



film

**ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ**  
**ΣΧΟΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ**  
**ΤΜΗΜΑ ΚΛΩΣΤΟΥΦΑΝΤΟΥΡΓΙΑΣ**

**ΤΙΤΛΟΣ:** Η άρρηκτη σχέση της ενδυματολογίας με τον  
κινηματογράφο και η δημιουργία κινηματογραφικών κουστουμιών  
με το πρόγραμμα Corel

Πτυχιακή εργασία της Σοφίας Ζέρβα(A.M. : 33020) & της  
Χαρίκλειας Κριθαρά (A.M. : 35742)

Υπό την εποπτεία της κ. Αθανασίας Τσατσαρού



**Αθήνα**  
**Απρίλιος 2012**

## Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε μερικούς ανθρώπους, οι οποίοι μας στήριξαν, μας παρότρυναν και μας ενθάρρυναν σε αυτή την προσπάθεια μας.

Ιδιαίτερα την Δέσποινα, το Χρήστο και το Βασίλη - το στήριγμα μας σε πολλές δύσκολες στιγμές, καθώς και για τον ενθουσιασμό και τις πολύτιμες συμβουλές τους.

Επίσης τις οικογένειες μας για την εμπιστοσύνη και τη γενναιόδωρη βοήθεια τους όλα αυτά τα χρόνια.

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>  | <b>3</b>  |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup> ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ.....</b>                | <b>4</b>  |
| 1.1 ΕΤΥΜΟΛΟΓΙΑ.....   | 4         |
| 1.2 ΑΠΟ ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΕ ΤΕΧΝΗ.....   | 4         |
| 1.3 ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ.....  | 5         |
| 1.4 ΙΣΤΟΡΙΑ.....  | 7         |
| 1.4.1 ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ.....   | 7         |
| 1.4.2 ΠΡΟΔΡΟΜΟΙ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ.....   | 8         |
| 1.4.3 ΚΙΝΗΜΑΤΟΣΚΟΠΙΟ.....   | 9         |
| 1.4.4 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ.....   | 10        |
| 1.5 Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ.....  | 11        |
| 1.6 ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ.....   | 16        |
| 1.7 ΈΓΧΡΩΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ.....  | 18        |
| 1.8 ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝ.....   | 19        |
| 1.9 Η ΜΟΔΑ ΣΤΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ.....   | 19        |
| 1.10 ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΤΩΝ "ΕΠΙΤΥΧΕΣΤΕΡΩΝ" ΤΑΙΝΙΩΝ.....                                       | 22        |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup> ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ.....</b> | <b>31</b> |
| 2.1 ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ.....  | 31        |
| 2.2 ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ ΟΣΚΑΡ.....  | 31        |
| 2.2.1 ΝΕΑ ΕΥΚΑΜΠΤΑ ΥΦΑΣΜΑΤΑ.....  | 41        |
| 2.2.2 ΜΕΤΑΛΛΙΚΑ.....  | 42        |
| 2.2.3 ΧΩΡΙΣ ΥΦΑΝΣΗ.....   | 43        |
| 2.2.4 ΑΦΡΩΔΗ ΚΑΙ ΛΑΣΤΙΧΑ.....   | 45        |
| 2.2.5 ΓΥΑΛΙ.....  | 47        |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup> Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....</b> | <b>48</b> |
| 3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....   | 48        |
| 3.2 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑ.....  | 49        |
| 3.3 ΤΑ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΣΤΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ..                                    | 58        |
| 3.4 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ.....  | 65        |
| 3.5 ΤΟ ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ.....   | 71        |



|   |            |
|---|------------|
| 3.6 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΣΤΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ.....         | 79         |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup> ΟΣΚΑΡ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ .....</b>                             | <b>86</b>  |
| 4.1 ΟΣΚΑΡ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ .....   | 86         |
| <b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup> ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....</b>                              | <b>99</b>  |
| 5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ «ΤΙΤΑΝΙΚΟΣ» ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ COREL ..... | 99         |
| 5.1.1 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ ΕΠΙΒΙΒΑΣΗΣ ROSE .....   | 101        |
| 5.1.2 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ «ΕΚΠΛΗΞΗ» ΤΗΣ ROSE.....   | 103        |
| 5.1.3 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ ΠΡΩΙΝΗΣ ΒΟΛΤΑΣ ΤΗΣ ROSE.....                                      | 105        |
| 5.1.4 Ο ΟΙΚΕΙΟΣ ΙΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΗΡΩΙΔΑΣ .....                                       | 107        |
| 5.2 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΜΕΡΟΥΣ.....   | 109        |
| 5.2.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ COREL.....                        | 109        |
| 5.2.2 ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ COREL.....                        | 110        |
| <b>ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....</b>  | <b>112</b> |
| <b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>  | <b>113</b> |
| <b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....</b>  | <b>114</b> |

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Ο θεσμός του κινηματογράφου εκτός από την πολιτιστική του συνεισφορά, αποτελεί ένα καθαρά οικονομικό και εμπορεύσιμο προϊόν με συγκεκριμένους κανόνες και κώδικες εκμετάλλευσης και πώλησης των δημιουργημάτων του.

Η βιομηχανική του διάσταση απαρτίζεται από ορισμένα εξέχοντα στάδια, τα οποία όλα μαζί συνθέτουν και ολοκληρώνουν την εικόνα της κατασκευής και προώθησης στην αγορά των κινηματογραφικών προϊόντων. Πρόκειται για τα στάδια παραγωγής, διανομής και προβολής, συστήματα ελάχιστα μελετημένα, παρά την αναγνωρισμένη σπουδαιότητά τους, από τους εκάστοτε ερευνητές.

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>ο</sup>

## ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

### 1.1 ΕΤΥΜΟΛΟΓΙΑ

Ο κινηματογράφος ως λέξη, σήμαινε, αρχικά, τη μηχανή εκείνη η οποία είχε τη δυνατότητα να καταγράφει κίνηση όπως δηλώνει και ο ίδιος ο όρος (κινηματογράφος = κίνηση + γραφή) και δημιουργήθηκε ως ορολογία από το Λεόν Μπουλί, ο οποίος ονόμασε έτσι την εφεύρεση των αδελφών Limiere.

### 1.2 ΑΠΟ ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΕ ΤΕΧΝΗ

Αρχικά ο κινηματογράφος εμφανίστηκε ως νέα τεχνική η οποία μετατράπηκε σε τέχνη που ουσιαστικά έγινε από το Ζορζ Μελιέ (εικόνα 1), γύρω στο 1911, δίνοντας μία ευρύτητα στον όρο. Έτσι, από εδώ και στο εξής με τη λέξη κινηματογράφος, εκτός από τη μηχανή, εννοούμε και την τέχνη του κινηματογράφου. Αρχικά αυτή η διεύρυνση του όρου αμφισβητήθηκε, τελικά όμως επικράτησε και χρησιμοποιείται και στις μέρες μας.



(Εικόνα 1) Ζορζ Μελιέ



### 1.3 ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΤΟ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Τη παραμονή των φωτεινών εικόνων στον αμφιβληστροειδή χιτώνα, φαινόμενο που είχε παρατηρηθεί από την αρχαιότητα, μελέτησε για πρώτη φορά ο Ισαάκ Νεύτων στα τέλη του 17<sup>ου</sup> αιώνα. Η επίσημη χρονολογία γέννησης του κινηματογράφου είναι η 28<sup>η</sup> Δεκεμβρίου του 1895, όταν οι αδερφοί Ογκίστ και Λουί Λιμιέρ, έχοντας κατασκευάσει μια συσκευή την οποία ονόμασαν κινηματογράφο (1894), παρουσίασαν στο κοινό τη πρώτη κινηματογραφική ταινία με εισιτήριο, στο Salon Indian του Grand Cafe, στη λεωφόρο των Καπουτσίνων του Παρισιού. Είχαν προϋπάρξει εφευρέτες οι οποίοι είχαν ήδη την καταγωγή τους στην camera obscura του Λεονάρντο Ντα Βίντσι, πρόδρομο της φωτογραφικής μηχανής.

Το μηχάνημα που κατασκεύασαν οι αδερφοί Λιμιέρ έλυσε οριστικά το πρόβλημα της εγγραφής και προβολής κινούμενων εικόνων, το οποίο είχε απασχολήσει πολλούς επιστήμονες και εφευρέτες για περισσότερο από μισό αιώνα. Η τιμή για τη πρώτη συγκεκριμένη απόπειρα εκμετάλλευσης του φαινομένου του μετεϊκάσματος για την επίτευξη της σύνθετης κίνησης ανήκει στο Βέλγο φυσικό Ζοζέφ Αντουάν Πλατό.

Σε σχετικό κείμενό του ο Πλατό, περιγράφει τη θεωρητική του αρχή για τη σύνθεση της κίνησης ως εξής: *«Αν κάποια αντικείμενα, διαφορετικά το ένα από το άλλο στη μορφή και στη θέση, παρουσιάζονται μπροστά στο μάτι ακολουθώντας το ένα το άλλο σε*



*μικρά διαστήματα χρόνου, οι διαδοχικές εντυπώσεις αυτών πάνω στον αμφιβληστροειδή χιτώνα συνδέονται μεταξύ τους κατά τέτοιο τρόπο ώστε ο θεατής να έχει τελικά την εντύπωση ότι βλέπει το ίδιο αντικείμενο να αλλάζει μορφή και θέση σε μια συνεχή κίνηση<sup>1</sup>».*

Πολλοί ήταν οι εφευρέτες οι οποίοι δοκίμασαν να ενισχύσουν την εφεύρεση των Λιμιέρ αλλά η οριστική βελτίωση της εφεύρεσης, έγινε μετά το 1900, όπου και δημιουργήθηκαν πολλές εταιρίες κινηματογραφικών παραγωγών.

Αποκορύφωμα της εμπορευματοποίησης του κινηματογράφου, ήταν η Αμερικανική αγορά στην οποία δημιουργήθηκαν ιδιόκτητες αίθουσες λαϊκού χαρακτήρα, στις οποίες προβάλλονταν διάφορες ταινίες κυρίως ειδησεογραφικού χαρακτήρα. Σήμερα ο κινηματογράφος αποτελεί μέσο διασκέδασης και ενημέρωσης του κοινού σε παγκόσμια βάση. Η κινηματογραφική αγορά είναι τεράστια και απασχολεί ένα μεγάλο ποσοστό εργαζόμενων, ενώ γίνονται σ' αυτή τεράστιες επενδύσεις<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Εγκυκλοπαίδεια Δομή, Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου, Τεγόπουλος-Φυτράκης, σελ 133-136

<sup>2</sup> Εγκυκλοπαίδεια Δομή, Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου, Τεγόπουλος-Φυτράκης, σελ 133-136

## 1.4 ΙΣΤΟΡΙΑ

### 1.4.1 ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΑ

Ο άνθρωπος εξ'αρχής έκανε προσπάθειες να απεικονίσει, την κίνηση. Σε σπηλαιογραφίες που βρέθηκαν στην Αλταμίρα της Ισπανίας, και χρονολογούνται 35.000 χρόνια πριν, αναπαρίστανται Βίσονες σε κίνηση. Για να το πετύχει αυτό ο άγνωστος πρόγονός μας χρησιμοποίησε ένα εκπληκτικό εύρημα. Αναπαράστησε τα ζώα με οκτώ πόδια, αντί για τέσσερα, δείχνοντας έτσι την κίνηση μέσα από την ακινησία. Με μία δόση, επιτρεπόμενης αυθαιρεσίας, μπορούμε να πούμε πως αυτό ήταν το πρώτο βήμα προς τον κινηματογράφο. Με το πέρασμα του χρόνου, ο άνθρωπος ποτέ δεν εγκατέλειψε την ιδέα της ανάλυσης της κίνησης.

Μια τέτοια προσπάθεια είναι και το Θέατρο Σκιών, το οποίο, μάλιστα, έχει και δύο κοινά στοιχεία με τον κινηματογράφο:

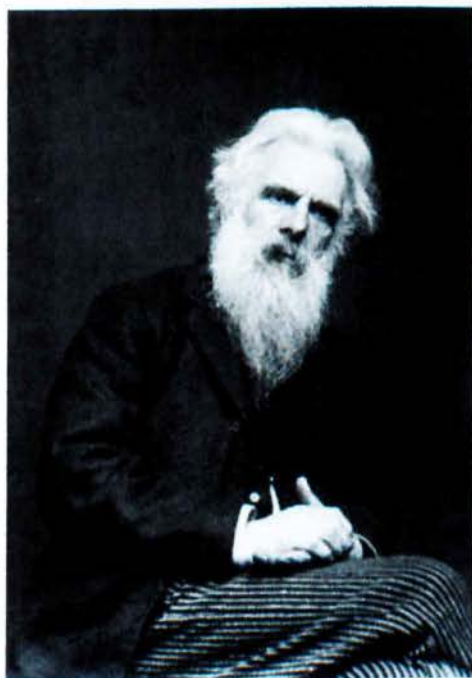
- Μία φωτεινή πηγή και
- Μία οθόνη.

Η διαφορά έγκειται στο γεγονός πως η φωτεινή πηγή βρίσκεται τοποθετημένη πίσω από την οθόνη, σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, που βρίσκεται μέσα στην κινηματογραφική μηχανή προβολής, η οποία είναι τοποθετημένη απέναντι από την οθόνη.

#### 1.4.2 ΠΡΟΔΡΟΜΟΙ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Είναι δύσκολο να αναδειχθεί ένας μοναδικός εφευρέτης του κινηματογράφου, ως τεχνική της κινούμενης εικόνας. Επιπλέον, είναι γεγονός πως επί σειρά ετών ο άνθρωπος πειραματίστηκε πάνω στην προσπάθεια απεικόνισης της κίνησης.

Σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της τεχνικής του κινηματογράφου διαδραμάτισε η ανακάλυψη και διάδοση της φωτογραφίας, στα μέσα του 19ου αιώνα. Μία από τις πρώτες και ιδιαίτερα σημαντικές αναλύσεις της κίνησης με τη βοήθεια φωτογραφικής μηχανής, έγινε περίπου το 1878, όταν ο βρετανός φωτογράφος Edward Muybridge (εικόνα 2), έχοντας καταφέρει να αναπτύξει μεθόδους διαδοχικής φωτογράφισης, απεικόνισε την κίνηση ενός αλόγου, αποδεικνύοντας τότε, πως κατά τη διάρκεια του καλπασμού του υπάρχουν στιγμές που τα πόδια του δεν έχουν επαφή με το έδαφος.



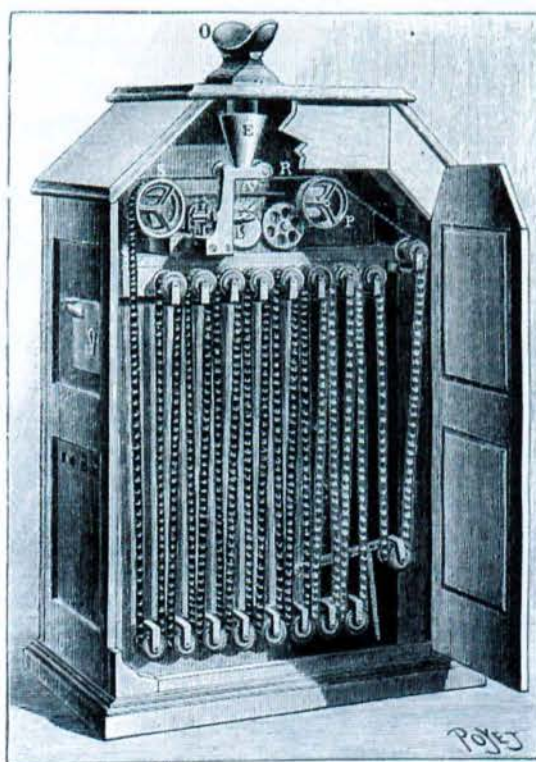
(Εικόνα 2) Edward Muybridge



Γύρω στο 1878 ο Γάλλος φυσικός Ετιέν Μαρτέ κατόρθωσε να συλλάβει φωτογραφικά το πέταγμα ενός πουλιού, με τη βοήθεια μιας φωτογραφικής μηχανής, που είχε τη δυνατότητα να αποτυπώνει 12 στιγμιότυπα ανά λεπτό.

### 1.4.3 ΚΙΝΗΜΑΤΟΣΚΟΠΙΟ

Τα πιο κύρια ίσως επιτεύγματα σχετικά με την ανάπτυξη της κινηματογραφικής τεχνικής έγιναν στα τέλη του 1880, με κυριότερο ίσως, την εφεύρεση του κινηματοσκοπίου από τον Ουίλλιαμ Ντίκσον, ο οποίος εργαζόταν στα εργαστήρια του Thomas Edison.



(Εικόνα 3) κινηματοσκόπιο

Το κινηματοσκόπιο (εικόνα 3) ήταν μια μηχανή προβολής, στην οποία υπήρχε τυλιγμένο ένα φιλμ 7,6 μιλιμέτρ. Καθώς το φιλμ ξετυλιγόταν και με τη βοήθεια του φωτός το οποίο περνούσε μέσα



από μία σχισμή, γινόταν η προβολή που ήταν ορατή μόνο από έναν θεατή, μέσω μιας οπής. Η συσκευή παρουσιάστηκε για πρώτη φορά επίσημα στις 20 Μαΐου του 1891, μαζί με την πρώτη κινηματογραφική ταινία.

Ο Edison δεν κατοχύρωσε την εφεύρεση του κινηματοσκοπίου (δυνατότητα παρακολούθησης από πολλούς θεατές) διεθνώς, με αποτέλεσμα να είναι νόμιμη η αντιγραφή και εξέλιξη της στην Ευρώπη, όπου σύντομα εμφανίστηκε ως εισαγόμενο προϊόν.

#### **1.4.4 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ**

Οι αδελφοί Lumière, βασιζόμενοι στο κινηματοσκόπιο των Ντίκσον και Edison, εφηύραν τον κινηματογράφο (cinematographe) που αποτελούσε μία φορητή κινηματογραφική μηχανή, λήψεως, εκτύπωσης και προβολής του φιλμ. Στις 28 Δεκεμβρίου του 1895, έκαναν και την πρώτη δημόσια προβολή, στο Παρίσι και θεωρήθηκε η επίσημη ημέρα που ο κινηματογράφος με τη σημερινή του γνωστή μορφή έκανε την εμφάνισή του. Εκείνη τη δημόσια προβολή παρακολούθησαν συνολικά 35 άτομα επί πληρωμή και προβλήθηκαν δέκα ταινίες συνολικής διάρκειας περίπου δεκαπέντε λεπτών. Οι πρώτες κινηματογραφικές ταινίες ήταν μικρής διάρκειας, παρουσιάζοντας συνήθως στατικά, μία σκηνή της καθημερινότητας.

Σε μία από αυτές απεικονίζονταν οι εργάτες του εργοστασίου των Lumiere όταν σχολούσαν, ενώ σε μία άλλη ένα τρένο το οποίο

έμπαινε στο σιδηροδρομικό σταθμό του Παρισιού με αποτέλεσμα το κοινό να τρομοκρατηθεί καθώς έβλεπε το τρένο να έρχεται προς το μέρος του.

## 1.5 Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Η αρμονία του ήχου στον κινηματογράφο μπορεί απλά να λειτουργήσει σαν υποστηρικτικό, “βελτιωτικό” μέσο, δημιουργώντας μια background ατμόσφαιρα. Όμως, σε αρκετές περιπτώσεις δημιουργεί μια άρρηκτη σχέση με την εικόνα, τη δράση, το διάλογο.

Η κινηματογραφική μουσική, είναι γνωστό ότι δεν είναι εφεύρεση του ομιλούντος κινηματογράφου. Οι βουβές ταινίες συχνά συνοδεύονταν από διασκευές κλασικών και μοντέρνων κομματιών που προσαρμόζονταν στις σκηνές και παίζονταν είτε από ορχήστρες (στις μεγάλες αίθουσες) είτε από μικρά ορχηστικά σχήματα, αρμόνιο ή πιάνο. Υπήρχαν ειδικά κινηματογραφικά αρχεία και συλλογές με κομμάτια κατάλληλα για συγκεκριμένα είδη σκηνών. Στις μεγαλύτερες αίθουσες υπήρχε συνήθως κι ένα κινηματογραφικό όργανο με ήχους καμπάνας, Κονγκ , κουδουνισμάτων τηλεφώνου, κελαηδίσματος πουλιών.

Το πρώτο κινηματογραφικό κομμάτι είναι του Camille Saint-Saëns (op. 128), για την ταινία του Henri Lavédan (σε σκηνοθεσία Charles Le Bargy και André Calmettes) *L'Assassinat du duc de Guise*, το 1908. Φιλόδοξη για την εποχή της, υπήρξε η ταινία του



Hugo von Hofmannsthal, *Der Rosenkavalier* (1924), όπου ο Richard Strauss διασκεύασε ειδικά τη μουσική του για την ομώνυμη όπερα του 1911, προσθέτοντας νέα μουσικά μέρη. Το φιλμ αντανακλά τις αντιθέσεις, αλλά και τη συνέχεια των πολιτιστικών παραδόσεων του 19ου και του 20ου αιώνα. Από το 1925 θα τεθεί το ερώτημα αν το νέο μέσο, ο κινηματογράφος, θα έπρεπε να εξυπηρετεί -να εξυψώσει, ίσως- την αισθητική της “μάζας”, ή αν θα έπρεπε να έρθει σε σύγκρουση με τις πρακτικές του 19ου αιώνα.

Για κάποιους συνθέτες από την εποχή του βωβού κινηματογράφου ακόμα, ιδανική θα ήταν μια ενορχήστρωση βασισμένη στην ταυτόχρονη χρήση θορύβου και εικόνας.

Ο κινηματογράφος είναι ουσιαστικά μουσική, ήχος και αρμονία, όπου θα υπάρξει η τέλεια νότα στη τέλεια θέση<sup>3</sup>. Άλλοι, αποκλείοντας την προοπτική το φιλμ να έχει διάλογο, μιλούσαν για τη μεγάλη οπτική και ηχητική συμφωνία που θα συλλάβει την παγκόσμια κίνηση και τον παγκόσμιο θόρυβο<sup>4</sup>. Η μουσική στον κινηματογράφο μπορεί απλά να λειτουργήσει σαν υποστηρικτικό, “βελτιωτικό” μέσο, δημιουργώντας μια background ατμόσφαιρα. Όμως, σε αρκετές περιπτώσεις δημιουργεί μια άρρηκτη σχέση με την εικόνα, τη δράση, το διάλογο. Αποτελεί ουσιαστικό μέρος του έργου και λειτουργικό στοιχείο της αφήγησης.

Σύμφωνα με τον Maurice Jaubert, η μουσική πρέπει να κάνει

---

<sup>3</sup> Germaine Dulac(1960), *Cinea Cine pour tous*, 15 Αυγούστου 1929 (όπως αναφέρεται από τον Pierre Lermnier στο *L' Art du Cinema*

<sup>4</sup> Abel Gance, *Cinea Cine pour tous*, 15 Αυγούστου 1929 (όπως αναφέρεται από τον Pierre Lermnier στο *L' Art du Cinema*, 1960)

κατανοητό το ρυθμό της εικόνας, χωρίς να προσπαθεί μανιωδώς να δώσει μια μετάφραση του περιεχομένου της, είτε αυτό είναι συγκινησιακής, δραματικής ή ποιητικής τάξης<sup>5</sup>. Η σχέση θα πρέπει να είναι αμφίδρομη. Ο Ζακ Πρεβέρ, έγραφε ότι η μουσική του Jaubert για το αριστούργημα του Jean Vigo, *L'Atalante*, “συνόδευε ακούραστα και αδιάλλακτα τις εικόνες στην οθόνη. Εκείνες πάλι, μαγεμένες από την τόσο ωραία και τόσο πιστή μουσική, τη συνόδευαν με τη σειρά τους<sup>6</sup>”.

Σύμφωνα με τον Πρεβέρ, χαρακτηρίζει τη μουσική της Αταλάντης, θλιμμένη και χαρούμενη, απλή κι ωραία, αληθινή, λαϊκή μουσική. “Λαϊκή”, δηλαδή μια μουσική για όλο τον κόσμο, μια μουσική για όλους εκείνους που αγαπούν τη μουσική. Ο Arthur Honegger, συμβουλεύει κάθε συνθέτη που γράφει μουσική για κάποιο φιλμ, να αφήνει τον εαυτό του ελεύθερο στις παρορμήσεις του, παράλληλα όμως να επαγρυπνεί ώστε η μουσική του να συμπίπτει στενά με την οπτική γωνία και τη ψυχική κατάσταση του κινηματογραφιστή<sup>7</sup>.

Σύμφωνα με τον Προκοφίεν, με τη σειρά του, συνιστά στους συνθέτες να εμβαθύνουν, αξιοποιώντας τις δυνατότητες της κινηματογραφικής γραφής<sup>8</sup>. Η μουσική για τον κινηματογράφο είναι από τη φύση της προγραμματική, έχοντας περιθώρια για αυτοσχεδιασμό μόνο από τους μουσικούς στις αίθουσες του βωβού, όταν όμως το *sound-track* της ταινίας υπογράφει κάποιος μεγάλος της jazz, μιας μουσικής που “βασίζεται” στον αυτοσχεδιασμό, όπως για παράδειγμα όταν ο σκηνοθέτης Louis Malle συναντήθηκε με τον

<sup>5</sup> Maurice Jaubert, από διάλεξη στη γαλλική Οθόνη, 3 Ιουλίου 1946

<sup>6</sup> Jacques Prevert, απόσπασμα από ανέκδοτο κείμενό του, 1944

<sup>7</sup> Arthur Honegger, *Incantation aux fossils*, Ed. d' Ouchy, Lausanne 1949

<sup>8</sup> <http://www.musicheaven.gr>



Miles Davis στο ασανσέρ και κατέληξαν στην ιδέα ενός απόλυτου αυτοσχεδιασμού.

Στην ταινία Ασανσέρ για το Ικρίωμα, έχουμε κάτι το μοναδικό στα χρονικά. Έχουμε να κάνουμε με καθαρά αυτοσχεδιαστική μουσική: Οι μουσικοί του Miles Davis έπαιζαν και την ίδια στιγμή έβλεπαν για πρώτη φορά την αντίστοιχη σεκάνς έχοντας γίνει κάποια "προσχέδια"<sup>9</sup>. Αυτοσχεδίαζαν, λοιπόν, πολλές φορές πάνω σε κάθε σεκάνς, ενώ ο Louis Malle, σε ρόλο παραγωγού επέλεξε πώς και πού θα ταίριαζε η μουσική που ηχογραφήθηκε. Επεδίωξε, η μουσική να είναι συγχρόνως το συμπλήρωμα, το αντίθετο και ο σχολιασμός της εικόνας<sup>10</sup>.

Η μουσική του Miles είναι σημαντική για το αισθητικό της αποτέλεσμα, τόσο "αυτόνομα" σαν μουσική jazz, όσο και σε σχέση με τις εικόνες. Και ήταν αρκετή μια τετράωρη ηχογράφιση, μια νύχτα του Δεκέμβρη, το 1957. Πέρα από όλ' αυτά, ας μη ξεχνάμε ότι ο κινηματογράφος παραμένει, για το ευρύ κοινό, ο κύριος φορέας της συμφωνικής μουσικής. Σε αρκετές περιπτώσεις, μουσική που δε γράφτηκε ειδικά για κάποια ταινία, χρησιμοποιήθηκε με τρόπο εξαιρετικό. Συνθέτες όπως ο Ραχμάνινοφ, ο Μότσαρτ, ο Μάλερ "δάνεισαν" συχνά τη μουσική τους σε αριστουργήματα της 7ης Τέχνης.

Με αφετηρία τις νέες δυνατότητες που αναδείχθηκαν, ο κινηματογράφος μετατράπηκε διεθνώς σε μία δημοφιλή μορφή

---

<sup>9</sup> Convergence in Broadcasting and Communications Media, John Watkinson, Focal Press.

<sup>10</sup> Convergence in Broadcasting and Communications Media, John Watkinson, Focal Press.

τέχνης, ενώ παράλληλα πολλοί κινηματογραφικοί χώροι δημιουργήθηκαν με αποκλειστικό σκοπό την προβολή ταινιών. Εκτιμάται ότι το 1908, στις Ηνωμένες Πολιτείες υπήρχαν περίπου 10.000 κινηματογράφοι.

Οι ταινίες της εποχής ήταν διάρκειας δέκα έως δεκαπέντε λεπτών, αλλά σταδιακά η διάρκειά τους αυξήθηκε. Σημαντική συμβολή σε αυτό είχε ο Αμερικανός σκηνοθέτης D. W. Griffith, στον οποίο ανήκουν μερικά από τα πρώτα ιστορικά έτη του κινηματογράφου. Το 1912 (ή 1911) ο θεωρητικός χρησιμοποίησε για πρώτη φορά σε δοκίμιό του τον όρο έβδομη τέχνη για να περιγράψει τον κινηματογράφο.

Μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1920, ο κινηματογράφος παρέμενε χωρίς ήχο (βωβός κινηματογράφος) και συχνά οι προβολές ταινιών συνοδεύονταν από ζωντανή μουσική.

Η ιστορία του ηχογραφημένου κινηματογραφικού ήχου ξεκίνησε το 1926, όταν η Warner Brothers παρουσίασε μία συσκευή, η οποία έδινε τη δυνατότητα αναπαραγωγής μουσικής, μέσω ενός δίσκου που συγχρονιζόταν με την μηχανή προβολής της ταινίας.

Βασισμένη σε αυτή τη νέα τεχνολογία, στα τέλη του 1927, κυκλοφόρησε η ταινία *The Jazz Singer* (εικόνα 4), η οποία αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της ήταν βωβή, υπήρξε η πρώτη που περιείχε διαλόγους.





(Εικόνα 4) The jazz singer (1927)

## 1.6 ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ

Ένας από τους πρώτους κινηματογραφιστές που χρησιμοποίησε την διαθέσιμη τεχνική της εποχής με σκοπό την παραγωγή ταινιών κάτω από όρους τέχνης, υπήρξε ο Ζορζ Μελιέ, ο οποίος θεωρείται και από τους πρώτους κινηματογραφικούς σκηνοθέτες. Οι ταινίες του πραγματεύονταν θέματα από το χώρο του φανταστικού, ενώ η ταινία του Ταξίδι στη Σελήνη (εικόνα 5) (Le voyage dans la lune, 1902) υπήρξε πιθανότατα η πρώτη που

προσπάθησε να περιγράψει ένα ταξίδι στο διάστημα. Επιπλέον, εισήγαγε τεχνικές οπτικών εφέ, ενώ για πρώτη φορά πρόβαλε έγχρωμες ταινίες, χρωματίζοντας την κινηματογραφική ταινία (καρρέ) με το χέρι.



(Εικόνα 5) Σκηνή από παλαιά ταινία, Ταξίδι στην Σελήνη, του Ζορζ Μελιέ (1902)

Η βάση της κινηματογραφικής σκηνοθεσίας είναι η αρχή εκείνη η οποία λέει, πως «η κάμερα είναι ένα μάτι». Η αρχή αυτή βασίζεται στην έννοια του «ιδανικού θεατή», που ως «ιδανικός» θεωρείται στο θέατρο εκείνος ο οποίος κάθεται στο μέσο της αίθουσας, περίπου



στην 5η με 6η σειρά και από το σημείο εκείνο έχει την καλύτερη οπτική γωνία προς τη σκηνή από οποιονδήποτε άλλο θεατή.

Η κινηματογραφική κάμερα πρέπει να έχει την καλύτερη γωνία λήψεως, έτσι ώστε ο κάθε ένας ο οποίος θα βρεθεί στην αίθουσα για να παρακολουθήσει μία ταινία, να θεωρεί ότι βρίσκεται στη θέση του «ιδανικού θεατή».

## **1.7 ΈΓΧΡΩΜΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ**

Γύρω στο 1927 με την προσαρμογή του ήχου, άρχισαν οι συστηματικές προσπάθειες για την προσθήκη χρώματος. Έγχρωμες ταινίες είχαν ήδη εμφανιστεί από τις αρχές του 20ου αιώνα, μέσω του χρωματισμού των κινηματογραφικών καρρέ με το χέρι, μέθοδος που εγκαταλείφθηκε σταδιακά, σε συνδυασμό και με την αύξηση της διάρκειας των ταινιών.

Ανάμεσα στις πρώτες συνθετικές μεθόδους προσθήκης χρώματος, υπήρξε η Technicolor, η οποία τελειοποιήθηκε το 1941 (Monopack Technicolor), αν και παρέμενε ακριβή λόγω των περίπλοκων σταδίων διαχωρισμού και εμφάνισης των χρωμάτων.

Αφού τελείωσε ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, εμφανίστηκε το έγχρωμο αρνητικό φιλμ της εταιρίας Eastman Kodak, το οποίο δεν απαιτούσε διαδικασία διαχωρισμού των χρωμάτων. Αν και μέχρι τη δεκαετία του 1950, η παραγωγή έγχρωμων ταινιών μειοψηφούσε, κατά τη δεκαετία του 1960 και χάρη στην ανάπτυξη της σχετικής τεχνολογίας, ο έγχρωμος κινηματογράφος επικράτησε.

## 1.8 ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝ

Στις μέρες μας μιλάμε πλέον για τη βιομηχανία κινηματογράφου ενώ περισσότερο από έναν αιώνα πριν ο Lumière είχε πει: «Ο κινηματογράφος είναι μια εφεύρεση χωρίς μέλλον». Τελικά, έκανε λάθος. Η τέχνη αυτή όχι μόνο επιβίωσε αλλά απέκτησε και εμπορικό χαρακτήρα. Το κόστος το οποίο απαιτείται για τη δημιουργία μιας ταινίας, κάποιες φορές την καθιστά υποχείριο του «χρηματοδότη» της. Ο βιομηχανικός κόσμος δημιούργησε και εξακολουθεί να δημιουργεί ηθοποιούς - αστέρες και ηθοποιούς - είδωλα, που είτε γράφουν την δική τους ιστορία στη μεγάλη οθόνη είτε σβήνουν, αφήνοντας πίσω τους απλά και μόνον μία στιγμιαία λάμψη.

## 1.9 Η ΜΟΔΑ ΣΤΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Η μόδα ως κοινωνικό αποκύημα αλληλεπιδρά με το κοινωνικό περιβάλλον. Η μόδα διαφοροποιείται ανάλογα με την κοινωνία στην οποία δημιουργείται. Σήμερα στην τεχνοκρατούμενη κοινωνία η μόδα ακολουθεί τους γρήγορους ρυθμούς εξέλιξης. Παράλληλα, επηρεάζεται από την εκκλησία, την πολιτική, τα ιδεώδη, την εκάστοτε αισθητική αντίληψη, την οικονομική ευημερία, τις ανθρώπινες ανάγκες, την κοινωνική κατάσταση, την τέχνη αλλά και από τους πολέμους και την ειρήνη.

Σε κάθε εποχή αναπτύσσονται και κάποια ιδεώδη, τα οποία είναι είτε θρησκευτικά ή πολιτικά, κοινωνικά ή καλλιτεχνικά. Δεν έχει

σημασία από πού προέρχονται, αλλά ασκούν σημαντική επίδραση στην ενδυμασία του ατόμου. Τα ρούχα είναι τα υλικά στοιχεία των ιδεωδών που έχουν αφήσει ανεξίτηλα σημεία στην ανθρώπινη ισορροπία. Η μόδα και η ενδυμασία παράγεται ως το ταίριασμα των ιδεωδών που έχουν εγκατασταθεί στη συνείδηση των ατόμων και έχουν ριζώσει βαθιά στη ζωή τους με αποτέλεσμα την ανάλογη συμπεριφορά τους.

Όταν τα ιδεώδη που χαρακτηρίζουν την κοινωνία είναι η ελευθερία και η δημοκρατία, η μόδα απλοποιείται και γίνεται πιο ευρεία. Από την άλλη, είναι γεγονός ότι οι παγκόσμιοι πόλεμοι έφεραν τεράστιες αλλαγές στην ενδυμασία των τάξεων<sup>11</sup>. Η ενδυμασία των γυναικών ακολουθώντας τον τρόπο ζωής τους έγινε περισσότερο πρακτική.

Επιπλέον, η μόδα επηρεάζεται από την τέχνη και την αρχιτεκτονική. Έτσι λοιπόν σχετίζονται τα φτερωτά καπέλα των ινδιάνων με τις καλύβες των Ερυθρόδερμων και το πουριτανικό κωνικό καπέλο με τα άτεχνα κωδωνοστάσια των εκκλησιών της Νέας Αγγλίας.

Παράλληλα, η ενδυμασία και η μόδα έχουν επηρεασθεί και από τη λογοτεχνία. Οι κλασικοί συγγραφείς, η ρομαντική σχολή και ο Μεσαίωνας είχαν την αντίστοιχη επίδραση στις ενδυματολογικές προτιμήσεις. Έτσι την εποχή του Μεσαίωνα παρουσιάστηκαν ουρές, μακριά μανίκια και βαριά χαραγμένα κοσμήματα.

Αναμφίβολα, είναι τεράστια η επιρροή που άσκησε τόσο το

---

<sup>11</sup> McDowell, (2000), Fashion today, Phaidon Press Limited, page. 466



θέατρο όσο και ο κινηματογράφος στις ενδυματολογικές προτιμήσεις. Πρότυπα όπως οι Μπόέμ που ακολουθούν το δικό τους ύφος, η Marilyn Monroe με τα στενά και προκλητικά ενδύματα, επηρεάζουν άμεσα τη μόδα αλλά και τα ιστορικά πρόσωπα τράβηξαν την προσοχή του λαού, επηρεάζοντας και αυτά με τη σειρά τους τον τρόπο ζωής και σκέψης των ατόμων και το πνεύμα το καταναλωτισμού που επικρατεί στις ανθρώπινες κοινωνίες.

Κατά το σχεδιαστή Moschino ενώ η εξέλιξη του ρούχου σταμάτησε το 1950, έχουν φτιαχτεί τόσα ρούχα που μπορούν να διαρκέσουν για 4000 χρόνια. Τα υπόλοιπα που φτιάχτηκαν δεν ήταν αποτέλεσμα ανάγκης αλλά της τάσης για καταναλωτισμό που υπήρχε. Αυτό που προκύπτει είναι ότι δεν υπάρχουν περιθώρια για νέα πράγματα, γιατί αυτά που σχεδιάστηκαν μέχρι τώρα είναι αρκετά, αυτό που αρκεί είναι η υιοθέτηση ενός διαφορετικού τρόπου ζωής και η ενδυματολογική προσέγγιση αυτής της νοοτροπίας. Δηλαδή, η υιοθέτηση της νοοτροπίας προκύπτει από την εξέλιξη και ανέλιξη των πραγμάτων<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Λαγάκου, Ν., 1998, Η ενδυμασία δια μέσου των αιώνων, Δωδώνη, σελ. 46-9

## 1.10 ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΤΩΝ "ΕΠΙΤΥΧΕΣΤΕΡΩΝ" ΤΑΙΝΙΩΝ

Ο κατάλογος αυτός ελήφθη από την Αγγλική Wikipedia.

| <b>Λίστα ταινιών με τις υψηλότερες εισπράξεις(μη προσαρμοσимо)</b> |  |                               |
|--|--|-------------------------------|
| <b>Σειρά</b>   | <b>Όνομα ταινίας</b>   | <b>Παγκόσμια<br/>είσπραξη</b> |
| 1  | Titanic (1997) - 20th Century Fox /<br>Paramount   | \$1,865,000,000               |
| 2  | The Lord of the Rings: The Return of the<br>King (2003) - New Line Cinema  | \$1,118,888,979               |
| 3  | Pirates of the Caribbean: Dead Man's<br>Chest (2006) - Buena Vista/Walt Disney<br>Pictures                             | \$1,051,950,126               |
| 4  | Harry Potter and the Philosopher's Stone<br>(Harry Potter and the Sorcerer's Stone in<br>the US) (2001) - Warner Bros. | \$976,475,550                 |
| 5  | The Lord of the Rings: The Two Towers<br>(2002) - New Line Cinema  | \$926,287,400                 |
| 6  | Star Wars Episode I: The Phantom<br>Menace (1999) - 20th Century Fox   | \$924,317,558                 |
| 7  | Shrek 2 (2004) - DreamWorks SKG  | \$920,665,658                 |

|    |   |               |
|----|---|---------------|
| 8  | Jurassic Park (1993) - Universal  | \$914,691,118 |
| 9  | Harry Potter and the Goblet of Fire (2005) -<br>Warner Bros.                  | \$892,213,036 |
| 10 | Harry Potter and the Chamber of Secrets<br>(2002) - Warner Bros.              | \$876,688,482 |
| 11 | The Lord of the Rings: The Fellowship of<br>the Ring (2001) - New Line Cinema | \$871,368,364 |
| 12 | Finding Nemo (2003) - Buena Vista/Walt<br>Disney Pictures                     | \$864,625,978 |
| 13 | Star Wars Episode III: Revenge of the Sith<br>(2005) - 20th Century Fox       | \$849,997,605 |
| 14 | Spider-Man (2002) - Sony/Columbia<br>Pictures                                 | \$821,708,551 |
| 15 | Independence Day (1996) - 20th Century<br>Fox                                 | \$816,969,268 |
| 16 | E.T. the Extra-Terrestrial (1982) -<br>Universal                              | \$792,910,554 |
| 17 | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban<br>(2004) - Warner Bros.             | \$789,804,554 |
| 18 | The Lion King (1994) - Buena Vista/Walt                                       | \$783,841,776 |



|    | Disney Pictures  |               |
|----|--|---------------|
| 19 | Spider-Man 2 (2004) - Sony/Columbia Pictures   | \$783,766,341 |
| 20 | Star Wars Episode IV: A New Hope (1977) - 20th Century Fox   | \$775,398,007 |
| 21 | The Da Vinci Code (2006) - Sony/Columbia Pictures  | \$752,070,790 |
| 22 | The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe (2005) - Buena Vista/Walt Disney Pictures | \$744,783,957 |
| 23 | The Matrix Reloaded (2003) - Warner Bros.  | \$738,599,701 |
| 24 | Forrest Gump (1994) - Paramount Pictures   | \$677,386,686 |
| 25 | The Sixth Sense (1999) - Buena Vista/Hollywood Pictures  | \$672,806,292 |
| 26 | Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003) - Buena Vista/Walt Disney Pictures         | \$653,913,918 |
| 27 | Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002) - 20th Century Fox                                     | \$649,398,328 |

|    |  |               |
|----|--|---------------|
| 28 | Ice Age: The Meltdown (2006) - 20th<br>Century Fox           | \$645,590,286 |
| 29 | The Incredibles (2004) - Buena Vista/Walt<br>Disney Pictures | \$631,436,092 |
| 30 | The Lost World: Jurassic Park (1997) -<br>Universal          | \$618,638,999 |
| 31 | The Passion of the Christ (2004) - Icon<br>Entertainment     | \$611,899,420 |
| 32 | War of the Worlds (2005) -<br>Paramount/DreamWorks SKG       | \$591,739,379 |
| 33 | Men in Black (1997) - Sony/Columbia<br>Pictures              | \$589,390,539 |
| 34 | Armageddon (1998) - Buena<br>Vista/Touchstone Pictures       | \$553,709,788 |
| 35 | King Kong (2005) - Universal                                 | \$549,216,896 |
| 36 | Mission: Impossible II (2000) - Paramount<br>Pictures        | \$545,902,562 |
| 37 | The Day After Tomorrow (2004) - 20th<br>Century Fox          | \$542,771,772 |
| 38 | Star Wars Episode V: The Empire Strikes                      | \$538,375,067 |

|    |   |               |
|----|---|---------------|
|    | Back (1980) - 20th Century Fox                                  |               |
| 39 | Madagascar (2005) - DreamWorks SKG                              | \$528,866,386 |
| 40 | Monsters, Inc. (2001) - Buena Vista/Walt<br>Disney Pictures     | \$525,366,597 |
| 41 | Terminator 2: Judgment Day (1991) -<br>TriStar/Carolco Pictures | \$519,843,345 |
| 42 | Meet the Fockers (2004) -<br>Universal/DreamWorks SKG           | \$516,533,043 |
| 43 | Ghost (1990) - Paramount Pictures                               | \$505,702,588 |
| 44 | Aladdin (1992) - Buena Vista/Walt Disney<br>Pictures            | \$504,050,219 |
| 45 | Troy (2004) - Warner Bros.                                      | \$497,409,852 |
| 46 | Twister (1996) - Universal/Warner Bros.                         | \$494,471,524 |
| 47 | Toy Story 2 (1999) - Buena Vista/Walt<br>Disney Pictures        | \$485,015,179 |
| 48 | Bruce Almighty (2003) - Universal                               | \$484,572,835 |
| 49 | Shrek (2001) - DreamWorks SKG                                   | \$484,409,218 |
| 50 | Saving Private Ryan (1998) -<br>Paramount/DreamWorks SKG        | \$481,840,909 |



## Κατάλογος αναπροσαρμοσμένος

Κατάλογος που έχει αναπροσαρμοσθεί αναφορικά με τον πληθωρισμό.

| Λίστα ταινιών με τις υψηλότερες εισπράξεις(προσαρμοσμένο) |   |                       |
|---|---|-----------------------|
| Σειρά   | Όνομα ταινίας   | Παγκόσμια<br>είσπραξη |
| 1   | Gone With the Wind (1939)*  | \$2,699,710,936*      |
| 2   | Star Wars Episode IV: A New Hope<br>(1977)*   | \$2,591,057,697*      |
| 3   | Snow White and the Seven Dwarfs<br>(1937)*  | \$2,425,862,786*      |
| 4   | Titanic (1997)  | \$2,245,078,983       |
| 5   | Jurassic Park (1993)  | \$1,236,257,268       |
| 6   | Bambi (1942)*   | \$1,191,311,757*      |
| 7   | The Lord of the Rings: The Return of the<br>King (2003)                               | \$1,187,603,356       |
| 8   | Harry Potter and the Philosopher's Stone<br>(Harry Potter and the Sorcerer's Stone in | \$1,077,433,191       |

|    | US) (2001)   |                  |
|----|--|------------------|
| 9  | Star Wars Episode I: The Phantom Menace (1999)           | \$1,054,205,059  |
| 10 | The Lion King (1994)*                                    | \$1,032,957,482* |
| 11 | Independence Day (1996)                                  | \$1,016,915,857  |
| 12 | The Lord of the Rings: The Two Towers (2002)             | \$1,005,580,484  |
| 13 | The Sound of Music (1965)                                | \$978,767,575    |
| 14 | Planet of the Apes (1968)                                | \$977,132,692    |
| 15 | Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest (2006)        | \$973,225,343    |
| 16 | One Hundred and One Dalmatians (1961)*                   | \$966,612,040*   |
| 17 | The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001) | \$961,458,991    |
| 18 | Harry Potter and the Chamber of Secrets (2002)           | \$935,804,406    |
| 19 | Jaws (1975)  | \$912,899,628    |
| 20 | Finding Nemo (2003)                                      | \$908,394,209    |

|    |  |                |
|----|--|----------------|
| 21 | Harry Potter and the Goblet of Fire<br>(2005)                            | \$891,719,985  |
| 22 | Spider-Man (2002)  | \$877,117,127  |
| 23 | The Exorcist (1973)  | \$870,322,714  |
| 24 | Forrest Gump (1994)  | \$864,696,421  |
| 25 | E.T. The Extra-Terrestrial (1982)*                                       | \$851,419,200* |
| 26 | Star Wars Episode III: Revenge of the<br>Sith (2005)                     | \$848,480,246  |
| 27 | Harry Potter and the Prisoner of Azkaban<br>(2004)                       | \$811,115,427  |
| 28 | Spider-Man 2 (2004)  | \$805,131,538  |
| 29 | The Jungle Book (1967)*  | \$802,223,303* |
| 30 | The Sixth Sense (1999)   | \$767,350,777  |
| 31 | The Matrix Reloaded (2003)   | \$775,988,356  |
| 32 | Ghost (1990)   | \$752,150,867  |
| 33 | The Lost World: Jurassic Park (1997)                                     | \$729,047,539  |
| 34 | The Chronicles of Narnia: The Lion, the<br>Witch and the Wardrobe (2005) | \$704,795,008  |



|    |   |                |
|----|---|----------------|
| 35 | Men In Black (1997)   | \$694,579,105  |
| 36 | Star Wars Episode II: Attack of the Clones (2002)             | \$693,187,865  |
| 37 | Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003) | \$687,015,694  |
| 38 | The Sting (1973)  | \$679,018,919  |
| 39 | Doctor Zhivago (1965)   | \$669,977,327  |
| 40 | Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back (1980)*          | \$665,181,894* |

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>ο</sup>

# ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

### 2.1 ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ

Η έννοια της ενδυματολογίας αφορά τη μελέτη των ενδυμάτων από ιστορική, ψυχολογική, κοινωνιολογική, γεωγραφική και κατασκευαστική σκοπιά. Ένδυμα είναι καθετί με το οποίο σκεπάζουμε το σώμα, ενώ ενδυμασία το σύνολο των εξωτερικών κυρίως ενδυμάτων.

Πηγές της ενδυματολογικής έρευνας αποτελούν τα ενδύματα αυτά καθ' αυτά, τα γραπτά μνημεία, ο προφορικός λόγος, οι καλλιτεχνικές απεικονίσεις (πίνακες, γλυπτά και άλλα έργα), τα κάθε λογής σχέδια, η φωτογραφία και οι κινηματογραφήσεις κάθε είδους<sup>13</sup>.

### 2.2 ΕΝΔΥΜΑΤΟΛΟΓΙΑ ΣΤΑ ΟΣΚΑΡ

Οι υποψήφιοι για Όσκαρ δε συναγωνίζονται μόνο για το πολυπόθητο αγαλματάκι, αλλά και για το ποια θα είναι πιο εντυπωσιακή στο κόκκινο χαλί, καθώς οι πιο κομψές εμφανίσεις, κερδίζουν κι αυτές μία θέση στην ιστορία των Όσκαρ. Στη συνέχεια

---

<sup>13</sup> Ιωάννα Παπαντωνίου, Η Ελληνική ενδυμασία. Από την αρχαιότητα ως τις αρχές του 20ου αιώνα, εκδ. Εμπορική Τράπεζα της Ελλάδος, Αθήνα, 2000

θα αναφερθούν τα φορέματα τα οποία έμειναν αξέχαστα στην ιστορία του θεσμού καθώς και ο λόγος που συνέβη αυτό.

Δύο από τα πιο ιστορικά φορέματα στην ιστορία των βραβείων Όσκαρ είναι δημιουργίες της θρυλικής Edith Head, της ενδυματολόγου - σχεδιάστριας η οποία, με 8 Όσκαρ κοστούμιών στην καριέρα της, εξακολουθεί να είναι η γυναίκα που έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα Όσκαρ.

Πέρα από τη σταδιοδρομία της ως πολυβραβευμένη ενδυματολόγος του κινηματογράφου, το 1955 έντυσε την Grace Kelly (εικόνα 6) η οποία κέρδισε τη βραδιά της απονομής το βραβείο καλύτερου γυναικείου ρόλου για την ταινία *Country Girl*. Το φόρεμα που κόστισε 4.000 δολάρια ήταν για την εποχή το ακριβότερο φόρεμα που είχε φορεθεί ως τότε σε τελετή απονομής.



(Εικόνα 6) Grace Kelly (1955)



Το 1970, η Edith επέστρεψε με άλλο ένα γαλάζιο φόρεμα που θα έγραφε ιστορία. Έντυσε την Elizabeth Taylor (εικόνα 7) με ένα φόρεμα ακριβώς στο χρώμα των ματιών της. Το look της απόλυτης ντίβας του σινεμά συμπλήρωνε ως μόνο αξεσουάρ το κολιέ με το τεράστιο διαμάντι 69,42 καρατίων που καμία από τις προκατόχους του δεν είχε τολμήσει να φορέσει δημόσια, αφού θεωρούσαν ότι ήταν υπερβολικά κραυγαλέο.



(Εικόνα 7) Elizabeth Taylor (1970)

Η Audrey Hepburn (εικόνα 8) ήταν εκείνη που καθιέρωσε τη μόδα του little black dress. Στα Όσκαρ του 1988 έδειχνε ακόμη πιο stylish αναμειγνύοντας ριγέ και πουά σε άσπρο και μαύρο.



(Εικόνα 8) Audrey Hepburn (1988)



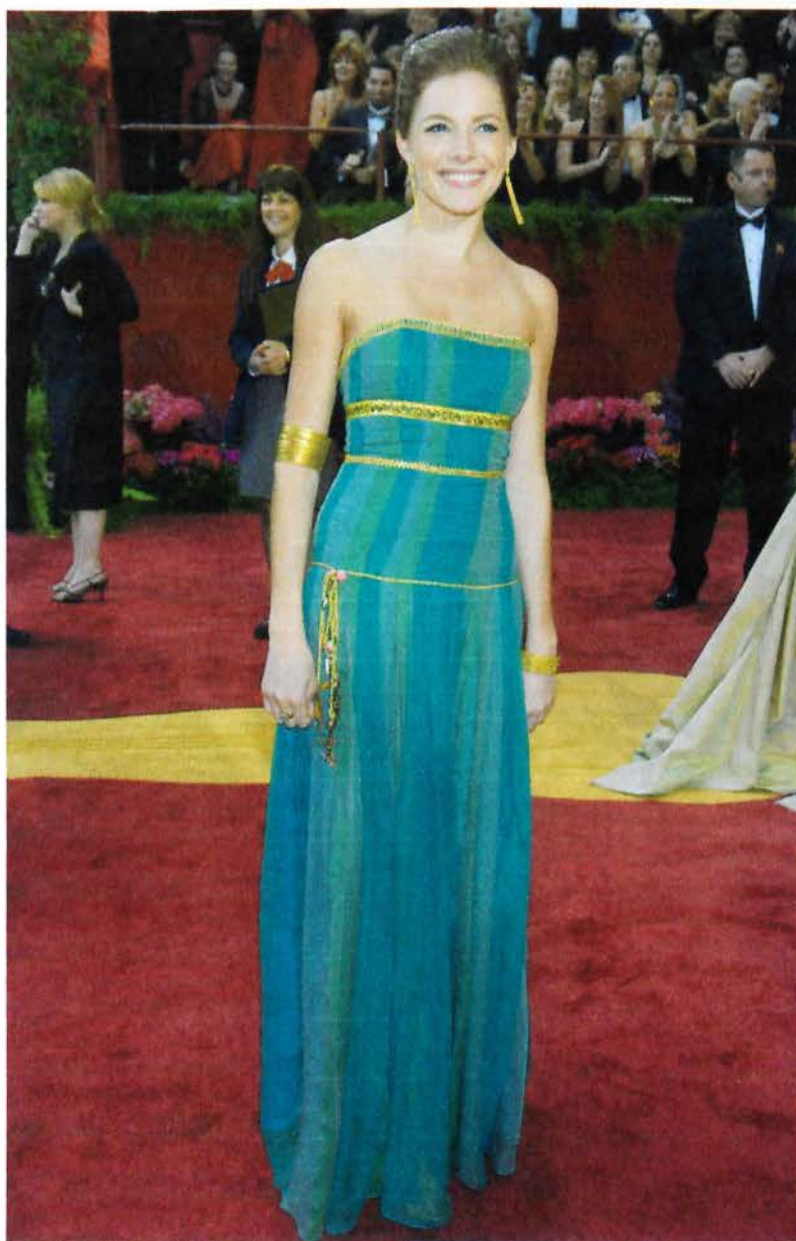
Με άσπρο και μαύρο φόρεμα, διά χειρός Valentino, ξεχώρισε και η Julia Roberts (εικόνα 9) το 2001, η οποία και απέσπασε τις καλύτερες κριτικές για τη στυλιστική της επιλογή.



(Εικόνα 9) Julia Roberts (2001)

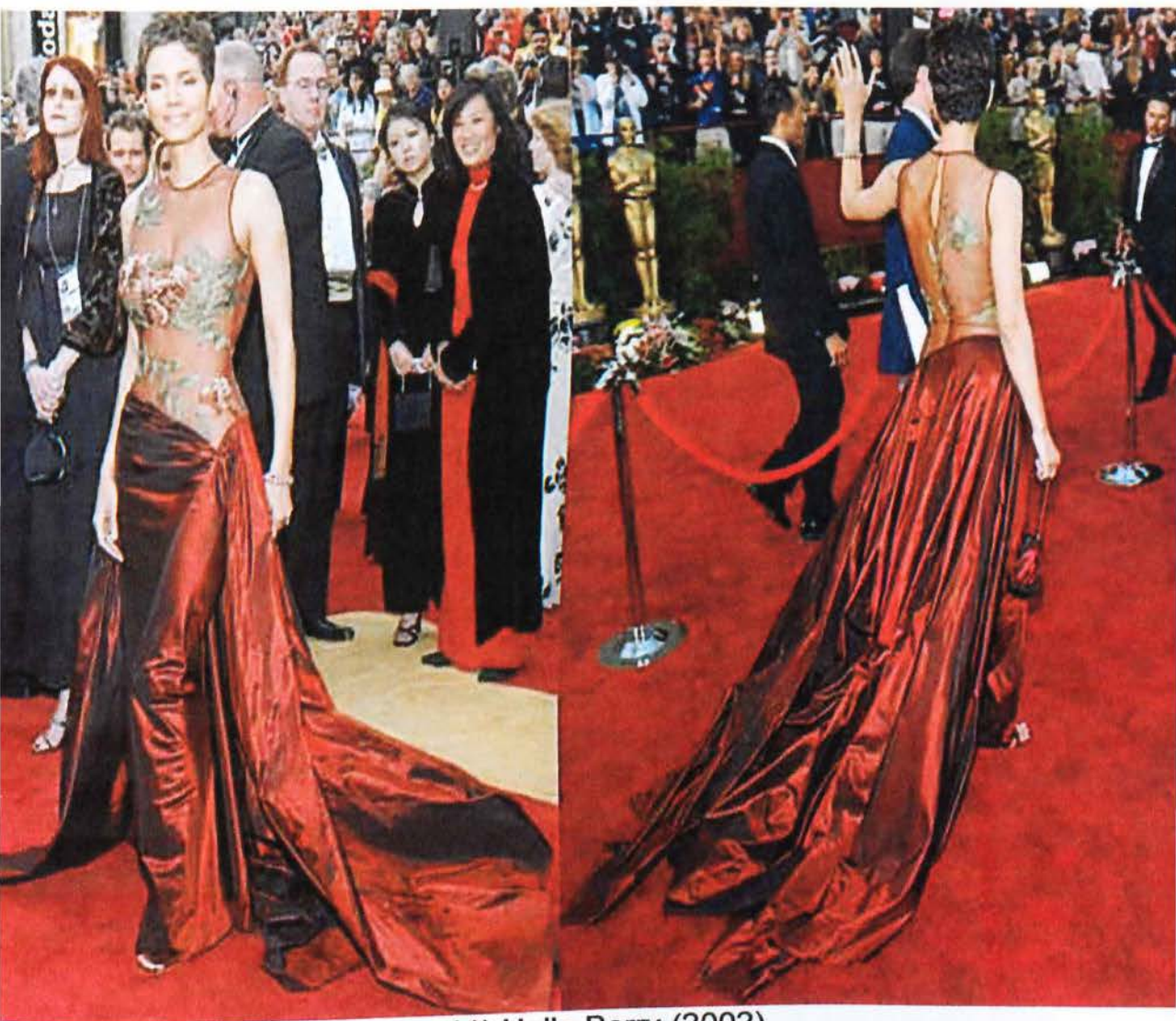


Η Sienna Miller (εικόνα 10) ήταν αυτή που έσπασε τη χρωματική μονοτονία στο κόκκινο χαλί το 2004, φορώντας μία εκθαμβωτική τουαλέτα του επιστήθιου φίλου της Matthew Williamson σε αρχαιοελληνικές γραμμές, χρώματος τουρκουάζ με χρυσό. Η επιτυχημένη της εμφάνιση ολοκληρώθηκε με ένα χρυσό βραχιόλι στο μπράτσο και με χρυσά μακριά σκουλαρίκια.



(Εικόνα 10) Sienna Miller (2004)

Η Halle Berry (εικόνα 11) από την άλλη φόρεσε μία βαθυκόκκινη τουαλέτα του Elie Saab το 2002, η οποία ήταν διάφανη στο επάνω μέρος, με κεντημένα λουλούδια να καλύπτουν το μπούστο της.

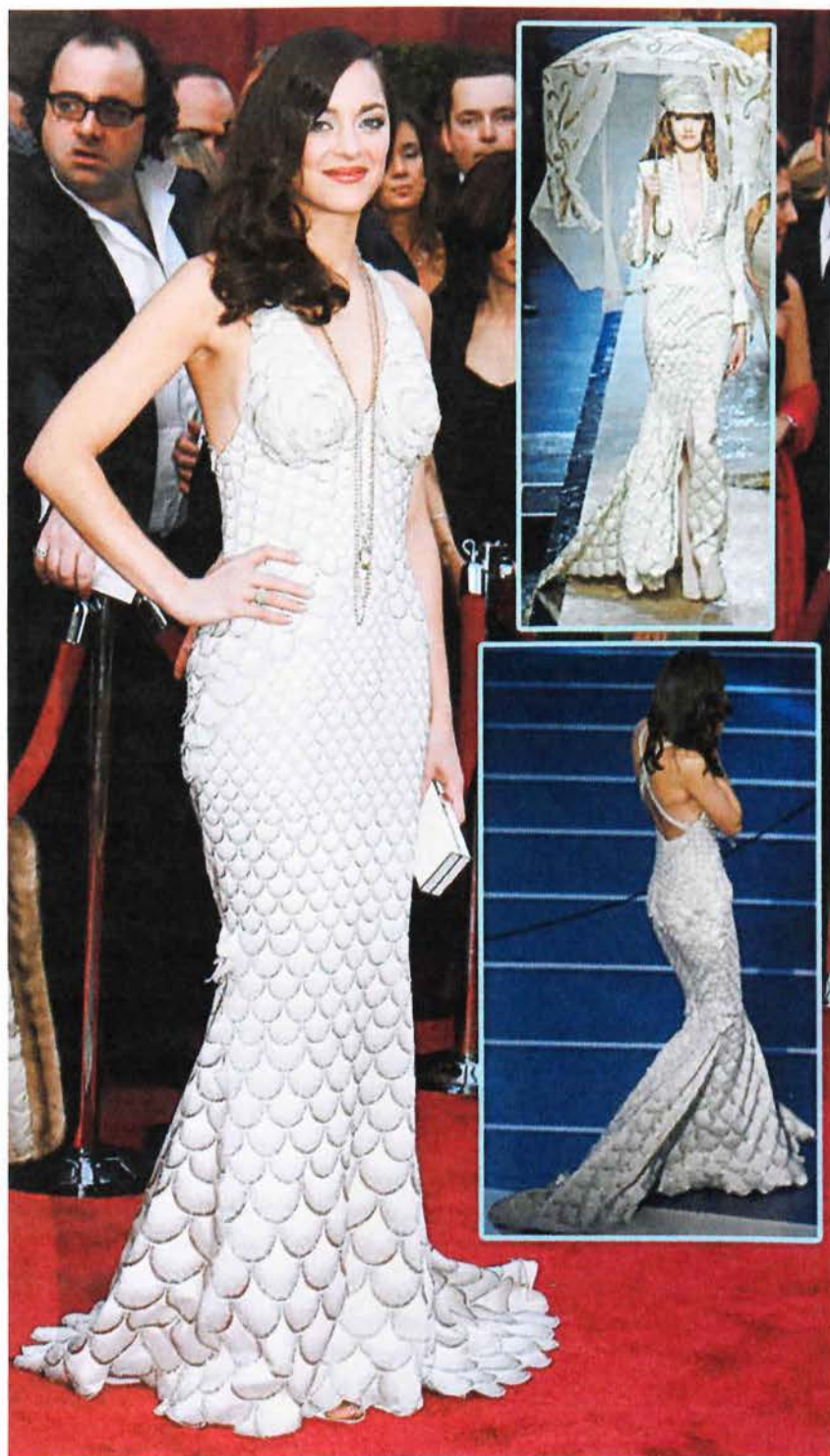


(Εικόνα 11) Halle Berry (2002)

Έχει παρατηρηθεί ότι το λευκό χρώμα επιλέγεται από πολλές σταρ με καστανό μαλλί, καθώς θεωρείται ότι το χρώμα αυτό αναδεικνύει περισσότερο τα χαρακτηριστικά τους στο κόκκινο χαλί.



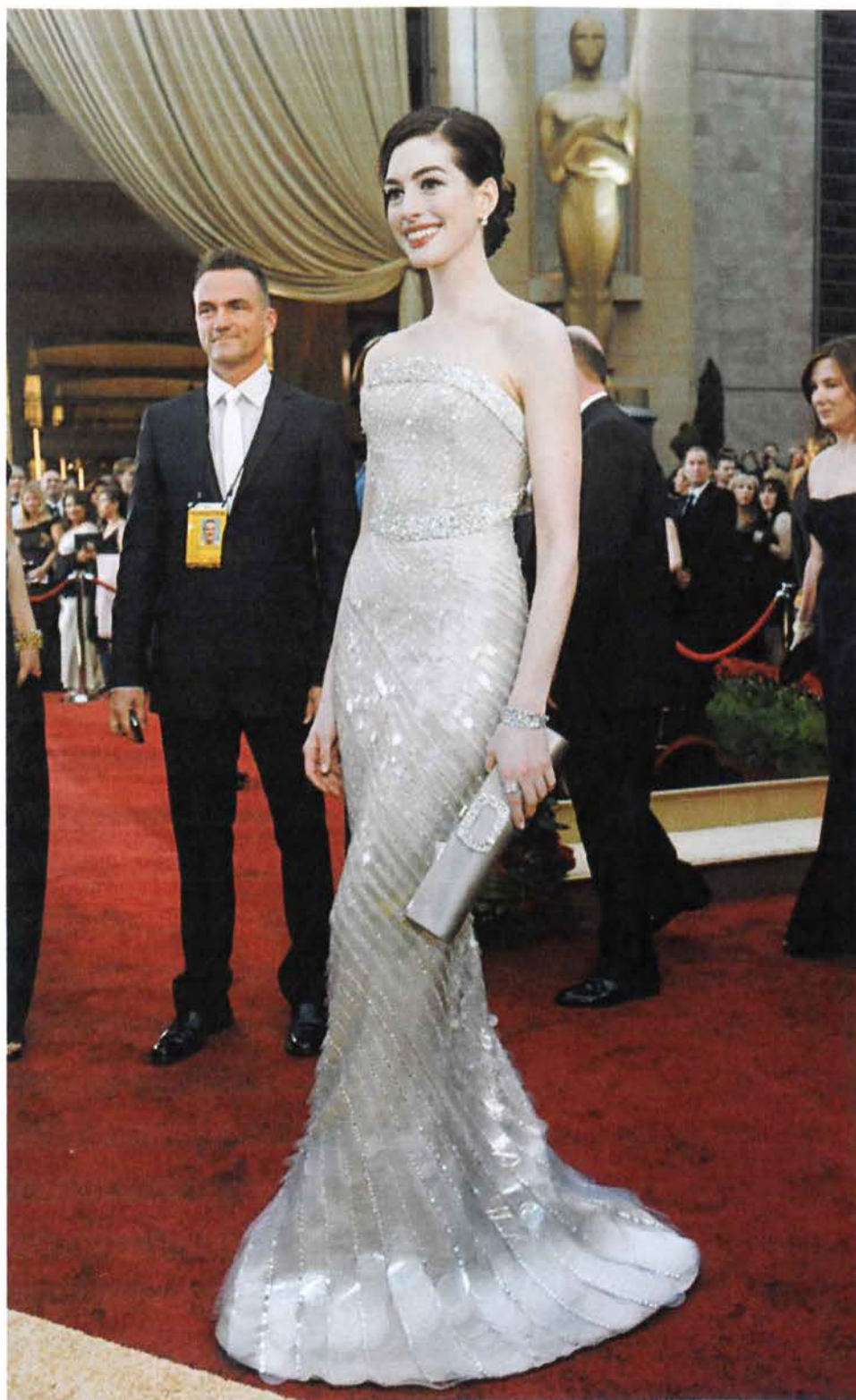
Η Marion Cotillard (εικόνα 12) καθιερώθηκε ως fashion icon χάρη στο φόρεμα-γοργόνα του Gaultier το 2008, με την πλούσια ουρά.



(Εικόνα 12) Marion Cotillard (2008)



Η Anne Hathaway (εικόνα 13) έλαμψε επίσης με άσπρο στραφταλιζέ φόρεμα Armani το 2009.



(Εικόνα 13) Anne Hathaway (2009)

Την ίδια χρονιά, η Marisa Tomei (εικόνα 14) εντυπωσίασε στο χαλί με μία extravagant τουαλέτα με έναν ώμο και ουρά, που έφερε την υπογραφή της Donatella Versace.



(Εικόνα 14) Marisa Tomei (2009)



Στα όσκαρ πολλές φορές προτιμάται ως κλασική επιλογή η εξώπλατη μαύρη τουαλέτα. Ο Galliano επέλεξε εξώπλατη μαύρη τουαλέτα τόσο για την Cate Blanchett (εικόνα 15) το 1999 όσο και για την Penelope Cruz (εικόνα 16) το 2001.



(Εικόνα 15) Cate Blanchett (1999)



(Εικόνα 16) Penelope Cruz (2001)



## 2.2.1 ΝΕΑ ΕΥΚΑΜΠΤΑ ΥΦΑΣΜΑΤΑ

Οι συνδυασμοί των παραδοσιακών νημάτων με άλλα υλικά χρησιμοποιούνται ολοένα και περισσότερο για τη δημιουργία νέων προσαρμόσιμων υφασμάτων. Αυτό το στάδιο είναι εξαιρετικά συναρπαστικό και φαίνεται ότι οι εφευρέτες αυτών των προηγμένων «εύκαμπτων υφασμάτων» δεν είναι προκατειλημμένοι στο να παρουσιάσουν φρέσκες ιδέες και νέες δυνατότητες.

## 2.2.2 ΜΕΤΑΛΛΙΚΑ

Παρόλο που τα μέταλλα θεωρούνται συνήθως στερεά και σκληρά, μπορούν να κατασκευαστούν έτσι ώστε να φαίνονται ρευστά όπως το μετάξι, δημιουργώντας έτσι ένα πολύ όμορφο αποτέλεσμα. Ένα λεπτό μεταλλικό φύλλο, κομμένο σε λωρίδες ή ένα πολύ λεπτό σύρμα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να σχηματιστεί ένα νήμα για κέντημα ή ένα νήμα υφαδιού. Τις περισσότερες φορές, η λωρίδα του μετάλλου ή το σύρμα τυλίγεται σφιχτά γύρω από ένα παραδοσιακό νήμα όπως το βαμβάκι, για να δημιουργήσει ένα ισχυρότερο νήμα. Το μεταλλικό νήμα, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά πριν από αιώνες σε βαριά κεντημένα υφάσματα και ακριβά «υφάσματα χρυσού» για εκκλησιαστικά ράσα και ρόμπες ευγενών, χρησιμοποιήθηκε ευρέως στα υφάσματα της μόδας της δεκαετίας του 1920 και του 1930.

Το Iurex, που αποτελείται από μια λεπτή λωρίδα αλουμινίου, εφευρέθηκε το 1950 και συνδυάστηκε με μια ποικιλία από ίνες για να

κατασκευαστεί ένα μεταλλικό ύφασμα με μεγάλη ζήτηση. Το lugex είναι μερικές φορές χρωματισμένο και συχνά έχει και μια λεπτή πλαστική μεμβράνη για την πρόληψη του μαυρίσματος και την αποφυγή του ερεθισμού του δέρματος. Το lame (γαλλική λέξη για τη λεπτή πλάκα ή λωρίδα) είναι ένα ρευστό, αισθησιακό και δραματικό ύφασμα που κατασκευάστηκε από ένα επίπεδο μεταλλικό νήμα και χρησιμοποιείται κυρίως για βραδινά ρούχα και κουστούμια. Τα υφάσματα που κατασκευάζονταν από μεταλλικά νήματα ήταν ακριβά και δύσκολα να καθαριστούν. Η νέα τεχνολογία μπορεί να παρέχει εξελιγμένα μεταλλικά νήματα τα οποία μπορούν να υφανθούν σε όμορφα και εύπλαστα υφάσματα.

Η Irene van Vliet, μία Ολλανδή σχεδιάστρια γοητευμένη από τις δυνατότητες των υφασμένων μετάλλων, παρήγαγε πλούσια όμορφα υφάσματα χρησιμοποιώντας χαλκό και χάλυβα σε συνδυασμό με φυσικές και συνθετικές ίνες. Οι Ιάπωνες έδειξαν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη δουλειά της, η οποία έχει δημιουργήσει υφάσματα μόδας, για εσωτερικούς χώρους και αρχιτεκτονική.

### **2.2.3 ΧΩΡΙΣ ΥΦΑΝΣΗ**

Πρόκειται για έναν άμεσα επηρεασμένο από τις τεχνολογικές προόδους και εξαιρετικά αναπτυσσόμενο τομέα για τα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα σε όλα τα πεδία που κυμαίνονται από τη μόδα μέχρι τη βιομηχανία. Τα αρχικά παραδείγματα υφασμάτων χωρίς ύφανση είναι το φελτ (felt) και το ύφασμα τάπα (tapa), αλλά



σήμερα υφάσματα χωρίς ύφανση μπορούν να δημιουργηθούν από όλες τις ίνες, τις φυσικές, τις αναγεννημένες και τις συνθετικές. Η πλειοψηφία των υφασμάτων χωρίς ύφανση είναι θερμοπλαστικά υλικά και έτσι μπορούν να διαμορφωθούν και να δημιουργήσουν πολλές πολύπλοκες μορφές. Στις συνθετικές ίνες, ένας καλός τρόπος για την επίτευξη ενός μόνιμου δεσμού είναι η εφαρμογή θερμότητας και πίεσης, είτε σε όλο το ύφασμα ή σε συγκεκριμένα σημεία του. Η αξιοποίηση των θερμοπλαστικών ιδιοτήτων των συνθετικών στην ανάπτυξη των υφασμάτων χωρίς ύφανση, φαίνεται να είναι το μέλλον. Τα νέα υφάσματα χωρίς ύφανση, για παράδειγμα το Tyvek από την DuPont, είναι ανθεκτικά, πλένονται και «αντέχουν» στις περισσότερες χημικές ουσίες. Δεν ξεφτίζουν και έτσι μπορούν να τρυπηθούν ή να υποβληθούν σε πολύπλοκη κοπή (οι πλέον σύγχρονες μέθοδοι κοπής χρησιμοποιούν λέιζερ). Επειδή αυτά τα υφάσματα χωρίς ύφανση είναι φθηνά στην κατασκευή, μπορούν να δαπανηθούν χρήματα για την τελική τους επεξεργασία ώστε να παραχθεί ένα ευρύ φάσμα διαφορετικών εμφανίσεων. Σε μια διαδικασία παρόμοια με την δημιουργία μικρών κυψελίδων, ορισμένα υφάσματα χωρίς ύφανση, μπορούν να ενσωματώσουν ευεργετικές ουσίες που προάγουν την επούλωση της πληγής, όπως το εκχύλισμα φυκιών. Όπως οι μικροΐνες, τα υφάσματα χωρίς ύφανση μπορούν να είναι εξαιρετικά ευέλικτα και η παραγωγή τους ελέγχεται αυστηρά από την αρχή μέχρι το τέλος για να δημιουργηθούν υφάσματα για πολύ συγκεκριμένες χρήσεις.



Οι σχεδιαστές μόδας Mark Eisen και Hussein Chalayan έχουν χρησιμοποιήσει και οι δύο βιομηχανικά υφάσματα χωρίς ύφανση για να δημιουργήσουν μία νέα αισθητική, διαφορετική από τα ενδύματα μίας χρήσης του 1960. Στον κόσμο της μόδας τα υφάσματα χωρίς ύφανση χρησιμοποιούνται γενικά σαν αόρατες φόδρες για γιακάδες και μανσέτες.

#### **2.2.4 ΑΦΡΩΔΗ ΚΑΙ ΛΑΣΤΙΧΑ**

Αναπτυγμένα από τα υφάσματα χωρίς ύφανση, τα συνθετικά αφρώδη παρουσιάζουν ένα ευρύ πεδίο για εξερεύνηση. Τα περισσότερα προέρχονται από συνθετικά πολυμερή και ως εκ τούτου είναι θερμοπλαστικά, καθιστώντας τα πολύ ευπροσάρμοστα. Κυμαίνονται από πολύ απαλά μέχρι πολύ σκληρά, παρέχοντας ζέστη ενώ είναι πολύ ελαφριά σε βάρος. Μπορούν να συνδυαστούν καλά με άλλα υφάσματα και να δώσουν στο προκύπτον υλικό δύναμη και ανθεκτικότητα. Τα πιο πρόσφατα ανεπτυγμένα συνθετικά αφρώδη υφάσματα (εικόνα 17), είναι όλο και περισσότερο ευέλικτα και μπορούν να κοπούν και να σκαλιστούν σαν πηλός. Τα υλικά αυτά έχουν ωραία αίσθηση στο σώμα, διανέμουν ομοιόμορφα το βάρος, επιτρέπουν την κίνηση και επιστρέφουν γρήγορα στην αρχική τους μορφή όταν τσαλακώνονται.

Η ελαστικότητα είναι μία ολοένα και πιο σημαντική ποιότητα στα υφάσματα σήμερα και εδώ συναντιούνται το φυσικό και το συνθετικό καουτσούκ. Το φυσικό καουτσούκ προέρχεται από το

δέντρο *Hevea brasiliensis*, αλλά πλέον το συνθετικό καουτσούκ χρησιμοποιείται πιο συχνά. Το συνθετικό καουτσούκ μπορεί να αναμειχθεί με μια ποικιλία άλλων υλικών για να μεταβάλλει την αισθητική, την υφή και την απόδοση ενός υφάσματος. Το νεοπρέν, για παράδειγμα, μπορεί να συνδυαστεί με ελαστικά υφάσματα και συνθετικά πλεκτά για να παρέχει ασυνήθιστα υφάσματα για στολές δυτών και άλλα αθλητικά είδη.

Η lycra είναι μια ίνα κατασκευασμένη από συνθετικό καουτσούκ από την DuPont, που δημιουργήθηκε αρχικά για τα εσώρουχα. Γνώρισε τεράστια επιτυχία και δένει καλά με ένα ευρύ φάσμα ινών, τόσο φυσικών όσο και συνθετικών. Η lycra έχει εξαιρετική ελαστικότητα, είναι ελαφριά σε βάρος και στεγνώνει πολύ γρήγορα. Χρησιμοποιείται για να προσδίδει ανθεκτικότητα και καλό φινίρισμα στο ένδυμα.



(Εικόνα 17) Στολή φτιαγμένη από αφρώδη υφάσματα

### 2.2.5 ΓΥΑΛΙ

Ένα άλλο υλικό που συνήθως δε συνδέεται με τα κλωστοϋφαντουργικά προϊόντα είναι το γυαλί, το οποίο είναι εκπληκτικά εύπλαστο. Το ύφασμα κατασκευασμένο από γυάλινες ίνες χρησιμοποιείται συχνά για υφάσματα εσωτερικών χώρων, καθώς δε χαλάει με το ηλιακό φως, αλλά φιλτράρει και αντανακλά το φως.

Είναι ανθεκτικό στη μούχλα και το σκόρο, καθιστώντας το ιδανικό για υφάσματα που κρατάνε πολλά χρόνια. Ένα σοβαρό μειονέκτημα των ινών από γυαλί, όμως, που συνήθως τα καθιστά ακατάλληλα για τα υφάσματα της μόδας, είναι ότι έχουν την τάση να ερεθίζουν το δέρμα.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>

### Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.

#### 3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ανεξάρτητα από το εάν μια ταινία τοποθετείται στο παρόν, στο παρελθόν, σε μια απομακρυσμένη περιοχή ή σε έναν φανταστικό χρόνο και μέρος, οι σχεδιαστές κουστουμιών και οι μακιγιέζ συνεργάζονται με το σκηνοθέτη της ταινίας, τον κινηματογραφιστή και την παραγωγή για να αφηγηθούν την ιστορία.

Οι ηθοποιοί ενσαρκώνουν τους φανταστικούς χαρακτήρες του σεναρίου και οι μακιγιέρ και οι σχεδιαστές κουστουμιών συμβάλλουν σε αυτήν τη μεταμόρφωση.

Τα κουστούμια και το μακιγιάζ χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά σε θεατρικές παραστάσεις. Στην σκηνή, το κοινό παρατηρεί τους ηθοποιούς από την κορυφή της κεφαλής τους έως τις πατούσες τους.

Στα θεατρικά κουστούμια και το μακιγιάζ χρησιμοποιούνται έντονα χρώματα και μεγάλα σχέδια, έτσι ώστε αυτά να είναι διακριτά και στην τελευταία σειρά του εξώστη.

Οι σχεδιαστές κουστουμιών και οι μακιγιέζ στο θέατρο εργάζονται στενά με τους σκηνοθέτες, τους σχεδιαστές σκηνικών και τους σχεδιαστές φωτισμού, ώστε να διαμορφώσουν μια συμβατή

άποψη για κάθε έργο, μπαλέτο ή όπερα<sup>14</sup>.

Οι ταινίες αφηγούνται μια ιστορία χρησιμοποιώντας την κινηματογραφική γλώσσα. Αυτή η γλώσσα περιλαμβάνει τη γωνία λήψεως της κάμερας, την κίνηση της κάμερας, την σκηνογραφία, την επεξεργασία και τα ειδικά εφέ.

Αντί να φαίνεται κάθε ηθοποιός από το κεφάλι ως τα δάκτυλα των ποδιών, το κοινό βλέπει μονάχα ό,τι ο σκηνοθέτης θέλει να δείξει και ό,τι η κάμερα επιτρέπει.

Μετά την ολοκλήρωση της κινηματογράφησης, ο σκηνοθέτης θα λάβει περαιτέρω καλλιτεχνικές αποφάσεις στο δωμάτιο επεξεργασίας σχετικά με το ποιες σκηνές θα κρατήσει και ποιες θα κόψει. Αμφότεροι οι σχεδιαστές κουστουμιών και οι μακιγιέζ εργάζονται στενά με τον παραγωγό της ταινίας, το σκηνοθέτη, τον κινηματογραφιστή και τους ηθοποιούς, καθώς και με τους δικούς τους συνεργάτες και μεταξύ τους, για να δημιουργήσουν μια ολική εικόνα που συνάδει με τα μελωδικά θέματα της ταινίας, το σκηνικό και τα συναισθήματα.

### **3.2 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΙΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑ**

Κάθε ένδυμα που φοριέται σε μια ταινία θεωρείται κουστούμι. Τα κουστούμια αποτελούν ένα εργαλείο αφήγησης ιστοριών,

---

<sup>14</sup> Motte R.,(2001), Costume design 101: the art and business of costume design for film and television, Studio City : Michael Wiese Productions.



μεταδίδοντας μικρές λεπτομέρειες της προσωπικότητας και της ιστορίας του κάθε χαρακτήρα, γρήγορα και οικονομικά, στο κοινό. Βοηθούν τους ηθοποιούς να αφήσουν πίσω την προσωπικότητά τους και να γίνουν νέοι και πιστευτοί άνθρωποι στην οθόνη. Παρότι ο κόσμος συχνά συγχέει το σχεδιασμό κουστουμιών με το σχέδιο μόδας, τα δύο αυτά είναι πολύ διαφορετικά.

Οι σχεδιαστές μόδας πουλούν ρούχα· οι σχεδιαστές κουστουμιών βοηθούν τους χαρακτήρες να ζωντανέψουν. Οι σχεδιαστές κουστουμιών μπορούν να ράψουν όμορφα φορέματα και πολυτελή ρούχα, όταν το σενάριο απαιτεί μια λαμπερή είσοδο, όμως πρέπει επίσης να σχεδιάζουν καθημερινά ρούχα, όταν αυτά χρειάζονται για μια σκηνή.

Τα κουστούμια σχεδιάζονται για να φοριούνται από έναν συγκεκριμένο ηθοποιό, ως ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας, σε μια συγκεκριμένη σκηνή, σύμφωνα με τη σχεδιάστρια κουστουμιών Deborah Nadoolman (εικόνα 18).



(Εικόνα 18) Deborah Nadoolman

Η διαδικασία σχεδιασμού κουστουμιού ξεκινά με μια λεπτομερή μελέτη του σεναρίου. Τα σενάρια περιγράφουν τη δράση (τι συμβαίνει σε μια σκηνή), τη χρονική περίοδο (πότε λαμβάνει χώρα η δράση), την τοποθεσία (πού διαδραματίζεται η δράση) και τον αριθμό και την ταυτότητα των χαρακτήρων σε κάθε σκηνή<sup>15</sup>.

Αφού διαβάσει το σενάριο, ο σχεδιαστής κουστουμιών συναντάται με τον σκηνοθέτη για να συζητήσουν το γενικό όραμα της ταινίας και να μελετήσουν τις προσωπικές ιστορίες κάθε χαρακτήρα, τις πιθανές επιλογές διανομής ρόλων, τη γενική χρωματική παλέτα και το συναίσθημα της ταινίας.

Ο σχεδιαστής κουστουμιών τότε ξεκινά το ερευνητικό κομμάτι της διαδικασίας σχεδιασμού. Ως μέρος αυτής της διαδικασίας, οι σχεδιαστές επισκέπτονται βιβλιοθήκες, κοιτάζουν πίνακες και μελετούν εφημερίδες, καταλόγους και περιοδικά από το παρόν ή το παρελθόν, ανάλογα με το χρόνο στον οποίο τοποθετείται η ταινία.

Εάν η σκηνή λαμβάνει χώρα σε ένα σύγχρονο λύκειο, ο σχεδιαστής κουστουμιών μπορεί να επισκεφθεί ένα τοπικό λύκειο και να φωτογραφήσει το προσωπικό, τους καθηγητές και μεμονωμένα τους μαθητές.

Ο σχεδιαστής θα μελετήσει τις τελευταίες τάσεις στα τζιν, τις τσάντες και τα αξεσουάρ και θα λάβει υπόψη το κοινωνικό-οικονομικό υπόβαθρο του σχολικού πληθυσμού, συμπεριλαμβανομένου του

---

<sup>15</sup> Nusim R.,(2008), Character by Design, YMI



πόσα χρήματα ξοδεύουν οι μαθητές για τα ρούχα τους<sup>16</sup>.

Οι σύγχρονες ταινίες είναι περισσότερο δύσκολο να αποκτήσουν κουστούμια από τις ιστορικές ταινίες, διότι το κοινό αντιλαμβάνεται αμέσως εάν τα κουστούμια είναι μη ρεαλιστικά για την περίπτωση, πολύ ακριβά ή λανθασμένα.

Ο στόχος του σχεδιαστή είναι το κοινό να ταυτιστεί με κάποιον από τους ηθοποιούς στη μεγάλη οθόνη. Εάν εκείνη η σκηνή του λυκείου διαδραματίζεται στη δεκαετία του 1950, όπως στην ταινία περιόδου Pleasantville (εικόνα 19) (1998, με κουστούμια της Judianna Makovsky), ο σχεδιαστής θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει

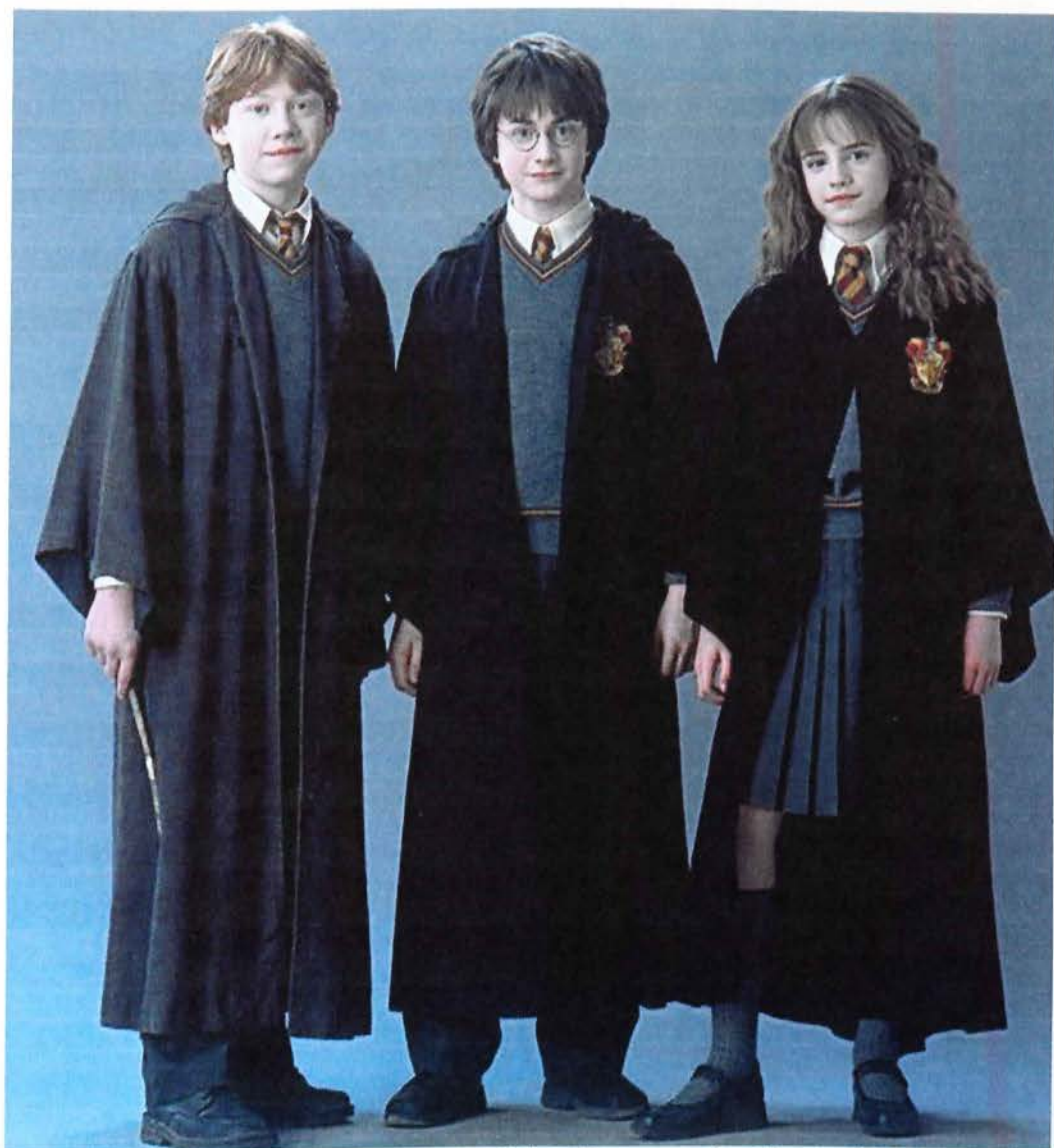


(Εικόνα 19) Η Reese Witherspoon στην ταινία Pleasantville (1988)

παλιές επετηρίδες λυκείων, προσωπικές φωτογραφίες φίλων και οικογένειας, σπιτικές ταινίες και περιοδικά για την έρευνα του σχετικά με την ταινία.

<sup>16</sup> Nadoolman L.,(2007), Dressed: a century of Hollywood costume design, New York : HarperCollins.

Εάν το σχολείο είναι σε μια ταινία φαντασίας, όπως το Hogwarts στο *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001) (εικόνα 20), ο σχεδιαστής θα μπορούσε να μελετήσει μοντέρνες και παραδοσιακές στολές Αγγλικού ιδιωτικού σχολείου και να στηριχθεί στη φαντασία για τα υπόλοιπα<sup>17</sup>.



(Εικόνα 20) *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2001)

Παρότι ο Harry Potter και οι φίλοι του Ron και Hermione υπάρχουν σε έναν φανταστικό κόσμο, εξακολουθούν να παριστάνουν

<sup>17</sup> Motte R.,(2001), *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Studio City : Michael Wiese Productions.



χαρακτήρες με τους οποίους μπορεί να σχετιστεί το κοινό.

Όταν ένα σενάριο καλύπτει αρκετές δεκαετίες ή τοποθετείται σε μια απομακρυσμένη τοποθεσία, τα κουστούμια βοηθούν το κοινό να γνωρίσει πότε και πού εξελίσσεται κάθε σκηνή. Ένα παράδειγμα το οποίο δείχνει την μεταμόρφωση του ηθοποιού με τη βοήθεια των κουστουμιών, εστιάζοντας συγχρόνως και στη διαφοροποίηση που γίνεται στο ντύσιμο του ανάλογα με την ηλικία του αλλά και το είδος της ταινίας είναι το ακόλουθο:



(Εικόνα 21) "Judy Shepherd" στο Jumanji (1995)



(Εικόνα 22) "Amber Atkins" στο Drop Dead Gorgeous (1999)



(Εικόνα 23) "Marie-Antoinette" (2006)

Στις παραπάνω φωτογραφίες βλέπουμε την μεταμόρφωση της ηθοποιού με τη βοήθεια των κουστουμιών σε σχέση με τη ταινία αλλά και την ηλικία της. Συγκεκριμένα οι εικόνες παρουσιάζουν την ηθοποιό Kirsten Dunst (εικόνες 21,22,23), σε τρεις βασικούς ρόλους της καριέρα της, στους οποίους παρουσιάζεται με διαφορετική ενδυματολογική εικόνα από τη μια λόγω του ρόλου και από την άλλη λόγω της ηλικίας που ήταν όταν γυρίστηκε η ταινία αλλά και ο χαρακτήρας της ταινίας<sup>18</sup>.

Στην ταινία του 2002 Frida, βασισμένη στη ζωή της Μεξικανής καλλιτέχνιδας Frida Kahlo (Salma Hayek), η Frida εξελίσσεται από μια μαθήτρια σε μια γυναίκα μέσης ηλικίας (εικόνα 24).

<sup>18</sup> Schreier S.,(1998),Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style, New York, N.Y. : Rizzoli, Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών





(Εικόνα 24) Frida Kahlo (2002)

Η σχεδιάστρια κουστουμιών Julie Weiss έντυσε την Hayek πρώτα με μια στολή μαθήτριας, κατόπιν ως μια νεαρή διευθύντρια με κομψά φορέματα της δεκαετίας του 1920, έπειτα με χρωματιστές κεντημένες στο χέρι Μεξικάνικες Ινδιάνικες μπλούζες, παρόμοιες με αυτές που η αληθινή Kahlo φορούσε για το υπόλοιπο της ζωής της, καθώς γίνεται μια σίγουρη καλλιτέχνης μέσης ηλικίας και πολιτική ακτιβίστρια. Οι εναλλαγές των κουστουμιών της Kahlo αντικατοπτρίζουν την εξέλιξή της ως άτομο.

Οι σχεδιαστές συχνά μεταποιοούν παλαιά ενδύματα, όπως έκανε η Arianne Phillips στο *Walk the Line* (2005), στην ταινία όπου

περιγράφεται η ζωή του αστεριού της country μουσικής Johnny Cash και της γυναίκας του, June Carter. Η Phillips «πάντρεψε» τα παλαιά ενδύματα που βρήκε με εκείνα που σχεδίασε, χρησιμοποιώντας παλαιά τυπωμένα υφάσματα από τις δεκαετίες του 1950 και του 1960. Επέμεινε στο παλιό ύφασμα διότι τα συνθετικά μοντέρνα υφάσματα δεν κινούνται ή πέφτουν κατά τον ίδιο τρόπο. Τα κουστούμια δε χρειάζεται να αντιγράφουν επακριβώς την εποχή της ταινίας, όμως πρέπει να φαίνονται σωστά στο κοινό.

Οι σχεδιαστές μπορούν να υπερβάλλουν με το χρώμα, το στυλ και τη σιλουέτα για τη δημιουργία των δραματικών εφέ. Λόγου χάρη, όταν ο σκηνοθέτης του *Memoirs of a Geisha* (εικόνα 25) αντιλήφθηκε ότι μια πιο ερωτική, περισσότερο σύγχρονη εικόνα θα ήταν πιο ευχά-



(Εικόνα 25) Σκηνή απ' την ταινία *Memoirs of a Geisha* (2005)



ριστη σε μη-Ιάπωνες θεατές, η σχεδιάστρια Colleen Atwood διαμόρφωσε κιμονό περισσότερο αποκαλυπτικά από τα παραδοσιακά ενδύματα<sup>19</sup>.

### **3.3 ΤΑ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΣΤΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ**

Στην πραγματική ζωή, ο κόσμος δεν φορά πάντα ρούχα ολοκαίνουρια. Μια έφηβη μπορεί να φορά μια αγαπημένη καλοφθαρμένη φούστα, ένα ζευγάρι σκουλαρίκια από το τοπικό εμπορικό κέντρο και ένα κασκόλ γενεθλίων από την καλύτερή της φίλη. Μολονότι το κοινό συναντά τους χαρακτήρες της ταινίας μόλις αυτή αρχίζει, οι χαρακτήρες πρέπει να δείχνουν ότι έχουν ζήσει προτού η ιστορία ξεκινήσει, όπως οι πραγματικοί άνθρωποι.

Πριν ξεκινήσει η κινηματογράφηση, αναλύονται από το σκηνοθέτη, το σχεδιαστή κουστουμιών, το μακιγιέζ και τον ηθοποιό, οι κρυφές πτυχές της προσωπικότητας ενός χαρακτήρα – ανησυχία, κατάθλιψη, οικονομικά προβλήματα, πρόβλημα αλκοολισμού – και η άμυνα του χαρακτήρα (η συναισθηματική και ψυχολογική αλλαγή του χαρακτήρα κατά τη διάρκεια της ταινίας), ώστε να καθοριστεί ο αποτελεσματικότερος τρόπος για την αφήγηση της ιστορίας<sup>20</sup>.

Τα κουστούμια μεταδίδουν πληροφορίες για τις κοινωνικές και

---

<sup>19</sup> Schreier S.,(1998),Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style, New York, N.Y. : Rizzoli, Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών

<sup>20</sup> Nusim R.,(2008), Character by Design,YMI

οικονομικές περιστάσεις των χαρακτήρων, τις προσωπικότητές τους και τους ρόλους τους στην ιστορία, προτού καν ειπωθεί μια λέξη διαλόγου.

Στο *In Her Shoes* (2005) (εικόνα 26), η Maggie, που ερμήνευσε η Cameron Diaz, είναι μια νεαρή γυναίκα με ελεύθερο πνεύμα, που ντύνεται με σέξι, πολύχρωμα εμπριμέ ρούχα, ενώ η προσγειωμένη και μορφωμένη αδερφή της Rose (Toni Colette), φορά επαγγελματικά, μονόχρωμα κουστούμια. Η σχεδιάστρια Sophie de



(Εικόνα 26) Rose και Maggie απ' την ταινία *In Her Shoes* (2005)

Rakoff τονίζει τις αντίθετες προσωπικότητες της Maggie και της Rose με λεπτές και συγκεκριμένες επιλογές των αξεσουάρ.

Τα κουστούμια της σχεδιάστριας Sharen Davis για την ομάδα



κοριτσιών της δεκαετίας του 1950 στο μιούζικαλ Dream girls (2006) αντανακλούν την πορεία της σταδιοδρομίας των κοριτσιών από τους ερασιτεχνικούς διαγωνισμούς (εικόνα 27) ταλέντων στην απόκτηση παγκόσμιας φήμης(εικόνα 28).



Εικόνα 27) Οι ηρωίδες του μιούζικαλ Dream girls στην αρχή της πορείας τους(2006)



κόνα 28) Οι ηρωίδες του μιούζικαλ Dream girls στο απόγειο της καριέρας τους (2006)

Όταν πρωτοξεκινούν, αυτές οι νεαρές τραγουδίστριες φορούν απλά φορέματα δικής τους δημιουργίας. Όταν γνωρίζουν την απόλυτη επιτυχία, τα απλά φορέματα δίνουν τη θέση τους σε πιο εξεζητημένα και λαμπερά κοστούμια<sup>21</sup>.

Τα κοστούμια μπορούν να αγοραστούν καινούρια, να νοικιαστούν ή να ραφτούν. Όποτε είναι απαραίτητο, οι σχεδιαστές κοστούμιών χρησιμοποιούν μια ποικιλία τεχνικών για να τα κάνουν να φαίνονται ρεαλιστικά φορεμένα.

Τα ενδύματα βρωμίζουν, φθείρονται ή ξεφτίζουν σε μέρη όπου αυτή η διαδικασία θα συνέβαινε φυσιολογικά με το χρόνο. Μετά από λίγη φθορά, όλα τα μπουφάν, τα τζιν και τα πουκάμισα φθείρονται

<sup>21</sup> Nadoolman L.,(2007), Dressed: a century of Hollywood costume design, New York : HarperCollins.



στο μανικέτι, το κολάρο και την ούγια<sup>22</sup>.

Τα τζιν σακουλιάζουν στο γόνατο και οι τσέπες φαρδαίνουν από τα κλειδιά αυτοκινήτου και τα κινητά τηλέφωνα. Η φόρμα ενός μηχανικού μπορεί να έχει λεκέδες από γράσο, εκεί που από συνήθεια σκουπίζει τα χέρια του. Για να παλαιώσουν ή να «σπάσουν» ένα φρεσκοφτιαγμένο κουστούμι, ο σχεδιαστής και το προσωπικό κουστουμιών εφαρμόζουν την «τεχνική» του πλουσίματος ή του στεγνού καθαρίσματος.

Τα εργαλεία παλαίωσης περιλαμβάνουν βούρτσες σουέντ για το τρίψιμο του δέρματος, βαφή για το χρωματισμό των ρούχων και ορυκτέλαιο για την προσθήκη «λεκέδων ιδρώτα» σε καπέλα.

Το προσωπικό χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό λευκαντικού, μπογιάς, γυαλόχαρτου, λεπίδων ξυραφιού, λιμών και πολλών άλλων για το κουρέλιασμα και το ξέβαμμα των κουστουμιών.

Ένα αποστειρωμένο αργιλικό προϊόν, επωνομαζόμενο ως γη του fuller, χρησιμοποιείται συχνά στα Westerns για να κάνει τους cowboys να δείχνουν σαν να έχουν κοιμηθεί έξω στην ύπαιθρο πάνω σε σκονισμένα καρότσα. Εάν τα κουστούμια αγοραστούν ή νοικιαστούν, πρέπει να μεταποιηθούν για να ταιριάζουν σε κάθε ηθοποιό.

Αφού ο ηθοποιός Harrison Ford δοκίμασε πολλά διαφορετικά καπέλα για το ρόλο του ως Indiana Jones στο *Raiders of the Lost Ark*

---

<sup>22</sup> Nadoolman L.,(2007), *Dressed: a century of Hollywood costume design*, New York : HarperCollins.

(1981) (εικόνα 29), η σχεδιάστρια κουστουμιών Deborah Nadoolman επινόησε ένα καπέλο με χαμηλότερη κορυφή για να κολακεύει το πρόσωπό του και στενότερο γείσο για να τονίζονται τα εκφραστικά μάτια του Ford.



(Εικόνα 29) Ο Harrison Ford σε σκηνή απ' την ταινία Indiana Jones στο Raiders of the Lost Ark (1981)



Παρότι η Nadoolman θα μπορούσε να αγοράσει ένα παλιό δερμάτινο μπουφάν για τον χαρακτήρα, λόγω του ότι το σενάριο απαιτούσε επεισόδια δράσης χρησιμοποιώντας κασκαντέρ, σχεδίασε και έραψε μια δωδεκάδα νέα δερμάτινα μπουφάν. Και τα δώδεκα μπουφάν «παλαιώθηκαν» το ίδιο ώστε να μοιάζουν πανομοιότυπα στην οθόνη<sup>23</sup>.

Οι σχεδιαστές κουστουμιών παρέχουν επίσης κουστούμια για συνοδούς ηθοποιούς, κασκαντέρ, κομπάρσους (έκτακτοι ηθοποιοί) και χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων.

Καθένας από αυτούς χρειάζεται ιδιαίτερη μελέτη και προσοχή. Λόγου χάρη, οι κασκαντέρ φορούν ακριβώς τα ίδια κουστούμια με τους ηθοποιούς που αντικαθιστούν σε μια σκηνή δράσης, αλλά τα κουστούμια τους πρέπει να ραφτούν έτσι ώστε να προσαρμόζεται εξοπλισμός ασφαλείας όπως βάτα και εξάρτηση για τους πυροβολισμούς (τρακατρούκες), τις μεγάλες πτώσεις ή την επικίνδυνη οδήγηση.

Τα κουστούμια για τους κομπάρσους σχεδιάζονται στην κατάλληλη εποχή και στυλ. Ο σχεδιαστής κουστουμιών του Bugsy (1991), Albert Wolsky, αναφέρει: «Ενδιαφέρομαι πάρα πολύ για τους έκτακτους ηθοποιούς, διότι είναι σαν το σκηνικό. Θέτουν τον τόνο. Δεν μπορείς απλώς να δημιουργήσεις την εποχή με τους βασικούς σου ηθοποιούς· πρέπει να υπάρχουν οι έκτακτοι».

Τα κουστούμια των έκτακτων ηθοποιών και των συνοδών

---

<sup>23</sup> Nusim R.,(2008), Character by Design, YMI

ηθοποιών θα πρέπει να έχουν τα σωστά χρώματα και στυλ για το σκηνικό της ταινίας, αλλά να αποφεύγουν την έμφαση ώστε να μην αποσπούν την προσοχή από τους αστέρες.

### 3.4 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΑ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗ ΣΥΝΘΕΣΗ

Τα κουστούμια είναι τμήμα της οπτικής σύνθεσης κάθε πλαισίου της ταινίας. Ακριβώς όπως τα στοιχεία ενός πίνακα συνεργάζονται για να σχηματίσουν μια αρμονική εικόνα, έτσι και τα κουστούμια πρέπει να εναρμονίζονται με τον φωτισμό και τα σκηνικά.

Το χρώμα, το σχήμα, η γραμμή και η υφή, όλα λαμβάνονται υπόψη κατά το σχεδιασμό των κουστουμιών για μια ταινία. Το χρώμα, ένα από τα σπουδαιότερα στοιχεία στο βαλιτσάκι του σχεδιαστή, υποδεικνύει το συναίσθημα και την ατμόσφαιρα μιας ιστορίας.

Τα θερμά κόκκινα παράγουν ένα διαφορετικό εφέ από τα απαλά μπλε, για παράδειγμα. Ένας ζοφερός, καταθλιπτικός μελλοντικός κόσμος, σαν αυτόν που αναπαρίσταται στην ταινία *Blade Runner* (1982), με κουστούμια σχεδιασμένα από τους Charles Knode και Michael Kaplan, χρησιμοποιεί ψυχρές, σκοτεινές σκιές για να προκαλέσει ένα θλιβερό συναίσθημα<sup>24</sup>.

Η σχεδιάστρια κουστουμιών Nancy Steiner χρησιμοποίησε διαφορετικά χρώματα(εικόνα 30) για να δείξει με λεπτομέρεια την προσωπικότητα κάθε μέλους της δυσλειτουργικής οικογένειας στο

---

<sup>24</sup> Nadoolman L.,(2007), *Dressed: a century of Hollywood costume design*, New York : HarperCollins.



Little Miss Sunshine (2006). Αν και τα χρώματα των κουστουμιών μπορεί να περάσουν απαρατήρητα στο κοινό, επηρεάζουν ωστόσο υποσυνείδητα τις απόψεις των θεατών για τους χαρακτήρες.



(Εικόνα 30) Little Miss Sunshine (2006)

Τα κουστούμια χρησιμοποιούνται επίσης για να εστιάσουν την προσοχή στους κύριους ηθοποιούς και τη σπουδαία δράση σε μια σκηνή.

Ο Jeffrey Kurland, σχεδιαστής κουστουμιών του Erin Brockovich (2000), έντυσε τους δευτερεύοντες χαρακτήρες με χρώματα που δεν θα αποσπούσαν την προσοχή από το αστέρι Julia Roberts.

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ  
ΤΕΙ ΠΕΙΡΑΙΑ

Οι αμώδεις γήινοι τόνοι των κουστουμιών τους αντανakλούσαν το σκηνικό ερήμου της ταινίας και παρείχαν ένα ουδέτερο υπόβαθρο, έναντι του οποίου ξεχώριζαν τα ανοιχτόχρωμα και προκλητικά ντυσίματα της Roberts (εικόνα 31,32,33).

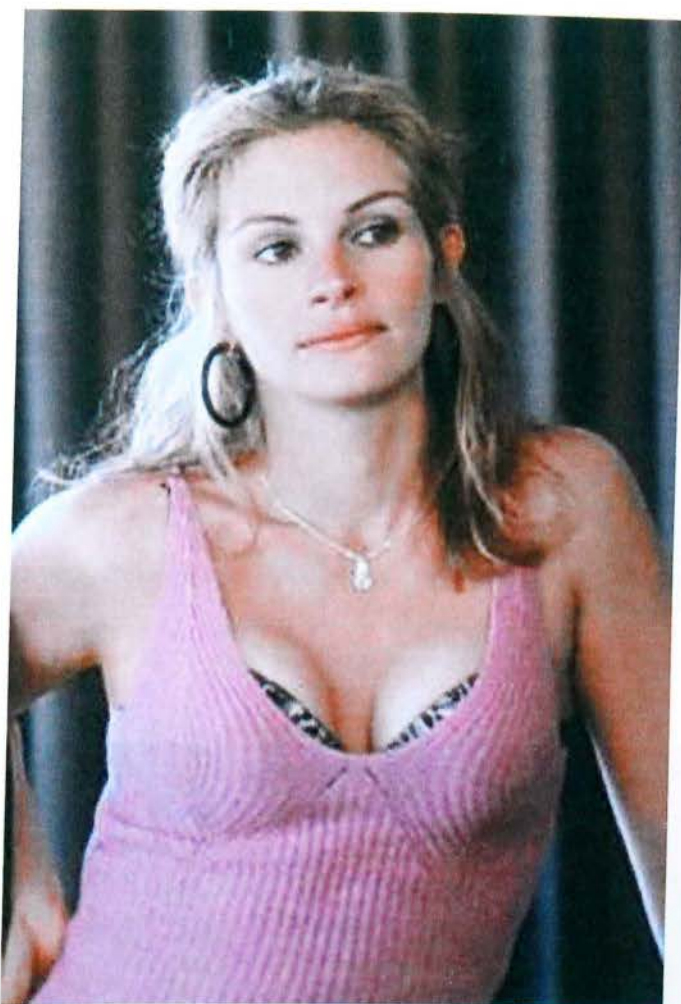


(Εικόνα 31) Erin Brockovich (2000)



(Εικόνα 32) Erin Brockovich (2000)





(Εικόνα 33) Erin Brockovich (2000)

Τα κουστούμια μπορούν να αλλάξουν τη μορφή του σώματος ενός ηθοποιού ώστε να αντανakλούν την εποχή και την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Τα αποκαλυπτικά, στενά ρούχα δείχνουν σέξι, ενώ τα ρούχα που κρύβουν το κορμί, εμφανίζουν έναν χαρακτήρα πιο συντηρητικό ή ντροπαλό<sup>25</sup>.

Οι απαλές σιλουέτες προσδίδουν στους χαρακτήρες μια ευαίσθητη ή low profile εικόνα, ενώ το αυστηρό και κομψό ντύσιμο εκπέμπει εξουσία.

Οι εικονικοί χαρακτήρες, όπως ο Little Tramp του Charlie

<sup>25</sup> Nusim R.,(2008), Character by Design,YMI

Charlin, μπορούν να αναγνωρισθούν από τις σιλουέτες τους. Τα βάτα μπορούν να εφοδιάσουν μια πολύ λεπτή ηθοποιό με μερικά παραπάνω κιλά ή μια εγκυμοσύνη ή να δώσουν σε έναν γεροδεμένο ηθοποιό την εμφάνιση στενών, πεσμένων ώμων.

Τα βάτα, οι ζώνες και άλλα ενδύματα μπορούν ακόμη να κάνουν έναν ηθοποιό να φαίνεται διαφορετικού φύλου, όπως μεταμόρφωσαν την Gwyneth Paltrow σε ένα σημείο στο *Shakespeare in Love* (1998) (εικόνα 34) ή τον Robin Williams στο *Mrs. Doubtfire* (1993).



Εικόνα 34) Η Gwyneth Paltrow ως άνδρας στην ταινία *Shakespeare in Love* (1998)

Οι σχεδιαστές συχνά εργάζονται από έξω προς τα μέσα, όταν δημιουργούν έναν χαρακτήρα. Τα εσώρουχα της περιόδου από τον 19<sup>ο</sup> αιώνα ή από τις αρχές της δεκαετίας του 1950 μπορεί να μην προβάλλονται καθόλου στο κοινό, όμως επηρεάζουν τις κινήσεις των



ηθοποιών και τις ερμηνείες τους.

Μια ηθοποιός που φορά έναν κορσέ ή μια ζώνη, για παράδειγμα, στέκεται πιο στητά και κινείται με περισσότερη δυσκολία από ότι εάν φορούσε ελαφρά μοντέρνα εσώρουχα. Κάθε ιστορικό σκηνικό απαιτεί διαφορετικά σχήματα ενδυμάτων, όπως τα ελαφρά υφάσματα με πτυχές των Ρωμαϊκών τηβέννων, τις αυστηρές φούστες με στεφάνια και στριφώματα της Βικτωριανής εποχής και τέλος τις κοντές μίνι φούστες της δεκαετίας του 1960.

Τα παπούτσια επηρεάζουν επίσης τη στάση και το βάδισμα ενός ηθοποιού. Το στραβοκάνικο περπάτημα ενός cowboy με μπότες, το χοροπηδητό ενός μαθητή λυκείου με τα πάνινα παπούτσια και το καμαρωτό περπάτημα ενός μοντέλου μόδας με τα ψηλοτάκουνα εκφράζουν διαφορετικές πτυχές για κάθε άτομο.

Στην ταινία του 2006 *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, η σχεδιάστρια κουστουμιών Penny Rose παρουσίασε τον ηθοποιό Stellan Skarsgård με ένα ζεύγος παπουτσιών, τα οποία ήταν ένα νούμερο μεγαλύτερα<sup>26</sup>. Αντί να ξεφορτωθεί τα παπούτσια, ο Skarsgård εφηύρε ένα διακριτικό περπάτημα για τον χαρακτήρα του, τον ναύτη "Bootstrap Bill".

Η υφή είναι ο τρόπος με τον οποίο το ύφασμα γίνεται αντιληπτό στην αφή και φαίνεται στο μάτι. Η υφή των υφασμάτων κυμαίνεται από την τραχύτητα της λινάτσας στην απαλότητα του μεταξιού. Η υφή ενός ενδύματος μπορεί να υπαινίσσει το επάγγελμα ενός

---

<sup>26</sup> Motte R.,(2001), *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Studio City : Michael Wiese Productions.

χαρακτήρα, το κοινωνικό του κύρος και την οικονομική του κατάσταση<sup>27</sup>. Ένας εργάτης φάρμας μπορεί να ντυθεί με πρόχειρο επενδυτή, ενώ ένας εξερευνητής της Αρκτικής φορά ανακλαστική νάιλον ενδυμασία γεμάτη με χνούδια.

Εξαιτίας της επίδρασης της κάμερας και του φωτισμού στον τρόπο με τον οποίο τα χρώματα και η υφή φαίνονται στην ταινία, οι σχεδιαστές κουστουμιών εργάζονται στενά με τους κινηματογραφιστές. Ορισμένα υφάσματα είναι επιτηδευμένα λαμπερά μπροστά στην κάμερα. Τα σχέδια και η υφή που μπορεί να δείχνουν καταπληκτικά σε ένα άτομο, μπορεί να είναι άσχημα ή υπερβολικά, όταν μεγεθυνθούν σε μια οθόνη σινεμά. Όταν δημιουργούνται αμφιβολίες για ένα συγκεκριμένο ύφασμα ή την εμφάνιση ενός χαρακτήρα, ο σκηνοθέτης μπορεί να ζητήσει να γίνουν δοκιμές στην κάμερα για να σιγουρευτεί ότι το κουστόμι έχει την επιθυμητή επίδραση.

---

<sup>27</sup> Schreier S.,(1998),Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style, New York, N.Y. : Rizzoli, Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών



### 3.5 ΤΟ ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ

Όπως και οι σχεδιαστές κουστουμιών, έτσι και οι μακιγιέζ συνιστούν δημιουργούς ιστοριών. Άσχετα με το αν το σενάριο προϋποθέτει οι ηθοποιοί να δείχνουν όμορφοι ή ρακένδυτοι, νεότεροι ή γηραιότεροι ή σαν τέρατα ή άλλα φανταστικά όντα, οι μακιγιέζ και οι κομμωτές βοηθούν το κοινό να πιστέψει πως ό,τι βλέπουν στην οθόνη του σινεμά είναι πραγματικό.

Το κινηματογραφικό μακιγιάζ είναι συνδυασμός τέχνης και επιστήμης. Είναι ταυτόχρονα διορθωτικό, καλύπτοντας ελαττώματα και δίνοντας έμφαση σε ελκυστικά γνωρίσματα, και δημιουργικό, επιτρέποντας στους ηθοποιούς να υποδυθούν σχεδόν οποιοδήποτε τύπο χαρακτήρα<sup>28</sup>. Το κινηματογραφικό μακιγιάζ που χρησιμοποιείται για να κρύψει πόρους, ρυτίδες και άλλες ατέλειες του προσώπου, θα πρέπει να αντέχει στο εξονυχιστικό κοντινό πλάνο, όταν μεγεθυνθεί στην οθόνη.

Το μακιγιάζ και τα χτενίσματα πρέπει να δείχνουν φυσιολογικά, αλλά να έχουν αρκετή διάρκεια ώστε να διατηρούνται για πολλές ώρες κάτω από «καυτά» φώτα, καθώς οι ηθοποιοί μάχονται, φιλιούνται ή ιδρώνουν. Ο καλός σχεδιασμός μακιγιάζ προϋποθέτει έρευνα, πειραματισμό και μερικές φορές εφεύρεση προϊόντων ή συσκευών μακιγιάζ.

Το 1914 ο Max Factor, μακιγιέζ και χημικός, δημιούργησε το

---

<sup>28</sup> Nadoolman L.,(2007), Dressed: a century of Hollywood costume design, New York : HarperCollins.

πρώτο μακιγιάζ ειδικά για ταινίες: ελαφρύ, ημι-στέρεο μακιγιάζ. Αξίζει να αναφερθεί ότι η πρώτη γενιά ασπρόμαυρων ταινιών δεν κατέγραψε ποικιλία χρωμάτων. Οι κόκκινοι τόνοι, λόγω χάρη, φαίνονταν μαύροι στην οθόνη, κάτι που διόρθωναν οι ηθοποιοί με τη χρήση μακιγιάζ με μπλε ή πράσινες αποχρώσεις. Μετά την ανάπτυξη της παγχρωματικής ταινίας, η οποία κατέγραφε ολόκληρο το φάσμα των χρωμάτων, αναπτύχθηκε ένα μακιγιάζ με φυσικότερη εμφάνιση, το επονομαζόμενο «παγχρωματικό μακιγιάζ»<sup>29</sup>.

Οι περισσότεροι ηθοποιοί του βουβού κινηματογράφου δημιούργησαν και εφάρμοσαν το δικό τους μακιγιάζ. Ένας από τους πιο ευρηματικούς ήταν ο Lon Chaney, ο οποίος συχνά αποκαλούνταν ο «άνθρωπος με τα χίλια πρόσωπα». Χρησιμοποιούσε υλικά όπως το δέρμα ψαριού, κερί νεκροθάφτη και περούκες για να διαμορφώσει τους χαρακτήρες του.

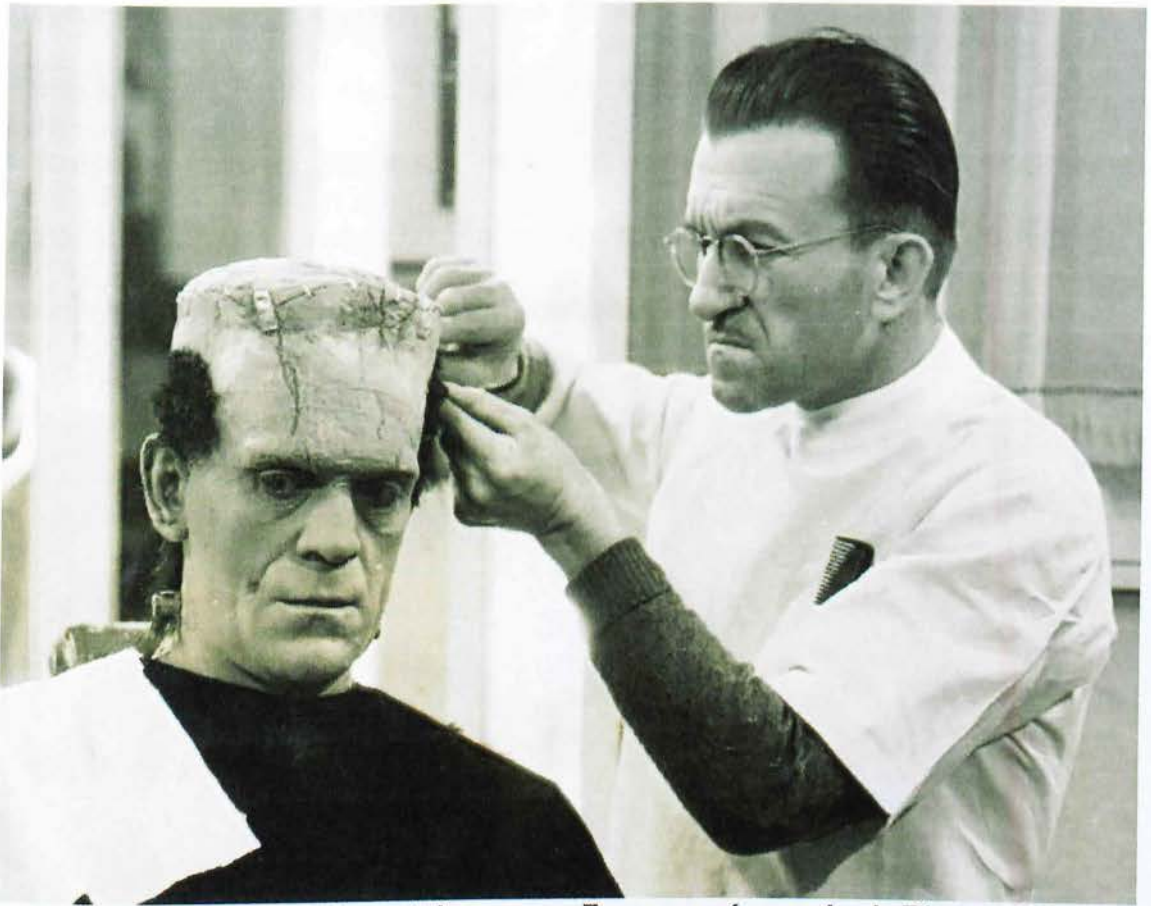
Στην ταινία *The Road to Mandalay* του 1926, φόρεσε έναν γυάλινο φακό, παρόμοιο με ένα μοντέρνο φακό επαφής, ώστε να κάνει το ένα μάτι να φαίνεται τυφλό. Για το ρόλο του ως Κουασιμόδος στο *The Hunchback of Notre Dame* (1923), ο Chaney επινόησε μια εικοσάκιλη καμπούρα από γύψο, συγκρατούμενη από μια δερμάτινη εξάρτηση και παραμόρφωσε προσωρινά την κορμοστασιά του.

---

<sup>29</sup> Nusim R.,(2008), *Character by Design*, YMI



Το 1931, ο μακιγιέζ Jack Pierce δημιούργησε το αξέχαστο τέρας στο Frankenstein (εικόνα 35). Ο Pierce μελέτησε τις χειρουργικές τεχνικές και την ανθρώπινη ανατομία ώστε να φανταστεί που θα μπορούσαν να είναι ενωμένα τα οστά του κρανίου του τέρατος, εάν ένας επιστήμονας μπορούσε πραγματικά να κατασκευάσει έναν άνθρωπο. Μούλιασε λωρίδες από γάζα σε παχύ



(Εικόνα 35) Ο Frankenstein με τον δημιουργό του Jack Pierce (1931)

υγρό που λεγόταν collodion και το χρησιμοποίησε για να διαμορφώσει επιμελώς το πρόσωπο του ηθοποιού Boris Karloff. Μια βαριά επίστρωση μακιγιάζ κάλυψε ολόκληρη την κατασκευή.

Αργότερα, υλικά όπως τα ελαστικά latex οδήγησαν σε ελαφρότερες και περισσότερο εύκαμπτες επινοήσεις και προσθετικές,

όπως οι ψεύτικες μύτες και αυτιά<sup>30</sup>. Σε αντίθεση με το κερί που χρησιμοποίησε ο Lon Chaney, το latex δε ράγιζε και μπορούσε να εφαρμοστεί σε λεπτές επιστρώσεις για μια εμφάνιση περισσότερο αληθινή.

Η ταινία του 1939 *The Wizard of Oz* ήταν η πρώτη μεγάλη ταινία στην οποία χρησιμοποιήθηκε προσθετική αφρού latex σε μεγάλη κλίμακα. Οι μακιγιέζ Jack Dawn, Charles Schram και άλλοι επικολλούσαν προπαρασκευασμένα κομμάτια στα πρόσωπα των ηθοποιών (εικόνα 36) κάθε πρωί, γεγονός το οποίο εξοικονόμησε χρόνο από την καρέκλα του μακιγιάζ και εξασφάλισε συνεπή αποτελέσματα κατά την κινηματογράφηση.



(Εικόνα 36) Οι πρωταγωνιστές απ' την ταινία *The Wizard of Oz* (1939)

<sup>30</sup> Motte R.,(2001), *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Studio City : Michael Wiese Productions.



Η σύγχρονη προσθετική μπορεί να είναι τόσο λεπτομερής όσο η μύτη που φόρεσε η ηθοποιός Nicole Kidman στην ταινία *The Hours* (2002) (εικόνα 37) ή να περιλαμβάνει μια περισσότερο πολύπλοκη μεταμόρφωση.



(Εικόνα 37) Η Nicole Kidman στην ταινία *The Hours* (2002)

Ο James McAvoy, ο οποίος υποδύεται τον κύριο Tumnus, έναν «φαύνο» μισό κατσίκια, μισό άνθρωπο στο *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe* (2005) (εικόνα 38), φόρεσε ένα κάλυμμα κρανίου από υαλοβάμβακα, αυτιά από σιλικόνη και μια

ραδιο-ελεγχόμενη συσκευή, για να κάνει τα αυτιά του να κινούνται<sup>31</sup>.



Εικόνα 38) The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe (2005)

Τα τελευταία χρόνια, η ψηφιακή τεχνολογία έχει χρησιμοποιηθεί μεμονωμένα ή σε συνδυασμό με παραδοσιακές τεχνικές μακιγιάζ για να δημιουργήσει εφέ που δεν θα ήταν δυνατόν στο παρελθόν.

Τα τριχωτά τμήματα του ανώτερου κορμού και προσώπου του

<sup>31</sup> Motte R.,(2001), Costume design 101: the art and business of costume design for film and television, Studio City : Michael Wiese Productions.



κυρίου Tumppus τοποθετήθηκαν με το χέρι χρησιμοποιώντας παραδοσιακές τεχνικές μακιγιάζ, όμως προκειμένου να δημιουργηθούν τα αιγόσχημα πόδια του φαύνου, τα πόδια του ίδιου του McAnoy αφαιρέθηκαν ψηφιακά από όλα τα καρέ και προστέθηκαν ψηφιακά τα πόδια του φαύνου.

Νέα προγράμματα λογισμικού μπορούν να χρησιμοποιηθούν μετά την παραγωγή για να απομακρυνθούν ρυτίδες και ουλές, να ενισχύσουν το περίγραμμα των μυών και να λευκάνουν τα δόντια.

Η μεγαλύτερη οξύτητα και καθαρότητα της υψηλής ευκρίνειας ψηφιακής τεχνολογίας θέτει περαιτέρω προκλήσεις στους μακιγιέζ και τους κομμωτές. Εξαιτίας του γεγονότος πως το σύγχρονο κινηματογραφικό μακιγιάζ δείχνει πολύ βαρύ σε υψηλή ευκρίνεια, οι μακιγιέζ αναπτύσσουν περισσότερο διαφανή και ανακλαστικά προϊόντα.

Η υψηλή ευκρίνεια αλλάζει ακόμη τον τρόπο με τον οποίο οι κομμωτές προσεγγίζουν το έργο τους. Αντί να προσπαθούν να διατηρήσουν τα στυλ ίδια από καρέ σε καρέ, οι κομμωτές που εργάζονται σε υψηλή ευκρίνεια, πρέπει να αναπτύξουν περισσότερο χαλαρά, με φυσική εμφάνιση χτενίσματα και λιγότερο ανακλαστικά προϊόντα μαλλιών.

### 3.6 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΜΑΚΙΓΙΑΖ ΣΤΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΑ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Οι μακιγιέζ και οι κομμωτές κάνουν περισσότερα από το να δείχνουν οι ηθοποιοί ελκυστικοί. Εργάζονται στενά με τους σχεδιαστές κουστουμιών για να απεικονίσουν τον πλήρη χαρακτήρα.

Όπως οι σχεδιαστές κουστουμιών, έτσι και οι μακιγιέζ επιχειρούν να αναπαραστήσουν τη χρονική εποχή, τον τρόπο ζωής και το κοινωνικό κύρος των χαρακτήρων. Για την ταινία *Moulin Rouge* (2001), ο μακιγιέζ *Maurizio Silvi* μελέτησε μέσα από τους πίνακες των *Degas*, *Picasso* και *Toulouse-Lautrec* τις εικόνες του μποέμ Παρισιού του 19<sup>ου</sup> αιώνα.

Η δραστήρια παλέτα του *Toulouse-Lautrec* ενέπνευσε επιλογές όπως τα κόκκινα-πορτοκαλί μαλλιά του ιδιοκτήτη του καμπαρέ και τα ανοιχτά μπλε μαλλιά ενός άλλου χαρακτήρα<sup>32</sup>.

Κατά τη δημιουργία των τατουάζ και της ζωγραφικής σώματος για το *Apocalypto* (2006), το οποίο τοποθετείται στον αρχαίο πολιτισμό των Ινδιάνων Μάγια της Κεντρικής Αμερικής, ο μακιγιέζ *Vittorio Sodano* και ο κομμωτής *Aldo Signoretti* περιορίστηκαν σε χρώματα που θα μπορούσαν να παραχθούν από φυτικές και ορυκτές βαφές, οι οποίες ήταν διαθέσιμες στους Μάγια εκείνη την εποχή.

Όπως τα κουστούμια, έτσι και το μακιγιάζ αντανακλά το

<sup>32</sup> Schreier S., (1998), *Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style*, New York, N.Y. : Rizzoli, Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών



κοινωνικό κύρος και τις συναισθηματικές και ψυχολογικές αλλαγές. Από τη στιγμή που ο χαρακτήρας Effie της Jennifer Hudson έχασε τα χρήματά της στο Dream girls, η κομμώτρια Camille Friend απλοποίησε την εμφάνιση της, ώστε να αντικατοπτρίζει τις νέες συνθήκες ζωής της. Σε αντίθεση με τις λαμπερές περούκες που φορούσε ο χαρακτήρας σε προγενέστερες σκηνές, η Friend δημιούργησε ένα πιο φυσικό στυλ, χρησιμοποιώντας τα μαλλιά της ίδιας της Hudson.

Η κινηματογράφηση μιας ταινίας διαρκεί τυπικά πολλούς μήνες. Οι σκηνές που είναι συνέχεια η μια της άλλης στην ολοκληρωμένη ταινία, μπορεί να έχουν ληφθεί ημέρες ή ακόμη και μήνες χωριστά. Κατά τη διάρκεια αυτού του χρόνου, οι ηθοποιοί μπορεί να αρρωστήσουν και να φανούν κατάκοποι και άυπνοι. Οι μακιγιέζ και οι κομμωτές χρησιμοποιούν τις ικανότητές τους για να εξασφαλίσουν πως άσχετα με το χρόνο που έχει μεσολαβήσει, η εμφάνιση των ηθοποιών είναι συνεπής από λήψη σε λήψη.

Το σενάριο για την ταινία Suspect (1987) θέλει τη Cher να έχει χτυπήσει στο δεξί της μάτι, γεγονός που αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο πλοκής στην ιστορία. Όταν τραυμάτισε κατά λάθος το αριστερό της μάτι – λάθος μάτι – ο μακιγιέζ Leonard Engelman όχι μόνο έπρεπε να καλύψει τη ζημιά στο αριστερό της μάτι, αλλά επίσης να δημιουργήσει ψεύτικες μελανιές και πρήξιμο γύρω από το δεξί της μάτι.

Για το μακιγιάζ χρησιμοποιούνται καλλυντικά όπως βάση, πούδρες, μάσκαρα και χρώμα χειλιών και μάγουλων για να τονίσουν

ή να διορθώσουν τα χαρακτηριστικά ενός ηθοποιού. Το μακιγιάζ του χαρακτήρα μεταμορφώνει τους ηθοποιούς με τη χρήση προσθετικών συσκευών και πολυπλοκότερων τεχνικών μακιγιάζ. Για τα ειδικά εφέ μακιγιάζ χρησιμοποιούνται μηχανικές συσκευές και γραφικά υπολογιστή για να εμφυσήσουν ζωή σε φανταστικά όντα ή να δημιουργήσουν μια εμφάνιση με τραυματισμούς, ασθένειες και παραμορφώσεις<sup>33</sup>.

Το μακιγιάζ μιας συγκεκριμένης περιόδου, ένας συνδυασμός από μακιγιάζ ομορφιάς, χαρακτήρα και ενίοτε ειδικών εφέ, ανακατασκευάζει μια ιστορική εμφάνιση. Καθώς οι άνθρωποι γερνούν, το δέρμα τους αλλάζει χρώμα και χαλαρώνει με σακούλες και προγούλια. Οι γραμμές φυσικής έκφρασης βαθαίνουν και τα κόκαλα λεπταίνουν. Τα δόντια λεκιάζουν, τα ανοιχτά μάτια σκοτεινιάζουν και τα μαλλιά αραιώνουν. Στα χέρια αναπτύσσονται κύριες φλέβες και αποχρωματισμοί.

Ένα απλό μακιγιάζ γήρασης θα μπορούσε να περιλαμβάνει αραιώση και γκριζάρισμα των μαλλιών, χρησιμοποιώντας ένα караφλό κάλυμμα και δημιουργώντας ρυτίδες και σακούλες στο πρόσωπο με τα κατάλληλα εργαλεία του μακιγιάζ. Η τελευταία μέθοδος αναπτύχθηκε από τον George Bau κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1950 και συνιστά ένα μείγμα από συστατικά, τα οποία όταν στεγνώσουν, μπορούν να επιμηκυνθούν για να δημιουργήσουν αληθοφανείς ρυτίδες και τραχύ δέρμα. Για περισσότερο ακραία

<sup>33</sup> Motte R., (2001), *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Studio City : Michael Wiese Productions.



γήρανση, εφαρμόζονται προσθετικές, συσκευές, φακοί επαφής, περούκες, ποστίς και ψεύτικα δόντια. Τα σημάδια γήρανσης και οι φλέβες ζωγραφίζονται στο τέλος.

Στην εναρκτήρια σκηνή στο *Frida*, η μακιγιέζ Judy Chin έβαλε ένα ελαφρύ μακιγιάζ γήρανσης στην τότε τριαντάρα Salma Hayek<sup>34</sup>, έτσι ώστε να μεταμορφωθεί στην 47χρονη άρρωστη Frida Kahlo. Στην επόμενη σκηνή, όταν η Kahlo είναι 16, η Hayek δεν έχει καθόλου μακιγιάζ, εκτός από το χαρακτηριστικό ενωμένο φρύδι. Για να δημιουργήσει αυτό το χαρακτηριστικό, η Chin έβαψε πολύ λεπτές τρίχες στην εσωτερική περιοχή των φρυδιών της Hayek και έπειτα χρησιμοποίησε ένα μικρό δαντελωτό ποστίς μεταξύ τους για να συμπληρώσει το εφέ.

Ο μακιγιέζ ειδικών εφέ Rick Baker χειρίστηκε μια πολυπλοκότερη «γήρανση» στο 2006 στην ταινία *Click*, φέρνοντας τους χαρακτήρες από τα 18 στα 80. Προκειμένου να δείχνουν οι ηθοποιοί γηραιότεροι, ο Baker χρησιμοποίησε ζελατίνη, συσκευές σιλικόνης και ζωγραφική με κουκκίδες παλιάς εποχής. Έφτιαξε μερικές συσκευές από το λεπτότερο υλικό που χρησιμοποιείται κανονικά για τα φαλακρά καλύμματα, διότι η διαφανής ποιότητά του φαίνεται πιο ρεαλιστική στην οθόνη. Ορισμένοι από τους ηθοποιούς φαίνονταν επίσης νεότεροι από τις πραγματικές τους ηλικίες, με τη χρήση ταινιών κρυμμένων στα μαλλιά τους για να σφίξουν τα πρόσωπά τους και την προσθήκη περούκας για να αναδιαμορφωθούν τα εφηβικά χτενίσματα.

<sup>34</sup> Nusim R., (2008), *Character by Design*, YMI

Συνεπώς, το μακιγιάζ ειδικών εφέ περιλαμβάνει τις πιο κοπιαστικές και χρονοβόρες διαδικασίες. Περιλαμβάνει τη δημιουργία αίματος, τραυμάτων από μαχαίρια, από σφαίρες και άλλα αποκρουστικά εφέ, καθώς και παραμορφώσεις σε τέρατα και όντα του άλλου κόσμου.

Συχνά, το σύγχρονο μακιγιάζ ειδικών εφέ περιλαμβάνει ψηφιακούς τονισμούς ή παραπλανήσεις. Τα animatronics – τηλεχειριζόμενα συστήματα που χρησιμοποιούν μηχανικές συσκευές για να παράγουν αληθοφανή παράσταση από κούκλες ή μοντέλα – είναι μερικές φορές κομμάτι του μακιγιάζ ειδικών εφέ.

Στο Pan's Labyrinth, νικητή του Όσκαρ 2006 για το μακιγιάζ, οι μακιγιέζ Montse Ribé και David Martí χρησιμοποιούν πολλές από αυτές τις τεχνικές για να δημιουργήσουν δύο τερατώδεις χαρακτήρες, τον φαύνο και τον Χλωμό Άνθρωπο, τους οποίους υποδύθηκε ο ηθοποιός Doug Jones.



(Εικόνα 39) Ο Faun στην ταινία Pan's Labyrinth (2006)



Ως φαύνος (εικόνα 39), ο Jones φόρεσε ένα ολόσωμο μακιγιάζ από αφρό latex. Η μύτη, τα βλέφαρα, τα φρύδια και τα αυτιά του όντος ελέγχονταν από μικρές μηχανές στα κέρατα του φαύνου.



(Εικόνα 40) Ο Pale Man στην ταινία Pan's Labyrinth (2006)

Η στολή latex του Χλωμού Ανθρώπου (εικόνα 40) κατασκευάστηκε έτσι ώστε να κρέμονται πτυχές, σαν να είχε ξεχειλώσει το δέρμα του τέρατος από την απόκτηση και την απώλεια τεράστιων ποσών βάρους.

Τα πόδια αμφοτέρων των τεράτων δημιουργήθηκαν από ένα συνδυασμό παραδοσιακού μακιγιάζ και γραφικών στον υπολογιστή. Λόγω του ότι τα τραύματα πρέπει να δείχνουν ότι γιατρεύονται σταδιακά κατά την εξέλιξη της ταινίας, οι συσκευές πρέπει να γίνουν για όλα τα στάδια του τραυματισμού, από την πληγή ως την ανάρρωση<sup>35</sup>.

<sup>35</sup> Schreier S.,(1998),Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style, New York, N.Y. : Rizzoli, Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών

Για το *Cinderella Man* (2005), την ιστορία του πυγμάχου Jim Braddock, ο μακιγιέζ David Anderson δημιούργησε μια πληθώρα από καρούμπαλα, μώλωπες και κοψίματα, τα οποία θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στο πρόσωπο του ηθοποιού Russell Crowe, όπως απαιτούσε η ιστορία.

Οι συσκευές σχεδιάζονται για να δείχνουν όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικές, ωστόσο κανένα σχέδιο δεν θα έχει επιτυχία εάν επεμβαίνει στην ερμηνεία του ηθοποιού. Όταν ο Crowe παραπονέθηκε ότι η συσκευή αυτιών από σφιχτή ζελατίνη που φορούσε κατά τη διάρκεια των σκηνών πυγμαχίας, ήταν επώδυνη, ο Anderson την αντικατέστησε με μια πιο άνετη συσκευή από πυκνό αφρό ελαστικού. Μέσω της έρευνας, οι μακιγιέζ που σχεδιάζουν ένα μακιγιάζ για μια ταινία, μαθαίνουν τι τύπος μακιγιάζ χρησιμοποιήθηκε εκείνη την εποχή. Κατά τη βικτωριανή εποχή για παράδειγμα, οι γυναίκες δε φορούσαν make-up, εκτός εάν ήταν ηθοποιοί ή ιερόδουλες. Συνεπώς το μακιγιάζ για μία ταινία που χρονολογείται σε εκείνη την εποχή, θα έπρεπε να είναι αυστηρά φυσικό, χωρίς καθόλου δείγματα υπερβολής.

Οι κομμώσεις και τα γένια διαφέρουν ανάλογα με την ιστορική εποχή. Κατά τον 18<sup>ο</sup> αιώνα οι περούκες φοριούνταν δημοσίως, ενώ κατά το 1970 ένα κούρεμα που έμοιαζε με το σημερινό «φιλαριστό», καθώς η τρίχα κοβόταν κατά διαφορετικά μήκη κάτω από το στέμμα, ήταν πολύ συνηθισμένο τόσο στις γυναίκες όσο και στους άνδρες. Οι γενειάδες ήταν βασικό χαρακτηριστικό των Βικτωριανών ανδρών αλλά σχεδόν ανύπαρκτο τη δεκαετία του 1950.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>

### ΟΣΚΑΡ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ

#### 4.1 ΟΣΚΑΡ ΚΑΛΥΤΕΡΩΝ ΚΟΥΣΤΟΥΜΙΩΝ

Τα Όσκαρ αποτελούν σήμερα τα σημαντικότερα κινηματογραφικά βραβεία. Συγκεκριμένα απονέμονται από την Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών, η οποία από το 2010 έως σήμερα αριθμεί 6000 μέλη τα οποία έχουν δικαίωμα ψήφου<sup>36</sup>.

Η πρώτη απονομή τους έγινε στις 16 Μαΐου του 1929 στο ξενοδοχείο "Ρούσβελτ" στο Χόλυγουντ. Η ιδέα για την ίδρυση της συγκεκριμένης ακαδημίας ανακοινώθηκε το 1927 από τον Λουις Μπ.Μάγερ, καθώς ήθελε να δώσει μια ιδιαίτερη αίγλη και να προκαλέσει το ενδιαφέρον του κοινού για τις κινηματογραφικές ταινίες. Στη παρούσα ενότητα θα παρουσιαστούν όλες οι ταινίες που βραβεύτηκαν με Όσκαρ κουστουμιών, ενώ θα δοθούν και άλλα στοιχεία για τις ταινίες αυτές.

Η πρώτη ταινία που βραβεύτηκε με βραβείο σκηνικών και κουστουμιών ήταν «Ο μέγας Ζίγκφελντ», ταινία που γυρίστηκε το 1936. Οι συντελεστές που βραβεύτηκαν με Όσκαρ για τη δουλειά τους στα σκηνικά και τα κουστούμια ήταν οι Σέντρικ Γκίμπονς, Έντι Ιμάζου και Έντγουίν Μπι Γουίλις<sup>37</sup>.

<sup>36</sup> Oscar Awards.,(2010), Ιστορία των Όσκαρ.  
<sup>37</sup> "NY Times.,(2008) The Great Ziegfeld". NY Times. Ανακτήθηκε στις 2-2-2011 από <http://movies.nytimes.com/movie/20813/The-Great-Ziegfeld/details>.

Ο Σέντρικ Γκίμπον αποτελεί το πρωταθλητή στην κατηγορία. Το 1956 κέρδισε το τελευταίο του Όσκαρ. Κατά τη διάρκεια της πολυετούς καριέρας του απέσπασε 40 υποψηφιότητες και 11 Όσκαρ για τη δουλειά του τόσο σε ασπρόμαυρες όσο και σε έγχρωμες ταινίες, ρεκόρ που ισχύει έως σήμερα<sup>38</sup>. Ο Eddie Imazu ήταν ένας Ιάπωνας σκηνογράφος ο οποίος ήταν ειδικός και στα κουστούμια και βραβεύτηκε μόνο μια φορά για τον μεγάλο Ζίγκφελντ.

Η επόμενη ταινία η οποία βραβεύτηκε για τα σκηνικά και τα κουστούμια της ήταν το «Όσα Παίρνει ο Άνεμος»(εικόνα 41). Η επική αυτή ταινία απέσπασε 10 Όσκαρ. Συγκεκριμένα η ταινία έλαβε 13 υποψηφιότητες για τα βραβεία της ακαδημίας του αμερικανικού κινηματογράφου, σπάζοντας το ρεκόρ για τις περισσότερες υποψηφιότητες μέχρι εκείνη την εποχή (το "Όλα για την Εύα" και ο "Τιτανικός" είναι οι μόνες ταινίες που κατάφεραν να ξεπεράσουν το "Όσα παίρνει ο άνεμος", αποσπώντας 14 υποψηφιότητες)<sup>39</sup>.

Οι ταινίες Μπεν Χουρ (Ben Hur, 1959), Τιτανικός (Titanic, 1997) και Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Επιστροφή του Βασιλιά (The Lord of the Rings: The Return of the King, 2003) κατάφεραν να ξεπεράσουν τα 10 Όσκαρ του "Όσα παίρνει ο άνεμος".

<sup>38</sup> <http://archive.in.gr/news/oscar/1956.htm>

<sup>39</sup> List of Oscars won in 1940. Ben-Hur surpassed it in 1960. IMDb, Awards for Ben-Hur.





(Εικόνα 41) Κουστόύμι απ' την ταινία «Όσα Πάירνει ο Ανεμος» (1939)

Η ταινία «Όσα παίρνει ο άνεμος» πήρε τιμητικό βραβείο για τα κουστούμια και τα σκηνικά το οποίο απονεμήθηκε στον Γουίλιαμ Κάμερον Μέντζις. Ο Menzies εργάστηκε για την εταιρία Famous Players-Lasky (Paramount Pictures) στο κομμάτι των ειδικών εφέ και του σχεδιασμού. Ο Menzies εγκαταστάθηκε στο Χόλιγουντ συμμετέχοντας στις ταινίες «Ο κλέφτης της Βαγδάτης (1924)», «Η Νυχτερίδα (1926)», «Το Περιστέρι (1927)», «Sadie Thompson (1928)», και «Τρικυμία (1928)». Το 1929, ο Menzies συνεργάζεται με τον παραγωγό Τζόζεφ Σενκ και δημιουργούν μια σειρά από ταινίες μικρού μήκους οπτικοποιώντας μεγάλα έργα της μουσικής.

Η επόμενη ταινία η οποία βραβεύτηκε για τα σκηνικά και τα κουστούμια της ήταν η «Κοιλιάδα της κατάρας». Η ταινία γυρίστηκε το 1941 και παρόλο που προτάθηκε για 10 Όσκαρ απέσπασε μόνο 5. Δημιουργοί των σκηνικών και των κουστούμιών ήταν οι Ρίσαρντ Ντέι, Τόμας Λιτλ και Νείθαν Χ. Τζουράν<sup>40</sup>. Οι συντελεστές των κουστούμιών ήταν από τους μαίτρ του είδους έχοντας πολλές υποψηφιότητες σε ταινίες όπως το «Βίβα Ζαπάτα» και το «Λεωφορείο ο Πόθος».

Η ταινία του 1953 «Όσο υπάρχουν άνθρωποι» ή αλλιώς «Από εδώ έως την αιωνιότητα», προτάθηκε για 13 Όσκαρ και απέσπασε 8. Η ταινία του Φρέντ Τσίνεμαν, είχε μια υποψηφιότητα για Όσκαρ κουστούμιών, χωρίς δυστυχώς να καταφέρει να αποσπάσει και το πολυπόθητο αγαλματάκι. Δημιουργός των κουστούμιών ήταν ο Τζιν

<sup>40</sup> NY Times.,(2008) NY Times: How Green Was My Valley".. Ανάκτησης τις 4-2-2012 από <http://movies.nytimes.com/movie/23422/How-Green-Was-My-Valley/awards>.



Λιούις<sup>41</sup>.

Η ταινία του 1956 «Ο γύρος του κόσμου σε 80 μέρες», η οποία έγινε υπό την επιμέλεια του παραγωγού Μάικλ Τόντ, κέρδισε 5 Όσκαρ ενώ είχε προταθεί για 8. Ανάμεσα στα προτεινόμενα ήταν και η υποψηφιότητα καλύτερων κουστουμιών των οποίων δημιουργός ήταν ο Μάιλς Γουάιτ<sup>42</sup>.

Η επική ταινία του 1959 «Μπεν Χουρ», αποτελεί θρύλο για το παγκόσμιο κινηματογράφο, αφού μέχρι και σήμερα έχει αποσπάσει τα περισσότερα βραβεία Όσκαρ, 11 στον αριθμό. Η ταινία σκηνοθετήθηκε από τον Γουίλιαμ Γουάιλερ. Ένα από τα βραβεία που κέρδισε ήταν αυτό των καλύτερων κουστουμιών (εικόνα 42), μιας και η επική τους μορφή, η σωστή απόδοση της εποχής και γενικότερα οι εικόνες που περνούσαν στο θεατή αποτέλεσαν και αποτελούν ακόμα και σήμερα μια από τις πετυχημένες παραγωγές σε επίπεδο κουστουμιών των ηθοποιών.

---

<sup>41</sup> Baford K.,(2000),. Burt Lancaster: An American Life. New York,Knopf.

<sup>42</sup> Bosley C.,(1990), "Mammoth Show". The New York Times, Ανακτήθηκε στις 2-2-2012 από <http://movies.nytimes.com/movie/review?res=950DEFDD123EE23BBC4052DFB667838D649EDE>. Ανακτήθηκε την 2010-10-01



(Εικόνα 42) Κοστούμια απ' την ταινία Ben Hur (1959)

Ο Λόρενς της Αραβίας (εικόνα 43) είναι επική, κινηματογραφική και βιογραφική ταινία, αμερικανικής παραγωγής του 1962, σε σκηνοθεσία Ντέιβιντ Λην, σενάριο Ρόμπερτ Μπολτ και Μάικλ Γουίλσον και παραγωγή Σαμ Σπίγκελ. Ανάμεσα στα επτά Όσκαρ με τα οποία βραβεύτηκε κέρδισε και το Όσκαρ κουστουμιών, αποδίδοντας όχι μόνο την εποχή αλλά και τις περιοχές στις οποίες διαδραματίζονταν τα γεγονότα.





(Εικόνα 43) Σκηνή απ' την ταινία Lawrence of Arabia (1963)

Η ταινία του 1964 «Ωραία μου Κυρία» κέρδισε 8 Όσκαρ ενώ είχε προταθεί και για άλλα 4. Η ταινία σκηνοθετήθηκε από τον Τζορτζ Κιούκορ, ενώ η Σεσίλ Μπίτον<sup>43</sup> κέρδισε το βραβείο καλύτερων κουστουμιών για τα υπέροχα κουστούμια εποχής (εικόνα 44).

<sup>43</sup> NY Times.,(2009), My Fair Lady. NY Times. Ανακτήθηκε στις 2-2-2012 από <http://movies.nytimes.com/movie/34019/My-Fair-Lady/awards>



(Εικόνα 44) Η Audrey Hepburn στην ταινία *My fair lady* (1964)



Η επόμενη ταινία αποτελεί μια παραγωγή του 1966 και είχε τίτλο «Ένας άνθρωπος για όλες τις εποχές». Σκηνοθέτης ήταν ο Φρεντ Τσίνεμαν και η ταινία κέρδισε 6 Όσκαρ. Ένα από τα Όσκαρ ήταν των κουστουμιών, λόγω της υπέροχης δουλειάς που έκαναν οι Ελίζαμπεθ Χάφεντεν και Τζόαν Μπριτζ.

Η ταινία «Όλιβερ» γυρίστηκε το 1968 από τον Κάρολ Ριντ και βασίστηκε στο μυθιστόρημα του Κάρολου Ντίκενς "Όλιβερ Τουίστ" , καθώς και στο θεατρικό έργο "Όλιβερ" του Λάιονελ Μπαρτ. Η ταινία πήρε 5 Όσκαρ, ενώ προτάθηκε για άλλα 6- ένα από αυτά ήταν το Όσκαρ κουστουμιών, των οποίων δημιουργός ήταν ο Φίλις Ντάλτον.

Η επόμενη ταινία με τίτλο «Οι Δρόμοι της Φωτιάς», η οποία ήταν βρετανικής παραγωγής του 1981, κέρδισε 4 Όσκαρ, ένα εκ των οποίων ήταν και το Όσκαρ κουστουμιών.

Η ταινία «Ο σοφέρ της κυρίας Νταίζη» κέρδισε 4 Όσκαρ ενώ ήταν και υποψήφιο για Όσκαρ κουστουμιών τα οποία έγιναν υπό την αιγίδα της Ελίζαμπεθ ΜακΜπράιντ.

Η ταινία «Η Λίστα του Σίντλερ» έλαβε 7 Όσκαρ ενώ έλαβε ειδικό βραβείο BAFTA, για το σχεδιασμό κουστουμιών της Άννα Μπ. Σέπαρντ.

Η ταινία «Τιτανικός», προτάθηκε για 14 βραβεία Όσκαρ κερδίζοντας τα 11, μεταξύ αυτών και το Όσκαρ κουστουμιών (εικόνα 45), δημιουργός τους η Ντέμπορα Λιν σκοτ.



(Εικόνα 45) Κουστούμια απ' την ταινία Titanic (1997)



Η ταινία «Ο Αρχοντας των δακτυλιδιών», κέρδισε 11 Όσκαρ όσα και ο Μπεν Χουρ. Η ταινία ανάμεσα στα άλλα κέρδισε και Όσκαρ κουστουμιών (εικόνα 46), τα οποία ήταν έργο των Νγκίλα Ντίκσον & Ρίτσαρντ Τέιλορ.



α 46) Κουστόμια απ' την ταινία The Lord of the Rings: The Return of the King (2003)

Η ταινία «Ο Λόγος του Βασιλιά» αποτελεί Βρετανική, δραματική, ιστορική και βιογραφική ταινία παραγωγής 2010 σε σκηνοθεσία του Τομ Χούπερ. Η ταινία κέρδισε 4 Όσκαρ ένα εκ των οποίων ήταν το Όσκαρ κουστουμιών.

Άλλα Όσκαρ κουστουμιών κέρδισαν οι κάτωθι ταινίες:

1. Η Δούκισσα – Μάικλ Ο'Κόννορ
2. Australia – Catherine Martin
3. Η Απίστευτη Ιστορία του Μπέντζαμιν Μπάτον – Jacqueline West
4. Milk – Danny Glicker
5. Ο Δρόμος της Επανάστασης – Albert Wolsky

Στη πρόσφατη απονομή των Όσκαρ, ως καλύτερη ταινία βραβεύτηκε το «*Artist*» (εικόνα 47), Η ταινία όπου παρουσιάστηκε κατάφερε να αποσπάσει τις καλύτερες κριτικές, ενώ πήρε βραβεία στις περισσότερες κατηγορίες στις οποίες συμμετείχε.



(Εικόνα 47) Κουστόμια απ' την ταινία *Artist* (2012)



Αρχικά πήρε επτά βραβεία BAFTA, ένα εκ των οποίων ήταν και των κουστουμιών, τα οποία σχεδιάστηκαν από τον Μαρκ Μπρίτζες. Στη συνέχεια, απέσπασε ένα βραβείο στο φεστιβάλ των Καννών, τρεις χρυσές σφαίρες και τέλος πέντε Όσκαρ, ένα εκ των οποίων ήταν και αυτό των κουστουμιών, που το κέρδισε και πάλι ο Μαρκ Μπρίτζες<sup>44</sup>.

Ο Μπρίτζες έχασε το βραβείο της αμερικάνικης ένωσης ενδυματολόγων, αλλά κέρδισε το αντίστοιχο BAFTA. Αυτή ήταν και η πρώτη υποψηφιότητα για Όσκαρ του εξαιρετικά ικανού ενδυματολόγου που δουλεύει σταθερά με τον Πολ Τόμας Αντερσον και ο οποίος θα μπορούσε να είχε προταθεί ξανά για φιλμ σαν το «Ξέφρενες Νύχτες» ή το «Θα Χυθεί Αίμα».

---

<sup>44</sup> Academy Awards Nominations in 2012, Ανάκτηση στις 20-2-2012 από <http://www.oscars.org/awards/academyawards/84/nominees.html>. Ανακτήθηκε την 25 Ιανουαρίου 2012

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>ο</sup>

### ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

#### 5.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΚΟΣΤΟΥΜΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ «ΤΙΤΑΝΙΚΟΣ» ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ COREL

Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία κουστουμιών σε υπολογιστή είναι το CorelDRAW το οποίο είναι ένα πολύ δυνατό πρόγραμμα σχεδίασης που χρησιμοποιεί ένα σχεδόν απεριόριστο συνδυασμό εργαλείων και εφέ. Είναι ένα πρόγραμμα βασισμένο σε διανύσματα, δηλαδή δημιουργεί και χειρίζεται τις εικόνες σαν μαθηματικά διανύσματα (vectors) αντίθετα με τα περισσότερα σχεδιαστικά προγράμματα που είναι bitmap, δηλαδή ορίζουν τις εικόνες σαν μεγάλες λίστες από τελείες, που ονομάζονται εικονοστοιχεία(pixels).

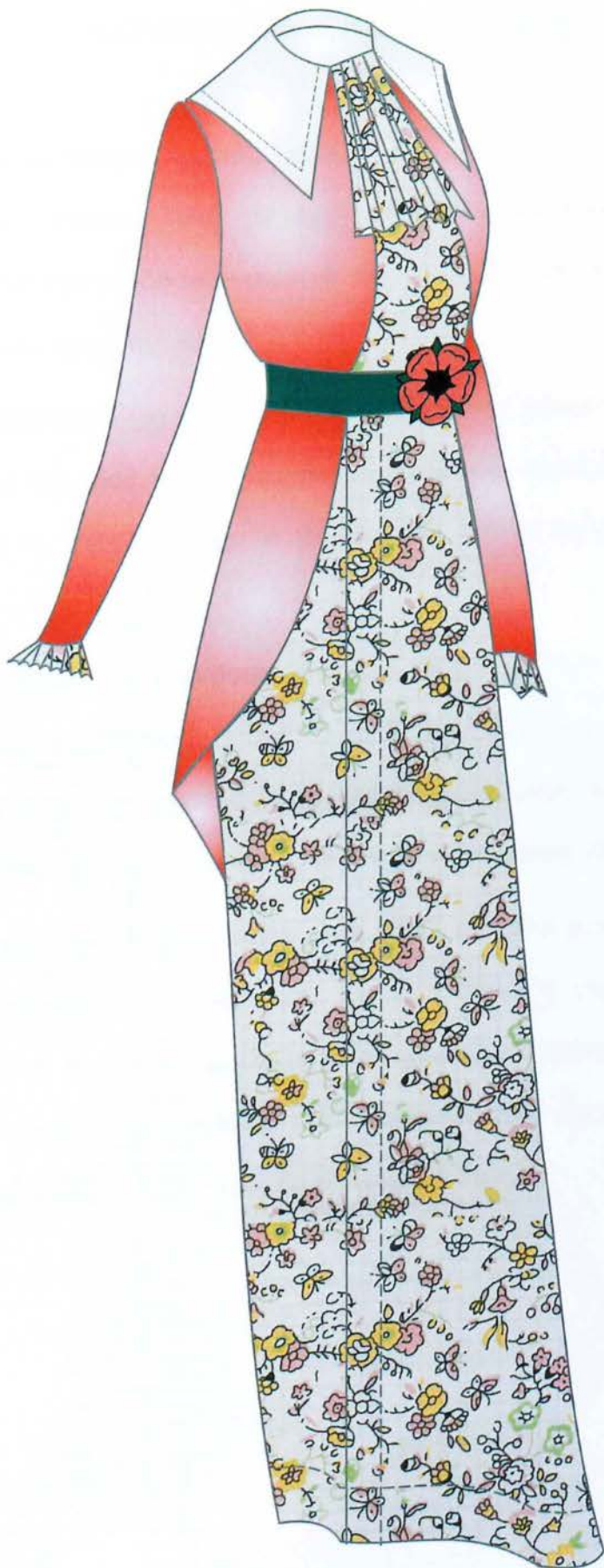
Η ταινία που επιλέχθηκε είναι ο «Τιτανικός» είναι μία αμερικάνικη δραματική, αισθηματική ταινία εποχής, παραγωγής 1997 σε σενάριο και σκηνοθεσία του Τζέιμς Κάμερον βασισμένη στο διασημότερο ναυάγιο όλων των εποχών, αυτό του υπερωκεάνιου Τιτανικός που βυθίστηκε στις 14 Απριλίου 1912. Η ταινία αφηγείται την ιστορία του Τζακ και της Ρόουζ, δυο νεαρών ατόμων από διαφορετικές κοινωνικές τάξεις, που ερωτεύονται πάνω στο πλοίο ενώ αυτό κάνει το μοιραίο του ταξίδι. Παρ' όλο που οι δύο αυτοί κεντρικοί ήρωες είναι πλασματικοί, αρκετοί χαρακτήρες βασίζονται σε πραγματικούς ανθρώπους. Ο Κάμερον εμπνεύστηκε την ερωτική



ιστορία με σκοπό να δεσμεύσει το κοινό με την πραγματική τραγωδία. Ο «Τιτανικός» κυκλοφόρησε στις 19 Δεκεμβρίου 1997. Η ταινία αποδείχτηκε τεράστια καλλιτεχνική και εισπρακτική επιτυχία. Προτάθηκε για πολλά βραβεία Όσκαρ, κερδίζοντας μεταξύ άλλων το Όσκαρ Καλύτερου Κοστουμιού και έγινε η μεγαλύτερη εισπρακτική επιτυχία όλων των εποχών, έναν τίτλο που κράτησε χρόνια.

Ο κύριος λόγος για τον οποίο επιλέχθηκε ο «Τιτανικός» είναι η εποχή στην οποία διαδραματίζεται η ταινία, η οποία χρήζει ιδιαίτερου ενδιαφέροντος λόγω των ενδυματολογικών προτιμήσεων.

Ο δεύτερος λόγος ήταν η επιτυχία της ταινίας αυτής και το Όσκαρ κουστουμιού που δίνει κίνητρο να νιώσεις ενδυματολόγος και να «ταξιδέψεις» και εσύ μαζί με τους πρωταγωνιστές. Ο χαρακτήρας που επιλέχθηκε για να δημιουργηθούν και να σχεδιαστούν τα κουστούμια του, είναι η πρωταγωνίστριά Rose Dewitt Bukater, μία 17χρονη κοπέλα από την Φιλαδέλφεια, η οποία αναγκάζεται να παντρευτεί τον 30χρονο Caledon 'Cal' Hockley ώστε η ίδια και η μητέρα της, να μπορέσει να διατηρήσει το κοινωνικό της στάτους στην υψηλή κοινωνία μετά το θάνατο του πατέρα της, ο οποίος τους άφησε πολλά χρέη. Η Rose επιβιβάζεται στον Τιτανικό σαν επιβάτης πρώτης τάξης και γνωρίζει τον Jack.





### 5.1.2 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ «ΕΚΠΛΗΞΗ» ΤΗΣ ROSE

Οι περισσότεροι θεατές μάλλον δεν έδωσαν σημασία στο συγκεκριμένο εντυπωσιακό φόρεμα. Η Rose φορούσε αυτό το φόρεμα κατά την έξοδο της από το ασανσέρ. Η λεπτομέρεια αυτή βρίσκεται στην αρχή της ταινίας.

Το κουστούμι για αυτή την σκηνή είναι ένα μακρύ φόρεμα σε αποχρώσεις του ροζ που «παντρεύει» διάφορα υφάσματα μεταξύ τους όπως το μεταξωτό με το βαμβακερό και τη δαντέλα με τη μουσελίνα.

Το συγκεκριμένο ένδυμα παρόλο που έχει την όψη ενός συντηρητικού φορέματος επιτρέπει στη φαντασία του θεατή να «καλπάσει» λόγω της δαντέλας που αφήνει μερικά μέρη του σώματος ακάλυπτα όπως ο λαιμός, οι ώμοι και ένα μεγάλο μέρος του χεριού.

Η γραμμή του ρούχου αυτού είναι εβαζέ και είναι φτιαγμένο από βαμβακερό και μεταξωτό ύφασμα. Τη μέση στολίζει μία διακριτική μεταξωτή ζώνη σε γκρι χρώμα η οποία δημιουργεί περίτεχνα πολλές πτυχώσεις και σε συνδυασμό με τα διάφορα επίπεδα υφάσματος στο τελείωμα, προσδίδει στο ρούχο μία πιο αέρινη όψη.





### 5.1.3 ΚΟΥΣΤΟΥΜΙ ΠΡΩΙΝΗΣ ΒΟΛΤΑΣ ΤΗΣ ROSE

Η πρωταγωνίστρια φορούσε αυτό το φόρεμα κατά την διάρκεια της πρωινής βόλτας της με τον Jack στο κατάστρωμα της πρώτης θέσης.

Το ανοιχτό πράσινο μεταξωτό φόρεμα είναι διακοσμημένο με μια μακριά σκούρα πράσινη ζώνη με χρυσά τελειώματα, η οποία καλύπτει διακριτικά τους ώμους και το μπούστο και εκτείνεται μέχρι λίγο πιο πάνω από τους αστραγάλους. Τα χρυσά κουμπιά που διακοσμούν περίτεχνα τα μανίκια και το τελείωμα του φορέματος, του δίνουν μία πιο εντυπωσιακή όψη. Στο εμπρόσθιο μέρος του φορέματος υπάρχει ένα σκίσιμο το οποίο θεωρείται πρωτοποριακό για την εποχή γιατί αφήνει ακάλυπτο μέρος του ποδιού.

Τα υφάσματα που χρησιμοποιήθηκαν για την κατασκευή αυτού όπως και όλων των προηγούμενων φορεμάτων φανερώνουν στοιχεία για την κοινωνική τάξη, την προσωπικότητα αλλά και την ηλικία της ηρωίδας.





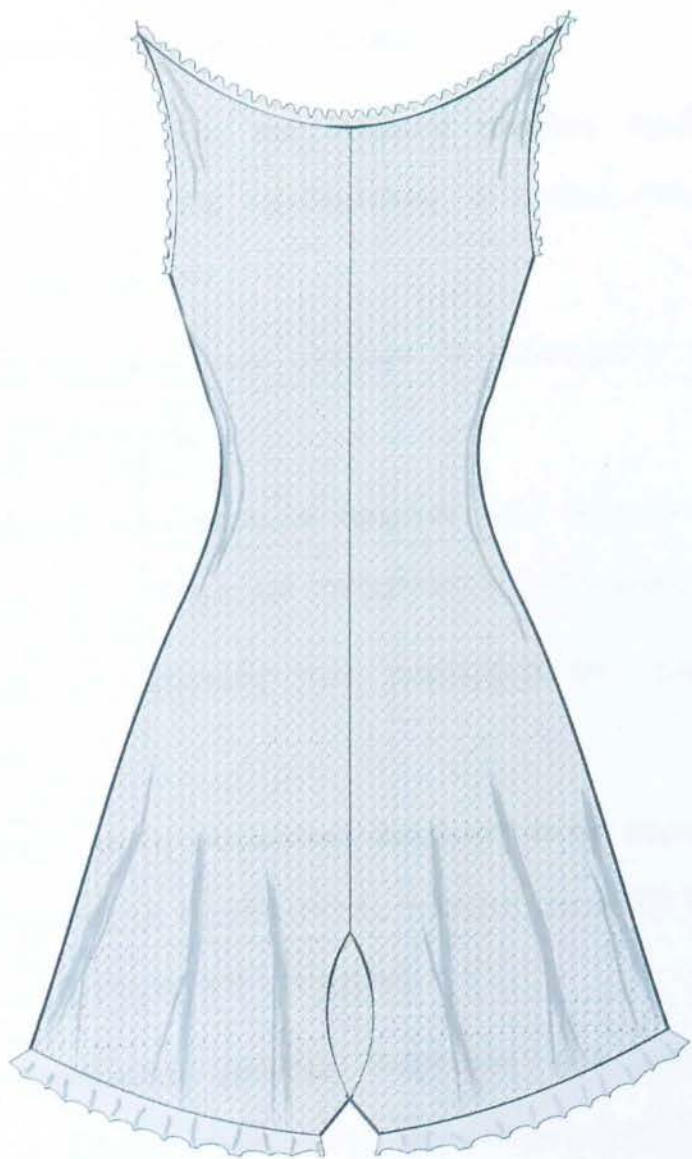
#### 5.1.4 Ο ΟΙΚΕΙΟΣ ΙΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΗΡΩΙΔΑΣ

Ο οικείος ιματισμός, είναι ενδύματα φορεμένα κάτω από άλλα ενδύματα και είναι κατάλληλα για να πλαισιώνουν ομοιόμορφα το σώμα.

Το κομπινεζόν ή αλλιώς το μεσοφόρι που φορούσε η ηρωίδα είναι φτιαγμένο από σατέν ύφασμα με δαντέλα στις τιράντες και λάστιχο στο τελείωμα του για να εφαρμόζει καλύτερα στο σώμα.

Το κομπινεζόν φοριέται μέσα από φόρεμα ή φούστα, είναι κοντό ή μακρύ, ξεκινάει από την μέση ή από τους ώμους σαν φόρεμα, ανάλογα με το ένδυμα που συνοδεύει. Εκείνη την εποχή τέτοιου είδους ρούχα χρησιμοποιούνταν για να μειώσουν την διαφάνεια.

Το μεσοφόρι κυριαρχούσε στις γυναικείες προτιμήσεις εκείνης της εποχής διότι προσέδιδε θηλυκότητα χωρίς περαιτέρω παραχωρήσεις.





## **5.2 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΜΕΡΟΥΣ**

### **5.2.1 ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ**

#### **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ COREL**

Συμπερασματικά με την χρήση του προγράμματος Corel διαπιστώθηκαν τα εξής πλεονεκτήματα:

- Γρήγορος, εύκολος και απόλυτα ακριβείς σχεδιασμός και έλεγχος του κάθε σχεδιαστικού στοιχείου όπως και του συνολικού σχεδίου.
- Αψογή εμφάνιση των σχεδίων με ταυτόχρονη μείωση του χρόνου σχεδίασης.
- Δημιουργία ηλεκτρονικών αρχείων από διάφορα σχέδια τα οποία είναι διαθέσιμα και επεξεργάσιμα ανά πάσα στιγμή.
- Μείωση του κόστους που προσφέρει ένα πληροφοριακό σύστημα.
- Επιτυγχάνεται η ουσιαστική βελτίωση στην παραγωγικότητα της εργασίας με εντυπωσιακές αυξήσεις χωρίς να επηρεάζεται σημαντικά η συνολική παραγωγή.
- Πραγματοποιείται γρήγορη διόρθωση των λαθών ενώ ο απαιτούμενος χρόνος, για την παραγωγική διαδικασία, μειώνεται σε μεγάλο βαθμό.
- Δυνατότητα παραλλαγής του αρχικού σχεδίου με αποτέλεσμα την δημιουργία ενός νέο σχεδίου σε ελάχιστο χρόνο.

Συνοψίζοντας, με τη χρήση του προγράμματος Corel παρατηρείται μείωση του κόστους παραγωγής, μείωση του χρόνου σχεδίασης και αύξηση των ποσοστών κέρδους.

## **5.2.2 ΜΕΙΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ COREL**

Με την εφαρμογή του συστήματος Corel παρατηρήθηκαν τα εξής μειονεκτήματα:

- Μείωση του εργατικού δυναμικού λόγω της εκμηχανοποίησης της εργασίας και κατά συνέπεια αύξηση του ποσοστού ανεργίας.
- Ο σχεδιαστής μέσω του προγράμματος Corel «στερείται» φαντασίας καθ' ότι στον υπολογιστή η σχεδίαση είναι πιο «σκληρή» με αυστηρές γραμμές σε αντίθεση με το σχεδιασμό στο χέρι, όπου υπάρχει δυνατότητα καλύτερης απόδοσης και αποτύπωσης του σχεδίου.
- Η τιμή του προγράμματος είναι ένα ακόμη μειονέκτημα γιατί είναι πολύ ακριβό άλλα παρόλα αυτά οι επιχειρήσεις το προτιμούν γιατί είναι ευρέως διαδεδομένο.

Κλείνοντας, θα έπρεπε να τονιστεί ότι το ηλεκτρονικό σχέδιο είναι ένα τεχνικό και καλλιτεχνικό μέσο με το οποίο ο ενδυματολόγος εκφράζει και παρουσιάζει τις λειτουργικές ιδέες του. Το σχέδιο προσδιορίζεται λοιπόν απ' αυτή τη χρηστική του λειτουργία και κρίνεται απ' το αν το τελικό αποτέλεσμα είναι όχι μόνο αισθητικά



σχέδιο είναι ότι πρέπει να έχει εσωτερική λογική, ένα συγκεκριμένο σκεπτικό, έναν καθαρό σκοπό, να είναι άμεσα αναγνώσιμο : να παρέχει δηλαδή τις απαραίτητες πληροφορίες χωρίς πλεονασμούς και ασάφειες. Το σχέδιο λοιπόν πρέπει να διακρίνεται από επιλεκτικότητα.

Τέλος, τα χρήσιμα στοιχεία πρέπει να ιεραρχούνται, δηλαδή ένα στοιχείο πρωτεύον τονίζεται και προβάλλεται ενώ ένα δευτερεύον υποτονίζεται.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με το πέρασμα των χρόνων ο κινηματογράφος άλλαξε αρκετές φορές μορφή και κατάφερε να γίνει ίσως η μεγαλύτερη και επικερδέστερη βιομηχανία θεάματος μέχρι και σήμερα. Μαζί με τον κινηματογράφο εξελίχθηκαν και οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνταν κάθε φορά, όσον αφορά τα κουστούμια και το μακιγιάζ, για την πιο σωστή και ακριβή απεικόνιση των ηρώων μιας ταινίας. Άλλωστε μην ξεχνάμε ότι πολλές φορές μία ταινία έχει αποτυπωθεί στο μυαλό των θεατών όχι μόνο λόγω του σεναρίου, αλλά και λόγω των εξαιρετικών κουστούμιών.

Η παρούσα εργασία μελέτησε τον κινηματογράφο εστιάζοντας στην ενδυμασία. Συγκεκριμένα έκανε μια ιστορική αναδρομή του παγκόσμιου κινηματογράφου, αναφορικά με την τεχνική, τη μουσική, τη σκηνοθεσία και τη μόδα. Στη συνέχεια ανέδειξε την έναρξη της τέχνης της ενδυματολογίας και την εισαγωγή της στον κινηματογράφο. Μετέπειτα αναφέρθηκε στο ρόλο των κουστούμιών στην παραγωγή μιας ταινίας και συγκεκριμένα, στον τρόπο με τον οποίο επιλέγονται σε σχέση με την αφήγηση της ιστορίας, τη διαμόρφωση του χαρακτήρα των ηρώων, την οπτική σύνθεση αλλά και το μακιγιάζ, δεδομένου ότι το τελευταίο συμβάλλει στην ανάδειξη των κουστούμιών. Τέλος, δημιουργήθηκαν ηλεκτρονικά σχέδια μέσω του προγράμματος Corel για να διαπιστωθούν οι διαφορές μεταξύ ελεύθερου και ηλεκτρονικού σχεδίου.



## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Abel Gance, *Cinea Cine pour tous*, 15 Αυγούστου 1929 (όπως αναφέρεται από τον Pierre Lerminier στο *L' Art du Cinema*, 1960)
2. Arthur Honegger, *Incantation aux fossils*, Ed. d' Ouchy, Lausanne 1949
3. *Convergence in Broadcasting and Communications Media*, John Watkinson, Focal Press.
4. Germaine Dulac(1960), *Cinea Cine pour tous*, 15 Αυγούστου 1929 (όπως αναφέρεται από τον Pierre Lerminier στο *L' Art du Cinema*)
5. <http://www.musicheaven.gr>
6. <http://www.costumegallery.com/Titanic/costumes>
7. Jacques Prevert, *απόσπασμα από ανέκδοτο κείμενό του*, 1944
8. Maurice Jaubert, *από διάλεξη στη γαλλική Οθόνη*, 3 Ιουλίου 1946
9. McDowell, (2000), *Fashion today*, Phaidon Press Limited, page. 466
10. Motte R.,(2001), *Costume design 101: the art and business of costume design for film and television*, Studio City : Michael Wiese Productions.
11. Nadoolman L.,(2007), *Dressed: a century of Hollywood costume design*, New York : HarperCollins.
12. Nusim R.,(2008), *Character by Design*,YMI
13. Schreier S.,(1998),*Hollywood dressed and undressed: a century of cinema style*, New York, N.Y. : Rizzoli,

Ελληνοαμερικανικό Κολλέγιο Αθηνών

14. Techno Textiles: Revolutionary Fabrics for fashion and design,  
Sarah E.Braddock and Marie O'Mahony,(1999)

15. Εγκυκλοπαίδεια Δομή, Ιστορία του Παγκόσμιου  
Κινηματογράφου, Τεγόπουλος-Φυτράκης, σ.σ 133-136

16. Παπαντωνίου Ι.,(2000) Η Ελληνική ενδυμασία. Από την  
αρχαιότητα ως τις αρχές του 20ου αιώνα, εκδ. Εμπορική Τράπεζα  
της Ελλάδος, Αθήνα.

17. Λαγάκου, Ν., (1998), Η ενδυμασία δια μέσου των αιώνων,  
Δωδώνη, σελ. 46-9

