

Η Αρχιτεκτονική ως Εργαλείο
Κινηματογραφικής
Αφήγησης: Όταν οι Χώροι
Αφηγούνται Ιστορίες



Εριφύλη Γαλούνη

ΠΟΛ.Κ. Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

τίτλος:

Η Αρχιτεκτονική ως Εργαλείο Κινηματογραφικής Αφήγησης:
Όταν οι Χώροι Αφηγούνται Ιστορίες

φοιτήτρια:

Εριφύλη Γαλούνη

υπευθ. καθ.:

Δημητριος Ανδρεαδάκης

σχολή:

ΠΟΛ.Κ. Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

μάθημα:

Διάλεξη 9^{ου} Εξαμήνου

Μάρτιος 2024-25

“Architecture exists, like cinema, in the dimension of time and movement.”

Jean Nouvel

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

0. Περίληψη.	9
1. Εισαγωγή.	11
1.1 Επισκόπηση της αρχιτεκτονικής σκέψης και της σχέσης της με τον κινηματογράφο.	13
1.2 Ορισμός βασικών όρων.	18
1.3 Σκοπός, σημασία και μέθοδος της μελέτης.	20
2. Θεωρητικό πλαίσιο	25
2.1 Διερεύνηση της σχέσης της αρχιτεκτονικής θεωρίας με τον κινηματογράφο.	32
2.2 Αρχιτεκτονικά στοιχεία και αφηγηματική δομή.	
2.3 Ανασκόπηση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας	37
3. Παραδείγματα επιρροής της Αρχιτεκτονικής Σκέψης στον Κινηματογράφο.	55
3.1 <<Metropolis>> 1927. Ο κινηματογράφος του Fritz Lang και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	57
3.2 <<Rear Window>> (1954). Ο κινηματογράφος του Alfred Hitchcock και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	69
3.3 << Throne of Blood >> (1957). Ο κινηματογράφος του Akira Kurosawa και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	86

3.4 <<The Draughtsman's Contract>> (1982).	
Ο κινηματογράφος του Peter Greenaway και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	94
3.5 <<The Lighthouse>> (2019).	
Ο κινηματογράφος του Robert Eggers και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	104
3.6 <<Midsommar>> (2019).	
Ο κινηματογράφος του Ari Aster και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.	113
4. Συγκριτική Ανάλυση	121
4.1 Σύνθεση ευρημάτων από κάθε περιπτωσιολογική μελέτη.	122
4.2 Συμπεράσματα.	127
5. Βιβλιογραφία.	132

0. ΠΕΡΙΛΗΨΗ:

Η ερευνητική εργασία διερευνά την περίπλοκη και συγκοινωνούσα σχέση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, δίνοντας έμφαση στην αρχιτεκτονική σκέψη μέσα στην κινηματογραφική διαδικασία.

Η εργασία ξεκινά με τη δημιουργία ενός θεωρητικού πλαισίου που συνδέει την αρχιτεκτονική με την κινηματογραφική τέχνη. Διερευνά, το πώς οι σκηνοθέτες και οι παραγωγοί μιας ταινίας, χρησιμοποιούν το χώρο, τη δομή και το σχεδιασμό για να μεταφέρουν θέματα, συναισθήματα και την ανάπτυξη του χαρακτήρα. Η ανάλυση έχει τις ρίζες της στην ιδέα ότι και οι δύο κλάδοι μοιράζονται έναν κοινό στόχο: να δημιουργήσουν συναρπαστικά περιβάλλοντα που εμπλέκουν τον θεατή-χρήστη με τον περίγυρό του. Αρχές της κινηματογραφίας, όπως το καδράρισμα, ο φωτισμός, η προοπτική, η κίνηση και το storyboard (εικονογραφήσεις, αφηγήσεις), μοιάζουν να είναι επηρεασμένοι από μεθόδους του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, όπως και το αντίστροφο. Αναλύοντας τους τρόπους με τους οποίους οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν την οπτική αφήγηση για να προκαλέσουν συναισθήματα, να μεταδώσουν μηνύματα και να δημιουργήσουν καθηλωτικές και θεαματικές εμπειρίες, η μελέτη αυτή αποκαλύπτει την παράλληλη σχέση των δύο πεδίων, καθώς και οι αρχιτέκτονες εφαρμόζουν παρόμοιες τεχνικές για να ενισχύσουν τη λειτουργικότητα μέσω της προσομοίωσης, αλλά και την αισθητική και συνθετική ευρηματικότητα των σχεδίων και των έργων τους.

Μέσω μιας συγκριτικής ανάλυσης βασικών στοιχείων και παραδειγμάτων από τον κινηματογράφο, θα αποκαλυφθούν πιθανές συνέργειες μεταξύ κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής στη διαμόρφωση και βελτίωση των ανθρώπινων εμπειριών μέσα στα δομημένα περιβάλλοντα. Σκοπός είναι να αποδειχθεί, ότι η αρχιτεκτονική δεν είναι απλώς ένα σκηνικό, αλλά ένα κρίσιμο στοιχείο που διαμορφώνει την εμπειρία του θεατή και σχηματίζει το όραμα του σκηνοθέτη. Η μελέτη επικεντρώνεται σε πέντε χαρακτηριστικές ταινίες γνωστές για τα ισχυρά αρχιτεκτονικά θέματα: *Metropolis* (1927), *Rear Window* (1954), *Throne of Blood* (1957), *The Draughtsman's Contract* (1982), *The Lighthouse* (2019), *Midsommar* (2019).

SUMMARY:

The research paper explores the complex and interconnected relationship between architecture and cinema, with an emphasis on architectural thinking within the cinematic process.

The paper begins by establishing a theoretical framework linking architecture and cinematic art. It explores, how directors and producers of a film, use space, structure and design to convey themes, emotions and character development. The analysis is rooted in the idea that both disciplines share a common goal: to create compelling environments that engage the viewer-user with their surroundings. Principles of filmmaking, such as framing, lighting, perspective, movement and storyboarding (illustrations, narratives), seem to be influenced by methods of architectural design, and vice versa. By analyzing the ways in which filmmakers use visual storytelling to evoke emotions, convey messages, and create immersive and spectacular experiences, this study reveals the parallel relationship between the two fields, as architects apply similar techniques to enhance functionality through simulation, as well as the aesthetic and compositional inventiveness of their designs and projects.

Through a comparative analysis of key elements and examples from cinema, possible synergies between cinema and architecture in shaping and improving human experiences within built environments will be revealed. The aim is to demonstrate that architecture is not just a setting, but a critical element that shapes the viewer's experience and forms the director's vision. The study focuses on five distinctive films known for their strong architectural themes: *Metropolis* (1927), *Rear Window* (1954), *Throne of Blood* 1957, *The Draughtsman's Contract* (1982), *The Lighthouse* (2019), *Midsommar* (2019).

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ



WARNING (2023) (gkustomkuhl).

Σύνοψη 1^{ου} Κεφαλαίου:

Το πρώτο κεφάλαιο παρέχει μια επισκόπηση της διασταύρωσης μεταξύ αρχιτεκτονικής σκέψης και κινηματογράφου. Διερευνά πώς η αρχιτεκτονική, ως φυσικό και εννοιολογικό πλαίσιο, παίζει καθοριστικό ρόλο στην κινηματογραφική αφήγηση. Το κεφάλαιο διαπιστώνει ότι η αρχιτεκτονική δεν είναι απλώς ένα σκηνικό στις ταινίες, αλλά ένα ενεργό αφηγηματικό μέσο που διαμορφώνει τη διάθεση, τα θέματα και την εξέλιξη μιας ιστορίας. Εξετάζοντας τη σχέση μεταξύ του χωρικού σχεδιασμού και της κινηματογραφικής γλώσσας, το κεφάλαιο θέτει τα θεμέλια για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι χώροι μπορούν να προκαλέσουν συναισθήματα, να αντανακλούν την ψυχολογία των χαρακτήρων και να ενισχύσουν την αφήγηση. Επίσης αναδεικνύει τις ιστορικές και θεωρητικές συνδέσεις μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, τονίζοντας πώς και οι δύο κλάδοι μοιράζονται την εστίαση στη σύνθεση, την προοπτική και τον χειρισμό του χώρου και του χρόνου.

Βασικοί όροι:

Χωρικές αφηγήσεις: Η ιδέα ότι οι χώροι μπορούν να μεταφέρουν συναισθήματα, θέματα και την ανάπτυξη χαρακτήρων μέσω του σχεδιασμού και της διάταξής τους.

Κινηματογραφικός χώρος: Πώς οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν αρχιτεκτονικά στοιχεία για να δημιουργήσουν καθηλωτικά περιβάλλοντα που ενισχύουν την εμπειρία του θεατή.

Κινηματογραφική αφήγηση: Τεχνικές που χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο για την οπτική και συναισθηματική μεταφορά αφηγήσεων.

Χωροταξικός σχεδιασμός: Η διάταξη των φυσικών χώρων για να επηρεάσει την αντίληψη και την αλληλεπίδραση.

Αφηγηματική αρχιτεκτονική: Η αντίληψη ότι τα κτίρια και οι χώροι μπορούν να αφηγηθούν ιστορίες ή να προκαλέσουν συγκεκριμένα συναισθήματα.

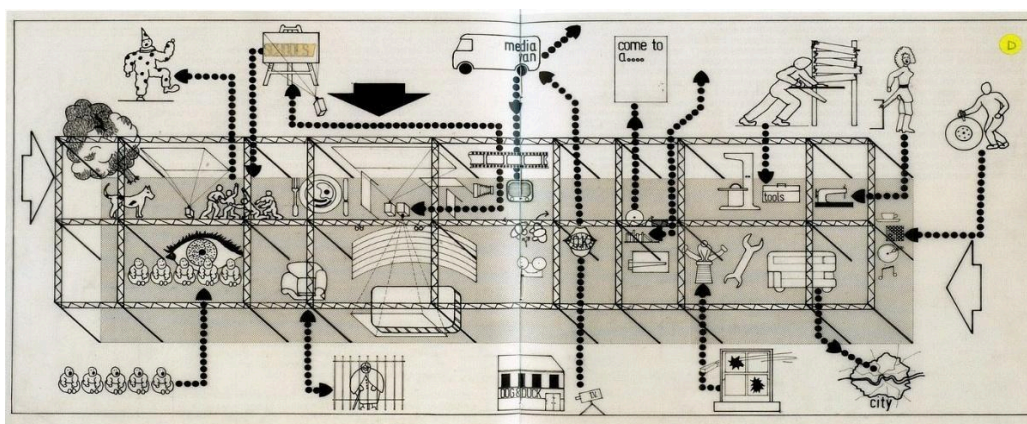
Οπτική γλώσσα: Η χρήση οπτικών στοιχείων (όπως το χρώμα, η μορφή, η υφή) για την επικοινωνία ιδεών τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στον κινηματογράφο.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ:

1.1 Επισκόπηση της αρχιτεκτονικής σκέψης και της σχέσης της με τον κινηματογράφο.

Η σχέση μεταξύ της αρχιτεκτονικής σκέψης και του κινηματογράφου είναι ένας πλούσιος και πολύπλευρος διάλογος που διερευνά πώς και οι δύο κλάδοι επηρεάζουν και αντικατοπτρίζουν ο ένας τον άλλον. Η αρχιτεκτονική, ως μορφή χωρικής τέχνης, παρέχει το φυσικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εκτυλίσσονται οι κινηματογραφικές αφηγήσεις, ενώ ο κινηματογράφος προσφέρει ένα δυναμικό μέσο μέσω του οποίου οι αρχιτεκτονικές ιδέες μπορούν να εκφραστούν, να κριθούν και να επανασχεδιαστούν.

Η τέχνη του κινηματογράφου και ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός ή η αρχιτεκτονική σύνθεση, αναφέρονται στη σχέση μεταξύ των τεχνικών και θεωρητικών πτυχών της κινηματογραφικής παραγωγής και του σχεδιασμού των αρχιτεκτονικών χώρων, κατά τη διαδικασία της δημιουργίας και των δύο. Ο τρόπος με τον οποίο οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν αρχιτεκτονικά στοιχεία και μεθόδους στην αφήγησή τους, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο οι αρχιτέκτονες εμπνέονται από κινηματογραφικές τεχνικές στις αναπαραστάσεις και στα σχέδιά τους.



Τα διαγράμματα του έργου Fun Palace του Cedric Price είναι ευανάγνωστα και παρέχουν πληροφορίες σχετικά με τις δραστηριότητες με μία διάθεση κινηματογράφησης

του θεάματος στον αρχιτεκτονικό χώρο.

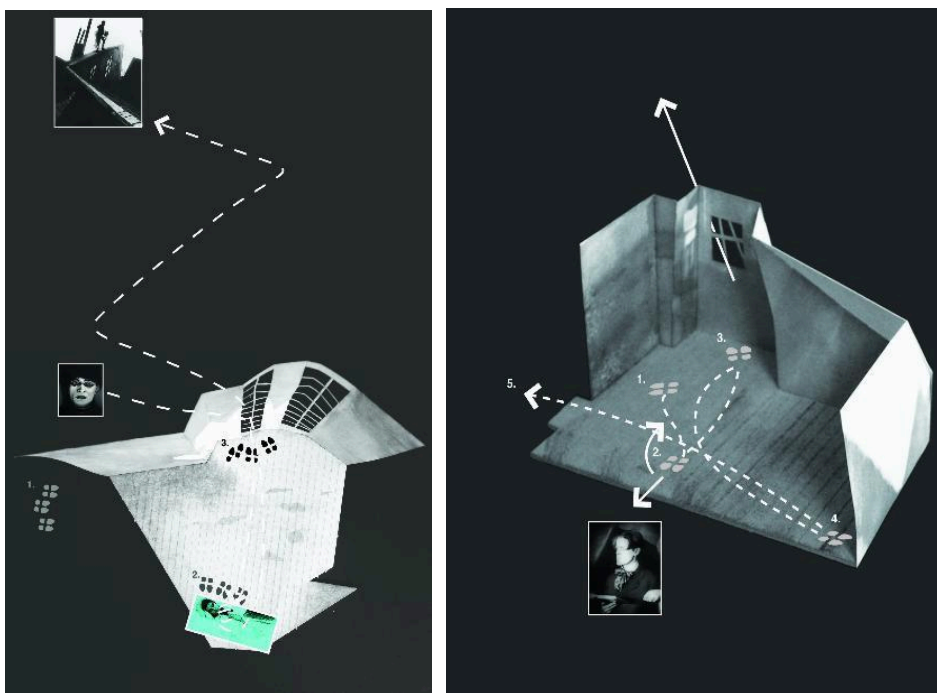
Ο σχεδιασμός του αρχιτεκτονικού περιγύρου ή κελύφους / σκηνικού είναι πολλές φορές κυρίαρχο μέρος της κινηματογραφικής δημιουργίας, καθώς οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν ή μεταπλάθουν συχνά πραγματικούς ή κατασκευασμένους αρχιτεκτονικούς χώρους για να μεταφέρουν νόημα, ατμόσφαιρα και συναίσθημα στις ταινίες τους. Ο σχεδιασμός ενός κτιρίου ή ενός χώρου μπορεί να αντικατοπτρίσει τη διάθεση μιας <<σκηνής ζωής>>, να ενισχύσει την αφήγηση και να δημιουργήσει μια αίσθηση <<τόπου>> για τους χρήστες. Παρομοίως, κινηματογραφικές τεχνικές όπως, καθράρισμα, φωτισμός και κίνηση της κάμερας μπορούν να εμπνεύσουν τους αρχιτέκτονες να επανεξετάσουν τις χωρικές σχέσεις, τα μοτίβα κυκλοφορίας μέσα σε μια σκηνή και την υλικότητα στα σχέδιά τους. Ειδικά σήμερα με την χρήση των μοντέλων προσομοίωσης στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αυτός ο τρόπος εργασίας είναι πιο κοινός από ποτέ.

Charles Jencks, Evolutionary tree to the year 2000, 1969, με αναθεωρήσεις και σημειώσεις, περίπου 1999. Είναι ενδιαφέρονσα η συσχέτισή του με κινηματογραφικά ρεύματα.

Η σχέση μεταξύ κινηματογραφικής τεχνικής και αρχιτεκτονικού σχεδιασμού είναι δυναμική και αμοιβαία, με κάθε κλάδο να επηρεάζει και να ενημερώνει τον άλλο. Μελετώντας αυτή τη διασταύρωση, οι αρχιτέκτονες και οι κινηματογραφιστές μπορούν να αποκτήσουν νέες γνώσεις σχετικά με το πώς ο χώρος και η αφήγηση αλληλεπιδρούν. Θέλοντας να εμβαθύνουμε λίγο στα παραπάνω:

1. Αρχιτεκτονική αναπαράσταση στον κινηματογράφο: Η αρχιτεκτονική χρησιμεύει ως κάτι περισσότερο από ένα απλό σκηνικό στις ταινίες. παίζει συχνά αναπόσπαστο ρόλο στη διαμόρφωση του αφηγηματικού και συναισθηματικού τοπίου μιας ιστορίας. Για παράδειγμα, η σκηνογραφία μπορεί να προκαλέσει συγκεκριμένες ιστορικές περιόδους ή πολιτιστικά πλαίσια, επιτρέποντας στους κινηματογραφιστές να μεταφέρουν το κοινό σε διαφορετικούς χρόνους και τόπους.

2. Η επιρροή των κινηματογραφικών τεχνικών στην αρχιτεκτονική αντίληψη: Η κινηματογραφία έχει τη δύναμη να χειρίζεται το χώρο και την αντίληψη μέσω των γωνιών της κάμερας, του φωτισμού και της κίνησης. Αυτός ο χειρισμός μπορεί να δημιουργήσει μια συναισθηματική απόκριση από τους θεατές που είναι παράλληλη με την εμπειρία τους από τους φυσικούς χώρους στην αρχιτεκτονική. Οι γερμανικές εξπρεσιονιστικές ταινίες όπως το *The Cabinet of Dr. Caligari* χρησιμοποιούν παραμορφωμένα σκηνικά για να προκαλέσουν συναισθήματα ανησυχίας και έντασης, δείχνοντας πώς μπορούν να σχηματοποιηθούν αρχιτεκτονικά στοιχεία για να ενισχύσουν τα αφηγηματικά θέματα.



Κίνηση και μορφοπλασία στο Das Cabinet des Dr. Caligari (1920), Robert Wiene

3. Ο Αστικός Χώρος ως Αφηγηματική Συσκευή: Τα αστικά περιβάλλοντα που απεικονίζονται σε ταινίες συχνά αντικατοπτρίζουν κοινωνικά ζητήματα και πολιτιστική δυναμική. Ο ιταλικός νεορεαλισμός, για παράδειγμα, χρησιμοποιεί αστικά τοπία για να ασκήσει κριτική στη μεταπολεμική κοινωνία προβάλλοντας τους αγώνες της καθημερινής ζωής με φόντο τους δρόμους και τα κτίρια της πόλης. Ταινίες όπως η Ρώμη, η Ανοιχτή Πόλη υπογραμμίζουν πώς η αρχιτεκτονική δεν είναι απλώς ένα σκηνικό αλλά και ένας χαρακτήρας που αλληλεπιδρά με την αφήγηση.

4. Δυστοπικά οράματα: Ο κινηματογράφος εξερευνά συχνά δυστοπικά μέλλοντα όπου η αρχιτεκτονική αντανακλά τις κοινωνικές ανησυχίες για την τεχνολογία και την αστικοποίηση. Το Blade Runner του Ridley Scott παρουσιάζει ένα υβριδικό αστικό τοπίο που συνδυάζει διάφορα αρχιτεκτονικά στυλ για να σχολιάσει την πολυπολιτισμικότητα και την υποβάθμιση του περιβάλλοντος. Τέτοιες

αναπαραστάσεις προκαλούν κριτική σκέψη για σύγχρονα αστικά ζητήματα μέσω της οπτικής αφήγησης τους.



Από τα μοντέλα με φωτισμό LED έως τον τρισδιάστατο σχεδιασμό, οι μινιατούρες της Wētā Workshop ζωντάνεψαν το cyberpunk όραμα του Blade Runner 2049.

5. Ο ρόλος της σκηνογραφίας: Η κατασκευή σκηνικών είναι ζωτικής σημασίας για τη δημιουργία καθηλωτικών κόσμων μέσα στις ταινίες. Οι σκηνοθέτες συχνά συνεργάζονται με αρχιτέκτονες και σχεδιαστές για να διασφαλίσουν ότι το δομημένο περιβάλλον υποστηρίζει αποτελεσματικά τα θεματικά στοιχεία της ταινίας. Εμβληματικά παραδείγματα περιλαμβάνουν τη χρήση συμμετρικών συνθέσεων και ζωντανών χρωμάτων από τον Wes Anderson που δημιουργούν ιδιόρρυθμους αλλά συνεκτικούς κόσμους σε ταινίες όπως το *The Grand Budapest Hotel*. Αυτή η συνεργασία αναδεικνύει πώς η αρχιτεκτονική σκέψη πληροφορεί την κινηματογραφική αισθητική.

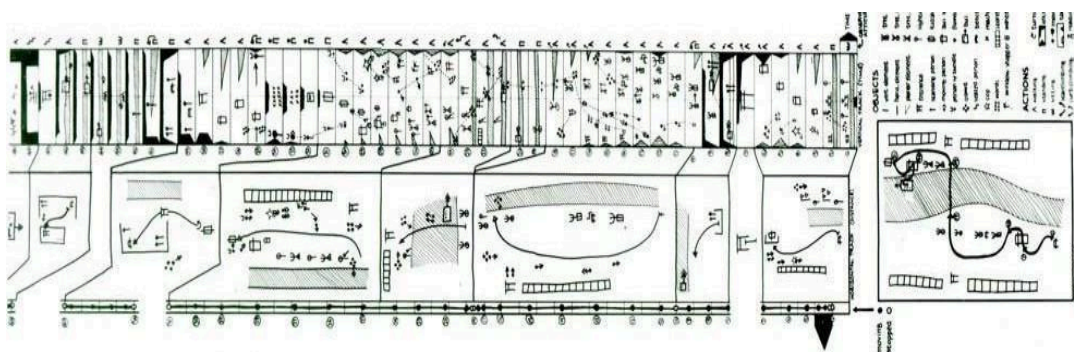
Συνολικά, η διερεύνηση της εφαρμογής κινηματογραφικής τεχνολογίας στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό προσφέρει ένα πλούσιο πεδίο για διεπιστημονική έρευνα και δημιουργική συνεργασία μεταξύ αυτών των δύο μορφών τέχνης.

1.2 Ορισμός βασικών όρων.

Η διασταύρωση της αρχιτεκτονικής θεωρίας και του κινηματογράφου περιλαμβάνει διάφορες θεμελιώδεις έννοιες που μοιράζονται μεταξύ των δύο κλάδων. Παρακάτω είναι οι ορισμοί των βασικών όρων που χρησιμοποιούνται συνήθως και στα δύο πεδία:

Όροι:

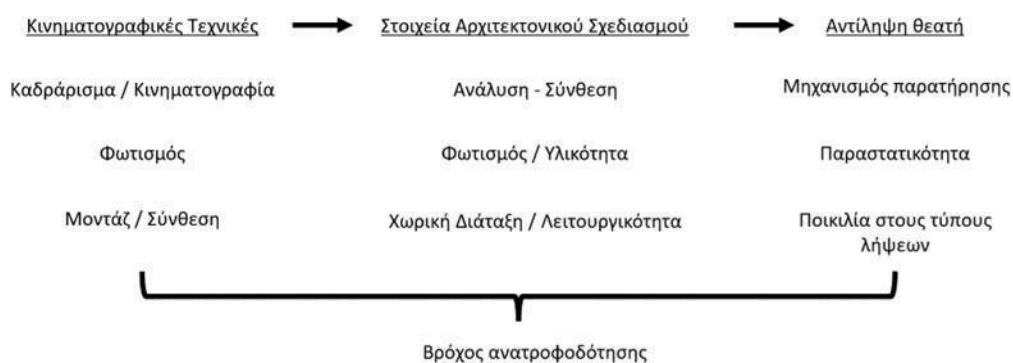
1. Χώρος: Στην αρχιτεκτονική, ο χώρος αναφέρεται στον φυσικό όγκο που δημιουργείται από τις κατασκευές και τη διάταξή τους, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα βιώνουν και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους. Στον κινηματογράφο, ο χώρος κατασκευάζεται μέσω της διαμόρφωσης των πλάνων, των γωνιών της κάμερας και των τεχνικών μοντάζ, δημιουργώντας ένα αφηγηματικό περιβάλλον που καθοδηγεί την αντίληψη του θεατή.
2. Κίνηση: Η αρχιτεκτονική συχνά ενσωματώνει την κίνηση μέσω του σχεδιασμού μονοπατιών και μεταβάσεων μέσα σε ένα δομημένο περιβάλλον, διευκολύνοντας τη ροή και την προσβασιμότητα. Στον κινηματογράφο, η κίνηση απεικονίζεται μέσω της κίνησης των χαρακτήρων και των αντικειμένων στην οθόνη, καθώς και μέσω των κινήσεων της κάμερας που ενισχύουν την αφήγηση.



Lawrence Halprin, Motation Study 1969

3. Φως: Το φως στην αρχιτεκτονική είναι ζωτικής σημασίας για τον καθορισμό των χώρων, την ανάδειξη των υλικών και τη δημιουργία ατμόσφαιρας. Επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο οι χώροι γίνονται αντιληπτοί κατά τις διάφορες ώρες της ημέρας. Στον κινηματογράφο, ο φωτισμός αποτελεί βασικό στοιχείο για τον καθορισμό της διάθεσης, την έμφαση σε θέματα και την καθοδήγηση της προσοχής του κοινού.
4. Ρυθμός: Ο αρχιτεκτονικός ρυθμός αναφέρεται στην επανάληψη στοιχείων (όπως παράθυρα ή κολώνες) που δημιουργούν οπτική αρμονία και δομή σε ένα σχέδιο. Στον κινηματογράφο, ο ρυθμός αφορά το ρυθμό των σκηνών μέσω τεχνικών μοντάζ που επηρεάζουν την αφηγηματική ροή και τον συναισθηματικό αντίκτυπο.
5. Αφήγηση: Στην αρχιτεκτονική, η αφήγηση μπορεί να αναφέρεται στην ιστορία που μεταφέρεται από το σχεδιασμό ενός κτιρίου ή τη σχέση του με το περιβάλλον του. Στον κινηματογράφο, η αφήγηση περιλαμβάνει την ιστορία που παρουσιάζεται μέσω τεχνικών οπτικής αφήγησης που εμπλέκουν τους θεατές συναισθηματικά και διανοητικά.
6. Καδράρισμα: Ο ορισμός διάταξης θέματος και ορίων (ζωγραφική, σινεμά, φωτογραφία), τοποθέτηση της εικόνας μέσα στα οπτικά όρια της φωτογραφικής ή κινηματογραφικής μηχανής.
7. Storyboard: Μια σειρά σχεδίων που παρουσιάζουν την αλληλουχία των σκηνών μιας ταινίας ή σειράς, ιδίως κινουμένων σχεδίων. Οποιαδήποτε ακολουθία σχεδίων ή διαγραμμάτων που απεικονίζουν μια ακολουθία γεγονότων, π.χ. φύλλο ροής μέσω υπολογιστή.

8. Θέαμα: Η εικόνα αντικειμένων ή γεγονότων που βλέπει μπροστά του ο παρατηρητής, ικανή να προξενήσει συναισθηματικές αντιδράσεις. Η δημόσια οργανωμένη παρουσίαση, κυρίως με σκοπό την ψυχαγωγία (δημόσιο θέαμα) η παράσταση καλλιτεχνικού χαρακτήρα, ιδίως θέατρο ή κινηματογράφο.



1.3 Σκοπός, σημασία και μέθοδος της μελέτης.

Ο κινηματογράφος, όπως και η αρχιτεκτονική, χρειάζεται χώρο, φως και κίνηση. Και οι δύο χρησιμοποιούν αυτούς τους πόρους για να προκαλέσουν ορισμένες δράσεις, επομένως, η μελέτη τους είναι θεμελιώδης και για τους δύο κλάδους.

Με βάση τη σημασία και την επιρροή που έχουν η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος, θα αναλύσουμε τους χώρους πέντε ταινιών, προκειμένου να βρούμε παραλληλισμούς με διάφορες αρχιτεκτονικές τάσεις ή έννοιες και να προβληματιστούμε σχετικά με τα αποτελέσματα σε σχέση με την πλοκή. Με τον ίδιο τρόπο, θα μελετηθούν τα μέσα που χρησιμοποιεί ο κινηματογράφος για να παρουσιάσει αυτούς τους χώρους: καδράρισμα, φωτισμός, χρώματα και άλλες πτυχές της σκηνογραφίας που μπορεί να είναι σχετικές με την ερμηνεία.

Μετά από περισσότερο από έναν αιώνα κινηματογραφικής παραγωγής,

μπορούμε να θεωρήσουμε ότι ο κινηματογράφος έχει καθιερωθεί ως το μέσο που

μπορεί να μεταφέρει πιο πιστά μια ιστορία. Οι ιστορίες αυτές αποτελούνται από γεγονότα που λαμβάνουν δράση στο χώρο και στο χρόνο. Με αυτόν τον τρόπο, αυτά τα σκηνογραφικά γεγονότα αποτελούν την αφορμή για τη δημιουργία αρχιτεκτονικής, και αυτή η αρχιτεκτονική είναι επιδεκτική ανάλυσης και μελέτης.

Το κίνητρο προκύπτει από τη συμβολή του έργου των αρχιτεκτόνων και των κινηματογραφιστών, από τη μοναδική συνθήκη της αρχιτεκτονικής δημιουργίας στον κινηματογράφο και από το ενδιαφέρον για πειραματισμό με αυτή την αρχιτεκτονική στην οθόνη.

Θα πρέπει να τονιστεί η σημασία του τρόπου με τον οποίο η αρχιτεκτονική αναπαρίσταται στον κινηματογράφο, καθώς μας λέει για το πώς έχει γίνει κατανοητή στην κοινωνία, πώς ερμηνεύεται και παρουσιάζεται εκ νέου στον κόσμο.

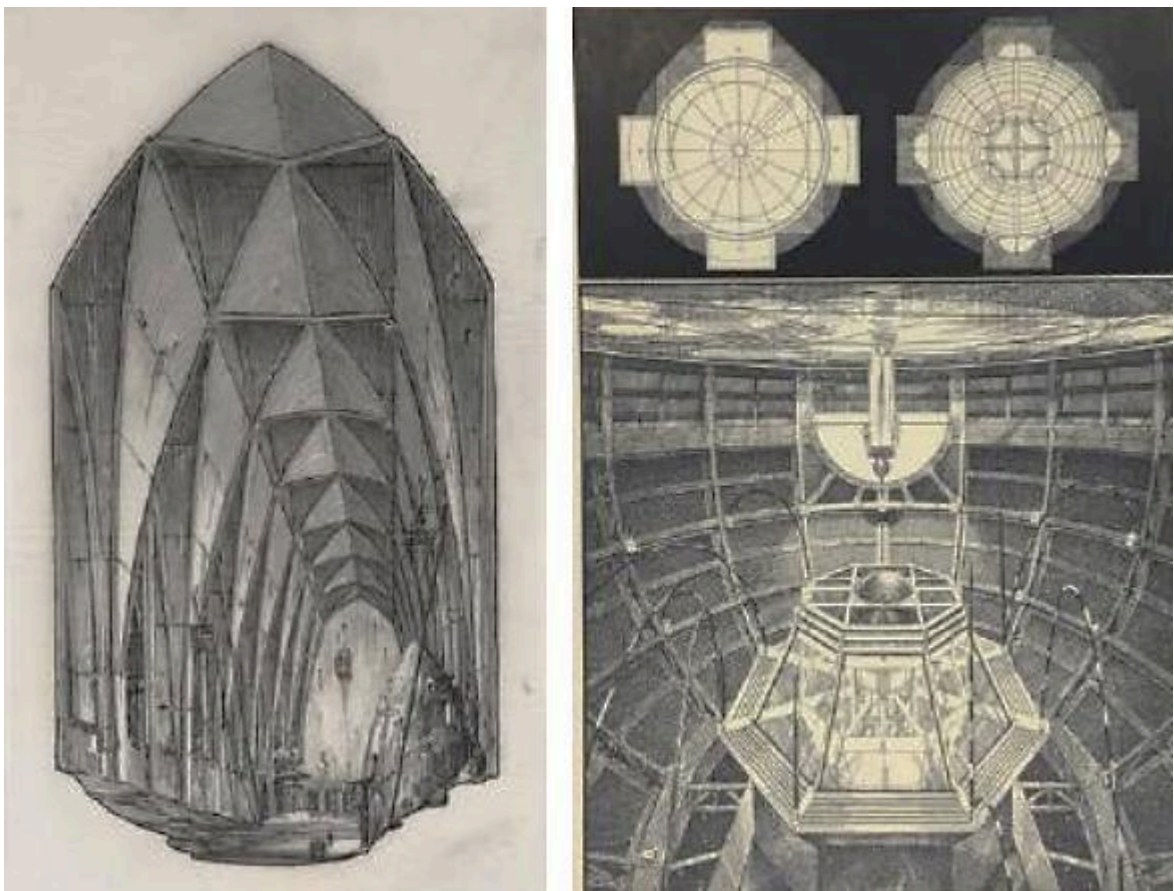
Είναι επίσης ενδιαφέρον να ανακαλύψουμε πώς ο κάθε σκηνοθέτης χρησιμοποιεί τα εργαλεία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού για να δημιουργήσει διαφορετικούς κόσμους και πώς η χρήση αυτών των εργαλείων αποτελεί ένα κοινό νήμα που μας παραπέμπει σε άλλες δημιουργίες του ίδιου του σκηνοθέτη, άλλων σκηνοθετών, ακόμη και αρχιτεκτόνων.

Ως άτομο που του αρέσει να βιώνει την αρχιτεκτονική μέσα από τον κινηματογράφο και που καταναλώνει αρκετό κινηματογράφο, αυτοί οι πέντε τίτλοι τράβηξαν την προσοχή μου ιδιαίτερα. Επιλέχθηκαν με βάση την διαχρονικότητά τους και το εύρος των χώρων στους οποίους διαδραματίζεται η δράση, καθώς και με προσωπικά κριτήρια που βασίζονται στους προβληματισμούς και τις αισθήσεις που προκαλούν.

Αν και γενικά κάθε ταινία έχει ένα αρχιτεκτονικό υπόβαθρο χωρίς να χρειάζεται να παρουσιάζονται κυριολεκτικά κτίρια ή αρχιτέκτονες, υπάρχουν ταινίες

στις οποίες

το σκηνικό και η αρχιτεκτονική αποτελούν, με πολύ εμφανή τρόπο, το μεγάλο ποσοστό της επιτυχίας της πλοκής, όπως, για παράδειγμα, το Alien ή το Metropolis. Τα σκηνικά αυτών των ταινιών αποτελούν το κύριο στήριγμα της ιστορίας, καθώς δεν θα μπορούσαν να λάβουν χώρα οπουδήποτε αλλού. Όταν συναντάμε πιο οικιακά ή συνηθισμένα σκηνικά, τα οποία είναι λιγότερο απομακρυσμένα από την πραγματικότητά μας, η χρήση της αρχιτεκτονικής για την επίτευξη ορισμένων εφέ ή την υποστήριξη της πλοκής είναι πιο λεπτή και δύσκολα αντιληπτή.



Lebbeus Woods “Ecologies, 1984 – 1990”, σχέδια για την ταινία Alien 3.

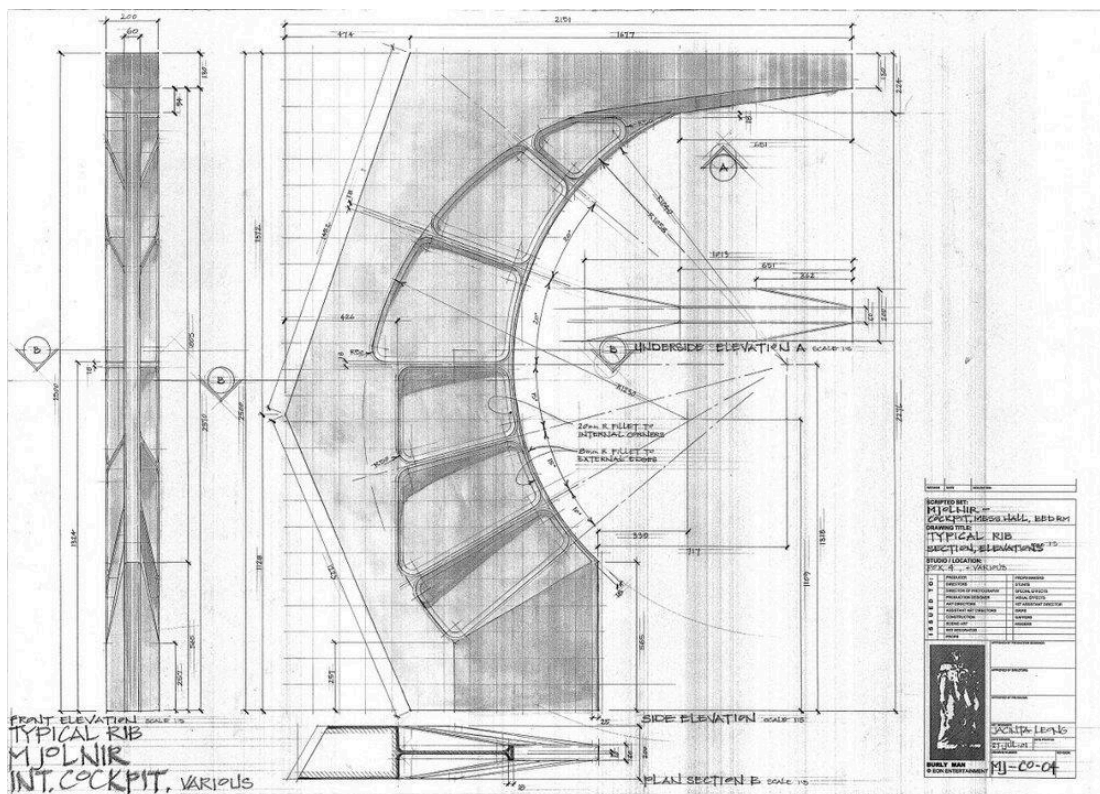
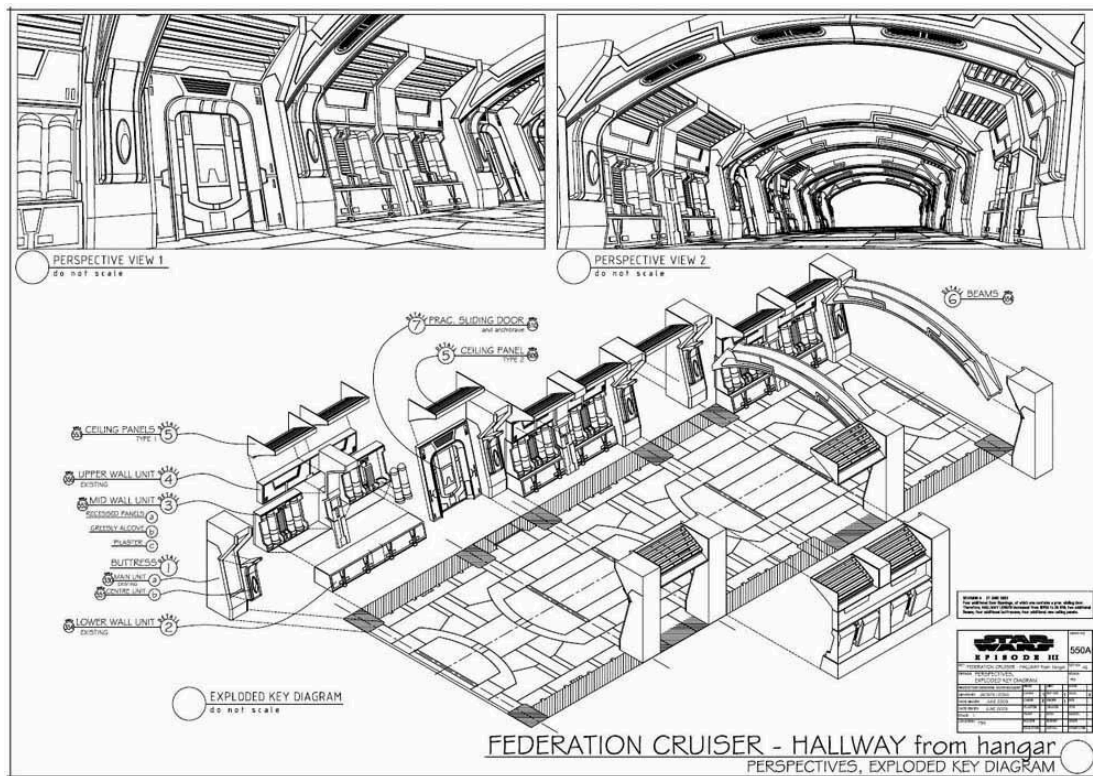
Σε αυτές τις ταινίες γίνονται αρχιτεκτονικά δάνεια που είναι καθοριστικά για την πλοκή και τη μετάδοση των αισθήσεων στον θεατή και, ωστόσο, θα μπορούσαν επίσης να περάσουν απαρατήρητα. Για το λόγο αυτό, υποτίθεται ότι η σωστή χρήση

αυτών των αρχιτεκτονικών εννοιών και όλης της θεωρίας που τις διέπει θα μπορούσε να δώσει νέες ερμηνείες που θα ενίσχυαν την πλοκή. Μια αρχιτεκτονική ανάγνωση που εναρμονίζεται με την ιστορία, αυξάνει αυτό που μεταδίδεται στον θεατή και δημιουργεί νέες σκέψεις.

Από όλους τους δεσμούς που μοιράζονται ο κινηματογράφος και η αρχιτεκτονική, προτεραιότητα δίνεται στη χρήση μιας κοινής γλώσσας και στην ικανότητα σχεδιασμού χώρων που φιλοξενούν μια αφήγηση κατά τη μελέτη των ταινιών τόσο από κινηματογραφική όσο και από αρχιτεκτονική άποψη.

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι να αναγνωρίσει αρχιτεκτονικές αρχές σε αυτές και να ερμηνεύσει την πλοκή από την οπτική γωνία του αποσπάσματος, καθώς και να αναλύσει τους συνθετικούς πόρους (μέσα) που χρησιμοποιούνται σε αυτές τις ταινίες, όπως το καδράρισμα, ο φωτισμός και το χρώμα, αναζητώντας παραλληλισμούς με τους αρχιτεκτονικούς πόρους προκειμένου να θεωρητικοποιήσει τη χρήση τους.

Δεν πρόκειται για μια προσπάθεια να βρεθεί μια ενιαία κλειστή ανάγνωση του κάθε ερωτήματος, αλλά για να αναδειχθεί η συμβολή της φιγούρας του αρχιτέκτονα στον κινηματογράφο μέσα από τη συλλογιστική που ακολουθείται. Αυτή η ανάπτυξη ξεκινά με τη συσχέτιση αυτού που φαίνεται (η πλοκή, οι χαρακτήρες ή ορισμένες σκηνές), για να προχωρήσει στην εξήγηση και την ερμηνεία των λεπτομερειών (σκηνογραφία, αναφορές και άλλες σχετικές πτυχές), η παρατήρηση των παραπάνω παρακινεί ερωτήματα που συσχετίζουν την ιστορία με το περιβάλλον της, εδώ παράγονται τόσα τμήματα όσα και τα ερωτήματα που πρέπει να επιλυθούν και τα ερωτήματα αυτά αποκτούν μια πιο θεωρητική δια-αντιληπτική έννοια, αυτό που δεν φαίνεται.



Σχέδια της Jacinta Leong στις ταινίες Alien: Covenant, Mad Max: Fury Road και Pacific Rim:

Uprising.

2. Θεωρητικό πλαίσιο.



COMPOSITION NO. 170 2018, G Kustom Kuhl. (gkustomkuhl)

Περίληψη του κεφαλαίου 2: Θεωρητικό πλαίσιο

Σε αυτή την ενότητα εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο οι αρχιτεκτονικές αρχές και έννοιες μπορούν να εφαρμοστούν στη θεωρία του κινηματογράφου, αναδεικνύοντας τους παραλληλισμούς μεταξύ του χωρικού σχεδιασμού στην αρχιτεκτονική και της οπτικής σύνθεσης στον κινηματογράφο. Συζητείται πώς και οι δύο κλάδοι μοιράζονται την εστίαση στη διάταξη του χώρου και τον αντίκτυπό της στην αντίληψη του κοινού. Στη συνέχεια, γίνεται ανάλυση στους τρόπους με τους οποίους η αρχιτεκτονική επηρεάζει την αφηγηματική δομή και την οπτική αφήγηση στον κινηματογράφο. Ακόμη, επικεντρώνεται στην πρακτική εφαρμογή των διαγραμμάτων ως εργαλείων για την οπτικοποίηση σεναρίων και αφηγήσεων. Παρουσιάζει τον τρόπο με τον οποίο οι αρχιτέκτονες και οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν σχηματικές αναπαραστάσεις για τη σύνθεση ιδεών, διευκολύνοντας τη σαφέστερη κατανόηση των χωρικών σχέσεων και των διακυμάνσεων της ιστορίας.

Βασικοί όροι από το Κεφάλαιο 2:

Αφηγηματική δομή: Η οργάνωση των στοιχείων μιας ιστορίας, συμπεριλαμβανομένης της πλοκής, της ανάπτυξης των χαρακτήρων και της θεματικής εξέλιξης, που επηρεάζεται από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Διαγράμματα: Οπτικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη χαρτογράφηση των χωρικών και αφηγηματικών σχέσεων, βοηθώντας στην ανάπτυξη σεναρίων και στη σύνθεση ιδεών τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στον κινηματογράφο.

Προοπτική και καδράρισμα: Η χρήση των γωνιών της κάμερας και των αρχιτεκτονικών στοιχείων για την καθοδήγηση της αντίληψης και της ερμηνείας μιας σκηνής από τον θεατή.

Χρονική δυναμική: Η αλληλεπίδραση μεταξύ χρόνου και χώρου τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στον κινηματογράφο, που επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσονται και βιώνονται οι ιστορίες.

Εννοιολογική χαρτογράφηση: Η διαδικασία οπτικής οργάνωσης ιδεών και σχέσεων, συχνά μέσω διαγραμμάτων, για την ενίσχυση της αφηγηματικής και χωρικής συνοχής μιας ταινίας.

2. Διερεύνηση της σχέσης της αρχιτεκτονικής και της θεωρίας του κινηματογράφου.

<<

- Γράφετε επίσης: «τόσο η αρχιτεκτονική όσο και ο κινηματογράφος αρθρώνουν τον βιωμένο χώρο». Μπορείτε να επεκταθείτε σε αυτό;
- Η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος ασχολούνται με την ενοποίηση του χώρου(τόπου) και της ζωής, καθώς και με την αλληλεπίδραση ή τη συνέχεια των υλικών συνθηκών και των συναισθηματικών επικλήσεων. Σε αντίθεση με τον αφηρημένο και χωρίς ανθρώπινο νόημα χώρο της φυσικής, ο βιωμένος και υπαρξιακός χώρος αναφέρεται στον χώρο που βιώνεται και ερμηνεύεται μέσω της σκόπιμης ανθρώπινης κατοχής του.
- Θα λέγατε ότι ορισμένοι από τους πιο διάσημους αρχιτέκτονες σήμερα έλκονται από την αναπαραγωγή της κινηματογραφικής εμπειρίας στο αρχιτεκτονικό τους έργο; Ή μήπως υπάρχει μια βαθύτερη σύνδεση μεταξύ των δύο πεδίων;
- Υπάρχουν μερικοί κινηματογραφιστές που σπούδασαν επίσης αρχιτεκτονική, όπως ο Michelangelo Antonioni, καθώς και αρχιτέκτονες που έχουν εκφράσει ρητά το ενδιαφέρον τους για κινηματογραφικές τεχνικές, όπως ο Jean Nouvel. Προσωπικά δεν έχω χρησιμοποιήσει άμεσα κινηματογραφικές τεχνικές στο σχεδιαστικό μου έργο, αλλά συχνά εμπνέομαι από κινηματογραφικά καθώς και ζωγραφικά έργα. Όλες οι τέχνες αρθρώνουν την ανθρώπινη κατάσταση και εκφράζουν την εμπειρία της. Η λογοτεχνία και η ποίηση προσφέρουν εξίσου διεγερτικούς παραλληλισμούς στο βασίλειο της ποιητικής σκέψης. >>

Architecture Red Envelope Specials· May 17, 2023

Interview: The Symbiotic Connection Between Film and Architecture Explored with Dr. Juhani

Pallasmaa

Η σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και θεωρίας του κινηματογράφου είναι ένας πλούσιος και πολύπλευρος τομέας μελέτης που έχει εξελιχθεί σημαντικά με την πάροδο του χρόνου. Η έρευνα αυτή μπορεί να αναλυθεί σε διάφορες βασικές συνιστώσες, όπως το ιστορικό πλαίσιο, τα θεωρητικά πλαίσια και οι πρακτικές επιπτώσεις αυτού του διεπιστημονικού διαλόγου.

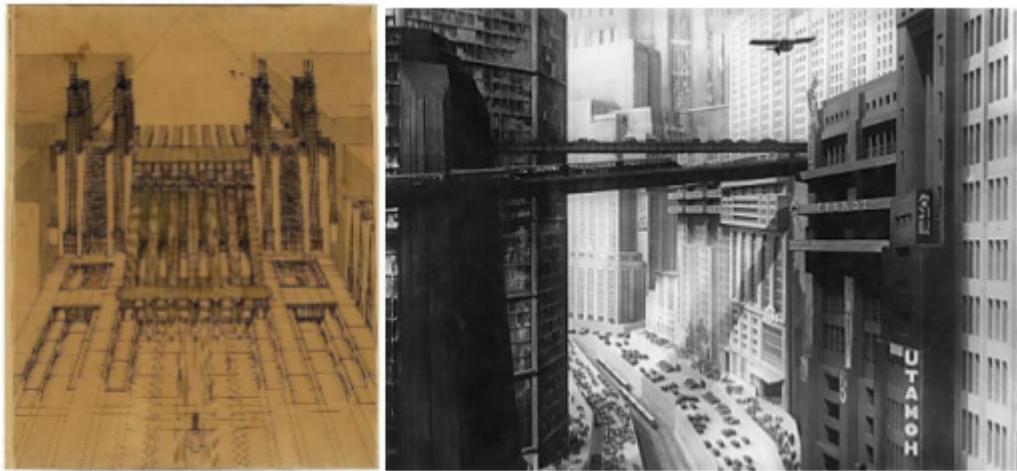
Ιστορικό πλαίσιο

Η διασταύρωση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου χρονολογείται από τις πρώτες ημέρες του κινηματογράφου, όταν οι κινηματογραφιστές γοητεύονταν από τις χωρικές ιδιότητες του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Οι πρώτοι θεωρητικοί του κινηματογράφου αναγνώρισαν ότι τόσο η αρχιτεκτονική όσο και ο κινηματογράφος είναι χωρικές τέχνες που οργανώνουν το χώρο και το χρόνο με μοναδικούς τρόπους. Αυτό το κοινό χαρακτηριστικό έθεσε τις βάσεις για την περαιτέρω διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο τα αρχιτεκτονικά στοιχεία επηρεάζουν τις κινηματογραφικές αφηγήσεις.



Playtime 1967, Jacques Tati.

Οι μοντερνιστές αρχιτέκτονες ήταν ιδιαίτερα γοητευμένοι από την ικανότητα του κινηματογράφου να απεικονίζει την κίνηση και να χειρίζεται τις προοπτικές μέσω τεχνικών μοντάζ. Αυτή η γοητεία οδήγησε σε μια αμοιβαία σχέση όπου οι αρχιτέκτονες άρχισαν να εξετάζουν τις κινηματογραφικές αρχές στα σχέδιά τους, αναγνωρίζοντας ότι η εμπειρία του χώρου θα μπορούσε να ενισχυθεί μέσω της οπτικής αφήγησης.



Σχέδιο προοπτικής από το έργο La Città Nuova του Sant'Elia (1914),

και Fritz Lang's 'Metropolis' (1927)

Θεωρητικά πλαίσια

Καθώς η ακαδημαϊκή έρευνα για τη σχέση αυτή επεκτάθηκε, ιδίως από τη δεκαετία του 1990 με τη χωρική στροφή στις ανθρωπιστικές επιστήμες, εμφανίστηκαν διάφορα θεωρητικά πλαίσια. Οι μελετητές έχουν αναλύσει τον τρόπο με τον οποίο οι ταινίες αναπαριστούν αρχιτεκτονικούς χώρους, εστιάζοντας στις αφηγηματικές δομές και τις ιδεολογικές προεκτάσεις που συνδέονται με συγκεκριμένους τύπους κτιρίων - όπως σπίτια ή ουρανοξύστες- και την πολιτιστική τους σημασία. Τα βασικά θέματα περιλαμβάνουν:

Αναπαράσταση του χώρου: Ο τρόπος με τον οποίο οι ταινίες απεικονίζουν αρχιτεκτονικά περιβάλλοντα μπορεί να αντανakλά κοινωνικές αξίες, κανόνες και συγκρούσεις που σχετίζονται με το φύλο, τη φυλή και την τάξη.

Κινηματογραφικές τεχνικές: Η χρήση των γωνιών της κάμερας, του φωτισμού και του σχεδιασμού των σκηνικών μπορεί να προκαλέσει συναισθηματικές αντιδράσεις στους θεατές, ενώ ταυτόχρονα μεταφέρει βαθύτερα νοήματα σχετικά με τους χώρους που απεικονίζονται.

Αρχιτεκτονικά μοτίβα: Ορισμένοι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν αρχιτεκτονικά στοιχεία ως κεντρικά μοτίβα στην αφήγησή τους, επηρεάζοντας την αντίληψη και την ερμηνεία του κοινού.



Kitchen Stories, 2003

Πρακτικές επιπτώσεις

Στην πράξη, η συνεργασία μεταξύ αρχιτεκτόνων και κινηματογραφιστών έχει οδηγήσει σε καινοτόμες προσεγγίσεις και στους δύο τομείς. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην παραγωγή ταινιών μέσω του σχεδιασμού σκηνικών, της επιλογής τοποθεσίας και της καλλιτεχνικής διεύθυνσης. Οι

φυσικοί χώροι που δημιουργούνται για τις ταινίες δεν χρησιμεύουν μόνο ως σκηνικά, αλλά συμβάλλουν επίσης σημαντικά στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και στην εξέλιξη της πλοκής.

Λαμβάνοντας υπόψη την καλά μελετημένη σχέση μεταξύ κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής, ξεκινάμε από την παραδοχή ότι ένα κινηματογραφικό έργο και ένα έργο αρχιτεκτονικής μπορούν να διαβαστούν με μια κοινή γλώσσα. Αυτό είναι εμφανές στην κατανόηση μιας σκηνής ως ενός χώρου που έχει σχεδιαστεί για να λάβουν χώρα ορισμένες ενέργειες, αν επίσης κατανοήσουμε ότι όταν γίνεται αρχιτεκτονική, οι χώροι προβάλλονται σε ένα πλαίσιο, δηλαδή σχεδιάζονται για ορισμένες καταστάσεις και με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

«Κάποιος αντιλαμβάνεται και διαβάζει ένα κτίριο με όρους ακολουθιών. Το να ανεγείρει κανείς ένα κτίριο σημαίνει να προβλέπει και να αναζητά αποτελέσματα αντίθεσης και ένωσης μέσα από τους τόπους από τους οποίους περνάει [...]. Στο συνεχές πλάνο ή στην ακολουθία που ορίζει ένα κτίριο, ο αρχιτέκτονας εργάζεται με κοψίματα και μοντάζ, ανοίγματα και καδράρισμα «.

Pallasmaa, J. Η αρχιτεκτονική της εικόνας: υπαρξιακός χώρος στον κινηματογράφο. Helsinki: Rakennustieto Publishing, 2007, σ. 17.

«Όταν ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί έννοιες όπως η αναπαράσταση του φυσικού χώρου, οι σχέσεις αναλογίας και κλίμακας με τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα που τον κατοικούν, η κίνηση και οι διαδρομές μέσα σε αυτόν τον χώρο, ο ρυθμός και η διάταξη των μορφών στη σύνθεση του κάδρου, η χρήση του φωτός, του χρώματος και του ήχου κ.λπ. υιοθετεί την ιδιότητα του γνήσιου αρχιτέκτονα «.

García Roig, J.M.. La arquitectura del cine: estudios sobre Dreyer, Hitchcock, Ford y Ozu. Madrid: Fundación Caja de Arquitectos, 2008, σ. 9.

2.1 Τρόποι που η αρχιτεκτονική επηρεάζει την αφηγηματική δομή και την οπτική αφήγηση στον κινηματογράφο.

Η σχέση μεταξύ των αρχιτεκτονικών στοιχείων και της αφηγηματικής δομής, της οπτικής αφήγησης και της αντίληψης του κοινού στον κινηματογράφο είναι ένα πολύπλευρο θέμα που διαπλέκει τους κλάδους της αρχιτεκτονικής, των κινηματογραφικών σπουδών και της πολιτισμικής θεωρίας. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία στον κινηματογράφο μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο αφηγούνται οι ιστορίες, τον τρόπο με τον οποίο γίνονται αντιληπτές από το κοινό και τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσονται οπτικά στην οθόνη.



Home of 2009 της Ursula Meier απεικονίζει τις καταστροφικές επιπτώσεις της επαναλειτουργίας ενός εγκαταλελειμμένου αυτοκινητόδρομου, δίπλα σε ένα αγροτικό σπίτι.

Επίδραση στην αφηγηματική δομή.

Το σκηνικό ως αφηγηματική συσκευή: Το φυσικό περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται μια ιστορία χρησιμεύει συχνά ως σκηνικό που ενισχύει ή περιπλέκει την αφήγηση. Για παράδειγμα, ένα ερειπωμένο κτίριο μπορεί να συμβολίζει τη φθορά ή την απελπισία, ενώ ένα πλούσιο αρχοντικό μπορεί να αντιπροσωπεύει τον πλούτο και

την απομόνωση. Αυτά τα σκηνικά μπορεί να προμηνύουν γεγονότα ή να αντανακλούν τις εσωτερικές καταστάσεις των χαρακτήρων.

Χωρικές σχέσεις: Η διάταξη των χώρων επηρεάζει τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων και την εξέλιξη της πλοκής. Για παράδειγμα, στο «Ψυχώ» του Άλφρεντ Χίτσκοκ, η διάταξη του μοτέλ Μπέιτς είναι αναπόσπαστο στοιχείο της αγωνιώδους εξέλιξης των γεγονότων. Η αρχιτεκτονική δημιουργεί ένταση μέσω των περιορισμένων χώρων που εντείνουν το αίσθημα παγίδευσης και κινδύνου.

Χρονικό πλαίσιο: Τα αρχιτεκτονικά στυλ μπορούν επίσης να υποδηλώνουν χρονικές περιόδους, θεμελιώνοντας τις αφηγήσεις σε συγκεκριμένα ιστορικά πλαίσια. Ταινίες όπως ο «Μεγάλος Γκάτσμπι» χρησιμοποιούν την κατάλληλη για την εποχή αρχιτεκτονική για να αναδείξουν την υπερβολή και την ηθική ασάφεια της δεκαετίας του '20, εμπλουτίζοντας έτσι την αφήγηση με πολιτιστική σημασία.



*Psycho (1960), Alfred Hitchcock, το Bates Motel ως replica του πίνακα του Edward Hopper's
“House by the Railroad”*

Επιρροή στην οπτική αφήγηση.

Σύνθεση και πλαισίωση: Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία συμβάλλουν στην οπτική σύνθεση πλαισιώνοντας σκηνές και καθοδηγώντας την προσοχή των θεατών. Η χρήση θυρών, παραθύρων και κλιμάκων μπορεί να δημιουργήσει φυσικά πλαίσια μέσα σε πλάνα που δίνουν έμφαση σε συγκεκριμένες ενέργειες ή συναισθήματα.

Συμβολισμός μέσω του σχεδιασμού: Τα κτίρια συχνά φέρουν συμβολικό βάρος που ενισχύει την οπτική αφήγηση. Για παράδειγμα, οι πανύψηλοι ουρανοξύστες στο

«Blade Runner» αντιπροσωπεύουν τόσο τα ανθρώπινα επιτεύγματα όσο και τον υπαρξιακό τρόπο, περικλείοντας οπτικά τα θέματα της ταινίας για την απομόνωση εν μέσω της αστικοποίησης.

Χρώμα και υφή: Τα υλικά που χρησιμοποιούνται στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό -όπως το τούβλο έναντι του γυαλιού- επηρεάζουν τον φωτισμό και τις χρωματικές παλέτες μέσα στις σκηνές. Ένα ζοφερό αστικό τοπίο μπορεί να χρησιμοποιεί υποτονικά χρώματα για να μεταδώσει τη ζοφερότητα, ενώ φωτεινές μοντερνιστικές κατασκευές μπορεί να υποδηλώνουν αισιοδοξία ή καινοτομία.



Mon Oncle (1958), Jacques Tati's Villa Arpel

Επίδραση στην αντίληψη του κοινού.

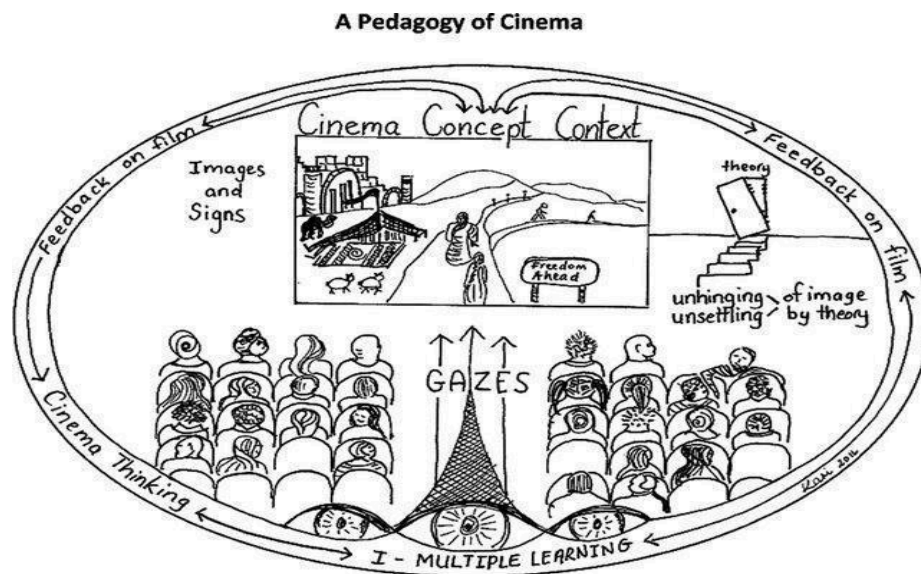
Πολιτιστική σημασία: Η αρχιτεκτονική μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο με τον οποίο το κοινό ερμηνεύει τις πολιτιστικές αφηγήσεις μέσα στις ταινίες. Εικονικές κατασκευές όπως ο Πύργος του Άιφελ σε ρομαντικές ταινίες συχνά προκαλούν συγκεκριμένα συναισθήματα που συνδέονται με την ταυτότητα του τόπου, διαμορφώνοντας τις προσδοκίες του κοινού με βάση την εξοικείωσή του με αυτά τα ορόσημα.

Ρεαλισμός vs. Φαντασία: Η αυθεντικότητα των αρχιτεκτονικών στοιχείων μπορεί να επηρεάσει την εμβάθυνση του κοινού στον κόσμο μιας ταινίας. Οι ρεαλιστικές απεικονίσεις οικείων περιβαλλόντων μπορεί να ενισχύσουν τη σχετικότητα και τη δέσμευση, ενώ τα φανταστικά σχέδια (όπως παρατηρείται σε ταινίες όπως το «Inception») αμφισβητούν την αντίληψη των θεατών για την πραγματικότητα.

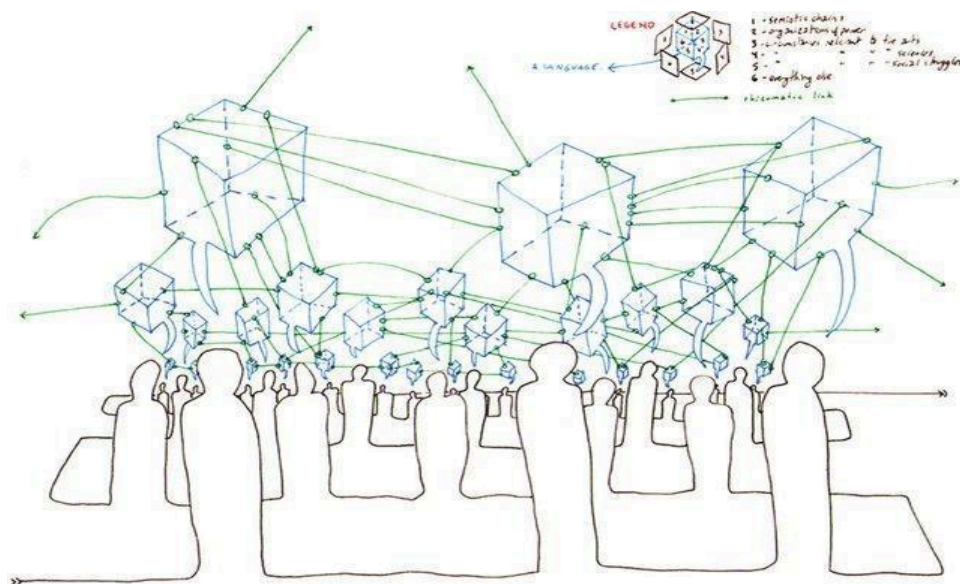
Κοινωνικό σχόλιο: Οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν συχνά την αρχιτεκτονική για να ασκήσουν κριτική σε κοινωνικά ζητήματα, όπως η ταξική ανισότητα ή οι περιβαλλοντικές ανησυχίες. Ντοκιμαντέρ όπως το «Citizen Jane: Battle for the City» αναδεικνύουν τον αντίκτυπο του πολεοδομικού σχεδιασμού στις κοινότητες, προτρέποντας το κοινό να προβληματιστεί σχετικά με τις επιπτώσεις στον πραγματικό κόσμο.

Συνοπτικά, τα αρχιτεκτονικά στοιχεία επηρεάζουν βαθιά την αφηγηματική δομή επηρεάζοντας τη δυναμική των χαρακτήρων και το ρυθμό, ενισχύουν τις οπτικές αφηγήσεις μέσω του συμβολισμού και της διάθεσης και διαμορφώνουν την αντίληψη του κοινού ανατακλώντας τις κοινωνικές αξίες σχετικά με το χώρο και τον τόπο. Ως εκ τούτου, η κατανόηση αυτών των σχέσεων είναι απαραίτητη τόσο για τους

κινηματογραφιστές που στοχεύουν να δημιουργήσουν συναρπαστικές ιστορίες όσο και για τους μελετητές που αναλύουν τον αντίκτυπο του κινηματογράφου στον πολιτισμό.



Karin Mackay (2016). «Μια παιδαγωγική του κινηματογράφου», δεν αποτελεί επιβολή στον κινηματογράφο ή στην παιδαγωγική, αλλά προκύπτει ως αποτέλεσμα της διαδικασίας της «κινηματογραφικής σκέψης».



A Thousand Plateaus, (Ngui, 2012): “Μία σκέψη πάνω σε ένα εμπνευσμένο έργο δημιουργεί αδιάκοπα συνδέσεις μεταξύ σημειωτικών αλυσίδων, οργανώσεων εξουσίας και συνθηκών σε σχέση με τις τέχνες, τις επιστήμες και τους κοινωνικούς αγώνες”

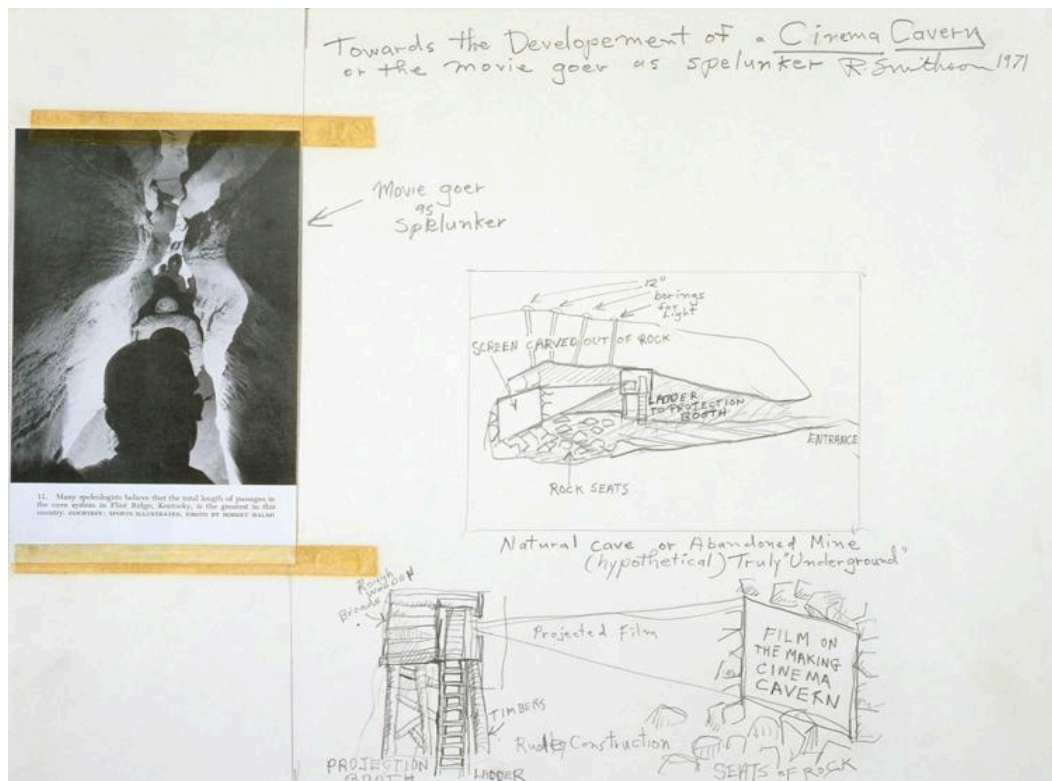
2.2 Σύντομη Ανασκόπηση της Έρευνας και της υπάρχουσας βιβλιογραφίας.

Η σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου είναι ένα πολύπλευρο θέμα που έχει συγκεντρώσει σημαντική επιστημονική προσοχή κατά τη διάρκεια των ετών. Η σχέση αυτή μπορεί να διερευνηθεί μέσα από διάφορες διαστάσεις, συμπεριλαμβανομένων των αισθητικών παραλληλισμών, των θεματικών αναπαραστάσεων, των χωρικών αφηγήσεων και της επίδρασης του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού στην κινηματογραφική αφήγηση.

Η αλληλεπίδραση μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου χρονολογείται από τις αρχές του 20ού αιώνα, όταν οι κινηματογραφιστές άρχισαν να χρησιμοποιούν αρχιτεκτονικά στοιχεία για να ενισχύσουν τις αφηγήσεις τους. Η άνοδος της μοντερνιστικής αρχιτεκτονικής συνέπεσε με την εμφάνιση του πρωτοποριακού κινηματογράφου, όπου και οι δύο κλάδοι προσπάθησαν να ξεφύγουν από τις παραδοσιακές μορφές. Αξιοσημείωτα παραδείγματα αποτελούν τα έργα κινηματογραφιστών όπως ο Σεργκέι Αϊζενστάιν και αρχιτεκτόνων όπως ο Λε Κορμπυζιέ, οι οποίοι μοιράστηκαν ένα όραμα για τη νεωτερικότητα που επηρέασε το έργο πολλών.

Αισθητικοί παραλληλισμοί.

Η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος μοιράζονται μια κοινή γλώσσα στην οπτική αισθητική. Και τα δύο πεδία δίνουν έμφαση στη σύνθεση, το φως, τη σκιά και τη μορφή. Οι μελετητές έχουν επισημάνει ότι οι κινηματογραφιστές συχνά εμπνέονται από αρχιτεκτονικά στυλ για να δημιουργήσουν ατμόσφαιρα και διάθεση στις ταινίες τους. Για παράδειγμα, η χρήση της μπρουταλιστικής αρχιτεκτονικής σε ταινίες όπως το «Κουρδιστό Πορτοκάλι» χρησιμεύει όχι μόνο ως σκηνικό αλλά και ως χαρακτήρας που αντανάκλα κοινωνικά θέματα.



Robert Smithson 1971, το Towards the Development of a Cinema Cavern or the Movie Goer as Spelunker επιχειρεί να εξαργυρώσει την τοπική εμπειρία της κινηματογραφικής θέασης. Η προοπτική του Smithson για τον σύγχρονο κινηματογράφο είναι σαφώς ζοφερή: κανείς εγκαταλείπει την πραγματικότητα, παραδίδεται στον λήθαργο του σώματος και του νου και βυθίζεται σε μια θολούρα αντίληψης.

Θεματικές αναπαραστάσεις.

Οι αρχιτεκτονικοί χώροι στις ταινίες συχνά συμβολίζουν ευρύτερα θέματα όπως η απομόνωση, η κοινότητα ή η σύγκρουση. Ο σχεδιασμός των χώρων μπορεί να αντανακλά τις ψυχολογικές καταστάσεις των χαρακτήρων ή τις κοινωνικές συνθήκες. Για παράδειγμα, στο «Blade Runner», το δυστοπικό αστικό τοπίο αντικατοπτρίζει θέματα αποξένωσης και τεχνολογικής προόδου. Οι ερευνητές έχουν εξετάσει πώς αυτές οι θεματικές αναπαραστάσεις κατασκευάζονται μέσω των αρχιτεκτονικών επιλογών, επηρεάζοντας την αντίληψη του κοινού.

Χωρικές αφηγήσεις.

Ο κινηματογράφος έχει εγγενώς να κάνει με την κίνηση στο χώρο, όπως η αρχιτεκτονική έχει να κάνει με την πλοήγηση σε φυσικά περιβάλλοντα. Η έννοια των χωρικών αφηγήσεων διερευνά τον τρόπο με τον οποίο οι κινηματογραφιστές χορογραφούν την κίνηση μέσα σε αρχιτεκτονικά περιβάλλοντα για να αφηγηθούν οπτικά ιστορίες. Ταινίες όπως το «Inception» χρησιμοποιούν πολύπλοκα αρχιτεκτονικά σχέδια για να δημιουργήσουν πολυεπίπεδες πραγματικότητες που προκαλούν τις αντιλήψεις των θεατών για το χώρο και το χρόνο.

Επίδραση στην πολεοδομία.

Η επιρροή του κινηματογράφου στην πολεοδομία είναι ένας άλλος κρίσιμος τομέας μελέτης. Οι ταινίες μπορούν να διαμορφώσουν τις αντιλήψεις του κοινού για τις πόλεις και να επηρεάσουν τον πολεοδομικό σχεδιασμό αναδεικνύοντας συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά στυλ ή αστικά ζητήματα. Για παράδειγμα, ταινίες που διαδραματίζονται σε εμβληματικές πόλεις όπως η Νέα Υόρκη ή το Παρίσι συχνά συμβάλλουν στην παγκόσμια εικόνα τους και στην τουριστική τους ελκυστικότητα.



Η σκηνογραφία αποκαλύπτει έναν συναρπαστικό κόσμο, από την επιλογή των υλικών μέχρι τον χειρισμό του φωτισμού, παίζει καθοριστικό ρόλο στην αφήγηση της ιστορίας.

Σχολιασμένη Βιβλιογραφία:

1. Pallasmaa, Juhani. "The Architecture of Image: Existential Space in Cinema." Rakennustieto Publishing, 2001."

Αυτό το βιβλίο εμβαθύνει στη βαθιά σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, διερευνώντας τον τρόπο με τον οποίο και οι δύο κλάδοι ασχολούνται με τον χώρο, το φως και την αντίληψη. Ο Pallasmaa υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος έχει τη δύναμη να αποκαλύπτει υπαρξιακές διαστάσεις των αρχιτεκτονικών χώρων μέσω του χειρισμού των οπτικών στοιχείων. Εξετάζοντας εμβληματικές ταινίες και την απεικόνιση δομημένων περιβαλλόντων, το έργο αυτό ρίχνει φως στη συμβιωτική σχέση μεταξύ κινηματογραφικών τεχνικών και αρχιτεκτονικού σχεδιασμού.

2. "Κινηματογραφική αρχιτεκτονική: Set Designs from Metropolis to Blade Runner" του Dietrich Neumann.

Το βιβλίο του Neumann προσφέρει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των σκηνικών στην ιστορία του κινηματογράφου, παρακολουθώντας την εξέλιξη της αρχιτεκτονικής αναπαράστασης στον κινηματογράφο από τα κλασικά έργα του βωβού κινηματογράφου μέχρι τα σύγχρονα blockbusters. Μέσα από λεπτομερείς αναλύσεις ταινιών-κλειδιά, όπως η "Metropolis" και το "Blade Runner", ο συγγραφέας αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν τις χωρικές συνθέσεις για να μεταφέρουν αφηγηματικά θέματα και συναισθηματική απήχηση. Αυτή η πηγή παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για τη διασταύρωση της κινηματογραφικής φαντασίας και της αρχιτεκτονικής καινοτομίας.

3. Arnheim, Rudolf. "Ο κινηματογράφος ως τέχνη".

Σε αυτό το θεμελιώδες έργο, ο ιστορικός της τέχνης και θεωρητικός της

οπτικής Arnheim εξετάζει τις καλλιτεχνικές πτυχές του κινηματογράφου και τη σχέση του με

άλλες εικαστικές τέχνες, όπως η ζωγραφική και η αρχιτεκτονική. Διερευνά πώς οι κινηματογραφικές τεχνικές μπορούν να αναλυθούν μέσα από έναν αισθητικό φακό, ρίχνοντας φως στους παραλληλισμούς μεταξύ της κινηματογραφικής σύνθεσης και του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού.

5. Bordwell, David. "Η αρχιτεκτονική των κινηματογραφικών χώρων".

Εμβαθύνει στις χωρικές δυναμικές μέσα στις ταινίες και στο πώς αυτές αντικατοπτρίζουν τις αρχιτεκτονικές αρχές. Εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι κινηματογραφιστές κατασκευάζουν φανταστικούς χώρους μέσω τεχνικών καδραρίσματος και μοντάζ, προσφέρει ιδέες για το πώς οι αρχιτέκτονες μπορούν να διδαχθούν από την κινηματογραφική αφήγηση για να δημιουργήσουν πιο ελκυστικά δομημένα περιβάλλοντα.

6. Kracauer, Siegfried. "Θεωρία του κινηματογράφου: Η λύτρωση της φυσικής πραγματικότητας".

Το κείμενο του Αρχιτέκτονα και θεωρητικού του σινεμά Kracauer εμβαθύνει στη σχέση μεταξύ της κινηματογραφικής αισθητικής και της φυσικής πραγματικότητας. Υποστηρίζει ότι ο κινηματογράφος έχει τη δύναμη να μεταμορφώνει την αντίληψή μας για τον χώρο και τον χρόνο, προσφέροντας μια μοναδική προοπτική για το πώς ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός μπορεί να επηρεαστεί από τις κινηματογραφικές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας.

7. Lefebvre, Henri. "Η παραγωγή του χώρου".

Το θεμελιώδες έργο του Lefebvre διερευνά την κοινωνική κατασκευή του χώρου και τις επιπτώσεις της στον αστικό σχεδιασμό και την αρχιτεκτονική. Αναλύοντας τον τρόπο με τον οποίο οι διάφορες μορφές μέσων διαμορφώνουν την αντίληψή μας για τον χώρο, παρέχει ένα κοινωνιολογικό και ιστορικό πλαίσιο για την

κατανόηση της διασταύρωσης μεταξύ της κινηματογραφικής τεχνικής και των αρχιτεκτονικών πρακτικών.

8. Mallgrave, Harry Francis. "Αρχιτεκτονική και ενσάρκωση: The Implications of the New Sciences and Humanities for Design".

Το βιβλίο του Mallgrave εξετάζει πώς οι εξελίξεις στις νευροεπιστήμες και τις γνωστικές επιστήμες μπορούν να ενημερώσουν τις διαδικασίες αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Παραλληλίζοντας την αισθητηριακή αντίληψη κατά την προβολή ταινιών και τη χωρική εμπειρία στην αρχιτεκτονική, αναδεικνύει τις δυνατότητες διεπιστημονικής συνεργασίας μεταξύ κινηματογραφιστών και αρχιτεκτόνων.

9. Bruno, Giuliana. "Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film." Verso Books, 2002.

Το έργο του Bruno εξετάζει την αλληλεπίδραση μεταξύ τέχνης, αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου μέσα από έναν ιστορικό φακό. Συζητά πώς κατασκευάζονται χωρικές αφηγήσεις τόσο στον κινηματογράφο όσο και στην αρχιτεκτονική για να καθοδηγήσουν τα συναισθηματικά ταξίδια των θεατών. Το βιβλίο παρέχει μια ολοκληρωμένη ανάλυση του τρόπου με τον οποίο οι τεχνικές οπτικής αφήγησης μπορούν να μεταφραστούν σε αρχές αρχιτεκτονικού σχεδιασμού.

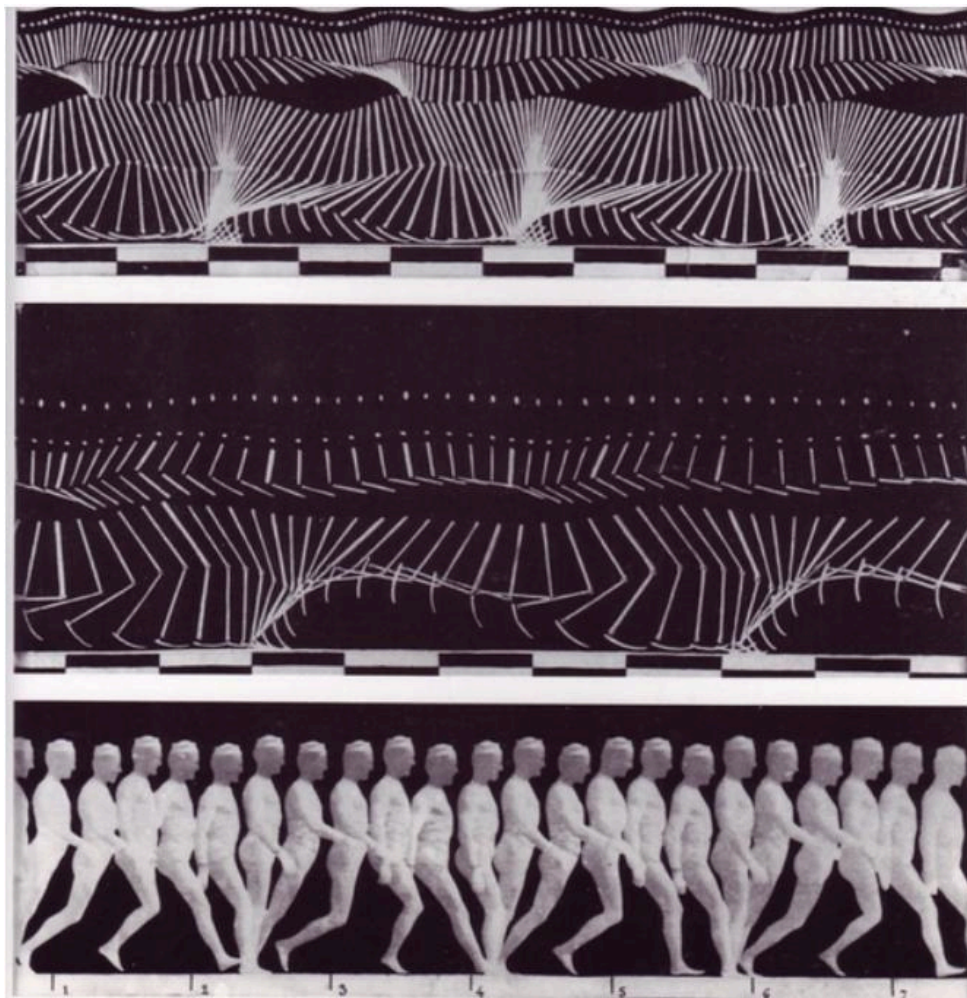
10. Manovich, Lev. "The Language of New Media." MIT Press, 2001.

Το θεμελιώδες κείμενο του Μάνοβιτς επικεντρώνεται στον αντίκτυπο των ψηφιακών τεχνολογιών στις μορφές των μέσων ενημέρωσης, συμπεριλαμβανομένου του κινηματογράφου και της αρχιτεκτονικής. Εισάγει έννοιες όπως το χωρικό μοντάζ και ο περιηγήσιμος χώρος, οι οποίες είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ψηφιακά εργαλεία όπως η εικονική πραγματικότητα και το CGI (computer-generated imagery) μεταμορφώνουν και τα δύο πεδία. Το βιβλίο

προσφέρει

ιδέες για το πώς οι αρχιτέκτονες μπορούν να αξιοποιήσουν τις νέες τεχνολογίες μέσων για να δημιουργήσουν δυναμικούς και διαδραστικούς χώρους εμπνευσμένους από κινηματογραφικές τεχνικές.

Η πρόσφατη βιβλιογραφία έχει αρχίσει να διερευνά την ψηφιακή αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο, ιδίως με την πρόοδο της τεχνολογίας CGI που επιτρέπει ευφάνταστες κατασκευές που αψηφούν τους φυσικούς περιορισμούς. Αυτή η εξέλιξη εγείρει ερωτήματα σχετικά με την αυθεντικότητα της αναπαράστασης και αμφισβητεί τις παραδοσιακές έννοιες του χώρου στο πλαίσιο της κινηματογραφικής αφήγησης.



Jules Etienne Marey 1880, φωτογραφικά στιγμιότυπα εν κινήση.

Η χρήση διαγραμμάτων για την ανάπτυξη σεναρίων, αφήγησης και σύνθεσης ιδεών στον κινηματογράφο και την αρχιτεκτονική

Χρήσιμο και πολύ ενδιαφέρον θα ήταν να εξετάσουμε κάποιες συγγενικές μεθόδους σκέψης μεταξύ των κινηματογραφιστών και των αρχιτεκτόνων. Τα διαγράμματα είναι ένα ισχυρό εργαλείο τόσο για τους κινηματογραφιστές όσο και για τους αρχιτέκτονες, καθώς χρησιμεύουν ως μέσο οπτικοποίησης, σχεδιασμού και επικοινωνίας σύνθετων ιδεών. Παρόλο που οι δύο κλάδοι διαφέρουν ως προς τους απώτερους στόχους τους -οι κινηματογραφιστές στοχεύουν να αφηγηθούν ιστορίες μέσω κινούμενων εικόνων, ενώ οι αρχιτέκτονες σχεδιάζουν φυσικούς χώρους- η χρήση των διαγραμμάτων τους έχει σημαντικά κοινά σημεία. Και τα δύο επαγγέλματα βασίζονται στα διαγράμματα για τη σύνθεση ιδεών, την ανάπτυξη αφηγήσεων και την καθοδήγηση της δημιουργικής διαδικασίας από την ιδέα έως την εκτέλεση.

Πώς οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν διαγράμματα;

Οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιούν τα διαγράμματα κυρίως με τη μορφή storyboards. Πρόκειται για διαδοχικές απεικονίσεις που σχεδιάζουν οπτικά σκηνές, γωνίες λήψης, κινήσεις χαρακτήρων, ρυθμίσεις φωτισμού και μεταβάσεις. Ο σκοπός είναι να μεταφράσουν το γραπτό σενάριο σε μια οπτική μορφή που μπορεί να γίνει κατανοητή από όλα τα μέλη της ομάδας παραγωγής.

Storyboarding για οπτικές αφηγήσεις:

Τα storyboards λειτουργούν ως οπτικό σενάριο που αναλύει κάθε σκηνή σε επιμέρους πλάνα.

Βοηθούν τους σκηνοθέτες να προ-οραματιστούν πώς θα εξελιχθεί η αφήγηση στην οθόνη.

Συχνά περιλαμβάνονται στοιχεία όπως η σύνθεση των πλάνων, το καδράρισμα, η κίνηση της κάμερας (π.χ. πανοραμικές κινήσεις ή ζουμ), τα σχέδια φωτισμού, ακόμη και τα ηχητικά σήματα.

Σύνθεση ιδεών:

Οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν τα storyboards για να πειραματιστούν με διαφορετικούς τρόπους οπτικής αφήγησης της ιστορίας τους πριν δεσμεύσουν πόρους.

Επιτρέπουν στους κινηματογραφιστές να εντοπίσουν πιθανά προβλήματα με τον ρυθμό ή τη συνέχεια νωρίς στην προπαραγωγική φάση.

Εργαλείο επικοινωνίας:

Τα σενάρια χρησιμεύουν ως παγκόσμια γλώσσα για τη συνεργασία μεταξύ σκηνοθετών, κινηματογραφιστών, σχεδιαστών παραγωγής, ηθοποιών και μοντέρ.

Για παράδειγμα, σε ταινίες κινουμένων σχεδίων όπως ο Βασιλιάς των Λιονταριών της Disney, τα λεπτομερή storyboards χρησιμοποιούνταν όχι μόνο για τον σχεδιασμό αλλά και για την παρουσίαση σκηνών στους παραγωγούς.

Παραδείγματα:

Τα ζωγραφισμένα storyboards του Ακίρα Κουροσάβα για το Ran ήταν τόσο λεπτομερή που έμοιαζαν με αυτόνομα έργα τέχνης.

Ο Άλφρεντ Χίτσκοκ φημίζεται για το ότι έφτιαχνε κάθε πλάνο με σχολαστικότητα πριν από την έναρξη των γυρισμάτων- η ταινία του Psycho είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα όπου αυτή η ακρίβεια είναι εμφανής σε εμβληματικές σκηνές όπως η σεκάνς του ντους.

Οι αρχιτέκτονες χρησιμοποιούν τα διαγράμματα ως εργαλεία για τη σύλληψη των χωρικών σχέσεων και τη σύνθεση των λειτουργικών απαιτήσεων με τις αισθητικές φιλοδοξίες. Αυτά τα διαγράμματα παίρνουν συχνά διάφορες μορφές - σκίτσα, κατόψεις, τρισδιάστατα μοντέλα - και εξελίσσονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας σχεδιασμού.

Κοινά σημεία μεταξύ κινηματογραφιστών και αρχιτεκτόνων

Οπτικοποίηση αφηρημένων εννοιών: Και οι δύο κλάδοι χρησιμοποιούν διαγράμματα/διαγράμματα για να μετατρέψουν αφηρημένες ιδέες σε απτές αναπαραστάσεις που μπορούν να αναλυθούν και να βελτιωθούν.

Αφηγηματική κατασκευή: Οι κινηματογραφιστές κατασκευάζουν κινηματογραφικές αφηγήσεις, ενώ οι αρχιτέκτονες κατασκευάζουν χωρικές αφηγήσεις - και οι δύο βασίζονται στη λογική ή συναισθηματική αλληλουχία των στοιχείων (π.χ. μεταβάσεις από σκηνή σε σκηνή έναντι ροής από δωμάτιο σε δωμάτιο).

Διευκόλυνση της συνεργασίας: είτε πρόκειται για σκηνοθέτες/κινηματογραφιστές είτε για αρχιτέκτονες/μηχανικούς - για να εξασφαλιστεί η ευθυγράμμιση στο δημιουργικό όραμα.

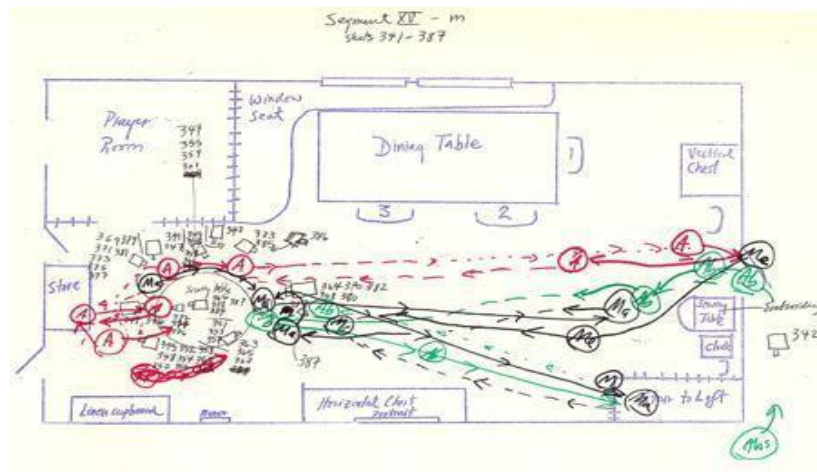
Εργαλεία επίλυσης προβλημάτων: (π.χ., λογιστικά ζητήματα στην κινηματογραφική παραγωγή έναντι δομικών προβλημάτων στην αρχιτεκτονική).

Διαφορές μεταξύ της χρήσης των διαγραμμάτων από τους κινηματογραφιστές και τους αρχιτέκτονες.

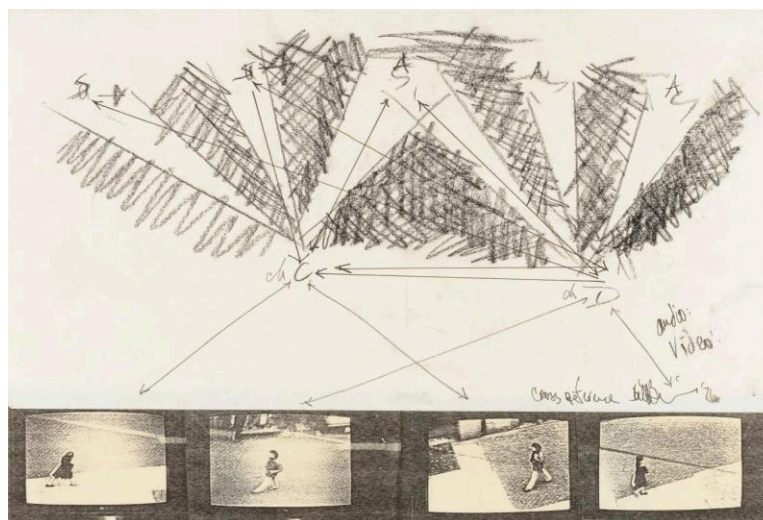
Μέσοι-συγκεκριμένοι στόχοι: (πώς εκτυλίσσονται τα γεγονότα με την πάροδο του χρόνου), ενώ οι αρχιτέκτονες δίνουν προτεραιότητα στις εμπειρίες που βασίζονται στο χώρο (πώς αλληλεπιδρούν οι χρήστες με στατικά περιβάλλοντα).

Επίπεδο λεπτομέρειας σε διαφορετικά στάδια: Τα σενάρια τείνουν να εστιάζουν περισσότερο στην οπτική αισθητική στην αρχή, αλλά μπορεί να στερούνται τεχνικών λεπτομερειών μέχρι τα μεταγενέστερα στάδια, όταν μπαίνει στο παιχνίδι η κινηματογράφιση. Τα αρχιτεκτονικά διαγράμματα συχνά ενσωματώνουν τεχνικές λεπτομέρειες όπως διαστάσεις ή προδιαγραφές υλικών νωρίτερα στη διαδικασία λόγω τεχνικών απαιτήσεων.

Επαναληπτικός χαρακτήρας: Τα αρχιτεκτονικά σχέδια συνήθως υφίστανται λιγότερες αλλαγές μόλις αρχίσει η κατασκευή λόγω των επιπτώσεων στο κόστος.



Διάγραμμα για την ταινία *Day of Wrath*, 1943. Carl Theodor Dreyer.



Bill Beirne, *Cross Reference*, σημειώσεις παραγωγής (διάγραμμα κατεύθυνσης), 1976, Smithsonian American Art Museum.

Sergei Eisenstein Διαγράμματα



Ο Σεργκέι Αϊζενστάιν, σοβιετικός σκηνοθέτης και θεωρητικός, είναι γνωστός για την πρωτοποριακή συμβολή του στον κινηματογράφο, ιδίως μέσω της ανάπτυξης της θεωρίας του μοντάζ. Τα διαγράμματά του αποτελούν ουσιαστικό μέρος της κατανόησης της δημιουργικής του διαδικασίας και του θεωρητικού του πλαισίου. Αυτά τα διαγράμματα ήταν οπτικά εργαλεία που χρησιμοποιούσε ο Αϊζενστάιν για να εννοιολογήσει και να επικοινωνήσει τη δομή, τον ρυθμό και τον συναισθηματικό αντίκτυπο των ταινιών του. Ακολουθεί μια λεπτομερής διερεύνηση της σημασίας και των χαρακτηριστικών των διαγραμμάτων του Αϊζενστάιν:

Σκοπός και χρήση των διαγραμμάτων Eisenstein

Τα διαγράμματα του Eisenstein χρησίμευαν ως μέσο για την οπτικοποίηση των σχέσεων μεταξύ των πλάνων, των ακολουθιών και των επιδιωκόμενων ψυχολογικών ή συναισθηματικών επιδράσεων στο κοινό. Δεν ήταν απλώς τεχνικά εργαλεία, αλλά και καλλιτεχνικές εκφράσεις που αντανάκλαζαν τη βαθιά κατανόηση της αφηγηματικής του κατασκευής.

Οπτικοποίηση της θεωρίας του μοντάζ: Η θεωρία του μοντάζ, κεντρική στο έργο του Αϊζενστάιν, περιλαμβάνει τεχνικές μοντάζ που αντιπαραθέτουν εικόνες για να δημιουργήσουν νόημα πέρα από αυτό που εμφανίζεται ρητά. Τα διαγράμματά του απεικόνιζαν πώς μεμονωμένα πλάνα μπορούσαν να συνδυαστούν για να προκαλέσουν συγκεκριμένα συναισθήματα ή ιδέες.

Σχεδιασμός ακολουθιών ταινιών: Τα διαγράμματα βοήθησαν τον Αϊζενστάιν να σχεδιάσει σχολαστικά τον ρυθμό, τις μεταβάσεις και τη συνολική ροή των σκηνών στις ταινίες του.

Εργαλείο επικοινωνίας: Ως σκηνοθέτης που δούλεψε με μεγάλες ομάδες, αυτά τα οπτικά βοηθήματα του επέτρεπαν να μεταφέρει αποτελεσματικά πολύπλοκες ιδέες σχετικά με τη σύνθεση των πλάνων και τη διαδοχή.

Χαρακτηριστικά των διαγραμμάτων Eisenstein

Τα διαγράμματα του Eisenstein ήταν μοναδικά ως προς το σχεδιασμό και το περιεχόμενό τους.

Γεωμετρικά σχήματα: Χρησιμοποιούσε σχήματα όπως κύκλους, γραμμές, βέλη και πλέγματα για να αναπαραστήσει την κίνηση, την κατευθυντικότητα ή τις σχέσεις μεταξύ των λήψεων.

Δυναμική ροή: Τα διαγράμματα αποτύπωναν τη δυναμική φύση των κινηματογραφικών ακολουθιών, δείχνοντας πώς το ένα πλάνο περνούσε στο άλλο.

Συμβολισμός: Ορισμένα διαγράμματα ενσωμάτωναν συμβολικές αναπαραστάσεις για να δηλώσουν αφηρημένες έννοιες όπως η ένταση ή η λύση.

Πολυπλοκότητα σε επίπεδα: Τα σχέδιά του είχαν συχνά πολλαπλά επίπεδα πληροφοριών - οπτικοποιώντας τόσο τις τεχνικές πτυχές (π.χ. γωνίες κάμερας) όσο και τη συναισθηματική πορεία (π.χ. αυξανόμενη ένταση).

Παραδείγματα από αξιοσημείωτες ταινίες

Ο Αϊζενστάιν δημιούργησε διαγράμματα ακολουθίας για πολλές από τις εμβληματικές ταινίες του. Δύο εξέχοντα παραδείγματα είναι τα εξής:

Alexander Nevsky (1938)

Σε αυτό το ιστορικό έπος για τη νίκη του πρίγκιπα Αλέξανδρου Νέφσκι επί των εισβολέων τευτονικών ιπποτών: Οι σκηνές της μάχης σχεδιάστηκαν σχολαστικά με τη χρήση διαγραμμάτων που περιέγραφαν τη χορογραφία των κινήσεων των στρατιωτών.

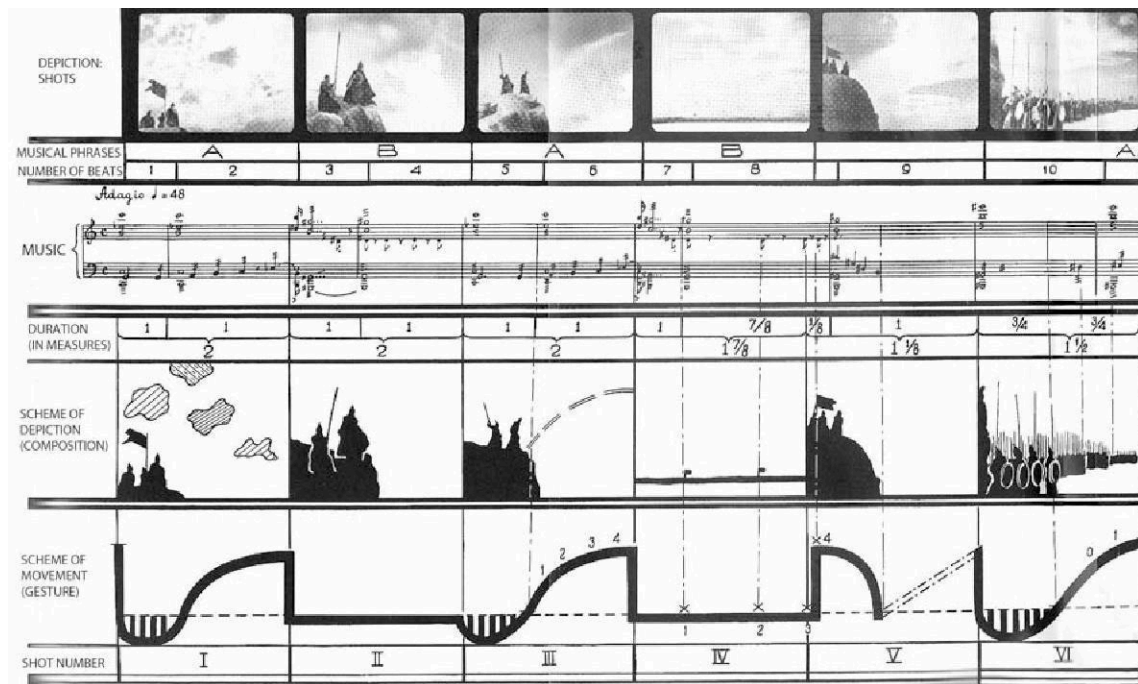
Η περίφημη σεκάνς «Μάχη στον πάγο» σχεδιάστηκε με γεωμετρική ακρίβεια για να εξασφαλιστεί ο δραματικός της αντίκτυπος.

Θωρηκτό Ποτέμκιν (1925)

Για αυτή την επαναστατική ταινία:

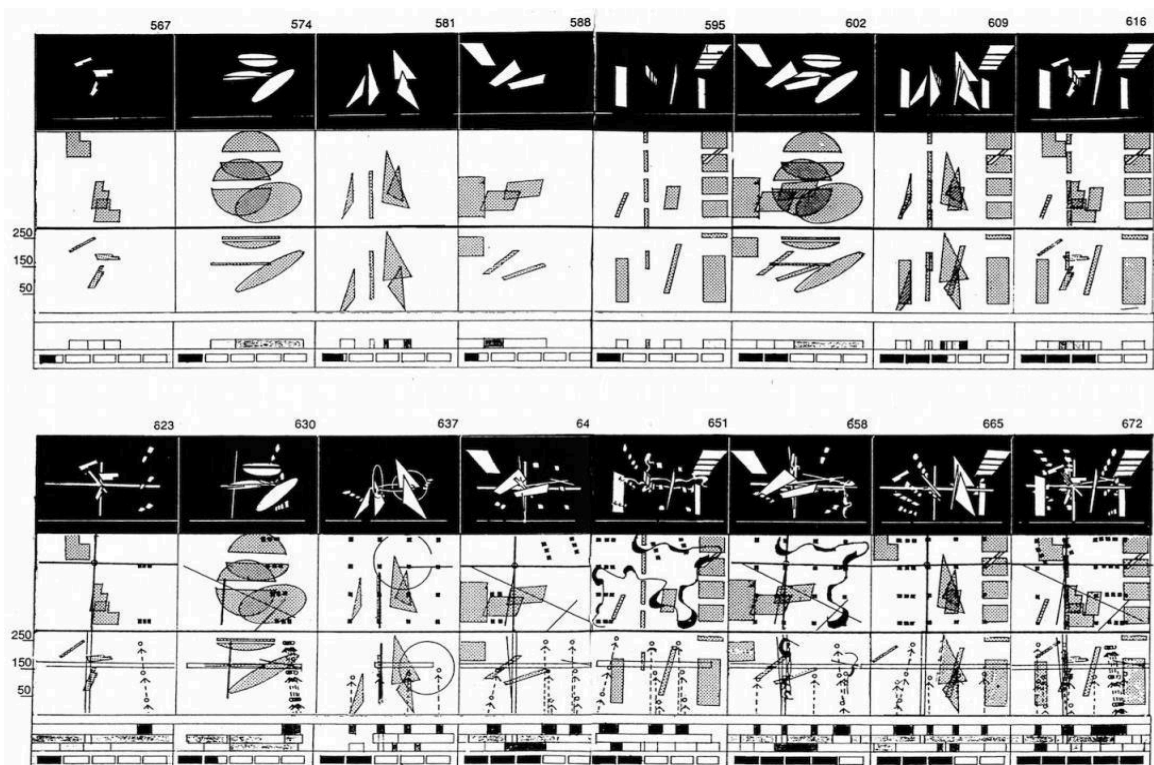
Η ακολουθία « Odessa Steps» σχεδιάστηκε με διαγράμματα για να τονιστεί η κλιμακούμενη ένταση μέσω γρήγορων κοψιμάτων μεταξύ των στρατιωτών που προχωρούν από τα σκαλιά και των πολιτών που φεύγουν τρομοκρατημένοι.

Κάθε πλάνο τοποθετήθηκε προσεκτικά μέσα σε ένα ευρύτερο πλαίσιο για να μεγιστοποιηθεί η συναισθηματική απήχηση.

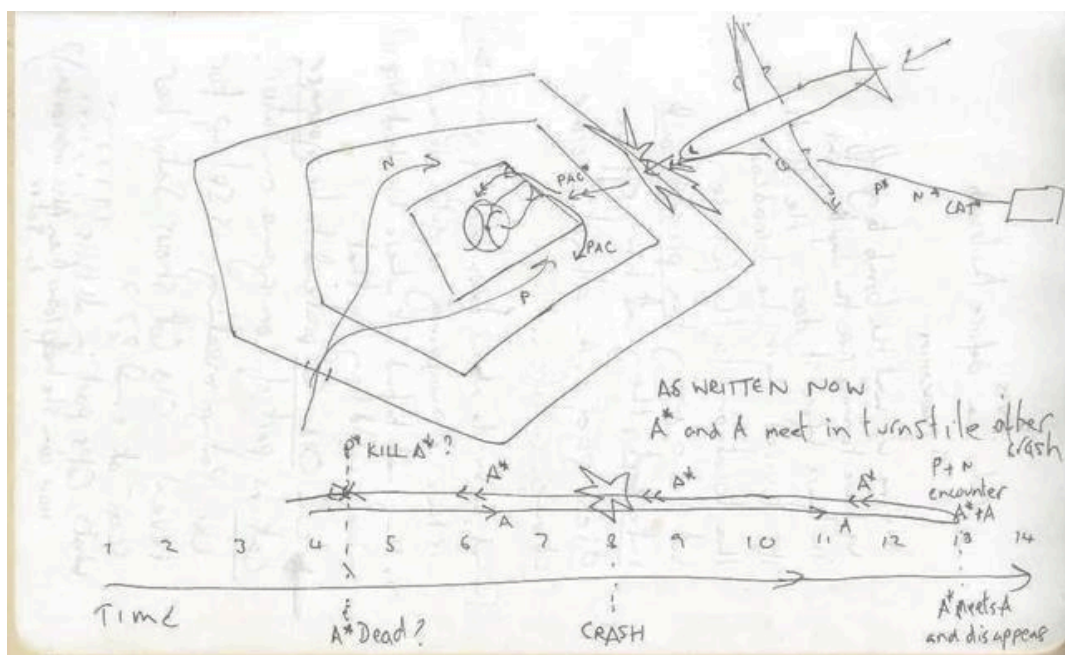
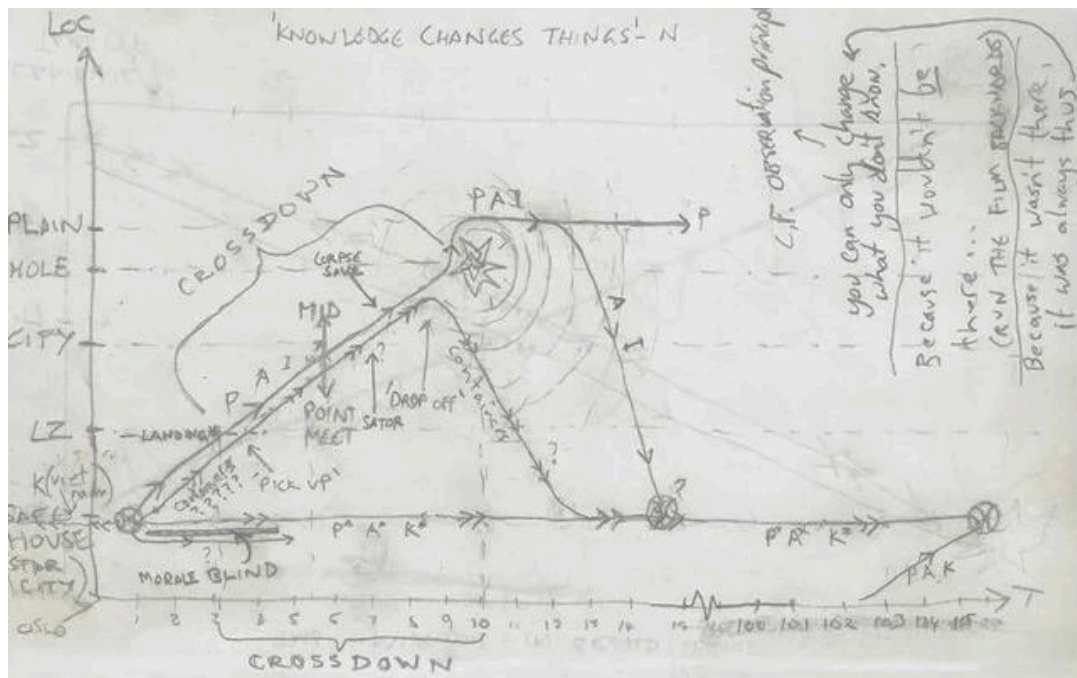


Το γράφημα μουσικής-εικόνας του Eisenstein για τη 'Μάχη στον πάγο',

<< Alexander Nevsky >> (1938)



Bernard Tschumi, πυροτεχνήματα στο Parc de la Villette, Παρίσι, 1992

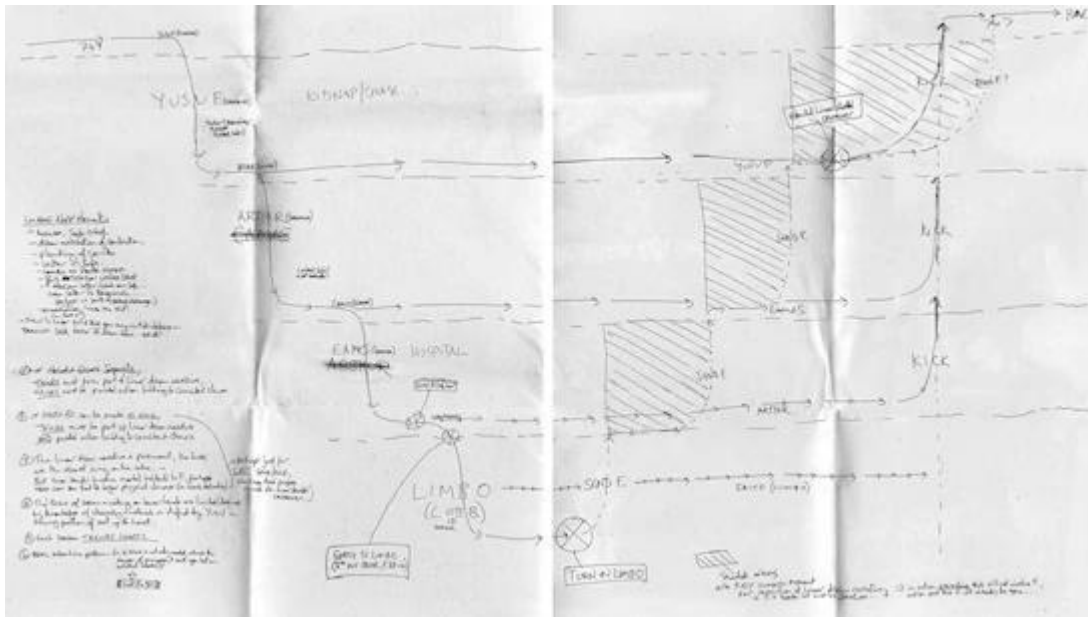


Χειροποίητα διαγράμματα του Christopher Nolan

Εισαγωγή στα διαγράμματα του Christopher Nolan

Ο Κρίστοφερ Νόλαν, ένας διάσημος σκηνοθέτης γνωστός για τις περίπλοκες αφηγήσεις του και τις καινοτόμες τεχνικές αφήγησης, έχει χρησιμοποιήσει χειροποίητα διαγράμματα για να αποσαφηνίσει και να οπτικοποιήσει τις πολύπλοκες πλοκές των ταινιών του. Αυτά τα διαγράμματα χρησιμεύουν ως εργαλεία τόσο για τον ίδιο όσο και για τους συνεργάτες του για να περιηγηθούν στις πολύπλευρες ιστορίες που δημιουργεί. Ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα είναι ο χειροποίητος χάρτης πλοκής για την ταινία του Inception, ο οποίος έχει κερδίσει σημαντική προσοχή στο διαδίκτυο.

Ο χάρτης της πλοκής Inception



Το διάγραμμα απεικονίζει τον τρόπο με τον οποίο τα διάφορα επίπεδα των ονείρων συνδέονται μεταξύ τους, με κάθε επίπεδο να λειτουργεί με διαφορετικό ρυθμό όσον αφορά τη διαστολή του χρόνου. Για παράδειγμα:

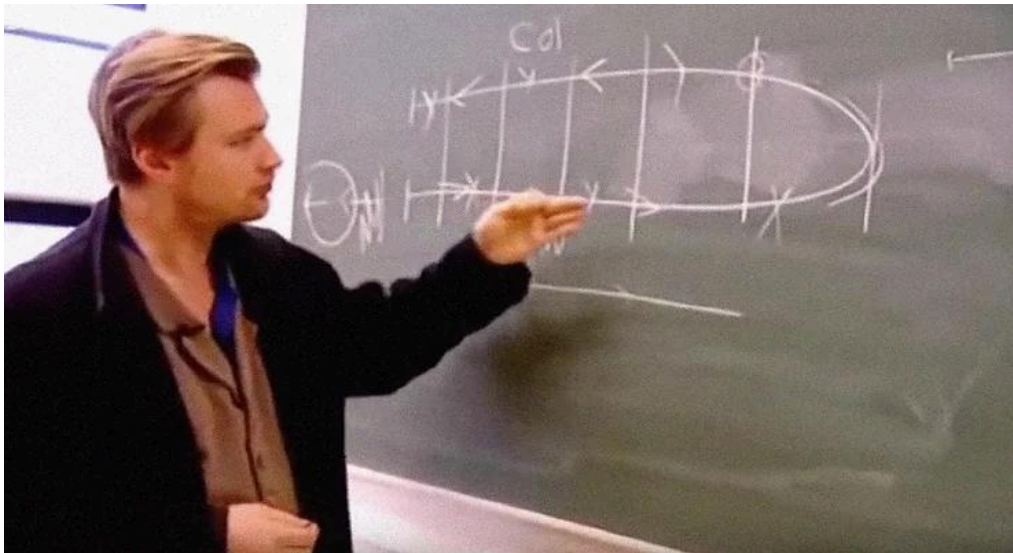
Το δεύτερο επίπεδο (το πρώτο όνειρο) βιώνει το χρόνο πιο αργά σε σχέση με τον πραγματικό κόσμο.

Το διάγραμμα του Νόλαν χρησιμοποιεί γραμμές και σημειώσεις για να δείξει πώς οι χαρακτήρες κινούνται μεταξύ αυτών των στρωμάτων, διατηρώντας παράλληλα τη συνοχή της αφήγησης. Επισημαίνει επίσης σημαντικές στιγμές όπου τα γεγονότα σε

ένα στρώμα επηρεάζουν τα άλλα, όπως ο περίφημος μηχανισμός «kick» που χρησιμοποιείται για να ξυπνήσουν οι χαρακτήρες από τα όνειρά τους.

Αυτή η οπτική αναπαράσταση όχι μόνο βοήθησε τον Νόλαν να επικοινωνήσει το όραμά του στους συνεργάτες του, αλλά αποτελεί επίσης ένα συναρπαστικό τεχνούργημα για τους θαυμαστές που προσπαθούν να κατανοήσουν την πολυπλοκότητα της ταινίας. Το διάγραμμα παρουσιάστηκε στο βιβλίο του Tom Shone *The Nolan Variations: The Movies, Mysteries, and Marvels of Christopher Nolan* (Οι ταινίες, τα μυστήρια και τα θαύματα του Κρίστοφερ Νόλαν), το οποίο εμβαθύνει στη δημιουργική του διαδικασία.

Memento's Hairpin Bend Diagram



Ένα άλλο αξιοσημείωτο παράδειγμα είναι ένα διάγραμμα που δημιούργησε ο Νόλαν ενώ συζητούσε για την ταινία του 2000 *Memento*. Αυτή η ταινία αφηγείται την ιστορία της μέσα από δύο αλληλένδετες χρονογραμμές: η μία κινείται χρονολογικά προς τα εμπρός και η άλλη προς τα πίσω. Οι δύο χρονογραμμές συγκλίνουν στην κορύφωση, δημιουργώντας μια μοναδική αφηγηματική δομή που αντικατοπτρίζει την κατακερματισμένη μνήμη του πρωταγωνιστή.

Κατά τη διάρκεια μιας συνέντευξης για το *Memento*, ο Νόλαν σχεδίασε αυτό που περιέγραψε ως διάγραμμα «φουρκέτας». Αυτό το σχέδιο αναπαριστά οπτικά τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι δύο χρονογραμμές:

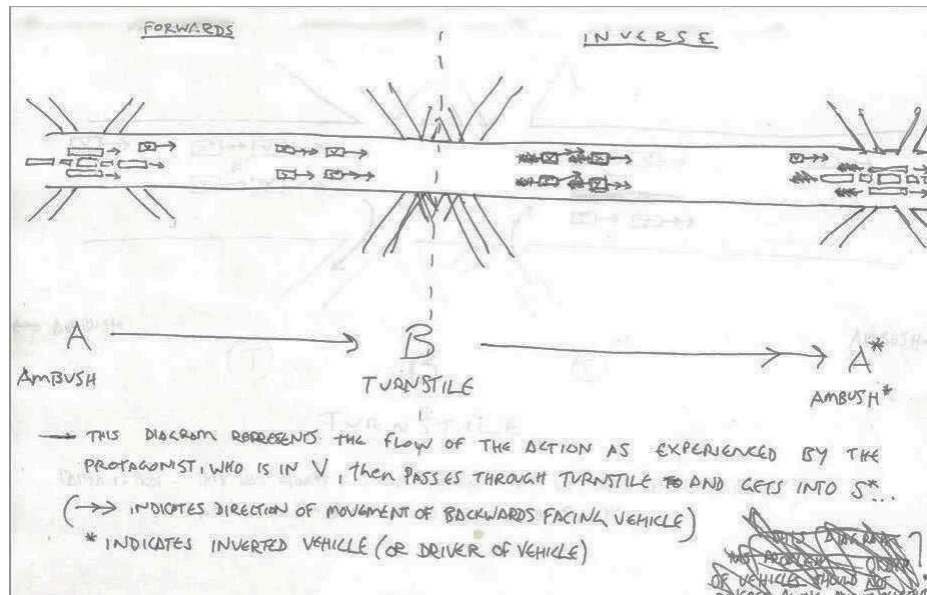
Η μία πλευρά της φουρκέτας αναπαριστά τα γεγονότα που εκτυλίσσονται με αντίστροφη σειρά.

Η άλλη πλευρά αναπαριστά γεγονότα που εξελίσσονται προς τα εμπρός.

Στην κορυφή της φουρκέτας βρίσκεται το σημείο όπου οι δύο χρονογραμμές συναντώνται.

Αυτή η απλή αλλά πανέξυπνη οπτικοποίηση συμπυκνώνει την αντισυμβατική προσέγγιση της αφήγησης του Memento και δείχνει πώς ο Νόλαν αντιλαμβάνεται τον χρόνο και τη ροή της αφήγησης με χωρικούς όρους.

Αναπαράσταση του χώρου-χρόνου στην αφήγηση.



Τα χειροποίητα διαγράμματα του Κρίστοφερ Νόλαν για το Tenet

Ο Νόλαν έχει μιλήσει συχνά για το ενδιαφέρον του για την αρχιτεκτονική και τους παραλληλισμούς της με την κινηματογραφική δημιουργία. Βλέπει και τους δύο κλάδους ως ασκήσεις κατασκευής τρισδιάστατων χώρων -είτε φυσικών είτε αφηγηματικών- τους οποίους μπορούν να εξερευνήσουν οι θεατές. Τα διαγράμματά του αντικατοπτρίζουν αυτή την αρχιτεκτονική νοοτροπία αντιμετωπίζοντας τον χρόνο ως μια χωρική διάσταση που μπορεί να χαρτογραφηθεί οπτικά.

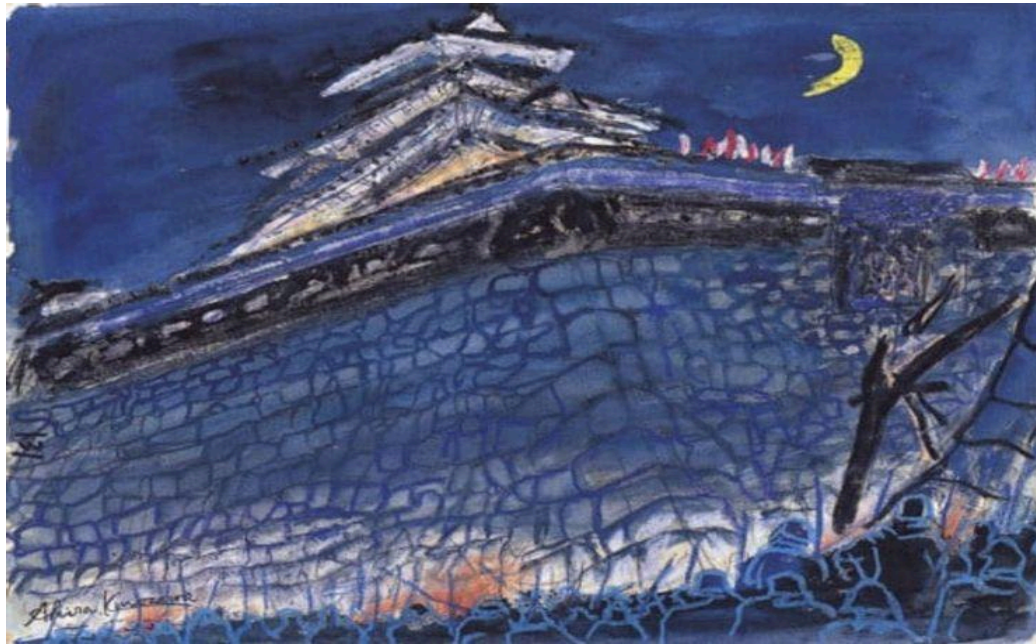
Για παράδειγμα:

Στο Inception, χρησιμοποιεί διαγράμματα για να απεικονίσει πώς τα στρώματα των ονείρων υπάρχουν ταυτόχρονα αλλά λειτουργούν με διαφορετικούς χρονικούς κανόνες.

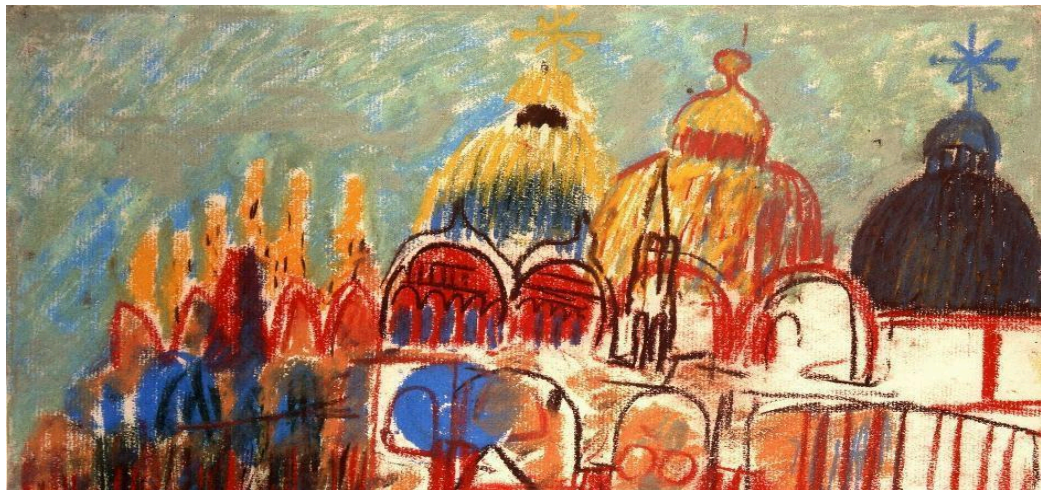
Στο Interstellar (2014), συνεργάστηκε με φυσικούς όπως ο Kip Thorne για να οπτικοποιήσει πολύπλοκες επιστημονικές έννοιες όπως οι μαύρες τρύπες και οι πενταδιάστατες δομές του χωροχρόνου.

Αυτά τα διαγράμματα δεν είναι απλώς εργαλεία για την οργάνωση ιδεών, αλλά χρησιμεύουν επίσης ως γέφυρες μεταξύ αφηρημένων εννοιών και πρακτικής εκτέλεσης κατά τη διάρκεια της κινηματογράφησης.

Η ανάγκη για καλλιτεχνική έκφραση είναι θεμελιώδης για τους αρχιτέκτονες και τους κινηματογραφιστές, καθώς και οι δύο επαγγελματίες χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητά τους για να μεταφέρουν ιδέες, συναισθήματα και οράματα. Η διαδικασία αυτή, όπως είδαμε από τα προηγούμενα παραδείγματα, περιλαμβάνει την αποτύπωση των προθέσεών τους στο χαρτί ή σε ψηφιακή μορφή, κάτι που αποτελεί το πρώτο βήμα στην υλοποίηση των έργων τους.

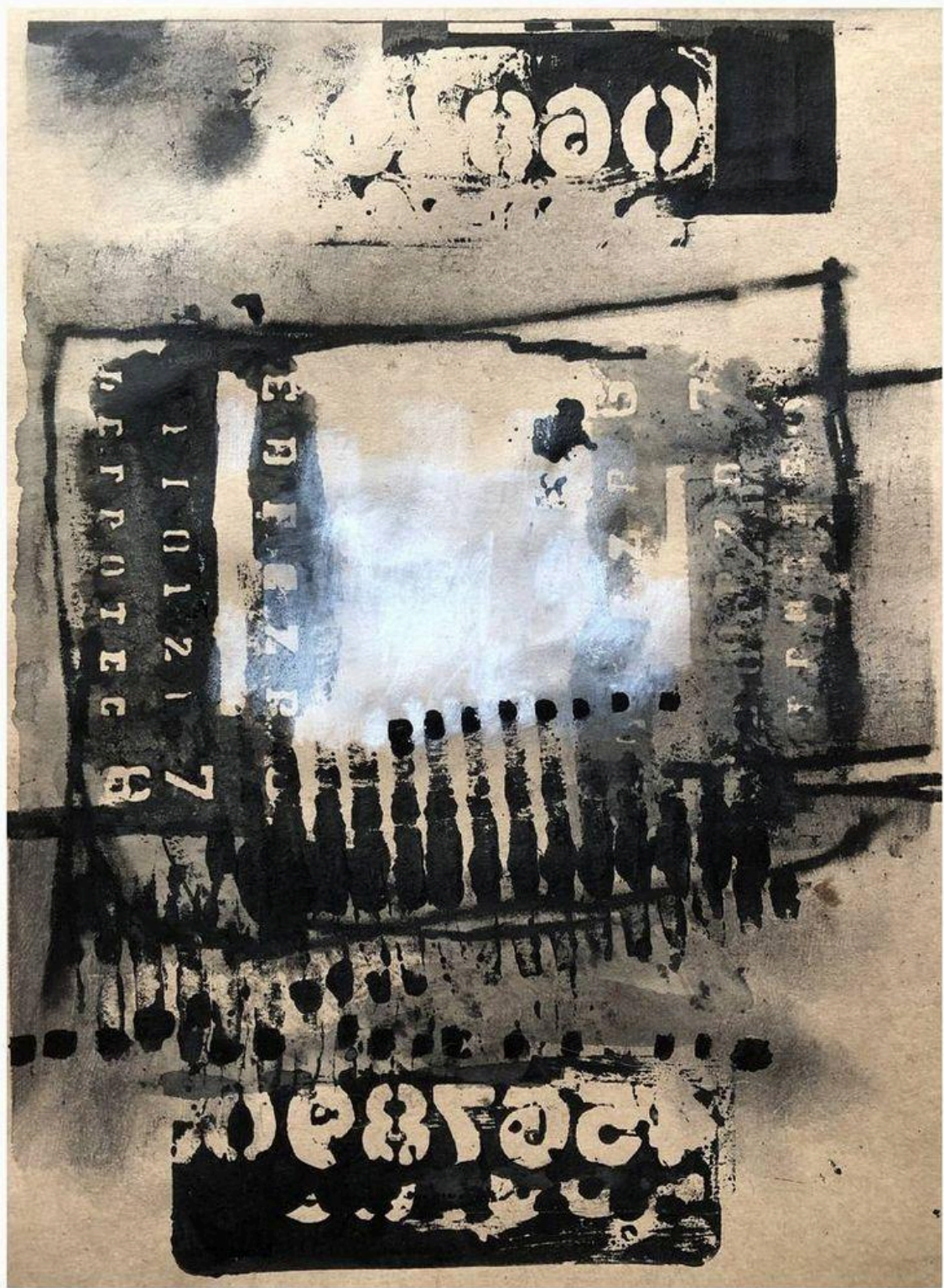


Akira Kurosawa, Kagemusha (1980)



Louis Kahn, Venice (1929)

3. Παραδείγματα επιρροής της Αρχιτεκτονικής Σκέψης στον Κινηματογράφο.



NINE, EIGHT, SEVEN. G Kustom Kuhl. (gkustomkuhl)

Σύνοψη του κεφαλαίου 3:

Σε αυτό το κεφάλαιο, εξετάζετε η βαθιά επίδραση της αρχιτεκτονικής σκέψης στον κινηματογράφο μέσα από την ανάλυση έξι χαρακτηριστικών ταινιών:

Metropolis (1927): Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός της πόλης γίνεται χαρακτήρας από μόνος του, συμβολίζοντας το χάσμα μεταξύ της ελίτ και της εργατικής τάξης.

Rear Window (1954): Η αρχιτεκτονική της αυλής και των γύρω κτιρίων χρησιμεύει ως οπτικό αφηγηματικό μέσο, επιτρέποντας στον πρωταγωνιστή να συνθέσει την ιστορία μέσα από αποσπασματικές απόψεις.

Throne of Blood (1957): Όπου χρησιμοποιεί παραδοσιακή ιαπωνική αρχιτεκτονική και αυστηρά, μινιμαλιστικά τοπία για να αντανakλά την ψυχολογική αναταραχή και την ηθική παρακμή των χαρακτήρων.

The Draughtsman's Contract (1982): Η συμμετρία και η τάξη της αρχιτεκτονικής έρχονται σε αντίθεση με τα χαοτικά και ηθικά διφορούμενα γεγονότα της ιστορίας, δημιουργώντας μια ένταση μεταξύ της εμφάνισης και της πραγματικότητας.

The Lighthouse (2019): Η καταπιεστική αρχιτεκτονική αντικατοπτρίζει την ψυχολογική και συναισθηματική κατάρρευση των πρωταγωνιστών.

Midsommar (2019): Οι κοινόχρηστοι χώροι και οι παραδοσιακές δομές έρχονται σε αντίθεση με τα σκοτεινά, τελετουργικά γεγονότα, αναδεικνύοντας την ένταση μεταξύ ομορφιάς και τρόμου.

Βασικοί όροι από το κεφάλαιο 3:

Αστικά Τοπία: Η απεικόνιση του περιβάλλοντος της πόλης στον κινηματογράφο, που συχνά χρησιμοποιείται για να αντανakλά κοινωνικά ζητήματα ή φουτουριστικά οράματα.

Ηδονοβλεψία: Η πράξη της παρατήρησης των άλλων, που συχνά διευκολύνεται από αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως παράθυρα ή μπαλκόνια.

Ψυχολογική αναταραχή: Η αναπαράσταση της ψυχικής και συναισθηματικής δυσφορίας μέσω του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού.

Συμμετρία και τάξη: Η χρήση ισορροπημένων και δομημένων αρχιτεκτονικών σχεδίων για τη δημιουργία μιας αίσθησης αρμονίας ή αντίθεσης με χαοτικά γεγονότα.

Κοινόχρηστοι χώροι: Αρχιτεκτονικά σχέδια που δίνουν έμφαση στην ομαδική διαβίωση και τα κοινά περιβάλλοντα.

Συμβολισμός: Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων για την αναπαράσταση ευρύτερων θεμάτων ή ιδεών, όπως η εξουσία, η απομόνωση ή η αποσύνθεση.

3. Παραδείγματα επιρροής της Αρχιτεκτονικής Σκέψης στον Κινηματογράφο.



Εμπορικές Αφίσες του Metropolis.

3.1 Μελέτη περίπτωσης 1 – <<Metropolis>> 1927, Fritz Lang

Η «Μητρόπολη», σε σκηνοθεσία Φριτς Λανγκ, είναι μια ιστορικής σημασίας ταινία επιστημονικής φαντασίας που κυκλοφόρησε το 1927. Τοποθετημένη σε ένα δυστοπικό μέλλον, η ταινία διερευνά θέματα ταξικής πάλης και εκβιομηχάνισης μέσα από την απεικόνιση ενός εκτεταμένου αστικού περιβάλλοντος που χωρίζεται μεταξύ της πλούσιας ελίτ και των καταπιεσμένων εργατών. Η αφήγηση ακολουθεί τον Φρέντερ, τον γιο του εγκεφάλου της πόλης, Τζον Φρέντερσεν, καθώς ανακαλύπτει τη σκληρή πραγματικότητα που αντιμετωπίζουν οι εργάτες και προσπαθεί να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των δύο τάξεων. Η «Μητρόπολη» έγινε γνωστή για τα πρωτοποριακά ειδικά εφέ της, τα περίτεχνα σκηνικά της και την επιρροή της τόσο στον κινηματογράφο όσο και στην αρχιτεκτονική αισθητική.



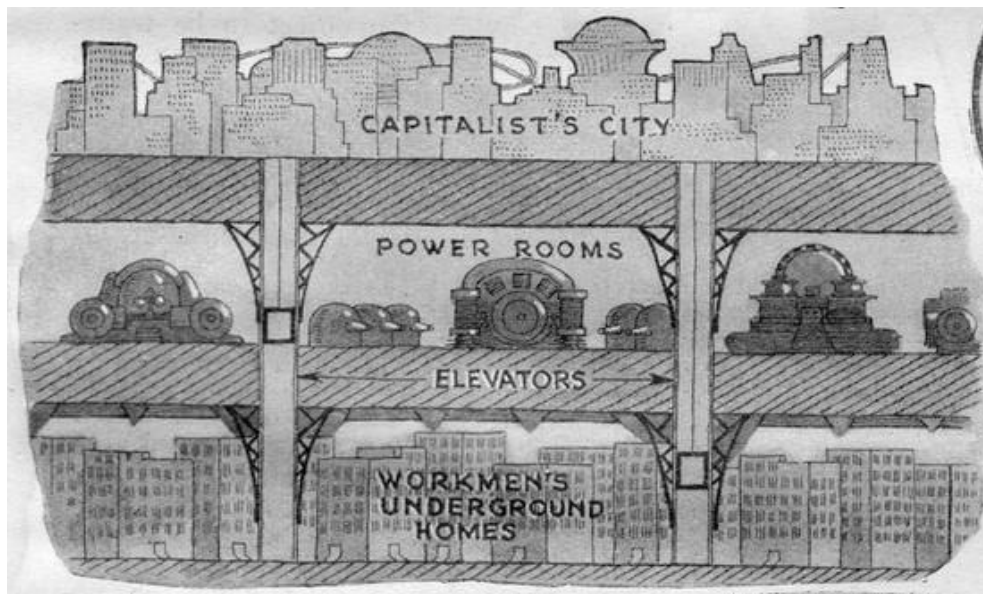
Χαρακτηριστική σκηνή της ταινίας.

Αρχιτεκτονική στο «Metropolis»

Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία της «Μητρόπολης» είναι αναπόσπαστο μέρος της αφηγηματικής και θεματικής δομής της. Το οπτικό στυλ της ταινίας χαρακτηρίζεται από ένα μείγμα αρχιτεκτονικής Art Deco και εξπρεσιονισμού, το οποίο χρησιμεύει για να ενισχύσει τις έντονες αντιθέσεις μεταξύ των διαφορετικών κοινωνικών τάξεων που απεικονίζονται στην ιστορία.

Σκηνογραφία και αστικό τοπίο: Η ίδια η πόλη της Μητρόπολης είναι ένας χαρακτήρας μέσα στην ταινία, σχεδιασμένη από τον σχεδιαστή παραγωγής Otto Hunte και τον καλλιτεχνικό διευθυντή Erich Kettelhut. Οι πανύψηλοι ουρανοξύστες συμβολίζουν τη δύναμη και τον πλούτο της άρχουσας τάξης, ενώ τα υπόγεια εργοστάσια αντιπροσωπεύουν την καταπίεση και την απανθρωπιά. Η απεικόνιση αυτών των κολοσσιαίων κτιρίων στην ταινία αντανακλά τις σύγχρονες ανησυχίες για την ταχεία αστικοποίηση και εκβιομηχάνιση. Αυτή η καθετότητα στο σχεδιασμό αντικατοπτρίζει όχι μόνο τον φυσικό διαχωρισμό αλλά και την κοινωνική

διαστρωμάτωση, απεικονίζει έναν έντονο διαχωρισμό μεταξύ των τάξεων μέσω της χωροταξικής της οργάνωσης: Οι εύποροι ζουν σε πολυτελή πολυώροφα κτίρια πάνω από το έδαφος, ενώ οι εργάτες μοχθούν σε καταπιεστικές συνθήκες κάτω από το επίπεδο του εδάφους σε τεράστια βιομηχανικά συγκροτήματα. Αυτός ο φυσικός διαχωρισμός υπογραμμίζει την κοινωνική ιεραρχία και την εκμετάλλευση που έχουν κεντρικό ρόλο στην αφήγηση της ταινίας.



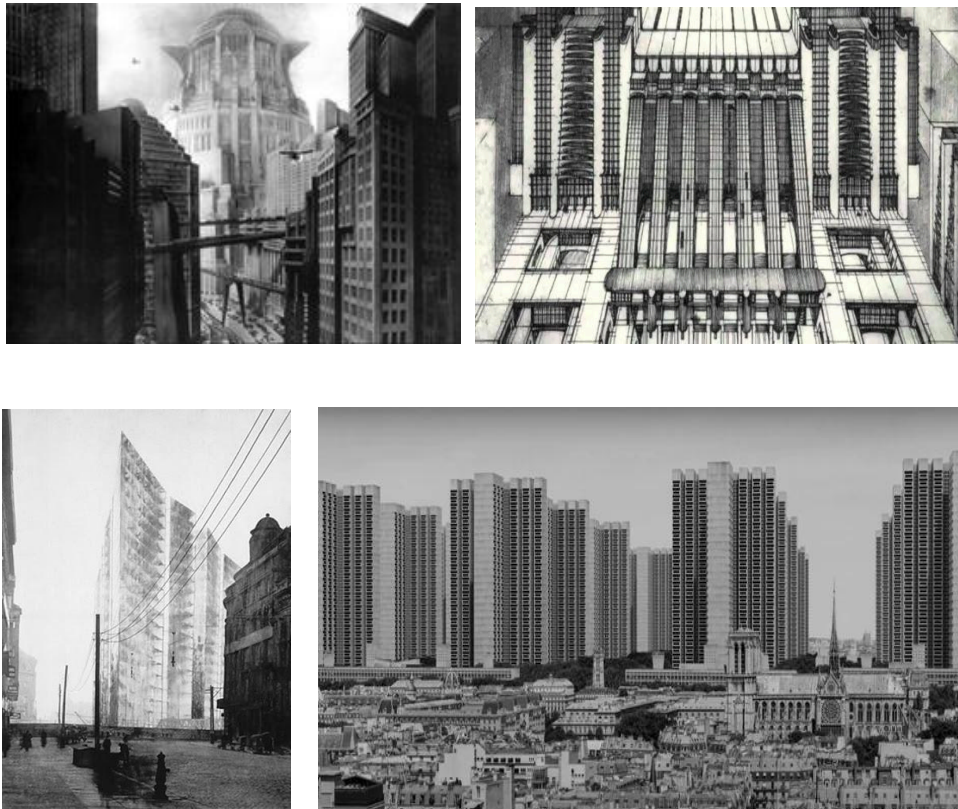
Τομή σκίτσο, στην κοινωνική διαστρωμάτωση της Φουτουριστικής Μεγαπόλης.

Συμβολισμός της αρχιτεκτονικής: Οι αρχιτεκτονικές επιλογές που γίνονται στη «Μητρόπολη» έχουν σημαντικό συμβολικό βάρος. Για παράδειγμα, οι ογκώδεις κατασκευές που μοιάζουν με καθεδρικούς ναούς αντιπροσωπεύουν τόσο τη θρησκευτική εξουσία όσο και την καπιταλιστική εξουσία. Υψώνονται πάνω από το αστικό τοπίο ως υπενθύμιση του ελέγχου και της επιτήρησης. Επιπλέον, η χρήση γεωμετρικών σχημάτων και γραμμών σε όλα τα κτίρια μεταδίδει μια αίσθηση τάξης που έρχεται σε έντονη αντίθεση με το χάος που βιώνουν οι εργάτες από κάτω.

Βασικές δομές μέσα στη «Μητρόπολη», όπως ο εμπνευσμένος από τον Πύργο της Βαβέλ, ο Νέος Πύργος της Βαβέλ όπου διαμένει ο Joh Fredersen, εξυπηρετούν συμβολικούς σκοπούς πέρα από τους λειτουργικούς τους ρόλους. Αυτά τα οικοδομήματα αντιπροσωπεύουν την ανθρώπινη φιλοδοξία αλλά και την ύβρη, παραλληλίζοντας τις βιβλικές αφηγήσεις για την υπέρμετρη εξουσία που οδηγεί στην πτώση.

Το αρχιτεκτονικό στυλ στη «Μητρόπολη» είναι έντονα επηρεασμένο από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό, που χαρακτηρίζεται από υπερβολικές μορφές και δραματικές αντιθέσεις. Αυτή η επιρροή είναι εμφανής στις οδοντωτές γραμμές και τις παραμορφωμένες προοπτικές που χρησιμοποιούνται σε όλα τα σκηνικά της ταινίας, τα οποία μεταδίδουν μια αίσθηση ανησυχίας και αποξένωσης που αντανακλά τα συναισθήματα μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Επιρροή στη μοντερνιστική αρχιτεκτονική: Η «Μητρόπολη» έχει αναφερθεί ως επιρροή στα μοντερνιστικά αρχιτεκτονικά κινήματα που εμφανίστηκαν αργότερα στον 20ό αιώνα. Η απεικόνιση φουτουριστικών αστικών περιβαλλόντων προδιέγραψε πολλές ιδέες για τον αστικό σχεδιασμό που θα εξερευνούσαν αρχιτέκτονες όπως ο Le Corbusier και ο Ludwig Mies van der Rohe. Το όραμα της ταινίας για μια τεχνολογικά προηγμένη κοινωνία εγείρει ερωτήματα σχετικά με τη λειτουργικότητα έναντι της αισθητικής - μια συζήτηση που έχει κεντρική σημασία για τη μοντερνιστική αρχιτεκτονική.



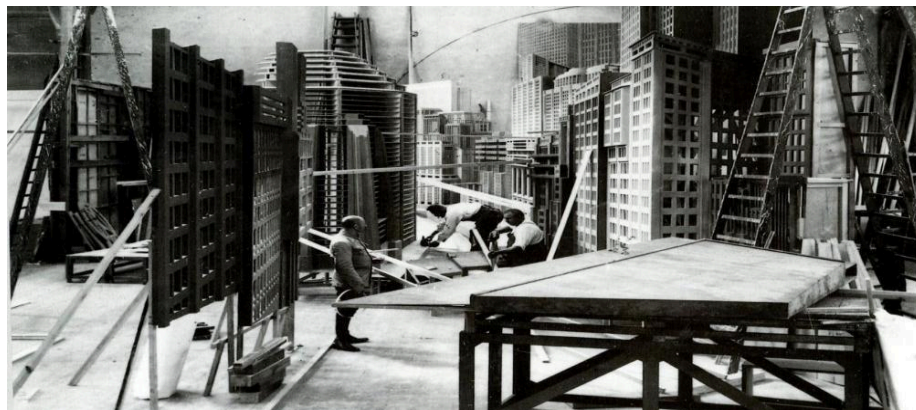
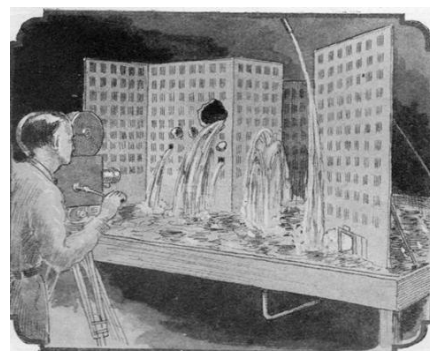
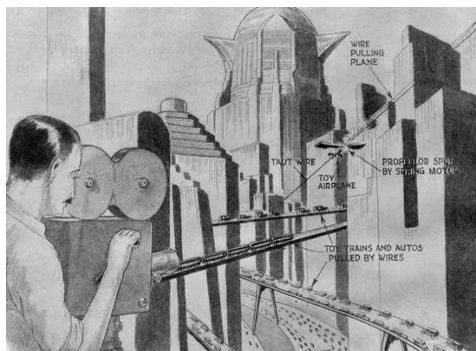
Metropolis - Fritz Lang, La Città Nuova - Antonio Sant'Elia, Friedrichstrasse Skyscraper - Ludwig Mies van der Rohe, Plan Voisin - Les Corbusier.

Τεχνολογικές εικόνες: Η ταινία ενσωματώνει επίσης εικόνες που σχετίζονται με την τεχνολογία και αντανakλούν τις σύγχρονες ανησυχίες για την εκβιομηχάνιση κατά την εποχή του Λανγκ. Κεντρική θέση στη «Μητρόπολη» κατέχει η απεικόνιση των μηχανών ως θαυμαστών δημιουργιών αλλά και ως καταπιεστικών δυνάμεων. Η Heart Machine, ένα κεντρικό στοιχείο της υποδομής της πόλης, ενσαρκώνει αυτή τη δυαδικότητα με τον περίπλοκο σχεδιασμό της που συνδυάζει οργανικές μορφές με μηχανική ακρίβεια. Αυτή η αισθητική αντικατοπτρίζει τη σύγχρονη γοητεία της μηχανοποίησης κατά τη διάρκεια της Βιομηχανικής Επανάστασης. Ο Maschinenmensch (Μηχανή-Άνθρωπος), που δημιουργήθηκε ως ρομποτικός σωσίας για τη Μαρία (τη γυναίκα πρωταγωνίστρια), ενσαρκώνει τους φόβους γύρω από τη μηχανοποίηση και την απώλεια της ανθρωπιάς μέσα σε έναν όλο και πιο αυτοματοποιημένο κόσμο. Αυτό το θέμα συντονίζεται με τις αρχιτεκτονικές

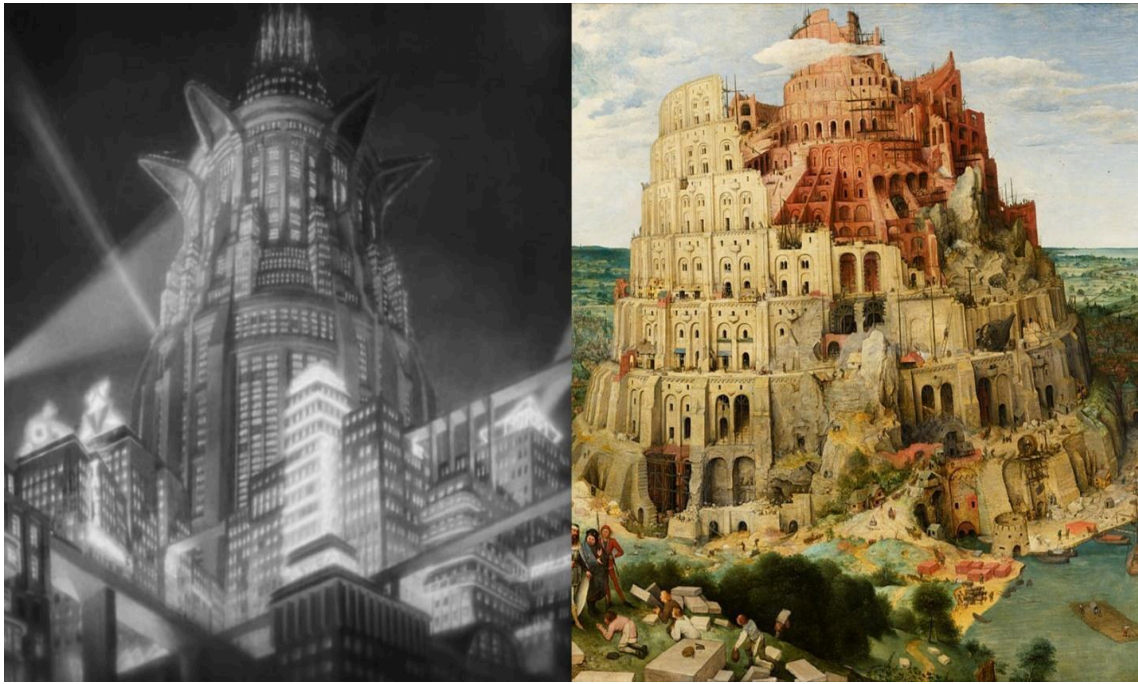
συζητήσεις σχετικά με το πώς η τεχνολογία μπορεί να διαμορφώσει την ανθρώπινη εμπειρία μέσα σε αστικά περιβάλλοντα.

Κινηματογραφικές τεχνικές: Η χρήση του φωτισμού, των σκιών και των γωνιών της κάμερας από τον Λανγκ ενισχύει περαιτέρω τα αρχιτεκτονικά στοιχεία μέσα στη «Μητρόπολη». Ο φωτισμός υψηλής αντίθεσης τονίζει τα δομικά χαρακτηριστικά, ενώ δημιουργεί δραματική ένταση μεταξύ των διαφόρων χώρων μέσα στην πόλη - τονίζοντας τόσο το μεγαλείο όσο και την απόγνωση.

Επιπτώσεις στα μελλοντικά αρχιτεκτονικά οράματα: «επηρεάζοντας ταινίες όπως το «Blade Runner» με την απεικόνιση πυκνών αστικών περιβαλλόντων γεμάτων με φώτα νέον και πανύψηλες κατασκευές. Το αρχιτεκτονικό του όραμα συνεχίζει να εμπνέει αρχιτέκτονες που εξερευνούν φουτουριστικά σχέδια που εξισορροπούν την τεχνολογική καινοτομία με ανθρωπιστικές ανησυχίες.



Τα μοντέλα και η κινηματογράφιση του Metropolis



Ο πύργος του Metropolis ως μία σύγχρονη Βαβέλ.

Ο κινηματογράφος του Fritz Lang και η σχέση του με την αρχιτεκτονική

Ο Φριτς Λανγκ, μια κομβική μορφή στην ιστορία του κινηματογράφου, είναι γνωστός για τις καινοτόμες κινηματογραφικές τεχνικές και το θεματικό του βάθος. Η ταινία του «Metropolis», όπως αναλύσαμε παραπάνω συνυφαίνει περίτεχνα τα πεδία της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου. Η σχέση αυτή μπορεί να εξεταστεί μέσω διαφόρων βασικών πτυχών:

1. Αρχιτεκτονική επιρροή στην οπτική αισθητική

Η «Μητρόπολη» του Λανγκ χαρακτηρίζεται από το εντυπωσιακό οπτικό της στυλ, το οποίο επηρεάζεται σε μεγάλο βαθμό από σύγχρονα αρχιτεκτονικά ρεύματα όπως το Art Deco, το Bauhaus και ο φουτουρισμός. Η ταινία παρουσιάζει ένα δυστοπικό μέλλον όπου πανύψηλοι ουρανοξύστες κυριαρχούν στον ορίζοντα, αντανakλώντας τις ανησυχίες της αστικοποίησης κατά την εποχή της Δημοκρατίας της

Βαϊμάρης στη Γερμανία. Ο σχεδιασμός των σκηνικών παρουσιάζει μνημειακές κατασκευές που ενσαρκώνουν τόσο το μεγαλείο όσο και την καταπίεση, συμβολίζοντας το έντονο χάσμα μεταξύ των κοινωνικών τάξεων. Η αρχιτεκτονική που απεικονίζεται στην ταινία δεν χρησιμεύει μόνο ως σκηνικό, αλλά λειτουργεί και ως αφηγηματικό μέσο που ενισχύει τα θέματα της εξουσίας και της ανισότητας.

2. Χωρική σύνθεση και αφηγηματική δομή

Η χωρική οργάνωση εντός της «Μητρόπολης» παίζει καθοριστικό ρόλο στην αφήγηση της ιστορίας. Ο Λανγκ χρησιμοποιεί αρχιτεκτονικά στοιχεία για να οριοθετήσει τις κοινωνικές ιεραρχίες- οι εύποροι ζουν πάνω από το έδαφος σε πολυτελή περιβάλλοντα, ενώ οι εργάτες υποβιβάζονται σε σκοτεινούς, καταπιεστικούς χώρους κάτω από το έδαφος. Αυτή η καθετότητα του σχεδιασμού υπογραμμίζει την ανισότητα μεταξύ των τάξεων και αντανακλά ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα της εποχής. Οι μεταβάσεις μεταξύ αυτών των χώρων είναι προσεκτικά σχεδιασμένες για να καθοδηγούν τους θεατές μέσα στην αφήγηση, αντικατοπτρίζοντας τον τρόπο με τον οποίο η αρχιτεκτονική επηρεάζει την ανθρώπινη εμπειρία και την κίνηση μέσα σε φυσικά περιβάλλοντα.

3. Συμβολισμός της αρχιτεκτονικής

Στη «Μητρόπολη», η αρχιτεκτονική υπερβαίνει τις απλές φυσικές δομές- γίνεται σύμβολο ιδεολογικής σύγκρουσης. Τα μεγαλοπρεπή κτίρια αντιπροσωπεύουν την καπιταλιστική υπερβολή και την τεχνολογική πρόοδο, ενώ η υπόγεια εργατούπολη συμβολίζει την εκμετάλλευση και την απανθρωποποίηση. Η χρήση της αρχιτεκτονικής από τον Λανγκ ως μεταφορά για κοινωνικά ζητήματα καλεί τους

θεατές να

προβληματιστούν σχετικά με τη δική τους πραγματικότητα όσον αφορά την ταξική πάλη και την εκβιομηχάνιση.

4. Μελλοντικά οράματα της αρχιτεκτονικής

Το κινηματογραφικό όραμα του Lang επεκτείνεται πέρα από τη σύγχρονη αρχιτεκτονική και σε κερδοσκοπικά μελλοντικά σχέδια. Ταινίες όπως η «Metropolis» προσφέρουν ματιές σε πιθανές αρχιτεκτονικές εξελίξεις που διαμορφώνονται από την τεχνολογική πρόοδο ή δυστοπικές εκβάσεις. Αυτή η εξερεύνηση εγείρει ερωτήματα σχετικά με το πώς οι μελλοντικές κοινωνίες θα μπορούσαν να οργανωθούν αρχιτεκτονικά ως απάντηση στην κοινωνική δυναμική, τις περιβαλλοντικές προκλήσεις ή τις τεχνολογικές εξελίξεις.

5. Διαρκής αντίκτυπος στον κινηματογράφο και την αρχιτεκτονική

Η επιρροή του έργου του Λανγκ εκτείνεται πέρα από τη ζωή του- η «Μητρόπολη» έχει εμπνεύσει αμέτρητους κινηματογραφιστές και αρχιτέκτονες. Οι εμβληματικές εικόνες του συνεχίζουν να έχουν απήχηση στη λαϊκή κουλτούρα, αποτελώντας σημείο αναφοράς για συζητήσεις σχετικά με τον αστικό σχεδιασμό και την κινηματογραφική αναπαράσταση του χώρου. Η κληρονομιά της ταινίας αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο ο κινηματογράφος μπορεί να διαμορφώσει τις αντιλήψεις για την αρχιτεκτονική, ενώ ταυτόχρονα ενημερώνεται από αρχιτεκτονικές αρχές.

Φιλοσοφικά θεμέλια

Ο κινηματογράφος του Λανγκ αναλύεται συχνά μέσα από τον φακό του υπαρξισμού και του μοντερνισμού. Τα υπαρξιστικά θέματα εκδηλώνονται στην εξερεύνηση της αποξένωσης, της ταυτότητας και της ηθικής ασάφειας. Στο «Μ», για παράδειγμα, ο χαρακτήρας του Χανς Μπέκερτ ενσαρκώνει την πάλη μεταξύ των κοινωνικών κανόνων και των ατομικών επιθυμιών. Αυτή η ένταση αντανακλά τις υπαρξιστικές ανησυχίες για την ελεύθερη βούληση και την αναζήτηση νοήματος σε έναν χαοτικό κόσμο.

Ο μοντερνισμός παίζει επίσης καθοριστικό ρόλο στο έργο του Λανγκ. Οι ταινίες του απεικονίζουν συχνά αστικά τοπία που συμβολίζουν τόσο την πρόοδο όσο και την καταπίεση. Οι πανύψηλες κατασκευές στη «Μητρόπολη» χρησιμεύουν ως μεταφορά για τον αντίκτυπο της εκβιομηχάνισης στην κοινωνία - αναδεικνύοντας τόσο τις δυνατότητές της για πρόοδο όσο και την ικανότητά της για απανθρωποποίηση. Αυτή η δυαδικότητα συντονίζεται με τα ιδεώδη του μοντερνισμού που παλεύουν με τις επιπτώσεις της ραγδαίας τεχνολογικής αλλαγής.

Αρχιτεκτονική επιρροή

Η αρχιτεκτονική είναι ένα σημαντικό στοιχείο στις ταινίες του Λανγκ, που χρησιμεύει όχι μόνο ως σκηνικό αλλά και ως αφηγηματικό μέσο που διαμορφώνει τις εμπειρίες των χαρακτήρων. Στη «Μητρόπολη», η ίδια η πόλη είναι σχεδόν ένας χαρακτήρας- ενσαρκώνει τη σύγκρουση μεταξύ διαφορετικών κοινωνικών τάξεων - των εργατών που μοχθούν υπόγεια έναντι της ελίτ που ζει από πάνω τους. Η μνημειώδης αρχιτεκτονική της ταινίας αντανακλά τόσο την πρόοδο που προκαλεί δέος

όσο και τον καταπιεστικό έλεγχο, καταδεικνύοντας τον τρόπο με τον οποίο ο χώρος μπορεί να επηρεάσει την ανθρώπινη συμπεριφορά.

Η χρήση του χώρου από τον Λανγκ είναι σχολαστικά επεξεργασμένη για να προκαλέσει συναισθηματικές αντιδράσεις στους θεατές. Για παράδειγμα, τα ευρεία πλάνα απέραντων αστικών τοπίων δημιουργούν αισθήματα απομόνωσης μεταξύ των χαρακτήρων, ενώ οι κλειστοφοβικοί εσωτερικοί χώροι αυξάνουν την ένταση. Αυτός ο χειρισμός του χώρου ευθυγραμμίζεται με τις αρχιτεκτονικές θεωρίες που τονίζουν τον τρόπο με τον οποίο τα δομημένα περιβάλλοντα επηρεάζουν την ανθρώπινη ψυχολογία.

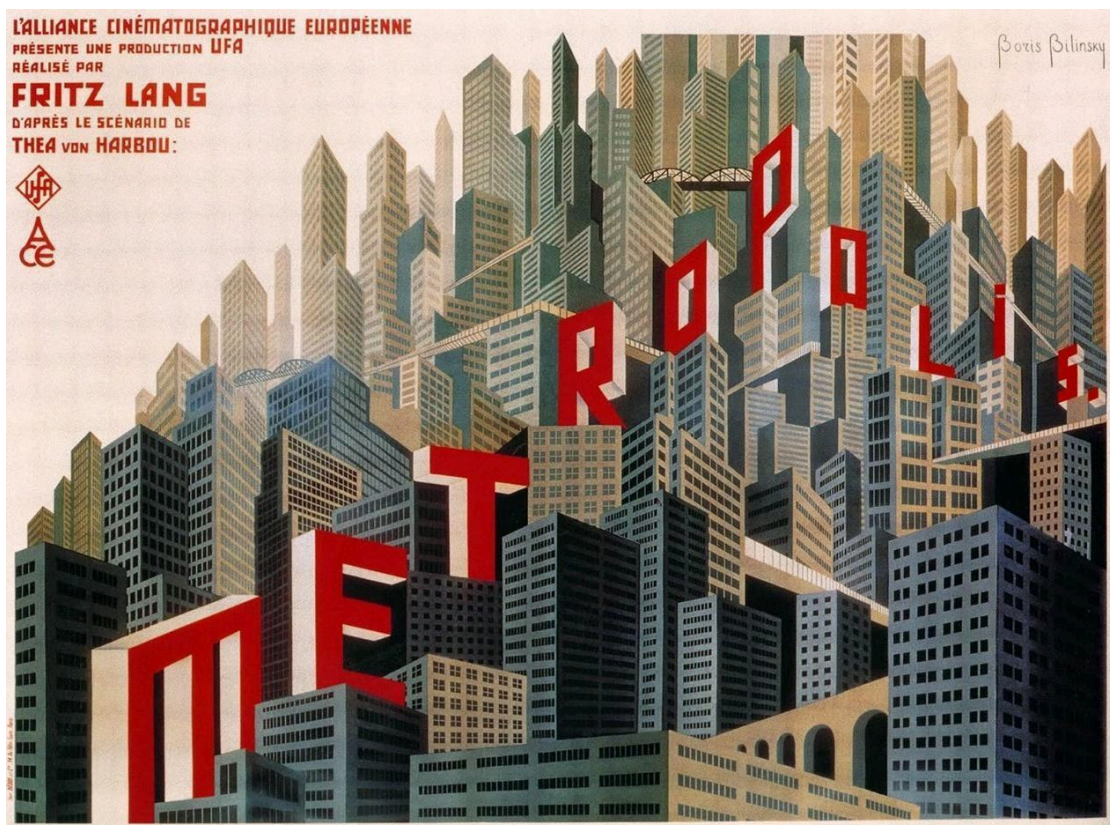
Κινηματογραφικές τεχνικές που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική

Ο Λανγκ χρησιμοποίησε διάφορες κινηματογραφικές τεχνικές που απηχούν αρχιτεκτονικές αρχές. Η χρήση του φωτισμού -ιδιαίτερα του chiaroscuro- δημιουργεί δραματικές αντιθέσεις που ενισχύουν το χωρικό βάθος και αναδεικνύουν τις δομικές μορφές μέσα στις σκηνές. Η αλληλεπίδραση μεταξύ φωτός και σκιάς δεν εξυπηρετεί μόνο αισθητικούς σκοπούς αλλά ενισχύει επίσης θεματικά στοιχεία όπως η ηθική ασάφεια ή η ψυχολογική σύγκρουση.

Επιπλέον, η καινοτόμος χρήση των γωνιών λήψης από τον Lang συμβάλλει στην εξερεύνηση του χώρου. Τα πλάνα χαμηλής γωνίας μπορούν να ανυψώσουν τα κτίρια σε μνημειακό επίπεδο, ενώ ταυτόχρονα μειώνουν το ανάστημα των χαρακτήρων μέσα σε αυτά τα περιβάλλοντα. Αυτή η τεχνική υπογραμμίζει τη δυναμική της εξουσίας που ενυπάρχει στα αστικά περιβάλλοντα - ένας προβληματισμός για το πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να υπαγορεύει τις κοινωνικές ιεραρχίες.

Συμπέρασμα: Κληρονομιά και αντίκτυπος

Ο κινηματογράφος του Φριτς Λανγκ παραμένει επίκαιρος σήμερα λόγω της βαθιάς διερεύνησης του ρόλου της αρχιτεκτονικής στη διαμόρφωση της ανθρώπινης εμπειρίας. Η ικανότητά του να συνυφαίνει τη φιλοσοφική έρευνα με την οπτική αφήγηση έχει αφήσει ανεξίτηλο σημάδι τόσο στη θεωρία του κινηματογράφου όσο και στον αρχιτεκτονικό λόγο. Εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο ο χώρος επηρεάζει την αφηγηματική δομή και την ανάπτυξη των χαρακτήρων, ο Λανγκ καλεί το κοινό να προβληματιστεί σχετικά με τη δική του σχέση με το περιβάλλον του - ένα θέμα που συνεχίζει να έχει απήχηση στις σύγχρονες συζητήσεις γύρω από την πολεοδομία και τον σχεδιασμό.



Η γαλλική εταιρεία διανομής L'Alliance Cinématographique Européenne (ACE) ανέθεσε στον Bilinsky να σχεδιάσει αφίσες και διαφημιστικό υλικό για τη γαλλική κυκλοφορία της ταινίας Metropolis.

3.2 Μελέτη περίπτωσης 2 – <<Rear Window>> (1954), Alfred Hitchcock.



Αφίσα Κυκλοφορίας της Ταινίας

Εισαγωγή στην ταινία «Rear Window» (1954)

Το «Rear Window», σε σκηνοθεσία Άλφρεντ Χίτσκοκ, είναι ένα κλασικό θρίλερ αγωνίας που κυκλοφόρησε το 1954. Στην ταινία πρωταγωνιστεί ο Τζέιμς Στιούαρτ ως L.B. «Jeff» Jefferies, έναν επαγγελματία φωτογράφο που είναι καθηλωμένος στο διαμέρισμά του με σπασμένο πόδι. Βαρεισθημένος και ανήσυχος, αρχίζει να παρατηρεί τους γείτονές του από το πίσω παράθυρο του διαμερίσματός του. Καθώς ασχολείται όλο και περισσότερο με τις ζωές τους, υποπτεύεται έναν από αυτούς, τον Lars Thorwald (τον υποδύεται ο Raymond Burr), ότι διαπράττει φόνο. Η ταινία χτίζει αριστοτεχνικά την ένταση και το σασπένς, ενώ εξετάζει τις συνέπειες του να παρακολουθείς τους άλλους χωρίς τη συγκατάθεσή τους. Στην ταινία εμφανίζεται επίσης η Γκρέις Κέλι ως Λίζα Φρίμοντ, η φίλη του Τζεφ, η οποία εμπλέκεται στην έρευνά του.

Η απεικόνιση του Χίτσκοκ καλεί τους θεατές να προβληματιστούν σχετικά με τις δικές τους συμπεριφορές όσον αφορά την παρατήρηση και τη συμμετοχή στην κοινωνία: Είμαστε απλοί θεατές στη ζωή μας; Πώς επηρεάζει το περιβάλλον μας τις αλληλεπιδράσεις μας με τους άλλους; Με αυτόν τον τρόπο, η αρχιτεκτονική χρησιμεύει τόσο ως σκηνικό όσο και ως καταλύτης για βαθύτερες φιλοσοφικές έρευνες σχετικά με την ανθρώπινη φύση.

Ανάλυση του «Rear Window» και η σχέση του με την αρχιτεκτονική

Το αρχιτεκτονικό σκηνικό της ταινίας «Rear Window» παίζει καθοριστικό ρόλο τόσο στην αφηγηματική δομή όσο και στο θεματικό βάθος της ταινίας. Ο Χίτσκοκ σχεδίασε σχολαστικά το σκηνικό για να ενισχύσει την αφήγηση και να δημιουργήσει μια μοναδική κινηματογραφική εμπειρία που εξερευνά θέματα ηδονοβλεψίας, απομόνωσης και κοινότητας.



Χαρακτηριστική σκηνή της ταινίας, με τον κλινήρη πρωταγωνιστή και ένα μεγάλο φόντο πανόραμα της πόλης τριγύρω του.

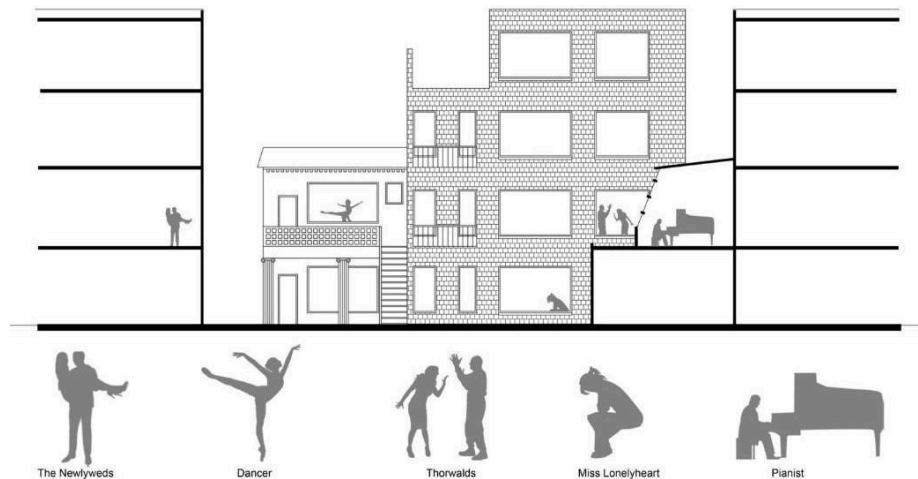
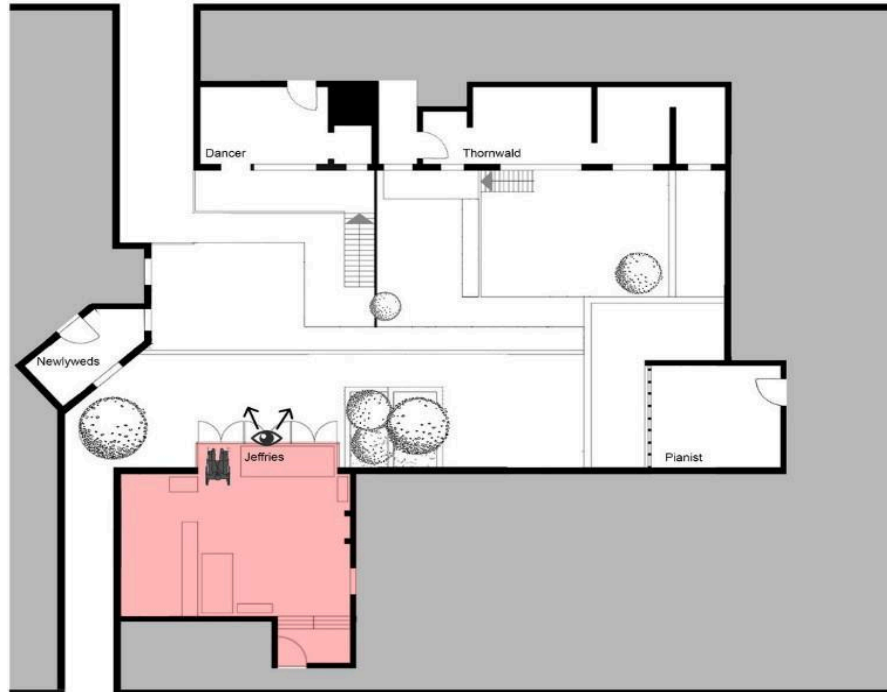
Σχεδιασμός σκηνικών και χωροταξική διάταξη:

Το αρχιτεκτονικό περιβάλλον του «Rear Window» είναι καθοριστικής σημασίας για την αφηγηματική δομή του. Η ταινία διαδραματίζεται σε μια ενιαία αυλή που περιβάλλεται από πολλές πολυκατοικίες, η οποία χρησιμεύει τόσο ως φυσικός χώρος όσο και ως μεταφορική αναπαράσταση της κοινοτικής ζωής. Αυτό το κλειστό περιβάλλον αναδεικνύει τη διασύνδεση των κατοίκων των πόλεων, ενώ ταυτόχρονα τονίζει την απομόνωσή τους μεταξύ τους. Κάθε διαμέρισμα λειτουργεί ως μικρόκοσμος διαφορετικών ζώων, αναδεικνύοντας διάφορες κοινωνικές δυναμικές και προσωπικές ιστορίες.

Ολόκληρη η ταινία ουσιαστικά εκτυλίσσεται, μέσα στα όρια του διαμερίσματος του Τζεφ και της αυλής στην οποία βλέπει. Αυτός ο περιορισμένος χώρος δημιουργεί μια οικεία αλλά και κλειστοφοβική ατμόσφαιρα που αυξάνει την ένταση. Η αυλή λειτουργεί ως μικρόκοσμος της μικροαστικής ζωής, με κάθε παράθυρο να προσφέρει μια ματιά σε διαφορετικές ζωές και ιστορίες. Η επιλογή του Χίτσκοκ να κατασκευάσει ένα περίτεχνο σκηνικό με πλήρως λειτουργικά διαμερίσματα επέτρεψε ρεαλιστικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χαρακτήρων και του περιβάλλοντός τους, τονίζοντας τον τρόπο με τον οποίο η αρχιτεκτονική μπορεί να διαμορφώσει την ανθρώπινη συμπεριφορά.

Ο σχεδιασμός της ίδιας της αυλής αντικατοπτρίζει την αστική αρχιτεκτονική των μέσων του 20ου αιώνα, όπου τα διαμερίσματα συχνά χτίζονταν κοντά μεταξύ τους για να μεγιστοποιηθεί ο χώρος σε πυκνοκατοικημένες περιοχές. Αυτή η χωροταξική διάταξη επιτρέπει την ηδονοβλεπτική παρατήρηση - ο Τζεφ μπορεί να βλέπει τη ζωή κάθε γείτονα χωρίς να βγαίνει από το δικό του σπίτι. Η αρχιτεκτονική διευκολύνει έτσι

το κεντρικό θέμα της επιτήρησης- δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου η ιδιωτικότητα διακυβεύεται και τα προσωπικά όρια θολώνουν.



Διαγραμματική Κάτοψη και Τομή της Ταινίας με την διοργάνωση ανά όροφο της πλοκής.

Ηδονοβλεψία και προοπτική: Η αρχιτεκτονική διάταξη διευκολύνει τις ηδονοβλεπτικές τάσεις του Τζεφ παρέχοντας ανεμπόδιστη θέα στη ζωή των γειτόνων του. Κάθε παράθυρο πλαισιώνει μια ξεχωριστή αφήγηση, σαν να παρακολουθεί κανείς ταυτόχρονα πολλές ταινίες. Αυτή η προοπτική προκαλεί τους θεατές να αναλογιστούν το δικό τους ρόλο ως θεατές και θέτει ηθικά ερωτήματα σχετικά με την ιδιωτικότητα και την παρατήρηση. Η χρήση μακρινών λήψεων μέσα από τα παράθυρα τονίζει την απόσταση, διατηρώντας παράλληλα την οικειότητα, καταδεικνύοντας πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να συνδέει και να χωρίζει τα άτομα.

Συμβολισμός των παραθύρων: Τα παράθυρα χρησιμεύουν ως κυριολεκτικά και μεταφορικά εμπόδια σε όλη την ταινία. Αντιπροσωπεύουν τόσο ευκαιρίες για σύνδεση όσο και εμπόδια που δυσχεραίνουν την άμεση αλληλεπίδραση. Η πράξη του να κοιτάς μέσα από τα παράθυρα υπογραμμίζει θέματα αντίληψης έναντι της πραγματικότητας- αυτό που βλέπει ο Τζεφ μπορεί να μην είναι πάντα αυτό που φαίνεται. Αρχιτεκτονικά, τα παράθυρα είναι μεταβατικοί χώροι μεταξύ ιδιωτικών εσωτερικών χώρων και δημόσιων εξωτερικών χώρων, αναδεικνύοντας τις εντάσεις μεταξύ της προσωπικής ελευθερίας και των κοινωνικών κανόνων. Για τον πρωταγωνιστή, το παράθυρο αντιπροσωπεύει τη μόνη του σύνδεση με τον έξω κόσμο κατά τη διάρκεια του εγκλεισμού του- γίνεται ένας φακός μέσα από τον οποίο βιώνει τη ζωή εικονικά. Ωστόσο, αυτή η πράξη παρακολούθησης εγείρει ηθικά ζητήματα σχετικά με την ιδιωτικότητα και τη συναίνεση.

Τα διαφορετικά σχέδια και οι διακοσμήσεις του παραθύρου κάθε γείτονα αντικατοπτρίζουν επίσης τις προσωπικότητες και τον τρόπο ζωής τους - από το ρομαντικό ζευγάρι μέχρι τη μοναχική γυναίκα με τον σκύλο της - τονίζοντας περαιτέρω τον τρόπο με τον οποίο η αρχιτεκτονική μπορεί να διαμορφώσει την ανθρώπινη συμπεριφορά και τις σχέσεις. Τα παράθυρα συμβολίζουν όχι μόνο

φυσικούς αλλά και

συναισθηματικούς φραγμούς- χωρίζουν τον πρωταγωνιστή από τη γνήσια ανθρώπινη αλληλεπίδραση, ενώ ταυτόχρονα του επιτρέπουν να συμμετέχει επιφανειακά στις ζωές των άλλων.



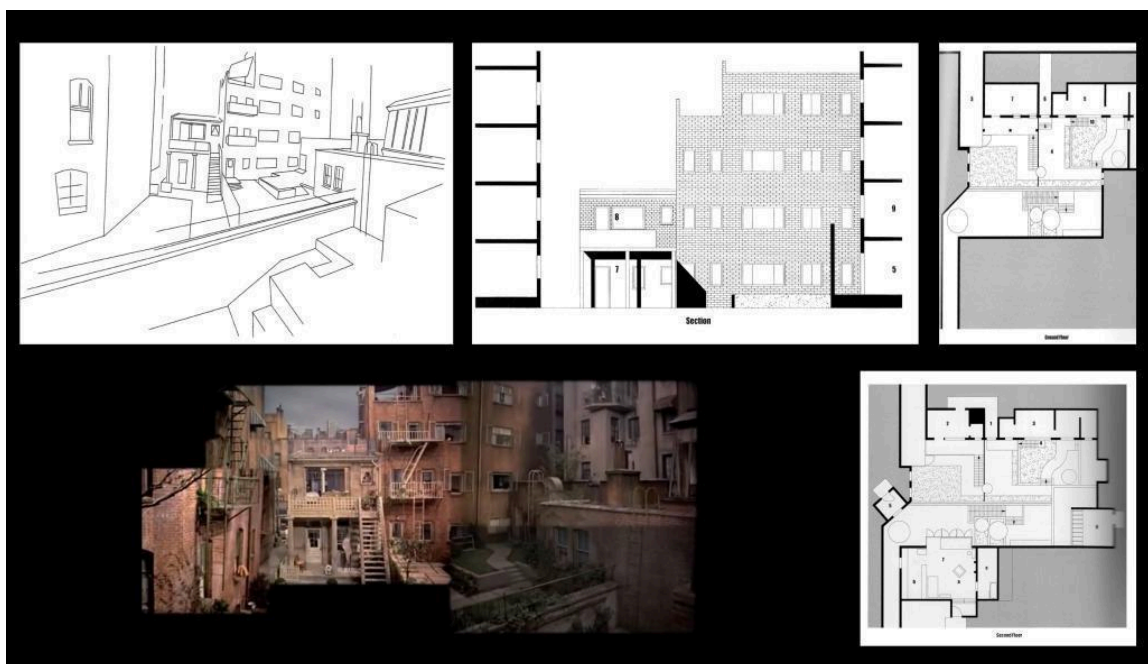
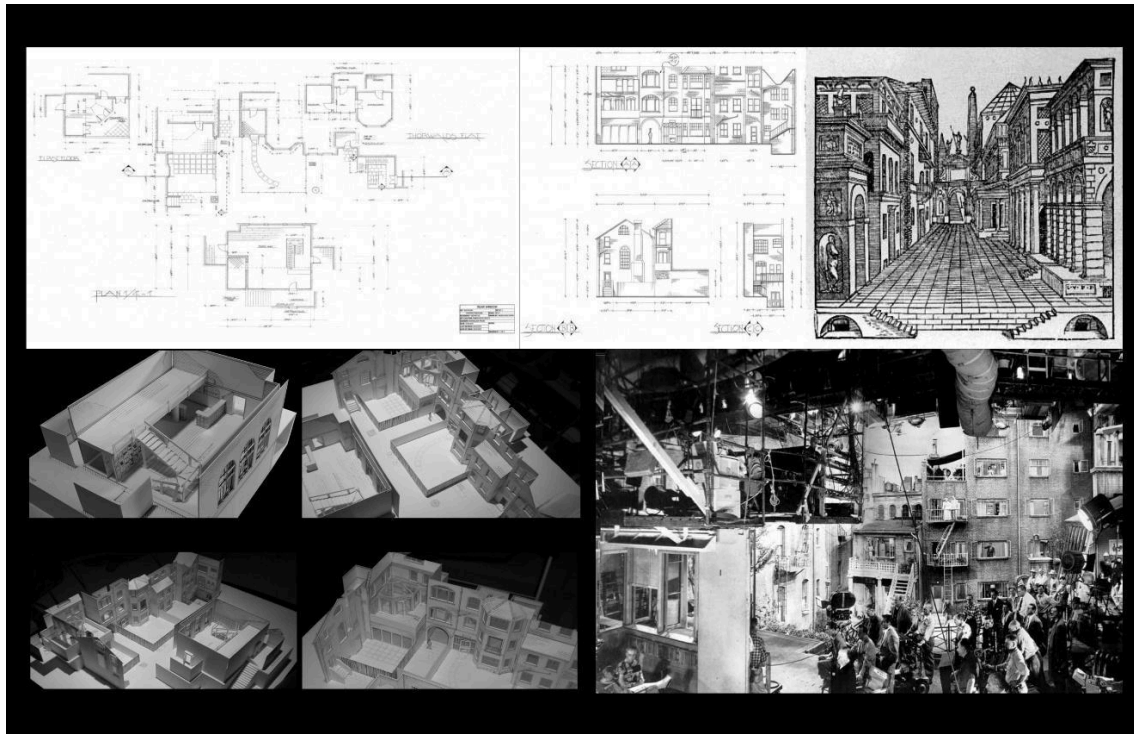
Ο φακός του πρωταγωνιστή, παραλληλίζεται με τον φακό του σκηνοθέτη.

Δυναμική της κοινότητας: Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός ενισχύει την αίσθηση της κοινότητας μεταξύ των κατοίκων που είναι φυσικά κοντά αλλά συναισθηματικά απομακρυσμένοι. Καθώς ο Jeff παρατηρεί διάφορα δράματα να εκτυλίσσονται σε διαφορετικά διαμερίσματα, οι θεατές αποκτούν εικόνα των διαφορετικών τρόπων ζωής που συνυπάρχουν σε κοινόχρηστους αστικούς χώρους. Αυτή η δυναμική αντικατοπτρίζει την πραγματική αστική ζωή, όπου η εγγύτητα δεν ισοδυναμεί απαραίτητα με ουσιαστικές σχέσεις ή κατανόηση των γεγονότων που εκτυλίσσονται μπροστά του.

Τελικά, το «Rear Window» χρησιμοποιεί το αρχιτεκτονικό του πλαίσιο όχι μόνο για να αφηγηθεί μια ιστορία αλλά και για να σχολιάσει τους κοινωνικούς κανόνες σχετικά με την ιδιωτικότητα, την κοινωνική δέσμευση και την ηθική ευθύνη. Η ταινία

ασκεί κριτική στη σύγχρονη αστική διαβίωση, όπου τα άτομα μπορεί να ζουν σε κοντινή απόσταση αλλά να παραμένουν συναισθηματικά απομακρυσμένα μεταξύ τους

- ένα φαινόμενο που επιδεινώνεται από τις τεχνολογικές εξελίξεις που επιτρέπουν τη συνεχή παρατήρηση χωρίς αλληλεπίδραση.

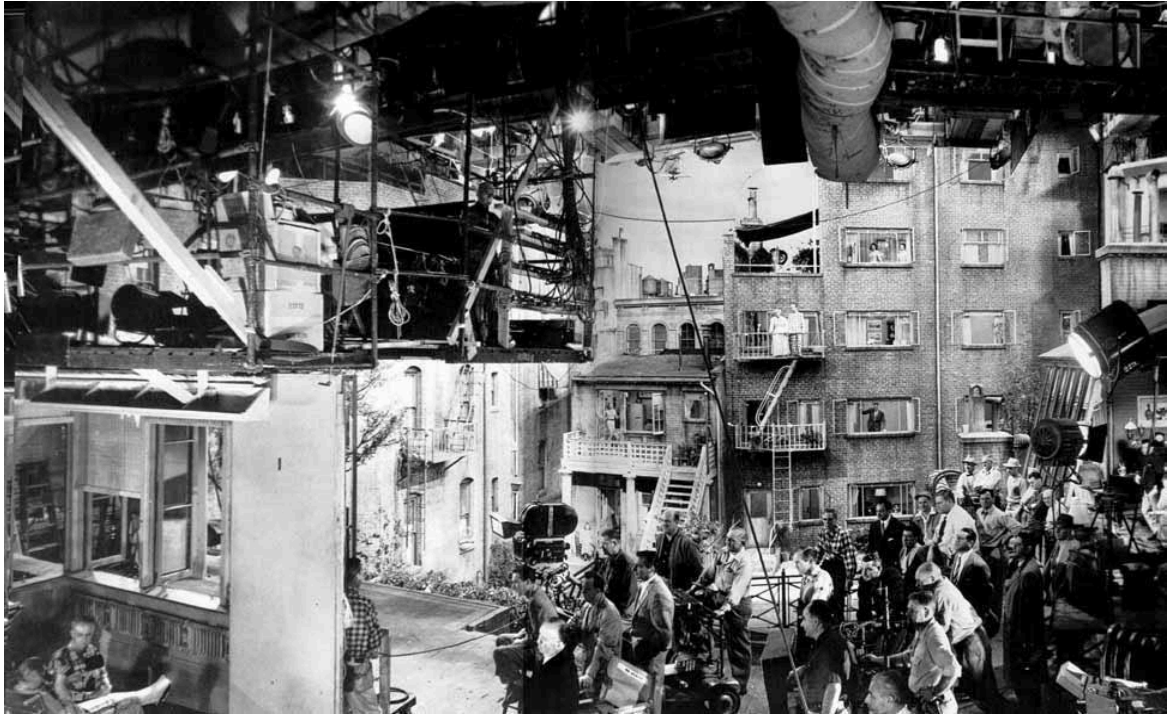


Το σκηνικό της μικρής γειτονιάς και των μικρών παράλληλων ιστοριών.

Απομόνωση έναντι σύνδεσης: Παρά το γεγονός ότι περιβάλλεται από ανθρώπους, ο Τζεφ βιώνει βαθιά απομόνωση λόγω της σωματικής του ακινησίας - μια κατάσταση που επιδεινώνεται από τους αρχιτεκτονικούς περιορισμούς. Αντίθετα, η ικανότητα της Λίζα να περιηγείται ελεύθερα σε αυτούς τους χώρους έρχεται σε αντίθεση με τον περιορισμό του Τζεφ, συμβολίζοντας τα διαφορετικά επίπεδα δράσης μέσα σε αρχιτεκτονικά πλαίσια.

Η χρήση της αρχιτεκτονικής από τον Χίτσκοκ επηρεάζει άμεσα τον αφηγηματικό ρυθμό της ταινίας και τις τεχνικές οικοδόμησης της έντασης. Το περιορισμένο σκηνικό δημιουργεί μια ατμόσφαιρα ώριμη για αγωνία- οι θεατές παρασύρονται στην προοπτική του Τζεφ, ο οποίος συναρμολογεί από μακριά στοιχεία για το πιθανό έγκλημα του Thorwald. Η αρχιτεκτονική διάταξη περιορίζει την κίνηση, αναγκάζοντας τους χαρακτήρες σε συγκεκριμένες αλληλεπιδράσεις που ενισχύουν το δράμα.

Επιπλέον, τα σχεδιαστικά στοιχεία μέσα στο διαμέρισμα του -όπως η τοποθέτηση των επίπλων που του επιτρέπει να παρατηρεί άνετα- υπογραμμίζουν τον ρόλο του ως παρατηρητή και όχι ως ενεργού συμμετέχοντα στη ζωή γύρω του. Αυτή η δυναμική ενισχύει τα θέματα της παθητικότητας έναντι της δράσης- ενώ ο πρωταγωνιστής παρακολουθεί τους άλλους να ζουν τη ζωή τους, ο ίδιος παραμένει στάσιμος λόγω του τραυματισμού του.



*Η διαμόρφωση του σκηνικού της ταινίας, μια αλληλοδιαδοχή βλεμμάτων παντού στον χώρο,
τόσο εντός ταινίας, όσο και μεταξύ κινηματογραφιστών και έργου.*

Κινηματογράφος Hitchcock και αρχιτεκτονική

Οι ταινίες του Άλφρεντ Χίτσκοκ είναι γνωστές όχι μόνο για τις συναρπαστικές αφηγήσεις και τους πολύπλοκους χαρακτήρες τους, αλλά και για τη σχολαστική χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων. Τα στοιχεία αυτά παίζουν συχνά καθοριστικό ρόλο στην αφήγηση της ιστορίας, προσθέτοντας επίπεδα νοήματος και ενισχύοντας την ψυχολογική ένταση.



Σκίτσα του αρχιτέκτονα Ignacio Infiesta που ενσωματώνουν την ιδέα του σασπένς

στον αρχιτεκτονικό χώρο.

Ακολουθούν ορισμένες βασικές πτυχές του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιείται η αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο του Χίτσκοκ:

Το ιστορικό του Χίτσκοκ ως σχεδιαστής παραγωγής

Πριν γίνει σκηνοθέτης, ο Άλφρεντ Χίτσκοκ εργάστηκε ως σχεδιαστής παραγωγής σε γερμανικά στούντιο, όπου επηρεάστηκε από τις τεχνικές και την αισθητική του εξπρεσιονιστικού κινηματογράφου. Αυτό το υπόβαθρο επηρέασε διαχρονικά την προσέγγισή του στη δημιουργία ταινιών. Τα εξελεγμένα ειδικά εφέ που αναπτύχθηκαν σε αυτά τα γερμανικά στούντιο, όπως η διαδικασία Schüfftan (ειδικά

εφέ) και τα μοντέλα κλίμακας, ήταν τεχνικές που ο Χίτσκοκ συνέχισε να χρησιμοποιεί καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας του.

Η προτίμηση του Χίτσκοκ στα γυρίσματα σε στούντιο έναντι των γυρισμάτων σε τοποθεσία του επέτρεψε μεγαλύτερο έλεγχο στον σχεδιασμό της παραγωγής. Αυτός ο έλεγχος επεκτεινόταν σε κάθε λεπτομέρεια, αντανακλώντας τη σχεδόν εμμονική προσοχή του στη δημιουργία συγκεκριμένων ατμοσφαιρών που θα ενίσχυαν τον συναισθηματικό αντίκτυπο των ταινιών του.

Αρχιτεκτονικές και οικιακές λεπτομέρειες

Οι ταινίες του Χίτσκοκ είναι γεμάτες με αντικείμενα που έχουν σημαντικό συμβολικό βάρος. Οι θεατές συχνά θυμούνται αυτά τα αντικείμενα περισσότερο από τις ίδιες τις ιστορίες: το ποτήρι γάλα στην ταινία "Υποψίες", τον αναπτήρα στην ταινία "Ξένοι σε ένα τρένο" ή το φλιτζάνι καφέ που περιέχει δηλητήριο στην ταινία "Πορφυροί". Αυτά τα αντικείμενα έχουν συχνά αρχιτεκτονικές ή οικιακές δηλώσεις, όπως κλειδιά, κλειδαριές, κλειστές πόρτες, πόμολα και παράθυρα.

Τα παράθυρα είναι ιδιαίτερα σημαντικά στο έργο του Χίτσκοκ, καθώς λειτουργούν ως μεσολαβητές μεταξύ φωτός και σκιάς και συνδέονται με θέματα ηδονοβλεψίας. Το "Rear Window" στο οποίο αναφερθήκαμε εκτενώς, είναι μια ολόκληρη ταινία που βασίζεται σε αυτή την έννοια, όπου τα παράθυρα γίνονται πύλες στη ζωή άλλων ανθρώπων.

Οι σκάλες είναι ένα άλλο επαναλαμβανόμενο μοτίβο στις ταινίες του Χίτσκοκ. Χρησιμεύουν ως χώροι κρίσης και ψυχολογικής έντασης, συνδέοντας τους δημόσιους χώρους με τους ιδιωτικούς μέσα σε ένα σπίτι. Η αποσπασματική δομή των κλιμάκων τις καθιστά ιδανικές σκηνές για σκηνές γεμάτες αγωνία- κάθε βήμα που κάνει ένας χαρακτήρας μπορεί να προωθήσει ή να καθυστερήσει την αφηγηματική

κορύφωση.



Vertigo (1958).



Shadow of a Doubt (1943).

Η πανταχού παρούσα παρουσία των μνημείων

Καθ' όλη τη διάρκεια της καριέρας του, ο Χίτσκοκ χρησιμοποίησε διάσημα μνημεία ως σκηνικά για κλιμακούμενες σκηνές. Παραδείγματα περιλαμβάνουν το Βρετανικό Μουσείο στο "Εκβιασμός", το Άγαλμα της Ελευθερίας στο "Σαμποτέρ" και το όρος Ράσμορ στο "North by Northwest". Αυτά τα μνημεία προσθέτουν ένα επιπλέον επίπεδο συμβολισμού στην αφήγηση.

Στο "Vertigo", τα ορόσημα του Σαν Φρανσίσκο γίνονται αναπόσπαστο μέρος της ιστορίας για χαρακτήρες που στοιχειώνονται από το παρελθόν τους. Η μνημειώδης κλίμακα έρχεται σε αντίθεση με την ανθρώπινη ευπάθεια, καθιστώντας αυτά τα σκηνικά τόσο απατηλά όσο και επικίνδυνα.

Ταινίες με ένα σεν

Αρκετές ταινίες του Χίτσκοκ διαδραματίζονται σε μεγάλο βαθμό μέσα σε ένα ή δύο κτίρια. Αξιοσημείωτα παραδείγματα είναι τα "Rope", "Dial M for Murder" και "Rear Window". Σε αυτές τις ταινίες με ένα μόνο σκηνικό, το αρχιτεκτονικό πλαίσιο γίνεται άρρηκτα συνδεδεμένο με την ίδια την αφήγηση. Η ένταση μεταξύ εσωτερικών και εξωτερικών χώρων είναι ζωτικής σημασίας για την οικοδόμηση του σασπένς.

Ο αρχιτεκτονικός χαρακτήρας

Σε ορισμένες περιπτώσεις, τα ίδια τα κτίρια γίνονται χαρακτήρες μέσα στις ταινίες του Χίτσκοκ. Η έπαυλη των Μπέιτς στην ταινία "Ψυχώ", είναι ένα τέτοιο παράδειγμα, που αποπνέει μια απόκοσμη παρουσία και συμβάλλει σημαντικά στην ατμόσφαιρα της ταινίας παρά το γεγονός ότι είναι απλώς μια άδεια πρόσοψη που χτίστηκε για την ταινία.



Οι εικονογραφήσεις παραγωγής του J. MacMillan Johnson δείχνουν τον φωτισμό ημέρας και νύχτας που σχεδιάστηκε για χρήση στο σκηνικό της αυλής.

Παρομοίως, το σπίτι του Vandamm στο "North by Northwest" χρησιμεύει ως κάτι περισσότερο από ένα απλό κρησφύγετο του κακού, είναι μια απόκλιση από τα παραδοσιακά γοτθικά κάστρα που είδαμε σε παλαιότερες ταινίες τρόμου όπως ο "Δράκουλας" ή ο "Φρανκενστάιν", η μοντερνιστική αρχιτεκτονική άρχισε να αντιπροσωπεύει την κακία μετά το "North by Northwest".

Ο Χίτσκοκ, που συχνά αναφέρεται ως ο «Δάσκαλος του σασπένς», είναι γνωστός για το ψυχολογικό βάθος και την οπτική αφήγηση. Ο κινηματογράφος του είναι βαθιά ριζωμένος σε θεωρητικά πλαίσια που εξερευνούν θέματα ηδονοβλεψίας, φόβου και ανθρώπινης ψυχής. Φιλοσοφικά, το έργο του Χίτσκοκ μπορεί να αναλυθεί μέσα από διάφορους φακούς, όπως η ψυχανάλυση, ο υπαρξισμός και ο φορμαλισμός.

Η ψυχαναλυτική θεωρία στο έργο του Χίτσκοκ

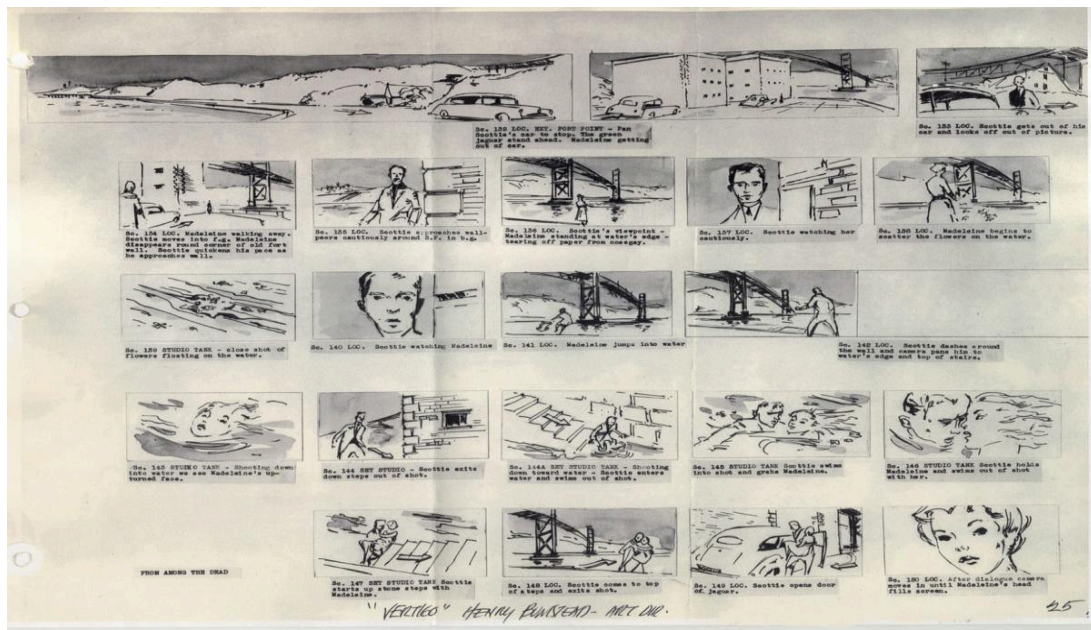
Μια από τις σημαντικότερες θεωρητικές επιρροές στις ταινίες του Χίτσκοκ είναι η ψυχανάλυση, και ιδιαίτερα οι ιδέες του Σίγκμουντ Φρόιντ. Οι αφηγήσεις του Χίτσκοκ συχνά εμβαθύνουν στα υποσυνείδητα κίνητρα των χαρακτήρων, διερευνώντας θέματα όπως η ενοχή, η καταπίεση και η επιθυμία. Ταινίες όπως το «Vertigo» (1958) αποτελούν παράδειγμα αυτής της προσέγγισης- η εμμονή του πρωταγωνιστή με μια γυναίκα που ενσαρκώνει τη χαμένη του αγάπη αντανakλά τις φροϋδικές έννοιες της προβολής και της φетиχοποίησης. Η χρήση του χώρου σε αυτές τις ταινίες αντικατοπτρίζει συχνά ψυχολογικές καταστάσεις - οι περιορισμένοι χώροι μπορούν να προκαλέσουν συναισθήματα παγίδευσης ή παράνοιας.

Ο Χίτσκοκ χρησιμοποιεί επίσης οπτικά μοτίβα που συντονίζονται με την ψυχαναλυτική θεωρία. Για παράδειγμα, η επαναλαμβανόμενη χρήση των καθρεφτών συμβολίζει τη δυαδικότητα και την αυτοαντανάκλαση. Αυτή η θεματική εξερεύνηση επεκτείνεται και στα αρχιτεκτονικά στοιχεία μέσα στις ταινίες του- οι χώροι δεν είναι απλώς σκηνικά, αλλά ενεργά συμμετέχοντες στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και στη συναισθηματική απήχηση.

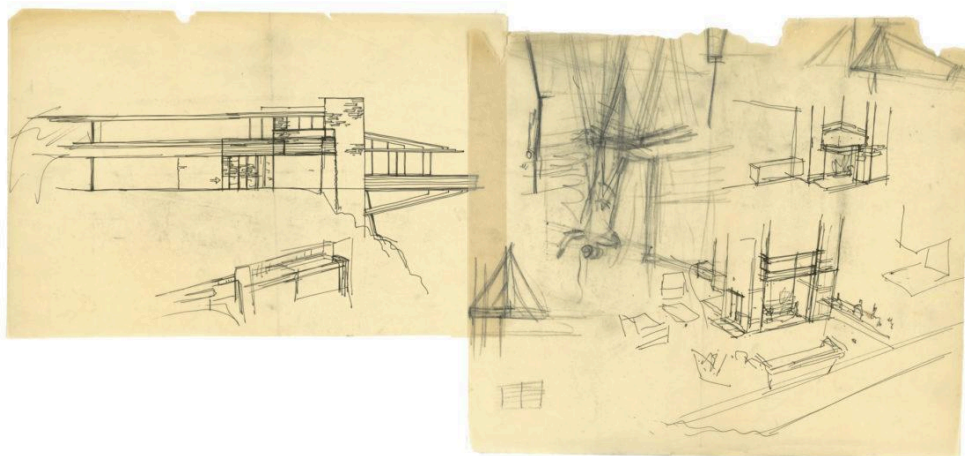
Φορμαλισμός: Σύνθεση και οπτική γλώσσα

Από φορμαλιστική άποψη, η σχολαστική προσοχή του Χίτσκοκ στη σύνθεση συμβάλλει σημαντικά στην αφήγηση των ιστοριών του. Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων -όπως σκάλες, πόρτες και παράθυρα- εξυπηρετεί όχι μόνο αισθητικούς σκοπούς αλλά και αφηγηματικές λειτουργίες. Για παράδειγμα, οι σκάλες συχνά συμβολίζουν την άνοδο ή την κάθοδο σε ψυχολογικά βάθη ή ηθικά διλήμματα.

Η κυριαρχία του Χίτσκοκ στις τεχνικές της κάμερας ενισχύει περαιτέρω αυτή τη φορμαλιστική προσέγγιση. Τεχνικές όπως το dolly zoom (που χρησιμοποιήθηκε περίφημα στο «Vertigo») χειραγωγούν τη χωρική αντίληψη για να δημιουργήσουν αποπροσανατολισμό ή αυξημένη ένταση. Αυτές οι οπτικές στρατηγικές υπογραμμίζουν τον τρόπο με τον οποίο ο χώρος μπορεί να επηρεάσει τον αφηγηματικό ρυθμό και τη συμμετοχή του κοινού.



Storyboards από το Vertigo.

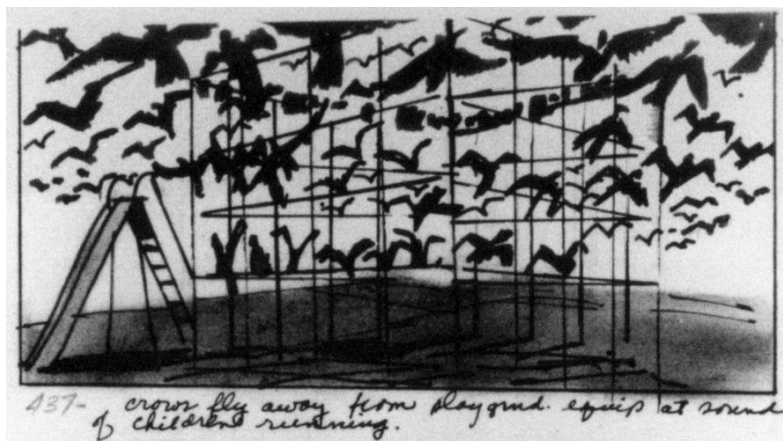


Εικονογράφηση για το North by Northwest.

Ο ρόλος του χώρου στη δημιουργία σασπένς

Το σασπένς είναι χαρακτηριστικό γνώρισμα του κινηματογράφου του Χίτσκοκ, στενά συνδεδεμένο με τη δυναμική του χώρου μέσα στις ταινίες του. Η προσεκτική κατασκευή των φυσικών χώρων επιτρέπει τη δημιουργία σεναρίων που δημιουργούν ένταση, όπου οι θεατές έχουν έντονη επίγνωση των πιθανών απειλών που παραμονεύουν ακριβώς έξω από το κάδρο ή πίσω από κλειστές πόρτες. Στο «Ψυχώ» (1960), το μοτέλ Μπέιτς γίνεται μια εικονική αναπαράσταση του τρόμου- η απομονωμένη τοποθεσία του ενισχύει τα συναισθήματα ευαλωτότητας, ενώ η αρχιτεκτονική του -μια φαινομενικά καλοήθης πρόσοψη που κρύβει σκοτεινά μυστικά- παίζει σε θέματα δυαδικότητας.

Επιπλέον, η χρήση του αρνητικού χώρου από τον Χίτσκοκ -οι περιοχές γύρω από τα θέματα που παραμένουν άδειες- δημιουργεί μια αίσθηση ανησυχίας υποδηλώνοντας ότι αυτό που απουσιάζει μπορεί να είναι πιο απειλητικό από αυτό που είναι παρόν. Αυτή η τεχνική καλεί τους θεατές να εμπλακούν ενεργά με την αφήγηση της ταινίας συμπληρώνοντας τα κενά με τους δικούς τους φόβους ή προσδοκίες.



The Birds (1963): Storyboarding της σκηνής στο σχολείο

3.3 Μελέτη περίπτωσης 3 – << Throne of Blood >> (1957). Akira Kurosawa.



Αφίσα θεατρικής κυκλοφορίας

Γενική ανάλυση της ταινίας και της σκηνοθεσίας του Κουροσάβα

Ο «Θρόνος του αίματος» (1957), σε σκηνοθεσία Ακίρα Κουροσάβα, είναι μια αριστουργηματική διασκευή του Μάκβεθ του Ουίλιαμ Σαίξπηρ, που διαδραματίζεται στη φεουδαρχική Ιαπωνία. Η ταινία αυτή θεωρείται ευρέως ως μία από τις πιο επιτυχημένες κινηματογραφικές ερμηνείες του έργου του Σαίξπηρ, συνδυάζοντας δυτικά λογοτεχνικά θέματα με ιαπωνικές πολιτιστικές και αισθητικές παραδόσεις. Ο Κουροσάβα επαναπροσδιορίζει την ιστορία της φιλοδοξίας, της προδοσίας και της μοίρας μέσα από το πρίσμα της κουλτούρας των σαμουράι του 16ου αιώνα, δημιουργώντας μια μοναδική συγχώνευση που έχει παγκόσμια απήχηση.

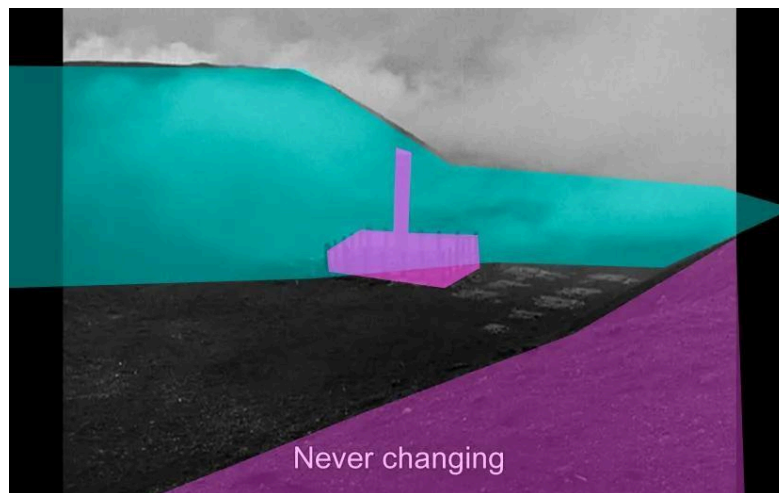
Η σκηνοθεσία του Κουροσάβα στο Throne of Blood χαρακτηρίζεται από τη σχολαστική προσοχή του στη λεπτομέρεια, την ικανότητά του να δημιουργεί ατμοσφαιρική ένταση και την καινοτόμο χρήση της οπτικής αφήγησης. Η ταινία χρησιμοποιεί αυστηρή ασπρόμαυρη κινηματογράφιση για να τονίσει τα ζοφερά της θέματα και να ενισχύσει την αίσθηση του <<προμηνύματος>>. Ο Κουροσάβα χρησιμοποιεί την ομίχλη ως επαναλαμβανόμενο μοτίβο σε όλη την ταινία, συμβολίζοντας την αβεβαιότητα, την εξαπάτηση και την αδυναμία των χαρακτήρων να δουν καθαρά τη μοίρα τους. Η ομίχλη χρησιμεύει επίσης ως οπτική μεταφορά για την ηθική ασάφεια που διαπερνά την ιστορία.

Οι παραστάσεις είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένες από το παραδοσιακό ιαπωνικό θέατρο Noh. Ο Κουροσάβα ενσωματώνει την αισθητική του Noh στο στυλ της υποκριτικής, ιδιαίτερα στην ερμηνεία του Toshiro Mifune ως Taketoki Washizu (ο χαρακτήρας του Μάκβεθ) και στην ερμηνεία της Isuzu Yamada ως Lady Asaji (Lady Macbeth). Οι ηθοποιοί χρησιμοποιούν ιδιαίτερα στυλιζαρισμένες κινήσεις και εκφράσεις προσώπου που θυμίζουν μάσκες Noh για να μεταφέρουν συναισθήματα και ψυχολογικό βάθος. Αυτή η προσέγγιση υπογραμμίζει τη διαχρονικότητα και την οικουμενικότητα των θεμάτων του Σαίξπηρ, ενώ τα θεμελιώνει στην ιαπωνική πολιτιστική παράδοση.

Ο Κουροσάβα δίνει επίσης έμφαση στα κυκλικά μοτίβα της φύσης και της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Μέσα από επαναλαμβανόμενες εικόνες -όπως οι περιστρεφόμενοι τροχοί ή οι χαρακτήρες που χάνονται σε κυκλικά μονοπάτια- εξερευνά θέματα αναπόφευκτου και επανάληψης. Η ταινία υποδηλώνει ότι η ανθρώπινη φιλοδοξία συχνά οδηγεί στην αυτοκαταστροφή, ένα μήνυμα που ενισχύεται από την τραγική πτώση του Washizu.

Σχέση μεταξύ του «Θρόνου του Αίματος» και της Αρχιτεκτονικής

Η αρχιτεκτονική παίζει σημαντικό ρόλο στον «Θρόνο του Αίματος», τόσο θεματικά όσο και οπτικά. Ο σχεδιασμός και η κατασκευή του κάστρου Spider's Web Castle -το κεντρικό σκηνικό για μεγάλο μέρος της ταινίας- είναι αναπόσπαστο μέρος της αφηγηματικής δομής και του συμβολικού της νοήματος. Το κάστρο αντιπροσωπεύει τη δύναμη, τη φιλοδοξία, την απομόνωση και τελικά την καταδίκη.



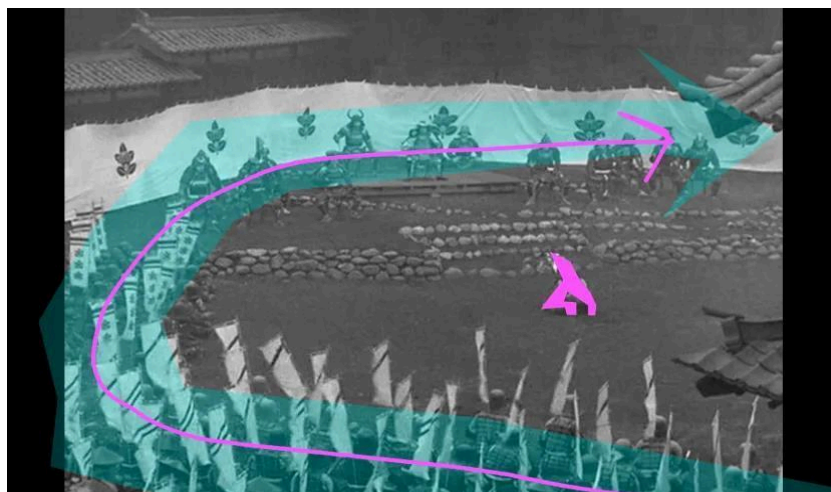
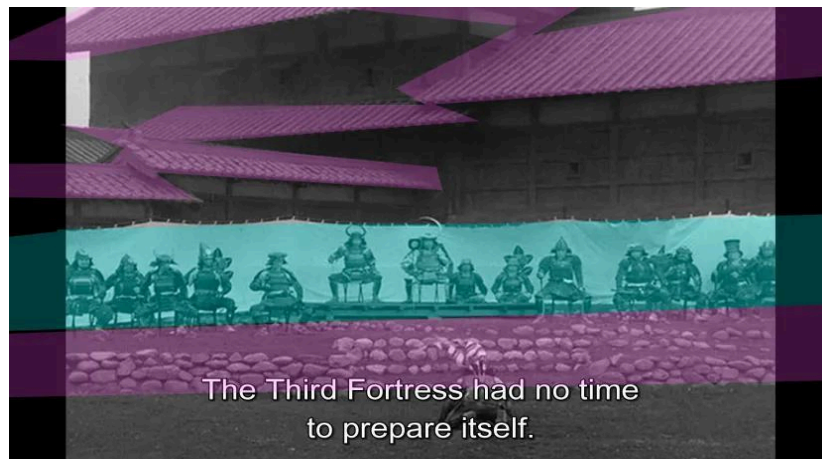
Ρύθμιση σκηνής, Υπέροχη ισορροπία και σύνθεση του τοπίου.

Συμβολισμός μέσω του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού: Το κάστρο Spider's Web έχει σχεδιαστεί σκόπιμα για να φαίνεται επιβλητικό αλλά και έρημο. Οι αυστηροί τοίχοι του υψώνονται μέσα από ένα άδειο τοπίο που καλύπτεται από ομίχλη, τονίζοντας την απομόνωσή του από την ανθρωπότητα και τη φύση. Αυτή η αρχιτεκτονική

απομόνωση αντικατοπτρίζει την ψυχολογική κατάσταση του Washizu, καθώς τον κατατρώει όλο και περισσότερο η παράνοια και η φιλοδοξία.

Ενσωμάτωση με τη φύση: Ο Κουροσάβα χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική όχι απλώς ως σκηνικό, αλλά ως ενεργό συμμετέχοντα στην ιστορία. Για παράδειγμα, το κάστρο Spider's Web Castle φαίνεται σχεδόν αξεχώριστο από το φυσικό του περιβάλλον - τα ομιχλώδη δάση το κατακλύζουν σαν προέκταση των τοίχων του. Αυτή η ενσωμάτωση αντικατοπτρίζει τις παραδοσιακές ιαπωνικές αρχιτεκτονικές αρχές που δίνουν έμφαση στην αρμονία μεταξύ των κτιστών κατασκευών και του περιβάλλοντός τους.

Θεματική σύνδεση: -ένα βασικό θέμα τόσο στον Μάκβεθ όσο και στον Θρόνο του Αίματος. Η τελική καταστροφή του από βέλη κατά τη διάρκεια της σκηνής θανάτου του Washizu συμβολίζει το πώς οι ανθρώπινες κατασκευές (τόσο οι φυσικές δομές όπως τα κάστρα όσο και οι άυλες όπως η εξουσία) είναι τελικά παροδικές σε σύγκριση με τους διαρκείς κύκλους της φύσης.



Διαίρεση και σύνθεση του πλαισίου, το πλάνο από πάνω προς τα κάτω, κοιτάζοντας τον άνδρα. Σημειώστε ότι το φόντο είναι εντελώς γεμάτο- δεν υπάρχουν στοιχεία που αποσπούν την προσοχή.

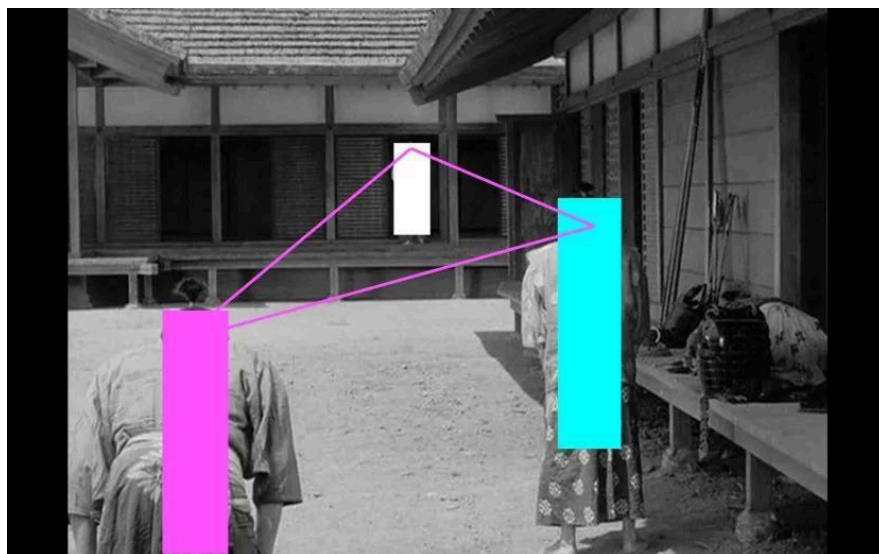
Μινιμαλιστική αισθητική: Σύμφωνα με τις παραδόσεις του θεάτρου Νο, ο Κουροσάβα χρησιμοποιεί μινιμαλιστικά σκηνικά που αφαιρούν τις περιττές λεπτομέρειες για να επικεντρωθούν στα ουσιαστικά στοιχεία - τόσο οπτικά όσο και αφηγηματικά. Οι λιτοί εσωτερικοί χώροι αντικατοπτρίζουν όχι μόνο τη φεουδαρχική ιαπωνική αρχιτεκτονική αλλά και ενισχύουν θέματα όπως το κενό, η ματαιότητα και η φθορά.

Οχυρώσεις που αντικατοπτρίζουν την παράνοια: Καθώς ο Washizu εδραιώνει την εξουσία στο Κάστρο Spider's Web μετά τη δολοφονία του άρχοντά του (ένας παραλληλισμός με τον Duncan στον Μάκβεθ), το οχυρώνει ενάντια σε φανταστικές απειλές από εχθρούς πραγματικούς και αντιληπτούς. Αυτά τα αμυντικά μέτρα χρησιμεύουν ως αρχιτεκτονική εκδήλωση της αυξανόμενης παράνοιάς του - ένα θέμα που επαναλαμβάνεται σε όλη την ιστορία, όταν οι ηγεμόνες κατασκεύαζαν περίτεχνα φρούρια με γνώμονα το φόβο και όχι την ανάγκη.

Ενσωμάτωση με το περιβάλλον: Η παραδοσιακή ιαπωνική αρχιτεκτονική επιδιώκει συχνά την αρμονία μεταξύ των κτιρίων και του φυσικού τους περιβάλλοντος

- μια αρχή που είναι εμφανής στο κάστρο Spider's Web Castle, το οποίο εναρμονίζεται με το ομιχλώδες δασικό του περιβάλλον, παρά το γεγονός ότι είναι μια τοποθεσία που συνδέεται με τη βία και τη φιλοδοξία. Αυτό έρχεται σε έντονη αντίθεση με τις δυτικές παραδόσεις όπου η αρχιτεκτονική συχνά επιδιώκει την κυριαρχία πάνω στη φύση (π.χ. γοτθικοί καθεδρικοί ναοί που δεσπόζουν πάνω από τα τοπία).

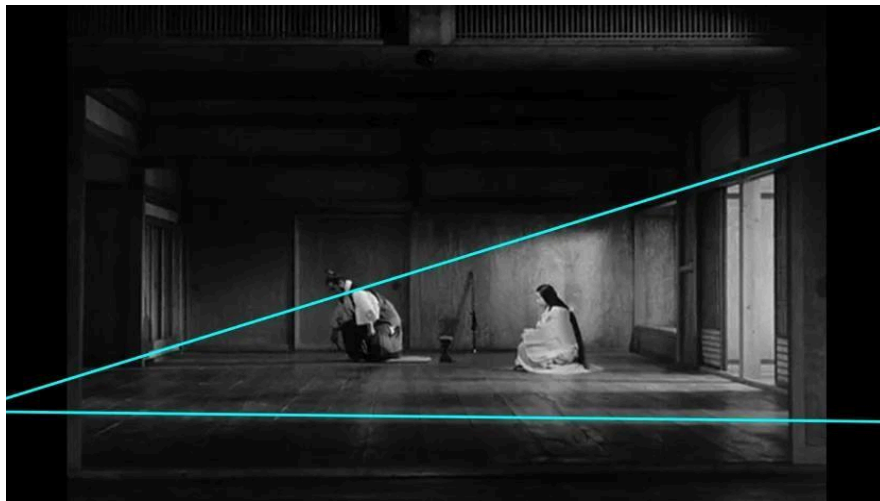
Ο μινιμαλισμός επηρεάζει το σύγχρονο σχεδιασμό: Η χρήση από τον Κουροσάβα μινιμαλιστικών σκηνικών εμπνευσμένων από το θέατρο Νο αντανakλά ευρύτερες τάσεις στη μοντερνιστική αρχιτεκτονική που εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα - δίνοντας έμφαση στην απλότητα έναντι του στολισμού, ενώ εστιάζει στη λειτουργικότητα χωρίς να θυσιάζει την ομορφιά ή το νόημα.



Σύνθεση τριγώνου, εντός του τετραγώνου της αυλής.

Ψυχολογικός αντίκτυπος στο σχεδιασμό χώρων: Το Κάστρο του Ιστού της Αράχνης μοιάζει καταπιεστικό λόγω της αυστηρότητάς του αλλά και ευάλωτο επειδή στέκεται απομονωμένο ανάμεσα σε απέραντες ερημιές που καλύπτονται από ομίχλες που αντιπροσωπεύουν την αβεβαιότητα ή την καταδίκη - μια έννοια που οι αρχιτέκτονες έχουν εξερευνήσει όταν σχεδιάζουν χώρους που προορίζονται για συγκεκριμένες συναισθηματικές επιδράσεις (π.χ. μνημεία ή φυλακές).

Συνοψίζοντας, το Throne of Blood προσφέρει βαθιές γνώσεις σχετικά με το πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να εξυπηρετεί όχι μόνο λειτουργικούς σκοπούς αλλά και να λειτουργεί ως μέσο αφήγησης - μεταφέροντας θέματα όπως οι μάχες εξουσίας ή η υπαρξιακή παροδικότητα μέσω επιλογών χωροταξικού σχεδιασμού που έχουν βαθιές ρίζες σε πολιτιστικά πλαίσια, όπως αυτά που βλέπουμε εδώ, συνδυάζοντας τη φεουδαρχική Ιαπωνία με την τραγωδία του Σαίξπηρ.



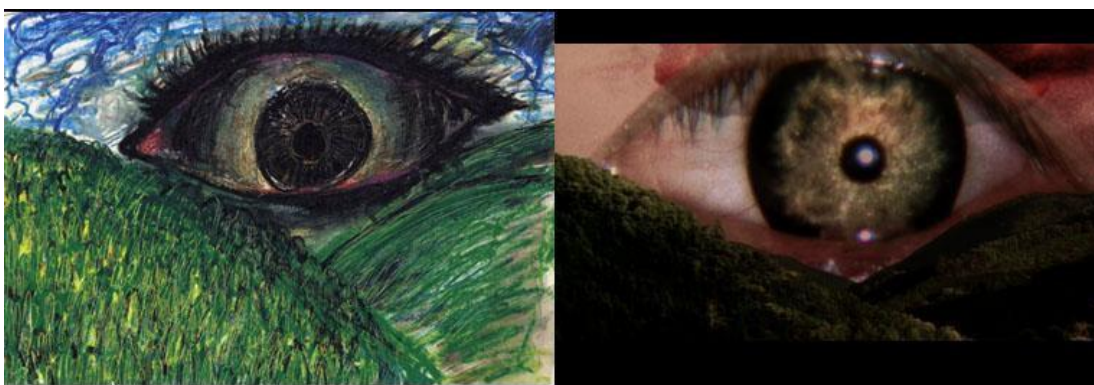
Επική διαγώνια σύνθεση, Μετατόπιση προοπτικής (διαγώνια)

Στη συνέχεια, μια αλλαγή προοπτικής και μια νέα διαγώνια σύνθεση.

Ο κινηματογράφος του Akira Kurosawa και η σχέση του με την αρχιτεκτονική.

Εισαγωγή στον κινηματογράφο του Akira Kurosawa

Ο Ακίρα Κουροσάβα ήταν Ιάπωνας σκηνοθέτης, σεναριογράφος και παραγωγός, ο οποίος θεωρείται ευρέως ως ένας από τους πιο επιδραστικούς κινηματογραφιστές όλων των εποχών. Το έργο του είχε σημαντικό αντίκτυπο στην κινηματογραφική βιομηχανία και η επιρροή του μπορεί να παρατηρηθεί σε πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένης της αρχιτεκτονικής. Η σχέση μεταξύ του κινηματογράφου του Κουροσάβα και της αρχιτεκτονικής είναι πολύπλοκη και περιλαμβάνει τεχνικές, καλλιτεχνικές και φιλοσοφικές πτυχές.



Σκηνές από τη <<Ραψωδία του Αυγούστου>>

Τεχνικές πτυχές

Οι τεχνικές πτυχές του κινηματογράφου του Κουροσάβα που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική περιλαμβάνουν τη χρήση της σύνθεσης, του φωτισμού και της κίνησης της κάμερας. Ο Κουροσάβα ήταν γνωστός για τη σχολαστική του προσοχή στη λεπτομέρεια και συχνά χρησιμοποιούσε αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως κτίρια, γέφυρες και τοπία για να δημιουργήσει μια αίσθηση βάθους και χώρου στις ταινίες του. Για παράδειγμα, στην ταινία του Ρασομόν, ο Κουροσάβα χρησιμοποίησε τις πύλες του ναού Ρασομόν ως μέσο καδραρίσματος για να δημιουργήσει την αίσθηση του βάθους και να διαχωρίσει τις διαφορετικές ιστορικές γραμμές. Χρησιμοποίησε επίσης τον φυσικό φωτισμό του δάσους για να δημιουργήσει μια αίσθηση ατμόσφαιρας και να τονίσει τα συναισθήματα των χαρακτήρων.

Εικαστικές πτυχές

Οι καλλιτεχνικές πτυχές του κινηματογράφου του Κουροσάβα που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική περιλαμβάνουν τη χρήση οπτικών μοτίβων και την έμφαση που δίνει στη σχέση μεταξύ του ατόμου και του περιβάλλοντος. Ο Κουροσάβα χρησιμοποιούσε συχνά αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως κτίρια, δρόμους και τοπία, για να

δημιουργήσει την αίσθηση του τόπου και να καθορίσει τη διάθεση και τον τόνο μιας σκηνής. Για παράδειγμα, στην ταινία του Επτά Σαμουράι, ο Κουροσάβα χρησιμοποίησε το χωριό και το γύρω τοπίο για να δημιουργήσει μια αίσθηση κοινότητας και να αναδείξει τους αγώνες των χαρακτήρων. Χρησιμοποίησε επίσης την αρχιτεκτονική του χωριού για να δημιουργήσει μια αίσθηση βάθους και να διαχωρίσει τους διαφορετικούς χαρακτήρες και τις ιστορικές γραμμές.

Φιλοσοφικές πτυχές

Οι φιλοσοφικές πτυχές του κινηματογράφου του Κουροσάβα που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική περιλαμβάνουν την έμφαση που δίνει στη σχέση μεταξύ του ατόμου και του περιβάλλοντος και τη διερεύνηση θεμάτων όπως η ταυτότητα, η κοινότητα και η κοινωνική δικαιοσύνη. Ο Κουροσάβα χρησιμοποιούσε συχνά αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως κτίρια, δρόμους και τοπία για να δημιουργήσει την αίσθηση του τόπου και να καθορίσει τη διάθεση και τον τόνο μιας σκηνής. Για παράδειγμα, στην ταινία του Ran, ο Κουροσάβα χρησιμοποίησε το κάστρο και το γύρω τοπίο για να δημιουργήσει μια αίσθηση μεγαλοπρέπειας και να αναδείξει τα θέματα της εξουσίας, της ταυτότητας και της κοινωνικής δικαιοσύνης. Χρησιμοποίησε επίσης την αρχιτεκτονική του κάστρου για να δημιουργήσει μια αίσθηση βάθους και να διαχωρίσει τους διαφορετικούς χαρακτήρες και τις ιστορικές γραμμές.



Σκηνές από το <<Όνειρο>>

Παραδείγματα από το έργο του Κουροσάβα

Μερικά παραδείγματα από το έργο του Κουροσάβα που καταδεικνύουν τη σχέση μεταξύ του κινηματογράφου και της αρχιτεκτονικής του περιλαμβάνουν:

Rashomon: Οι πύλες του ναού του Ρασομόν χρησιμοποιούνται ως μέσο καθαρσίματος για να δημιουργήσουν μια αίσθηση βάθους και να διαχωρίσουν τις διαφορετικές ιστορικές γραμμές.

Επτά σαμουράι: Το χωριό και το γύρω τοπίο χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν μια αίσθηση κοινότητας και να αναδείξουν τους αγώνες των χαρακτήρων.

Ran: Το κάστρο και το γύρω τοπίο χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν μια αίσθηση μεγαλείου και να αναδείξουν τα θέματα της εξουσίας, της ταυτότητας και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

Yojimbo: Η πόλη και το γύρω τοπίο χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν μια αίσθηση παρακμής και να αναδείξουν τα θέματα της διαφθοράς και της κοινωνικής δικαιοσύνης.

Συμπερασματικά, οι τεχνικές πτυχές του κινηματογράφου του Κουροσάβα που σχετίζονται με την αρχιτεκτονική περιλαμβάνουν τη χρήση της σύνθεσης, του φωτισμού και της κίνησης της κάμερας, ενώ οι καλλιτεχνικές πτυχές περιλαμβάνουν τη χρήση οπτικών μοτίβων και την έμφαση που δίνει στη σχέση μεταξύ του ατόμου και του περιβάλλοντος, και οι φιλοσοφικές πτυχές περιλαμβάνουν τη διερεύνηση θεμάτων όπως η ταυτότητα, η κοινότητα και η κοινωνική δικαιοσύνη, τα οποία καταδεικνύονται σε παραδείγματα από το έργο του.



Σκηνές από το Madadayo.

3.4 Μελέτη περίπτωσης 3 – <<The Draughtsman's Contract>> (1982), Peter Greenaway



Αφίσα της προβολής της ταινίας.

Εισαγωγή στο The Draughtsman's Contract.

Η αφήγηση ακολουθεί έναν νεαρό καλλιτέχνη με το όνομα Νέβιλ, στον οποίο έχει ανατεθεί να δημιουργήσει μια σειρά από σχέδια εξοχικού κτήματος. Καθώς βυθίζεται στην αρχιτεκτονική ομορφιά του κτήματος, εμπλέκεται σε ένα πολύπλοκο δίκτυο σχέσεων και μυστικών. Η αφήγηση περιστρέφεται γύρω από τον κ. Νέβιλ, έναν νεαρό και αλαζονικό σχεδιαστή και στην πρόσληψή του από την κυρία Βιρτζίνια Χέρμπερτ. Σε αντάλλαγμα για το έργο του, ο Νέβιλ απαιτεί όχι μόνο πληρωμή αλλά

και σεξουαλικές χάρες από την κυρία Χέρμπερτ. Καθώς η ιστορία ξεδιπλώνεται, τα σχέδια γίνονται κεντρικά στην αποκάλυψη ενός μυστηρίου δολοφονίας, αποκαλύπτοντας κρυμμένα μυστικά. Η ταινία είναι αξιοσημείωτη για τη σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια, τόσο στην οπτική της σύνθεση όσο και στην αλληλεπίδραση των χώρων.

Η αρχιτεκτονική ως Κεντρικό Θέμα.

Οπτική Αναπαράσταση Αρχιτεκτονικής: Μια από τις πιο σημαντικές πτυχές της ταινίας είναι η εστίασή της στην αρχιτεκτονική ως φυσικός χώρος. Η ταινία παρουσιάζει το μεγαλείο των κτημάτων της αγγλικής υπαίθρου, τονίζοντας τα αρχιτεκτονικά τους χαρακτηριστικά μέσα από τις σκηνές της. Κάθε σχέδιο χρησιμεύει όχι μόνο ως καλλιτεχνική προσπάθεια αλλά και ως μέσο για τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ του καλλιτέχνη και του περιβάλλοντός του. Η σχολαστική πλαισίωση των λήψεων αναδεικνύει αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως η συμμετρία, η αναλογία και η χωρική οργάνωση.



Σκηνή της ταινίας. Χαρακτηριστική η ένταση της προοπτικής και της συμμετρίας.

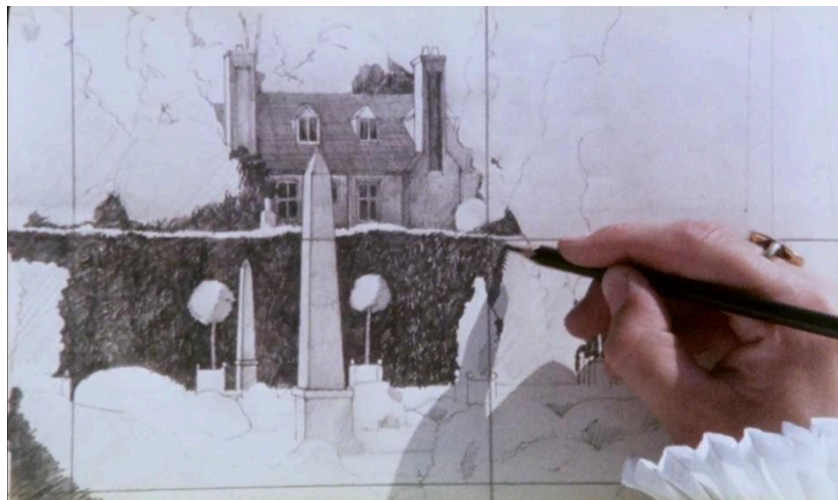
Ο Ρόλος του Χώρου: Ο χώρος παίζει κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση των αλληλεπιδράσεων χαρακτήρων και της αφηγηματικής ανάπτυξης. Το ίδιο το κτήμα μπορεί να θεωρηθεί ως ένας χαρακτήρας μέσα στην ιστορία, επηρεάζει τις ενέργειες και τα συναισθήματα εκείνων που. Οι προσεκτικά σχεδιασμένοι εσωτερικοί χώροι και εξωτερικοί χώροι αντανakλούν τις κοινωνικές ιεραρχίες και την προσωπική δυναμική μεταξύ των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, η τοποθέτηση χαρακτήρων σε διαφορετικά δωμάτια ή κήπους συχνά σημαίνει τον ρόλο τους ή συναισθηματική κατάσταση.



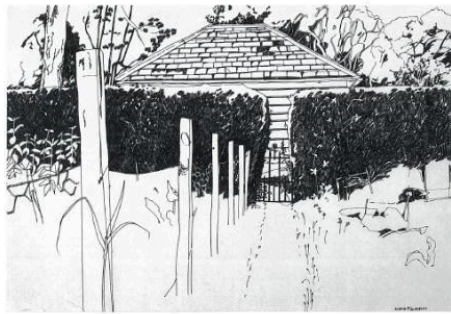
Η επιστήμη της προοπτικής και η θέαση του χώρου μέσα από αυτή.

Συμβολισμός Αρχιτεκτονικών Στοιχείων: Αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά, φέρουν συχνά συμβολική σχέση που ενισχύει το θεματικό βάθος. Για παράδειγμα, τα παράθυρα χρησιμεύουν ως μεταφορές για παρατήρηση και ηδονοβλεψία, έτσι η πράξη σχεδίασης από τον πρωταγωνιστή, μπορεί να θεωρηθεί <<εισβολή>> σε μια σχέση μεταξύ των υπολοίπων. Επιπλέον, στοιχεία όπως οι πόρτες αντιπροσωπεύουν μεταβάσεις μεταξύ διαφορετικών δωματίων τόσο σωματικά όσο και ψυχικά.

Η συμμετρία στις λήψεις αντηχεί τα γεωμετρικά μοτίβα που βρέθηκαν στην κλασική αρχιτεκτονική, τονίζοντας θέματα τάξης έναντι χάους. Το έργο του πρωταγωνιστή, είναι η δημιουργία λεπτομερών σχεδίων που έρχεται σε παραλληλισμό με τις αρχιτεκτονικές διαδικασίες σύνταξης. Αυτά τα σχέδια χρησιμεύουν ως κυριολεκτικές αναπαραστάσεις του χώρου και μεταφορικά σχέδια για την αποκάλυψη κρυμμένων αληθειών μέσα στην κοινωνική δομή. Στο έργο το σχέδιο και η διαδικασία του, συμβολίζει τον έλεγχο του χώρου και των ανθρώπων. Η ικανότητα του Νέβιλ να καταγράφει κάθε λεπτομέρεια του κτήματος μέσω της τέχνης του δείχνει μαεστρία στο περιβάλλον του.



Σκηνές από την ταινία, όπου ο Ζωγράφος καταγράφει το Αρχοντικό.



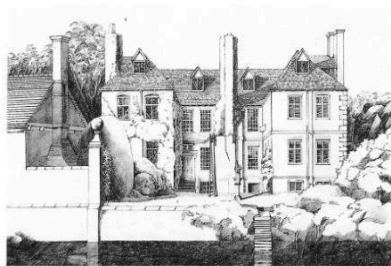
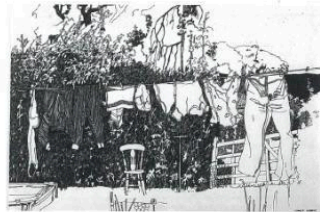
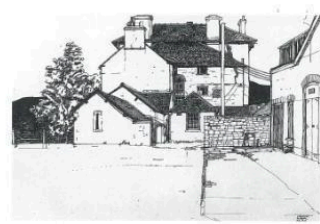
VERTICAL FEATURES REMAKE – THE DRAWINGS (VERTICAL FEATURES REMAKE – LES DESSINS), 1974
30 x 20 cm – Pen and ink on paper (Dessin à la plume sur papier)

A project often starts with a drawing. These drawings of a modest nineteenth century house with its gardens and outhouses on the English-Welsh border spawned *Vertical Features Remake* and *The Draughtsman's Contract*. It has been said that the second film is the first with actors.

The content of *Vertical Features Remake* is the collecting and collating of humble verticals – posts, poles, tree-trunks – in a threatened, domesticated rural landscape. The verticals are collated in four different ways by a group of argumentative film academics who believe that they are remaking a lost film.

Un projet commence souvent par un dessin. Ces dessins d'une modeste demeure du XVIII^e, avec ses jardins et ses dépendances, situées aux confins du Pays de Galles, ont engendré *Vertical Features Remake* et *Draughtsman's Contract*. On a dit du second film qu'il était comme le premier mais avec des acteurs. L'objet de *Vertical Features Remake* est de rassembler et de comparer de modestes verticales – piquets, poteaux, troncs d'arbre – dans un paysage rural marqué et menacé par l'homme. Les verticales sont classées de quatre manières différentes par un groupe de théoriciens du cinéma qui croient reconstruire un film perdu.

10



For the Second Week:
7. From 7 o'clock in the morning until 9 o'clock in the morning the back of the house from the street will be kept clear and unoccupied. There will be no smoking, no laundry, no animals, no carriages and no servants allowed on the lawn or on the steps or to appear in the rooms visible through the windows.

Dessins animés

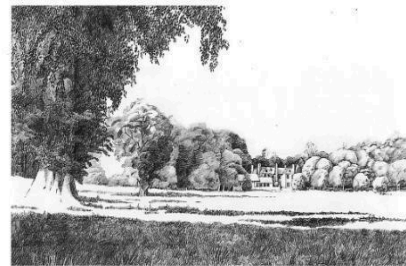
7. De 7 heures du matin à 9 heures du matin, l'arrière de la maison jusqu'aux portes sera dégagée. Ni fumée, ni lavage, animaux, voitures, domestiques ne seront tolérés sur les pelouses, sur les degrés, non plus qu'ils n'apparaîtront dans les pièces visibles à travers les fenêtres.



8. From 9 o'clock in the morning until 11 o'clock in the morning, the lower grass wall, and the hawthorn hedge will be unoccupied and unobscured by any passage of servants, visitors or gardeners.

8. De 9 heures du matin à 11 heures du matin, l'allée des ifs située en contrebas et les haies seront libérées et ne devront être dérangées par le passage de palefreniers, jardiniers ou autres domestiques.

34



9. From 2 o'clock in the afternoon until 4 o'clock, the aspect of the back of the house from the sheep field will be left clear of interruption and obstruction.

9. De 2 heures de l'après-midi à 4 heures de l'après-midi, la perspective de l'arrière de la maison, à partir du pré aux moutons devra être libérée toute obstruction et encombrement.



10. From 4 o'clock in the afternoon until 6 o'clock in the afternoon, the grass wall will not be used by any member of the household or by any of the servants of the house or the garden.

10. De 4 heures de l'après-midi à 6 heures de l'après-midi, l'allée des ifs ne devra être empruntée par aucun membre de la maison, domestique ou jardinier.

35

Λεπτομερή Storyboard και προοπτικά από την παραγωγή της ταινίας.

Αλληλεπίδραση μεταξύ Τέχνης και Αρχιτεκτονικής: Η ταινία θολώνει τις γραμμές μεταξύ της δημιουργίας τέχνης (σχέδιο) και της αρχιτεκτονικής (το ίδιο το κτήριο). Τα σχέδια του κ. Νέβιλ δεν είναι απλώς παραστάσεις, γίνονται μέρος ενός συνεχούς διαλόγου για την αντίληψη έναντι της πραγματικότητας. Αυτή η αλληλεπίδραση εγείρει ερωτήματα σχετικά με τη συγγραφή—ποιος κατέχει πραγματικά την αντιπροσώπευση: ο αρχιτέκτονας ή ο καλλιτέχνης. Αυτό το θέμα αντηχεί με τις σύγχρονες συζητήσεις σχετικά με την πρωτοτυπία στην τέχνη έναντι της αρχιτεκτονικής.

Ιστορικό πλαίσιο: Με φόντο την Αγγλία του 17ου αιώνα, σε μια εποχή που η αρχιτεκτονική τοπίου έγινε δημοφιλής παράλληλα με την συμβατική αρχιτεκτονική, η ταινία αντανakλά ιστορικές μετατοπίσεις αισθητικών αξιών σχετικά με τη φύση έναντι κατασκευής. Η ταινία καταγράφει αυτή τη μεταβατική στιγμή όπου η αρχιτεκτονική ενσωματώνει φυσικά τοπία στη σχεδιαστική φιλοσοφία της. Οι δομημένοι κήποι, τα συμμετρικά σχέδια και τα κλασικά στοιχεία αντικατοπτρίζουν την τάξη και τον έλεγχο που επιδιώκει ο κ. Νέβιλ μέσα από τα σχέδιά του.

Ο κινηματογράφος και η αρχιτεκτονική του Peter Greenaway.

Ο Peter Greenaway είναι ένας Βρετανός κινηματογραφιστής του οποίου το έργο είναι βαθιά συνυφασμένο με τις τέχνες, ιδίως με τη ζωγραφική, τη γλυπτική και την αρχιτεκτονική. Οι ταινίες του περιλαμβάνουν συχνά εμφανείς και ανεπαίσθητες αναφορές σε διάφορες μορφές τέχνης, αντανakλώντας τη βαθιά εκτίμησή του για αυτούς τους κλάδους. Το υπόβαθρο του Greenaway ως αρχιτέκτονα επηρεάζει σημαντικά το κινηματογραφικό του ύφος, το οποίο χαρακτηρίζεται από σχολαστική

σύνθεση, βερμπαλισμό και πλούσιες οπτικές υφές με έμφαση στην αλληλεπίδραση μεταξύ φωτός, σκιάς και χρώματος.

Για παράδειγμα, στην ταινία "Η κοιλιά ενός αρχιτέκτονα", ο Greenaway εξερευνά τη ζωή ενός Αμερικανού αρχιτέκτονα στη Ρώμη, ο οποίος παθιάζεται με το έργο του Étienne-Louis Boullée, ενός οραματιστή Γάλλου αρχιτέκτονα γνωστού για τα μεγαλεπήβολα και αδόμητα σχέδιά του. Η ταινία εμβαθύνει σε θέματα καλλιτεχνικής εμμονής και το πέρασμα του χρόνου.



The Belly of an Architect (1987).

Τα αρχιτεκτονικά ενδιαφέροντα του Greenaway δεν περιορίζονται σε αυτή την ταινία. Το σύνολο του έργου του αντανακλά μια βαθιά κατανόηση και εκτίμηση των αρχιτεκτονικών αρχών. Στο "The Draughtsman's Contract", εξετάζει το ρόλο ενός καλλιτέχνη στον οποίο ανατέθηκε να δημιουργήσει λεπτομερή σχέδια ενός εξοχικού κτήματος. Η ταινία πλέκει περίτεχνα θέματα προοπτικής, γεωμετρίας και χωρικών σχέσεων στην αφηγηματική της δομή.

Επιπλέον, η χρήση της καλλιγραφίας από τον Greenaway στο "The Pillow Book" αναδεικνύει μια άλλη διάσταση της ενασχόλησής του με τις αρχιτεκτονικές γραφιστικές πρακτικές. Με την ενσωμάτωση της καλλιγραφίας στις ταινίες του, ο Greenaway αποτίει φόρο τιμής σε αυτή τη χαμένη μορφή τέχνης από την έλευση ψηφιακών εργαλείων όπως το AutoCAD ή το Illustrator.

Η προσέγγιση του Greenaway στη δημιουργία ταινιών μπορεί να θεωρηθεί από μόνη της αρχιτεκτονική. Κατασκευάζει τις ταινίες του με πολλαπλά επίπεδα νοήματος, πυκνό περιεχόμενο και υβριδισμό διαφορετικών μορφών μέσων. Αυτή η μέθοδος αντικατοπτρίζει τις διαδικασίες αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, όπου διάφορα στοιχεία πρέπει να συνδυάζονται αρμονικά για να δημιουργήσουν μια συνεκτική δομή.

Οι γνώσεις του Greenaway επεκτείνονται πέρα από την απλή παράθεση πολλαπλών αναφορών, κατανοεί πώς οι χώροι ορίζονται από δομικά στοιχεία και με παρόμοιο τρόπο δομεί, χτίζει το χώρο που εκτυλίσσονται τα φιλμ του. Οι ταινίες του συχνά απαιτούν από τους θεατές να έχουν κάποια εξοικείωση με την ιστορία της τέχνης ή τις αρχιτεκτονικές έννοιες για να εκτιμήσουν πλήρως όλες τις αποχρώσεις που εμπεριέχονται σε αυτές.



Ο Peter Greenaway σχεδιάζει.

Φιλοσοφικά θεμέλια

Ο κινηματογράφος του Greenaway μπορεί να θεωρηθεί ως μια εξερεύνηση της σχέσης μεταξύ τέχνης, αρχιτεκτονικής και αφήγησης. Βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στη μεταμοντέρνα φιλοσοφία, ιδίως στις ιδέες στοχαστών όπως ο Michel Foucault και ο Roland Barthes. Η έννοια της ετεροτοπίας του Foucault -χώροι που είναι άλλοι ή διαφορετικοί από τον κανόνα- βρίσκει απήχηση στις ταινίες του Greenaway, όπου δημιουργεί χώρους που αμφισβητούν τις συμβατικές αντιλήψεις της πραγματικότητας. Για παράδειγμα, σε ταινίες όπως «Ο μάγειρας, ο κλέφτης, η γυναίκα του και ο εραστής της», το εστιατόριο λειτουργεί ως ετεροτοπικός χώρος όπου οι κοινωνικές ιεραρχίες εμφανίζονται και ταυτόχρονα ανατρέπονται.

Η έννοια του «θανάτου του συγγραφέα» του Barthes παίζει επίσης καθοριστικό ρόλο στην προσέγγιση του Greenaway. Συχνά παρουσιάζει αφηγήσεις που προσκαλούν πολλαπλές ερμηνείες αντί να εμμένει σε μια ενιαία ιστορία. Αυτή η πολλαπλότητα αντικατοπτρίζει τις αρχιτεκτονικές αρχές, όπου ο χώρος μπορεί να γίνει αντιληπτός με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με τη θέση του καθενός μέσα σε αυτόν.

Αρχιτεκτονική επιρροή

Η αρχιτεκτονική δεν αποτελεί απλώς σκηνικό στις ταινίες του Greenaway- είναι αναπόσπαστο μέρος της δομής και του νοήματός τους. Η χρήση του χώρου από τον ίδιο αντικατοπτρίζει συχνά αρχιτεκτονικές αρχές όπως η συμμετρία, η αναλογία και η προοπτική. Για παράδειγμα, στην ταινία «A Zed & Two Noughts», η αφήγηση της ταινίας εκτυλίσσεται μέσα σε σχολαστικά σχεδιασμένους χώρους που

αντανακλούν

θέματα φθοράς και μετασχηματισμού - έννοιες κεντρικές τόσο για την αρχιτεκτονική όσο και για τη ζωή.

Ο Greenaway χρησιμοποιεί αυτό που μπορεί να περιγραφεί ως «κινηματογραφική αρχιτεκτονική», όπου κάθε καρέ συντίθεται με το μάτι ενός αρχιτέκτονα για τη λεπτομέρεια. Η διάταξη των στοιχείων μέσα στο κάδρο μπορεί να προκαλέσει συναισθήματα παρόμοια με το να περπατάς μέσα σε ένα προσεκτικά σχεδιασμένο κτίριο. Αυτή η σχολαστική προσοχή στη χωρική σύνθεση προσκαλεί τους θεατές να εμπλακούν με την ταινία όχι μόνο ως θεατές αλλά και ως συμμετέχοντες που περιηγούνται σε αυτά τα κατασκευασμένα περιβάλλοντα.

Αλληλεπίδραση μεταξύ χώρου και αφήγησης

Σε πολλά από τα έργα του Greenaway, υπάρχει μια βαθιά αλληλεπίδραση μεταξύ χώρου και αφηγηματικής δομής. Συχνά κατασκευάζει τις ταινίες του γύρω από συγκεκριμένες χωρικές διαμορφώσεις που υπαγορεύουν τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσονται οι ιστορίες. Για παράδειγμα, το «The Pillow Book» χρησιμοποιεί τη φυσική πράξη της γραφής στο δέρμα ως μια κυριολεκτική και μεταφορική εξερεύνηση του κειμένου ως χώρου - όπου οι λέξεις δημιουργούν όρια αλλά και ανοίγουν νέα πεδία για ερμηνεία.

Επιπλέον, η χρήση του χρώματος και του φωτός ενισχύει περαιτέρω αυτή τη σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και αφήγησης. Στα «Βιβλία του Πρόσπερο», το φως γίνεται το ίδιο ένα αρχιτεκτονικό στοιχείο- διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους, ενώ ταυτόχρονα επηρεάζει την αντίληψη του θεατή.

3.5 Μελέτη περίπτωσης 4 – << Midsommar >> (2019), Ari Aster



Αφίσα και χαρακτηριστικές σκηνές της ταινίας.

Εισαγωγή στο Midsommar

Το «Midsommar» είναι μια ταινία λαϊκού τρόμου του 2019 που γράφτηκε και σκηνοθετήθηκε από τον Ari Aster. Η ιστορία ξεκινάει το χειμώνα, όταν η Dani (την οποία υποδύεται η Florence Pugh) υφίσταται μια τραυματική απώλεια, αφού η αδελφή της Terri σκοτώνει τους γονείς τους και τον εαυτό της από δηλητηρίαση με μονοξείδιο του άνθρακα. Αυτή η τραγωδία επιβαρύνει τη σχέση της Dani με το φίλο της Christian (Jack Reynor), ο οποίος ήδη νιώθει απόμακρος.

Αρκετούς μήνες αργότερα, ο Κρίστιαν προσκαλεί τη Ντάνι να ακολουθήσει τον ίδιο και τους φίλους του -τον Μαρκ (Γουίλ Πόλτερ) και τον Τζος (Γουίλιαμ Τζάκσον Χάρπερ)- σε ένα ταξίδι στην προγονική κοινότητα του Πελλέ στη Σουηδία για ένα

εννιαήμερο φεστιβάλ θερινής νυκτός που πραγματοποιείται μία φορά κάθε ενενήντα χρόνια. Αν και αρχικά διστάζει να πάρει μαζί του την Dani λόγω της τεταμένης σχέσης τους, τελικά το κάνει μετά από έναν καυγά.

Κατά την άφιξή τους στο κοινόβιο, συναντούν τον Simon (Archie Madekwe) και την Connie (Ellora Torchia), ένα άλλο ζευγάρι που έχει προσκληθεί από τον αδελφό του Pelle στο κοινόβιο, τον Ingemar (Vilhelm Blomgren). Η ομάδα παίρνει μέρος σε ψυχεδελικά μανιτάρια που προσφέρει ο Ingemar, γεγονός που οδηγεί σε ανησυχητικές εμπειρίες για τον Dani.

Καθώς το φεστιβάλ εξελίσσεται, γίνονται μάρτυρες ενοχλητικών τελετουργιών, συμπεριλαμβανομένης μιας τελετής ättestupa, όπου ηλικιωμένα μέλη αυτοκτονούν πηδώντας από γκρεμούς - μια παράδοση που έχει σκοπό να τους τιμήσει στην ηλικία των εβδομήντα δύο ετών. Το γεγονός αυτό ενοχλεί βαθιά την Dani αλλά την φέρνει και πιο κοντά στον Pelle, ο οποίος μοιράζεται τη δική του τραγική ιστορία, καθώς έχασε τους γονείς του.



Ένας από τους πολλούς πίνακες που παρουσιάζονται στο Midsommar.

Οι εντάσεις αυξάνονται καθώς ο Κρίστιαν εμπλέκεται όλο και περισσότερο στα έθιμα της κοινότητας, ενώ ταυτόχρονα παραμελεί τις συναισθηματικές ανάγκες της Ντάνι. Μετά από διάφορα οδυνηρά γεγονότα -μεταξύ των οποίων ο Μαρκ παρασύρεται και σκοτώνεται ενώ ουρεί σε ιερό έδαφος- η Ντάνι κερδίζει έναν διαγωνισμό χορού σε μαγικό στύλο και στέφεται βασίλισσα του Μαΐου.

Σε μια κλιμακούμενη τροπή των γεγονότων που περιλαμβάνει παραισθησιογόνο τσάι και τελετουργικές πρακτικές που αποσκοπούν στη διασφάλιση της γονιμότητας μέσα στην κοινότητα, η Ντάνι γίνεται μάρτυρας του Κρίστιαν που συμμετέχει σε μια οργιαστική τελετή που αποσκοπεί στην τεκνοποίηση με ένα άλλο μέλος που ονομάζεται Μάια. Αυτό κορυφώνεται με την επιλογή του Κρίστιαν ως την τελική θυσία κατά τη διάρκεια μιας τελετής που αποσκοπεί στην εκκαθάριση του κακού από την κοινότητα.

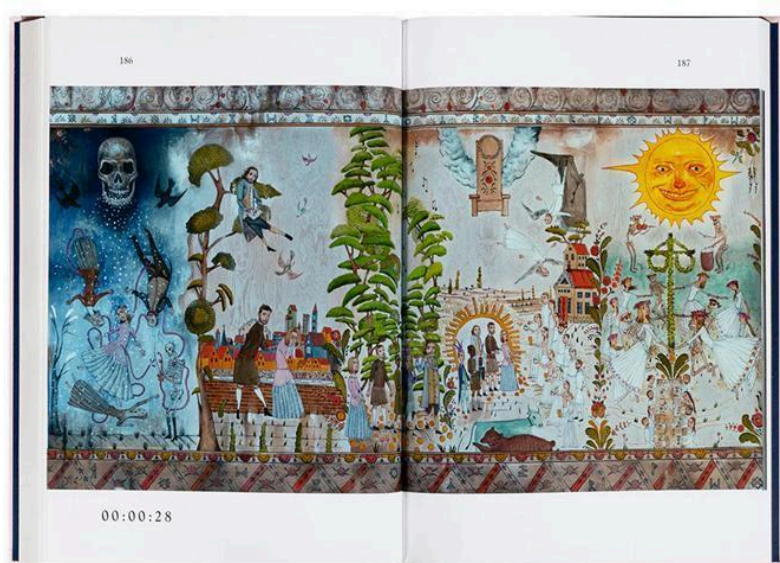


Μία ακόμη ιδιαίτερη εικονογράφηση της ταινίας.

Αρχιτεκτονικό περιβάλλον και πολιτιστικό πλαίσιο.

Το «Midsommar», σε σκηνοθεσία Ari Aster, διαδραματίζεται σε ένα φανταστικό σουηδικό χωριό που απεικονίζεται ως ποιμενική ουτοπία. Η αρχιτεκτονική του χωριού παίζει καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία της ατμόσφαιρας και των θεμάτων της ταινίας. Τα κτίρια είναι σχεδιασμένα σε παραδοσιακό σκανδιναβικό στυλ, που χαρακτηρίζεται από ξύλινες κατασκευές, περίπλοκα σκαλίσματα και φωτεινά χρώματα. Αυτή η αρχιτεκτονική επιλογή όχι μόνο αντικατοπτρίζει την πολιτιστική κληρονομιά της Σουηδίας, αλλά χρησιμεύει επίσης για να βυθίσει το κοινό στα μοναδικά έθιμα και τελετουργικά της κοινότητας Hårga.

Η χρήση της αρχιτεκτονικής στο «Midsommar» μπορεί να θεωρηθεί ως εκδήλωση των αξιών και των πεποιθήσεων της κοινότητας. Οι κοινόχρηστοι χώροι, όπως τα μακρόστενα σπίτια όπου λαμβάνουν χώρα οι τελετουργίες, έχουν σχεδιαστεί για να προωθούν την κοινωνική αλληλεπίδραση και τις συλλογικές εμπειρίες. Αυτή η αρχιτεκτονική διάταξη τονίζει τη σημασία της κοινότητας έναντι της ατομικότητας, η οποία αποτελεί κεντρικό θέμα της ταινίας.

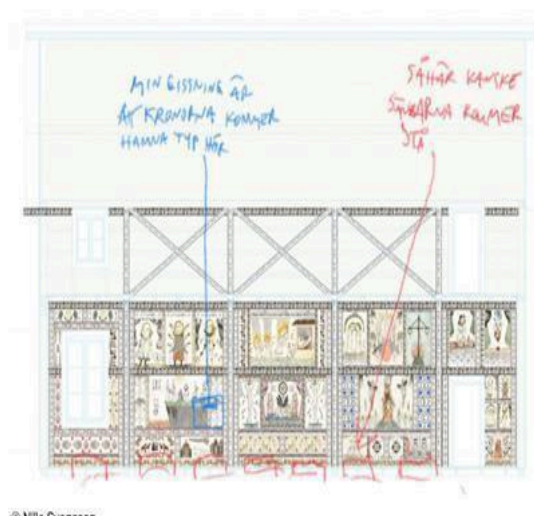


Εικονογραφημένα Storyboard της ταινίας.

Συμβολισμός του χώρου και της δομής.

Η χωρική οργάνωση μέσα στο χωριό είναι σημαντική για την κατανόηση του ψυχολογικού αντίκτυπου στους χαρακτήρες και τους θεατές. Τα ανοιχτά χωράφια σε αντιπαράθεση με τους κλειστούς χώρους δημιουργούν την αίσθηση της ελευθερίας αλλά και του εγκλωβισμού. Για παράδειγμα, ενώ τα εκτεταμένα τοπία υποδηλώνουν απελευθέρωση από τους κοινωνικούς κανόνες, το εσωτερικό των κτιρίων συχνά προκαλεί αισθήματα κλειστοφοβίας ή εγκλεισμού, ιδίως κατά τη διάρκεια τελετουργικών σκηνών.

Επιπλέον, ορισμένα αρχιτεκτονικά στοιχεία εξυπηρετούν συμβολικούς σκοπούς σε όλη την ταινία. Για παράδειγμα, οι βωμοί και οι τελετουργικοί χώροι είναι σχολαστικά σχεδιασμένοι ώστε να αντικατοπτρίζουν τη σημασία τους στην κουλτούρα των Hårga. Αυτές οι δομές δεν είναι απλώς λειτουργικές- ενσωματώνουν πνευματική σημασία και αναδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο η αρχιτεκτονική μπορεί να επηρεάσει την ανθρώπινη συμπεριφορά και τα συστήματα πεποιθήσεων.



Λεπτομέρειες από την σχεδίαση των κατοικιών του οικισμού.

Χρήση του φωτός και του χρώματος στην αρχιτεκτονική

Η χρήση του φωτός από τον Ari Aster σε αυτούς τους αρχιτεκτονικούς χώρους ενισχύει περαιτέρω τη συναισθηματική τους απήχηση. Η ταινία είναι αξιοσημείωτη για τις φωτεινές σκηνές του φωτός της ημέρας που έρχονται σε έντονη αντίθεση με την τυπική αισθητική του τρόμου που βασίζεται στο σκοτάδι. Αυτή η επιλογή αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο οι θεατές αντιλαμβάνονται τον χώρο- αντί να κρύβονται πίσω από σκιές, ο φόβος αναδύεται από ένα φανερά όμορφο περιβάλλον που μοιάζει απατηλά ασφαλές αλλά και ανησυχητικό.

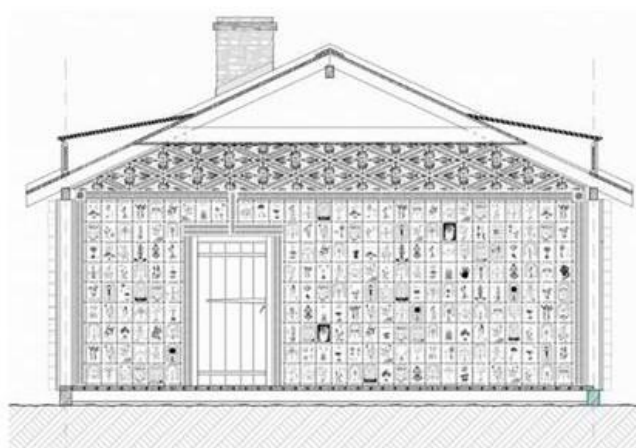
Το χρώμα παίζει επίσης ζωτικό ρόλο στη μετάδοση της διάθεσης μέσω της αρχιτεκτονικής. Οι ζωντανές αποχρώσεις που χρησιμοποιούνται τόσο στα κτίρια όσο και στα κοστούμια συμβάλλουν σε μια απόκοσμη ποιότητα που θολώνει την πραγματικότητα με λαογραφικά στοιχεία. Αυτή η σκόπιμη σχεδιαστική επιλογή δημιουργεί μια καθηλωτική εμπειρία που προσκαλεί τους θεατές να εξερευνήσουν βαθύτερα νοήματα πίσω από κάθε σκηνή.



Ο χώρος της τελετουργίας.

Εισαγωγή στο κινηματογραφικό όραμα του Ari Aster

Ο Ari Aster, ένας Αμερικανός σκηνοθέτης γνωστός για την ιδιαίτερη προσέγγισή του στον τρόμο, ιδιαίτερα σε ταινίες όπως το «Hereditary» (2018) και το προαναφερθέν «Midsommar» (2019), χρησιμοποιεί ένα σύνθετο παιχνίδι ψυχολογικών θεμάτων, οικογενειακής δυναμικής και υπαρξιακού τρόμου. Το έργο του χαρακτηρίζεται από μια σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια, τόσο στην αφηγηματική δομή όσο και στην οπτική σύνθεση. Οι ταινίες του Aster συχνά εξερευνούν βαθιά ριζωμένους φόβους, τραύματα και την ανθρώπινη κατάσταση, αντλώντας από διάφορα θεωρητικά πλαίσια από την ψυχολογία, τη φιλοσοφία και τη θεωρία της τέχνης.



Τομή από μία κατοικία στο Midsommar.

Φιλοσοφικό υπόβαθρο

Υπαρξισμός: Aster: Οι ταινίες του Aster συντονίζονται με υπαρξιακά θέματα που αμφισβητούν τη φύση της ύπαρξης, της ταυτότητας και της ανθρώπινης εμπειρίας. Οι υπαρξιστές φιλόσοφοι όπως ο Ζαν-Πολ Σαρτρ και ο Αλμπέρ Καμύ δίνουν έμφαση στον παραλογισμό της ζωής και στην αναζήτηση νοήματος μέσα στο χάος. Στο

«Hereditary», οι χαρακτήρες παλεύουν με τη θλίψη και την απώλεια, αντανakλώντας υπαρξιακή απελπισία καθώς αντιμετωπίζουν την οικογενειακή τους κληρονομιά. Η ανησυχητική ατμόσφαιρα της ταινίας αντικατοπτρίζει τη φιλοσοφική έρευνα για τη φύση του πόνου και την αναζήτηση της κατανόησης σε ένα αδιάφορο σύμπαν.

Ψυχανάλυση: Aster εξετάζει την επιρροή του ασυνείδητου μυαλού στη συμπεριφορά. Οι οικογενειακές σχέσεις που απεικονίζονται στις ταινίες του αποκαλύπτουν συχνά καταπιεσμένα τραύματα που εκδηλώνονται μέσω στοιχείων τρόμου. Για παράδειγμα, το «Midsommar» διερευνά θέματα συν-εξάρτησης και συναισθηματικής χειραγώγησης εντός των σχέσεων. Το ταξίδι της πρωταγωνίστριας μπορεί να ερμηνευτεί μέσα από έναν ψυχαναλυτικό φακό, καθώς διαχειρίζεται το πένθος της, ενώ αντιμετωπίζει την τοξική συμπεριφορά του συντρόφου της.

Αρχιτεκτονικές επιρροές

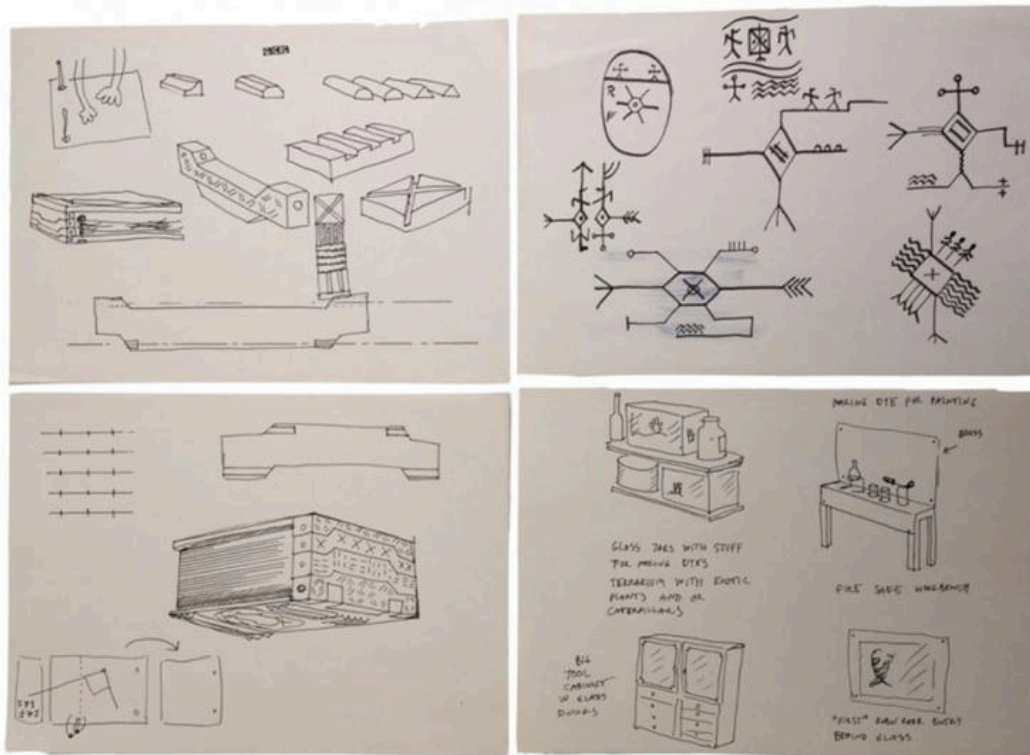
Χωρική δυναμική: Η αρχιτεκτονική παίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση του συναισθηματικού τοπίου των ταινιών του Aster. Τα σκηνικά δεν είναι απλώς σκηνικά αλλά αναπόσπαστα στοιχεία που αντανakλούν τις ψυχολογικές καταστάσεις των χαρακτήρων. Στην ταινία «Hereditary», ο κλειστοφοβικός σχεδιασμός του οικογενειακού σπιτιού ενισχύει τα συναισθήματα εγκλωβισμού και απομόνωσης που βιώνουν οι κάτοικοί του. Η χρήση στενών χώρων έρχεται σε αντίθεση με τις εκτεταμένες εξωτερικές σκηνές που παραπέμπουν σε ελευθερία αλλά ταυτόχρονα κρύβουν κινδύνους.

Κινηματογραφική σύνθεση: Το καδράρισμα των πλάνων συχνά αντικατοπτρίζει αρχιτεκτονικές αρχές όπως η συμμετρία, η ισορροπία και η προοπτική. Ο Aster χρησιμοποιεί ευρυγώνιους φακούς για να δημιουργήσει

παραμορφωμένες

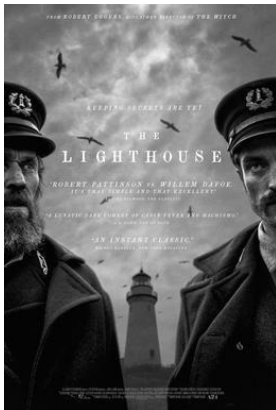
αντιλήψεις του χώρου που ενισχύουν τα αισθήματα ανησυχίας ή σουρεαλισμού - μια προσέγγιση που θυμίζει ορισμένα αρχιτεκτονικά στυλ που αμφισβητούν τις συμβατικές μορφές.

Ο κινηματογράφος του Ari Aster έχει βαθιές ρίζες σε φιλοσοφικές αναζητήσεις σχετικά με την ύπαρξη, ενώ ταυτόχρονα ασχολείται με αρχιτεκτονικές έννοιες που διαμορφώνουν αφηγηματικές εμπειρίες. Οι ταινίες του χρησιμεύουν ως καμβάς για τη διερεύνηση σύνθετων ανθρώπινων συναισθημάτων μέσα από προσεκτικά κατασκευασμένους χώρους που αντανakλούν την εσωτερική αναταραχή και τις κοινωνικές δομές.



Οι λεπτομέρειες του διακόσμου και της επίπλωσης, αντλούν έμπνευση από θρησκευτικά και λαϊκά μοτίβα, υπάρχει μία ολόκληρη λαογραφική σπουδή πίσω από της όποιες αποφάσεις.

3.6 Μελέτη περίπτωσης 5 – <<The Lighthouse>> (2019), Robert Eggers.



Η αφίσα και η χαρακτηριστική στιγμή της ταινίας με τους δύο πρωταγωνιστές και τον Φάρο.

Ανάπτυξη και έμπνευση

Η ιδέα για τον «Φάρο» προήλθε από την προσπάθεια του Max Eggers να διασκευάσει το ημιτελές διήγημα του Edgar Allan Poe με τίτλο «The Light-House». Όταν ο Μαξ δεν μπόρεσε να ολοκληρώσει αυτή τη διασκευή, ο Ρόμπερτ Έγκερς ανέλαβε το έργο. Το σενάριο επηρεάστηκε από έναν θρύλο του δέκατου ένατου αιώνα σχετικά με ένα ατύχημα σε φάρο στην Ουαλία, το οποίο προσέδωσε ένα στοιχείο ιστορικής αυθεντικότητας στην αφήγηση.

Οπτικό στυλ και παραγωγή

Η ταινία είναι αξιοσημείωτη για την εντυπωσιακή ασπρόμαυρη κινηματογράφησή της και τη σχεδόν τετράγωνη αναλογία διαστάσεων 1,19:1, η οποία θυμίζει το οπτικό στυλ του πρώιμου κινηματογράφου και της ναυτικής φωτογραφίας της δεκαετίας του 1890. Τα κύρια γυρίσματα πραγματοποιήθηκαν στη Νέα Σκωτία, στον Καναδά, σε διάστημα ενός μήνα, αρχής γενομένης τον Απρίλιο του 2018. Αυτή η

επιλογή της τοποθεσίας γυρισμάτων συνέβαλε στην αυθεντική ατμόσφαιρα της ταινίας.

Περίληψη της πλοκής

Η ταινία «Ο Φάρος» διαδραματίζεται στα τέλη του 1800 και παρακολουθεί τον Εφραίμ Γουίνσλοου (Πάτινσον), ο οποίος ξεκινάει ένα τετραήμερο ως wickie (φαροφύλακας) υπό τον Τόμας Γουέικ (Νταφόνε). Καθώς βρίσκονται αποκλεισμένοι σε ένα απομονωμένο νησί λόγω μιας καταιγίδας, οι εντάσεις μεταξύ τους αυξάνονται λόγω της απαιτητικής φύσης του Wake και της αυξανόμενης παράνοιας του Winslow. Η πλοκή πυκνώνει με υπερφυσικά στοιχεία, καθώς ο Γουίνσλοου βιώνει παραισθήσεις που αφορούν γοργόνες και θαλάσσια τέρατα, ενώ παλεύει με την ταυτότητα του παρελθόντος του.

**THE LIGHTHOUSE
(2019) - ROBERT EGGERS**



**HYPNOSIS (1904)
- SASCHA SCHNEIDER**



Αρχιτεκτονική σημασία στον Φάρο

Τοποθεσία και δομή του Φάρου: Ο ίδιος ο φάρος αποτελεί κεντρικό αρχιτεκτονικό στοιχείο της ταινίας. Αρχιτεκτονικά, οι φάροι σχεδιάζονται για λόγους λειτουργικότητας - χρησιμεύουν ως βοηθήματα ναυσιπλοΐας για τα θαλάσσια σκάφη. Στον «Φάρο», η δομή απεικονίζεται τόσο ως φυσικός χώρος όσο και ως σύμβολο απομόνωσης. Ο σχεδιασμός του φάρου αντικατοπτρίζει την παραδοσιακή αρχιτεκτονική της Νέας Αγγλίας, που χαρακτηρίζεται από τον ψηλό πύργο και την αίθουσα με τα φανάρια στην κορυφή.

Αυτή η καθετότητα σε σχέση με το τοπίο, όχι μόνο υπογραμμίζει την απομόνωση των χαρακτήρων, αλλά χρησιμεύει και ως μεταφορά για την ψυχολογική τους κατάσταση.



Η ανάδυση του Φάρου

Συμβολισμός του φωτός και του σκότους:

Η αλληλεπίδραση μεταξύ φωτός και σκότους στην ταινία μπορεί να ερμηνευτεί μέσα από έναν αρχιτεκτονικό φακό. Οι φάροι έχουν βασικά να κάνουν με το φως που

καθοδηγεί τα πλοία με ασφάλεια μέσα σε ύπουλα νερά. Αντίθετα, οι σκοτεινοί εσωτερικοί χώροι του φάρου αντιπροσωπεύουν τον εγκλεισμό και την τρέλα. Η αρχιτεκτονική διευκολύνει αυτή τη δυαδικότητα- στενές σκάλες οδηγούν προς την πηγή φωτός, δημιουργώντας ένα φυσικό ταξίδι που παραλληλίζει την ψυχική κάθοδο των χαρακτήρων.

Χωρική δυναμική:

Οι περιορισμένοι χώροι μέσα στον φάρο δημιουργούν μια κλειστοφοβική ατμόσφαιρα που ενισχύει την ένταση καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως τα χαμηλά ταβάνια, τα μικρά παράθυρα και οι στενές θέσεις συμβάλλουν στην αίσθηση εγκλωβισμού. Αυτή η χωροταξική διάταξη αναγκάζει τους χαρακτήρες να βρίσκονται κοντά, εντείνοντας τις αλληλεπιδράσεις και τις συγκρούσεις τους - μια κρίσιμη πτυχή της αφήγησης στον κινηματογράφο.



Η σκάλα, σπείρα σαν δυναμικό στοιχείο της κίνησης και του παραλόγου στο έργο.

Υλικότητα και κατασκευή:

Τα υλικά που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή φάρων - πέτρα, ξύλο, γυαλί - είναι σημαντικά όχι μόνο για την αντοχή τους στις δύσκολες καιρικές συνθήκες αλλά και για τις αισθητικές τους ιδιότητες. Στον «Φάρο», τα υλικά αυτά αναπαρίστανται οπτικά μέσα από έντονες αντιθέσεις μεταξύ τραχιών υφών (που αντιπροσωπεύουν τη φύση) και γυαλισμένων επιφανειών (που συμβολίζουν τον πολιτισμό).

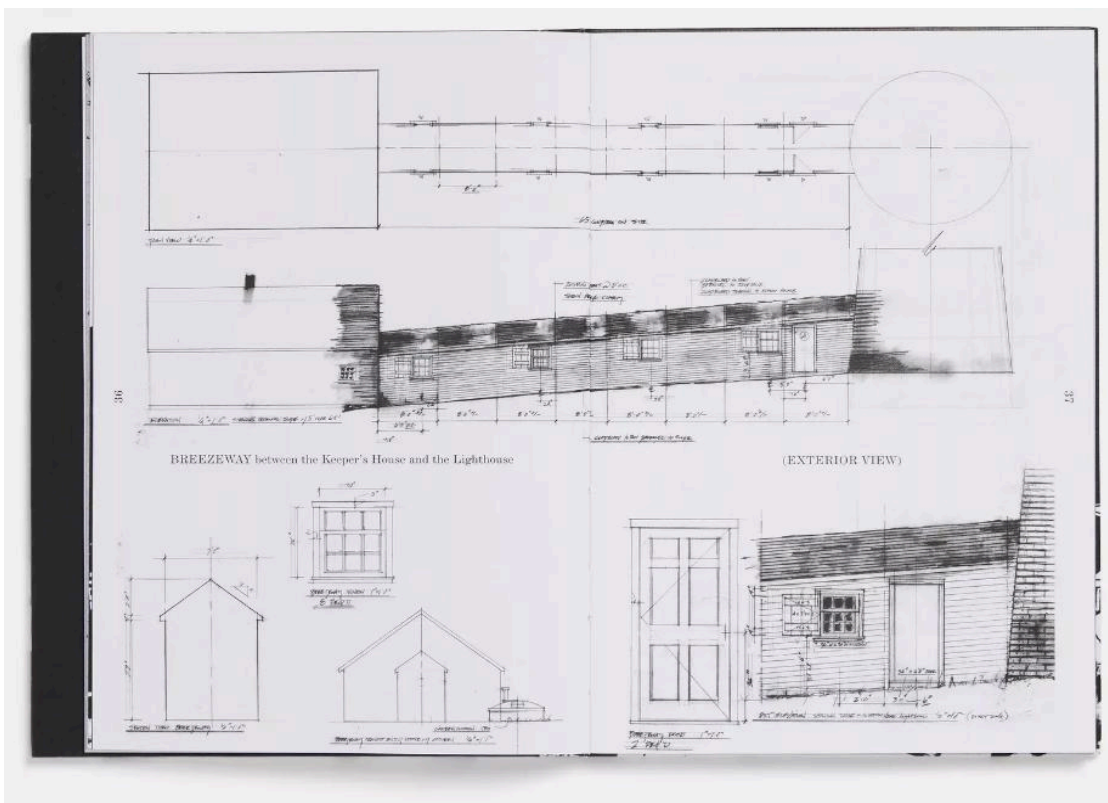
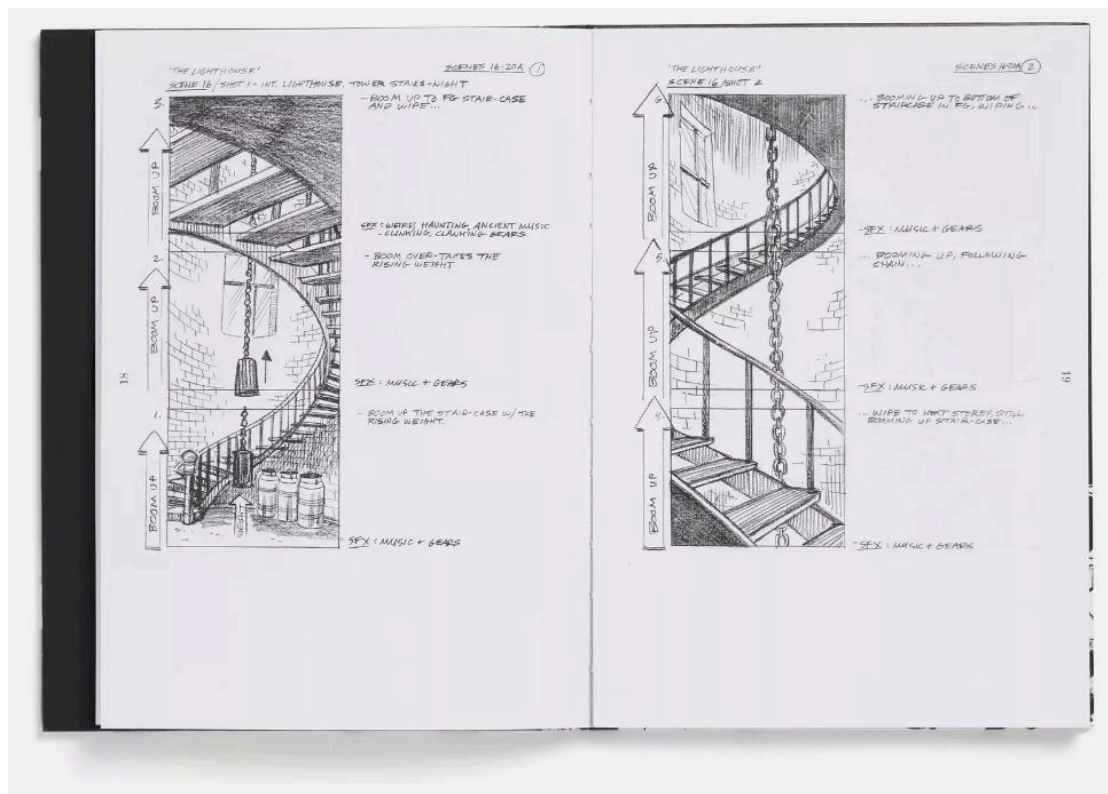
Αυτή η αντίθεση μπορεί να θεωρηθεί ότι αντανακλά τον αγώνα του ανθρώπου ενάντια στη φύση - ένα επαναλαμβανόμενο θέμα σε όλη την αρχιτεκτονική ιστορία.

Ψυχολογική αρχιτεκτονική:

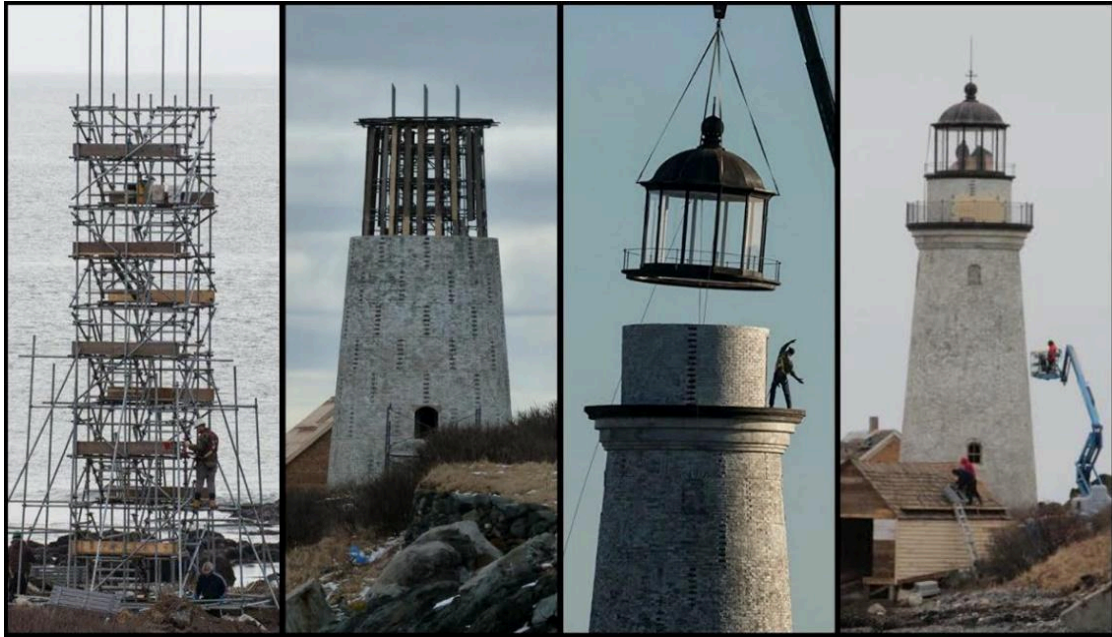
Πέρα από τις φυσικές δομές, ο «Φάρος» διερευνά την ψυχολογική αρχιτεκτονική - τον τρόπο με τον οποίο τα δομημένα περιβάλλοντα επηρεάζουν τις ψυχικές καταστάσεις. Καθώς αυξάνονται οι εντάσεις μεταξύ του χαρακτήρα του Dafoe (του έμπειρου φύλακα) και του χαρακτήρα του Pattinson (του αρχάριου), το περιβάλλον τους γίνεται όλο και πιο καταπιεστικό, αντικατοπτρίζοντας την επιδείνωση της λογικής τους.

Αυτή η σχέση μεταξύ χώρου και ψυχολογίας αποτελεί σημαντικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής θεωρίας.

Συνοψίζοντας, ο «Φάρος» συνυφαίνει περίτεχνα τα θέματα της απομόνωσης, της τρέλας και της δυναμικής της εξουσίας με τα αρχιτεκτονικά του στοιχεία. Ο φάρος χρησιμεύει όχι μόνο ως λειτουργική δομή αλλά και ως ισχυρό σύμβολο που αντανακλά τις ανθρώπινες εμπειρίες με το φως και το σκοτάδι, τον περιορισμό έναντι της ελευθερίας και το ιστορικό πλαίσιο έναντι της σύγχρονης ερμηνείας.



Εκτενή Αρχιτεκτονικά Σχέδια. Η σκάλα θυμίζει Πορτανέζι.



Η κατασκευή, στην κυριολεξία, του Φάρου, αναδεικνύει την εμμονή του σκηνοθέτη στην λεπτομέρεια.

Κινηματογραφικό όραμα του Robert Eggers

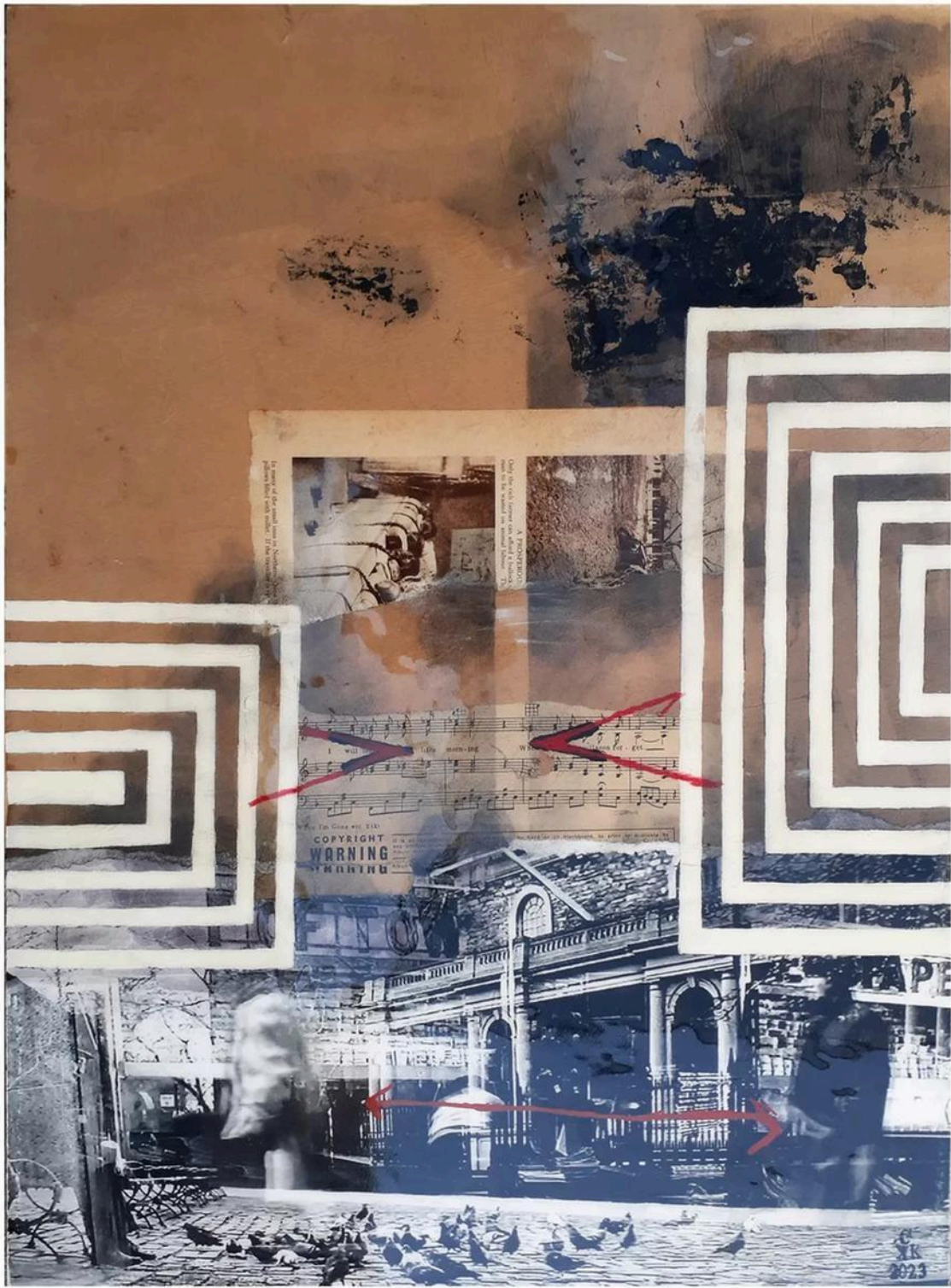
Ο Robert Eggers είναι ένας Αμερικανός σκηνοθέτης γνωστός για την ιδιαίτερη προσέγγισή του στην αφήγηση, η οποία συχνά διαπλέκει την ιστορική ακρίβεια με το ψυχολογικό βάθος. Οι ταινίες του, όπως «The Witch» (2015), «The Lighthouse» (2019) και «Nosferatu», χαρακτηρίζονται από μια σχολαστική προσοχή στις λεπτομέρειες της εποχής, την ατμόσφαιρα και τη διερεύνηση υπαρξιακών θεμάτων. Για να κατανοήσουμε το θεωρητικό και φιλοσοφικό υπόβαθρο του κινηματογράφου του Eggers, είναι απαραίτητο να εξετάσουμε πώς χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική και τον χώρο ως αναπόσπαστα συστατικά των αφηγήσεών του. Αυτή η χρήση του χώρου αντανakλά τις ιδέες του φιλοσόφου Gaston Bachelard για το πώς οι οικείοι χώροι μπορούν να προκαλέσουν αναμνήσεις και συναισθήματα («Η ποιητική του χώρου», 1958).

Φιλοσοφικές βάσεις: Υπαρξισμός και απομόνωση

Οι ταινίες του Eggers εμβαθύνουν συχνά σε υπαρξιακά θέματα, εξερευνώντας τους ανθρώπινους φόβους, την απομόνωση και την τρέλα. Στον «Φάρο», για παράδειγμα, ο ίδιος ο περιορισμένος χώρος του φάρου γίνεται το χωνευτήρι για την ψυχολογική αποδόμηση των χαρακτήρων. Η έντονη αντίθεση μεταξύ του καταπιεστικού εσωτερικού του φάρου και της απεραντοσύνης του ωκεανού έξω από αυτόν αναδεικνύει τα θέματα του εγκλωβισμού έναντι της ελευθερίας. Αυτή η δυαδικότητα συντονίζεται με την υπαρξιστική φιλοσοφία, ιδίως με εκείνη που διατύπωσε ο Ζαν-Πωλ Σαρτρ σχετικά με την ανθρώπινη ύπαρξη που ορίζεται από τις επιλογές που γίνονται μέσα σε περιοριστικές συνθήκες. Για παράδειγμα, στην ταινία «Η μάγισσα», η ερειπωμένη αγροικία αντιπροσωπεύει τόσο ένα φυσικό καταφύγιο από εξωτερικές απειλές όσο και ένα εσωτερικό πεδίο μάχης για οικογενειακές συγκρούσεις και παράνοια. Παρομοίως, στον «Φάρο» όπως αναλύσαμε, ο πύργος συμβολίζει τόσο τη φώτιση (το φως) όσο και την τρέλα (την απομόνωση).

Αυτά τα αρχιτεκτονικά στοιχεία ευθυγραμμίζονται με την έννοια της «κατοικίας» του φιλοσόφου Μάρτιν Χάιντεγκερ, όπου οι χώροι διαμορφώνουν την ανθρώπινη εμπειρία.

4. Συγκριτική Ανάλυση, Συμπεράσματα.



WARNING (2023), G Kustom Kuhl (gkustomkuhl)

4. Συγκριτική Ανάλυση:

4.1 Σύγκριση μεταξύ διαφορετικών αρχιτεκτονικών προσεγγίσεων που χρησιμοποιούνται στις ταινίες.

Αναλύοντας τις αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται στις ταινίες Metropolis, Rear Window, Throne of Blood, The Draughtsman's Contract, και Midsommar και The Lighthouse γίνεται φανερό ότι κάθε σκηνοθέτης χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική όχι μόνο ως σκηνικό, αλλά ως αναπόσπαστο στοιχείο της αφήγησης, της δημιουργίας διάθεσης και της θεματικής εξερεύνησης. Ακολουθεί μια λεπτομερής σύγκριση του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιείται η αρχιτεκτονική σε αυτές τις ταινίες:

1. Metropolis (1927)

Η ταινία Metropolis του Fritz Lang είναι ένα από τα πιο εμβληματικά παραδείγματα αρχιτεκτονικής στον κινηματογράφο. Η ταινία χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική για να συμβολίσει τις κοινωνικές διαιρέσεις και τη φουτουριστική αστικοποίηση.

Αρχιτεκτονικό στυλ: Ο σχεδιασμός είναι σε μεγάλο βαθμό επηρεασμένος από την Art Deco και τον γερμανικό εξπρεσιονισμό, με πανύψηλους ουρανοξύστες, περίπλοκες γεωμετρίες και μνημειακές κατασκευές που αντιπροσωπεύουν τη βιομηχανική πρόοδο.

Σκοπός: Η αρχιτεκτονική αντικατοπτρίζει το σκληρό ταξικό χάσμα μεταξύ της πλούσιας ελίτ που ζει σε πολυτελείς πύργους πάνω από το έδαφος και των καταπιεσμένων εργατών που περιορίζονται σε σκοτεινούς, μηχανικούς υπόγειους χώρους.

Συμβολισμός: Η καθετότητα του αστικού τοπίου της Μητρόπολης συμβολίζει την ιεραρχία - εκείνοι που βρίσκονται στην κορυφή ελέγχουν τους από κάτω. Η αισθητική που μοιάζει με μηχανή τονίζει την απανθρωποποίηση μέσω της εκβιομηχάνισης.

Επίδραση στην αφήγηση: Η αρχιτεκτονική γίνεται η ίδια χαρακτήρας, αντιπροσωπεύοντας τόσο τις ουτοπικές προσδοκίες όσο και τις δυστοπικές πραγματικότητες. Ενισχύει οπτικά τα θέματα της ανισορροπίας της εξουσίας, της μηχανοποίησης και της εξέγερσης.

2. Rear Window (1954)

Το Rear Window του Alfred Hitchcock χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική ως εργαλείο

ηδονοβλεψίας και ψυχολογικής έντασης.

Αρχιτεκτονικό στυλ: Η ταινία διαδραματίζεται εξ ολοκλήρου μέσα σε μια αυλή συγκροτήματος διαμερισμάτων που έχει σχεδιαστεί ως μικρόκοσμος της αστικής ζωής. Τα κτίρια είναι ρεαλιστικές αναπαραστάσεις διαμερισμάτων της Νέας Υόρκης των μέσων του 20ου αιώνα.

Σκοπός: Η διάταξη της αυλής επιτρέπει τη διασύνδεση μεταξύ τους, διατηρώντας παράλληλα τον φυσικό διαχωρισμό μεταξύ των χαρακτήρων. Αυτή η χωρική διάταξη επιτρέπει την ηδονοβλεπτική παρατήρηση χωρίς άμεση αλληλεπίδραση.

Συμβολισμός: Τα παράθυρα λειτουργούν ως πλαίσια μέσα σε πλαίσια, τονίζοντας θέματα απομόνωσης, επιτήρησης και ανθρώπινης περιέργειας. Κάθε διαμέρισμα αντιπροσωπεύει διαφορετικές πτυχές της αστικής ύπαρξης.

Επίδραση στην αφήγηση: Η αρχιτεκτονική υπαγορεύει τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία - η περιορισμένη κινητικότητα του Jeffries τον περιορίζει στο διαμέρισμά του, ενώ του επιτρέπει να παρατηρεί τη ζωή των άλλων μέσα από τους αρχιτεκτονικούς τους χώρους.

3. Θρόνος του αίματος (1957)

Ο Θρόνος του αίματος του Ακίρα Κουροσάβα, μια διασκευή του Μάκβεθ του Σαίξπηρ, χρησιμοποιεί την ιαπωνική φεουδαρχική αρχιτεκτονική για να αναδείξει θέματα μοίρας και χάους.

Αρχιτεκτονικό ύφος: Εμπνευσμένο από παραδοσιακά ιαπωνικά κάστρα (shiro) και φρούρια της περιόδου Sengoku. Αυτές οι κατασκευές είναι αυστηρές, επιβλητικές και περιβάλλονται από φυσικά τοπία όπως δάση και ομιχλώδη βουνά.

Σκοπός: Ο αυστηρός σχεδιασμός αντανακλά την αυστηρή κοινωνική ιεραρχία και τη μιλιταριστική κουλτούρα της φεουδαρχικής Ιαπωνίας.

Συμβολισμός: Το κάστρο χρησιμεύει τόσο ως τόπος εξουσίας όσο και ως παγίδα για τον Washizu (η φιγούρα του Μάκβεθ). Η ψυχρότητά του αντικατοπτρίζει την ηθική του παρακμή καθώς υποκύπτει στη φιλοδοξία.

Επίδραση στην αφήγηση: Η αρχιτεκτονική συνδυάζεται άψογα με τη φύση (π.χ. ομίχλη στους εξωτερικούς χώρους), δημιουργώντας μια απόκοσμη ατμόσφαιρα που υπογραμμίζει θέματα όπως το αναπόφευκτο, η προδοσία και η καταδίκη.

4. Το συμβόλαιο του σχεδιαστή (1982)

Το *The Draughtsman's Contract* του Peter Greenaway χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική της αγγλικής εξοχικής κατοικίας του 17ου αιώνα ως σκηνικό για την περίπλοκη πλοκή του που περιλαμβάνει τεχνάσματα, δυναμικές εξουσίας και εξαπάτηση.

Αρχιτεκτονικό στυλ: Αγγλικά αρχοντικά εμπνευσμένα από το μπαρόκ με συμμετρικούς κήπους κυριαρχούν στο οπτικό τοπίο.

Σκοπός: Αυτά τα σχολαστικά σχεδιασμένα κτήματα αντικατοπτρίζουν την τάξη, αλλά καλύπτουν επίσης το υποβόσκον χάος στις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων.

Συμβολισμός: Η αρχιτεκτονική εδώ αντιπροσωπεύει τον έλεγχο - τόσο της φύσης (μέσω των περιποιημένων κήπων) όσο και των ανθρώπων (μέσω των άκαμπτων κοινωνικών ρόλων). Αναδεικνύει επίσης τις αντιθέσεις μεταξύ της εμφάνισης και των κρυμμένων αληθειών.

Επίδραση στην αφήγηση: Τα σκίτσα του σχεδιαστή επικεντρώνονται σε αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες που αργότερα αποκαλύπτουν στοιχεία για τις δολοφονικές συνωμοσίες. Έτσι, η αρχιτεκτονική γίνεται αναπόσπαστο μέρος της διαλεύκανσης των μυστηρίων μέσα στην ιστορία.

5. Midsommar (2019)

Το *Midsommar* του Ari Aster χρησιμοποιεί τη σκανδιναβική λαϊκή αρχιτεκτονική για να δημιουργήσει ανησυχία, ενώ αντιπαραβάλλει την ομορφιά με τον τρόμο.

Αρχιτεκτονικό στυλ: Εμπνευσμένο από σουηδικές αγροικίες με ασύμμετρα σχέδια - οι εσωτερικοί χώροι διαθέτουν χειροποίητες τοιχογραφίες βασισμένες στη σκανδιναβική λαογραφία.

Σκοπός: Κτίρια όπως ο κίτρινος ναός με το πλαίσιο A εξυπηρετούν τελετουργικούς σκοπούς, ενώ αντανακλούν τις πολιτιστικές παραδόσεις της κοινωνίας των Hårga.

Συμβολισμός:

Η ασυμμετρία στα εξωτερικά σχέδια δημιουργεί διακριτική δυσφορία στους θεατές.

Οι εσωτερικοί χώροι γεμάτοι φως έρχονται σε έντονη αντίθεση με τους σκοτεινούς εξωτερικούς χώρους - μια μεταφορά για το πώς η εξωτερική ομορφιά κρύβει σκοτεινές προθέσεις από κάτω.

Οι τοιχογραφίες προιδεάζουν για τα γεγονότα της πλοκής, ενώ ενισχύουν κυκλικά θέματα που συνδέονται με τελετουργίες που βασίζονται στη φύση.

Επίδραση στην αφήγηση: Η αρχιτεκτονική βυθίζει τους θεατές στον κόσμο του Hårga, ενώ χτίζει διακριτικά την ένταση μέσω των ανησυχητικών αλλά και όμορφων στοιχείων σχεδιασμού της.

6. Ο Φάρος (2019)

Ο Φάρος του Robert Eggers χρησιμοποιεί την απομονωμένη θαλάσσια αρχιτεκτονική για να ενισχύσει τον ψυχολογικό τρόπο που έχει τις ρίζες του στην τρέλα.

Αρχιτεκτονικό στυλ: Ένας τραχύς φάρος του 19ου αιώνα δεσπόζει σε αυτό το σκηνικό μαζί με άγονους χώρους διαβίωσης χτισμένους από πέτρα και ξύλο - μια αντανάκλαση των σκληρών παράκτιων περιβαλλόντων που ήταν τυπικά εκείνη την εποχή.

Σκοπός:

Η απομόνωση τονίζεται μέσω μινιμαλιστικών στοιχείων σχεδιασμού που παγιδεύουν τους χαρακτήρες σωματικά και ψυχικά στο περιβάλλον τους.

Τα σκληρά καιρικά υλικά αντικατοπτρίζουν την επιδείνωση της ψυχικής κατάστασης των χαρακτήρων κάτω από τις αδυσώπητες περιβαλλοντικές πιέσεις.

Συμβολισμός:

Ο ίδιος ο φάρος συμβολίζει την ανέφικτη γνώση ή την απαγορευμένη αλήθεια - το φως γίνεται αντικείμενο εμμονής και για τους δύο πρωταγωνιστές.

Οι στενόχωροι εσωτερικοί χώροι ενισχύουν την κλειστοφοβία, ενώ έρχονται σε αντίθεση με τα απέραντα εξωτερικά θαλάσσια τοπία που συμβολίζουν την ελευθερία στην οποία δεν μπορούν να έχουν πρόσβαση συναισθηματικά ή σωματικά.

Επίδραση στην αφήγηση:

Η αρχιτεκτονική αυξάνει την ένταση περιορίζοντας τους χαρακτήρες σε στενούς χώρους όπου η παράνοια φουντώνει ανεξέλεγκτα εν μέσω των αδυσώπητων καταγίδων έξω.

Βασικοί όροι:

Φουτουριστική Αρχιτεκτονική: Αρχιτεκτονικά σχέδια που οραματίζονται μελλοντικές κοινωνίες, συχνά χρησιμοποιούνται για τη διερεύνηση θεμάτων τεχνολογίας και κοινωνικής αλλαγής, όπως στο Metropolis.

Περιορισμένοι χώροι: Η χρήση περιορισμένων, κλειστών χώρων για τη δημιουργία έντασης, κλειστοφοβίας ή οικειότητας σε μια αφήγηση, όπως στο Rear Window.

Μινιμαλιστικά τοπία: Η χρήση απλών, αυστηρών περιβαλλόντων για την αντανάκλαση ψυχολογικών και ηθικών θεμάτων, όπως στο Throne of Blood.

Συμμετρία και τάξη: Η χρήση ισορροπημένων και δομημένων αρχιτεκτονικών σχεδίων για τη δημιουργία μιας αίσθησης αρμονίας ή αντίθεσης με χαοτικά γεγονότα, όπως στο *The Draughtsman's Contract*.

Απομόνωση: Η χρήση απομακρυσμένων ή μοναχικών αρχιτεκτονικών ρυθμίσεων για την ενίσχυση θεμάτων μοναξιάς ή τρέλας, όπως στον *Φάρο*.

Κοινόχρηστοι χώροι: Αρχιτεκτονικά σχέδια που δίνουν έμφαση στην ομαδική διαβίωση και τα κοινά περιβάλλοντα, που χρησιμοποιούνται συχνά για τη διερεύνηση θεμάτων κοινότητας και συμμόρφωσης, όπως στο *Midsommar*.

Ηδονοβλεψία: Η πράξη της παρατήρησης των άλλων, που συχνά διευκολύνεται από αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως παράθυρα ή μπαλκόνια, όπως στο *Rear Window*.

Ψυχολογική αναταραχή: Η αναπαράσταση της ψυχικής και συναισθηματικής δυσφορίας μέσω του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, όπως στο *Throne of Blood* και στο *The Lighthouse*.

Αντίθεση: Η αντιπαράθεση της αρχιτεκτονικής ομορφιάς με σκοτεινά ή ενοχλητικά γεγονότα για τη δημιουργία μιας αίσθησης ανησυχίας, όπως στο *Midsommar*.

Συμβολισμός: Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων για την αναπαράσταση ευρύτερων θεμάτων ή ιδεών, όπως η εξουσία, η απομόνωση ή η φθορά.

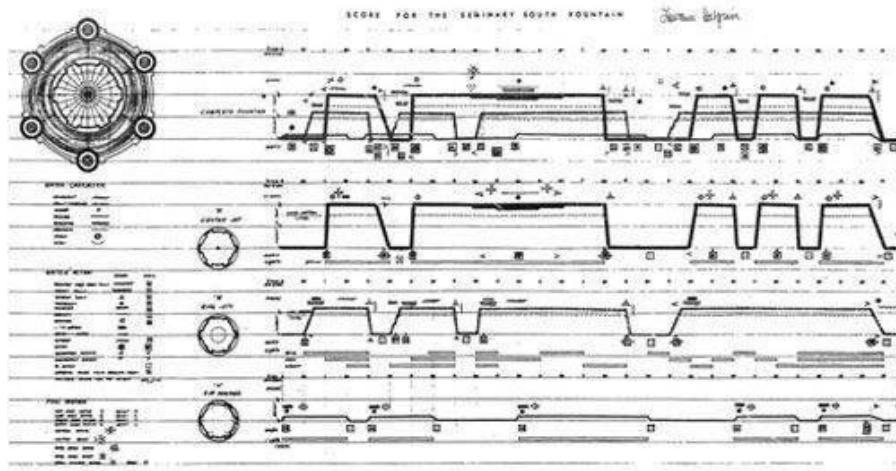
Αφηγηματική συσκευή: Ο ρόλος της αρχιτεκτονικής στην προώθηση της πλοκής, στην ανάπτυξη των χαρακτήρων ή στη μετάδοση νοήματος σε μια ταινία.

Immersive Worlds: Η δημιουργία λεπτομερών και αληθοφανών περιβαλλόντων μέσω του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, που ενισχύουν την εμπλοκή του θεατή με την ταινία.

4.2 Συμπεράσματα:

Επιρροές για τους κινηματογραφιστές, τους αρχιτέκτονες και τους μελετητές που μελετούν τη διασταύρωση μεταξύ αυτών.

Η διασταύρωση μεταξύ κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής είναι ένα πεδίο που έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον πολλών καλλιτεχνών και μελετητών. Οι κινηματογραφιστές αντλούν έμπνευση από την αρχιτεκτονική για να δημιουργήσουν οπτικά εντυπωσιακές σκηνές, ενώ οι αρχιτέκτονες μπορούν να επηρεαστούν από τις αφηγηματικές τεχνικές του κινηματογράφου στην παρουσίαση των έργων τους. Αυτή η αλληλεπίδραση μπορεί να παρατηρηθεί σε διάφορους τομείς, όπως η χρήση του χώρου, η φωτιστική σχεδίαση και οι αφηγηματικές δομές.



Lawrence Halprin «motation» (1965).

Η <<Ποιητική του Χώρου>> στην Κινηματογραφική Τέχνη και Αφήγηση.

Η έννοια της «Ποιητικής του χώρου», όπως διατυπώθηκε από τον Gaston Bachelard, προσφέρει ένα βαθύ πλαίσιο για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να αναπαρασταθούν στον κινηματογράφο οι οικείοι χώροι και οι συναισθηματικοί τους απόηχοι. Η φαινομενολογική προσέγγιση του Bachelard στην αρχιτεκτονική δίνει έμφαση στη βιωμένη εμπειρία του χώρου, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο οι χώροι προκαλούν αναμνήσεις, συναισθήματα και όνειρα. Όταν εφαρμόζεται στον κινηματογράφο, αυτή η φιλοσοφία παρέχει έναν φακό μέσω του οποίου οι κινηματογραφιστές μπορούν να εξερευνήσουν τη σχέση μεταξύ των χαρακτήρων και του περιβάλλοντός τους, χρησιμοποιώντας χωρικά στοιχεία για να εμβαθύνουν το αφηγηματικό νόημα και τον συναισθηματικό αντίκτυπο.

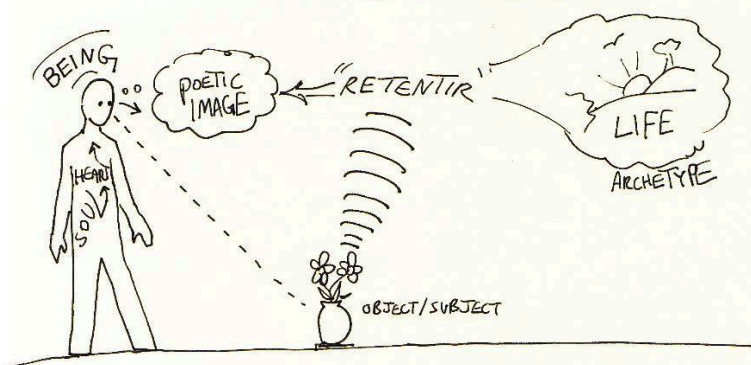
Στον κινηματογράφο, ο χώρος δεν είναι απλώς ένα σκηνικό, αλλά ένας ενεργός συμμετέχων στην αφήγηση της ιστορίας. Η διάταξη των φυσικών χώρων -είτε πρόκειται για ένα στενό διαμέρισμα, ένα απέραντο τοπίο ή ένα οικείο δωμάτιο- μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την αφήγηση και την ανάπτυξη των χαρακτήρων. Για παράδειγμα, ένας μικρός, ακατάστατος χώρος μπορεί να προκαλεί συναισθήματα εγκλεισμού ή νοσταλγίας, ενώ ένα εκτεταμένο τοπίο μπορεί να υποδηλώνει ελευθερία

ή απομόνωση. Αυτό ευθυγραμμίζεται με την άποψη του Bachelard ότι οι εμπειρίες μας μέσα στους χώρους είναι βαθιά συνδεδεμένες με τις αναμνήσεις και τα συναισθήματά μας.

Γωνιές και σχισμές, κοχύλια και πόμολα, φωλιές και αγροτικές καλύβες- όλα γυαλίζουν, γυαλίζουν για να χρησιμεύσουν ως μεταφορές σε μια υπερβατική έρευνα στο «πρώτο μας σύμπαν», όπως το θέτει ο Gaston Bachelard: Φωλιά για όνειρα, καταφύγιο για φαντασία - κατοικία της ποίησης... μια απολαυστική εξερεύνηση του σπιτιού - της καρδιάς του θεμελιώδους έργου του Bachelard, Η ποιητική του χώρου.

Η φαινομενολογία του Bachelard έχει τις ρίζες της στην ιδέα ότι ο χώρος δεν είναι απλώς φυσικός αλλά και ψυχολογικός και συναισθηματικός. Στον κινηματογράφο, αυτό μεταφράζεται στον τρόπο με τον οποίο οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν τα σκηνικά για να αντανakλούν την εσωτερική ζωή των χαρακτήρων ή να προκαλούν συγκεκριμένες διαθέσεις.

REVERBATION: BACHELARD'S HARMONICS



Για τον Bachelard, το ανθρώπινο ον μπορεί να ανατομιστεί σε μια καρδιά, μια ψυχή και μια αίσθηση της ύπαρξης. Και τα τρία αυτά μπαίνουν στο παιχνίδι όταν αυτό το ανθρώπινο ον βλέπει μια «ποιητική εικόνα».

Για παράδειγμα:

Εσωτερικοί χώροι: Ακριβώς όπως ο Bachelard εξετάζει χώρους όπως σοφίτες, κελάρια και γωνιές για τη συμβολική τους απήχηση, οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν συχνά περιορισμένους ή προσωπικούς χώρους για να αποκαλύψουν την ευπάθεια ή την ενδοσκόπηση. Ένα κλασικό παράδειγμα είναι οι ταινίες του Ίνγκμαρ Μπέργκμαν, όπως το Κραυγές και ψίθυροι (1972), όπου οι εσωτερικοί χώροι γίνονται μεταφορές για ψυχολογικές καταστάσεις.

Ονειρικές ιδιότητες: Ο Bachelard υποστηρίζει ότι ορισμένοι χώροι εμπνέουν όνειρα ή φαντασία. Κινηματογραφιστές όπως ο Αντρέι Ταρκόφσκι (Stalker, 1979) δημιουργούν κινηματογραφικούς κόσμους όπου ο ίδιος ο χώρος γίνεται χαρακτήρας - προκαλώντας μυστήριο, πνευματικότητα ή υπαρξιακό προβληματισμό.

Η εξερεύνηση συγκεκριμένων χωρικών τύπων -όπως τα σπίτια, τα συρτάρια και τα κατώφλια- μπορεί να αντιστοιχηθεί άμεσα με κινηματογραφικές τεχνικές:

Το σπίτι ως σύμβολο: Σε ταινίες όπως το Ψυχώ του Alfred Hitchcock (1960), το σπίτι των Bates λειτουργεί ως κάτι περισσότερο από ένα σκηνικό- ενσαρκώνει τον κατακερματισμένο ψυχισμό του Norman Bates. Παρομοίως, στον Λαβύρινθο του Παν (2006) του Γκιγιέρμο ντελ Τόρο, οι λαβυρινθώδεις χώροι αντικατοπτρίζουν το ταξίδι του πρωταγωνιστή μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας.

Κατώφλια και μεταβάσεις: Τα κατώφλια (πόρτες, παράθυρα) είναι σημαντικά τόσο στο έργο του Bachelard όσο και στον κινηματογράφο επειδή συμβολίζουν τις μεταβάσεις μεταξύ διαφορετικών καταστάσεων ύπαρξης. Για παράδειγμα, ο Yasujiro Ozu πλαισιώνει συχνά χαρακτήρες μέσα από πόρτες σε ταινίες όπως το Tokyo Story (1953), τονίζοντας θέματα διαχωρισμού και σύνδεσης.



«Η ποιητική εικόνα είναι μια ξαφνική εμφάνιση στην επιφάνεια του ψυχισμού»

Η ιδέα της συναισθηματικής απήχησης των οικιακών χώρων. Χώροι που κρατούν μνήμες και συναισθήματα συνδεδεμένα με προσωπικές εμπειρίες. Αυτή η ιδέα βρίσκει μεγάλη απήχηση στους κινηματογραφιστές που χρησιμοποιούν οικιακούς χώρους για να εξερευνήσουν θέματα οικογενειακής δυναμικής ή νοσταλγίας:

Στην ταινία In the Mood for Love (2000) του Wong Kar-wai, τα στενά διαμερίσματα ενισχύουν την ανομολόγητη ένταση μεταξύ δύο γειτόνων που περιηγούνται στην απαγορευμένη αγάπη.

Το The Tree of Life (2011) του Terrence Malick χρησιμοποιεί τα σπίτια της παιδικής ηλικίας ως δοχεία μνήμης και πνευματικού προβληματισμού.

Ο κινηματογράφος έχει τη μοναδική ικανότητα να μετατρέπει τους οικείους χώρους σε ποιητικούς συνδυάζοντας την οπτική σύνθεση με τον ηχητικό σχεδιασμό:

Οπτική σύνθεση: Οι σκηνοθέτες όπως ο Wes Anderson (The Grand Budapest Hotel, 2014) χρησιμοποιούν τη συμμετρία και τις χρωματικές παλέτες για να

δημιουργήσουν στυλιζαρισμένα περιβάλλοντα που μοιάζουν τόσο αληθινά όσο και ονειρικά.

Ηχητικός σχεδιασμός: Η ακουστική διάσταση ενισχύει τη χωρική ποιητική προκαλώντας ατμόσφαιρα. Ο David Lynch (Eraserhead, 1977) χρησιμοποιεί ανησυχητικά ηχητικά τοπία για να μετατρέψει καθημερινές τοποθεσίες σε σουρεαλιστικές εμπειρίες.

Στην καρδιά τόσο της αρχιτεκτονικής όσο και του κινηματογράφου βρίσκεται η έννοια του χώρου. Στην αρχιτεκτονική, ο χώρος δημιουργείται μέσω της διάταξης των γραμμών, των σχημάτων, των χρωμάτων, των σκιών και των όγκων. Είναι ένα απτό μέσο που καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους. Στον κινηματογράφο, ο χώρος κατασκευάζεται μέσω οπτικών στοιχείων, όπως οι γωνίες λήψης, ο φωτισμός, η σκηνογραφία και η ηχητική επεξεργασία. Ενώ οι αρχιτεκτονικοί χώροι είναι στατικοί και βιώνονται σωματικά με την κίνηση μέσα σε αυτούς, οι κινηματογραφικοί χώροι είναι δυναμικοί και βιώνονται οπτικά μέσω της κίνησης των εικόνων στην οθόνη.

Με βάση τα παραπάνω γίνεται αρκετά φανερό, ότι τόσο η αρχιτεκτονική όσο και ο κινηματογράφος μοιράζονται την αντίληψη ότι ο χώρος είναι δυναμικός-επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά και αντίληψη. Σε αυτό το πλαίσιο, οι ιδέες του Bachelard για την «τοποανάλυση» των οικείων χώρων συντονίζονται έντονα με τις κινηματογραφικές τεχνικές που χειρίζονται τον χώρο για να ενισχύσουν το αφηγηματικό βάθος. Ο τρόπος με τον οποίο οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους μπορεί να αντικατοπτρίζει τις εσωτερικές τους καταστάσεις - μια ιδέα που κυριαρχεί τόσο στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό όσο και στη σκηνοθεσία ταινιών.

Επιπλέον, η σχέση μεταξύ χώρου και μνήμης είναι κομβικής σημασίας και στα δύο πεδία. Ο Bachelard υποστηρίζει ότι οι αναμνήσεις μας συνδέονται με συγκεκριμένους τόπους- ομοίως, οι ταινίες συχνά επικαλούνται τη νοσταλγία μέσω οπτικών ενδείξεων που σχετίζονται με οικεία περιβάλλοντα. Αυτή η σύνδεση υπογραμμίζει τον τρόπο με τον οποίο τόσο η αρχιτεκτονική όσο και ο κινηματογράφος χρησιμεύουν ως δοχεία για τη συλλογική μνήμη και την πολιτιστική ταυτότητα.

Συνοψίζοντας, η ποιητική του χώρου εκδηλώνεται βαθιά τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στον κινηματογράφο, όπου η συναισθηματική απήχηση διαμορφώνει την κατανόηση των περιβαλλόντων. Εξετάζοντας αυτές τις δύο μορφές τέχνης μέσα από τον φακό του Bachelard, αποκτούμε γνώσεις για το πώς οι χωρικές εμπειρίες επηρεάζουν τα ανθρώπινα συναισθήματα και τις αφηγήσεις σε διαφορετικά μέσα.



The Brutalist (2024), Brady Corbet.

5. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



COMPOSITION NO. 147 (37 DEGREES OF) 2018

G Kustom Kuhl. (gkustomkuhl)

1. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space*. Beacon Press, 1994.

Bruno, Giuliana. *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Verso, 2002.

Colomina, Beatriz. *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*. MIT Press, 1994.

Eisenstein, Sergei. *Film Form: Essays in Film Theory*. Edited and translated by Jay Leyda, Harcourt Brace, 1949.

Frampton, Kenneth. *Modern Architecture: A Critical History*. Thames & Hudson, 2007.

Giedion, Sigfried. *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*. Harvard University Press, 2009.

Helin, Jenny, Matilda Dahl, and Pierre Guillet De Monthoux. "Caravan Poetry: An Inquiry on Four Wheels." *Qualitative Inquiry*, vol. 26, no. 6, Apr. 2019.

Koeck, Richard. *Cine-Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Routledge, 2012.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.

Martincorena, Sofia. "An Entire Past Comes to Dwell in a New House: Topophilia and Jeremiad in Joan Didion's *Run River*." *ES Review: Spanish Journal of English Studies*, no. 41, Oct. 2020.

Pallasmaa, Juhani. *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Rakennustieto, 2007.

Penz, François, and Maureen Thomas, editors. *Cinema & Architecture: Méliès, Mallet- Stevens, Multimedia*. British Film Institute, 1997.

Pereira da Silva, Valéria Cristina. “Venise des Deux Côtés du Miroir: Imaginaire et Identité entre l’Amour et la Mort.” *Caietele Echinox*, vol. 40, June 2021.

Pruszinski, Jolyon G.R. “Interpreting Literary Ecologies and Extending Spheres of Concern: A Note on Bachelard’s *The Poetics of Space* for Eco-Theology.” *Religions*, vol. 12, no. 10, Oct. 2021.

Shonfield, Katherine. *Walls Have Feelings: Architecture, Film, and the City*. Routledge, 2000.

Sontag, Susan. *On Photography*. Farrar, Straus and Giroux, 1977.

Tschumi, Bernard. *Event-Cities: 4*. MIT Press, 2000.

Vidler, Anthony. *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. MIT Press, 2000.

