές καθηγητή κ. Ν. Σαπίδη και επίκουρο καθηγητή κ. Θ. Σπύρου για τις διορθώσεις τους στο αρχικό κείμενο αυτής της εργασίας.

Ηλέκτρα Πέππα

Σεπτέμβριος 2006

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 <sup>ο</sup> : ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ .....	8
1.1 Κείμενα που αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο.....	9
1.2 Ανάπτυξη σεναρίου ταινίας μυθοπλασίας.....	14
1.3 Εικονογραφημένο σενάριο.....	18
1.4 Γενική σκηνοθετική θεωρία και ντεκουπάζ .....	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 <sup>ο</sup> : ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ «Ο ΉΡΩΑΣ» .....	31
2.1 Η δραματική δομή της ταινίας «ο Ήρωας».....	32
2.2 Οι πρωταγωνιστές στην ταινία «ο Ήρωας» .....	39
2.3 Ανάλυση των μικροσκηνοθετικών χαρακτηριστικών .....	53
2.4 Οι χρωματικές επιλογές στην ταινία «ο Ήρωας» .....	62
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 <sup>ο</sup> : Η ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ «Ο ΉΡΩΑΣ».....	73
3.1 Διαδικασία ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας» .....	74
3.2 Συσχέτιση με τη γενική σχεδιαστική μέθοδο .....	85
3.3 Η σκηνοθετική στρατηγική του Ζανγκ Γιμού.....	89
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ .....	104
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΡΩΝ.....	110
ΑΝΑΦΟΡΕΣ .....	117
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	118
ΑΡΘΡΑ .....	119
ΠΗΓΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ .....	122
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ .....	125
Παράρτημα I: Απόσπασμα διαλόγων της ταινίας «ο Ήρωας» .....	125
Παράρτημα II: Κατηγορίες εικονογραφημένου σεναρίου .....	129
Παράρτημα III: Ανασύνθεση ντεκουπάζ της ταινίας .....	167
Παράρτημα IV: Πίνακας χρονικής διάρκειας εμφάνισης των πρωταγωνιστών .....	191
Παράρτημα V: Βιογραφία και φιλμογραφία του Ζανγκ Γιμού.....	195

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο κινηματογράφος, η πιο δυναμική και κοινωνική έκφραση του οπτικοακουστικού χώρου, αποτελεί έναν εξαιρετικά αποτελεσματικό τρόπο μετάδοσης πολιτισμού, ο οποίος συμβάλλει αποφασιστικά στη δημιουργία ενός αληθινού ιστού επικοινωνίας.

Δίνοντας έμφαση στον κινηματογράφο ως τέχνη, αγνοούμε αναγκαστικά ορισμένες πλευρές αυτού του μέσου. Παραμερίζουμε το γεγονός ότι οι κινηματογραφικές ταινίες είναι τεχνουργήματα φτιαγμένα από τους ανθρώπους για ανθρώπινους σκοπούς.

Η κινηματογραφική ταινία μας αιχμαλωτίζει σε τέτοιο βαθμό, ώστε έχουμε την τάση να ξεχνάμε πως και οι ταινίες είναι προϊόντα κατασκευής.<sup>1</sup>

Για να καταλήξουν όμως οι εικόνες να προβάλλονται στις οθόνες του κινηματογράφου πρέπει πρώτα να έχει γίνει μια σειρά από βασικά σχεδιαστικά βήματα.

Η παρούσα εργασία έχει σκοπό να εξερευνήσει και να αναδείξει τη σχεδιαστική διαδικασία που ακολουθείται για την παραγωγή ταινιών. Επιμέρους στόχοι για την επίτευξη του σκοπού αυτού είναι οι ακόλουθοι:

- Η κατανόηση και παρουσίαση κάποιων από τις βασικές σκηνοθετικές θεωρίες που χρησιμοποιούνται στην παραγωγή ταινιών
- Η κατανόηση, παρουσίαση και ανάδειξη της σημασίας των προπαρασκευαστικών κειμένων που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της διαδικασίας παραγωγής
- Η προσπάθεια εφαρμογής της θεωρίας με πρωτογενή ανάλυση των σκηνοθετικών παραμέτρων της ταινίας «ο Ήρωας»
- Η παροχή υλικού πρωτογενούς ανάλυσης, διαθέσιμου για περαιτέρω έρευνα σε σχέση με την επιλεγμένη ταινία.
- Η εξερεύνηση της συσχέτισης της διαδικασίας ανάπτυξης της επιλεγμένης ταινίας με τη γενική σχεδιαστική διαδικασία
- Η αποτίμηση της σκηνοθετικής στρατηγικής της ταινίας και του ρόλου του σκηνοθέτη της

---

<sup>1</sup> David Bordwell, 2004

Για να μελετήσουμε διεξοδικά την εφαρμογή της σχεδιαστικής διαδικασίας, επικεντρωθήκαμε σε μία συγκεκριμένη ταινία, τον «Ηρωα» του Ζανγκ Γιμού.

Η συγκεκριμένη ταινία έχει επιλεγεί γιατί προσφέρεται για μια κριτική ανάλυση όλων των παραμέτρων κατασκευής μιας ταινίας: ανάπτυξη της πλοκής, σκηνοθεσία της δράσης, σκηνοθεσία της ατμόσφαιρας.

Η ιστορία αυτής της ταινίας εξελίσσεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο, αφού ο σκηνοθέτης έχει επιλέξει την παρουσίαση της μέσα από τέσσερις αφηγηματικές και χρωματικές ενότητες. Οι τέσσερις αυτές αφηγηματικές ενότητες σκοπό έχουν να οδηγήσουν τον θεατή με συγκεκριμένο «ρυθμό» στην τελική έκβαση της ιστορίας ενώ τα χρώματα που τις πλαισιώνουν τις αυτονομούν και ταυτόχρονα τις εντάσσουν σε ένα σύνολο, ώστε να παρουσιαστεί μία ολοκληρωμένη ιστορία.

Ήδη η επιλογή αυτή του σκηνοθέτη μας δίνει τη δυνατότητα να «υποψιαστούμε» τη σημασία του σχεδιασμού στο τελικό οπτικό αποτέλεσμα μιας ταινίας. Η εκ πρώτης όψεως ασυνήθιστη πρακτική του σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού προσφερόταν για την μελέτη τυχόν αποκλίσεων από τις καθιερωμένες διαδικασίες ανάπτυξης ταινιών, αλλά έκανε επίσης πιο ενδιαφέρουσα τη σύγκριση με τη γενική μεθοδολογία σχεδίασης.

Για να μελετήσουμε τη σχεδιαστική διαδικασία στη συγκεκριμένη ταινία, ανατρέξαμε στη διαδικασία ανάπτυξης των προπαρασκευαστικών κειμένων. Σενάριο, εικονογραφημένο σενάριο (storyboard), ντεκουπάζ, κλπ., σκοπό έχουν να εμπλουτίσουν σταδιακά την αρχική ιδέα με τεχνικές παραμέτρους που θα βοηθήσουν στην υλοποίηση της ταινίας μέσα από την κινηματογράφηση και το μοντάζ<sup>2</sup>. Σε ορισμένες περιπτώσεις τα κείμενα αυτά, π.χ. το εικονογραφημένο σενάριο, είναι αποσπασματικά και δεν καλύπτουν το σύνολο της ταινίας, όπως επίσης εμφανίζονται σε πολλαπλές εκδοχές. Καταγράφουμε στην εργασία αυτή όσα προπαρασκευαστικά κείμενα ανακαλύψαμε και συλλέξαμε στη διάρκεια της παρούσας εργασίας και σχολιάζουμε τη σημασία τους για την κινηματογράφηση της ταινίας.

---

<sup>2</sup> Οι τεχνικοί όροι παρατίθενται στο ευρετήριο όρων που βρίσκεται πριν τα παραρτήματα της διπλωματικής εργασίας.

Σε άλλες περιπτώσεις, η αδυναμία πρόσβασης ή η ανυπαρξία προπαρασκευαστικών κειμένων μας οδήγησε στην εκ των υστέρων ανασυγκρότησή τους μέσα από την ανάλυση της τελικής εκδοχής της ταινίας. Αναλύσαμε την ταινία ως προς ορισμένες παραμέτρους: δράση, χαρακτήρες, κάμερα, και χρωματικές ενότητες. Οι τρεις πρώτες παράμετροι μας επιτρέπουν στην ουσία να ανασυνθέσουμε το ντεκουπάζ της ταινίας, στο οποίο δεν είχαμε πρόσβαση.

Οι αναλύσεις της ταινίας ακολουθούν τις υποδείξεις της γενικής σκηνοθετικής θεωρίας, όπως παρουσιάζεται στις έρευνες του κινηματογραφικού εργαστηρίου του Πανεπιστημίου της Nanterre, όπου εξετάζεται η κινηματογραφική πράξη από τεχνολογική και ανθρωπολογική σκοπιά.<sup>3</sup> Ακολουθώντας τη μεθοδολογία ανάλυσης μιας κινηματογραφικής ταινίας σύμφωνα με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, συγκεντρώσαμε τις αναγνωρισμένες από το σκηνοθέτη επιδράσεις σχετικά με το θέμα και την τεχνική.

Στον «Ηρωα», ο Ζανγκ Γιμού ασχολείται εντατικά, πέρα από τη σκηνοθεσία, με τη συγγραφή του σεναρίου και με τις κινηματογραφικές λήψεις, με την ιδιότητα που έχει ως φωτογράφος. Τέλος, μέσα από τη σύγκριση των προπαρασκευαστικών κειμένων και την ανάλυση της κινηματογραφημένης ταινίας, εξετάζουμε σε ποιο βαθμό ακολουθείται ο σχεδιασμός και σε ποια σημεία αποκλίνει η ταινία από αυτόν. Στη διαδικασία αυτή, σημαντική πηγή συλλογής δεδομένων αποτελούν οι συνεντεύξεις του Ζανγκ Γιμού. Παρόλο που οι κινηματογραφικές ταινίες θεωρούνται εμπορικά προϊόντα και άρα οι συνεντεύξεις των συντελεστών της ταινίας αναμένεται να εξυπηρετεί και τις εμπορικές ανάγκες της (Marketing), οι συνεντεύξεις θεωρούνται κρίσιμες πηγές άντλησης πληροφορίας η οποία με την κατάλληλη επεξεργασία μπορεί να δώσει ουσιαστική κατανόηση σε πολλές από τις σχεδιαστικές επιλογές.

Μια ακόμα θεωρία στην οποία βασίστηκε η μελέτη, είναι η θεωρία ανάπτυξης δραματικής δομής. Εφαρμόζοντας αυτή τη θεωρία στην ανάλυση της υλοποιημένης ταινίας, μελετήσαμε ουσιαστικά τη δομή του σεναρίου, την πλοκή και τους χαρακτήρες που εμφανίζονται. Αυτό έγινε μέσα από πίνακες που αναπτύχθηκαν για τον σκοπό αυτό.

---

<sup>3</sup> De France Xavier, 1989  
Gueronnet Jane, 1987

Οι πίνακες αυτοί παρουσιάζουν, όπως προτείνεται από τη θεωρία ανάπτυξης δραματικής δομής, δεδομένα όπως τους πρωταγωνιστές, το περιβάλλον στο οποίο δρουν σε κάθε σκηνή και τους χρόνους εμφάνισής τους.

Η παρούσα εργασία χωρίζεται σε τρία κεφάλαια, ακολουθώντας την προβληματική που αναπτύξαμε προηγουμένως: στο πρώτο κεφάλαιο παρατίθενται στοιχεία της θεωρίας κινηματογράφου που αφορούν τόσο τα μικροσκηνοθετικά όσο και τα μακροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά της σκηνοθεσίας. Το κεφάλαιο αυτό θεωρείται σημαντικό για την κατανόηση των γενικών σκηνοθετικών αρχών και της θεωρίας ανάπτυξης δραματικής δομής για ταινίες μυθοπλασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η ταινία «ο Ήρωας» με βάση τη γενική σκηνοθετική θεωρία και τη θεωρία ανάπτυξης δραματικής δομής και στο τρίτο κεφάλαιο ανασυντίθεται η σκηνοθετική διαδικασία και αποτιμάται η σκηνοθετική στρατηγική με βάση τις αναλύσεις του δευτέρου κεφαλαίου και δεδομένα που προέκυψαν από επεξεργασία των συνεντεύξεων του σκηνοθέτη και των συνεργατών του. Οι συνεντεύξεις αποτελούν την κύρια πηγή πληροφόρησης για το παρασκήνιο της κατασκευής της ταινίας κάνοντας προσπάθεια να διασταυρώνονται τα λεγόμενα των συντελεστών, για λόγους μεγαλύτερης αξιοπιστίας.

Πιστεύουμε ότι στο τέλος της ανάγνωσης της εργασίας θα είναι κατανοητή από τον αναγνώστη η διαδικασία ανάπτυξης μιας ταινίας και η σχέση της με το τελικό αποτέλεσμα, στο οποίο και μόνο έχει πρόσβαση συνήθως ο θεατής.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>: ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Η θεωρία του κινηματογράφου καλύπτει μεγάλο φάσμα γνωστικών αντικειμένων, από τη σημειολογία ως την κοινωνιολογία, την αισθητική ή ακόμα την ιστορία. Στην παρούσα εργασία αναφερόμαστε στα στοιχεία εκείνα της θεωρίας που βρίσκονται πιο κοντά στην κινηματογραφική πρακτική του σκηνοθέτη και των άλλων συντελεστών της λεγόμενης δημιουργικής ομάδας της ταινίας, δηλαδή του σεναριογράφου, του διευθυντή φωτογραφίας, του καλλιτεχνικού διευθυντή, του βοηθού σκηνοθέτη και του διευθυντή παραγωγής.

Πριν από την έναρξη των γυρισμάτων κάθε ταινίας απαιτούνται να γίνουν συγκεκριμένες προπαρασκευαστικές διαδικασίες, οι οποίες όσο καλύτερα μελετημένες και επεξεργασμένες είναι τόσο καλύτερο αναμένεται να είναι και το τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή η ταινία. Το αποτέλεσμα των προπαρασκευαστικών διαδικασιών καταγράφεται σε προπαρασκευαστικά κείμενα, συνήθως από ένα ή περισσότερα μέλη της δημιουργικής ομάδας. Τα κείμενα αυτά αποτυπώνουν ουσιαστικά το σκηνοθετικό σχέδιο και θα μας απασχολήσουν στην παράγραφο 1.1.

Προκειμένου για ταινίες μυθοπλασίας, το βασικότερο προπαρασκευαστικό κείμενο εξακολουθεί να είναι το σενάριο, του οποίου το κυρίαρχο μοντέλο ανάπτυξης στηρίζεται στην κλασική δραματική δομή, η οποία παρουσιάζεται στην παράγραφο 1.2. Σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του σεναρίου παίζει η θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων, η οποία παρουσιάζεται επίσης στην παράγραφο 1.2. Περισσότερο τεχνικά κείμενα, όπως το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ, αποτελούν αντικείμενο μελέτης της παραγράφου 1.3.

Τέλος, η γενική σκηνοθετική θεωρία παρέχει εργαλεία και τεχνικές ανάλυσης της ταινίας βάσει των οποίων είναι δυνατόν να παραχθούν προπαρασκευαστικά κείμενα εκ των υστέρων, ακόμα και όταν δεν υπάρχουν ή δεν είναι εφικτή η πρόσβαση σε αυτά. Αναφορά στη γενική σκηνοθετική θεωρία γίνεται στο τέλος του πρώτου κεφαλαίου, στην παράγραφο 1.4.



## 1.1 Κείμενα που αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο

Στη συνήθη κινηματογραφική πρακτική, η παραγωγή μιας ταινίας βασίζεται σε μια σειρά από κείμενα τα οποία είναι αποτέλεσμα της παραγωγικής διαδικασίας. Η διαδικασία αυτή ακολουθεί διαδοχικά στάδια εκ των οποίων τα πιο κοντινά στη σχεδιαστική διαδικασία είναι τα στάδια ανάπτυξης (development) μιας ταινίας. Στη διάρκεια των σταδίων αυτών παράγονται από τη δημιουργική ομάδα τα κείμενα που αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο: το θέμα, η σύνοψη (ή περίληψη), το σχεδιάσμα σεναρίου (treatment), η έρευνα χώρων, το σενάριο, το ντεκουπάζ και το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard).

Αναφέρουμε στη συνέχεια αναλυτικά τα προπαρασκευαστικά κείμενα μιας ταινίας και δίνουμε ένα σύντομο ορισμό για το καθένα.

- **Θέμα**

Το θέμα είναι στην πραγματικότητα το κείμενο που αποτυπώνει σε τρεις το πολύ γραμμές την ιδέα που βρίσκεται στο ξεκίνημα της ανάπτυξης μιας ταινίας. Χωρίς τη σύλληψη της ιδέας δεν θα μπορούσαμε να πραγματοποιήσουμε κανένα από τα παρακάτω βήματα. Είναι στην ουσία το έναυσμα, η εκκίνηση αυτής της χρονοβόρας και επίπονης εργασίας. Διότι για να μπορέσει να δημιουργηθεί μία ταινία πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να υπάρχει ως ιδέα, το σε τι θα αναφερθούμε. Τι ακριβώς θα είναι το αντικείμενο για το οποίο θα εργαστούμε. Πρέπει λοιπόν να έχουμε μέσα στο μυαλό μας μία ιστορία χωρίς λεπτομέρειες.

Την ιδέα μπορούμε να την αντλήσουμε, από το οικογενειακό ή φιλικό μας περιβάλλον, μέσα από αφηγήσεις, από εφημερίδες, περιοδικά, βιβλία, τηλεόραση, ή από κάποιο τυχαίο περιστατικό που μπορεί να συμβεί στη ζωή μας. Ένας ενδιαφέρων τρόπος για τη σύλληψη μίας ιδέας είναι η έρευνα. Η έρευνα είναι και το βασικότερο κομμάτι για τη συγγραφή ενός σεναρίου. Αυτή η έρευνα μπορεί να γίνει μέσα από γραπτές πηγές, είτε ακόμα και με προσωπικές συνεντεύξεις. Οι προσωπικές συνεντεύξεις έχουν ένα πλεονέκτημα σε σχέση με τις υπόλοιπες μεθόδους, μπορούν να δώσουν αμεσότερη και πιο αυθόρμητη εποπτεία από

οποιοδήποτε βιβλίο ή περιοδικό.<sup>4</sup> Αν δεν εμπνέεται ο σεναριογράφος από ίδια εμπειρία, τότε οι προσωπικές συνεντεύξεις είναι μια από τις καλύτερες πηγές άντλησης πληροφοριών που υπάρχει<sup>5</sup>. Η έρευνα δίνει ιδέες, φέρνοντας τον ερευνητή πιο κοντά στους ανθρώπους, στις καταστάσεις και τους χώρους, διαμορφώνοντας έτσι μια πιο ολοκληρωμένη άποψη, η οποία θα αποτελέσει το θεμέλιο του μύθου της ταινίας. Πάνω σε αυτή την ιδέα στηρίζεται, δομείται και εξελίσσεται ο μύθος.

Μέσα από την ερευνητική διαδικασία συνήθως, επιλέγεται το θέμα, συνοψίζεται σε μία με δύο προτάσεις, και ακολουθεί η διαδικασία ανάλυσης των στοιχείων της έρευνας, η οποία καταλήγει σε μια λεπτομερέστερη περιγραφή της ιδέας, την περίληψη ή σύνοψη (synopsis).

- **Περίληψη /Σύνοψη**

Στο κείμενο αυτό περιγράφουμε συνοπτικά το μύθο της ταινίας. Στην πραγματικότητα είναι η περιληπτική ανάπτυξη της ιδέας σε ιστορία. Το μέγεθος της περίληψης δεν πρέπει να ξεπερνάει τις τέσσερις σελίδες για μια ταινία μεγάλου μήκους. Θα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο συνοπτικό γίνεται. Χρησιμεύει στο να γίνει αντιληπτό άμεσα το θέμα και η κεντρική ιδέα του έργου σε κάποιον τρίτο, αλλά λειτουργεί και ως σημείο αναφοράς στη δημιουργική ομάδα στα αρχικά στάδια ανάπτυξης της ταινίας.

- **Σχεδιάσμα σεναρίου (treatment)**

Σκοπός του κειμένου αυτού είναι να αποτυπωθεί μια πρώτη αρχιτεκτονημένη μορφή του σεναρίου σε 20-25 σελίδες, με σύντομη περιγραφή όλης της ιστορίας και ορισμένες πλήρεις σκηνές (με ή χωρίς διάλογο) ώστε να γίνει κατανοητό το ύφος του έργου. Γράφοντας ολόκληρο τον μύθο εν συντομία, μπορούμε να ελέγξουμε, να διορθώσουμε, να αλλάξουμε σειρά σε πράξεις και στοιχεία, να προσθέσουμε άλλα νέα στοιχεία, έτσι ώστε να τα αξιοποιήσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα δραματουργικά. Το σχεδιάσμα σεναρίου καταγράφει:

---

<sup>4</sup> Syd Field, 1982

<sup>5</sup> Syd Field, 1982

1. πράξεις-ψυχολογία και χαρακτήρες των ηρώων.
2. δείγμα κινηματογραφικών σκηνών.
3. συνολική δομή του έργου, διαδοχή των σκηνών

Όλες αυτές οι πληροφορίες δίνονται αυστηρά σε μορφή κειμένου.

- **Σενάριο**

Το σενάριο είναι η αναλυτική περιγραφή του έργου, ο οδηγός ή το εξωτερικό διάγραμμα της ταινίας, και περιλαμβάνει μία σειρά σκηνών που περιγράφουν διαλόγους ή δράση. Έχει περισσότερο τεχνική μορφή από τα προηγούμενα κείμενα, αφού κάθε περιγραφής σκηνής προηγείται ένας τίτλος που καθορίζει το χώρο και το χρόνο στους οποίους λαμβάνουν χώρα τα επί της σκηνής δρώμενα. Ο σεναριογράφος (ή οι σεναριογράφοι) ακολουθεί πολλά στάδια επεξεργασίας του κειμένου παραδίδοντας ένα ή περισσότερα αναλυτικά σενάρια και μία τελική εκδοχή. Συνήθως το σενάριο ξαναγράφεται πολλές φορές. Ακόμα και το τελικό σενάριο σπάνια ταυτίζεται με την ολοκληρωμένη ταινία. Συχνά αλλάζει κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, αλλά και σκηνές του σεναρίου που έχουν ήδη κινηματογραφηθεί συμπύσσονται, αναδιατάσσονται ή τελικά απαλείφονται κατά το στάδιο της συναρμολόγησης (montage).

- **Ντεκουπάζ**

Το κείμενο αυτό αποτελεί λεπτομερή καταγραφή της ιστορίας με κινηματογραφικό τρόπο: Μεγέθη πλάνων, γωνίες λήψης, κινήσεις κάμερας, ατάκες κτλ. Είναι η τελική φάση επεξεργασίας του σεναρίου. Ντεκουπάζ κατά λέξη σημαίνει τεμαχισμός και είναι η τεχνική ανάλυση του «έργου» όπως θα φαίνεται στην οθόνη. Χωρίζουμε σε σκηνές και πλάνα και κάνουμε λεπτομερή ανάλυση κάθε πλάνου του έργου. Επάνω σημειώνουμε τη σκηνή, το χρόνο και τον τόπο και αριστερά το μέγεθος του πλάνου.

Αριστερά γράφουμε ότι θα δούμε και δεξιά ότι θα ακούσουμε: ομιλία, θόρυβος, μουσική κλπ.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Ντέιβιντ Μάμετ, 1998

- **Εικονογραφημένο σενάριο**

Το εικονογραφημένο σενάριο δημιουργείται από γραφίστες σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη. Ο κάθε γραφίστας αναλαμβάνει να σχεδιάσει συνήθως ένα κομμάτι του σεναρίου, δηλαδή μια σειρά από σκίτσα με τα πλάνα της κάθε σκηνής υπό μορφή κόμικς, όπου περιλαμβάνονται σημειώσεις για τα κοστουμια, το φωτισμό, τις κινήσεις της κάμερας και άλλες τεχνικές λεπτομέρειες.

Πολλοί κινηματογραφιστές δεν καταγράφουν κάθε σκηνή σε εικονογραφημένο σενάριο, αλλά τα πλάνα που χρησιμοποιούν ειδικά εφέ και πολύπλοκες κινήσεις της κινηματογραφικής μηχανής σχεδιάζονται ως επί το πλείστον λεπτομερώς. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το εικονογραφημένο σενάριο διανέμεται στους τεχνίτες ειδικών εφέ ως μια προκαταρκτική εικόνα για το πώς θα πρέπει να είναι τα πλάνα στην τελική τους μορφή.

Στην κινηματογράφιση ταινιών μυθοπλασίας, το σενάριο και το εικονογραφημένο σενάριο βοηθούν να προσχεδιάσει κανείς τον τρόπο μετάβασης από μία σκηνή στην επόμενη.

- **Έρευνα χώρων**

Είναι ένα επίσης πολύ σημαντικό στάδιο που καταγράφεται σε προπαρασκευαστικά κείμενα μιας ταινίας. Είναι η μελέτη, η έρευνα που πρέπει να γίνει ώστε να βρεθούν οι καταλληλότεροι χώροι για τα γυρίσματα της ταινίας. Όπως είναι κατανοητό, οι χώροι αυτοί δεν επιλέγονται τυχαία αλλά σύμφωνα με το σενάριο και αφορά κατά κύριο λόγο τις τοποθεσίες όπου θα εμφανίζονται κάθε φορά οι ήρωες-πρωταγωνιστές της ταινίας. Η καταγραφή της έρευνας χώρων γίνεται με φωτογραφίες που συνοδεύονται από σημειώσεις και ορισμένες φορές με βιντεοσκόπηση.

Συνοψίζουμε στον κατωτέρω πίνακα τα στάδια ανάπτυξης μιας ταινίας και τα αντίστοιχα προπαρασκευαστικά κείμενα που είναι αποτέλεσμα των αντίστοιχων διαδικασιών κάθε σταδίου.

<b>Στάδιο Ανάπτυξης</b>	<b>Κείμενο</b>
Ανάπτυξη ιδέας	Θέμα
Περίληψη μύθου ταινίας	Σύνοψη (Περίληψη)
Ανάπτυξη δομής μύθου	Σχεδιάγραμμα σεναρίου
Λεπτομερής ανάπτυξη μύθου	Σενάριο
Λεπτομερής τεχνική ανάλυση σεναρίου	Ντεκουπάζ
Εικονογράφηση σεναρίου	Εικονογραφημένο σενάριο
Έρευνα χώρων	Φάκελος σημειώσεων, σκίτσων και φωτογραφιών

Το σύνολο των προαναφερθέντων προπαρασκευαστικών κειμένων αφορούν την καταγραφή των διαδικασιών ανάπτυξης μιας ταινίας και είναι απαραίτητα για το πέρασμα στα επόμενα στάδια παραγωγής, όπως είναι τα γυρίσματα και το μοντάζ. Από τα κείμενα αυτά, το σενάριο, το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ θεωρούνται τα σπουδαιότερα, γιατί αφορούν τη συνολική δομή της ταινίας. Τα υπόλοιπα προπαρασκευαστικά κείμενα είτε αφορούν ένα μέρος του σκηνοθετικού σχεδίου (π.χ. έρευνα χώρων) είτε δεν έχουν αναπτυχθεί επαρκώς (π.χ. θέμα) ώστε να αποτελέσουν βάση επικοινωνίας του συνολικού σχεδιασμού του έργου.

## 1.2 Ανάπτυξη σεναρίου ταινίας μυθοπλασίας

Με την επικράτηση των αμερικανικών ταινιών στις κινηματογραφικές αίθουσες εδραιώθηκε το κλασικό μοντέλο ανάπτυξης σεναρίου που χρησιμοποιείται στο Χόλυγουντ και το οποίο έχει τις ρίζες του στην «Περί ποιητικής» θεωρία του Αριστοτέλη για την αρχαία τραγωδία<sup>7</sup>. Το μοντέλο αυτό στηρίζεται κυρίως στη γραμμική δραματική πλοκή σε τρεις πράξεις και υποστηρίζεται από μια ενδελεχή μελέτη των χαρακτήρων που θα παρουσιασθούν στη σκηνή. Η κινηματογραφική πρακτική έχει καταλήξει σε συγκεκριμένους κανόνες για την ανάπτυξη ταινιών μυθοπλασίας με δραματική πλοκή, κανόνες που μοιάζουν μερικές φορές σαν «συνταγές». Η συστηματοποίηση των κανόνων αυτών από τους σεναριογράφους του Χόλυγουντ είναι όντως υπερβολικά κατευθυντική ορισμένες φορές, δεν παύει όμως να είναι απαραίτητη η γνώση τους από τη δημιουργική ομάδα μιας ταινίας. Η ανάπτυξη του σεναρίου, της βάσης των προπαρασκευαστικών κειμένων κάθε ταινίας, εξαρτάται από την καλή γνώση των κανόνων αυτών. Για το σκοπό αυτό θα περιγράψουμε στη συνέχεια εν συντομία την κλασική δραματική δομή και τη θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων.

- **Η κλασική δραματική δομή**

Η κλασική δραματική δομή<sup>8</sup> μιας ταινίας μυθοπλασίας παρουσιάζεται στον κατωτέρω πίνακα:

### ΠΙΝΑΚΑΣ 1<sup>9</sup>

<b>Πράξη 1: Αρχή (1/4)</b>	<b>Πράξη 2: Μέση (2/4)</b>	<b>Πράξη 3: Τέλος (1/4)</b>
<b>Λέση</b>	<b>Σύγκρουση</b>	<b>Λύση</b>

Τα περισσότερα σενάρια ταινιών μυθοπλασίας περιέχουν αυτή τη γραμμική δομή. Κάθε συνηθισμένο σενάριο μιας ταινίας μεγάλου μήκους αποτελείται περίπου από 90 σελίδες και «παράγει» περίπου 1 και 1/2 ώρες κινηματογραφημένης ταινίας. Κάθε σελίδα του σεναρίου αντιστοιχεί σε ένα λεπτό της ταινίας.

---

<sup>7</sup> Syd Field, 1982

<sup>8</sup> Η γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων που οδηγούν σε κάποια δραματική λύση.

<sup>9</sup> Syd Field, 1982

- **Πράξη 1: Αρχή**

Στο πρώτο μέρος, γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και τα πάθη τους, γνωστοποιούμε την φύση του προβλήματος και το μέγεθος του.

Τα ερωτήματα που θα πρέπει να έχουν απαντηθεί σε αυτό το μέρος, που υπολογίζεται περίπου στα 22 λεπτά της ταινίας ή αλλιώς στις πρώτες 22 σελίδες του σεναρίου, είναι τα εξής: Ποιος είναι ο κεντρικός ήρωας, ποιες είναι οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και ποια είναι η δραματική κατάσταση.

Στο τέλος της πρώτης πράξης υπάρχει μία κρίσιμη σκηνή. Η κρίσιμη σκηνή είναι ένα επεισόδιο ή ένα γεγονός που αλλάζει την «κατεύθυνση» του μύθου.

- **Πράξη 2: Μέση**

Στο δεύτερο μέρος, έχουμε κορύφωση των συγκρούσεων μεταξύ των ηρώων, το πρόβλημα εξελίσσεται και στα γρανάζια του εμπλέκονται οι ήρωες που το θεωρούν άλυτο. Εδώ περιέχεται και ο κύριος όγκος του μύθου, και αντιστοιχεί θεωρητικά στο 22<sup>ο</sup> με 67<sup>ο</sup> λεπτό της ταινίας. Στο σημείο αυτό υπάρχει η λεγόμενη σύγκρουση. Εδώ ο ήρωας της ταινίας ξεκαθαρίζει το τι ζητάει να βρει, ποιος είναι ο σκοπός του στην ταινία. Έτσι λοιπόν, λύνοντας αυτό το «μυστήριο», είναι έτοιμος να υπερπηδήσει τα εμπόδια που μπαίνουν στο δρόμο προς την εκπλήρωση του σκοπού του και αρχίζει η διαδικασία της σύγκρουσης. Όταν ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τα εμπόδια, στο τέλος της δεύτερης πράξης έχουμε την δεύτερη κρίσιμη σκηνή. Στο σημείο αυτό εμφανίζεται στην ουσία και η λύση του προβλήματος.

- **Πράξη 3: Τέλος**

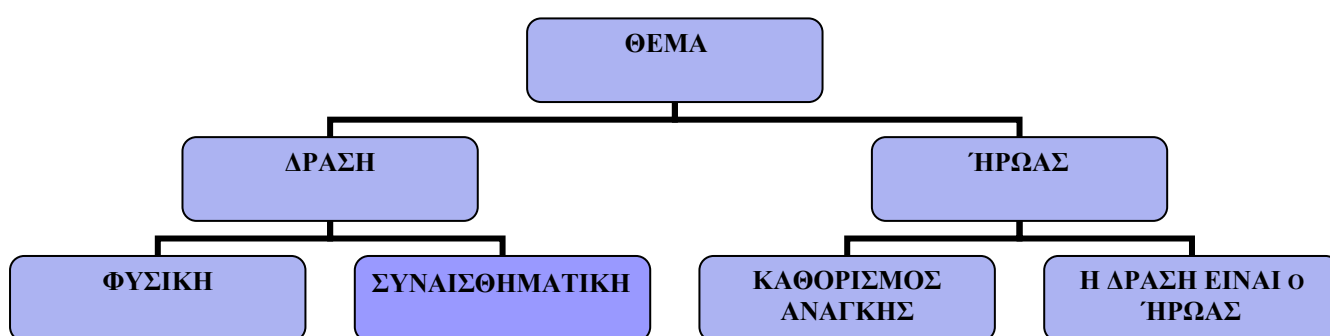
Στο τρίτο μέρος αναπτύσσεται η λύση του προβλήματος και οι επιπτώσεις που έχει στους ήρωες. Η τελευταία πράξη δραματοποιείται θεωρητικά στο 67<sup>ο</sup> με 90<sup>ο</sup> λεπτό της ταινίας. Είναι η λύση του μύθου, όπου τελειώνουν όλα τα προβλήματα του ήρωα. Μαθαίνουμε το τέλος της ιστορίας και γνωρίζουμε τι θα συμβεί στον ήρωα. «Ζει ή Πέθανε», «Πέτυχε ή Απέτυχε»<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Syd Field, 1982

Η καθεμιά από τις τρεις πράξεις έχει την δική της αρχή, μέση και τέλος, οδηγεί όμως την δράση με τέτοιο τρόπο ώστε οι ήρωες και τα γεγονότα να συγκροτήσουν την επόμενη πράξη.

Μια κινηματογραφική ταινία είναι ένα οπτικό μέσο, το οποίο δραματοποιεί κάποιο μύθο. Ο μύθος αυτός έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Όταν όμως αναφερόμαστε στο σενάριο μιας ταινίας στην πραγματικότητα αναφερόμαστε στο θέμα της, δηλαδή στην δράση και τον ήρωα της. Δράση είναι το τι συμβαίνει, ήρωας είναι εκείνος που του συμβαίνουν. Όλα τα σενάρια δραματοποιούν την δράση κάποιου ήρωα.



Σχ. 1 <sup>11</sup> Συνιστώσες του θέματος

Φυσική δράση είναι κάτι το οποίο επηρεάζει την πλοκή της ταινίας, ενώ συναισθηματική δράση είναι οτιδήποτε συμβαίνει μέσα στην ψυχή του ήρωα. Το κίνητρο της δράσης του ήρωα επηρεάζει όλη την πλοκή: Τι θέλει ο ήρωας στην ταινία; Ποιες είναι οι ανάγκες του; Τι τον οδηγεί στην λύση του μύθου;

Η ανάγκη δίνει στον ήρωα έναν σκοπό και στο μύθο ένα τέλος. Από το πώς ο ήρωας κατορθώνει ή δεν κατορθώνει αυτό που θέλει γεννιέται και η δράση της ιστορίας.

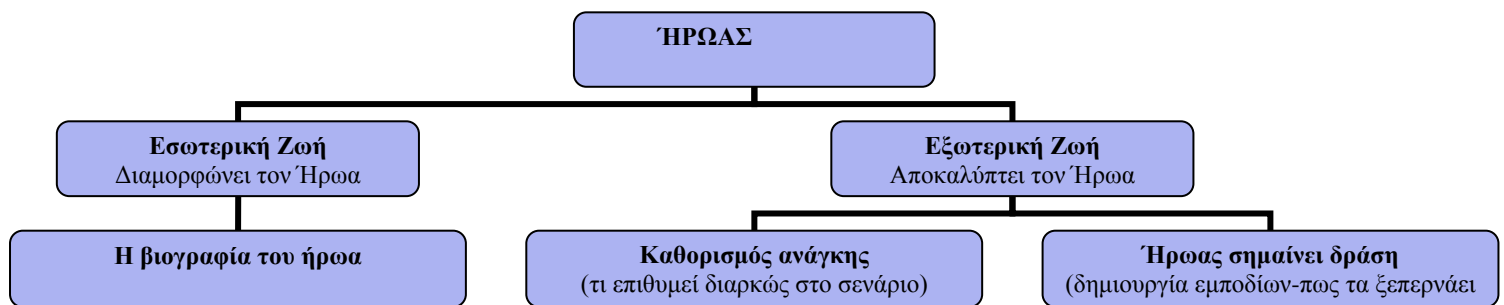
---

<sup>11</sup> Syd Field, 1982



- **Η διαδικασία ανάπτυξης των ηρώων**

Ο ήρωας είναι το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται όλο το σενάριο. Μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζουμε για τον ήρωα μας. Ποιος είναι; Τι κάνει; Ποια είναι η προϊστορία του, η ιστορία του και μετά-ιστορία του; Σε μία ταινία υπάρχουν συνήθως περισσότεροι του ενός πρωταγωνιστές. Η ζωή όλων των ηρώων χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: εσωτερική και εξωτερική. Η εσωτερική ζωή αφορά την ζωή του ήρωα από τη στιγμή της γέννησης μέχρι και τη στιγμή που αρχίζει η ταινία, είναι στην ουσία το βιογραφικό του ήρωα, ενώ η εξωτερική ζωή είναι η ζωή που κάνει ο ήρωας κατά τη διάρκεια της ταινίας.



Σχ.2 <sup>12</sup> Μέθοδος ανάπτυξης του χαρακτήρα του Ήρωα

Ο ήρωας είναι η αρχή και τέλος μίας ταινίας. Οι ήρωες στις ταινίες έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά: έχουν ανάγκες, επιθυμίες, φόβους, ανασφάλειες. Αυτό που τα διαχωρίζει όλα αυτά είναι η άποψη που έχουν. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι ο ήρωας είναι άποψη, δηλαδή το πώς ο καθένας αντιλαμβάνεται ξεχωριστά τον κόσμο, τι σημαίνει στάση ζωής, προσωπικότητα, συμπεριφορά, ταυτότητα, αποκάλυψη για το ποιο θα είναι το τέλος για τον κάθε ήρωα. Στη συγγραφή σεναρίου δεν ενδιαφέρει η φιλοσοφική αντιμετώπιση όλων των ανωτέρω θεμάτων, αλλά η συγκεκριμένη περιγραφή της συμπεριφοράς του ήρωα να είναι σύμφωνη με τις πεποιθήσεις του, όπως τις έχει «πλάσει» ο σεναριογράφος.

Παρατηρούμε λοιπόν ότι το σενάριο μιας ταινίας μυθοπλασίας αναπτύσσεται σταδιακά και προϋποθέτει και αυτό την ύπαρξη προπαρασκευαστικών κειμένων. Απαιτείται

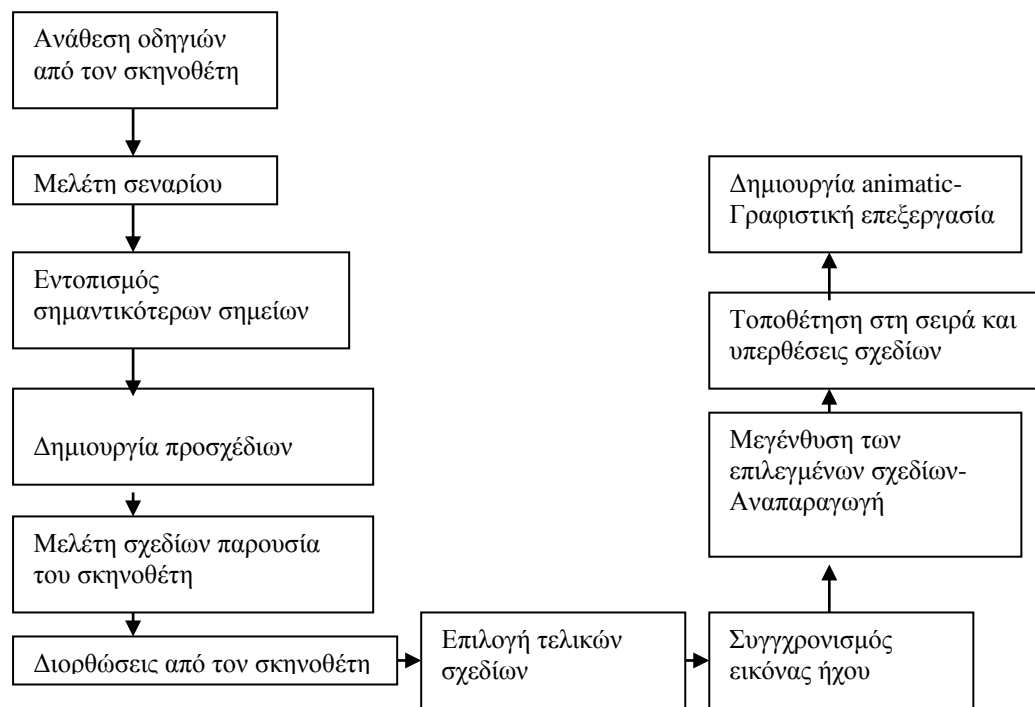
<sup>12</sup> Syd Field, 1982

συγκεκριμένα η ύπαρξη της δομής του μύθου σύμφωνα με την κλασική δραματική δομή και η έρευνα της εσωτερικής και εξωτερικής ζωής των πρωταγωνιστών.

### **1.3 Εικονογραφημένο σενάριο**

Το εικονογραφημένο σενάριο ως αποτέλεσμα της διαδικασίας σχεδιασμού σκίτσων που απεικονίζουν τη δράση της ταινίας αναπτύχθηκε στα στούντιο της Walt Disney γύρω στο 1930. Το εικονογραφημένο σενάριο έγινε γνωστό για τις ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους με ηθοποιούς περίπου το 1940. Για μία δεκαετία χρησιμοποιούταν μόνο στα κινούμενα σχέδια. Τα εικονογραφημένα σενάρια παρουσιάζουν τα πλάνα όπως πρόκειται να προβληθούν μέσα από τον φακό της κάμερας. Κατά την διαδικασία ανάπτυξης τους, παρουσιάζονται όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες, που περιγράφουν το κάθε πλάνο, προσέχοντας ταυτόχρονα να μην επέλθει κορεσμός οπτικών πληροφοριών.

Τα στούντιο Ντίσνεϋ βελτιστοποίησαν στη διάρκεια της δεκαετίας 1940-1950 τη διαδικασία υλοποίησης εικονογραφημένων σεναρίων, όπως παρουσιάζεται στο επόμενο διάγραμμα.



Σχ.3<sup>13</sup> Διαδικασία ανάπτυξης εικονογραφημένου σεναρίου

Το εικονογραφημένο σενάριο είναι χρήσιμο στις ιδιαίτερα πολύπλοκες σκηνές ειδικών εφέ. Μερικές φορές χρησιμοποιούνται μόνο για τις δύσκολες σκηνές, ενώ άλλες για ολόκληρη την ταινία. Αυτό εξαρτάται κυρίως από τον σκηνοθέτη και το είδος παραγωγής της ταινίας. Ορισμένες φορές το εικονογραφημένο σενάριο απευθύνεται στους χρηματοδότες, οι οποίοι διαμορφώνουν μέσω αυτού καλύτερη αντίληψη για το πώς ακριβώς θα επενδυθούν τα χρήματά τους.

Στην παραγωγή κινούμενων σχεδίων ή ειδικών εφέ, το εικονογραφημένο σενάριο χρησιμοποιείται σε μια διαδικασία προσομοίωσης της κίνησης, το λεγόμενο animatic. Συχνά το εικονογραφημένο σενάριο γίνεται κινούμενο χρησιμοποιώντας απλά ζουμ ή πανοραμίκ για να εξομοιωθεί η κίνηση της κάμερας. Αυτά τα ατελή κινούμενα σχέδια μπορούν να συνδυαστούν με ήδη υπάρχοντα animatic, ηχητικά εφέ και διάλογους, ώστε να δοθεί η αίσθηση της συνολικής ατμόσφαιρας της ταινίας μετά από την κινηματογράφιση.

<sup>13</sup> Μίλτος Πούλος, 2003

Χρησιμοποιούνται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο ως κατάλληλο μέσο για να επικοινωνήσει ο σκηνοθέτης το σκηνοθετικό του σχέδιο στην υπόλοιπη δημιουργική ομάδα ή στους συντελεστές της παραγωγής. Χρησιμοποιούνται επίσης από τις βιομηχανίες για να προγραμματίσουν τις διαφημιστικές καμπάνιες τους, αλλά και να παρουσιάσουν τα μελλοντικά σχέδιά τους στον Τύπο και στις εταιρικές συναντήσεις.

### **Πως αναπτύσσεται το εικονογραφημένο σενάριο**

Το εικονογραφημένο σενάριο είναι ο συνδετικός κρίκος των προπαρασκευαστικών κειμένων με αυτό που θα κινηματογραφηθεί. Σκοπός του εικονογραφημένου σεναρίου είναι να πλησιάσει κανείς μέσω αυτού, όσο πιο κοντά γίνεται στο τελικό προϊόν. Λειτουργεί ως οπτικοποιημένο σενάριο, είναι συνήθως ζωγραφισμένη σκηνή (σκίτσο), που περιλαμβάνει τις γωνίες λήψης, θέσεις κάμερας, φωτισμό, μοντάζ, ηχητικά εφέ, θέση και κίνηση ηθοποιών και το σημαντικότερο όλων την αφηγηματική ανάπτυξη και την συνέχεια.

Το εικονογραφημένο σενάριο για να σχεδιαστεί απαιτεί συνήθως ανταλλαγή ιδεών (brainstorming). Μία ομάδα ανθρώπων συγκεντρώνεται και τοποθετεί τις ιδέες για εικονογραφημένο σενάριο στον τοίχο ενός δωματίου. Στη συνέχεια επιχειρείται η εξεύρεση ομοφωνίας στην επιλογή των σκίτσων με αντίστοιχη αιτιολόγηση της επιλογής. Μετά την ολοκλήρωση αυτής της φάσης, ακολουθεί το τελικό «ξεσκαρτάρισμα» κατά το οποίο αφαιρούνται όλα τα σκίτσα που δεν πρόκειται να χρησιμεύσουν ως οδηγός για την κινηματογράφηση.

### **Τι περιλαμβάνει το εικονογραφημένο σενάριο**

Προκειμένου το εικονογραφημένο σενάριο να είναι αποτελεσματικό για τις κινηματογραφικές λήψεις, τα σκίτσα συνοδεύονται από ειδικά σύμβολα που αποδίδουν την κίνηση των ηθοποιών και της κάμερας ή άλλων αντικειμένων, συνήθως «βέλη» ή γραπτές οδηγίες. Γενικά δεν υπάρχει κάποιος κανόνας για το τι βέλη χρησιμοποιούνται, απλά τα βέλη πρέπει να διαφέρουν ανάλογα σε τι αναφέρονται: κάμερα, ηθοποιούς, αντικείμενα. Για να συμβολίσουμε το ζουμ σε ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο σχεδιάζονται βέλη από την κάθε γωνία του πλαισίου που συμβολίζει την οθόνη προς το κέντρο του πλαισίου, ενώ δίπλα σχεδιάζεται σε μικρότερο πλαίσιο η «ζουμαρισμένη» εικόνα.

Δίπλα σε κάθε εικόνα πρέπει να δίνεται ένας τίτλος που αναφέρεται στο τι συμβαίνει στο σκίτσο. Σε πολλές περιπτώσεις υπάρχει μια ένδειξη δίπλα στην εικόνα, αριστερά ή δεξιά ανάλογα με τη σύμβαση που ακολουθείται, που υποδεικνύει τον τρόπο μετάβασης από το ένα πλάνο στο επόμενο.

### **Βασικοί κανόνες υλοποίησης του εικονογραφημένου σεναρίου**

Πολλές πληροφορίες «επικοινωνούνται» μέσω ενός εικονογραφημένου σεναρίου και είναι επομένως σημαντικό να τηρούνται οι βασικοί κανόνες της κινηματογραφικής «γλώσσας» κατά την υλοποίηση του. Αυτό αφορά κυρίως την τήρηση των βασικών κανόνων του μοντάζ ώστε να εξασφαλίζεται η ομαλή οπτική συνέχεια από πλάνο, σε πλάνο: ιδιαίτερα οι θέσεις των ηθοποιών και οι κατευθύνσεις των βλεμμάτων τους και της κίνησής τους πρέπει να είναι συμβατές με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, όπως παρουσιάζεται στην επόμενη παράγραφο.

Στο εικονογραφημένο σενάριο δεν έχει σημασία να σχεδιάζονται λεπτομέρειες που οι θεατές δεν θα δουν, αλλά θα πρέπει να περιορίζεται κυρίως στη δράση και σε όσα στοιχεία της ατμόσφαιρας θα φαίνονται μέσα από την κάμερα. Και το μόνο που θα πρέπει να απασχολεί είναι το τι θα δείχνει η επόμενη σκηνή ώστε να υπάρχει συνοχή.

Η αποτύπωση της γωνίας λήψης της κάμερας είναι ακόμα ένα πολύ σημαντικός κανόνας υλοποίησης του εικονογραφημένου σεναρίου, διότι η γωνία της κάμερας καθορίζει το τι ακριβώς θα βλέπουν οι θεατές. Για να εστιάσουν οι θεατές σε ένα συγκεκριμένο σημείο, πρέπει πρώτα να εστιάσει η κάμερα στο σημείο αυτό. Μέσω της κίνησης της κάμερας μεταφέρεται και το βλέμμα των θεατών προκαλώντας έτσι οποιοδήποτε αποτέλεσμα θέλει ο σκηνοθέτης.

Ένα εξίσου βασικό στοιχείο του εικονογραφημένου σεναρίου είναι η κλίμακα. Θα πρέπει όλα τα πλάνα να ακολουθούν τις ίδιες διαστάσεις, διότι από την στιγμή που σχεδιάζουμε αυτό που θα δείχνει η κάμερα οφείλουμε να τηρήσουμε τις αναλογίες της οθόνης. Διαφορετική μορφή έχει η κινηματογραφική οθόνη από την οθόνη της τηλεόρασης και ορισμένα έντυπα εικονογραφημένων σεναρίων που διατίθενται στο εμπόριο

ενσωματώνουν τις διαφορετικές κλίμακες υπό τη μορφή πρότυπων πλαισίων για κάθε είδος οθόνης.

Ένα ακόμα συστατικό είναι ο φωτισμός και οι σκιές, που θα χρησιμοποιηθούν από τον σχεδιαστή. Θα πρέπει να είναι πλήρως υπολογισμένα κατά τη μετάβαση από το ένα σκίτσο στο επόμενο γιατί οποιαδήποτε αλλαγή στην γωνία της κάμερας ή στο πλάνο επιφέρει αλλαγή στο φωτισμό και στα χρώματα. Τα φώτα και οι σκιές συνεισφέρουν στην ατμόσφαιρα της σκηνής και αυτό είναι πολύ σημαντικό για μια ταινία.

Τέλος πρέπει ο σχεδιαστής σε συνεργασία με το σκηνοθέτη να ελέγξουν το συνολικό εικονογραφημένο σενάριο για να προστεθούν απαραίτητα στοιχεία ή αντίθετα να αφαιρεθούν οι πλεονάζουσες πληροφορίες, με βασικό κριτήριο το ευανάγνωστο του προπαρασκευαστικού αυτού κειμένου από τη δημιουργική ομάδα της ταινίας και τους συντελεστές της παραγωγής.

### **Πλεονεκτήματα του εικονογραφημένου σεναρίου για την επικοινωνία του σκηνοθετικού σχεδίου**

- Είναι εύκολα αναγνώσιμα από οποιονδήποτε, ανεξάρτητα από τις κινηματογραφικές γνώσεις που κατέχει.
- Είναι εύκολος και γρήγορος ο σχεδιασμός τους, χωρίς τη χρήση πολύπλοκων εργαλείων.
- Περιέχουν τις σχετικές πληροφορίες που αφορούν το σενάριο, καθώς ακολουθούν πιστά τις σκηνές που παρουσιάζονται σε αυτό.
- Είναι πολύ πιο εύκολο και γρήγορο να χρησιμοποιείται το εικονογραφημένο σενάριο ως σημείο αναφοράς για την επαλήθευση στοιχείων και πληροφοριών παρά να ανατρέχει κανείς σε ολόκληρο το σενάριο.
- Διευκολύνει τη μετακίνηση σκίτσων από πλάνο σε πλάνο, επιτρέποντας σκηνοθετικούς ανασχεδιασμούς της ταινίας.

- Βοηθούν την ομάδα παραγωγής να επικοινωνεί κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Αυτή η επικοινωνία είναι πολύ σημαντική ειδικότερα όταν η ομάδα είναι πολύ μεγάλη ή απαρτίζεται από άτομα διάσπαρτα σε όλα τα μέρη της γης, με διαφορετικές εθνικότητες.
- Τα σκίτσα αυτά βοηθούν τον σκηνοθέτη να εξηγήσει στο κινηματογραφικό συνεργείο τον τρόπο με τον οποίο θα κινηματογραφηθεί η ταινία, διευκολύνοντας κατά πολύ τη μετατροπή του σκηνοθετικού σχεδίου σε κινηματογραφικό προϊόν.

#### 1.4 Γενική σκηνοθετική θεωρία και ντεκουπάζ

Σύμφωνα με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, η χρήση του κινηματογραφικού εργαλείου προορίζεται για την προσομοίωση ενός αισθητού περιβάλλοντος, το οποίο αντιλαμβάνεται ο θεατής με την όραση και την ακοή. Το περιβάλλον αυτό χαρακτηρίζεται, ανάμεσα σε άλλα, από χώρο και χρόνο που ξεπερνούν τον περιορισμένο χώρο της οθόνης (χώρος οπτικού πεδίου) και το χρόνο που αντιστοιχεί σε αυτήν (χρόνος πλάνου). Έτσι, ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται –τους οποίους μπορούμε να ονομάσουμε χώρο και χρόνο δράσης – έχουν σαν αποτέλεσμα μια διπλή προσομοίωση: 1) ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται άμεσα (χώρος οπτικού πεδίου και χρόνος πλάνου και 2) ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται έμμεσα (χώρος εκτός πεδίου και χρόνος εκτός πλάνου).

Με αυτά τα μέσα, ο σκηνοθέτης αποκτά τεχνητή κυριότητα πάνω στο χώρο και το χρόνο. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι στο αισθητό περιβάλλον που παρουσιάζεται στον θεατή, τα όντα που βρίσκονται στο χώρο του πεδίου και το χρόνο του πλάνου αποτελούν το μέρος που παρουσιάζεται καθώς και ότι το σύνολο αυτών που ο θεατής υποθέτει παρόντα αλλά κρυμμένα, περασμένα ή που δεν έχουν συμβεί ακόμα, αποτελούν το μέρος που δεν παρουσιάζεται. Όμως ανάμεσα στα κρυμμένα όντα συγκαταλέγεται και ο θεατής, ο οποίος κατέχει στο χώρο και το χρόνο δράσης μια υποθετική θέση. Όλα συμβαίνουν σαν ο σκηνοθέτης να ξεναγεί το θεατή σε ένα ταξίδι στο προσομοιωμένο αισθητό περιβάλλον.

Η επιστήμη της σκηνοθεσίας μας θυμίζει επίσης ότι η εικόνα απαιτεί την προσοχή του θεατή σε διαφορετικά επίπεδα. Από τη μία πλευρά, η εικόνα προτρέπει το θεατή σε μία παιχνιδιάρικη συμπεριφορά, όπου η ελάχιστη έκφρασή της είναι η

περιέργεια για την εξέλιξη της δράσης. Από την άλλη, προτρέπει το θεατή σε πραγματική συμμετοχή εξαιτίας του γεγονότος ότι οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται στην οθόνη θεωρούνται ως τρόποι συμπεριφοράς προς μίμηση ή αποφυγή.

### **Τα λειτουργικά επίπεδα της σκηνοθεσίας**

Σύμφωνα με τη Ζαν Γκερονέ, η ταινία μπορεί να θεωρηθεί «ως ένα τελικό προϊόν που προκύπτει από την από κοινού παρουσία στη σκηνή του σκηνοθέτη και των ηθοποιών, δηλαδή ως ένα σύνολο οπτικών γωνιών (...) Έτσι, η οπτική γωνία, στιγμής συνδυασμού των δύο παρουσιών στη σκηνή, μπορεί να διατηρηθεί για όσο διαρκεί ο ιδιαίτερος κινητικός συνδυασμός (ακίνησια-κίνηση) που ενώνει σκηνοθέτη και ηθοποιό. Μόλις ο ένας από τους δύο μεταβάλλει την κινητική του κατάσταση, η οπτική γωνία αλλάζει (...) Είναι ακριβώς η μελέτη των διάφορων πηγών της κινητικότητας που μας έχει επιτρέψει να διακρίνουμε διάφορα λειτουργικά επίπεδα της σκηνοθεσίας. Τα επίπεδα αυτά, που κάθε σκηνοθέτης συντονίζει ταυτόχρονα όταν πραγματοποιεί ένα γύρισμα, είναι η θέση παρατήρησης, το μέσο παρατήρησης και το πεδίο»<sup>14</sup>.

Από σκηνοθετική άποψη, το πεδίο αναφέρεται στο παρουσιαζόμενο, λαμβάνοντας ταυτόχρονα υπόψη και τον τρόπο παρουσίασης. Έτσι, μπορεί να χωριστεί σε γεωμετρικό πεδίο και αισθητό πεδίο, που, με τη σειρά τους, χωρίζονται σε οπτικό πεδίο και ηχητικό πεδίο. Το αισθητό πεδίο δεν προδικάζει κατά κανένα τρόπο τη θέση του σκηνοθέτη σε σχέση με τα στοιχεία που περιλαμβάνονται στο γεωμετρικό πεδίο, ούτε τα κινητικά χαρακτηριστικά του σκηνοθέτη<sup>15</sup>. Από την πλευρά του, το γεωμετρικό πεδίο, αφού περιέχει το οπτικό πεδίο, λαμβάνει έμμεσα υπόψη τον τεχνολογικό εξοπλισμό του σκηνοθέτη<sup>16</sup>. Όσο για τη θέση και το μέσο παρατήρησης, αυτά αφορούν μόνο τη δραστηριότητα του σκηνοθέτη. Έτσι, το

---

<sup>14</sup> Le geste cinématographique, 1987

<sup>15</sup> Γενικά, η οπτική γωνία αποτελεί τον καρπό του συνδυασμού των σχέσεων απόστασης (καδραρίσματα), προσανατολισμού (γωνίες λήψης) και μετακίνησης (κίνηση/ακίνησια) που διατηρούν στο χώρο ο σκηνοθέτης και οι ηθοποιοί. Είναι, λοιπόν, αποτέλεσμα της διπλής δραστηριότητας του σκηνοθέτη και των ηθοποιών». J. Guéronnet, «Le geste cinématographique», όπ. π., σελ. 10.

<sup>16</sup> Γεωμετρικό πεδίο: Χώρος που οριοθετείται από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του μέσου εγγραφής (X. de France).



θεωρητικό μοντέλο που προτείνεται εδώ λαμβάνει υπόψη δύο ξεχωριστές δραστηριότητες: τη δραστηριότητα του σκηνοθέτη και τη δραστηριότητα του κινηματογραφούμενου περιβάλλοντος.

Ο όρος «οπτική γωνία» χρησιμοποιείται αδιακρίτως από τους επαγγελματίες του κινηματογράφου για να περιγράψει δύο ξεχωριστές σκηνοθετικές έννοιες: την οπτική γωνία και τη θέση παρατήρησης. Η θέση παρατήρησης, όμως, αναφέρεται μόνο στις θέσεις της κάμερας, ενώ η οπτική γωνία είναι αποτέλεσμα πολλών παραμέτρων, όπως τα καδράρισμα, οι γωνίες λήψης και η μετακίνηση της κάμερας ή των κινηματογραφούμενων όντων.

### **Μέθοδοι ανάλυσης των σκηνοθετικών χαρακτηριστικών μιας ταινίας**

Η κινηματογραφική πρακτική έχει εξελιχθεί, ενσωματώνοντας με το πέρασμα του χρόνου τα διδάγματα της θεωρίας. Θα αναφέρουμε στη συνέχεια τις βασικές έννοιες, όπως τις αντιλαμβάνεται ο κινηματογραφιστής στην πράξη, συσχετίζοντάς τες με τα στοιχεία σκηνοθεσίας που θα αναλυθούν στο επόμενο κεφάλαιο, κατά την ανάλυση της ταινίας «*Ηρωας*».

### **Καδράρισμα**

Σε μία ταινία το κάδρο είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία καθώς μέσα από αυτό ορίζεται δραστικά η εικόνα για το θεατή. Οι διαστάσεις στην εικόνα του κινηματογράφου καθιερώθηκαν πολύ νωρίς, από τους μεγάλους εφευρέτες, Λυμιέρ, Έντισον, Ντίξον κ.α. Την εποχή εκείνη διατηρούσαν τις αναλογίες τρία προς δύο. Στη δεκαετία του 20 η προσθήκη του ήχου στα φιλμ μετέβαλε κάπως το κάδρο. Η προσθήκη της ηχητικής μπάντας στη λωρίδα του φιλμ απαιτούσε την αναπροσαρμογή των διαστάσεων σε 1,17: 1. Αργότερα εκφράστηκαν πολλές δυσανεκτικότητες για το φορμά αυτό και στη δεκαετία του 50 επικρατούσε μια ποικιλία αναλογιών ευρείας οθόνης στον κινηματογράφο 35mm. Το πιο συνηθισμένο στην Ευρώπη είναι το 1,66:1.

Η επιλογή του φορμά της οθόνης από τον σκηνοθέτη αποτελεί σημαντικό παράγοντα για τη διαμόρφωση της εμπειρίας από τον θεατή. Το μέγεθος και το σχήμα του κάδρου μπορούν να κατευθύνουν το βλέμμα του θεατή. Μπορεί ο σκηνοθέτης μέσα από το μασκάρισμα σε

κάποιο συγκεκριμένο σημείο της οθόνης<sup>17</sup> ή κάνοντας χρήση ηχητικών εφέ να εστιάσει την προσοχή των θεατών σε συγκεκριμένα δρώμενα.<sup>18</sup>

### **Χώρος εντός και εκτός οθόνης**

Όποιο και αν είναι τελικά το φορμά που θα επιλεγεί το κάδρο καθιστά την εικόνα οροθετημένη, περιορισμένη. Από ένα «κόσμο» το κάδρο επιλέγει και δείχνει στους θεατές ένα μόνο κομμάτι.<sup>19</sup> Κατά τον Νόελ Μπερτς εικόνα εκτός οθόνης χωρίζεται: στο χώρο πέρα από τα τέσσερα όρια του κάδρου, στο χώρο πίσω από το σκηνικό, και στο χώρο πίσω από την κάμερα.

### **Γωνίες λήψεως**

Το κάδρο προσδίδει μία γωνία λήψεως σε σχέση με αυτό που βλέπει ο θεατής. Έτσι όπως μας τοποθετείται σε σχέση με τη μίζανσέν του πλάνου. Θεωρητικά μπορούμε να πούμε πως ο αριθμός των γωνιών είναι άπειρος όπως και οι θέσεις που μπορεί να καταλάβει η κάμερα. Στην πράξη όμως ξεχωρίζουν 3 κατηγορίες:

1. Ευθεία γωνία λήψεως.
2. Πλονζέ: η θέση της μηχανής βρίσκεται ψηλά και βλέπει από πάνω προς τα κάτω.
3. Κοντρ πλονζέ: η θέση της μηχανής βρίσκεται χαμηλά και βλέπει από κάτω προς τα πάνω.

---

<sup>17</sup> Κατά την προβολή λωρίδες μαύρου υφάσματος που πλαισιώνουν την οθόνη την οθόνη της κινηματογραφικής αίθουσας. Το μασκάρισμά ρυθμίζεται ανάλογα με την αναλογία εικόνας της ταινίας που θα προβληθεί.

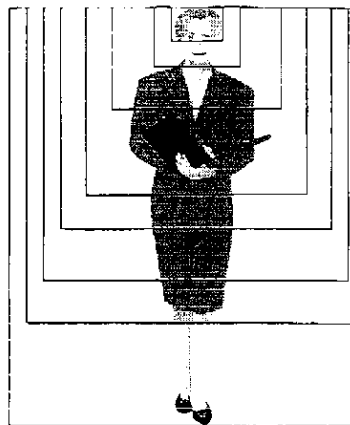
<sup>18</sup> David Bordwell, 2004

<sup>19</sup> David Bordwell, 2004

## Απόσταση

Το κάθε καδράρισμα μας δίνει την αίσθηση που έχουμε ως θεατές ότι βρισκόμαστε κάπου κοντά ή μακριά στη μίζανσέν του πλάνου, και ονομάζεται απόσταση της κάμερας.

TGP: Πολύ κοντινό πλάνο  
GP: Κοντινό πλάνο  
PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
PAS: Αμερικάνικο πλάνο  
PA: Αμερικάνικο πλάνο γονάτων  
PI: Ιταλικό πλάνο (γονάτων)  
PM: Μεσαίο πλάνο (ποδιών)  
Άλλες κλίμακες που δεν αναφέρονται στην ανθρώπινη ανατομία  
PG: Γενικό πλάνο  
PE: Πλάνο συνόλου  
PDE: Πλάνο ημι –συνόλου



Εικ. 125 <sup>20</sup>

## Λειτουργίες του καδραρίσματος

Μερικές φορές ο σκηνοθέτης θέλει να αποδώσει νοήματα στις γωνίες λήψεως, στις αποστάσεις και σε άλλες ιδιότητες του καδραρίσματος.

Έτσι μέσα από το κάθε καδράρισμα τείνουμε να αντλούμε και ξεχωριστές ιδιότητες.

Οι γωνίες λήψης δεν επηρεάζουν μόνο το πώς βλέπουμε τις κεντρικές φιγούρες, αλλά και το φόντο μπροστά στο οποίο αυτές οι φιγούρες μπορεί να εμφανιστούν.

Η απόσταση της κάμερας, το ύψος, η οριζοντιότητα και η γωνία λήψεως, επιτελούν συχνά σαφείς αφηγηματικές λειτουργίες. Η απόσταση της κάμερας μπορεί να εισάγει τους σκηνηκούς χώρους και τις θέσεις των χαρακτήρων.

Όταν ένα πλάνο μας παρακινεί από τη σκοπιά ενός χαρακτήρα, το ονομάζουμε πλάνο υποκειμενικής οπτικής γωνίας ή υποκειμενικό πλάνο.

Τα καδραρίσματα δεν δίνουν έμφαση μόνο στην αφηγηματική μορφή, διαθέτουν και ένα άλλο ενδιαφέρον. Τα κοντινά πλάνα τονίζουν υφές και λεπτομέρειες που αλλιώς θα παραβλέπαμε, ενώ τα γενικά πλάνα μας επιτρέπουν να εξερευνούμε ευρείες εκτάσεις.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Π. Κυριακουλάκος, 2000

<sup>21</sup> David Bordwell, 2004

## **Κινούμενο κάδρο**

Όλα τα προηγούμενα χαρακτηριστικά που εξετάσαμε αφορούν στατικές εικόνες, ένα κινηματογραφικό έργο δεν αποτελείται μόνο από τέτοιου είδους εικόνες αλλά και από κινούμενες. Τα κινούμενα καδραρίσματα αποτελούν ιδίωμα μόνο του κινηματογράφου. Στον κινηματογράφο το κάδρο μπορεί να κινηθεί σε σχέση με το πλαισιωμένο υλικό. Μπορεί να επιφέρει αλλαγές στο ύψος, στην απόσταση, στις γωνίες λήψης. Πολλές φορές παρατηρούμε ότι αισθανόμαστε ότι κινούμαστε και εμείς μαζί με το κάδρο. Μπορούμε να πλησιάσουμε το αντικείμενο ή να απομακρυνθούμε από αυτό, να περιστραφούμε γύρω του ή να το προσπεράσουμε.<sup>22</sup>

## **Τύποι κινούμενου καδραρίσματος**

1. Πανοραμίκ: περιστροφή της μηχανής λήψης γύρω από έναν κατακόρυφο άξονα, χωρίς η κάμερα να μετακινηθεί ολόκληρη. Στην οθόνη μας φαίνεται σαν να σαρώνεται η οθόνη οριζόντια.
2. Βερτικάλ: περιστροφή της μηχανής λήψης γύρω από τον οριζόντιο άξονα, η κάμερα στρέφεται μόνο προς τα πάνω η προς τα κάτω.
3. Τράβελινγκ: η μηχανή λήψης αλλάζει ολόκληρη θέση προς οποιαδήποτε κατεύθυνση πάνω στο έδαφος, εμπρός, πίσω, διαγωνίως, πλαγίως, κυκλικά.
4. Πλάνο γερανού: η κάμερα κινείται πάνω από το έδαφος, ανυψώνεται η χαμηλώνει με τη βοήθεια ενός μηχανικού μπράτσου. Το πλάνο του γερανού μπορεί να κινείται όχι μόνο πάνω κάτω αλλά μπρος πίσω ή και πλαγίως. Παραλλαγές του πλάνου αυτού είναι το ελικόπτερο και το αεροπλάνο.

Τα τέσσερα αυτά πλάνα είναι και τα πλέον συνηθισμένα καδραρίσματα.

## **Λειτουργίες των κινούμενων κάδρων**

Το κινούμενο κάδρο επηρεάζει σημαντικά το χώρο εντός αλλά και εκτός οθόνης. Ένα τράβελινγκ ή ένα ζουμ προς τα εμπρός θέτει το χώρο που βρίσκεται εντός της οθόνης εκτός. Επηρεάζει την απόσταση, το ύψος, τη γωνία λήψεως. Ένα τράβελινγκ μπορεί να

---

<sup>22</sup> David Bordwell, 2004

μετατρέψει ένα γενικό πλάνο σε κοντινό. Διαφορετικά είδη κινήσεων της κάμερας δημιουργούν διαφορετικές αντιλήψεις για τον χώρο.

Η κινητικότητα του κάδρου, εκτός από τις μεταβολές που ασκεί στο χώρο, αντίστοιχες μεταβολές προκαλεί και στον χρόνο. Η κίνηση της κάμερας καταναλώνει χρόνο στην οθόνη, ένα ζουμ ή μία κίνηση της κάμερας μπορεί να γίνουν είτε αργά είτε γρήγορα, και αυτό παράγει σημαντικά αποτελέσματα ειδικά για την αφήγηση της ταινίας. Αν για παράδειγμα η κάμερα αποστραφεί από το κάδρο με γρήγορο πανοραμίκ αυτό μας κάνει να αναρωτηθούμε τι μπορεί να έχει συμβεί. Αν πλησιάσει αργά μια λεπτομέρεια μεγεθύνοντας τη σταδιακά, αλλά καθυστερώντας να πλησιάσει, αυτό αυξάνει το σασπένς. Γενικά μπορούμε να πούμε ότι η διάρκεια και η ταχύτητα του κινούμενου κάδρου μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το πλάνο μέσα στο χρόνο.

### **Αλλαγή πλάνου**

Από την άποψη του ντεκουπάζ, αλλαγή πλάνου έχουμε όταν υπάρχει ολοφάνερη διακοπή της διηγηματικής συνέχειας στο χώρο και στο χρόνο ενός πλάνου και ακολουθεί ένα άλλο πλάνο που αναφέρεται στον ίδιο χώρο και χρόνο (δηλαδή στη ίδια σκηνή) αλλά διαφέρει από το προηγούμενο: στις διαστάσεις των αντικειμένων, στην προοπτική τους, και στη διαφορετική θέση παρατήρησης. Αυτό από πρακτική άποψη, δηλαδή, από την άποψη του γυρίσματος σημαίνει ότι:

1. Πλάνο αλλάζει όταν υπάρχει σταμάτημα της μηχανής λήψης (εκτός αν πρόκειται για τρικ οπότε δεν υπάρχει αλλαγή).
2. Ένα πλάνο αλλάζει όταν γίνεται αλλαγή στη θέση της μηχανής (εκτός αν η γωνία λήψης είναι μικρότερη των 30° οπότε έχουμε το λεγόμενο πήδημα ή σάλτο στο μοντάζ και είναι σφάλμα όχι αλλαγή πλάνου).
3. Ένα πλάνο αλλάζει όταν η μηχανή παραμένει στην ίδια θέση, αλλάζει όμως η εστιακή απόσταση των φακών. <sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Λεξικό αισθητικών και κινηματογραφικών όρων

## Η διάρκεια του πλάνου

Κάθε πλάνο έχει μετρήσιμη διάρκεια προβολής. Στην αρχή ο κινηματογράφος βασιζόταν σε πλάνα μεγάλης διάρκειας ενώ αργότερα, με την ανακάλυψη του μοντάζ, τα πλάνα έγιναν συντομότερα. Στο τέλος της δεκαετίας του 1920 είχαν φτάσει να έχουν μήκος πλάνου γύρω στα 5 δευτερόλεπτα κάτι που αργότερα αυξήθηκε λόγω της εμφάνισης του ήχου στις ταινίες.

Στην δεκαετία του 1930 γινόταν χρήση του μονοπλάνου. Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο που διαρκεί ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο πλάνο. Συνήθως εκλαμβάνουμε το μονοπλάνο ως εναλλακτικό τρόπο μιας σειράς από πλάνα. Οι κινήσεις τις κάμερας που μπορεί να χρησιμοποιεί ένας σκηνοθέτης για ένα μονοπλάνο είναι πανοραμίκ, τράβελινγκ, πλάνα γερανού, ζουμ, προκειμένου να παρουσιάσει συνεχώς μεταβαλλόμενες οπτικές γωνίες. Τα μονοπλάνα καδράρονται κυρίως σε μεσαία ή γενικά πλάνα. Αυτό δίνει την δυνατότητα στον θεατή να σαρώσει ο ίδιος την οθόνη (αντί η κάμερα) και να βρει το ενδιαφέρον σημείο για να εστιάσει.

Η γενική σκηνοθετική θεωρία κωδικοποιεί την μακρά σκηνοθετική εμπειρία και συστηματοποιεί τις μεθόδους ανάλυσης των παραμέτρων που παίζουν ρόλο στην κατασκευή μιας ταινίας. Το κινηματογραφικό σκηνοθετικό πρότυπο περιγραφής των σκηνοθετικών χαρακτηριστικών μιας ταινίας του Πανεπιστημίου της Nanterre έχει βρει εφαρμογή σε μια σειρά αναλύσεων ταινιών. Ειδικά για τις ταινίες μυθοπλασίας, πάνω από 400 ντεκουπάζ ταινιών έχουν παρουσιαστεί από το περιοδικό *Avant-scene Cinema*.<sup>24</sup> Με βάση τη γενική σκηνοθετική θεωρία πρόκειται να αναλύσουμε τη δραματική δομή και τα σκηνοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας «Ο Ήρωας» στο επόμενο κεφάλαιο.

---

<sup>24</sup> *Avant-scene cinema*, 2003

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>: ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ «Ο ΉΡΩΑΣ»

Τα θεωρητικά εργαλεία που παρουσιάστηκαν στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας χρησιμοποιούνται στο παρόν κεφάλαιο για να αναλύσουμε τα σκηνοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας «ο Ήρωας» του Ζανγκ Γιμού. Στην παράγραφο 2.1 αναλύεται η δραματική δομή της ταινίας και επιχειρείται μερική ανασύσταση των προπαρασκευαστικών κειμένων του σεναρίου μετά από προβολή της ταινίας. Αυτή είναι μια διεθνής πρακτική για τη συγκέντρωση δεδομένων σχετικών με το σενάριο, όταν η πρόσβαση στο τελευταίο δεν είναι εφικτή. Το περιοδικό *Avant-scene Cinema* της Πανεπιστημιακής Ταινιοθήκης του Παρισιού π.χ. έχει αναλύσει με αυτόν τον τρόπο περισσότερες από 400 ταινίες μυθοπλασίας, οι οποίες φυλάσσονται στην Ταινιοθήκη και των οποίων το σενάριο έχει οριστικά χαθεί ή δεν είναι εφικτή η πρόσβαση σε αυτό. Η ανάλυση του σεναρίου της ταινίας «ο Ήρωας» ενισχύεται από την ανάλυση των χαρακτήρων των πρωταγωνιστών της ταινίας που επιχειρούμε στην παράγραφο 2.2.

Η σκηνοθετική προσέγγιση για την υλοποίηση της ταινίας είναι το αντικείμενο ανάλυσης στη συνέχεια του κεφαλαίου. Στην παράγραφο 2.3 παρουσιάζουμε αποσπάσματα από εικονογραφημένα σενάρια που υλοποιήθηκαν με αφορμή την ταινία και ανασυνθέτουμε μερικώς το ντεκουπάζ της ταινίας. Με τον τρόπο αυτό συγκεντρώνουμε δεδομένα για τα καδραρίσματα, την κίνηση της κάμερας και τη διάρκεια των πλάνων. Τα δεδομένα αυτά συμβάλλουν στην κατανόηση της σκηνοθεσίας και είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν για περαιτέρω συγκριτική έρευνα, π.χ. στην κατηγοριοποίηση των σκηνοθετικών χαρακτηριστικών των ταινιών πολεμικών τεχνών. Η ανάλυση της ταινίας συμπληρώνεται με την παράγραφο 2.4, η οποία αναφέρεται στην ατμόσφαιρα της ταινίας, απομονώνοντας όμως το πιο εντυπωσιακό της στοιχείο, αυτό της χρήσης χρωματικών ενοτήτων που σηματοδοτούν διαφορετικές εκδοχές του μύθου. Για την ερμηνεία των χρωματικών ενοτήτων χρησιμοποιούνται αναφορές σε συνεντεύξεις των συντελεστών της ταινίας, οι οποίες γίνεται προσπάθεια να διασταυρώνονται μεταξύ τους για λόγους αξιοπιστίας της ανάλυσης.

## 2.1 Η δραματική δομή της ταινίας «ο Ήρωας»

Επειδή το σενάριο της ταινίας «ο Ήρωας» δεν έχει ακόμα δημοσιευθεί, επιχειρούμε την ανασύστασή του μετά από επανειλημμένες προβολές της ταινίας στο βίντεο. Η μέθοδος αυτή χρησιμοποιείται κυρίως από τους μελετητές των ταινιοθηκών για την περιγραφή παλαιότερων ταινιών, αλλά και σύγχρονων ταινιών όταν δεν είναι εύκολη η πρόσβαση στο πρωτότυπο σενάριο. Για λόγους οικονομίας χώρου παρουσιάζουμε στην παράγραφο αυτή δύο προπαρασκευαστικά κείμενα του σεναρίου, δηλαδή το θέμα και τη σύνοψη και παραπέμπουμε στο παράρτημα IV για την ανασύνθεση ενός τμήματος των διαλόγων της ταινίας. Η ανάλυση της δραματικής δομής ακολουθεί μετά την παρουσίαση της σύνοψης έτσι ώστε ο αναγνώστης να γνωρίζει προηγουμένως την υπόθεση του έργου. Επειδή όμως ο μύθος του ήρωα έχει τις ρίζες του σε πραγματικά ιστορικά γεγονότα, θεωρούμε επιβεβλημένο να προηγηθεί της ανάλυσης μια μικρή ιστορική αναδρομή, ώστε να είναι γνωστό το πραγματικό ιστορικό πλαίσιο πριν μεταφερθούμε στο χώρο της μυθοπλασίας.

### Ιστορική Αναδρομή

Η ταινία είναι βασισμένη σε πραγματικά γεγονότα που συνέβησαν στην Κίνα τον 4<sup>ο</sup> με 2<sup>ο</sup> π.Χ. αιώνα. Από το 475-221 π.Χ., η χώρα ήταν χωρισμένη σε 7 μεγάλα βασίλεια: Qin, Zhao, Han, Wei, Yan, Chu και Qi που βρίσκονταν σε εμπόλεμη κατάσταση. Υπήρχε μια μακρόχρονη περίοδος πολέμων μεταξύ των δυναστειών με σκοπό την κυριαρχία του ενός. Είχαν γίνει πολλές μάχες μεταξύ των διαφόρων βασιλείων, είχαν προκληθεί μεγάλες καταστροφές και οι λαοί της Κίνας υπέφεραν πολύ.

Ο πόλεμος είχε γίνει τρόπος ζωής. Η τεχνολογική ανάπτυξη επέτρεψε την παραγωγή ατομικών όπλων και έτσι οργανώθηκαν εξοπλισμένες στρατιές. Αυτό διαμόρφωσε νέους τρόπους στις πολεμικές συγκρούσεις. Ενώ μέχρι τότε οι μάχες δίνονταν από τους λίγους αριστοκράτες με τις πολεμικές άμαξες, ο μαζικός εξοπλισμός ενόησε τις μαζικές μετωπικές συγκρούσεις. Οι άμαξες αποσύρθηκαν και οι μάχες δίνονταν με εξοπλισμένους αγρότες που καθοδηγούσαν οι αριστοκράτες. Εκείνη την περίοδο έγιναν πολλές μελέτες πάνω στην



«τέχνη» του πολέμου. Μια από αυτές, «Η τέχνη του πολέμου» από τον Sun Tzu, παραμένει ακόμα η «Βίβλος» του πεδίου των μαχών.

Αν και η εμπόλεμη εκείνη περίοδος ήταν περίοδος βαρβαρότητας δεν εμπόδισε να αναπτυχθεί ένα κλίμα πολιτισμικής ανάπτυξης που είναι γνωστό ως «Περίοδος των εκατό Σχολών (One Hundred Schools Period)». Εκείνη την περίοδο αναπτύχθηκαν πνευματικά κινήματα όπως ο Κομφουκιανισμός και ο Ταοϊσμός και ξεκίνησαν οι προσπάθειες οργάνωσης μιας κοινωνίας βασισμένης σε νόμους. Την ίδια περίοδο γνώρισε άνθηση η κινέζικη ποίηση αλλά και η πρόζα. Η «εμπόλεμη περίοδος» πυροδότησε και άλλες κοινωνικές αλλαγές. Αναδιαρθρώθηκε η οικονομία, αυξήθηκαν οι αγροτικές καλλιέργειες λόγω της διάδοσης της χρήσης του σιδήρου, με αποτέλεσμα να καλυτερεύσει το βιοτικό επίπεδο και να αναπτυχθεί ο πληθυσμός.

Κατά την διάρκεια της εμπόλεμης περιόδου εδραιώθηκε το φεουδαρχικό σύστημα.

Η εμπόλεμη περίοδος οδήγησε τους φεουδάρχες της κάθε περιοχής σε μεγάλο ανταγωνισμό μεταξύ τους για το ποιος τελικά θα κυριαρχήσει. Ο καθένας από αυτούς πίστευε ότι ήταν δικό τους μέλημα, δικό τους πεπρωμένο να ενωθούν όλα τα βασίλεια «κάτω από τον παράδεισο» (All under Heaven), μία φράση που σήμαινε στην ουσία κυριαρχία του ενός, όπως εκείνοι το αντιλαμβάνονταν.

Ο βασιλιάς του Qin ήταν ο πιο φιλόδοξος αλλά και ο πιο σκληρός, άκαρδος και αδίστακτος, χωρίς κανέναν ενδοιασμό. Ιστορικά θεωρείται ως ένας βάρβαρος τύραννος. Ήταν αποφασισμένος να κατακτήσει τα υπόλοιπα βασίλεια, γι αυτό και δέχτηκε, όπως μαρτυρούν ιστορικά στοιχεία, πολλές δολοφονικές επιθέσεις απ' όλη την Κίνα.

Τα επτά βασίλεια δεν σταματούσαν μπροστά σε τίποτα, στην προσπάθεια τους να πραγματοποιήσουν τον στόχο τους που δεν ήταν άλλος από το να δημιουργήσουν **την πρώτη κινεζική αυτοκρατορία**. Οργάνωσαν πολυπληθείς φρουρές και κατασκεύασαν μεγάλα τείχη στα σύνορα των αυτοκρατοριών τους. Στρατιωτικοί καταστρώνανε σχέδια για το πως θα νικούσαν τους ξένους στρατούς και θα κυριαρχούσαν. Στηριζόμενοι όμως και στις παραδόσεις, έδιναν μεγάλη σημασία σε καλά εκπαιδευμένους πολεμιστές που θα μπορούσαν

να αναλάβουν ειδικές ξεχωριστές αποστολές. Γι αυτό και στην ταινία «ο Ήρωας» η μοίρα της Κίνας φαίνεται να εξαρτάται από τα χέρια τριών τέτοιων θρυλικών πολεμιστών.

### **Το θέμα της ταινίας «ο Ήρωας»**

Το κύριο θέμα της ταινίας «ο Ήρωας» είναι η αυτοθυσία, με σκοπό να επιτευχθεί η ειρήνη. Σύμφωνα με τον σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού «πρέπει να κάνεις πολλές θυσίες ώστε να μπορέσεις να ακολουθήσεις τις ιδέες σου, τα πιστεύω σου και να καταφέρεις να επιβάλλεις ειρήνη. Στην πραγματικότητα η ταινία αποτελεί κλειδί για την ιστορία της Κίνας και την κουλτούρα της. Η ιδέα της θυσίας ενός ανθρώπου για ένα μεγάλο καλό έχει μείνει στην ιστορία της Κίνας ως ένα θέμα πολύ μεγάλο και γνωστό».<sup>25</sup>

Η ταινία έχει ως σκοπό να παρουσιάσει και να αναπτύξει την κινέζικη αντίληψη για τον ήρωα, αναδεικνύοντας ταυτόχρονα ότι η προκατάληψη επιφέρει παρερμηνείες στην αντίληψη των εννοιών του ηρωισμού αλλά και του ήρωα.

### **Σύνοψη της ταινίας «ο Ήρωας»**

Κατά την «εμπόλεμη περίοδο», η χώρα ήταν χωρισμένη σε επτά βασίλεια: Qin, Zhao, Han Wei, Yan, Chu και Qi. Για πολλά χρόνια τα βασίλεια αυτά μάχονταν για το ποιο θα κυριαρχήσει, με αποτέλεσμα να σκορπίζει το θάνατο και τον πόνο στους λαούς τους για πολλές δεκαετίες.

Το βασίλειο των Qin ήταν το πιο αποφασισμένο απ' όλα. Ο βασιλιάς του ήταν παθιασμένος με την ιδέα να ενώσει όλη την Κίνα και να γίνει ο πρώτος μεγάλος αυτοκράτορας, γι αυτό είχε γίνει πολλές φορές ο στόχος δολοφόνων που έρχονταν από τα άλλα έξι βασίλεια. Ήταν όλοι τους δολοφόνοι, κανένας όμως δεν ενέπνεε τόσο πολύ φόβο όσο οι τρεις Σίφουνας (Broken Sword), Χιονονιφάδα (Flying Snow) και Άνεμος (Sky).

Ο βασιλιάς Qin είχε υποσχεθεί, σε όποιον νικούσε αυτούς τους τρεις δολοφόνους, μεγάλη δύναμη, πλούτη και το σημαντικότερο όλων, μια συνάντηση μαζί του. Άλλα το να καταφέρει κάποιος να νικήσει αυτούς τους τρεις δολοφόνους ήταν πράγμα σχεδόν ακατόρθωτο, γιατί για δέκα περίπου χρόνια κανένας δεν είχε καταφέρει να το κάνει, δεν είχε καταφέρει ούτε καν να τους πλησιάσει. Έτσι λοιπόν όταν ο Άγνωστος (Nameless), έφτασε στο παλάτι φέρνοντας

---

<sup>25</sup> DVD, Zhang Yimou, 2004

τα όπλα των τριών αυτών δολοφόνων, ο βασιλιάς, θέλησε να ακούσει ολόκληρη την ιστορία. Κάθισαν λοιπόν στο παλάτι σε απόσταση δέκα βημάτων, και ο Άγνωστος του αφηγήθηκε αυτή την παράξενη ιστορία.

Για δέκα χρόνια, ο Άγνωστος μελετούσε την τέχνη του σπαθιού ώστε να καταφέρει να πολεμήσει τους τρεις δολοφόνους, χρησιμοποιώντας μόνο το σπαθί του. Ο Άγνωστος αντιμετώπισε τον πολύ ισχυρό Άνεμο σε μία μανιασμένη μάχη. Μετά από αυτή την επιτυχημένη μάχη και νίκη κατά του Ανέμου, ακολούθησε και η μάχη με τους Χιονονιφάδα και Σίφουνα. Αυτή τη φορά όμως δεν χρησιμοποίησε το σπαθί του για να τους νικήσει αλλά εμπνεύστηκε κάτι πιο δυνατό: εκμεταλλεύτηκε την αγάπη που είχε ο ένας για τον άλλον.

Ο βασιλιάς άκουσε τα πάντα με προσοχή, η διαίσθηση του όμως του έλεγε ότι κάτι άλλο είχε συμβεί.

Ο βασιλιάς έχει μια άλλη εκδοχή για το τι συνέβη, και αυτή τη στιγμή ο Άγνωστος κάθεται απέναντι του, σε απόσταση μεταξύ τους μόλις δέκα βήματα. Ο Άγνωστος έχει εκπαιδευτεί με τέτοιο τρόπο ώστε με μια του μόνο κίνηση έχει τη δυνατότητα να σκοτώσει τον βασιλιά, αλλά δεν το κάνει. Αυτό που τον συγκρατεί δεν είναι άλλο παρά ένα ιδανικό: η ενωμένη Κίνα την οποία επιθυμεί και ο βασιλιάς. Και γι αυτό το ιδανικό θυσιάζεται.

### **Ανάλυση της δραματικής δομής**

Αναλύουμε στη συνέχεια πως εισάγεται, αναπτύσσεται, κορυφώνεται και καταλήγει ο μύθος του «Ηρώα», παρουσιάζοντας τα κύρια σημεία που προωθούν την πλοκή της ταινίας. Η ανάλυση αυτή γίνεται με βάση τη θεωρία ανάπτυξης δραματικής δομής και τη θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων που παρουσιάστηκαν στο πρώτο κεφάλαιο.

### **Πράξη 1: Αρχή**

Στο πρώτο λεπτό της ταινίας εμφανίζεται ο κεντρικός μας ήρωας, ο Άγνωστος, συνοδευόμενος από την φρουρά του βασιλιά. Στα επόμενα πέντε λεπτά ο θεατής πληροφορείται για τις αρχικές συνθήκες του μύθου: ότι ο ήρωας έφτασε στο παλάτι γιατί κατάφερε να αντιμετωπίσει και να νικήσει τους τρεις δολοφόνους που απειλούσαν τη ζωή του βασιλιά. Στα πρώτα 10 λεπτά ο θεατής συνειδητοποιεί ότι ο

μύθος θα εξελιχθεί στη συνέχεια μέσα από αφηγήσεις, αφού οι αρχικοί διάλογοι αποσαφηνίζουν ότι ο βασιλιάς θέλει να δει τον Άγνωστο για ακούσει την ιστορία του. Μέσα στο πρώτο 20λεπτο η αφήγηση του Άγνωστου μας εισάγει στον κόσμο των υπόλοιπων πρωταγωνιστών της ταινίας. Βασισμένος στις αρχικές αυτές συνθήκες του μύθου, ο Άγνωστος συνεχίζει να αναπτύσσει την ιστορία του, ως τη στιγμή που ο βασιλιάς αντιλαμβάνεται ότι του λέει ψέματα. Η σκηνή αυτή ανατρέπει τα δεδομένα του μύθου και είναι η 1η κρίσιμη σκηνή της ταινίας.

### **Πράξη 2 : Μέση**

Εδώ ο Άγνωστος ξεκαθαρίζει το τι ζητάει να βρει, ποιος είναι ο σκοπός του στην ταινία. Έτσι λοιπόν λύνοντας αυτό το «μυστήριο», οδηγούμαστε στη σύγκρουση.

Γνωρίζουμε πλέον ότι ο Άγνωστος έχει οργανώσει αυτό το σχέδιο (παρουσίασε ότι κατάφερε να νικήσει τους τρεις δολοφόνους) για να καταφέρει να πλησιάσει τον βασιλιά. Και την πράξη αυτή την ακολουθεί η 2<sup>η</sup> κρίσιμη σκηνή στο 57<sup>ο</sup> λεπτό που είναι η ερώτηση που κάνει ο βασιλιάς στον Άγνωστο αν και αυτός είναι δολοφόνος. Για μια ακόμα φορά τα δεδομένα του μύθου ανατρέπονται άρδην και αποκαλύπτεται η νέα ταυτότητα του συνομιλητή του βασιλιά.

### **Πράξη 3 : Τέλος**

Στο τρίτο μέρος έχουμε την λύση του μύθου και τις επιπτώσεις που έχει αυτή η λύση στους ήρωες. Η απόφαση του Άγνωστου να μην θανατώσει τον βασιλιά, καταδίκασε τον ίδιο σε θάνατο. Η Χιονονιφάδα όταν είδε την κίτρινη σημαία της θανατικής ποινής κατάλαβε ότι δεν είχε επιτευχθεί ο στόχος της θανάτωσης του βασιλιά. Καταλαβαίνει ότι ο Σίφουνας έπεισε με τις ιδέες του τον Άγνωστο να μην γίνει δολοφόνος. Προκαλεί το Σίφουνα σε μονομαχία και τον σκοτώνει, έξαλλη από την άρνησή του να την αντιμετωπίσει. Μοιραία αυτοκτονεί αμέσως μετά αφού ήταν ερωτευμένη με το Σίφουνα. Η Σελήνη θρηνεί για το χαμό του αγαπημένου της δασκάλου. Η κάθαρση, με την Αριστοτελική έννοια, έχει επέλθει.

Η 1<sup>η</sup> πράξη διαρκεί 38 λεπτά, όσο και η 3<sup>η</sup>. Η 2<sup>η</sup> πράξη διαρκεί περίπου 22 λεπτά, πολύ λιγότερο απ' ό τι θα έπρεπε αν είχε ακολουθηθεί η κλασική γραμμική δομή ενός σεναρίου. Αντί για την αναλογία χρόνων διάρκειας 1/4 η αρχή, τα 2/4 η μέση και το τελευταίο 1/4 το τέλος, στη δομή του «Ηρωα» η αναλογία είναι 1.5 /4, 1/4 και 1.5/4 αντίστοιχα αρχή, μέση και τέλος.

### **Σκηνοθετική περιγραφή (οι εικόνες του μύθου)**

Είναι ενδιαφέρον να προσδώσουμε στη δραματική δομή περισσότερο οπτικό περιεχόμενο, αναλύοντας ποιές εικόνες είναι αυτές που προωθούν την εξέλιξη του μύθου. Το σενάριο συντάσσεται με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε περιγραφόμενη σκηνή να προκαλεί το σχηματισμό εικόνων στον εγκέφαλο. Ο σκηνοθέτης Ζανγκ Γιμού επέλεξε να παρουσιάσει τις εικόνες αυτές στην οθόνη ακολουθώντας ορισμένα σκηνοθετικά τεχνάσματα, τα οποία προκύπτουν από την σκηνοθετική περιγραφή του μύθου που παραθέτουμε στη συνέχεια μετά από προβολή της ταινίας.

### **Πράξη 1: Αρχή**

Ο Άγνωστος γονατίζει ενώπιον του βασιλιά. Ο βασιλιάς κοιτάει τα όπλα και τον πολεμιστή. Ρωτάει: "Πώς τους νικήσατε";

Ο Άγνωστος αφηγείται: Ο Άγνωστος αντιμετωπίζει τον Άνεμο. Η μάχη αγριεύει μέσα στα πρώτα 12 λεπτά της ταινίας. Τότε κλείνουν και οι δύο πολεμιστές τα μάτια τους: η εικόνα γίνεται ασπρόμαυρη. Η μάχη διεξάγεται μέσα στα μυαλά τους. Η ασημένια λόγχη του Ανέμου σπάει και εκείνος πέφτει στο έδαφος.

Η «μάχη μέσα στο μυαλό» είναι σκηνοθετικό εύρημα που καταδεικνύει τη σημασία των ψυχολογικών δυνάμεων των πρωταγωνιστών στην έκβαση της δράσης. Προκύπτει έτσι ο ρυθμός βάσει του οποίου οργανώνονται οι νοηματικές ενότητες: συνομιλία, αναδρομή στο παρελθόν, μάχη μέσα στο μυαλό. Ο Άγνωστος συνεχίζει να αφηγείται με ποιόν τρόπο κατάφερε να νικήσει τους άλλους δολοφόνους. Η προώθηση του μύθου ακολουθεί την ίδια μέθοδο: συνομιλία, αναδρομή και μάχη μέσα στο μυαλό.

Η πλοκή συνεχίζεται (περίπου στο 30ο λεπτό της ταινίας) τη στιγμή που ο Σίφουννας, σύμφωνα με τον Άγνωστο, κοιμάται με τη Σελήνη στη σχολή καλλιγραφίας και τους βλέπει η Χιονονιφάδα, η οποία δείχνει να ζηλεύει. Η Χιονονιφάδα μονομαχεί στη συνέχεια με την Σελήνη μέσα στο δάσος. Η σκηνή είναι θεαματική και λειτουργεί ως ένα ακόμα οργανωτικό στοιχείο με τη χρήση του κόκκινου χρώματος. Στο τέλος της αφήγησης, ο βασιλιάς απορρίπτει την ιστορία του Άγνωστου, και του αφηγείται εκείνος μια ιστορία που φαντάζει πιο κοντά στην αλήθεια. Αλλά και στην αφήγηση του βασιλιά βλέπουμε ότι επαναλαμβάνεται η ακολουθία «συνομιλία, αναδρομή στο παρελθόν, μάχη μυαλού».

Γίνονται συνεχώς αναδρομές και αναπλάσεις της ιστορίας από τον Άγνωστο και το βασιλιά. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται το θέμα της ταινίας και η εξέλιξη του δράματος, εφόσον ο θεατής κατανοεί ότι δεν υπάρχει μια μοναδική αλήθεια και αναμένει την επόμενη εκδοχή της ιστορίας. Κύριο ρόλο στη σηματοδότηση των διαφορετικών εκδοχών παίζει η χρήση του χρώματος.

## **Πράξη 2: Σκηνοθετική περιγραφή**

Ο βασιλιάς αρχίζει να υποβάλλει τις ερωτήσεις του. Στο 42<sup>ο</sup> λεπτό της ταινίας ο βασιλιάς κλείνει τα μάτια του. Στην ταινία, όταν οι ήρωες κλείνουν τα μάτια τους, υποδηλώνεται μια αναμενόμενη συμπεριφορά (behavioral prompt). Είναι μία ένδειξη ότι θα μεταφερθεί ο θεατής σε μια άλλη σκηνική πραγματικότητα, αναδρομή στο παρελθόν ή μάχη μέσα στο μυαλό. Τα οπτικά μηνύματα, όσο και ασήμαντα να είναι, δημιουργούν επίσης ένα δραματικό στυλ.

Στο 57ο λεπτό, η συνομιλία του βασιλιά και του Άγνωστου παίρνει μία ενδιαφέρουσα τροπή. Τα κεριά που βρίσκονται ανάμεσα τους είναι αναμμένα και όταν οι φλόγες φυσούν προς την κατεύθυνση του βασιλιά, τότε απευθύνεται στον Άγνωστο και τον ρωτάει: «Είσαι δολοφόνος... και έχεις μια τεχνική που δεν μπορεί να αποτύχει»; Ο Άγνωστος απαντάει «ναι».

Ο βασιλιάς βασίζεται στα κενά της ιστορίας που διηγείται ο Άγνωστος για να μετατρέψει την κατάσταση προς όφελός του. Μια από τις αναδρομές ήταν η μάχη του

βασιλιά με τον Σίφουνα μέσα στο παλάτι. Ο Σίφουνας είχε απειλήσει τη ζωή του βασιλιά χωρίς να τον θανατώσει ενώ μπορούσε. Ήταν αδύνατο επομένως τα αισθήματα του Σίφουνα για το βασιλιά να ήταν αυτά που αφηγούνται ο Άγνωστος. Και πάλι η κατανόηση της ψυχολογίας των πρωταγωνιστών είναι αυτή που προωθεί το μύθο.

### **Πράξη 3: Σκηνοθετική περιγραφή**

Τα τελευταία 18 λεπτά όπως και τα πρώτα 10 λεπτά της ιστορίας εκτυλίσσονται στο παρόν. Ανάμεσα σε αυτά τα διαστήματα, η δράση μεταφέρεται μέσα στο χρόνο, είτε στο παρελθόν είτε στον ψυχολογικό χρόνο αυτών που σκέφτονται οι πρωταγωνιστές. Από την ιστορία του Άγνωστου στην ιστορία του βασιλιά. Πρόκειται για μια σύνθετη ιστορία σε διάφορα επίπεδα.

Ο θεατής δεν αποπροσανατολίζεται τελικά από όλες αυτές τις μεταβάσεις σε διαφορετικούς αφηγηματικούς χρόνους, γιατί ακολουθεί τα σημάδια που αφήνει ο σκηνοθέτης στην εικόνα: χρήση των διαφόρων χρωμάτων, που αποδίδει το συναισθηματικό και θεματικό τόνο κάθε σκηνής, ή χρήση οπτικών μηνυμάτων, όταν οι χαρακτήρες κλείνουν τα μάτια τους. Τα τεχνάσματα αυτά επιτρέπουν την προσαρμογή του θεατή παρότι το έργο αλλάζει συνεχώς κατεύθυνση. Η σκηνοθετική αυτή προσέγγιση συνδυάζεται με τις ανάλογες κατευθύνσεις που προσφέρονται στο θεατή μέσω των κατατοπιστικών διαλόγων της ταινίας.

### **2.2 Οι πρωταγωνιστές στην ταινία «ο Ήρωας»**

Στις ταινίες μυθοπλασίας, οι σχέσεις των πρωταγωνιστών μεταξύ τους αποτελούν τον κύριο μοχλό προώθησης του μύθου. Οι σχέσεις αυτές προκύπτουν αβίαστα κατά τη συγγραφή του σεναρίου από τη χρήση των προπαρασκευαστικών κειμένων που περιγράφουν τους χαρακτήρες των πρωταγωνιστικών ρόλων, την εσωτερική και την εξωτερική τους ζωή, σύμφωνα με τα όσα αναφέρθηκαν στη θεωρία. Στην παράγραφο αυτή επιχειρούμε την ανασύσταση των δελτίων χαρακτήρων των πρωταγωνιστών της ταινίας «ο Ήρωας» μετά από προβολή της ταινίας. Αναλύουμε επίσης πλάνο-πλάνο, τη διάρκεια παρουσίας τους στην

οθόνη κατά τη διάρκεια της ταινίας και συσχετίζουμε τη δράση τους με τα είδη περιβάλλοντος που αντιμετωπίζουν, φιλικό, εχθρικό ή ουδέτερο ως προς τη δράση του εκάστοτε πρωταγωνιστή. Με τον τρόπο αυτό δημιουργούμε δεδομένα για το σχολιασμό της ταινίας αναφορικά με τους σκοπούς της εργασίας μας, σχολιασμός που είναι το αντικείμενο του τρίτου κεφαλαίου.

### **Περιγραφή των χαρακτήρων**

Στην ταινία «Ο Ήρωας» εμφανίζονται 6 πρωταγωνιστές τους οποίους συμβολίζουμε με κωδικά ονόματα από Π1 ως Π6 για τις ανάγκες της ανάλυσης. Συγκεκριμένα, οι αντιστοιχίες ονομάτων και κωδικών παρουσιάζονται στον παρακάτω πίνακα:

<b>Κωδικός Πρωταγωνιστή</b>	<b>Όνομα στην ελληνική έκδοση της ταινίας</b>	<b>Όνομα στην αγγλική έκδοση της ταινίας</b>
Π1	Άγνωστος	Nameless
Π2	Βασιλιάς	Qin
Π3	Άνεμος	Sky
Π4	Χιονονιφάδα	Flying Snow
Π5	Σίφουνας	Broken Sword
Π6	Σελήνη	Moon

### **Χαρακτηριστικά του Π1: Άγνωστος (Nameless)**

Είναι έξυπνος, γρήγορος, ήρεμος, δυνατός, με ιδανικά, και πάθος να τα κατακτήσει. Έχει αγάπη στη μουσική και μέσα από αυτή βρίσκει την γαλήνη.

### **Εσωτερική ζωή του Π1**

Ο αναφερόμενος ως Άγνωστος καταγόταν από μία επαρχία του Zhao. Στην ταινία, έμεινε ορφανός και από τους δύο του γονείς σε πολύ μικρή ηλικία, όταν τους σκότωσαν οι στρατιώτες του Qin και έτσι ποτέ δεν απέκτησε ένα όνομα. Ο κόσμος τον φώναζε «χωρίς όνομα» κάτι που στην ελληνική έκδοση της ταινίας αποδόθηκε με το όνομα



Άγνωστος. Όσο ήταν μικρός του είχαν δώσει την εξήγηση ότι το όνομά του προμήνυε ότι δεν θα είχε ανησυχίες («όχι ανησυχίες») και αυτό σήμαινε ότι θα του έμενε πολύς χρόνος ώστε για να αφιερωθεί στις σπουδές του. Έτσι και έγινε. Τότε βρέθηκε στο Qin όπου υιοθετήθηκε από μία οικογένεια. Όταν έμαθε την αλήθεια για το ποιος είναι, από πού κατάγεται και το κακό που είχε βρει την οικογένεια του, άρχισε να σκέφτεται ένα σχέδιο για το πώς θα μπορέσει να πάρει εκδίκηση. Μετά από 10 χρόνια εξάσκησης, απέκτησε φοβερές δεξιότητες στο χειρισμό και στην τέχνη του σπαθιού, την σπαθασκία. Γνώριζε πολύ καλά την τεχνική που επονομαζόταν «θάνατος στα 10 βήματα» (death within 10 paces).

Στην ταινία, την αλήθεια για την καταγωγή του την μαθαίνουμε προς το τέλος της ταινίας. Μέχρι τότε πιστεύαμε ότι ο Άγνωστος καταγόταν από μία επαρχία του Qin το Λενκ Μενκ. Η επαρχία αυτή είναι από τις μικρότερες στο βασίλειο του Qin και, καθώς αναφέρει ο βασιλιάς, ο κυβερνήτης του χωριού αυτού είναι κατώτερος αξιωματούχος του βασιλείου.

### **Εξωτερική ζωή του Π1**

Η ζωή του αυτή ξεκινάει όταν εμφανίζεται στο παλάτι του βασιλιά Qin συνοδευόμενος από τους στρατιώτες του βασιλιά. Ο σκοπός του καθ' όλη τη διάρκεια του έργου είναι να καταφέρει να σκοτώσει το βασιλιά ο οποίος και ευθύνεται για τη δολοφονία των γονιών του, αλλά και για το κακό που έχει προκαλέσει στους λαούς των 7 βασιλείων. Μας παρουσιάζει το σχέδιο που είχε σκεφτεί ώστε να καταφέρει να πλησιάσει τον βασιλιά τόσο κοντά ώστε να μπορέσει να εφαρμόσει την τεχνική του «θάνατος στα 10 βήματα». Μέχρι και τη στιγμή που τελικά θανατώνεται για χάρη των αξιών του και των ιδανικών του, τα οποία συνοψίζονται στη φράση «κάτω από τον ουρανό όλα».

### **Χαρακτηριστικά του Π2: βασιλιάς (Qin)**

Είναι σκληρός, αδυσώπητος και αμείλικτος άντρας,. Είναι προσκολλημένος στις ιδέες του και δεν λογαριάζει τον πόνο που προκαλεί στον κόσμο. Αναγνωρίζει τη δύναμη και το πνεύμα που διακατέχει τους αντιπάλους του. Ξέρει να διαβάζει τους εχθρούς του και έχει πολύ καλή διαίσθηση.

## **Εσωτερική ζωή του Π2**

Ο βασιλιάς Qin είναι κυρίαρχος ενός από τα 7 βασίλεια της Κίνας. Με τις συνεχόμενες μάχες που κάνει προκειμένου να κυριαρχήσει, έχει προκαλέσει στο κόσμο πόνο και θάνατο. Έχει δημιουργήσει πολλούς εχθρούς, που προέρχονται από τα υπόλοιπα έξι βασίλεια. Δέχεται συχνά τις απειλές δολοφόνων, όμως ακόμα δεν έχει καταφέρει κανένας να τον εξοντώσει. Έχει καταφέρει να δημιουργήσει τον μεγαλύτερο στρατό, ο οποίος και τον προστατεύει μέρα και νύχτα από τους δολοφόνους του. Όλα αυτά τα αντιλαμβανόμαστε από την αρχή της ταινίας, βλέποντας το πόσο προσεκτικά μεταφέρεται ο Άγνωστος στο παλάτι και την αντιμετώπιση που έχει από την φρουρά του βασιλιά.

## **Εξωτερική ζωή του Π2**

Στα πρώτα 3 λεπτά της ταινίας ερχόμαστε σε επαφή μαζί του. Στην αρχή γνωρίζουμε ένα άντρα σκληρό που κύριο του μέλημα είναι να καταφέρει να κυριαρχήσει των υπόλοιπων έξι βασιλείων, με οποιοδήποτε κόστος. Αλλά δεν έχει σκοπό να σταματήσει εκεί, αναζητώντας να κατακτήσει «όλο τον κόσμο» και να δημιουργήσει μια μεγάλη αυτοκρατορία. Στη διάρκεια όμως της ταινίας γνωρίζουμε έναν άντρα που αναγνωρίζει τις αξίες και έχει ιδανικά: ένα όραμα που θέλει να πραγματοποιήσει έτσι ώστε όλος ο λαός της Κίνας να ζει ενωμένος. Αναγνωρίζει τις ιδέες των επίδοξων «δολοφόνων» του και δείχνει στο τέλος να υποφέρει και αυτός με τον θάνατο του Αγνώστου, μη έχοντας επιλογή να τον προστατέψει από τον ίδιο του τον εαυτό.

## **Χαρακτηριστικά του Π3: Άνεμος (Sky)**

Είναι σταθερός, έξυπνος, γρήγορος, με έντονη διαίσθηση. Θεωρεί ότι το σκάκι και το σπαθί του προσδίδουν αρμονία.

## **Εσωτερική ζωή του Π3**

Ο Άνεμος προερχόταν από το Zhao, ένα από τα έξι βασίλεια. Είχε επιχειρήσει πολλές φορές να σκοτώσει το βασιλιά του Qin, για να εκδικηθεί τον πόνο που είχε προκαλέσει στους κατοίκους του Zhao, τότε όμως δεν τα είχε καταφέρει. Παρόλα αυτά θεωρείτο από τον βασιλιά ένας από τους πιο επικίνδυνους «δολοφόνους». Ο Άνεμος ζούσε σε μία «λέσχη

σκακιού». Αγαπούσε πολύ το σκάκι και την μουσική. Θεωρούσε ότι όπως το σκάκι έτσι και η σπαθασκία χρειάζονταν ηρεμία, σκέψη και ετοιμότητα. Πίστευε επίσης ότι οι πολεμικές τέχνες όπως και η μουσική δίνουν έμφαση στην ψυχική ανάταση του ανθρώπου.

### **Εξωτερική ζωή του Π3**

Στην ταινία εμφανίζεται στο πρώτο 10 λεπτό, όταν ο Άγνωστος αφηγείται στον βασιλιά πως κατάφερε να τον πλησιάσει και τελικά να τον νικήσει. Ο Άνεμος εμφανίζεται γρήγορος, έξυπνος, με φοβερές ικανότητες, αντιλαμβάνεται αμέσως το κίνδυνο που έρχεται και είναι πάντοτε έτοιμος να τον αντιμετωπίσει. Ο Άνεμος αντιμετωπίζει τις πολεμικές τέχνες με απόλυτο σεβασμό. «Θυσιάζεται» για τα ιδανικά του. Δέχτηκε να πεθάνει για να πετύχει το σχέδιο του Άγνωστου και να πεθάνει ο βασιλιάς. Ήταν ένας απaráμιλλος πολεμιστής.

### **Χαρακτηριστικά της Π4: Χιονονιφάδα (Flying Snow)**

Είναι δυνατή, ανεξάρτητη, δυναμική. Σκληρή με τους αντιπάλους της, αντιμετωπίζει οτιδήποτε εμπόδιο μπει στο δρόμο της προσπαθεί να πετύχει το στόχο που έχει στο μυαλό της.

### **Εσωτερική ζωή της Π4**

Η χιονονιφάδα κατοικούσε σε μία επαρχία του βασιλείου Zhao. Όταν ο πατέρας της, ο οποίος ήταν στρατηγός του Zhao, σκοτώθηκε σε μία μάχη με το βασίλειο Qin, πήρε το σπαθί του και ορκίστηκε ότι θα εκδικηθεί τον βασιλιά Qin για το κακό που προκάλεσε στην οικογένεια της αλλά και σε όλους τους κατοίκους του Zhao.

Η Χιονονιφάδα γνώρισε τον Σίφουνα όταν ακόμα εκείνος «περιπλανιόταν» και ερωτεύτηκαν. Προσηλωμένη στο στόχο της, του υποσχέθηκε ότι θα ζήσουν μαζί σαν κανονικό ζευγάρι, μόνο εάν την βοηθήσει να σκοτώσει το βασιλιά. Ο Σίφουνας της υποσχέθηκε ότι θα την βοηθήσει, αλλά τελικά δεν το έκανε. Από την ταινία μαθαίνουμε ότι εξαιτίας της ματαστροφής του αυτής έχουν 3 χρόνια να μιλήσουν.

### **Εξωτερική ζωή της Π4**

Η Χιονονιφάδα εμφανίζεται στην ταινία στο πρώτο τέταρτο, όταν ο Άγνωστος εξιστορεί πως κατάφερε να την πλησιάσει και να την νικήσει. Είναι πολύ σκληρή και

ταυτόχρονα δυναμική γυναίκα, που είναι αποφασισμένη να σκοτώσει τον βασιλιά του Qin με οποιοδήποτε κόστος. Για να καταφέρει να επιτύχει το σκοπό της, έπρεπε πρώτα να καταφέρει να τελειοποιήσει την τεχνική της στη σπαθασκία. Πιστεύοντας πως η τέχνη του σπαθιού βασιζόταν στην καλλιγραφία, κλείστηκε μαζί με τον Σίφουνα σε μία σχολή Καλλιγραφίας, χρησιμοποιώντας τα ψευδώνυμα Πηγή και Γκρεμός. Αφού τελειοποίησαν την τεχνική τους αποφάσισαν οι δυο τους να οργανώσουν επίθεση στον βασιλιά. Μπήκαν στο παλάτι και ξεκίνησαν να μάχονται, αλλά ενώ είχαν φτάσει πολύ κοντά, ο Σίφουνας τελικά οπισθοχώρησε. Η Χιονονιφάδα θύμωσε πάρα πολύ μαζί του και από τότε δεν ξαναμίλησαν. Όταν εμφανίζεται ο Άγνωστος και της ζητάει να πεθάνει, ώστε να καταφέρει να πετύχει τον κοινό σκοπό τους, εκείνη δέχεται. Οποιοσδήποτε θα προσπαθούσε να εμποδίσει το σχέδιο τους θα τον σκότωνε. Αλλά ο Σίφουνας έπεισε τον Άγνωστο ότι η εκδίκηση δεν συγκαταλέγεται στα ανώτερα ιδανικά και ο Άγνωστος εγκατέλειψε την αποστολή του. Όταν η Χιονονιφάδα το έμαθε σκότωσε τον Σίφουνα και αυτοκτόνησε και αυτή μαζί του.

### **Χαρακτηριστικά του Π5: Σίφουνας (Broken Sword)**

Είναι σκληρός, εκδικητικός, με αξίες και μεγαλοσύνη, Θεωρεί το σπαθί και την καλλιγραφία πράγματα αλληλένδετα που καλλιεργούν το πνεύμα. Είναι διορατικός, και κατανοεί την αξία των πραγμάτων.

### **Εσωτερική ζωή του Π5**

Ο Σίφουνας ήταν και αυτός πολίτης του Zhao. Έμεινε ορφανός σε πολύ μικρή ηλικία. Του άρεσε να περιπλανιέται και να έχει μία ανέμελη ζωή. Ο Σίφουνας δεν είχε ποτέ κάτι δικό του. Ήταν μόνος και «ελεύθερος», ώσπου γνώρισε την Χιονονιφάδα και την ερωτεύτηκε. Της υποσχέθηκε να την βοηθήσει να πραγματοποιήσει τον σκοπό της και ότι μετά από αυτό θα ζήσουν μαζί. Αποφάσισαν να μελετήσουν καλλιγραφία για να βελτιώσουν την τεχνική τους, καθώς πίστευαν ότι η καλλιγραφία και η ξιφασκία στηρίζονται στις ίδιες αρχές: βγαίνουν από την ψυχή και απαιτούν απλότητα και αλήθεια.

## **Εξωτερική ζωή του Π5**

Ο Σίφουνας μέσα από την καλλιγραφία αναγνώρισε κάτι ανώτερο όλων: «ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ ΟΛΑ». Η έχθρα που έχει δημιουργηθεί ανάμεσα στο Zhao και στο Qin είναι ασήμαντη μπροστά σε αυτόν τον ανώτερο σκοπό. Ο Σίφουνας θεωρούσε ότι το σπαθί που έχει σφυρηλατηθεί μέσα από το μίσος δεν πρέπει να πολεμήσει. Γιατί για τον Σίφουνα πρώτος σκοπός δεν είναι η τεχνική του σπαθιού, αλλά η ανώτερη ιδέα της σπαθασκίας: να ενώσει τον άνθρωπο με το σπαθί. Όταν αυτό επιτευχθεί, ακόμα και ένα κοφτερό φύλλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν όπλο. Η αρμονία με το σπαθί σημαίνει ότι όταν αυτό λείπει από το χέρι πρέπει να είναι στην καρδιά. Τότε μπορείς να χτυπάς τον εχθρό σου από μακριά ακόμα και χωρίς όπλο. Αυτός είναι ο ύστατος σκοπός της σπαθασκίας. Η απουσία σπαθιού τόσο απ' το χέρι όσο και από την καρδιά, σημαίνει ότι ο σπαθιστής είναι σε ειρήνη με τον κόσμο. Έχοντας αυτά τα πιστεύω, ο Σίφουνας είχε αποφασίσει και πριν 3 χρόνια να εγκαταλείψει την επίθεση στο βασιλιά. Παραθέτοντας αυτές τις απόψεις, προσπαθεί να πείσει τον Άγνωστο να παραιτηθεί από το σχέδιο του και να μην σκοτώσει τον βασιλιά. Τελικά τα καταφέρνει αλλά αυτό του στοιχίζει την ζωή, γιατί όταν η Χιονονιφάδα μαθαίνει την αποτυχία του Άγνωστου, τον προκαλεί σε μάχη, στην οποία ο Σίφουνας αρνήθηκε να προστατέψει τον εαυτό του. Πάντως η Χιονονιφάδα τον σκότωσε στην πραγματικότητα άθελά της και, επειδή δεν άντεχε να ζήσει χωρίς αυτόν, αυτοκτόνησε και εκείνη.

## **Χαρακτηριστικά της Π6: Σελήνη (Moon)**

Ειλικρινής, μάχεται μέχρι τέλος, δεν παραδίδει εύκολα να όπλα, έχει πίστη, υπάκουει τον δάσκαλο της και μπορεί να θυσιαστεί για τα πιστεύω της.

## **Εσωτερική ζωή της Π6: Σελήνη (Moon)**

Η Σελήνη είναι μια νεαρή κοπέλα που μένει στη σχολή καλλιγραφίας από τα οχτώ της χρόνια. Δάσκαλός της είναι ο Σίφουνας, ο οποίος της μαθαίνει την τέχνη της καλλιγραφίας και των πολεμικών τεχνών. Η Σελήνη είναι ερωτευμένη με τον δάσκαλο της και κάνει τα πάντα για να τον βοηθήσει.

## Εξωτερική ζωή της Π6

Η σελήνη εμφανίζεται στην ταινία τα λιγότερα λεπτά και η ζωή που μας παρουσιάζεται είναι της μαθητευόμενης του Σίφουνα, η οποία είναι έτοιμη να πολεμήσει για την αγάπη της και να θυσιάσει. Έρχεται αντιμέτωπη με τη Χιονονιφάδα γιατί επιτέθηκε στο δάσκαλο της, αλλά και με τον Άγνωστο για τον ίδιο λόγο. Γνώριζε ότι ο δάσκαλος της και η Χιονονιφάδα ήταν εραστές, αλλά υπερασπίζεται τον δάσκαλο της όσο και αν την πονούσε αυτό. Είναι αθώα, αλλά ταυτόχρονα και δυναμική. Στο τέλος της ταινίας, η Σελήνη θρηνεί για τον αγαπημένο της δάσκαλο.

Από τα παραπάνω δεδομένα διαπιστώνουμε ότι οι ήρωες αλληλεπιδρούν ο ένας με τον άλλον με τρεις τρόπους: βιώνουν τη σύγκρουση προσπαθώντας να πραγματώσουν τις ανάγκες τους, δημιουργούν σχέσεις με τα άλλα πρόσωπα του έργου και αντιφάσκουν ή καταφάσκουν με τον εαυτό τους.<sup>26</sup>

Χαρακτηριστικά, μαθαίνουν όλοι τις απαραίτητες τεχνικές ώστε να μπορέσουν να επιτύχουν τον σκοπό τους: να δολοφονήσουν το βασιλιά. Ο Άγνωστος μαθαίνει την τεχνική των «10 βημάτων» για να πλησιάσει το βασιλιά και να τον σκοτώσει, έχοντας οργανώσει και το κατάλληλο σχέδιο. Ήξερε ότι αν σκότωνε τους τρεις δολοφόνους θα κέρδιζε συνάντηση με τον βασιλιά. Στην αρχή σε απόσταση 100 βημάτων, αλλά για κάθε σπαθί που θα παρέδιδε θα πλησίαζε όλο και πιο κοντά, ώσπου θα έφτανε στα 10 βήματα και θα τον σκότωνε. Ο Σίφουνας και η Χιονονιφάδα κλείνονται σε ένα εργαστήριο καλλιγραφίας ώστε να τελειοποιήσουν την τέχνη τους στο σπαθί και να επιτεθούν στον βασιλιά. Ο πρώτος μέσα από την καλλιγραφία αλλάζει στόχο και ιδανικά και προσπαθεί να τα υπερασπιστεί ενώ η δεύτερη δυναμώνει την τέχνη της ώστε να επιτύχει τον αρχικό της σκοπό.

Μέσα από τις σχέσεις τους και τους στόχους που επιτυγχάνουν αλλάζουν την προσωπικότητά τους. Οι τέσσερις πρωταγωνιστές, Άγνωστος, Σίφουνας, Άνεμος, Χιονονιφάδα, έχουν ξεπεράσει τον φόβο τους για τον θάνατο, αφού μόνο έτσι μπορούν να

---

<sup>26</sup> Syd Field, 1982

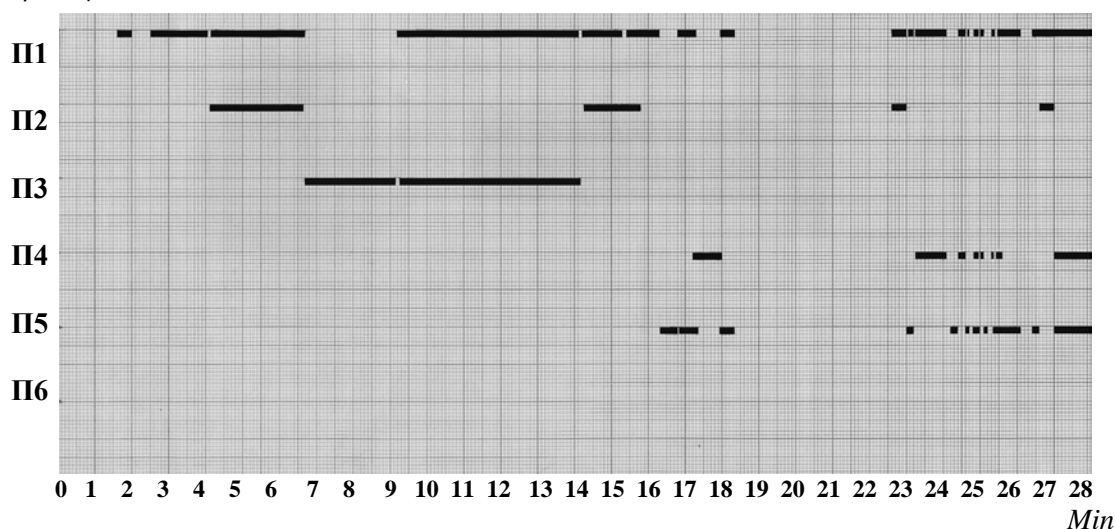
πραγματοποιήσουν τη δολοφονία του βασιλιά. Προκειμένου να πετύχουν τον στόχο τους, είναι έτοιμοι να θυσιάσουν την ζωή τους.

### Η εξέλιξη της δράσης σε σχέση με τους πρωταγωνιστές

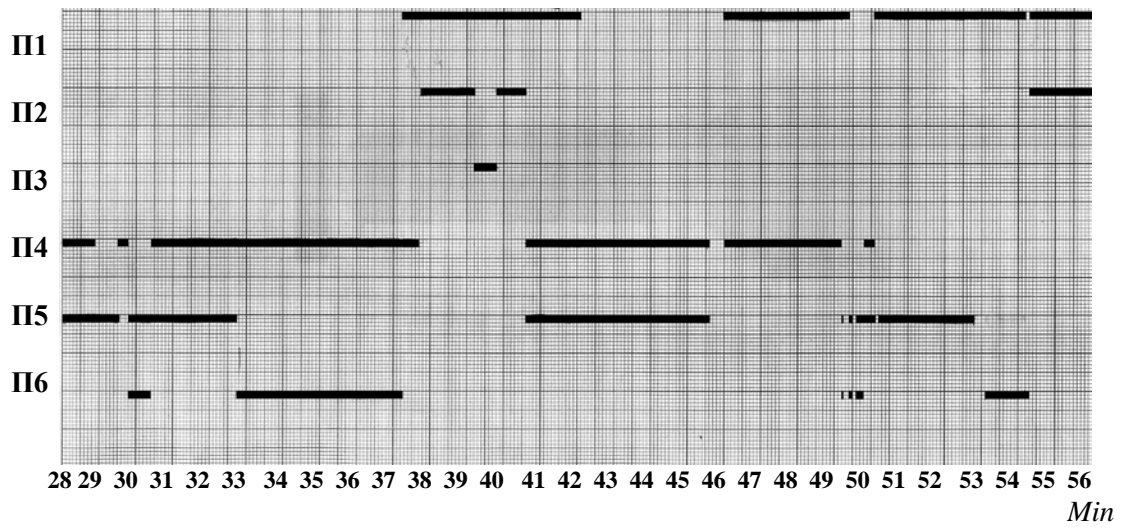
Η ταινία είναι χωρισμένη σε 14 ενότητες όπου κάθε ενότητα είναι χωρισμένη σε σκηνές ενώ κάθε σκηνή αναλύεται σε πλάνα, τα οποία αποτελούν αντικείμενο ανάλυσης στην παράγραφο 2.3.

Στον πίνακα που παρουσιάζεται στο παράρτημα IV έχει καταγραφεί η συχνότητα που εμφανίζονται οι πρωταγωνιστές στη διάρκεια των 93 λεπτών της ταινίας, καθώς και το περιβάλλον ( Ο. Π.= ουδέτερο περιβάλλον, Φ. Π.= φιλικό περιβάλλον, Ε. Π.= εχθρικό περιβάλλον) με το οποίο έρχονται αντιμέτωποι κάθε φορά που εμφανίζονται. Όσον αφορά στη διάρκεια παρουσίας των πρωταγωνιστών στην οθόνη, είναι δυνατό να εικονογραφήσουμε τα ευρήματα του πίνακα σε ένα διάγραμμα (ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1).

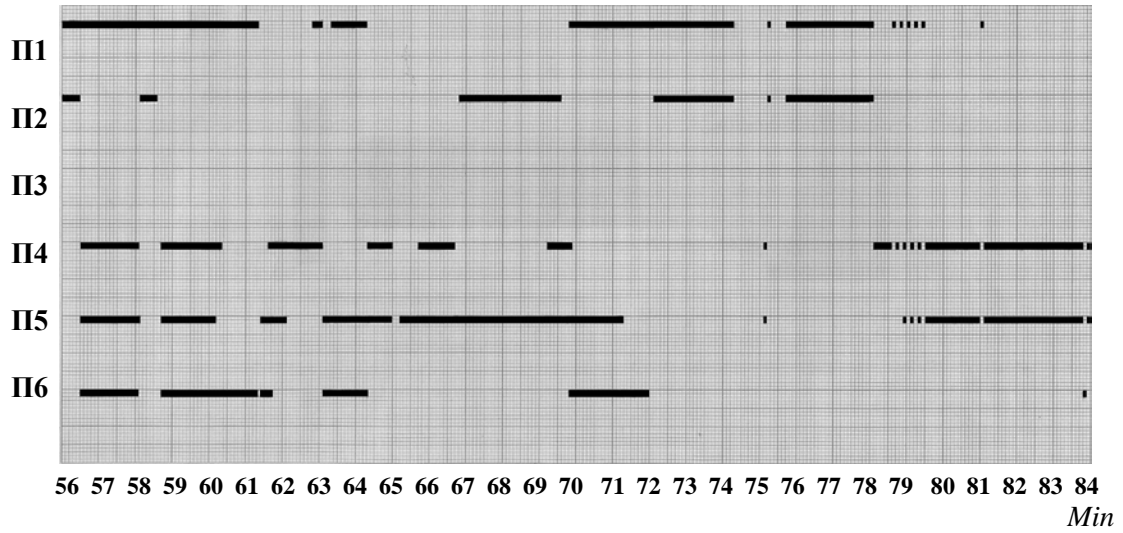
**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1**  
πρωταγωνιστές



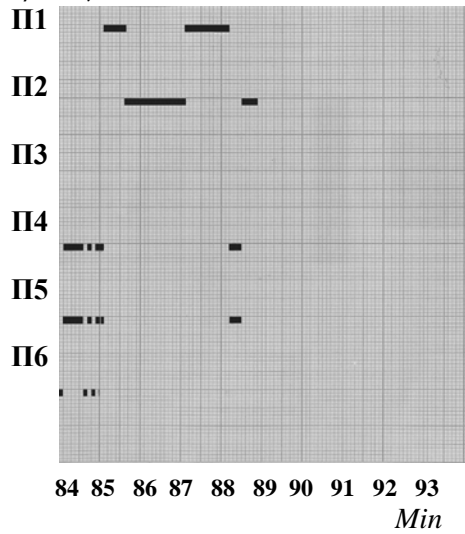
Πρωταγωνιστές



πρωταγωνιστές



πρωταγωνιστές





Η ανάλυση των δεδομένων του πίνακα του παραρτήματος IV παρουσιάζεται στη συνέχεια συνοπτικά, ανά ενότητα δράσης της ταινίας.

**Πρώτη ενότητα:** Διάρκεια 0- 4min

Κάνει την εμφάνιση του ο Π1 μέσα στα 2 πρώτα λεπτά του έργου. Από την αρχή βλέπουμε τον κεντρικό μας ήρωα και εστιάζουμε σε αυτόν.

**Δεύτερη ενότητα:** Διάρκεια 4.01- 14.12 min

Εμφανίζεται ο Π2 στο 4<sup>ο</sup> λεπτό και ο Π3 περίπου στο 6<sup>ο</sup> λεπτό, όπου συναντιέται με τον Π1. Στο σημείο αυτό οι δύο πρωταγωνιστές εμφανίζονται ταυτόχρονα. όπου ο Π3, έχει παράλληλη εμφάνιση μόνο με τον Π1 από το 9<sup>ο</sup> μέχρι το 14<sup>ο</sup> λεπτό. Διαπιστώνουμε ότι τη στιγμή που σταματάει να είναι στην οθόνη μας ο Π2 τότε εμφανίζεται ο Π3 και αντίστοιχα «εξαφανίζεται» ο Π2.

**Τρίτη ενότητα:** Διάρκεια 14.13- 21.54min

Ξεκινάει με την συνάντηση Π1, Π2. Στην ενότητα αυτή εμφανίζονται και άλλοι δύο πρωταγωνιστές ο Π5 και ο Π4 με την αντίστοιχη σειρά οι οποίοι καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της ενότητας εμφανίζονται σχεδόν ταυτόχρονα.

**Τέταρτη ενότητα:** Διάρκεια 21.55- 26.15 min

Και αυτή η ενότητα ξεκινάει με την συνάντηση του Π1 με τον Π2, ενώ ταυτόχρονα στο τέταρτο μέρος εμφανίζονται ο Π1 με τον Π5 και ο Π1 με τον Π4

Στις τέσσερις αυτές ενότητες παρατηρούμε ότι αυτός που έχει άμεση σχέση με όλους τους πρωταγωνιστές είναι ο Π1, ο οποίος και εμφανίζεται περισσότερο χρόνο. Ο μόνος που έχει συναντηθεί μέχρι αυτή την στιγμή με όλους. Ακόμα διαπιστώνουμε ότι ο Π6 δεν έχει παρουσιαστεί καθόλου σε αυτές τις τέσσερις ενότητες. Αυτό μας δημιουργεί την αίσθηση ότι δεν θα είναι από τα κύρια πρόσωπα που θα επηρεάσουν την δράση της ταινίας.

**Πέμπτη ενότητα:** Διάρκεια 26.16- 32.53 min

Εδώ αρχίζει να αναπτύσσεται η επαφή μεταξύ και των υπολοίπων πρωταγωνιστών. Η ενότητα και πάλι αρχίζει με την παρουσία του Π1, αλλά και του Π5, καθώς προχωράει ο χρόνος έχουμε και την συνάντηση των Π1- Π4 και Π5 την ίδια χρονική στιγμή. Αμέσως μετά

εμφανίζονται μαζί οι Π4 και Π5 και τέλος ο Π5 με τον Π6. Εδώ είναι η πρώτη φορά που εμφανίζεται στην ταινία ο Π6 σε κοινή εμφάνιση με τον Π5. Στην ενότητα αυτή δεν έχει εμφανιστεί καθόλου ο Π2.

**Έκτη ενότητα:** Διάρκεια 32.54- 39.21 min

Εδώ έχουμε τις εξής ταυτόχρονες εμφανίσεις: Π4-Π6, Π1-Π4, Π1-Π2 και με την αντίστοιχη σειρά. Μόλις φεύγει από την οθόνη μας ο Π6 τότε εμφανίζεται ο Π1 ακολουθεί ο Π2 ακριβώς τη στιγμή που σταματάει να φαίνεται ο Π4. Όπως θα διαπιστώσουμε και στην συνέχεια, αλλά ήδη διαφαίνεται μέχρι εδώ, ο Π2 δεν εμφανίζεται ποτέ μαζί με κανέναν άλλον εκτός από τον Π1.

**Έβδομη ενότητα:** Διάρκεια 39.22- 45.36 min

Και στην ενότητα αυτή εντοπίζουμε ότι έχουμε ταυτόχρονα τις παρουσίες των παρακάτω: Π1 με Π3, Π1- Π2, Π1-Π4-Π5, και Π4-Π5. Και εδώ διαπιστώνουμε ότι ο Π3 εμφανίζεται ακριβώς τη στιγμή που φεύγει ο Π2. Σε αυτή την ενότητα είναι η τελευταία φορά που εμφανίζεται στην οθόνη μας ο Π3. Δηλαδή όσο επηρέασε τη δράση της ταινίας ήταν μέχρι εδώ. Ενώ ακόμα παρατηρούμε ότι σε όλες σχεδόν τις ενότητες ο Π4 με τον Π5 εμφανίζονται σχεδόν ταυτόχρονα.

**Όγδοη ενότητα:** Διάρκεια 45.37- 49.50 min

Παρουσιάζονται μαζί στην οθόνη μας ο Π1 με τον Π4 και ο Π5 με τον Π6. Από το διάγραμμα φαίνεται ότι ο Π1 εμφανίζεται ακριβώς τα ίδια λεπτά με τον Π4 και βρίσκονται τον περισσότερο χρόνο της ενότητας αυτής παρουσία μας, ενώ το άλλο ζεύγος που παρουσιάζεται εμφανίζεται μόνο για ελάχιστα δευτερόλεπτα. Πρωταγωνιστικό άρα ρόλο και εδώ έχει ο Π1.

**Ένατη ενότητα:** Διάρκεια 49.51- 56.30 min

Και πάλι οι πρωταγωνιστές παρουσιάζονται ανά «ζεύγη» : Π4- Π5, Π5-Π1, Π1- Π6, Π1- Π2. Επιβεβαιώνεται ότι ο Π1 είναι ο μόνος που έχει αναπτύξει σχέσεις με όλους τους άλλους πρωταγωνιστές. Έτσι διαπιστώνουμε την σημασία αυτού του προσώπου ως συνδετικός ιστός στην εξέλιξη του μύθου.

***Δέκατη ενότητα: Διάρκεια 56.31- 1.02.54 min***

Εδώ για πρώτη φορά έχουμε ταυτόχρονα την παρουσία των τεσσάρων πρωταγωνιστών Π1- Π4- Π5- Π6 για περίπου 2 λεπτά. Ακριβώς μετά ακολουθεί συνάντηση του Π1 με τον Π2. Βλέπουμε ότι σχεδόν σε όλες τις ενότητες υπάρχει μια συνάντηση του Π1 με τον Π2, η οποία δεν γίνεται ποτέ παρουσία άλλου πρωταγωνιστή. Τέλος βλέπουμε ότι ενώ στην αρχή της ενότητας εμφανίστηκαν όλοι μαζί στο τέλος εμφανίζονται σε ζεύγη, **Π1- Π6, Π6- Π5, Π5- Π4.**

***Ενδέκατη ενότητα: Διάρκεια 1.02.55- 1.09.54 min***

Πρόκειται για το τελευταίο ημίωρο της ταινίας, στο οποίο εξελίσσεται η λύση του μύθου. Όλοι όσοι εμφανίζονται σε αυτή την ενότητα αποτελούν μέρος της λύσης. Έτσι έχουμε την παρουσία των: Π1- Π4, Π5- Π6, Π1- Π5- Π6, Π4- Π5, Π2- Π5, Π2- Π4- Π5, Π4- Π5.

Στο σημείο αυτό γίνονται και οι περισσότερες συναντήσεις, που σημαίνει ότι έχουμε ένταση στο ρυθμό εμφάνισης των πρωταγωνιστών.

***Δωδέκατη ενότητα: Διάρκεια 1.09.55- 1.18.09 min***

Εδώ γίνονται οι παρακάτω εμφανίσεις των ηθοποιών με την εξής σειρά: Π1- Π5- Π6, Π1- Π6, Π1-Π2, Π4- Π5. Και εδώ το συμπέρασμα που επιβεβαιώνεται είναι ότι ο κεντρικός Ήρωας είναι ο Π1 και γύρω από αυτόν πλέκονται όλες οι «συναντήσεις».

***Δέκατη- τρίτη ενότητα: Διάρκεια 1.18.10- 1.30.23 min***

Στην τελευταία ενότητα παρατηρούμε τις πολύ γρήγορες εναλλαγές μεταξύ των ηθοποιών. Η μόνη παράλληλη παρουσία είναι των Π4- Π5 ενώ οι υπόλοιποι εμφανίζονται εναλλάξ. Βλέπουμε ότι τη στιγμή που έχουμε στη οθόνη μας τον Π1 δεν έχουμε τους υπόλοιπους, και με τον ίδιο τρόπο εμφανίζονται και οι άλλοι. Οι πρωταγωνιστές σταματάνε να εμφανίζονται στο 89° λεπτό. Τα υπόλοιπα 4 λεπτά που απομένουν είναι ένα γενικό πλάνο. Ενώ περιμέναμε να εμφανιστεί τελευταίος όμως ο Ήρωας μας ο Π1 τελευταίος είναι ο Π2.

Μέσα από τα στοιχεία που συλλέξαμε από τον Πίνακα του παραρτήματος IV αλλά και από το Διάγραμμα 1, συνοψίζουμε στον παρακάτω Πίνακα 1 τη συνολική παρουσία των πρωταγωνιστών στα 93 λεπτά της ταινίας.

### **ΠΙΝΑΚΑΣ 1**

Π1	56'35''
Π2	19'1''
Π3	3'21''
Π4	32'36''
Π5	34'
Π6	17'15''


Ο Πίνακας 1 μας παρουσιάζει την συνολική παρουσία των ηθοποιών. Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι εμφανίζονται με την ακόλουθη φθίνουσα σειρά Π1, Π5, Π4, Π2, Π6, Π3. Έχοντας αυτό το αποτέλεσμα σαν γνώμονα μπορούμε να υπολογίσουμε αναλογικά πόσο ο καθένας από αυτούς επηρεάζει την εξέλιξη της δράσης της ταινίας.

### **ΠΙΝΑΚΑΣ 2**

Π1	60,5%
Π2	20,5%
Π3	3,4%
Π4	34,7%
Π5	36,5%
Π6	18,4%

Αντιλαμβανόμαστε ότι ο κεντρικός ήρωας μας είναι αυτός που με διαφορά εμφανίζεται συχνότερα από τους υπόλοιπους και ότι γύρω από αυτόν εξελίσσεται η δράση ολόκληρης της ταινίας. Ένα δεύτερο συμπέρασμα που μπορούμε να αντλήσουμε μέσα από τον πίνακα των πρωταγωνιστών, εκτός από τη συχνότητα που εμφανίζονται στη ταινία, είναι και το περιβάλλον με το οποίο κάθε φορά έρχονται αντιμέτωποι.

### **ΠΙΝΑΚΑΣ 3**

	Ο. Π	Ε. Π	Φ. Π
Π1	9	29	19
Π2	0	14	2
Π3	0	3	0
Π4	2	16	23
Π5	28	12	11
Π6	2	3	15

Από τον Πίνακα 3 προκύπτει ότι «ο Ήρωας» της ταινίας, δηλαδή ο Π1, είναι αυτός που βρίσκεται τις περισσότερες φορές σε εχθρικό περιβάλλον. Στην προσπάθειά του να πετύχει την εκδίκησή του συναντά ισχυρή αντίσταση. Δραματουργικά, ο Ζανγκ Γιμού έχει επιλέξει να προωθήσει την εξέλιξη του μύθου μέσα από τις διαπροσωπικές σχέσεις των πρωταγωνιστών. Αντιμετωπίζοντας διαδοχικά διαφορετικές προσωπικότητες πρόσωπο με πρόσωπο, ο Άγνωστος αλληλεπιδρά ουσιαστικά με τους υπόλοιπους πρωταγωνιστές, σέβεται την άποψή τους και τελικά αλλάζει ο ίδιος μέσα από αυτή τη διαδικασία. Γνωρίζουμε από τις προηγούμενες αναλύσεις του σεναρίου, ότι ο Άγνωστος εγκαταλείπει τον εκδικητικό του στόχο ενδίδοντας στην άποψη του Σίφουνα και ότι θυσιάζεται για ένα νέο, μεγαλύτερο ιδανικό που ανακάλυψε στην πορεία του μύθου.

### **2.3 Ανάλυση των μικροσκηνοθετικών χαρακτηριστικών**

Στις προηγούμενες παραγράφους του δεύτερου κεφαλαίου αναλύσαμε τα μακροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας «Ο Ήρωας» του Ζανγκ Γιμού, δηλαδή τα χαρακτηριστικά εκείνα που εφαρμόζονται στο σύνολο του έργου. Στην παρούσα παράγραφο θα αναλύσουμε τα μικροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας, αυτά δηλαδή που βρίσκουν εφαρμογή είτε στη σύνθεση των πλάνων είτε στη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο. Τέτοια στοιχεία είναι τα καδραρίσματα, η κίνηση της κάμερας, οι οπτικές μεταβάσεις από πλάνο σε πλάνο. Το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ είναι τα προπαρασκευαστικά κείμενα της ταινίας που μας δίνουν τις περισσότερες πληροφορίες για τα μικροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά. Για το λόγο αυτό θα επικεντρώσουμε την ανάλυσή μας στο σχολιασμό με βάση αυτά τα δύο κείμενα.

#### **Σχολιασμός του εικονογραφημένου σεναρίου της ταινίας «Ο Ήρωας»**

Ο Ζανγκ Γιμού ανήκει στους σκηνοθέτες που δεν απαιτούν τη δημιουργία εικονογραφημένου σεναρίου για το σύνολο του έργου, αλλά μόνο για ορισμένες σκηνές. Στην ταινία «Ο Ήρωας», η εικονογράφιση περιορίστηκε σε τέσσερις σκηνές: τη σκηνή **στη λίμνη**, όπου διεξάγεται η μάχη μεταξύ Άγνωστου και Σίφουνα, **στην βιβλιοθήκη**, όπου ο Άγνωστος

επιδεικνύει την τεχνική του, **στο δάσος**, για τη μάχη ανάμεσα στη Χιονονιφάδα και τη Σελήνη και τέλος **στη μάχη του Άγνωστου και της Χιονονιφάδας**.

Για λόγους οικονομίας χώρου παραθέτουμε τις διαφορετικές εκδοχές εικονογραφημένων σεναρίων, που συγκεντρώσαμε από την κινέζικη έκδοση του DVD της ταινίας και από το Internet, στο παράρτημα II. Στη συνέχεια θα σχολιάσουμε ανά σκηνή τη μορφή των εικονογραφημένων σεναρίων που χρησιμοποιούνται.

#### «Μάχη στο Δάσος» (Εικ.1-38)

Τα πρώτα σκίτσα (Εικ. 1,3,5,8,10,12-17,19-22,25,27,29 – βλ. Παράρτημα II) είναι αυτά που παρουσιάζονται στο DVD της ταινίας και αυτά που χρησιμοποιήθηκαν για την κινηματογράφησή της. Στο επάνω μέρος των εικόνων βρίσκεται το σκίτσο και ακριβώς από κάτω είναι η κινηματογραφημένη σκηνή. Παρατηρούμε ότι πολλά από αυτά δεν είναι ακριβώς με τον ίδιο τρόπο κινηματογραφημένα. Το εικονογραφημένο σενάριο δεν είναι ιδιαίτερα λεπτομερές, περιοριζόμενο σε πρόχειρη καταγραφή της δράσης και ορισμένα βέλη κατεύθυνσης, για να δείξουν την κίνηση κάποιων αντικειμένων αλλά και των ηθοποιών. Δεν καταχωρίζονται σχόλια, ήχοι, διάλογοι, θέση της κάμερας, φωτισμός, που θεωρούνται απαραίτητα για ένα σωστό και ολοκληρωμένο εικονογραφημένο σενάριο. Αποδίδεται μόνον ή θέση των ηθοποιών και η ενδυμασία τους, τα οποία όμως δεν ακολουθούνται πιστά σε όλα τα πλάνα.

Οι εικόνες 2,4,6,7,9,11,18,23,24,26,28,30 είναι τα σκίτσα που χρησιμοποιήθηκαν στο κόμικ της ταινίας «ο Ήρωας» που δημιουργήθηκε από τον Wing Shing Ma μετά την προβολή της ταινίας στις κινηματογραφικές αίθουσες. Παρόλο που το κόμικ έχει διαφορετικό τέλος από την ταινία, στις σκηνές που παρουσιάζονται ακολουθεί με πιστότητα το κινηματογραφημένο προϊόν, συμπεριλαμβανομένων των διαλόγων, ήχων, θέσης και κίνησης των ηθοποιών και το περιβάλλον της ταινίας. Όπως είναι φυσικό, λείπουν όλες οι λεπτομέρειες που αφορούν την κίνηση της κάμερας.

Τέλος, οι εικόνες 31-38 αναπαράγουν το εικονογραφημένο σενάριο που δημιουργήθηκε από τον σχεδιαστή των οπτικών εφέ (VFX). Σε αυτά η ανάλυση και

περιγραφή δίνονται με λεπτομέρειες. Ο σχεδιαστής αποδίδει πολύ σωστά την κίνηση των ηθοποιών, τη θέση και την κίνηση της κάμερας. Εμφανίζει με ποιόν τρόπο θα γίνει το πέρασμα από την μία σκηνή στην άλλη (cut, zoom out, κ.τ.λ.). Στο δεξί μέρος σχεδιάζει τα πλάνα, που θα γίνονται κοντινό στα πρόσωπα των ηθοποιών. Παρατηρούμε ότι έχει δώσει τίτλο σε κάθε πλάνο, και επιμελείται ιδιαίτερα τη μορφή των βελών για να αποδώσει την κίνηση των ηθοποιών αλλά και των αντικειμένων. Δίνει πληροφορίες για το περιβάλλον και επιπλέον αριθμεί κάθε πλάνο, ώστε να μπορεί κανείς να ανατρέξει σε αυτό είτε με τον αριθμό είτε με τον τίτλο. Η αρίθμηση αποτελεί προτίμηση των τεχνικών του μοντάζ και των ειδικών εφέ ενώ ο τίτλος προτιμάται για την επικοινωνία μεταξύ του σκηνοθέτη και των μελών της δημιουργικής ομάδας της ταινίας.

#### **«Μάχη Αγνώστου και Χιονοφιάδας» Εικ.39-64**

Οι εικόνες 39,41-44,46,49,50,52,53,55-58,60,62,63,64 είναι το εικονογραφημένο σενάριο που χρησιμοποιήθηκε στην ταινία. Εδώ παρατηρούμε ότι έχει γίνει κάποια χρήση των βελών αλλά και πάλι όχι αυτή που περιγράψαμε. Παρατηρούμε ότι στις εικόνες 46,50,53,56 χρησιμοποιεί το βέλος για να κάνει κοντινό στον ηθοποιό στις δύο πρώτες και στο σπαθί στην τελευταία αλλά ούτε εδώ έχει γίνει με τον αναμενόμενο τρόπο. Απλά δείχνει το πρόσωπο ή το αντικείμενο αντίστοιχα και σχεδιάζει ένα βέλος με κατεύθυνση προς τον αναγνώστη, εννοώντας ότι αυτό που είναι σχεδιασμένο θα πλησιάσει την οθόνη μας.

Οι Εικ.40,45,48,51,54,59,61, είναι από το κόμικ. Οι εικόνες έχουν απόλυτη συνοχή και ο αναγνώστης καταλαβαίνει επακριβώς τι συμβαίνει στη διάρκεια της μάχης.

#### **«Μάχη στη Λίμνη» Εικ.65-109**

Εδώ παρουσιάζεται το εικονογραφημένο σενάριο της ταινίας και σε αυτά δεν διαπιστώνουμε καμία αλλαγή με αυτά που είπαμε παραπάνω. Και πάλι είναι εμφανείς οι διαφορές από το εικονογραφημένο σενάριο με το κινηματογραφημένο υλικό. Στην Εικ.65 παρατηρούμε ότι ενώ το σπίτι στη λίμνη βρίσκεται στη δεξιά πλευρά της οθόνης, στην ταινία

εμφανίζεται στην αριστερή. Στην Εικ.60 πάνω από την ξαπλωμένη Χιονονιφάδα βρίσκεται ο Σίφουνας, ενώ στο σκίτσο δεν υπάρχει κανείς. Σε κανένα από τα σκίτσα δεν γίνεται η χρήση του βέλους, και αυτό δημιουργεί πολλά κενά.

Οι Εικ.66,68,94,101,103 είναι εικόνες που υπάρχουν στο κόμικ για την συγκεκριμένη σκηνή. Βλέπουμε ότι ο δημιουργός του έχει αφιερώσει πολύ λιγότερο χρόνο στο συγκεκριμένο απόσπασμα για τη σχεδίαση των σκίτσων των χαρακτήρων. Μάλλον ήθελε να εστιάσει περισσότερο στο περιβάλλον και τα χρώματα.

#### **«Επίδειξη στη βιβλιοθήκη» Εικ.110-131**

Οι εικόνες 111,115,117,119,121,123,124,126,127,129 είναι αυτές που κινηματογραφήθηκαν. Παρατηρούμε και σε αυτό το σημείο ότι έχει γίνει περιορισμένη χρήση βελών κατεύθυνσης, σε ορισμένες σκηνές μόνο. Τα σκίτσα εστιάζουν στην κίνηση του ήρωα και δείχνουν την κατεύθυνση που κινείται. Το πέρασμα από το ένα σκίτσο στο άλλο ακολουθεί τους κινηματογραφικούς κανόνες οπτικής συνέχειας για όλα τα πλάνα. Στο εικονογραφημένο σενάριο της συγκεκριμένης σκηνής παρουσιάζονται πολύ περισσότερες ομοιότητες με το κινηματογραφημένο υλικό από ότι στις προηγούμενες.

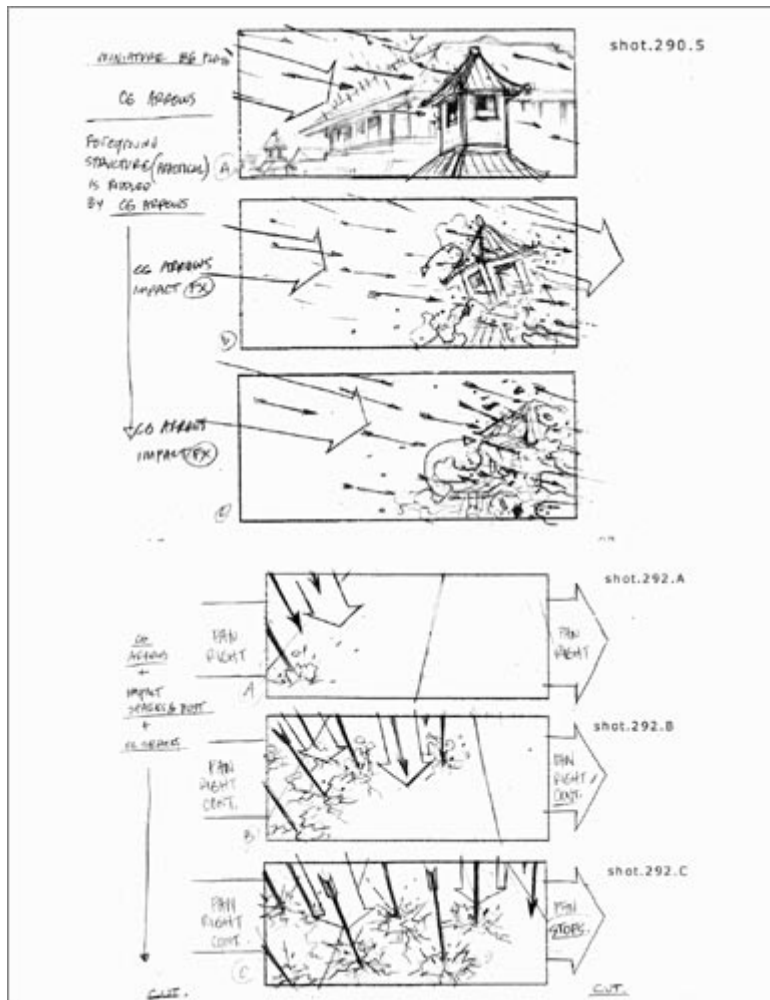
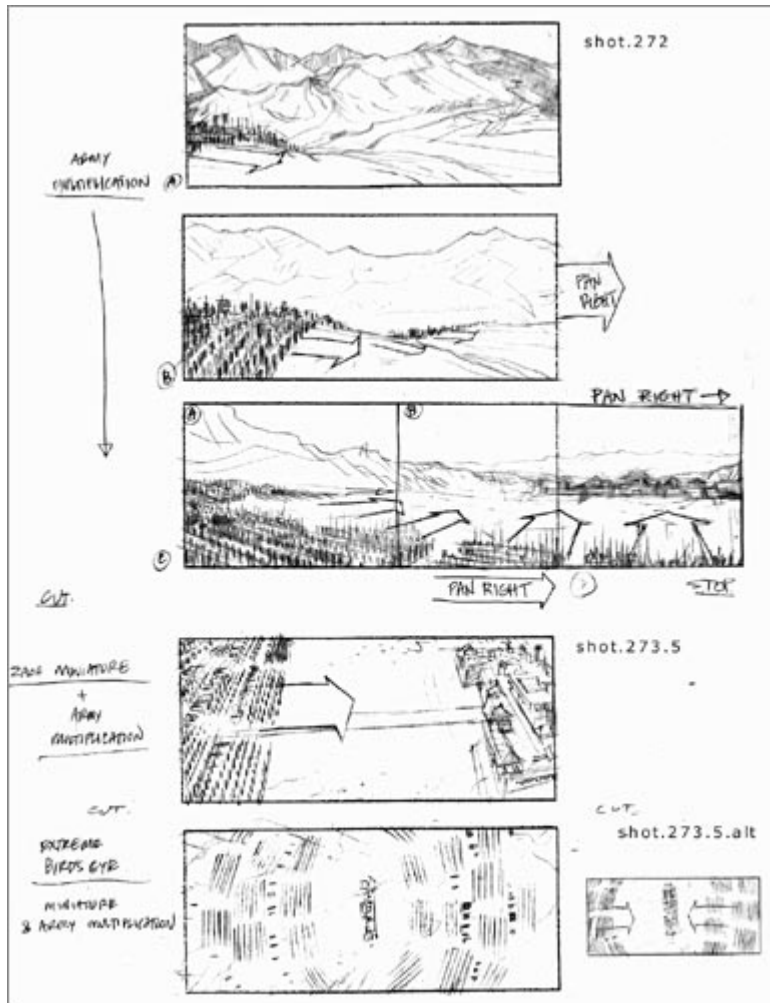
Οι εικόνες 112-114,116,118,120,122,125,128,130,131 προέρχονται από το κόμικ και δίνουν μεγαλύτερη σημασία στη λεπτομέρεια, αφού το κόμικ είναι τελικό προϊόν για τον αναγνώστη σε σύγκριση με το εικονογραφημένο σενάριο που είναι απλά ένα προπαρασκευαστικό κείμενο.

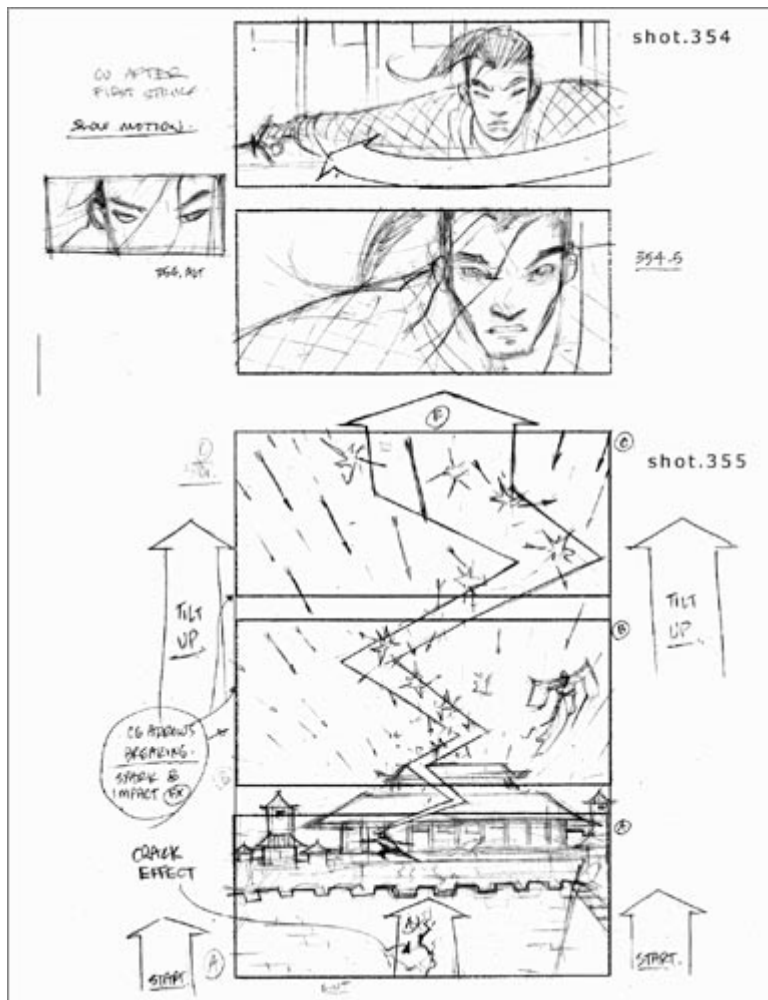
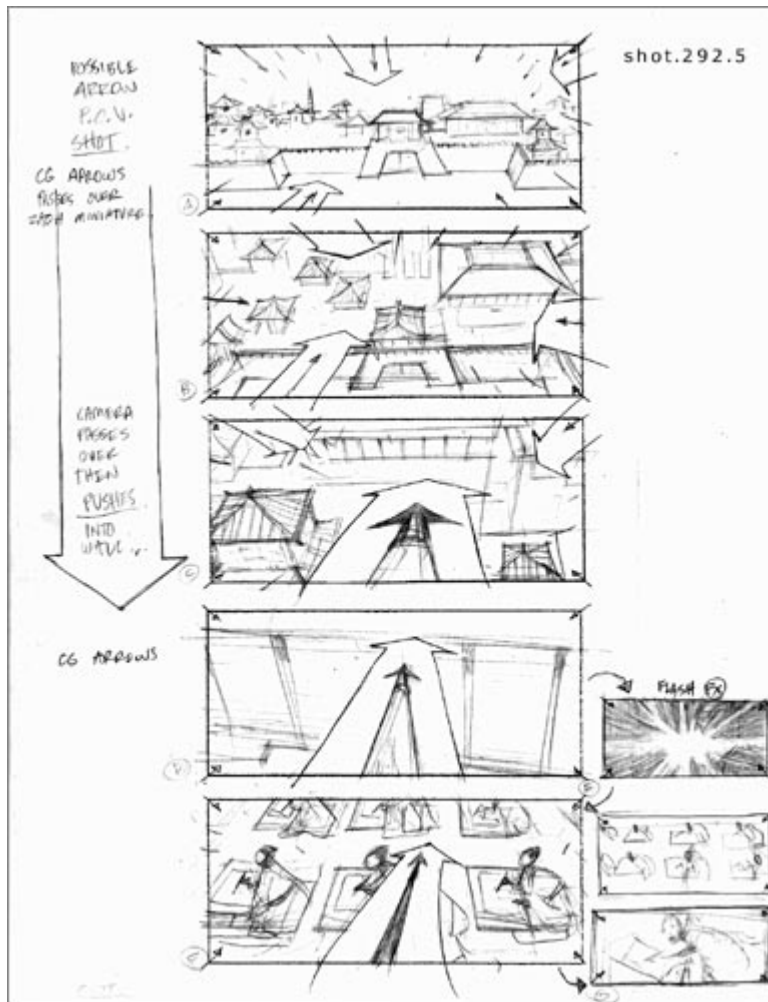
#### **«Επίθεση Στρατού στη Σχολή Καλλιγραφίας»**

Τέλος για την σκηνή αυτή έγιναν απευθείας το εικονογραφημένο σενάριο για τα οπτικά εφέ. Σίγουρα όπως και το εικονογραφημένο σενάριο της σκηνής «Μάχη στο δάσος» παρουσιάζουν πολλές λεπτομέρειες: Βέλη κατεύθυνσης, σημειώσεις, κίνηση ηθοποιών και κίνηση κάμερας. Παράλληλα έχουν παρατεθεί και οι αντίστοιχες σκηνές από την ταινία, αλλά και από το κόμικ. Οι ομοιότητες τους είναι σαφώς περισσότερες από το προηγούμενο εικονογραφημένο σενάριο που παραθέτονταν στα extras του DVD.



Στην πρώτη εικόνα, τα βέλη δείχνουν την κατεύθυνση κίνησης του στρατού αλλά και την κίνηση της κάμερας, από αριστερά προς τα δεξιά. Παρουσιάζει έτσι ταυτόχρονα τη θέση και την κίνηση των στρατιωτικών μονάδων από τις οποίες αποτελείται ο στρατός. Φαίνεται ξεκάθαρα επίσης η κίνηση που κάνουν τα βέλη που ρίχνουν οι οπλίτες και το πώς η κάμερα εστιάζει σιγά-σιγά μέσα στη Σχολή και δείχνει τις αντιδράσεις των μαθητών την ώρα που δέχονται την επίθεση. Στο δεξί μέρος σχεδιάζεται σε μικρότερη κλίμακα η αλλαγή από το ένα πλάνο στο άλλο. Στην τελευταία εικόνα παρατηρούμε ότι έχει σχεδιαστεί η κίνηση των βελών όταν αποκρούονται από τον Άγνωστο.





Από τις διαθέσιμες εκδοχές του εικονογραφημένου σεναρίου που περιγράψαμε, παρατηρούμε ότι όσο το προπαρασκευαστικό κείμενο υλοποιείται σε ύστερο στάδιο, σε χρόνο κοντά στην κινηματογράφηση της ταινίας, τόσο περισσότερες τεχνικές λεπτομέρειες παρουσιάζει και δίνεται ιδιαίτερη σημασία στα χαρακτηριστικά της κίνησης στην ταινία, είτε αυτή αφορά ηθοποιούς είτε αντικείμενα και την κάμερα.

**Η χρήση της κάμερας από τον Ζανγκ Γιμού** Ο κινηματογραφιστής δεν μελετά μόνο αυτό που κινηματογραφείται αλλά και το πώς αυτό θα κινηματογραφηθεί. Αυτό εξαρτάται από τρεις παράγοντες: φωτογραφικές όψεις του πλάνου, το καδράρισμα του πλάνου και τέλος τη διάρκεια του πλάνου. Στο παράρτημα III παραθέτουμε την ανάλυση των στοιχείων αυτών για ένα μεγάλο απόσπασμα από την ταινία. Σκοπός μας είναι να εξάγουμε συμπεράσματα για τα μικροσκοπιοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας, δημιουργώντας ταυτόχρονα μια βάση ανάλυσης για επόμενες εργασίες. Από την επεξεργασία των δεδομένων που παρουσιάζονται στο παράρτημα III, παρατηρούμε ότι τα πλάνα της ταινίας έχουν πολύ μικρή διάρκεια, από 1 έως 5 δευτερόλεπτα, ενώ δεν παρατηρούμε χρήση του μονοπλάνου. Το πέρασμα από το ένα πλάνο στο άλλο γίνεται με απευθείας μεταβάσεις (κοψίματα), χρησιμοποιώντας μοντάζ συνέχειας, το οποίο βασίζεται στο συνταίριασμα της σκηνικής κατεύθυνσης, της θέασης και των χρονικών σχέσεων από το ένα πλάνο στο άλλο.

Στον «Ηρωα», οι μάχες λειτουργούν σαν σημεία στίξης για τις δραματικές σκηνές και ο Ζανγκ Γιμού χρησιμοποιεί την κάμερα αιχμαλωτίζοντας κάθε πιθανή γωνία για να προκαλέσει τον ενθουσιασμό και το δέος του θεατή. Στην σκηνή που μάχεται ο Σίφουνας με τον Άγνωστο, η κάμερα κάνει λήψεις από πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά, πλάγια, βόρεια, νότια, ανατολικά και δυτικά, ακόμα και κάτω από το νερό.

Πολλές κινήσεις στις μάχες επιμηκύνονται και επιβραδύνονται με σκοπό ο θεατής να καταφέρει να δει κάθε λεπτομέρεια, από τις κινήσεις των ρούχων μέχρι την λάμψη των όπλων.



Σταθερό πλάνο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: Κοντρ πλονζέ  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό πλάνο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''



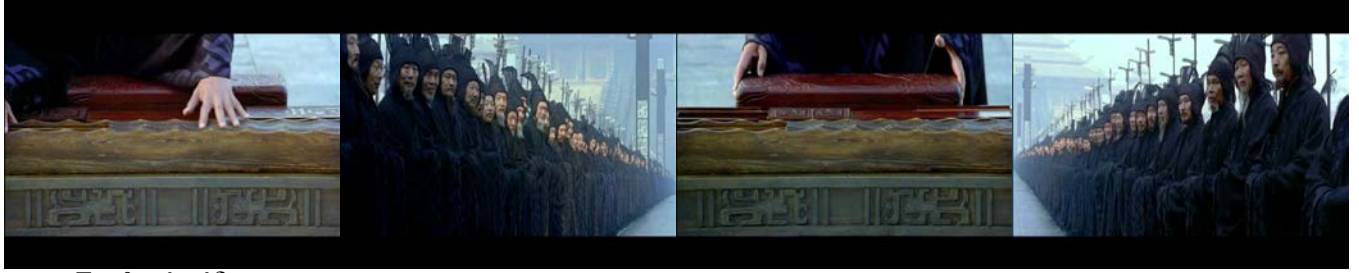
Κινούμενο κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: Τράβελινγκ (παρακολουθεί τον στρατιώτη)  
Διάρκεια: 22''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PAS: Αμερικάνικο πλάνο  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Πλάνο ημι-συνόλου  
Κάμερα: Βέρтикаλ  
Διάρκεια: 8''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Βέρτικάλ (ξεκινάει από τα χέρια του υπηκόου και ανεβαίνει προς τα πάνω κάνοντας, PRT: Κοντινό πλάνο μέσης και μετά PRP: Κοντινό πλάνο στήθους, όπου και σταματάει.)  
Συνολική διάρκεια: 1.19''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
GP: Κοντινό πλάνο  
Διάρκεια: 2''

## 2.4 Οι χρωματικές επιλογές στην ταινία «ο Ήρωας»

Η ταινία «ο Ήρωας» περιλαμβάνει τέσσερις χρωματικές ενότητες. Κάθε ενότητα παρουσιάζει μία διαφορετική εκδοχή της ιστορίας. Κάθε ιστορία εξιστορείται από διαφορετικό πρόσωπο, είτε από τον Άγνωστο είτε από το βασιλιά. Συνήθως, η χρήση του χρώματος στη σκηνοθεσία αποτελεί ατμοσφαιρικό στοιχείο της ταινίας, όμως στην περίπτωση του «Ήρωα» φαίνεται ότι αποτελεί κεντρική σκηνοθετική επιλογή. Από τις αναλύσεις που ακολουθούν θα κατανοήσουμε ότι οι χρωματικές ενότητες νοηματοδοτούν την εξέλιξη του μύθου και δεν αποτελούν απλά ατμοσφαιρικό στοιχείο.

## **Διάρκεια των χρωματικών ενότητων**

Οι χρωματικές ενότητες αναλύονται ως προς τη διάρκεια με τη σειρά που εμφανίζονται στην ταινία, όπως χαρακτηρίζονται από το αντίστοιχο χρώμα: κόκκινο, μπλε, άσπρο και πράσινο. Οι τρεις από τις τέσσερις χρωματικές ενότητες εισάγονται μετά από το διάλογο που γίνεται ανάμεσα στον Άγνωστο και το βασιλιά. Κάθε φορά που εισάγεται χρωματική ενότητα αντιστοιχεί σε μια νέα εκδοχή της ιστορίας.

### **1<sup>η</sup> χρωματική ενότητα: κόκκινο**

Ο βασιλιάς Qin ρωτάει τον Άγνωστο «πώς κατάφερες να τους νικήσεις» και αυτός ξεκινάει την αφήγηση. Η αρχή της αφήγησης γίνεται στο 27:04 λεπτό της ταινίας και τελειώνει στα 37:47 λεπτά. Η συνολική της διάρκεια είναι 10' 43'' και περιλαμβάνει τις ακόλουθες σκηνές: Σχολή καλλιγραφίας, μάχη στο δάσος ανάμεσα στη Χιονονιφάδα και τη Σελήνη, μάχη με τον Άγνωστο και τη Χιονονιφάδα.

### **2<sup>η</sup> χρωματική ενότητα: μπλε**

Και η ενότητα αυτή ξεκινάει με έναν διάλογο ανάμεσα στον βασιλιά και τον Άγνωστο, που μας προϋδεάζει ότι θα ακολουθήσει αφήγηση. Ο βασιλιάς αυτή τη φορά παρουσιάζει την δική του εκδοχή για το πώς κατάφερε να τους νικήσει καθώς διαπίστωσε ότι ο Άγνωστος του λέει ψέματα. Και στο σημείο μας δείχνει να καταλαβαίνει ποιος είναι ο λόγος που τον επισκέφτηκε («Για να διεκδικήσεις θέση στα 10 βήματα»).

Η αρχή της αφήγησης γίνεται στο 40:40 λεπτό της ταινίας και τελειώνει στα 54:30 λεπτά. Η συνολική της διάρκεια είναι 14' 10'' και περιλαμβάνει τις ακόλουθες σκηνές: Επίδειξη των δυνατοτήτων του Άγνωστου στη βιβλιοθήκη, μάχη ανάμεσα στη Χιονονιφάδα και τον Άγνωστο και τέλος τη μάχη στη λίμνη ανάμεσα στο Σίφουνα και τον Άγνωστο.

### **3<sup>η</sup> χρωματική ενότητα: άσπρο**

Προηγείται διάλογος ανάμεσα στον Άγνωστο και τον βασιλιά Qin.

Άγνωστος: «κάποιον έχεις υποτιμήσει;»

Qin: «Ποιόν;»

Άγνωστος: «Το Σίφουνα»

Η αφήγηση του Αγνώστου αρχίζει στα 56:36 και τελειώνει στα 58:15 λεπτά με συνολική διάρκεια: 2' 19''. Η ενότητα αυτή όμως δεν σταματάει εδώ. Διακόπτεται και πάλι από ένα διάλογο ανάμεσα στους δύο πρωταγωνιστές, Άγνωστο και βασιλιά Qin (58:16 με 58:40) και συνεχίζεται η ιστορία για άλλα 6' 11'' (58:41 με 64:32). Συνολική διάρκεια της άσπρης ενότητας: 8' 11''.

#### **4<sup>η</sup> χρωματική ενότητα: πράσινο**

Η τέταρτη και τελευταία χρωματική ενότητα ακολουθεί την άσπρη χωρίς καμία διακοπή από διαλόγους, όπως είχαμε παρατηρήσει να συμβαίνει στις προηγούμενες τρεις.

Η άσπρη ενότητα τελειώνει, με την προσπάθεια του Σίφουνα να μεταπείσει τον Άγνωστο από την εκπλήρωση του σκοπού του, να εκδικηθεί το βασιλιά. Όταν αρχίζει η αφήγηση του Σίφουνα, που παρουσιάζει τον λόγο της παραίτησής του από τον ίδιο σκοπό, μεταφερόμαστε στην πράσινη ενότητα. Η αρχή της «πράσινης» αφήγησης γίνεται στο 64:33 λεπτό της ταινίας και τελειώνει στα 70:00 λεπτά. Η συνολική της διάρκεια είναι 6' 07''.

Την ιστορία μέχρι και το σημείο αυτό την παρακολουθήσαμε μέσα από συνεχείς αναδρομές. Από το τέλος της πράσινης ενότητας και μετά όλα συμβαίνουν σε πραγματικό χρόνο και παρακολουθούμε τις αντιδράσεις όλων των πρωταγωνιστών. Στη χρήση του χρώματος από εδώ και στο εξής υπερτερεί το ατμοσφαιρικό στοιχείο: το παλάτι μας παρουσιάζεται σε μαύρες αποχρώσεις, ο Σίφουνας με τη Χιονονιφάδα σε λευκές ενώ η αποτυχία της αποστολής σηματοδοτείται από το κίτρινο χρώμα. Ο δάσκαλος της σχολής καλλιγραφίας μάλιστα, ο οποίος είχε συνοδεύσει τον Άγνωστο ως το παλάτι, δηλώνει την αποτυχία της αποστολής στη Χιονονιφάδα υψώνοντας κίτρινη σημαία.

#### **Επιλογή των χρωμάτων στην ταινία «ο Ήρωας»**

Στην ταινία «ο Ήρωας» ο Ζανγκ Γιμού έδωσε ιδιαίτερη σημασία στην επιλογή των χρωμάτων. Όπως ο ίδιος δηλώνει, η επιλογή των χρωμάτων αποτελούσε πάντοτε πρώτη



προτεραιότητα στις ταινίες του: «Την πρώτη φορά που σκηνοθέτησα μια ταινία, προσπάθησα να χρησιμοποιήσω πολύ έντονα και δυνατά χρώματα που θα καθήλωναν τον θεατή»<sup>27</sup>.

Ο Ζανγκ Γιμού συνδέει την κάθε χρωματική ενότητα με έναν αφηγηματικό κύκλο (κόκκινο, μπλε, πράσινο και άσπρο). Δίνει δηλαδή στο χρώμα συμβολικό ρόλο για να διοχετεύσει νοήματα στο θεατή. Αντίθετα, σύμφωνα με το διευθυντή φωτογραφίας της ταινίας Christopher Doyle, η επιλογή των χρωμάτων ήταν θέμα αισθητικής και όχι συμβολισμού: «οι χρωματικές επιλογές έχουν γίνει κυρίως σύμφωνα με το προσωπικό γούστο, συμβουλευόμενοι την τέχνη των χρωμάτων» αναφέρει. Κατανοεί πάντως ότι ο σκηνοθέτης προέρχεται από μια κουλτούρα που ευνοεί την απόδοση νοημάτων σε θέματα αισθητικής: «Οι Κινέζοι λένε ότι ένα ταξίδι είναι από μόνο του ένας προορισμός. Υποθέτω ότι αυτό το ταξίδι στα χρώματα, είναι μία προσπάθεια για να ανακαλύψουμε γιατί και με ποιον τρόπο δημιουργούμε μία ταινία».<sup>28</sup>

Ο Ζανγκ Γιμού δηλώνει «Νομίζω ότι επηρεάστηκα πάρα πολύ από την ταινία του Ακίρα Κουροσάβα «Rashomon». Ο Κουροσάβα δημιούργησε την ταινία του σε μαύρο και άσπρο, αν την είχε παρουσιάσει με χρώματα, ίσως και να είχαμε το ίδιο χρωματικό αποτέλεσμα. Έτσι, χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα θέλησα να δώσω έμφαση στις διαφορετικές έννοιες ή τις ιδέες για τις διαφορετικές ιστορίες. Στην πρώτη ιστορία δώσαμε το κόκκινο χρώμα, γιατί αυτή ιστορία είχε τόσο πολύ πάθος, αφορούσε τον έρωτα και τον θάνατο. Η δεύτερη έγινε μπλε γιατί ήταν ήρεμη, λυπηρή και μελαγχολική, αφού οι εραστές δεν μπορούσαν να μείνουν μαζί. Η τρίτη έγινε λευκή γιατί αυτή σε οδηγούσε στην αλήθεια.

Με αυτό τον τρόπο οι Κινέζοι συνδέουν τα χρώματα της ταινίας με την πλοκή της. Προχωρώντας προς το τέλος η μεγάλη μάχη ήταν πράσινη, αλλά σ' αυτό το χρώμα δεν μπορώ να αποδώσω κάποια ερμηνεία, απλά ήταν ένα χρώμα που δεν είχαμε χρησιμοποιήσει».<sup>29</sup>

Επιλέχτηκε λοιπόν το λευκό χρώμα για να συμβολίσει την πιο αληθινή σκηνή, επιλέχτηκε το κόκκινο για να συμβολίσει ότι το πάθος έχει διαφορετική αλήθεια από το λευκό. Στην κινέζικη παράδοση το πράσινο είναι το ξύλο, ο θυμός και τα μάτια. Κόκκινο

---

<sup>27</sup> Frances Gateward, 2001

<sup>28</sup> N.Y.T, 2004

<sup>29</sup> BBC.co, 2004

είναι η φωτιά, το χάρισμα και η χαρά. Κίτρινη είναι η γη και η επιθυμία. Λευκό είναι το μέταλλο, το δέρμα, τα μαλλιά και η λύπη. Το βασικό χρώμα στην ταινία, που είναι το μαύρο, συμβολίζει το νερό και το φόβο.

Η ταινία αυτή είναι μια αλληγορία αλήθειας και αντίληψης. Είναι μία επική ιστορία όπου κάθε της τμήμα αποκαλύπτεται μέσα από μία χρωματική ενότητα. Η ιστορία ιστορείται και ξανά- ιστορείται αλλά κάθε φορά είναι μια διαφορετική χρωματική ενότητα. Η πρώτη ιστορία κάνει χρήση του κόκκινου χρώματος, η δεύτερη του μπλε και η τρίτη του λευκού, ενώ μία από τις αναδρομές που γίνεται εμφανίζεται με πράσινο χρώμα. Καθώς τα χρώματα αλλάζουν βλέπουμε όχι διαφορετικές όψεις αλλά διαφορετικές πιθανότητες του ίδιου έργου, και κάθε αφήγηση προχωράει όλο και πιο κοντά στην αλήθεια δίνοντας ένα καλειδοσκοπικό εφέ στην ιστορία.

Ο Christopher Doyle παραδέχεται ότι: «Η απόχρωση τελικά έγινε και το θέμα της ταινίας. Μέρος της ομορφιάς της ταινίας είναι το γεγονός ότι η κάθε μία έκδοση της ιστορίας ήταν χρωματισμένη από διαφορετικά χρώματα και έδινε μια διαφορετική αντίληψη».

Στη σκηνή που διαδραματίζεται ανάμεσα στον Άγνωστο και τον Άνεμο στη Λέσχη σκακιού, παρουσιάζεται η μάχη που γίνεται μέσα στο μυαλό τους. Ο Christopher Doyle προτείνει στον σκηνοθέτη τη ξαφνική μεταβολή στη ροή από «χρώμα» σε «ασπρόμαυρο» και μας εισάγει με τον τρόπο αυτό στις χρωματισμένες σκηνές που θα ακολουθήσουν, αλλά και στις χρωματικές μετατροπές. Τη στιγμή που η Σελήνη θανατώνεται από το σπαθί της Χιονονιφάδας, στη μεταξύ τους μάχη στο δάσος, μεταμορφώνονται τα φύλλα που πέφτουν από χρυσό σε κόκκινο σαν το καθένα να γίνεται μια σταγόνα από αίμα.

Ο Ζανγκ Γιμού θεωρεί ότι οι επιλογές των χρωμάτων που κάνει έχουν άμεση σχέση και με την καταγωγή του και την παιδική του ηλικία. Κατάγεται από μία επαρχία στο Βορειότερο τμήμα της Κίνας και είναι βαθιά επηρεασμένος από την λαϊκή τέχνη και το τοπικό περιβάλλον. Οι απαρχές της λαϊκής τέχνης στην Κίνα ανάγονται σε τελετές όπου επικρατούσε το κόκκινο χρώμα.

Λέει ο σκηνοθέτης: «Το κόκκινο είναι το χρώμα της ζωής και του θανάτου. Από τη στιγμή που ξεκίνησα να ασχολούμαι με την τέχνη, αισθάνθηκα ότι το κόκκινο χρώμα

λατρεύεται από ολόκληρη την κίτρινη φυλή. Φανερώνει κάθε όψη της καθημερινής ζωής στις αγροτικές περιοχές».<sup>30</sup>

### **Κινηματογράφηση των χρωμάτων**

Αν συγκεράσουμε τις απόψεις των δυο βασικών συντελεστών της ταινίας για την επιλογή των χρωμάτων, καταλήγουμε σε ένα σύνολο συνειδητών και ασυνειδητών επιρροών που θα προσπαθήσουμε να ερμηνεύσουμε στη συνέχεια αυτής της παραγράφου, για κάθε χρώμα χωριστά. Είναι ενδιαφέρον να παρακολουθήσει κανείς τις τεχνικές αναφορές του διευθυντή φωτογραφίας για το πως υλοποιήθηκε η σκηνοθετική επιθυμία για χρωματισμό των βασικών αφηγήσεων στην ταινία.

### **Κόκκινο**

Η στιγμή της ιπτάμενης ξιφομαχίας είναι μια ιστορία αγάπης ανάμεσα σε δύο φανταστικούς δολοφόνους: Σίφουνα και Χιονονιφάδα. Το κόκκινο ήταν το πρώτο χρώμα που επέλεξε ο Γιμού, αλλά ο Doyle είχε αρκετούς ενδοιασμούς. Στις προηγούμενες συνεργασίες του με κινέζους σκηνοθέτες αρνιόταν να χρησιμοποιεί χρώματα έντονα όπως το κόκκινο, γιατί το κόκκινο είχε πολλούς παραλληλισμούς στην ιστορία της Κίνας και είναι πολιτικά συνδεδεμένο είτε με τον αυτοκράτορα είτε με το κομμουνιστικό καθεστώς.

Η συμβολική του σκηνοθέτη περιγράφεται από την εξίσωση: Αγάπη= Πάθος= Μάχη συμφερόντων= ματωμένη επίλυση. Η κόκκινη εκδοχή είναι η πιο βίαιη από όλες τις άλλες. Το κόκκινο είναι ταυτόχρονα ένα από τα κυριότερα χρώματα στην κινεζική κοινωνία. Το κόκκινο χρώμα διεκδικεί. Έπρεπε όμως να είναι και απαλό, τόσο ώστε στη σκηνή της μάχης στο δάσος να υπερισχύουν τα φύλλα, τα οποία είναι πολύ κίτρινα και φωτεινά. Το κόκκινο δεν έπρεπε να συγχέεται με το πράσινο το οποίο συμβολίζει και το παρελθόν. Έπρεπε να είναι το κόκκινο του ήρωα, το κόκκινο της αποφασιστικότητας. Θα έπρεπε να σημάνει την λύση.

Στις προδιαγραφές που επιβάλλουν αυτοί οι συμβολισμοί, που συνήθως αποδίδονται με φίλτρα στο φακό της κάμερας, προστίθενται και οι δυσκολίες που παρουσιάζουν τα

---

<sup>30</sup> Frances Gateward, 2001

αντικείμενα της κινηματογράφησης: Ο διευθυντής φωτογραφίας «έπρεπε να βρει έναν τρόπο να προωθήσει τις εικόνες που θα ταίριαζαν με το ασυνήθιστο σπάνιο κόκκινο χρώμα που θα είχαν τα κουστούμια. Για να το πραγματοποιήσει αυτό, αποφάσισε να αλλάξει από τα φιλμ Fuji σε Kodak. Το κόκκινο είναι το κόκκινο της Kodak. Έχει πολύ περισσότερο σταθερή χρωματική διαβάθμιση στο κόκκινο χρώμα». <sup>31</sup>

### **Μπλε**

Οι παραγωγοί αποφάσισαν να κινηματογραφηθεί η δεύτερη ιστορία σε μια υπέροχη λίμνη στη Jiuzhaigou στην Κίνα και το χρώμα του νερού τους ενέπνευσε ώστε να κάνουν την επιλογή του μπλε χρώματος. Όπως εξηγεί ο Doyle «γνωρίζαμε ήδη ότι το ένα κομμάτι θα είναι κόκκινο αλλά δεν γνωρίζαμε τι θα είναι τα υπόλοιπα χρώματα. Έτσι περιφερόμασταν στην Κίνα ώστε να ανακαλύψουμε σημεία τα οποία να μην είχαν ξανά-κινηματογραφηθεί στο παρελθόν και καταλήξαμε ότι αυτό μπορεί να είχε μεγάλο ενδιαφέρον. Το μπλε επιλέχτηκε σχεδόν οργανικά. Το αποτέλεσμα ήταν μία αντίθεση ανάμεσα στους χαρακτήρες και το σκηνικό, που έγινε σκόπιμα. Η σκέψη για το χρώμα αυτό, είναι γιατί έμοιαζε με φως. Αν έχεις ως σκοπό να δεις σκοτάδι στην ταινία, χρειάζεσαι φωτεινά σημεία σε κάποια κομμάτια. Με άλλα λόγια χρειάζεσαι αντίθεση. Το μπλε είναι ένα χρώμα διαυγές, ξεκάθαρο. Είναι ο ουρανός. Έπρεπε να είναι όμορφο και διάφανο, όπως η νερομπογιά, και πολύ δυνατό ταυτόχρονα.».

Παρατηρούμε ότι η επιλογή του μπλε χρώματος έγινε κατά τη διάρκεια του σταδίου της έρευνας χώρων, κάτι που καταδεικνύει τη σημασία του σταδίου αυτού στο τελικό αισθητικό αποτέλεσμα.

### **Άσπρο**

Απόρροια της επιλογής να κινηματογραφηθούν ξεχωριστά τον τρίτο μύθο στην έρημο που συνορεύει με το Καζακστάν ήταν και η επιλογή του άσπρου χρώματος για την ενότητα αυτή. Οι παραγωγοί επέλεξαν πρώτα το λευκό, το οποίο ήταν και το χρώμα της ερήμου το βράδυ υπό το φως του φεγγαριού, για τα κουστούμια εκείνης της σκηνής.

---

<sup>31</sup> N.Y.Times, 2004

«Έτσι λοιπόν μας προέκυψε να κινηματογραφήσουμε και εκεί το συνεργείο βρήκε την έρημο πανέμορφη αλλά αφόρητη, διότι έπρεπε να καθυστερήσουν μερικές μέρες ώστε να καταφέρουν να κάνουν τις σωστές λήψεις. Περίμεναν να έχει δροσιά ώστε να τα καταφέρουν. Το λευκό έγινε λίγο πιο θερμό από ότι το κανονικό λευκό εξαιτίας του απογευματινού φωτός».<sup>32</sup>

Ο διευθυντής φωτογραφίας της ταινίας συνεχίζει: «Μου αρέσει το λευκό μαζί με μπλε. Έχει λειτουργήσει καλά στις περισσότερες ταινίες. Εδώ δοκιμάσαμε πάλι μίξεις χρωμάτων με άσπρο, κίτρινο σε άσπρο, και ματζέντα με άσπρο που γίνεται ροζ. Έτσι προσπαθήσαμε να βγάλουμε φως από το συνδυασμό κάποιου θερμού χρώματος ματζέντα και του μπλε. Με αυτό τον τρόπο πετύχαμε να κινηματογραφήσουμε σωστά και το λευκό του Ασιατικού δέρματος»

«Όταν αρχίσαμε να κινηματογραφούμε τις λευκές σκηνές, αργά το απόγευμα με ένα σχετικά ζεστό φωτισμό, είχαμε τα κουστούμια σε μια αντίστοιχη απόχρωση με το χρώμα του δέρματος των ηθοποιών. Ήταν πολλές οι φορές που γυρίζαμε λευκές σκηνές ως αργά το απόγευμα με ένα σχετικά ζεστότερο φως, που δίνει στα κουστούμια το ίδιο κρεμώδες χρώμα όπως ήταν το δέρμα των ηθοποιών. Έτσι κάναμε χρήση μακρύτερων φακών και εναλλαγές με ευρυγώνιους, ενώ τις λήψεις έπρεπε συχνά να τις κάνουμε από χαμηλές γωνίες και με σταθερά κάδρα».<sup>33</sup>

## **Πράσινο**

Η πλοκή παρουσιάζεται με διάφορους τρόπους αλλά κυρίως μέσω των χρωμάτων. Οι αναδρομές γίνονται στην ταινία με πράσινο χρώμα. Το παλάτι είναι στολισμένο με τεράστιες πράσινες κουρτίνες. Σύμφωνα με τον ιταλό κινηματογραφιστή Vittorio Storaro το πράσινο χρώμα είναι το χρώμα της γνώσης. Ο Doyle αναφέρει ότι σε προηγούμενες ταινίες του χρησιμοποιούσε το πράσινο χρώμα ως το χρώμα της μνήμης.

Στην ταινία «ο Ήρωας» ο διευθυντής φωτογραφίας εξηγεί ότι: «Το πράσινο είναι το χρώμα των αφηγήσεων. Το χρώμα είναι ένας χαρακτήρας της ταινίας. Στα άλλα χρώματα

---

<sup>32</sup> N. Y. Times, 2004

<sup>33</sup> N. Y. Times, 2004

είχαμε δώσει μία ερμηνεία για την επιλογή τους, αλλά σε αυτή την περίπτωση επιλέξαμε το συγκεκριμένο πράσινο πολύ βιαστικά, και δεν μπορούσαμε να καταλάβουμε με ποιο ακριβώς φωτισμό έπρεπε να το επεξεργαστούμε. Και έτσι φαίνεται λιγότερο προκλητικό από τα υπόλοιπα χρώματα. Ως μόνη λύση βρήκαμε την ψηφιακή επεξεργασία, το κάναμε πιο στερεό πράσινο<sup>34</sup>»

### **Μαύρο**

Ο Ζανγκ Γιμού αναφέρει σχετικά με το μαύρο χρώμα: «Το μαύρο μοιάζει με το ασήμι. Το παλάτι του βασιλιά είναι μαύρο: μαύρο ξύλο, μαύρη οροφή, μαύρες επιφάνειες που λάμπουν όπως όταν το φως πέφτει πάνω σε ασήμι. Δεν χρησιμοποιήσαμε ειδικά εφέ σε αυτούς τους χρωματισμούς»<sup>35</sup>.

Το μαύρο χρώμα αντανακλά επίσης τις επιρροές που δέχτηκε ο σκηνοθέτης: «Ήθελα να φτιάξω μία ταινία με κύριο χρώμα το μαύρο από τότε που διάβασα σε κάποιο ιστορικό υλικό ότι η δυναστεία των Qin τιμούσε το μαύρο χρώμα. Το μαύρο ήταν το χρώμα του κράτους αυτού. Σαν κινηματογραφιστής γνώριζα πολύ καλά ότι το μαύρο χρώμα είναι το πιο δύσκολο για να το χρησιμοποιήσεις σε μία ταινία. Το καθαρό μαύρο δεν είναι δύσκολο σε μία ταινία αλλά αυτό που είναι πάρα πολύ δύσκολο να αποδοθεί είναι οι διαβαθμίσεις του. Είχαν υπάρξει κάποιες κινέζικες ταινίες που αναφέρονταν στην δυναστεία των Qin, συμπεριλαμβανομένης και της ταινίας «Ο αυτοκράτορας και ο δολοφόνος» (*The Emperor and the Assassin*) σκηνοθετημένη από τον Chen Kaige, με τον οποίο είχα κάνει μία συζήτηση για το πώς σκηνοθετείς στην πραγματικότητα κάνοντας χρήση του μαύρου χρώματος. Όμως κανένα από αυτά τα φιλμ στην ουσία δεν κατάφερε να αποδώσει καλά το μαύρο χρώμα. Έτσι ξεκίνησα να δουλεύω στο μυαλό μου για το πώς θα μπορούσε να γίνει μία ταινία κάνοντας χρήση του μαύρου, και πάνω σε αυτό το σημείο κατέληξα τελικά στη δυναστεία των Qin».<sup>36</sup>

### **Κίτρινο**

Ο Christopher Doyle αναφέρει σχετικά με την κινηματογράφιση του κίτρινου χρώματος: «Πιστεύεται ότι το κίτρινο χρώμα είναι το φωτεινότερο χρώμα της ίριδας, αλλά

---

<sup>34</sup> N. Y. Times, 2004

<sup>35</sup> China Today, 2004

<sup>36</sup> Q&A Asia source, 2004

στην ταινία «ο Ήρωας» πάντα ανταγωνίζεται το μπλε. Στην ταινία, το κίτρινο βγάζει μπλε σκιές. Προσπαθούμε να γεμίσουν τα κενά στη σκηνή του δάσους προκειμένου να αποβάλουν το μπλε χρώμα. Το μπλε χρώμα που χρησιμοποιείται στα κουστούμια «ξεφεύγει» από την οθόνη. Το κόκκινο μπορεί να φαίνεται στερεό, όμως το κίτρινο είναι εφήμερο ή είναι αυτή η αίσθηση των ιπτάμενων φύλλων και των γυμνών κλωναριών. Το κίτρινο του χρυσού είναι το πιο δύσκολο χρώμα για αναπαραγωγή σε φιλμ. Λόγω της δομής του, το χρώμα αναμειγνύεται συνήθως με πράσινο, αλλιώς δεν θα μπορούσες να αποδώσεις χρώματα στον κινέζικο ναό. Ακόμα και το κίτρινο χρώμα των ενδυμάτων σπάνια βγαίνει στο φιλμ καθαρό.»<sup>37</sup>

Είναι δυνατό να συνοψίσουμε την ανάλυση που προηγήθηκε σχετικά με την επιλογή και ερμηνεία των χρωμάτων στον πίνακα που ακολουθεί:

#### **ΠΙΝΑΚΑΣ 4**

##### *Ανάλυση των χρωματικών ενοτήτων*

Χρώμα	Αφηγητής	Χρόνος	Διάρκεια	Ερμηνεία
Κόκκινο	Nameless	27' 04''	10' 43''	Κίνα- Πάθος Φωτιά- Χάρισμα
Μπλε	Qin	40' 40''	14' 10''	Ουρανός- Διαγωγή- Ηρεμία- Λύπη
Ασπρο	Nameless	56' 36''	8' 29''	Έρημος- Αλήθεια- Μέταλλο- Δέρμα – Μαλλιά
Πράσινο	Qin- Nameless	64' 33''	6' 07''	Αφήγηση στο παρελθόν- Κινέζικη παράδοση-ζύλο- θυμός- μάπα
Μαύρο				Ατμόσφαιρα αυτοκρατορική –Νερό- Φόβος
Κίτρινο				Δάσος- Φύλλα- Χρυσός- Γη- Επιθυμία

Από την ανάλυση που προηγήθηκε κατανοούμε ότι ο σκηνοθετικός σχεδιασμός της ταινίας έδωσε μεγάλη σημασία στη σχεδίαση των χρωματικών ενοτήτων. Ο Ζανγκ Γιμού αποδίδει την επιλογή των χρωμάτων σε μία βαθύτερη φιλοσοφική ανάλυση που έχει άμεση σχέση με την ιστορία της Κίνας και κατ' επέκταση με την καταγωγή του, ενώ ο Christopher

<sup>37</sup> N.Y.Times, 2004

Doyle αποδίδει τις χρωματικές επιλογές σε απλούς κανόνες των συνδυασμών των χρωμάτων. Και οι δύο πάντως συμφωνούν πως η επιλογή αυτή δεν εξαντλείται στην προσπάθειά τους να αποδώσουν όσο καλύτερα γίνεται την ατμόσφαιρα της ταινίας. Στην πραγματικότητα, η ίδια η πλοκή της ταινίας εξελίσσεται μέσα από αυτές τις διαφορετικές χρωματικές εκδοχές.

Στο συγκεντρωτικό πίνακα παρατηρούμε ότι οι διάρκειες των χρωματικών ενοτήτων αφορούν κυρίως το ρυθμό, τη ροή του έργου. Δεν αντικατοπτρίζει η διάρκειά τους τη βαρύτητα που έχουν στην πλοκή της ταινίας, είναι όμως χαρακτηριστικό ότι η μπλε ενότητα της ηρεμίας διαρκεί περισσότερο από την κόκκινη του πάθους και ότι όσο πλησιάζουμε προς το τέλος της ταινίας τόσο πιο σύντομες γίνονται οι χρωματικές ενότητες, αφού η αφήγηση δίνει τη θέση της σιγά-σιγά στη δράση στον παρόντα χρόνο. Παρατηρούμε επίσης ότι το μαύρο και κίτρινο χρώμα παίζουν καθαρά ατμοσφαιρικό ρόλο και δεν σηματοδοτούν διαφορετικά την πλοκή της ταινίας.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup> : Η ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ «Ο ΉΡΩΑΣ»

Τα δεδομένα που συγκεντρώσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο για τα μικροσκηνοθετικά και μακροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά της ταινίας «ο Ήρωας» θα χρησιμοποιηθούν στο παρόν κεφάλαιο για την ανασύνθεση της σχεδιαστικής διαδικασίας που ακολουθήθηκε από τον σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού και το επιτελείο του. Η προηγούμενη ανάλυση μας επέτρεψε να συγκεντρώσουμε δεδομένα και για την πλοκή και για την ατμόσφαιρα της ταινίας. Επειδή στηρίχθηκε κυρίως σε προπαρασκευαστικά κείμενα και σε ανασύσταση των κειμένων αυτών μετά από προβολή της ταινίας, περιέχει ελάχιστα δεδομένα που προέρχονται από τη γνώση του παρασκηνίου της ταινίας, ιδιαίτερα όσον αφορά την ίδια τη διαδικασία ανάπτυξης και παραγωγής. Θα προσπαθήσουμε να ανασυστήσουμε αυτή τη διαδικασία στην παράγραφο 3.1, χρησιμοποιώντας και πάλι αποσπάσματα από συνεντεύξεις των συντελεστών της ταινίας.

Σημειώνεται ότι αυτή η διαδικασία της ανασύστασης από πληροφορία είναι κοινή πρακτική στην ανάλυση των ταινιών, ιδιαίτερα στις περιπτώσεις που περιγράφεται το παρασκήνιο της ταινίας, όπως π.χ. η διαδικασία κατασκευής μιας ταινίας.<sup>38</sup>

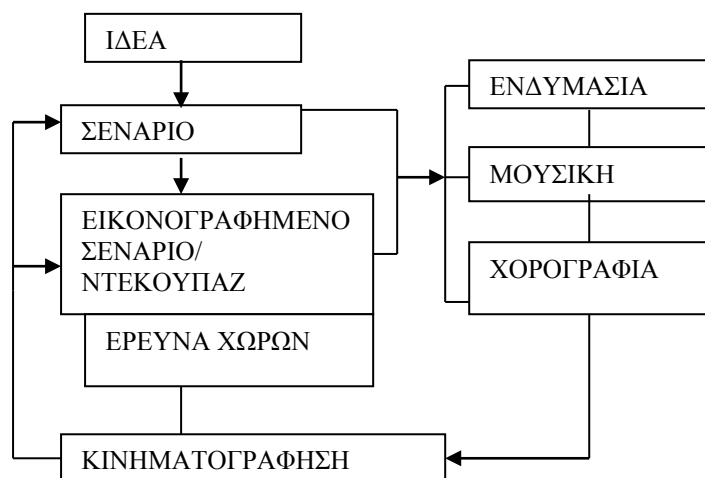
Στην παράγραφο 3.2 θα επιχειρήσουμε μια συσχέτιση της μεθοδολογίας ανάπτυξης της κινηματογραφικής ταινίας «ο Ήρωας» με τη γενική μεθοδολογία σχεδίασης, ώστε να κατανοήσουμε που συγκλίνει και που αποκλίνει σε σχέση με τη σχεδιαστική διαδικασία.

Στην παράγραφο 3.3 τέλος, θα αναλύσουμε με ποιο τρόπο ανέπτυξε ο σκηνοθέτης μια προσωπική σκηνοθετική στρατηγική μέσα από τις συνειδητές ή ασυνείδητες επιλογές του και θα αναφερθούμε στις επιδράσεις που δέχτηκε από εξωτερικούς παράγοντες, κινηματογραφικούς ή έξω-κινηματογραφικούς.

---

<sup>38</sup> Thomas Elsaesser, 2002

### 3.1 Διαδικασία ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας»



Διάγραμμα των σταδίων ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας»

Η παραπάνω διαδικασία ανάπτυξης μιας ταινίας ισχύει και για άλλες ταινίες μυθοπλασίας, αλλά στην παράγραφο αυτή την προσαρμόζουμε στην υπό μελέτη ταινία. Το διάγραμμα ροής της διαδικασίας που παρουσιάζουμε εδώ περιέχει τα στάδια για τα οποία διαθέτουμε δεδομένα από αναλύσεις τρίτων ή από τις αναλύσεις που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο.

Παρακάτω θα μελετήσουμε την διαδικασία όπως ακολουθήθηκε από τον Ζανγκ Γιμού, ο οποίος συμμετείχε με τις ιδιότητες του σκηνοθέτη, σεναριογράφου, διευθυντή φωτογραφίας και παραγωγού στη διάρκεια της παραγωγής της ταινίας «ο Ήρωας».

#### Η γέννηση της ιδέας του «Ήρωα»

Η ιδέα για το έργο αυτό αντλήθηκε κυρίως από κινέζικα λογοτεχνικά βιβλία που αναφέρονται στις πολεμικές τέχνες. Ο Ζανγκ Γιμού μεγάλωσε σε μια επαρχιακή πόλη της Κίνας Xi'an, Shaanxi. Η καταγωγή του αυτή είναι και ένας από τους κύριους λόγους που τον οδήγησε να κάνει μια τέτοια ταινία.

Ο ίδιος σε συνεντεύξεις του δηλώνει: «πάντοτε μου άρεσε η wuxia (λογοτεχνία με θέμα τις πολεμικές τέχνες). Διάβασα το πρώτο μου λογοτεχνικό βιβλίο τη δεκαετία του 60, το “Hawk Claw King”. Την περίοδο εκείνη, μεταξύ 1966-1976, ήταν η περίοδος της πολιτισμικής επανάστασης στην Κίνα, όπου δεν είχαμε και πολλές επιλογές στο τι

μπορούσαμε να διαβάσουμε. Παρόλο που έχουν περάσει πάνω από 20 χρόνια, από τα βιβλία εκείνα ακόμα θυμάμαι τους χαρακτήρες με φοβερή λεπτομέρεια, έτσι πάντοτε ήθελα να επιχειρήσω να φτιάξω μια τέτοιου είδους ταινία. Πριν από αρκετά χρόνια είχα ξεκινήσει να γράφω το σενάριο για την ταινία «Ο Ήρωας» και συνεργάστηκα με τους Louis Cha και Gu Long. Το σενάριο τελείωσε αλλά η ταινία τελικά δεν έγινε. Μετά από αυτό ξεκίνησα να δουλεύω και πάλι μόνος μου. Τότε προβλήθηκε το «Τίγρης και Δράκος» (Crouching Tiger, Hidden Dragon) του Ang Lee που είχε μεγάλη απήχηση στο κοινό. Η δύση αποδείχτηκε ότι δείχνει πολύ μεγάλο ενδιαφέρον για τέτοια θέματα και, μετά από αυτή την επιτυχία, αποφάσισα να ξανά ασχοληθώ με το σενάριο του «Ήρωα».

«Η ιδέα για την δημιουργία αυτής της ταινίας ξεκίνησε περίπου πριν 5 χρόνια<sup>39</sup>. Η ιστορία αφορούσε τον πρώτο αυτοκράτορα και τους επίδοξους δολοφόνους. Η ιστορία δεν είναι μόνο βασισμένη σε ιστορικά γεγονότα, αλλά επινοήθηκε κυρίως από εμάς. Την περίοδο εκείνη ο Ang Lee είχε ξεκινήσει ήδη να εργάζεται πάνω στο «Τίγρης και Δράκος». Εκείνη την περίοδο ψάχναμε για θέμα, και ήταν πολλές οι φορές που νομίζαμε ότι είχαμε ξεμείνει από ιδέες. Θέλαμε να προσαρμόσουμε μία ιστορία πάνω σε κάποια ιστορία της wuxia. Αλλά σχεδόν όλες οι ιστορίες με κάποιον τρόπο είχαν αποδοθεί. Έτσι στο τέλος αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε μία δική μας ιστορία βασισμένη βέβαια στις ιστορίες της wuxia».<sup>40</sup>

«Όποτε πηγαίνω στην πατρίδα μου, διαβάζω πάρα πολύ τους μύθους και τα παραμύθια που έχουν γραφτεί, δεν τα διαβάζω γιατί ψάχνω θέμα/ ιδέα για την ταινία μου, απλά μου αρέσει να τα διαβάζω», λέει ο Γιμού.<sup>41</sup>

Το κίνητρο για την ταινία αυτή προέκυψε μέσα από αυτές τις προσφιλείς του συνήθειες. Στην πραγματικότητα η πλοκή του έργου δεν σχετίζεται με την πολιτική κατάσταση της πατρίδας του. Αυτό που προσπαθεί είναι να κατανοήσει όσο το δυνατόν καλύτερα την ποίηση της Wuxia. Έτσι, μέσα από τα ποιήματα, καταλήγει ότι έχει μεγαλύτερη σημασία οι δολοφόνοι να μην κάνουν το τελικό βήμα! Το υψηλότερο επίπεδο

---

<sup>39</sup> Δηλαδή το 1996, 5 χρόνια πριν την προβολή της ταινίας «Ο Ήρωας»

<sup>40</sup> TimeAsia, 2004

<sup>41</sup> TalkAsia, 2005

πολεμικής τέχνης έχει να κάνει με τη φιλοσοφική αντίληψη ότι κινείς τον εχθρό σου με το πνεύμα σου, πιο πολύ χωρίς να κάνεις πράξεις παρά δρώντας.

Ο συν-σεναριογράφος της ταινίας Wang Bin αναφέρει: «Θυμάμαι, ήταν χειμώνας και ήμασταν μαζεμένοι και οι τρεις και συζητούσαμε για τη νέα μας ταινία, όταν ξαφνικά στον Ζανγκ Γιμού ήρθε μια ιδέα. «Πάντα επηρεαζόταν από την ενέργεια του στρατηγού Fan Yuji στην ιστορία του Jing Ke που αποπειράθηκε να δολοφονήσει τον βασιλιά του Qin. Θυσίασε τον εαυτό του για να επιτρέψει στον φίλο του να εκπληρώσει μια αποστολή. Πάντα ένιωθα συγκίνηση από την σιωπηρή αυτοθυσία (Ο Fan Yuji είναι ένας στρατηγός του βασιλείου Qin που εξορίστηκε στο βασίλειο του Zhao. Σύμφωνα με ορισμένους ιστορικούς, αυτοκτόνησε με σκοπό να δώσει το κεφάλι του στον Jing Ke για να το δωρίσει ο δεύτερος στο βασιλιά του Qin, έτσι ώστε να κερδίσει την εμπιστοσύνη του βασιλιά και να μπορέσει να τον πλησιάσει, η δολοφονία όμως απέτυχε και εκείνος δολοφονήθηκε από τον βασιλιά επιτόπου). Εκείνη τη στιγμή ο Ζανγκ Γιμού θεώρησε ότι δεν χρειάζεται να υπάρχει ιστορία αγάπης στο έργο, όμως εγώ όπως και ο Li Feng πιστεύαμε πως κάτι τέτοιο δεν είναι δυνατόν, γιατί ακόμα και οι ιστορίες της wuxia το χρειάζονται... Μετά από πολλές συζητήσεις, βρήκαμε λύση. Γράψαμε πολλές διαφορετικές εκδοχές της ίδιας ιστορίας και επιλέξαμε μία από αυτές. Μετά ο Li Feng ξεκίνησε να γράφει το σενάριο. Κατά τη διάρκεια αυτή ήμασταν σε συνεχή επαφή με τον Ζανγκ Γιμού».<sup>42</sup>

Η διαδικασία ανάπτυξης πολλών εκδοχών της ιστορίας είναι συνηθισμένη πρακτική στις ταινίες μυθοπλασίας, στην περίπτωση του «Ηρωα» όμως δημιουργήθηκαν διπλάσιες εκδοχές απότι συνήθως (10 αντί 4-5).

### **Η ανάπτυξη του σεναρίου του «Ηρωα»**

Το σενάριο όπως διαπιστώσαμε δεν γράφεται μόνο από ένα σεναριογράφο. Στη φάση αυτή μετέχουν πάνω από ένας, όπως έγινε και στην ταινία «ο Ήρωας». Για το σενάριο αυτής της ταινίας εργάστηκαν οι Zhang Yimou, Li Feng, Wang Bin. Είναι η φάση που επιδέχεται τις περισσότερες αλλαγές καθώς ποτέ δεν σταματάει ένα σενάριο να διαμορφώνεται όπως

---

<sup>42</sup> Cnn, 2004

αναφέρει και ο Li Feng « το σενάριο αυτό συνέχισαν να το δουλεύουν ακόμα και όταν πέρασαν στη φάση της κινηματογράφησης».

Μετά από κάθε ολοκληρωμένη φάση συγγραφής, το σενάριο περνούσε από «έλεγχο». Μαζεύονταν οι τρεις συν-σεναριογράφοι και, σε συνεργασία με τον κινηματογραφιστή Christopher Doyle, μελετούσαν προσεκτικά το σενάριο, έκαναν τις παρατηρήσεις τους, ο καθένας από την δική του σκοπιά, και ξεκίναγαν πάλι οι διορθώσεις. Σύμφωνα με τους Li Feng, Wang Bin, η διαδικασία αυτή διαρκούσε ατελείωτες ώρες, καθώς ο Ζανγκ Γιμού θεωρείται ο άνθρωπος που ελέγχει και την παραμικρή λεπτομέρεια. Όπως ο ίδιος δηλώνει, θέλει να είναι έτοιμος για τα πάντα: «όταν τελειώνει το σενάριο θέλω να γνωρίζω τα πάντα, που και πως θα γίνει το κάθε πλάνο».

Η σημασία στη λεπτομέρεια των περιγραφόμενων στο σενάριο σκηνών είναι χαρακτηριστικό του χαρακτήρα του σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού. Σε άλλες περιπτώσεις, ο σκηνοθέτης προσεγγίζει με περισσότερη λεπτομέρεια τη σκηνοθεσία μόνο κατά το στάδιο του ντεκουπάζ.

Σύμφωνα με τις συνεντεύξεις του σκηνοθέτη που παρουσιάσαμε στην παρούσα εργασία, διαπιστώνεται ότι το σενάριο της ταινίας έχει δεχτεί επιρροές από το έργο του Akira Kurosawa «Rashomon», όπου παρατηρούμε ότι ο μύθος προχωράει μέσα από συνεχείς αφηγήσεις της ίδιας ιστορίας, όπως ακριβώς γίνεται και στον «Ηρωα». Επίσης έχει επιρροές από το έργο του Ang Lee «Τίγρης και Δράκος», ιδιαίτερα στις αέρινες πτήσεις που κάνουν οι ηθοποιοί όταν μάχονται. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η μάχη που γίνεται στο δάσος, στο «Τίγρης και Δράκος», οι κινήσεις που κάνουν οι ηθοποιοί όταν πετάνε από δέντρο σε δέντρο και η σκηνή στη λίμνη, όπου οι ηθοποιοί ίπτανται από πάνω της.

### **Σχεδιασμός των κουστουμιών**

Παράλληλα με το σενάριο ξεκίνησε και ο σχεδιασμός των ρούχων από την Emi Wada. Ο Γιμού της ζήτησε να σχεδιάσει κουστούμια για την δυναστεία των Qin, έχοντας ως γνώμονα πηλινες φιγούρες. Αλλά για τα κουστούμια της δυναστείας του Zhao δεν είχε κάποιο πρότυπο και έτσι είναι όλα δικά τους δημιουργήματα.

Τα κουστούμια ακολουθούσαν τις χρωματικές ενότητες. Κάθε χρωματική ενότητα είχε τα ίδια χρώματα στο περιβάλλον, στα κουστούμια των ηθοποιών, αλλά και στα σκηνικά. Ο Γιμού ενδιαφερόταν πάρα πολύ να αποδώσει την ατμόσφαιρα στο έργο του. Αυτό ήταν και το κύριο χαρακτηριστικό της ταινίας.

Όπως στα περισσότερα προπαρασκευαστικά κείμενα, έτσι και στα σκίτσα των κουστουμιών, ακολουθείται η γενική σχεδιαστική μεθοδολογία με την επαναληπτική εφαρμογή του δημιουργικού σταδίου και της αξιολόγησης.

Η Wada έπαιρνε τις κατευθύνσεις από τον σχεδιαστή παραγωγής, αλλά πάντοτε βασιζόταν για ότι σχεδίαζε πάνω στο σενάριο. Σχεδίαζαν και οι δύο μέχρι να καταφέρουν να καταλήξουν στα σχέδια αλλά και στα χρώματα. «Αφού καταλήξαμε στις βασικές γραμμές μετά συνέχισα μόνη μου, ο Γιμού υποστήριζε τις ιδέες μου. Πίστευα πως οι ιστορικές κινέζικες ταινίες ήταν πολύ συνηθισμένες, έτσι θέλησα να προσθέσω νέο χρώμα, υλικό και ύφος στα κουστούμια, ώστε οι θεατές ανά τον κόσμο να συμπαθήσουν αυτό το έργο. Όλες οι επιλογές για τα χρώματα, το στυλ, και τα κουστούμια έγιναν από εμένα και την ομάδα μου, αλλά πάντοτε κάτω από την δική του καθοδήγηση».

«Ο Γιμού γενικότερα δίνει μεγάλη σημασία σε ότι βοηθάει ώστε να αποδοθεί καλύτερα η ατμόσφαιρα, τα κουστούμια που σχεδίασα παρουσιάζουν αυτό που είναι η ταινία. Μια ταινία που αναφέρεται στην τραγωδία των ηρώων».<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> TIME Asia magazine, 2004



#### **Ανάπτυξη εικονογραφημένου σεναρίου**

Αμέσως μετά έγινε το εικονογραφημένο σενάριο, από ένα σχεδιαστή που μελέτησε προσεκτικά το σενάριο και ξεκίνησε να σχεδιάζει ένα τουλάχιστον σκίτσο για κάθε πλάνο για όλα τα πλάνα της ταινίας. Παίρνοντας οδηγίες από τον Γιμού, αλλά και από τον κινηματογραφιστή Christopher Doyle, ώστε να καταφέρει να σχεδιάσει τα σκίτσα με όσο τον δυνατόν πιστότερο τρόπο, ακολουθώντας την κινηματογραφική γλώσσα. Παρόλα αυτά, από την ανάλυση του προηγούμενου κεφαλαίου κατανοούμε ότι τα σκίτσα αυτά είναι πρόχειρα, δεν αποδίδουν σωστά την κίνηση ηθοποιών και αντικειμένων, είναι δε πολλές οι φορές που τα καδραρίσματα στα σκίτσα δεν αντιστοιχούν ακριβώς με τα κινηματογραφημένα πλάνα. Ανεξάρτητα από τη λεπτομέρεια κατασκευής του, η ύπαρξη του εικονογραφημένου σεναρίου είναι πολύ σημαντική για τη σχεδιαστική διαδικασία και προωθούν την εξέλιξη των σταδίων ανάπτυξης της ταινίας.

Ο Γιμού δηλώνει ότι, παρόλο που τα εικονογραφημένα σενάρια δεν είναι ικανοποιητικά, γνώριζε όλες τις λεπτομέρειες όσον αφορά το στήσιμο της κάμερας και γενικότερα όλων των παραμέτρων των κινηματογραφικών λήψεων.

## **Ανάπτυξη της Μουσικής**

Αφού ολοκληρώθηκε και αυτό το στάδιο, ο Γιμού ήρθε σε επαφή με τον μουσικό Tan Dun και του ζήτησε να αναλάβει να γράψει την μουσική για την ταινία του. Οι δυο τους είχαν ξανά συνεργαστεί σε προηγούμενες ταινίες του Γιμού. Ο σκηνοθέτης μίλησε στον Dun για το θέμα του έργου, και εκείνος εντυπωσιάστηκε από τον ηρωισμό του έργου και την δύναμη των τεσσάρων δυναμικών ρόλων. Έτσι ο Tan Dun, αφού διάβασε το σενάριο, είδε το εικονογραφημένο σενάριο, τα σκίτσα για τα σκηνικά και τα κουστούμια, ξεκίνησε να σχεδιάζει την μουσική για το έργο.

Αμέσως ο συνθέτης συνέλαβε ορισμένους τόνους. Εξ αρχής ο Tan Dun αποφάσισε ότι «η μουσική πρέπει να συνδυάζει το «άρωμα» της Βόρειας Κίνας και των συναισθημάτων». Το μουσικό θέμα έπρεπε να είναι ταυτόχρονα ρομαντικό και να αναδεικνύει τη βαθιά αγάπη για την Γη τους. Ο Tan Dun ήρθε σε επαφή με τον Itzhak Perlman, που με το βιολί του έχει συνοδέψει τις πιο ρομαντικές ταινίες. Έτσι και οι δύο μαζί προσπάθησαν να συνδυάσουν τη ρομαντική δυτική μουσική του βιολιού και την κινέζικη μουσική.

Παρόλο που και η μουσική βοηθάει την ατμόσφαιρα του έργου και ενδιέφερε πολύ τον Γιμού, ο ίδιος δεν επενέβη περισσότερο και, μετά την πρώτη συνάντηση, άφησε τον Tan Dun και την ομάδα του να λειτουργήσουν αυτόνομα.

Παρατηρούμε ότι στην περίπτωση της μουσικής σύνθεσης, ο σκηνοθέτης επιλέγει μια «υψηλή εποπτεία» της διαδικασίας σχεδίασης, επειδή στηρίζεται στην καλή προηγούμενη εμπειρία και επικοινωνία με το συνθέτη.

## **Σχεδιασμός Χορογραφίας**

Τις χορογραφίες επιμελήθηκε ο Ching Siu-tung. «Παρατηρώντας τους ηθοποιούς, αισθάνεσαι πως οι κινήσεις τους είναι αέρινες, ότι χορεύουν στον αέρα. Οι ηθοποιοί χρησιμοποιούν όπλα στις μάχες αλλά δεν θέλουμε να εστιάσει εκεί ο θεατής, αλλά κυρίως στις αέρινες κινήσεις τους. Επίσης οι σκηνές δράσης ήταν σχεδιασμένες έτσι ώστε να συνάδουν με τα οπτικά εφέ. Σε διαφορετικό περιβάλλον και ατμόσφαιρα οι σκηνές δράσης



έχουν διαφορετική μορφή και κίνηση. Οι χορογραφίες ήταν αρκετά δύσκολο να υλοποιηθούν από την πλευρά των ηθοποιών διότι δεν γνώριζαν καθόλου πολεμικές τέχνες και γι αυτό οι κινήσεις δεν στηρίζονταν στη δύναμη και στην τεχνική αλλά, στην όμορφη κίνηση των σωμάτων.

«Μελέτησα πρώτα τις κινήσεις του καθενός, κάνοντας λήψεις από διαφορετικές γωνίες κάθε φορά, και τέλος έφτιαξα μία χορογραφία ξεχωριστή για τον καθένα. Ο Ζανγκ Γιμού ήταν παρών σε όλες αυτές τις μελέτες και βοηθούσε τους ηθοποιούς να κατανοήσουν σε κάθε σκηνή τη δράση – αντίδραση που έχουν με το περιβάλλον τους, αλλά και με τους υπόλοιπους που βρίσκονται στο πλάνο». Σύμφωνα με τον Γιμού, οι χορογραφίες δίνουν ρυθμό στην ιστορία.

Με τη συμμετοχή του στις πρόβες, ο σκηνοθέτης πρόσφερε πολύτιμες πληροφορίες στους ηθοποιούς για τον τρόπο με τον οποίο σχεδίαζε να κινηματογραφήσει τις συγκεκριμένες σκηνές. Εικάζουμε ότι η συνεχής παρουσία του σκηνοθέτη δεν θα ήταν απαραίτητη εάν υπήρχαν λεπτομερή προπαρασκευαστικά κείμενα για το στάδιο της χορογραφίας.

### **Έρευνα χώρων**

Αυτό είναι ένα από τα κυριότερα στάδια κατά τον Γιμού και ο ίδιος ασχολήθηκε πάρα πολύ με αυτό το στάδιο. Είχε μελετήσει πολύ καλά όλες τις περιοχές και γνώριζε ακριβώς που θα γίνουν τα γυρίσματα. Λόγω των έντονων κλιματικών αλλαγών σε εκείνα τα σημεία, ο σκηνοθέτης είχε τοποθετήσει ανθρώπους που κατέγραφαν ακριβώς τις αλλαγές που γίνονται στο περιβάλλον και τον ενημέρωναν συνεχώς. Στο δάσος όπου έγινε και η μάχη ανάμεσα στη Χιονονιφάδα και τη Σελήνη, γνώριζε πολύ καλά τις αλλαγές στις αποχρώσεις των φύλλων. Είχαν αρχίσει να παρακολουθούν τις αλλαγές από τότε που τα φύλλα ήταν πράσινα έως ότου άρχισαν να κιτρινίζουν και ο Γιμού ενημερώθηκε και πήγε εκεί για να κάνει τα γυρίσματα. Το ίδιο συνέβη και με τη σκηνή στη λίμνη. Παρακολουθούσαν την λίμνη για περίπου ένα μήνα και έτσι διαπίστωσαν πως η λίμνη είναι τόσο ήρεμη ώστε να καθρεφτίζονται οι ηθοποιοί για λίγες μόνο ώρες την ημέρα.

Διαπιστώνουμε πως ο Γιμού δίνει πολύ μεγάλη βαρύτητα στα στοιχεία που αποδίδουν καλύτερα το περιβάλλον και την ατμόσφαιρα. Έκανε έρευνα για το φόντο κάθε σκηνής. Γνώριζε πολύ καλά από πριν με μεγάλη ακρίβεια, την κάθε σκηνή.

Ο σκηνοθέτης έκανε ένα ταξίδι που κράτησε περίπου 8 μήνες, πριν να ξεκινήσει τα γυρίσματα της ταινίας. Έφυγε την άνοιξη του 1998 και γύρισε πάρα πολλές περιοχές της Κίνας, ώστε να καταφέρει να επιλέξει τα καλύτερα τοπία για τα γυρίσματα.

Η ταινία γυρίστηκε κυρίως στην έρημο Ντον Χουαν, στην επαρχία Τσι Σουαν, στα δάση της Κεντρικής Μογγολίας (τα οποία δεν έχουν ξαναπαρουσιαστεί σε ταινία), στην περιοχή Ντον Τσιν Τσον στη Δυτική Κίνα, στο Χανγκ Ντιον.

### **Κινηματογράφηση**

Σύμφωνα με το διευθυντή φωτογραφίας Christopher Doyle: «Η κινηματογράφηση ήταν αρκετά δύσκολη λόγω των συνθηκών. Η έρημος είναι ένα από τα πιο δύσκολα μέρη για να κινηματογραφήσει κανείς, έχει έντονες καιρικές διαφορές, αλλά το κυριότερο πρόβλημα είναι το ότι δεν μπορείς να φωτίσεις την έρημο. Πρέπει να είσαι πολύ παρατηρητικός ώστε να μην χρειάζεται να κάνεις περιττές κινήσεις, γιατί κοστίζουν και σε κόπο αλλά κυρίως σε χρόνο καθώς οι μετακινήσεις στην έρημο δεν είναι εύκολες, οπότε οι λήψεις πρέπει να είναι εύστοχες». Ο Γιμού όμως, καθώς είναι και ο ίδιος κινηματογραφιστής, είχε προνοήσει για όλες σχεδόν τις λήψεις και είχε μελετήσει τις συνθήκες στην έρημο. Έτσι έγιναν πολύ λίγα λάθη. Η καλή σχεδιαστική πρακτική στο στάδιο της έρευνας χώρων εξοικονομεί χρόνο και χρήμα στο στάδιο της κινηματογράφησης.

Αναφέρει ο Christopher Doyle: «Η διαδικασία λήψης ήταν αρκετά ξεκάθαρη, πρώτα μελετούσαν την σκηνή ο Yimou, ο Ching Siu-tung (χορογράφος) και ο ειδικός πολεμικών τεχνών και, σε συνεργασία μαζί μου, καταφέραμε να γυρίσουμε τα πλάνα. Το γεγονός όμως ότι οι άλλοι δεν είχαν δουλέψει ξανά σε ταινία πολεμικών τεχνών τους έκανε να

δυσκολεύονται να προβλέψουν κάποια προβλήματα, καθώς οι σκηνές στις ταινίες πολεμικών τεχνών είναι πολύ λιγότερο προβλέψιμες από οποιοδήποτε άλλο τύπο ταινίας».<sup>44</sup>

Ο Ζανγκ Γιμού επιμένει: «Το γεγονός ότι ξεκίνησα ως κινηματογραφιστής με κάνει να δίνω ιδιαίτερη σημασία στις σκηνές και να γίνομαι αρκετά σχολαστικός. Προτού πάρω την κάμερα στα χέρια μου πρέπει να έχω σχεδιασμένη κάθε λεπτομέρεια στο μυαλό μου, αντίθετα με τον Wong Kar Wai για παράδειγμα που χρησιμοποιεί ένα τελείως διαφορετικό στυλ και βασίζεται κυρίως στους αυτοσχεδιασμούς».<sup>45</sup>

Παρόλα αυτά, ακόμα και όταν όλα ήταν προγραμματισμένα, υπήρχαν πολλές φορές που αλλάζανε τα πλάνα λόγω των καιρικών συνθηκών, αλλά και διαφόρων άλλων προβλημάτων που παρουσιάζονταν. Οι αλλαγές σε μία τόσο μεγάλη ταινία είναι αναπόφευκτες, αλλά σημασία έχει ο σωστός σχεδιασμός και η συνεργασία, ώστε αυτές οι αλλαγές που γίνονται να μην δημιουργούν προβλήματα στην ταινία.

Συνοψίζοντας παρατηρούμε ότι ο Γιμού έδωσε μεγαλύτερη βαρύτητα στα σημεία εκείνα που θα απέδιδαν την ατμόσφαιρα του έργου: τοπία, κουστούμια, χρώματα, μουσική. . . Αυτό επιβεβαιώνεται και από τις αναλύσεις της ταινίας από τους κριτικούς κινηματογράφου, οι οποίοι δίνουν έμφαση στο επιτυχημένο οπτικό αποτέλεσμα αξιαιτίας της απόδοσης της ατμόσφαιρας. Είναι ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε ότι στα κουστούμια και στη μουσική αναθέτει περισσότερες αρμοδιότητες στους συνεργάτες του ενώ ελέγχει περισσότερο τα στάδια έρευνας χώρων και απόδοσης των χρωμάτων. Ο ίδιος θεωρεί ότι του είναι πιο εύκολο να συμμετέχει στα στάδια εκείνα τα οποία γνωρίζει και έχει ασχοληθεί. Δηλώνει πως τον βοηθάει πολύ το γεγονός ότι έχει εργαστεί και σε άλλους τομείς. Στη διάρκεια συγγραφής του σεναρίου από τους συν-σεναριογράφους π.χ., ο ίδιος μπορούσε να φανταστεί τις σκηνές, γνώριζε ποιες από αυτές είναι εύκολο να κινηματογραφηθούν και πως θα έδειχναν στο φακό.

---

<sup>44</sup> N.Y.Times. 2004

<sup>45</sup>Southern Daily, 2001

Ο Γιμού δηλώνει πως μέσα από κάθε δουλειά ωριμάζει και αλλάζει. Καμία από τις επόμενες δουλειές του δεν θα είναι ίδια. Μέσα από μια τόσο μεγάλη παραγωγή και μέσα από τη συνεργασία του με τόσους διαφορετικούς ανθρώπους (συνολικά εργάστηκαν πάνω από διακόσια άτομα) πήρε πολλά, έμαθε πολλά και νιώθει πλήρης. Η δήλωση αυτή του σκηνοθέτη φαίνεται να είναι απλά μια «πολιτικώς ορθή» αναφορά για να εξάρει τη συνεργασία του με τους υπόλοιπους συντελεστές της ταινίας. Φαίνεται όμως ότι έχει μια δόση αλήθειας, εφόσον ο σκηνοθέτης επενδύει τελικά στην ταινία την ίδια την καλλιτεχνική του υπόσταση. Ο σκηνοθέτης θεωρείται ο δημιουργός του κινηματογραφικού έργου και επωμίζεται την ευθύνη για την επιτυχία ή την αποτυχία της ταινίας.

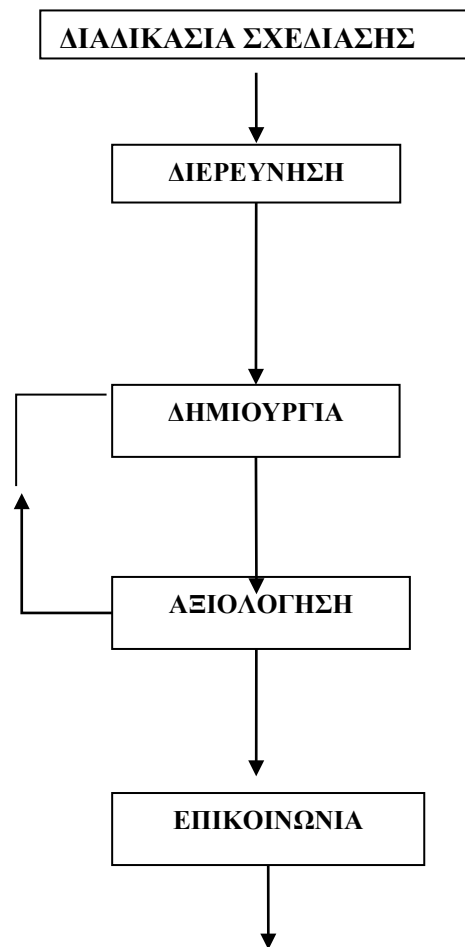
Λέει ο Γιμού: «Σημασία για μένα στη δουλειά έχει όταν τελειώνει ένα έργο να νιώθω γεμάτος, να αισθάνομαι ότι έδωσα τον καλύτερό μου εαυτό. Είτε το έργο έχει απήχηση στο κοινό είτε όχι, εγώ θέλω να αισθάνομαι ότι έδωσα τα πάντα».<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> BBC, 2004

### 3.2 Συσχέτιση με τη γενική σχεδιαστική μέθοδο

Στην ενότητα που ακολουθεί, παρουσιάζεται μια σύγκριση της γενικής διαδικασίας σχεδίασης σε σχέση με τα στάδια ανάπτυξης της συγκεκριμένης ταινίας όπως αυτά παρουσιάστηκαν στην προηγούμενη ενότητα.



*Διάγραμμα των σταδίων της γενικής σχεδιαστικής μεθοδολογίας*

Η σύγκριση θα βασιστεί στη γενική διαδικασία σχεδίασης, όπως παρουσιάζεται στο παραπάνω διάγραμμα. Κάθε στάδιο της γενικής διαδικασίας (έρευνα, δημιουργία, αξιολόγηση, επικοινωνία) θα συσχετιστεί με τα στάδια ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας» (Ιδέα, σενάριο, εικονογραφημένο σενάριο, έρευνα χώρων, ενδυματολογία, μουσική, χορογραφία, κινηματογράφηση).

### **Διερεύνηση**

Ένα πρώτο γενικό εύρημα από τη συγκριτική ανάλυση είναι ότι το στάδιο της διερεύνησης εφαρμόζεται σε όλα τα επιμέρους στάδια ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας». Στο πρώτο στάδιο ανάπτυξης της ιδέας, ο Γιμού μεταφέρει βιωματικά πολλά στοιχεία από την ποίηση της περιοχής καταγωγής του και έχει εντυφλήσει στην τέχνη της εποχής που σκηνοθετεί, απόταν ήταν ακόμα παιδί. Ένα δείγμα των γνώσεών του μεταφέρει σε μια συνέντευξή του: «Προσωπικά πιστεύω ότι η τέχνη των δυνασטיών Qin και Han ήταν μεγαλειώδης, αρχέγονη και αθώα. Για παράδειγμα σε ένα από τα ποιήματα του ο Li Bai έγραψε για τον Ήρωα *«Killing one person each ten feet, no trace left for thousands of miles; now that the Buddha had gone, and God and enlightenment is hidden in depth.»*<sup>47</sup>. Ο Li Bai περιγράφει έντονα τις εικόνες των ηρώων. Πιστεύω πως αυτά που έγραψε αφορούν τις δυναστείες Qin και Han. Ο Li Bai ζούσε στη δυναστεία των Tang, έτσι είναι απίθανο να γράφει για τους συγχρόνους του. Γράφει μόνο για τα πράγματα και τους ανθρώπους των προηγούμενων χρόνων. Μπορεί κάποιος ακόμα να δει την κληρονομιά των Qin και Han στην επαρχία μου και μ' αρέσει πραγματικά αυτό το ύφος. Τοποθετώντας την ταινία σε αυτήν την περίοδο, δίνω ένα σημείο εκκίνησης για να απεικονίσω πλήρως και με μεγαλειώδη τρόπο την χάλκινη εποχή».

Με την παράθεση του αποσπάσματος της συνέντευξης πρέπει να παρατηρήσουμε ότι η διερεύνηση του θέματος ολοκληρώνεται πολλά χρόνια μετά την αρχική ανάπτυξη της ιδέας,

---

<sup>47</sup> «Σκοτώνοντας έναν άνθρωπο κάθε 10 βήματα, κανένα ίχνος δεν θα υπάρχει για εκατοντάδες μίλια, τώρα που ο Βούδας δεν υπάρχει πια και ο θεός και η φώτιση είναι κρυμμένα στο ίδιο βάθος»

πέντε (5) έτη σύμφωνα με τον ίδιο το σκηνοθέτη. Η ιδέα αποτυπώθηκε στο θέμα μόνο όταν έγινε επιτυχία η ταινία «Τίγρης και Δράκος» και φάνηκε ότι υπήρχε κοινό σε ολόκληρο τον κόσμο. Εάν δεν υπήρχε αυτή η συγκυρία, θα ακολουθούσε περαιτέρω διερεύνηση: για να απευθυνθεί η ταινία στο παγκόσμιο κοινό πρέπει να ερευνηθεί το υπόβαθρο που έχουν οι εκτός Κίνας θεατές, πώς αντιλαμβάνονται αυτού του είδους τις ταινίες, αν έχουν έρθει ξανά σε επαφή με αυτό το περιβάλλον και, αν ναι, πώς αντέδρασαν στις προηγούμενες ταινίες. Πρέπει να εντοπισθεί το κοινό της ταινίας και σε ηλικιακό επίπεδο: «σε ποιες ηλικίες θα επιτρέπεται η προβολή της ταινίας», θα μπορούν να το βλέπουν όλοι ανεξαρτήτως ηλικίας ή θα έχει σκηνές που απαγορεύονται σε μικρές ηλικίες; Όλα αυτά είναι ερωτήματα που πρέπει να απαντηθούν πριν το επόμενο στάδιο της συγγραφής του σεναρίου.

Διερεύνηση βέβαια πιστοποιείται και στα επόμενα στάδια της ανάπτυξης της ταινίας, ιδιαίτερα στην έρευνα χώρων, αλλά όπως είδαμε στην προηγούμενη παράγραφο έγινε επίσης ενδυματολογική και χορογραφική έρευνα πριν αποφασίσουν οι συντελεστές της ταινίας να περάσουν στο δημιουργικό στάδιο της σχεδίασης.

### **Δημιουργία**

Το διερευνητικό στάδιο ακολουθείται από το δημιουργικό στάδιο σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας ανάπτυξης της ταινίας. Η ιδέα αποτυπώνεται στο θέμα της ταινίας «ο Ήρωας», όπως αναφέραμε, είναι η αυτοθυσία του πρωταγωνιστή για να προωθήσει ανώτερα ιδανικά. Το σενάριο καταλήγει και αυτό σε ένα κείμενο, το οποίο όμως προκύπτει από τα άλλα προπαρασκευαστικά κείμενα που περιγράφουν την πλοκή και τους χαρακτήρες της ταινίας.

Στα στάδια ανάπτυξης της ιδέας και του σεναρίου, η δημιουργική διαδικασία παρουσιάζεται επίπονη και επαναληπτική. Σύμφωνα με το συν-σεναριογράφο Wang Bin «Το κυρίως θέμα ήταν σχεδόν έτοιμο, αλλά είχε ακόμη προβλήματα: ο Ζανγκ Γιμού πίστευε πως η ιστορία δεν ήταν και τόσο μοναδική. Έτσι για μια ακόμα φορά κάτσαμε κάτω και το ξανασυζητήσαμε. Στην πραγματικότητα δεν ήταν διάλογος, απλά καθόμασταν

και τον ακούγαμε, για το πώς θα μπορούσε η ιστορία να γινόταν καλύτερη και απλά προσθέταμε και μερικές από τις δικές μας σκέψεις. Το μεγαλύτερο μέρος της ιστορίας είναι βασισμένο στις ιδέες του Γιμού. Γράψαμε και ξαναγράψαμε πολλές φορές την ιστορία, ώσπου τελικά ολοκληρώθηκε η δουλειά. Όλη η διαδικασία στη πραγματικότητα ήταν πολύ επίπονη, γράψαμε πάνω από 10 εκδοχές».

Αλλά και την συγγραφή του σεναρίου την ακολούθησε η ίδια επίπονη διαδικασία. Για το σενάριο εργάστηκαν οι Li Feng, Wang Bin, Zhang Yimou, για δύο περίπου χρόνια από τη στιγμή που καταστάλαξαν στην ιδέα ώσπου να το ολοκληρώσουν.

Ο Wang Bin περιγράφει συνοπτικά σε συνέντευξή του τη διαδικασία συγγραφής του σεναρίου: «Γράψαμε δύο έργα εκείνη την περίοδο, που αναφέρονταν και τα δύο στη θυσία. Ο «Ηρωας» αναφέρεται στην θυσία για την αγάπη τα ιδανικά και τα όνειρα. Παρουσιάζει πως είναι να θυσιάζεις τα πάντα για τα ιδανικά. Αλλά δεν μπορούσαμε να βρούμε ακριβώς και ποιος από όλους τους πρωταγωνιστές θα πέθαινε τελικά. Δεν είχαμε κάνει αυτή την επιλογή μέχρι και την στιγμή που έφτασε να το κινηματογραφήσουμε. Το σενάριο μέσα σε αυτά τα δύο χρόνια είχε υποστεί πολλές αλλαγές».

Στο στάδιο έρευνας χώρων επιλέγονται οι τοποθεσίες και τα σκηνικά για τα γυρίσματα, ενώ στα άλλα δημιουργικά στάδια ετοιμάζονται πρωτότυπα κουστούμια, ειδικές χορογραφίες για κάθε ηθοποιό, πρωτότυπη μουσική σύνθεση και τέλος όλα αυτά καταγράφονται στην εικόνα μέσα από την κινηματογράφιση που δημιουργεί πρωτότυπες εικόνες χάρη στα μελετημένα καδραρίσματα και το φωτισμό.

Η δημιουργία πρωτότυπων συνθέσεων, ακολουθείται σε όλα τα στάδια από αξιολόγηση.

## **Αξιολόγηση**

Είδαμε προηγουμένως ότι η δημιουργική διαδικασία είναι επαναληπτική. Κάθε νέα δημιουργική εκδοχή είναι το αποτέλεσμα αξιολόγησης. Αυτό που αλλάζει σε κάθε στάδιο ανάπτυξης της ταινίας είναι τα κριτήρια αξιολόγησης. Έτσι, ο Ζανγκ Γιμού επιλέγει το θέμα με κριτήριο την πρωτοτυπία ενώ οι συν-σεναριογράφοι δίνουν μεγαλύτερη σημασία στο αν



υπάρχει κοινό για την ταινία. Επίσης, το σενάριο αξιολογείται από τον σκηνοθέτη από τη δύναμη ανάδειξης των χαρακτήρων των πρωταγωνιστών ενώ ανοικτό μένει το τέλος της ταινίας για να προσαρμοστεί στα κριτήρια της αγοράς: το γούστο του κοινού είναι ο νοητός αξιολογητής των δύο εναλλακτικών εκδοχών για το τέλος της ταινίας. Οι παραγωγοί της ταινίας μεταφέρουν συνήθως τα κριτήρια της κινηματογραφικής αγοράς στη δημιουργική ομάδα της ταινίας. Η αξιολόγηση των άλλων δημιουργικών σταδίων γίνεται περισσότερο με τεχνικά και καλλιτεχνικά κριτήρια. Ο σκηνοθέτης είναι παρών σε όλη τη διαδικασία ανάπτυξης της ταινίας, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις αναθέτει την αξιολόγηση στους εκάστοτε επικεφαλείς των δημιουργικών ομάδων, όπως έγινε π.χ. στο στάδιο της μουσικής σύνθεσης, όπου ο συνθέτης ανέλαβε να υλοποιήσει τις αρχικές οδηγίες του Γιμού με σχετικά μεγάλη ελευθερία. Το γεγονός αυτό οφείλεται στη σχέση εμπιστοσύνης που έχει δημιουργηθεί μεταξύ του σκηνοθέτη και του μουσικοσυνθέτη από τις προηγούμενες συνεργασίες τους.

### **Επικοινωνία**

Διαπιστώνουμε επίσης ότι και στην παρούσα ταινία, επιβεβαιώνεται το γεγονός ότι η διαδικασία ανάπτυξης μιας ταινίας έχει υψηλές επικοινωνιακές προδιαγραφές. Η επικοινωνία αυτή είναι προφορική ή γραπτή, άτυπη ή επίσημη, ανάλογα με τους πιθανούς αποδέκτες. Το σενάριο π.χ. αποτυπώνεται γραπτά σε πολλαπλά αντίτυπα. Στον «Ηρωα» είχε δυνητικό κοινό 200 διαφορετικούς ανθρώπους, δηλαδή όλους τους συντελεστές της ταινίας. Στην περίπτωση της σχεδίασης κουστουμιών, η έγκριση του σκηνοθέτη δινόταν με βάση τα σκίτσα της ενδυματολόγου, τα οποία απευθύνονταν στη συνέχεια στους συνεργάτες της και τελικά στους ηθοποιούς.

Σε περίπτωση που το σκηνοθετικό σχέδιο δεν αποτυπωνόταν σε κάποιο προπαρασκευαστικό κείμενο, η επικοινωνία εξασφαλιζόταν από την παρουσία του σκηνοθέτη στη δημιουργική διαδικασία. Χαρακτηριστικά παραδείγματα προφορικής επικοινωνίας αποτελούν ο σχεδιασμός των χορογραφιών και η σύνθεση των πλάνων κατά την

κινηματογράφηση. Πρέπει να παρατηρήσουμε εδώ ότι η απουσία ντεκουπάζ για την κινηματογράφηση αντισταθμίζεται μερικώς από την ύπαρξη του σεναρίου και του εικονογραφημένου σεναρίου.

Παρατηρούμε ότι η συμμετοχή του Γιμού αποδεικνύεται καθοριστική για το επίπεδο λεπτομέρειας των προπαρασκευαστικών κειμένων. Όπου θεωρεί ότι το κείμενο απευθύνεται μόνο σε αυτόν, αποφεύγει τη λεπτομερή σχεδίαση, προτιμώντας να επικεντρώσει στην υλοποίηση της ιδέας στην πράξη.

Σύμφωνα με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, μέτοχος στα δρώμενα επί της οθόνης είναι και ο θεατής. Στο προτεινόμενο θεωρητικό μοντέλο, ο σκηνοθέτης είναι ο ξεναγός του θεατή στο κινηματογραφικό έργο. Στη σχεδιαστική διαδικασία είδαμε ότι η προσέλκυση του κοινού αποτελεί επιθυμητό στόχο και κριτήριο αξιολόγησης του έργου από τους σεναριογράφους και τους παραγωγούς. Για τον σκηνοθέτη όμως, η προσέλκυση του θεατή αποτελεί υποχρέωση και το κριτήριο αυτό επηρεάζει στο σύνολό της τη σχεδιαστική διαδικασία. Ο Ζανγκ Γιμού δηλώνει σε μια συνέντευξή του σχετικά με τη σχεδιαστική διαδικασία της ταινίας: «περνώντας οι μέρες διαπίστωνα πως τα προβλήματα μεγάλωναν. Στην αρχή δεν με κάλυπτε η «ιδέα» μετά το «σενάριο», όταν όμως ένα-ένα λύνονταν, ήμουν βέβαιος ότι το αποτέλεσμα που θα έβλεπε ο κόσμος θα ήταν μοναδικό».<sup>48</sup>

Αν και η παραπάνω διατύπωση ανήκει πιθανόν σε προωθητικού τύπου δηλώσεις του σκηνοθέτη, δείχνει ότι στα σημαντικότερα στάδια της σχεδιαστικής διαδικασίας λαμβάνει υπόψη του το κοινό για να διαμορφώσει το τελικό δημιουργικό αποτέλεσμα.

Όπως φαίνεται και στον παρακάτω πίνακα, ο οποίος συσχετίζει τα στάδια ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας» με τα στάδια της σχεδιαστικής διαδικασίας, ο Ζανγκ Γιμού είχε

---

<sup>48</sup>Asia Source Interview, 2004

παρουσία σε όλη τη δημιουργική διαδικασία. Είναι επομένως ενδιαφέρον να μελετήσουμε την προσωπική του στρατηγική σκηνοθεσίας στο πλαίσιο αυτής της ταινίας, μελέτη που θα αποτελέσει αντικείμενο της επόμενης παραγράφου.

## **ΠΙΝΑΚΑΣ 5**

*Συσχέτιση σταδίων ανάπτυξης της ταινίας «ο Ηρωας» με τη γενική μεθοδολογία σχεδίασης*

Στάδια ανάπτυξης	Διερεύνηση	Δημιουργία	Αξιολόγηση	Επικοινωνία
Ιδέα	Λογοτεχνία πολεμικών τεχνών	Θέμα η θυσία για ιδανικά	Πρωτότυπο θέμα; Υπάρχει κοινό;	Ομάδα σεναριογράφων, σκηνοθέτης
Σενάριο	Μελέτη χαρακτήρων και περιληπτικών εκδοχών του μύθου	Πλοκή, διάλογοι, δράση	Ποιό τέλος;	Δημιουργική ομάδα, σκηνοθέτης
Ερευνα χώρων	Ταξίδι στην Κεντρική Κίνα	Επιλογή τοποθεσιών	Συλλογή κλιματικών στοιχείων	Δημιουργική ομάδα, σκηνοθέτης
Ενδυματολογία	Μελέτη αγαλμάτων	Πρωτότυπα κουστούμια	Από το σκηνοθέτη	Ενδυματολόγος, ηθοποιοί, σκηνοθέτης
Χορογραφία	Μελέτη κινήσεων ηθοποιών	Ατομικές χορογραφίες	Από το σκηνοθέτη	Χορογράφος, ηθοποιοί, σκηνοθέτης
Μουσική	Μελέτη προπαρασκευαστικών κειμένων	Πρωτότυπη σύνθεση	Συνεργασία με βιολιστή	Μουσικοί, σκηνοθέτης
Κινηματογράφηση	Μελέτη προπαρασκευαστικών κειμένων	Σύνθεση πλάνων, φωτισμός	Διευθυντής φωτογραφίας, σκηνοθέτης	Συνεργείο λήψεων, δημιουργική ομάδα

### **3.3 Η σκηνοθετική στρατηγική του Ζανγκ Γιμού**

Μέσα από τις προηγούμενες αναλύσεις διαπιστώσαμε τον καταλυτικό ρόλο που παίζει ο σκηνοθέτης στη σχεδιαστική διαδικασία, αφού σε ορισμένα δημιουργικά στάδια είναι ο μοναδικός κρίκος επικοινωνίας με τους συντελεστές της δημιουργικής ομάδας. Είναι επομένως σημαντικό να μελετήσει κανείς τη στρατηγική του σκηνοθέτη, ο οποίος θέτει προσωπικούς στόχους, δέχεται επιδράσεις από άλλους ομότεχνούς του και ενσωματώνει κοινωνικοπολιτικά μηνύματα στο έργο του. Στην παρούσα παράγραφο θα παραθέσουμε στοιχεία για όλες αυτές τις παραμέτρους και θα αναφερθούμε στην υποδοχή που είχε η ταινία

από το κοινό και τους κριτικούς. Θα διαμορφώσουμε έτσι μια πρώτη άποψη για την επιτυχία του σκηνοθετικού σχεδίου που είχε σαν αποτέλεσμα την ταινία «ο Ήρωας».

### **Οι στόχοι του σκηνοθέτη**

Ο ίδιος ο σκηνοθέτης θέτει τους στόχους του σε πολλά επίπεδα, σύμφωνα με συνέντευξή του: «Κάθε έθνος έχει μία ιστορία, ή ακόμα καλύτερα, κάθε έθνος έχει αμφισβητήσει τις ιστορίες που γράφονται και που ξαναγράφονται από εκείνους που στοχεύουν να ξαναγράψουν το παρελθόν προκειμένου να ελεγχθεί το παρόν και να διαμορφωθεί το μέλλον. Η ταινία, ίσως όπως κάθε μορφή τέχνης, είναι πολιτιστικά και ιστορικά τοποθετημένη και χαρακτηρισμένη από αυτές τις προσπάθειες, επομένως οι συζητήσεις για το αν μια ταινία είναι ιδιαίτερη δεν πρέπει να πραγματοποιούνται μόνο μέσα στο απομονωμένο πλαίσιο μιας ταινίας. Κάθε άνθρωπος κουβαλάει επίσης μια ιστορία, η οποία υποβάλλεται συχνά στη ρεβιζιονιστή διαδικασία της αυτοβιογραφίας ή των απομνημονευμάτων του. Κάθε καλλιτέχνης έχει και τη δική του καλλιτεχνική διαδρομή, που χαρτογραφείται από μία σειρά εργασιών, με κάθε εργασία να βρίσκεται σε διάλογο ή ακόμα και σε αντιπαράθεση με την προηγούμενη εργασία».<sup>49</sup>

Αν κωδικοποιήσουμε τους στόχους αυτούς, διακρίνουμε στόχους καλλιτεχνικούς και τεχνικούς που αναφέρονται στην ίδια την ταινία, αλλά και στο γενικότερο καλλιτεχνικό έργο του Γιμού. Ως στόχοι του σκηνοθέτη μπορούν να αναφερθούν ενδεικτικά οι κάτωθι:

- **Μεταφορά στην οθόνη της ποιητικής διάστασης των πολεμικών τεχνών**

Περίπου 1700 χρόνια πριν ένας από τους διασημότερους Κινέζους ποιητές, ο Tang, έγραφε ποιήματα βασισμένα σε χαρακτήρες πολεμικών τεχνών. Παρόλο που οι πολεμικές τέχνες εμφανίζονται εδώ και χιλιάδες χρόνια, οι χαρακτήρες των πολεμικών τεχνών, οι

---

<sup>45</sup> Frances Gateward, 2001

σχεδόν samurai φιγούρες, βρίσκονται κυρίως σε ποιήματα, θεωρούνται δημιουργήματα της φαντασίας των ποιητών και δεν μπορούν να στηριχθούν σε ιστορικά στοιχεία.

Αναφέρει ο Γιμού: «Οι κινέζικες πολεμικές τέχνες αλλά και η ιαπωνική τεχνική των Samurai, είναι βασισμένες σε ιστορικές πραγματικές φιγούρες με τη μόνη διαφορά ότι στα κινέζικα έργα, όπως «ο Ήρωας», έχουν τροποποιηθεί βάζοντας μέσα αρκετή φαντασία. Δεν υπήρξαν άνθρωποι που πετούσαν πάνω σε δέντρα όπως παρουσιάζονται μέσα από τα έργα. Είναι κάτι που δημιουργήθηκε μέσα από την φαντασία και τα όνειρα των ανθρώπων, ένας κόσμος που προσπαθώ να προβάλλω, που δεν είναι βασισμένος στις παραδοσιακές ταινίες πολεμικών τεχνών».

- **Παρουσίαση προσωπικών πεποιθήσεων για τον κινέζικο πολιτισμό**

Λέει ο Ζανγκ Γιμού: «Προσπαθώ να παρουσιάσω τις δικές μου πεποιθήσεις μέσα από το έργο αυτό. Για τον κινέζικο πολιτισμό, πριν περίπου 200 χρόνια, αυτό που είχε μεγαλύτερη σημασία ήταν η εμπιστοσύνη. Όπως ακριβώς συνέβαινε και με τους σαμουράι, παρόλο που εκείνοι είχαν διαφορετική αντίληψη από εμάς, ένιωθαν περήφανοι ο ένας για τον άλλον».

- **Παρουσίαση της κινέζικης αντίληψης για τον ήρωα**

Γνωρίζοντας ότι η ταινία θα απευθυνθεί στο παγκόσμιο κοινό, ο σκηνοθέτης θέλει να προβάλλει τον κινέζικο τρόπο σκέψης. Ο συν-σεναριογράφος της ταινίας Jet Li μας δίνει τη δυνατότητα να κατανοήσουμε αυτό το στόχο: «γενικότερα η Ασιατική κουλτούρα είναι πολύ διαφορετική από την δυτική. Έτσι όπως εγώ το καταλαβαίνω, οι ήρωες της δύσης πρέπει να προστατέψουν τη γυναίκα τους, τα παιδιά τους, ακόμα και το σκύλο τους. Το επόμενο πράγμα είναι να προστατέψεις την πόλη σου και τρίτο και τελευταίο την χώρα σου. Αλλά για τον ήρωα της Κίνας ή γενικότερα της Ασίας, η χώρα είναι το πρώτιστο πράγμα για το οποίο πρέπει κανείς να θυσιαστεί, μετά έρχεται η πόλη και τελευταία η οικογένεια».<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup> DVD, Jet Li, 2004

- **Εστίαση στο θέμα της θυσίας για τα ιδανικά**

Το σενάριο της ταινίας «ο Ήρωας» και της ταινίας «Ιπτάμενα σπιλέτα» (House of Flying Daggers) γράφτηκαν παράλληλα και διαπραγματεύονται και τα δύο το ίδιο θέμα, τη **θυσία**, με δύο διαφορετικούς τρόπους. Ο «Ήρωας» αναφέρεται στα πιστεύω των ανθρώπων, στην αυτοθυσία για μια μεγαλύτερη ιδέα. Η ταινία «Ιπτάμενα σπιλέτα» αναφέρεται στην αυτοθυσία για να σωθεί η αγάπη δυο ανθρώπων. Ο σκηνοθέτης έφτασε στο σημείο να ζητήσει αρχικά από τους σεναριογράφους να μην υπάρχει καθόλου ιστορία αγάπης στο σενάριο, κάτι που δεν έγινε.

- **Δημιουργία αξέχαστων εικόνων στον θεατή**

Αποτιμώντας τη σκηνοθεσία στις δύο προαναφερθείσες ταινίες, ο Γιμού δηλώνει: «θα ήθελα ο κόσμος να θυμάται αυτές τις ταινίες μου ως οπτικά θαύματα. Προσπαθούσα να χρησιμοποιώ ρεαλιστικά στοιχεία στις προηγούμενες μου ταινίες, αλλά τώρα με ελκύει περισσότερο το κινέζικο αυτό στυλ της οπτικής παρουσίασης. Αν σε 20 χρόνια, αφού θα έχω κάνει πολλές ταινίες, γράψουν μία γραμμή για μένα για αυτή την περίοδο, θα ήθελα να γράψουν «Το στυλ του Ζανγκ Γιμού είναι η δυνατή οπτική παρουσίαση της κινεζικής κουλτούρας»». <sup>51</sup>

### **Επιρροές του Ζανγκ Γιμού**

Ο Ζανγκ Γιμού, όπως και όλοι οι κινηματογραφιστές, ασκεί αλλά και δέχεται επιρροές. Οι επιρροές που δέχτηκε κατά τη διαδικασία υλοποίησης της ταινίας «ο Ήρωας» αφορούν αρκετά από τα προαναφερόμενα στάδια ανάπτυξης της ταινίας.

Τα έργα του Ζανγκ Γιμού είναι γενικότερα επηρεασμένα από την λογοτεχνία της wuxia. Ο ίδιος δηλώνει: «Πάντοτε απολάμβανα τις **wuxia** (λογοτεχνία πολεμικών τεχνών). Με σιγουριά πια μπορώ να πω πως είμαι αρκετά επηρεασμένος από αυτή την τέχνη. Από τους πιο αγαπημένους μου λογοτέχνες είναι ο Louis Cha, Wen Ruian, Gu Long».

---

<sup>51</sup> CNN, 2001

Η επιλογή των τόσο έντονων χρωμάτων στα έργα του σίγουρα έχει να κάνει με την καταγωγή του, όπως και ο ίδιος έχει δηλώσει σε αρκετές συνεντεύξεις του: «Γεννήθηκα και μεγάλωσα σε μία επαρχία στη βόρειο Κίνα και επηρεάστηκα βαθιά από την τοπική λαϊκή τέχνη και το τοπικό περιβάλλον. Υποθέτω ότι μάλλον οι ρίζες μου με έχουν επηρεάσει, και αυτό φαίνεται μέσα στα έργα μου».

Η πολιτιστική επανάσταση άσκησε πολλές επιρροές στην μετέπειτα επαγγελματική του πορεία. «Πιστεύω πως οι εμπειρίες του ανθρώπου αντιπροσωπεύουν τον πλούτο και τα πλεονεκτήματα που έχει κανείς όχι μόνο για την δουλειά του αλλά και για την ίδια του τη ζωή. Η πολιτιστική επανάσταση διήρκεσε 10 χρόνια και εγώ ήμουν 16 ετών όταν ξεκίνησε. Ήρθα αντιμέτωπος με πολλές χαοτικές καταστάσεις και είδα πολλά τραγικά πράγματα να συμβαίνουν γύρω μου. Ένιωθα ότι κατανοούσα βαθιά την σημασία της ανθρώπινης ζωής, της ανθρώπινης κοινωνίας. Αυτό νομίζω με έχει ωφελήσει πραγματικά και σήμερα με τέτοιο τρόπο που έχει επιπτώσεις στην εργασία μου, στη σκέψη μου ακόμη και στον τρόπο που αντιμετωπίζω τα προβλήματά μου. Ξέρετε, όταν εξετάζω διαφορετικούς τύπους ταινιών, τείνω να σκέφτομαι περισσότερο την ανθρώπινη ζωή, το ανθρώπινο πνεύμα και την ανθρώπινη ψυχή. Αυτό προέρχεται από τις προηγούμενες εμπειρίες που είναι βαθιά ριζωμένες μέσα μου».

«Ο Ήρωας» είναι μια από τις πρώτες ταινίες του Γιμού στο χώρο των πολεμικών τεχνών. Ενώ υπάρχουν πτυχές της ταινίας που θυμίζουν τον «Τίγρη και Δράκο» του Ang Lee, στην πραγματικότητα, «ο Ήρωας» έχει περισσότερες ομοιότητες με το έργο του Ιάπωνα Akira Kurosawa απ' ό,τι με το «Τίγρη και Δράκο».

Η αφηγηματική δομή της ταινίας ο «Ήρωας» επιτρέπει μια σύγκριση με προηγούμενες ταινίες, όπως το Rashomon του Akira Kurosawa (1950). Σε αυτό το παιχνίδι με τις διαφορετικές προοπτικές, ένα είδος αυτοστοχαστικής διήγησης, αναδύονται τα διάφορα επίπεδα νοήματος. Η ταινία σχολιάζει την αξία της ιστορίας ως αφήγημα, το οποίο μπορεί να αναθεωρηθεί και να ξαναγραφεί. Παρόλα αυτά όμως, ο Γιμού έχει δηλώσει ότι

εμπνεύστηκε από την ταινία του Ang Lee, που έγινε διάσημη για την ιδιαίτερα υψηλή αισθητική της προσέγγιση πάνω στις πολεμικές τέχνες.

Ο ηθοποιός Jet Li επιμένει για το αντίθετο: «Ο Ζανγκ Γιμού κατά την γνώμη μου δεν έχει επηρεαστεί από το έργο του Ang Lee Τίγρης και Δράκος αν και πολύ είναι αυτοί που το υποστηρίζαν. Είναι δύο τελείως διαφορετικές ταινίες και το μόνο κοινό τους στοιχείο είναι η γλώσσα. Ο Ang Lee είναι ένας πολύ ταλαντούχος σκηνοθέτης και στο έργο του χρησιμοποιεί τις πολεμικές τέχνες για να μιλήσει για την αγάπη, σε αντίθεση με το Ζανγκ Γιμού που μέσα από την ταινία του ο «Ηρωας» και τις πολεμικές τέχνες θέλησε να μιλήσει για τον κινέζικο πολιτισμό, την κινέζικη φιλοσοφία, και τον κινέζικο λαό, τι είναι αυτό που θέλουν, τι είναι αυτό που ελπίζουν, και πως εκείνοι φαντάζονται τον κόσμο».<sup>52</sup>

Όπως στο Rashomon, την πρώτη ασιατική ταινία που κατέκτησε ένα μεγάλο ποσοστό ακροατηρίου στη δύση, η ιστορία είναι απλοϊκή. Η πλοκή του «Ηρωα» μπερδεύει μερικές φορές τους θεατές της ταινίας όταν οι ήρωες αφηγούνται και ξανά αφηγούνται την ίδια ιστορία. Αλλά ως έργο εικαστικής τέχνης, ο «Ηρωας», είναι πολύ βελτιωμένο σε σχέση με το πρότυπό του.

Είναι ταινία με ιδιαίτερη φωτογραφία και χορογραφία που ακολουθεί την περίπλοκη δομή του Rashomon του Akira Kurosawa και την κινηματογραφία του Ran . Μπορεί και να θεωρηθεί το έργο «ο Ηρωας» σαν μία συνέχεια της δουλειάς του ιάπωνα Akira Kurosawa που πέθανε το 1998, απογειώνοντας τη χρήση χρώματος και συμβολισμού. Για παράδειγμα, στις πολλαπλές αφηγήσεις της ίδιας ιστορίας, τα κοστούμια των χαρακτήρων πηγαίνουν από το κόκκινο (φαντασία) στο μπλε (αντιληπτή πραγματικότητα) και τέλος στο λευκό (αλήθεια), ενώ για την αναδρομή στο παρελθόν τα κοστούμια είναι πράσινα ερμηνεύοντας το διαφωτισμό και την ειρήνη.

Στο παρελθόν ο Γιμού έχει αναφέρει ορισμένους σκηνοθέτες ταινιών που άσκησαν επιρροή στο έργο του. Ένας από αυτούς είναι ο Ιρανός Kiarostami, αλλά και οι Ιταλοί νέο-ρεαλιστές της δεκαετίας του '50. Σε μία από τις συνεντεύξεις του δηλώνει: «Υπάρχουν πολλοί σκηνοθέτες που με έχουν επηρεάσει.

---

<sup>52</sup> TalkAsia, 2005



Είμαι ένας κινηματογραφιστής λαίμαργος καταναλωτής ταινιών. Ο κινηματογράφος είναι η μόνη και μεγαλύτερη μου 'συνήθειά'. Έτσι όταν βλέπω οποιαδήποτε καλή δουλειά, αυτή η δουλειά θα γίνει και το νέο μου πρότυπο. Δεν θεωρώ ότι κανένας μας γεννήθηκε παραγωγός ταινιών, όλοι πρέπει να μαθαίνουμε από το παρελθόν. Όσον αφορά τον ιταλικό νέο-ρεαλισμό, ήταν αυτός που στη σχολή μελετήσαμε περισσότερο. Προφανώς με ενδιαφέρει πολύ».<sup>53</sup>

«Η ταινία του Akira Kurosawa «Rashomon» θεωρείτο πηγή έμπνευσης μου για αυτή την ταινία. Ο Kurosawa είναι ένας από τους αγαπημένους μου σκηνοθέτες, και αυτή η ιστορία είναι σχεδόν φόρος τιμής στο Rashomon. Στην πραγματικότητα, σκεπτόμενος το Rashomon, αλλά και παρόμοιου τύπου ιστορίες (που εγώ τις θεωρώ από τις πιο δραματικές), με ώθησαν να χρησιμοποιήσω αυτήν την τεχνική στο πλαίσιο μιας ταινίας πολεμικών τεχνών.

Συγκεντρώνουμε στον παρακάτω πίνακα, τις επιρροές του Ζανγκ Γιμού στη διάρκεια της παραγωγής της ταινίας «ο Ήρωας». Παρατηρούμε ότι ορισμένες από τις επιδράσεις που δέχτηκε ο σκηνοθέτης αφορούν στην παράδοση των πολεμικών τεχνών ενώ άλλες είναι καθαρά εικαστικού τύπου.

---

<sup>53</sup> Guardian Unlimited, 2004

## ΠΙΝΑΚΑΣ 6

*Σκηνοθετικές επιρροές του Ζανγκ Γιμού*

Στάδια ανάπτυξης της ταινίας «ο Ήρωας»	Επιρροές του Ζανγκ Γιμού	Είδος επιρροής
Ιδέα	Λαϊκή Κινεζική Λογοτεχνία Πολεμικών Τεχνών	wuxia
Σενάριο	Akira Kurosawa	Rashomon
	Ang Lee	Τίγρης και Δράκος
Κινηματογράφηση	Akira Kurosawa	Ran Rashomon
Χορογραφίες	Εικαστικό μέρος	Κινέζικη ζωγραφική
	Σκηνές δράσης	Αισθητικά και ρυθμικά στοιχεία

**Η σύνδεση με την κοινωνία και το πολιτικό νόημα της ταινίας «ο Ήρωας»**

*Under the big political umbrella, a man is just like a leaf in the ocean, with no control of his destiny and does not have any choice*<sup>54</sup>.

Σύμφωνα με κάποιους κριτικούς, η ταινία δεν είχε την επιτυχία που περίμεναν οι παραγωγοί της, λόγω της κριτικής που δέχτηκε στο εξωτερικό ότι υποστήριζε τον ολοκληρωτισμό και την επανένωση (της εθνικιστικής Κίνας με την Λαοκρατική Κίνα). Οι κριτικοί αναφέρουν ως απόδειξη την υποστήριξη που δέχτηκε η ταινία από την κυβέρνηση της Λαϊκής Δημοκρατίας της Κίνας.

Οι κριτικοί υποστηρίζουν ότι η ταινία έχει ως απώτερο νόημα τον θρίαμβο της ασφάλειας και της σταθερότητας που τα βάζει πάνω από την ελευθερία και τα ανθρώπινα δικαιώματα, και ότι η έννοια του «Όλοι κάτω από τον ουρανό» χρησιμοποιείται για να δικαιολογήσει την ενσωμάτωση των περιοχών του Θιβέτ και της Xinjiang στη Λαϊκή δημοκρατία της Κίνας και να προωθήσει την επανένωση της Ταϊβάν με την Κίνα.

<sup>54</sup> Κάτω από τη μεγάλη ομπρέλα της πολιτικής ο άνθρωπος είναι σαν ένα φύλλο στον ωκεανό, μη έχοντας κανέναν έλεγχο της μοίρας του και καμία επιλογή

Στο έργο, ο μελλοντικός πρώτος αυτοκράτορας της Κίνας παρουσιάζεται με έναν πολύ συμπαθητικό τρόπο ενώ στην πραγματικότητα πριν 2000 χρόνια ο Qin Shi Huang εθεωρείτο ένας από τους μεγαλύτερους τύραννους. Τον Qin για πολλά χρόνια τον απασχολούσε η ενοποίηση της Κίνας, και αυτό προσπάθησε να το πετύχει με κάθε θεμιτό και αθέμιτο τρόπο, καταφεύγοντας πολλές φορές σε βαρβαρότητες.

Ο Ζανγκ Γιμού, σε ένδειξη διαμαρτυρίας για τις κριτικές αυτές αποσύρθηκε από το φεστιβάλ Κανών το 1999. Εντούτοις, οι υπερασπιστές του σκηνοθέτη και της ταινίας διαφωνούν και δηλώνουν ότι η κινεζική κυβέρνηση υποστήριξε την ταινία του για τους ίδιους λόγους που ο Αμερικάνικος στρατός υποστήριξε έργα, όπως το “Top Gun”, στο οποίο οι παραγωγοί της ταινίας παρουσιάζουν τις αμερικανικές δυνάμεις ως ένα μη «θετικό» οργανισμό.

Άλλοι υποστηρίζουν ότι ο Γιμού δεν είχε κανένα πολιτικό κίνητρο κατά την παραγωγή της ταινίας και αυτό φαίνεται να ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Είναι επίσης σημαντικό να αναφερθεί ότι αρκετές από τις προηγούμενες ταινίες του Ζανγκ Γιμού, όπως οι «Υψωσε τα κόκκινα φανάρια» (Raise the Red Lantern) και «Ζήσε» (To Live) ήταν απαγορευμένες στην Κίνα.

Μιλώντας για την ταινία του ο σκηνοθέτης αναφέρει χαρακτηριστικά πως δεν είχε σκοπό να αποδώσει κανένα πολιτικό μήνυμα «ήταν απλά μια ιστορία. Ο στόχος οποιασδήποτε μορφή τέχνης δεν είναι πολιτικός. Δεν έχω πολιτικές προθέσεις. Δεν ενδιαφέρομαι για την πολιτική».

Για να συμπληρώσει στη συνέχεια: «Στην πραγματικότητα πιστεύω πως ο κινέζικος λαός είναι σε θέση να αντιληφθεί τα κρυμμένα μηνύματα, σε μια τέτοια μορφή τέχνης, καθώς έχουν ζήσει υπό το κομμουνιστικό καθεστώς περισσότερο από 50 χρόνια. Οι διαφορετικές απόψεις δεν έρχονται μόνο από το διαφορετικό τρόπο σκέψης, αλλά και από το διαφορετικό υπόβαθρο του καθενός, που τον βοηθάει να αντιληφθεί αυτά τα μηνύματα. Όταν κάποιος κινέζος διαβάζει μια ιστορία για την δυναστεία των Qin αυτόματα την συνδέει και με τον Mao Zedong. Έτσι, όταν ένας συγγραφέας δίνει στον αυτοκράτορα έναν αρνητικό ρόλο, ο κόσμος αμέσως καταλαβαίνει ότι ασκεί κριτική στο κομμουνιστικό καθεστώς.

Καταλαβαίνει αμέσως τα κρυμμένα μηνύματα που παρουσιάζονται μέσω αυτής της μορφής τέχνης, η οποία και εξαρτάται άμεσα από την προσωπικότητα καθενός»<sup>55</sup>.

Υποστηρίζει ακόμα ότι: «Η εργασία αυτή είναι μία πρόκληση για μας που εργαζόμαστε για τα ανθρώπινα δικαιώματα. Συμφωνώ ότι οι λέξεις είναι ισχυρές και ότι εάν και εσείς ήσασταν ελεύθεροι να μιλήσετε στην Κίνα, θα ήσασταν σε θέση να επηρεάσετε τις απόψεις και τις αντιλήψεις του λαού. Γιατί η ερώτηση κλειδί είναι τι μπορεί κανείς να κάνει για να αλλάξει τις αντιλήψεις των ανθρώπων. Πιστεύω πως ακόμα κανένας δεν μπορεί να ελέγξει συνολικά την σημασία ενός έργου της τέχνης, είτε αυτό αφορά το Κομμουνιστικό Κόμμα είτε τον ίδιο τον καλλιτέχνη».

Ο Γιμού ανήκει στη λεγόμενη 5<sup>η</sup> γενιά κινηματογραφιστών. Κύρια ιδέα αυτής της γενιάς ήταν ότι: « η τέχνη του κινηματογράφου υποκινεί την αφήγηση με δύο τρόπους: με τον ρεαλισμό και την απόλυτη εκφραστικότητα». Οι περισσότεροι εκφραστές της 5<sup>ης</sup> γενιάς δημιουργούν ταινίες για κινηματογραφόφιλους, τις λεγόμενες καλλιτεχνικές ταινίες (σε αντίθεση με τις εμπορικές ταινίες). Οι ταινίες τους προσπαθούν να συλλάβουν την πραγματικότητα του σήμερα, κάνοντας πολλές φορές χρήση κρυφής κάμερας στους δρόμους της Κίνας, με σκοπό να παρακολουθούν τη ζωή των ανθρώπων και μέσα από αυτές να αντλούν ιδέες για τα έργα τους. Σχεδόν όλα τα έργα τους είναι προσαρμοσμένα πάνω σε υπάρχουσες νουβέλες καθώς στην Κίνα δεν υπάρχουν σεναριογράφοι. Η 5<sup>η</sup> γενιά κινηματογραφιστών έχει επηρεαστεί από τα πρόσφατα πολιτικά και τα ιστορικά γεγονότα στην Κίνα και γνώρισε την Πολιτιστική Επανάσταση (1966- 1976). Η 5<sup>η</sup> κινέζικη γενιά κινηματογραφιστών έχει αποτυπωθεί στην ιστορία ως «γενιά της λογοκρισίας».

Τα πρώτα έργα του Γιμού απαγορεύτηκαν στην Κίνα γιατί περιείχαν ερωτικές σκηνές, οι οποίες δεν είχαν παρουσιαστεί πρωτότερα στον κινέζικο κινηματογράφο, αλλά και γιατί αναφέρονταν στο πολιτικό παρελθόν της Κίνας. Και τότε ο Γιμού είχε κατηγορηθεί για ηθική αλλά και πολιτική παρακμή. Σε μία συνέντευξη του αναφέρει τι είδους ταινίες του ζητούσε να κάνει η κυβέρνηση. Οι ερωτήσεις των αρχών είναι χαρακτηριστικές: «Γιατί δημιουργείτε ταινίες οι οποίες αφορούν λάθη που έγιναν στο παρελθόν;

---

<sup>55</sup> DVD, Zhang Yimou, 2004

Γιατί επαναλαμβάνετε τα λάθη για τα οποία τώρα έχουμε μετανιώσει; Γιατί δεν παρουσιάζετε ταινίες πιο αισιόδοξες που να αναφέρονται στο παρόν» ;

Ο Γιμού υπερασπίζεται την καλλιτεχνική του ανεξαρτησία τόσο από την κυβερνητική λογοκρισία όσο και από αυτούς που τον θέλουν έρμαιο του κομμουνιστικού καθεστώτος και προπαγανδιστή της πολιτικής του. Η κοινωνία, το κοινό των ταινιών του ιδιαίτερα, κρίνει συχνά εκ του αποτελέσματος. Όμως η αποδοχή του Γιμού να σκηνοθετήσει την τελετή έναρξης των Ολυμπιακών Αγώνων του Πεκίνου (2008) είναι ικανή να πυροδοτήσει νέα κριτική επί των ίδιων των προθέσεων του σκηνοθέτη. Νομιμοποιείται άραγε κανείς να υπηρετήσει ένα κομμουνιστικό έργο που θα ενισχύσει το κινέζικο καθεστώς ως συνομιλητή της διεθνούς κοινότητας, με το πρόσχημα μιας προσωπικής στρατηγικής καλλιτεχνικής δημιουργίας;

#### **Αποτίμηση της σκηνοθετικής στρατηγικής**

Η σκηνοθετική στρατηγική αποτιμάται τόσο σε προσωπικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο. Είναι π.χ. θετικό και για το Ζανγκ Γιμού ότι οι ταινίες στο Hollywood αλλάζουν λόγω της επιρροής των κινεζικών ταινιών πολεμικών τεχνών. Με τη χρήση ειδικών εφέ, οι σκηνές δράσης στις ταινίες γίνονται πιο όμορφες και πιο ρυθμικές. Ο Γιμού διεκδικεί μερίδιο αυτής της επίδρασης: «Σαν σκηνοθέτης πάντοτε έδινα μεγάλη σημασία στα πιο φορμαλιστικά στοιχεία της ταινίας μου, και το χρώμα είναι ένα από αυτά. Μια άλλη διαφορά ανάμεσα στις σκηνές δράσης στο δυτικό κινηματογράφο και στον κινέζικο, είναι το γεγονός ότι οι κινέζικες ταινίες δράσης αποδίδουν τις σκηνές μάχης με μεγαλύτερη καλαισθησία».

Σε σχέση με τον αμερικανικό κινηματογράφο πάντως, ο Γιμού δεν κάνει ιδιαίτερη χρήση ειδικών εφέ. Το βεβαιώνει ο διευθυντής φωτογραφίας Christopher Doyle: «Ο Ζανγκ Γιμού καταφέρνει να αποδίδει στα έργα του τόσο δυνατές εικόνες που, ακόμα και μετά από χρόνια όταν κάποιος θα έχει δει την ταινία του, θα υπάρχουν σκηνές που θα του έχουν χαραχτεί στην μνήμη. Αποφεύγει να χρησιμοποιεί εφέ, έχει επιμονή στο να κινηματογραφεί τα πάντα σε πραγματικό χρόνο. Στα έργα μόνο ένα 10% είναι εφέ και το 90% είναι γυρισμένο σε πραγματικό χρόνο. Στην ταινία ο «Ηρωας», σε όλες τις σκηνές τα χρώματα είναι πραγματικά: οι κουρτίνες, τα αντικείμενα, όλα είναι χρωματισμένα στην πραγματικότητα».

Το μόνο που έχει κάνει για να αποδώσει καλύτερα τα χρώματα είναι να χρησιμοποιήσει φίλτρα για να βγαίνουν πιο ζωντανά και σε κάποιες άλλες περιπτώσεις, όπως στη μάχη στο παλάτι στην πράσινη ενότητα, το μόνο που έκανε στον υπολογιστή ήταν να φαίνεται το χρώμα πιο ομαλό στις κουρτίνες και να μην έχει τόσο έντονες διαφορές εξαιτίας του φωτισμού».<sup>56</sup>

«Ο Ήρωας» είναι μια μοντέρνα και ζωντανή ταινία, όπου οι εικόνες προωθούν το μύθο με έναν τρόπο πολύ αποτελεσματικό συγκριτικά με τις παραδοσιακές μεθόδους, του διαλόγου και της ανάπτυξης του χαρακτήρα. Πιστεύοντας ότι οι εμπορικές ταινίες, όπως ο «Ήρωας», αφηγούνται απλές ιστορίες, Ο Ζανγκ Γιμού εστίασε περισσότερο στην εικόνα και στον ήχο για να προωθήσει την ιστορία. Η εμπειρία του στη ζωγραφική αλλά και το φωτογραφικό του υπόβαθρο επηρέασαν την ταινία, ιδιαίτερα όσον αφορά το οπτικό κομμάτι.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό του Γιμού είναι η χρήση φωτεινών χρωμάτων, ειδικά το κόκκινο χρώμα. Αν και το κόκκινο χρώμα φαίνεται κάπως εορταστικό, είναι και το κινεζικό σύμβολο της χαράς, ο Γιμού το χρησιμοποιεί για να κάνει τις ταινίες του να φανούν σκοτεινές, ακόμα και ψυχρές. Εξηγεί ο ίδιος ο σκηνοθέτης: «Ενώ το κόκκινο είναι το χρώμα της ζωής, είναι επίσης και το χρώμα του θανάτου». Οι κινεζικές αρχές δεν συμπαθούν αυτήν την ψυχρή εκδοχή της κινεζικής ιστορίας.

«Ο Ήρωας» είναι η πρώτη ταινία του Ζανγκ Γιμού που έχει θέμα τις πολεμικές τέχνες. Όπως ο ίδιος δηλώνει σε συνεντεύξεις του: «ποτέ μέχρι πριν δεν είχα σκεφτεί να κάνω μία τέτοια ταινία παρόλο που, από πολύ μικρός διάβαζα wuxia. Το γεγονός ότι ανήκα στην 5<sup>η</sup> Γενιά κινηματογραφιστών, με απέτρεπε να κάνω κάτι τέτοιο, γιατί κανένας μας δεν ήθελε να ασχοληθεί με τέτοια θέματα. Όλοι τις θεωρούσαμε απλά και μόνο ταινίες προς διασκέδαση, που είναι ακαλλιέργητες και στερούνται από καλλιτεχνικές αξίες. Έτσι, παρόλο που με ενδιέφεραν, ποτέ δεν τόλμησα να κάνω κάτι τέτοιο... Όταν άκουσα ότι «ο Ήρωας» παίζεται σε περισσότερες από 1000 αίθουσες στην Αμερική, έμεινα έκπληκτος. Δεν περίμενα ότι θα έχει τόσο μεγάλη απήχηση».

---

<sup>56</sup> Entertainment Insider, 2004

Είχαμε γνωρίσει τον Ζανγκ Γιμού ως δημιουργό ταινιών που είχαν κύριο θέμα τα κοινωνικοπολιτικά ζητήματα. Με το έργο ο Ήρωας αλλάζει τελείως θέση και δημιουργεί μία ταινία βασισμένη στις πολεμικές τέχνες. «Πάντοτε με ενδιέφερε να έρχομαι αντιμέτωπος με διαφορετικές προκλήσεις, γιατί κάτι τέτοιο με ωριμάζει σαν καλλιτέχνη, και με κάνει να εξελίσσομαι, να μαθαίνω, να αυξάνω τις ικανότητες μου και να σκέπτομαι περισσότερο».

Ο Ζανγκ Γιμού, αμέσως μετά την μεγάλη επιτυχία που έκανε η ταινία «ο Ήρωας», διένειμε την επόμενη του ταινία «Ιπτάμενα στιλέτα». Όπως γνωρίζουμε, τις δύο ταινίες αυτές τις υλοποίησε παράλληλα. Και οι δύο ταινίες αναφέρονται στο ίδιο θέμα και οι δύο αφορούν την αυτοθυσία, αλλά με λίγο διαφορετικό τρόπο. Η πρώτη αναφέρεται στη θυσία των ανθρώπων για ένα μεγαλύτερο καλό ενώ η δεύτερη αναφέρεται στην αυτοθυσία να σώσεις τον άνθρωπο που αγαπάς. Ο σκηνοθέτης παραδέχεται ότι: «αν αυτές τις δύο ταινίες τις είχα κάνει μόνο για εμένα, σίγουρα θα είχα επιλέξει να τις κάνω αρκετά διαφορετικά. Όμως, όταν σχεδιάζεις μία ταινία, την σχεδιάζεις και για το αντίστοιχο κοινό».

Συγκρίνοντας σκηνοθετικά τις σκηνές μάχης στις δύο ταινίες, ο Γιμού αναφέρει: «Η δράση στην ταινία «Ιπτάμενα στιλέτα» είναι περισσότερο βίαιη και ρεαλιστική από τη μοντέρνα φαντασία που βασίζεται η δράση στον «Ήρωα». Στον «Ήρωα» εκτός του ότι δεν υπάρχουν σκηνές με αίμα, θα παρατηρήσετε ότι κάποιος μπορεί να παλέψει με εκατοντάδες βέλη και στο τέλος οι πολεμιστές αναπνέουν κανονικά. Ενώ στο «Ιπτάμενα στιλέτα» μετά από κάθε πάλη, ακόμα κι αν η μάχη είναι ένας προς ένα, οι πολεμιστές φαίνεται να λαχανιάζουν. Είναι πολύ περισσότερο ρεαλιστικό ακόμη και στις σκηνές μάχης».

«Είτε τελικά πέτυχα είτε απέτυχα το σκοπό μου, ο «Ήρωας» σίγουρα απεικονίζει ορισμένα διλήμματα που αντιμετωπίζει αυτήν την περίοδο ο κινεζικός κινηματογράφος. «Κοιτάζοντας στο χρόνο, διαπιστώνω ότι γύρισα πολλές καλλιτεχνικές ταινίες, και βλέπω ότι έμαθα πολλά από μέσα αυτές τις δουλειές. Έτσι και στο μέλλον, ελπίζω να κάνω και τα δύο: να κάνω πιο προσωπικές ταινίες που εγώ θα προτιμώ, αλλά και να γυρίζω μερικές εμπορικές ταινίες, όπως ο «Ήρωας» και το «Ιπτάμενα στιλέτα»

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συνοψίζοντας τη μελέτη της σχεδιαστικής διαδικασίας της ταινίας «ο Ήρωας» του Ζανγκ Γιμού, στηρίζομαστε τόσο σε δεδομένα που προέρχονται από αναλύσεις πρωτογενείς, οι οποίες είναι αποτέλεσμα της παρούσας εργασίας, όσο και σε αναλύσεις τρίτων.

Από τους επιμέρους στόχους μελέτης που είχαμε θέσει, η αναφορά στη θεωρία του κινηματογράφου μας επιτρέπει να συμπεράνουμε ότι τα σπουδαιότερα προπαρασκευαστικά κείμενα μιας ταινίας είναι το σενάριο, το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ. Ο λόγος της σπουδαιότητάς τους έγκειται στο ότι αναφέρονται στο σύνολο της ταινίας και παρέχουν δεδομένα και για τα μικροσκηνοθετικά και για τα μακροσκηνοθετικά χαρακτηριστικά μιας ταινίας.

Το σενάριο μάλιστα θεωρείται ως το σημαντικότερο όλων, απαιτώντας σχολαστική προετοιμασία με ανάλογα προπαρασκευαστικά κείμενα, όπως είναι τα δελτία χαρακτήρων, η σύνοψη και το σχεδιάσμα σεναρίου (treatment).

Από την εφαρμογή της θεωρίας ανάπτυξης δραματικής πλοκής στην ανάλυση της ταινίας, διαπιστώνουμε ότι το σενάριο της ταινίας «ο Ήρωας», παρότι γράφτηκε επί μακρό χρονικό διάστημα και σε πολλές εκδοχές, παρουσιάζει απόκλιση από την κλασική δραματική δομή, η οποία συντίθεται από πρώτη, δεύτερη και τρίτη πράξη, με την δεύτερη πράξη διπλής διάρκειας από τις άλλες δύο. Στην ταινία «ο Ήρωας», η απόκλιση από την κλασική δραματική πλοκή οδηγεί στη χρονική επιμήκυνση της πρώτης και της τρίτης πράξης, σε βάρος της δεύτερης.

Από την εφαρμογή της θεωρίας ανάπτυξης χαρακτήρων στη σχετική ανάλυση της ταινίας, ανασυνθέτουμε τα δελτία χαρακτήρων για τους έξι πρωταγωνιστές της ταινίας. Η ανάλυση αυτή επιτρέπει την κατανόηση των σχέσεων μεταξύ των ηρώων.

Από την εφαρμογή της γενικής σκηνοθετικής θεωρίας στην ανάλυση των χαρακτήρων, προκύπτει ότι πολύ σωστά έχει τίτλο «ο Ήρωας» παρότι μπορούμε να διακρίνουμε έξι πρωταγωνιστές. Ο κύριος πρωταγωνιστής της ταινίας εμφανίζεται στα 56 από τα 93 λεπτά που διαρκεί, ενώ ο δεύτερος σε σημασία πρωταγωνιστής δεν ξεπερνά τα 34 λεπτά παρουσίας.



Μέσα από τη δράση του ο κύριος πρωταγωνιστής εκτίθεται σε 57 διαφορετικές καταστάσεις από τις οποίες οι 29, περισσότερες από τις μισές, εξελίσσονται μέσα σε εχθρικό για τον ίδιο περιβάλλον, οι 19 σε φιλικό και οι 9 σε ουδέτερο περιβάλλον. Ο ήρωας μας αντιμετωπίζει λοιπόν αντίξοες καταστάσεις, όχι όμως σε σημείο που να δικαιολογούν τον χαρακτηρισμό της ταινίας αυτής ως ταινίας με κλασικό σενάριο, όπου ο κύριος πρωταγωνιστής ξεπερνάει συνεχώς αυξανόμενα εμπόδια και κινείται σε σημαντικό βαθμό μέσα σε εχθρικό περιβάλλον. Επιβεβαιώνεται λοιπόν και μέσω της δράσης του πρωταγωνιστή η απόσταση που παίρνει ο σκηνοθέτης από την κλασική δραματική πλοκή.

Σε αντιστάθμισμα έρχεται ο επιμελής σχεδιασμός των εικαστικών στοιχείων, κυρίως της μεταφοράς νοήματος μέσω των χρωματικών ενοτήτων. Οι χρωματικές ενότητες έχουν κυρίαρχη θέση μέσα στην ταινία και η επιλογή τους έχει γίνει από τον σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού και τον διευθυντή φωτογραφίας Christopher Doyle με σκοπό την ανάδειξη της πλοκής του μύθου (δηλαδή των διαφορετικών εκδοχών της ίδιας ιστορίας) μέσω των χρωματικών ενοτήτων. Μέσα από τις συνεντεύξεις του Γιμού δεν διακρίνουμε κάποια ξεκάθαρη άποψη σχετικά με την ερμηνεία και την επιλογή των χρωμάτων. Ο Γιμού ερμηνεύει συμβολικά και επιλέγει τα χρώματα σύμφωνα με τις κινέζικες παραδόσεις ενώ συγχρόνως τον απασχολεί ιδιαίτερα και το αισθητικό αποτέλεσμα της φωτογραφίας.

Όσον αφορά τώρα στο εικονογραφημένο σενάριο, χρησιμοποιείται κυρίως για να δώσει κατευθύνσεις υλοποίησης των οπτικών εφέ. Λειτουργεί σχεδιαστικά σε ύστερο στάδιο της παραγωγής, μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων και πριν το μοντάζ.

Το κινηματογραφικό ντεκουπάζ της ταινίας γίνεται επίσης σε ύστερο στάδιο. Μέσα από συνεντεύξεις του Γιμού, αλλά και του διευθυντή φωτογραφίας Christopher Doyle, διαπιστώνουμε ότι και οι δύο έδιναν ιδιαίτερη σημασία στη «σύνθεση» του πλάνου. Το ενδιαφέρον τους αυτό επικεντρώνεται όμως στη μελέτη της σύνθεσης λίγο πριν το γύρισμα, χωρίς την ύπαρξη σχεδιαστικού κειμένου. Εικάζουμε ότι για την προτίμηση αυτή παίζει ρόλο η προϋπηρεσία του σκηνοθέτη ως διευθυντής φωτογραφίας σε προηγούμενες ταινίες. Έχοντας αναπτύξει την απεικονιστική ικανότητα, ο Γιμού μπορεί να φανταστεί την τελική εικόνα στο πλάνο χωρίς να χρειαστεί να κάνει ντεκουπάζ στο χαρτί. Αρκεί να μεταδώσει τη

σύλληψη αυτή και στο διευθυντή φωτογραφίας της ταινίας, με τον οποίο συνεργάστηκε πολύ στενά.

Από την ανασύνθεση του ντεκουπάζ που επιχειρήσαμε εκ των υστέρων, αναλύοντας ένα μεγάλο απόσπασμα της ταινίας πλάνο-πλάνο, διαφαίνεται μια προτίμηση σε πλάνα μικρής διάρκειας (από 1 έως 4 δευτερόλεπτα) με χρήση του παράλληλου μοντάζ, όπου αντιπαράτιθενται πλάνα της δράσης δύο πρωταγωνιστών από την υποκειμενική οπτική γωνία του καθενός. Η τεχνική αυτή προσιδιάζει στις ταινίες δράσης γενικότερα και είναι χαρακτηριστική των ταινιών πολεμικών τεχνών, στις οποίες θα ήθελε ο σκηνοθέτης να εντάξει την ταινία.

Από την ανάλυση των χρωματικών ενοτήτων που επιχειρήσαμε, διαφαίνεται η προσπάθεια του σκηνοθέτη να χρησιμοποιήσει τη συμβολική του χρώματος για να ενισχύσει τη ροή της αφήγησης και να απαλύνει τις σεναριακές αδυναμίες που του κληροδοτεί ο κινέζικος θρύλος του «Ηρώα». Το τέχνασμα αυτό είναι πρωτότυπο και ενδεικτικό των τεχνικών γνώσεων του Γιμού για τη φωτογραφία. Από μια άποψη, οι τέσσερις χρωματικές ενότητες που αντιστοιχούν σε τέσσερις εκδοχές μιας ιστορίας αποτελούν τον πυρήνα της ταινίας, μεταφέροντας το θεατή σε μια ονειρικού τύπου αντιμετώπιση των δρώμενων, τοποθετώντας τον δηλαδή στο κέντρο του θρυλούμενου γεγονότος.

Πράγματι, σύμφωνα με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, ο σκηνοθέτης είναι δυνατόν να θεωρηθεί ως ο ξεναγός στο κινηματογραφικό ταξίδι που κάνει ο θεατής. Με τη χρήση των χρωματικών ενοτήτων, ο Γιμού «χρωματίζει» την ξενάγησή του με τη συμβολική της κινέζικης παράδοσης εμπλουτίζοντας την εμπειρία του θεατή με εξωκινηματογραφικές παραστάσεις, επηρεάζοντας βέβαια περισσότερο τον κινέζο θεατή που μετέχει της συγκεκριμένης συμβολικής αναπαράστασης και στην καθημερινότητά του.

Από τη συσχέτιση της διαδικασίας ανάπτυξης της ταινίας με τη γενική μεθοδολογία σχεδίασης, διαπιστώνουμε ότι σε όλα τα σχεδιαστικά στάδια της ταινίας «ο Ηρώας» εφαρμόζονται τα στάδια διερεύνησης, δημιουργίας, αξιολόγησης, επικοινωνίας. Αναδεικνύεται μέσα από το παράδειγμα αυτό ότι η έλλειψη προπαρασκευαστικών κειμένων δεν σημαίνει κατ'ανάγκη και απουσία σχεδιασμού. Αντίθετα, η προσεκτική έρευνα των

χώρων και η διεξοδική προετοιμασία κάθε πλάνου δείχνουν ότι ο σχεδιασμός υφίσταται, αλλά δεν επικοινωνείται. Η μετάδοση των σχεδιαστικών δεδομένων και παραμέτρων εξασφαλίζεται από τη συμμετοχή του σκηνοθέτη στο σύνολο της κατασκευαστικής διαδικασίας. Σε αντιστάθμισμα, ο σκηνοθέτης μπορεί να ασχοληθεί περισσότερο με τις λεπτομέρειες της κατασκευής και λιγότερο με τη μετάδοση των γενικών κανόνων σχεδιασμού.

Διακρίνουμε σιγά-σιγά, μέσα από την ανασύσταση της σχεδιαστικής διαδικασίας της ταινίας «Ο Ήρωας», το ρόλο που παίζει ο σκηνοθέτης. Η διπλή του ιδιότητα ως μελετητής και ταυτόχρονα κατασκευαστής του έργου, του επιτρέπει να παραλείψει κατά κύριο λόγο τα εικονογραφικά προπαρασκευαστικά κείμενα. Ακόμα και η συμμετοχή του στη συγγραφή του σεναρίου στις διάφορες εκδοχές του δεν λειτουργεί ως υποχρέωση να ακολουθήσει το κείμενο. Διατηρεί για τον εαυτό του την ελευθερία αλλαγής της ιστορίας ακόμα και κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Η υψηλή του τεχνική στην τέχνη της φωτογραφίας τον απελευθερώνει κατά κάποιο τρόπο από την κατά γράμμα εφαρμογή ενός σχεδιαστικού-προπαρασκευαστικού κειμένου. Δεν λειτουργεί σαν τεχνικός της σκηνοθεσίας που μεταμορφώνει σε οπτικοακουστικό προϊόν ένα καλογραμμένο σενάριο από κάποιον άλλο σεναριογράφο.

Λειτουργεί περισσότερο σαν καλλιτέχνης που σμιλεύει από την αρχή ως το τέλος το έργο του, διατρέχοντας όλη την παραγωγική διαδικασία, από το σχεδιασμό ως την υλοποίηση του τελικού προϊόντος. Η παρατήρησή μας αυτή δεν ενέχει αξιολογική αποτίμηση. Σκηνοθέτες που λειτουργούν περισσότερο σαν κατασκευαστές παρά σαν μελετητές, που αξιοποιούν δηλαδή κατά τον καλύτερο τρόπο την σκηνοθεσία για να δημιουργήσουν αριστουργήματα από σενάρια άλλων, έχουν δρέψει δάφνες και αναγνωρίζονται ως καλλιτέχνες πρώτου μεγέθους από τους ομοίους τους. Ο Λουίς Μπουνιουέλ αναγνώριζε π.χ. ότι ο Στένπεργκ, σκηνοθέτης του «Γαλάζιου Άγγελου» με πρωταγωνίστρια τη Μάρλεν Ντίτριχ, κατάφερε να δημιουργήσει υψηλή τέχνη με την καθοδήγηση των ηθοποιών του και

τους φωτισμούς που επέλεξε, μεταμορφώνοντας ένα κοινότυπο σενάριο σε αριστούργημα <sup>57</sup>. Το προνόμιο αυτό του καλλιτέχνη, το οποίο διεκδικεί ο Γιμού, αποτελεί μικρή απόκλιση από τη γενική διαδικασία σχεδίασης, αφού η απουσία του σκηνοθέτη μπορεί να αποδειχτεί καταστροφική για την εξασφάλιση της συνέχειας της σχεδιαστικής διαδικασίας.

Η προσωπική σκηνοθετική στρατηγική του Γιμού αναλύεται μέσα από τους στόχους που θέτει ο ίδιος ο σκηνοθέτης, τις επιδράσεις που δέχτηκε από ομότεχνούς του και από τις κριτικές στο έργο του και τη δραστηριότητά του, θετικές ή αρνητικές.

Ενδεικτικά αναφέρονται ορισμένοι από τους σκηνοθετικούς στόχους που αποδέχεται ο Γιμού: μεταφορά στην οθόνη της ποιητικής διάστασης των πολεμικών τεχνών μέσα από την απόδοση των μαχών και τις αέρινες σιλουέτες των πολεμιστών, παρουσίαση προσωπικών πεποιθήσεων για τον κινέζικο πολιτισμό που στηρίζεται στην εμπιστοσύνη, παρουσίαση στο διεθνές κοινό της κινέζικης αντίληψης για τον ήρωα και τις αξίες που προστατεύει (πρώτα η Κίνα, μετά η πόλη, μετά η οικογένεια), εστίαση στο θέμα της θυσίας για ιδανικά, δημιουργία αξέχαστων εικόνων ώστε να θυμούνται την ταινία του ως οπτικό θαύμα.

Οι συνεντεύξεις του σκηνοθέτη και των άλλων συντελεστών για την ταινία δείχνουν τις επιδράσεις από την κινέζικη λογοτεχνία πολεμικών τεχνών, τους θρύλους και τις παραδόσεις της περιοχής από όπου κατάγεται ο Γιμού. Το «μυθολογικό» αυτό φορτίο συνδυάζεται με τις επιρροές μεγάλων σκηνοθετών από την Απω Ανατολή που κινηματογράφησαν παρόμοια θέματα με αυτό της ταινίας «ο Ήρωας». Αν και οι επιρροές αυτές αναγνωρίζονται από τον σκηνοθέτη και είναι διάχυτες στην ταινία, δεν είναι σαφές ποιες από αυτές ήταν συνειδητές σκηνοθετικές επιλογές από τη φάση του σχεδιασμού και ποιες ανακαλύφθηκαν κατά την προετοιμασία της ταινίας, εκ των υστέρων. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι ο ίδιος ο Γιμού σε δύο διαφορετικές συνεντεύξεις του αντιφάσκει, διατεινόμενος στη μία ότι δεν είχε σκεφτεί ποτέ να σκηνοθετήσει ταινία πολεμικών τεχνών και στην άλλη ότι το όνειρό του από παιδί ήταν να υλοποιήσει μια ταινία με θέμα παρμένο από τη λογοτεχνία πολεμικών τεχνών του τόπου καταγωγής του.

---

<sup>57</sup> Ζαν-Κλωντ Καριέρ

Στις κριτικές που ασκούνται στο σκηνοθετικό του έργο, ο Γιμού επιλέγει να υπερασπίζεται την καλλιτεχνική του ελευθερία τόσο σε περίπτωση πολιτικών παρεμβάσεων όσο και στην περίπτωση ερμηνευτικών σχολίων. Ως συνειδητοποιημένος συντελεστής της κινηματογραφικής βιομηχανίας, ο σκηνοθέτης υπολογίζει το θεατή πριν να καταλήξει στο σκηνοθετικό σχέδιο της ταινίας. Είναι επομένως αναπόφευκτο να κάνει συμβιβασμούς και να δηλώνει ότι αν ξαναγύριζε την ταινία για τον εαυτό του θα τη σκηνοθετούσε διαφορετικά. Επειδή όμως η κινηματογραφική διαδικασία περιλαμβάνει και το γούστο του κοινού ως κύριο παράγοντα του συστήματος, στην αποτίμηση του σκηνοθετικού έργου παίζει ρόλο το αποτέλεσμα που εμφανίζεται στην οθόνη μετά το πέρας της διαδικασίας. Για τους συνεργάτες του, αλλά και για τους θεατές, ο Γιμού θα μείνει στην ιστορία ως σκηνοθέτης που «γемίξει» τις κινηματογραφικές αίθουσες δίνοντας μεγάλη σημασία στα φορμαλιστικά στοιχεία της εικόνας, χωρίς να καταφεύγει συχνά στη χρήση ειδικών εφέ.

Η σκηνοθετική ανάλυση της ταινίας «ο Ήρωας» μας επέτρεψε να ανασυνθέσουμε τη σχεδιαστική διαδικασία για όλα τα στάδια ανάπτυξής της. Τα δεδομένα της ανάλυσης είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθούν ως παράδειγμα εφαρμογής των αναλυτικών εργαλείων της γενικής σκηνοθετικής θεωρίας και για άλλες εργασίες, οι οποίες θα ενταχθούν στο πλαίσιο των ερευνητικών δραστηριοτήτων του Τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων στον τομέα των Οπτικοακουστικών Τεχνικών.

Η συσχέτιση των σταδίων ανάπτυξης της ταινίας με τη γενική σχεδιαστική μεθοδολογία δείχνει ότι υπάρχει γόνιμο έδαφος για τη μελέτη μιας κινηματογραφικής ταινίας ως αποτέλεσμα σχεδιασμού. Η συσχέτιση με επιμέρους μεθοδολογίες σχεδίασης, όπως π.χ. της σχεδίασης καινοτόμων προϊόντων, μπορεί να αποδειχθεί ενδιαφέρον θέμα για περαιτέρω μελέτη.

## **ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΡΩΝ**

### **αμερικέν (αμερικανικό πλάνο) - γαλλ. plan americain**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι σχετικά μικρή. Η ανθρώπινη μορφή από τις κνήμες έως το κεφάλι γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης. Μερικές φορές αποκαλείται και *μεσαίο γενικό πλάνο*, ιδιαίτερα όταν δεν εμφανίζονται ανθρώπινες μορφές.

### **αναδρομή - flashback**

Η μετατροπή της αφηγηματικής σειράς της ιστορίας, κατά την οποία η πλοκή κινείται προς τα πίσω για να δείξει γεγονότα που συνέβησαν νωρίτερα από αυτά που έχουν ήδη περιγράψει.

### **απόσταση καδραρίσματος - distance of framing**

Η φαινομενική απόσταση του κάδρου από τα στοιχεία της μίζανσέν. Λέγεται και «απόσταση της κάμερας» (camera distance) και «κλίμακα πλάνου» (shot scale). Βλ. και *αμερικέν, κοντινό πλάνο* (η *γκρο πλάν*), *μεσαίο πλάνο*, *μεσαίο κοντινό πλάνο*, *πολύ γενικό πλάνο*, *πολύ κοντινό πλάνο*.

### **αφήγηση- narration**

Η διαδικασία μέσα από την οποία η *πλοκή* μεταδίδει η κατακρατά πληροφορίες για την *ιστορία*. Η αφήγηση μπορεί να περιορίζεται λιγότερο η περισσότερο στις γνώσεις ενός προσώπου, και να εμβαθύνει περισσότερο η λιγότερο στην παρουσίαση των νοητικών αντιλήψεων και σκέψεων των προσώπων.

### **βερτικάλ (κατακόρυφη κίνηση) – tilt**

Η κίνηση της κάμερας όπου το σώμα της μηχανής στρέφεται προς τα πάνω ή προς τα κάτω, πάνω σε ένα σταθερό στήριγμα. Παράγει ένα κινούμενο κάδρο που σαρώνει το χώρο κατακόρυφα.

### **γενικό πλάνο (γ. π.) - long shot**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι μικρή. Μια όρθια ανθρώπινη μορφή σε γ. π. φαίνεται περίπου όσο το ύψος της οθόνης.

### **γκρο πλάν, βλ. κοντινό πλάνο**

### **γωνία λήψεως - angle of framing - camera angle**

Η θέση του κάδρου σε σχέση με το θέμα που απεικονίζει: από ψηλά, κοιτάζοντας προς τα κάτω (πλονζέ - high angle). Οριζόντια, στο ίδιο επίπεδο (ευθεία γωνία λήψεως - straight-on angle). Κοιτάζοντας προς τα πάνω (κόντρ πλονζέ - low angle).

#### **δημιουργός - auteur**

Ο υποτιθέμενος ή ο πραγματικός «δημιουργός» μιας ταινίας, που ταυτίζεται συνήθως με τον σκηνοθέτη. Χρησιμοποιείται μερικές φορές αξιολογικά για να διαφοροποιήσει τους καλούς κινηματογραφιστές (auteurs - δημιουργούς) από τους κακούς.

#### **διάρκεια - duration**

Σε μια αφηγηματική ταινία, ή άποψη του χειρισμού του χρόνου που αφορά το χρονικό διάστημα που παρουσιάζεται στην πλοκή και υποτίθεται ότι λειτουργεί στην *ιστορία*.

Βλ. και *συχνότητα, σειρά*

#### **ειδικά εφέ - special effects**

Γενικός όρος για ποικίλους φωτογραφικούς χειρισμούς που δημιουργούν μυθοπλαστικές σχέσεις στο χώρο μέσα στο πλάνο, όπως ή *διπλοτυπία*, τα *μεικτά πλάνα* και ή *οπίσθια προβολή*.

#### **ενότητα - unity**

Ο βαθμός στον οποίο τα μέρη μιας ταινίας σχετίζονται συστηματικά μεταξύ τους και παρέχουν αιτιολογήσεις για όλα τα χρησιμοποιούμενα στοιχεία.

**ζουμ** (φακός μεταβλητή ε εστιακής απόστασης) - zoom lens

Ο φακός με εστιακή απόσταση ή οποία μπορεί να αλλάζει.

#### **ιστορία - story**

Σε μια αφηγηματική ταινία, όλα τα γεγονότα που βλέπουμε και ακούμε, συν αυτά που συμπεραίνουμε ή εικάζουμε πως έχουν συμβεί, διατεταγμένα στις υποτιθέμενες αιτιακές σχέσεις τους, στη χρονολογική τους σειρά, διάρκεια και συχνότητα, καθώς και στην τοποθέτησή τους στο χώρο.

### **καδράρισμα - framing**

Η χρήση των άκρων (του πλαισίου) του καρέ ενός φιλμ προκειμένου να γίνει ή επιλογή και η σύνθεση αυτού που θα δει ο θεατής στην οθόνη.

### **καρέ (φωτόγραμμα) - frame**

Μια μεμονωμένη εικόνα πάνω στη λωρίδα του φιλμ. Όταν μια σειρά καρέ προβάλλεται στην οθόνη σε γρήγορη διαδοχή, δημιουργείται στον θεατή μια ψευδαίσθηση κίνησης.

### **κεκλιμένο κάδρο - canted framing**

Άποψη στην οποία το κάδρο δεν είναι οριζόντιο. Είτε ή δεξιά είτε ή αριστερή μεριά είναι χαμηλότερη από την άλλη, κάνοντας τα αντικείμενα της σκηνής να μοιάζουν σαν να έχουν αποκλίνει από την όρθια θέση τους.

### **κίνηση της κάμερας - camera movement**

Η εντύπωση πάνω στην οθόνη πώς αλλάζει το καδράρισμα σε σχέση με τη σκηνή που κινηματογραφείται. Αυτό προκαλείται συνήθως από το γεγονός ότι η ίδια η κάμερα μετακινείται, αλλά μπορεί να προκληθεί και από ένα *φακό ζουμ* η ορισμένα *ειδικά εφέ*.

### **κινούμενο κάδρο (καδράρισμα) - mobile frame (framing)**

Το αποτέλεσμα πάνω στην οθόνη της κάμερας που κινείται, του *φακού ζουμ* η ορισμένων *ειδικών εφέ*. Το καδράρισμα μετατοπίζεται σε σχέση με τη σκηνή που κινηματογραφείται.

### **κοντινό πλάνο (γκρο πλαν) - close-up**

Καδράρισμα στο οποίο ή κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι σχετικά μεγάλη. Τις περισσότερες φορές είναι το κεφάλι ενός ανθρώπου από το λαιμό και πάνω, ή ένα αντικείμενο ανάλογου μεγέθους που γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

### **κόψιμο- cut**

1. Στην κινηματογραφική δημιουργία, η σύνδεση δύο λωρίδων φιλμ με την κολέζα (δηλ. με συγκόλληση). 2. Στην ολοκληρωμένη ταινία, η στιγμιαία αλλαγή από ένα καδράρισμα σε άλλο.



### **λήψη - take**

Στη δημιουργία μιας ταινίας, είναι το πλάνο που παράγεται από ένα αδιάλειπτο γύρισμα της κάμερας. Ένα πλάνο στην ολοκληρωμένη ταινία μπορεί να έχει επιλεγεί από περισσότερες λήψεις της ίδιας δράσης.

### **μεσαίο γενικό πλάνο (μγπ) - medium long shot**

Καδράρισμα από μια απόσταση που κάνει ένα αντικείμενο γύρω στο ενάμιση μέτρο ύψος να φαίνεται σαν να γεμίζει κατακόρυφα το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

### **μεσαίο κοντινό πλάνο (μκπ) - medium close-up**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι αρκετά μεγάλη: μια ανθρώπινη μορφή που φαίνεται από το στήθος και πάνω και γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

### **μεσαίο πλάνο (μπ) - medium shot**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι μετρίου μεγέθους: μια ανθρώπινη μορφή που φαίνεται από τη μέση και πάνω και γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

### **μιζανσέν - mise en scene**

Όλα τα στοιχεία που είναι τοποθετημένα μπροστά στην κάμερα για να κινηματογραφηθούν: τα σκηνικά και το φροντιστηριακό υλικό, ο φωτισμός, τα κοστούμια και το μακιγιάζ, καθώς και ή συμπεριφορά των προσώπων.

### **μονόπλano**

Πλάνο μεγάλης διάρκειας

### **μοντάζ – editing**

1. Στην κινηματογραφική δημιουργία, η εργασία της επιλογής και της σύνδεσης των κινηματογραφικών λήψεων. 2. Στην ολοκληρωμένη ταινία, το σύνολο των τεχνικών που διέπει τις σχέσεις μεταξύ των πλάνων.

### **μοντάζ - montage**

1. Στα αγγλικά, συνώνυμο του *editing*. 2. Μια άποψη για το μοντάζ που αναπτύχθηκε από τους σοβιετικούς κινηματογραφιστές της δεκαετίας του '20' δίνει έμφαση σε δυναμικές, συχνά ασυνεχείς σχέσεις μεταξύ των πλάνων και στην παράθεση εικόνων με σκοπό τη δημιουργία ιδεών που δεν υπάρχουν σε κανένα μεμονωμένο πλάνο.

### **μοντάζ ασυνέχειας - discontinuity editing**

Οποιοδήποτε εναλλακτικό σύστημα σύνδεσης των πλάνων που χρησιμοποιεί τεχνικές που δεν είναι αποδεκτές στο πλαίσιο των αρχών του *μοντάζ συνεχείας*. Στις δυνατότητες του μοντάζ αυτού του είδους περιλαμβάνονται ο κακός συνδυασμός των σχέσεων χώρου και χρόνου, οι παραβιάσεις του *νοητού άξονα* και η προσήλωση σε γραφίστικες σχέσεις.

### **μοντάζ συνεχείας - continuity editing**

Σύστημα κατάτμησης και συναρμολόγησης που διασφαλίζει μια συνεχή και σαφή αφηγηματική δράση. Το μοντάζ συνεχείας βασίζεται στο συνταίριασμα της σκηνικής κατεύθυνσης, της θέσης και των χρονικών σχέσεων από το ένα πλάνο στο άλλο. Για συγκεκριμένες τεχνικές του μοντάζ συνεχείας.

### **πανοραμικ – pan**

Η κίνηση της κάμερας κατά την οποία το σώμα της μηχανής στρέφεται προς τα αριστερά ή προς τα δεξιά. Στην οθόνη δημιουργείται ένα κινούμενο καδράρισμα που σαρώνει το χώρο οριζοντίως.

### **παραγωγή - production**

Ένας από τους τρεις κλάδους της κινηματογραφικής βιομηχανίας ή διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας.

### **πλάνο γερανού - crane shot**

Πλάνο με μεταβολή του καδραρίσματος, ή όποια επιτυγχάνεται τοποθετώντας την κάμερα ψηλά πάνω από το έδαφος, και μετακινώντας την στον αέρα προς κάθε κατεύθυνση

### **πλαν σεκανς (πλάνο ενότητα) - plan sequence**

Γαλλικός όρος για μία σκηνή που γυρίζεται σε μονοπλάνο, συνήθως ένα πλάνο μεγάλης διάρκειας.

**πλοκή - plot**

Σε μία ταινία μυθοπλασίας, όλα τα γεγονότα που μας παρουσιάζονται απευθείας, συμπεριλαμβανομένων των αιτιακών τους σχέσεων, της χρονολογικής τους σειράς, της διάρκειας, της συχνότητας και των σχέσεών τους μέσα στο χώρο. Είναι το αντίθετο της *ιστορίας*, που είναι ή νοητική ανακατασκευή όλων των γεγονότων της αφήγησης από τον θεατή.

**πολύ γενικό πλάνο (πγπ) - extreme long shot**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι πολύ μικρή ένα κτίριο, ένα τοπίο ή ένα πλήθος ανθρώπων γεμίζει την οθόνη.

**πολύ κοντινό πλάνο (πκπ) - extreme close-up**

Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι πολύ μεγάλη. Τις περισσότερες φορές, είναι ένα μικρό αντικείμενο ή ένα μέρος του σώματος.

**σεκάνς - sequence**

Όρος που χρησιμοποιείται συνήθως για ένα μέτριας έκτασης τμήμα μίας ταινίας, που αφορά ένα ολόκληρο κομμάτι της δράσης. Στην αφηγηματική ταινία, αντιστοιχεί συχνά σε μια *σκηνή*.

**σκηνή - scene** Τμήμα μίας ταινίας μυθοπλασίας το οποίο συμβαίνει μέσα σε ένα χρονικό διάστημα και σε ένα χώρο, η χρησιμοποιεί παράλληλο μοντάζ για να δείξει δύο ή περισσότερες ταυτόχρονες δράσεις.

**στόριμπορντ - storyboard**

Εργαλείο που χρησιμοποιείται στο σχεδιασμό της κινηματογραφικής παραγωγής, και αποτελείται από σκίτσα τύπου κόμικς μεμονωμένων πλάνων ή φάσεων από πλάνα, με περιγραφές που αναγράφονται κάτω από κάθε σχέδιο.

**τεχνική - technique**

Οποιαδήποτε άποψη του κινηματογραφικού μέσου που επιλέγεται και υποβάλλεται σε χειρισμούς κατά την κατασκευή μιας ταινίας.

### **τράβελινγκ - tracking shot ή dolly shot ή trucking shot**

Το κινούμενο κάδρο που ταξιδεύει μέσα στο χώρο προς τα εμπρός, προς τα πίσω ή διαγωνίως.

### **ύποκειμενικό πλάνο (ΥΠ) - point-of-View shot (POV shot)**

Το πλάνο που γυρίζεται με την κάμερα περίπου στο ύψος των ματιών ενός χαρακτήρα, και που δείχνει ότι θα μπορούσε να δει το πρόσωπο αυτό. Συνήθως παρεμβάλλεται πριν η μετά από ένα πλάνο στο οποίο εμφανίζεται ο χαρακτήρας να κοιτάζει.

### **ύφος (στιλ) - style**

Οι επαναλαμβανόμενες και εξέχουσες χρήσεις κινηματογραφικών τεχνικών που χαρακτηρίζουν μια μοναδική ταινία ή μια ομάδα ταινιών (για παράδειγμα, το έργο ενός κινηματογραφιστή ή ένα εθνικό κίνημα).

### **ύψος καθραρίσματος - height of framing**

Η απόσταση της κάμερας από το έδαφος, ανεξάρτητα από τη γωνία λήψεως.

### **φορμά - gauge**

Το πλάτος της λωρίδας του φιλμ σε χιλιοστά του μέτρου. Οι καθιερωμένες διαστάσεις φιλμ στην ιστορία του κινηματογράφου είναι 8mm, 16mm, 35mm και 70mm.

### **χώρος εκτός οθόνης - offscreen space**

Οι έξι περιοχές που δεν είναι ορατές στην οθόνη αλλά αποτελούν παρ' όλα αυτά μέρος του χώρου της σκηνής: στην κάθε πλευρά καθώς και πάνω και κάτω από το κάδρο, πίσω από το σκηνικό και πίσω από την κάμερα.

## ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- De France Xavier, Elements de scenographie du cinema, Universite Paris X – FRC, 1989 (1982)
- Gueronnet Jane, Le geste cinematographique, Universite Paris X – FRC
- David Bordwell, Kristin Thompson, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, εκ. MIET, Αθήνα 2004
- Ντέιβιντ Μάμετ, *Σκηνοθετώντας μία ταινία*, εκ. Πατάκη, 2001
- Παναγιώτης Κυριακούλάκος, σημειώσεις στα πλαίσια του μαθήματος οπτικοακουστικές τεχνικές
- Μίλτος Πούλος, *ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ*, (σημειώσεις του για τους φοιτητές από τα ΙΕΚ φωτογραφίας στα πλαίσια του μαθήματος Video )
- Frances Gateward, *ZHAN YIMOU interviews*, εκ. University Press of Mississippi, Mississippi 2001
- N.Y.Times, Cracking the color code of Hero, October 27th 2004
- BBC.co, Interview with Zhang Yimou, by Frances Gateward Hong Kong 2004
- China Today Web edition, by Tang Yuankai, 14<sup>th</sup> August 2004
- TimeAsia, Interview by Stephen Short and Susan Jakes Hengdian, May 25, 2004
- Time Asia magazine, by Shelly Kraicer, 2004
- TalkAsia,Zhang, Interview by Lorraine Hahn 2005
- CNN, interview of Jet Li, 2004
- Entertainment Insider, by W. Hickman, 2004
- Southern Daily, 2001
- Η τελευταία πνοή, (αυτοβιογραφία του Λουίς Μπουνιουέλ γραμμένη από τον Ζαν-Κλωντ Καριέρ), εκδόσεις Αιγόκερως

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- **Syd Field**, *ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ*, εκ. Κάλβος, Αθήνα, 1986
- **Frances Gateward**, *ZHAN YIMOU interviews*, εκ. University Press of Mississippi, Mississippi 2001
- **David Bordwell, Kristin Thompson**, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, εκ. ΜΙΕΤ, Αθήνα 2004
- **Wing Shing Ma**, *HERO*, εκ. comics ONE
- **Μαρία Kallas-Καλογεροπούλου**, *Σενάριο*, εκ. Νεφέλη κινηματογράφος, Αθήνα 2006
- **Ντέιβιντ Μάμετ**, *Σκηνοθετώντας μία ταινία*, εκ. Πατάκη, 2001
- **Παναγιώτης Κυριακούλάκος**, σημειώσεις στα πλαίσια του μαθήματος οπτικοακουστικές τεχνικές, 2000
- **Μίλτος Πούλος**, *Σημειώσεις Κινηματογράφου*, (σημειώσεις του για τους φοιτητές από τα ΙΕΚ φωτογραφίας στα πλαίσια του μαθήματος Video )
- **Περιοδικό σινεμά**, τεύχος
- **Ζαν-Κλωντ Καριέρ**, *Η τελευταία πνοή*, (αυτοβιογραφία του Λουίς Μπουνιουέλ) εκ. Αιγόκερως
- **Δημήτρης Κολιοδήμος**, *80 χρόνια ξένος κινηματογράφος στην Ελλάδα*, εκ. Οξύ, 2005
- **L'Avant-Scène Cinéma**, *Le Deuxième Souffle* de J.-P. Melville, No : 525 (octobre 2003), Ed. L'Avant-Scène Cinéma/Groupe Alvisa Editions, 128 pages
- **David Bordwell**, *On the History of Film Style*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1997
- **George E. Marcus**, *The Uses of Complicity in the Changing Mise-en-Scene of Anthropological Fieldwork, Representations*, No. 59, Special Issue: The Fate of "Culture": Geertz and Beyond (Summer, 1997), pp. 85-108

- **Kristin Thompson**, *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1999.
- **Thomas Elsaesser, Warren Buckland**, *Studying Contemporary American Movies: A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, 2002.
- **Μ. Μαρτέν**, *Η γλώσσα του κινηματογράφου*, Κάλβος, 1980
- **Daniel Arijon**, *Η Γραμματική της φιλικής γλώσσας*, τόμ. Α'-Β', Πλάνο, 1985
- **James Monasco**, *How to Read a Film*, Oxford University Press.
- **J. Dudley Andrew**, *The Major Film Theories*, Oxford University Press
- *Λεξικό αισθητικών και τεχνικών ορών του κινηματογράφου τομ. α' & β'*
  
- **DVD, Hero, Bitwin, Korea, 6.2004**

#### ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΑΡΘΡΑ

1. Catherine Gomes, *Crouching Women, Hidden Genre: An Investigation Into Western Film Criticism's Reading of Feminism In Ang Lee's Crouching Tiger, Hidden Dragon*, *Limina*, Volume 11, 2005, p. 47-56
2. Keane, Michael, *A Exporting Chinese culture: industry financing models in film and television*, *Westminster Papers in Communication and Culture*, (In Press 2005), p.1-11
3. Radev, L Pissinou, N. Makki, *Film video modeling*, in *Knowledge and Data Engineering Exchange*, 1999
4. Zhang Longx, *Ex/ Change*, *A Publication of Centre for Cross-Cultural Studies (CCS)*, Issue 7 June 2003
5. Mary Elizabeth Berry, *Samurai Trouble: Thoughts on War and Loyalty*, *The Journal of Asian Studies* 64, no. 4 (November 2005), p. 31-47

6. Tan Ye, Zhang Yimou, *From the Fifth to the Sixth Generation: An Interview with Zhang Yimou*, University of California Press, *Film Quarterly* Vol. 53, No. 2 (Winter, 1999-2000), p. 2-13
7. Miguel A. Salazar, *Zhang Yimou and the Quiet Dialogue of Cinematic Violence: an Analysis of "Hero" and "House of Flying Daggers"*, *Perspectives*, Volume 5, No. 4, Friday 31 December 2004, p 58-64
8. Sharon Hom and Hu Ping, *Cultural Review Viewing Hero: A Conversation about History, Art and Responsibility*, *Regular Features 91 china Rights Forum* No. 2 , 2005
9. Yingjin Zhang, "*Minority Film" to "Minority Discourse": Questions of Nationhood and Ethnicity in Chinese Cinema*, *Cinema Journal* University of Texas Press, Vol. 36, No. 3 (Spring, 1997), p 73-90
10. Jia-xuan Zhang, *Film Quarterly: Hero*, Summer 2005, Vol. 58, No. 4, p. 47-52
11. L.S. Kim, *Making women warriors: a transnational reading of Asian female action heroes in Crouching Tiger, Hidden Dragon*, *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, *Jump Cut*, No. 48, winter 2006
12. San Jay Sharma, *Remembering SARS in Beijing The Nationalist Appropriation of an Epidemic*, *Sarai Reader 2004: Crisis/Media*
13. Yomi Braester, *Chinese Cinema in the Age of Advertisement: The Filmmaker as a Cultural Broker*, *Cambridge University Press, The China Quarterly* (2005), p.549-564
14. Dru C. Gladney, "*Representing Nationality in China: Refiguring Majority/Minority Identities*", *The Journal of Asian Studies* Vol. 53, No. 1: 1994. p. 92-123  
*Special issue on Ethnic and Cultural Nationalism in Asia, published with six full color reproductions* (p. 108-109)  
<http://www.hawaii.edu/dru/articles/exotic.pdf>



15. Roger Blench and Mallam Dendo, *From Vietnamese Lithophones to Balinese Gamelans: A History of Tuned Percussion in the Indo- Pacific Region*,  
Paper presented at the; 17<sup>th</sup> congress of the *Indo- Pacific* Prehistory Association  
15 September 2002
16. Le Tang and M.Phil student, *An empirical exploration of 'encoding / decoding' theory: A case study of Beijing city's promotion film for 2008 Olympic Games Bid*,  
School of Journalism and Communication, The Chinese University of Hong Kong  
Shatin, New Territories, p. 1-16
17. Dr. Tzu-hsiu (Beryl) Chiu, *Public Secrets: Aesthetics in Zhang Yimou*, E-ASPAC an  
electronic journal in Asian Studies, Department of East Asian Studies
18. International Film Workshop on *HERO: Anatomy of a Chinese Blockbuster*, 13–15  
April 2006 ,The University of Nottingham Ningbo, China
19. Eleanor Hisaye Taniguchi, "Aesthetics And Ethics" *Conference the Commodification  
and Globalization of Chinese Cinema: A Study of Zhang Yimou's Hero and Other  
Films* University of St. Thomas St. Paul, Minnesota, April 8, 2006, p.1-10
20. ZHANG Yimou,, *Zhang Yimou Portrays Life and Hope of People*, The 13th Fukuoka  
Asian Culture Prizes 2002,public forum , Asian Film Seminar, Friday, September 20,  
2002
21. TANG Suk, *Imagined Chineseness in Transcultural Contexts: Dynamics in Chinese  
Cinemas*, Sinology, University of Zurich

## ΠΗΓΕΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

- Internet movie data base  
[www.Imdb.com](http://www.Imdb.com)
- Hong Kong movie data base  
[www.hkmdb.com](http://www.hkmdb.com)
- The wheel: Media, Music, film, TV and Theatre  
[www.unn.ac.uk](http://www.unn.ac.uk)

## **Ηλεκτρονικά περιοδικά και εφημερίδες**

- <http://www.iofilm.co.uk>
- <http://www.filmmakermagazine.com>
- [http://www.time.com/time/asia/features/hero/int\\_zhang\\_yimou.html](http://www.time.com/time/asia/features/hero/int_zhang_yimou.html)
- <http://www.asiasource.org>
- <http://select.nytimes.com>
- <http://www.upress.state.ms.us>
- <http://film.guardian.co.uk>
- <http://www.bbc.co.uk>
- <http://citypages.com>
- <http://www.filmjournal.com>
- <http://images.cnn.com>
- <http://citypages.com>
- <http://ta-nea.dolnet.gr>
- <http://tovima.dolnet.gr>
- <http://www.cinephilia.gr>
- [http://www.jademagazine.com/40ae\\_hero.html](http://www.jademagazine.com/40ae_hero.html)

## **VFX storyboard**

- <http://www.derekmonster.com/resume.html>

## **Transcript:**

- <http://www.script-o-rama.com>

## Σχετικές ιστοσελίδες

- <http://www.sensesofcinema.com>
- <http://www.festival-cannes.org>
- <http://www.cinema.com>
- <http://www.cinemovies.fr>
- <http://book.culture.gr/docs/db/cinlist.htm>
- <http://microfilmakia.tripod.com>
- <http://www.teaattheford.net/viewpost.php?id=24583>
- <http://www.windowtothemovies.com/LV-hero.html>
- <http://einsiders.com>
- <http://www.monkeypeaches.com>
- <http://www.futuremovies.co.uk>
- <http://www.sonypictures.com>
- [http://www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen\\_columns/yong.html](http://www.horschamp.qc.ca/9903/offscreen_columns/yong.html)
- <http://www.indiewire.com>
- <http://www.wu-jing.org>
- <http://www.chud.com>
- <http://www.kungfucinema.com>
- <http://www.rottentomatoes.com>
- <http://www.asianfilms.org>
- <http://www.cineasie.com>
- [www.geocities.com](http://www.geocities.com)
- [www.filmsondisc.com](http://www.filmsondisc.com)
- [www.chinesecinemas.org/shanghai.html](http://www.chinesecinemas.org/shanghai.html)
- <http://home.nikocity.de/fabianweb/zhangy.htm#essay>
- <http://www.usc.edu/libraries/archives/asianfilm/china/zhang.html>
- [www.heromovie.org](http://www.heromovie.org)

- [www.beyondhollywood.com/reviews/hero2003](http://www.beyondhollywood.com/reviews/hero2003)
- [www.acdrifter.com/Asian-Actor/15/Christopher-Doyle.html](http://www.acdrifter.com/Asian-Actor/15/Christopher-Doyle.html)
- [www.nicksflickpicks.com/hero.html](http://www.nicksflickpicks.com/hero.html)
- [www.phase9.tv/moviefeatures/heroq&a-christopherdoyle.shtml](http://www.phase9.tv/moviefeatures/heroq&a-christopherdoyle.shtml)
- <http://www.dcfilmsociety.org/storyboard.htm>
- <http://www.exposure.co.uk/eejit/storybd/>
- <http://www.coolbrickmovies.com/tutorials/setdesign/>
- <http://www.parkerspace.com/aboutboards.html>
- <http://www.cemca.org/EMHandbook/Section6.pdf>
- <http://www.donbluth.com/storyboard.html>
- <http://www.ibiblio.org/ism/articles/huffcorzine.html>
- [http://www.montanatales.org/tools/Tutorials/Storytelling/What\\_is\\_a\\_Storyboard.doc](http://www.montanatales.org/tools/Tutorials/Storytelling/What_is_a_Storyboard.doc)
- <http://www.thestoryboardartist.com/tutorial.html>
- <http://filmplus.org/film/storyboard.html>
- <http://members.tripod.com>
- [http://media.arts.unsw.edu.au/current/courses/FILM3001/FILM3001\\_05.pdf](http://media.arts.unsw.edu.au/current/courses/FILM3001/FILM3001_05.pdf)
- <http://www.china.org>
- [http://www.olympiafestival.gr/paideia/kinimatografiki\\_glossa.htm](http://www.olympiafestival.gr/paideia/kinimatografiki_glossa.htm)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

### **Παράρτημα I: Απόσπασμα διαλόγων της ταινίας «ο Ήρωας»**

#### **Διάλογοι της ταινίας «ο Ήρωας» 10' 40''**

##### **Αφηγητής**

Πριν 20 χρόνια την περίοδο των μεγάλων πολέμων...

Η Κίνα ήταν χωρισμένη σε επτά βασιλεια.

Για χρόνια πολεμούσαν μεταξύ τους, ενώ ο λαός υπέφερε.

Ο Βασιλιάς του Κιν ήταν αδυσώπητος....

Στην προσπάθεια του να κυριαρχήσει σ' όλη τη χώρα.

Ήταν η κοινή απειλή για τα άλλα έξι βασιλεια.

Η κινέζικη ιστορία είναι γεμάτη αφηγήσεις....

Για δολοφόνους που στάλθηκαν...να σκοτώσουν τον μεγάλο βασιλιά.

Αυτός είναι ένας από τους μύθους.

##### **Άγνωστος**

Ορφάνευσα σε μικρή ηλικία. Δεν είχα όνομα. Όλοι με έλεγαν Ανώνυμο.

Σπούδασα την τέχνη της σπαθασκίας.

Μετά από χρόνια εξάσκησης έγινα μοναδικός σπαθιστής.

Ο Βασιλιάς του Κιν με κάλεσε...επειδή είχα εκτελέσει μία αποστολή που ξάφνιασε όλους.

##### **1<sup>ος</sup> Στρατιώτης**

Με διαταγή της Α.Μ...φέραμε τον άξιο πολεμιστή να δει τον Πρωθυπουργό.

##### **2<sup>ος</sup> Στρατιώτης**

Ο Άνεμος, η Χιονονιφάδα και ο Σίφουνας...οι τρεις φονιάδες από το Βασίλειο του Ζάο...

Δέκα χρόνια απειλούσαν την ζωή του βασιλιά. Ο Μεγαλειότατος δεν είχε ησυχία.

Όλοι ξαφνιαστήκαμε όταν ο πολεμιστής του Κιν τσάκισε τους τρεις φονιάδες.

Ο Μεγαλειότατος επιτέλους κοιμάται ήσυχος.

## **ΌΛΟΙ ΟΙ ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ ΜΑΖΙ**

Χαιρόμαστε για τον Βασιλιά!

Ο πολεμιστής σταλμένος από τον Ουρανό... εξόντωσε τους φονιάδες.

### **3<sup>ος</sup> Στρατιώτης**

Κάλεσε τον πολεμιστή!

### **4<sup>ος</sup> Στρατιώτης**

Μείνε εκατό βήματα μακριά από τον Μεγαλειότατο.

Αλλιώς θα εκτελεστείς. Ποτέ μην το ξεχνάς αυτό.

### **Βασιλιάς**

Κανείς δε με πλησιάζει πιο κοντά από τα εκατό βήματα.

Ξέρεις γιατί?

### **Άγνωστος**

Προστασία από δολοφόνους.

### **Βασιλιάς**

Σωστά. Γι αυτό είμαι κλεισμένος σε αυτήν την πανοπλία.

Με απάλλαξες από έναν μεγάλο κίνδυνο.

Πώς να σε ανταμείψω?

### **Άγνωστος**

Απλώς εκτέλεσα το καθήκον μου.

### **Βασιλιάς**

Τα κατορθώματα πρέπει να αμείβονται.

Η Ασημένια Λόγχη του Ανέμου πρέπει να λάβωσε πολλούς γενναίους πολεμιστές με αυτήν.

Διάβασε την διαταγή μου.!

### **5<sup>ος</sup> Στρατιώτης**

Με διαταγή της Α.Μ.... όποιος νικήσει τον Άνεμο θα λάβει χρυσάφι και γη.

Και θα πίνει με τον Βασιλιά στα είκοσι βήματα.

### **Βασιλιάς**

Με πληροφορίσαν ότι είσαι πολίτης του Κιν.

**Άγνωστος**

Είμαι ο Ανώνυμος, έπαρχος στην περιοχή του Λενκ Μενκ.

**Βασιλιάς**

Έπαρχος που διοικεί μόνο δέκα τετραγωνικά μίλια.

Ίσως ο κατώτερος αξιωματούχος στο Κιν.

Πως νίκησες τόσο φοβερούς αντιπάλους?

**Άγνωστος**

Τους σκότωσα με τη σειρά

**Βασιλιάς**

Πες μου τις λεπτομέρειες.

**Άγνωστος**

Η Χιονονιφάδα και ο Σίφουνας ήταν εραστές.

**Βασιλιάς**

Το ξέρω

**Άγνωστος**

Και δεν είχαν μιλήσει για τρία χρόνια.

**Βασιλιάς**

Τρία Χρόνια ? Γιατί?

**Άγνωστος**

Η Χιονονιφάδα είχε δεσμό με τον Άνεμο . Ο Σίφουνας δεν την συγχώρησε ποτέ.

**Βασιλιάς**

Και πως το ανακάλυψες αυτό?

**Άγνωστος**

Μου πήρε καιρό να το ανακαλύψω αυτό.

Για να εντοπίσω τους δύο τους έπρεπε πρώτα να εξοντώσω τον Άνεμο.

### **Βασιλιάς**

Έχω μία ιδέα για αυτό που είχες σχεδιάσει.

Τι χρησιμοποίησες για να νικήσεις τον Άνεμο?

### **Άγνωστος**

Το σπαθί.

Έχω καθήκον να συλλαμβάνω κακοποιούς στη χώρα μου.

Τον έκτο μήνα, ο Άνεμος πήγε σε μία λέσχη σκακιού.

Αγαπούσε το σκάκι και τη μουσική που έπαιζαν εκεί.

### **Άνεμος**

Οι εφτά άρχοντες του Ανακτόρου του Κιν.

### **Στρατιώτης**

Είμαστε εδώ για να σε συλλάβουμε.

Δείξε μας τη λόγχη σου.

### **Άνεμος**

Τι μπορεί να κάνει ένας κατώτερος αξιωματούχος?

### **Άγνωστος**

Εδώ είναι η περιοχή μου .

### **Άνεμος**

Και λοιπόν?

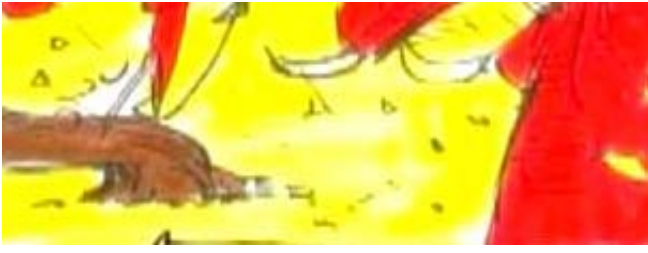
### **Άγνωστος**

Σε συλλαμβάνω είσαι στη λίστα καταζητούμενων.



Παράρτημα II: Κατηγορίες εικονογραφημένου σεναρίου

«Μάχη στο Δάσος» Εικ.1-38



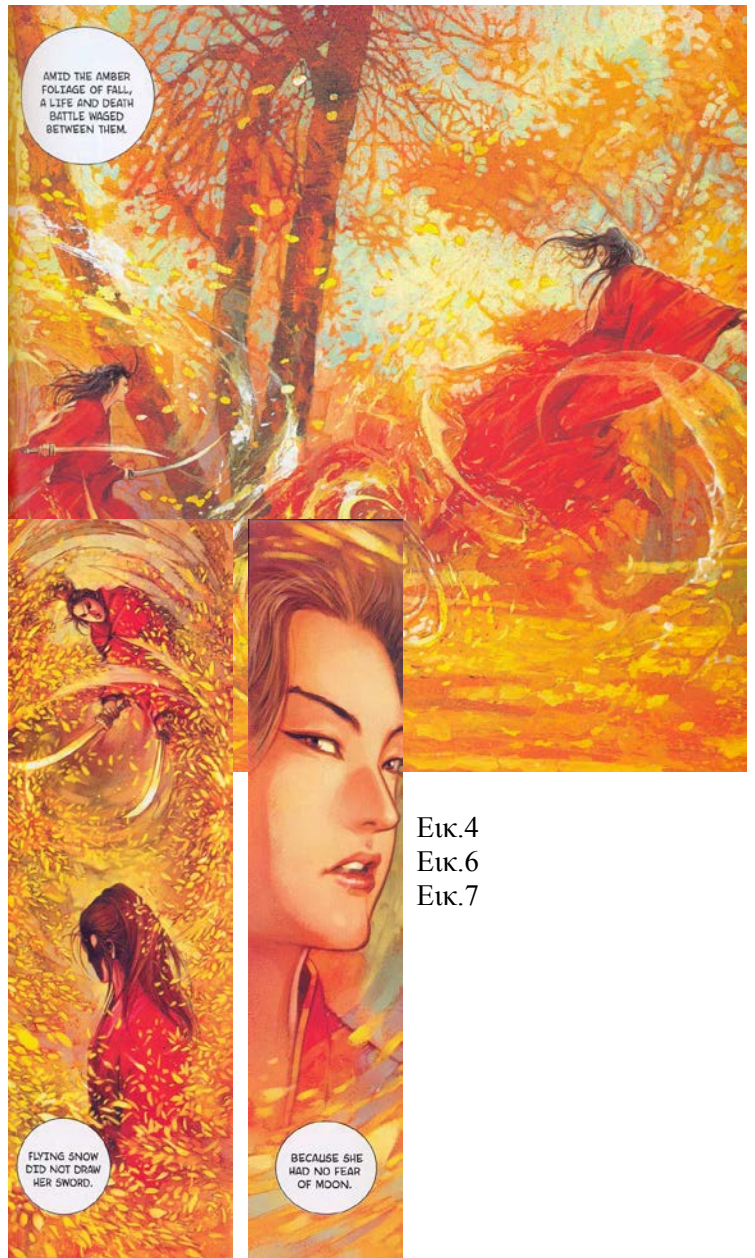
Εικ.1



Εικ.5



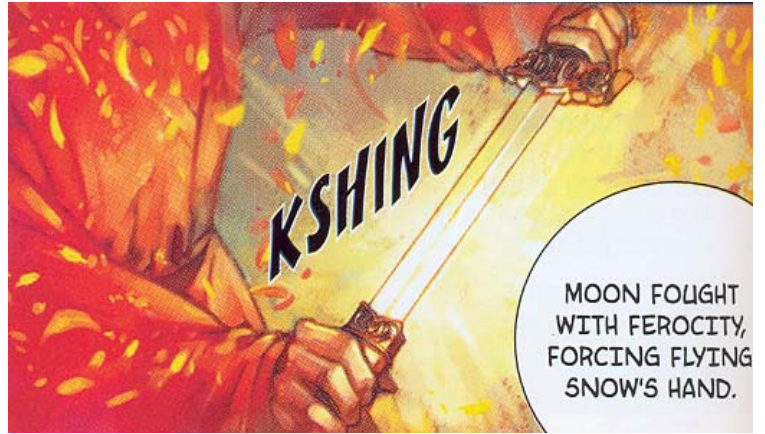
Εικ.2



Εικ.4  
Εικ.6  
Εικ.7



Етк.8



Етк.9



Етк.10



Етк.11



Етк.12



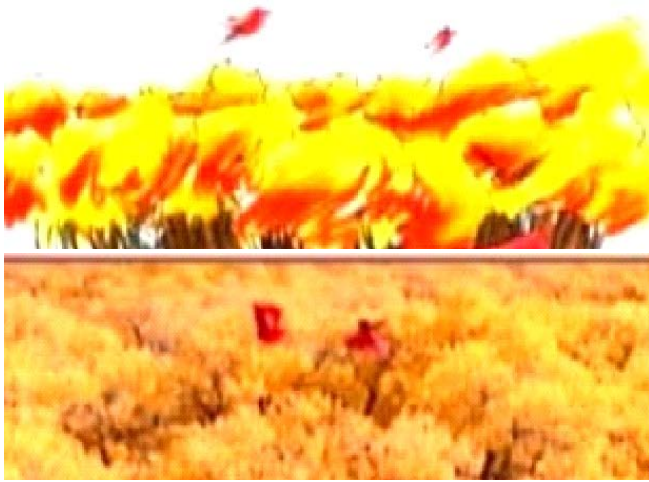
Етк.13



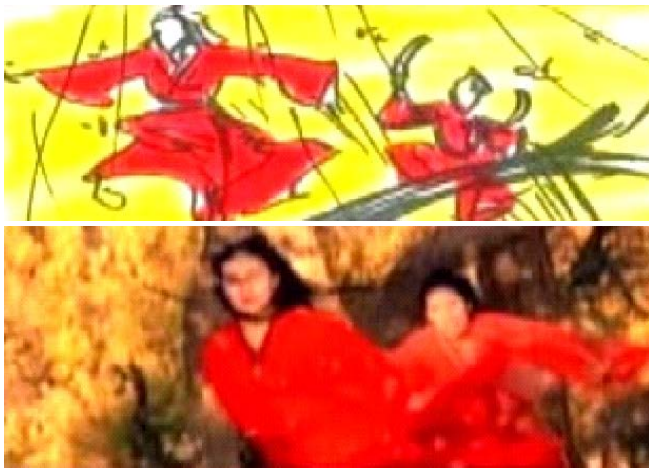
Етк.14



Етк.15



Етк.16



Етк.17



Етк. 19





Fig.20



Fig.21

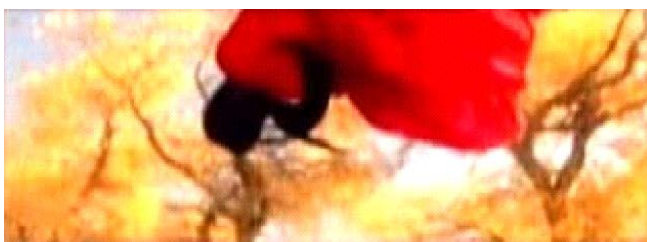
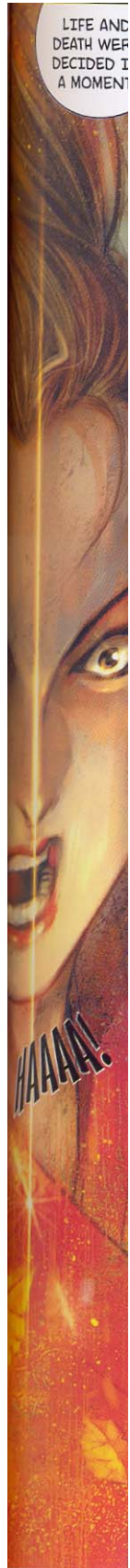


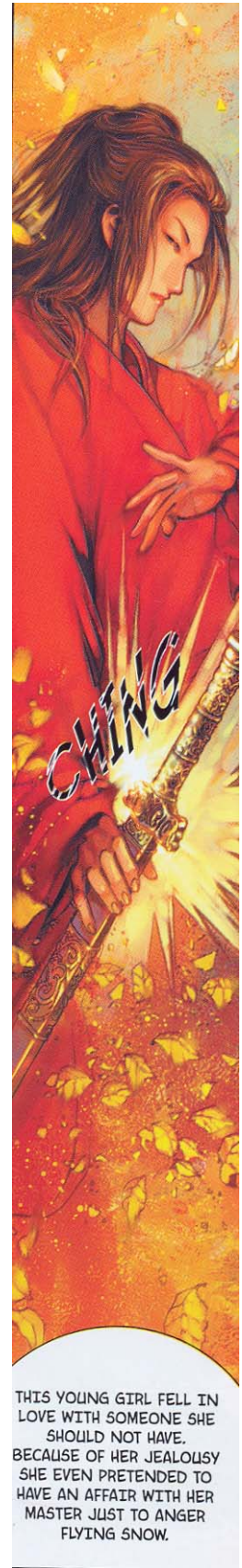
Fig.22



LIFE AND DEATH WERE DECIDED IN A MOMENT

HAHA!

Fig.23



CHING

THIS YOUNG GIRL FELL IN LOVE WITH SOMEONE SHE SHOULD NOT HAVE. BECAUSE OF HER JEALOUSY SHE EVEN PRETENDED TO HAVE AN AFFAIR WITH HER MASTER JUST TO ANGER FLYING SNOW.

Fig.24



Etк.25



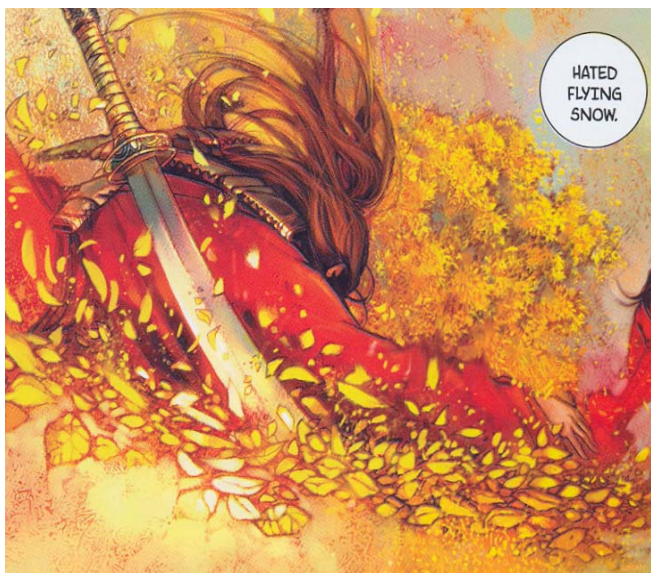
Etк.26



Etк.27



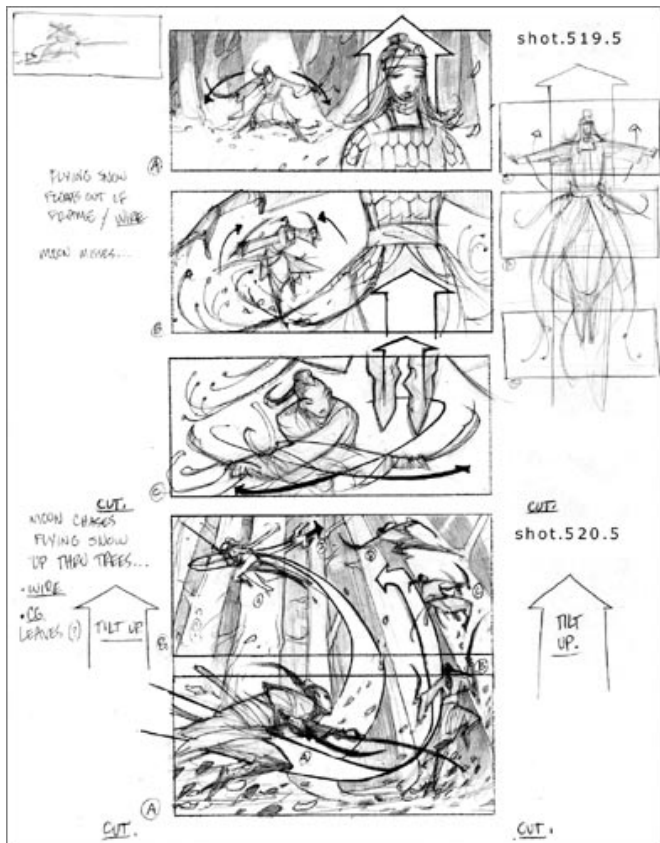
Etк.28



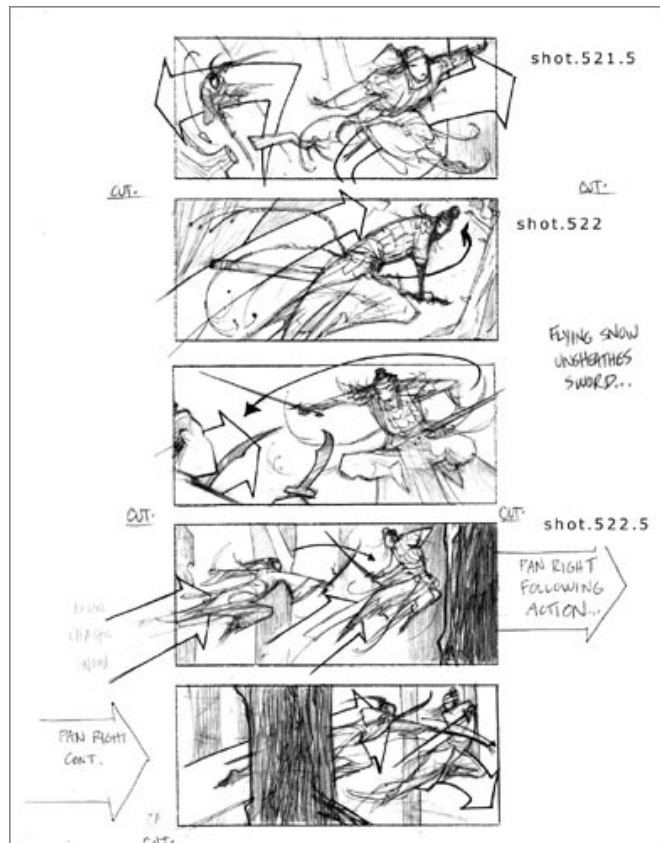
Etк.29



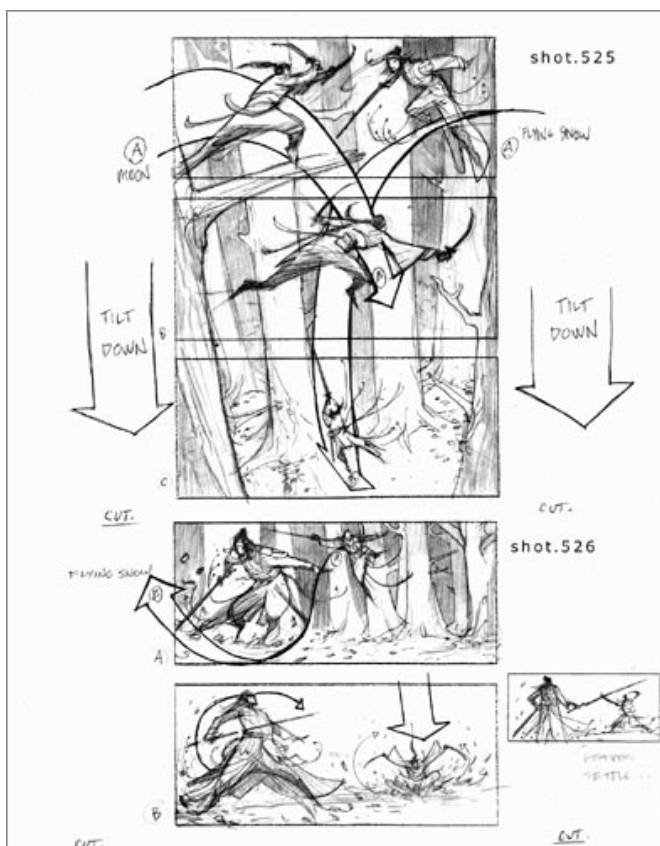
Etк.30



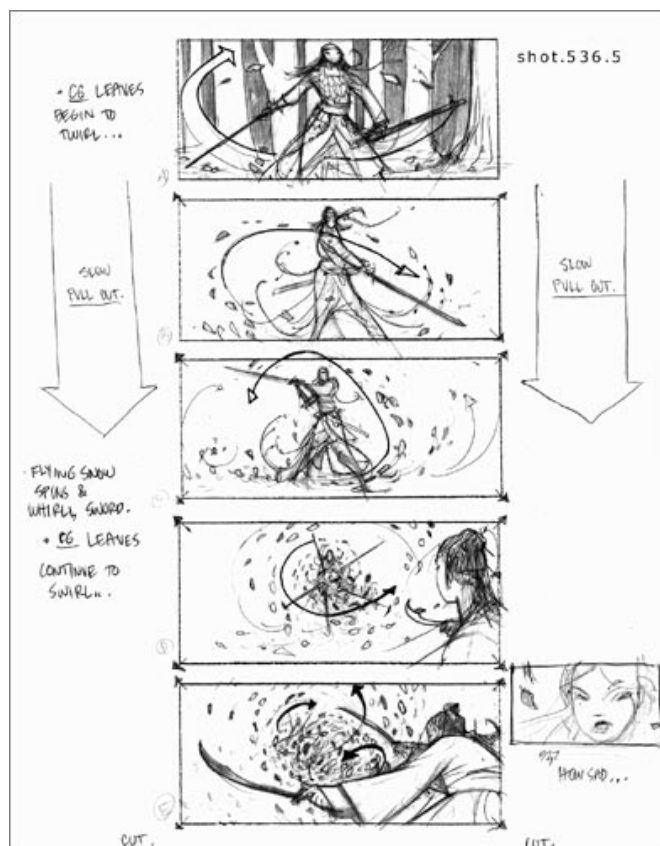
Etk.31



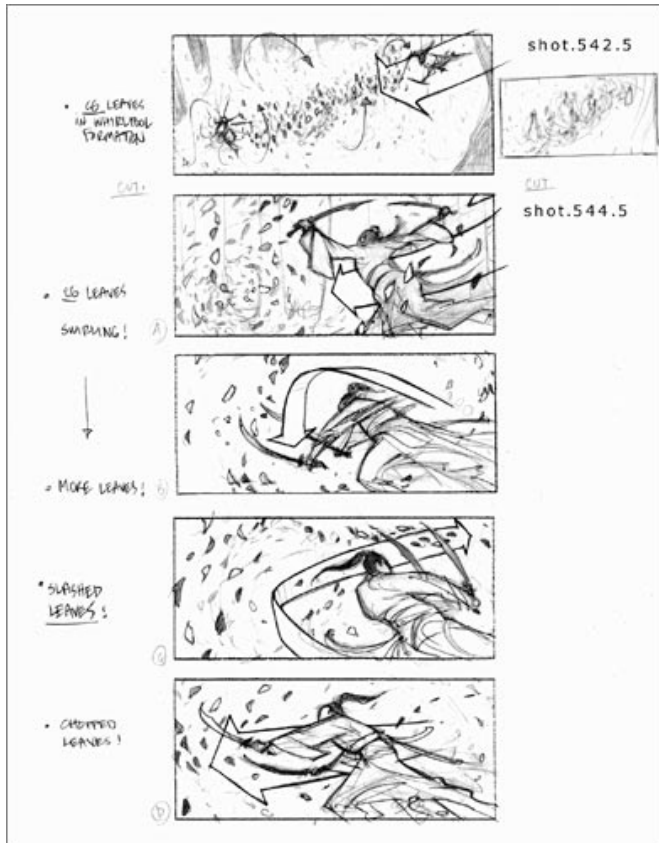
Etk.32



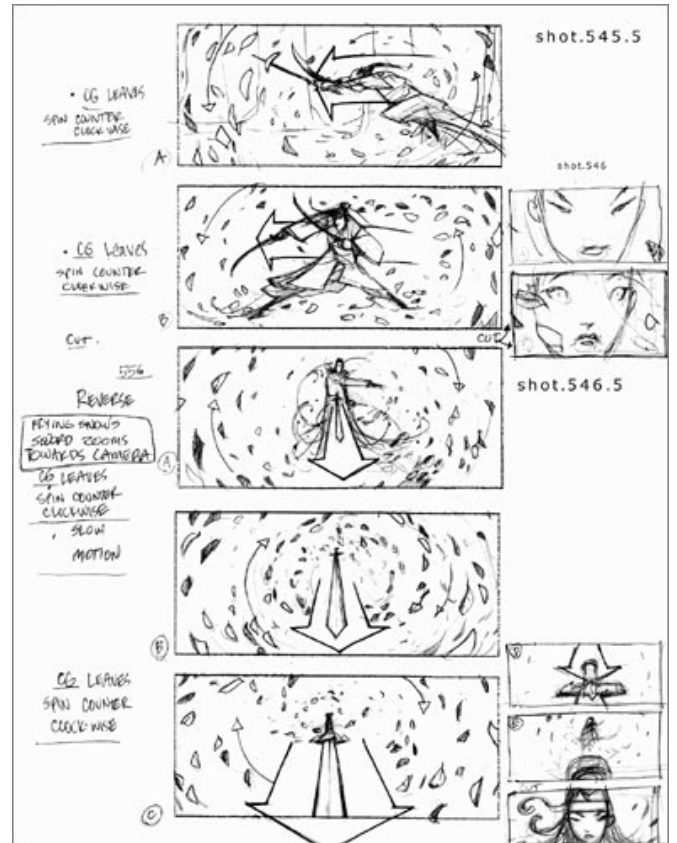
Etk.33



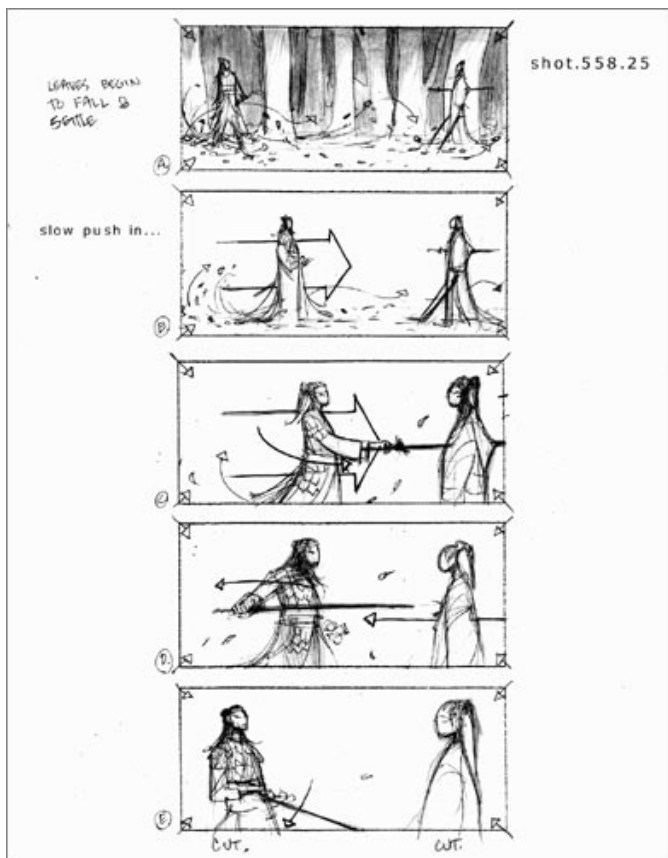
Etk.34



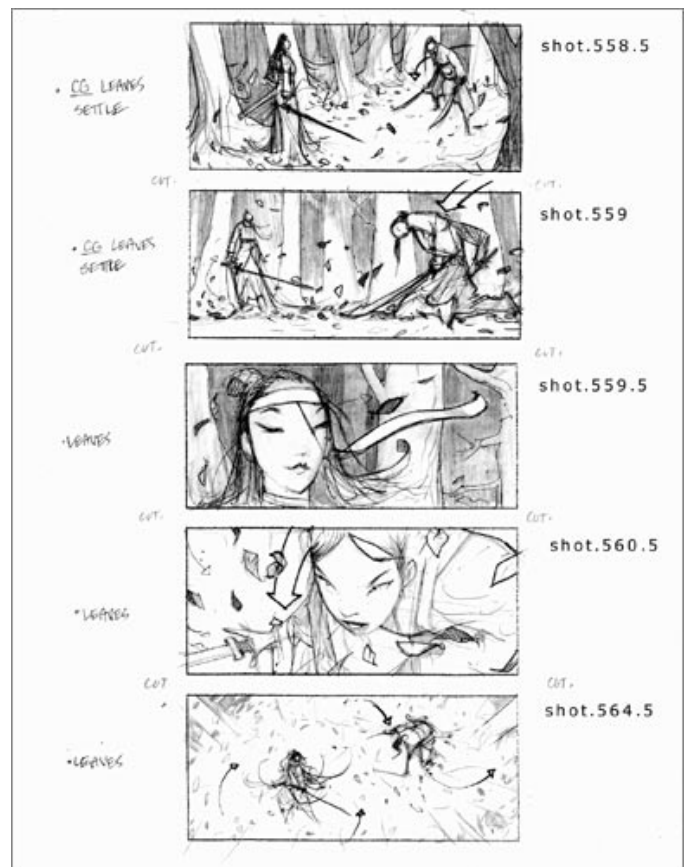
Etk.35



Etk.36



Etk.37



Etk.38



«Μάχη Nameless και Χιονονιφάδας» Εικ.39-64



Εικ.39



Εικ.41



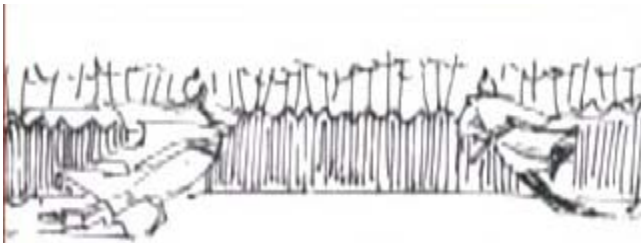
Εικ.42



Εικ.40



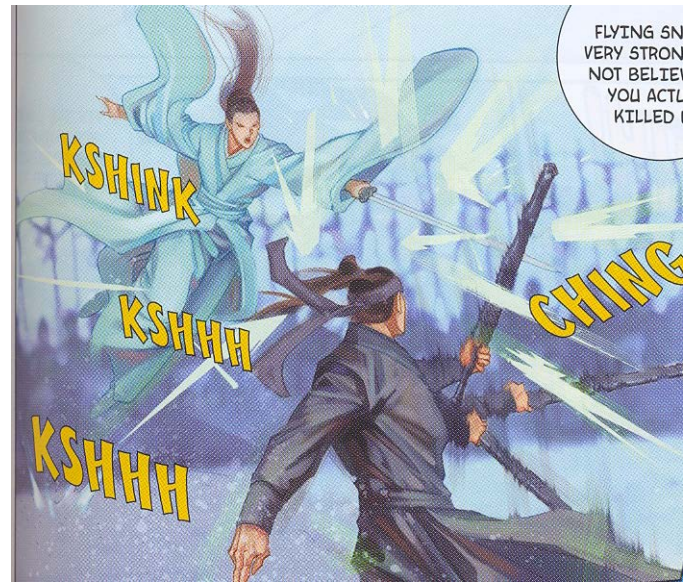
Ек.43



Ек.44



Ек.46



Ек.45



Етк.47



Етк.48



Етк.49



Етк.50



Етк.51



Εικ.52



Εικ.53



Εικ.55



Етк.56



Етк.57



Етк.58



Етк.59



Етк.60



Етк.61



Етк.62

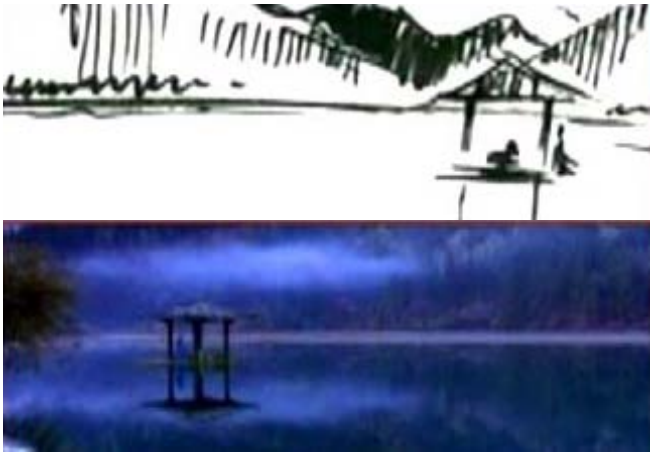


Етк.63



Етк.64

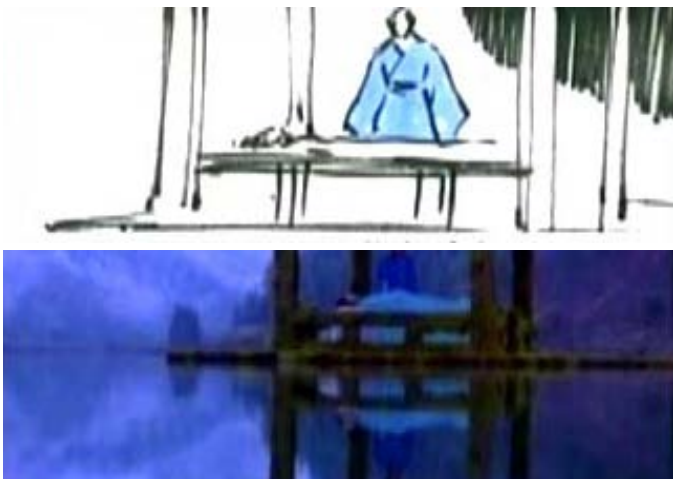
«Μάχη στη Λίμνη» Εικ.65-109



Εικ.65



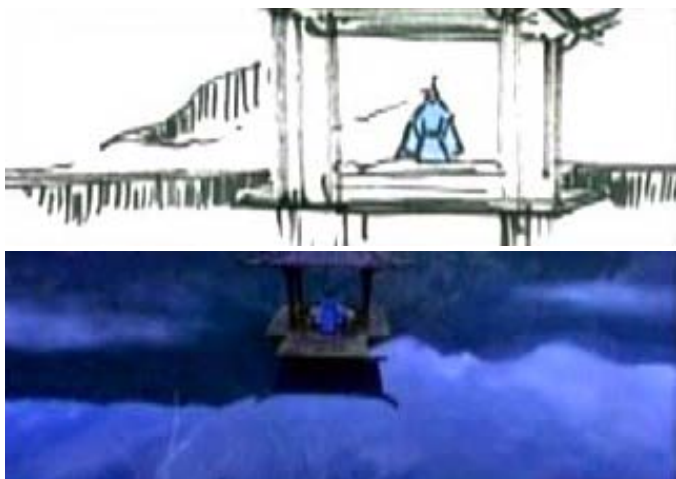
Εικ.66



Εικ.67



Εικ.68



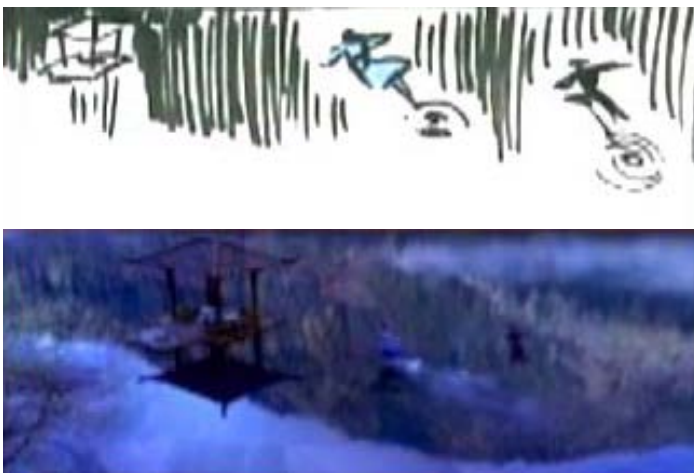
Εικ.69



Етк.70



Етк.71



Етк.72





Етк.73



Етк.74



Етк.75



Ек.76



Етv.77



Ек.78



Етк.79



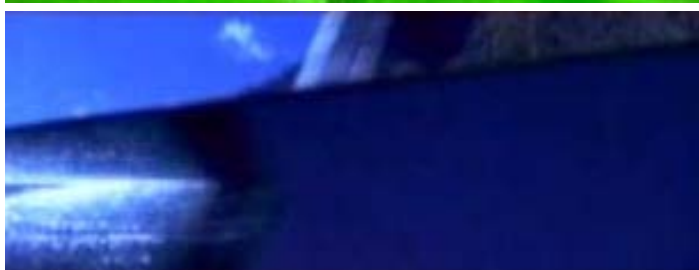
Етк.80



Етк.81



Εικ.82



Εικ.83



Εικ.84



Етк.85



Етк.86



Етк.87



Εικ.88



Εικ.89



Εικ.90



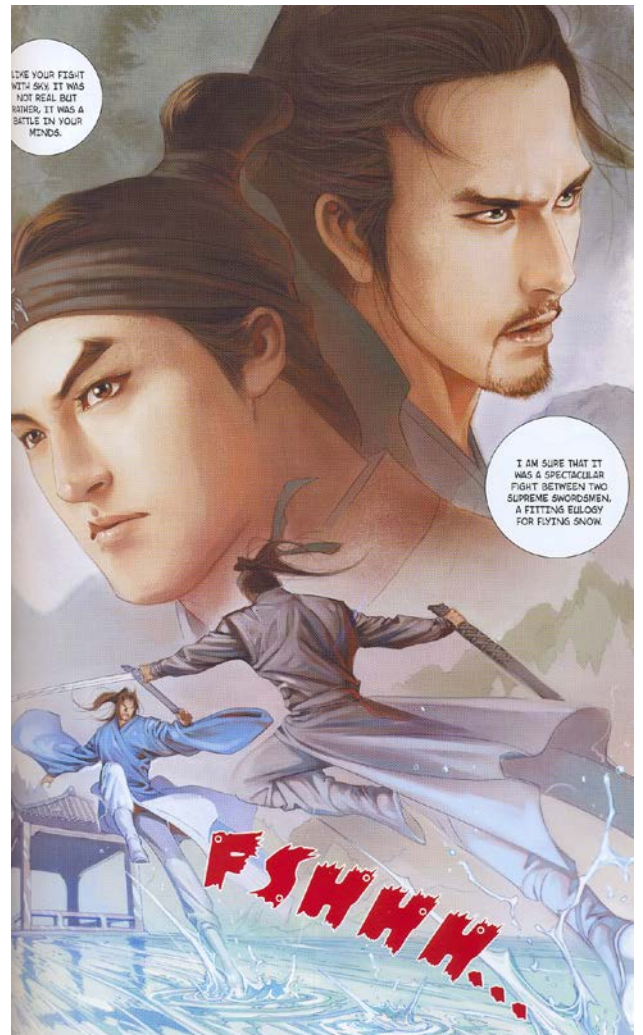
Етк.91



Етк.92



Етк.93



Етк.94



Етк.95

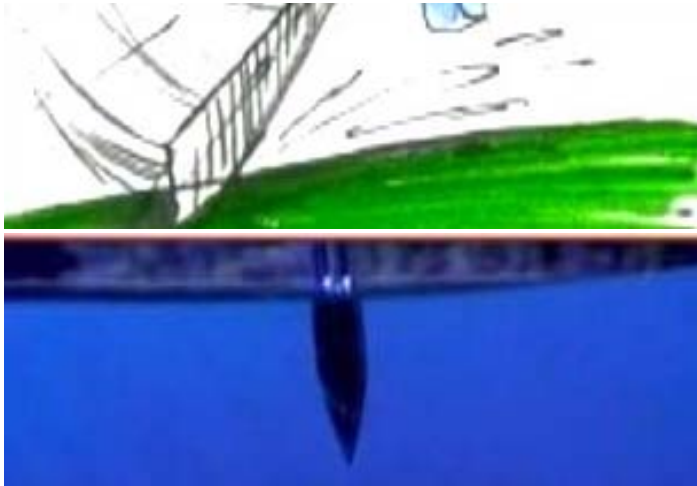


Етк.96

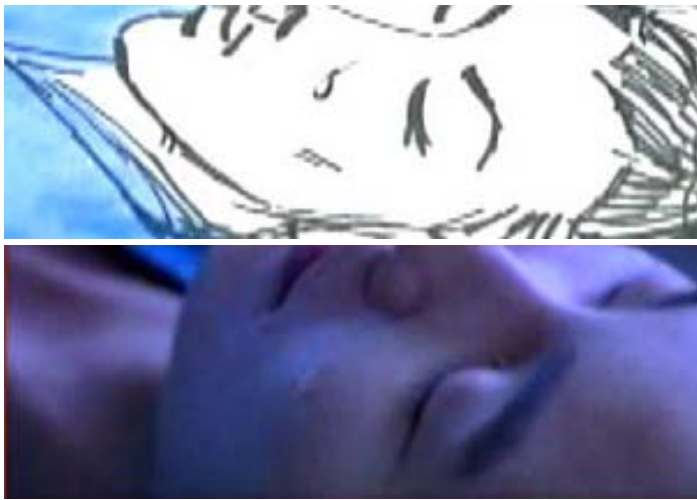


Етк.97





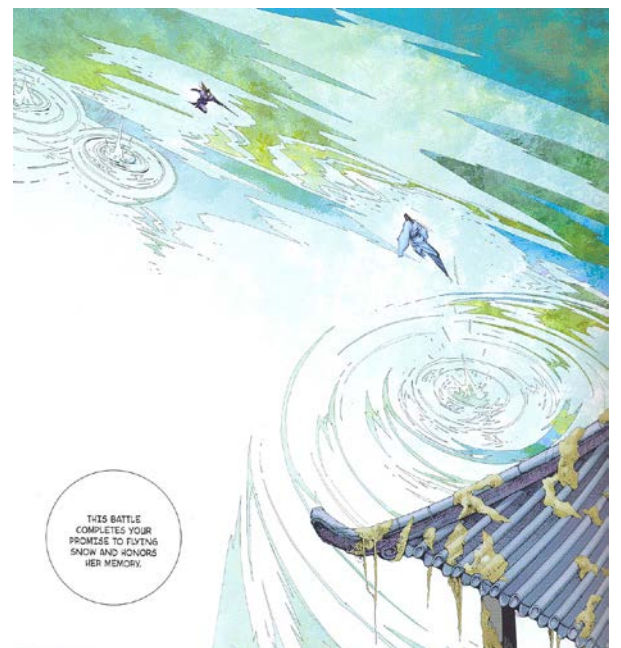
Етк.98



Етк.99



Етк.100

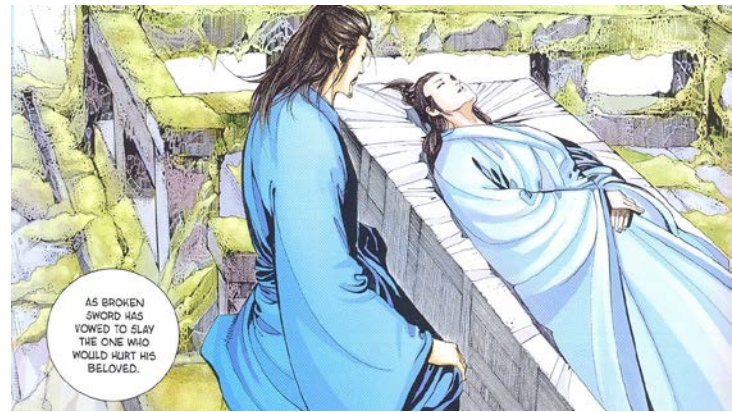


THIS BATTLE  
COMPLETES YOUR  
PROMISE TO FUYING  
SNOW AND HONORS  
HER MEMORY.

Етк.101



Εικ.102



Εικ.103



Εικ.104



Εικ.105



Етк.106



Етк.107



Етк.108



Етк.109

«Επίδειξη στη βιβλιοθήκη» Εικ.110-131



Εικ.111



Εικ.115



Εικ.117



Εικ.112



Εικ.113 Εικ.114



Εικ.116



Εικ. 118



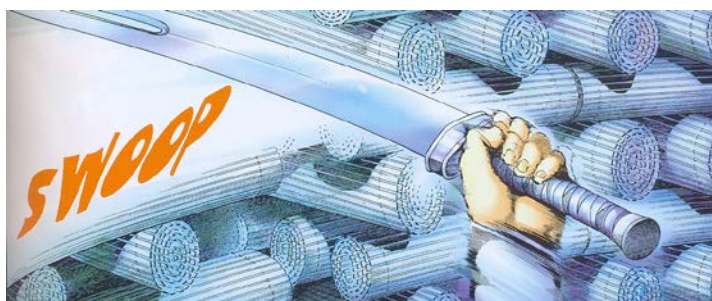
Етк.119



Етк.120



Етк.121



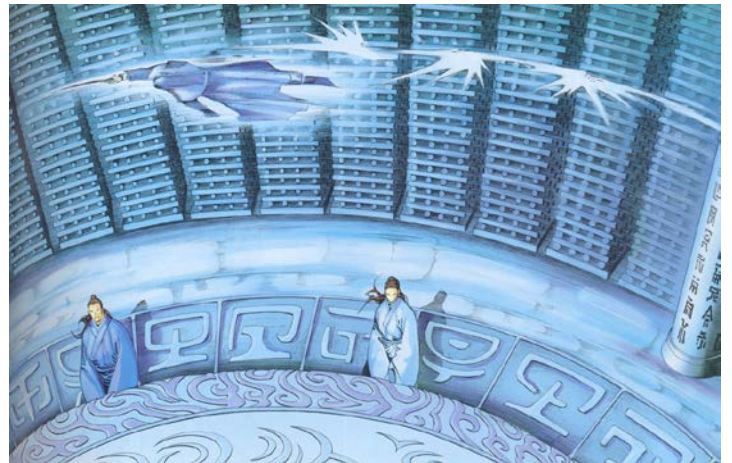
Етк.122



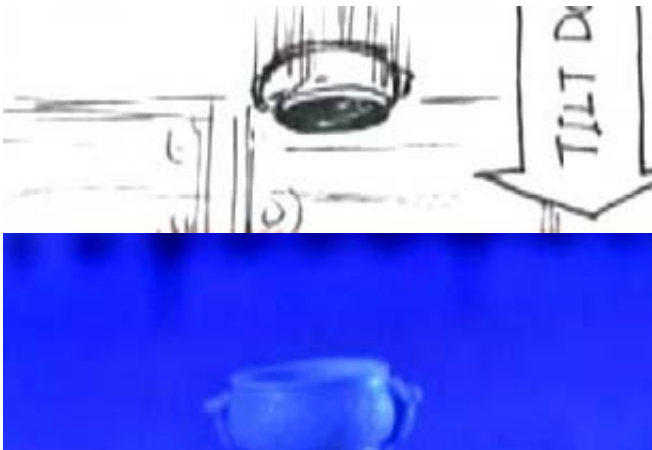
Етк.123



Етк.124



Етк.125



Етк.126



Етк.128



Етк.127

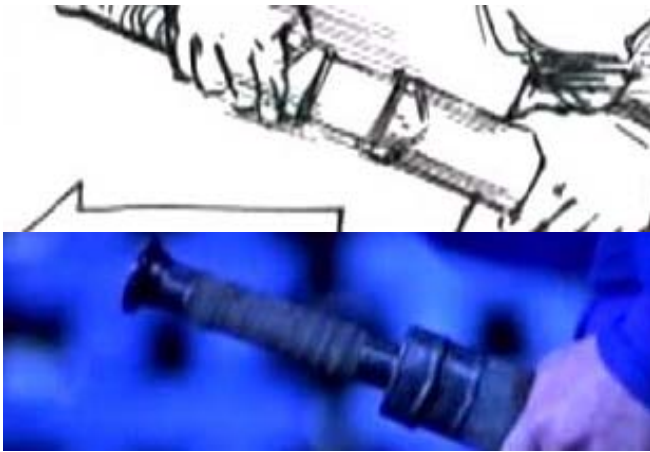


Fig.129

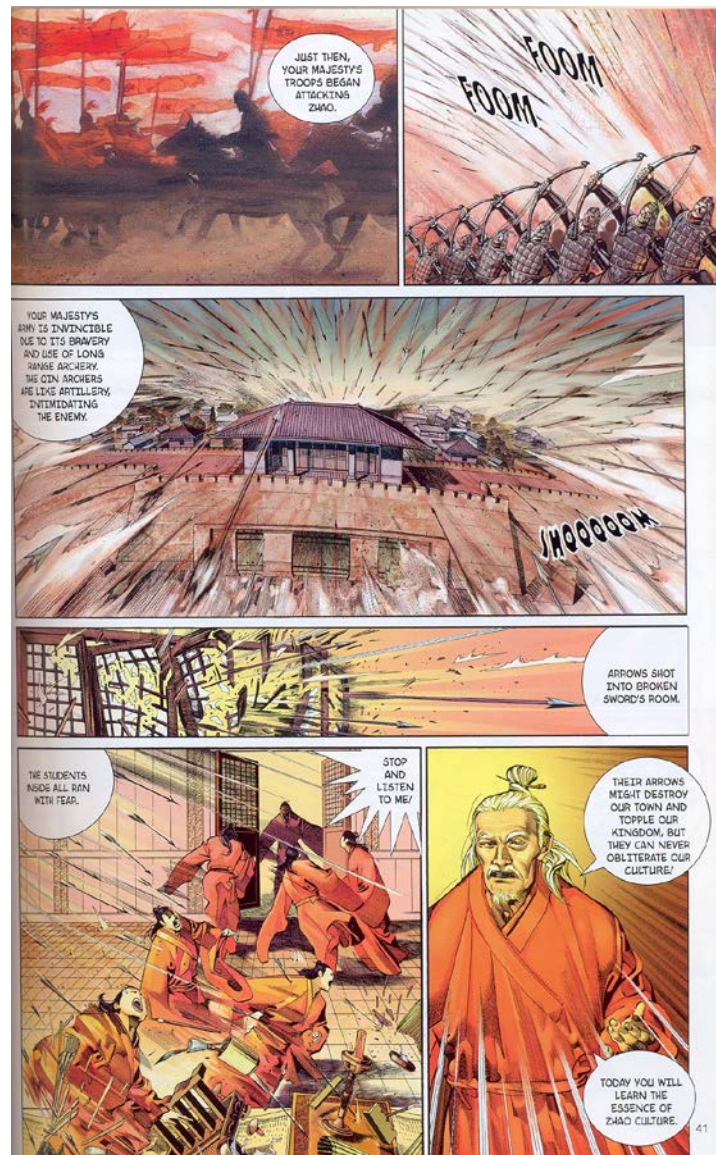
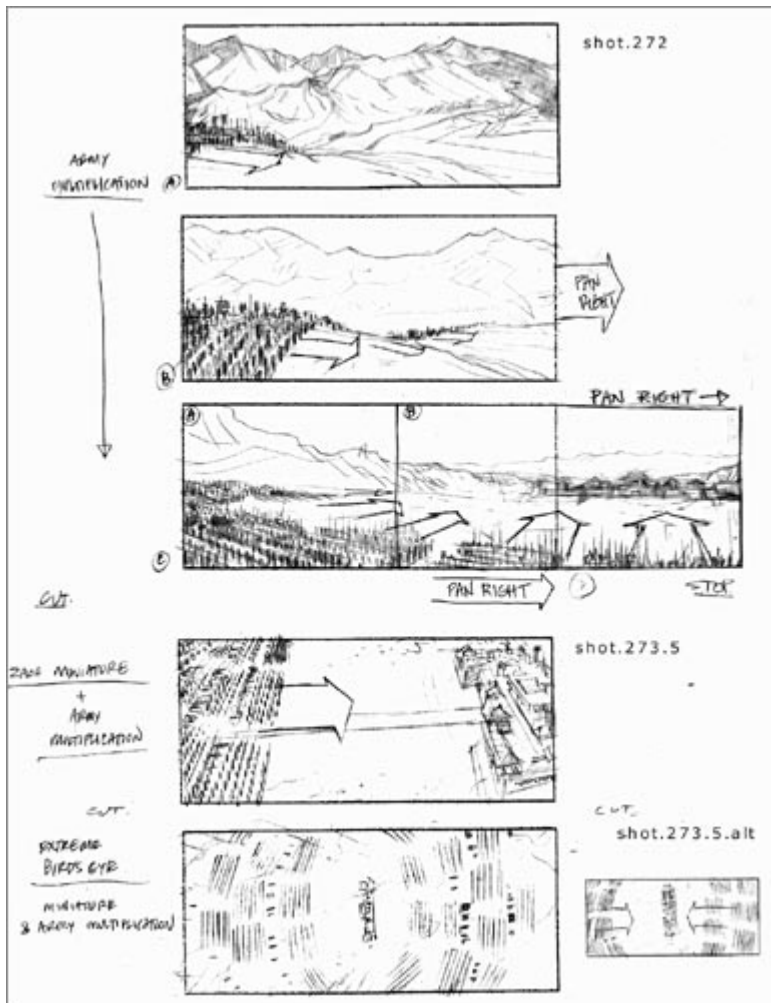


Fig.130

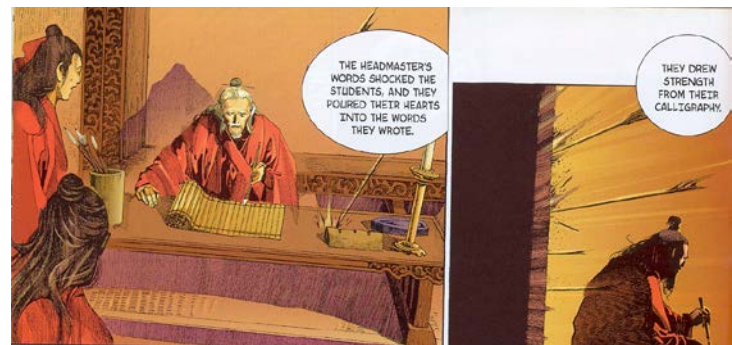
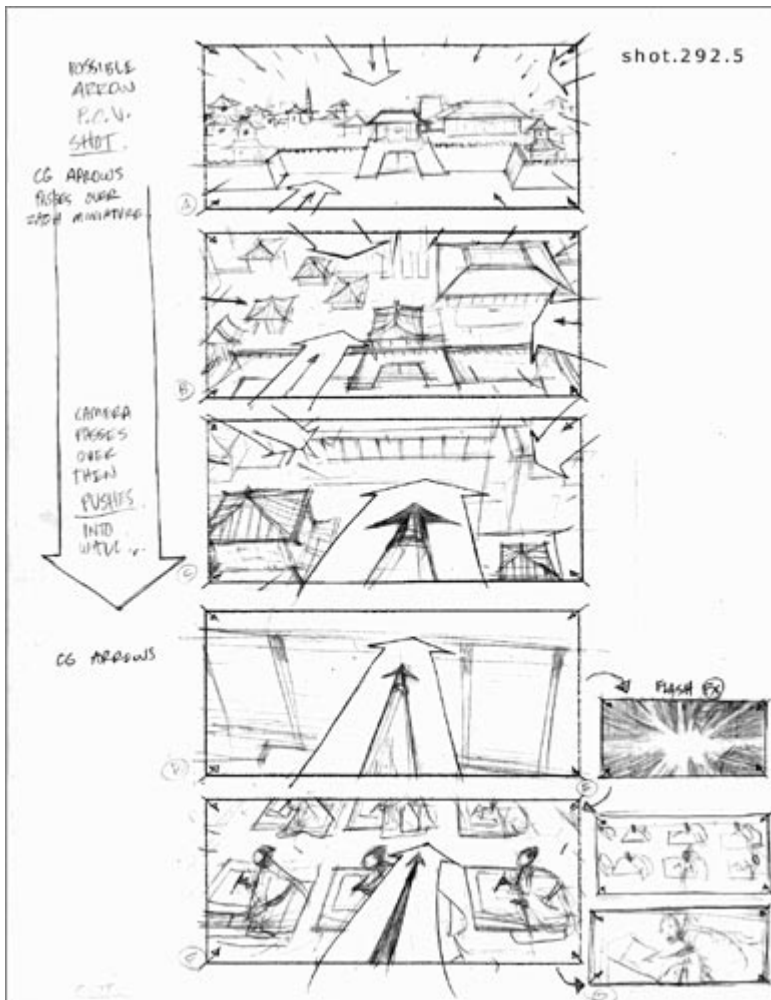
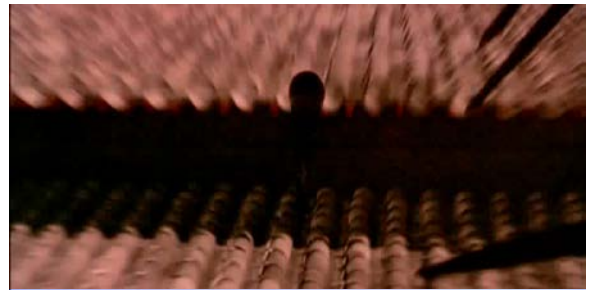
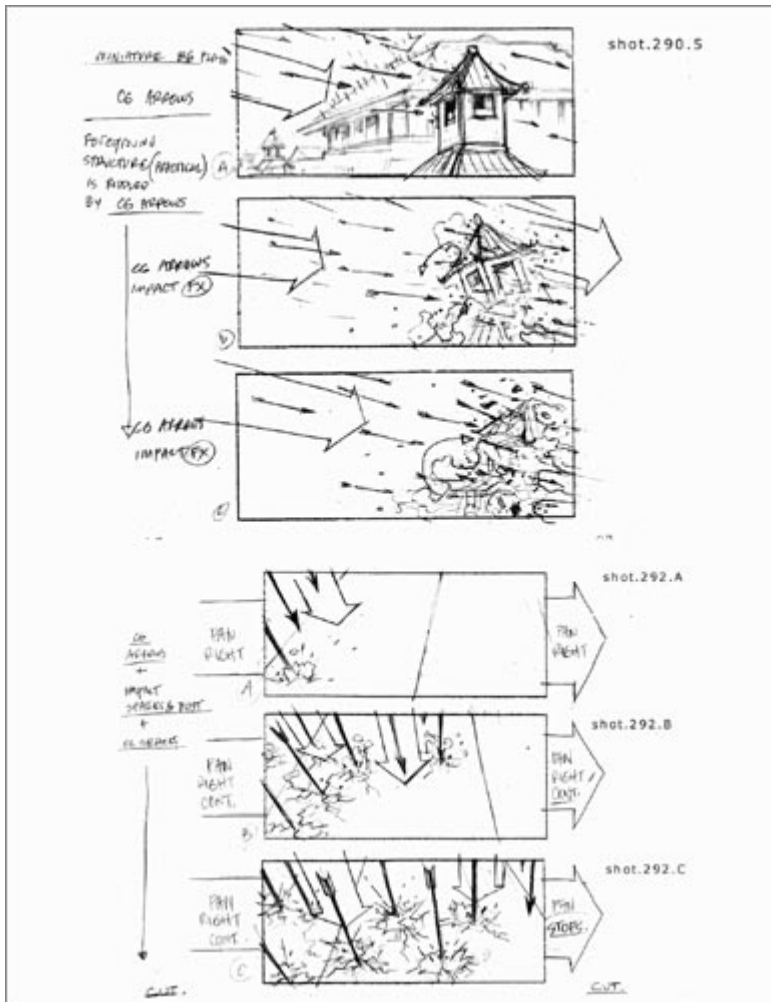


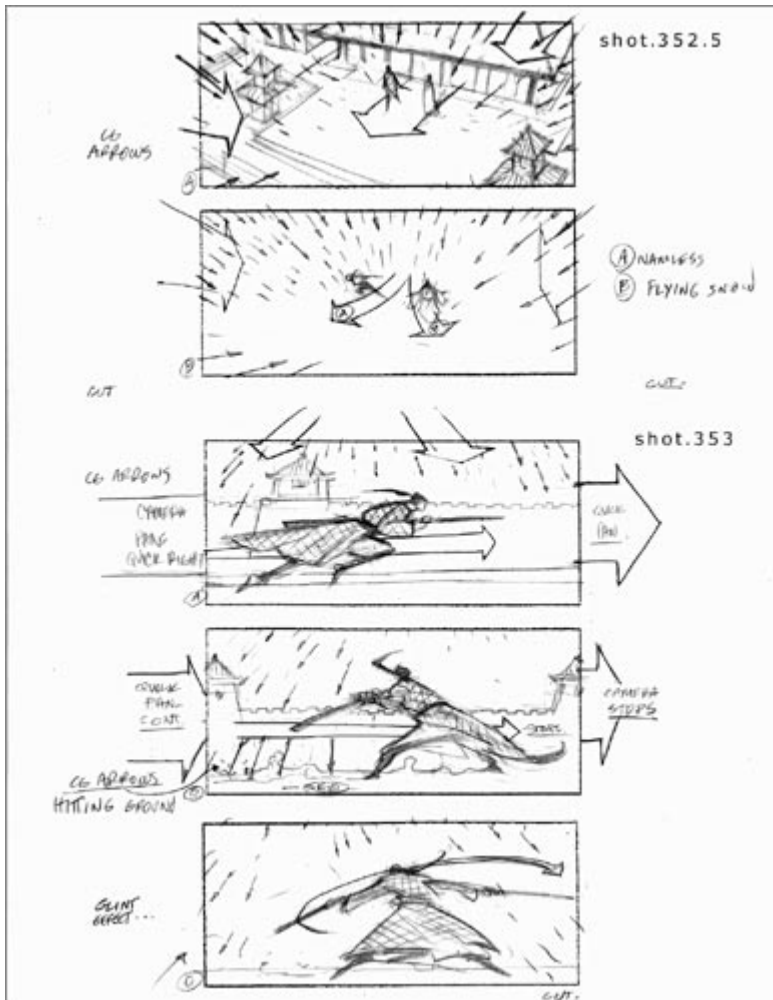
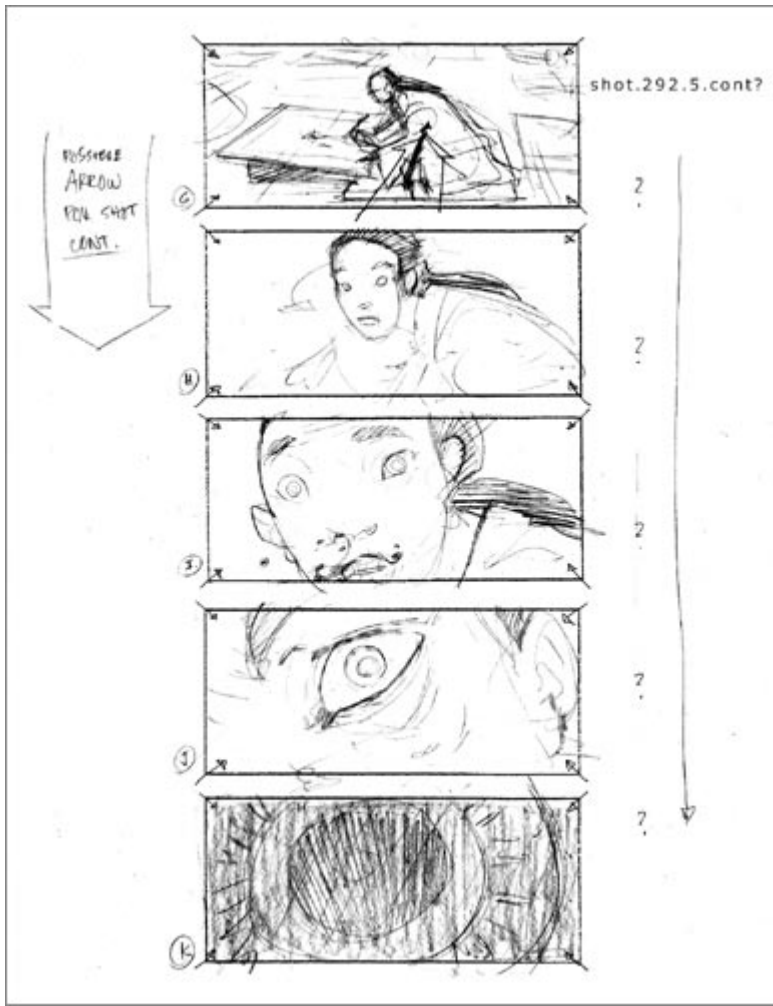
Fig.131

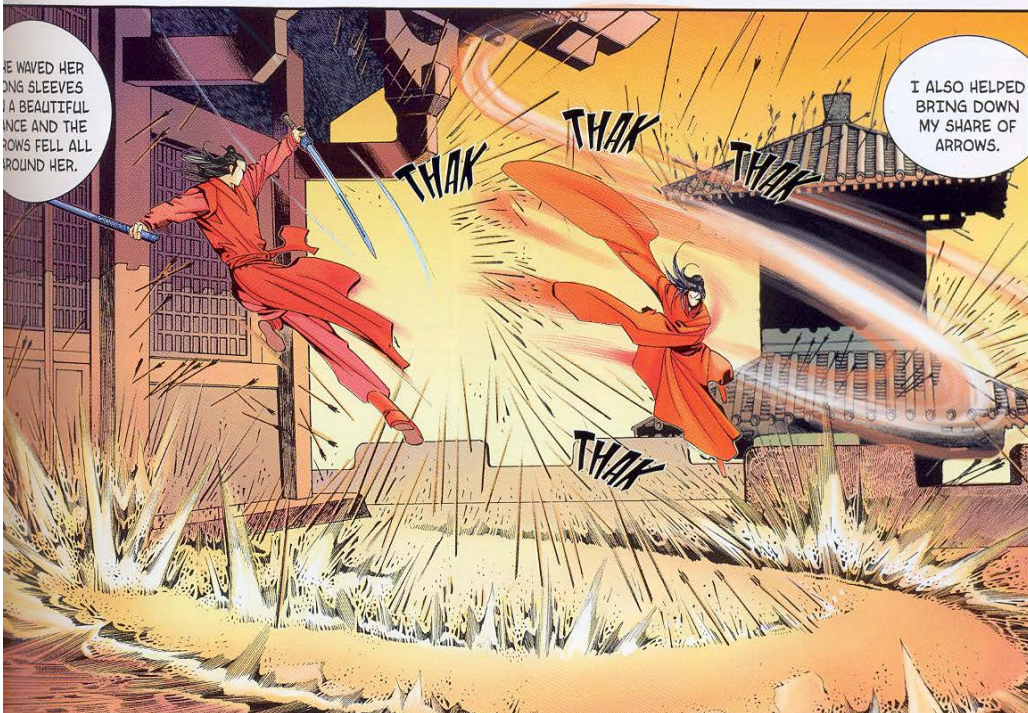
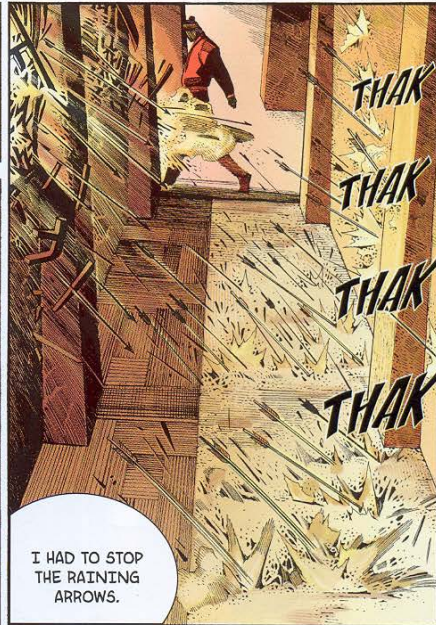
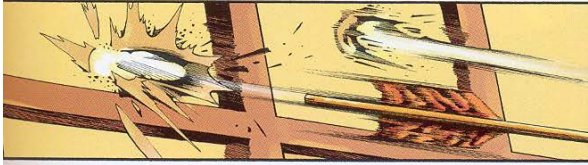
# «Επίθεση Στρατού στη Σχολή Καλλιγραφίας»

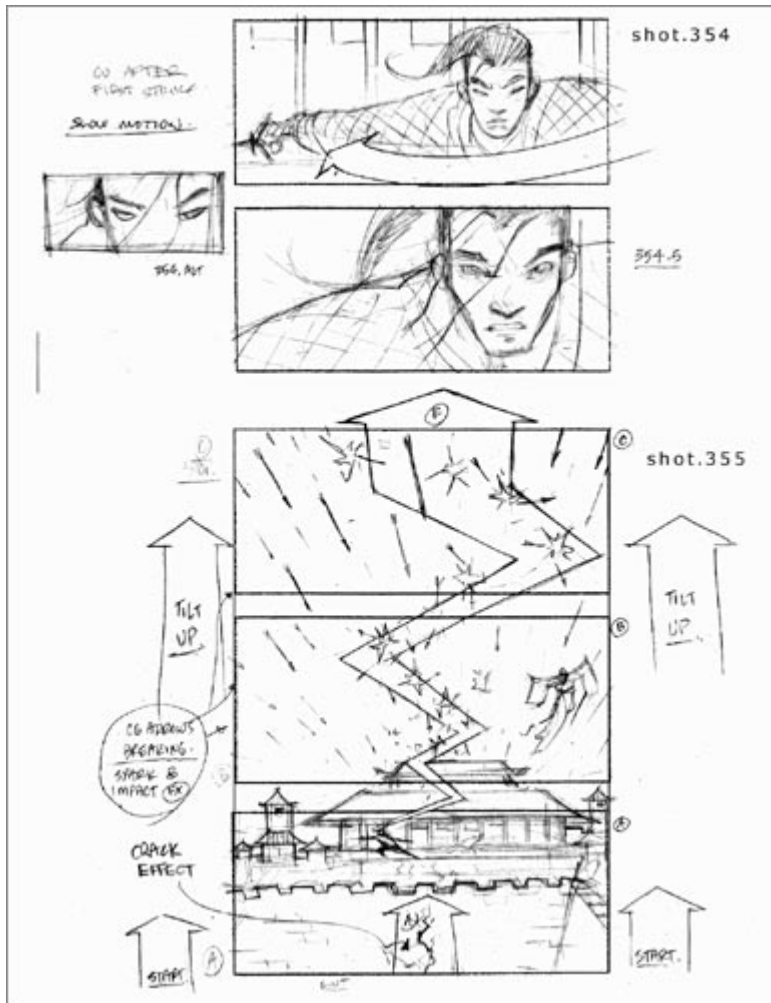








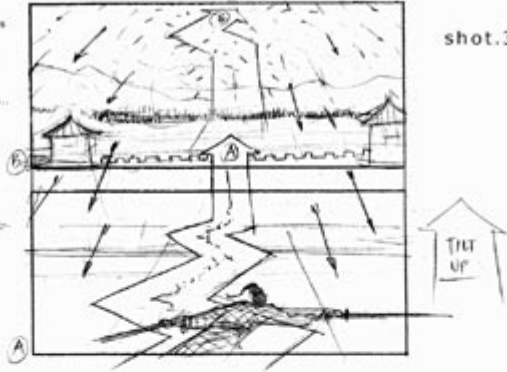




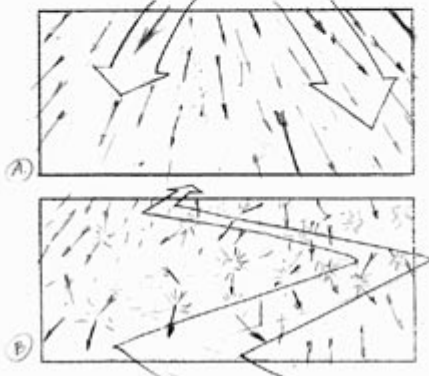
sword strike creates  
ripple effect...dust,  
sparks, cracks....  
...then splits arrows.

shot.355.alt

TILT  
UP



shot.356

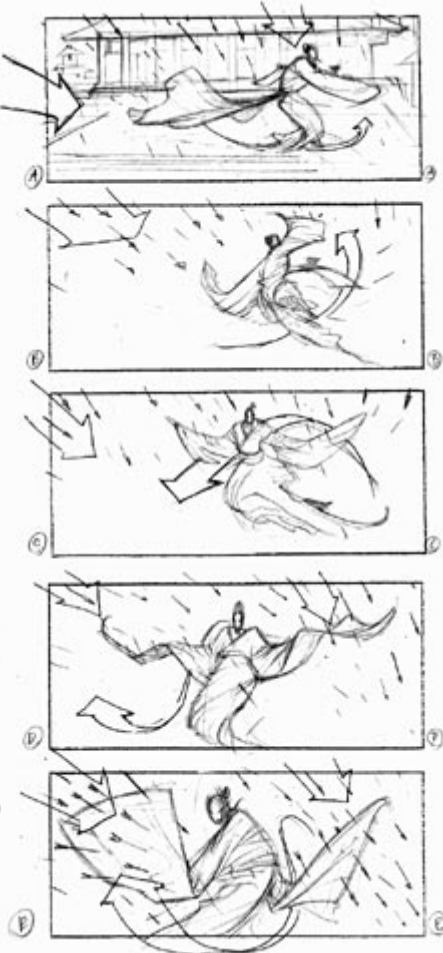


CUT.



shot.354

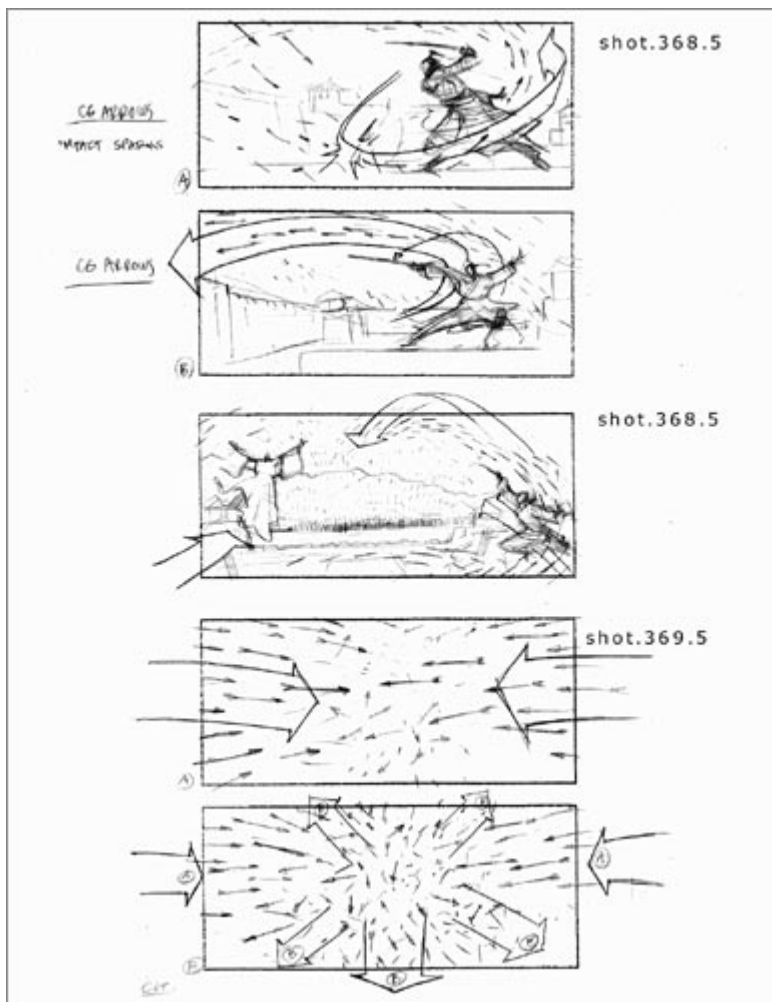
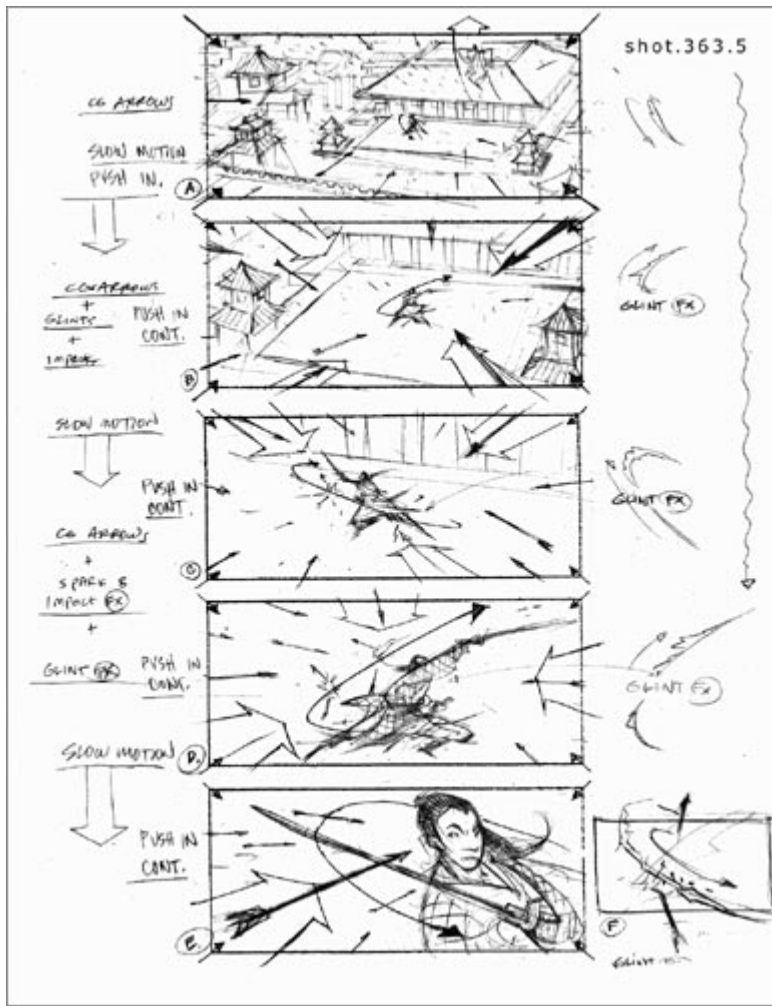
CG ARROWS



CG ARROWS  
CATCHING THE  
SHADOWS OF  
FLYING SNOW

CUT.





### Παράρτημα III: Ανασύνθεση ντεκουπάζ της ταινίας

#### Ενότητα 1<sup>η</sup> : Τίτλοι /Ο αγωνιστής συναντάει τον βασιλιά



PDE:Πλάνο ημι- συνόλου  
Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης.(στο έδαφος)  
Διάρκεια: 1' 9''



PDE:Πλάνο ημι- συνόλου  
Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης.( στο βουνό)  
Διάρκεια: 2''  
Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 1''



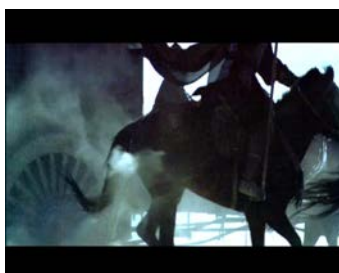
Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
PDE:Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
PG: Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα:  
PDE: πλάνο ημι-συνόλου  
Πανοραμικ προς τα πίσω  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
ΡΕ: γενικό πλάνο  
Κάμερα : ε. γ. λ.  
(ο στρατός πλησιάζει την  
κάμερα)  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Γενικό πλάνο  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: Πανοραμική. (ακολουθεί το στρατό)  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης (ο στρατός περνάει από  
μπροστά)  
Διάρκεια: 3''

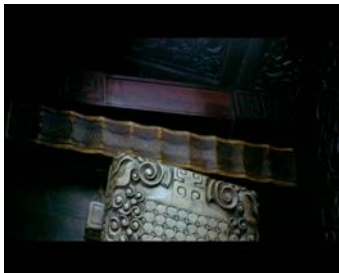


Κινούμενο κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: Τράβελινγκ (ξεκινάει πίσω από τα άρματα και φτάνει να κάνει κοντινό στην άμαξα)  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
ΡΡΡ: Κοντινό πλάνο στήθους  
Διάρκεια: 10''





Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Μας περνάει μπροστά στα μάτια του Nameless,  
και κάνει κοντινό στα αντικείμενα.  
Διάρκεια: 4''



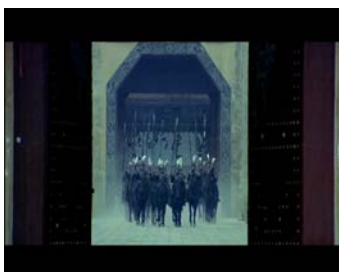
Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι-συνόλου  
Κάμερα: cadrage renchee (κεκλιμένο κάδρο)  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό πλάνο  
Κάμερα: κεκλιμένο κάδρο  
Κοντρ πλονζέ  
Διάρκεια: 5''



Σταθερό πλάνο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: Κοντρ πλονζέ  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό πλάνο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''



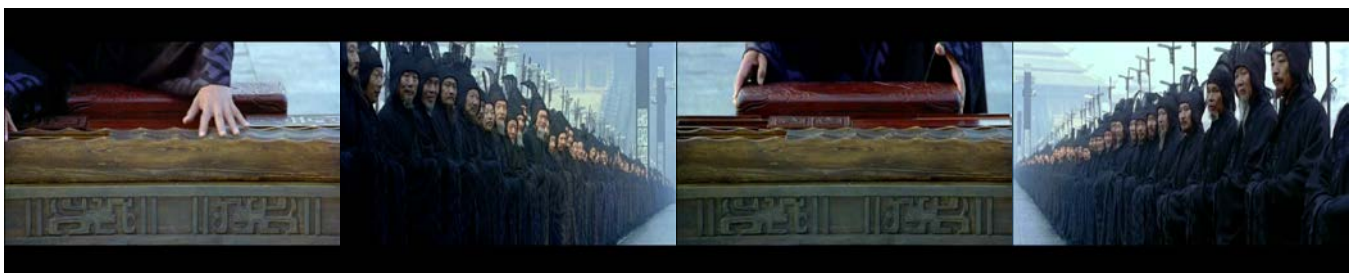
Κινούμενο κάδρο  
 Πλano συνόλου  
 Κάμερα: Τράβελινγκ( παρακολουθεί τον στρατιώτη)  
 Διάρκεια: 22''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 ΡΑΣ: Αμερικάνικο πλano  
 Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
 Πλano ημι-συνόλου  
 Κάμερα: Βέρτικαλ  
 Διάρκεια: 8''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Βέρτικάλ (ξεκινάει από τα χέρια του υπηκόου και ανεβαίνει προς τα πάνω κάνοντάς, PRT: Κοντινό πλάνο μέσης και μετά PRP: Κοντινό πλάνο στήθους, όπου και σταματάει.)  
 Συνολική διάρκεια: 1.19''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 GP: Κοντινό πλάνο  
 Διάρκεια: 2''



Εικόνα1: Κοντρ πλονζέ, Εικόνα2: κεκλιμένο κάδρο  
 Εικόνα3, Εικόνα4: Εικόνα5: Πλονζέ  
 Διάρκεια: 7''



Κινούμενο κάδρο  
 Πλάνο συνόλου  
 Κάμερα: Τράβελινγκ  
 (ακολουθεί τον υπήκοο)  
 Διάρκεια: 8''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Τραβελινγκ (ακολουθεί τον Nameless)  
 Διάρκεια: 3''



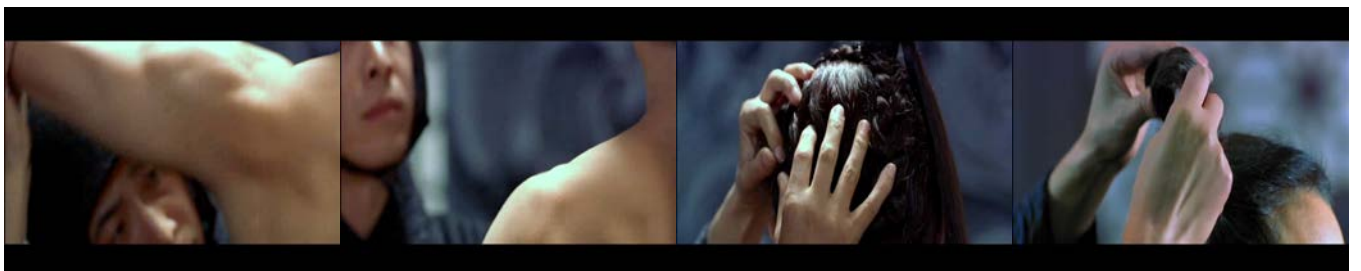
Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: κεκλιμένο κάδρο Πλονζέ  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό Κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: Κοντρ Πλονζέ  
Διάρκεια: 3''



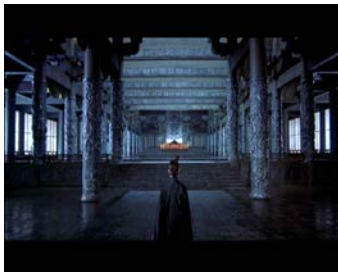
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: Τράβελινγκ  
(ξεκινάει από μακρινό πλάνο και κάνει ζουμ στο σώμα του Nameless, χέρια, κεφάλι)  
Διάρκεια 18''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα : Πλονζέ  
Διάρκεια : 3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: Ευθεία γωνία λήψης  
GP: Κοντινό πλάνο  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό πλάνο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: Ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:4''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: κεκλιμένο κάδρο  
Διάρκεια:6''



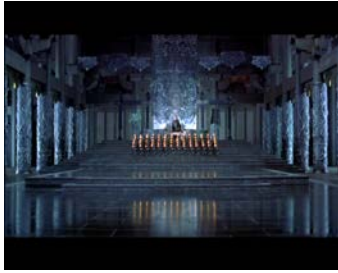
Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 8''



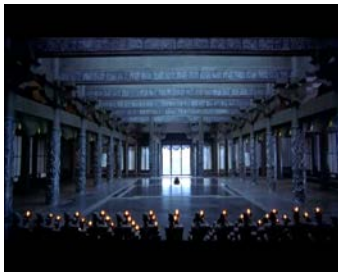
Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:1''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:1''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:6''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:4''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:2''



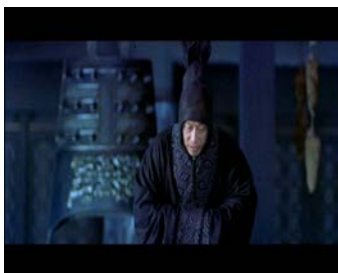
Σταθερό κάδρο  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Ζουμ στο κουτί που έχει μπροστά του ο βασιλιάς  
Διάρκεια:2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Βέρтикаλ  
Διάρκεια:14''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: κεκλιμένο κάδρο  
Διάρκεια:1''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:4''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια: 6''



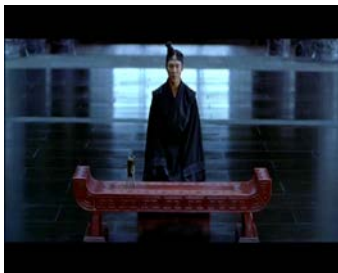
Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:4''



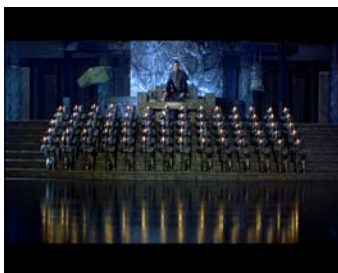
Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:11''



Σταθερό κάδρο  
Μεσσαίο πλάνο ποδιών  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:2''





Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
GP: Κοντινό πλάνο  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
GP: Κοντινό πλάνο  
Διάρκεια: 1''

Συνεχείς εναλλαγές για περίπου ένα λεπτό χωρία καμία αλλαγή στο κάδρο.

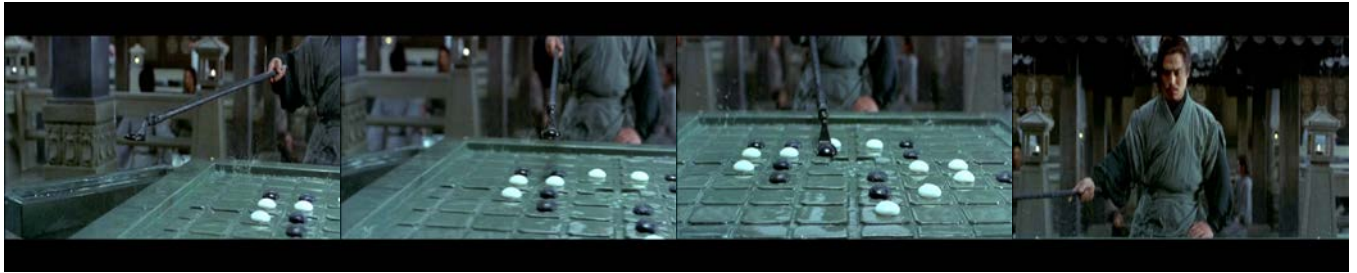
### Ενότητα 2<sup>η</sup> : Μάχη με τον Άνεμο



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: Πλονζέ κεκλιμένο  
Διάρκεια: 3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Τράβελινγκ (Δείχνει τη λαβή και καταλήγει κοντινό στον Άνεμο)  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Τράβελινγκ (Δείχνει τη λαβή και καταλήγει κοντινό στον αντίπαλο του Άνεμου)  
 PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
 Διάρκεια: 6''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 6''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 PI: Ιταλικό πλάνο (γονάτων)  
 Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
 Γενικό πλάνο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 Διάρκεια: 3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
Διάρκεια: 1''

Ακολουθεί διάλογος της κάνοντας χρήση των ίδιων πλάνων, για 4''.



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Βέρтикаλ (μας δείχνει πρώτα κάτω στο έδαφος το σπαθί του Άνεμου, και καταλήγει να του κάνει κοντινό στήθους)  
Διάρκεια: 3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Ακολουθεί τον στρατιώτη  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PM: Μεσαίο πλάνο (ποδιών)  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 1''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμικ  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμικ  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:1''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Τραβελινγκ  
Διάρκεια:8''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμικ  
Διάρκεια:3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμικ  
Διάρκεια:3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
PAS: Αμερικάνικο πλάνο  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
PAS: Αμερικάνικο πλάνο  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης



Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: Κοντρ πλονζέ  
Διάρκεια: 3''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια: 5''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:3''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια:1''



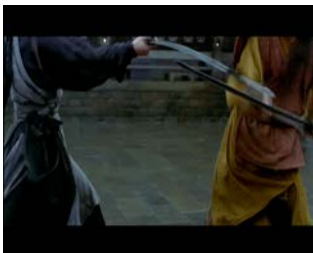
Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Βέρτικαλ  
Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια:2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα Τράβελινγκ  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα:  
Διάρκεια:1''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Βέρτικαλ  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια:2''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRT: Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια:2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια:2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια:5''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα  
Διάρκεια:3''





Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Γενικό πλάνο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Κοντινό πλάνο στήθους  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
Μεσσαίο πλάνο ποδιών  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 3''

Εναλλαγές των δύο πλάνων (διάλογος) για 12''.



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό κάδρο  
Μεσσαίο πλάνο ποδιών  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 4''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



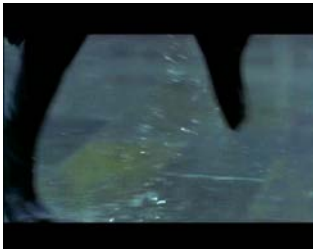
Σταθερό κάδρο  
 Πλάνο συνόλου  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Πλάνο ημι- συνόλου  
 Κάμερα: ζουμ στο πόδι, πλονζέ  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ζουμ  
 PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Πλάνο ημι- συνόλου  
 Κάμερα: Πανοραμικ  
 Ακολουθεί τα πόδια  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: ζουμ  
 Από PRP: Κοντινό πλάνο στήθους σε GP κοντινό πλάνο  
 Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα: Πλονζέ  
Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: ζουμ  
TGP: Πολύ κοντινό πλάνο  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο συνόλου  
Κάμερα  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
PRP: Κοντινό πλάνο στήθους  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα: ζουμ στα πόδια. Πλονζέ  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Κάμερα ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια 1''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Τράβελινγκ  
 Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Πανοραμικ  
 Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Τράβελινγκ  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
 Πλάνο ημι-συνόλου  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 Ζούμ στο χέρι  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Πλάνο ημι- συνόλου  
 Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
 Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
 Γενικό πλάνο  
 Κάμερα: Πλονζέ  
 Διάρκεια: 4''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Πανοραμική  
 Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: Ευθεία γωνία λήψης  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
 Κάμερα: Ευθεία γωνία λήψης  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 3''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Πανοραμική  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
 Κάμερα: Πανοραμική  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Κάμερα: Πανοραμική  
 PRP: κοντινό πλάνο στήθους  
 Διάρκεια: 2''



Κινούμενο κάδρο  
Κάμερα: Πανοραμική  
PRT : Κοντινό πλάνο μέσης  
Διάρκεια: 3''



Σταθερό κάδρο  
PRT : Κοντινό πλάνο μέσης  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 1''



Κινούμενο κάδρο  
PRT : Κοντινό πλάνο μέσης  
Κάμερα: Πανοραμική  
Διάρκεια: 2''



Σταθερό κάδρο  
PRT : Κοντινό πλάνο μέσης  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 1''



Σταθερό κάδρο  
Πλάνο ημι- συνόλου  
Ζουμ στο σπαθί  
Κάμερα: ευθεία γωνία λήψης  
Διάρκεια: 4''

**Παράρτημα IV: Πίνακας χρονικής διάρκειας εμφάνισης των πρωταγωνιστών**

Σκηνές	Πρωταγωνιστής	Περιβάλλον	Χρόνοι Ταινία	στη	Συνολική Διάρκεια Σκηνής
--------	---------------	------------	------------------	-----	--------------------------------

**Ενότητα 1<sup>η</sup> : Τίτλοι /Ο αγωνιστής συναντάει τον βασιλιά**

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Άρματα	Ο. Π.	0-1:39		1' 39''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	1:39-1:58		19''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Άρματα	Ο. Π.	1:58-2:38		40''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1	Φ. Π.	2:38-4:01		1'63''

**Ενότητα 2<sup>η</sup> : Μάχη με τον Άνεμο**

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1, Π2	Ε. Π.	6.53		2'52''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π3	Ε. Π.	9:13		2'6''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π3,Π1	Ε. Π.	14.13		5'

**Ενότητα 3<sup>η</sup> : Οι γενναίοι καλλιγράφοι**

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	15:10		1'
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π2	Ε. Π.	15:12		2''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	15:41		29''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	16:29		1'28''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π5	Φ. Π.	16:49		20''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π1,Π5	Ο. Π.	17:15		1'06''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π4	Ο. Π.	17:40		25''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Π4	Ο. Π.	17:59		19''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Π1,Π5	Ο. Π.	18:28		29''
Σκηνή 10 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	20:20		2'32''
Σκηνή 11 <sup>η</sup> :	Μαθητές Σχολής	Ο. Π.	21:23		1'03''
Σκηνή 12 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	21:43		20''
Σκηνή 13 <sup>η</sup> :	Σχολή	Ε. Π.	21:55		08''

**Ενότητα 4<sup>η</sup> : Η Χιονοφιόδα και ο Σίφοντας**

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	22:49		1'34''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	23:00		11''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1, Π5	Ε. Π.	23:13		13''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	24:09		1'36''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Μαθητές σχολής	Ο. Π.	24:20		11''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	24:26		06''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	24:34		08''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	24:39		05''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Π1	Ε. Π.	24:40		01''
Σκηνή 10 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	24:45		05''
Σκηνή 11 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	24:50		05''
Σκηνή 12 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	24:52		02''
Σκηνή 13 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	24:54		02''
Σκηνή 14 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	24:59		05''
Σκηνή 15 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	25:04		05''

Σκηνή 16 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	25:11	07''
Σκηνή 17 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	25:13	03''
Σκηνή 18 <sup>η</sup> :	Π1, Π4	Φ. Π.	25:16	03''
Σκηνή 19 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	25:26	16''
Σκηνή 20 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Φ. Π.	25:32	06''
Σκηνή 21 <sup>η</sup> :	Π1,Π5	Φ. Π.	26:16	48''

#### Ενότητα 5<sup>η</sup> : Η εκδίκηση

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Γενικό πλάνο(τοπίο)	Ο. Π.	26:22	06''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π5	Φ. Π.	26:32	10''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	27:00	28''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1,Π4,Π5	Ε. Π.	28:09	1'09''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.	28:55	46''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π5	Φ. Π.	29:37	42''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π4	Ε. Π.	29:51	14''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	30:27	36''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.	32:54	27''

#### Ενότητα 6<sup>η</sup> : Η αντιπαράθεση

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π4,Π6	Ε. Π.	37:22	5'08''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Ε. Π.	37:45	23''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	39:22	

#### Ενότητα 7<sup>η</sup> : Η θυσία

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1,Π3	Ε. Π.	39:50	28''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	40:40	50''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π4,Π5	Φ. Π.	42:06	2'06''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	45:37	3'31''

#### Ενότητα 8<sup>η</sup> : Οι δύο πλευρές της ίδιας ιστορίας

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ο. Π.	46:00	23''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π4	Ε. Π.	49:17	3'17''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	49:18	01''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	49:25	07''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	49:31	06''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ο. Π.	49:37	06''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	49:51	14''

#### Ενότητα 9<sup>η</sup> : Η ψεύτικη μάχη

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	50:11	20''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	50:13	03''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π5	Ε. Π.	52:57	2'44''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	53:14	57''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π1,Π6	Φ. Π.	54:20	1'06''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π6	Ο. Π.	54:25	05''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	56:31	2'06''

#### Ενότητα 10<sup>η</sup> : Η Συνομοσία

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1,Π4,Π5,Π6	Φ. Π.	58:14	2'23''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	58:40	26''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π4,Π5,Π6	Ε. Π.	1:00:29	49''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1,Π6	Ε. Π.	1:01:28	1'39''



Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	1:01:52	24''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.	1:02:11	19''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π4	Φ. Π.	1:02:55	46''

#### Ενότητα 11<sup>η</sup> : Η τέχνη της ξιφομαχίας

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π4,Π1	Ε. Π.	1:03:13	18''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π5,Π6	Φ. Π.	1:03:21	08''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1,Π5,Π6	Φ. Π.	1:04:24	1'03''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:04:38	14''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:05:02	24''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Τοπίο	Ο. Π.	1:05:17	15''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π5	Ο. Π.	1:05:49	32''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.	1:06:45	56''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Π5	Ε. Π.	1:06:52	07''
Σκηνή 10 <sup>η</sup> :	Π2,Π5	Ε. Π.	1:09:23	3'11''
Σκηνή 11 <sup>η</sup> :	Π2,Π4,Π5	Ε. Π.	1:09:38	15''
Σκηνή 12 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ο. Π.	1:09:55	17''

#### Ενότητα 12<sup>η</sup> : Ένας αληθινός πολεμιστής

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1,Π5,Π6	Φ. Π.	1:11:27	2'12''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π1,Π6	Ο. Π.	1:12:05	1'18''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Π1	Ο. Π.	1:12:11	06''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	1:14:31	2'20''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	1:15:08	1'17''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:15:23	15''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	1:15:33	10''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Στρατός	Ε. Π.	1:15:47	14''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Π1,Π2	Ε. Π.	1:18:10	3'03''

#### Ενότητα 13<sup>η</sup> : Ο Ήρωας

Σκηνή 1 <sup>η</sup> :	Π1	Φ. Π.	1:18:11	01''
Σκηνή 2 <sup>η</sup> :	Π4	Ε. Π.	1:18:36	25''
Σκηνή 3 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:18:45	09''
Σκηνή 4 <sup>η</sup> :	Π4	Ε. Π.	1:18:51	06''
Σκηνή 5 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:18:56	05''
Σκηνή 6 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:19:03	07''
Σκηνή 7 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:19:08	05''
Σκηνή 8 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:19:13	05''
Σκηνή 9 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:19:26	13''
Σκηνή 10 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:19:31	05''
Σκηνή 11 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:19:36	05''
Σκηνή 12 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.	1:21:04	28''
Σκηνή 13 <sup>η</sup> :	Π1	Φ. Π.	1:21:10	06''
Σκηνή 14 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Ε. Π.->Φ. Π.	1:23:45	2'35''
Σκηνή 15 <sup>η</sup> :	Π6	Φ. Π.	1:23:53	08''
Σκηνή 16 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:24:03	10''
Σκηνή 17 <sup>η</sup> :	Π6	Φ. Π.	1:24:07	04''
Σκηνή 18 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:24:35	28''
Σκηνή 19 <sup>η</sup> :	Π6	Φ. Π.	1:24:43	08''
Σκηνή 20 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:24:45	02''
Σκηνή 21 <sup>η</sup> :	Π6	Φ. Π.	1:24:48	03''
Σκηνή 22 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:24:58	10''
Σκηνή 23 <sup>η</sup> :	Π6	Φ. Π.	1:25:00	02''

Σκηνή 24 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π	1:25:10	10''
Σκηνή 25 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π1	Ε. Π.	1:25:35	15''
Σκηνή 26 <sup>η</sup> :	Στρατός,Π2	Ε. Π.	1:26:59	1'24''
Σκηνή 27 <sup>η</sup> :	Π1	Φ. Π.		
Σκηνή 28 <sup>η</sup> :	Π2	Φ. Π.	1:27:10	11''
Σκηνή 29 <sup>η</sup> :	Π1	Φ. Π.	1:28:16	1'06''
Σκηνή 30 <sup>η</sup> :	Π4,Π5	Φ. Π.	1:28:27	11''
Σκηνή 31 <sup>η</sup> :	Π2	Φ. Π.	1:28:49	22''
Σκηνή 32 <sup>η</sup> :	Γενικό πλάνο	Ο. Π.	ΤΕΛΟΣ	

**Ενότητα 14<sup>η</sup> : Τίτλοι τέλους**

## Παράρτημα V: Βιογραφία και φιλμογραφία του Ζανγκ Γιμού

### Βιογραφικό σημείωμα του σκηνοθέτη Ζανγκ Γιμού



A handwritten signature in Chinese characters, which reads '张一谋' (Zhang Yimu). Below the signature, the name 'zhang yimu' is written in a cursive, lowercase font.

Ο **Ζανγκ Γιμού**, γεννήθηκε στις 14 Νοεμβρίου του 1951, στη πόλη Xi'an στην επαρχία Shaanxi. Την περίοδο της κομμουνιστικής Κίνας. Ο πατέρας του ήταν υπάλληλος στο στρατό του **Chiang Kai-shek's** και ο ένας από τους αδελφούς του κατηγορήθηκε ότι ήταν κατάσκοπος στην Ταϊβάν.. Λόγω της οικογενειακής του κατάστασης ο Γιμου θεωρείτο ύποπτος για το περιβάλλον της Κίνας. Ο **Zhang** σταμάτησε το λύκειο και στάλθηκε στο πεζικό, αργότερα μεταφέρθηκε σε εργοστάσιο κεραμικών.

Το 1960 ξεκίνησε η Πολιτιστική επανάσταση αλλά το 1976 ήρθε σε αδιέξοδο με το θάνατο του **Mao Zedong**.

Το 1978 σε ηλικία 27 ετών ο **Zhang** πέρασε τις εισαγωγικές εξετάσεις του Beijing Film Academy αλλά απορρίφθηκε όταν τεθηκε το θέμα της ηλικίας του. Μετά από πολυάριθμες αιτήσεις, κατάφερε να εισαχθεί τελικά στην Κινηματογραφική Ακαδημία του Πεκίνου όπου και ολοκλήρωσε τις σπουδές του το 1982 μαζί με τους συμπατριώτες του Chen Kaige και Tian Zhuangzhuang. Αμέσως μετά άρχισε να δουλεύει για το κινηματογραφικό στούντιο Guangxi. Η πρώτη του δουλειά, το *One and Eight* -όπου εργάστηκε σαν διευθυντής φωτογραφίας και την ολοκλήρωσε το 1984. Ο Zhang αμέσως μετά συνεργάστηκε με τον

Chen Kaige. Ο **Zhang** ως διευθυντής φωτογραφίας και ο Chen Kaige σαν σκηνοθέτης γύρισαν ένα από τα καθοριστικότερα κινεζικά φιλμ της δεκαετίας του '80 το *Yellow Earth* (1984) που αργότερα θεωρήθηκε ως το πρώτο μεγάλο έργο της 5<sup>ης</sup> γενιάς κινηματογραφιστών. Ο Zhang συνέχισε να δουλεύει για αρκετό διάστημα με τον Chen και δημιούργησαν την επόμενη ταινία του Chen, *The Big Parade* (1985).

Ο Zhang έκανε το κινηματογραφικό του ντεμπούτο με το *Red Sorghum*. Το *Red Sorghum* (1987) καθιέρωσε τον Yimou ως διάσημο σκηνοθέτη σε όλο τον κόσμο και του χάρισε τη Χρυσή Άρκτο στο Βερολίνο. Το πλούσιο στυλ της αφηγηματικής διήγησης έγινε το σήμα κατατεθέν των πρώτων ταινιών του Zhang. Οι ταινίες *Judou* (1989) και *Raise the Red Lantern* (1991) (και οι δυο με οικονομική υποστήριξη από το εξωτερικό), απεικονίζουν ιδιαίτερα έντονες σκηνές μέσω ελεγχόμενης φωτογραφίας, προτάθηκαν για το Όσκαρ Καλύτερης Ξένης Ταινίας. Το *The Story of Qiuju* (1992) σηματοδότησε μια σημαντική αλλαγή κατεύθυνσης για τον Zhang. Ο Zhang χρησιμοποίησε ερασιτέχνες ηθοποιούς μαζί με τον επί πολλά χρόνια συνεργάτη του Gong Li για να επιτύχει ένα νεορεαλιστικό αποτέλεσμα. Διηγήθηκε μια ιστορία Κινέζων αγροτών που υποφέρουν από την παράλογη γραφειοκρατία. Αφού τελείωσε την ταινία, ο Zhang έκανε το *To Live* (1994: Βραβείο Καλύτερου Ηθοποιού στο Φεστιβάλ των Κανών για τον Ge You), μια ταινία που βασίστηκε στο γνωστό βιβλίο του Yu Hua, που αποτελεί ένα επικό πλαίσιο για την αντοχή του Κινεζικού λαού, που προσωποποιείται από τους δυο του αρχηγούς, μέσα από τρεις γενιές ιστορικών αναταραχών κατά τον 20<sup>ο</sup> αιώνα. Ο Zhang ολοκλήρωσε αυτή τη φάση με την γκανγκστερική ταινία *Shanghai Triad* (1995).

Η ταινία του *The Road Home* (1999) με την Zhang Ziyi στο κινηματογραφικό της ντεμπούτο είναι μια απλή αφήγηση γύρω από μια ερωτική ιστορία ανάμεσα στους γονείς ενός αγνώστου αφηγητή. Στο *The Story of Qiuju*, ο Zhang επέστρεψε στην νεορεαλιστική συνήθεια του να χρησιμοποιεί ερασιτέχνες ηθοποιούς και εξωτερικά γυρίσματα και το προχώρησε ακόμα περισσότερο διατηρώντας κάποιες φορές τα αληθινά ονόματα των ηθοποιών στο σενάριό του όπως στην ταινία *Not One Less* (1999).

Το επόμενο μεγαλόπνοο σχέδιο του Zhang ήταν το φιλόδοξο δράμα *wuxia Hero* (2002), που ακολουθεί μετά τη δεύτερή του ταινία το *Happy Times* (2000) σε μια σειρά για την σύγχρονη αστική ζωή στην Κίνα. Το *Hero* κυκλοφόρησε στην Αμερική δύο χρόνια μετά την προβολή του στις κινεζικές αίθουσες και έγινε μία από τις λίγες ξένες ταινίες που έφτασαν στην κορυφή του αμερικανικού box office. Ακολουθήθηκε από ένα ακόμα έπος πολεμικών τεχνών το *House of Flying Daggers* (2004), που σημείωσε πιο περιορισμένη επιτυχία.

Ένα από τα επαναλαμβανόμενα θέματα του Zhang είναι η έμφαση που δίνει στην ανθεκτικότητα, και στην ξεροκεφαλιά του κινεζικού λαού μπροστά στις κακοτυχίες και τις αντιξοότητες. Αυτό το θέμα συναντάται από το *To Live* (1994) μέχρι και το *Not One Less* (1999).

Όλες του οι δουλειές του είναι γνωστές για την ευαισθησία τους στο χρώμα, όπως φαίνεται στην τριλογία του (*Raise the Red Lantern*) ή στις *wuxia* ταινίες του, *Hero* και *House of Flying Daggers*.

Ο Zhang έχει επίσης σκηνοθετήσει μια φημισμένη εκδοχή της μουσικής όπερας του Πουτσίνι *Turandot* στην απαγορευμένη πόλη του Πεκίνου με μαέστρο τον Zubin Mehta.

Ο διεθνούς φήμης Κινέζος σκηνοθέτης θα σκηνοθετήσει τις τελετές έναρξης και λήξης των Ολυμπιακών Αγώνων του Πεκίνου τον Αύγουστο του 2008. Θα εργαστεί μαζί με τον σκηνοθέτη του Hollywood STEVEN SPIELBERG που θα κατέχει τη θέση του καλλιτεχνικού συμβούλου. Ο Spielberg λέει, «Στόχος μας είναι να δώσουμε στον κόσμο μια γεύση από ειρήνη, φιλία και κατανόηση. Μέσα από την τέχνη του θεάματος, την τέχνη του εορτασμού της ζωής, δεσμευόμαστε να κάνουμε αυτή την τελετή την πιο συγκινητική τελετή έναρξης που έγινε ποτέ.» Ο Zhang από την πλευρά του λέει, «Είναι τιμή μου να είμαι καλλιτεχνικός διευθυντής των τελετών έναρξης και λήξης. Για να φέρουμε αυτό το έργο σε πέρας θα χρειαστούν οι προσπάθειες όλης της ομάδας και των συμβούλων και εδώ και στο εξωτερικό. Υπόσχομαι στον κινεζικό λαό να ολοκληρώσω το έργο αυτό όμορφα και με επιτυχία.

### Φιλμογραφία του Ζανγκ Γιμού

- **Riding Alone for Thousands of Miles (2005)**  
Director, Screen Story
- **House of Flying Dangers (2004)**  
Director, Producer, Screen Story
- **Happy Times (2002)**  
Director
- **Hero (2002)**  
Director, Producer, Screen Story
- **The Road Home (2001)**  
Director
- **A Soul Haunted by Painting (2001)**  
Supervisor/ Manager, Supervising Director
- **Not One Less (2000)**  
Director
- **Long chenqyue (1998)**  
Executive Producer
- **Keep Cool (1997)**  
Character played: The Peddler, Director
- **Shanghai Triad (1995)**  
Director
- **To Live (1994)**  
Director
- **The Great Conqueror's Concubine (1994)**  
Producer
- **The Story of Qui Ju (1992)**  
Director
- **Raise the Red Lantern (1991)**  
Director
- **Ju Dou (1990)**  
Director
- **The Terracotta Warrior (1989)**  
Character played: Tian Fong
- **Red Sorghum (1988)**  
Director

- **Codename Cougar (1987)**  
Director
- **The Bog Parade (1986)**  
Cinematographer
- **Old Well (1986)**  
Cinematographer
- **One And Eight (1984)**  
Cinematographer
- **Yellow Earth (1984)**  
Cinematographer