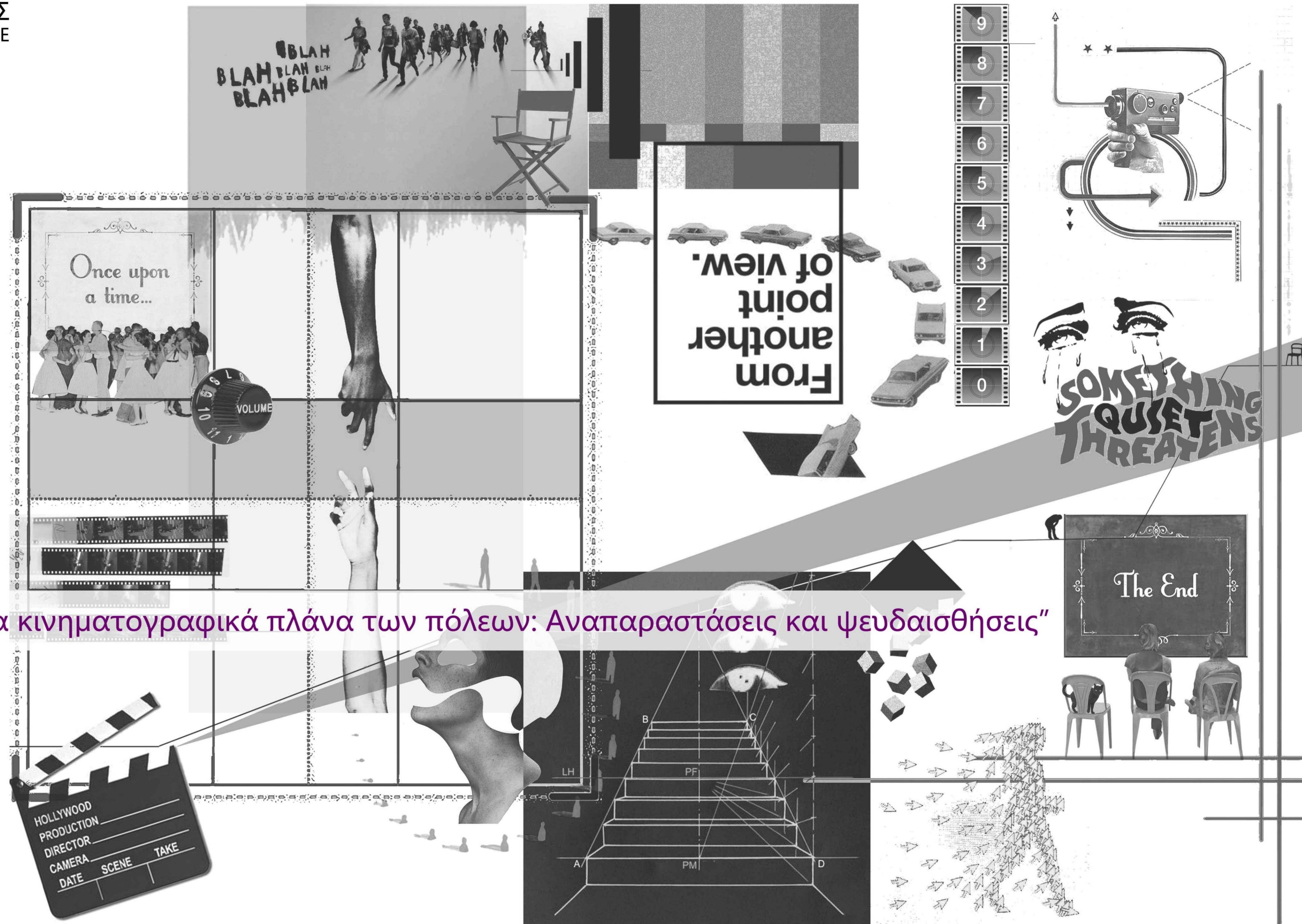


ερευνητική εργασία

XANIA 2022 -2023

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ
TECHNICAL UNIVERSITY OF CRETE
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ



“Η χωρική εμπειρία μέσα από τα κινηματογραφικά πλάνα των πόλεων: Αναπαραστάσεις και ψευδαισθήσεις”

Δουρελιάδου Δήμητρα - Θεοδώρα

επιβέπων καθηγητής:
Ουγγρίνης Κωνσταντίνος - Αλκέτας

λέξεις κλειδιά :

κινηματογραφικά εργαλεία | εικαστικά εργαλεία | ατμόσφαιρα
μοντάζ | εμπειρία χώρου | πολυσημία των εικόνων

περίληψη :

Στην παρούσα ερευνητική εργασία ο κινηματογραφημένος χώρος αξιοποιείται ως μέσο άντλησης χωρικών πληροφοριών της αρχιτεκτονικής μορφής και της αισθητηριακής αντίληψης που διαμορφώνουν τα ποιοτικά χαρακτηριστικά αυτής της οπτικοακουστικής εμπειρίας. Μέσα από την ανάλυση των χωρικών και ποιοτικών στοιχείων που συνθέτουν την εικόνα και τη δομή του χώρου που προβάλλεται στην οθόνη, προκύπτει ένας ανθρωποκεντρικός χαρακτηρισμός που περιγράφει το κάθε case study. Η αποδόμηση της εικόνας και η παρατήρηση των αρχιτεκτονικών μορφών, και των επιμέρους στοιχείων του πραγματικού και του κινηματογραφημένου χώρου -χρωμάτων, υφών, ήχου, δομής των κάδρων που επιλέγονται σε κάθε δράση- αποτελούν τη βασική μέθοδο κατηγοριοποίησης της πληροφορίας. Ο τρόπος που ο δημιουργός συνθέτει τα στοιχεία μεταξύ τους και τα διαφορετικά νοήματα που προκύπτουν από τη ροή μέσα στον φιλικό χώρο οδηγούν σε αντιθέσεις και πολλές φορές παραπλανούν τον θεατή. Από την αντικειμενική αποκωδικοποίηση των χωρικών συστατικών θα δημιουργηθεί μια "Εργαλειοθήκη" που θα ανταποκρίνεται στην ανάλυση του κινηματογραφημένου χώρου αλλά και σε μια μεθοδολογία σχεδιασμού και επεξεργασίας του χώρου.

*"Η τέχνη του κινηματογράφου εκφράζει την φανταστική εκδοχή του πραγματικού,
ενώ η αρχιτεκτονική την πραγματική εκδοχή του φανταστικού"*

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α - Θ Ε Μ Α Τ Ι Κ Ε Σ

1.	Εισαγωγή	4
	Σχέση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου	5
2.	Η οπτική αντίληψη του αστικού χώρου	6
	2.1 Η εμπειρία του αστικού χωρου ως κάτοικος επισκέπτης παρατηρητής	8 9
3.	Ο αστικός χώρος στον κινηματογράφο	15
	3.1. Ανάλυση συνθετικών στοιχείων κινηματογραφημένου χώρου ο φωτισμός τα χρώματα ο ήχος	17
	3.2. Μοντάζ - Η υποκειμενικότητα στην αντίληψη και η οπτική του σκηνοθέτη	26
	3.3. Προσεγγίσεις αντίληψης	29
4.	Διερεύνηση των εργαλείων ανάλυσης και επιλογή ταινιών	32
5.	Case studies - ανάλυση ταινιών	35
	Με βάση τον χαρακτηρισμό τους	
	Medianeras Η πόλη της μοναξίας ανοίκεια απόμακρη	
	Chungking Express Ατμοσφαιρική πόλη ήρεμη νοσταλγική	
	Dark City Φανταστική πόλη δυστοπική πόλη πόλη μηχανή	
	La Haine Σκοτεινή πόλη πόλη της βίας επικίνδυνη	
	Με βάση την σύγκριση	
	Π Ασπρόμαυρη και σκοτεινή πόλη	
	Α Πολύχρωμη και φωτεινή φιλική αισιόδοξη	
	Ρ Ιστορική πόλη πόλη της τέχνης	
	Ι Τι επιλέγει να δείξει σε κάθε περίπτωση;	
6.	Συμπεράσματα	78
	6.1 Ο αστικός χώρος αναπαράγεται ή ξαναδημιουργείται;	
	6.2 Γιατί αστικός χώρος = ηθοποιός	
	6.3 Η σημασία του τέλους για τον ηθοποιό "πόλη", η αίσθηση που "αφήνει"	
	6.4 Πίνακας εργαλείων ανάλυσης	
7.	Βιβλιογραφία	83

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

κίνηση & γραφή
κινηματογράφος _ η καταγραφή της κίνησης

Όπως έχει διατυπώσει ο Noël Burch,
“ Η ταινία είναι μια διαδοχή από κομμάτια χρόνου και κομμάτια χώρου.” ¹

Από την εφεύρεση της η τέχνη του κινηματογράφου παρουσίαζε πολλά κοινά σημεία με την αρχιτεκτονική και την χωρική εμπειρία σε διάφορες κλίμακες. ²
Η καταγραφή της κίνησης μέσα σε ένα χωροχρονικό πλαίσιο περιλαμβάνει πολλούς παράγοντες και πολλές πληροφορίες που μπορούν να αξιοποιηθούν και να αναλυθούν με στόχο την βελτιστοποίηση τόσο της ποιότητας - περιεχομένου του κινηματογράφου, όσο και της ποιότητας - λειτουργικότητας της αρχιτεκτονικής. Αυτό προϋποθέτει την αναγνώριση των κοινών σημείων ώστε να δημιουργηθούν άξονες ανάλυσης, επεξεργασίας και αλληλοσυμπλήρωσης.

1. Θεματολογία

Και στις δύο περιπτώσεις πρέπει σε αρχικό στάδιο σχεδιασμού να παρθούν αποφάσεις για το χωροχρονικό πλαίσιο καθώς και για το τι θα συμβαίνει μέσα σε αυτό. Ποιες θα είναι οι δράσεις - λειτουργίες που θα υποστηρίζει και πως εμπλέκεται σε όλα αυτά ο χρόνος.

2. Μεθοδολογία

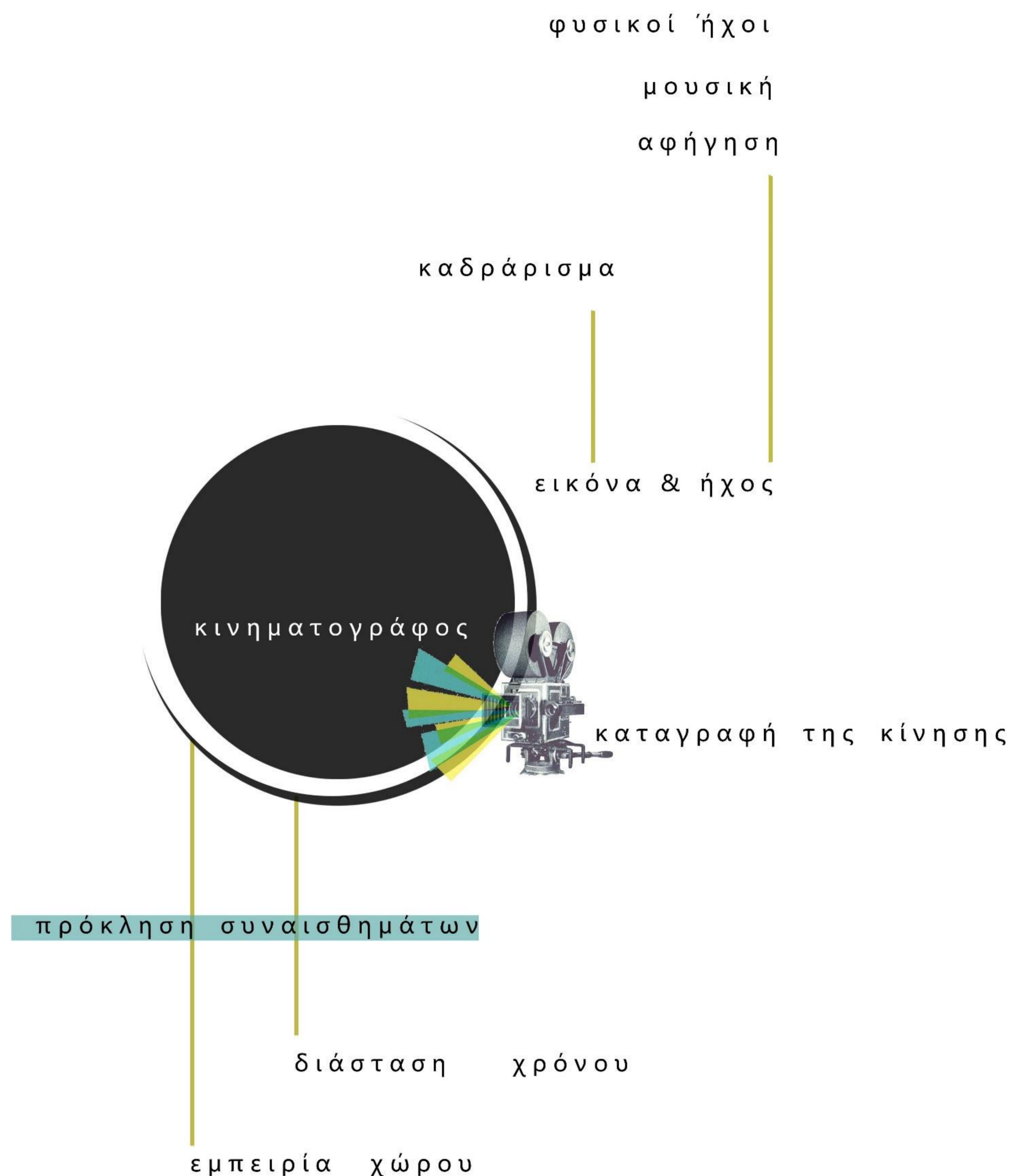
Αναζήτηση μεθόδων σχεδιασμού αλλά και αναπαράστασης.

3. Αντίληψη

Με την επίσκεψη σε έναν χώρο, σε μια πόλη, η ακόμα και σε ένα μόνο κτίριο στον ανθρώπινο εγκέφαλο, συνειδητά η ασυνείδητα δημιουργείται μια εντύπωση. Είτε θετική είτε αρνητική, ακόμα και αδιάφορη αποτελεί μια εμπειρία χώρου. Είναι ένα συμπέρασμα στο οποίο καταλήγουμε και σχετίζεται με την αισθητική, τα χωρικά και ποιοτικά χαρακτηριστικά, την λειτουργικότητα, την κίνηση, και την μνήμη.

4. Εξέλιξη

Η μελέτη της αντίληψης και της χωρικής εμπειρίας που προκύπτει από την κοινή ανάγνωση των πληροφοριών που καταγράφει ο κινηματογράφος και των αρχιτεκτονικών στοιχείων θα επισημάνει θετικά αλλά και αρνητικά χαρακτηριστικά για τη δομή του χώρου και την κίνηση μέσα σε αυτό. Αυτό θέτει τον χώρο σε διαρκή επεξεργασία και εξέλιξη.



¹ Noël Burch, (1982,12)

² Lamster, M. (2000). Architecture and Film. New York: Princeton Architectural Press, σελ. 171

Σ Χ Ε Σ Η Α Σ Τ Ι Κ Ο Τ Χ Ω Ρ Ο Τ Κ Α Ι Κ Ι Ν Η Μ Α Τ Ο Γ Ρ Α Φ Ο Τ

Γιατί μελετάται ο αστικός χώρος στον κινηματογράφο ;

Η αστική εμπειρία είναι πηγή έμπνευσης για πολλούς κινηματογραφιστές και αρχιτέκτονες. Στην δομή, την μορφή και την εξέλιξη της πόλης αντανakλάται η κοινωνία.

Στην αρχιτεκτονική αναλύουμε και σχεδιάζουμε χώρους, σχέσεις και ποιότητες. Πρέπει να υπάρχει μια **συνέχεια** και μια **ροή**.

Όταν τα χωρικά και κοινωνικά δεδομένα προβάλλονται μέσα από τον κινηματογράφο, η συνέχεια και η ροή μπορεί να δημιουργηθεί μέσω του μοντάζ. Η παρατήρηση της κίνησης και της δράσης συνθέτουν μια χωρική εμπειρία, απαλλαγμένη από την αυστηρότητα της υλικής πραγματικότητας. Η αστική εμπειρία μπορεί να αποτυπωθεί, να μεταφραστεί, να ανασχηματιστεί με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους. Το χωρικό μοντάζ μπορεί να παραποιήσει σε μεγάλο βαθμό τον χώρο και την αντίληψη του, να πείσει τον θεατή ότι πρόκειται για "την ιδανική πόλη" ή να πηγάζει από ένα αρνητικό μοντέλο πόλης. Να αποτυπώσει χωρικά τις απαιτήσεις του σεναρίου.

Ο κινηματογράφος λοιπόν, έχει μεγάλη δυναμική όσον αφορά την εικόνα που περνάει στον θεατή για το αστικό - φαντασιακό και ταυτόχρονα μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν **εργαλείο προβληματισμού και μελέτης** σε σχέση με την σύγχρονη πόλη και την εξέλιξη της.

"...Υπάρχει μια εντυπωσιακά μικρή διαφορά μεταξύ των δύο δραστηριοτήτων. Νομίζω η τέχνη του σεναριογράφου είναι να συλλάβει μια σειρά επεισοδίων η οποία να δημιουργεί ένταση, σασπένς, μια ακολουθία γεγονότων. Θεωρώ λοιπόν ότι το σημαντικότερο μέρος της δουλειάς μου είναι η εύρεση ενός αντίστοιχου σεναρίου, ενός **χωρικού σεναρίου**. Αυτό προσπαθώ να κάνω είναι ένα **μοντάζ στον χώρο**."³

Rem Koolhaas



Original design and model of OMA's Jussieu Libraries Wood Model (1992).

Ο Rem Koolhaas, έχει αναφερθεί επίσης στο πόσο τον διευκόλυne η ενασχόληση του με τον κινηματογράφο στην αρχή της καριέρας του, στο να προσδιορίσει την **αίσθηση** του τι είναι αρχιτεκτονική.

«Ο κινηματογράφος είναι κατεξοχήν τέχνη «αστική», η μήτρα του είναι η πόλη»⁴

Noël Burch

³ Rem Koolhaas, Bruce Mau, S, M, L, XL (1995), United States: Monacelli Press, 1995, σελ 175

⁴ Μακρυδάκης, (2010) Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο σελ. 50

2. Η ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

- πραγματικός χώρος -

Η αντίληψη της πόλης είτε από τους κατοίκους της, είτε από όσους την επισκέπτονται, αποτελεί μια διαδικασία που ενεργοποιείται μέσω των αισθήσεων. Δεδομένης της **πολυπλοκότητας** που χαρακτηρίζει κάθε αστικό περιβάλλον, τι συμβαίνει σε αυτό αποτελεί πηγή συνεχούς άντλησης ερεθισμάτων σε βαθμό που είναι αδύνατον να τα επεξεργαστούμε όλα. Έτσι γίνεται ένα **φιλτράρισμα**, από το οποίο αναλόγως το τι μας εγείρει περισσότερο την προσοχή διαμορφώνει την εικόνα που σχηματίζουμε για τον χώρο. Μια **εικόνα υποκειμενική και γρήγορη**.

Σύμφωνα με τον Edward T. Hall οι αισθήσεις μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής :

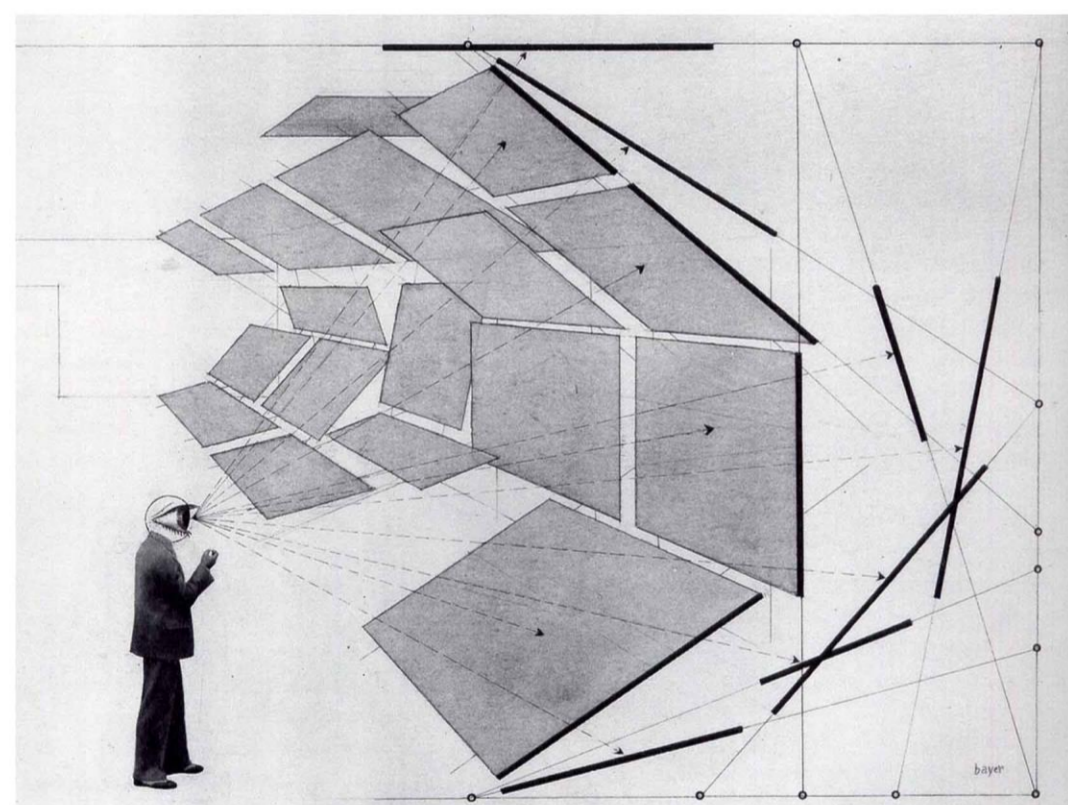
- 1) Αισθήσεις της "απόστασης" - όραση, ακοή, όσφρηση
- 2) Αισθήσεις της επαφής - αφή και γεύση⁵

Στην αρχιτεκτονική υπάρχει **αισθητική δυσαναλογία** στην εμπειρία κίνησης στον αστικό χώρο. Παρόλο που η λέξη "απόσταση" στον παραπάνω διαχωρισμό παραπέμπει σε δευτερεύουσα κατηγορία, αυτό που ορίζει την δυναμική των αισθήσεων είναι ο βαθμός ευαισθησίας τους και το λειτουργικό τους εύρος. Βασικό αποδέκτη των ερεθισμάτων αποτελεί η **όραση**, η οποία **έχει υπερισχύσει** μεταξύ των πέντε αισθήσεων. Αυτό οφείλεται στην **οπτικοκεντρική αντίληψη** στην οποία βασίζεται η κοινωνία μας, άρα και στον τρόπο που έχει μάθει ο ανθρώπινος εγκέφαλος να επεξεργάζεται την πληροφορία στην πρώτη φάση της ανάλυσης της.

Όσο μικραίνει η απόσταση του παρατηρητή από το αντικείμενο θέασης, ο όγκος και η ένταση των πληροφοριών που λαμβάνει αυξάνεται, και οι υπόλοιπες αισθήσεις συμπληρώνουν την όραση. Έτσι, μέσα σε έναν πολύπλοκο αστικό χώρο, το ανθρώπινο βλέμμα αρχικά **"σκανάρει"** τις πληροφορίες που του διεγείρουν περισσότερο το ενδιαφέρον, είτε ως καθαρά **οπτικά ερεθίσματα** όπως είναι για παράδειγμα ένα έντονο χρώμα ή ένα αντικείμενο που δεν περίμενε να εντοπίσει στον χώρο, είτε ως πιο ουσιαστικά ερεθίσματα που μπορεί να λειτουργήσουν **συνειρμικά**, "ξυπνώνοντας" τις υπόλοιπες αισθήσεις.

Κατά την αντίληψη του Gyorgy Kepes, όταν λαμβάνουμε ένα οπτικό ερέθισμα, **αντιστοιχίζουμε** την πληροφορία με **στερεοτυπα** και κλισέ, αναλόγως με τον τρόπο που έχουμε μάθει να επεξεργαζόμαστε τα δεδομένα. Αυτές οι αντιστοιχίες, είναι αποτέλεσμα της **αφαίρεσης** που συμβαίνει όταν εστιάζουμε σε ένα κομμάτι. Έτσι δημιουργείται μια συστηματοποίηση, και η **αποσπασματικότητα** δεν παραμένει μόνο στο τι βλέπουμε, αλλά εισχωρεί και στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε την δομή και τα χαρακτηριστικά μιας εικόνας.

Όλο αυτό ο Kepes το συσχετίζει με την γλώσσα. Εκεί η **συστηματοποίηση** αυτή οδηγεί σε επεξηγήσεις και φιλοσοφίες, ενώ στην οπτική αντίληψη διαμορφώνει αυτό που θεωρούμε "εικόνα" για τον κόσμο - την πόλη - το χωρικό περιβάλλον και είναι σε ένα βαθμό ένα κατασκευάσμα που προκύπτει από την ανάγκη μας να γνωρίζουμε τον χώρο, και να τον οικειοποιηθούμε.⁷



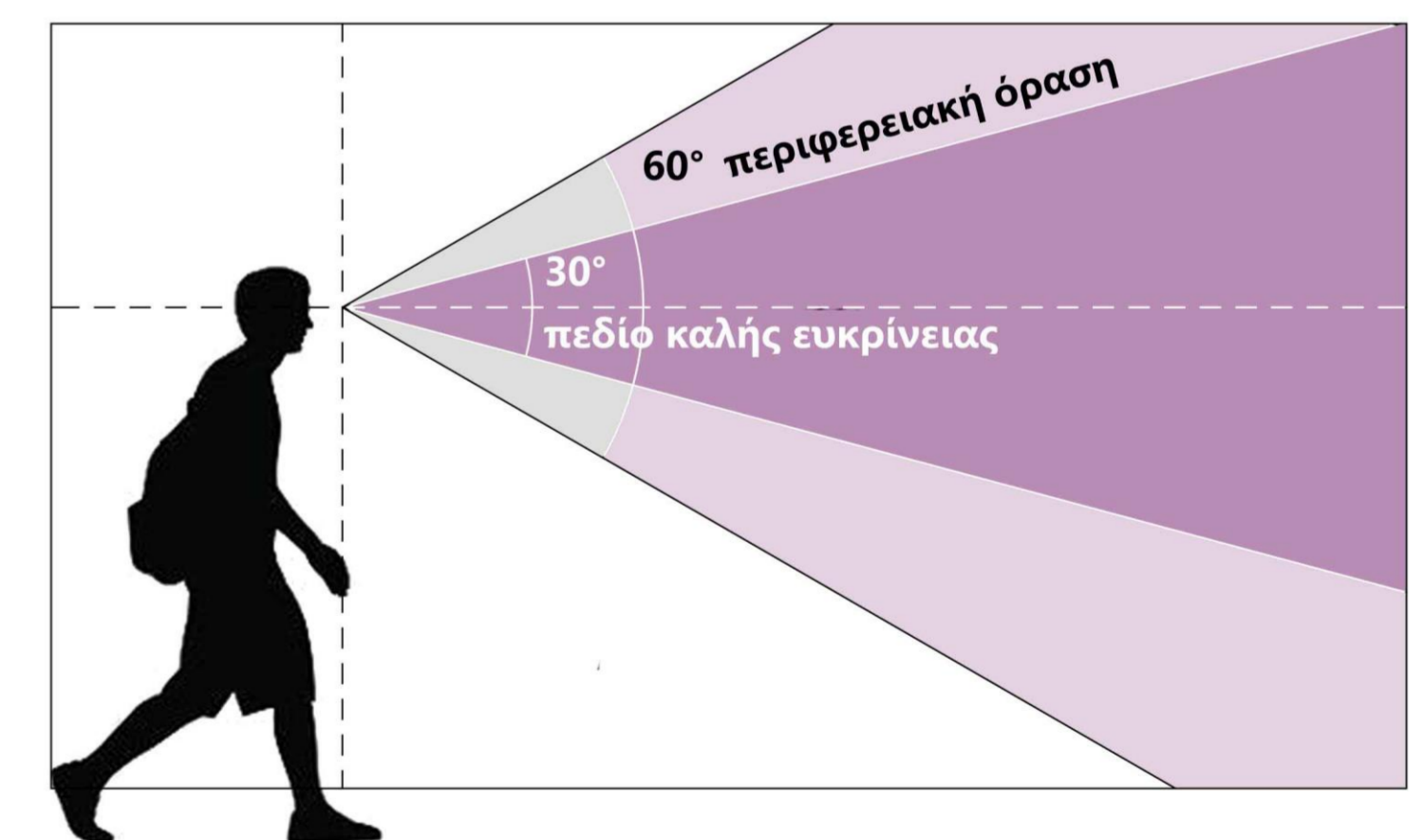
HERBERT BAYER
Diagram of the Field of Vision⁶

οπτικά ερεθίσματα

μορφή
& κλίμακα

χρώματα
& φωτεινότητα

σύνθεση
& κίνηση



⁵ Edward T.Hall, Hidden Dimension (1966), σελ. 40

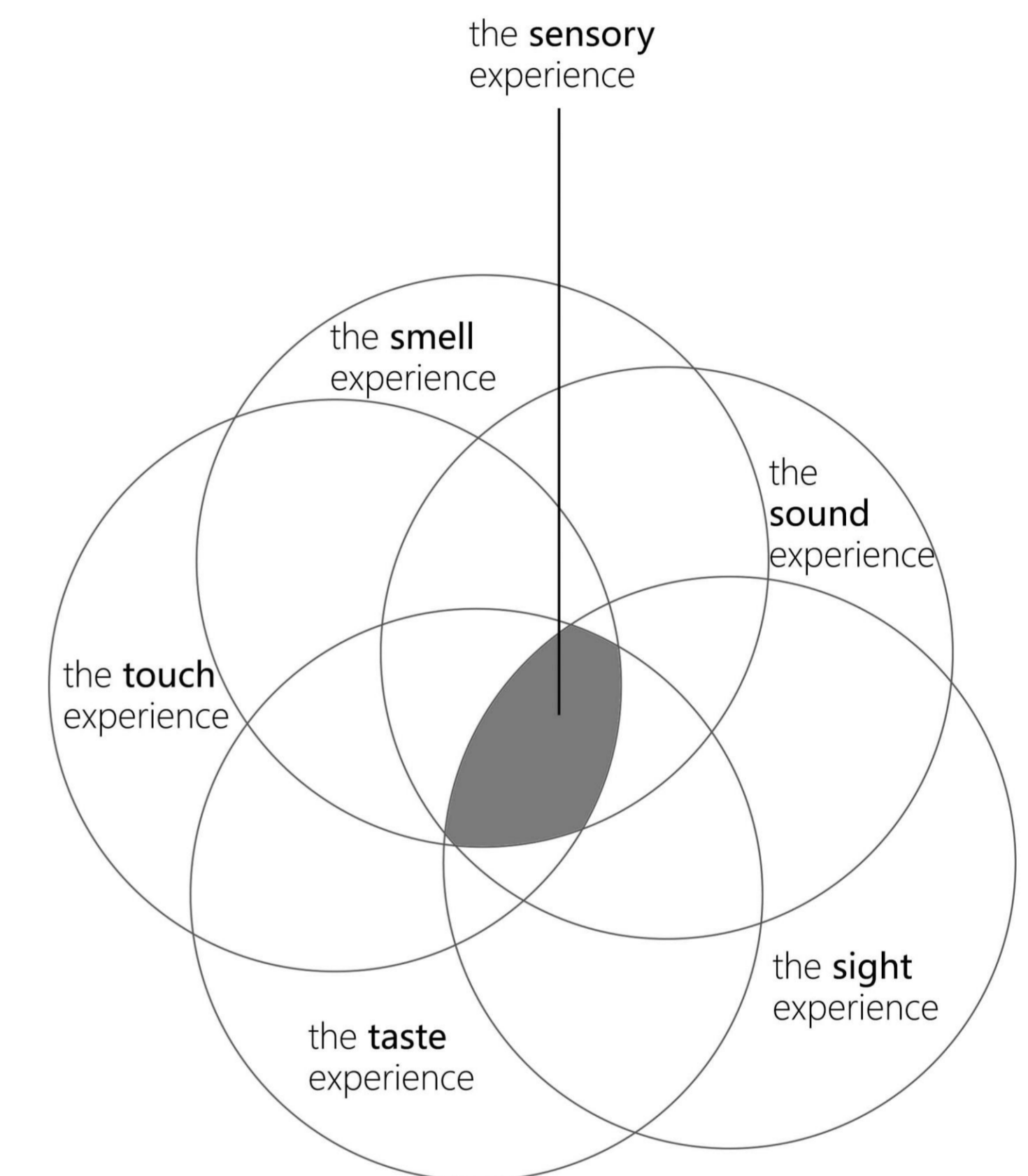
⁶ Herbert Bayer, (1930), Στην έκθεση Werkbund στο Παρίσι ο Bayer, σημαντικό πρόσωπο του Bauhaus ανέρτησε αρχιτεκτονικές φωτογραφίες σε διάφορα ύψη και κεκλιμένα επίπεδα εκφράζοντας τις βλέψεις του για νέες μεθόδους έκθεσης που θα δίνουν την δυνατότητα ενεργοποίησης ολόκληρου του οπτικού φάσματος, θα δημιουργούσαν δηλαδή «διευρυμένη όραση».

⁷ Kepes G., Language of vision (1959), σελ. 8

αισθητηριακή αντίληψη

“Οι πόλεις είναι πυκνωτές των αισθήσεων”.⁸ Φιλοξενούν άπειρες πληροφορίες, οπτικές και ηχητικές. Μυρωδιές και υφές που συνοδεύονται από μνήμες, και με το πέρασμα του χρόνου προστίθενται κι άλλες. Αυτό το αντιληπτικό κομμάτι είναι στην ουσία το βίωμα, και το βίωμα δίνει **ταυτότητα** στον χώρο. Χωρίς αυτά τα **αισθητηριακά εργαλεία** και τα αποτελέσματα που έχουν στην ψυχολογία του χρήστη αλλά και του χώρου. Όλα αυτά τα στοιχεία, αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, αλληλοεπηρεάζονται, και συνθέτουν την αστική εμπειρία. και την ταυτότητα του χώρου. Χωρίς αυτά οι πόλεις θα ήταν άψυχες, σιωπηλές, άοσμες και γκρι.

Εξίσου σημαντικό κομμάτι της αντίληπτικής διαδικασίας, που μάλιστα την καθιστά υποκειμενική είναι τα **φίλτρα** που μπαίνουν από τον χρήστη για την αξιολόγηση των δεδομένων του χώρου. Όπως είναι φυσικό, αυτά διαφέρουν ανάλογα με τα πρότυπα και τις ανάγκες του κάθε χρήστη, το τι τον ενδιαφέρει και τι όχι, την ηλικία του, το παρελθόν του και το τι θέλει ο ίδιος να δει και να βιώσει μέσα στον χώρο. Αυτά τα φίλτρα είναι υπεύθυνα για την επιλεκτική όραση - ακοή και για την πολυδιάστατη φύση της πόλης.



Διάγραμμα “Sensory Experience”⁹

⁸ Ανδριανάκη Αργυρώ, Ερευνητική εργασία, (2020) “Αστική περιήγηση στο City Branding 2.0”

⁹ Hulten, Broweus, Van Dijk (2009) “Sensory Marketing”, σελ 17

Η ΕΜΠΕΙΡΙΑ ΤΟΥ ΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

ως κάτοικος | επισκέπτης | παρατηρητής

η έννοια και η περιγραφή του αστικού χώρου

Η έννοια του αστικού χώρου αναφέρεται στον **χώρο διάδρασης του ανθρώπου**. Ο άνθρωπος κινείται στον αστικό χώρο, κατοικεί και επεμβαίνει σε αυτόν. Ταυτόχρονα ο αστικός χώρος είναι **αντικείμενο θέασης και παρατήρησης**.¹⁰

Ένα αστικό περιβάλλον καθορίζεται από την ανθρώπινη δράση και χαρακτηρίζεται από την πολυπλοκότητα της διαδραστικότητάς της. Βρίσκεται σε διαρκή εξέλιξη, και αυτό συμβαίνει αυτοπονημένα. Εξελίσσεται ταυτόχρονα με τους ανθρώπους που ζουν σε αυτή, διαμορφώνουν την εικόνα της, παίρνουν αποφάσεις για αυτή, και την προσαρμόζουν στις ανάγκες τους. Κυκλοφορούν ανάμεσα σε κενά και πλήρη, σε δημόσιο και ιδιωτικό χώρο, και αναζητώντας την ισορροπία μέσα στο αστικό περιβάλλον και την κοινωνία. Η ισορροπία είναι το στοιχείο που προσδιορίζει το πόσο βιώσιμη ή μη είναι μια πόλη, μιλώντας όμως υποκειμενικά, καθώς η απόλυτη ισορροπία για όλους (ουτοπικό περιβάλλον) είναι αδύνατον να επέλθει σε ένα τόσο περίπλοκο και πολυδιάστατο περιβάλλον.

Ο αστικός ιστός μπορεί να περιγραφεί μέσω των μορφολογικών και ποιοτικών χαρακτηριστικών του και να οργανωθεί βάσει ενός συνόλου σημείων αναφοράς.

Ε
Ι
Κ
Ο
Ν
Α

Δομές

Α
Σ
Τ
Ι
Κ
Ο
Υ

Συνέχειες

Ασυνέχειες

Ι
Σ
Τ
Ο
Υ

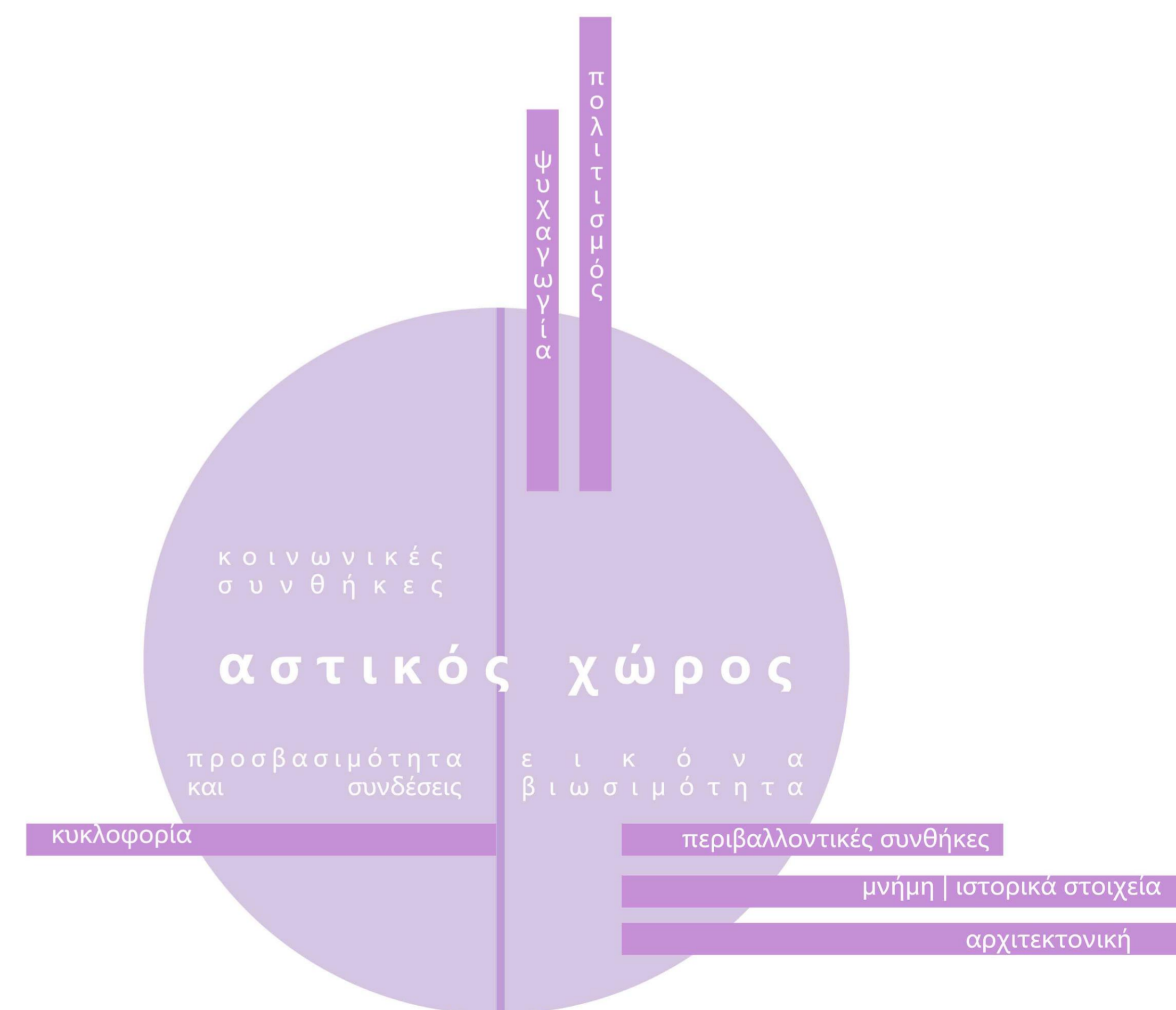
“Ο κόσμος μπορεί να οργανωθεί γύρω από ένα σύνολο σημείων αναφοράς, να κατακερματιστεί σε ένα σύστημα συγκεκριμένων τόπων, συνδεδεμένων μέσα από αποτυπωμένα στη μνήμη μονοπάτια.”¹¹

Kevin Lynch

η αντίληψη του αστικού χώρου

Τα βασικότερα συστατικά που συνθέτουν την αντίληψη και την εμπειρία μέσα στον χώρο δεν είναι τα μορφολογικά και γεωμετρικά χαρακτηριστικά, αλλά η **αίσθηση του χωρικού πλαισίου** που μπορεί να προσδιοριστεί με την **περιγραφή της ατμόσφαιρας**. Επίσης ο προσανατολισμός, η θέση του ανθρώπου στον χώρο, η περιήγηση του μέσα σε αυτόν, η ταχύτητα και οι διαφορετικοί ρυθμοί της πόλης. Τέλος, βασικό κομμάτι της αστικής εμπειρίας είναι η **μνήμη : ατομική και συλλογική**. Παρευρισκόμενος σε ένα αστικό τοπίο, ο άνθρωπος λαμβάνει πολλά ερεθίσματα που αφορούν την μνήμη, τα επεξεργάζεται και δίνει έμφαση στα κομμάτια της μνήμης που τον συγκινούν.

Μέσα στο αστικό τοπίο, όπου κι αν βρίσκεται αυτό αναπτύσσονται ακόμη οικονομικά, πολιτιστικά και ιδεολογικά δεδομένα που επηρεάζουν την βιωματική μας εμπειρία. Προκύπτει λοιπόν ένα πολιτιστικό περιβάλλον στον αστικό χώρο, το οποίο το αντιλαμβανόμαστε διαφορετικά ανάλογα με τον τρόπο που το βιώνουμε, άλλωτε ως κάτοικος άρα και μέρος του αστικού χώρου και άλλοτε ως επισκέπτης - παρατηρητής.



¹⁰ Βύρωνας Ιωάννου, (2014) Πολεοδομικός Σχεδιασμός και Αρχιτεκτονική της Πόλης, Εκδόσεις Επίκεντρο σελ 57

¹¹ Kevin Lynch, (1960), The Image of the city, MIT Press, σελ. 7

Κατά τη διάρκεια της κίνησης μέσα σε ένα σύνολο δομών, συνεχειών και ασυνεχειών που εντοπίζονται στον αστικό ιστό, είτε αυτά είναι αποτέλεσμα σχεδιασμού είτε έχουν προκύψει τυχαία, ο άνθρωπος αναζητά την **ισορροπία**. Η ανάγκη για οριοθέτηση του προσωπικού χώρου, την χωρική αποτύπωση των κοινωνικών συνθηκών και σχέσεων που αναπτύσσονται στον δημόσιο χώρο, και ο συνεχής, αυτόματος επαναπροσδιορισμός αυτών των σχέσεων συνθέτουν μια **εμπειρία κατοίκησης**.

Η αισθητηριακή αντίληψη του περιβάλλοντος στο οποίο ζούμε και εξελισσόμαστε καθορίζεται από τις αποστάσεις που επιλέγουμε ή και αναγκαζόμαστε να έχουμε με τον έξω κόσμο. Αυτή η τοποθέτηση μας αλληλεπιδρά αντίστοιχα και στον αστικό χώρο, ο οποίος διαμορφώνεται με βάση το βίωμα αλλά ταυτόχρονα διατηρεί την **ταυτότητα** του και τη **μνήμη** του.

Για έναν κάτοικο, ο ρυθμός της αντιληπτικής διαδικασίας είναι προφανώς πιο γρήγορος σε σύγκριση με έναν επισκέπτη, καθώς κάποια από τα ερεθίσματα που λαμβάνει είναι αναγνωρίσιμα και επαναλαμβανόμενα. Ταυτόχρονα έχει το προνόμιο μιας πιο ολοκληρωμένης εικόνας του αστικού χώρου, καθώς βιώνει την πόλη καθημερινά, ζει μέσα σε αυτή και αντιλαμβάνεται την **εξέλιξη** της.

Ωστόσο, αυτό δεν αποτελεί κανόνα καθώς υπάρχουν περιπτώσεις όπου η αλλαγή γίνεται ευκολότερα αντιληπτή, όταν έχει προηγηθεί μια απόσταση από το αντικείμενο μελέτης. Έτσι, μπορεί ένας άνθρωπος που λείπει από έναν τόπο μεγάλο χρονικό διάστημα, όταν επιστρέψει σε αυτόν να αποκτήσει μια πιο συνολική και ολοκληρωμένη εικόνα της εξέλιξης του.

Αισθητηριακή υπερφόρτωση για τους κατοίκους

Κατά την θεωρία του Simmel (1971), μέσα σε ένα μητροπολιτικό περιβάλλον, ο άνθρωπος γίνεται δέκτης συνεχών και ποικίλων ερεθισμάτων. Προκειμένου να αποφύγει την αισθητηριακή υπερφόρτωση που προκαλεί η διαρκής διάδραση, ο κάτοικος της πόλης αναπτύσσει έναν μηχανισμό προσαρμογής που τον αποτρέπει από το να επεξεργάζεται όλα όσα συμβαίνουν γύρω του, και να αντιλαμβάνεται στην ουσία μόνο όσα ο ίδιος χρειάζεται.¹² Με αυτό σαν δεδομένο, όταν υπάρχει η κατοίκηση στο αστικό περιβάλλον, η ανάγκη προσαρμογής στην αστική ζωή και στους ρυθμούς της ίσως να στερεί από τους χρήστες την ολοκληρωμένη αστική εμπειρία.

Το αποτύπωμα της κατοίκησης για την αντίληψη από τους επισκέπτες / παρατηρητές

"Η εμπειρία του χώρου είναι αναπόσπαστα φορτισμένη με τον τρόπο που τον αντιλαμβάνεται, τον αναγνωρίζει και τον αξιολογεί η ίδια η κοινωνία που τον κατοικεί." ¹³
Σταυρίδης (1990)

Είναι σαν ο κάτοικος και η εμπειρία του να αφήνουν ένα αποτύπωμα που μαρτυρά στοιχεία του βιώματος αυτού και αποτελεί -μάλλον ασυνείδητα - κομμάτι του χώρου, που ο επισκέπτης κι ο παρατηρητής θα επεξεργαστεί σαν πληροφορία - ερώτημα :

- Πως είναι να ζεις σε αυτό τον χώρο;
- Πώς φαίνονται οι άνθρωποι;
- Είναι ευχάριστο ή όχι να βρίσκεσαι στο συγκεκριμένο περιβάλλον, κρίνοντας από τους κατοίκους

¹² Georg Simmel, "The Metropolis and Mental Life", (1903)

¹³ Σταυρίδης Σταύρος (1990)

Η χωρική εμπειρία ως επισκέπτης διαφέρει από την εμπειρία κατοίκησης. Πρόκειται για μια διαδικασία κατά την οποία ο επισκέπτης γίνεται δέκτης πολλών και πρωτόγνωρων ερεθισμάτων από το περιβάλλον και τον χώρο. Η παρουσία σε ένα "νέο" αστικό περιβάλλον γεννά πολλά συναισθήματα και σκέψεις. Η ατμόσφαιρα, η κίνηση στον χώρο και τα ερεθίσματα που λαμβάνει ο επισκέπτης κατά την περιήγησή του στον χώρο συνθέτουν και ένα σύνολο πολλών και διαφορετικών στοιχείων, και διαμορφώνουν μια εμπειρία. Αυτή η εμπειρία πέρα από τα χωρικά στοιχεία, συνδέεται επίσης με τη μνήμη, και την συνειρμική ταύτιση ή αντίθεση με άλλες καταστάσεις και με άλλους χώρους. Αυτό καθιστά την χωρική εμπειρία ως επισκέπτης κάτι επίσης πολύ υποκειμενικό.

Σημαντικός είναι ο ρόλος του χρόνου και της παροδικότητας. Ο περιορισμένος χρόνος μέσα στον οποίο διαμορφώνεται το βίωμα, δεν επιτρέπει στον επισκέπτη να έχει μεγάλο εύρος συμπερασμάτων καθώς δεν έχει τον χρόνο να τα "δει" όλα. Ταυτόχρονα, το γεγονός ότι δεν πρόκειται για μια μόνιμη κατάσταση, αλλά για μια σύντομη χρονικά εμπειρία, τον κάνει να έχει λιγότερες απαιτήσεις κατά την περιήγηση στον χώρο, από ότι έχει ένας κάτοικος, και άρα ίσως γεννά μια πιο αισιόδοξη ματιά.

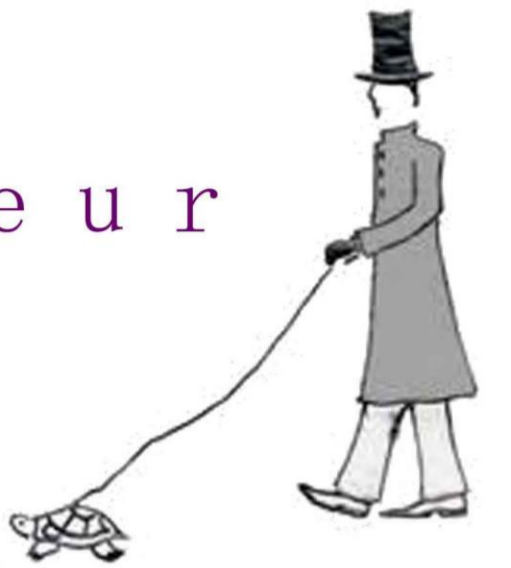
Τέλος, όταν ο επισκέπτης ζει την αστική εμπειρία σε έναν τόπο για δεύτερη φορά, ή επαναλαμβανόμενα, είναι πιθανόν, να έχει πιο "ανοιχτό" -μεταφορικά- οπτικό πεδίο και να εντοπίσει ένα νέο στοιχείο ή μια αλλαγή στον χώρο, που ο κάτοικος που "περνάει" από εκεί καθημερινά ίσως να μην έχει δώσει σημασία. Για αυτό οφείλεται σε έναν βαθμό η θεωρία του Simmel και ο μηχανισμός κατά της αισθητηριακής υπερφόρτωσης, αλλά και η διάθεση-ψυχολογία προς τον χώρο που είναι διαφορετική για τον κάτοικο και διαφορετική για τον επισκέπτη.

Προσωπική παρατήρηση: Δεν είναι τυχαίο που κατά την διάρκεια του lockdown, ο κόσμος είχε την ανάγκη να βγει έξω, να βιώσει τον χώρο, και "αναγκαζόταν" να ζήσει τον τόπο που κατοικεί σαν επισκέπτης. Εκείνο το διάστημα διαρκώς άκουγα για επισκέψεις "πολύ κοντά στο σπίτι μας", "ένα μισάωρο περπάτημα" και ενθουσιασμένα λόγια που κάτι όμορφο βρίσκεται κοντά μας και μόλις το ανακαλύψαμε. Ίσως αυτός ο ενθουσιασμός και η ανάγκη να πάμε σε ένα νέο μέρος είναι αυτό που διαχωρίζει την εμπειρία του κατοίκου από αυτή του επισκέπτη.

Ο παρατηρητής έχει την ιδιότητα να δίνει έμφαση σε πολλά ερεθίσματα, και οπτικά αλλά και όσα προκύπτουν από τις υπόλοιπες αισθήσεις. Αφιερώνει σκέψη και επικεντρώνεται συνειδητά στα χαρακτηριστικά που εντοπίζει και ξεχωρίζει στον χώρο. Φιλτράρει την πληροφορία εσκεμμένα μέσω της αφαίρεσης ώστε να διαχωρήσει τα χαρακτηριστικά που θεωρεί ότι δίνουν ταυτότητα στον χώρο και επιδρούν στο σύνολο των συναισθημάτων που προκαλεί η εμπειρία του χώρου.

Είτε θεωρείται παρατηρητής επειδή θέλει να κατανοήσει την χώρο, είτε επειδή απλά του αρέσει να παρατηρεί τον χώρο, αντιλαμβάνεται και αξιολογεί τα αστικά δεδομένα και τις δράσεις. Αυτό που τον διαφοροποιεί από τον επισκέπτη και τον κάτοικο είναι το ότι δίνει περισσότερη σημασία στα ερεθίσματα που λαμβάνει και αφιερώνει χρόνο στο να τα κατανοήσει και ίσως να προβληματιστεί με αφορμή αυτά. Είτε θα αναρωτηθεί γιατί έχει τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ο χώρος, και πώς προέκυψαν είτε δεν θα δώσει περεταίρω εξηγήσεις, αλλά θα αποτυπωθούν στην μνήμη του τα στοιχεία που εντόπισε και διαχώρισε μέσα στο χαστικό αστικό τοπίο που κινήθηκε.

f l a n e u r



Στην αντίληψη του αστικού χώρου ως παρατηρητής μπορεί να συμπεριληφθεί και ο flaneur. Η φυσιογνωμία του flaneur (περιπλανητή) προκύπτει αρχικά ως λογοτεχνική φιγούρα στο Παρίσι του 19ου αιώνα από το δημιουργήμα του Γάλλου ποιητή και συγγραφέα Charles Baudelaire.¹⁴ Στη συνέχεια αποτελεί αντικείμενο ενδιαφέροντος για τον γερμανό φιλόσοφο και κριτικό Walter Benjamin ο οποίος μελετά το έργο του Baudelaire και την έννοια του flaneur στο έργο του "The Arcades Project". Σύμφωνα με τον W. Benjamin ο flaneur αναζητά την έμπνευση περιπλανόμενος μέσα στο πλήθος της μητρόπολης. Κυκλοφορεί στην πόλη και την ανακαλύπτει, περπατάει αργά όταν το πλήθος κινείται βιαστικά στον χώρο, παρατηρεί, αιφνιδιάζεται και ανακαλεί τη μνήμη και με συνειρμική διάθεση κάνει μια υποκειμενική ανάγνωση στον χώρο.

Ο αστικός χώρος για τον flaneur είναι ένα είδος διευρυμένου οπτικού πεδίου, στο οποίο ιδιαίτερη γοητεία κατέχει το απρόβλεπτο.¹⁵ Είναι λοιπόν κι αυτός ένα είδος παρατηρητή, που κινείται στον αστικό χώρο με στόχο την ερμηνεία του, την αποκωδικοποίηση του και την έμπνευση που προκύπτει μέσα από αυτή τη διαδικασία.

¹⁴ Charles Baudelaire, "The Painter of Modern Life" - 1963

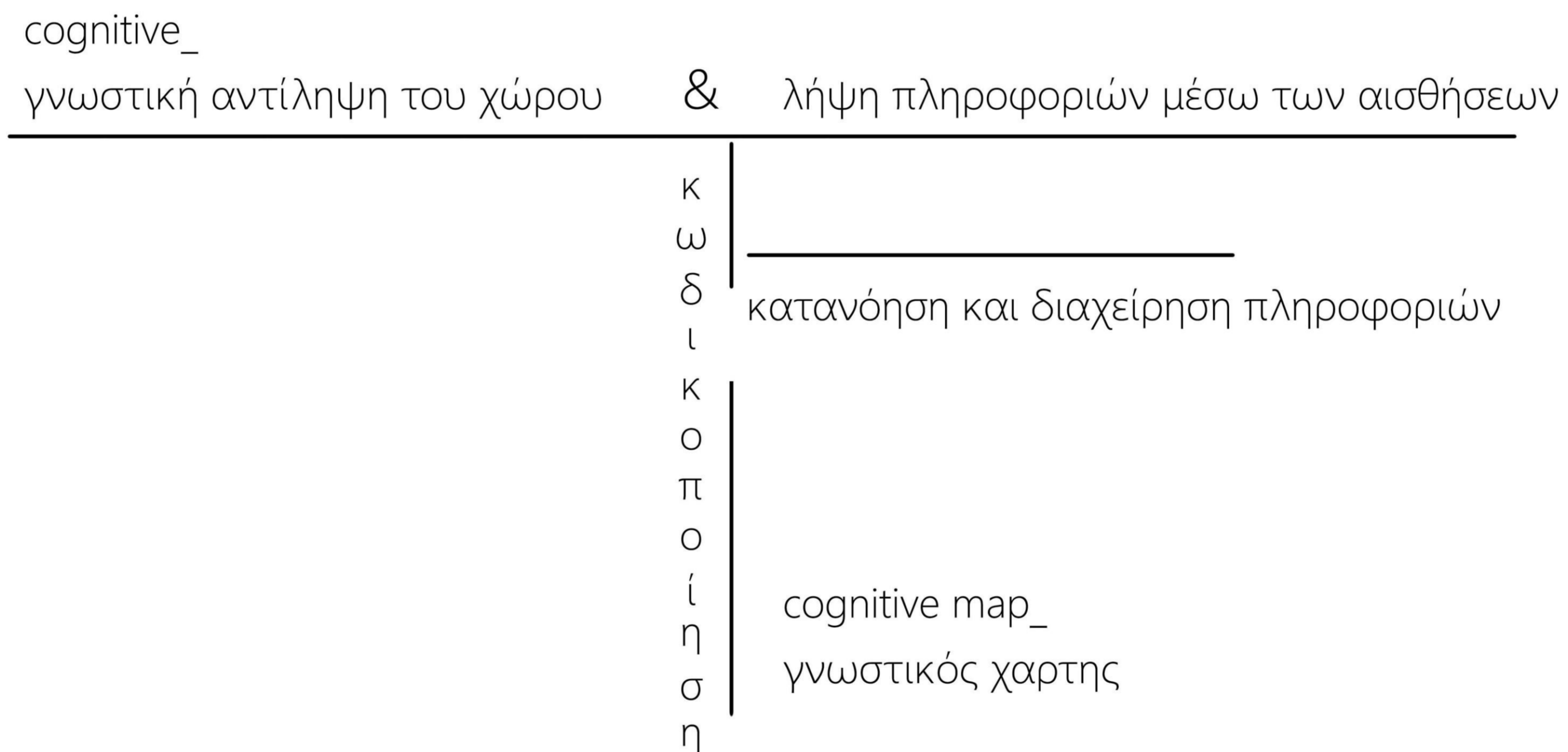
¹⁵ Peter Wollen, 'Architecture and Film: Places and Non-Places' in Paris Hollywood: Writings on Film (New York and London: Verso, 2002), σελ. 201

Π Ε Ρ Ι Π Λ Α Ν Η Σ Η

η δομή της αστικής εμπειρίας

Σύμφωνα με τον Kevin Lynch τα αναγνωρίσιμα στοιχεία της πόλης που συνθέτουν την εικόνα της είναι τα μονοπάτια [paths] , τα όρια [edges], οι περιοχές [districts], οι κόμβοι [nodes] και τα ορόσημα [landmarks].

paths : οι συνδέσεις μέσω των οποίων ο παρατηρητής κινείται. Δρόμοι, πεζόδρομοι γραμμές διέλευσης, κανάλια, σιδηροδρομικές γραμμές. Για τους περισσότερους ανθρώπους αποτελούν τα επικρατέστερα στοιχεία στην σύνθεση της αστικής εμπειρίας¹⁶



η πορεία αυτή της αποτύπωσης της περιπλάνησης και της αστικής εμπειρίας συνοψίζει τον τρόπο επεξεργασίας των χωρικών δεδομένων και εντοπίζονται σε κάθε μέσο μετάδοσης χωρικών δεδομένων

άρα και στη σχέση χώρου - κινηματογράφου ο θεατής λειτουργεί κατά κάποιο τρόπο σαν περιπλανητής

¹⁶ Kevin Lynch, "The image of the city" (1960), σελ 41

Η ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

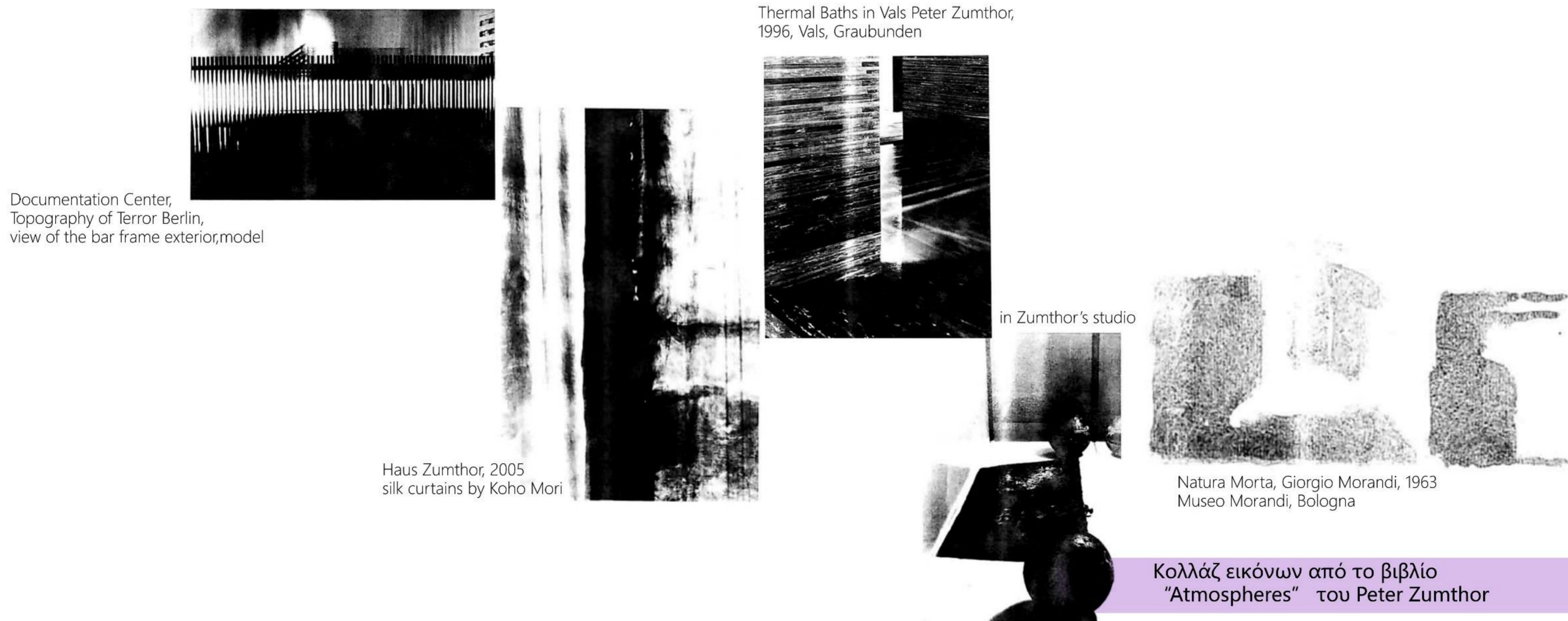
Σύμφωνα με το βιβλίο "Atmospheres" του αρχιτέκτονα Peter Zumthor, ο άνθρωπος λαμβάνει με μεγάλη ταχύτητα τα ερεθίσματα ενός χώρου, τα μεταφράζει και πολλές φορές αισθητηριακά αντιλαμβάνεται την ατμόσφαιρα ενός χώρου. Η συνειδητοποίηση του αν ο χώρος ή το περιβάλλον με το οποίο ερχόμαστε σε επαφή μας έλκει ή μας απωθεί, -είτε παρευρισκόμαστε σε αυτό είτε το παρακολουθούμε με κάποιο άλλο μέσο-, γίνεται αυθόρμητα και διαισθητικά σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα.¹⁷

Ταυτόχρονα όμως αντιλαμβανόμαστε πως η πρώτη και διαισθητική αντίληψη του χώρου δεν είναι απαραίτητα αντικειμενική και σωστή, καθώς δε βασίζεται στη λογική αλλά σε μία πρώτη συναισθηματική εντύπωση η οποία μπορεί να σχετίζεται συνειρμικά με προσωπικά βιώματα, μνήμες, ακόμη και τραύματα. Επομένως πρόκειται για μία ασυνείδητη, συνεχή διαδικασία, η οποία απαιτεί μια χρονική επεξεργασία ώστε να εκτιμηθεί σωστά και να μην παρερμηνευθούν στοιχεία της.

Ατμόσφαιρα είναι το «πέραν του κτισμένου», το άυλο κομμάτι της αρχιτεκτονικής, το αισθητηριακό πλαίσιο που δημιουργείται και αποπνέει ο χτισμένος χώρος στον μη χτισμένο. Δεν αφορά τόσο τα χωρικά στοιχεία, όσο το αποτύπωμα και το συγκινησιακό φορτίο που αφήνουν όλα αυτά στον χώρο.

Είναι σε άμεση εξάρτηση από τα υλικά, τις δομές, τα κτίρια και επηρεάζεται από αυτά. Μια ατμόσφαιρα μπορεί να έχει πολλαπλές αναγνώσεις και να τροφοδοτήσει πολλαπλές αφηγήσεις. Λόγω της αισθητηριακής της δύναμης και της ικανότητάς της να επικοινωνεί με τα χωρικά δεδομένα θα μπορούσε να παρομοιαστεί με μια μορφή ενέργειας, που αλληλεπιδρά με τους ανθρώπους και αναδιαμορφώνει την εικόνα που έχουν για έναν χώρο.

Για τον Mark Wigley «ατμόσφαιρα είναι ένα είδος αισθαντικής εκπομπής ήχου, φωτός, ζέστης, μυρωδιάς και υγρασίας. Να κατασκευάζεις ένα κτίριο σημαίνει να «κατασκευάζεις» μια τέτοια ατμόσφαιρα.¹⁸



¹⁷ Peter Zumthor, (2006) Atmospheres, σελ. 10-13

¹⁸ Wigley Mark, Architecture of Atmosphere, Daidalos, τευχ.68, (1998), σελ.18-27

3 άξονες ανάγνωσης του χώρου ¹⁹

lived space | representational spaces

Άμεσα βιωμένος χώρος | ο χώρος της αναπαράστασης

- Αφορά τον χώρο:
- όπως διαμορφώνεται μέσα από τις εικόνες και τα σύμβολα
 - που γίνεται αντιληπτός μέσα από την εμπειρία της κατοίκησης
 - ως ένα ανέκφραστο κομμάτι που δεν μπορεί να περιγραφεί πλήρως σε μια θεωρητική ανάλυση
 - των καλλιτεχνών που επιχειρούν να περιγράψουν τον χώρο (συγγραφείς, φιλόσοφοι)

conceived space | representations of space

Ο νοητός χώρος | οι αναπαραστάσεις του χώρου

- Αφορά τον χώρο:
- της διανοητικής σύλληψης και της σκέψης
 - που αποτελεί ένα σύστημα επεξεργασμένων σημείων
 - των επιστημόνων που διατυπώνουν ιδέες επεξεργασίας του χώρου (πολεοδόμων, επιστημόνων, μηχανικών)

perceived space | spatial practice

Ο αντιληπτός χώρος | χωρικές πρακτικές

- Αφορά τον χώρο:
- της πραγματικότητας της καθημερινής αστικής ζωής
 - και την αντίληψη του μέσω των αισθήσεων
 - και την υλική υπόσταση των στοιχείων που τον αποτελούν

Η ανάλυση του χώρου μέσα από αυτούς τους άξονες - κατηγορίες διαφέρει και μπορεί να κάνει ξεκάθαρα χωρικά στοιχεία που δεν είναι ευδιάκριτα σε πρώτη ανάγνωση

ΕΙΚΟΝΕΣ βασισμένες στην εμπειρία κατοίκησης - την καθημερινότητα

Α
Σ
Τ
Ι
Κ
Ο
Π
Ε
Ρ
Ι
Β
Α
Λ
Λ
Ο
Ν

σχέδια βασισμένα στο όραμα - την σύλληψη της ιδέας - τις προοπτικές του χώρου

εμπειρία, δομές και πρακτικές βασισμένες στο βίωμα και την αισθητηριακή αντίληψη

¹⁹ Lefebvre, H. (1974) 'The production of space', Blackwell, Oxford

3. Ο ΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Στον κινηματογραφημένο χώρο βλέπουμε την πόλη σαν ένα σύνολο που προκύπτει από τον συνδυασμό πολλών παραγόντων. Όταν υπάρχει αρμονία και ισορροπία στον συνδυασμό αυτό, δημιουργείται η εντύπωση ότι αυτό επικρατεί και στο πραγματικό αστικό περιβάλλον.

Με παρόμοιο μηχανισμό λειτουργεί και η φωτογραφία. Μέσω της τέχνης και της περιγραφικότητας, οι φωτογράφοι “αρχιτεκτονούν” εκ νέου το τοπίο που επεξεργάζονται, προασπιζόμενοι μια προσέγγιση και μια ιδέα.²⁰ Δημιουργούν μια νέα διάσταση του χώρου, μέσω της οπτικής αντίληψης, που θα μπορούσε να παραλληλιστεί με τον νοητικό χώρο - conceived space.

Την ικανότητα του να “αρχιτεκτονεί” μια πραγματικότητα, ο κινηματογράφος την έχει σε μεγαλύτερο βαθμό και με πολλούς ακόμη τρόπους, κι αυτό εντείνει την δυναμική του. Τα εργαλεία που διαθέτει προωθούν την αισθητηριακή αντίληψη με τον συνδυασμό εικόνας και ήχου, στατικότητας και κίνησης, με την επιλογή του καδραρίσματος, και με πολλούς ακόμα τρόπους. Η εμπειρία του χώρου μέσα από τον κινηματογραφικό φακό, προβάλλεται και είναι έντονη είτε πρόκειται για έργα που “κολακεύουν” και “φωτίζουν” την πόλη, είτε για έργα που την “δυσφημίζουν”, είτε για αυτά που απλώς αναπαράγουν χωρίς επεξεργασία το αστικό φαινόμενο και την ροή της πόλης.

Πρόκειται για έναν **σύνθετο χωρο-χρόνο**, έναν **“τρόπο καταγραφής και θέασης του αστικού τοπίου”**²¹, που έχει την δυνατότητα να μεταπλάθει τον κόσμο και τον τροποποιεί, φτάνοντάς τον μέχρι τα όρια του φαντασιακού. Ενώ η φυσική υπόσταση του χώρου δεν μεταβάλλεται στην πραγματικότητα, τα κινηματογραφικά εργαλεία προσφέρουν μεγάλη ελευθερία στην επεξεργασία και την αναπαράσταση | αναδημιουργία της πόλης.

Αυτή η ελευθερία και η πλαστικότητα του χώρου που προσφέρουν οι κινηματογραφικές τεχνικές μπορούν να αποβούν πολύ χρήσιμες για την αρχιτεκτονική. Η σχέση αυτή είναι αμφίδρομη και από τη μελέτη της μπορούν να αντληθούν πληροφορίες και εργαλεία τόσο ανάλυσης όσο και σχεδιασμού και για τους δύο τομείς, και να εκφραστούν δημιουργικά.

Σημαντικός παράγοντας για την ολοκλήρωση μιας αρχιτεκτονικής ιδέας είναι η ύπαρξη μιας αφήγησης. Η ανάλυση της αστικής εμπειρίας σε σωματικό αισθητηριακό και υπαρξιακό επίπεδο, σύμφωνα με τον Borer, βασίζεται στην αφήγηση, και αυτό καθιστά σχεδόν ακατόρθωτη την αντικειμενική καταγραφή, μετάδοση και ανάλυση των δεδομένων. Η ακρίβεια και η αντικειμενικότητα δεν αποτελούν τόσο σημαντικό παράγοντα, και βασικότερο σημείο στην ανάλυση είναι ο σκοπός της ιστορίας.²²

Η δράση, η ιστορία, η αφήγηση ολοκληρώνουν ένα νόημα και δίνουν μια νέα οπτική στον χώρο.

Δεδομένης της στενής σχέσης αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, με τον εντοπισμό κοινών σημείων: εικόνων, αισθήσεων, φωτισμού, χρωμάτων, έχει νόημα η παρατήρηση και η μελέτη του πώς οι ταινίες εκφράζονται χωρικά, ώστε να προκύψει μια μεθοδολογία εμπειρικού και πειραματικού σχεδιασμού.

Το πιο ουσιαστικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής είναι το βίωμα, όμως δεν έχει τρόπο να το μεταδώσει. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο χρειάζεται να δανειστεί στοιχεία από τον κινηματογράφο.

²⁰ Γ. Χατζηγώγας, “Το σινεμά του αρχιτέκτονα”, (2005), University Studio Press, σελ. 86

²¹ Σηφάκη Ε., Πούπου Α., Νικολαΐδου Α. “Πόλη και κινηματογράφος”, (2012), Νήσος

²² Borer, M. (2006). The Location of Culture: The Urban Culturalist Perspective. City & Community. 5. 173 – 197.

ΜΟΡΦΕΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΜΕΝΩΝ ΠΟΛΕΩΝ

Οι μορφές και τα στοιχεία του αστικού χώρου επηρεάζονται από πολλούς παράγοντες και μεταβάλλονται διαρκώς. Στον κινηματογράφο, ο δημιουργός θέτει ένα χρονικό πλαίσιο, επομένως ο χρόνος στον οποίο ξεδιπλώνεται η ιστορία και προβάλλεται ο χώρος είναι περιορισμένος. Μια κατηγοριοποίηση του αστικού φαντασιακού και της ερμηνείας του, σύμφωνα με τον Soja είναι η εξής:

1. Πόλη ως φυσικό σκηνικό - background

Η πόλη μπορεί να εμφανίζεται ως σκηνικό και να μην έχει πρωταγωνιστικό ρόλο στην εξέλιξη της πλοκής της ταινίας. Ωστόσο, σπάνια εμφανίζεται εντελώς ουδέτερη, καθώς οι εικόνες τις πόλεις περιέχουν χωρικές και ποιοτικές πληροφορίες οι οποίες διαμορφώνουν στο υποσυνείδητο του θεατή έναν χαρακτήρα για την πόλη. Αν η δράση που συμβαίνει σε αυτό το σκηνικό και οι δικές της πληροφορίες "επικαλύπτουν" το χωρικό πλαίσιο, ίσως αυτό να χάνει λίγη από την δύναμή του και να λειτουργεί σαν ένα background.

2. Ουτοπική πόλη

Εξ ορισμού ουτοπία (ου + τόπος) σημαίνει ο μη τόπος: ένα φανταστικό χωρικό περιβάλλον που θεωρείται ιδανικό όσον αφορά τις κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες (MacDonald, 2003: 13). Μια ουτοπική πόλη στον κινηματογραφικό φακό, εφόσον δεν γίνεται να υπάρξει ιδανική πόλη, είναι η πόλη από την οποία εκούσια αποκρύπτονται τα προβλήματά της, και παρουσιάζεται ως "η τέλεια πόλη".

3. Δυστοπική πόλη

Πρόκειται για την αντίθετη περίπτωση από αυτήν της ουτοπικής πόλης. Ορίζει έναν κόσμο απάνθρωπο και σκληρό που συνήθως συνοδεύεται από την επικράτηση ολοκληρωτικών καθεστώτων, την πλήρη περιβαλλοντική καταστροφή, και άλλα στοιχεία που παραπέμπουν σε μια κοινωνία κατεστραμμένη με ακραία κακές συνθήκες διαβίωσης. Στην τέχνη ουσιαστικά κατά την παρουσίαση της δυστοπικής πόλης υπερτονίζονται κάποια υπαρκτά κοινωνικά προβλήματα με στόχο τον προβληματισμό και την έμμεση αντιπρόταση.²³

4. Ετεροτοπία

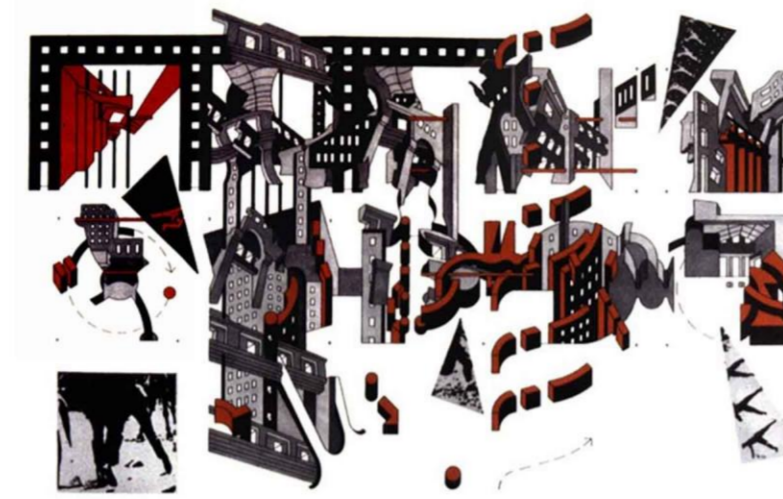
Για τον Foucault, ως ετεροτοπίες ορίζονται "οι πνευματικοί ή πραγματικοί φυσικοί χώροι που δρουν ως χώροι ετερότητας παράλληλα με υπαρκτούς τόπους." Παρομοιάζει τις ετεροτοπίες και το παράδοξο του υπαρκτού αλλά και ανύπαρκτου χώρου με τον τρόπο που λειτουργεί ένας καθρέφτης. Αντανάκλα κάτι υπαρκτό όμως αυτό που βλέπουμε στον καθρέφτη δεν ανήκει ούτε στο πραγματικό ούτε στο φαντασιακό.²⁴ Χρησιμοποιώντας αυτή την παρομοίωση μπορούμε να θεωρήσουμε την ετεροτοπία, μια αντανάκλαση της ουτοπικής πόλης.

²³ Soja Edward, (1996) Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places

²⁴ Foucault Michel, (1984) "Of Other Spaces, Heterotopias." in Architecture, Mouvement, Continuité 5, σελ. 46-49

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΥ ΧΩΡΟΥ

Αφού ξεκαθαριστούν οι χωρικές απαιτήσεις του σεναρίου, οι συντελεστές ξεκινούν ένα είδος σχεδιασμού του χώρου: επιλέγουν υπαρκτά σημεία που ανταποκρίνονται σε αυτές και στην συνέχεια τα υποβάλλουν σε επανασχεδιασμό, ώστε να περάσουμε από τον προφιλμικό στον κινηματογραφικό χώρο. Υπάρχει το ενδεχόμενο ο προφιλμικός και ο κινηματογραφημένος χώρος να μην εμπεριέχει καθόλου αναφορές στον πραγματικό χώρο και να είναι σχεδιασμένοι εκ νέου. Η ελευθερία που παρέχει η κατασκευή του προφιλμικού χώρου έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης από πολλούς αρχιτέκτονες και έχει αποτελέσει μεθοδολογία αρχιτεκτονικού σχεδιασμού για πολλούς αρχιτέκτονες.



Bernard Tschumi

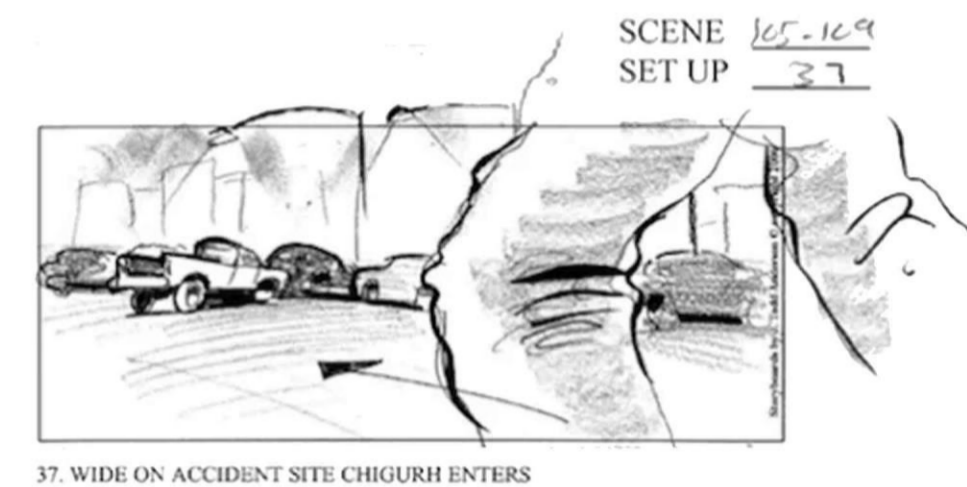
Σχέδια, τομές και διαγράμματα σκιαγραφούν χώρους και υποδεικνύουν τις κινήσεις των διαφορετικών πρωταγωνιστών που εισχωρούν στο αρχιτεκτονικό «σκηνικό»

Ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο αλλά και στον αρχιτεκτονικό - αστικό σχεδιασμό είναι η δημιουργία storyboard. Πρόκειται για μια ακολουθία σχεδίων που περιγράφουν την δράση που θα ακολουθήσει με μια σειρά, απεικονίζοντας βασικά σημεία - χώρους - σκηνές. Ταυτόχρονα, εμφανίζονται στο storyboard κάποια κάδρα - γωνίες λήψεις και κάποιες **στιγμές**, όπως τις έχει οραματιστεί ο δημιουργός.

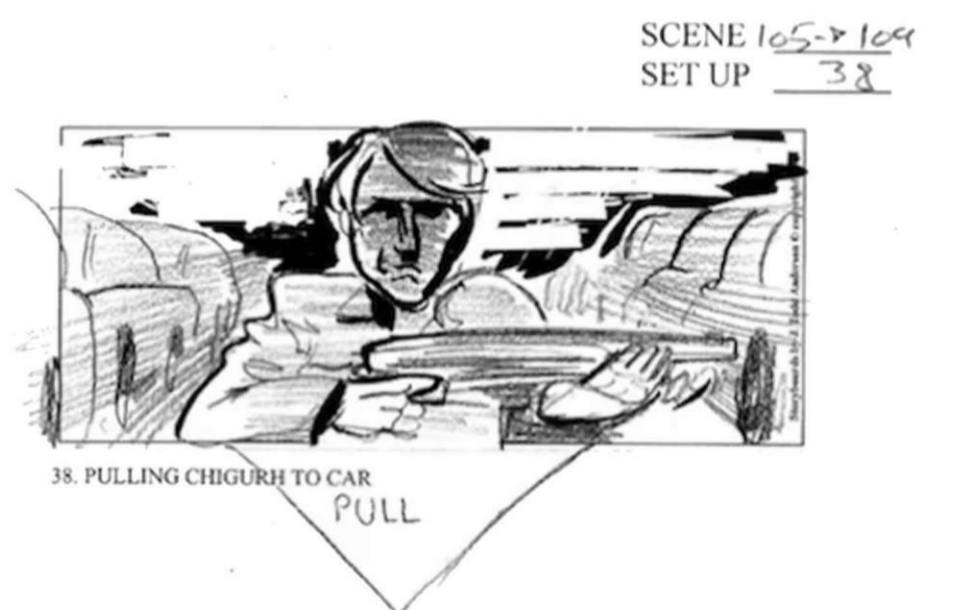
Μιλώντας για στιγμές, προσθέτουμε στον χώρο ένα χρονικό πλαίσιο, μέσα στο οποίο η οπτική μας και η δράση στον χώρο μεταβάλλονται, δημιουργώντας μια πιο ολοκληρωμένη περιγραφή που περιέχει την **κίνηση**.

Παράδειγμα

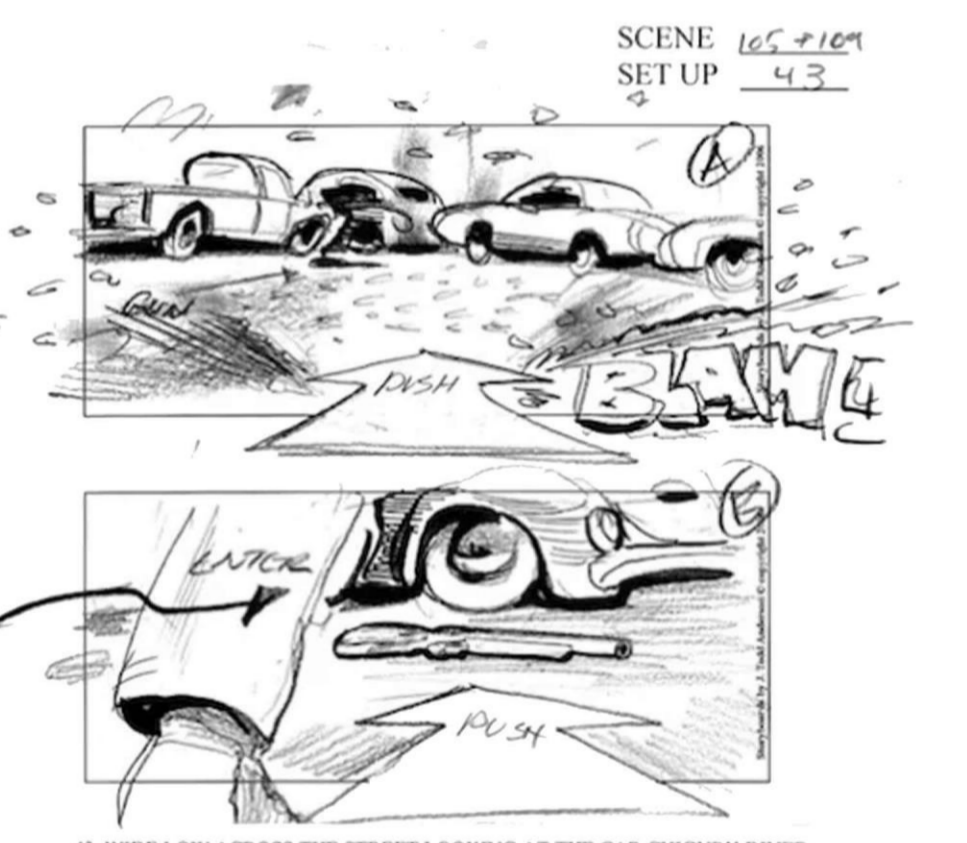
STORYBOARD
"No country for old men"
από τον J. Todd Anderson



37. WIDE ON ACCIDENT SITE CHIGURH ENTERS



38. PULLING CHIGURH TO CAR PULL



43. WIDE LOW ACROSS THE STREET LOOKING AT THE CAR CHIGURH DIVED BEHIND AS THE SHOTGUN CHEWS IT - MOSS'FEET ENTER AS HE WALKS TO THE CAR AND STOPS - PICKS UP CHIGURH'S GUN

Beyond Drawing Basics:
Drawing Storyboards for the
Coen Brothers Movies²⁶

Κ
Ι
Ν
Η
Μ
Α
Τ
Ο
Γ
Ρ
Α
Φ
Ο
Σ

1. Σενάριο - χωρικές απαιτήσεις
 - μετάφραση του σεναρίου σε κινούμενες εικόνες
 - καθορισμός των χωρικών αναγκών
2. Προφιλμικός χώρος - προ - παραγωγή
 - επιλογή τοποθεσιών ή την δημιουργία των χώρων που εξυπηρετούν τις ανάγκες διεξαγωγής των γυρισμάτων
 - σύνταξη ομάδας συντελεστών
3. Επανασχεδιασμός
4. Φιλμικός χώρος - παραγωγή
 - γυρίσματα - καταγραφή των πλάνων
5. Εντίτ
 - επεξεργασία - τοποθέτηση πλάνων στην προκαθορισμένη σειρά
6. Δημιουργία ταινίας

όραμα του σκηνοθέτη

Α
Ρ
Χ
Ι
Τ
Ε
Κ
Τ
Ο
Ν
Ι
Κ
Η

1. Χωρικό σενάριο - λειτουργικές ανάγκες και αισθητική του χώρου
 - σύλληψη κεντρικής ιδέας - parti
 - τοποθέτηση στον χώρο - σύνδεση με περιβάλλοντα χώρο
2. Προ - μελέτη
 - σχέδια με προτάσεις και λύσεις
3. Επανασχεδιασμός
 - βελτίωση σχεδίων προμελέτης
 - τελικές αποφάσεις για τη μορφή και την δομή
 - φωτορεαλιστικά σχέδια - 3D χρήση εικόνας
4. Οριστική μελέτη
 - τελικά σχέδια και οριστικοποίηση αυτών σε κοινή συνεννόηση αρχιτέκτονα, πολιτικού μηχανικού, μηχανολόγων κλπ
5. Κατασκευή

όραμα του αρχιτέκτονα

Σύμφωνα με τον Bernard Tschumi το κοινό στη διαδικασία δημιουργίας και σχεδιασμού στις δύο αυτές τέχνες είναι "η μετάβαση ενός οράματος από τον φανταστικό κόσμο στον πραγματικό"²⁵

²⁵ Tschumi, B. (1996). Architecture and disjunction. USA: MIT Press, σελ 36-39

²⁶ J. Todd Anderson : storyboard artist

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟΣ ΧΩΡΟΣ

Ο χώρος που κινηματογραφείται μπορεί να είναι η κεντρική ιδέα της ταινίας και ο βασικός πρωταγωνιστής. Ταυτόχρονα η ανθρώπινη δράση νοηματοδοτεί σε μεγάλο βαθμό και διαμορφώνει τον χώρο.

Η ύπαρξη ενός χαρακτήρα - πρωταγωνιστή χωρίς χωρικό υπόβαθρο δεν μπορεί να συμβεί, αφού κάθε ανθρώπινη δράση απαιτεί ένα χωρικό περιβάλλον, είτε αυτό είναι η πόλη, η φύση, ένα κτίριο, ένα όχημα, ακόμη και ένα "άδειο" δωμάτιο. Ωστόσο, μιλώντας για τον αστικό χώρο, η μία δράση συμπληρώνει την άλλη, και μέσα από αυτή την αλληλεπίδραση προκύπτουν τα συμπεράσματα για την μορφή, τη δομή και τον ρόλο του κινηματογραφημένου χώρου.



χαρακτηριστικό παράδειγμα ταινίας μικρού μήκους

μικρού μήκους ταινία :

Μια περιήγηση-με σατιρική διάθεση-στην Αθήνα του χτες, του σήμερα και ίσως, του αύριο. Η θέαση μια μικρής επανάστασης που τα τελικά της αποτελέσματα δεν αποφέρουν τίποτε άλλο εκτός από την ανανέωση των συνθηκών των δεσμών. Μια μικρή απόδραση. Μια ψευδαίσθηση ελευθερίας. Ή μήπως μια διάθεση για ονειροπόληση;

Θεόδωρος Αδαμόπουλος ²⁷

Η Ρόδα (1964)
Θ. Αδαμόπουλος

Για να λειτουργήσει το κινηματογραφικό έργο ως εργαλείο για την αντίληψη και την μετάδοση αρχιτεκτονικών πληροφοριών θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην **δράση του ανθρώπου**, η οποία παραθέτει πολλές ερμηνείες για τις ποιότητες του χώρου και για την **ταυτότητά** του. Μια άδεια πόλη, που είτε είναι εγκαταλελειμμένη-κατεστραμμένη-ξεχασμένη στον χρόνο, είτε είναι αποτέλεσμα κακού σχεδιασμού ή δεν κατοικήθηκε ποτέ, δεν έχει την ίδια δυναμική καθώς δεν υπάρχει ζωντάνια και ειδικά στην τελευταία περίπτωση, ούτε και ο παράγοντας της ιστορίας - μνήμης.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το παράδειγμα των "Πόλεων - Φαντασμάτων" της Κίνας: Σχεδιασμένων πόλεων που προέκυψαν από οικονομικά κίνητρα, σαν ένας τρόπος "εγγυημένης αποθήκευσης" χρημάτων και παραμένουν άδειες.²⁸

Αν θεωρήσουμε μια τέτοια πόλη ως χώρο - σκηνικό για την κινηματογράφιση μιας ταινίας θα μπορούσε να λειτουργήσει σαν υπόβαθρο, χωρίς όμως να προσδίδει κάποια δυναμική, αφού το βίωμα γεννάται από τις χωροχρονικές αλληλεπιδράσεις και την προσαρμογή της πόλης στην κοινωνία και της κοινωνίας στην πόλη. Καμία ταυτότητα, καμία ιστορία και καμία ροή δεν εμφανίζεται σε μια τέτοια τοποθεσία, παρά μόνο η αίσθηση της εγκατάληψης και της στασιμότητας. Πρόκειται λοιπόν για έναν συνδυασμό μιας πόλης - background, και μιας δυστοπίας, εφόσον δεν υπάρχει καμία συνθήκη αστικού χώρου στο συγκεκριμένο περιβάλλον.



²⁷ <http://www.tainiothiki.gr/el/tainies/263-i-roda>

²⁸ Peter Calthorpe "How to Bring China's Ghost Towns Back to Life" (2013)

ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΗΣ

Κατά την περιήγηση σε μια πόλη, ο κάτοικος ή ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να διαμορφώσει ο ίδιος το τι θα υπάρχει στο οπτικό του πεδίο. Σίγουρα δεν μπορεί να προσθέσει ή να αφαιρέσει στοιχεία από τον χώρο, μπορεί όμως να επιλέξει την γωνία με την οποία θα δει τον χώρο, τι θα παρατηρήσει, και να εξερευνήσει ή να αναλύσει τα σημεία που τον αφορούν περισσότερο.

Στον κινηματογράφο αυτό λειτουργεί αντίστροφα. Το τι θα δει ο θεατής για τον χώρο το επιλέγει ο δημιουργός της ταινίας, ο οποίος έχει και την δυνατότητα να προσθέτει ή να αφαιρεί στοιχεία του χώρου. Αν κάτι θέλει να το κρύψει θα το αφαιρέσει κατά την επεξεργασία της ταινίας ή πιο απλά, θα επιλέξει να μην το βάλει εξ αρχής στο κάδρο του.

Η οπτική γωνία που επιλέγεται σε κάθε σκηνή δίνει επίσης πληροφορίες για το αντικείμενο θέασης.



χαμηλή γωνία λήψης

πλάνο "μέσα" στο πλάνο

Η επιλογή της γωνίας λήψης αποτελεί κινηματογραφικό εργαλείο είτε το αντικείμενο θέασης είναι ένας άνθρωπος σε έναν χώρο (όπου μας δίνει πληροφορίες για το πως δρα και τι σχέση έχει με τον χώρο), είτε εστιάζοντας καθαρά στον χώρο και την πόλη, ή ένα κομμάτι της.

Η πόλη από την φύση της περιλαμβάνει ατελείωτες πληροφορίες. Για να συσχετιστεί η αφήγηση με την οπτική γωνία θα μπορούσε να γίνει, σύμφωνα με την Α. Πούπου²⁹, ο εξής διαχωρισμός:

1. Το πλάνο από ψηλή γωνία - plongée



Η όψη μιας πόλης από ψηλά, όσο κοινό θέαμα κι αν αποτελεί, κατά έναν περίεργο τρόπο είναι πάντα πάντα ευχάριστη. Μια τέτοια εικόνα ενεργοποιεί την φαντασία και τον προσανατολισμό, καθώς τα σημεία αναφοράς της πόλης είναι ξεκάθαρα και η πόλη ευανάγνωστη.³⁰ Η καταγραφή από ψηλά (**plongée**) περιλαμβάνει ένα εύρος οπτικής πληροφορίας, πολύ μεγαλύτερο από αυτό που μπορεί να συλλάβει το ανθρώπινο βλέμμα. Αυτό μετατρέπει τον αστικό χώρο σε θέαμα.

Η μεγάλη πυκνότητα της πληροφορίας που "στριμώνεται" σε ένα κάδρο και η απόσταση από την ανθρώπινη κίνηση και κλίμακα, ίσως μας κρατάει μακριά από το να αντιληφθούμε τον χώρο και τα ποιοτικά του χαρακτηριστικά. Η πόλη από ψηλά, είναι πάντα όμορφη και η απόσταση κρατάει τον θεατή μακριά από τα προβλήματα και τα άσχημά της σημεία. Αυτό φυσικά δεν είναι απόλυτο και εξαρτάται από τις προθέσεις του δημιουργού.

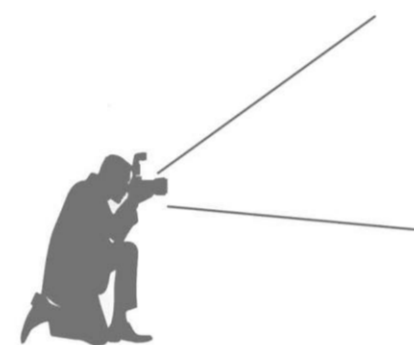
Πανοραμική θέα : Η πόλη θέαμα

2. Το πλάνο bird's eye view



Η κάμερα τοποθετείται πάνω από το αντικείμενο θέασης, σε γωνία περίπου 90°. Είναι σαν να βλέπουμε την πόλη σε κάτοψη, σε έναν κινούμενο χάρτη. Αυτό ευνοεί την κατανόηση κάποιων χωρικών σχέσεων και να κατανοήσουμε την δομή, το πώς έχει αναπτυχθεί. Κάποια στοιχεία όπως το αν πρόκειται για σχεδιασμένο κομμάτι πόλης και το πώς διαμορφώνεται ο αστικός ιστός είναι αρκετά εμφανή από αυτή την όψη.

3. Το πλάνο από χαμηλή γωνία - contre plongée



Η τοποθέτηση της κάμερας σε σημείο που βρίσκεται χαμηλότερα από τον κεντρικό άξονα της προοπτικής, δημιουργεί κάδρα που δίνουν στον θεατή την αίσθηση ότι βρίσκεται μέσα στον αστικό ιστό. Τα πλάνα μοιάζουν με αυτό που θα βλέπαμε κοιτώντας ψηλά, γι' αυτό και μας εισάγουν στον χώρο. Η χαμηλή γωνία λήψης δίνει δύναμη και αίσθηση κυριαρχίας στο θέμα ή το αντικείμενο που κινηματογραφείται. Έτσι η αρχιτεκτονική και τα κτίρια της πόλης παρουσιάζονται επιβλητικά.

Οι οπτικές αυτές εισάγουν τον θεατή στον χώρο αφού του παρουσιάζονται πληροφορίες που έχει μάθει να "διαβάζει" στον χώρο. Επιτρέπουν την αναγνώριση αρχιτεκτονικών αλλά και κοινωνικών στοιχείων της πόλης και αποτυπώνουν πιο μικρό κομμάτι του αστικού χώρου, αλλά με μεγαλύτερη λεπτομέρεια, σε πιο ανθρώπινη κλίμακα.

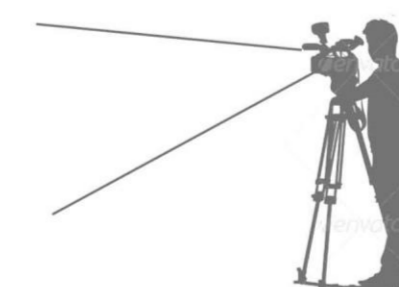
Ανθρώπινη θέα : Η πόλη από μέσα

4. Το πλάνο στο ύψος του ματιού



Η σκηνή που καταγράφεται με την κάμερα στο ύψος του ανθρώπινου βλέμματος έχει την ίδια προοπτική με τις περισσότερες εικόνες που βλέπουμε συνεχώς. Η πόλη έτσι παρουσιάζεται με πολύ απλό τρόπο, καθώς πρόκειται για μια πολύ γνώριμη προοπτική, και ο θεατής παρακολουθεί την ροή στην πόλη μέσα από κάδρα παρεμφερή με αυτά που θα έβλεπε αν βρισκόταν και στην πραγματικότητα εκεί.

5. Το πλάνο από λοξή γωνία - dutch angle



Τα πλάνα που γυρίζονται υπό γωνία έχουν την τάση να αποπροσανατολίζουν τον θεατή. Η προοπτική είναι έντονη λόγω της γωνίας και η εικόνα που προβάλλεται στον θεατή για την πόλη δεν είναι τόσο ευανάγνωστη. Όσο πιο έντονη είναι η κλίση, τόσο περισσότερο παραμορφώνεται η αίσθηση για τον χώρο. Για τον λόγο αυτό χρησιμοποιείται συνήθως σε σκηνές αγωνίας ή δράσης.

Παραμορφωμένη θέα : Η "ανήσυχη" πόλη

²⁹ Α. Πούπου, Ε. Σηφάκη, Α. Νικολαΐδου, "Πόλη και κινηματογράφος: Θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις" (2011) ΝΗΣΟΣ, σελ. 67 - 85

³⁰ Kevin Lynch, "The Image of the City" (1960), σελ. 8

- Static shot

Στα πρώτα κινηματογραφικά έργα η κάμερα παρέμενε σταθερή και απλώς κατέγραφε τη δράση. Αυτή η μέθοδος εννοείται πως χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα και εξυπηρετεί τις ανάγκες και τις απαιτήσεις πολλών σκηνών. Όταν δεν υπάρχει κίνηση της κάμερας, τονίζεται το αντικείμενο θέασης και οι κινήσεις εντός του πλάνου αποκτούν μεγαλύτερη σημασία. Ο θεατής γίνεται παρατηρητής, και η αποκωδικοποίηση της κίνησης και των χωροχρονικών πληροφοριών είναι πιο απλή. Όταν η κάμερα είναι σε κίνηση έχουμε κάποιες βασικές περιπτώσεις:

- Πανοραμική - Panoramique

Horizontal - Pan : Η πόλη των 360°

Περιστροφική κίνηση της κάμερας γύρω από τον οριζόντιο άξονα της. Αποτυπώνονται πολλά κομμάτια της πόλης σε ένα πλάνο, σαν να έχουμε μια 360° λήψη. Ακόμη κι αν η κάμερα κινείται σε μικρότερο εύρος, με το πανοραμικό κινηματογραφείται και δημιουργείται ένα "κολλάζ" πολλών εικόνων που θα βλέπαμε κοιτώντας δεξιά - αριστερά.

Vertical - Tilt : Η πόλη των κτιρίων

Περιστροφική κίνηση της κάμερας γύρω από τον κατακόρυφο άξονα της. Τονίζεται η διάσταση του ύψους. Αποτυπώνεται η κλίμακα ιδιαίτερα όταν υπάρχει κάποιο σταθερό μέτρο σύγκρισης. Ωστόσο όταν η κίνηση αυτή περιλαμβάνει πολύ έντονες γωνίες, από πολύ ψηλά ή από πολύ χαμηλά, τα πραγματικά ύψη παραποιούνται με αποτέλεσμα ο θεατής να μην μπορεί να κατανοήσει πλήρως τον χώρο.

- Τράβελινγκ - Traveling ή Tracking shot

Dolly in - out και Dolly right - left : Η πόλη σε κίνηση

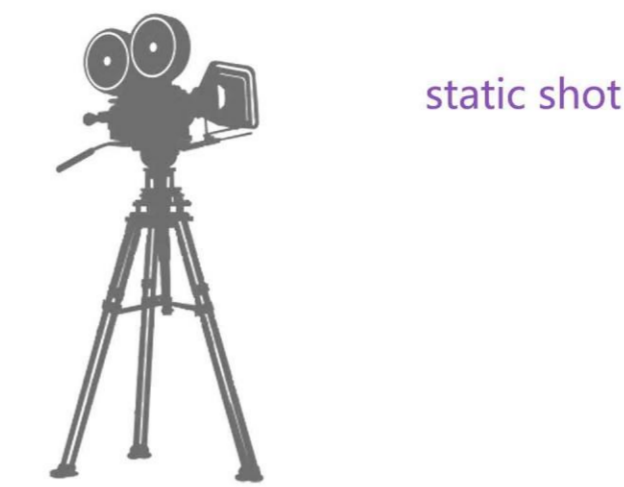
Ένας από τους πιο ρεαλιστικούς τρόπους προβολής/καταγραφής της πόλης. Η κάμερα διασχίζει τους δρόμους και η πόλη παρουσιάζεται μέσα από κάποιο όχημα. Έτσι αποτυπώνεται καλύτερα η πόλη σε κίνηση και η καθημερινότητα μέσα σε αυτή. Η γρήγορη προβολή των χωρικών σχέσεων που καταγράφονται μέσα από το μέσο - όχημα παραπέμπει στην εμπειρία του χώρου σαν επισκέπτης. Δίνεται μια εικόνα για το πώς και με ποιους ρυθμούς λειτουργεί η αρχιτεκτονική αλλά με την οπτική ενός ανθρώπου που απλώς διασχίζει την πόλη ή ταξιδεύει, όπως περιγράφει και η τεχνική "traveling".

- Pedestal shot

Κάθετη κίνηση της κάμερας από κάτω προς τα πάνω ή αντίστροφα. Συνήθως τέτοια πλάνα κινηματογραφούνται με τη βοήθεια στηρίγματος με ρυθμιζόμενο ύψος, και η κίνηση της κάμερας είναι σχετικά αργή, δίνοντας έμφαση σε αυτό που καταγράφει και ενισχύοντας ίσως την αγωνία του θεατή, που περιμένει να δει τι θέλει να μας δείξει τελικά το πλάνο.

- Ελεύθερη κίνηση

Πέρα από τις παραπάνω, βασικές κατηγορίες που κινείται η κάμερα, υπάρχει και η ελεύθερη κίνηση της κάμερας. Αυτό σημαίνει πως εξαρτάται από τις κινήσεις του cameraman και είναι ακαθόριστη και δεν ανήκει σε κάποια κατηγορία. Με αυτόν τον τρόπο η πόλη παρουσιάζεται στον θεατή μέσα από τα μάτια του ανθρώπου που καταγράφει και κινείται στον χώρο.



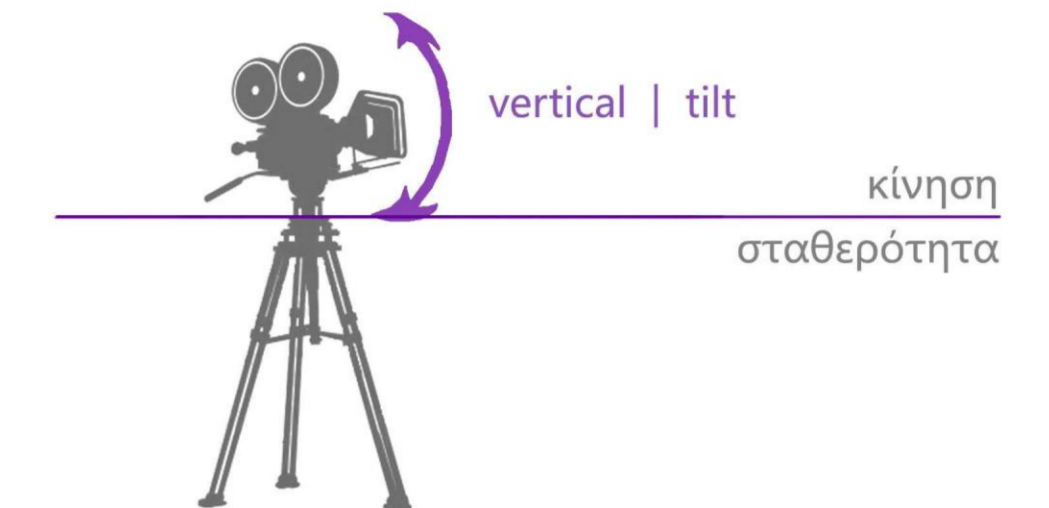
static shot

ΚΙΝΗΣΗ ΤΗΣ ΚΑΜΕΡΑΣ



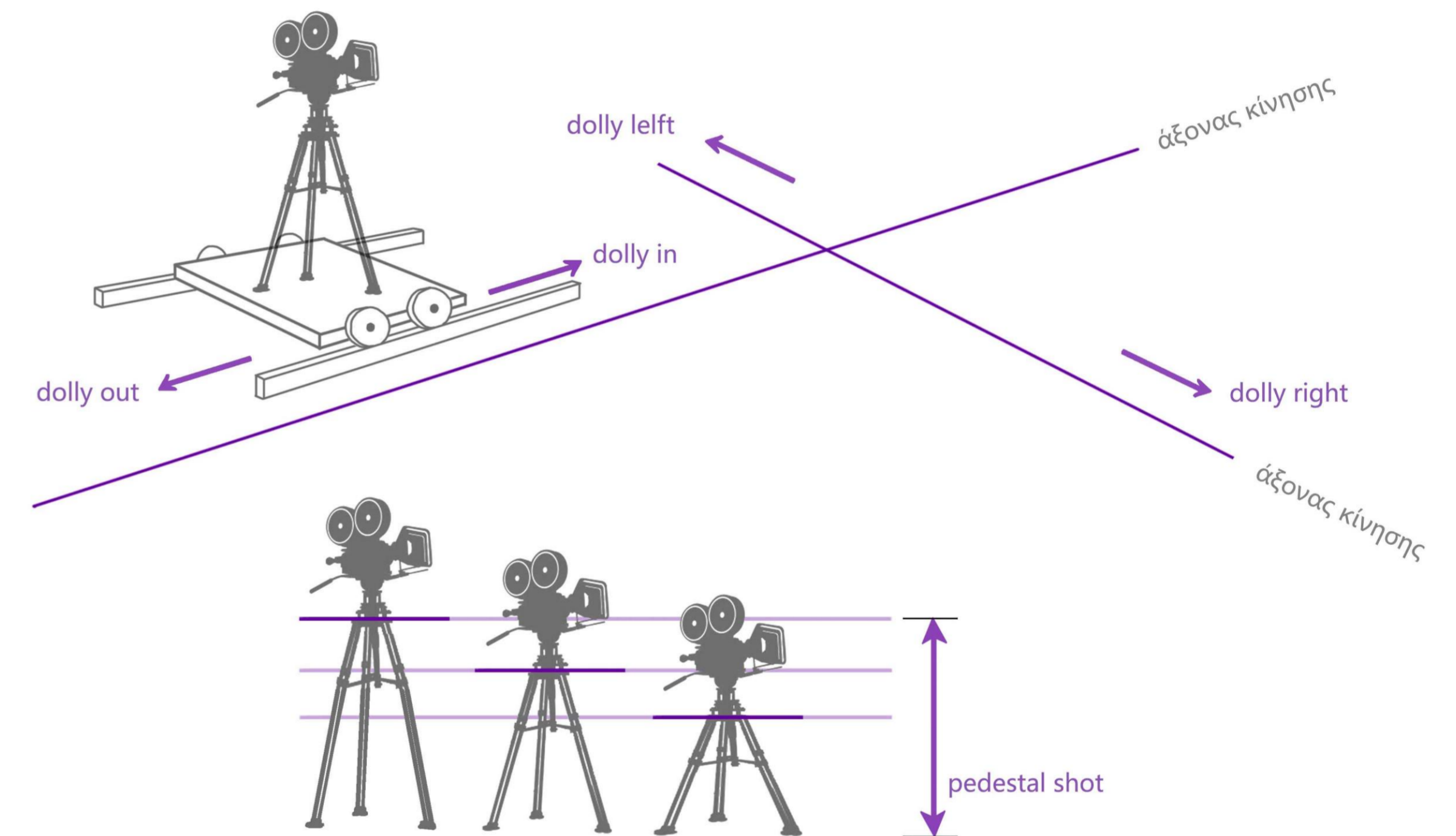
horizontal | pan

κίνηση
σταθερότητα



vertical | tilt

κίνηση
σταθερότητα



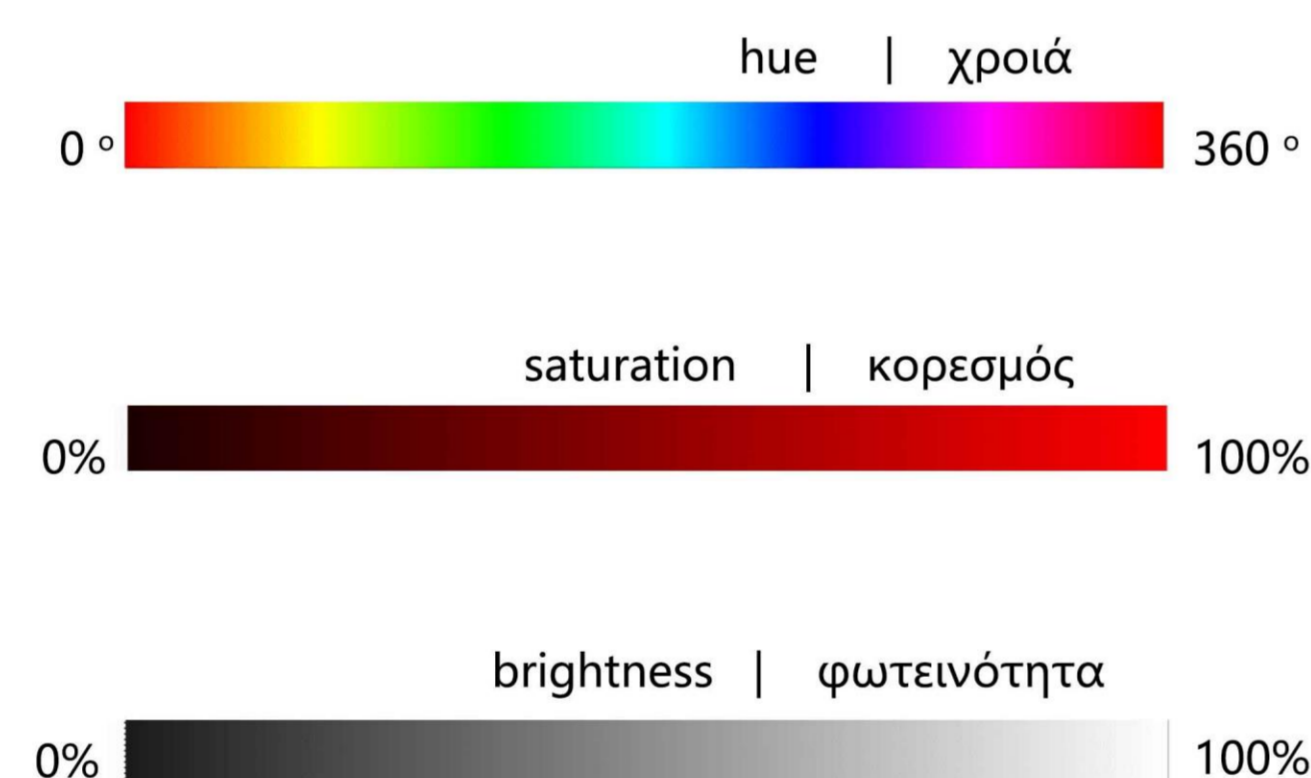
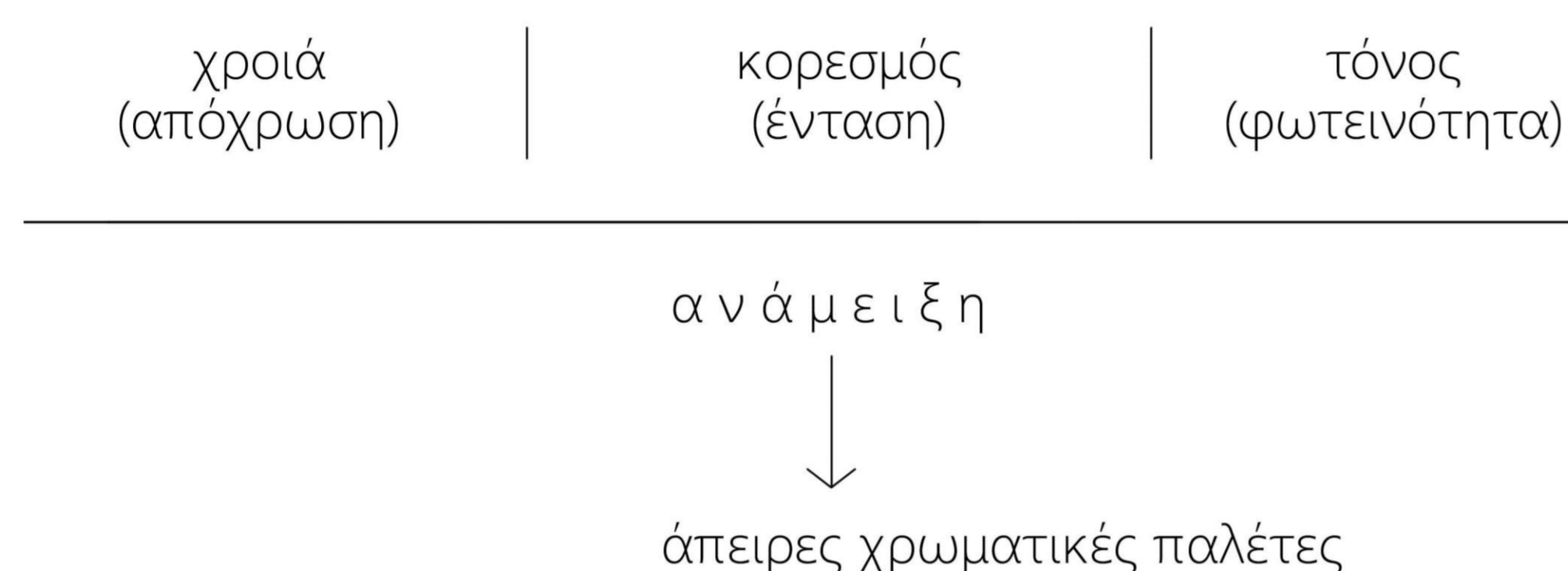
ελεύθερη κίνηση



Ο τρόπος κίνησης της κάμερας ή και ο **συνδυασμός** των διάφορων τεχνικών επιλέγεται βάσει πολλών κριτηρίων. Στόχος δεν είναι πάντα η ανάδειξη ή όχι του χώρου αλλά το καλύτερο αποτέλεσμα λαμβάνοντας υπόψιν εικόνα, ήχο, πλοκή ή και καθαρά αισθητικά κριτήρια. Η **γωνία λήψης** όμως και η **κίνηση της κάμερας** μπορούν να **επηρεάσουν την αντίληψη του θεατή για τον χώρο**.

Χ Ρ Ω Μ Α

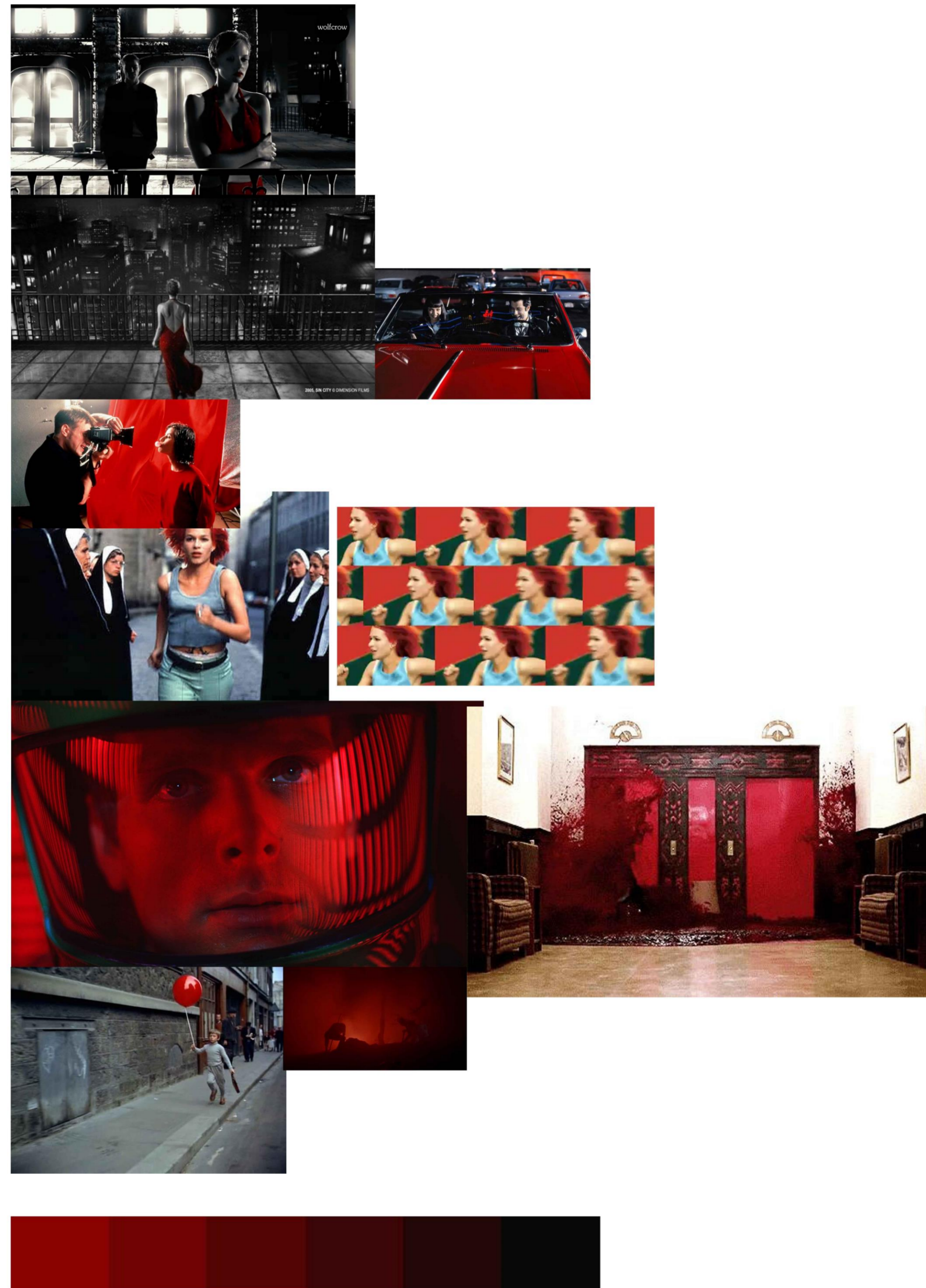
3 διαστάσεις χρώματος

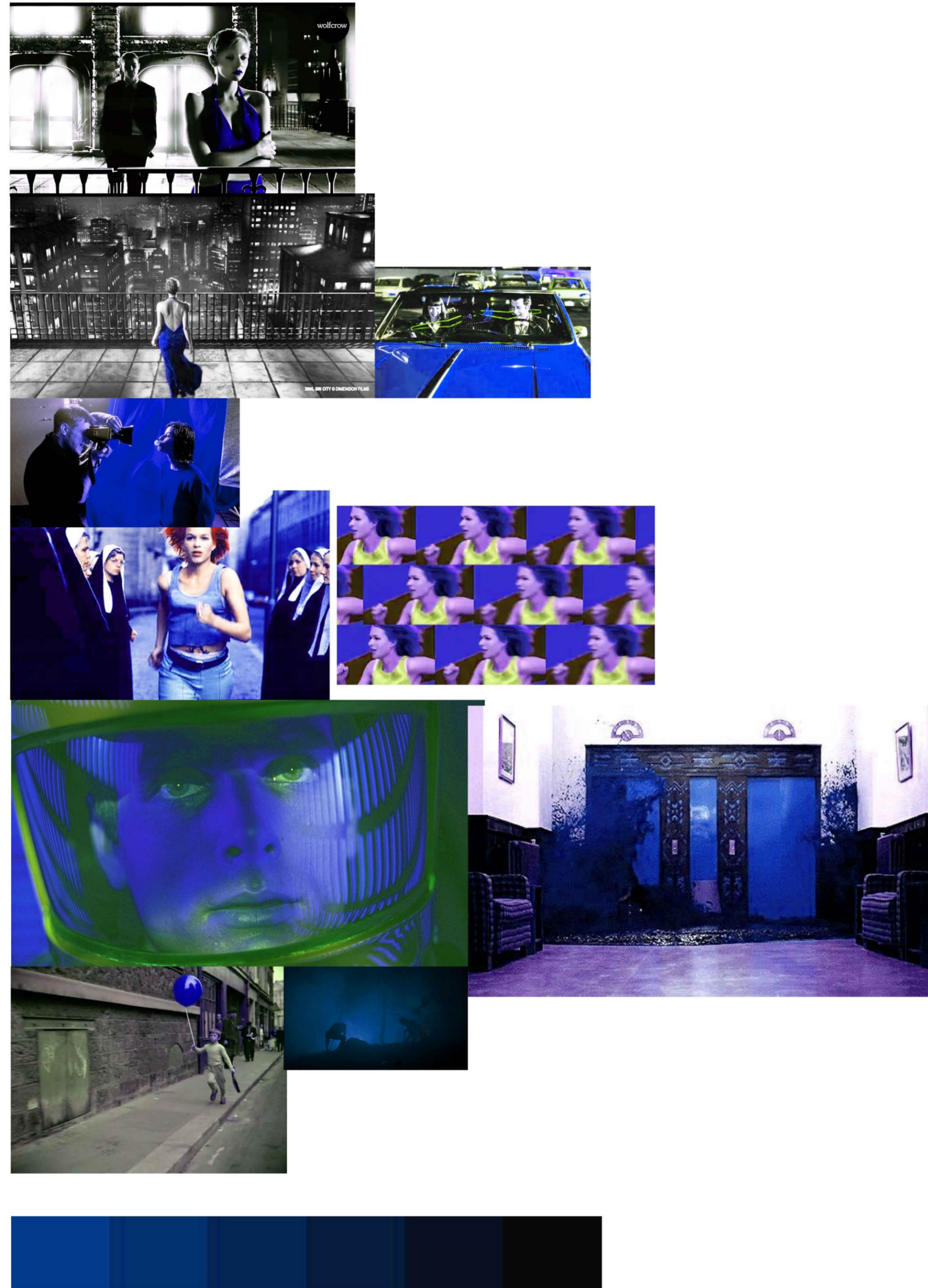


Το χρώμα αποτελεί βασικό εργαλείο και μέσο έκφρασης, τόσο για τον αρχιτέκτονα όσο και για τον δημιουργό μιας ταινίας. Χρησιμοποιείται με πολλούς τρόπους, για να τονίσει αρχιτεκτονικά στοιχεία, για να προσδώσει ή να αφαιρέσει βάθος σε μια εικόνα, για να ανατρέψει την ισορροπία της εικόνας, για να **δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα**. Έχει την δύναμη να επηρεάζει την **ψυχολογία** και την αντίληψη για έναν χώρο, ανάλογα με το πόσο **θερμό ή ψυχρό** είναι. Μπορεί επίσης να έχει **συμβολικό χαρακτήρα**.

Στις ταινίες, κάθε κάδρο είναι σαν μια φωτογραφία ή ένας πίνακας. Τα χρώματα σε κάθε κλίμακα του αρχιτεκτονικού χώρου, η εναλλαγή τους, η **αρμονία** και οι **αντιθέσεις** τόσο στο background, όσο και στην δράση - ακόμη και στο ενδυματολογικό κομμάτι - επηρεάζουν την τελική εντύπωση του θεατή.

Ακόμη και σε ασπρόμαυρες ταινίες, ο κορεσμός, η φωτεινότητα και οι αντιθέσεις - contrast - έχουν την δύναμη να κάνουν όλα τα παραπάνω. Εξάλλου υπάρχουν σύγχρονες ταινίες που παρά τις άπειρες δυνατότητες στην χρήση χρωμάτων και εφέ είναι από επιλογή του δημιουργού ασπρόμαυρες. Το φως και η σκιά ουσιαστικά γίνονται τα εργαλεία για την δημιουργία ενός τρισδιάστατου χώρου, που θα υποστηρίξει την αφήγηση.





Ο Π Τ Ι Κ Α Ε Φ Ε

greenscreen



Vanilla Sky (2001)

δημιουργία χώρου

ψηφιακός χώρος

ή

εφαρμογή εφέ σε πραγματικό χώρο

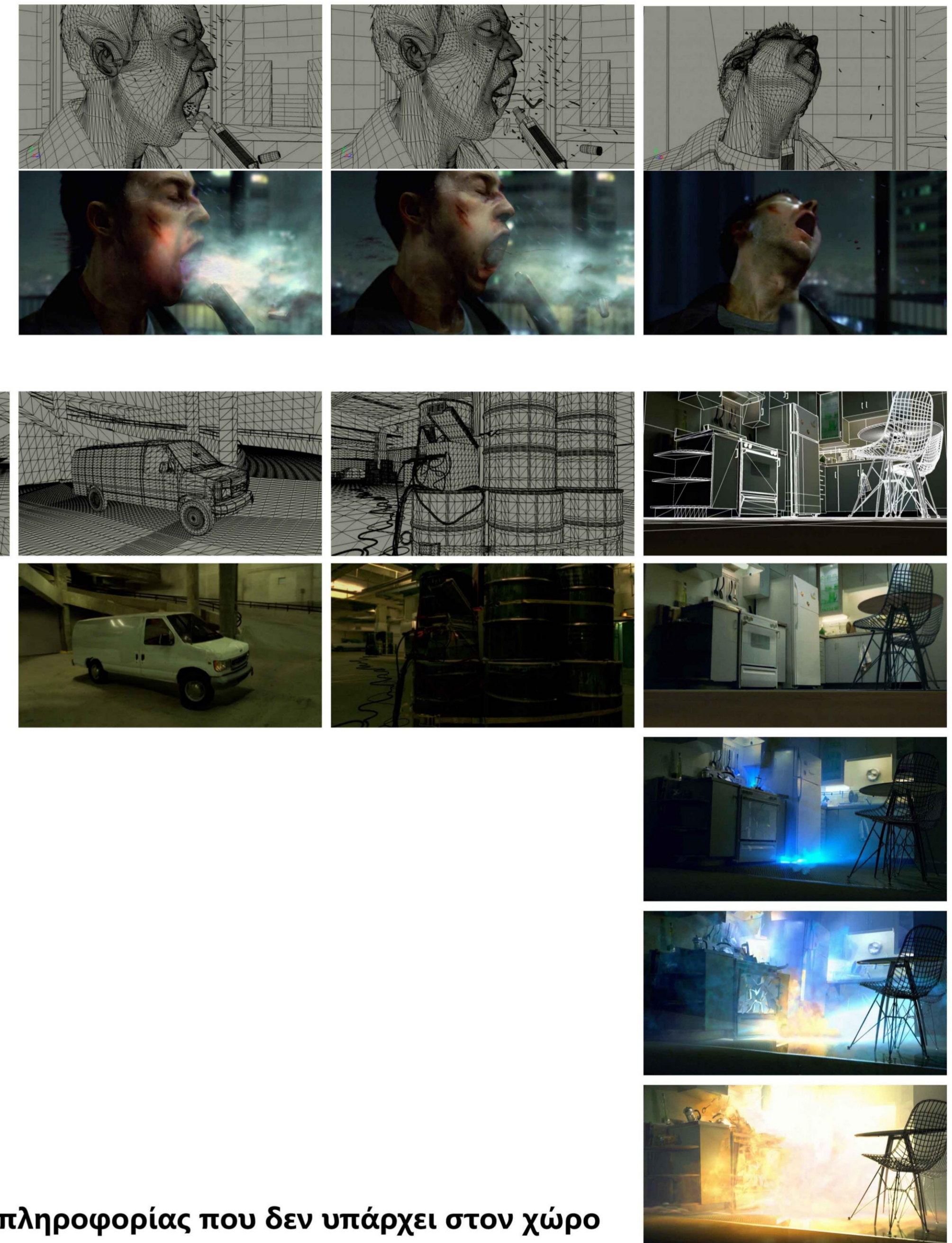
ή

συνδυασμός

μη πραγματικός χώρος

Ψ Ε Υ Δ Α Ι Σ Θ Η Σ Η

Fight Club (1999)



δημιουργία πληροφορίας που δεν υπάρχει στον χώρο

Η Χ Ο Σ

θόρυβοι - ήχοι πόλης - φύσης - ηχητικά εφέ - διάλογοι - μουσική

ενδο-αφηγηματικοί ήχοι —————> ενδο-αφηγηματικοί ήχοι
η πηγή τους είναι ορατή στην σκηνή

εξω-αφηγηματικοί ήχοι —————> εξω-αφηγηματικοί ήχοι
η πηγή τους δεν είναι ορατή στην σκηνή

Με την κατάργηση των ήχων που συνοδεύουν ένα πλάνο κατά την λήψη ή με τον επιλεκτικό τονισμό άλλων, ενδο-αφηγηματικών ή εξω-αφηγηματικών ήχων, αλλοιώνεται η πραγματική αλληλεξάρτηση εικόνας - ήχου, επομένως μπορεί να επηρεάσει την αισθητική εμπειρία.

Ο ήχος έχει χωρική διάσταση, πάντα από κάπου πηγάζει και ακούγοντας έναν ήχο συνήθως το πρώτο πράγμα που σκεφτόμαστε είναι το "από που ακούγεται αυτό". Χώρος και ήχος έχουν μια σχέση εξάρτησης και στον κινηματογράφο αυτή η σχέση συμπυκνώνει και μεταδίδει πολλές πληροφορίες για την αστική εμπειρία.

Οι δυνατότητες του ήχου ως εργαλείο

- Επιρροή στην διαμόρφωση της αστικής εμπειρίας
- Ένταση και ακρίβεια που μπορούν να κατευθύνουν το βλέμμα
- Υποκίνηση προς τη διαμόρφωση προσδοκιών για το τι θα συμβεί αλλά και για τα χωρικά δεδομένα
- Σύνδεση με τον χώρο εκτός πεδίου, όταν η πηγή δεν είναι ορατή στην οθόνη³¹

και σαν αποτέλεσμα

- Συνειρμική σύνδεση με άλλους χώρους ή γεγονότα | χωροχρονικά "ταξίδια" μέσω της μνήμης

Voice over : Η πόλη ως αφηγηματικός χώρος

Ο αφηγητής χωρίς να εμφανίζεται στον χώρο περιγράφει τον αστικό χώρο της ταινίας. Όταν πρόκειται για εισαγωγικές σεκάνς, προϊδεάζει τον θεατή, ενώ όταν χρησιμοποιείται στην συνέχεια της ταινίας αναδιαμορφώνει, αλλάζει ή επιβεβαιώνει την εικόνα που έχει σχηματίσει ο θεατής για την πόλη. Μπορεί ο αφηγητής να λέει την αλήθεια, μπορεί να λέει μια οπτική της αλήθειας, μπορεί να λέει και ψέματα.

Αν ο θεατής είναι δύσπιστος, μπορεί απλώς να του δημιουργήσει έναν προβληματισμό, και μετά να επανέλθει στην δική του εντύπωση. Μπορεί η αφήγηση εσκεμμένα να μην ταιριάζει στην εικόνα, είτε για να ειρωνευτεί, να τονίσει κάτι, να δοκιμάσει τον θεατή, να παραποιήσει. Όμως δεν παύει να δίνει μια νέα διάσταση στην χωρο-χρονική αφήγηση της ταινίας.

³¹ Thompson, Bordwell, (2002), "Film History : An introduction" σελ. 149

M O N T A Z

Το μοντάζ είναι ουσιαστικά η **συναρμογή των πλάνων**. Μια τεχνική και καλλιτεχνική διαδικασία κατά την οποία τα μέρη της ταινίας που γυρίστηκαν τμηματικά και σε διάφορες ενδεχομένες τοποθεσίες τοποθετούνται σε μια σειρά ώστε να αποκτήσουν ροή. Το μοντάζ δίνει τη **δυνατότητα περιγραφής** ενός γεγονότος ή μιας κατάστασης, με **έμφαση στον χώρο και τον χρόνο** με μια **τεχνική "κολλάζ"**. Η επιλογή των πλάνων, της σειράς τους καθώς και της ταχύτητας αναπαραγωγής τους συνθέτουν ένα σύνολο κινηματογραφημένου χώρου. Η προβολή του μέσα από την οθόνη είναι σίγουρα **αποσπασματική** καθώς έχουν αφαιρεθεί κάποια κομμάτια, κάποια άλλα έχουν υποστεί επεξεργασία, και κάποια υπάρχουν για να μας πουν αυτό που θέλει να μας πει ο σκηνοθέτης και ο μοντέρ. Επομένως η αλήθεια αυτής της ολότητας που παρακολουθούμε στην ταινία είναι μια **αλλοιωμένη πραγματικότητα**, προσαρμοσμένη στις ανάγκες του έργου. Φυσικά, σε ταινίες φαντασίας, το μοντάζ αποκτά διαφορετικό ρόλο και βαρύτητα, καθώς πρόκειται για την ένωση κατασκευασμένων πραγματικοτήτων, άρα και ο τρόπος σύνδεσης τους είναι μια ακολουθία που επηρεάζει με διάφορους τρόπους το τελικό αποτέλεσμα.

ΠΕΔΙΟ ΑΝΤΙΠΑΡΑΘΕΣΗΣ

Θεωρώντας το μοντάζ τη διαδικασία δημιουργίας μιας ολότητας, θα μπορούσε να διατυπωθεί και ακριβώς η αντίθετη τοποθέτηση ως προς τον τρόπο που επιδρά το μοντάζ στην αντίληψη του χώρου. Η ίδια αποσπασματικότητα δηλαδή που μπορεί να θεωρηθεί **εμπόδιο στην κατανόηση του πραγματικού**, ταυτόχρονα αποτελεί ταυτοχρόνως και **εργαλείο ένωσης των πληροφοριών** που μας δίνει ο χώρος και η τεχνική μέσω της οποίας λαμβάνουμε τα οπτικοακουστικά δεδομένα του χώρου. Σύμφωνα με την Ο. Βενετσιάνου και την Ν. Μπαζαίου, βιώνουμε αποσπασματικά και τον πραγματικό χώρο. Τα κτίρια, δεν τα βλέπουμε ποτέ και σε κάτοψη και συνολικά, αλλά βιώνουμε αποσπασματικά κάποια στιγμιότυπα από κάποιες οπτικές γωνίες. Έτσι μέσω του μοντάζ, έχουμε τη δυνατότητα να συνθέτουμε τα πλάνα και τα τοποθετούμε σε ένα χωρικό πλαίσιο και με αυτόν τον τρόπο έχουμε ένα **οπτικά ολοκληρωμένο σύνολο**.³² Χωρίς το μοντάζ, τα στοιχεία της ταινίας δεν θα είχαν ροή και δεν θα υπήρχε ουσιαστικά μια ολοκληρωμένη απεικόνιση των χώρων και των χρόνων της ταινίας.

"Το μοντάζ λοιπόν είναι μια σύγκρουση.
Η βάση κάθε τέχνης είναι η σύγκρουση.
Η σύγκρουση μέσα στο ίδιο πλάνο είναι η δυναμικότητα του μοντάζ"³³
S. M. Eisenstein

Σε κάθε περίπτωση όμως το μοντάζ δίνει την δυνατότητα επιλογής και ελέγχου τεσσάρων στοιχείων :

- Των **γραφιστικών** σχέσεων μεταξύ του πλάνου Α και Β
- Των **ρυθμικών** σχέσεων μεταξύ του πλάνου Α και Β
- Των **χωρικών** σχέσεων μεταξύ του πλάνου Α και Β
- Των **χρονικών** σχέσεων μεταξύ του πλάνου Α και Β³⁴

ΤΑΙΝΙΑ	ΧΩΡΟΣ	ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ			
		ΤΟΠΙΑ	ΓΩΝΙΕΣ	ΣΤΙΓΜΕΣ	

ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ

Τ Η Ε Κ Υ Λ Ε Σ Η Ο Β Ε Φ Φ Ε C T

η σημασία της σειράς



πείνα



στεναχώρια



φλέρτ

Χρησιμοποιώντας το ίδιο στιγμιότυπο με το πρόσωπο ενός ανθρώπου και τρεις ακόμα εικόνες (πιάτο με σούπα - κορίτσι σε φέρετρο - κοπέλα), ο Lev Kuleshov απέδειξε την δυνατότητα του μοντάζ να αλλάζει την ερμηνεία που δίνει ο θεατής στην κάθε εικόνα και την έκφραση του ηθοποιού, ανάλογα με τον τρόπο που είναι τοποθετημένα τα πλάνα.

³² Ο. Βενετσιάνου, Ν. Μπαζαίου[2005], Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο, Αρχιτέκτονες 53, σελ.52

³³ Eisenstein (1980) Η μορφή του φιλμ, σελ. 41

³⁴ Bordwell, Thompson, (2002), "Φιλμική απεικόνιση των πόλεων, σελ 309

ΜΟΝΤΑΖ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ

ΣΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ | ΣΤΟΝ ΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ | ΣΤΗΝ ΠΛΟΚΗ

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ταινίας, η οποία μέσω του μοντάζ στις εισαγωγικές σεκάνς μας κάνει έναν περιεκτικό πρόλογο για τους χαρακτήρες, την θεματολογία καθώς και το αστικό υπόβαθρο που διαδραματίζονται τα γεγονότα.

Αν αναλύσουμε τα πρώτα πλάνα της ταινίας, και τα αποσυνθέσουμε, τα επιμέρους στοιχεία που θα προκύψουν είναι: ο αστικός χώρος του Εδιμβούργου και κάποια τοπόσημα, οι πρωταγωνιστές που τρέχουν προσπαθώντας να ξεφύγουν από αυτούς που τους κυνηγούν, ένα πολύ χαρακτηριστικό soundtrack που εντείνει τη δράση σε συνδυασμό με την αφήγηση που αποτελεί συνδετικό κρίκο και συγκεκριμενοποιεί τις υπόλοιπες πληροφορίες. Ουσιαστικά είναι μια εναλλαγή χώρου - πρωταγωνιστών με ενδιάμεσες παύσεις και επεξηγήσεις.

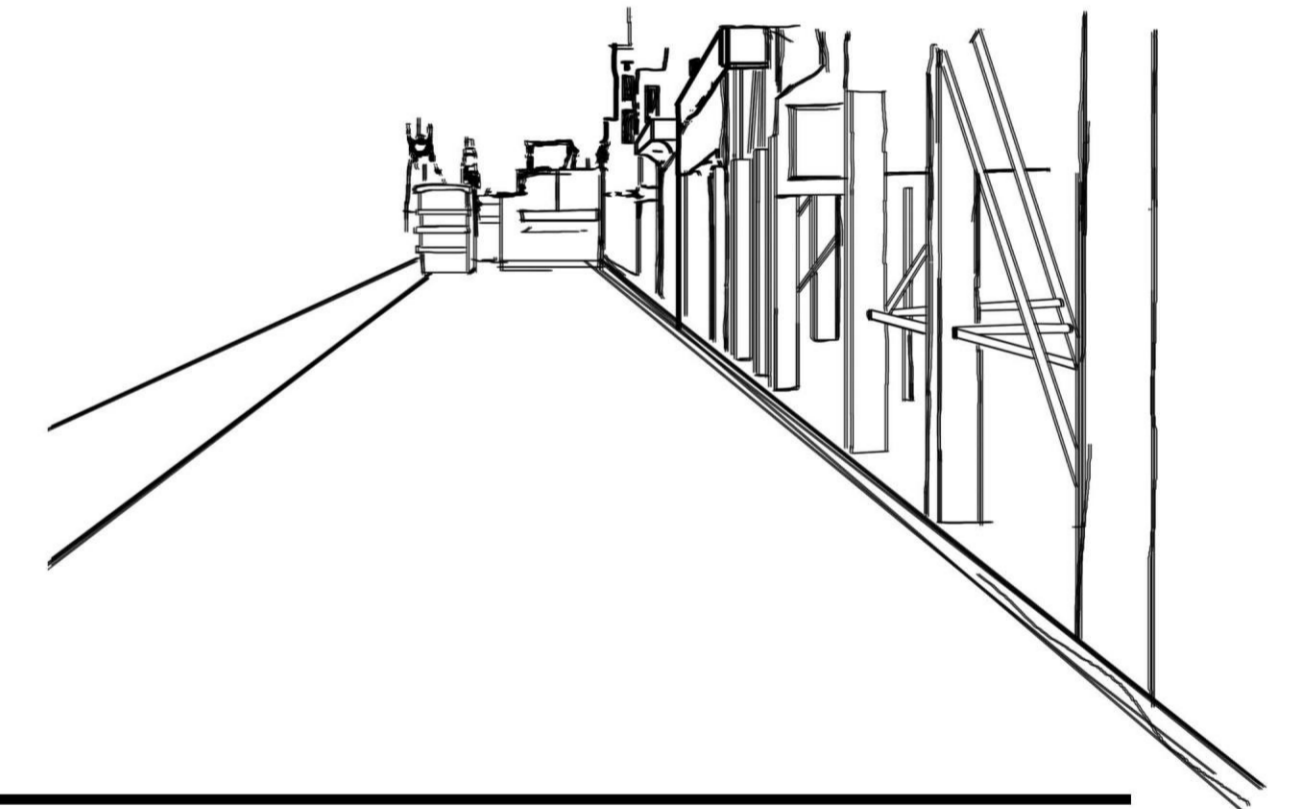
Η εισαγωγική σεκάνς, μας παρουσιάζει όσο πιο συμπυκνωμένα γίνεται τους χαρακτήρες της ταινίας, και ταυτόχρονα μας εισάγει στην "μαύρη" πλευρά της πόλης, την εγκληματικότητα και τα ναρκωτικά.

Το μοντάζ κατέχει πολύ βασικό ρόλο. Μας δείνει από την αρχή της ταινίας τους ρυθμούς που κυριαρχούν στη ζωή των χαρακτήρων, τη θεματολογία και μια γρήγορη αίσθηση του τι συμβαίνει στην πόλη, όσο συμβαίνει αυτό το τρέξιμο.

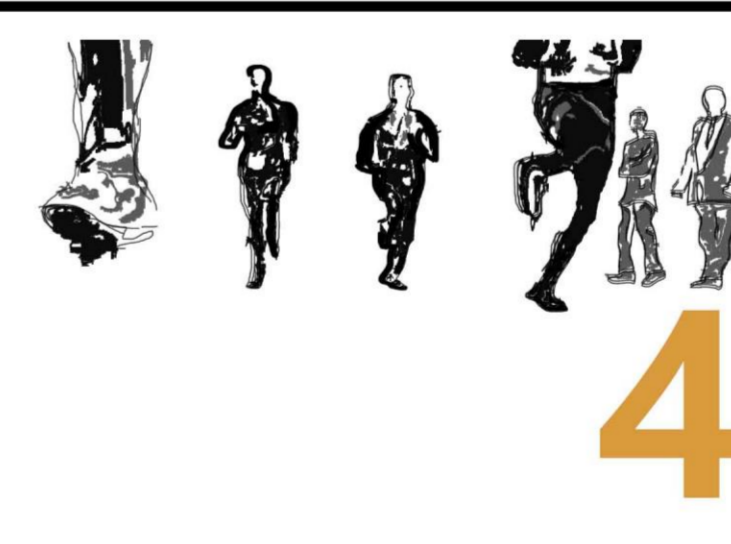
Trainspotting



ΧΩΡΟΣ



ΔΡΑΣΗ

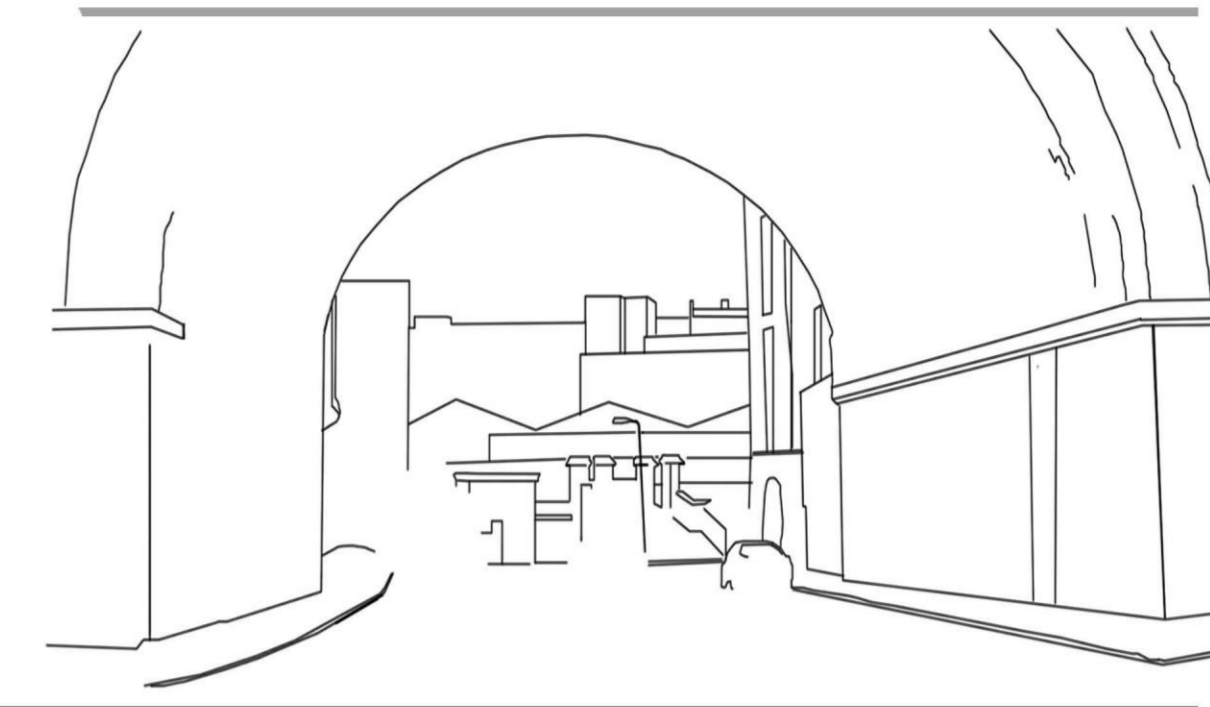


ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

5

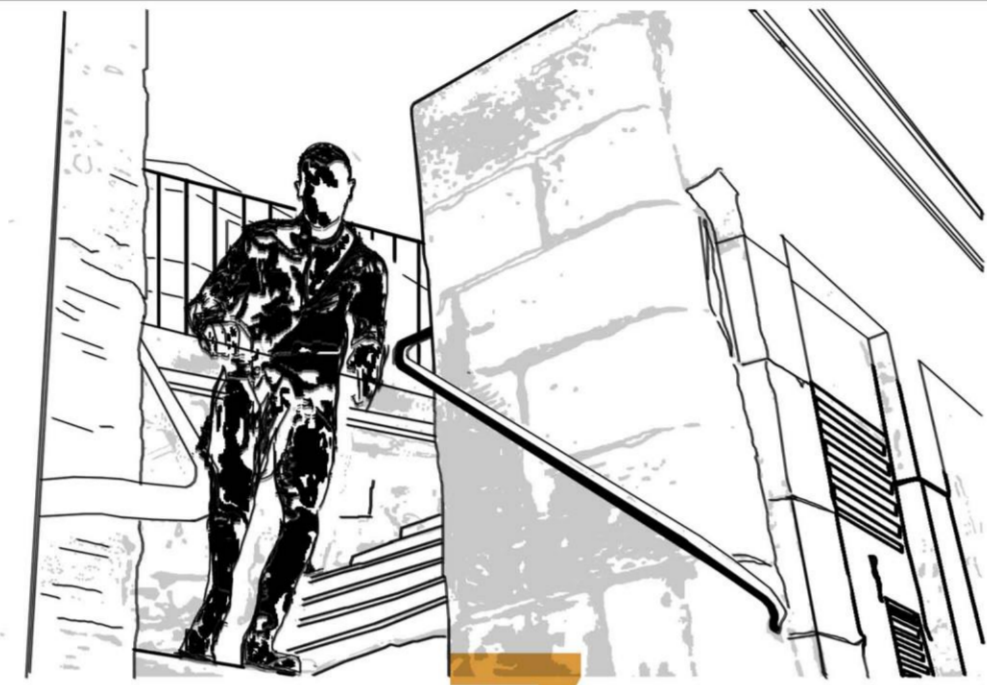


ΧΩΡΟΣ



6

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



7



8



9

ΔΡΑΣΗ

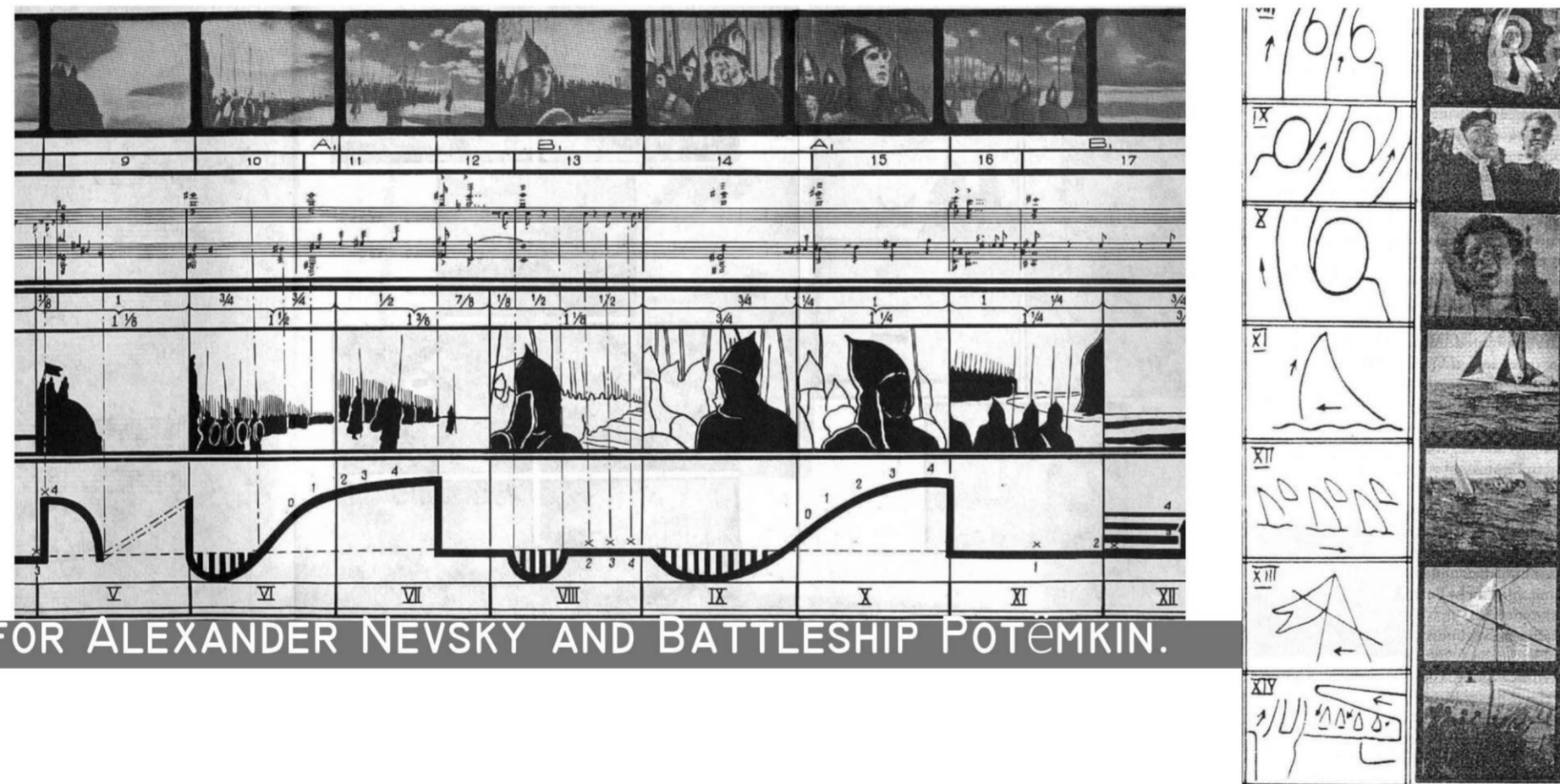
ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

SERGEI EISENSTEIN - σκηνοθέτης, θεωρητικός της τέχνης και του κινηματογράφου

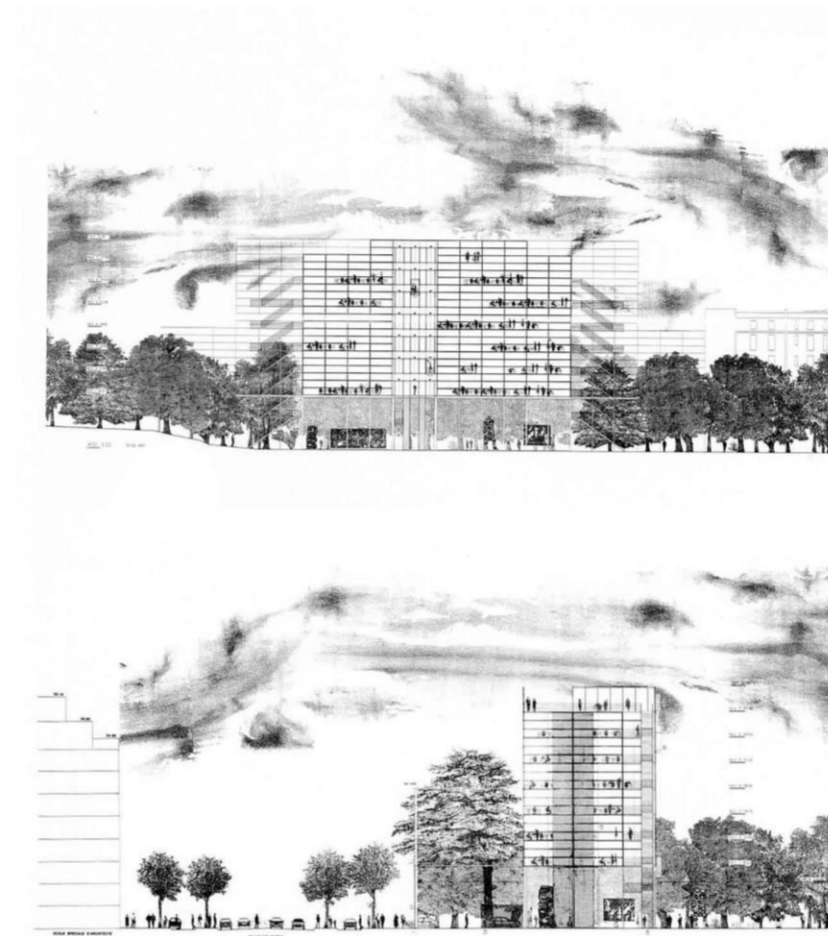
Ο χώρος στις ταινίες **ξαναδημιουργείται** και **δεν αναπαρίσταται**. Διακρίνει δύο περιπτώσεις κινηματογραφικής αντίληψης :

1. **Κινηματογραφική** : “ο θεατής ακίνητος παρακολουθεί μία φανταστική ακολουθία στιγμών και χώρων όπου τον κυριεύουν διαφορετικού τύπου εντυπώσεις”
2. **Αρχιτεκτονική** : “ο θεατής κινείται μεταξύ μιας σειράς προσεκτικά συντεθειμένων συνθηκών που προσλαμβάνει”³⁵



SEQUENCES DIAGRAMS FOR ALEXANDER NEVSKY AND BATTLESHIP POTEMKIN.

JEAN NOUVEL - αρχιτέκτονας και θεωρητικός



Αντλώντας έμπνευση από τον κινηματογράφο, τα οπτικά εφέ και τις **οφθαλμαπάτες - ψευδαισθήσεις** που μπορεί να δημιουργήσουν, μελετά μια νέα αρχιτεκτονική. Θεωρεί πως το αντιληπτικό κομμάτι της αρχιτεκτονικής υπερσχύει έναντι του αισθητικού και πως πρέπει να απαλλαγεί από οτιδήποτε την καθιστά αμετάβλητη και συμπαγή. Προσπαθεί να μεταφέρει την **δύναμη των οπτικών εφέ** σε μια **άυλη και μεταβαλλόμενη αρχιτεκτονική**. Αυτό δημιουργεί περίπλοκες και αντιφατικές σχέσεις στα έργα του, εκμεταλλεύεται όμως την δύναμη της σχέσης αρχιτεκτονικής - κινηματογράφου και εκφράζει τη δύναμη του “νέου” οπτικού φαινομένου στον χώρο.³⁶

CARTIER FOUNDATION BUILDING



όψη - “ο θόνη”
αντανακλώνται - προβάλλονται
σκηνές

³⁵ S.M. Eisenstein, Η μορφή του φίλμ, Αθήνα 1980 σελ. 9

³⁶ Cinematic Phenomenology in Architecture: The Cartier Foundation, Paris, Jean Nouvel

LEV KULESON - σκηνοθέτης, θεωρητικός της τέχνης και του κινηματογράφου

Υποστήριξε πως στον κινηματογράφο, **μέσω του μοντάζ** δημιουργούνται **νέοι χώροι, κινηματογραφικοί**, που δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα. Το φαινόμενο της δημιουργίας φανταστικού χώρου, της **φιλμικής πραγματικότητας** που προκύπτει από την συρραφή σκηνών γυρισμένων σε διαφορετικές τοποθεσίες και την ενσωμάτωσή τους σε μια κοινή αφήγηση ονομάστηκε από τον Lev Kuleson "**δημιουργική γεωγραφία - creative geography**".³⁷

ALFRED HITCHCOCK - σκηνοθέτης και παραγωγός του κινηματογράφου

Στις ταινίες του Hitchcock **η αφήγηση εκφράζεται χωρικά**, δίνοντας **έμφαση στην εικόνα**. Η επιλογή των χώρων που κινηματογραφούνται εξυπηρετεί τις ανάγκες της σκηνής και στοχεύει στην ενίσχυση του **σασπένς** και την **πρόκληση συναισθημάτων** στον θεατή. Ο ίδιος, έχοντας ασχοληθεί με τον βουβό κινηματογράφο, και χρησιμοποιώντας ελάχιστα τον διάλογο, δείχνει μέσα από τις ταινίες του την δύναμη των κινηματογραφικών εργαλείων, κατά βάση στα οπτικά και τα ηχητικά. Για τον Hitchcock **το μοντάζ προηγείται των γυρισμάτων**³⁸ καθώς ήταν πιστός στην ιδέα και το πλάνο που είχε για την κάθε ταινία.

ANDREI TARKOVSKY - σκηνοθέτης, θεωρητικός της τέχνης και του κινηματογράφου

Θεώρησε και χρησιμοποίησε τον κινηματογράφο ως ένα **μέσο καταγραφής του χώρου**, της **κίνησης**, της **πραγματικότητας**. Η ακριβής αποτύπωση μιας πραγματικής κατάστασης, προϋποθέτει την "αναπαραγωγή του λεπτού της ώρας στη ρευστή μεταβλητότητα, δευτερόλεπτο προς δευτερόλεπτο, αποτυπώνοντάς το στο φιλμ".³⁹

Η **ακρίβεια στην απόδοση του χρόνου** και η **απαλλαγή από τα ίχνη "διαμεσολάβησης"** και αφηγηματικών προσθηκών προσδίδουν μια ειλικρίνεια, μετατρέποντας το κινηματογραφικό έργο ένα ύφος μαρτυρίας. Αυτό σημαίνει ότι η αντίληψη του Tarkovsky για τον κινηματογράφο **δεν συμβαδίζει με την έννοια του μοντάζ**. "Ο κυρίαρχος παράγοντας της κινηματογραφικής εικόνας είναι ο ρυθμός με τον οποίο εκφράζει την **πορεία του χρόνου στο κάδρο**." Στη συνέχεια επηρεάζονται κι όλα τα υπόλοιπα: εικόνα, ήχος - ή απουσία ήχου -, σκηνικά. "Το μοντάζ ενώνει πλάνα που είναι ήδη γεμάτα χώρο".⁴⁰

WALTER BENJAMIN - δοκιμιογράφος, κριτικός λογοτεχνίας - δοκιμιογραφίας και φιλόσοφος

Ενώ **αναγνώρισε τον χωροχρονικό χαρακτήρα** των δύο τεχνών, τον προβληματίσε η κινηματογραφική "**εμπειρία της μάζας**", καθώς θεώρησε πως το σινεμά, λειτουργεί σαν **τρόπος διασκέδασης**, που δεν απαιτεί την συγκέντρωση και την αισθητηριακή αντίληψη. Θεώρησε λοιπόν πως αυτή η σχέση μπορεί να λειτουργήσει εποικοδομητικά μόνο όταν ο θεατής επικεντρώνεται στην ταινία, **απορροφά την πληροφορία** και την αντιλαμβάνεται μέσω της παρατήρησης.⁴¹ Μελετά τον τρόπο με τον οποίο ο κόσμος γίνεται αντικείμενο θέασης από τον άνθρωπο, μέσω της κινηματογραφικής λήψης, από διάφορες οπτικές, και τους τρόπους που ο θεατής αντιλαμβάνεται την κάθε εικόνα, με απαραίτητη προϋπόθεση όμως, την ενεργοποίηση της κριτικής του σκέψης απέναντι στο θέαμα και τον κόσμο.

HANS RICHTER - σκηνοθέτης, ζωγράφος, συγγραφέας θεωρητικός της τέχνης και του κινηματογράφου

Ταινία για τον Richter ήταν ο «**ρυθμός που απεικονίζεται** με τα μέσα που παρέχει η φωτογραφική τεχνολογία». Ο ίδιος έθεσε στατικά σχήματα σε οπτική κίνηση, και θεώρησε πως αυτός ο δυναμισμός της κίνησης που εκφράστηκε μέσα από την τεχνολογία της εποχής, ενσάρκωνε τον μοντερνισμό. Πίστευε πως η ολοκληρωμένη κινηματογραφική αντίληψη και η ορθή χρήση των κινηματογραφικών μέσων θα "ξεκλειδώσει" την ανθρώπινη σκέψη και κατά συνέπεια πολλές ανεξερεύνητες ικανότητες.⁴²

*"Τα προβλήματα στη μοντέρνα τέχνη οδηγούν κατευθείαν στην ταινία. Η οργάνωση και η εννοχρήστρωση της φόρμας, του χρώματος, η δυναμική της κίνησης, ο ταυτοχρονισμός, ήταν προβλήματα τα οποία έπρεπε να αντιμετωπίσουν ο Σεζάν, οι κυβιστές, οι μελλοντολόγοι."*⁴³

ROBERT MALLET-STEVENS - αρχιτέκτονας, σχεδιαστής, σκηνογράφος

Ενώ **αναγνώρισε τον χωροχρονικό χαρακτήρα** των δύο τεχνών, τον προβληματίσε η κινηματογραφική "**εμπειρία της μάζας**", καθώς θεώρησε πως το σινεμά, λειτουργεί σαν **τρόπος διασκέδασης**, που δεν απαιτεί την συγκέντρωση και την αισθητηριακή αντίληψη. Θεώρησε λοιπόν πως αυτή η σχέση μπορεί να λειτουργήσει εποικοδομητικά μόνο όταν ο θεατής επικεντρώνεται στην ταινία, **απορροφά την πληροφορία** και την αντιλαμβάνεται μέσω της παρατήρησης.⁴⁴ Μελετά τον τρόπο με τον οποίο ο κόσμος γίνεται αντικείμενο θέασης από τον άνθρωπο, μέσω της κινηματογραφικής λήψης, από διάφορες οπτικές, και τους τρόπους που ο θεατής αντιλαμβάνεται την κάθε εικόνα, με απαραίτητη προϋπόθεση όμως, την ενεργοποίηση της κριτικής του σκέψης απέναντι στο θέαμα και τον κόσμο.

Για τον R. Mallet Stevens επίδραση του κινηματογράφου στην σύγχρονη αρχιτεκτονική είναι αδιαμφισβήτη. Η μοντέρνα αρχιτεκτονική, αντίστοιχα φέρνει την καλλιτεχνική της πλευρά στον κινηματογράφο... Μεσολαβεί στο κινηματογραφικό σετ-σκηνικό [decor], και ταυτόχρονα αποτυπώνει τη σφραγίδα της στη σκηνή [mise en scene], αποκλίνοντας από το κάδρο και τα όρια της αρχιτεκτονικής δημιουργίας.⁴⁵

³⁸ Kuleshov on Film, (1974), Writings of Lev Kuleshov, σελ. 4-5

³⁹ Andrei Tarkovsky, (1984), "Sculpting in Time", σελ 129 - 132

⁴⁰ Andrei Tarkovsky, (1984), "Sculpting in Time", σελ 156 - 170

⁴¹ W. Benjamin, (1978), "Δοκίμια για την Τέχνη", Κάλβος, σελ 34 - 36

⁴² Hans Richter, (1926) "Film does not yet exist..."

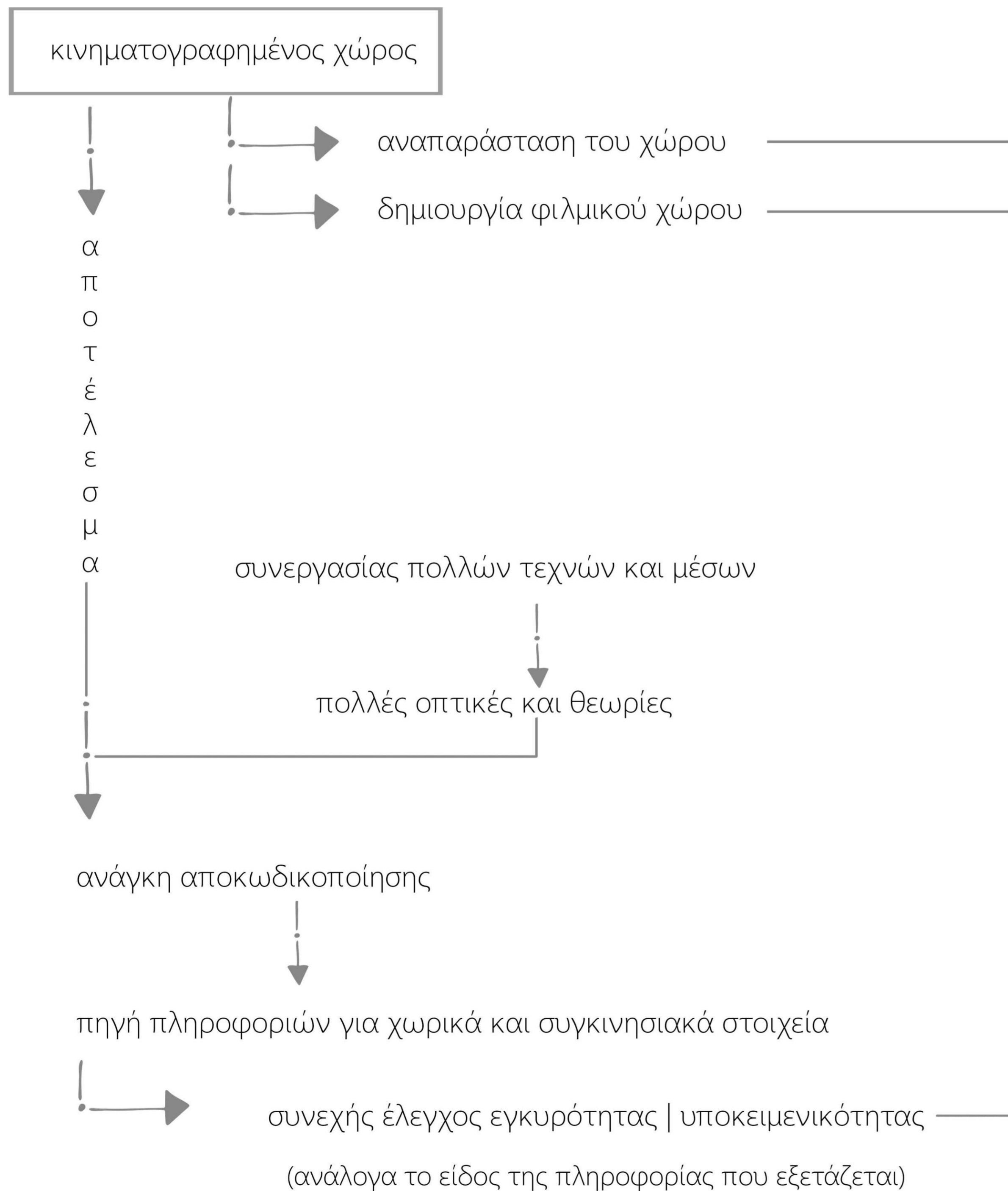
⁴³ Hans Richter, (1926) "The Film as an Original Art Form

⁴⁴ MALLEY-STEVENS, Robert. (1925) Le Cinema et les arts: L'Architecture, Les Cahiers du Mois-Cinema

⁴⁵ Anthony Vidler (1993) The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. Assemblage, No. 210 (1993), Cambridge: The MIT Press σελ. 46.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι δημιουργίας ταινιών. Όπως ο Jean Renoir και ο Robert Bresson, που κάνουν μουσική. Όπως ο Σεργκέι Αϊζενστάιν, που ζωγραφίζει. Όπως ο Stroheim, που έγραφε ηχητικά μυθιστορήματα σε σιωπηλές ημέρες. Όπως ο Alain Resnais, που έφτιαχνε γλυπτά. Και όπως ο Σωκράτης, ο Ροσελίνι που διαμόρφωναν μια φιλοσοφία. Ο κινηματογράφος, με άλλα λόγια, μπορεί να είναι τα πάντα ταυτόχρονα, και δικαστής και διάδικος.⁴⁶

Jean-Luc Godard



Άνθρωποι που ασχολήθηκαν σε βάθος με τον κινηματογράφο, και την σχέση του με τον χώρο και την αρχιτεκτονική, διαμόρφωσαν διαφορετικές και αντικρουόμενες -σε κάποιες περιπτώσεις- απόψεις για το πώς λειτουργεί αυτή η σχέση και τι προσφέρει, και όλες έχουν μια αδιαμφισβήτητη λογική και είναι τεκμηριωμένες.

Τα οξύμωρα σχήματα και οι πολυφωνία των απόψεων καθιστούν ακόμη πιο γοητευτική αυτή τη σχέση, καθώς γεννούν κάποια ερωτήματα, και δημιουργούν μια νέα διάσταση στην οπτική μέσα από την οποία βλέπουμε τον χώρο.

- Ο χώρος που βλέπει στην ίδια ταινία ο σκηνοθέτης, σε τι διαφέρει από τον χώρο που βλέπει ο αρχιτέκτονας, ή ο ζωγράφος, ή ο μουσικός, ή ο άνθρωπος που δεν ασχολείται με την τέχνη;
- Υπάρχει τρόπος να απομονώσουμε την πληροφορία από το συγκινησιακό φορτίο ώστε να την αξιολογήσουμε μεμονωμένα και αντικειμενικά ;
- Η σύνδεση των ερεθισμάτων που λαμβάνουμε συνδέεται αυτομάτως με τη μνήμη ή είναι κάτι που προκύπτει από την συναισθηματική μας κατάσταση σε συνάρτηση με το κατά πόσο μας έχει "απορροφήσει" ή ταινία, ή το πώς έχουμε μάθει να παρακολουθούμε μία ταινία;
- Μήπως το συγκινησιακό φορτίο που θέλουμε να "βγάλουμε" για την ορθή αξιολόγηση των πληροφοριών, είναι αυτό που δίνει στην ουσία ταυτότητα στον χώρο ;
- Πόσο υποκειμενικός μπορεί να είναι ο τρόπος αντίληψης και τα δεδομένα που λαμβάνουμε από μια ταινία ; Και πόσο μπορεί να διαφέρει αυτό παρακολουθώντας διαφορετικές ταινίες, συνοδευόμενες από διαφορετικές ιστορίες, διαδραματιζόμενες όμως στον ίδιο χώρο ;

⁴⁶ Jean-Luc Godard,(1986), Godard on Godard:Critical writings, New York: Da Capo Press, σελ. 208

4. ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

κάδρο
ισορροπία
αρμονία
χρώμα
κλίμακα
όρια
κίνηση
ήχος
φως
σκιά

Σ
Τ
Ο
Χ
Ο
Σ

παραγωγή έργου

αρχιτεκτόνημα

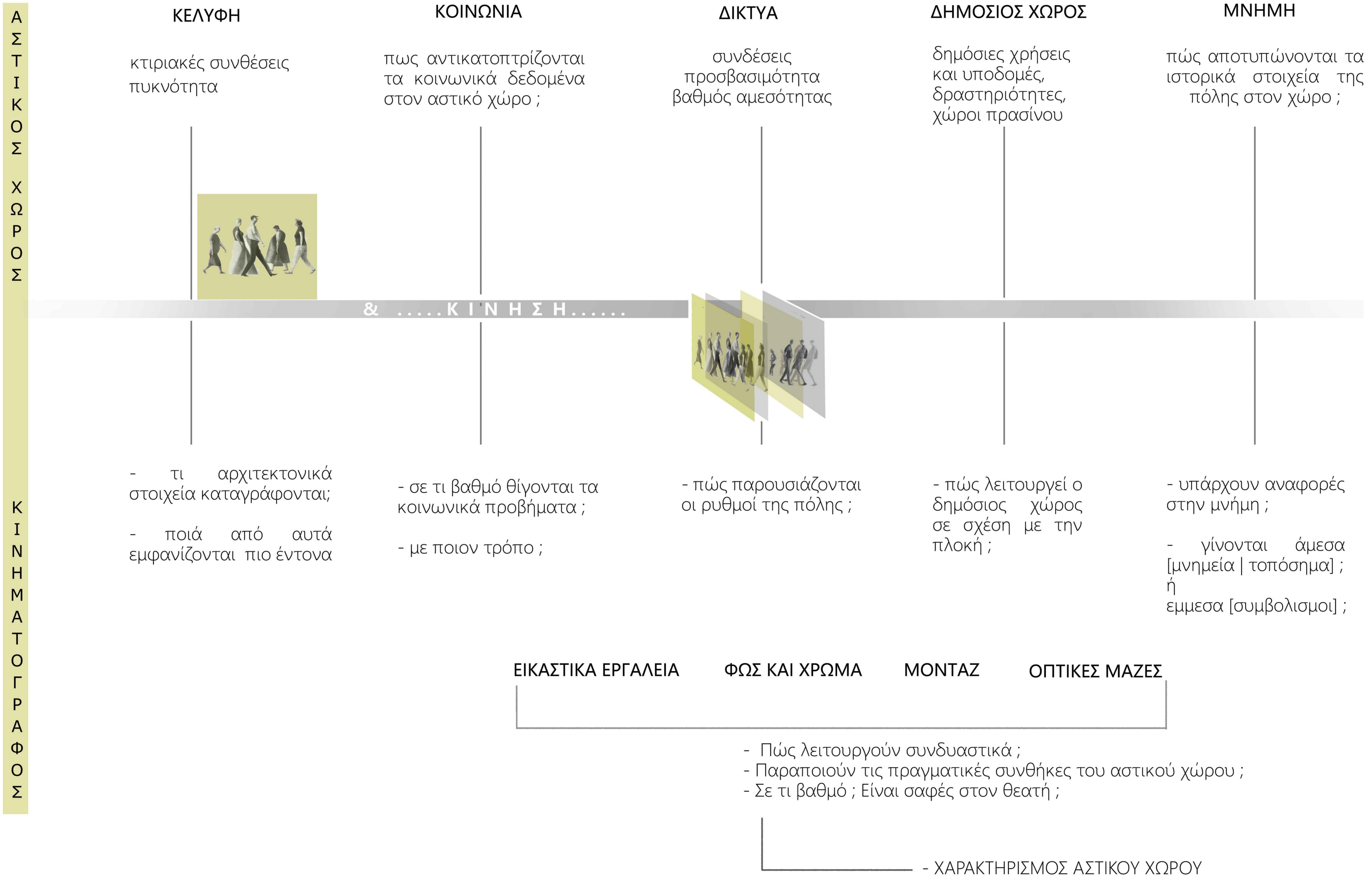
ταινία

Πάρα πολλοί παράγοντες, όπως αυτοί που παρουσιάζονται στο διάγραμμα λειτουργούν συνδυαστικά τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στον κινηματογράφο.

Για να αναλυθούν τα κινηματογραφικά πλάνα των πόλεων στα case studies θα πρέπει **να κατηγοριοποιηθούν** τα εργαλεία και οι τεχνικές που συνδιαμορφώνουν τον χώρο

Μετά από μια πρώτη συστηματοποίηση της πληροφορίας θα μπορέσει να βγεί ένα συμπέρασμα για την πόλη και μελετώντας το βίωμα του ανθρώπου - πρωταγωνιστή να δοθεί ένας **τίτλος - χαρακτηρισμός** που αφορά την εμπειρία χώρου

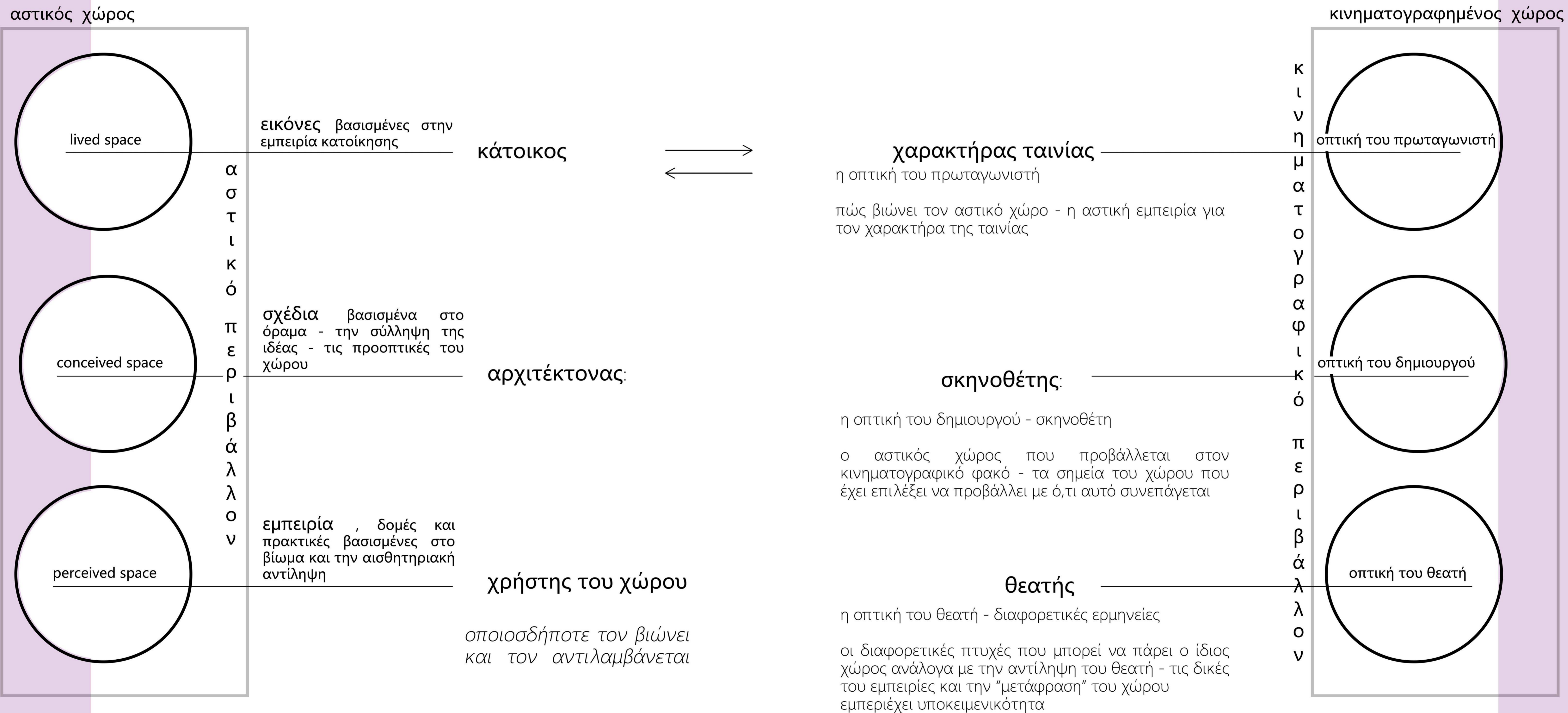
Η επιλογή των ταινιών προς ανάλυση έγινε με βάση την διαφορετική αίσθηση που αφήνει η πόλη όσον αφορά τα κοινωνικά και χωρικά δεδομένα και τα συναισθήματα που προκαλούνται από αυτά, τόσο για τον πρωταγωνιστή της ταινίας όσο και για τον θεατή.



Η ανάλυση των case studies, θα είναι πιο **πολύπλευρη** αν δοθούν οι παρακάτω οπτικές.

Η **μετάφραση** των διαστάσεων του lived, conceived και perceived στην αντίληψη του αστικού χώρου μέσα από τις ταινίες.

Έτσι θα αντληθούν συμπεράσματα που αφορούν **όλες τις μορφές και τις ερμηνείες** του χώρου.



CASE STUDIES

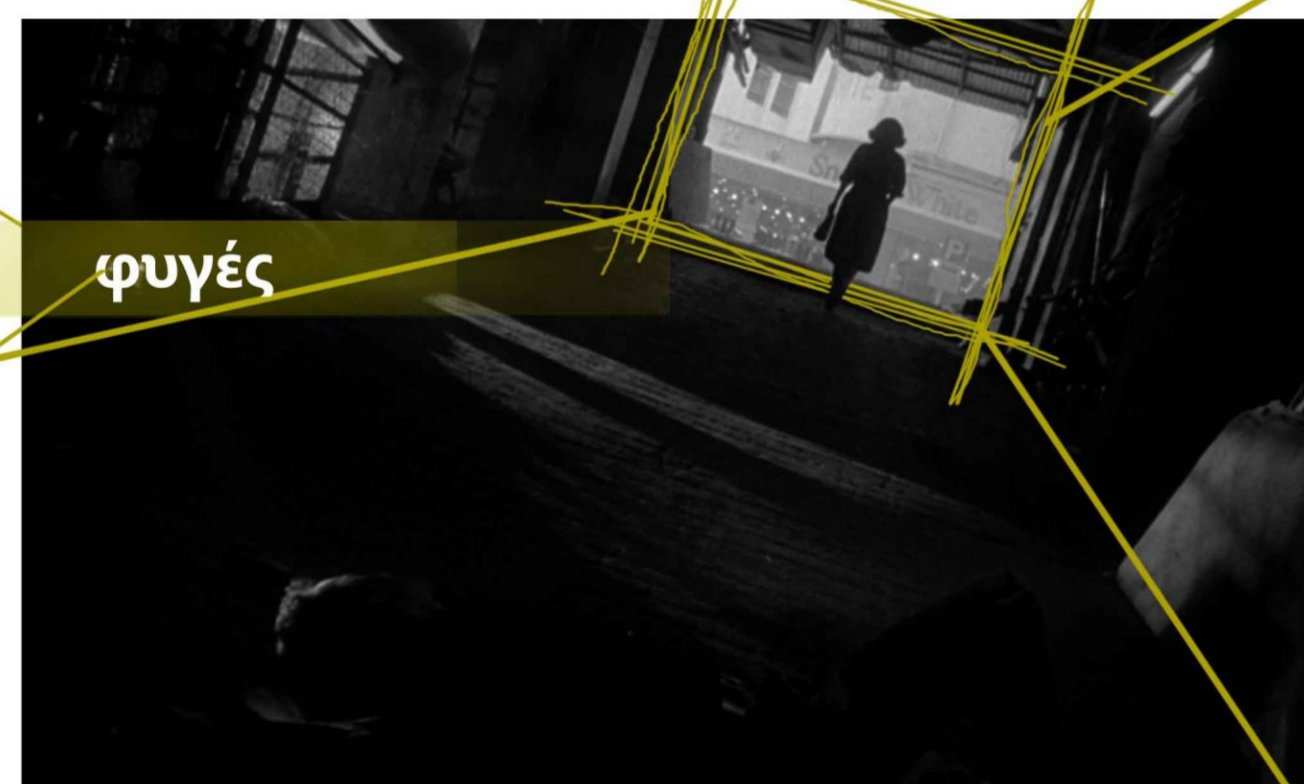
Δύο διαφορετικές ιστορίες που εκτυλίσσονται στο ίδιο ακριβώς αστικό περιβάλλον, στο κέντρο του Hong Kong.

Η πρώτη ιστορία είναι του αστυνομικού -223- και η δεύτερη του -663- και αφορούν και οι δύο την απογοήτευση του χωρισμού περιγράφοντάς την **νοσταλγία για το παρελθόν** με μια χαριτωμένη οπτική.

Στην πρώτη ιστορία ο αστυνομικός γνωρίζει μια γυναίκα με ξανθιά περούκα και γυαλιά ηλίου που αποκρύπτει την πραγματική της ταυτότητα και εξαπατάται από τους συνεργάτες της σε μια παράνομη δουλειά και τους αναζητά σε όλη την πόλη.

Στην δεύτερη, ο άλλος αστυνομικός γνωρίζει την νέα υπάλληλο της καντίνας που συχνάζει, η οποία τον ερωτεύεται, πηγαίνει κρυφά στο σπίτι του και αλλάζει σιγά σιγά τα πράγματα του αντικαθιστώντας τα με καινούρια.

Οι δύο ιστορίες αν και δεν συνδέονται, αλληλοσυμπληρώνονται και αναδεικνύουν το νυχτερινό αστικό τοπίο του Hong Kong ενώ ταυτόχρονα εκφράζουν διαρκώς την **μελαγχολία** που αισθάνονται οι πρωταγωνιστές.



ΠΛΑΝΑ

συμμετρικά πλάνα αλλά και πλάνα υπό γωνία (ανάλογα με τη δράση της ιστορίας)

πλάνα με θολή εικόνα αλλά και πλάνα με μεγάλη καθαρότητα

σκηνές διαδραματίζονται κυρίως τη νύχτα - έμφαση στον φωτισμό

σε κάθε περίπτωση ο **αστικός χώρος** είναι **γεμάτος ζωντάνια**, υπάρχει παντού κόσμος και φως

αίσθηση ότι **η πόλη μονίμως εξελίσσεται**, διαρκής ροή και δράση

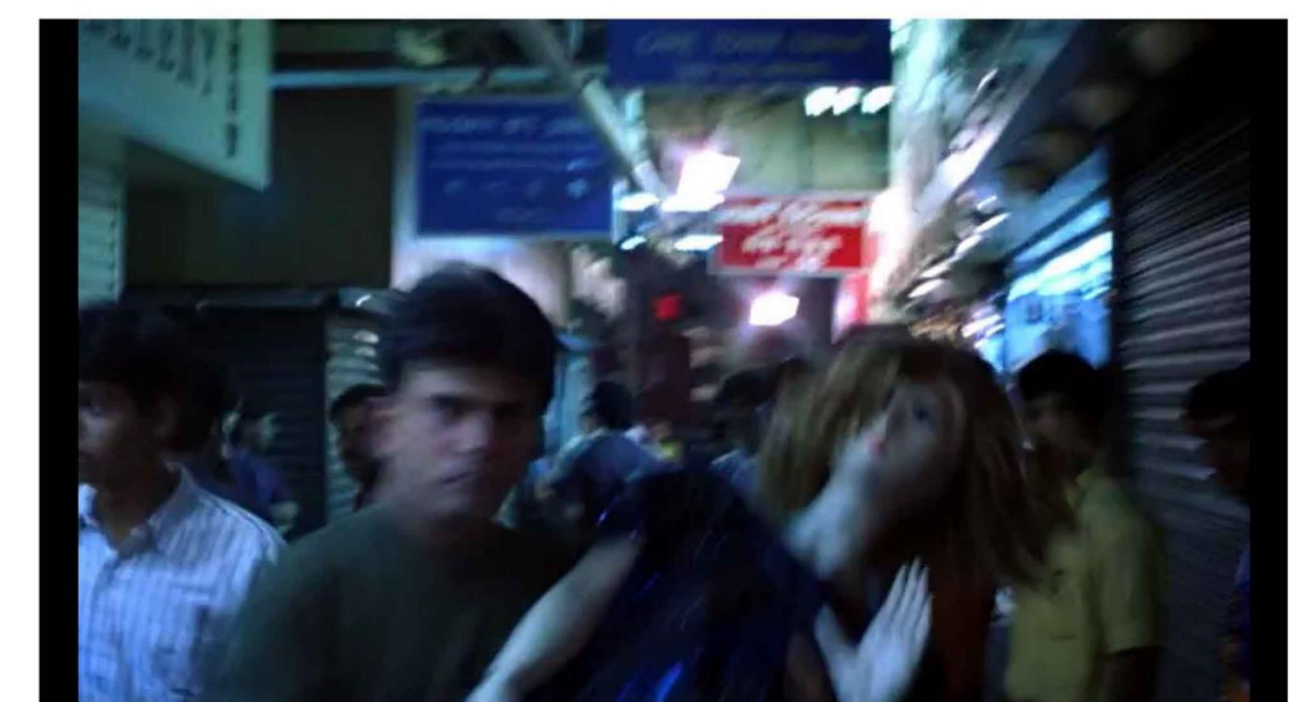
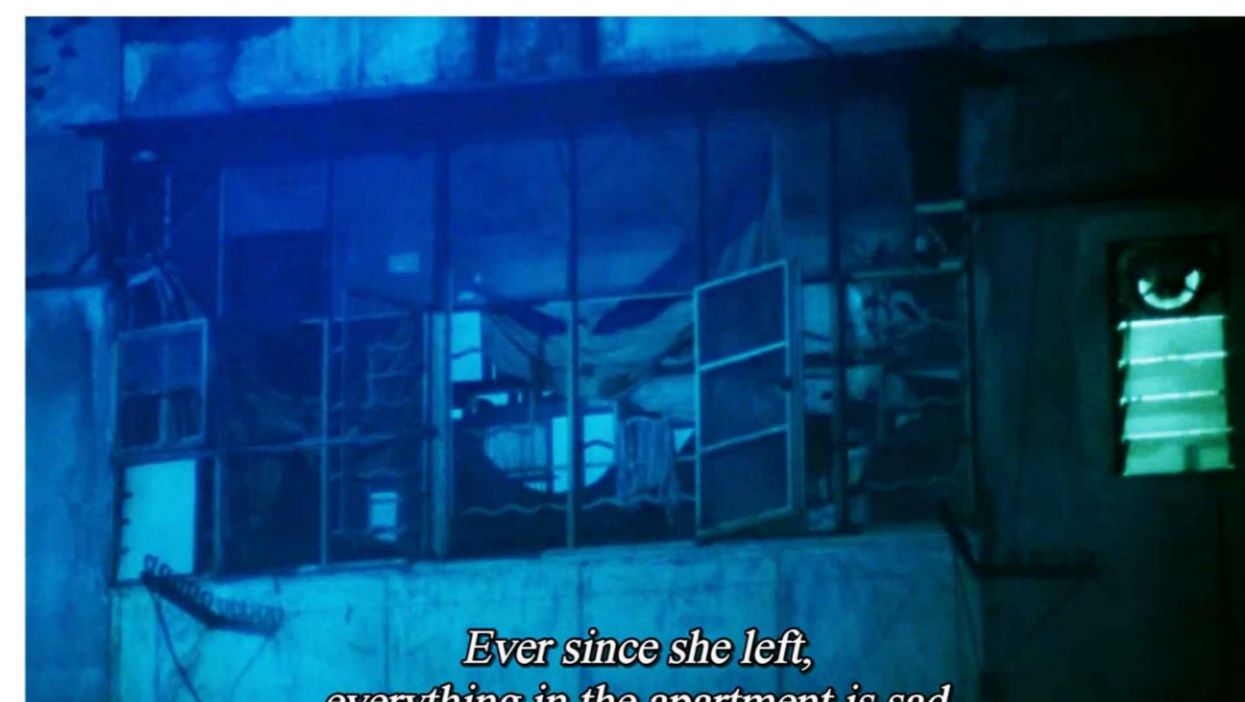
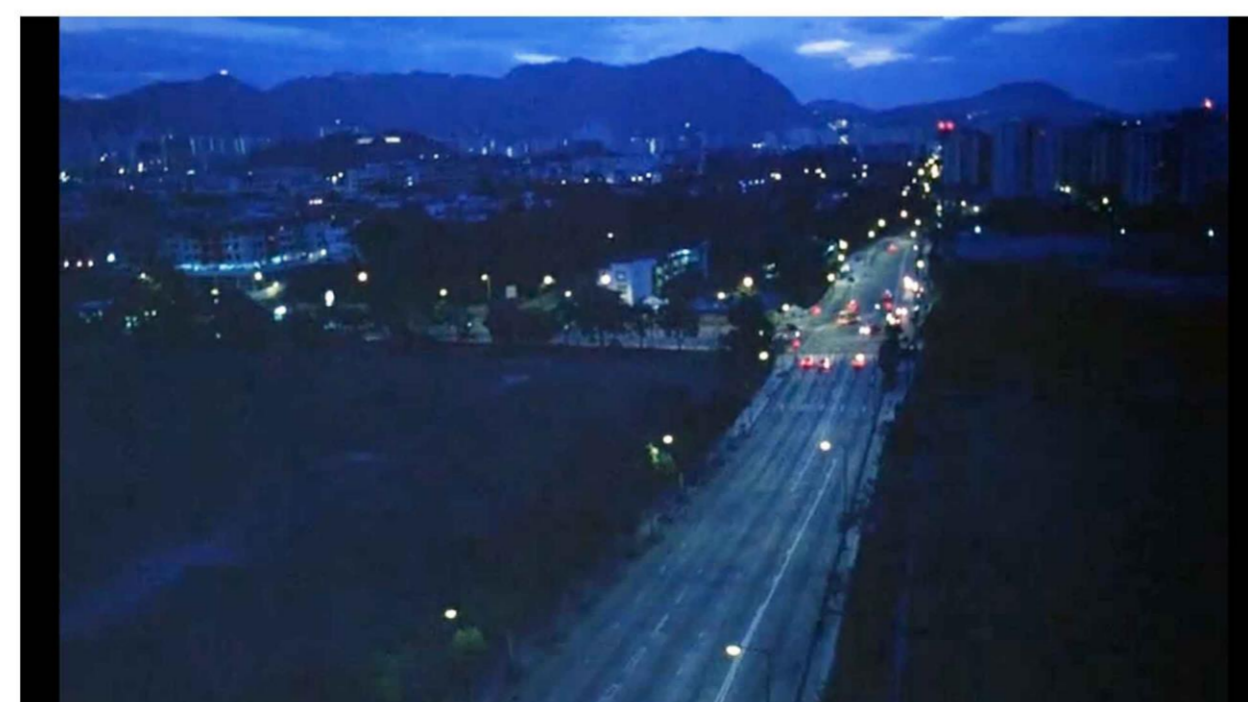
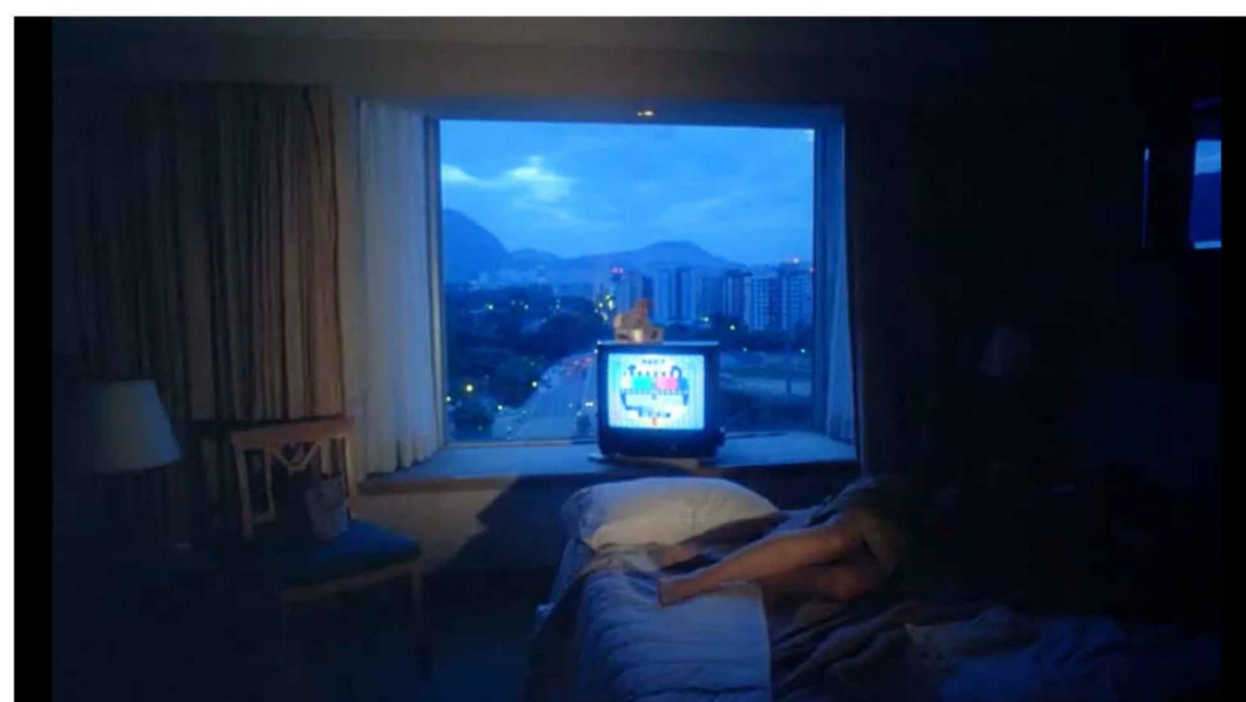
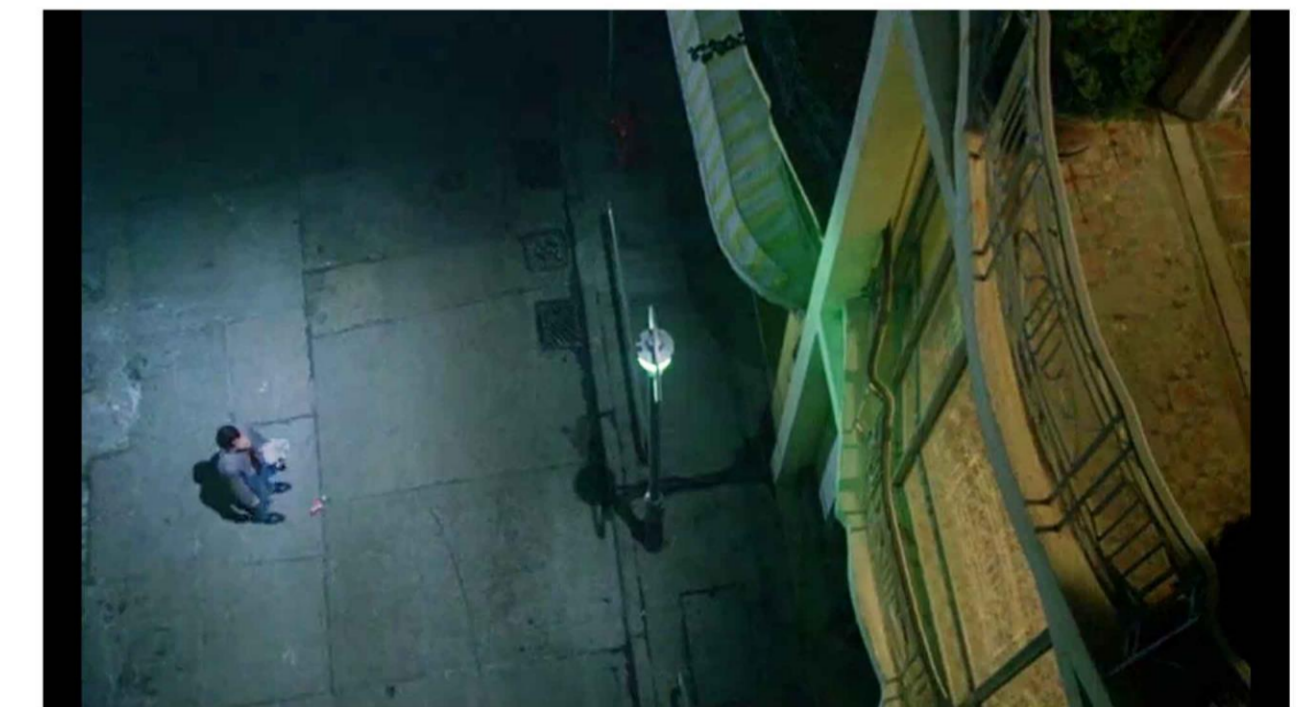
ΚΕΛΥΦΗ

Η αρχιτεκτονική μορφή των κτιρίων **δεν φαίνεται συνολικά**, παρά μόνο στο πλάνο που καδράρεται η πόλη μέσα από το παράθυρο. Τα περισσότερα πλάνα δεν είναι μακρινά ώστε να είναι ευδιάκριτη η πυκνότητα δόμησης και η κλίμακα.

Υπάρχουν κάποια κάδρα που δείχνουν το πώς υψώνονται τα κτίρια στον ουρανό, η **χαμηλή γωνία λήψης** όμως στα πλάνα που περιλαμβάνουν ουρανό είναι σαν να κρύβουν το πραγματικό τους ύψος.

Βλέπουμε επίσης την όψη της πολυκατοικίας του πρωταγωνιστή της δεύτερης ιστορίας, η οποία διαμορφώνεται με ένα μεγάλο άνοιγμα σε κάθε διαμέρισμα, ορθοκανονικό και καναβοποιημένο.

Χαρακτηριστικό στοιχείο που διαμορφώνει επίσης τις όψεις των κτιρίων είναι οι **χρωματιστές διαφημιστικές πινακίδες** και ταμπέλες ξεπροβάλλουν από πολλά κτίρια, πολλές φορές **φωτισμένες με neon lights** και τις βλέπουμε κυρίως σε κτίρια που στεγάζουν εμπορικές χρήσεις.



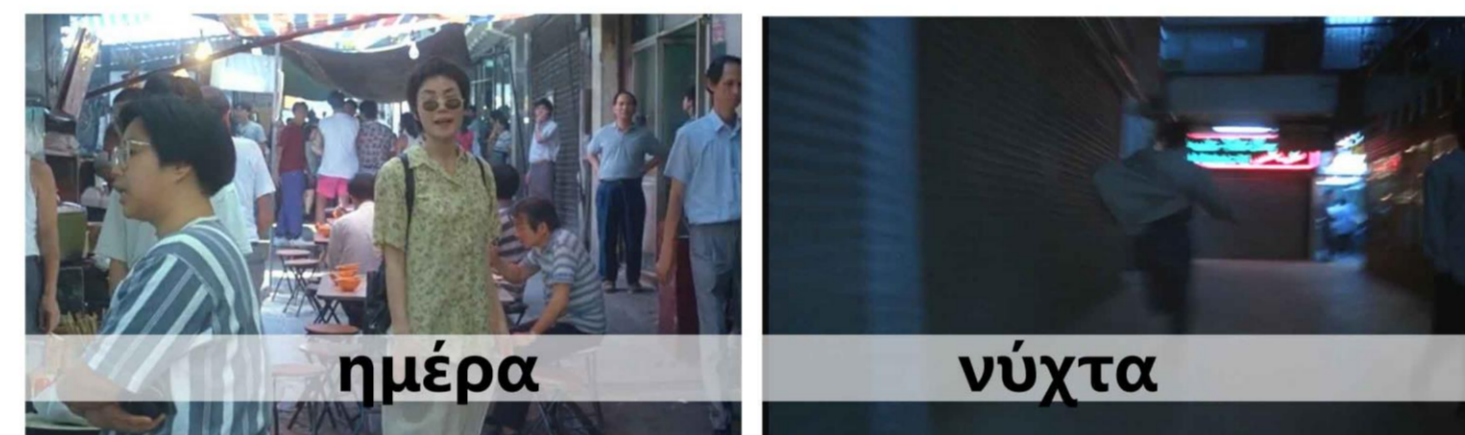
ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Δεν θίγεται σε μεγάλο βαθμό κάποιο κοινωνικό πρόβλημα, παρουσιασμένο σαν πρόβλημα. Η πρώτη αφήγηση για τα κοινωνικά δεδομένα είναι η εισαγωγική σεκάνς της πρώτης ιστορίας που περιγράφει την παράνομη εργασία. Δείχνει την πρωταγωνίστρια να συνεργάζεται με πολλούς ανθρώπους που δουλεύουν σε καταστήματα της αγοράς, και να σχεδιάζουν το πώς θα διακινήσουν ναρκωτικά. Το ότι ενώ η ίδια τα οργάνωσε, έπεσε θύμα εξαπάτησης ίσως να κρύβει κάποιο μήνυμα αλλά σίγουρα δεν είναι ξεκάθαρο.



ΔΙΚΤΥΑ

Βασικές συνδέσεις που επαναλαμβάνονται στην ταινία είναι η κυλιόμενη σκάλα που είναι κατά κάποιο τρόπο "σήμα κατατεθέν" του σπιτιού του πρωταγωνιστή, αλλά και οι εμπορικοί δρόμοι που φαίνεται να έχουν διαρκώς πολύ έντονη κίνηση πεζών, επικρατεί ένα συνεχές στρίμωγμα, άρα τα δίκτυα και οι συνδέσεις είναι κατά κάποιο τρόπο "μπλοκαρισμένα". Στις νυχτερινές λήψεις, των δρόμων, όπως είναι φυσικό η κίνηση των πεζών είναι λίγο πιο αραιή και πιο αργή.



ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ

Πόλο έλξης αποτελεί η υπαίθρια αγορά καθώς και οι στοές με τα μαζεμένα καταστήματα. Σημαντικό στοιχείο του δημόσιου χώρου αποτελούν οι διαφημιστικές ταμπέλες. Εντοπίζονται με μεγάλη συχνότητα και μπορούν να θεωρηθούν κομμάτι του κτιριακού και της όψης αλλά και του δημόσιου χώρου σαν οπτικό ερέθισμα.

ΜΝΗΜΗ - ΧΡΟΝΟΣ



Η μνήμη υπάρχει στην ταινία και δίνεται με εντελώς συμβολικό τρόπο. Υπάρχει εξήγηση του πώς συνδέονται χρονικά οι ιστορίες, και αυτό γίνεται κατανοητό μέσα από τα κάδρα του ημερολογίου. Ωστόσο, ο Kar Wai Wong έχει βάλει στοιχεία από την μια ιστορία στην άλλη, δημιουργώντας έτσι μια ασάφεια ως προς τις χρονικές συνέχειες. Εκεί υπόκειται και η συμβολική ερμηνεία, του ότι δεν αντιλαμβανόμαστε τον χώρο και την μνήμη μέσα από τα ημερολόγια και τα ρολόγια αλλά μέσα από τις ιστορίες, τις αφηγήσεις, την καθημερινότητα και τα στοιχεία που ξεχωρίζουμε εμείς στον αστικό χώρο.

Πώς λειτουργεί σε σχέση με την πλοκή;

Η συνεχής κυκλοφορία του κόσμου βοηθά την πλοκή στην περίπτωση της εισαγωγικής σεκάνς που υπάρχει το τρέξιμο και η γρήγορη κίνηση. Οι πρωταγωνιστές χάνονται μέσα στο πλήθος και δημιουργείται ένα παιχνίδι που κρατάει σε εγρήγορση τον θεατή.

Στις υπόλοιπες σκηνές, που η καθημερινότητα είναι στους κανονικούς ρυθμούς της, ουσιαστικά οι πρωταγωνιστές κινούνται με λίγο πιο αργή κίνηση σε σχέση με τον background του δημόσιου χώρου, με αποτέλεσμα και πάλι να δίνεται έμφαση στην δράση των χαρακτήρων.

Freeze frame effect
undercranking though

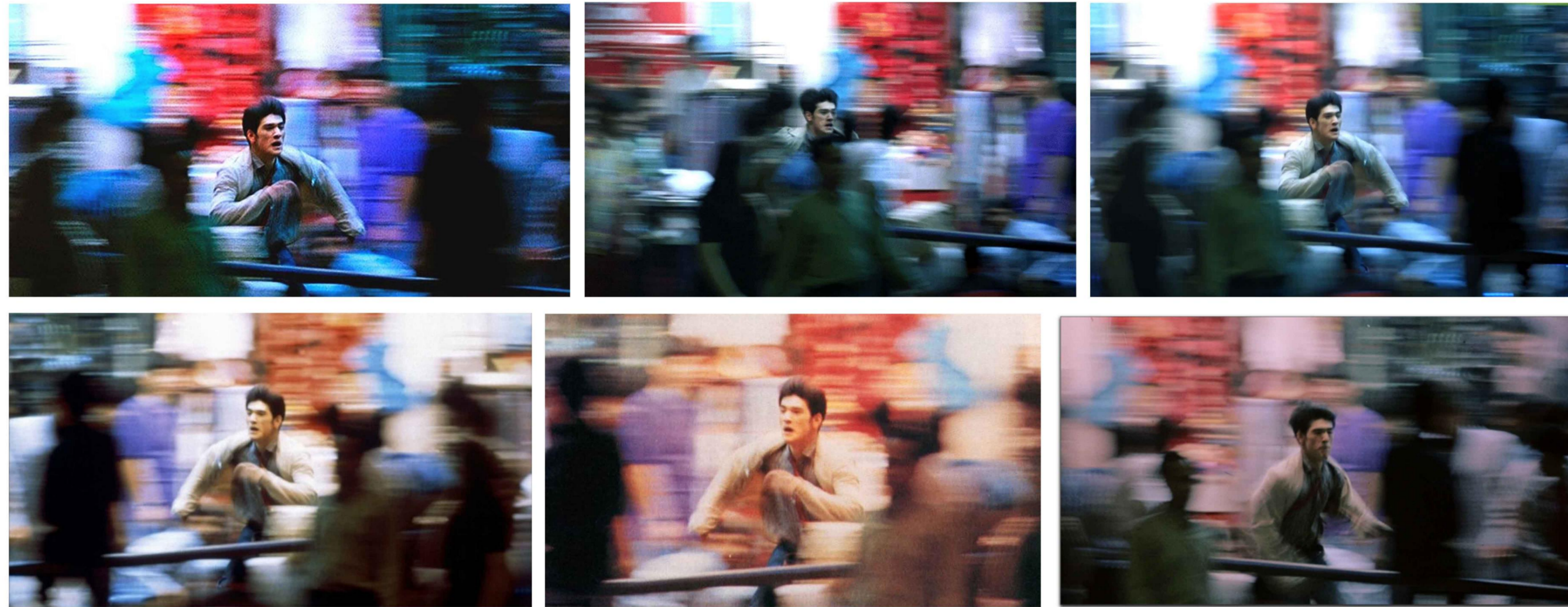


Η κάμερα "παγώνει" στους χαρακτήρες της ταινίας, που παραμένουν ακίνητοι -ή σχεδόν ακίνητοι- ενώ ταυτόχρονα ο υπόλοιπος κόσμος κινείται με μεγάλη ταχύτητα



Αίσθηση ότι ο χρόνος παγώνει
Έμφαση στην συγκεκριμένη χρονική στιγμή
Αποπροσανατολισμός

Freeze frame effect

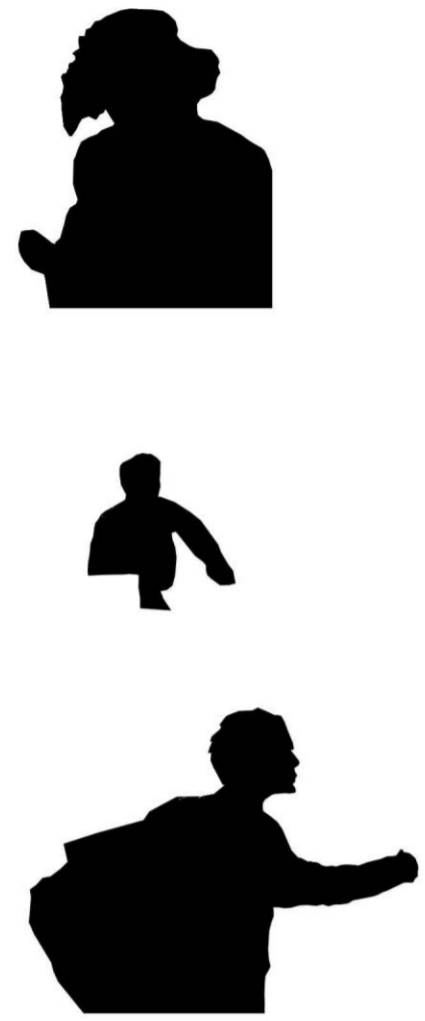
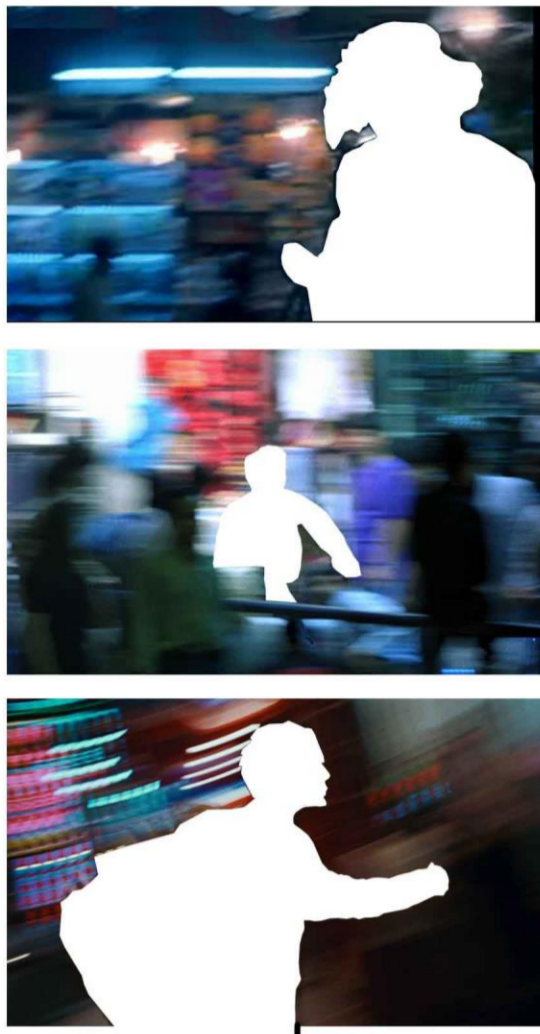


Η ίδια τεχνική χρησιμοποιείται και αντίστροφα. Η κάμερα θολώνει το background, τον αστικό χώρο και η κάμερα κινείται αργά ακολουθώντας τον ηθοποιό, ο οποίος τρέχει.



Αίσθηση ότι ο χρόνος παγώνει
Έμφαση στην δράση
Αποπροσανατολισμός

ιστορία 1



ΠΟΛΗ = ΔΡΑΣΗ

Κ
Α
Τ
Ο
Λ
Κ
Ο
Ι

ιστορία 2



ΠΟΛΗ = ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ

ΠΟΛΗ = Α
Ν
Α
Μ
Ν
Η
Σ
Ε
Ι
Σ

συναίσθημα

& ΟΙΚΕΙΟΤΗΤΑ

επιλογή location

Π
Ο
Λ
Υ
Χ
Ρ
Ω
Μ
Ο
Σ
Κ
Η
Ν
Ι
Κ
Ο
Χ
Α
Ο
Τ
Ι
Κ
Ο
Α
Σ
Τ
Ι
Κ
Ο
Τ
Ο
Π
Ι
Ο



στοά - εμπορικό κέντρο με πολλά μαγαζιά

το κατάλληλο περιβάλλον για δράση (παράνομη δουλειά, τρέξιμο, προσπάθεια να "χαθούν" μέσα στο πλήθος)

Chungking Mansions
Nathan Road in Tsim Sha Tsui, Kowloon, Hong Kong



2



Midnight Express



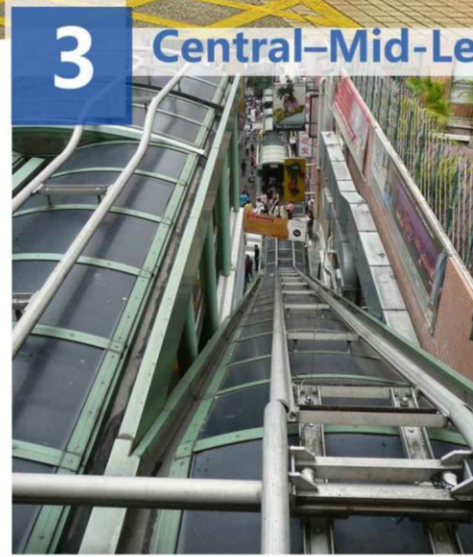
Club 7-Eleven

Lan Kwai Fong's D'Aguilar Street



πρώτη φορά που κινηματογραφήθηκε

1993 : κατασκευή
Σήμερα : ορόσημο του Hong Kong, σημαντικό μέρος καθημερινής μετακίνησης (80.000 άτομα / ημέρα)



3 Central-Mid-Levels Escalator

PHOTOGRAPHY: ALEXANDER J.E. BRADLEY · NIKON D500 · AF-S NIKKOR 24-70 F/2.8G ED @ 24MM · f/8 · 1/2 SEC · ISO 100



4

Graham Street Market
between Robinson Road and Conduit Road

«Είναι μια ταινία για το Hong Kong. Αντικατοπτρίζει τον τρόπο που ένιωθαν οι άνθρωποι εκείνη την εποχή»
Kar - Wai Wong

Επιλογή τοποθεσιών από Kar - Wai Wong για δύο λόγους:

1. Χαοτικό, μπερδεμένο και ασαφές περιβαλλοντικό σκηνικό, στο οποίο θα διαδραματιστούν και οι δύο ιστορίες —————> σύνδεση μέσω συμβολισμών -χωρικών και νοηματικών-

2. Πρωταγωνιστικός ο ρόλος του χώρου —————> χαρακτηριστικά τοπόσημα του Hong Kong, ώστε να τα αναδείξει και αντίστοιχα τα ίδια τα τοπόσημα να νοηματοδοτίσουν τις ιστορίες.

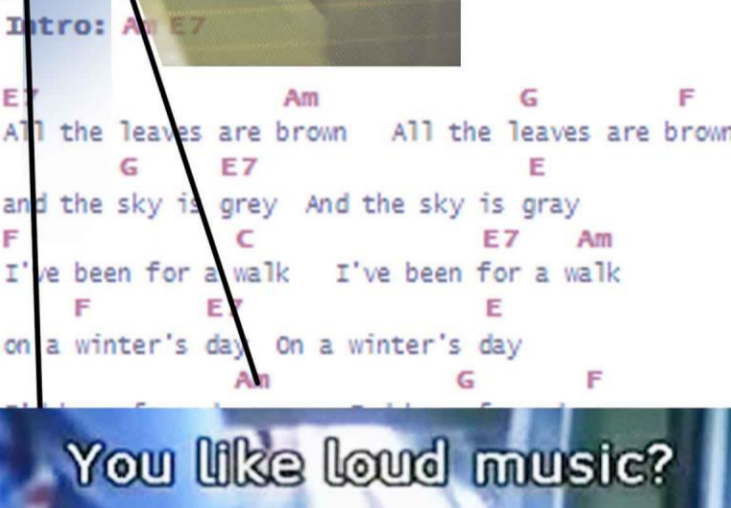
έντονα χρώματα



βάθος



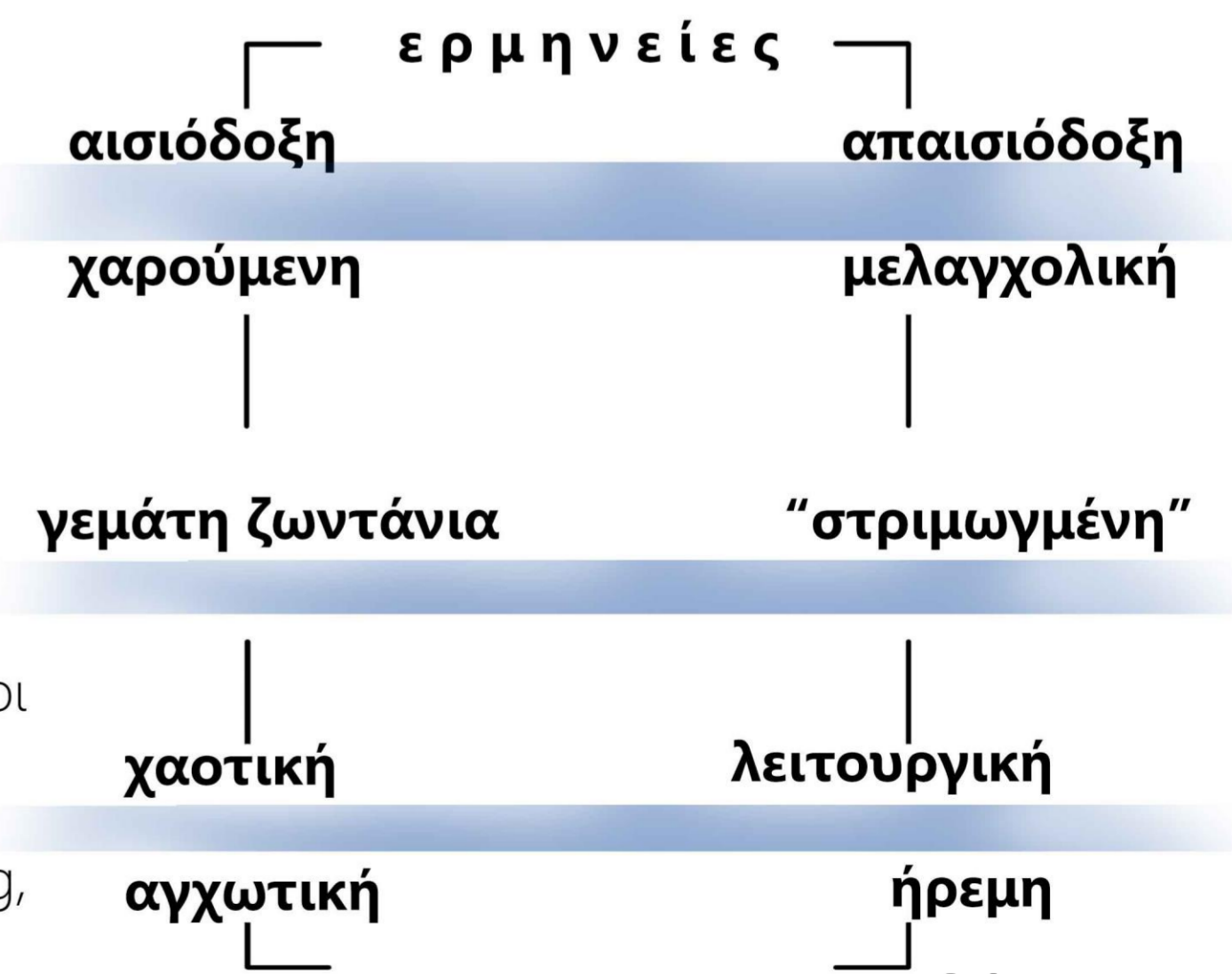
γωνίες



You like loud music?

California Dreamin' California dreaming
on such a winter's day
Stopped into a church
I passed along the way
Well, I got down on my knees - Got down on my knees
And I pretend to pray - I pretend to pray
You know the preacher likes the cold - Preacher likes the cold
He knows I'm gonna stay - Knows I'm gonna stay
California dreaming - California dreaming
On such a winter's day
break

Όλα είναι συνδεδεμένα και ταυτόχρονα ασύνδετα.



ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΦΩΣ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ

ΜΟΝΤΑΖ

ΟΠΤΙΚΕΣ ΜΑΖΕΣ

- Πώς λειτουργούν συνδυαστικά ;
- Παραποιούν τις πραγματικές συνθήκες του αστικού χώρου ;
- Σε τι βαθμό ; Είναι σαφές στον θεατή ;

-Έντονα χρώματα, ψυχρά και θερμά σε κίνηση που δημιουργούν ένα εφέ και ένα **θολό υπόβαθρο** - ίσως να θέλει να κρύψει κάτι | να ενεργοποιήσει την φαντασία του θεατή | να δώσει έμφαση στο βασικό θέμα του κάδρου | ή απλα εικαστική επιλογή

-Γωνίες και πλάνα που κολακεύουν τον χώρο και **ισορροπία - αρμονία** στην εικόνα. Αντανakλάσεις που προσδίδουν ενδιαφέρον στην εικόνα.

-Συνεχής **κίνηση και ζωντάνια** στην πόλη

- Η ζωντάνια αποδίδεται και μέσω του ήχου - ήχοι από καθημερινότητα στην πόλη- και επανάληψη τραγουδιού - *California Dreaming*- που ναι μεν όπως κάθε soundtrack λειτουργεί διαφορετικά για κάθε θεατή - αλλά έχει μια αντικειμενικά χαρούμενη μελωδία και κρύβει μια ακόμη αφήγηση.

Μέσω της σκηνοθεσίας και του μοντάζ δημιουργείται μια πολύ αρμονική και νοσταλγική ατμόσφαιρα που δεν υπάρχει πάντα στον πραγματικό χώρο, και αποτελεί βασικό κομμάτι του σεναρίου. Όπως ο δημιουργός επινόησε τους χαρακτήρες της ταινίας, επινόησε και μια ατμόσφαιρα για τον χώρο που θέλει να τους τοποθετήσει.

Είναι σαφές για τον θεατή το Hong Kong έχει πρωταγωνιστικό ρόλο στην συγκεκριμένη ταινία και ότι έχει δημιουργηθεί από κάποιον που βλέπει την πόλη όμορφη. Επομένως πρόκειται για μια **ωραιοποίηση της αστικής πραγματικότητας**.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΙΚΗ | ΝΟΣΤΑΛΓΙΚΗ | ΖΩΝΤΑΝΗ ΠΟΛΗ

Η “περιήγησή” στον αστικό ιστό ξεκινάει από την εισαγωγική σκάνες, η οποία αποτελείται από εικόνες του Μπουένος Άιρες. Σκιαγραφείται ένα **“ακατάστατο” αστικό τοπίο** με πολλές **αντιθέσεις και παράδοξα**, και την μοναξιά της σύγχρονης ζωής να κυριαρχεί. Μέσα σε αυτή την γκρίζα πόλη περιγράφονται οι ζωές του Μάρτιν και της Μαριάννα, που βιώνουν έντονα την μοναξιά. Δεν γνωρίζονται και ζουν σε αντικριστές πολυκατοικίες χωρίς να το ξέρουν.

Μεσοτοιχίες ονομάζονται οι “άχρηστες” και κενές όψεις των κτιρίων που σπανίως φιλοξενούν κάποια διαφήμιση ή γκράφιτι.

“Τεράστιες επιφάνειες που μας χωρίζουν. Δείχνουν τα χειρότερα χαρακτηριστικά μας. Αντανακλούν την αστάθεια, τις ρωγμές, τις πρόχειρες λύσεις...”

Συμβολίζουν συγχρόνως τα ‘κάγκελα’ αποξένωσης για τους ανθρώπους του Μπουένος Άιρες και κατ’επέκταση κάθε ασφυκτικής μεγαλούπολης.



Η "περιήγησή" στον αστικό ιστό ξεκινάει από την εισαγωγική σκάνες, η οποία αποτελείται από εικόνες του Μπουένος Άιρες. Σκιαγραφείται ένα **"ακατάστατο"** αστικό τοπίο με πολλές **αντιθέσεις και παράδοξα**, και την μοναξιά της σύγχρονης ζωής να κυριαρχεί. Μέσα σε αυτή την γκρίζα πόλη περιγράφονται οι ζωές του Μάρτιν και της Μαριάννα, που βιώνουν έντονα την μοναξιά. Δεν γνωρίζονται και ζουν σε αντικριστές πολυκατοικίες χωρίς να το ξέρουν.

Μεσοτοιχίες ονομάζονται οι "άχρηστες" και κενές όψεις των κτιρίων που σπανίως φιλοξενούν κάποια διαφήμιση ή γκράφιτι.

"Τεράστιες επιφάνειες που μας χωρίζουν. Δείχνουν τα χειρότερα χαρακτηριστικά μας. Αντανακλούν την αστάθεια, τις ρωγμές, τις πρόχειρες λύσεις..."

Συμβολίζουν συγχρόνως τα 'κάγκελα' αποξένωσης για τους ανθρώπους του Μπουένος Άιρες και κατ'επέκταση κάθε ασφυκτικής μεγαλούπολης.

πυκνή δόμηση

διαφοροποίηση

υλικών υψών υψών αρχιτεκτονικής μορφής



ΠΛΑΝΑ

Κάμερα σε ύψος πάνω από το ανθρώπινο βλέμμα

Η πόλη δεν φαίνεται σε κανένα πλάνο σε κάτοψη

συμμετικά πλάνα

φακοί με μεγάλο βάθος πεδίου

σκηνές διαδραματίζονται την ημέρα

ψυχρά χρώματα, αποχρώσεις του γκρι

αίσθηση μιας πόλης "χαστικής"
αντιθέσεις και διαφοροποιήσεις αλλά ταυτόχρονα μονοτονία

αίσθηση στιβαρότητας



ΚΕΛΥΦΗ

VOICE OVER

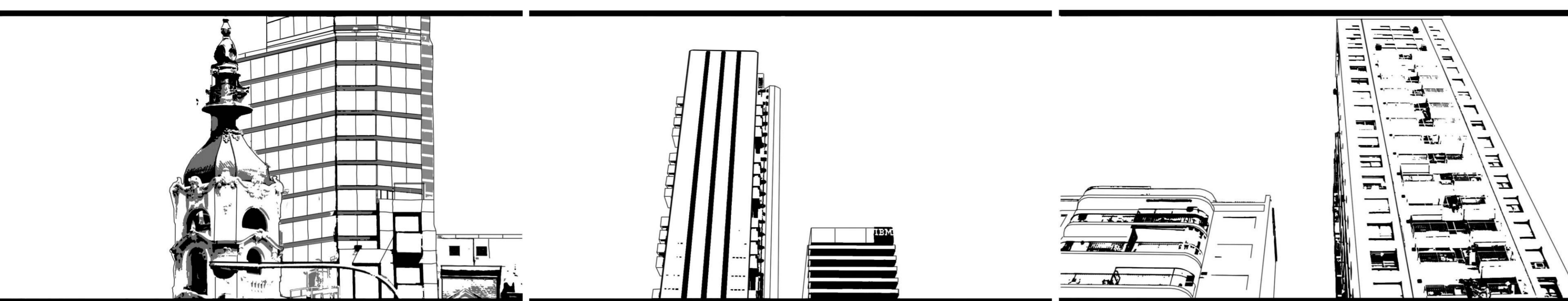
“Το Μπουένος Άϊρες αυξάνεται ανεξέλεγκτα και ατελώς. Μια πυκνοκατοικημένη πόλη σε μια ερημωμένη χώρα. Μια πόλη στην οποία χιλιάδες κτίρια υψώνονται στον ουρανό χωρίς κανένα κριτήριο. Δίπλα σε ένα ψηλό ένα μικρό. Δίπλα σε ένα “λογικό”, ένα “παράλογο”. Δίπλα σε ένα γαλλικό, ένα χωρίς καθόλου στυλ. Αυτές οι ανωμαλίες ίσως μας αντικατοπτρίζουν απόλυτα. Αισθητικές και ηθικές ανωμαλίες. Αυτά τα κτίρια που δεν ακολουθούν καμία λογική δείχνουν κακό σχεδιασμό. Ακριβώς όπως οι ζωές μας. Δεν έχουμε ιδέα πώς θέλουμε να είναι. Ζούμε λες και το Μπουένος Άϊρες είναι μια στάση. Δημιουργήσαμε μια “κουλτούρα ενοίκων”. Τα κτίρια γίνονται όλο και πιο μικρά..για να κάνουν χώρο για ακόμη μικρότερα. Τα διαμερίσματα μετρώνται από τον αριθμό των δωματίων τους και κυμαίνονται από 5 δωμάτια με μπαλκόνια, playrooms, δωμάτια υπηρεσίας και αποθήκες..μέχρι διαμερίσματα ενός δωματίου γνωστά και ως “σπιρτόκουτα”. Ακριβώς όπως σχεδόν όλα τα χειροποίητα αντικείμενα, τα κτίρια κατασκευάζονται για να μας διαφοροποιούν. Υπάρχει μια μπροστινή και μια πίσω πλευρά. Ψηλά και χαμηλά διαμερίσματα. Οι προνομιούχοι έχουν το γράμμα Α ή μερικές φορές το Β. Όσο πιο πίσω στο αλφάβητο, τόσο χειρότερο το διαμέρισμα. Το υποσχόμενο φως και η θέα σπάνια συμπίπτουν με την πραγματικότητα. Τι μπορεί να περιμένει κανείς από μια πόλη που γυρίζει την πλάτη στο ποτάμι της ; ”



ΚΕΛΥΦΗ

VOICE OVER

“Το Μπουένος Άϊρες αυξάνεται ανεξέλεγκτα και ατελώς. Μια πυκνοκατοικημένη πόλη σε μια ερημωμένη χώρα. Μια πόλη στην οποία χιλιάδες κτίρια υψώνονται στον ουρανό χωρίς κανένα κριτήριο. Δίπλα σε ένα ψηλό ένα μικρό. Δίπλα σε ένα “λογικό”, ένα “παράλογο”. Δίπλα σε ένα γαλλικό, ένα χωρίς καθόλου στυλ. Αυτές οι ανωμαλίες ίσως μας αντικατοπτρίζουν απόλυτα. Αισθητικές και ηθικές ανωμαλίες. Αυτά τα κτίρια που δεν ακολουθούν καμία λογική δείχνουν κακό σχεδιασμό. Ακριβώς όπως οι ζωές μας. Δεν έχουμε ιδέα πώς θέλουμε να είναι. Ζούμε λες και το Μπουένος Άϊρες είναι μια στάση. Δημιουργήσαμε μια “κουλτούρα ενοίκων”. Τα κτίρια γίνονται όλο και πιο μικρά..για να κάνουν χώρο για ακόμη μικρότερα. Τα διαμερίσματα μετρώνται από τον αριθμό των δωματίων τους και κυμαίνονται από 5 δωμάτια με μπαλκόνια, playgrounds, δωμάτια υπηρεσίας και αποθήκες..μέχρι διαμερίσματα ενός δωματίου γνωστά και ως “σπιρτόκουτα”. Ακριβώς όπως σχεδόν όλα τα χειροποίητα αντικείμενα, τα κτίρια κατασκευάζονται για να μας διαφοροποιούν. Υπάρχει μια μπροστινή και μια πίσω πλευρά. Ψηλά και χαμηλά διαμερίσματα. Οι προνομιούχοι έχουν το γράμμα Α ή μερικές φορές το Β. Όσο πιο πίσω στο αλφάβητο, τόσο χειρότερο το διαμέρισμα. Το υποσχόμενο φως και η θέα σπάνια συμπίπτουν με την πραγματικότητα. Τι μπορεί να περιμένει κανείς από μια πόλη που γυρίζει την πλάτη στο ποτάμι της ;”



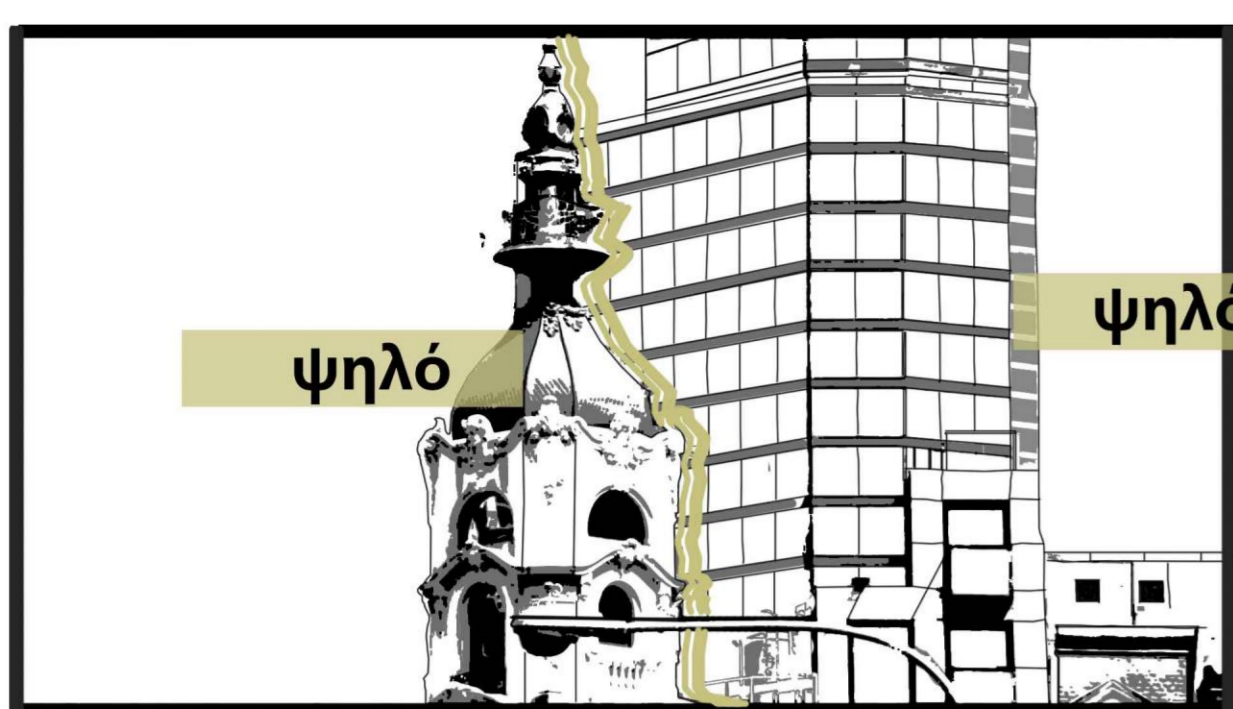
ΚΕΛΥΦΗ



VOICE OVER

“Το Μπουένος Άϊρες αυξάνεται ανεξέλεγκτα και ατελώς. Μια πυκνοκατοικημένη πόλη σε μια ερημωμένη χώρα. Μια πόλη στην οποία χιλιάδες κτίρια υψώνονται στον ουρανό χωρίς κανένα κριτήριο. Δίπλα σε ένα ψηλό ένα μικρό. Δίπλα σε ένα “λογικό”, ένα “παράλογο”. Δίπλα σε ένα γαλλικό, ένα χωρίς καθόλου στυλ. Αυτές οι ανωμαλίες ίσως μας αντικατοπτρίζουν απόλυτα. Αισθητικές και ηθικές ανωμαλίες. Αυτά τα κτίρια που δεν ακολουθούν καμία λογική δείχνουν κακό σχεδιασμό. Ακριβώς όπως οι ζωές μας. Δεν έχουμε ιδέα πώς θέλουμε να είναι. Ζούμε λες και το Μπουένος Άϊρες είναι μια στάση. Δημιουργήσαμε μια “κουλτούρα ενοίκων”. Τα κτίρια γίνονται όλο και πιο μικρά..για να κάνουν χώρο για ακόμη μικρότερα. Τα διαμερίσματα μετρώνται από τον αριθμό των δωματίων τους και κυμαίνονται από 5 δωμάτια με μπαλκόνια, playgrounds, δωμάτια υπηρεσίας και αποθήκες..μέχρι διαμερίσματα ενός δωματίου γνωστά και ως “σπιρτόκουτα”. Ακριβώς όπως σχεδόν όλα τα χειροποίητα αντικείμενα, τα κτίρια κατασκευάζονται για να μας διαφοροποιούν. Υπάρχει μια μπροστινή και μια πίσω πλευρά. Ψηλά και χαμηλά διαμερίσματα. Οι προνομιούχοι έχουν το γράμμα Α ή μερικές φορές το Β. Όσο πιο πίσω στο αλφάβητο, τόσο χειρότερο το διαμέρισμα. Το υποσχόμενο φως και η θέα σπάνια συμπίπτουν με την πραγματικότητα. Τι μπορεί να περιμένει κανείς από μια πόλη που γυρίζει την πλάτη στο ποτάμι της ;”





ψηλό

ψηλό



ψηλό

καθετότητα

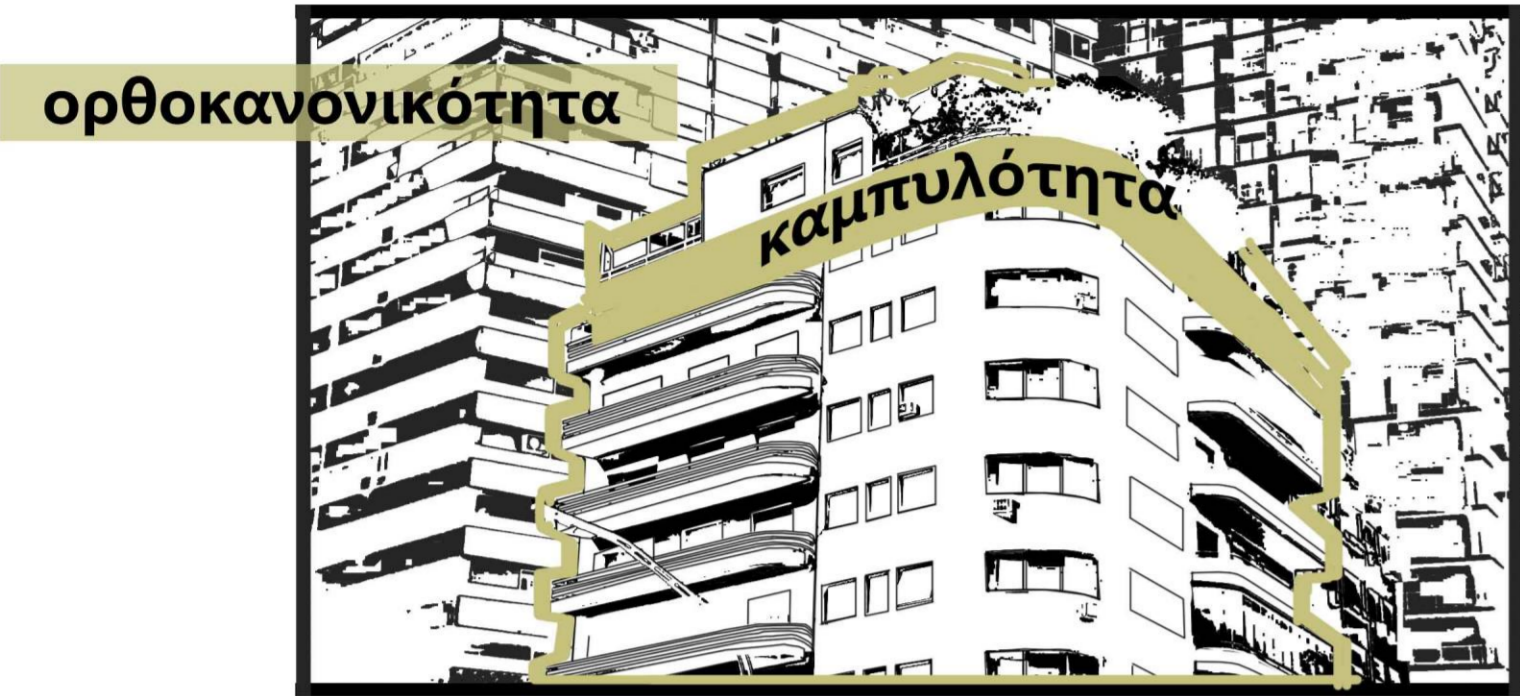
χαμηλό

οριζοντιότητα



ψηλό

χαμηλό



ορθοκανονικότητα

καμπυλότητα



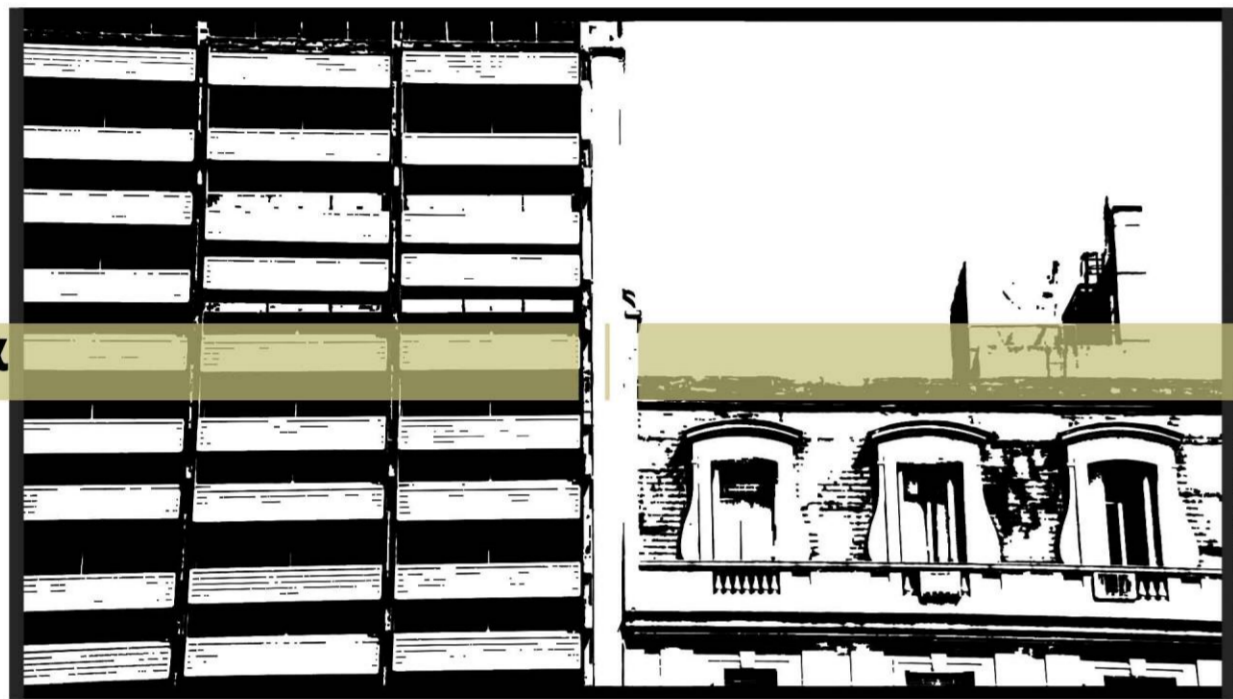
συμβατικό

ιστορικό



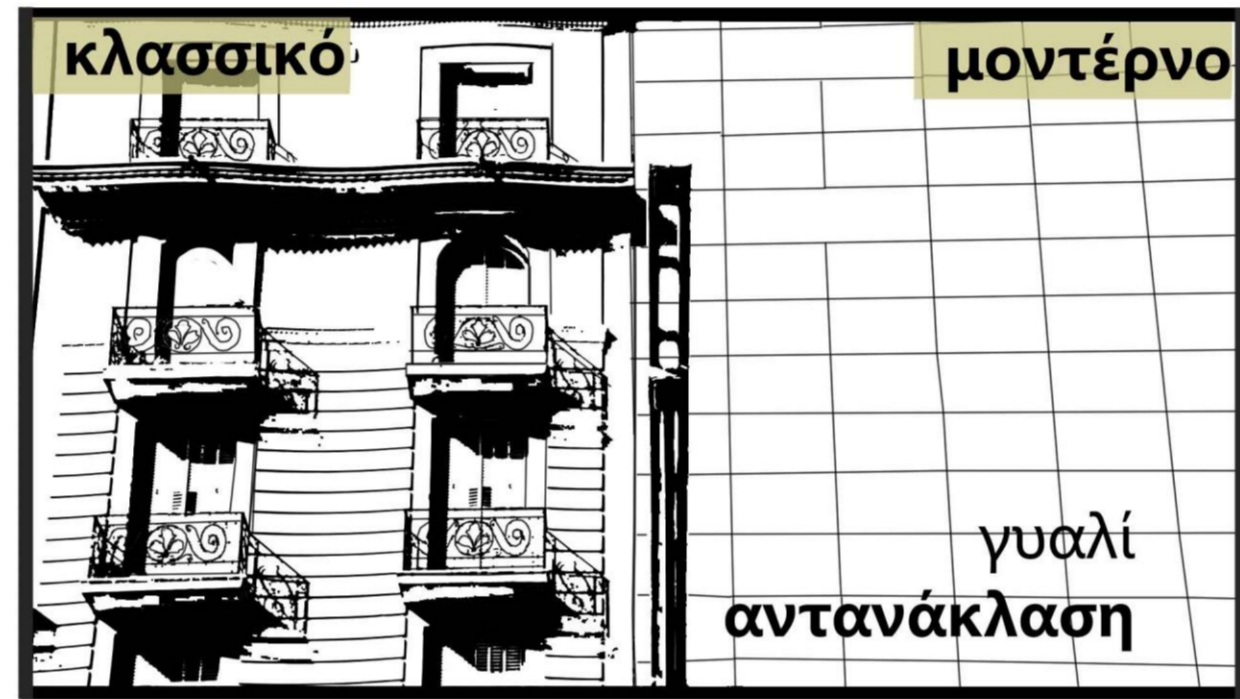
μπαρόκ
αισθητική

έλλειψη
αισθητικής



συμμετρία

συμμετρία



κλασσικό

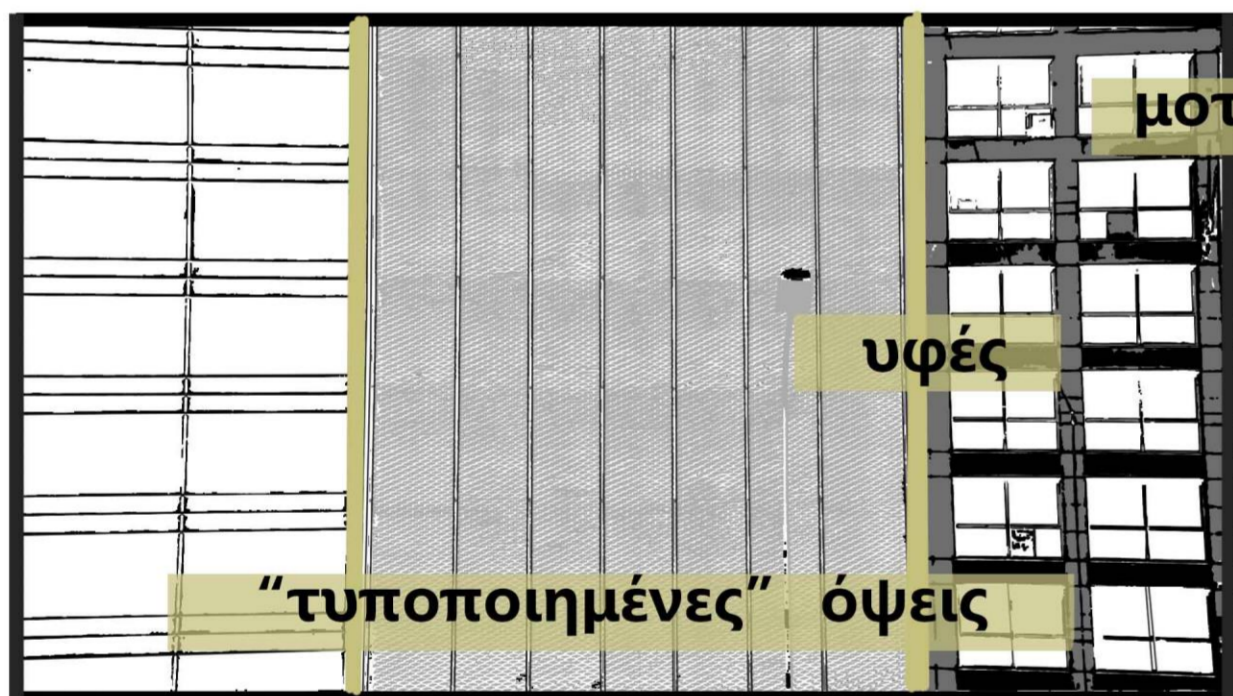
μοντέρνο

γυαλί
αντανάκλαση

"φλατ" επιφάνειες



καμπυλότητα



μοτίβα

υφές

"τυποποιημένες" όψεις



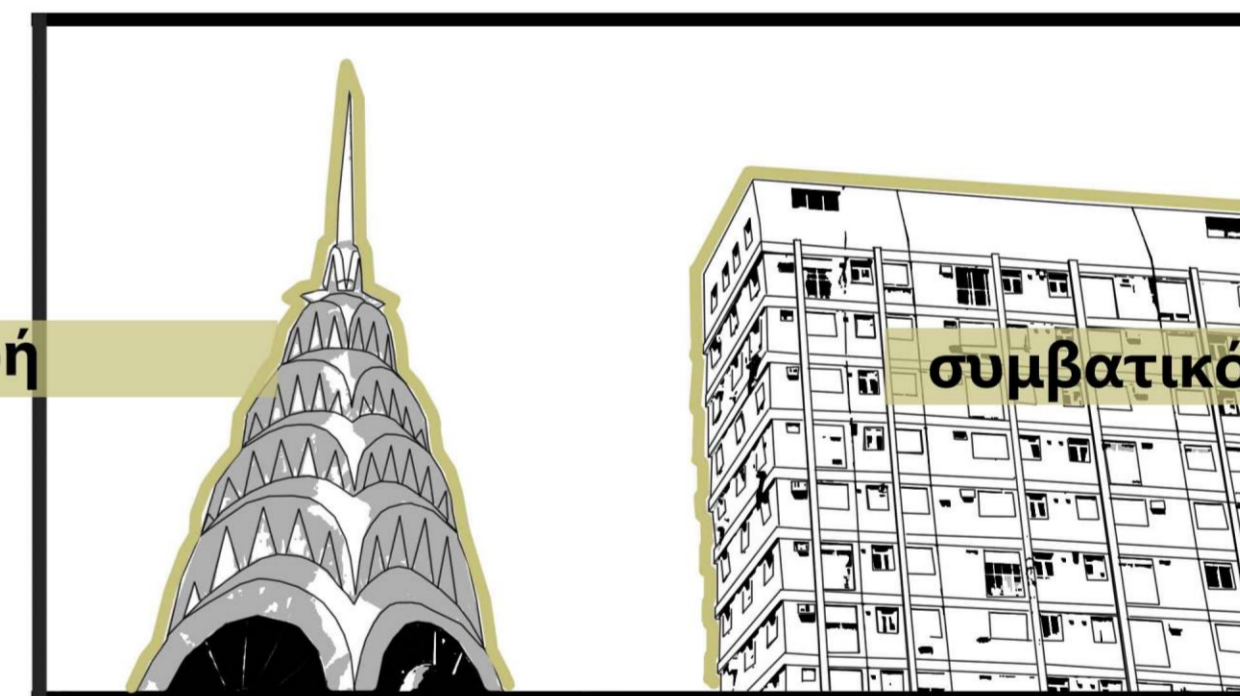
καθαρότητα

σίδηρο
ψυχρό

ξύλο
θερμό

διακόσμηση

ιδιαίτερη μορφή
και υλικότητα

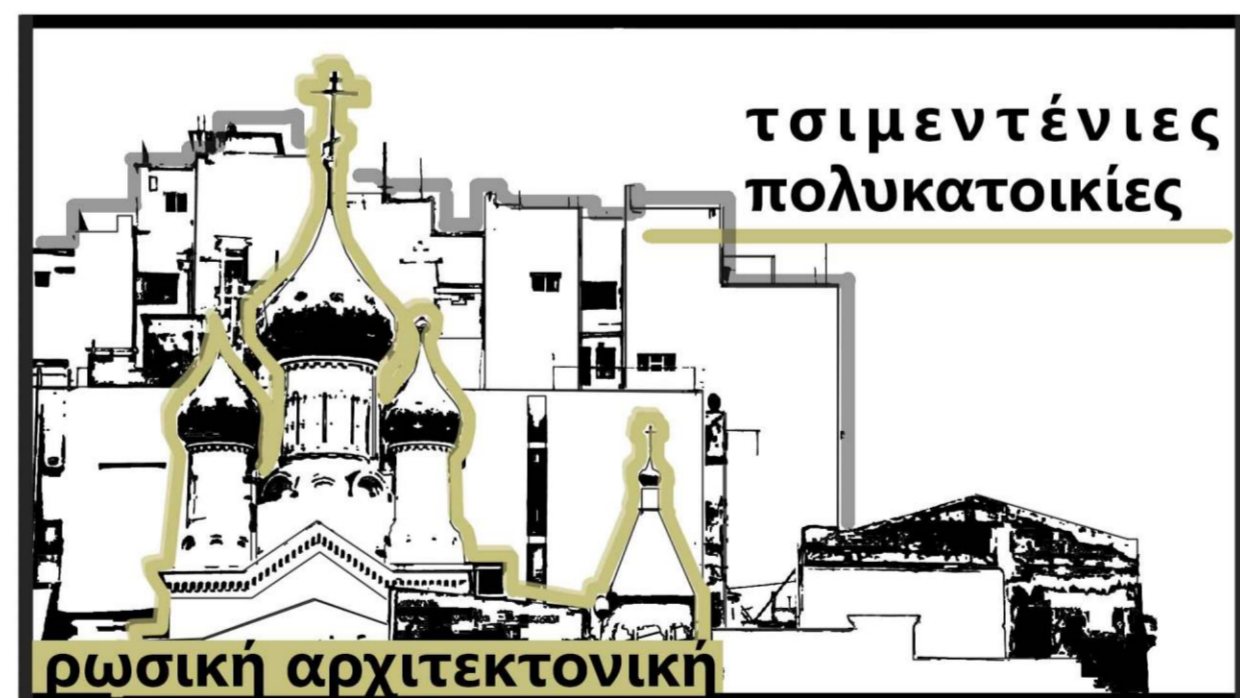


συμβατικό, στιβαρό



ψηλά
κτίρια

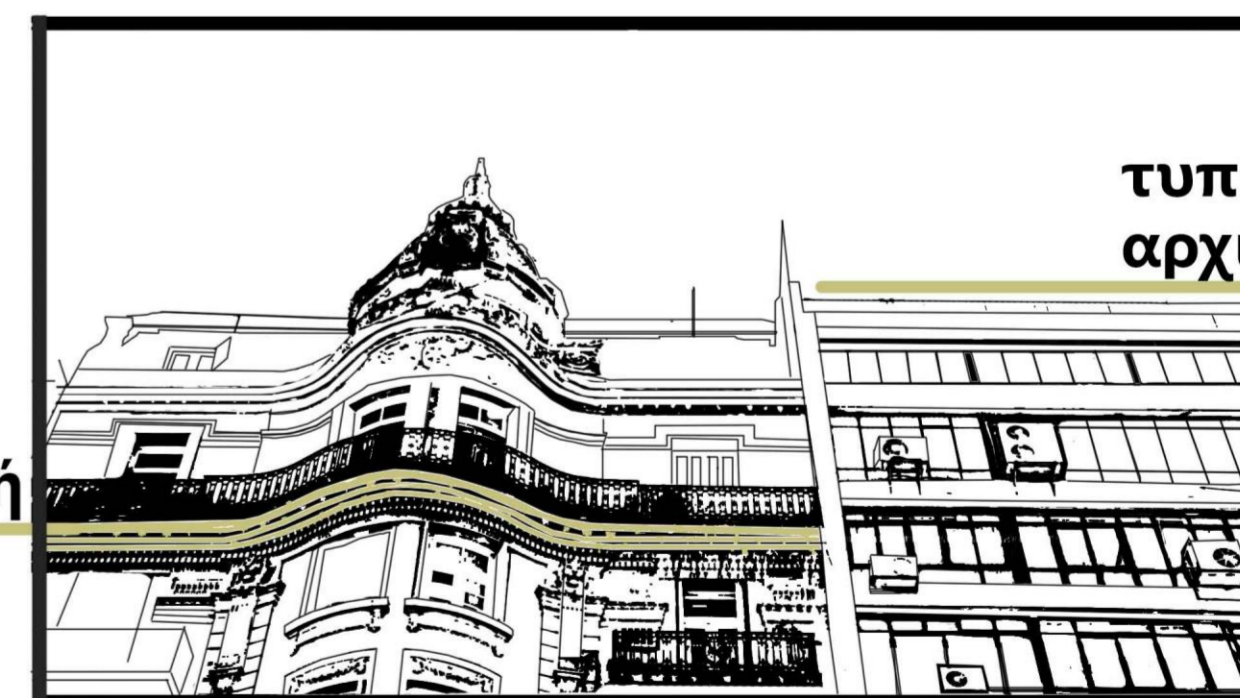
διαφορετικό
αρχιτεκτονικό ύφος



τσιμεντένιες
πολυκατοικίες

ρωσική αρχιτεκτονική

γαλλική αρχιτεκτονική



τυποποιημένη
αρχιτεκτονική



πολύπλοκο skyline
έλλειψη συνοχής στην αρχιτεκτονική



πυκνή δόμηση
έλλειψη σχεδιασμού



ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Τα κοινωνικά δεδομένα αποτυπώνονται στον χώρο κυρίως μέσω της **τυπολογίας των κτιρίων** και ιδιαίτερα των κατοικιών. Οι αντιθέσεις στην αρχιτεκτονική μορφή τους προδίδουν τις κοινωνικές αντιθέσεις που προκύπτουν από οικονομικά κριτήρια. Όπως αναφέρεται και στην αφήγηση στην εισαγωγική σεκάνς της ταινίας, δεν υπάρχει **καμία συνοχή** ούτε στην αρχιτεκτονική, αλλά ούτε και στην κοινωνία.

Αφήγηση:

"Δημιουργήσαμε μία κουλτούρα ενοίκων. Τα κτίρια γίνονται όλο και πιο μικρά...για να κάνουν χώρο για ακόμη μικρότερα. Τα διαμερίσματα μετρώνται από τον αριθμό των δωματίων τους και κυμαίνονται από 5 δωμάτια με μπαλκόνια, παιδοτόπους, δωμάτια υπηρεσίας και αποθήκες..μέχρι διαμερίσματα ενός δωματίου, γνωστά και ως "σπιρτόκουτα". Ακριβώς όπως σχεδόν όλα τα χειροποίητα αντικείμενα, τα κτίρια κατασκευάζονται για να μας διαφοροποιούν. Υπάρχει μια μπροστινή και μια πίσω πλευρά. Ψηλά και χαμηλά διαμερίσματα. Οι προνομιούχοι έχουν το γράμμα Α ή μερικές φορές το Β. Όσο πιο πίσω στο αλφάβητο, τόσο χειρότερο το διαμέρισμα. Το υποσχόμενο φως και η θέα σπάνια συμπίπτουν με την πραγματικότητα. Τι μπορεί να περιμένει κανείς από μια πόλη που γυρίζει την πλάτη στο ποτάμι της ; "

Το μεγαλύτερο κοινωνικό "πλήγμα" της σύγχρονης ζωής στο Μπουένος Άϊρες είναι η **αποξένωση**, και η **ελλιπής επικοινωνία** στην οποία υποβάλει η πολη τους κατοίκους της.

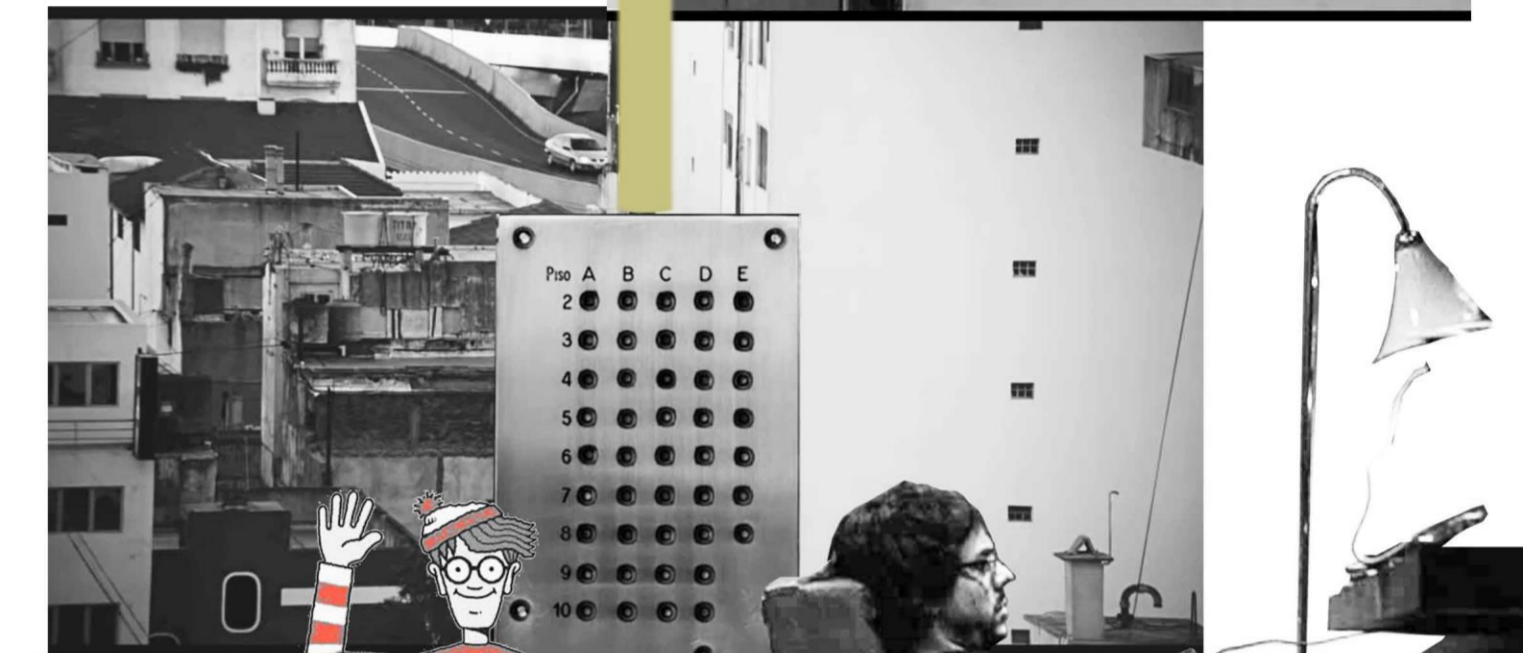
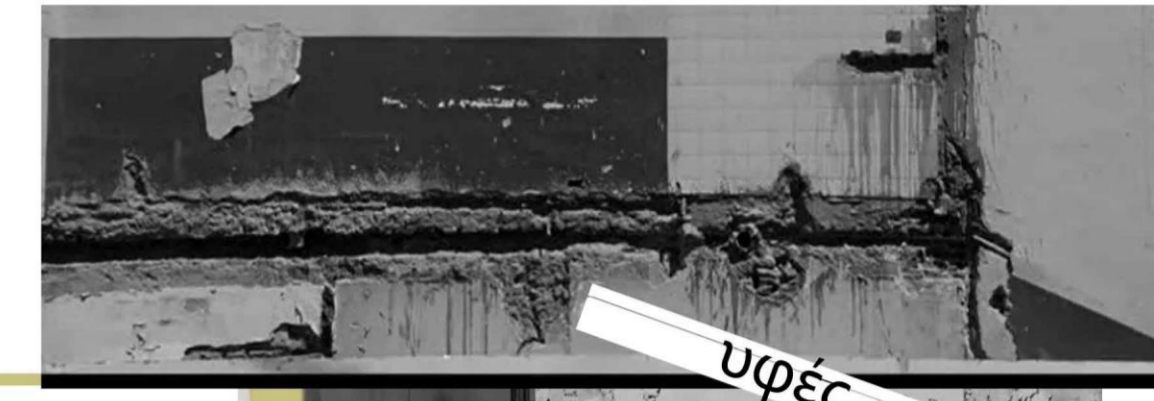
ΔΙΚΤΥΑ

Παρόλο που οι πρωταγωνιστές δεν μετακινούνται και δεν διανύουν μεγάλες αποστάσεις στην πόλη, ο τρόπος που παρουσιάζεται ο χώρος στην ταινία δεν δείχνει να υπάρχει δυσκολία στην μετακίνηση ή στην σύνδεση των διάφορων σημείων της πόλης, αντίθετα δείχνει πόσο "κοντά" είναι όλα και ταυτόχρονα μακριά λόγω των προβληματικών ή ανύπαρκτων ανθρώπινων σχέσεων.

Δεν υπάρχουν πλάνα της πόλης από ψηλά επομένως δεν είναι εύκολα αντιληπτή η αίσθηση του χώρου και των αποστάσεων.

αντιθέσεις στον αστικό ιστό

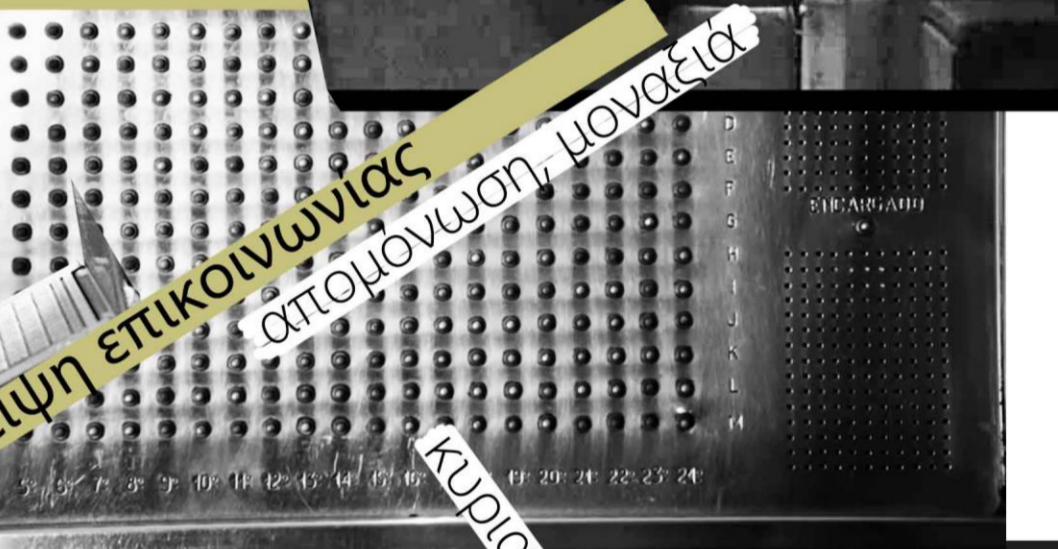
αντιθέσεις στην αρχιτεκτονική των κτιρίων: πολλές και διαφορετικές τυπολογίες, υλικά, υφές, μορφές, ύψη



διάταξη διαμερισμάτων

ο αριθμός και το γράμμα του διαμερίσματος μαρτυρούν το πώς είναι τοποθετημένο σχέση με το κτίριο και το πόσο καλό ή κακό είναι το κάθε διαμέρισμα

ελλιπής επικοινωνίας απομόνωση μοναξιά



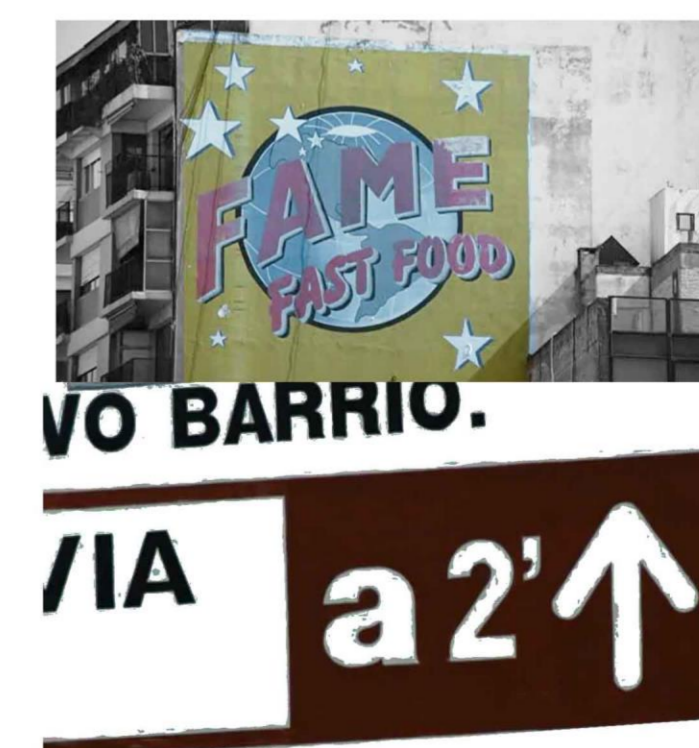
καλώδια

τοποθετήθηκαν για να διευκολύνουν την επικοινωνία αλλά την εμποδίζουν



επιγραφές και διαφημίσεις πάνω στις μεσοτοιχίες

διαφημίζουν ή ενημερώνουν για την απόσταση από κάποια σημεία αναφοράς (σούπερ μάρκετ, μαγαζιά)



ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ

Στην ταινία φαίνονται κάποιοι δημόσιοι χώροι αλλά και εγκαταστάσεις (πχ. κολυμβητήριο). Τα πλάνα της ταινίας δεν επιτρέπουν την καταγραφή των δημοσίων χώρων και των ποσοτικών χαρακτηριστικών τους λόγω της τοποθέτησης της κάμερας κατά κύριο λόγο στο ύψος του ανθρώπινου ματιού. Ποιοτικά οι δημόσιοι χώροι φαίνονται καθαροί και προσεγμένοι, με αρκετή φύτευση και χώρους στάσης.

Πώς λειτουργεί σε σχέση με την πλοκή;

Τονίζονται τα κοινωνικά προβλήματα καθώς ο δημόσιος χώρος δεν λειτουργεί σαν τόπος συνάντησης και κοινωνικοποίησης των ανθρώπων, σε κάποια σημεία της ταινίας οι χώροι αυτοί παρουσιάζονται **σχεδόν άδειοι**, γεγονός που σημαίνει πως δεν πετυχαίνουν τον στόχο τους.



χώροι στάσης



ΜΝΗΜΗ

Παρουσιάζονται κάποια κτίρια - τοπίασμα. Θα μπορούσαμε να πούμε πως το ένα αποτελεί κτίριο "του παρελθόντος" και κομμάτι της ιστορίας της πόλης ενώ το δεύτερο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως κτίριο "του μέλλοντος" αποτελώντας ταυτόχρονα και αυτό κομμάτι της πολιτιστικής κληρονομιάς.

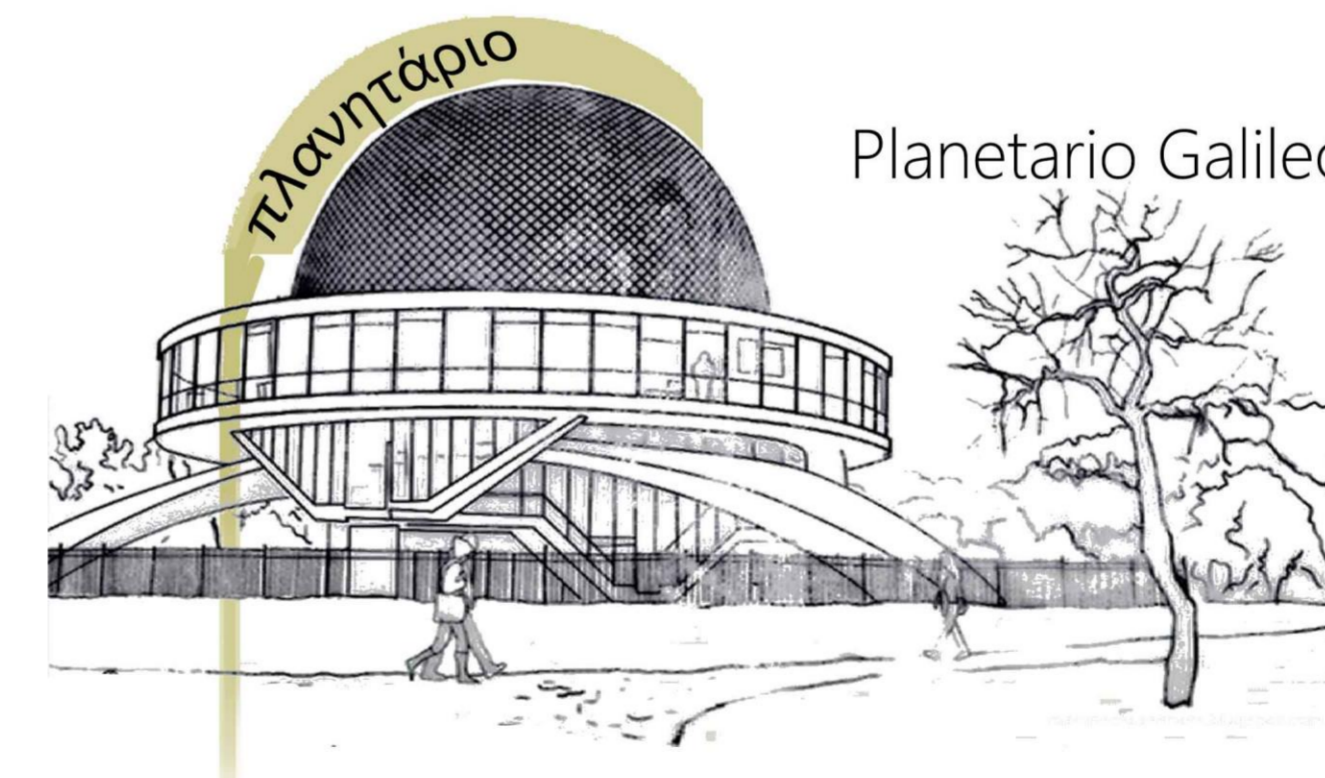


Kavanagh building

σκυρόδεμα

ιστορικό κτίριο

1931 - ψηλότερος σκελετός από σκυρόδεμα στον κόσμο, ιδιαίτερες τεχνικές και κατασκευαστικές απαιτήσεις



πλανητάριο

Planetario Galileo Galilei

μπετόν, χάλυβας, γυαλί

σύμβολο

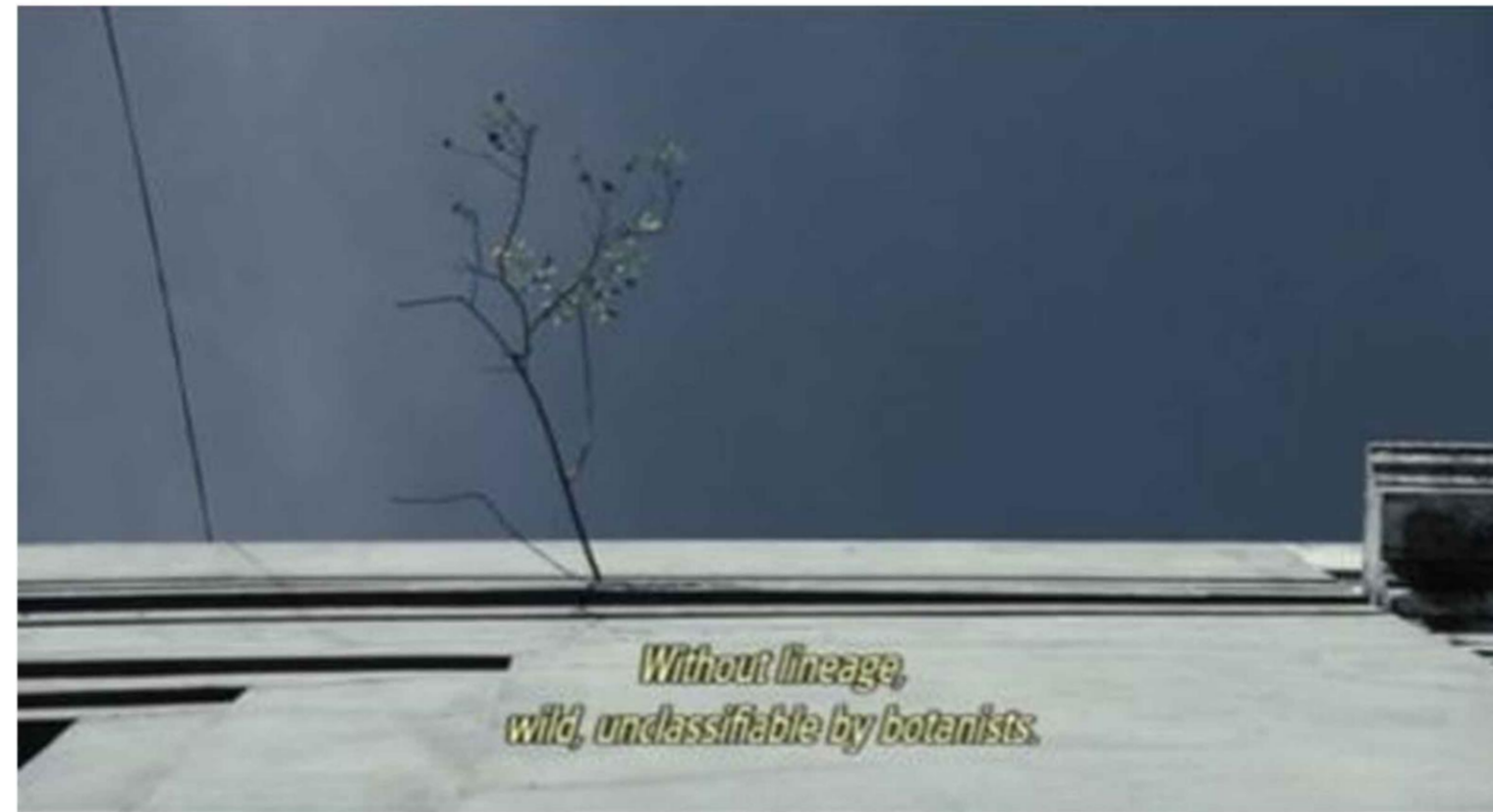
αντίθεση ως προς την κλίμακα: ο άνθρωπος μέρος ενός άπειρου και αιώνιου συνόλου



Ξεφυτρώνουν μέσα από το τσιμέντο, αναπτύσσονται εκεί που δεν πρέπει



Μεγαλώνουν υπομονετικά με υποδειγματική θέληση και αξιοπρέπεια



Χωρίς καταγωγή, άγρια, αταξινόμητα από τους βοτανολόγους



Μια περίεργη, ανεξέλεγκτη, παράλογη ομορφιά

“Κοσμούν τις πιο γκρίζες γωνίες. Δεν τους ανήκει τίποτα και τίποτα δεν μπορεί να τα σταματήσει. Μια αλληγορία για την ανεξέλεγκτη ζωή, που παραδόξως με αναγκάσει να αντιμετωπίσω την αδυναμία μου”



Σε πολλά σημεία της ταινίας, εντοπίζεται και ο συνδυασμός αφήγησης και εικόνας. Με αυτόν τον τρόπο ο σκηνοθέτης “τεκμηριώνει” αυτό που μας λέει στην αφήγηση. Ταυτόχρονα, η χρήση της εικόνας μας διεγείρει την συνειρμική σκέψη και έτσι προσθέτουμε υποσυνείδητα αυτό που σκεφτήκαμε στον συλλογισμό του αφηγητή. Εκτός αν επικεντρωθούμε εκείνη τη στιγμή σε ένα από όλα αυτά τα στοιχεία.

Τα φυτά που ξεφυτρώνουν από το τσιμέντο, αποτελούν μια παράλογη ομορφιά με στην ασχήμια. Ένα **ίχνος πρασίνου μέσα στο γκρίζο**. Και αυτό ο σκηνοθέτης το μεταφέρει στη ζωή, χρησιμοποιώντας το **συμβολικά**.



ελπίδα



Το γεγονός ότι ο σκηνοθέτης επέλεξε να εντάξει το animation στην ταινία, αποφορτίζει λίγο τον θεατή. Το σκίτσο σε συνδυασμό με τα έντονα χρώματα και τον ρυθμό που κινούνται οι άνθρωποι στην πόλη δίνει μια νότα αισιοδοξίας στους προβληματισμούς που έχει δημιουργήσει η ταινία. Το ίδιο αποτέλεσμα επιδιώκει με κάποιες λεπτομέρειες στο μοντάζ και τον τρόπο που επιλέγει να αλλάζει τις σκηνές, συνδέοντας τες και ενισχύοντας τη ροή της ταινίας.

κάτοικοι του Buenos Aires



Ψ
Η
Φ
Ι
Α
Κ
Η
Ε
Π
Ο
Χ
Η

πυκνοκατοικημένη "τσιμεντούπολη"
αρχιτεκτονική χωρίς συνοχή
"τυφλές" όψεις - εμπόδια

γρήγοροι ρυθμοί ζωής
συμβιβασμοί στην εργασία
δυσλειτουργία δημοσίου χώρου

μοναξιά και μονοτονία



επιλογή location

στόχος

ανοίκεια & ψυχρή
μεγαλούπολη

ποικιλία στο αρχιτεκτονικό ύφος
κυριαρχία του τσιμέντου
κτίρια αναφοράς
ιδιαίτερο skyline
εσωστρέφεια προς το ποτάμι

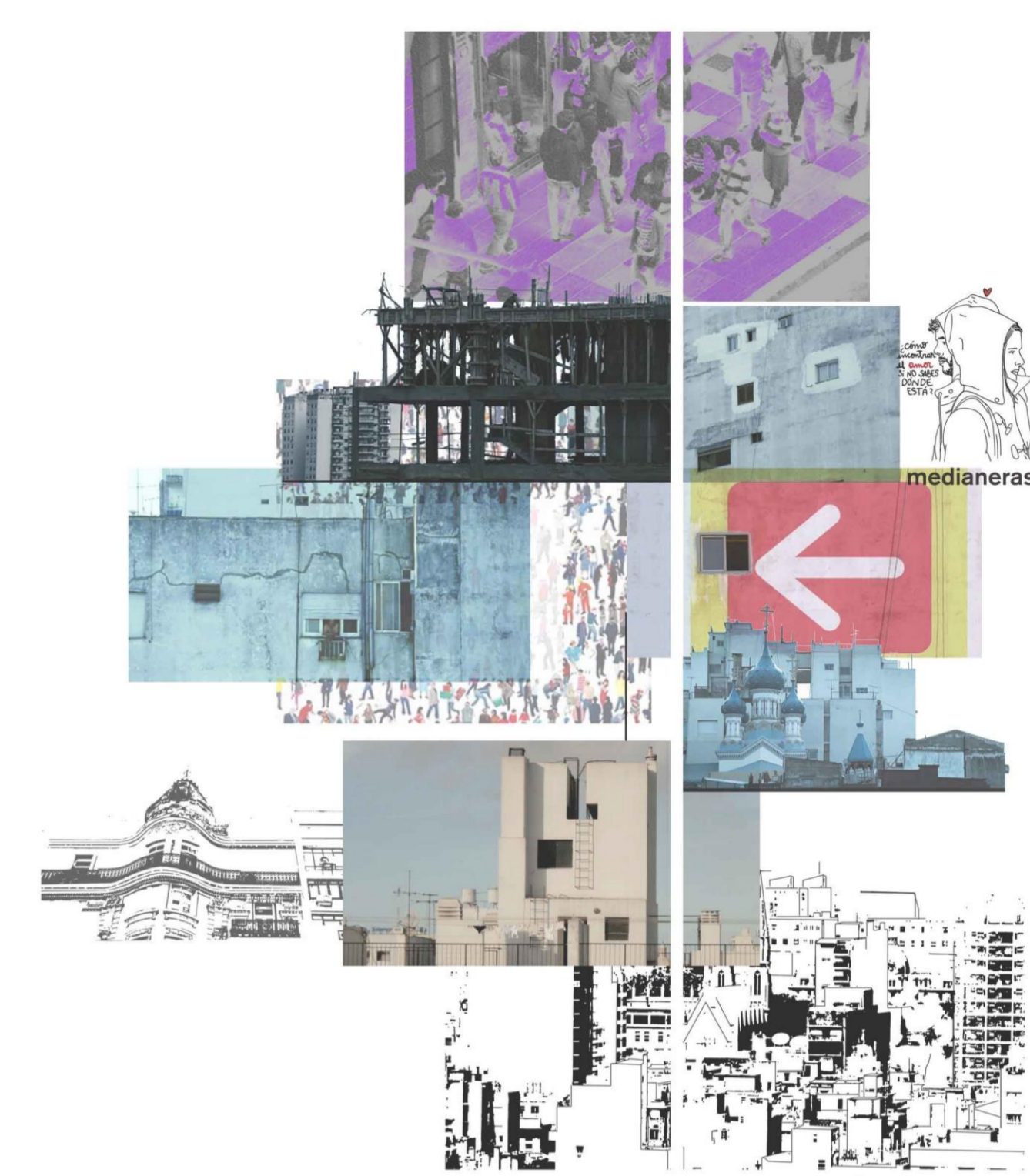
αφήγηση τονίζει τα προβλήματα του αστικού χώρου

εικόνα η οπτικοποίηση της αφήγησης και των "αστικών παραδόξων" με γοητευτικό όμως τρόπο

Υπάρχει η πρόθεση να αναδειχθεί η ομορφιά της πόλης. Χωρίς όμως να γίνει απόκρυψη του χαστικού χαρακτήρα του αστικού χώρου, της ασυμφωνίας των κτιρίων και της μίζερης καθημερινότητας στην οποία υποβάλλει τους κατοίκους, δεδομένου ότι ζούμε στην ψηφιακή εποχή.

βαρύτητα στην αρχιτεκτονική

B
U
E
N
O
S
A
I
R
E
S



ενδιαφέρον το πώς στέκονται τόσο διαφορετικά κτίρια το ένα δίπλα στο άλλο

πολύ γοητευτικά πλάνα της πόλης

λήψεις από κάποιον ερωτευμένο με την πόλη

φθορές και παρατημένα σημεία της πόλης

απογοήτευση

παράδοξο & κακοσχεδιασμένο

αίσθημα ανοίκειου, απρόσιτου και στενάχωρου περιβάλλοντος

υφές, εμφανής η ιστορία και η ηλικία των κτιρίων

ελπίδα

αστικός χώρος με έντονο αρχιτεκτονικό ενδιαφέρον



- Πώς λειτουργούν συνδυαστικά ;
- Παραποιοούν τις πραγματικές συνθήκες του αστικού χώρου ;
- Σε τι βαθμό ; Είναι σαφές στον θεατή ;

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΦΩΣ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ

ΜΟΝΤΑΖ

ΟΠΤΙΚΕΣ ΜΑΖΕΣ

- Επισημαίνεται το πρόβλημα της ελλιπούς ανθρώπινης επαφής, της **αποξένωσης** μέσα στην **εποχή του ίντερνετ και του τσιμέντου**. Η συνήθεια του να γίνονται όλα μέσω του διαδικτύου έχει προκαλέσει ένα πολύ προβληματικό κοινωνικό φαινόμενο και οι πρωταγωνιστές ζουν τη μιζέρια της μοναχικής ζωής μέσα σε μια πόλη με τόσους ανθρώπους.

-Η πόλη παρουσιάζεται σε πλάνα μέσα από τα μάτια ενός θεατή, βλέπουμε δηλαδή την πόλη από μέσα. Ακόμη η αφήγηση σε συνδυασμό με της φωτογραφίες στην εισαγωγική σκάνες μας εισάγει στα δεδομένα του Μπουένος Άϊρες διαμορφώνοντας μια πολύ συγκεκριμένη αντίληψη - αίσθηση για τον αστικό χώρο, η οποία στην πορεία της ταινίας επιβεβαιώνεται. Επομένως τονίζονται κάποια χωρικά στοιχεία, και χωρίς να υπάρχει κάτι πολύ εμφανές, ο σκηνοθέτης δεν αφήνει και πολλά περιθώρια στον θεατή να διαμορφώσει "μόνος του" την αντίληψη του για τον χώρο. Επομένως δεν μπορούμε να πούμε ότι ο χώρος παραποιείται, δίνεται όμως έμφαση επιλεκτικά σε κάποια στοιχεία του.

-Το μοντάζ αφορά κυρίως τον τονισμό κάποιων στοιχείων, καταλήγοντας πάντα στο ίδιο συμπέρασμα του πόσο προβληματική είναι η κοινωνία σχετικά με τις ανθρώπινες σχέσεις.

Παρόλα αυτά υπάρχουν στοιχεία- σκίτσα- εικόνες που προβάλλουν μια πιο χαρούμενη αίσθηση για την ζωή στην πόλη, σαν να συμβολίζουν την ελπίδα μέσα σε αυτή την κατάσταση.

DARK CITY

Alex Proyas | 1998 | Science-Fiction

Η ιστορία εκτιλύσσεται σε ένα **σκοτεινό αστικό τοπίο** με δρόμους και οχήματα που παραπέμπουν στην δεκαετία του 1940 -1950. Η πόλη τα μεσάνυχτα παγώνει, όλοι οι άνθρωποι κοιμούνται και η δράση προέρχεται μόνο από του "κατασκευαστές" αυτής της πόλης, οι οποίοι ουσιαστικά ξεκίνησαν ένα πείραμα, με στόχο την κατανόηση της ανθρώπινης φύσης.

Έτσι, **αναδιαμορφώνουν διαρκώς την πόλη**, αλλάζοντας την μορφή των κτιρίων και των δρόμων, αλλά και τους ίδιους τους ανθρώπους τους, "εμφυτεύοντάς" τους διαφορετικές αναμνήσεις και παρακολουθώντας πώς λειτουργούν, μέσα σε ένα περιβάλλον το οποίο γνωρίζουν, αλλά με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά.

Υπάρχουν σαφείς αναφορές στην ταινία Metropolis (1927), τον **γερμανικό εξπρεσιονισμό** και την πόλη-μηχανή του μέλλοντος.



3 διαφορετικές "κλίμακες" αστικού χώρου

ΠΛΑΝΑ

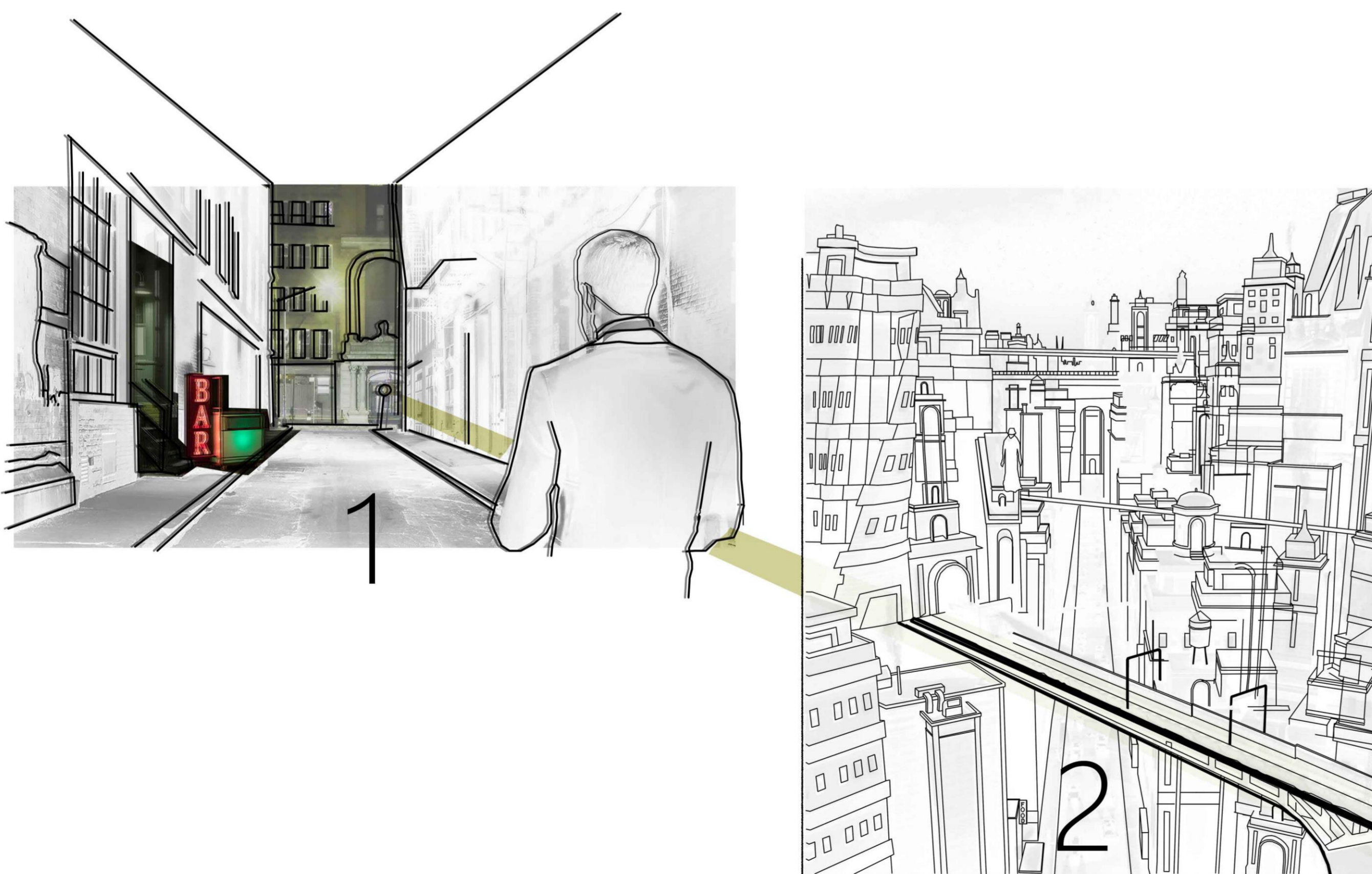
οι σκηνές διαδραματίζονται αποκλειστικά τη νύχτα

αίσθηση ανοίκειου, μυστηρίου, περιέργειας

διαφορετικές οπτικές γωνίες και κλίμακες: αρχικά η πόλη παρουσιάζεται από την οπτική του κατοίκου που ζει και βιώνει την πόλη | στην συνέχεια με σταδιακό zoom out αντιλαμβανόμαστε περισσότερα πράγματα για την δομή της πόλης

υπάρχει εξέλιξη και ροή στην κατανόηση της δομής της πόλης, που είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την πλοκή της ταινίας

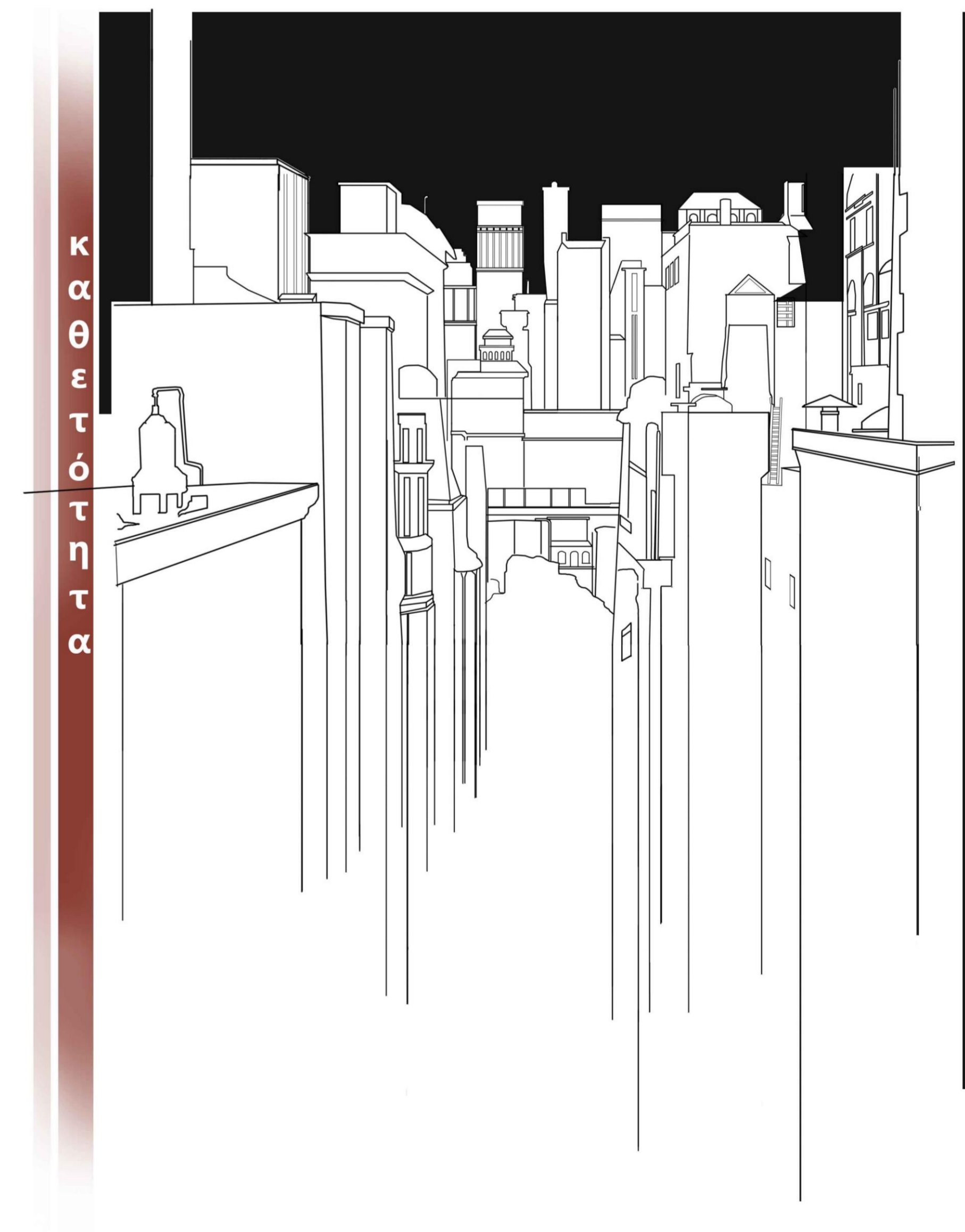
μόλις γίνεται κατανοητό το τι συμβαίνει στην πόλη, αυτό αποτυπώνεται και χωρικά με την κατασκευή του κατάλληλου πλάνου

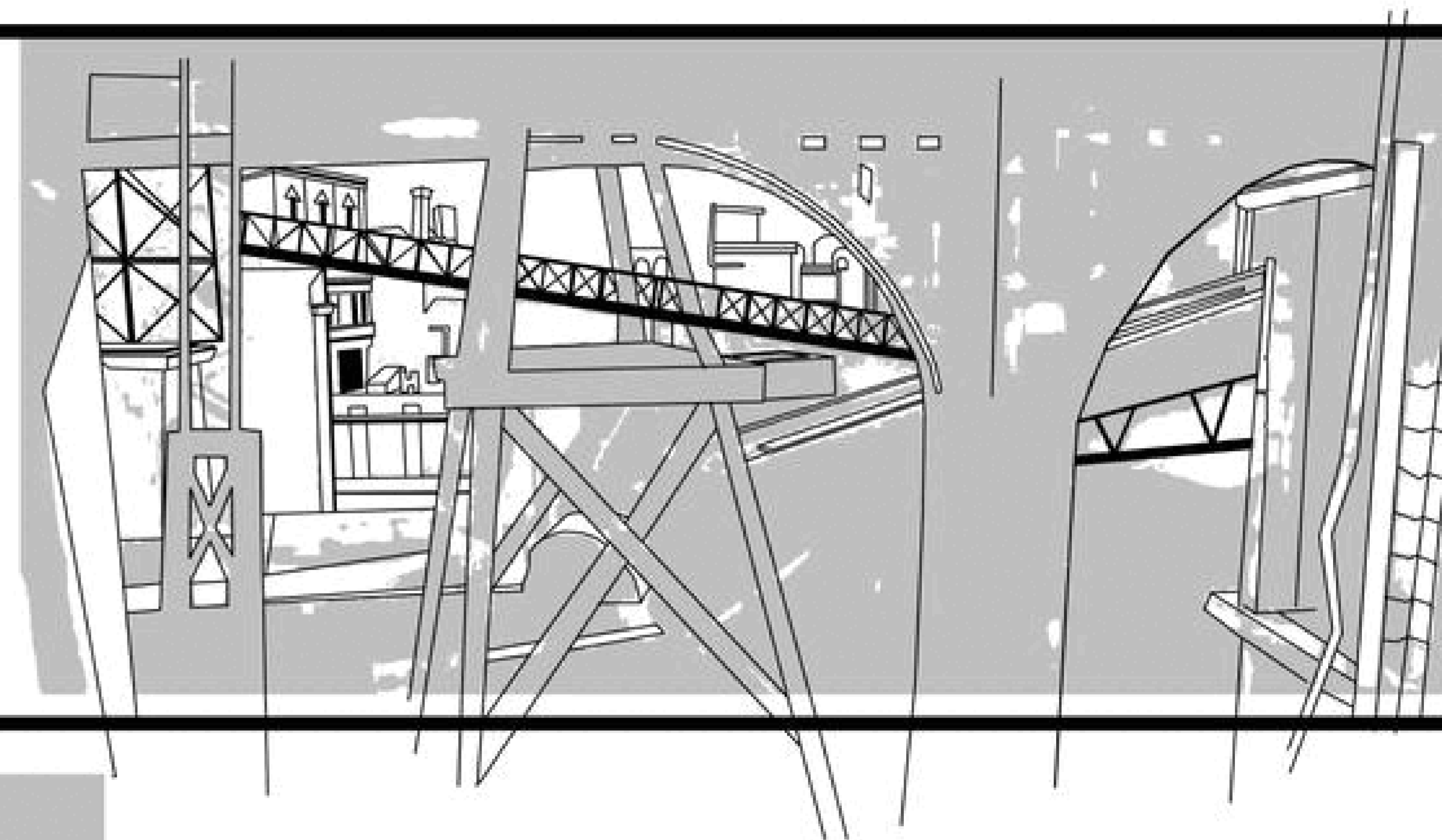


ΚΕΛΥΦΗ

Τα κτίρια όπως παρουσιάζονται στην αρχή της ταινίας -όπως και η εσωτερική τους διαμόρφωση όσο εμφανίζεται- αλλά και τα σχήματα παραπέμπουν σε μια παλαιότερη εποχή. Βλέπουμε τον αστικό χώρο με το ύψος της κάμερας στο ύψος του ματιού κάποιου που κινείται μέσα στην πόλη. Στην συνέχεια όμως, υπάρχουν και πιο ευρείας λήψης και μακρινά πλάνα, στα οποία παρατηρείται η **εξπρεσιονιστική αρχιτεκτονική** τους.

Τα κτίρια αυτά, κάθε φορά που η πόλη "κοιμάται" αλλάζουν μορφή, για να εξυπηρετήσουν τους στόχους των κατασκευαστών της πόλης. Γίνονται όλο και πιο **ψηλά και επιβλητικά**. Οι μορφές και τα υλικά τους, δίνουν την αίσθηση της **στιβαρότητας**, και όσο πιο μακρινά είναι τα πλάνα, και βλέπουμε μεγαλύτερο κομμάτι της πόλης, τόσο πιο **δυστοπική** μοιάζει.





Τα κτίρια αλλάζουν μορφή και η πόλη αναδιαμορφώνεται διαρκώς, τα κτίρια αλλάζουν ύψος αλλά διατηρούν τα αρχιτεκτονικά στοιχεία που παραπέμπουν στο εξπρεσιονιστικό κίνημα, την πόλη - μηχανή και το φιλμ νουάρ.

ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Δεν θίγονται στην ταινία κοινωνικά προβλήματα όπως τα βιώνουμε σε ένα ρεαλιστικό αστικό περιβάλλον.

Ωστόσο στην κοινωνία της πόλης αυτής υπάρχει μια πολύ βασική ιεράρχηση.

1. Υπάρχουν οι κατασκευαστές της πόλης, οι οποίοι διαχειρίζονται και ελέγχουν οτιδήποτε έχει να κάνει με τον αστικό χώρο ακόμη και τις ζωές - αναμνήσεις των ανθρώπων.

2. Οι άνθρωποι που ζουν στην πόλη, και δεν καταλαβαίνουν τι συμβαίνει και ότι είναι ουσιαστικά μέρος ενός πειράματος. Είναι φυλακισμένοι σε μία πόλη από την οποία δεν υπάρχει διέξοδος, χωρίς μάλιστα να το αντιλαμβάνονται.

-Ο θεατής δεν ταυτίζεται με καμία από τις δύο συνθήκες καθώς δεν πρόκειται για μια πραγματική πόλη, όμως αναπτύσσει ίσως συμπάθεια προς τους απλούς ανθρώπους, που είναι οι "καλοί" της ιστορίας και προσπαθούν να αντιληφθούν τι συμβαίνει.



ΔΙΚΤΥΑ

Όπως φαίνεται και στο παρατεταμένο πλάνο που εστιάζει στον χάρτη του μετρό, οι γραμμές φαίνεται να είναι **υπερβολικά πολλές και πολύ μπλεγμένες μεταξύ τους**. Η δυσκολία του πρωταγωνιστή να προσανατολιστεί και να κατευθυνθεί προς την επονομαζόμενη "Shell Beach" φανερώνει την **πολυπλοκότητα** που χαρακτηρίζει την μετακίνηση μέσα στην πόλη.

Πέρα από τους υπόγειους συρμούς, **το οδικό δίκτυο φαίνεται να είναι λειτουργικό**, αλλά απ' ό,τι φαίνεται όλο αυτό είναι **εικονικό**, και το αντιλαμβανόμαστε στην εξέλιξη της πλοκής, όπου οι πρωταγωνιστές που αντιλαμβάνονται το ότι είναι μέρος ενός πειράματος, αλλά **αδυνατούν να βρουν έξοδο διαφυγής** και είναι αναγκασμένοι να ζουν σε αυτό το μέρος.

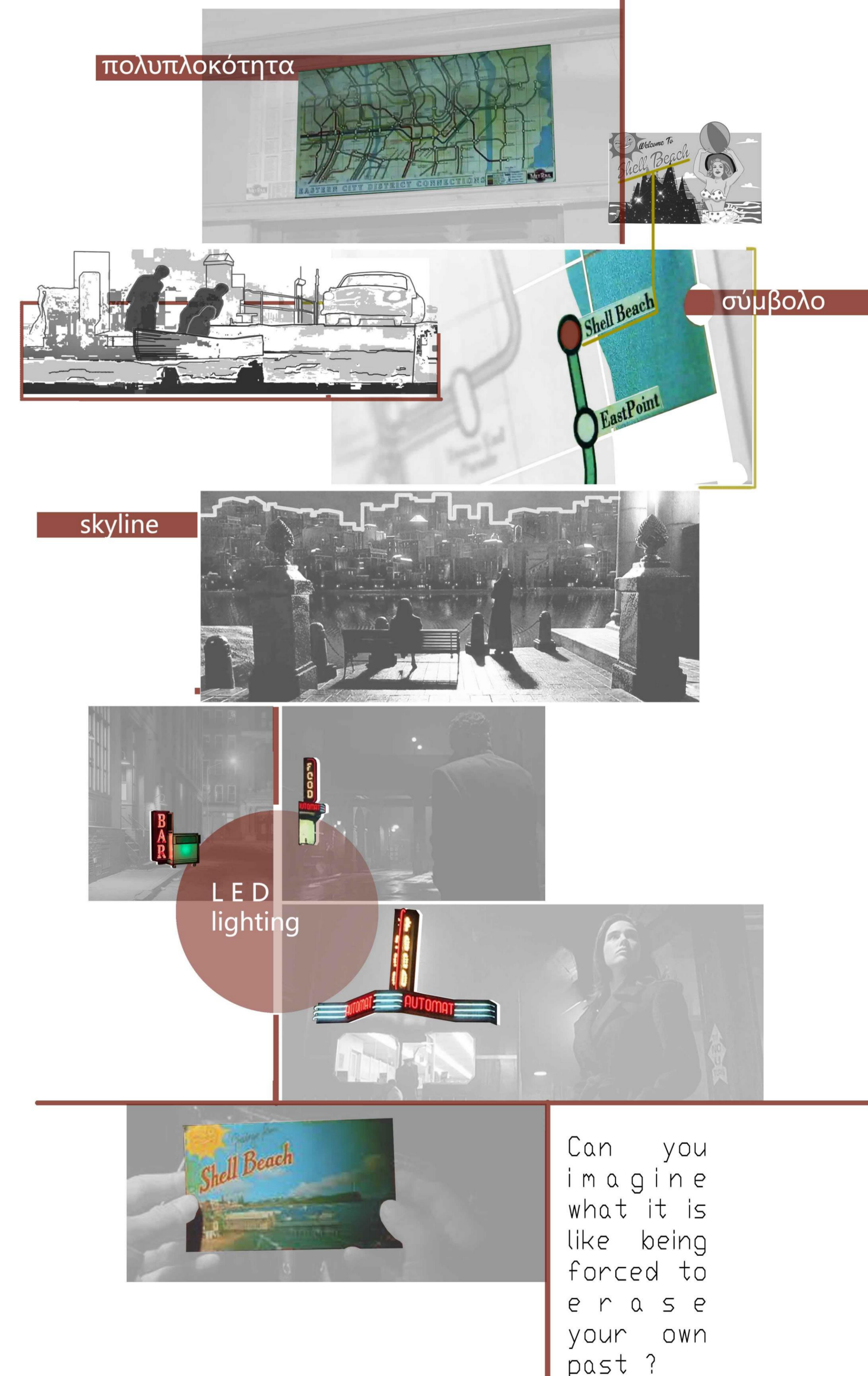
Στα κυκλοφοριακά δίκτυα της πόλης συγκαταλέγεται και το ποτάμι. Σε πολλές σκηνές χρησιμοποιούνται βάρκες για την μετακίνηση των κατοίκων.

ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ

Τα πλάνα της ταινίας δεν περιλαμβάνουν δημόσιο χώρο. Σημεία στάσης για τους κατοίκους είναι μόνο κάποια καταστήματα με φαγητό ή μπαρ που ξεχωρίζουν στο σκοτάδι της πόλης από τις χρωματιστές led ταμπέλες τους.

ΜΝΗΜΗ

Δεν υπάρχουν αναφορές στην ιστορία και την συλλογική μνήμη της πόλης. Ωστόσο, η προαναφερόμενη "Shell Beach" λειτουργεί κατά κάποιο τρόπο σαν σύμβολο, σαν μία τοποθεσία που συνδέεται άμεσα με όλες τις χαμένες αναμνήσεις του πρωταγωνιστή. Γι αυτό και έχει βάλει ως στόχο να πάει εκεί, θεωρώντας πως θα επανέλθουν όλες του οι παιδικές αναμνήσεις βιώνοντας ξανά τον χώρο.





ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ



Θα μπορούσε να θεωρηθεί μια παρομοίωση της πόλης με έναν λαβύρινθο, από τον οποίο δεν υπάρχει διέξοδος και των κατοίκων που δεν έχουν οι ίδιοι τον έλεγχο της ζωής τους με "πειραματόζωα".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ



- Σκοτάδι
- Υγρασία
- Στιβαρά κτίρια

αποπνικτική ατμόσφαιρα

Το συγκεκριμένο case study διαφέρει, καθώς πρόκειται για ταινία επιστημονικής φαντασίας και δεν αφορά πραγματικό χώρο. Ωστόσο έχει ενδιαφέρον το πώς λειτουργεί αυτό το τρίπτυχο όταν πρόκειται για απόλυτα κατασκευασμένο χώρο.

η οπτική του πρωταγωνιστή

η οπτική του δημιουργού - σκηνοθέτη

η οπτική του θεατή

επιλογή location που δίνει κάποια από τα απαιτούμενα χωρικά στοιχεία κατά τα γυρίσματα και στη συνέχεια επεξεργασία και εφέ

ατμόσφαιρα αποπνικτική

μηχανές : μέσο απειλής και υπερεξουσίας

Είναι ξεκάθαρο ότι πρόκειται για μια πόλη - μηχανή όπου **δεν είναι ευχάριστη η εμπειρία της κατοίκησης**

Ερμηνεία 1: Δυστοπία

Πόλη που **δεν ανήκει στο πραγματικό**, δεν είναι βιώσιμη, ελέγχεται, είναι πάντα σκοτεινή και δεν υπάρχει διαφυγή.

Ερμηνεία 2: Παραλληλισμοί

Μετάφορα της ιστορίας στην πραγματικότητα της σύγχρονης αστικής ζωής:
 - Κατά πόσο νιώθουμε κομμάτι της πόλης μας και πόσο εύκολο είναι να "διαφύγουμε";
 - Η σημασία των αναμνήσεων για την ταυτότητα και την αντίληψη του χώρου

Ερμηνεία 3: Όνειρο - Εφιάλης

Σκόρπιες εικόνες με έντονα sci-fi στοιχεία και εφέ, σκόρπια αρχιτεκτονική και αφήγηση με "μπρος - πίσω". Μια αποσπασματικότητα που θυμίζει τη φύση των ονείρων, αφήνοντας ένα αίσθημα απελπισίας σχετικά με το περιβάλλον.

Κάτοικοι
 —————
 ασαφές το αν την αντιλαμβάνονται σαν δυστοπία
 Δεν παρατηρούν τις αλλαγές στον αστικό χώρο
 σκόρπιες αναμνήσεις
 μηχανικές κινήσεις - ζουν σαν ρομπότ

Πρωταγωνιστής John Murdoch
 —————
 κενό μνήμης - δεν μπορεί να οικειοποιηθεί τον χώρο (εφόσον αντιλαμβάνεται το τι συμβαίνει όταν οι κάτοικοι κοιμούνται)
 πόλη που διαρκώς αλλάζει μορφή
 τρομακτική πόλη

Κατασκευαστές The Strangers
 —————
 πόλη πείραμα | την αναδιαμορφώνουν συνεχώς
 μελετούν την ανθρώπινη συμπεριφορά μέσα σε μια πόλη που έχουν κατασκευάσει οι ίδιοι και τους επιτρέπει να ελέγχουν τα πάντα

χώρος & μνήμη : καθοριστικός ρόλος για την ταυτότητα την χειραγώγηση την αστική εμπειρία

επιλογή location

στόχος

σκοτεινή & αναχρονιστική πόλη

διφορούμενα αρχιτεκτονικά στοιχεία
 εξπρεσιονιστικά κτίρια
 οχήματα δεκαετίας του '40 και '50
 αποπνικτική ατμόσφαιρα
 στιβαρά υλικά

neo-noir film



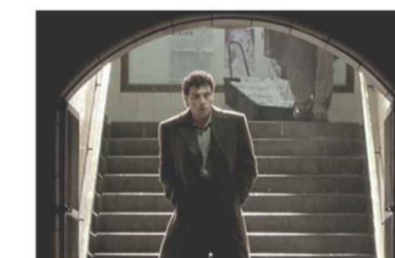
Museum railway station, Hyde Park, Sydney



ουρανοξύστες και τελείως διαφορετικό αρχιτεκτονικό ύφος



προσωρινές μεταλλικές κατασκευές



Hickson Road, Sydney



Hickson Road, Sydney



επανάληψη του ίδιου πλάνου ανεστραμμένου

Τα περισσότερα εξωτερικά γυρίσματα έγιναν στο **Sydney** της Αυστραλίας. Τα σημεία που κινηματογραφήθηκαν δεν χρησιμοποιήθηκαν αυτούσια αλλά με **επεξεργασία και ειδικά εφέ** ώστε να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα.

-
- Πώς λειτουργούν συνδυαστικά ;
 - Παραποιούν τις πραγματικές συνθήκες του αστικού χώρου ;
 - Σε τι βαθμό ; Είναι σαφές στον θεατή ;

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΦΩΣ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ ΜΟΝΤΑΖ ΟΠΤΙΚΕΣ ΜΑΖΕΣ

- Δεν διαδραματίζεται σε πραγματικό αστικό χώρο επομένως δεν παραποιείται καμία συνθήκη, **ο χώρος της ταινίας είναι κατασκευασμένος.**

- Πρόκειται για μια σκοτεινή πόλη, όπου οι κάτοικοι δεν βλέπουν ποτέ μέρα. Σκοτεινά πλάνα που μας εισάγουν από την αρχή στην αποπνικτική ατμόσφαιρα.

- Ο θεατής αντιλαμβάνεται νωρίς ότι κάτι περίεργο συμβαίνει σε αυτή την πόλη, όμως οι κάτοικοι αργούν να το καταλάβουν ή ακόμα χειρότερα δεν το καταλαβαίνουν ποτέ. Δεν έχουν πρόσβαση καν στις ίδιες τους τις αναμνήσεις.

- Γίνεται χρήση κάποιων εφέ που ενισχύουν το αίσθημα της δυσαρέσκειας και του φόβου και ενισχύουν την δυσάρεστη ατμόσφαιρα.

ΠΟΛΗ ΠΕΙΡΑΜΑ | ΔΥΣΤΟΠΙΑ | ΑΨΥΧΗ ΠΟΛΗ

LA HAINE

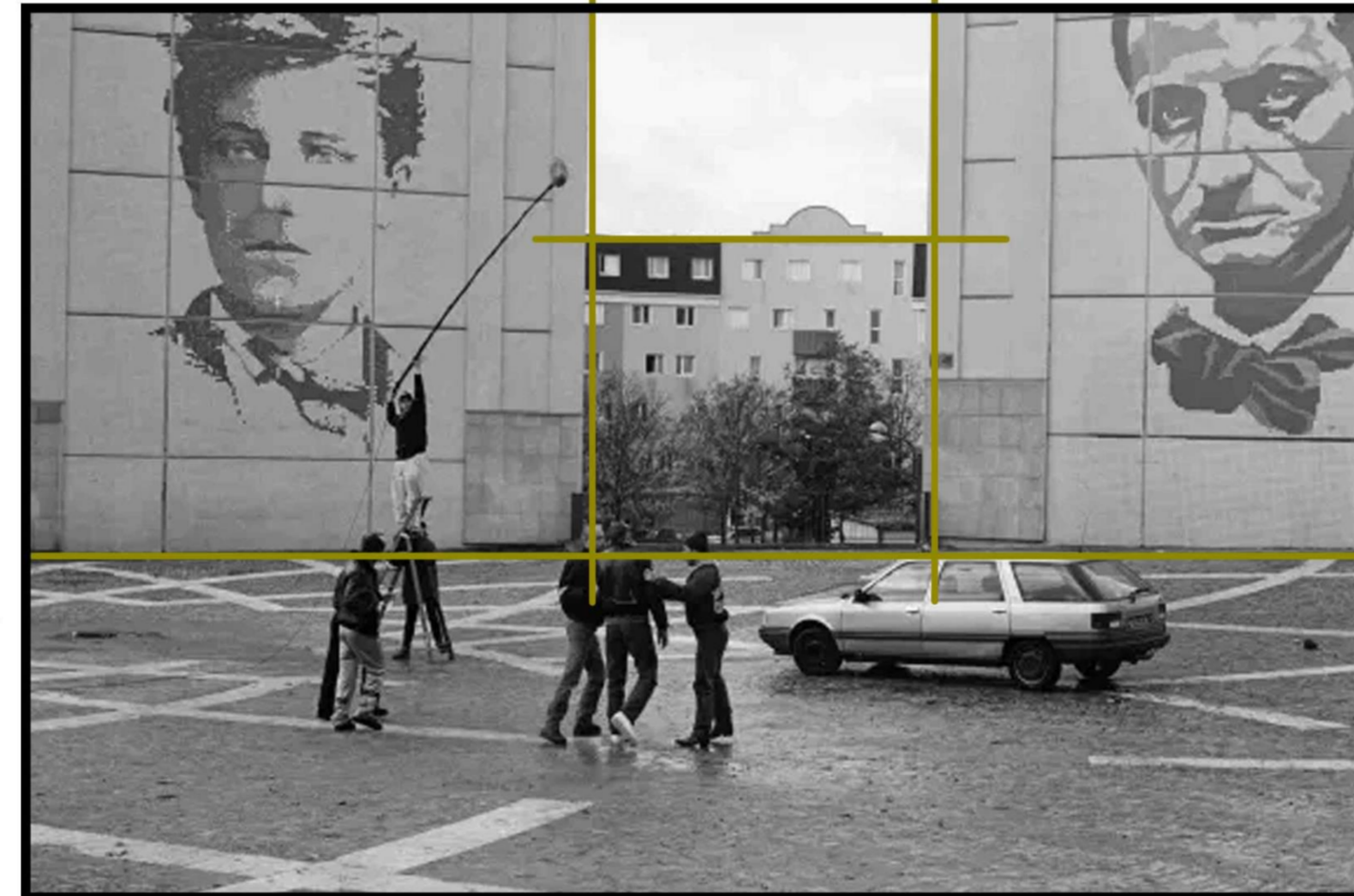
Mathieu Kassovitz | 1995 | crime, drama

Ένα 24ωρο στις ζωές τεσσάρων παιδιών που βιώνουν την περιθωριοποίηση και την βία. Ένας νέος από τα προάστια του Παρισιού, ο Αμπντέλ, τραυματίζεται σοβαρά στα χέρια αστυνομικών και βρίσκεται στο νοσοκομείο σε κρίσιμη κατάσταση. Ξεκινούν διαδηλώσεις, και επεισόδια βίας. Οι τρεις φίλοι του, ο Σαΐντ, ο Βινς κι ο Ουμπέρ πηγαίνουν στο Παρίσι. Μια πόλη που τους κράτησε στο περιθώριο, δεν τους αποδέχθηκε ποτέ, δεν τους έδωσε καμία ευκαιρία, τους γέμισε μίσος. Ο Βινς έχει κλέψει από τις διαδηλώσεις το όπλο ενός αστυνομικού κι ορκίζεται στους φίλους του πως αν ο Αμπντέλ πεθάνει, θα το χρησιμοποιήσει για εκδίκηση.

Τα γεγονότα διαδραματίζονται στην μισή ταινία στα **προάστια** του Παρισιού και στην άλλη μισή στο **κέντρο** του.



προάστια



ΠΛΑΝΑ

συμμετικά πλάνα

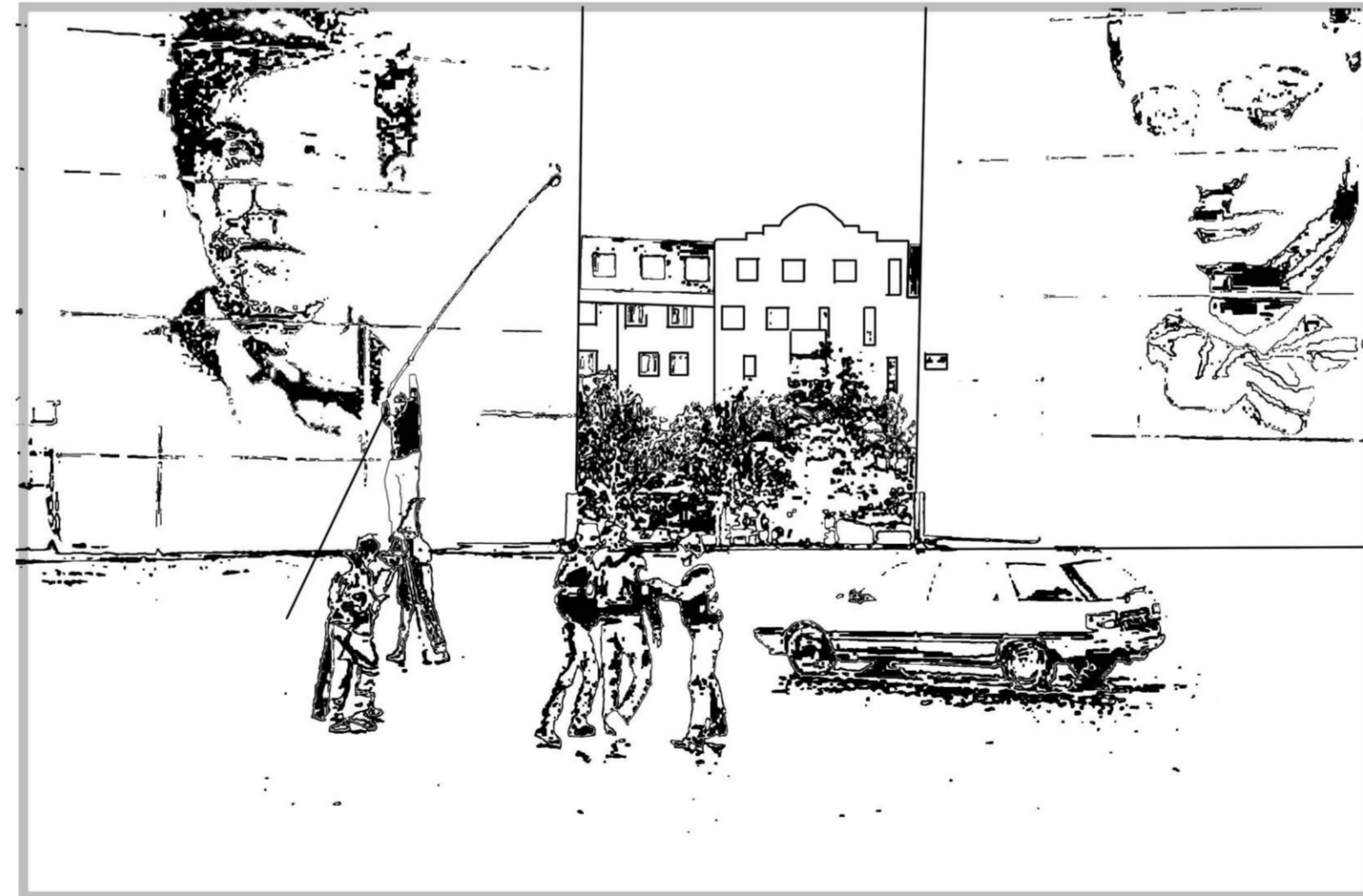
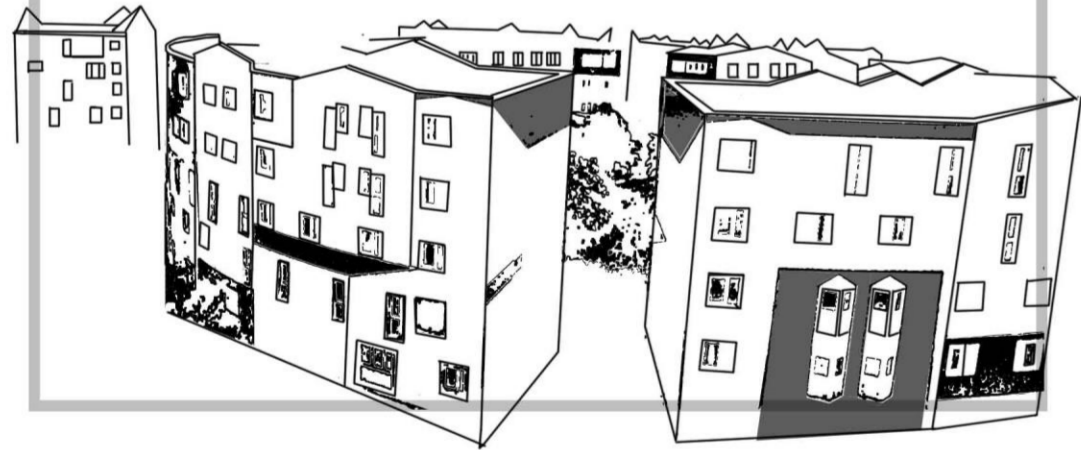
κοντοί φακοί

μακριές λήψεις

σκηνές διαδραματίζονται την ημέρα

έντονα τα χωρικά όρια

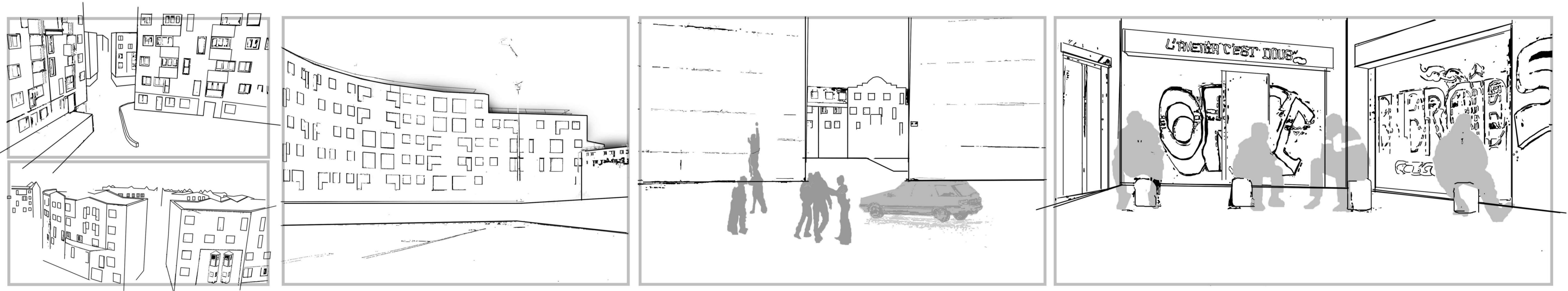
αίσθηση ότι οι πρωταγωνιστές βρίσκονται σε **οικείο περιβάλλον**, ότι εκεί ανήκουν



ΚΕΛΥΦΗ

Τα κτίρια εντάσσονται στον μπρουταλισμό
Γεωμετρία καθαρή : Μεγάλοι στιβαροί όγκοι με πολλά και μικρά ανοίγματα
Δομές που παραπέμπουν σε blocks
ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ
Πυκνή δόμηση με στενά περάσματα και κάποια αστικά κενά κυρίως στο εσωτερικό τους

προάστια



ΚΕΛΥΦΗ

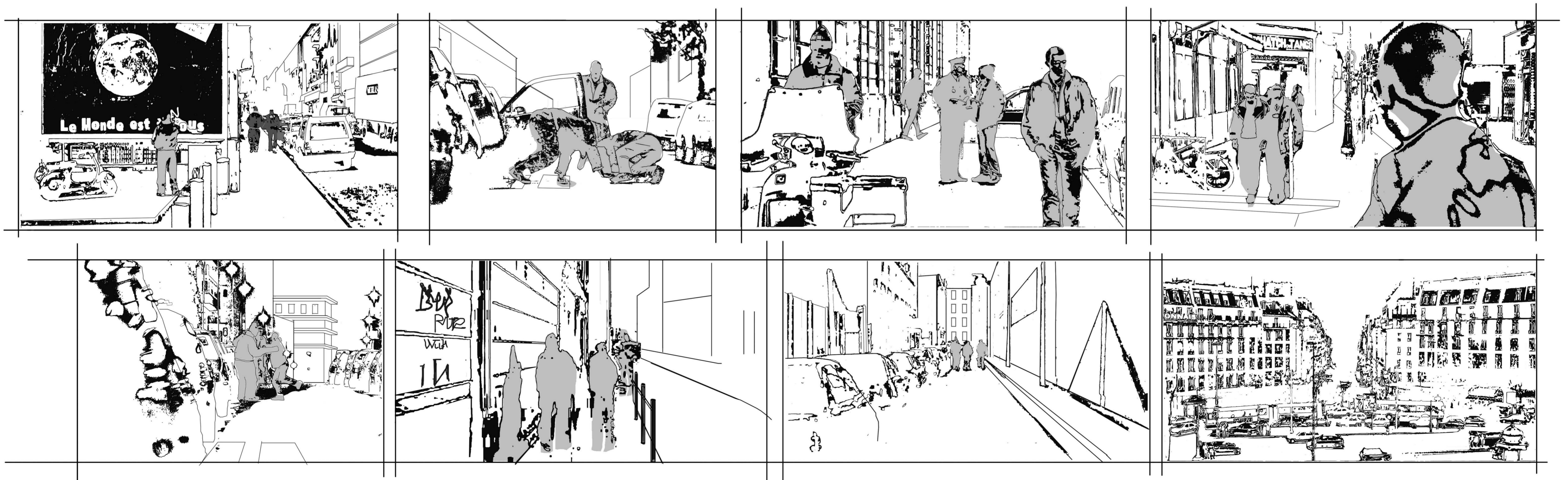
κέντρο



ΚΕΛΥΦΗ

Τα κτίρια στα πλάνα που αφορούν το κέντρο του Παρισιού δεν φαίνονται σχεδόν καθόλου συνολικά. Αυτό συμβαίνει γιατί η κάμερα είναι τοποθετημένη στο ύψος του ανθρώπινου ματιού, και συνήθως εστιάζει στην δράση χωρίς να κινείται με αποτέλεσμα να μην δίνεται μια συνολική εικόνα της αρχιτεκτονικής και της κλίμακας του κέντρου του Παρισιού.

Εξάιρεση αποτελεί το πλάνο της τελευταίας εικόνας, που αφορά τη στιγμή που οι πρωταγωνιστές φτάνουν στο κέντρο, οπότε μας εισάγει στην εικόνα του αστικού χώρου στο κέντρο του Παρισιού.



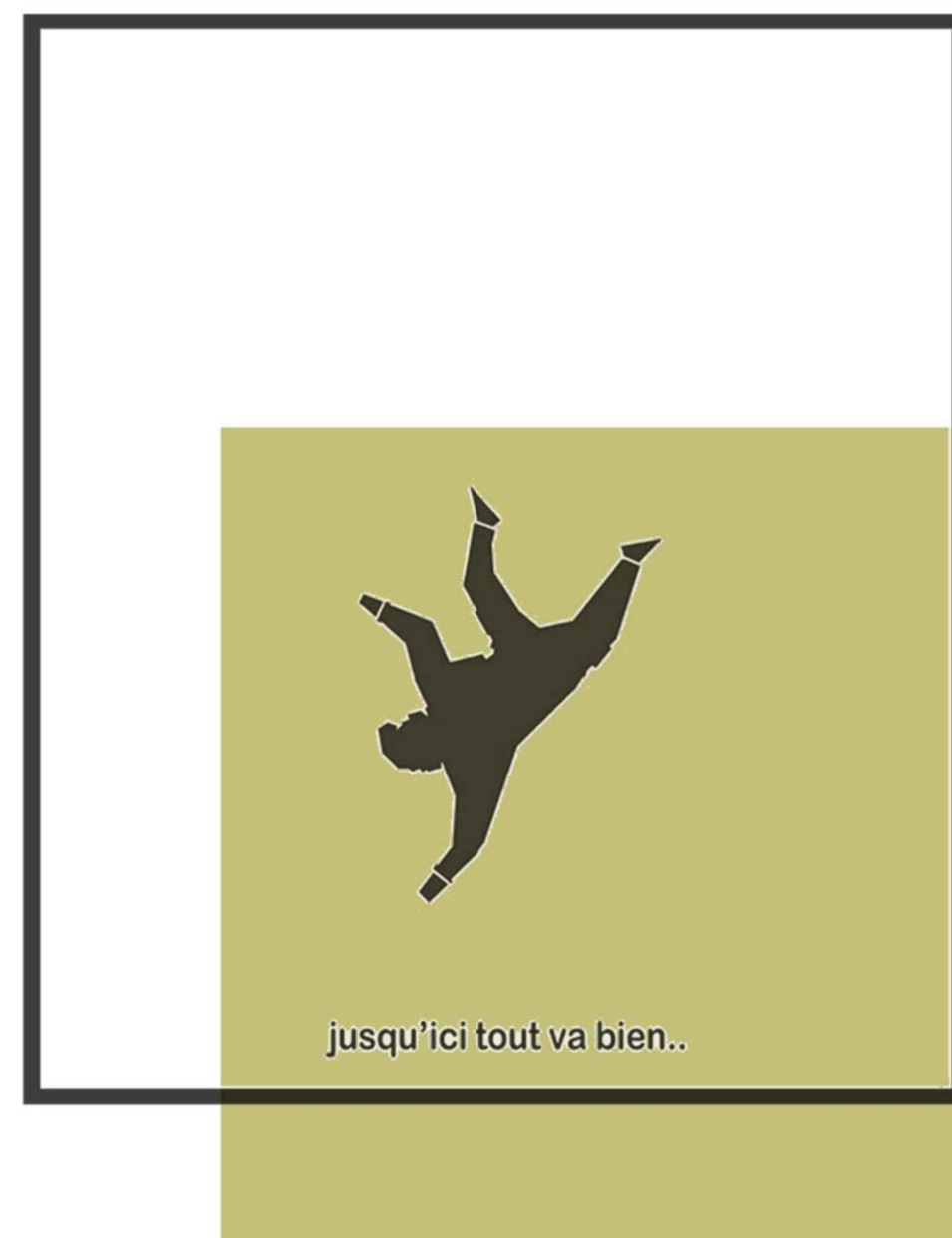
ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Τα κοινωνικά προβλήματα που εμφανίζονται στην ταινία είναι ο **ρατσισμός**, η **περιθωριοποίηση**, η **εγκληματικότητα** και η **αστυνομική βία** στα γαλλικά προάστια.

Αυτό γίνεται αντιληπτό χωρικά από τη **δομή του αστικού χώρου**. Οι μετανάστες κατοικούν έξω από το κέντρο του Παρισιού και ενώ η απόσταση από το κέντρο είναι πολύ μικρή, τα κοινωνικά δεδομένα καθώς και η ίδια η αρχιτεκτονική μεγαλώνουν αυτό το χάσμα.

Τα ίδια τα κτίρια αποτελούν **ισχυρό όριο**. Σε μια σκηνή διαπληκτισμού των παιδιών με τους δημοσιογράφους φαίνεται ένα ισχυρό υψομετρικό όριο σε σχέση με τον δρόμο αλλά και κάποια κιγκλιδώματα γύρω από τον υπαίθριο χώρο που βρίσκονταν, παραπέμποντας σε gated community.

Πρόκειται λοιπόν για μια δεύτερη κοινωνία, αποκομμένη από τον υπόλοιπο αστικό ιστό, όπου δυστυχώς φαίνεται να μην προσφέρει ιδιαίτερες ευκαιρίες τους κατοίκους της.



C'est l'histoire d'un homme qui tombe d'un building de 50 étages. À chaque étage, au fur et à mesure de sa chute, il se répète sans cesse pour se rassurer:

« Jusqu'ici tout va bien... Jusqu'ici tout va bien... Jusqu'ici tout va bien... » Mais l'important, c'est pas la chute. C'est l'atterrissage.

Είναι η ιστορία ενός ανθρώπου που πέφτει από ένα κτήριο 50 ορόφων. Σε κάθε όροφο, καθώς πέφτει, επαναλαμβάνει συνεχώς για να καθησυχάσει τον εαυτό του:

«Μέχρι εδώ όλα καλά... Μέχρι εδώ όλα καλά... Μέχρι εδώ όλα καλά...» Το σημαντικό όμως δεν είναι η πτώση. Είναι η προσγείωση.

ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΣ

πιθανή ερμηνεία :
παραλληλισμός ενός ανθρώπου που πέφτει με μια κοινωνία που "πέφτει"

αναπαραγωγή της αντίληψης ότι
υπόγεια στοά = φόβος, κίνδυνος, απειλή, βία, σκοτάδι

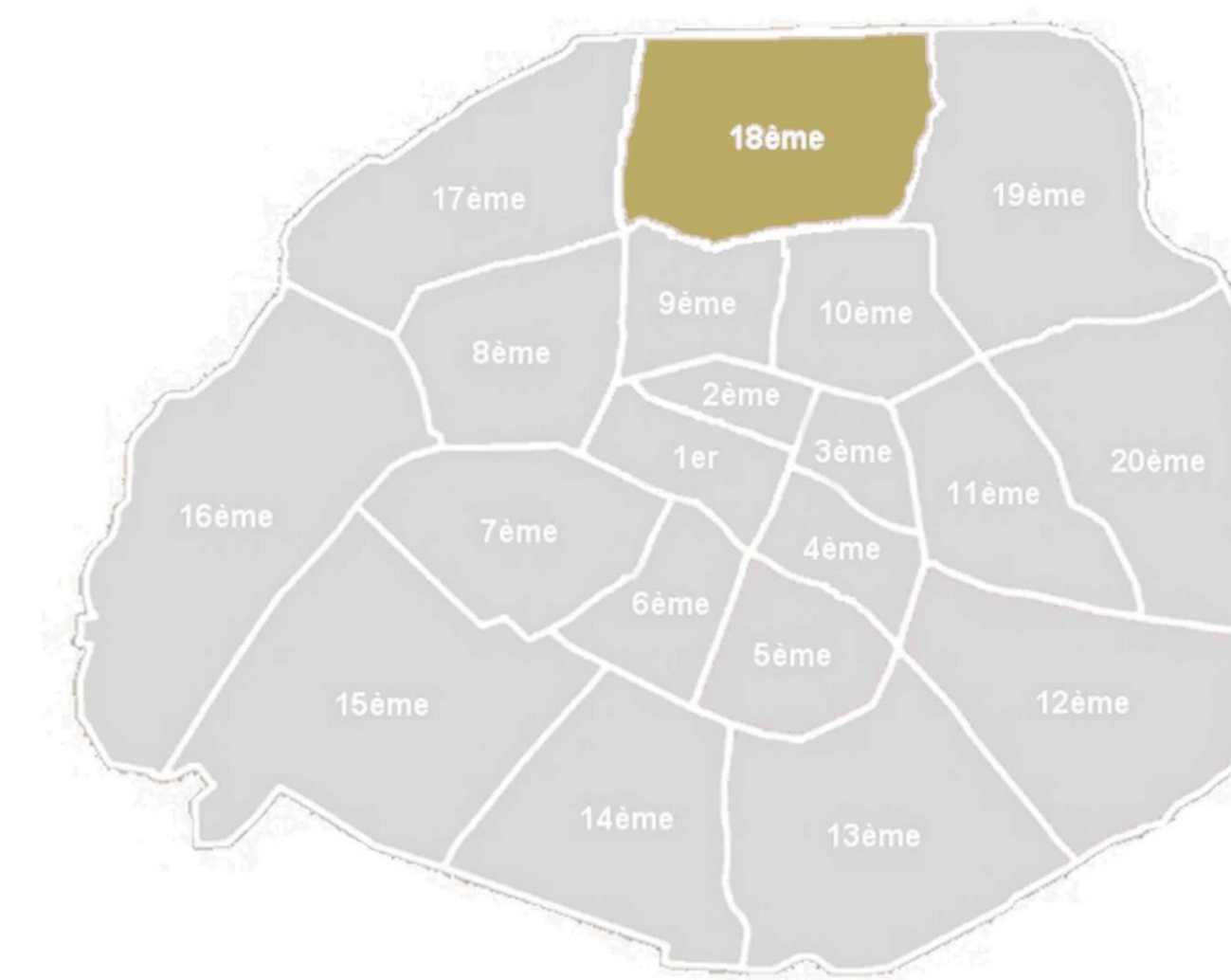


αποτύπωση της κοινωνικής υποβάθμισης χωρικά

ΔΙΚΤΥΑ

Χωρικά όπως προαναφέρθηκε, υπάρχει **άμεση σύνδεση** του χώρου κατοικίας των πρωταγωνιστών (18ο Διαμέρισμα) με το κέντρο του Παρισιού.

Ωστόσο στην ταινία υπάρχουν αρκετές σκηνές στα μέσα μαζικής μεταφοράς, που περιλαμβάνουν συζητήσεις και τονίζουν αυτή τη διαδρομή, σαν ο σκηνοθέτης να θέλει να τονίζει αυτή την απόσταση.



ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ

Υπαρξη αστικών κενών στα προάστια
Έλλειψη υποδομών

Αντίθεση με κέντρο όπου υπάρχουν πολλές υποδομές [όχι προσβάσιμες σε όλους]

Πώς λειτουργεί σε σχέση με την πλοκή;

Τονίζονται τα κοινωνικά προβλήματα καθώς οι πρωταγωνιστές διαρκώς έρχονται σε ρήξη με τους αστυνομικούς. Ο δημόσιος χώρος μετατρέπεται σε **σκηνικό βίαιος** και εγκληματικών ενεργειών.

ΜΝΗΜΗ

Δεν υπάρχουν εμφανής αναφορές στην μνήμη και την ιστορία της πόλης.

Το μοναδικό τοπίο που βλέπουμε στην ταινία είναι ο Πύργος του Άιφελ, σε δύο πολύ σύντομες σκηνές.

MONTAZ θέση και κίνηση της κάμερας

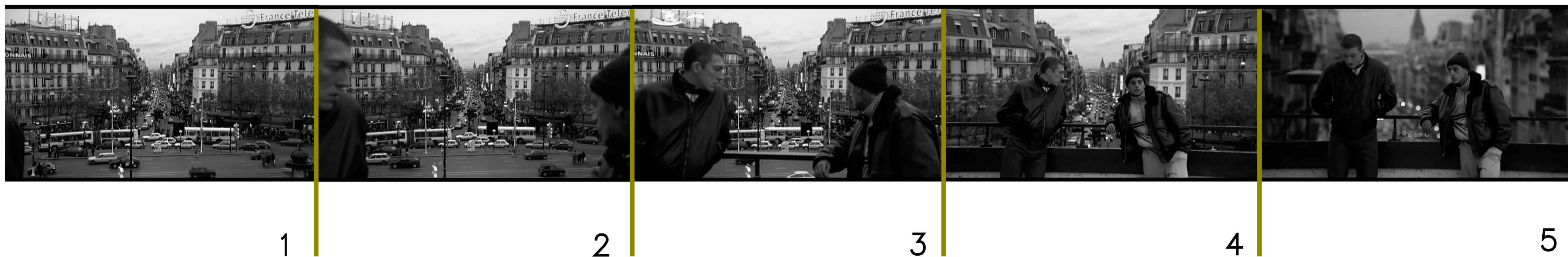
Dolly Counter Zoom | Vertigo Effect

στο σημείο που οι πρωταγωνιστές φτάνουν στο κέντρο του Παρισιού

σε σχέση με τους πρωταγωνιστές η κάμερα απομακρύνεται ενώ το λογικό θα ήταν να απομακρύνεται και από την πόλη γίνεται ταυτόχρονα ζουμ στον αστικό ιστό



Αίσθηση ανησυχίας στον θεατή
Αποπροσανατολισμός



Stabilized Camera | Car Scene

Στο κέντρο του Παρισιού, η κάμερα είναι σταθερή για κάποια δευτερόλεπτα και κεντραρισμένη σε έναν κεντρικό δρόμο.

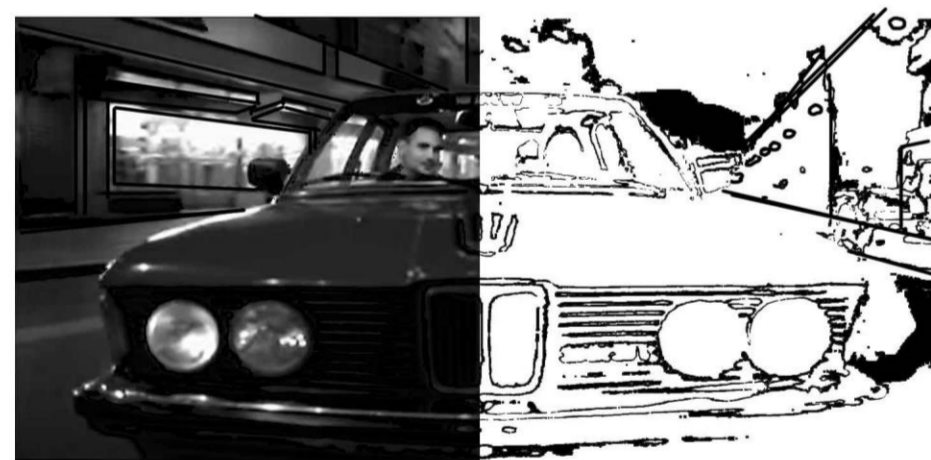
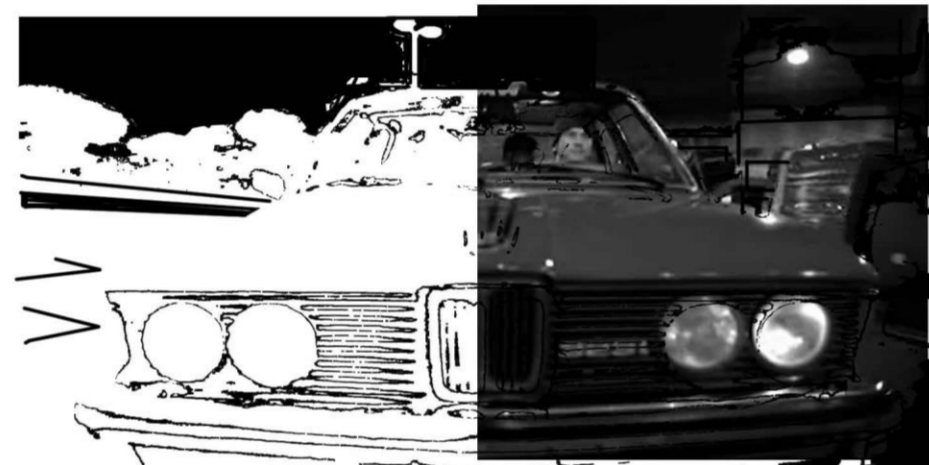
Το όχημα περνάει με μεγάλη ταχύτητα και απομακρύνεται

Σε συνδυασμό με ήχο
φρεναρίσματος



Έμφαση στην ταχύτητα





Following Shot | Car Scene

στο κέντρο του Παρισιού, η κάμερα ενώ στην αρχή είναι σταθερή για κάποια δευτερόλεπτα, στην συνέχεια "ακολουθεί" τη δράση, δηλαδή την ταχύτητα και την πορεία του αμαξιού, κάνοντας μια μικρή περιπλάνηση στο Παρίσι τη νύχτα

καμία άλλη κίνηση στο πλάνο της πόλης, κυκλοφορεί μόνο το αμάξι τους

όχημα που τρέχει

ανησυχία πρωταγωνιστή

μουσική και ήχοι φρεναρίσματος



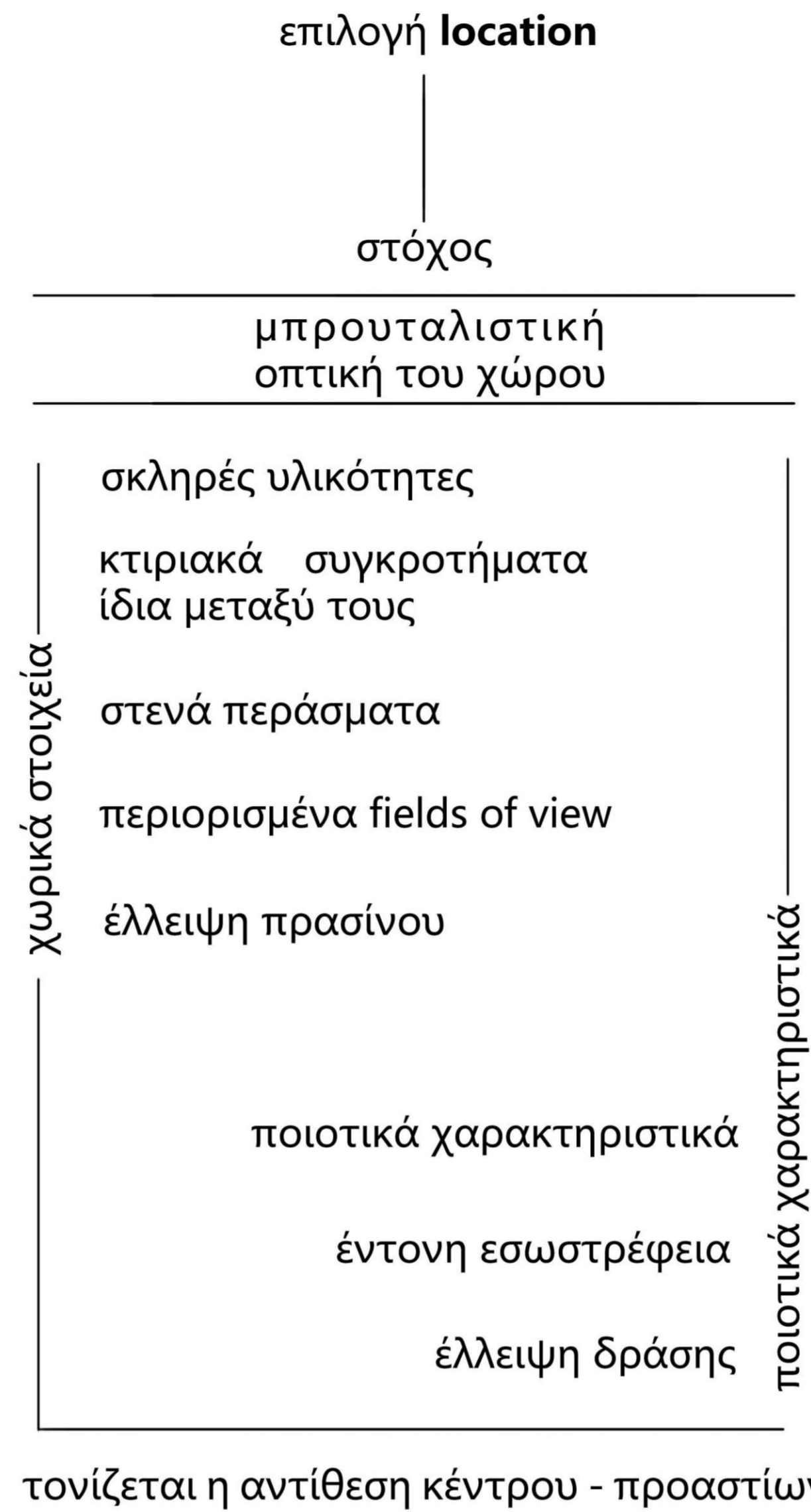
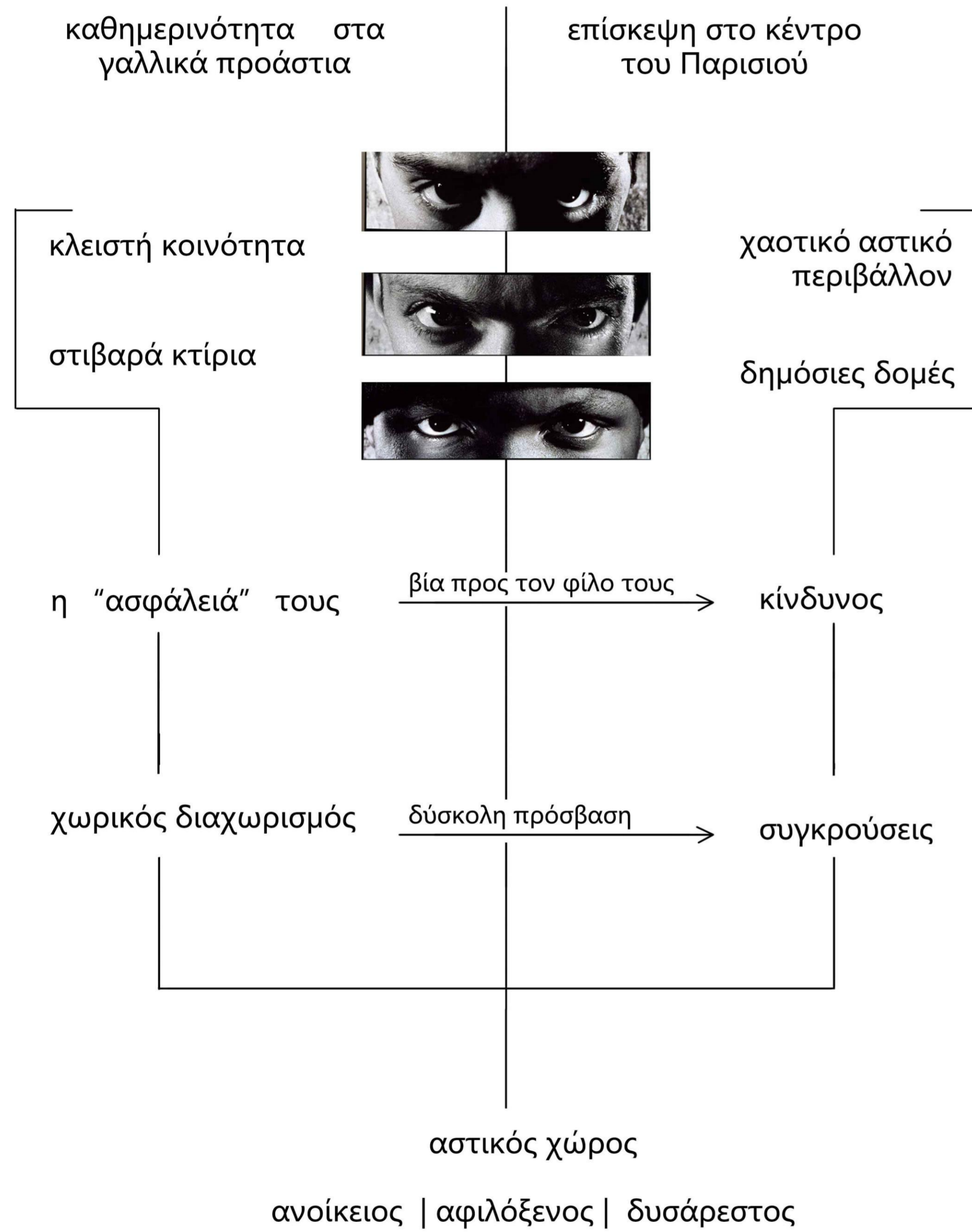
Ένταση, Δράση



Αίσθημα κινδύνου
Πόλη που "κοιμάται"



δράση
ο θεατής προσηλωμένος



Μ
Π
Ρ
Ο
Υ
Τ
Α
Λ
Ι
Σ
Τ
Ι
Κ
Α
Κ
Τ
Ι
Ρ
Ι
Α
1
9
6
0

3 Rue d'Alentours Chanteloup-les-Vignes



42 Rue des Quertaines Chanteloup-les-Vignes



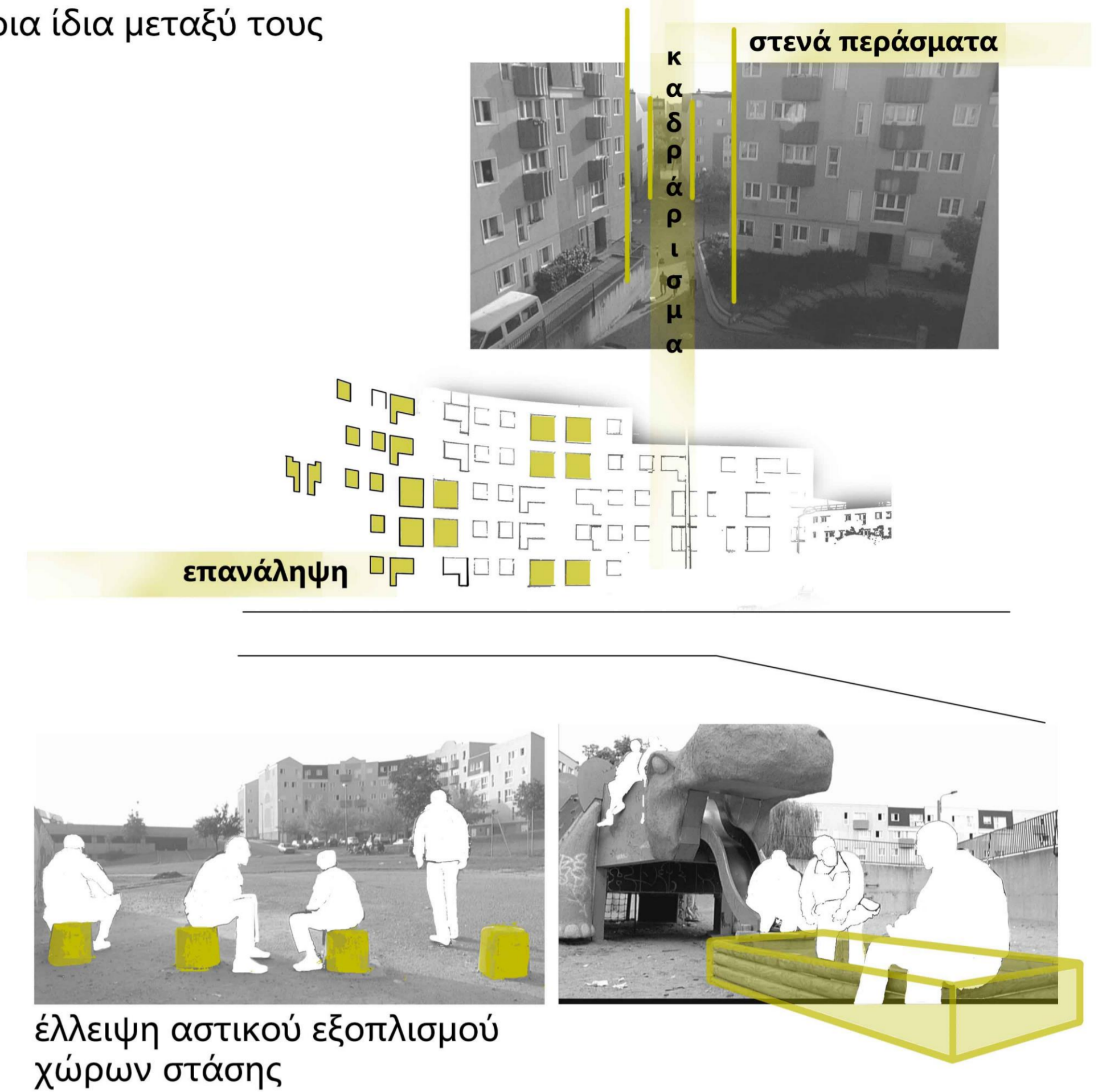
Pl. de la Gare Chanteloup-les-Vignes



CH
AN
TE
LO
UP
L
E
S
V
I
G
N
E
S

Ο Mathieu Kassovitz δεν αφήνει πολλά περιθώρια στον θεατή να αναπτύξει άλλη αντίληψη για τον χώρο. Χρησιμοποιεί όλα τα χωρικά και κινηματογραφικά εργαλεία για να δείξει την στιβαρότητα τόσο σε χωρικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο. Ακόμη και η υποτυπώδης ύπαρξη πρασίνου εξαφανίζεται στην ταινία και επικρατεί το γκρι χρώμα

κτίρια ίδια μεταξύ τους



1. Σαν μια πρώτη ανάγνωση η καθαρότητα και η οργάνωση ενός χώρου που είναι απολύτως σχεδιασμένος και "καθαρός" όσον αφορά τις γεωμετρίες και τον διαχωρισμό του ανοιχτού και του κλειστού μπορεί να δώσει την αίσθηση της ισορροπίας και της καθαρότητας στον θεατή

2. Σε δεύτερη φάση είναι εμφανές πως ο σχεδιασμός του διαμερίσματος ενισχύει τα όρια και τον διαχωρισμό από τον υπόλοιπο αστικό χώρο.

Χαρακτηρίζεται από εσωστρέφεια σε σημείο που δίνει την αίσθηση ότι αν βρίσκεσαι εκεί δεν μπορείς να δεις έξω από αυτό το "block"

Ακόμη και ως θεατής λοιπόν μεταφέρεται η αίσθηση ότι είσαι εγκλωβισμένος στον χώρο αυτό

- Πώς λειτουργούν συνδυαστικά ;
- Παραποιούν τις πραγματικές συνθήκες του αστικού χώρου ;
- Σε τι βαθμό ; Είναι σαφές στον θεατή ;

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΦΩΣ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ

ΜΟΝΤΑΖ

ΟΠΤΙΚΕΣ ΜΑΖΕΣ

- Τονίζονται οι κοινωνικές αντιθέσεις

- Παρουσιάζονται οι κακές συνθήκες και η βία των προαστίων και αποκρύπτεται η όμορφη όψη του Παρισιού.

- Δίνεται μεγάλη έμφαση στην περιθωριοποίηση, την υποβάθμιση, τον ρατσισμό και την βία που κυριαρχεί στα προάστια καθώς και στα μειονεκτήματα του αστικού περιβάλλοντος.

- Αυτό εκφράζεται και χωρικά. Μίζερη και εσωστρεφής περιοχή, χωρίς πράσινο. Ευδιάκριτες οι υλικότητες και ο κακός σχεδιασμός που προσδίδει σκληρότητα στον χώρο.

- Μέσω του μοντάζ παραποιείται ο χώρος καθώς παρουσιάζεται όσο πιο δυστοπικά γίνεται. Γι' αυτό και επιλέγεται η συγκεκριμένη τοποθεσία, που παρουσιάζει πολλά μπρουταλιστικά χωρικά στοιχεία αποτελώντας εν τέλει ένα παράδειγμα προς αποφυγή.

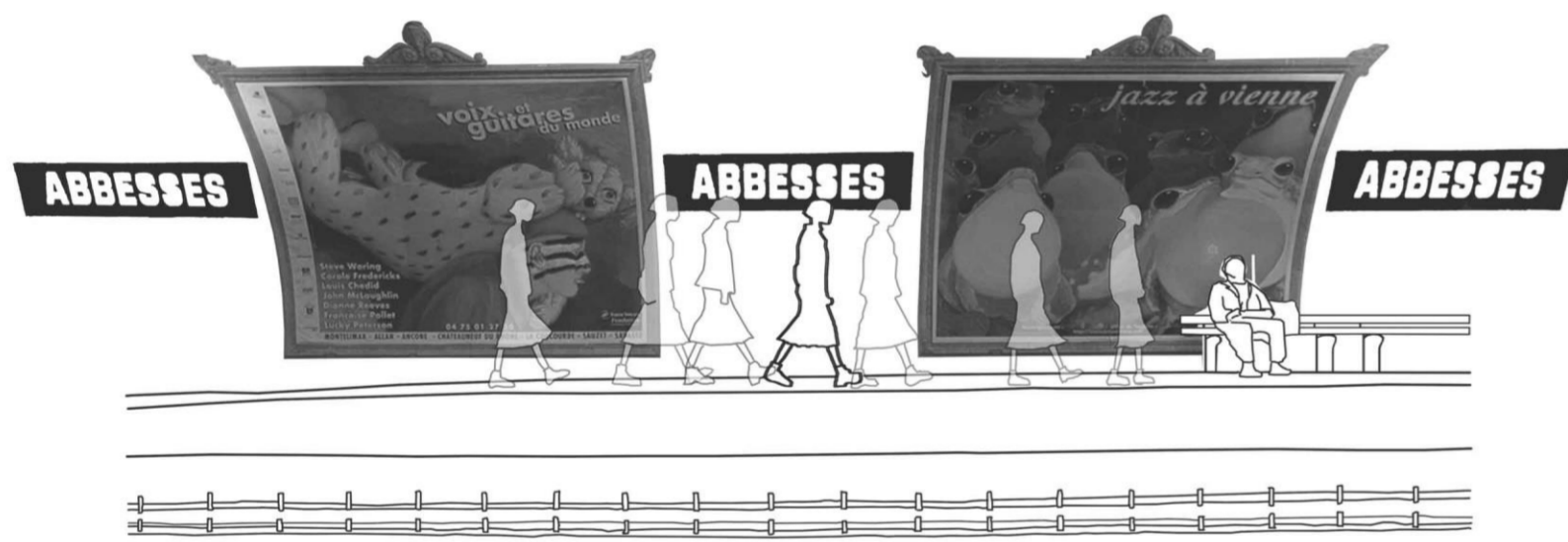
ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΒΙΑΣ | ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ ΠΟΛΗ | ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΗ ΠΟΛΗ

σ ύ γ κ ρ ι σ η

1. **Amélie** : πόλη γεμάτη χρώμα, φιλική

έμφαση στην μνήμη : Τονίζεται η γαλλική αρχιτεκτονική και η ιστορία μέσω των σκηνών σε τοπόσημα και δημοφιλή σημεία της πόλης

ΠΟΛΗ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ | ΑΙΣΙΟΔΟΞΗ ΠΟΛΗ



Pont des Arts **τοπόσημα**



2. **Midnight in Paris**: πόλη ιστορική, με πολλούς πόλους έλξης

έμφαση στην οπτική του **flaneur**: Έντονο το στοιχείο της περιπλάνησης και μια δόση σουρεαλισμού που επιτρέπει στον πρωταγωνιστή να βιώνει καταστάσεις από το παρελθόν, του Παρισιού της Belle Époque -Συνάντηση με καλλιτέχνες - βίωμα που οι άλλοι δεν αντιλαμβάνονται

ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ | ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΟΛΗ



Και στις δύο περιπτώσεις 1 και 2 έχουμε μια παρόμοια προσέγγιση του Παρισιού ως μια πόλη φωτεινή και μια αφήγηση που εντάσσεται στην λογική του μαγικού ρεαλισμού⁵⁰ : υπάρχουν ανεξήγητα και φανταστικά στοιχεία που μόνο οι πρωταγωνιστές μπορούν να βιώσουν

"ΜΑΓΙΚΗ" ΠΟΛΗ

3. **La Haine**:

ΠΟΛΗ ΤΗΣ ΒΙΑΣ | ΣΚΟΤΕΙΝΗ ΠΟΛΗ
| ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ ΠΟΛΗ



πολύ έντονη η αντίθεση στο πώς παρουσιάζεται η πόλη

στις περιπτώσεις 1 και 2 τονίζονται τα τοπόσημα και τα ποιοτικά στοιχεία του χώρου αναδεικνύεται η ταυτότητα της πόλης

στην περίπτωση 3 αν δεν αναφερόταν στους διαλόγους η τοποθεσία, δεν θα ήταν εμφανές ότι η ταινία γυρίστηκε στο Παρίσι καθώς τονίζονται μόνο τα αρνητικά χωρικά στοιχεία σαν ένα παράδειγμα προς αποφυγή

ανάγκη για την **αποκωδικοποίηση** των χωρικών στοιχείων ποιες ποιότητες υπάρχουν στον χώρο και ποιες τις προσθέτει (η αφαιρεί) ο δημιουργός

⁵⁰ Λογοτεχνικό κίνημα του 20ου αιώνα : ανάδειξη του μη πραγματικού σαν κάτι συνηθισμένο, με φανταστικά στοιχεία και εμπειρίες που βιώνουν μόνο οι χαρακτήρες της ιστορίας

Σ Τ Μ Π Ε Ρ Α Σ Μ Α Τ Α

Ο αστικός χώρος αναπαράγεται ή ξαναδημιουργείται ;

Όπως σημειώθηκε και στο κεφάλαιο 2, υπάρχουν διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις σε σχέση με αυτό, που αν και αντίθετες, είναι βάσιμες επομένως δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ως σωστές ή λάθος. Σε συνέχεια της αντικειμενικής παράθεσης των χωρικών δεδομένων, για κάθε case study διατυπώθηκαν διαφορετικές ερμηνείες του ίδιου θέματος, συχνά αντικρουόμενες ή εστιασμένες σε διαφορετικά στοιχεία του χώρου και της υπόθεσης, γεγονός που μαρτυρά την πολυπλοκότητα στην σχέση αρχιτεκτονικής - κινηματογράφου. Ταυτόχρονα, μέσα από αυτό το τρίπτυχο ξετυλίγεται το ενδιαφέρον που κρύβει η αποκωδικοποίηση αυτής της σχέσης όσον αφορά την άντληση πληροφοριών, αλλά και την απάντηση στο τι βαθμό αλήθειας περιέχουν αυτές οι αφηγήσεις: αν πρόκειται για την αναπαραγωγή της αστικής ζωής στην οθόνη ή για την δημιουργία μιας ψευδαίσθησης.

Υπάρχουν ταινίες με πρωταγωνιστή την πόλη, και σαν στόχο την αποτύπωση της αστικής εμπειρίας. Αυτή η κατηγορία ταινιών, που ακολουθούν τη λογική του ντοκιμαντέρ, ή είναι σκηνοθετική επιλογή -π.χ. Andrei Tarkovsky- το να μην παραποιούν αυτό που καταγράφει η κάμερα, προκειμένου να έχουμε μια αναπαράσταση του χώρου, συντάσσουν ένα έργο που μπορεί να αποτελέσει πηγή πληροφοριών ή ντοκουμέντο. Σαν μια παλιά κινούμενη εικόνα της πόλης που περιέχει τον χρόνο και τον ρυθμό που επικρατούσε τις στιγμές της καταγραφής.

Η πιο συχνή περίπτωση όμως, όπως προέκυψε και από τα case studies, είναι η επιλογή του χώρου που θα κινηματογραφηθεί, να γίνεται με βάση το τι θέλει να πετύχει ο δημιουργός - σκηνοθέτης. Όταν χώρος και κίνηση ταιριάζουν, αλληλοσυμπληρώνονται και δημιουργούν μια δυναμική ικανή να παραποιήσει αρκετά τον χώρο. Αυτό συμβαίνει γιατί αντιλαμβανόμαστε την αστική πραγματικότητα μέσα από μικρά σενάρια και αφηγήσεις που ανήκουν στο φαντασιακό καθώς είναι στημένα και επινοημένα. Ακόμη και σε περιπτώσεις ταινιών που βασίζονται σε πραγματική ιστορία, έχουμε μια προσπάθεια αντιγραφής του τι συνέβη, άρα της αντιγραφής ή αναπροσαρμογής του χώρου σε μια άλλη χρονική στιγμή. Η αφήγηση ενισχύει την εικόνα του χώρου και είναι επόμενο ο θεατής να χτίζει μια εικόνα για τον χώρο η οποία μέχρι το τέλος της ταινίας επιβεβαιώνεται ή αλλάζει και καταλήγει σε ένα συμπέρασμα.

Αυτό το συμπέρασμα πόσο κοινό είναι με το συμπέρασμα που θα προέκυπτε αν ο θεατής επισκεπτόταν τον χώρο ;

Η απάντηση διαφέρει από περίπτωση σε περίπτωση. Εξαρτάται και από τα χωρικά στοιχεία που προβάλλονται αλλά και από τον ίδιο τον θεατή. Η αντίληψη συνδέεται άμεσα με την μνήμη άρα είναι εν μέρει υποκειμενική. Συσχετίζεται με άλλες χωρικές εμπειρίες του θεατή, με τις οποίες γίνεται αυτομάτως μια σύγκριση - που σαν συνθήκη επίσης παραποιεί την ουσία του χώρου. Συνδέεται επίσης με τα ενδιαφέροντα, το πόσο παρατηρητικός είναι, το πόσο ταυτίζεται ή όχι με τους χαρακτήρες της ταινίας. Η ταύτιση βάζει τον θεατή "στην θέση του άλλου" άρα αποτελεί μια εμπειρία - ψευδαίσθηση που μεταφέρεται και στο χωρικό περιβάλλον που τοποθετείται η δράση.

Επομένως στις περισσότερες ταινίες, η πλοκή δίνει στον χώρο νέα χαρακτηριστικά, τον συνδέει με τους χαρακτήρες της και μέσω των κατάλληλων εργαλείων προσαρμόζει τα δεδομένα του πραγματικού χώρου στο σενάριο. Έτσι χτίζεται ένας σκελετός πάνω στον οποίο προστίθενται και αφαιρούνται πληροφορίες, οι οποίες τίθενται σε επεξεργασία ξανά και ξανά μέχρι το τελικό αποτέλεσμα.

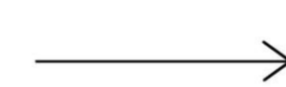
Δεν θα ήταν ορθό να διατυπωθεί πως έχουμε επαναδημιουργία του χώρου, από την στιγμή που στα περισσότερα κινηματογραφικά έργα υπάρχουν αναγνωρίσιμες τοποθεσίες. Ούτε όμως και για αναπαράσταση, γιατί το βίωμα και η αστική εμπειρία είναι κάτι που δεν μπορούν να αποτυπωθούν και να μεταδοθούν αυτούσια. Περιλαμβάνουν πάρα πολλούς παράγοντες και άπειρα ερεθίσματα. Όπου ενεργοποιείται η επιλεκτική όραση - ακοή στον πραγματικό χώρο, δρα και το μοντάζ στον κινηματογραφημένο χώρο, και η δύναμη του είναι αδιαμφισβήτητη. Παρόλο που οι δυνατότητες αυτές μπορεί να παραπλανήσουν και να διαστρεβλώσουν τον χώρο είναι ταυτόχρονα το κλειδί για την δημιουργία μιας προσομοίωσης της αστικής εμπειρίας. Όλα εξαρτώνται από το πώς θα χρησιμοποιηθούν και με τι σκοπό. Επομένως για να αποβεί αποδοτική η αμφίδρομη σχέση αστικού και κινηματογράφου τόσο ως πηγή άντλησης πληροφοριών όσο και ως εργαλείο επαναξιολόγησης και σχεδιασμού του χώρου, θα πρέπει να γίνει το απαραίτητο φιλτράρισμα και να ξεκαθαρίσει το κατά πόσο ο χώρος αναπαράγεται ως έχει ή ξαναδημιουργείται στην εκάστοτε περίπτωση. Το μοναδικό στοιχείο του χώρου που μέσω του μοντάζ αλλά και των υπόλοιπων ρυθμιστικών εργαλείων που δημιουργείται και κατασκευάζεται σε κάθε κινηματογραφικό έργο είναι η ατμόσφαιρα.

Ο αστικός χώρος: Ηθοποιός στον κινηματογράφο

Αναλύοντας τα χωρικά και κοινωνικά δεδομένα των πόλεων, και συγκρίνοντας την αντίληψη που διαμορφώνει η κάθε ταινία στον θεατή για το αστικό περιβάλλον που καταγράφει - ή χρησιμοποιεί- συμπεραίνουμε πως η έβδομη τέχνη έχει τεράστια δυναμική στο να μεταδώσει πληροφορίες, με τους όρους που θέτει ο δημιουργός της. Ταυτόχρονα η επιλογή του αστικού χώρου που θα φιλοξενήσει τη δράση αποτελεί καθοριστική απόφαση για το αποτέλεσμα και την τελική διαμόρφωση της αφήγησης. Αυτό καθιστά τον αστικό χώρο έναν από τους βασικούς συντελεστές της ταινίας και θα μπορούσε να παρομοιαστεί με έναν ηθοποιό. Όπως ακριβώς ένας ηθοποιός μεταμορφώνεται μέσα στην οθόνη και αναλαμβάνει τον ρόλο που του έχει δώσει ο δημιουργός - σκηνοθέτης. Η λέξη ρόλος έχει και κυριολεκτική αλλά και μεταφορική έννοια σε αυτή την περίπτωση:

- Αφορά τον ρόλο σαν υποκριτική, το πώς δρα, πώς ενσωματώνεται και βοηθά στην εξέλιξη της πλοκής και μπορεί να είναι ακόμα και βασικός πρωταγωνιστής της ταινίας.

- Διαδραματίζει ταυτόχρονα σημαντικό ρόλο με την έννοια της σημασίας, δηλαδή το πόσο βασικό παράγοντα αποτελεί η επιλογή της τοποθεσίας κατά το γύρισμα μιας ταινίας. Θα βοηθήσει ή θα δυσκολέψει την ροή και την αφήγηση, θα προσελκύσει ή θα απωθήσει, θα γοητεύσει ή θα αφήσει αδιάφορο το κοινό, θα αναδείξει κάποια σημεία του χώρου -ή θα τα δυσφημίσει αντίστοιχα- και τελικά θα δώσει έναν χαρακτήρα στον χώρο, μια μορφή στην οποία μπορεί να μεταμορφωθεί.



Ο ηθοποιός κάποιες φορές έχει κοινά με τον χαρακτήρα που υποδύεται, ενώ άλλες μεταμορφώνεται σε κάτι που δεν είναι.

Αντίστοιχα ο κινηματογραφημένος χώρος, κάποιες φορές ταυτίζεται με τον πραγματικό, ενώ σε άλλες περιπτώσεις προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της ταινίας και παραποιείται.



Όσο σημαντική είναι η αρχιτεκτονική και ο αστικός χώρος για την παραγωγή μιας ταινίας αντίστοιχα ο κινηματογράφος μπορεί να αποτελέσει βασική πηγή έμπνευσης και άντλησης εργαλείων για τον αρχιτέκτονα και το έργο του, ό,τι κι αν αυτό περιλαμβάνει. Έχει συμβεί ήδη και από τα πρώτα έργα που δημοσιεύτηκαν και επηρέασαν σημαντικά πολλούς αρχιτέκτονες, όμως δεν παύει να αποτελεί μια σχέση που εξελίσσεται διαρκώς, και άρα η εργαλειοθήκη που προκύπτει εμπλουτίζεται διαρκώς.

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΤΕΛΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΛΗ Η ΑΙΣΘΗΣΗ ΠΟΥ ΑΦΗΝΕΙ

Η ταινία είναι μια χωροχρονική αφήγηση και η αντίληψη του θεατή συνήθως διαμορφώνεται στο τέλος σαν σύνολο.

Στις περισσότερες ταινίες, το τέλος περιλαμβάνει την πιο έντονη δράση -ακόμα και αν είναι σε ήπιους τόνους δεν παύει να είναι δράση- και το πιο έντονο **συγκινησιακό φορτίο**.

Ο θεατής παρακολουθεί, και περιμένει να δει την **εξέλιξη** της πλοκής- το τι θα γίνει μετά.

Στις τελευταίες σκηνές, ολοκληρώνεται το νόημα, ο χώρος και η αντίληψη του θεατή

- Αν το τέλος ενθουσιάσει και ικανοποιήσει τις προσδοκίες του θεατή, αυτομάτως ό,τι έχει σκεφτεί κατά την διάρκεια της ταινίας συμπεριλαμβανομένου και του **ΧΩΡΟΥ** αποκτά αμέσως περισσότερο **ΝΟΗΜΑ**

- Αν το τέλος δεν αρέσει, όλη η ταινία και **Ο ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ** τίθεται κατά κάποιο τρόπο υπό **ΑΜΦΙΣΒΗΤΗΣΗ**, και προκύπτουν ερωτήματα

Το βασικότερο είναι το τι αίσθηση αφήνει συνολικά το αστικό περιβάλλον, και αυτή ξεκινάει να διαμορφώνεται στην αρχή και ολοκληρώνεται στο τέλος.

Εξαρτώμενη από πολλούς παράγοντες, η αισθητηριακή αντίληψη της πόλης που προκύπτει από το κινηματογραφικό υπόβαθρο εμπεριέχει μεγάλο κομμάτι **υποκειμενικότητας** όμως η τελική της διαμόρφωση που γίνεται στο τέλος και επηρεάζεται από το τέλος σε κοινό χρονικό πλαίσιο.

Όσον αφορά τα χωρικά δεδομένα, και τη χρήση του ως μέσο άντλησης πληροφοριών, θα πρέπει η ανάλυση να είναι αντικειμενική.

Το τέλος όμως - θα μπορούσαμε να το μεταφράσουμε στον αρχιτεκτονικό χώρο σαν **το αποτέλεσμα**, δηλαδή το τι στόχους έχει ένας αρχιτέκτονας - που θα καταλήξει το χωρικό σενάριο που κατασκευάζει και ποιους θα προσελκύσει. Έτσι θα αποτελέσει και αυτό ένα **εργαλείο** όχι τόσο για την ανάλυση, εφόσον εκεί αποζητάμε την αντικειμενικότητα, αλλά για τον σχεδιασμό.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΠΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΝ ΤΗΝ ΑΣΤΙΚΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

κινηματογράφος

Χώρος

Κίνηση

Χρόνος

Α
Ρ
Χ
Ι
Τ
Ε
Κ
Τ
Ο
Ν
Ι
Κ
Η

Δ
Ρ
Α
Σ
Η

ρυθμός της αστικής ζωής
η γρήγορη κίνηση
η βόλτα | περιπλάνηση

Μ
Ν
Η
Μ
Η

τα αποτυπώματα του χρόνου στον χώρο

τα σενάρια για το μέλλον

αρχιτεκτονική και αστικός σχεδιασμός

οπτικά ερεθίσματα

η εικόνα του χώρου
Αναλογία χτισμένου-αστικού κενού
Πυκνότητα και μορφολογία κτιρίων
Χρώμα - Υφές
Χρονική τοποθέτηση - ιστορικότητα

κοινωνικά ερεθίσματα

η ψυχολογία του χώρου
οι επιλογές που έχει κάποιος όταν επισκέπτεται τον χώρο

ηχητικά ερεθίσματα

ο χώρος μέσα από το ηχόγραμμα της περιοχής - ζωντανός χώρος

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ

1. ανάλυση

μέσω της **αφαίρεσης**

αφαίρεση = απομόνωση στοιχείων

άρα διαφορετικά ερεθίσματα κάθε φορά μέσα από ένα υπάρχον χωρικό σενάριο

2. αναγνώριση

των στοιχείων που καθορίζουν την χωρική εμπειρία και διαμορφώνουν την

Ταυτότητα πόλης

3. επανασχεδιασμός

για την βελτίωση των **χωρικών σεναρίων**

έμφαση στην διάδραση & τις διαφορετικές αντιλήψεις του χώρου - **perceived space**

ΕΠΑΝΕΛΕΓΧΟΣ

“If a Million People See My Movie, I Hope They See a Million Different Movies.”

— Quentin Tarantino



Βιβλιογραφία

Ξενογλωσση

- Lamster Mark, *“Architecture and Film”* , Princeton Architectural Press, New York, 2000
- Rem Koolhaas, Bruce Mau, *“S, M, L, XL”* , Monacelli Press, United States, 1995
- Edward T.Hall, *“Hidden Dimension”* , Editions du Seuil, France, 1966
- Kepes G., *“Language of vision”* , Literary Licensing, 1959
- Hulten , Broweus, Van Dijk , *“Sensory Marketing”* , Palgrave macmillan, 2009
- Kevin Lynch, *“The Image of the city”* , MIT Press, 1960
- Georg Simmel, *“The Metropolis and Mental Life”* , The Free Press, New York , 1903
- Charles Baudelaire, *“The Painter of Modern Life”* , Phaidon Press, 1995
- Peter Wollen, *“Paris Hollywood: Writings on Film”* , Verso , New York and London, 2002
- Peter Zumthor, *“Atmospheres”* , Birkhäuser Architecture, 2006
- Wigley Mark, *“Architecture of Atmosphere”* Daidalos, τευχ.68 , 1998
- Lefebvre, Henry, *“ The production of space”* , Blackwell, Oxford, 1974
- Soja Edward, *“Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places”* , Blackwell Publishers, 1966
- Tschumi Bernard, *“Architecture and disjunction”* MIT Press, USA , 1996
- Kristin Thompson, David Bordwell, *“Film History : An introduction”* , Mcgraw Hill Higher Education 2002
- Eisenstein M. Sergei, Μτφρ .Παναγιωτόπουλος Ν., Σφήκας Κ. *“Η μορφή του φιλμ”* , ΑΙΓΟΚΕΡΩΣ Αθήνα, 2003
- Lev Vladimirovich Kuleshov, *“Kuleshov on Film : Writings of Lev Kuleshov”* , Univ of California Pr, 1975
- Andrei Tarkovsky, *“Sculpting in Time”* , UNIVERSITY OF TEXAS PRESS, 1996
- Walter Benjamin, μτφρ. Κουτρόβικ Δ. *“Δοκίμια για την Τέχνη”* , Κάλβος, 1978
- Jean-Luc Godard, *Godard on Godard: Critical writings”* New York: Da Capo Press, 1986

Ελληνική

- Βύρωνας Ιωάννου, *“Πολεοδομικός Σχεδιασμός και Αρχιτεκτονική της Πόλης”* , Επίκεντρο , 2014
- Γ. Χατζηγώγας, *“Το σινεμά του αρχιτέκτονα”* , University Studio Press, 2005
- Ά . Πούπου, Ε. Σηφάκη, Α. Νικολαΐδου, *“Πόλη και κινηματογράφος: Θεωρητικές και μεθοδολογικές προσεγγίσεις”* , ΝΗΣΟΣ, 2011

Ερευνητικές

- Ανδριανάκη Αργυρώ, Ερευνητική εργασία, (2020) “Αστική περιήγηση στο City Branding 2.0”
- Νιασούδη Δήμητρα, Φιλμική απεικόνιση των πόλεων: Η περίπτωση της Αθήνας τις δεκαετίες 1950 και 1960, 2019

Διατριβές

- Κ Χατζηφραγκιός-Μακρυδάκης, “Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο”, 2010

Άρθρα

- Borer, M. , The Location of Culture: The Urban Culturalist Perspective. City & Community. 5, 2006
- Foucault Michel, "Of Other Spaces, Heterotopias." in Architecture, Mouvement, Continuité 5,1984
- Hans Richter, The Film as an Original Art Form, CAA,1951
- Robert Mallet-Stevens Robert., Le Cinema et les arts: L'Architecture, Les Cahiers du Mois-Cinema, 1925
- Anthony Vidler “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary” Assemblage, No. 210 ,Cambridge: The MIT Press, 1993
- Ο. Βενετσιάνου, Ν. Μπαζαίου[2005], Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο, Αρχιτέκτονες 53, 2005

Στιγμιότυπα από τις ταινίες :

Trainspotting | Danny Boyle | 1996

Chungking Express | Kar Wai Wong | 1994

Medianeras | Gustavo Tarreto | 1011

La Haine | Mathieu Kassovitz | 1995

Midnight in Paris | Woody Allen | 2011

Amélie | Jean-Pierre Jeunet | 1001