

The Shining

Αρχιτεκτονικός και Κινηματογραφικός χώρος με αφορμή την ταινία του Stanley Kubrick

Λαζαρίδου Κωνσταντίνα,
The Shining: Αρχιτεκτονικός και Κινηματογραφικός χώρος με αφορμή την ταινία του Stanley Kubrick,
Πολυτεχνείο Κρήτης, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Χανιά, Ιούνιος 2015
Ερευνητική Εργασία
Επιβλ. Καθηγητής: Μουτσόπουλος Αθανάσιος

Ευχαριστίες

Η παρούσα ερευνητική εργασία εκπονήθηκε για την εκπλήρωση μέρους των απαιτήσεων για την απόκτηση του Διπλώματος Αρχιτέκτονα Μηχανικού, με επιβλέποντα καθηγητή τον κ. Αθανάσιο Μουτσόπουλο. Θα ήθελα λοιπόν να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου για τη δημιουργική καθοδήγηση του, για την άριστη συνεργασία, αλλά και για την προθυμία του και τη βοήθεια, που ποτέ δεν δίστασε να μου δώσει. Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τον κύριο Νικόλαο Σκουτέλη, ο οποίος (για χάρη μου) αναγκάστηκε να παρακολουθήσει μια ταινία εκτός των ενδιαφερόντων του. Ευχαριστώ και τους υπόλοιπους καθηγητές μου που, όλα αυτά τα χρόνια, με βοήθησαν να γίνω ικανή να γράψω την παρούσα εργασία. Ευχαριστώ πολύ τους γονείς μου, Χρήστο και Κάτια, για την ιώβια υπομονή και για την ηθική (και υλική) στήριξη των επιλογών μου. Τέλος, ευχαριστώ τους φίλους μου για την άμετρη συμπαράσταση καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή Σελ. 9-11

Κεφάλαιο 1

1.1 Η Αρχιτεκτονική και ο Κινηματογράφος Σελ.15-17

1.2 Η Αρχιτεκτονική για τον Κινηματογράφο Σελ. 18-20

1.3. Ο Κινηματογράφος για την Αρχιτεκτονική Σελ.21-24

Κεφάλαιο 2

2.1 Η κατασκευή του αρχιτεκτονικού χώρου στις ταινίες τρόμου Σελ. 27-30

2.2 Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων μικρής κλίμακας στις ταινίες τρόμου:

2.2.1 Σκάλες Σελ. 31-35

2.2.2 Πόρτες, Παράθυρα Σελ. 36-38

Κεφάλαιο 3

3.1 Ο λαβύρινθος ως αρχιτεκτονικό στοιχείο και ως σύμβολο Σελ. 42-47

3.2 Ο λαβύρινθος στους Ευρωπαϊκούς κήπους του 16ου, 17ου και 18ου αιώνα Σελ. 48-51

Κεφάλαιο 4

4.1 Αρχιτεκτονική του ξενοδοχείου Timberline Lodge Σελ. 55-69

4.2 Αρχιτεκτονική ανάλυση της ταινίας The Shining Σελ. 70-81

Κεφάλαιο 5

5.1 Συγκριτική ανάλυση Σελ. 85-87

5.2 Η χρήση και η σημασία των αρχιτεκτονικών στοιχείων στο The Shining Σελ. 88-93

Επίλογος Σελ. 95

Παραρτήματα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α: Ταινίες Τρόμου: Χαρακτηριστικά και Θέματα Σελ. 99-101

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β: Ταινίες Τρόμου: Ιστορική Αναδρομή Σελ. 103-115

Βιβλιογραφικές πηγές Σελ. 119-128

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια αυξάνεται συνεχώς το ενδιαφέρον για το συσχετισμό της αρχιτεκτονικής με τον κινηματογράφο, τόσο από θεωρητικούς της τέχνης και κριτικούς, όσο και από τους ίδιους τους αρχιτέκτονες και κινηματογραφιστές. Έχουν γραφτεί πολλά κείμενα σχετικά με τον καθορισμό αυτής της σχέσης, άλλα από αρχιτεκτονική σκοπιά και άλλα απο κινηματογραφική. Από τη σκοπιά του αρχιτέκτονα Σόλωνα Ξενόπουλου¹, ο όρος αρχιτεκτονική, χρησιμοποιείται με διττή έννοια. Η πρώτη αναφέρεται στις τεχνικές και τους τρόπους με τους οποίους μια κατασκευή, όπως για παράδειγμα μια ταινία, αποκτά συγκεκριμένη και κατανοητή μορφή. Η δεύτερη αναφέρεται στην αρχιτεκτονική ως δραστηριότητα σχεδιασμού και παραγωγής δομημένου χώρου. Απ’ την άλλη, ο σκηνοθέτης Carl Dreyer², ένας από τους δημιουργούς της φορμαλιστικής αισθητικής τάσης, προσπαθώντας να ορίσει το έργο της κινηματογραφικής τέχνης προσφεύγει στην αρχιτεκτονική, θεωρώντας την ως τη συγγενέστερη με τον κινηματογράφο μορφή τέχνης. Τη χαρακτηρίζει μία από τις τελειότερες, διότι δεν μιμείται δουλικά τη φύση αλλά αποτελεί καθαρό προϊόν της φαντασίας του ανθρώπου. Η ικανότητα των κινηματογραφικών ταινιών να παράγουν τη δική τους αρχιτεκτονική στο φως και τη σκιά, την κλίμακα και την κίνηση, επέτρεψε τη διασταύρωση των δύο αυτών «χωρικών τεχνών».

Η οργάνωση της δομής του κινηματογραφικού έργου αποτελεί μια συνθετική διαδικασία που αντιστοιχεί μέχρι ενός σημείου στην αρχιτεκτονική δημιουργία. Πιο συγκεκριμένα, στη σύνθεση του κινηματογραφικού έργου, εμπεριέχονται έννοιες αρχιτεκτονικής σύνθεσης. Η mise-en-scène (σκηνοθεσία) δημιουργεί τη σύνθεση του χώρου της οθόνης. Αξιοποιώντας τις δυνατότητές της, ο κινηματογραφιστής διαμορφώνει την αίσθηση του θεατή για τον αναπαριστώμενο χώρο και καθοδηγεί το βλέμμα σε συγκεκριμένα σημεία. Επιβάλλει μια συγκεκριμένη, υποκειμενική οπτική.

Ο αρχιτέκτονας και ο σκηνοθέτης είναι δύο αφηγητές που διηγούνται μια ιστορία, στήνουν ένα σκηνικό και καλούν τον παρατηρητή-θεατή να συμμετάσχει. Στην παρούσα εργασία γίνεται μια προσπάθεια διερεύνησης

1. Σόλων Ξενόπουλος, *Η αρχιτεκτονική της μεταλλασσόμενης εικόνας και οι σπουδές της αρχιτεκτονικής*, Αρχιτέκτονες 53, 2005, σελ. 58

2. Amanda Elaine Doxtater, *Pathos, Performance, Volition: Melodrama’s Legacy in the Work of Carl Th. Dreyer*, Ph.D., Scandinavian Languages & Literatures UC Berkeley, University of California, 2012, σελ. 28-30

της σχέσης μεταξύ αυτών των σκηνικών (δηλαδή του αρχιτεκτονικού και κινηματογραφικού χώρου), μέσω μιας συγκεκριμένης ταινίας τρόμου: την ταινία *The Shining* του Stanley Kubrick.

Αφορμή για την επιλογή της συγκεκριμένης ταινίας ήταν το ντοκιμαντέρ *Room 237* (2012), το οποίο ασχολείται με το *The Shining* από μια πολύ διαφορετική σκοπιά απ'ότι ένας απλός θεατής. Εντοπίζει τα χωρικά λάθη της ταινίας και εικάζει σχετικά με τις πιθανές ερμηνείες της και με το νοήμα που ήθελε να αποδώσει ο Kubrick όταν τη δημιούργησε. Τα πολλαπλά άρθρα που γράφτηκαν μετά από το ντοκιμαντέρ καθώς και το γεγονός πως οι κριτικοί ασχολήθηκαν, περίπου 30 χρόνια μετά τη δημιουργία της, ξανά με την ταινία, αντιμετωπίζοντας την διαφορετικά, αποτέλεσαν ακόμη μεγαλύτερο κίνητρο για την συγγραφή της εργασίας.

Αντικείμενο της έρευνας αποτελεί η διερεύνηση του αρχιτεκτονικού χώρου της ταινίας συγκριτικά με το ξενοδοχείο *Timberline Lodge*, ένα από τα ξενοδοχεία από τα οποία ο Kubrick, και πιο συγκεκριμένα ο σκηνογράφος Roy Walker, εμπνεύστηκε για να κατασκευάσει και να οπτικοποιήσει το χώρο στον οποίο διαδραματίζονται τα γεγονότα: το *Overlook Hotel*. Η έρευνα εστιάζει σε τρία συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά στοιχεία, τα οποία παίζουν πρωταρχικό ρόλο τόσο γενικότερα στην αρχιτεκτονική, όσο και ειδικότερα στο *The Shining*: τις σκάλες, τις πόρτες και τα παράθυρα. Επιπροσθέτως, ο Kubrick επέλεξε την εισαγωγή του στοιχείου του λαβύρινθου στην ταινία, ο οποίος παρουσιάζεται ως αναφορά καθ'όλη τη διάρκειά της, αλλά και ως κήπος του ξενοδοχείου. Για το λόγο αυτό διερευνάται τόσο η συμβολική και αρχιτεκτονική σημασία του λαβύρινθου, όσο και η συνεισφορά του στην αρχιτεκτονική τοπίου, και πιο συγκεκριμένα η παρουσία του στους κήπους 16ου, 17ου και 18ου αιώνα.

Σκοπός της ερευνητικής αυτής εργασίας είναι ο εντοπισμός και η διερεύνηση του αρχιτεκτονικού χώρου στον κινηματογραφικό χώρο που δημιουργεί ο Stanley Kubrick στο *The Shining*. Αντιμετωπίζοντας τον κινηματογραφικό χώρο από μια αρχιτεκτονική σκοπιά, αναζητώνται η μέθοδος, τα εργαλεία και ο σκοπός. Αναζητάται ουσιαστικά η χρυσή τομή κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής, όπως εντοπίζεται στην συγκεκριμένη ταινία.

Ερωτήματα που προκύπτουν και θα κληθούν να απαντηθούν είναι τα εξής:

- Ποια η σχέση αρχιτεκτονικού και κινηματογραφικού χώρου;
- Ποια στοιχεία από το *Timberline Lodge* «δανείζεται» ο σκηνοθέτης για την κατασκευή του *Overlook Hotel*;
- Τίθεται θέμα σύγκρισης μεταξύ του *Timberline Lodge* και του *Overlook Hotel*; Και αν ναι, ως προς τι;
- Ποια η συμβολή των αρχιτεκτονικών στοιχείων στο *The Shining*;
- Ποιος ο ρόλος του λαβύρινθου και γιατί ο σκηνοθέτης επιλέγει την εισαγωγή του στην ταινία;

Μέθοδος

Η παρούσα ερευνητική μελέτη δομείται, πέραν των εισαγωγικών στοιχείων και του επίλογου, σε πέντε κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο μελετά τη σχέση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, καθώς και τη συνεισφορά της μιας τέχνης στην άλλη και αντίστροφα. Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στις ταινίες τρόμου και στην κατασκευή του αρχιτεκτονικού χώρου σε αυτές. Συμπληρωματικά, αναλύονται τρία αρχιτεκτονικά στοιχεία μικρής κλίμακας, καθώς κρίνεται απαραίτητο για την πληρέστερη κατανόηση της χρήσης της αρχιτεκτονικής στον κινηματογραφικό χώρο των ταινιών τρόμου: οι σκάλες, οι πόρτες και τα παράθυρα. Το επόμενο κεφάλαιο αφορά το λαβύρινθο, καθώς παίζει κεντρικό ρόλο στην ταινία. Πιο συγκεκριμένα, αντιμετωπίζεται ως αρχιτεκτονικό και συμβολικό στοιχείο και διακρίνονται οι τυπολογίες του. Επιπροσθέτως, παρουσιάζεται η χρήση του και η σημασία του στους ευρωπαϊκούς κήπους του 16ου, 17ου και 18ου αιώνα. Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται εκτενώς η αρχιτεκτονική ανάλυση του ξενοδοχείου *Timberline Lodge* και της ταινίας *The Shining*. Το υποκεφάλαιο που αναφέρεται στο ξενοδοχείο συνοδεύεται από τα σχέδια του ξενοδοχείου, όπως τα σχεδίασα με βάση τις βιβλιογραφικές αναφορές και την ιστοσελίδα του ξενοδοχείου. Αντίστοιχα, το υποκεφάλαιο που αναφέρεται στην ταινία συνοδεύεται από διαγραμματικές απεικονίσεις των χώρων, εμπνευσμένες από τα διαγράμματα που παρουσιάζονται στο ντοκιμαντέρ *Room 237*. Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο της εργασίας, γίνεται μια συγκριτική ανάλυση μεταξύ των δύο αυτών ξενοδοχείων και εξάγονται συμπεράσματα σχετικά με την χρήση των αρχιτεκτονικών στοιχείων που προαναφέρθηκαν, στην ταινία, καθώς και τη χρήση του λαβύρινθου.

Κεφάλαιο 1

Αρχιτεκτονική & Κινηματογράφος



1.1 Αρχιτεκτονική και Κινηματογράφος

Σύμφωνα με τον Kester Rattenburry³, η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος είναι δύο τέχνες τελείως διαφορετικές μεταξύ τους. Μια κινηματογραφική ταινία είναι γραμμική και αποτελεί μια διαδικασία κατά την οποία ο σκηνοθέτης αναπαριστά και ανατρέπει την οπτική του θεατή και του προσφέρει για ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα μια εναλλακτική ζωή. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω συνθηκών απόλυτου ελέγχου: το σκοτεινό δωμάτιο, την απόλυτη προσοχή του θεατή, την προβολή μιας συγκεκριμένης σκοπιάς ενός αντικειμένου, την ιστορία, την συγκέντρωση, την ιδέα, τον τόνο, τη διάθεση, την αντιπαράθεση, το διάλογο, τη μουσική, την ανάλυση. Ο δημιουργός της προμηθεύει και κυριαρχεί στην εμπειρία του ατόμου. Η αρχιτεκτονική, από την άλλη πλευρά, είναι το αντίθετο: αδιάλλακτη, ευμετάβλητη, εξαρτώμενη (από το περιβάλλον, τις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες), έχει νόημα, περιεχόμενο, συγκεκριμένη μορφή και κάποιος την αντιλαμβάνεται βιώνοντας την. Είναι ανοιχτή σε οποιαδήποτε μεταβολή του περιβάλλοντος με αποτέλεσμα να είναι σχεδόν αδύνατο να γίνει κοινότυπη. Η προβολή μιας ταινίας κατά τον Rattenburry παραμένει «ειδική» και «προσθέτει μια εμπειρία η οποία τείνει στο να γίνει επαναλαμβανόμενη. Αντίθετα, η σταθερότητα της αρχιτεκτονικής διαβρώνεται και μεταβάλλεται από τις πραγματικότητες ενός μεταβαλλόμενου κόσμου».⁴

Επιπλέον, η Maggie Toy επισημαίνει πως «οι σημαντικότερες διαφορές γίνονται εμφανείς στη δημιουργία των σκηνικών, στα οποία δεν υπάρχει ο περιορισμός της πραγματικότητας και η φαντασία μπορεί να οργιάσει». Στη συνέχεια προσθέτει πως η εμπειρία του αρχιτεκτονικού χώρου από έναν παρατηρητή μέσα στον ίδιο το χώρο έχει πολλές ομοιότητες με την αντίληψη του θεατή για μια συγκεκριμένη σκηνή μιας ταινίας. Ο παρατηρητής μπορεί να κοιτάξει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και να χρησιμοποιήσει όλες του τις αισθήσεις. Ο θεατής παρ'όλο που πρέπει να ακολουθήσει μια προκαθορισμένη διαδρομή μπορεί να δει τα ίδια με τον παρατηρητή και να κερδίσει από αυτήν την εμπειρία. «Και στις δύο περιπτώσεις παρατίθεται η πραγματικότητα και η φαντασία καλύπτει τα κενά. Η διαφορά έγκειται στο στοιχείο του ελέγχου. Οι κινηματογραφιστές έχουν τη δυνατότητα να σε κάνουν να αντιληφθείς ένα



[1] Αρχιτεκτονική και Κινηματογράφος, *The Fountainhead*, 1949

3. Maggie Toy, *Architecture and Film*, Architectural Design, London, 1994, σελ. 35

4. *ibid.* σελ. 36

κτίριο με διαφορετικό τρόπο».⁵

Ο Deleuze (1984)⁶ επισημαίνει τη διαφορά μεταξύ της ακίνητης και ηδονοβλεπτικής συμπεριφοράς του κοινού κατά τη διάρκεια μιας ταινίας και της συμπεριφοράς του καθώς κινείται και αλληλοεπιδρά με τον πραγματικό κόσμο, τον απτό κόσμο. Στις ταινίες το κοινό επεξεργάζεται την έννοια του χώρου μέσω της σκοπιάς του αφηγητή ή των ηθοποιών. Κατευθύνεται υποσυνείδητα και αντιμετωπίζει τον χώρο όπως ο σκηνοθέτης θέλει να τον αντιμετωπίσει. Στον πραγματικό κόσμο ο καθένας αντιμετωπίζει το χώρο και αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα υποκειμενικά, έχοντας τη δική του κρίση και εμπειρία.

Κατά τη διάρκεια της ταινίας η αντίληψη του θεατή δεν είναι μονολιθική και σταθερή αλλά μεταβάλλεται. Διαφοροποιείται με την εναλλαγή των σκηνών ακόμα και με την εναλλαγή των χαρακτήρων. Επομένως ο χειρισμός της οπτικής ή των οπτικών μιας ταινίας είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την αντίληψη του θεατή κατά τη διάρκειά της.⁷

Παρόλο που ο συσχετισμός της ταινίας με το σενάριο επιτυγχάνεται χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια, παρατηρώντας το σχεδιασμό κάθε σκηνής, γίνεται αντιληπτό πως οι τρόποι αναπαράστασης στις ταινίες είναι διαφορετικοί από την πραγματικότητα. Το παιχνίδι με τις οπτικές και την αντίληψη από το κοινό πραγματοποιείται με συγκεκριμένους χειρισμούς της ακολουθίας των εικόνων. Ο Aumont⁸ αναφέρει τρία σημαντικά χαρακτηριστικά: τον χειρισμό από διάφορες οπτικές γωνίες, την ποικιλία στην κλίμακα και στα επίπεδα, και την εναλλαγή στις οπτικές του θεατή.

Ο χώρος όπως εμφανίζεται στις ταινίες είναι σχετικός με το σενάριο. Συμβάλλει στον καθορισμό του χαρακτήρα και της συγκεκριμένης κατάστασης της ιστορίας. Παρόλο που δεν μπορούμε να αντιμετωπίσουμε τον κινηματογραφικό χώρο ανεξάρτητα από την ταινία, μπορούμε να αναλύσουμε το πώς κατασκευάζεται αυτός ο χώρος. Κατά τον Eric Rohner⁹, ο κινηματογραφικός χώρος σκιαγραφείται σε τρεις τύπους: τον αρχιτεκτονικό, τον εικονογραφικό και τον κινηματογραφικό. Ως μέρος της σκηνοθεσίας, ο αρχιτεκτονικός χώρος είναι η φυσική τοποθεσία στην οποία γυρίστηκε η ταινία: περιλαμβάνει τη σκηνογραφία και τη διακόσμηση. Ο εικονογραφικός χώρος σχετίζεται με την κινηματογραφική εικόνα στα πλαίσια της ζωγραφικής, του χρωματισμού, της σύνθεσης, λαμβάνοντας υπόψιν το είδος του φακού

που χρησιμοποιείται, το βάθος του πεδίου, το ύψος, την κλίση κλπ. Ο κινηματογραφικός χώρος περιλαμβάνει τόσο τον ήχο όσο και τη σκηνοθεσία. Δημιουργώντας ένα φανταστικό μέρος μέσω μιας ακολουθίας από λήψεις ή μιας συρραφής μέσω του μοντάζ, ο κινηματογραφικός χώρος ενσωματώνει τον εικονογραφικό και αρχιτεκτονικό χώρο στο σενάριο.

Ο Arnold Hauser αναφέρει ότι η διαφορά μεταξύ του κινηματογράφου και των άλλων τεχνών οφείλεται στη σχέση του με το χώρο και το χρόνο. Σημειώνει: «Η πιο βασική διαφορά μεταξύ του κινηματογράφου και των άλλων τεχνών είναι ότι στον κόσμο των εικόνων του, τα όρια του χώρου και του χρόνου είναι ρευστά – ο χώρος έχει ένα ψευδο-χρονικό ενώ ο χρόνος σε κάποιο βαθμό έχει χωρικό χαρακτήρα. [...] Ο χώρος χάνει τη στατική του ποιότητα και τη γαλήνια παθητικότητά του και γίνεται δυναμικός».¹⁰

Από την άλλη πλευρά, πολλοί είναι εκείνοι που εστιάζουν στις ομοιότητες μεταξύ των δύο αυτών τεχνών, αναφέρουν την αλληλεπίδραση μεταξύ τους και επισημαίνουν τη σημαντικότητα της συμβολής της αρχιτεκτονικής στον κινηματογράφο και αντίστροφα.



[2] Κινηματογραφικός χώρος



[3] Αρχιτεκτονικός χώρος, Σκίτσο, *Alien* (1979)

5. ibid. σελ. 7

6. Gilles Deleuze., *Cinema 1: The movement-image*, Minneapolis: University of Minnesota, 1986, σελ. 25

7. Carmen Aroztegui Massera, *Architectural representation and experiencing space in film*, Universidad ORT Uruguay, August 2010, σελ.5

8. ibid. σελ. 7

9. ibid. σελ. 6

10. Arnold Hauser, *The social history of art: Volume IV Naturalism, impressionism, the film age*, New York, 1999. p.227-228.

1.2 Η αρχιτεκτονική για τον κινηματογράφο

Ο Rem Koolhaas είπε: «Υπάρχει μια εξαιρετικά μικρή διαφορά μεταξύ της μίας δραστηριότητας και της άλλης. Πιστεύω ότι η τέχνη του σεναριογράφου είναι να συλλαμβάνει μια σειρά επεισοδίων που προκαλούν ανησυχία και μια αλληλουχία γεγονότων. Το μεγαλύτερο μέρος της δουλειάς μου είναι το μοντάζ. Το μοντάζ του χώρου».¹¹

Σε βασικά επίπεδα η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος έχουν μια σχετική συνάφεια: σχέδιο-σενάριο, κατασκευή-παράγωγη. Οι αρχιτέκτονες και οι σκηνοθέτες ακολουθούν παράλληλες πορείες για να δημιουργήσουν. Στην πραγματικότητα πολλές ταινίες μας καθηλώνουν λόγω της αίσθησης που προκαλεί η αρχιτεκτονική τους. Στο *Citizen Kane* (1941), τα τεράστια σχήματα και οι πελώριοι χώροι του Orson Welles παραμένουν στο μυαλό του θεατή πολύ περισσότερο χρόνο απ'ότι η αφήγηση του Tolland. Ο ίδιος σκηνοθέτης, στην ταινία *The Trial* (1963), ανέδειξε τις πιθανότητες του χώρου στο Gare d'Orsay, πολύ πριν ο εγκαταλελειμμένος αυτός σιδηροδρομικός σταθμός του Παρισιού μετατραπεί σε μουσείο της τέχνης του 19ου αιώνα.¹²

Η ιστορία του κινηματογράφου είναι γεμάτη με αναφορές στην αρχιτεκτονική. Η μελέτη του Eisenstein υποδεικνύει δύο πλευρές του «spatial eye» (χωρική ματιά): την κινηματογραφική, στην οποία ο θεατής ακολουθεί μια φανταστική πορεία μεταξύ των αντικειμένων (πολλαπλές εμπειρίες περνούν μπροστά από έναν ακίνητο θεατή) και την αρχιτεκτονική όπου ο θεατής κινείται μεταξύ προσεκτικά τοποθετημένων «φαινομένων» τα οποία αντιλαμβάνεται και αφομοιώνει μέσω της όρασης.¹³

Ταυτόχρονα, η αρχιτεκτονική και το αστικό τοπίο παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην απεικόνιση της διάθεσης και της θέσης της ταινίας. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το *The Hudsucker Proxy* (Joel Coen, 1994) όπου πολλές από τις εικόνες περιστρέφονται γύρω από την αντίληψη του χώρου σε σχέση με το χρόνο. Η διάθεση της ταινίας καθορίζεται από τον σκηνογράφο και από το αστικό τοπίο που δημιουργείται.¹⁴

Ο Anton Kaes¹⁵ δίνει έμφαση στην σπουδαιότητα του ρόλου της αρχιτεκτονικής στις βουβές ταινίες από τη στιγμή που η απουσία της

γλώσσας αυξάνει τη σημασία του περιβάλλοντος των χαρακτήρων. Ο Anthony Vidler, στο βιβλίο του *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture* αναφέρει: «Ο προφανής ρόλος της αρχιτεκτονικής στην κατασκευή των σκηνικών (και η πρόθυμη συμμετοχή των αρχιτεκτόνων στο συγκεκριμένο εγχείρημα), και η, επίσης, προφανής ικανότητα μιας ταινίας να κατασκευάζει τη δική της αρχιτεκτονική με το φως, τη σκιά, την κλίμακα και την κίνηση, επέτρεψε από την αρχή την αμοιβαία ανταλλαγή μεταξύ των δύο αυτών χωρικών τεχνών».¹⁶ Σύμφωνα με τον Vidler, σαν αποτέλεσμα της ανταλλαγής αυτής, η αρχιτεκτονική έγινε ένα από τα θεμελιώδη στοιχεία της κινηματογραφικής φαντασίας (filmic imaginary), έτσι όπως ο κινηματογράφος έγινε το ευνοϊκότερο μέσο της μοντερνιστικής τέχνης του χώρου. Χρησιμοποιεί τον όρο *Cineplastics*, ο οποίος αναφέρεται στην κινηματογραφική αισθητική η οποία δεσμεύει την αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο. Στη συνέχεια δίνει παραδείγματα ταινιών γερμανικού εξπρεσιονισμού στα οποία ο όρος αυτός εφαρμόστηκε: *Der Golem*, *Wie er in die Welt Kamp* (The Golem, 1920), *Von Morgens bis Mitternachts* (From Morning Till Midnight, 1920), *Das Cabinet Des Doctor Caligari* (The Cabinet of Dr. Caligari, 1919). Όλες οι παραπάνω ταινίες έγιναν αμέσως μετά τον πόλεμο το 1920. Ο Γερμανός κριτικός τέχνης και ανταποκριτής των New York Times Hermann G. Scheffauer αναφέρει τη δημιουργία ενός νέου χώρου σε μια ανάλυση που εκδόθηκε το 1920, λέγοντας πως «επιτέλους ο χώρος της σκηνής δεν αντιμετωπίζεται ως νεκρός και στατικός αλλά ζωντανεύει με την κίνηση και τις δράσεις ως συναισθήματα».¹⁷

Σύμφωνα με τον Dietrich Newmann, οι ταινίες μετά τον Caligari ήταν πειράματα που εξερευνούσαν καινούριες χωρικές διαμορφώσεις. Γράφει σχετικά με την «σιωπηλή εποχή» στη Βαϊμάρη και τις συζητήσεις περί κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής: «Ήταν η εποχή στην οποία οι αρχιτέκτονες ήλπιζαν για μια αναγέννηση της αρχιτεκτονικής μέσω της νέας εμπειρίας του χώρου στον κινηματογράφο». Προσθέτει: «Σε ταινίες όπως οι *Der Letzte Mann* (The Last Laugh, F.W.Murnau, 1924), *Asphalt* (Joe May, 1929) και *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), επικείμενα η μακρινά οράματα για τις γερμανικές πόλεις και την αρχιτεκτονική τους αναπαριστώνται ποικιλοτρόπως ως πολυσύχναστα αστικά κέντρα με κίνηση, φώτα και πληθωρικές βιτρίνες καταστημάτων ή ως ουτοπικές προβολές μιας μελλοντικής μεγαλούπολης».¹⁸



[6] Das Cabinet Des Doctor Caligari, 1919



[7] Der Golem, 1920



[8] Metropolis, 1927

11. Maggie Toy, *Architecture and Film*, Architectural Design, London, 1994, σελ. 7

12. ibid. σελ 17-18

13. Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in modern Culture*, The MIT Press, 2000, σελ. 118|119

14. Maggie Toy, *Architecture and Film*, Architectural Design, London, 1994, σελ. 7

15. Dietrich Neumann, *Film architecture: from Metropolis to Blade Runner*, 1999, σελ. 31

16. Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in modern Culture*, The MIT Press, 2000, σελ. 100|101

17. ibid. σελ. 102|103

18. Dietrich Neumann, *Film architecture: from Metropolis to Blade Runner*, 1999, σελ. 7-8



[9] *Playtime*, 1967



[10] *Blade Runner*, 1982

Ο Newmann γράφει για την ταινία *The Fountainhead* (1948), η οποία βασίστηκε στο μυθιστόρημα της Ayn Rand σχετικά με τη ζωή του Frank Lloyd Wright, πως θεωρείται η πιο αξιόλογη προσπάθεια να αποδοθεί η μοντέρνα αρχιτεκτονική και η ιδεολογία της στην οθόνη. Οι ταινίες του Γάλλου σκηνοθέτη Jacques Tati, *Mon Oncle* (1958) και *Playtime* (1967), αντανακλούν τα αποτελέσματα του μοντέρνου κινήματος των δεκαετιών του '50 και του '60 με έναν κωμικό τρόπο. Η ταινία του Ridley Scott *Blade Runner* (1982) έχει αναφορές στο *Metropolis* μέσω της ουτοπικής πόλης του Los Angeles του 2019 και αντικατοπτρίζει τα σύγχρονα προβλήματα όπως η ρύπανση και οι ταξικές διαφορές. Η Gotham City από την άλλη πλευρά στο *Batman* (1989) είναι ένας νεωτεριστικός εφιάλτης.¹⁹

Ο Anton Kaes αναφέρει σκηνοθέτες όπως τον Fritz Lang, τον Billy Wilder, και τον Robert Siodmak οι οποίοι έμειναν στην ιστορία του κινηματογράφου για τη χρήση ελεγχόμενου φωτισμού και αρχιτεκτονικών στούντιο με έμφαση στο περιβάλλον, τη διάθεση και την ατμόσφαιρα. Παράγουν ένα οπτικό στυλ, σε αντίθεση με χολιγουντιανούς σκηνοθέτες οι οποίοι έδιναν έμφαση στη δράση και στο μοντάζ. Πιο συγκεκριμένα: «Είναι η συνεισφορά της αρχιτεκτονικής στον κινηματογράφο να μεταφράσει τις δυνάμεις αυτές σε διαρκείς εικόνες».²⁰

Συμπερασματικά, παρόλο που οι αρχιτέκτονες συνήθως δεν σχεδιάζουν χώρους ή κτίρια από διηγήματα ή κείμενα –όπως οι σκηνοθέτες- ο κινηματογράφος και η αρχιτεκτονική συνδέονται με διάφορους τρόπους. Η μία εκδοχή είναι η μελέτη της σκηνογραφίας μιας ταινίας και οι επιρροές της από την αρχιτεκτονική ιστορία. Μια άλλη εκδοχή είναι η ανάλυση της ταινίας ως σχόλιο ή κριτική για την αρχιτεκτονική και την πόλη.²¹

19. ibid. σελ. 8

20. Anton Kaes, *Sites of Desire: The Weimar Street Film in Dietrich Neumann, Film architecture, set designs from Metropolis to Blade runner*, 1998, σελ. 31

21. Carmen Aroztegui Massera, *Architectural representation and experiencing space in film*, Universidad ORT Uruguay, August 2010, σελ.6

1.3 Ο κινηματογράφος για την αρχιτεκτονική

Ο χώρος είναι, κατά κάποιο τρόπο, το μέσο της φύσης να αποφεύγει να συμβαίνουν όλα στο ίδιο μέρος. Σύμφωνα με τον Vidler: «Απ' όλες τις τέχνες η αρχιτεκτονική είναι η τέχνη εκείνη που έχει την πιο δύσκολη και προνομιούχα σχέση με τον κινηματογράφο. Υπάρχει μια ολοφάνερη συμμετρία στον τρόπο με τον οποίο οι δύο αυτές τέχνες προσεγγίζουν η μία την άλλη. Συγκεκριμένα οι αρχιτέκτονες συχνά επικαλούνται τον κινηματογράφο τόσο στη θεωρία όσο και στην πράξη, ενώ το αντίστοιχο δεν ισχύει πάντα για τους σκηνοθέτες και τους κριτικούς».²²

Στην αρχιτεκτονική θεωρία και πράξη υπάρχουν κατ'εξοχήν αναφορές στον κινηματογράφο. Για παράδειγμα ο Ingersoll²³ ισχυρίζεται ότι «η αρχιτεκτονική είναι το αφανές θέμα σχεδόν κάθε ταινίας» και ο Ramirez²⁴ δεν αφήνει καμία αμφιβολία ότι η αρχιτεκτονική μιας ταινίας είναι βασική για την κατανόηση του τι συμβαίνει στη σύγχρονη σχεδίαση (design). Σε μια συνοπτική ιστορική επισκόπηση ο Vidler παρουσιάζει την παράλληλη εξέλιξη του μοντερνισμού στην αρχιτεκτονική και στον κινηματογράφο. Μια θεωρία των αρχών του 20ου αιώνα τοποθετεί την αρχιτεκτονική ως θεμελιώδη στον κινηματογράφο και ταυτόχρονα τον κινηματογράφο ως κατ'εξοχήν καινοτόμα και πρωτοπόρα τέχνη -το συνονθύλευμα του χώρου και του χρόνου.²⁵

Ο κινηματογράφος άρχισε να γίνεται δημοφιλής κατά τη διάρκεια του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Andre Janser²⁶ υποδεικνύει ότι ο κινηματογράφος γίνεται αποδεκτός ως “the new mass medium” (νέο μέσο μαζικής ενημέρωσης) μετά τον πόλεμο, με την ολοένα και αυξανόμενη προσέλευση των μεσαίων και μεγάλων τάξεων. Η αυξανόμενη δημοτικότητα του κινηματογράφου κίνησε το ενδιαφέρον των αρχιτεκτόνων αφού η κινηματογραφική βιομηχανία αναπτύχθηκε συγχρόνως και στην ίδια πολιτιστική βάση με την αρχιτεκτονική, οδηγώντας πολλά αρχιτεκτονικά περιοδικά να εκδώσουν άρθρα σχετικά με τον κινηματογράφο.

Η πρώτη αλληλεπίδραση μεταξύ σύγχρονης αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου σύμφωνα με τον Janser οφείλεται σε εκπαιδευτικούς και προπαγανδιστικούς σκοπούς. Γράφει: «Η αναγνώριση του κινηματογράφου



[11] *The Fountainhead*, 1949

22. Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in modern Culture*, 2000, σελ. 100|101

23. Maggie Toy, *Architecture and Film*, Architectural Design, London, 1994, σελ. 9

24. ibid. σελ. 12

25. ibid σελ. 14

26. Francois Penz, *Cinema and Architecture:Melies, Mallet Stevens*, 1997 σελ. 34-35

ως ένος αποδοτικού μέσου διαφήμισης οδήγησε σε πολλές ταινίες οι οποίες σχεδιάστηκαν, ξεκίνησαν ή δημιουργήθηκαν με βάση κτίρια και ειδικότερα κατοικίες. Από τη μία, μια τόσο αισιόδοξη διατύπωση αποκαλύπτει ότι οι αρχιτέκτονες πίστευαν ότι ο κινηματογράφος ήταν ένα νέο και χρήσιμο μέσο προπαγάνδας. Από την άλλη αποκαλύπτει ότι οι αρχιτέκτονες εμπνεύστηκαν από την (ήδη) υπάρχουσα κινηματογραφική πρακτική.²⁷

Ο κινηματογράφος ενσωματώνει το στοιχείο της κίνησης και διαθέτει ποικιλία τρόπων με τους οποίους μπορεί κάποιος να τον αντιληφθεί ενώ η αρχιτεκτονική χαρακτηρίζεται από τη στατικότητα τόσο στην αντίληψη όσο και στην εικόνα. Η κίνηση στον κινηματογράφο δεν είναι μόνο η φυσική κίνηση της κάμερας στο χώρο αλλά επίσης η κίνηση της εικόνας σε κάθε σκηνή: αργή κίνηση, ευρεία οπτική, γενικά πλάνα. Ο κινηματογράφος φέρνει μια νέα οπτική στην αντίληψη του χώρου πράγμα που μπορεί να αποτελέσει έμπνευση για τους αρχιτέκτονες.

Η ιδέα της κινηματογράφησης της αρχιτεκτονικής μοιάζει να αποτελεί αξίωμα του κινηματογράφου. Οι περισσότερες αξιομνημόνευτες ταινίες της εποχής του βωβού έχουν τέτοια αίσθηση δομημένου περιβάλλοντος που δεν θα ήταν άστοχο να αναφερθεί πως, για παράδειγμα, θα ήταν εφικτό να επαναδημιουργηθούν ολόκληρες εκτάσεις από το Los Angeles των αρχών του 20ου αιώνα, από αυτές.²⁸ Ο Janser αναφέρει τον θεωρητικό της αρχιτεκτονικής Sigfried Giedion, ο οποίος σχολίασε τις κατοικίες στο Pessac του Le Corbusier και του Pierre Jeanneret το 1928. Σύμφωνα με τον Giedion, ο κινηματογράφος είναι το μέσο με το οποίο η αρχιτεκτονική μπορεί να οπτικοποιήσει (conceptualize) τις ιδέες της.²⁹ Η ταξινόμηση των ταινιών της εποχής εκείνης από τον Janser δείχνει ότι οι ταινίες αυτές δεν δημιουργήθηκαν μόνο από ή για αρχιτέκτονες αλλά από κινηματογραφικές λέσχες, πολιτικά κόμματα, φορείς, ιδιώτες, βιομηχανικές εταιρείες. Ήταν επίκαιρες και ανεξάρτητες παραγωγές οι οποίες αναφέρονταν σε ευρύ κοινό. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η Villa de Noailles στο Hyeres στη νότια Γαλλία με αρχιτέκτονα τον Robert Mallet-Stevens. Η κατοικία αυτή εμφανίστηκε στην ταινία του Man-Ray Les *Mysteres du Chateau du De* (1928), και είχε πρωταγωνιστές τους ίδιους τους κατοίκους. Το 1929, ο Hans Richter σκηνοθέτησε την ταινία *Die neue Wohnung*. Ήταν μια ταινία η οποία εξυμνούσε « τους έξυπνους και κατάλληλους ζωτικούς

27. ibid. σελ. 36

28. Maggie Toy, *Architecture and Film*, Architectural Design, London, 1994, σελ. 21

29. Francois Penz, *Cinema and Architecture: Melies, Mallet Stevens*, 1997 σελ. 34

χώρους: μετακινούμενα ή χτιστά έπιπλα με καθαρές γραμμές, πρακτικές κουρτίνες ή συμπαγείς κουζίνες [...] Η ζωή ήταν απόλυτα υγιής και πάντα συσχετισμένη με τη φύση».³⁰

Η Beatriz Colomina, στο άρθρο της *The Private Site of Public Memory*, αναφέρει πως ο Le Corbusier σε συνεργασία με τον Pierre Chenal δημιούργησαν την ταινία *L'Architectures d'aujourd'hui* (1929) καθώς ο πρώτος πίστευε πως ο κινηματογράφος ήταν το ιδανικό μέσο αναπαράστασης της σύγχρονης αρχιτεκτονικής. Η ταινία αυτή προβάλλει τις κατοικίες του Le Corbusier τη δεκαετία του 1920 αλλά και τα σχέδια του για την πόλη.³¹

Σύμφωνα με τον Janser, αν γίνει σύγκριση μεταξύ του *Die neue Wohnung* και του *Architectures d'aujourd'hui* είναι φανερό πως παρόλο που η αφετηρία και των δύο ταινιών είναι η ίδια, ο κινηματογράφος χρησιμοποιείται ως εργαλείο προπαγάνδας για τα προβλήματα των κατοικιών- οι ταινίες αναπτύσσονται με διαφορετικό τρόπο όσον αφορά τα χωρικά χαρακτηριστικά, τη χρήση του φωτός κλπ.³² Στη συνέχεια αναφέρει: «Με τη βοήθεια του Le Corbusier και προσκολλημένος στον κινηματογραφικό ιμπρεσιονισμό, ο Pierre Chenal μεταμορφώνει την αναγνωρισμένη και εξατομικευμένη αρχιτεκτονική σε αναφορικούς χώρους. Ο Hans Richter μεταμορφώνει την ανώνυμη αρχιτεκτονική – που αναγνωρίζεται μόνο από τους επαγγελματίες του χώρου- σε εννοιολογικούς χώρους που κυριαρχούνται από τον κατακερματισμό. Χρησιμοποιεί την εμπειρία του στον κινηματογράφο και στην τεχνική του μοντάζ για να υποστηρίξει το επιχείρημά του σχετικά με τον τύπο και το πρότυπο, σε σχέση με το ενδιαφέρον των αρχιτεκτόνων για εκβιομηχάνιση. Έτσι, η αντιπαράθεση των αρχιτεκτονικών και κινηματογραφικών εννοιών οδηγούν σε συγκεκριμένες λύσεις που πυροδοτούν διαφορετικές συζητήσεις σχετικά με τη νεωτερικότητα και τον εκσυγχρονισμό στη Γαλλία, Γερμανία και την Ελβετία».³³

Τέλος, η Beatriz Colomina γράφει σχετικά με τους μοντέρνους αρχιτέκτονες που σχεδίασαν τα σκηνικά για ταινίες, όπως οι Robert Mallet-Stevens, Paul Nelson και Charles Eames. Σύμφωνα με εκείνη: «Ο καθένας μπορεί να δει επαναλαμβανόμενα κατά τη διάρκεια του αιώνα μια μετατόπιση από την αναπαράσταση της μοντέρνας αρχιτεκτονικής από τα μέσα στην χρήση της ως «στυλοβάτης» για τα μέσα. Έπειτα από τις διάσημες φωτογραφίες

30. ibid.

31. Beatriz Colomina, *The Private Site of Public Memory*, The Journal of Architecture, V.4 Winter, 1999 σελ. 355

32. ibid. σελ 42-43

33. ibid. σελ. 44



[12] Villa de Noailles, Robert Mallet Stevens, 1923



[13] Workers' Housing, Le Corbusier, Pierre Jeanneret, Pessac, 1924



[14] Villa Savoye, L'Architectures d'aujourd'hui, Pierre Chenal, Le Corbusier, 1929



[15] Villa Garches, L'Architectures d'aujourd'hui, Pierre Chenal, Le Corbusier, 1929



[16] *Case study house*, Pierre Koenig, 1945

του Shulman του *Case Study house* του Pierre Koenig που παρουσίασαν την ιδανική εικόνα της μοντέρνας οικιακής ζωής, το σπίτι αυτό έγινε το σκηνικό για περισσότερες από 100 ταινίες». ³⁴

Καταλήγοντας, ο συμβολή του κινηματογράφου στην αρχιτεκτονική είναι εξίσου σημαντική όσο της αρχιτεκτονικής για τον κινηματογράφο. Αποτελεί ένα μέσο με το οποίο η αρχιτεκτονική μπορεί να διαδοθεί σε όλα τα πλάτη και μήκη της γης. Ο κινηματογράφος δεν έχει όρια όσον αφορά τα σκηνικά: οι σκηνοθέτες είναι ελεύθεροι να δημιουργήσουν με τον δικό τους τρόπο χωρίς περιορισμούς. Μπορούν να δημιουργήσουν έναν γοτθικό ναό και να τον τοποθετήσουν στο χώρο του και στο χρόνο του με μεγάλη επιτυχία. Μπορούν ταυτόχρονα να δημιουργήσουν μια πόλη στην μέση μιας ερήμου και να την παρουσιάσουν με τέτοιο τρόπο που να φαίνεται πως βρίσκεται στο περιβάλλον της. Η αρχιτεκτονική από την άλλη έχει όρια: πολιτικά, οικονομικά, κοινωνικά, περιβαλλοντικά. Αυτός είναι και ο λόγος που οι αρχιτέκτονες συχνά εμπνέονται από τον κινηματογράφο.

34. *ibid.* σελ. 355.

Κεφάλαιο 2

Αρχιτεκτονικός χώρος & Ταινίες τρόμου



2.1 Η κατασκευή του αρχιτεκτονικού χώρου στις ταινίες τρόμου

Από την αρχή της ιστορίας του κινηματογράφου οι άνθρωποι έβλεπαν τους προσωπικούς τους εφιάλτες να προβάλλονται στην οθόνη. Η αρχιτεκτονική των ταινιών τρόμου χρησιμοποιείται για να εξωτερικεύσει τα συναισθήματα των χαρακτήρων και να διαταράξει -ηθελημένα- τις συμβατικές αντιλήψεις για το χώρο -και το χρόνο-. Προβάλλει τις διαστρεβλωμένες αντιλήψεις του χαρακτήρα για το χώρο και ικανοποιεί τον αποπροσανατολισμό του. Η αρχιτεκτονική γίνεται μια «αποθήκη» γεγονότων τα οποία επαναβιώνονται μέσω της εμπειρίας του χώρου στον οποίο διαδραματίστηκαν. Με τις αναμνήσεις του κόσμου, που είναι στενά συνδεδεμένες με τις κινήσεις που χρησιμοποιήθηκαν για να τον εξερευνήσουν, είναι φυσιολογική η στροφή προς τον κινηματογράφο για τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ χώρου και συναισθήματος (e-motion). Ο όρος e-motion εμφανίζεται από τον Glen Mazis στο *Emotion and Embodiment: Fragile Ontology*³⁶ όπου σημειώνει τις δυνατότητες κίνησης του συναισθήματος. Οι πιθανές κινήσεις των συναισθημάτων σύμφωνα με τον Mazis αναπαριστώνται στις ταινίες τρόμου με τον καλύτερο δυνατό τρόπο καθώς συχνά διαδραματίζονται ανεξήγητα γεγονότα και εμφανίζεται η κίνηση στατικών αντικειμένων. Η αρχιτεκτονική στις ταινίες τρόμου γίνεται ένα μέσο για την απόδοση των συναισθημάτων, του πνεύματος και πάνω απ'όλα του τρόμου καθώς χρησιμοποιούνται εξπρεσιονιστικές τεχνικές: «η επιλεκτική και δημιουργική παραμόρφωση δίνει στον καλλιτέχνη τη δυνατότητα να αναπαραστήσει την πολυπλοκότητα της ψυχής και να συνδέσει τη φυσική με την οπτική πολυπλοκότητα του εσωτερικού ενός αντικειμένου, την έκφραση της ψυχής του».³⁷

Οι ταινίες τρόμου δείχνουν καθημερινά κτίρια τα οποία εμπλέκονται με τα συναισθήματα, πράγμα που οδηγεί σε αυτό που ο Henri Bergson αποκαλεί *flux of the real* (ροή του πραγματικού), υποδεικνύοντας μια αρχιτεκτονική στην οποία μια στατική κατασκευή μεταβάλλεται σύμφωνα με τα γεγονότα που συμβαίνουν έξω από αυτήν.³⁸ «Τοποθετούμε τα συναισθήματά μας, τους φόβους μας και τις επιθυμίες μας μέσα στα κτίρια. Ένα άτομο που φοβάται το

35. Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in modern Culture*, 2000, σελ. 99

36. Glen Mazis, *Emotion and Embodiment: Fragile Ontology*, P. Lang, New York, 1993, σελ. 29-35

37. Juhani Pallasmaa, *Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsinki, 2000, σελ. 164

38. Maurice Merleau-Ponty, *The Philosopher and his Shadow, Signs*, Illinois, 1964, σελ. 35



[17] The Hill House, *The Haunting*, Robert Wise, 1963



[18] The library, interior of the Hill House



[19] The living-room, interior of the Hill House

σκοτάδι δεν έχει κανένα πραγματικό λόγο να το φοβάται: στην πραγματικότητα φοβάται τη φαντασία του ή πιο συγκεκριμένα τα περιεχόμενα της φαντασίας του που βρίσκουν πρόσφορο έδαφος στο σκοτάδι για να προβληθούν». ³⁹ Σύμφωνα με τον Heidegger ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τα γεγονότα που συμβαίνουν γύρω μας, από τη μία καθορίζει την ενδεχόμενη κίνηση του συναισθήματος που εμπλέκεται, ενώ από την άλλη με την έναρξη ενός συναισθήματος καλούμαστε να «κάνουμε κίνηση», είτε για να πλησιάσουμε είτε για να απομακρυνθούμε. ⁴⁰ Ως εκ τούτου, τα συναισθήματα δεν προκαλούν κίνηση αλλά δημιουργούν χώρο στον οποίο ο Dasein (στη φιλοσοφική θεωρία του, ο Heidegger αποκαλεί Dasein την ανθρώπινη ύπαρξη) κατοικεί συναισθηματικά.

Γίνεται λοιπόν σαφές πως η αρχιτεκτονική είναι το μέσο (ή ένα από τα μέσα) του σκηνοθέτη να προκαλέσει στο θεατή τα συναισθήματα που εκείνος επιθυμεί. Τις περισσότερες φορές το επιτυγχάνει χρησιμοποιώντας εσωτερικούς χώρους: κατοικίες, εγκαταλειμμένα εργοστάσια ή νοσοκομεία, ξενοδοχεία, υπόγεια. Λόγω της παραδοσιακής υποθετικής ασφάλειας και σιγουριάς που παρέχει ένα σπίτι, οι εσωτερικοί χώροι μπορούν να δημιουργήσουν τις προϋποθέσεις που χρειάζονται ούτως ώστε ανεξήγητες και ασταμάτητες δυνάμεις να μπορέσουν να εισχωρήσουν σε ένα «συναισθηματικό» χώρο: «[...] τα κτίρια του Michelangelo δεν δημιουργούν αίσθημα μελαγχολίας, είναι τα ίδια μελαγχολικά, ή πιο συγκεκριμένα, αντιμετωπίζουμε τη δική μας μελαγχολία μέσα σε αυτά. Ο κινηματογράφος και η αρχιτεκτονική, ως μορφές τέχνης, λειτουργούν ως δελεαστικές προβολές των συναισθημάτων μας». ⁴¹

Χαρακτηριστικά παραδείγματα ταινιών που ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί τον εσωτερικό χώρο ως μέσο για την επίτευξη του σκοπού του είναι το *The Haunting* (Robert Wise, 1963) και το *Repulsion* (Roman Polanski, 1965). Τα σκηνικά τόσο για το *The Haunting* όσο και για το *Repulsion* είναι απομονωμένοι χώροι -κατοικίες- που δημιουργούν αμφίδρομα συναισθήματα στους χαρακτήρες όπως είναι ο κίνδυνος και η προστασία, η συλλογικότητα και η αποξένωση, η λογική και η παραφροσύνη. Ο εσωτερικός χώρος είναι αυτός στον οποίο παρουσιάζονται οι ηρωίδες ως «πρώιμα παραδείγματα κατακερματισμένων μεταμοντέρνων αντικειμένων τα οποία είναι ανίκανα να τοποθετηθούν μέσα στις ασυνέχειές του (του χώρου)». ⁴²

39. Juhani Pallasmaa, *Space and Image in Andrei Tarkovsky's Nostalgia*, Intervals in the philosophy of architecture, vol.2, Montreal, 1994, σελ. 23

40. Martin Heidegger, *Being and Time*, New York, 1962, σελ. 143

41. Juhani Pallasmaa, *Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Helsinki, 2000, σελ. 32

42. Jameson Frederick, *Postmodernism, or, the Culture of Late Capitalism*, 1984, σελ. 62

Ο Jameson αναφέρεται στην έννοια «μεταμοντέρνο υπερδιάστημα» (post-modern hyperspace), σύμφωνα με τον οποίο, αυτή η ανικανότητα μπορεί να οφείλεται στην «μετάλλαξη του αντικειμένου (χώρος), που (προς το παρόν) δεν συνοδεύεται από μια αντίστοιχη μετάλλαξη- αλλαγή του υποκειμένου». ⁴³ Και στις δύο ταινίες βλέπουμε την αντανάκλαση των χαρακτήρων στην αρχιτεκτονική. Χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική για να βρουν τη χαμένη τους ταυτότητα, μια ταυτότητα που έχασαν εξαιτίας γεγονότων που συνέβησαν στις οικογένειές τους. Η κλασική γοτθική μάχη μεταξύ του καλού και του κακού δραματοποιείται περισσότερο σε ένα πιο προσωπικό και ναρκισσιστικό επίπεδο έτσι ώστε το -στοιχειωμένο- σπίτι να γίνεται «ένας παραμορφωτικός καθρέφτης του ψυχισμού των ηρώων». ⁴⁴

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι ταινίες τρόμου χαρακτηρίζονται από τους κριτικούς του κινηματογράφου ως «προοδευτικές». ⁴⁵ Ασχολούνται με το πρόβλημα του φυσιολογικού ενώ ενεργοποιούν το αφύσικο μέσω της απειλής -ή της ίδιας της φιγούρας- ενός τέρατος. Το είδος αυτό χρησιμοποιεί συγκεκριμένες τεχνικές για να επηρεάσει το κοινό: συγκεκριμένη θέση και γωνία της κάμερας που διαστρεβλώνει την εικόνα και μετατρέπει το αντικείμενο σε μη αναγνώσιμο, πλάνα που προκαλούν τρόμο, ηχητικά εφέ, ανεξήγητες οπτικές γωνίες που ευθυγραμμίζουν τον θεατή με το τέρας. Η αγωνία που δημιουργείται από τα κινηματογραφικά εφέ δεν είναι διαφορετική από τις υποκειμενικές θέσεις της γενικευμένης κινηματογραφικής αγωνίας που συνοψίζεται από αυτό που ο Pascal Bonitzer αναφέρει ως «κανόνας της ματιάς και τίποτα παραπάνω». Σύμφωνα με τον Bonitzer, «στο σύστημα αυτό κάθε σκηνή εμπλέκει τους θεατές ως υποκείμενα (ή ως πιθανά θύματα) μιας άλλης σκηνής, και η εικόνα του χειρότερου διέπει την εξέλιξη: κάθε σκηνή με διαφοροποιημένη ένταση προμηνύει ή καθυστερεί τα χειρότερα για τους θεατές, αντικείμενα της φαντασίας: αυτή είναι η αρχή της αγωνίας. Η αγωνία δεν είναι απλώς ένα είδος. Είναι, από την οπτική γωνία που μόλις ανέλυσα, απαραίτητη για τον κινηματογράφο [...] αλλά μόνο στο βαθμό που αυτό το σύστημα προστάζει το βάθος πεδίου, το οποίο συνιστά τη λήψη όχι μόνο ως παθητική καταγραφή της σκηνής αλλά ως παραγωγική δύναμη έκφρασης». ⁴⁶

Εκτός όμως από τα σκηνικά και τα κινηματογραφικά εφέ, που κρίνονται απαραίτητα για την επιτυχή αποπεράτωση μιας ταινίας τρόμου, πολύ



[20] *Repulsion*, Roman Polanski, 1965



[21] *Repulsion*, interior

43. ibid. σελ. 62

44. Dale Bailey, *American Nightmares: the Haunted House Formula in American Popular Fiction*, 1999, σελ. 34

45. Beatriz Colomina, *Sexuality and Space*, New York, 1992, σελ. 134

46. MaryAnn Doane, *Desire to Desire: The woman's film on the 1940, U.S.A.*, 1987, σελ. 135



[22] Αφίσα της ταινίας *The Haunting*, Robert Wise, 1963

σημαντικά είναι επίσης τα αρχιτεκτονικά στοιχεία. Στις επαύλεις που συχνά εμφανίζονται στις ταινίες τρόμου (όπως για παράδειγμα το σπίτι στο λόφο του *The Haunting*), μια πόρτα, μια σκάλα, ένας καθρέφτης, ένα πορτραίτο, ποτέ δεν έχουν μόνο τη χρηστικότητα που είναι γνωστό πως έχουν ως αντικείμενα. Το *Hill House* στο *The Haunting* ανακλά τις έμμονες ιδέες του δημιουργού του: «Ο δημιουργός του ήταν απροσάρμοστος. Έχτισε το σπίτι για να ταιριάζει στο μυαλό του.. Σχεδόν δεν υπάρχουν γωνίες, δεν υπάρχει ούτε ένας τετράγωνος χώρος. [...] Οι επισκέπτες χάνονται και αποπροσανατολίζονται, οι πόρτες είναι μισάνοιχτες. Το μοντάζ το εκμεταλλεύεται αυτό χρησιμοποιώντας πολλές λεπτομέρειες για να αποπροσανατολίσει το θεατή: αγάλματα, πόμολα, πολυέλαιοι είναι μόνο μερικά από αυτά».⁴⁷ Μία από τις αφίσες της ταινίας (εικόνα 22) χρησιμοποιεί την εικόνα μιας γυναίκας η οποία είναι παγιδευμένη μέσα σε έναν λαβύρινθο. Αρχιτεκτονικά στοιχεία ενσωματώνονται στο σχεδιασμό του τίτλου έτσι ώστε το σπίτι και η αντίληψη που έχει ο θεατής για αυτό να καθίστανται εκ των προτέρων πολύ κρίσιμα για την ταινία.

Συνοψίζοντας, ο στόχος ενός σκηνοθέτη στις ταινίες τρόμου είναι τα συναισθήματα των θεατών. Χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική, τόσο τα ίδια τα κτίρια όσο και τα αρχιτεκτονικά στοιχεία τα οποία αυτά εμπεριέχουν, με σκοπό να εγείρει στους θεατές συγκεκριμένα συναισθήματα: ουσιαστικά προσπαθεί να παίξει με το μυαλό τους. Κρίνεται χρήσιμη η εκτενέστερη αναφορά σε κάποια από τα κυριότερα αρχιτεκτονικά στοιχεία για την πληρέστερη κατανόηση της χρήσης τους στο συγκεκριμένο είδος ταινίας: στις σκάλες, στις πόρτες και στα παράθυρα.

47. Beatriz Colomina, *Sexuality and Space*, New York, 1992, σελ. 142-143

2.2 Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων μικρής κλίμακας στις ταινίες τρόμου

2.2.1 Σκάλες

Σε ολόκληρη την ιστορία του κινηματογράφου, οι σκάλες ήταν τα σκηνικά για πολλές αξιομνημόνευτες σκηνές: από την μάχη στα Odessa steps, στην ταινία *Battleship Potemkin* (1925), στην εξουδετέρωση των πολλαπλών αντιπάλων κατεβαίνοντας τη σκάλα στο *The Untouchables* (1987), και από τις φανταχτερές σκάλες στα μιούζικαλ του Busby Berkeley, στην αίθουσα χορού στο *Titanic* (1997). Πολλές φορές κακοποιοί πέφτουν από σκάλες πεθαίνοντας, πρωταγωνιστές ταινιών τρόμου σταματούν στιγμιαία προτού ανέβουν τις σκοτεινές σκάλες σε αυτό που τους επιφυλάσσει η μοίρα- ο σκηνοθέτης, μελοδραματικές ηρωίδες κάνουν δραματική είσοδο στη σκηνή κατεβαίνοντας φανταχτερές σκάλες. Εκμεταλλευόμενοι τις «επικίνδυνες ποιότητές τους», τόσο οι σκηνοθέτες κωμωδιών όσο και ταινιών δράσης ή τρόμου, χρησιμοποιούν σκάλες στα σκηνικά τους. Οι σκάλες επαναλαμβάνονται στον κινηματογράφο σε σκηνές μεγάλης έντασης και σημασίας λόγω της ποικιλίας σε επίπεδα, της συμβολικής δύναμης και της έμφυτης χωρικότητας που διαθέτουν. Σκηνοθέτες όπως οι Orson Welles, Billy Wilder, Roman Polanski, Bernardo Bertolucci, Alfred Hitchcock και άλλοι, επανειλημμένα ενσωμάτωναν σκάλες στα σκηνικά των ταινιών τους και τις χρησιμοποιούσαν για να αποδώσουν καλύτερο στυλιστικό και θεματικό αποτέλεσμα.

Οι σκάλες στον κινηματογράφο δεν είναι απλά αναπαραστάσεις του χώρου, αλλά μπορούν επίσης να αναπαραστήσουν το χρόνο, να βιωθούν χρονικά. «Λειτουργώντας ως κάθετοι άξονες σε οριζόντια επίπεδα, σχετίζονται οπτικά με συναισθηματικές εναλλαγές που βιώνονται από τους χαρακτήρες».⁴⁸ Λειτουργώντας ως περάσματα που ενώνουν τα χαμηλότερα με τα υψηλότερα επίπεδα, το γνωστό με το άγνωστο, το δημόσιο με το ιδιωτικό, το λογικό με το παράλογο, την επιτυχία με την αποτυχία, τη δύναμη με την αδυναμία, οι σκάλες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τους χαρακτήρες κατά τη διάρκεια της

48. Daniel Babineau, *Stairs in cinema: a Formal and Thematic Investigation*, Thesis in the Department of Film Studies, Canada, December 2003, σελ. 4



[23] Odessa Steps



[24] *The Untouchables*, Brian De Palma, 1987



[25] *Lullaby of Broadway*, Busby Berkeley, 1933



[26] *The Spiral Staircase*, Robert Siodmak, 1945



[27] *The Spiral Staircase*, Robert Siodmak, 1945

πορείας τους μέσα στο σενάριο.

Συνήθως, τα σκηνικά στις ταινίες σχεδιάζονται με ένα συγκεκριμένο αρχιτεκτονικό στυλ με σκοπό να επικαλεστούν μια συγκεκριμένη περίοδο, μια συγκεκριμένη τοποθεσία ή την κοινωνική θέση των χαρακτήρων. Ο Robert Mallet-Stevens γράφοντας για τα σκηνικά είπε πως «το σκηνικό πρέπει να παρουσιάζει το χαρακτήρα πριν καν εμφανιστεί. Πρέπει να υποδεικνύει ην κοινωνική του θέση, τη ζωή του, τις συνήθειες του, την προσωπικότητά του. Τα σκηνικά πρέπει να είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τη δράση».⁴⁹ Ο παραγωγός Leon Barsaq περιγράφει την διαδικασία της έρευνας που προηγείται της κατασκευής οποιουδήποτε σκηνικού: «ο σχεδιαστής οφείλει να ψάξει μεταξύ φωτογραφικών αναφορών ή πραγματικών κτιρίων για να βρει τυπικές λεπτομέρειες οι οποίες θα τοποθετήσουν το σκηνικό τόσο στη χώρα, στην πόλη ακόμα και στην περιοχή στην οποία διαδραματίζεται όσο και στο χρόνο».⁵⁰

Οι σκάλες, ως βασική αρχιτεκτονική λεπτομέρεια, συχνά παίζουν σημαντικό ρόλο στην αποσαφήνιση των παραπάνω χαρακτηριστικών. Για παράδειγμα μεσαιωνικά κάστρα έχουν πέτρινα, ελικοειδή σκαλοπάτια, χωρίς κουπαστή, ενώ τα μοντέρνα σπίτια μπορεί να έχουν αιωρούμενες ή ασταθείς, γυάλινες ή μεταλλικές σκάλες. Τα κάγκελα της Art Nouveau με τα άμορφα, σφυρήλατα, σιδερένια κιγκλιδώματα είναι τυπικά του Παρισιού, ενώ ευθεία, απότομα, ξύλινα σκαλοπάτια με καμπύλες απολήξεις μπορεί να είναι τυπικά μιας αμερικάνικης επαρχιακής κατοικίας. Όταν σε ένα σκηνικό δίνεται έμφαση στη σκάλα, τότε η μορφή και οι λεπτομέρειές της θα δώσουν σημαντικές πληροφορίες στο θεατή για το σενάριο. Η Eva Jiricna, στην εισαγωγή του βιβλίου της *Staircases*, αναφέρει σχετικά: «Μεταξύ όλων των αρχιτεκτονικών στοιχείων, οι σκάλες καταλαμβάνουν μια ιδιαίτερη θέση και μπορούν – και πολύ συχνά το κάνουν- να επισκιάσουν το κτίριο μέσα στο οποίο βρίσκονται. Η επιδεξιότητα με την οποία ορισμένες σκάλες, τώρα ή στο παρελθόν, χτίστηκαν πολύ συχνά ξεπερνά τα όρια της ανθρώπινης φαντασίας. Κάποιες φορές είναι οι τεχνικές γνώσεις οι οποίες μας συνεπαίρνουν, άλλες φορές η εμφάνιση, η μορφή, τα υλικά ή συγκεκριμένες λεπτομέρειες. Οι σκάλες αποτελούν ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής, τόσο όσο ένα σημαντικό γεγονός ή μια αξιομνημόνευτη στιγμή».⁵¹

Ο John Templer, στο βιβλίο του *The Staircase: History and Theories*,

επισημαίνει την πολύπλευρη «προσωπικότητα» της σκάλας: «[...] η σκάλα, όπως ο χαμελαίων, μεταμφιέζεται για να ταιριάξει με τα ενδιαφέροντα του θεατή: είναι ένα αντικείμενο τέχνης, μια κατασκευαστική ιδέα, μια έκφραση μεγαλοπρέπειας, ο ρυθμιστής της συμπεριφοράς αλλά και του βήματός μας, το αντικείμενο της ποιητικής φαντασίας, αλλά και ο τόπος που συχνά λαμβάνουν χώρα σκληρές και επιβλαβείς πτώσεις. Κάθε μία από τις μεταμφιέσεις είναι ένα κομμάτι από τη φύση της που αποκαλύπτει ένα χαρακτήρα αλλά ταυτόχρονα αφήνει μια απόκρυφη και αποσπασματική αίσθηση. Αν παραπλανηθείς από μία ή δύο από αυτές τις μάσκες τότε μπορείς να χάσεις τη σημασία, το περιεχόμενο, τις δυνατότητές της. [...] Μοιάζει άκαρπο να προσπαθήσουμε να καταλάβουμε την αρχιτεκτονική, ή ένα κομμάτι της αρχιτεκτονικής, από ένα μόνο σημείο που βρίσκεται σε πλεονεκτική θέση. Η σκάλα επιτρέπει την αντίθετη προσέγγιση. Για να την αντιληφθεί κάποιος πρέπει να τη διερευνήσει από διάφορες οπτικές γωνίες».⁵²

Επιπροσθέτως, οι σκάλες προσδίδουν στο σκηνικό το στοιχείο του κινδύνου, καθώς είναι εγγενώς συνδεδεμένες με πτώσεις και ατυχήματα. Για την ακρίβεια, ο John Templer στο *The Staircase: Studies of Hazards, Falls, and Safer Design*, επισημαίνει πως μόνο στις Η.Π.Α συμβαίνουν περίπου 12 εκατομμύρια ατυχήματα το χρόνο σε σκάλες.⁵³ Ως εκ τούτου, η χρήση της σκάλας ως ενδεχόμενος κίνδυνος δεν είναι αδικαιολόγητη και στην πραγματικότητα συμβαίνει πολύ συχνά. Χρησιμοποιείται συχνά ακόμη και στις κωμωδίες όπου μια πτώση μπορεί να οδηγήσει σε κωμικοτραγικές καταστάσεις (*Home Alone*, 1990, *Mouse Hunt*, 1997). Συχνότερα όμως, η σκάλα ως τοποθεσία που λαμβάνει χώρα έντονη φυσική δραστηριότητα χρησιμοποιείται σε πολλές ταινίες τρόμου, γουέστερν ή ταινίες δράσης.⁵⁴

Οι φόννοι συμβαίνουν πίσω από κλειστές πόρτες αλλά συχνά στις ταινίες, η δράση, η αγωνία και το συναίσθημα μεταφέρεται στις σκάλες. Συγκεκριμένα, στην ταινία *The Spiral Staircase* (1945), η ελικοειδής σκάλα⁵⁵, τυπική του film noir, δημιουργεί στην πρωταγωνίστρια ένταση και άγχος ενώ εκείνη προσπαθεί να αποφύγει το θάνατο. Αυτό φαίνεται σαν κάτι συνηθισμένο για το είδος του μελοδράματος, τουλάχιστον όσον αφορά συγκεκριμένες, αγωνιώδεις ταινίες τρόμου, τις οποίες η Doane αποκαλεί *paranoid woman's films* (παρanoiικές γυναικείες ταινίες): «Όμως οι σκάλες, στις παρanoiικές



[28] *Sleep my love*, Douglas Sirk, 1948



[29] *Dragonwyck*, Joseph L. Mankiewicz, 1946

49. ibid. σελ. 22

50. Leon Barsaq, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Set Design*, New York, 1976, σελ. 125-126

51. Eva Jiricna, *Staircases*, London, 2001, σελ. 8

52. John Templer, *The Staircase: History and Theories*, Cambridge, 1995, σελ. X-Xi

53. John Templer, *The Staircase: Studies of Hazards, Falls, and Safer Design*, Cambridge, 1992

54. Daniel Babineau, *Stairs in cinema: a Formal and Thematic Investigation*, Thesis in the Department of Film Studies, Canada, December 2003, σελ. 24

55. Ο Foster Hirsch, σχετικά με τα φιλμ νουαρ, επισημαίνει πως μια ελικοειδής σκάλα είναι ένας «σίγουρος προάγγελος χάους». Foster Hirsch, *The Dark Side of the Screen: Film Noir*, U.S.A., 1981, σελ 96



[30] *Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940



[31] *Suspicion*, Alfred Hitchcock, 1941

γυναικείες ταινίες, αποτελούν το μέσο για να γίνει το πέρασμα στην εικόνα του χειρότερου ή στην οθόνη του χειρότερου. [...]Η σκάλα μεταμορφώνεται σε ένα τόπο μιας διαδικασίας οπτικής, σχεδιασμένης για να αποκαλύψει μια επίθεση».⁵⁶ Στη συνέχεια χρησιμοποιεί συγκεκριμένα παραδείγματα για να επιχειρηματολογήσει. Αναφέρει πως στην ταινία *Dragonwyck* (1946), ο φωτισμός, που χαρακτηρίζει το φιλμ νουάρ, εντείνει το προαίσθημα της πρωταγωνίστριας η οποία ανεβαίνει τις σκάλες με σκοπό να διαπιστώσει τι κρύβει ο ύποπτος άντρας της στον πύργο. Στο *Sleep my love* (1948), ο χώρος της ταινίας αποτελείται από τρεις βαθμίδες που φυσικά ενώνονται με σκάλες. Στις σκάλες αυτές επιτίθονται στην πρωταγωνίστρια παραμορφωμένες φωνές, την κυριεύει ένα αίσθημα λιποθυμίας και τελικά υπνωτίζεται από την προσπάθεια του άντρα της να την δολοφονήσει. Στην ταινία *The Two Mrs. Carrolls* (1947), αυτό που τελικά αποκαλύπτει η πρωταγωνίστρια στην κορυφή της σκάλας, είναι ένα αλλόκοτο πορτρέτο της ίδιας, ζωγραφισμένο από τον σύζυγό της, πράγμα που αποτελεί απόδειξη του ψυχωτικού σχεδίου δολοφονίας της.

Η χρήση της σκάλας στις ταινίες του Alfred Hitchcock χρήζει προσοχής. Ο Hitchcock αντλούσε τη μέγιστη συμβολική αξία από τις τοποθεσίες, οι οποίες συχνά ήταν περίτεχνα σπίτια που αντανakλούσαν την κατάσταση των ενοίκων τους. Στην πραγματικότητα, είναι πολύ δύσκολο να βρεις ταινία του Hitchcock στην οποία να μην υπάρχει τουλάχιστον μια σημαντική σκηνή που να διαδραματίζεται σε σκάλα.⁵⁷ Ο Jean Funck, στο άρθρο του *Functions and Significations of the Stairs in Alfred Hitchcock's Cinema*, γράφει σχετικά: «Η κατασκευή αυτή (η σκάλα) η οποία, σε ένα κτίριο, ενώνει ένα χώρο με έναν άλλο, αναπόφευκτα οδηγεί τους χρήστες στην καταστροφή.[...] Τόσο ο Hitchcock, όσο και ο Fritz Lang, ήταν από τους πρώτους σκηνοθέτες του Hollywood που υιοθέτησαν ψυχαναλυτικές θεωρίες στις ταινίες τους»⁵⁸, συνδέοντας τις σκάλες του Hitchcock με την φροϋδική ερμηνεία της σκάλας στα όνειρα, και επισημαίνει τη φαλλική φύση της κουπαστής. Ο Funck γράφει πως οι χαρακτήρες στις σκάλες του Hitchcock πάντα οδηγούνται από την περιέργεια ή την επιθυμία τους, ενώ ταυτόχρονα «αγνοούν την απαγόρευση, άμεση ή έμμεση, την οποία ο ίδιος ο χώρος τους υποδεικνύει».⁵⁹ Καταλήγει ότι αυτό δημιουργεί ένα αίσθημα αγωνίας ή τρόμου στους θεατές οι οποίοι ενστερνίζονται τα συναισθήματα των ηρώων.

56. MaryAnn Doane, *Desire to Desire: The woman's film on the 1940*, U.S.A., 1987, σελ. 136

57. Daniel Babineau, *Stairs in cinema: a Formal and Thematic Investigation*, Thesis in the Department of Film Studies, Canada, December 2003, σελ. 34

58. Jean Funck, *Fonctions et significations de l'escalier dans le cinema d' Alfred Hitchcock*, December 1984, σελ. 31

59. *ibid.*

Ο Charles Affron, σχολιάζει σχετικά με το ρόλο της σκάλας στις ταινίες του Hitchcock: «Η σκάλα τονίζει σημαντικά στοιχεία του σεναρίου: ο Johnny (Cary Grant), πηγαίνει στην πλούσια γυναίκα του Lina (Joan Fontaine) στον επάνω όροφο, ένα δυοίωνο ποτήρι γάλα στην ταινία *Suspicion* (1941), η Alicia (Ingrid Bergman), η οποία όταν συνειδητοποιεί ότι δηλητηριάστηκε σκαρφαλώνει στη σκάλα στο *Notorious* (1946), τα παιχνίδια ταυτότητας στον πύργο στην καταληκτική σκηνή του *Vertigo* (1958), ο θάνατος του Arbogast (Martin Balsam) πέφτοντας από τη σκάλα στο *Psycho* (1960), η κάμερα που ακολουθούσε πάνω και πίσω, κατά τη διάρκεια ενός από τους φόνους στο *Frenzy* (1972)».⁶⁰

Σε μια συνέντευξη με τον Charles Tomas Samuels, ο Hitchcock ρωτήθηκε για το πλήθος των σκαλών που εμφανίζονται στις ταινίες του και απάντησε με χαρακτηριστική ευφράδεια πως πίστευε πως η σκάλα είχε «τρομερή φωτογένεια».⁶¹ Οι φωτογενείς σκάλες του λοιπόν, οι οποίες συχνά φωτογραφίζονται με μεγάλη φροντίδα, είναι πολύ συχνά η τοποθεσία στην οποία λαμβάνει χώρα η ένταση και σημαντικά περιστατικά του σεναρίου: υποψία, αποκάλυψη, φόβος, φόνος, θάνατος.

Καταλήγοντας, οι σκάλες, στις ταινίες τρόμου, βοηθούν στο να γίνει η σύνθεση των σκηνικών περισσότερο περίπλοκη, μεγεθύνοντάς τα οπτικά και διευκολύνοντας την είσοδο των χαρακτήρων στη σκηνή από πάνω, κάτω ή πίσω από αυτά. Οι κομψές και φανταχτερές σκάλες μπορούν να δώσουν πληροφορίες σχετικά με την κοινωνική θέση των ηρώων ενώ προσδίδουν στην εκάστοτε σκηνή το αίσθημα του φόβου, της καχυποψίας, του μυστηρίου.

60. Charles Affron & Mirella Jona, *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*, Rutgers University Press, 1994, σελ. 65-66

61. Daniel Babineau, *Stairs in cinema: a Formal and Thematic Investigation*, Thesis in the Department of Film Studies, Canada, December 2003, σελ. 124



[32] *Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958



[33] *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960



[34] Secret Beyond the door, Fritz Lang, 1947



[35] Jane Eyre, Robert Stevenson, 1943

2.2.2 Πόρτες- Παράθυρα

Εκτός όμως από τις σκάλες, δύο ακόμα αρχιτεκτονικά στοιχεία παίζουν σημαντικό ρόλο στις ταινίες τρόμου: οι πόρτες και τα παράθυρα. Η Mary Ann Doane, αναφερόμενη στις «παρανοϊκές γυναικείες ταινίες» και γενικότερα στις ταινίες τρόμου, επισημαίνει: «Οι ταινίες αυτές χαρακτηρίζονται από την προσπάθεια τους να αν-οικειοποιήσουν αυτό που φαινομενικά είναι οικείο: το χώρο και τα συστατικά που τον απαρτίζουν. Η διαδικασία αυτή δεν περιλαμβάνει μόνο τα δωμάτια και τις σκάλες αλλά και στοιχεία που συμμετέχουν στη διάρθρωση του εσωτερικού και του εξωτερικού, όπως είναι, για παράδειγμα, οι πόρτες και τα παράθυρα».⁶²

Οι πόρτες, όπως αναφέρει ο Thierry Kuntzel, είναι από τις «πιο προνομιούχες ερμηνευτικές φιγούρες» του κλασικού κινηματογράφου.⁶³ Οι παρανοϊκές γοθικές ταινίες εντείνουν τη γενικευμένη τάση της ταινίας δράσης: την τάση να οργανώνουν δράματα γύρω από κλειστές ή κλειδωμένες πόρτες και γύρω από την περιέργεια για το τι μπορεί να υπάρχει πίσω από αυτές. Κατά την Doane, «το άνοιγμα ή το κλείσιμο μιας πόρτας, είναι αρκετά συχνά μια μεταφορική αναπαράσταση της διεύρυνσης ή του σφραγίσματος του ανθρώπινου μυαλού, της καταστολής και της αποκάλυψης».⁶⁴

Ο Bonitzer αναφέρεται σε «ψυχαναγκαστικούς μηχανισμούς του απαγορευμένου και της παράβασης» και σημειώνει πως, για κάποιον παρανοϊκό, μια πόρτα είναι μια επιφάνεια, ένα αντικείμενο το οποίο διαχωρίζει έναν χώρο από κάποιον άλλο, «ενεργοποιώντας ένα διάλογο μεταξύ απόκρυψης και αποκάλυψης».⁶⁵ Στην ταινία *Secret Beyond the Door* (1947), στην οποία ολόκληρο το σενάριο κατασκευάζεται γύρω από τη σχέση με μια κλειδωμένη πόρτα, η πρωταγωνίστρια περιμένει μέχρι τα μεσάνυχτα ούτως ώστε να κοιμηθεί η οικονόμος και να μπορέσει να περιπλανηθεί στο διάδρομο υπό το φως του φακού της για να ανοίξει την πόρτα με τον αριθμό 7. Στην ταινία *Jane Eyre* (1943), το μυστικό του πρωταγωνιστή είναι κρυμμένο πίσω από μια βαριά πόρτα, την οποία, προειδοποιεί την Jane να μην την ανοίξει σε καμία περίπτωση και οτιδήποτε και αν συμβεί. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις, αυτό που η γυναίκα καλείται να αντιμετωπίσει πίσω από τις πόρτες είναι μια άποψη του εαυτού της: «Η πόρτα σε αυτές τις ταινίες

καταλήγει σε ένα καθρέφτη και η διαδικασία είναι αυτή του διπλασιασμού ή της επανάληψης, κλειδώνοντας τη γυναίκα μέσα σε μια ναρκισσιστική κατασκευή».⁶⁶

Υπάρχει επίσης μια άλλη άποψη, στην οποία, όπως επισημαίνει ο Kuntzel, η πόρτα είναι συνδεδεμένη άμεσα με συγκεκριμένες τεχνικές έκφρασης του κινηματογράφου: της τεχνικής του fade-out⁶⁷ και της τεχνικής του dissolve⁶⁸, διότι «και οι δύο αυτές τεχνικές ενώνουν (διαχωρίζουν) δύο διαφορετικούς χώρους, δύο διαφορετικές σκηνές».⁶⁹ Ο Basin αποδοκίμασε τις σημειακές επιπτώσεις αυτής της τάσης σε αυτό που ονόμασε door knob cinema. Για αυτόν η χρήση της πόρτας είναι απόδειξη της ανικανότητας ενός συμβόλου στην ομιλία, πράγμα το οποίο είναι ασύμπτωτο με την πραγματικότητα.⁷⁰

Όσον αφορά τα παράθυρα, η Doane, αναφερόμενη και πάλι στις γυναικείες ταινίες τρόμου σημειώνει πως «το παράθυρο έχει εξαιρετική σημασία στα πλαίσια της κοινωνικής και συμβολικής τοποθέτησης της γυναίκας: το παράθυρο είναι η επιφάνεια η οποία διαχωρίζει το εσωτερικό με το εξωτερικό, το γυναικείο χώρο της οικογένειας και της αναπαραγωγής με τον αντρικό χώρο παραγωγής. Διευκολύνει την επικοινωνία στα πλαίσια των δύο αυτών διαφοροποιημένων σεξουαλικά χώρων. Η επιφάνεια αυτή στον κινηματογράφο, γίνεται ένα ενδεχόμενο σημείο βίας, εισβολής και επίθεσης».⁷¹

Ένα παράθυρο πλαισιώνει μια οπτική, αλλά, γενικά, δεν την εμποδίζει. Απλώς, παρουσιάζει μια άποψη και αποδομεί τη σκληρότητα και το συμπαγές των εσωτερικών τοίχων. Η Anne Friedberg, στο *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, εντοπίζει το παράθυρο και το πλαίσιο από τις απαρχές της προοπτικής έως την εισαγωγή στην ψηφιακή απεικόνιση. Ενώ περιγράφει την ιστορία της διαφάνειας μέσω του παραθύρου, βλέπει τις σύγχρονες εικόνες ως απόλυτα εξαρτώμενες από τα πλαίσια: «Καθώς ξοδεύουμε όλο και περισσότερο από το χρόνο μας κοιτώντας τα πλαίσια των ταινιών, τηλεοράσεις, υπολογιστές, φορητές οθόνες.., το πώς ο κόσμος πλαισιώνεται μπορεί να είναι



[36] Mildred Pierce, Michael Curtiz, 1945

62. MaryAnn Doane, *Desire to Desire: The woman's film on the 1940*, U.S.A., 1987, σελ. 137

63. ibid.

64. ibid.

65. ibid.

66. ibid. σελ. 138

67. Βαθμιαία εμφάνιση της εικόνας από μαύρο φόντο και το βαθμιαίο σβήσιμο της εικόνας σε μαύρο φόντο

68. Όταν δύο εικόνες στιγμιαία αναμειγνύονται, κατά τη διάρκεια της μετάβασης από τη μια στην άλλη

69. Thieny Kuntzel, *TheFilm-Work 2*, Camera Obscura, no. 5, spring, 1980, σελ. 10

70. André Bazin, *In Defense of Rossellini*, What Is Cinema, Volume 2, Berkeley, 1971, σελ. 37

71. MaryAnn Doane, *Desire to Desire: The woman's film on the 1940*, U.S.A., 1987, σελ. 138

Κεφάλαιο 3

Λαβύρινθος

εξίσου σημαντικό με αυτό που εμπεριέχεται μέσα στο εκάστοτε πλαίσιο».⁷²

Ο Basin γράφει: «(το κείμενο-σενάριο), που η αποστολή του είναι να φέρει τη φύση (στη σκηνή) δεν μπορεί, χωρίς να χάσει το λόγο της ύπαρξης του (raison d'être), να χρησιμοποιηθεί σ' ένα χώρο τόσο διάφανο όσο το γυαλί. Έτσι, το πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο σκηνοθέτης είναι ότι πρέπει να προσδώσει στα σκηνικά του μια δραματική αδιαφάνεια, ενώ ταυτόχρονα πρέπει να αποδίδουν φυσικό ρεαλισμό».⁷³ Ο ίδιος χαρακτηρίζει την κινηματογραφική διαφάνεια ως ένα είδος αδιαφάνειας, ένα κομμάτι τεχνητού τοποθετημένο πάνω στο φυσικό. Η πρόκληση αυτή καλεί τον καλλιτέχνη και δημιουργό της ταινίας να αντιμετωπίσει την πραγματικότητα με αυτήν την αδιαφάνεια, ενώ ταυτόχρονα αν αρνηθεί τον διάφανο χώρο πιθανώς να αποδοθεί στον θεατή ή ακριβής εντύπωση του φυσικού (ρεαλιστικού) γεγονότος.

Παρ'όλα αυτά ο Basin υποστηρίζει ότι η διαφάνεια στις ταινίες οφείλεται στην «αισθητική (τους) δομή», μια συνειδητή απόδοση του κόσμου από έναν μεμονωμένο καλλιτέχνη».⁷⁴ Η διαφάνεια με τον τρόπο που την αντιμετωπίζει περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο ο καλλιτέχνης δημιουργεί, μέσα από εικόνες του πραγματικού κόσμου, μια πραγματικότητα η οποία θα μπορούσε ειδάλλως να είχε περάσει απαρατήρητη από το θεατή.

Μέσα από αυτό το κεφάλαιο, γίνεται αντιληπτή η σημαντικότητα και η χρησιμότητα της αρχιτεκτονικής στις ταινίες τρόμου. Τα τρία αυτά θεμελιώδη αρχιτεκτονικά στοιχεία που αναφέρθηκαν, συμβάλλουν τόσο στην τοποθέτηση της ταινίας στο χωροχρόνο της, όσο και στην απόδοση έντονων συναισθημάτων. Η ιστοριογραφία του κινηματογράφου, από την αρχή της ακόμα, αποδεικνύει περίτρανα τον πρωταρχικό τους ρόλο στο συγκεκριμένο κινηματογραφικό είδος.

72. Anne Friedberg, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, 2006, σελ. 1

73. André Bazin, *Theater and Cinema*, Part Two, What Is Cinema, Volume 1, Berkeley, 1967, σελ. 111

74. André Bazin, *In Defense of Rossellini*, What Is Cinema, Volume 2, Berkeley, 1971, σελ. 101



Λαβύρινθος ο [lavírinθos] : 1. μυθικό ανάκτορο με πολλά διαμερίσματα και πολύπλοκους διαδρόμους, στην αρχαία Κρήτη: *Ο Δαίδαλος σχεδίασε το λαβύρινθο της Κνωσού.* 2. οικοδόμημα με πολύπλοκους διαδρόμους που κάνουν δύσκολη ή αδύνατη την έξοδο από αυτό καθώς και κάθε παρόμοια διάταξη δρόμων, στοών κτλ. • δαίδαλος: *Μπλέχτηκα μέσα στο λαβύρινθο των διαδρόμων του κτιρίου. Χαθήκαμε μέσα στο λαβύρινθο των στενών της πόλης.* || παιχνίδι κατά το οποίο ο παίκτης πρέπει να βρει το τέρμα, την έξοδο περνώντας από περίπλοκες διαδρομές και αδιέξοδα. 3. (μτφ.) διανόημα, σκέψη, συλλογισμός πολύπλοκος και δύσκολος να τον παρακολουθήσει ή να τον κατανοήσει κανείς: *Ήταν αδύνατο να παρακολουθήσω το λαβύρινθο των συλλογισμών του. Μπερδεύτηκε σ' ένα λαβύρινθο σκέψεων και θεωρητικών αναζητήσεων.* 4. (ανατ.) για όργανα που το σχήμα ή η διάταξή τους θυμίζουν λαβύρινθο: *Ο ~ του αυτιού*, το εσωτερικό του αυτιού. *Ο ~ του νεφρού.* [λόγ. < αρχ. λαβύρινθος `περίπλοκο κτίριο' (αρχ. για την Αίγυπτο, ελνστ. για την Κρήτη)]⁷⁵



[37] Labyrinth



[38] Maze

75. Γεώργιος Δ. Μπαμπινιώτης, *Λεξικό της Νέας Ελληνικής γλώσσας*, Δεύτερη Εκδοση, Αθήνα 2002



[39] Lelio Pittoni, Σχέδιο Λαβύρινθου, Βενετία, 1611



[40] Νόμισμα, Κνωσός, Κρήτη

3.1 Ο λαβύρινθος ως αρχιτεκτονικό στοιχείο και ως σύμβολο

Ο όρος λαβύρινθος εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον 5ο αιώνα π.Χ στη λογοτεχνία, αρχικά ως αρχιτεκτονική μορφή και μετέπειτα, ως φιγούρα βασισμένη στην αρχιτεκτονική κατασκευή. Ο Ηρόδοτος ήταν ο πρώτος συγγραφέας που αναφέρθηκε στο λαβύρινθο όταν περιέγραφε ένα ναό στην Αίγυπτο. Ο λαβύρινθος δεν είναι ένα όνομα που χαρακτηρίζει έναν τόπο ή ένα κτίριο αλλά είναι αρχιτεκτονικός όρος.⁷⁶ Τα χαρακτηριστικά της κατασκευής αυτής ήταν κατά τον Λίτινα «έξοδοι διά των στεγών και ελιγμοί δια των αυλέων».⁷⁷ Σε επιγραφές του 300 περίπου π.Χ στη Μίλητο η λέξη λαβύρινθος χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει σκοτεινούς διαδρόμους. Αργότερα, στα Ελληνιστικά και Ρωμανικά χρόνια κάποιες φυσικές ή αρχιτεκτονικές κατασκευές περιγράφονταν ως λαβύρινθοι.

Σήμερα, ο όρος λαβύρινθος, πιο συχνά, χρησιμοποιείται ως μεταφορά. Είναι μια αναφορά σε κάτι δύσκολο, ακατανόητο, ασαφές, συγκεχυμένο, «δαιδαλώδες». Η μεταφορική αυτή χρήση του όρου χρησιμοποιείται ήδη από την ύστερη αρχαιότητα και εντοπίζεται στην έννοια του λαβυρίνθου ως maze, μια ελικοειδή κατασκευή (κτίριο ή κήπος), που προσφέρει στον περιπατητή πολλά μονοπάτια, ορισμένα από τα οποία οδηγούν σε αδιέξοδα. Αντίθετα με την συγκεκριμένη λογοτεχνική παράδοση, που ήταν ευρέως αποδεκτή στην αρχαιότητα και στο Μεσαίωνα, σε πρώιμες απεικονίσεις του λαβύρινθου που χρονολογούνται περί το 1420 μ.Χ. μέχρι και την Αναγέννηση, ο λαβύρινθος απεικονίζεται με μία μόνο πιθανή διαδρομή χωρίς να υπάρχει η δυνατότητα ελιγμού.

Ως μια γραμμική φιγούρα, ο λαβύρινθος αρχικά ορίζεται με βάση τη μορφή. Το κυκλικό ή ορθογώνιο σχήμα του αποκτά νοήμα μόνο αν κάποιος το δει από ψηλά, ακριβώς όπως συμβαίνει και με την κάτοψη ενός κτιρίου. Οι γραμμές σκιαγραφούν τους τοίχους και ο χώρος ανάμεσά τους ένα μονοπάτι, το θρυλικό «μίτο της Αριάδνης». Οι τοίχοι, αυτοί καθαυτοί είναι ασήμαντοι. Η μοναδική τους λειτουργία είναι να σηματοδοτούν το μονοπάτι και να ορίζουν -χωρικά- τις δυνατότητες κίνησης.⁷⁸ Σε έναν λαβύρινθο, αντίθετα από το maze,

το μονοπάτι δεν τέμνεται από άλλα μονοπάτια, δεν υπάρχουν επιλογές, υπάρχει μόνο μία διαδρομή που οδηγεί και καταλήγει στο κέντρο.

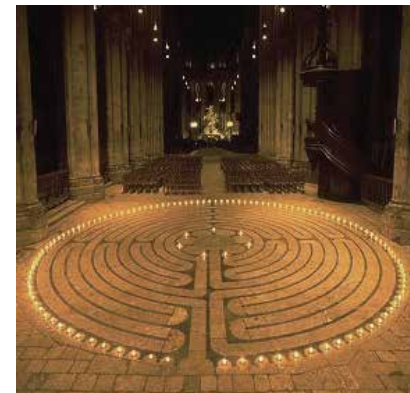
Κάθε λαβύρινθος αποτελείται από γραμμές οι οποίες μπορούν να ερμηνευθούν ως ένα είδος κάτοψης: σχηματίζουν ένα συγκεκριμένο είδος κίνησης μέσα σε αυτές. Προσπαθώντας κάποιος να οραματιστεί το μονοπάτι μεταξύ των γραμμών αυτών ξεκινά και να το κατανοεί. Η περίμετρος μπορεί να έχει κυκλική, ορθογώνια, πολυγωνική ή απροσδιόριστη μορφή, που συνήθως καθορίζει και το σχήμα των διαδρομών εσωτερικά. Το σημαντικό, όσον αφορά την εξωτερική γραμμή, είναι ότι αποτελεί ξεκάθαρο όριο μεταξύ εσωτερικού και εξωτερικού. Υπάρχει ένα και μοναδικό άνοιγμα το οποίο σηματοδοτεί την είσοδο αλλά και την έξοδο.

Όπως προαναφέρθηκε, ο λαβύρινθος είναι μια κατασκευή ή μια απεικόνιση, η οποία έχει μόνο μια είσοδο(η οποία ταυτόχρονα είναι και έξοδος), ενώ υπάρχει μόνο ένα ελικοειδές μονοπάτι που οδηγεί στο κέντρο. Αντίθετα, το maze έχει πολλαπλά μονοπάτια που μπορούν να οδηγήσουν στο κέντρο, πολλά από τα οποία συχνά είναι αδιέξοδα. Οι λέξεις labyrinth και maze στην αγγλική γλώσσα έχουν πλέον σχεδόν ταυτόσημες σημασίες. Στην ελληνική γλώσσα υπάρχει μόνο η λέξη λαβύρινθος που χαρακτηρίζει και τις δύο καταστάσεις. Το κεφάλαιο αυτό ασχολείται με την έννοια του maze, αλλά για χάριν ευκολίας και λόγου χρησιμοποιείται η λέξη λαβύρινθος.

Ως αρχιτεκτονικά στοιχεία, οι λαβύρινθοι έχουν μια συγκεκριμένη τυπολογία ανάλογα με την εποχή στην οποία κατασκευάστηκαν ή καταγράφηκαν. Υπάρχουν 5 τυπολογίες λαβύρινθων⁷⁹:

α. Απλοί λαβύρινθοι (*simply-connected mazes*):

Οι περισσότεροι πρώιμοι λαβύρινθοι, όσο περίπλοκο και αν φαίνεται το σχέδιο τους, ήταν ουσιαστικά σχηματισμένοι από έναν συνεχή τοίχο με πολλούς κόμβους και διασταυρώσεις. Εάν το τοίχωμα που περιβάλλει το κέντρο του λαβυρίνθου συνδέεται με την περίμετρό του στην είσοδο, τότε ο γρίφος μπορεί να λυθεί κρατώντας το ένα χέρι σε επαφή με το τοίχωμα -αυτό βέβαια μπορεί να περιλαμβάνει πολλές παρακάμψεις.



[41] Chartres Cathedral, France



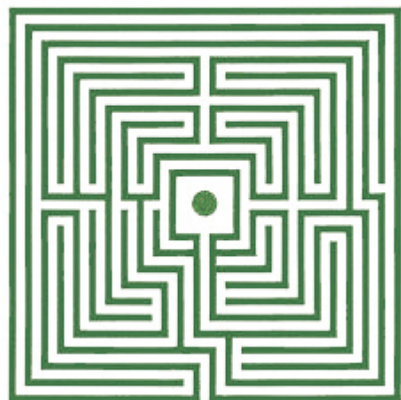
[42] Simple Maze

76. Nikos Litinas, *Looking for the λαβύρινθος: exploring the maze of evidence*, Χανιά, 2011, σελ. 455

77. *ibid.* σελ. 456

78. Hermann Kern, *Through the Labyrinth, Designs and meanings over 5000 years*, Munich, 2000, σελ. 23

79. <http://www.labyrinthos.net/typomaze01.html>



[43] Multiply-connected Maze



[44] Three-Dimensional Maze

β. Σύνθετοι λαβύρινθοι (Multiply-connected mazes):

Στις αρχές του 19ου αιώνα άρχισε να εγκαταλείπεται το hand-on-wall σύστημα και το κέντρο του λαβύρινθου απομονώθηκε, με σκοπό την αύξηση του επιπέδου δυσκολίας. Οποιοσδήποτε λαβύρινθος του οποίου το κέντρο δεν είναι φυσικά συνδεδεμένο με τον υπόλοιπο λαβύρινθο και περιτριγυρίζεται από εμπόδια, χαρακτηρίζεται ως σύνθετος. Τα καλύτερα παραδείγματα περιλαμβάνουν «νησιά» μέσα σε «νησιά» και, όπως παραδόξως, μπορούν να εξελιχθούν σε πολύ περίπλοκους λαβύρινθους με πολύ λίγα αδιέξοδα που είναι ωστόσο εξαιρετικά δύσκολο να επιλυθούν.

γ. Τρισδιάστατοι Λαβύρινθοι (Three-Dimensional mazes):

Παρά το γεγονός ότι η πλειοψηφία των παραδοσιακών λαβύρινθων με θαμνώδεις τοίχους ή άλλα υλικά μοιάζουν τρισδιάστατοι, το μονοπάτι μέσα στο λαβύρινθο είναι ουσιαστικά δυσδιάστατο. Η έννοια του τρισδιάστατου λαβύρινθου εισήχθη γύρω στον 19ο αιώνα, ενώ μέχρι τις αρχές του 1980 αποτελούσε απλά αναφορά και απεικόνιση σε βιβλία ή σχέδια. Προστέθηκαν γέφυρες και ανισόπεδοι κόμβοι για να προσθέσουν πολυπλοκότητα στα μονοπάτια, που τότε ήταν δημοφιλή στη Νέα Ζηλανδία, την Αυστραλία και την Ιαπωνία. Οι γέφυρες αυτές σχετίζονται επίσης με τους γιγάντιους «λαβύρινθους-χωράφια» από σιτάρι και καλαμπόκι που έγιναν δημοφιλείς παγκοσμίως στα μέσα του 19ου αι. Η εισαγωγή της τρίτης διάστασης επιτρέπει στα «νησιά» (κομμάτια) του λαβυρίνθου -τα οποία ολοένα και πληθαίνουν- να είναι τελείως αποκομμένα μεταξύ τους και να ενώνονται μόνο σε ένα σημείο με τη χρήση μιας γέφυρας. Σε ορισμένους από αυτούς τους λαβύρινθους, η επιτυχημένη πορεία προς το κέντρο εξαρτάται από την προσέγγιση μιας σειράς σημείων μέσα στο λαβύρινθο με τη σωστή σειρά.

δ. Λαβύρινθοι που διέπονται από κανόνες (conditional movement mazes):

Καθιερωμένοι ως επί το πλείστον ως θεωρητική έννοια, οι λαβύρινθοι που διέπονται από κανόνες ή αλλιώς οι λαβύρινθοι στους οποίους η κίνηση γίνεται υπό προϋποθέσεις, έγιναν πραγματικότητα στις αρχές της δεκαετίας του 1980. Η επόμενη κίνηση υπαγορεύεται από τους γενικούς κανόνες ή από τις οδηγίες που δίνονται στον επισκέπτη για την εκάστοτε θέση στην οποία

βρίσκεται. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται εξαιρετικά πολύπλοκοι λαβύρινθοι που ταυτόχρονα όμως μπορούν να καταλαμβάνουν περιορισμένο χώρο. Κατασκευασμένα με σύγχρονα υλικά, αυτά τα δαιδαλώδη μονοπάτια προσφέρουν μια διασκεδαστική διανοητική πρόκληση και έχουν αποδειχθεί ιδιαίτερα δημοφιλή σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, ιδιαίτερα για να απεικονίσουν τις μαθηματικές και επιστημονικές έννοιες.

ε. Διαδραστικοί λαβύρινθοι (interactive mazes):

Λαβύρινθοι υψηλής τεχνολογίας που ο σχεδιασμός τους ανταποκρίνεται στις ενέργειες των επισκεπτών συναντάται όλο και συχνότερα σε πάρκα αναψυχής και τουριστικά αξιοθέατα. Ενσωματώνουν ψηφιακά εμπόδια και άλλες έξυπνες συσκευές όπως αισθητήρες κίνησης ή άλλους μηχανισμούς που εντοπίζουν τα φυσικά χαρακτηριστικά του περιπατητή. Οι διαδραστικοί λαβύρινθοι εμφανίστηκαν για πρώτη φορά στα τελευταία χρόνια του 20ου αιώνα και προαναγγέλουν το μέλλοντο σχεδιασμό των λαβυρίνθων.

Όσον αφορά τη συμβολική σημασία του λαβυρίνθου, έχουν δοθεί αναρίθμητες πιθανές ερμηνείες, με βάση το πολιτιστικό και κοινωνικό υπόβαθρο κάθε εποχής. Ο Hermann, στο βιβλίο του *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, ταξινομεί και σχολιάζει είς βάθος αρκετές από αυτές. Αρχικά αναφέρει πως «ένα συγκεκριμένο επίπεδο ωριμότητας απαιτείται για να κατανοήσει ο περιπατητής το σχήμα και την πολυπλοκότητα του μονοπατιού ενός λαβύρινθου, ένας συγκεκριμένος βαθμός φυσικού συντονισμού και ικανότητας κοινωνικής προσαρμογής».⁸⁰ Το εσωτερικό είναι γεμάτο από στροφές και διασταυρώσεις, πράγμα που σημαίνει ότι απαιτείται πολύς χρόνος και πολλή προσπάθεια για να φτάσει στο στόχο-κέντρο. Το υποκείμενο, όταν βρίσκεται στο κέντρο είναι μόνο, έχοντας να αντιμετωπίσει τον ίδιο του τον εαυτό, μια θεϊκή αρχή, ένα Μινώταυρο, ή οτιδήποτε άλλο «μπορεί να σταθεί άξιο του στόχου». Για να εξέλθει από το λαβύρινθο, ο περιπατητής πρέπει να κάνει στροφή 180 μοιρών και να ιχνογραφήσει ξανά τα βήματά του. Η στροφή αυτή υποδηλώνει όχι μόνο την απομάκρυνσή του από το παρελθόν του αλλά σηματοδοτεί και μια καινούρια αρχή: «Ο περιπατητής που εξέρχεται από το λαβύρινθο δεν είναι πλέον ο ίδιος με αυτόν που εισήλθε,

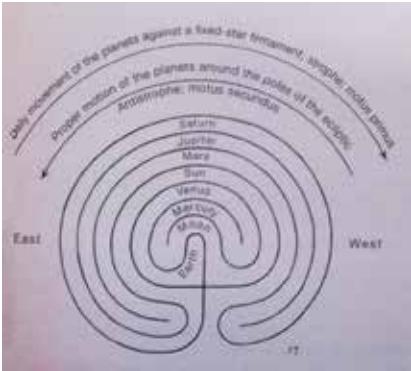


[45] Conditional Movement Maze



[46] Interactive Maze

80. Hermann Kern, *Through the Labyrinth, Designs and meanings over 5000 years*, Munich, 2000, σελ. 30



[47] Hermann Kern, Ο λαβύρινθος και οι πλανήτες



[48] Nicolo Palma, Villa Giulia, 1777

αλλά γεννήθηκε ξανά σε ένα νέο επίπεδο ύπαρξης: το κέντρο είναι το σημείο στο οποίο συναντώνται η γέννηση και ο θάνατος».⁸¹ Κατ'αυτόν τον τρόπο, λοιπόν, ο Hermann, αναφέρει τους λαβύρινθους ως ενσάρκωση των τελετών μύησης.

Από την άλλη πλευρά, ο ίδιος, τους συσχετίζει με το θάνατο. Ο θάνατος, όταν συμβολίζεται στις ιεροτελεστίες, σηματοδοτεί το τέλος ενός τρόπου ζωής και την έναρξη μιας καινούριας, μιας καινούριας ύπαρξης. Αυτή η σημασία του λαβυρίνθου, ανακλάται στη διαδαλώδη μορφή του και στη συνεχή αλλαγή πορείας από τα αριστερά (η αντίθετη κατεύθυνση από αυτήν που ταξιδεύει ο ήλιος: θάνατος), προς τα δεξιά (η κατεύθυνση που κινείται ο ήλιος: ζωή). Επιπροσθέτως, μέσα στο λαβύρινθο το άτομο απομονώνεται από το οικείο-προς αυτόν- περιβάλλον: «(για το συγκεκριμένο άτομο) τα οικεία περιβάλλοντα έχουν πεθάνει».⁸² Δεν υπάρχει άλλος τρόπος να γυρίσει πίσω παρά μόνο με την αναπόφευκτη αλλαγή κατεύθυνσης στο κέντρο. Κατά το Hermann δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι κάποιοι πρώιμοι λαβύρινθοι -της εποχής του χαλκού- σχετίζονται είτε με τάφους είτε με ορυχεία, δηλαδή με τόπους στους οποίους το άτομο βγαίνει από το επικίνδυνο μονοπάτι της ζωής του και επιστρέφει στη Μητέρα Γη, την «βασίλισσα του Κάτω Κόσμου».

Επιπροσθέτως, ο Hermann αναφέρεται σε «αποτρόπαιη και επιβλαβή μαγεία που σχετίζεται με την πόλη».⁸³ Χαρακτηρίζει το λαβύρινθο ως «ένα από τα παλαιότερα αποτρόπαια σύμβολα».⁸⁴ Τα κακά πνεύματα μπορούν να «πετάξουν» μόνο σε ευθεία γραμμή με αποτέλεσμα να μην μπορούν να βρουν το δρόμο τους μέσα σε ένα λαβύρινθο. Ο εισβολέας κουράζεται, συγχέεται, εξαπατάται και αποσπάται από το απρόβλεπτο του λαβύρινθου.

Αντιθέτως, σε κάποιες συγκεκριμένες χρονικές περιόδους ο λαβύρινθος αποτελεί «σύμβολο προστασίας». Το μοτίβο «πόλη/λαβύρινθος» φαίνεται πως είναι ένα μοναδικό παράδειγμα των προστάτιδων δυνάμεων που κρύβονται μέσα σε ένα λαβύρινθο. Η εξέταση των Ρωμανικών ψηφιδωτών λαβύρινθων και των μεσαιωνικών λαβύρινθων στην Ιερική δείχνουν πως το σχέδιο του λαβύρινθου εξελίχθηκε σε σύμβολο της πόλης. Στην αρχαιότητα αναγνωριζόταν ως το σύμβολο της Τροίας ενώ στην εβραϊκή παράδοση ως σύμβολο της Ιερικής. Το σχήμα του λαβύρινθου παραπέμπει στην προσπάθεια προστασίας μιας πόλης και το μονοπάτι θεωρούνταν πως απέκρουε το κακό.

81. ibid. σελ. 31

82. ibid.

83. ibid. σελ. 32

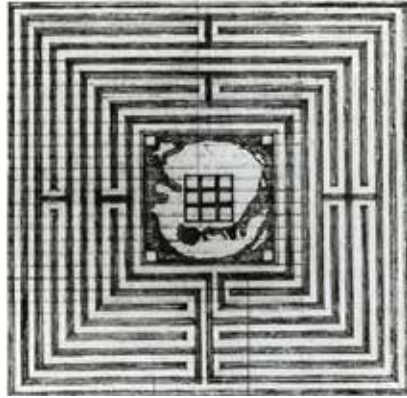
84. ibid. σελ. 33

Πολλοί Ρωμανικοί λαβύρινθοι απεικονίζουν ευήμερες πόλεις και συχνά τοποθετούνταν κοντά στις εισόδους των σπιτιών για να «κρατήσουν μακριά τα κακά πνεύματα».⁸⁵

Συνοψίζοντας, οι πρώτοι λαβύρινθοι που καταγράφηκαν χρονολογούνται ήδη από την εποχή του Χαλκού, ενώ σε κάθε περίοδο συμβόλιζαν κάτι διαφορετικό: τις τελετές μύησης, το θάνατο, τη μαγεία αλλά και την προστασία. Εκτός όμως από σύμβολα ή απεικόνισεις, οι λαβύρινθοι χρησιμοποιούνται κατά κόρον ως αρχιτεκτονικά στοιχεία. Έχοντας στο μυαλό τη δυναμική φύση του σχεδιασμού του λαβύρινθου και την καταλληλότητά του όσον αφορά τη διακόσμηση, όπως επίσης και την σχετική ευκολία με την οποία μπορεί να αποκτήσει οποιοδήποτε σχήμα και μορφή, είναι λογικό ο λαβύρινθος να έχει παίξει σημαντικό ρόλο στην αρχιτεκτονική και πιο συγκεκριμένα στην αρχιτεκτονική τοπίου.

85. ibid. σελ. 34

3.2 Ο λαβύρινθος στους Ευρωπαϊκούς κήπους του 16ου, 17ου και 18ου αιώνα



[49] Filarete, Garden Labyrinth, 1464



[50] Flemish Scholl, Stories of David and Bathsheba, 16ος αιώνας, Λονδίνο

Μεταξύ 16ου και 18ου αιώνα εκατοντάδες κήποι-λαβύρινθοι δημιουργήθηκαν στην Ευρώπη. Παρόλο που η ενσωμάτωση των λαβυρίνθων στους κήπους έγινε σύννηθες φαινόμενο, το ενδιαφέρον των δημιουργών και των χρηστών περιορίστηκε στα δημιουργικά σχήματα και στις ακαδημαϊκές νύξεις: τους γοήτευε το γεγονός ότι υπήρχε η πιθανότητα να χαθείς μέσα στο λαβύρινθο και εκμεταλλεύονταν την πληθώρα γωνιών, σχισμών και μονοπατιών των λαβυρίνθων για κάθε είδους «χασομέρι». Η ιδεολογική και μεταφυσική ερμηνεία του λαβύρινθου άρχισε πλέον να εξαφανίζεται. Το μόνο που είχε απομείνει ήταν η παιχιδιάρικη γοητεία του σχεδιασμού. Τα πιο πρώιμα παραδείγματα κήπων-λαβύρινθων εμφανίζονται τον 14ο αιώνα στη Γαλλία. Δεν υπάρχουν αποδείξεις πως υπήρχαν κήποι-λαβύρινθοι εκτός Γαλλίας πριν την περίοδο αυτή.

Η άγνοια σχετικά με τη μορφή των κήπων-λαβύρινθων τους μεσαιωνικούς χρόνους υπερτερεί σε σχέση με την εκτεταμένη γνώση μεταξύ 16ου και 18ου αιώνα. Αυτοί οι αναγεννησιακοί και μπαρόκ κήποι αρχικά κατασκευάζονταν από θάμνους και αποκτούσαν σημασία μόνο όταν υπερτερούσαν σε ύψος σε σχέση με τους χρήστες. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι θάμνοι όριζαν το μονοπάτι, όντας φυτεμένοι στις δύο πλευρές του. Αργότερα, περίπου στο τέλος του 17ου αιώνα άρχισαν να φυτεύονται πιο πυκνά, τα μονοπάτια διευρύνθηκαν και έμοιαζαν με λωρίδες (Βερσαλλίες). Επιπροσθέτως, τα εξωτερικά όρια ήταν επίσης θαμνώδη, πράγμα που στερούσε από τον περιπατητή (και το σχέδιο) από την ψευδαίσθηση της σύγχυσης. Προορίζονταν ως «ψυχαγωγικοί κήποι», ένα παιχνίδι φανταστικών μορφών.

Πιο συγκεκριμένα, οι «προκλητικές» αυτές μορφές έχουν τις ρίζες τους στην αρχαιότητα όπου ήταν πολύπλοκες και μνημειακές κατασκευές τόσο στην Ελλάδα όσο και στην Αίγυπτο και την Ιταλία. Ο τεχνίτης Δαίδαλος κατασκεύασε το μυθικό λαβύρινθο στην Κρήτη για να στεγάσει τον τερατώδη Μινώταυρο, ο οποίος ήταν φυλακισμένος στο κέντρο του. Όπως είναι γνωστό από το

μύθο, ο Θησέας κατάφερε να βρει το μονοπάτι μέχρι το κέντρο, να σκοτώσει το Μινώταυρο και να επιστρέψει χρησιμοποιώντας «το μίτο της Αριάδνης». Στα αρχαία Ρωμανικά μωσαϊκά, ο λαβύρινθος συμβόλιζε μια πλούσια πόλη και θεωρούνταν ένα μαγικό σύμβολο προστασίας. Ο χριστιανικός λαβύρινθος που εμφανίστηκε στις εκκλησίες τους μεσαιωνικούς χρόνους, συμβόλιζε τη ζωή στη γη. Ο λαβύρινθος την εποχή της Αναγέννησης ήταν πολύ διαδεδομένο στοιχείο τόσο στους κήπους όσο και σε άλλους τομείς. Είχε κοσμική σημασία και οι δημιουργοί εμπνέονταν από τα κλασικά παραδείγματα της αρχαιότητας. Η συμμετρική, γεωμετρική του μορφή ικανοποιούσε τις φιλοδοξίες τους τόσο με τη συμβολική όσο και με τη διακοσμητική του αξία.

Η ακριβής ημερομηνία που ξεκίνησαν να σχεδιάζονται κήποι-λαβύρινθοι δεν είναι γνωστή, εικάζεται όμως ότι είναι την περίοδο της Αναγέννησης, καθώς ένα βιβλίο του αρχιτέκτονα Giovanni Fontana με σχέδια λαβυρίνθων χρονολογείται το 1420.⁸⁶ Ο Leon Battista Alberti, στα μέσα του 15ου αιώνα και στα πλαίσια της αρχιτεκτονικής πραγματείας του, ανάμεσα στις προτάσεις του σχετικά με τη διακόσμηση ιδιωτικών κατοικιών υπενθυμίζει πως οι αρχαίοι απεικόνιζαν λαβύρινθους, τόσο τετράγωνους όσο και κυκλικούς, στα πεζοδρόμια των στοών. Στο κείμενο του η αναφορά αυτή ακολουθείται από την αναφορά στα αναρριχητικά φυτά που κοσμούσαν τις στοές αυτές.⁸⁷ Αναφορές στους λαβύρινθους στα τέλη του 15ου αιώνα αποδεικνύουν πως ο λαβύρινθος έχει πλέον αναγνωριστεί ως κεντρικό στοιχείο στους κήπους και γίνεται εμφανής η συσχέτιση του με την αρχαιότητα. Την εποχή που ο Francesco di Giorgio θεώρησε τους λαβύρινθους «απαιτούμενα διακοσμητικά στοιχεία στους κήπους», ο καρδινάλιος Francesco Gonzaga κατασκεύασε έναν, στον κήπο του στη Ρώμη. Ο λαβύρινθος αυτός είναι ο πρώτος κήπος-λαβύρινθος που καταγράφηκε.⁸⁸

Το 16ο αιώνα υπήρχαν δύο είδη λαβύρινθων: οι χαμηλοί, που αποτελούσαν αναπόσταστο κομμάτι της όλης σύνθεσης και τα παρτέρια με λουλούδια όριζαν το μονοπάτι, και οι ψηλοί που χρησιμοποιούνταν ως φράχτες και κατασκευάζονταν από δέντρα ή ψηλούς θάμνους. Όπως εξήγησε ο Giovanni Batista Ferrari το 1630, στο εγχειρίδιο του σχετικά με την κηπουρική, οι χαμηλοί δημιουργούνταν για οπτικούς και αισθητικούς καθαρά λόγους ενώ οι ψηλοί για να αποπροσανατολίζουν και να μπερδεύουν τους επισκέπτες.⁸⁹ Στην



[51] Ο λαβύρινθος των Βερσαλλιών, 17ος αιώνα, Παρίσι

86. Claudia Lazzaro, *The Italian Renaissance Garden*, London, 1990, σελ. 51

87. ibid.

88. Lucia Impelluso, *Gardens in Art*, Los Angeles, 2007, σελ. 31

89. Claudia Lazzaro, *The Italian Renaissance Garden*, London, 1990, σελ. 51



[52] Villa d'Este, Tivoli



[53] Villa Lante, Bagnaia

πρώτη κατηγορία ανήκουν δύο σχέδια του Sebastiano Serlio, στο βιβλίο του *Book IV*, που χρονολογείται το 1537. Περίπου 40 χρόνια μετά, ο Jacopo Zucchi απεικόνισε ένα παρόμοιο λαβύρινθο στη *Villa Medici* στη Ρώμη. Άλλοι είχαν ψηλότερα μονοπάτια, όπως εκείνοι που απεικόνισε ο Bartolomeus Memkins το 1586, που αποτελούνταν από πληθώρα φυτών όπως φραγκοστάφυλα, ανναρριχητικά τριαντάφυλλα και κισσούς, γιασεμί, κυδωνία, φουντουκιές, μηλιές και δαμασκηνιές. Πιο ασυνήθιστοι ήταν οι λαβύρινθοι από δάφνες στο Pratolino και εκείνοι από δάφνες, κουμαριές, μυρτιές και κυπαρίσσια στο Castello.

Οι λαβύρινθοι στην *Villa Lante* στην πόλη Bagnaia και στην *Villa d'Este* στο Tivoli που χρονολογούνται περί το 1560 αξίζει να σημειωθούν παρ'όλο που ήταν εφήμεροι. Οι πρώτοι μάλιστα αφανίστηκαν ήδη το 1588.⁹⁰ Στο Tivoli σχεδιάστηκαν τέσσερις λαβύρινθοι με φυτά που χρησιμοποιούνταν ως φράχτες, ενώ στη Bagnaia υπήρχαν δέντρα στις γωνίες σε διαφορετικούς συνδυασμούς: πορτοκαλιές με μυρτιές, κουμαριές με αγιοκλήματα, πεύκα με βιβούρνα (Iaurustinus). Το 1611 και οι 4 αυτοί λαβύρινθοι είχαν εξαφανιστεί. Τα σχήματα των λαβύρινθων ήταν γεωμετρικές φιγούρες, κυρίως τετράγωνα ή κυκλικές, όπως επίσης τριγωνικές ή οκταγωνικές. Ακόμη, ένας λαβύρινθος οβάλ σχήματος εντοπίζεται στη *Villa Mattei* στη Ρώμη. Μπορεί να ήταν απλοί ή περίτεχνοι, όλοι όμως ήταν παράλληλες, ομόκεντρες κατασκευές: τις περισσότερες φορές υπήρχε μόνο ένα μονοπάτι από την είσοδο στο κέντρο, σπανιότερα ο επισκέπτης μπορούσε να επιλέξει το μονοπάτι που θα ακολουθήσει ενώ δεν υπήρχαν αδιέξοδα. Οι λαβύρινθοι αποτελούσαν έξυπνα τεχνάσματα, όπου η συνηθισμένη γεωμετρική τους μορφή σε συνδυασμό με τον περίπλοκο σχεδιασμό τους αναδεικνύει την ανθρώπινη δεξιότητα και σύστημα, και όχι τις δυσκολίες της ανθρώπινης ζωής ή άλλες συμβολικές σημασίες.

Στο τέλος του 17ου αιώνα, κήποι όλης της Ευρώπης περιλάμβαναν λαβύρινθους. Οι λαβύρινθοι αυτοί κατασκευάζονταν κατά κύριο λόγο από ψηλές δεντροστοιχίες και λέγεται πως «σκοπός τους ήταν να υπενθυμίσουν τα προβλήματα και τις ασάφειες που προκαλεί η αγάπη».⁹¹ Οι λαβύρινθοι αυτοί, «οι λαβύρινθοι της αγάπης» όπως ονομάζονται, αποτελούνταν από ομόκεντρους, κυκλικούς φράχτες από θάμνους στο κέντρο των οποίων υπήρχε

90. David R. Coffin, *Magnificent Buildings, Splendid Gardens*, Princeton, 2008, σελ. 81

91. Lucia Impelluso, *Gardens in Art*, Los Angeles, 2007, σελ. 163

ένα υπόστεγο. Στη μέση του υποστέγου αυτού υπήρχε πάντοτε ένα δέντρο (May tree), το οποίο συμβόλιζε τη γονιμότητα αλλά και το Δέντρο της Ζωής του κήπου της Εδέμ.⁹²

Έπειτα από τους λαβύρινθους της αγάπης, το ενδιαφέρον άρχισε να εξανεμίζεται και μέχρι το δεύτερο μισό του 18ου αιώνα, το ενδιαφέρον στους κήπους-λαβύρινθους εγκαταλείφθηκε και πολλοί καταστράφηκαν είτε για να δώσουν τη θέση τους στους αγγλικούς κήπους είτε γιατί απλώς παραμελήθηκαν. Λεπτομερείς πληροφορίες υπάρχουν για την καταστροφή του λαβυρίνθου στο πάρκο Schonbrunn στη Βιέννη. Ο λαβύρινθος αυτός πιθανόν να κατασκευάστηκε μαζί με το υπόλοιπο πάρκο στις αρχές του 17ου αιώνα-δηλαδή μετά την ερήμωση από την τουρκική πολιορκία το 1683- και καταστράφηκε το 1892 επειδή «λόγω της πυκνής του φύσης, εξυπηρετεί σκοπούς που απαγορεύονται στα δημόσια πάρκα».⁹³

Ο λαβύρινθος, λοιπόν, αποτελεί ένα από τα γοητευτικότερα μυστηριακά σύμβολα της λογοτεχνίας και της αρχιτεκτονικής και κατ' επέκταση του κινηματογράφου. Οι αρχαίοι Αιγύπτιοι πίστευαν ότι το Κα⁹⁴ έπρεπε να διασχίσει έναν επικίνδυνο λαβύρινθο με πολλές παγίδες, έως ότου φθάσει στο Βασίλειο του Πνεύματος. Κατά τα Ελευσίνια Μυστήρια, οι μύστες έπρεπε να περάσουν μία σειρά από δοκιμασίες μέσα σε έναν σκοτεινό λαβύρινθο. Στην σπουδαία όπερα του Μότσαρτ, *Ο Μαγεμένος Αυλός*, το ζεύγος των ηρώων Ταμίνο και Παμίνια πρέπει να διασχίσουν έναν κολασμένο λαβύρινθο με πολλές παγίδες έως ότου φθάσουν σώοι και μνημένοι στο τέλος, όπου τους περιμένει η σωτηρία και η δόξα. Στο βιβλίο, *Ταξίδι στο Κέντρο της Γης* του Ιουλίου Βερν, οι ήρωες ακολουθούν μία δαιδαλώδη διαδρομή στα έγκατα της γης, ανάλογη με μύηση. Πολλοί Γαλλικοί κήποι, όπως οι *Βερσαλλίες του Λουδοβίκου 14ου*, περιλαμβάνουν έναν περίτεχνα κατασκευασμένο λαβύρινθο από ειδικά διαμορφωμένους θάμνους, όπου οι ευγενείς κρύβονται και αποπλανούν «ανυποψίαστες» νεαρές μαρκησίες. Η ταινία του Guillermo del Toro, *Pan's Labyrinth* (2006), περιγράφει τις μυστικές επισκέψεις της μικρής ηρωίδας σε έναν φανταστικό κόσμο, στη φασιστική Ισπανία του 1940. Ακριβώς σε έναν τέτοιο λαβύρινθο παρασέρνει ο μικρός Ντάνυ τον πατέρα του Τζάκ, όπου και εκτυλίσσεται η τελευταία, συγκλονιστική σκηνή της ταινίας *The Shining*.

92. ibid.

93. Hermann Kern, *Through the Labyrinth, Designs and meanings over 5000 years*, Munich, 2000, σελ. 247

94. Κα: το αστρικό σώμα του νεκρού



[54] Harry Potter and the Goblet of Fire, Mike Newell, 2005



[55] Pan's Labyrinth, Guillermo del Toro, 2006



[56] The Labyrinth, Jim Henson, 1986

Κεφάλαιο 4

Timberline Lodge & The Shining



4.1 Αρχιτεκτονική ανάλυση του ξενοδοχείου *Timberline Lodge*

Το *Timberline Lodge* είναι ένα ορειβατικό καταφύγιο στη νότια πλευρά του Mount Hood στο Όρεγκον, περίπου 60 μίλια (97 χιλιόμετρα) ανατολικά του Portland. Χτισμένο στα τέλη του 1930, το Εθνικό αυτό ιστορικό ορόσημο βρίσκεται σε υψόμετρο 5.960 πόδια (1.817 μ.), στα πλαίσια του Εθνικού Δρυμού του Mount Hood και είναι προσβάσιμο μέσω του αυτοκινητόδρομου του Mount Hood. Είναι ένα δημοφιλές τουριστικό αξιοθέατο και προσελκύει περισσότερους από ένα εκατομμύριο επισκέπτες κάθε χρόνο.

Το κτίριο χτίστηκε μεταξύ 1936 και 1938 ως έργο της Works Administration Progress (WPA)⁹⁵. Χτίστηκε από εκατοντάδες τεχνίτες με όρεξη για δουλειά, μετά από ανεργία ετών. Το 90% των ανθρώπων που το κατασκεύασαν και το επίπλωσαν προσελήφθησαν από την WPA, ενώ το εναπομείναν 10% ήταν επιστάτες ή ειδικευμένοι εργαζόμενοι οι οποίοι δίδασκαν στους υπόλοιπους τις δεξιότητες τους. Για να υπάρχει πρόσβαση στο χώρο, οι εργαζόμενοι της Δασικής Υπηρεσίας των ΗΠΑ εργάστηκαν για τρεις μήνες την άνοιξη του 1936, χρησιμοποιώντας βαρύ εξοπλισμό για να αφαιρέσουν το χιόνι από το δρόμο. Οι εργαζόμενοι ζούσαν σε μια πόλη από σκηνές στη βάση του βουνού. Κάθε μέρα, φορτηγά μετέφεραν τους εργαζόμενους στο εργοτάξιο, μια διαδρομή που θα μπορούσε να διαρκέσει έως και μία ώρα σε δυσμενείς καιρικές συνθήκες. Οι ειδικευμένοι εργάτες λάμβαναν 0,90\$ την ώρα ενώ οι ανειδίκευτοι 0.55\$ την ώρα.

Οι αρχιτέκτονες

Αρχικά, ο John Yeon ήταν ο αρχιτέκτονας που επιλέχθηκε από τον Οργανισμό Ανάπτυξης του Mount Hood (MHDA, Mount Hood Development Association)⁹⁶ για την αποπεράτωση του έργου. Όμως ο Yeon τελικά απορρίφθηκε για διάφορους λόγους. Όπως ο ίδιος αναφέρει: «Έπρεπε να αυξήσουν το κεφάλαιο των επενδυτών επομένως έπρεπε να έχουν τον πλήρη έλεγχο του



[57] Timberline Lodge, αεροφωτογραφία



[58] Κεντρική είσοδος, snowcave



[59] Timberline Lodge, αεροφωτογραφία

95. Ομοσπονδιακή υπηρεσία που δημιουργήθηκε το 1933 για να προσφέρει εργασία στους Αμερικάνους που είχαν πληγεί οικονομικά κατά τη διάρκεια της Παγκόσμιας Οικονομικής Ύφεσης.

96. Μια ομάδα από επιχειρηματίες που ασχολούνται με την προώθηση των χειμερινών σπορ στην περιοχή και με το marketing των σχετιζόμενων προϊόντων.



[60] Κεντρική είσοδος, Headhouse



[61] Βόρεια όψη

έργου. Ήθελαν ένα έργο με τη δική τους υπογραφή επάνω του. Ήθελαν ένα πιο συμβατικό στυλ εθνικού πάρκου. Αναμφισβήτητα επίσης, ήθελαν περισσότερο κύρος απ'ότι εγώ μπορούσα να προσφέρω. Το *Sun Valley* ήταν τότε το πιο διακεκριμένο έργο χειμερινών αθλημάτων και πιθανότατα να ήθελαν τον ίδιο αρχιτέκτονα (Gilbert Stanley Underwood). Δεν διαμαρτυρήθηκα και έτσι... με παραμέρισαν».⁹⁷ Επίσης αναφέρει: «Το σχέδιο μου δεν θα είχε επιβιώσει σε καμία περίπτωση από τις αλλαγές που έκαναν όλες αυτές οι επιτροπές. Αρχικά, σχεδιάστηκε ως ιδιωτική επιχείρηση με τα οικονομικά της κατασκευής και της επιχείρησης γενικότερα, να αποτελούν σημαντικό παράγοντα. Αυτό αντιτίθετο στο, ανακουφιστικό (για τους παθόντες από την οικονομική ύφεση) και εντατικό έργο, όπως τελικά και έγινε το *Timberline Lodge*. Παρ'όλο που το σχέδιο ήταν ασύμμετρο, είχε τις δικές του ιδιαιτερότητες και ήταν άκαμπτο όπως ακριβώς δηλαδή και η αυστηρή συμμετρία. Ήταν ουσιαστικά ένα γλυπτό με την αίσθηση της κίνησης στις αναλογίες, πράγμα που σημαίνει ότι ασυνεπείς μεταβολές θα ήταν καταστροφικές. Αυτό δεν γίνεται εύκολα αντιληπτό από επιτροπές και από ανθρώπους που δεν σχετίζονται με την αρχιτεκτονική. Τα οικονομικά δεν είχαν πλέον καμία σημασία όταν πρώτον, το έργο συσχετίστηκε με την οικονομική ύφεση και θα αποτελούσε ανακουφιστικό παράγοντα για τους εργαζόμενους σε αυτό, και δεύτερον, όταν η εξωφρενική χρήση του ξύλου κατέστη δυνατή λόγω των πηγών του Εθνικού Δρυμού».⁹⁸

Ταυτόχρονα με τις συζητήσεις της ΜΗΔΑ για τον αν τελικά ο Yeon ήταν κατάλληλος ή όχι, η WPA είχε ήδη καταλήξει, και επικοινωνήσει με τον Gilbert Stanley Underwood, αρχιτέκτονα του *The Sun Valley*, του *The Ahwahnee* και αρκετών άλλων ξενοδοχείων του ίδιου βεληνεκούς. Εκτός από την προσωπική σχέση με τον Stephen T. Mather, τον διευθυντή της Εθνικής Δασικής Υπηρεσίας, ο Underwood επίσης είχε εξαιρετική φήμη όσον αφορά το σχεδιασμό κτιρίων μεγάλης κλίμακας που να εντάσσονται πλήρως στο φυσικό περιβάλλον, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το *The Ahwahnee*.

Ωστόσο, η Δασική Υπηρεσία του Portland είχε διαφορετική άποψη. Υπέθεσαν πως ο Underwood και η εταιρεία του δεν ήταν τίποτα άλλο παρά ένα όνομα και πως το μοναδικό που τον καθιστούσε ικανό ήταν οι φιλικές του σχέσεις με τον Mather. Έτσι, ανέθεσαν το σχέδιο στον τοπικό αρχιτέκτονα της Δασικής υπηρεσίας Tim Turner. Ξεκίνησε αμέσως να σχεδιάζει με τη βοήθεια

97. Thomas P. Deering, *Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge, Mount Hood Oregon*, Washington, 1986, Chapter IV, Part 4

98. *ibid.*

των αρχιτεκτόνων Howard Gifford, Linn Forrest και Dean Wright. Το αποτέλεσμα ήταν δύο άντρες, με δύο αντιφατικές ιδέες, να σχεδιάζουν τα αρχικά σχέδια για το ίδιο έργο.

Όσον αφορά την εσωτερική διακόσμηση του κτιρίου, η Margery Hoffman Smith, διακεκριμένη διακοσμήτρια εσωτερικών χώρων στο Portland, κρίθηκε κατάλληλη για να αποδώσει το έργο αυτόν τον περιφερειακό και χειροποίητο χαρακτήρα που ήθελαν. Έτσι, προσλήφθηκε, προσωρινά, για το σχεδιασμό και την παραγωγή των επίπλων και της εσωτερικής διακόσμησης. Αργότερα, όταν αυξήθηκε το κεφάλαιο και έγινε πλέον σαφές ότι οι τέχνες θα έπαιζαν πολύ σημαντικό ρόλο στο χαρακτήρα του ξενοδοχείου, έγινε μόνιμη, αποδείχθηκε απαραίτητη και πολύτιμη και προήχθη σε μία από τις υψηλότερες διοικητικές θέσεις. Όντας πολύ έμπειρη και οπαδός του κινήματος της Arts and Crafts, προσέφερε πολλά περισσότερα απ'ότι απλά ένας έμπειρος σχεδιαστής: «Έφερε στο προσκήνιο μια συνεκτική, ενιαία δήλωση των αισθητικών στόχων η οποία έδωσε στο *Timberline Lodge* μια ταυτότητα που εναρμονίζεται πλήρως με το συνολικό χαρακτήρα του κτιρίου».⁹⁹ Από όλους όσους εμπλέκονται στο έργο «κανένα μεμονωμένο πρόσωπο και καμία επιτροπή δεν ήταν πιο κοντά στο συνολικό του χαρακτήρα απ'ότι η Margery Hoffman Smith. Οποιοδήποτε σημείο του *Timberline* που δεν σχεδιάστηκε από την κα Smith, εποπτεύθηκε από αυτήν».¹⁰⁰

Η τοποθεσία του καταλύματος επελέγη και σχεδιάστηκε από τον μηχανικό Ward Gano, Linn A. Forrest, και τον αρχιτέκτονα τοπίου Emmett Blanchfield. Ο Blanchfield σχεδίασε επίσης τον περιβάλλοντα χώρο: βεράντες, ταρατσες, περιπάτους κλπ. Ωστόσο, το μεγαλύτερο μέρος των σχεδίων του δεν κατασκευάστηκαν ποτέ.

Τελικά, το *Timberline Lodge* διαμορφώθηκε από τέσσερις ευδιάκριτα διαφορετικές δυνάμεις: τον Gilbert Stanley Underwood, τον σύμβουλο αρχιτέκτονα, τον Tim Turner και τους βοηθούς αρχιτέκτονες και μηχανικούς του, την Margery Hoffman Smith και τους εργάτες και τεχνίτες, καθένas από τους οποίους έφερε στο έργο τις δικές του δεξιότητες και ιδέες. Όσον αφορά τους Turner και Underwood, τελικά ο Underwood επικράτησε ενώ ο Turner περιορίστηκε στο σχεδιασμό του εσωτερικού.

99. Jean Weir, *Timberline Lodge: A WPA Experiment in Architecture and Crafts*, Michigan, 1977, σελ. 202

100. Carl Gohs, *Timberline*, Portland, 1973, σελ. 30



[62] Τοιχογραφία



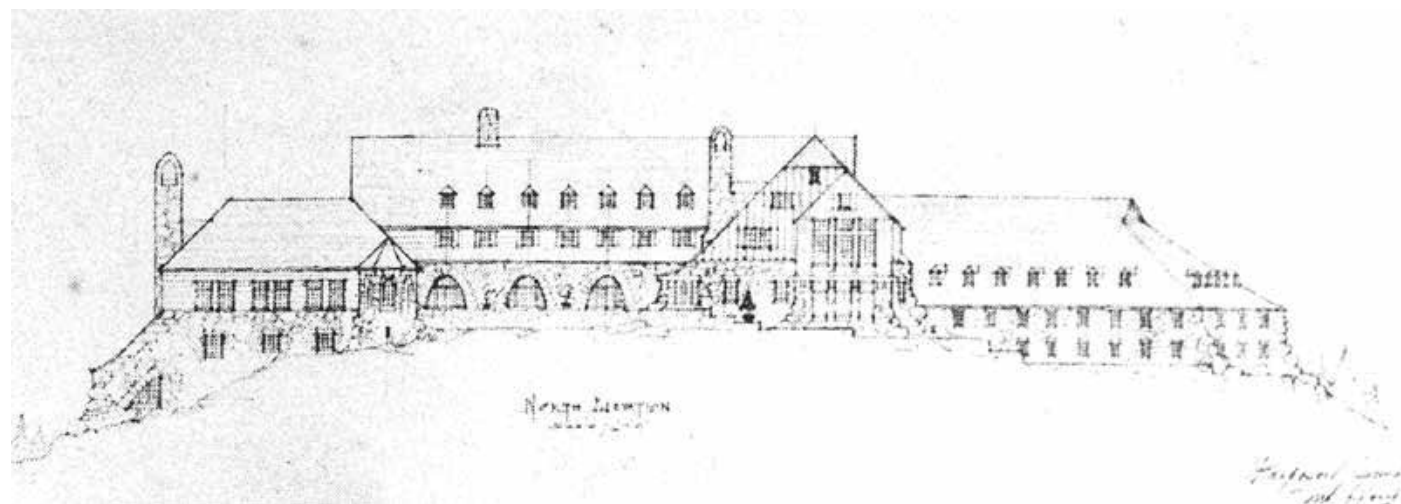
[63] Ξυλόγλυπτο



[64] John Yeon, πρόταση



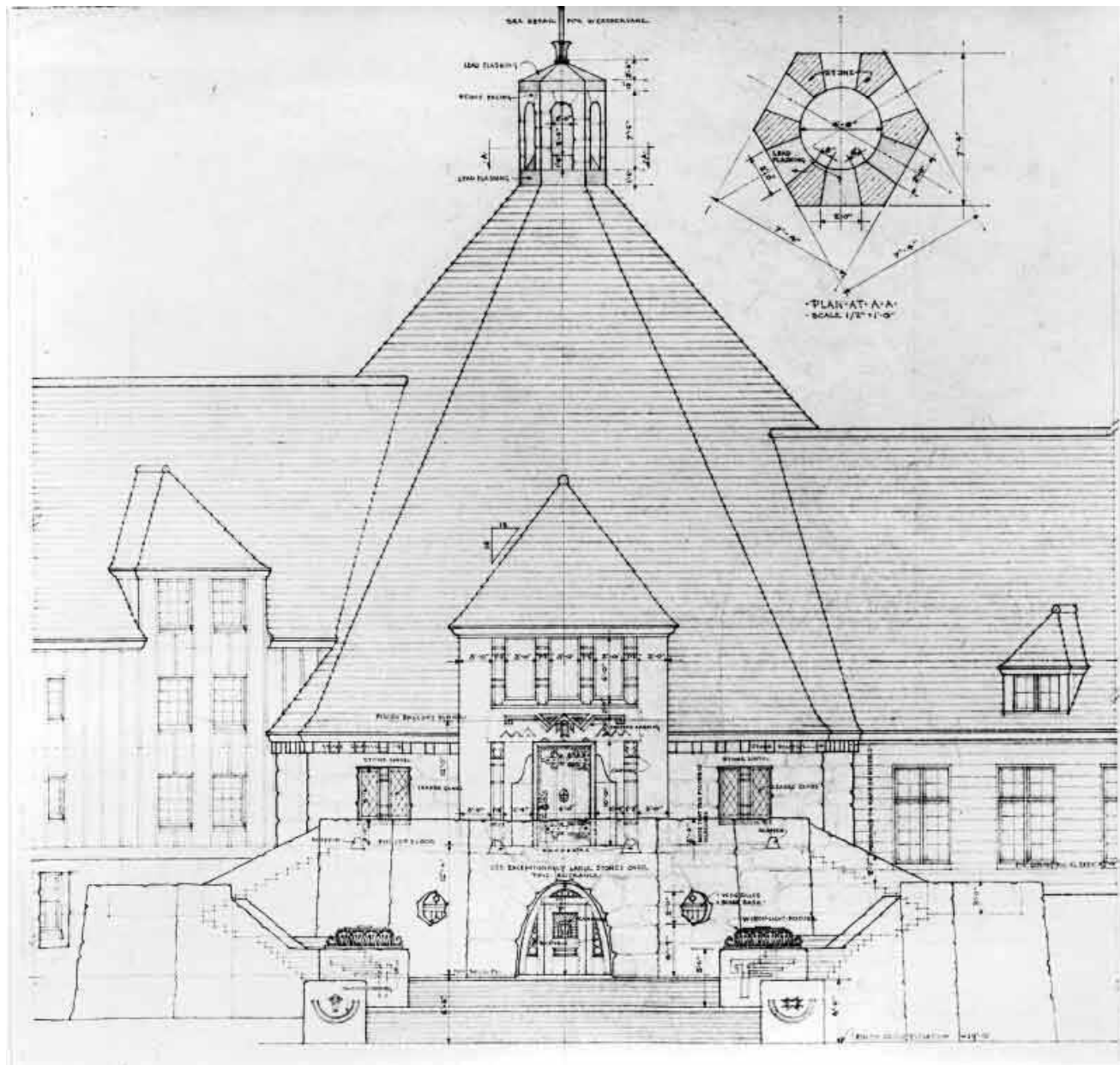
[66] Tim Turner, Νότια όψη, πρόταση



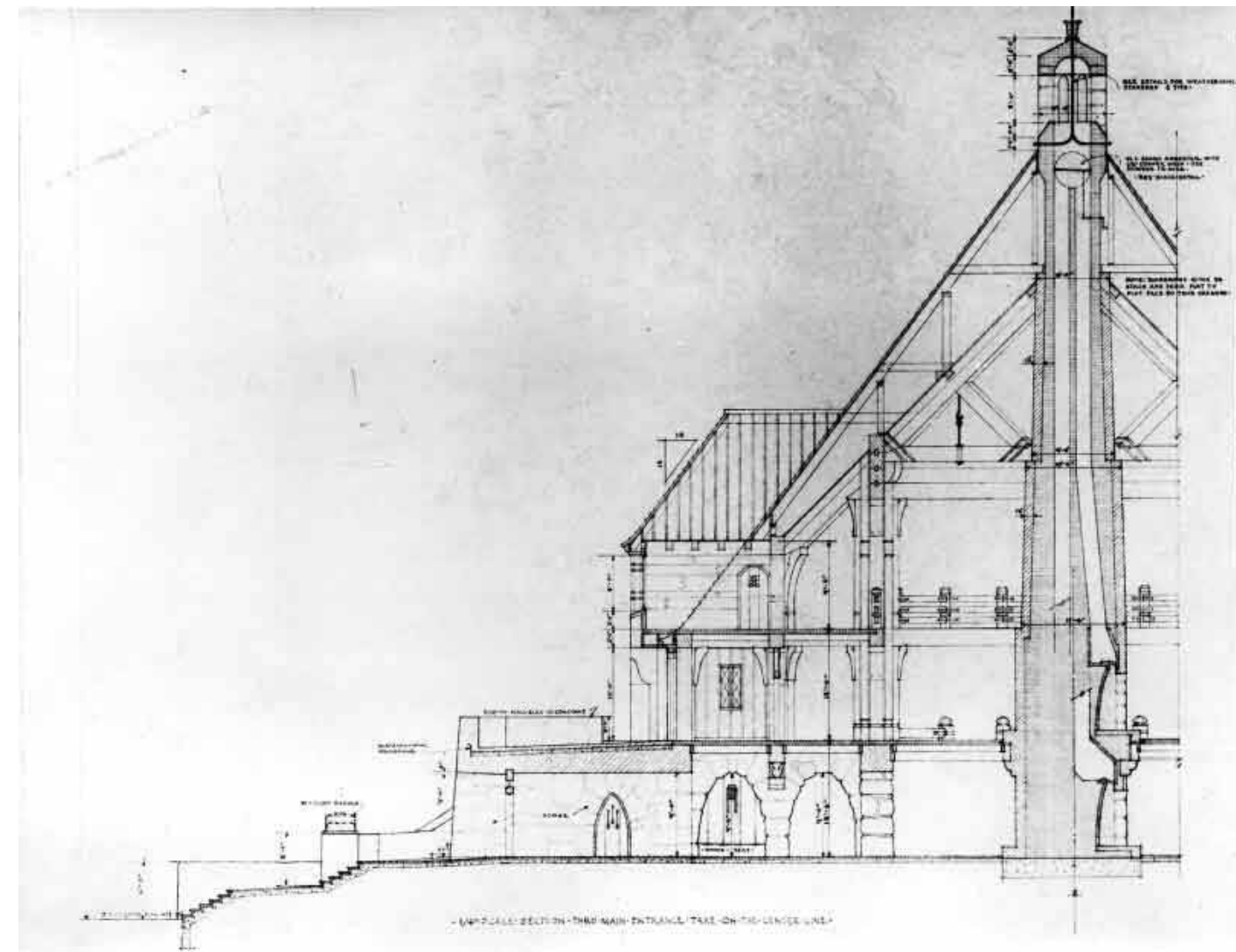
[65] Tim Turner, Βόρεια όψη, πρόταση



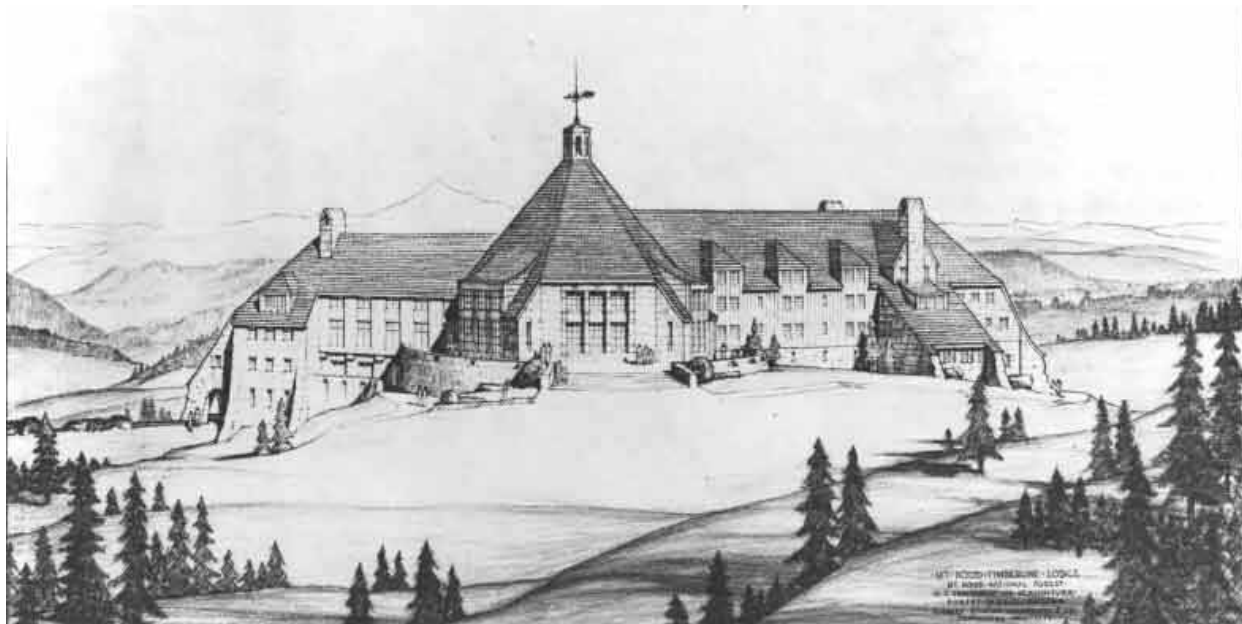
[67] Gilbert Stanley Underwood, νότια όψη, πρόταση



[68] Tim Turner, Gilbert Stanley Underwood, προσχέδιο, λεπτομέρεια κεντρικής εισόδου



[69] Tim Turner, Gilbert Stanley Underwood, προσχέδιο, λεπτομέρεια νοτιοδυτικής όψης



[70] Tim Turner, Gilbert Stanley Underwood, Βόρεια όψη, Σχέδιο Linn A. Forest



[71] Tim Turner, Gilbert Stanley Underwood, Νότια όψη, Σχέδιο Linn A. Forest

Το αρχιτεκτονικό στυλ

Το στυλ που χαρακτηρίζει συχνότερα το Timberline Lodge είναι το *cascadian* αν και τόσο η λέξη αγροτικό (*rustique*) όσο και γραφικό (*picturesque*) χρησιμοποιούνται.¹⁰¹ Πράγματι, το ξενοδοχείο είναι τόσο ρουστίκ όσο και γραφικό, αλλά οι όροι αυτοί αντιπροσωπεύουν στο ελάχιστο τον ξεχωριστό του χαρακτήρα. Όπως εξήγησε ο Emerson Griffith, στο δημοσίευτο έγγραφο Timberline Lodge – An experiment, «[...] η Αμερική δεν έχει αναπτύξει καμία ορεινή αρχιτεκτονική όπως για παράδειγμα στις ευρωπαϊκές Άλπεις. Έτσι, έγινε μια προσπάθεια για δημιουργία ενός διακριτικού στυλ, στο οποίο στη συνέχεια δόθηκε το όνομα *cascadian*. Με απότομες κεκλιμένες στέγες, συμπαγείς και βαρείς τοίχους για να αντέχουν το βάρος του χιονιού και τη δύναμη των ανέμων, ο σχεδιασμός ήταν η ανάπτυξη ενός πρωτοπόρου μοτίβου...».¹⁰²

Ο όρος *cascadian* είναι τοπικός όρος. Το *Timberline Lodge* ήταν το τελευταίο σημαντικό κτίριο που κατασκευάστηκε σύμφωνα με την παράδοση που ξεκίνησαν στην Αμερική τα ρουστίκ Adirondack Great Camps¹⁰³. Όταν χτίστηκε, οι σύγχρονες αρχιτεκτονικές τάσεις άλλαζαν. Με την έναρξη του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου και την αποδοχή της μοντέρνας αρχιτεκτονικής ως ελπίδα για το μέλλον, ο σύγχρονος τρόπος οικοδόμησης στις ορεινές περιοχές πλησίαζε στο τέλος. Το Timberline Lodge σηματοδοτεί το τέλος μιας εποχής. Σε αναγνώριση αυτού του γεγονότος, στις 12 Νοεμβρίου 1973, το Timberline Lodge τοποθετήθηκε στον Εθνικό Κατάλογο Ιστορικών Τόπων ως παράδειγμα *cascadian* αρχιτεκτονικής.

Έτσι, η αρχιτεκτονική του, είναι ουσιαστικά ένα συνονθύλευμα από στυλ. Ωστόσο, το ρουστίκ κυριαρχεί, ένα ύφος στο οποίο είχε εντρυφήσει ο Underwood: ψηλά ταβάνια, μεγάλα εμφανή δοκάρια, ισχυρά μεταλλικά στοιχεία (σφυρήλατο σίδηρο σε αυτήν την περίπτωση) και μεγάλα κομμάτια με ακατέργαστες πέτρες. Τα κύρια υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ξύλο και πέτρα, ενώ περίτεχνα και σκαλιστά διακοσμητικά στοιχεία τοποθετήθηκαν σε όλο το κτίριο.



[72] Ψηλές, απότομες,Κεκλιμένες στέγες που μμπούνται τα γύρω βουνά



[73] Οι 3 πτέρυγες

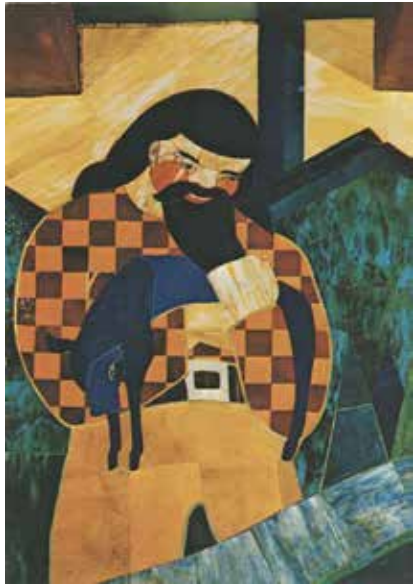
101.. Thomas P. Deering, *Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge, Mount Hood Oregon*, Washington, 1986, ChapterIV, Part 4

102. Rachael Griffin, *A Guided Tour of Timberline Lodge*, Portland, 1979, σελ. 5

103. Για σχετικές πληροφορίες βλ. Thomas P. Deering, *Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge, Mount Hood Oregon*, Washington, 1986, ChapterII, Part 3.



[74] Δωμάτιο 2ου ορόφου



[75] Πίνακας ζωγραφικής, Cascade Dining Room

Εσωτερική Διακόσμηση

Το *Timberline Lodge*, το οποίο άνοιξε τις πόρτες του στο κοινό στις 28 Σεπτεμβρίου του 1937, είναι σχεδόν εξ'ολοκλήρου χειροποίητο. Οι εργάτες κατασκεύασαν τα πάντα, από τις πόρτες και τους μεντεσέδες μέχρι τα έπιπλα, κυρίως από τοπικά υλικά. Εξειδικευμένοι εργάτες κλήθηκαν να σχεδιάσουν και να κατασκευάσουν τα μοντέλα των επίπλων ακόμη και τα χαλιά, τις κουρτίνες και τα καλύμματα. Πρωτότυπα και χειροποίητα έργα τέχνης τοποθετήθηκαν, από ξυλόγλυπτα μέχρι πίνακες ζωγραφικής.

Οι εργασίες υπό την επίβλεψη της Smith, χωρίστηκαν σε τρεις κατηγορίες: σιδηροκατασκευές, ξύλινες κατασκευές και εργασίες ύφανσης (χαλιά, κουρτίνες κλπ.). Όσον αφορά τις σιδηροκατασκευές, οι μεγαλύτερες και περισσότερο αξιοπρόσεχτες είναι οι 2 πύλες, ύψους περίπου 2,20μ, για την είσοδο στο εστιατόριο καθώς και η πόρτα της κεντρικής εισόδου. Άλλες τέτοιου είδους κατασκευές είναι τα τζάκια και ο εξοπλισμός τους, φωτιστικά και διάφορα κομμάτια για τους κατασκευαστικούς κόμβους και τα έπιπλα. Όσον αφορά τις ξύλινες κατασκευές, ανατέθηκαν στον Ray Neuffer, επιπλοποιό και ξυλογλύπτη. Η δουλειά του περιορίστηκε κυρίως στην επιπλοποιία (κρεβάτια, γραφεία) αλλά και στην κατασκευή ξυλόγλυπτων, κυρίως σε σχήματα ζώων, τα οποία τοποθετήθηκαν σε όλο το κτίριο. Τέλος, οι υφαντικές εργασίες ανατέθηκαν αποκλειστικά σε γυναικείο εργατικό δυναμικό και περιλάμβαναν κουρτίνες, καλύμματα, κουβέρτες, χαλιά, διαφορετικά για κάθε χώρο του καταλύματος αλλά και για κάθε δωμάτιο ξεχωριστά.

Σήμερα, το *Timberline Lodge*, εκτός από ξενοδοχείο, αποτελεί και μουσείο τέχνης. Εκτός από τα αρχικά αντικείμενα από το 1930, πρόσθετες εργασίες τέχνης ανατίθενται και προστίθενται στο κτίριο κατά τη διάρκεια των χρόνων. Τα στοιχεία που φθείρονται, όπως οι κουρτίνες, έχουν επισκευαστεί ή αντικατασταθεί με νέα χειροποίητα αντίγραφα των πρωτοτύπων. Όταν κάποια αντικείμενα πρέπει να εκσυγχρονιστούν για να ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της σύγχρονης εποχής, όπως για παράδειγμα οι κλειδαριές στις πόρτες, οι εργασίες γίνονται με τέτοιο τρόπο ώστε ο σύγχρονος μηχανισμός να εμφανίζεται όσο το δυνατόν πλησιέστερα στο πρωτότυπο.

Περιγραφή του χώρου

Η κεντρική είσοδος στο *Timberline Lodge* γίνεται από μια επιβλητική σκάλα καμπύλης μορφής που απαρτίζεται από 36 σκαλοπάτια. Μετά το πέρας των 14 πρώτων σκαλοπατιών διακλαδίζεται προς τα αριστερά και δεξιά αντίστοιχα με μορφή ημικυκλίου και καταλήγει σε ένα ημικυκλικό μπαλκόνι από το οποίο γίνεται και η είσοδος στο χώρο υποδοχής. Το κυριότερο χαρακτηριστικό του *Timberline Lodge* είναι ο χώρος στο κέντρο του κτιρίου. Ο χώρος αυτός (Head house) είναι ένας εξαγωνικός χώρος με μια τεράστια πέτρινη καμινάδα στο κέντρο του. Η πυραμιδοειδής στέγη του χώρου αυτού υψώνεται πάνω από την οροφή των πλαϊνών πτερύγων. Στην κορυφή της υπάρχει ένας χάλκινος ανεμοδείκτης με τη μορφή του λογότυπου του ξενοδοχείου. Πάνω από το λογότυπο βρίσκεται μια σταθερή πυξίδα. Τα ανοίγματα που φαίνεται να υπάρχουν κάτω από τον ανεμοδείκτη είναι στην πραγματικότητα τα ανοίγματα της καμινάδας από όπου βγαίνουν τα καυσαέρια από το τζάκι. Οι ψηλές και απότομες στέγες σκοπό έχουν να μιμηθούν τα γύρω βουνά, ενώ η πυραμιδοειδής μορφή της στέγης είναι μια αντανάκλαση του Mt. Hood. Ο χώρος στάθμευσης βρίσκεται ακριβώς μπροστά από το κτίριο. Στην εικόνα [72] φαίνονται τα ανοίγματα-φεγγίτες της δυτικής πτέρυγας που έχουν μορφή υπόστεγου και στέγες «τσουλήθρες» που μιμούνται ουσιαστικά άλμα σκι. Αξιοσημείωτος είναι ο χρωματισμός των πετρωμάτων και το γενικά τυχαίο μοτίβο με εξαίρεση τα παράθυρα. Στην κάτω δεξιά γωνία του πέτρινου τοίχου, υπάρχει ένα σκαλιστό κεφάλι αρκούδας από ξύλο (που ονομάζεται κάνιστρο) που προεξέχει από τον τοίχο.

Το *Timberline Lodge* αποτελείται από το κεντρικό Head House και 3 πτέρυγες. Συνολικά έχει 4 ορόφους και ένα μικρό υπόγειο στην ανατολική πτέρυγα από όπου γίνεται ο ανεφοδιασμός του καταλύματος. Στο ισόγειο της δυτικής πτέρυγας βρίσκονται ο χώρος υποδοχής, το κατάστημα δώρων, μερικά γραφεία και ορισμένα δωμάτια επισκεπτών. Στους υπόλοιπους 3 ορόφους βρίσκονται αποκλειστικά τα δωμάτια των επισκεπτών. Το Head House βρίσκεται στο κέντρο, ακριβώς μετά την είσοδο και περιλαμβάνει ένα μεγάλο καθιστικό και χώρο αναμονής περιμετρικά από τα τζάκια. Από την άλλη πλευρά, η ανατολική πτέρυγα είναι τριώροφη. Στο ισόγειο είναι το Bar-



[76] Head House, Ισόγειο



[77] Head House, 1ος όροφος

low Room (αίθουσα συνεδριάσεων) και κάποιες αίθουσες όπως γυμναστήριο, αίθουσες μασάζ και άλλες τέτοιου είδους εγκαταστάσεις. Στον πρώτο όροφο είναι το Cascade Dining Room και η κουζίνα, ενώ στο δεύτερο δωμάτια επισκεπτών. Πίσω από την ανατολική πτέρυγα βρίσκεται η τρίτη πτέρυγα (C.S Price Wing), η οποία προστέθηκε το 1975. Περιλαμβάνει κυρίως γραφεία, αίθουσες συνεδριάσεων και αίθουσες πολλαπλών χρήσεων.

Κατά τους χειμερινούς μήνες, το Timberline Lodge θάβεται στο χιόνι περίπου μέχρι το ύψος του τρίτου ορόφου με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή η είσοδος. Για το λόγο αυτό, δημιουργήθηκε μια λευκή τοξωτή κατασκευή η οποία ονομάστηκε snow-cave και ορθώνεται κάτω ακριβώς από την κεντρική είσοδο καλύπτοντας τα σκαλοπάτια. Το ημιδιαφανές αυτό «σπήλαιο», δημιουργεί μια σήραγγα κάτω από το χιόνι που επιτρέπει την είσοδο στο κατάλυμα, είναι σχεδιασμένο για να εναρμονίζεται με το χιόνι, ενώ επιτρέπει στο φως να εισχωρήσει. Πρόκειται για μεταγενέστερη επέμβαση και πρώτη φορά στήθηκε τον Οκτώβριο του 2009.

Στην πραγματικότητα ωστόσο υπάρχουν δύο κεντρικοί είσοδοι. Η πόρτα του ισογείου (μέσα στο snow-cave) επρόκειτο να είναι η είσοδος για τους σκιερ ή τους πεζοπόρους. Μια μεγάλη είσοδος στο αμέσως επόμενο επίπεδο προοριζόταν για είσοδος για τους επισκέπτες και ταξιδιώτες. Ο διαχωρισμός αυτός είναι αρκετά συνηθής για την εποχή, καθώς τότε οι ταξιδιώτες ντύνονταν με τις επίσημες ενδυμασίες τους για να ταξιδέψουν. Δύο μεγάλες, αντιδιαμετρικές εξωτερικές πέτρινες σκάλες με ημικυκλική μορφή οδηγούν στην κεντρική είσοδο του πρώτου ορόφου.

Μπαίνοντας από την είσοδο του ισογείου ο επισκέπτης συναντά το Head House και την εξάπλευρη καμινάδα με τα 3 τζάκια (εικόνα 76). Τρία ακόμα τζάκια βρίσκονται ακριβώς από πάνω στον πρώτο όροφο. Ο χώρος αυτός ήταν αρχικά το σαλόνι για τους σκιέρ. Στα αριστερά βρισκόταν ένα κατάστημα για ενοικιάσεις εξοπλισμού σκι το οποίο σήμερα είναι κατάστημα δώρων, ενώ στα δεξιά ήταν μια καφετέρια. Η υποδοχή, αρχικά, βρισκόταν στον πρώτο όροφο διότι εκεί βρίσκεται η κεντρική είσοδος αλλά αργότερα, όταν ένα νέο καταφύγιο για σκιέρ κτίστηκε στην απέναντι πλευρά του δρόμου, μεταφέρθηκε στο ισόγειο. Στα αριστερά, μια τοξωτή ξύλινη πόρτα (Timberline Arch)¹⁰⁴ οδηγεί στα δωμάτια και στις σκάλες για τον πρώτο όροφο (εικόνα

104. Πρόκειται για μια αψίδα με πεπλατυσμένη κορυφή. Παραλλαγές της υπάρχουν σε όλο το κτίριο. Αξιοσημείωτο είναι ότι κάθε δοκάρι πάνω από κάθε αψίδα κυρίως στο Head House έχει μια διαφορετική γεωμετρική σχεδίαση στο κέντρο του.

80). Οι περισσότεροι από τους χώρους του ισογείου είναι πλέον εκθεσιακοί χώροι και χρησιμοποιούνται από το Rachel Griffin Historic Exhibition Center. Το μουσείο αυτό περιλαμβάνει πολλά εκθέματα σχετικά με το κατάλυμα, όπως αναπαραστάσεις δωματίων, επιπλωμένων ακριβώς όπως ήταν όταν το Timberline Lodge άνοιξε τις πόρτες του στο κοινό το 1937. Περιλαμβάνει ακόμα τα πρωτότυπα σχέδια, εκθέματα σχετικά με τους άντρες και τις γυναίκες που έχτισαν το κατάλυμα καθώς και τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν, συμπεριλαμβανομένου του αργαλειού που χρησιμοποιήθηκε για τα υφάσματα.

Το Barlow Room ήταν αρχικά καφετέρια που ονομαζόταν Ski Grill. Σήμερα χρησιμοποιείται ως αίθουσα συνεδριάσεων, ενώ όταν δεν υπάρχουν συνέδρια χρησιμοποιείται ως αίθουσα παιχνιδιού. Η είσοδος για το Blue Ox Bar είναι κρυμμένη σε μια γωνία του Head House και είναι πολύ εύκολο να το προσπεράσει κανείς χωρίς να το προσέξει. Το Blue Ox Bar δεν υπήρχε στα αρχικά σχέδια του κτιρίου και οι αρχιτέκτονες δεν είχαν προνοήσει για ένα τέτοιο χώρο. Έτσι, όταν άνοιξε το ξενοδοχείο και παρατηρήθηκε η έλλειψη αυτή, ένας αποθηκευτικός χώρος μετατράπηκε πολύ γρήγορα στο Blue Ox Bar.

Ανεβαίνοντας στον πρώτο όροφο ο επισκέπτης συναντά το κεντρικό καθιστικό (περιμετρικά της εξαγωνικής καμινάδας). Αριστερά είναι τα δωμάτια της δυτικής πτέρυγας ενώ δεξιά βρίσκεται η ανατολική πτέρυγα με το εστιατόριο Cascade Dining Room. (εικόνα 79) Στο δεύτερο όροφο υπάρχει ένας εξώστης περιμετρικά της κεντρικής καμινάδας που χρησιμοποιείται ως καθιστικό ή ως εστιατόριο. Βορειοανατολικά, βορειοδυτικά και νοτιοδυτικά του κτιρίου υπάρχουν τρεις πρόβολοι οι οποίοι χρησιμοποιούνταν ως παρατηρητήρια. Σήμερα, ο νοτιοδυτικός πρόβολος έχει μετατραπεί στο Ram's Head Bar. Στο τέλος της δυτικής πτέρυγας βρίσκεται η (θερμαινόμενη) πισίνα και το σπα τα οποία παραμένουν ανοιχτά καθ'όλη τη διάρκεια του χρόνου. Ο τρίτος όροφος περιλαμβάνει αποκλειστικά δωμάτια επισκεπτών.



[78] Head House



[79] Headhouse, εξώστες-καθιστικά

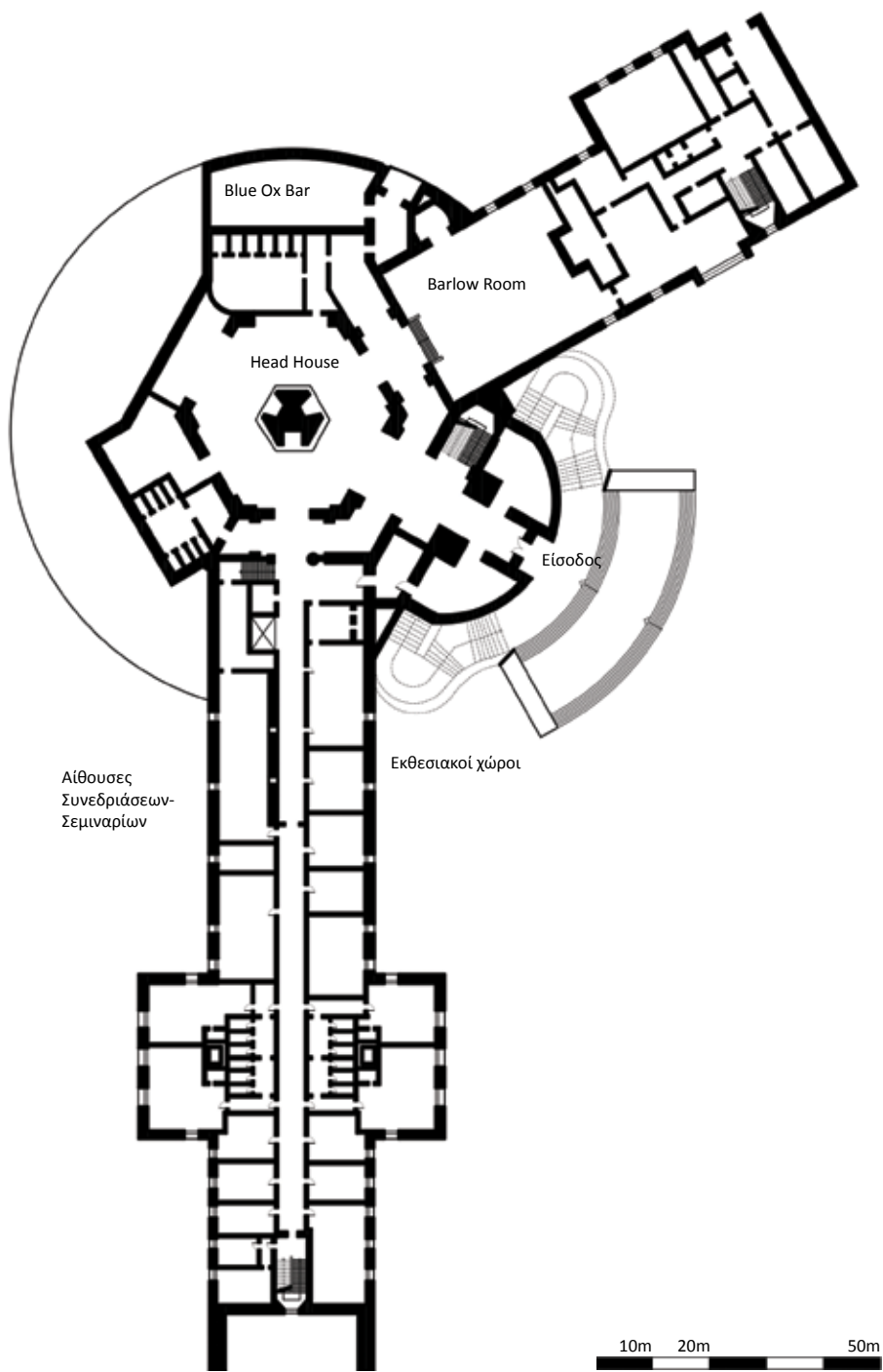


[80] Timberline arch

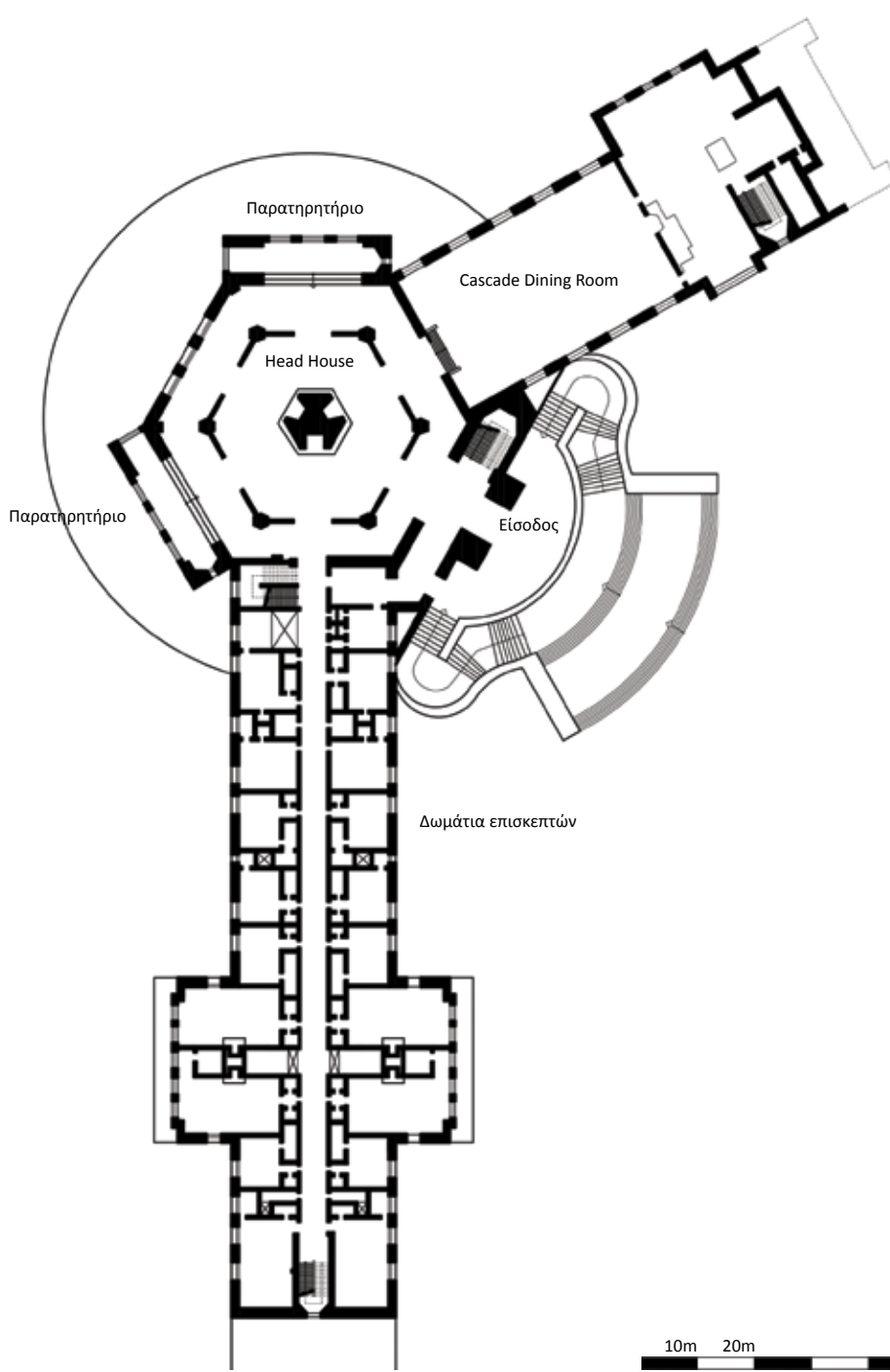


[81] Θερμαινόμενη Πισίνα, Σπα

Κάτοψη Ισογείου



Κάτοψη Πρώτου Ορόφου



Το Timberline απαρτίζεται από τέσσερις ορόφους. Ο δεύτερος και ο τρίτος όροφος περιλαμβάνουν αποκλειστικά δωμάτια επισκεπτών, ενώ υπάρχει ένας εξώστης-μπαλκόνι περιμετρικά της κεντρικής καμινάδας, όπου χρησιμεύει ως καθιστικό ή ως εστιατόριο. Στο τέλος της δυτικής πτέρυγας του τρίτου ορόφου βρίσκεται η (θερμαινόμενη) πισίνα και το σπα τα οποία παραμένουν ανοιχτά καθ'όλη τη διάρκεια του χρόνου.

4.1 Αρχιτεκτονική ανάλυση της ταινίας

The Shining

Η ταινία *The Shining* (Λάμψη, 1980) είναι μια ταινία τρόμου σε σκηνοθεσία και παραγωγή του Stanley Kubrick. Πρωταγωνιστούν οι Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd και Scatman Cothers. Η ταινία είναι βασισμένη στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Stephen King, παρ'όλο που μεταξύ τους υπάρχουν σημαντικές διαφορές.

Στην ταινία, ο Jack Torrance (Jack Nicholson), συγγραφέας και πρώην αλκοολικός, ελπίζει πως, με το να γίνει ο επιστάτης ενός απομονωμένου ξενοδοχείου στο Colorado (*The Overlook Hotel*), θα αποκτήσει έμπνευση για το καινούριο του βιβλίο. Έτσι μετακομίζει στο Overlook με την οικογένεια του (Wendy Torrance, Danny Torrance) για την χειμερινή περίοδο, όπου το ξενοδοχείο είναι κλειστό για το κοινό, αναλαμβάνοντας τις ευθύνες του επιστάτη. Όπως αναφέρει ο γενικός διευθυντής του ξενοδοχείου, το Overlook έχει εγκληματικό παρελθόν, καθώς ένας από τους επιστάτες κατέρρευσε ψυχολογικά, απέκτησε ένα είδος κλειστοφοβικής αντίδρασης λόγω της απομόνωσης, και κατέληξε να δολοφονήσει με ένα τσεκούρι τη γυναίκα του και τις κόρες του. Ο γιός του Jack, Danny, έχει τηλεπαθητικές και κάποιες ιδιαίτερες ψυχικές ικανότητες με αποτέλεσμα να βλέπει φαντάσματα του παρελθόντος αλλά και πράγματα που θα συμβούν στο μέλλον. Το χάρισμα αυτό αποκαλείται λάμψη (shining). Σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα από την εγκατάστασή τους, η οικογένεια παγιδεύεται λόγω έντονων καιρικών συνθηκών και ο Jack ξαφνικά καταβάλλεται και επηρεάζεται από μία υπερφυσική παρουσία, τρελαίνεται και επιχειρεί να σκοτώσει την οικογένειά του. «Υπάρχει κάτι εγγενώς λανθασμένο όσον αφορά την ανθρώπινη προσωπικότητα. Υπάρχει μια κακή πλευρά. Ένα από τα πράγματα που μπορούν να κάνουν οι ιστορίες τρόμου είναι να μας δείξουν τα αρχέτυπα του ασυνείδητου: μπορούμε να δούμε τη σκοτεινή πλευρά χωρίς να χρειάζεται να την αντιμετωπίσουμε».¹⁰⁵

Ο Stanley Kubrick συχνά πυροδοτεί συζητήσεις σχετικά με τα μηνύματα που προσπαθεί να περάσει μέσα από τις ταινίες του. Αυτό οφείλεται (και) στο

γεγονός της αποστασιοποίησης του από οποιαδήποτε θρησκεία. Έτσι, πολλές από τις ταινίες του στοχεύουν στον προβληματισμό του ακροατηρίου σχετικά με την ανθρώπινη υπόσταση, τόσο ως περίπλοκα ψυχολογικά όντα όσο και ως μικρά σωματίδια μέσα στο ατέρμονο «σύμπαν» των ανθρώπινων εμπειριών. Η συγκεκριμένη ταινία έχει ερμηνευθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους από τους κριτικούς. Σύμφωνα με το ντοκιμαντέρ σχετικά με την ταινία *Room 237*, η επικρατέστερη ερμηνεία είναι πως αναφέρεται στην γενοκτονία των Ινδιάνων, καθώς υπάρχουν ινδιάνικα λογότυπα και έργα τέχνης σε όλο το ξενοδοχείο, ενώ στην αρχή της ταινίας επισημαίνεται πως το ξενοδοχείο είναι χτισμένο πάνω από ένα νεκροταφείο ιθαγενών Ινδιάνων. Μια ακόμη πιθανή ερμηνεία είναι πως αναφέρεται στο Ολοκαύτωμα.

Η κατασκευή των σκηνικών

Το *Overlook Hotel* είναι ένα συνονθύλευμα από πραγματικές τοποθεσίες και σκηνικά. Ο καλλιτεχνικός διευθυντής Roy Walker περιόδευσε τις Ηνωμένες Πολιτείες, φωτογραφίζοντας ξενοδοχεία μεγάλης κλίμακας για τον Kubrick, ο οποίος ήθελε το ξενοδοχείο να έχει το δικό του χαρακτήρα και να μοιάζει αληθινό. Συγκεκριμένα είπε: «Περάσαμε εβδομάδες κοιτάζοντας τις φωτογραφίες του κάνοντας επιλογές για τα διαφορετικά δωμάτια. Ήθελα το ξενοδοχείο να είναι αυθεντικό και όχι όπως τα παραδοσιακά, τρομακτικά ξενοδοχεία των ταινιών τρόμου. Πίστευα πως η λαβυρινθώδης διαρρύθμιση και τα τεράστια δωμάτια του ξενοδοχείου θα δημιουργήσουν από μόνα τους μια αρκετά απόκοσμη ατμόσφαιρα».¹⁰⁶ Σύμφωνα με το διευθυντή του Stanley Hotel (το ξενοδοχείο από το οποίο εμπνεύστηκε ο King για να γράψει το μυθιστόρημά του), ο Walker και η ομάδα του έμειναν 3 μήνες στο ξενοδοχείο, φωτογραφίζοντας κάθε γωνιά του και κάνοντας εξονυχιστική έρευνα στα αρχεία του Oregon τόσο για την ιστορία του ξενοδοχείου όσο και για την τοποθεσία γενικότερα.¹⁰⁷

Τα σκηνικά της ταινίας κατασκευάστηκαν σχεδόν εξ'ολοκλήρου στα EMI Elstree Studios στο Hertfordshire της Βρετανίας και ήταν τα μεγαλύτερα σκηνικά που είχαν κατασκευαστεί ποτέ στα συγκεκριμένα στούντιο. Εκτός από τους εσωτερικούς χώρους του ξενοδοχείου κατασκευάστηκε επίσης μεγάλο



[82] *The Shining*, αφίσα ταινίας



[83] Η ινδιάνικη ταπετσαρία στο Colorado lounge



[84] Η κονσέρβα με το ινδιάνικο λογότυπο στην αποθήκη τροφίμων

105. Paul Duncan,, *Stanley Kubrick: The Complete Films*, Taschen GmbH, 2003, σελ. 9

106. Cathy Widlock, *Designs on Films*, Itbooks, Italy, 2010, σελ. 237

107. *Room 237*



[85] Η κατασκευή της όψης στα Elstree studios



[86] The Awthane Hotel, κεντρικό καθιστικό

τμήμα της μπροστινής όψης του ξενοδοχείου(φωτο). Ορισμένοι από τους εσωτερικούς χώρους όπως το lobby και το Colorado Lounge είναι σχεδόν ακριβείς αναπαραστάσεις του Ahwahnee Hotel στο Yosemite National Park ενώ οι κόκκινες τουαλέτες είναι αντιγραφή από το Biltmore Hotel στο Phoenix του Frank Lloyd Wright.¹⁰⁸

Ο Jonathan Romney, κριτικός κινηματογράφου, γράφοντας το 1999 για την ταινία, συζήτησε για τις αρχικά χλιαρές κριτικές που έλαβε και τη σταδιακή αποδοχή της ως ένα αριστούργημα: «Η τελευταία σκηνή από μόνη της αποδεικνύει την περιπλοκότητα της ταινίας. Εκ πρώτης όψεως πρόκειται για μια εξαιρετικά απλή, σχεδόν στατική ταινία. Ο Kubrick κατέβαλλε εξαιρετικές προσπάθειες για την ταινία του χτίζοντας τεράστια σκηνικά στα Elstree studios και κάνοντας τα γυρίσματα να διαρκέσουν 46 εβδομάδες ενώ θα μπορούσαν να ολοκληρωθούν σε μόλις 17, και ποιο ήταν το αποτέλεσμα; Μια ανόητη ιστορία τρόμου, που όπως παρατηρήθηκε τότε, ο Roger Corman θα μπορούσε να έχει γυρίσει μέσα σε 15 μέρες. Αλλά κοιτάξετε πέρα από την απλότητα και το ίδιο το Overlook αποκαλύπτεται ως ένα παλάτι του παραδόξου. Η κυρίαρχη παρουσία του Overlook – το οποίο σχεδιάστηκε από το Roy Walker ως ένα συνονθύλευμα από τα αμερικάνικα ξενοδοχεία που επισκέφτηκε κατά τη διάρκεια της έρευνας του- είναι μια εξαιρετική δικαίωση της αξίας της σκηνοθεσίας. Είναι ένας πραγματικός, περίπλοκος χώρος τον οποίο δεν τον βλέπουμε απλά αλλά καλούμαστε να κατοικήσουμε σε αυτόν. Ο περιορισμός είναι προφανής: οι ταινίες τρόμου μας κάνουν να μην θέλουμε να μείνουμε στον κινηματογράφο αλλά να μην μπορούμε να φύγουμε. Πρόκειται για την τέχνη της κλειστοφοβίας. Συνδυάζεται επίσης με ένα είδος αγοραφοβίας: είμαστε τόσο φοβισμένοι από την απεραντοσύνη του ξενοδοχείου όσο και από τους δαιδαλώδεις διαδρόμους του. Η ταινία δημιουργεί μια σύνθετη δυναμική ανάμεσα στην απλή οικογένεια και το μεγαλείο του ξενοδοχείου, μεταξύ του υπερφυσικού και του κοσμικού. Ο θεατής αποπροσανατολίζεται από τον συνδυασμό ευρυχωρίας και περιορισμού, και του δημιουργείται μια αβεβαιότητα ως προς το τι ακριβώς είναι πραγματικό και τι όχι».¹⁰⁹

108. Cathy Widlock, *Designs on Films*, Itbooks, Italy, 2010, σελ. 225

109. <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/179>)

Λεπτομέρειες Παραγωγής

Όλες οι εσωτερικές σκηνές της ταινίας γυρίστηκαν στα soundstages των Elstree Studios. Το Colorado Lounge κατασκευάστηκε στο Stage 3. Ο φωτισμός που χρησιμοποιήθηκε για την αναπαράσταση του φυσικού φωτός που διαχεόταν στο εσωτερικό μέσω των παραθύρων (700.000 watt ανά παράθυρο), παρήγαγε μεγάλα ποσά θερμότητας με αποτέλεσμα το σκηνικό να πάρει φωτιά. Όλες οι σκηνές είχαν ολοκληρωθεί και έτσι το ατύχημα δεν δημιούργησε πολλά προβλήματα στην παραγωγή της ταινίας.

Ο Kubrick ήθελε να γυρίσει την ταινία με βάση την ακολουθία σκηνών του σεναρίου. Αυτό σημαίνει ότι καθ' όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων όλα τα stages των Elstree Studios χρησιμοποιούνταν και όλα τα σκηνικά είχαν κατασκευαστεί εξ' αρχής και έμειναν μέχρι το τέλος. Όλες οι σκηνές γυρίστηκαν με χρονολογική σειρά εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, όπως η χαρακτηριστική πλημμύρα αίματος που έρρεε από τους ανελκυστήρες.

Η πρόσοψη και η είσοδος του λαβυρίνθου ήταν ένα γιγάντιο σκηνικό που κατασκευάστηκε σε ένα άδειο χώρο των Elstree Studios έξω από το Λονδίνο. Ο λαβύρινθος το χειμώνα ήταν διαφορετικό σκηνικό από το καλοκαίρι. Τα σκηνικά του καλοκαιρινού λαβύρινθου δημιουργήθηκαν με πραγματικούς φράκτες κοντά στο αεροδρόμιο Radlett ενώ του χειμερινού στο Stage 1. Οι σκηνές από το εσωτερικό του λαβυρίνθου γυρίστηκαν με έναν εξαιρετικά μακρύ φακό¹¹⁰, ο οποίος διατηρεί το ίδιο επίπεδο ανά πάσα στιγμή, με αποτέλεσμα οι φράκτες να φαίνονται πολύ μεγαλύτεροι και πολύ πιο επιβλητικοί απ' ότι ήταν στην πραγματικότητα.

Η ταινία εκφράζει το κινηματογραφικό στυλ του Kubrick ενώ τα χρονικά και χωρικά παράξενα εκφράζονται τόσο μέσω της αφήγησης και του σεναρίου όσο και από διάφορες κινηματογραφικές τεχνικές. Έτσι, όσο εξελίσσεται η ταινία και όσο το ξενοδοχείο και οι χώροι του αλλάζουν από την παρουσία του χειμώνα, δημιουργείται στο θεατή το δυσάρεστο αίσθημα της αγωνίας και του φόβου για το τι έπεται στη συνέχεια. Ο Paul Miers γράφει σχετικά: «Όταν παρακολουθείς μια ταινία του Kubrick, ταυτόχρονα βλέπεις τι συμβαίνει στο μυαλό του καλλιτέχνη. Ήταν απόφασή του να συμπεριλάβει στην ταινία το λαβύρινθο (καθώς στο μυθιστόρημα δεν γίνεται καμία αναφορά), και οι

110. Φακός 9,8 χιλιοστών που δίνει μια οριζόντια γωνία θέασης 90 μοιρών.



[87] The Awthane hotel, χώρος υποδοχής



[88] Η κατασκευή των σκηνικών στα Elstree studios

λήψεις του σε συνδυασμό με το μοντάζ υποδηλώνουν χρονικές και χωρικές αντιλήψεις. Ταυτόχρονα, το περιβάλλον του ξενοδοχείου, η απουσία άλλων χαρακτήρων πέρα από τους πρωταγωνιστές και η μουσική υπόκρουση δημιουργούν ακριβώς την απόκοσμη ατμόσφαιρα που ήθελε να αποδώσει ο σκηνοθέτης με πολύ απλό τρόπο και χωρίς την χρήση ειδικών εφέ, όπως συνηθίζεται σε ταινίες τρόμου».¹¹¹

Ενώ ο Kubrick προτιμά να δείχνει τους ήρωες του από μπροστά, στη συγκεκριμένη ταινία η κάμερα συχνά βρίσκεται πίσω από τον Danny αποδίδοντας επακριβώς τη δική του οπτική (point of view,POV/ εικόνα 89), όπως για παράδειγμα όταν βλέπει για πρώτη φορά τα φαντάσματα των κοριτσιών στην αίθουσα παιχνιδιών. Η κάμερα εστιάζει στο πρόσωπο του και στη συνέχεια δείχνει τα φαντάσματα με τον τρόπο που εκείνος τα βλέπει. Επίσης, όταν ο Danny διαβαίνει τους διαδρόμους του ξενοδοχείου με το τρίκυκλο του, η κάμερα τον ακολουθεί, άλλες φορές ακριβώς πάνω από τον ώμο του, άλλες φορές κοντά στους τροχούς στο επίπεδο του εδάφους ενώ άλλες φαίνεται να οπισθοχωρεί. Αντίθετα, όταν η Wendy τριγυρνά στο ξενοδοχείο, η κάμερα φαίνεται να τη διαχωρίζει από το χώρο γύρω της. Μια εξήγηση θα μπορούσε να είναι η ξεχωριστή ικανότητα του Danny και έτσι η κάμερα έχει την τάση να υιοθετεί την οπτική του. Η κινούμενη κάμερα αντιπροσωπεύει τον απόλυτο έλεγχο του Kubrick στη σκηνοθεσία. Συχνά δημιουργεί μεγαλύτερες γωνίες θέασης και οπτικές για να εξασφαλίσει πως ο θεατής θα κρίνει και θα αντιληφθεί την κατάσταση όπως εκείνος θέλει, ενώ ταυτόχρονα θα ενστερνιστεί σε κάθε σκηνή τους χαρακτήρες. Ένα συγκεκριμένο παράδειγμα είναι όταν η Wendy κλειδώνει το Jack στην αποθήκη τροφίμων και εκείνος φαίνεται να εκλιπαρεί για να τον απελευθερώσει(εικόνα 90). Η λήψη δείχνει την ογκώδη φιγούρα του Jack όσο χτυπάει την πόρτα από μία παράδοση γωνία, σχεδόν από το έδαφος. Η συγκεκριμένη γωνία αποδίδει επιτυχώς τα συναισθήματα του, την ευπάθειά του λόγω της κατάστασης και την έξαρση χαράς όταν συνειδητοποιεί ότι έχει καταστρέψει το όχημα (snowcat) και έτσι η Wendy δεν θα μπορέσει να το χρησιμοποιήσει. Πέρα από τη συγκεκριμένη λήψη, η κάμερα παραμένει στο βάθος της κλειστοφοβικής αποθήκης για το υπόλοιπο της σκηνής, απathanatίζοντας τον Jack να κοιμάται και μετριάζοντας την εγγύτητα του χώρου.



[89] Οι διάδρομοι, POV



[90] Ο Jack κλειδωμένος στην αποθήκη τροφίμων

111. Paul Miers, *The Black Maria Rides Again: Being a Reflection on the Present State of American Film with Special Respect to Stanley Kubrick's The Shining*, MLN, Vol. 95, No. 5, 1980, σελ. 1360-1366

Ένα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά της ταινίας είναι ο τρόπος που παραθέτει το εσωτερικό του ξενοδοχείου σε σύγκριση με το λαβύρινθο στο εξωτερικό. Η Wendy αναφέρεται στο ξενοδοχείο ως ένα λαβύρινθο, ενώ οι λαβύρινθοι που είναι σχεδιασμένοι στα πατώματα και στα χαλιά του ξενοδοχείου (βλ διαγράμματα) θα μπορούσε να είναι μια αναπαράσταση της λαβυρινθώδους εσωτερικής διαρρύθμισης του ξενοδοχείου. Στο τέλος, όταν ο Danny καταδιώκεται από τον Jack, αφήνει πίσω του το απέραντο ξενοδοχείο και τον μεταφορικό λαβύρινθο και κατευθύνεται στον εξωτερικό, κυριολεκτικό λαβύρινθο. Ο Danny ξεφεύγει λόγω της δεξιοτεχνίας του και της ικανότητας του να προσανατολίζεται, όπως φαίνεται και από τις διαδρομές του με το τρίκυκλο στο εσωτερικό. Καθ'όλη τη διάρκεια της ταινίας, ο θεατής παρατηρεί τους χώρους καθώς αυτοί εναλλάσσονται μέσω της κίνησης των χαρακτήρων και αντιλαμβάνεται τη μεγαλοπρέπεια του ξενοδοχείου, τους δαιδαλώδεις διαδρόμους, το κλειστοφοβικό διαμέρισμα των πρωταγωνιστών καθώς και τη σχέση του εσωτερικού με το εξωτερικό. Κατά τη διάρκεια της καταδίωξης μέσα στο λαβύρινθο, ο σκηνοθέτης εναλλάσσει διαρκώς εικόνες από την καταδίωξη και το λαβύρινθο με την περιπλάνηση της Wendy στους εσωτερικούς διαδρόμους.

Ένα ακόμη ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της ταινίας είναι ότι χρησιμοποιεί μια τυχαία επιλογή ημερών (Τρίτη με Τετάρτη) για να διευκολύνει το θεατή να τοποθετήσει την αφήγηση στο χρόνο. Ο Robert Kolker αναφέρεται σε αυτούς τους τίτλους λέγοντας πως χρησιμοποιούνται ανά πολύ τακτά χρονικά διαστήματα με αποτέλεσμα να χάνουν το νόημα τους.¹¹² Η χρήση των τυχαίων ημερών για τον προσδιορισμό του χρόνου και της χρονολογίας φαίνεται να μην έχει καμία λογική. Ενώ όμως ο χρόνος επαναλαμβάνεται, γίνεται ταυτόχρονη σύνδεση με το χώρο του ξενοδοχείου. Τα χρώματα και τα σχέδια στους τοίχους και τα πατώματα επαναλαμβάνονται σε όλο το εσωτερικό και οι χώροι έχουν παρόμοια χαρακτηριστικά με εξαίρεση το δωμάτιο 237, το οποία σκόπιμα απεικονίζεται με διαφορετικό τρόπο. Εκτός από τις ημέρες, ο Kubrick στην αρχή της ταινίας χρησιμοποιεί και ένα διαφορετικό τίτλο «Η συνέντευξη», ενώ ο θεατής ήδη γνωρίζει από προηγούμενες σκηνές ότι ο Jack βρίσκεται εκεί για μια συνέντευξη για δουλειά. Το γεγονός αυτό έχει ήδη καθοριστεί, όπως φαίνεται στην τελική εικόνα της ταινίας, όπου βλέπουμε ότι ο Jack Tor-

112. Kolker, Robert, *A Cinema of Loneliness*, New York, 1980, σελ. 168



[91] Η σχέση του ξενοδοχείου με το λαβύρινθο



[92] Ο Danny περιδιαβαίνει στο ξενοδοχείο με το ποδήλατο του. Στο βάθος διακρίνεται η σκάλα, που λόγω της μορφής της, παραπέμπει στο λαβύρινθο



[93] Οι ανελκυστήρες



[94] Ο Jack στο γύρισμα της τελευταίας σκηνής- "Frozen Jack"

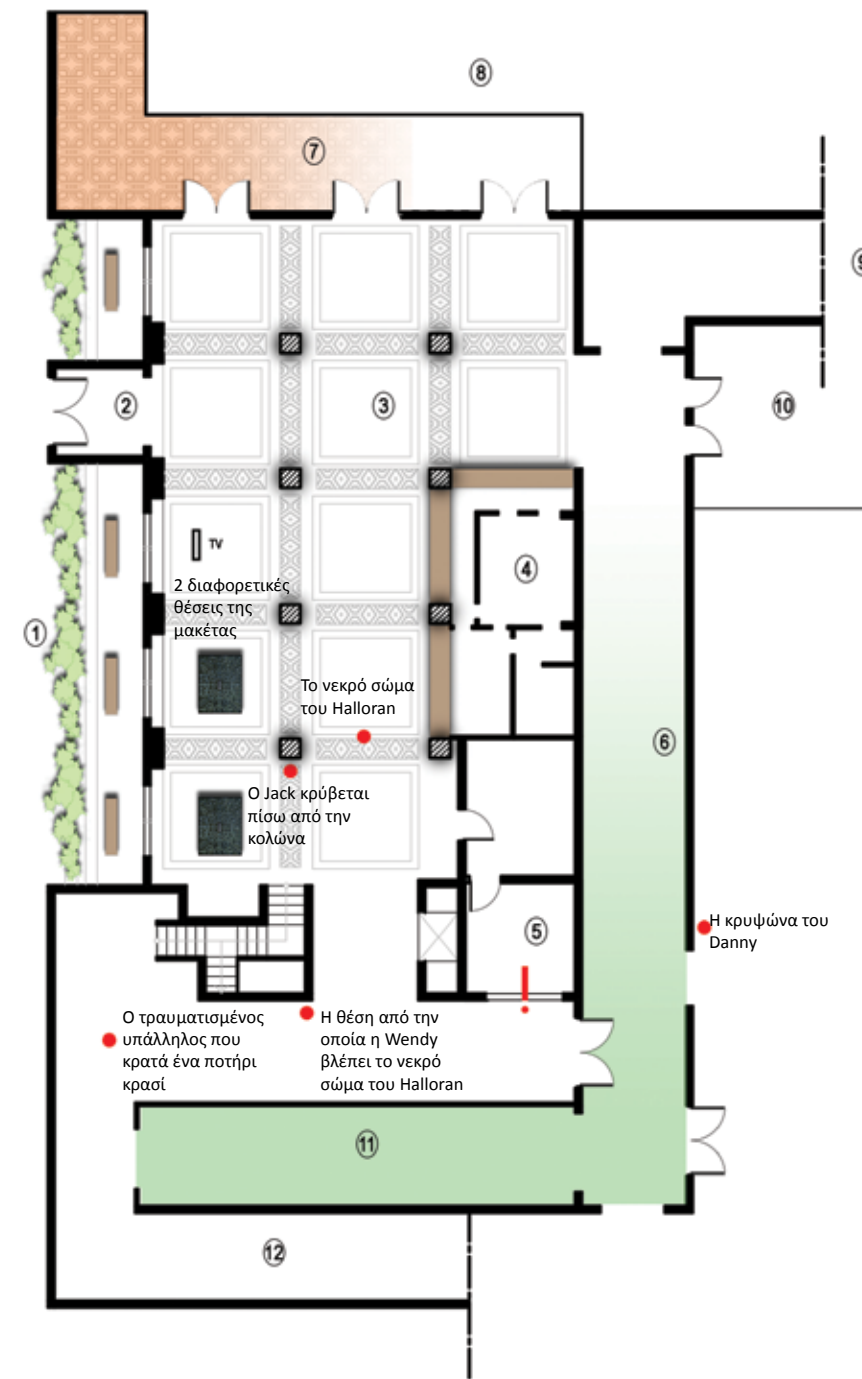
rance ήταν πάντα ένα μέλος του ξενοδοχείου. Ο χρόνος, σε σχέση με ένα τόσο απομονωμένο μέρος, δεν μπορούν να λειτουργήσουν κανονικά και έτσι ο Kubrick χρησιμοποιεί διάφορες τεχνικές για να απαλείψει τη διαδοχικότητα του χρόνου (για να μην είναι μονότονη), συμπεριλαμβάνοντας στοιχεία του παρελθόντος.

Η ταινία δημιουργεί διαφορετικούς χώρους εντός του ξενοδοχείου όπως το *Colorado lounge*, το *Gold Ballroom*, την *αίθουσα υποδοχής*, τους *διαδρόμους*, το *διαμέρισμα* των πρωταγωνιστών και τον εξωτερικό *λαβύρινθο*. Οι χώροι αυτοί έχουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και παρουσιάζονται με διαφορετικό τρόπο στο θεατή μέσω της κάμερας. Φαίνεται πως η πρόθεση του σκηνοθέτη είναι να παρουσιάσει το ξενοδοχείο ως σχεδόν ανθρωπινό με κάθε τμήμα του συνολικού χώρου να έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά. Πολλές κριτικές έχουν συνδέσει το ξενοδοχείο με τη γυναικεία μήτρα και αναφέρουν τους διαδρόμους ως σωματικά περάσματα, δηλαδή αρτηρίες για τη μεταφορά του αίματος. Στη διακόσμηση κυριαρχούν δύο χρώματα, το κόκκινο και το πορτοκαλί, και η κυκλική κίνηση του Danny μέσα στους διαδρόμους, τους καθιστά να λειτουργούν ως αρτηρίες. Η εικασία αυτή συμπληρώνεται από την επαναλαμβανόμενη σκηνή όπου το αίμα ρέει από τους ανελκυστήρες, γεμίζει το χώρο και τελικά καλύπτει την κάμερα που βρίσκεται στο βάθος.¹¹³

Περιγραφή των χώρων

Ο τρόπος που παρουσιάζει ο σκηνοθέτης το Overlook Hotel δεν επιτρέπει την δημιουργία ενιαίων κατόψεων του ξενοδοχείου, παρά μόνο τους μεμονωμένους χώρους ξεχωριστά. Δεν υπάρχουν επαρκείς πληροφορίες για το πώς (και αν) ενώνονται οι χώροι μεταξύ τους, γι' αυτό στις παρακάτω σελίδες έχει γίνει μια προσπάθεια διαγραμματικής απεικόνισης των χώρων αυτών με βάση την παρατήρηση της ταινίας από μία αρχιτεκτονική ματιά και, δευτερευόντως, με βάση τα διαγράμματα που παρουσιάζονται στο Room 237. Η κλίμακα καθορίστηκε προσεγγιστικά με βάση συγκεκριμένες λεπτομέρειες όπως το μοτίβο των χαλιών ή τη διάσταση του ανοίγματος της πόρτας.

113. Room 237

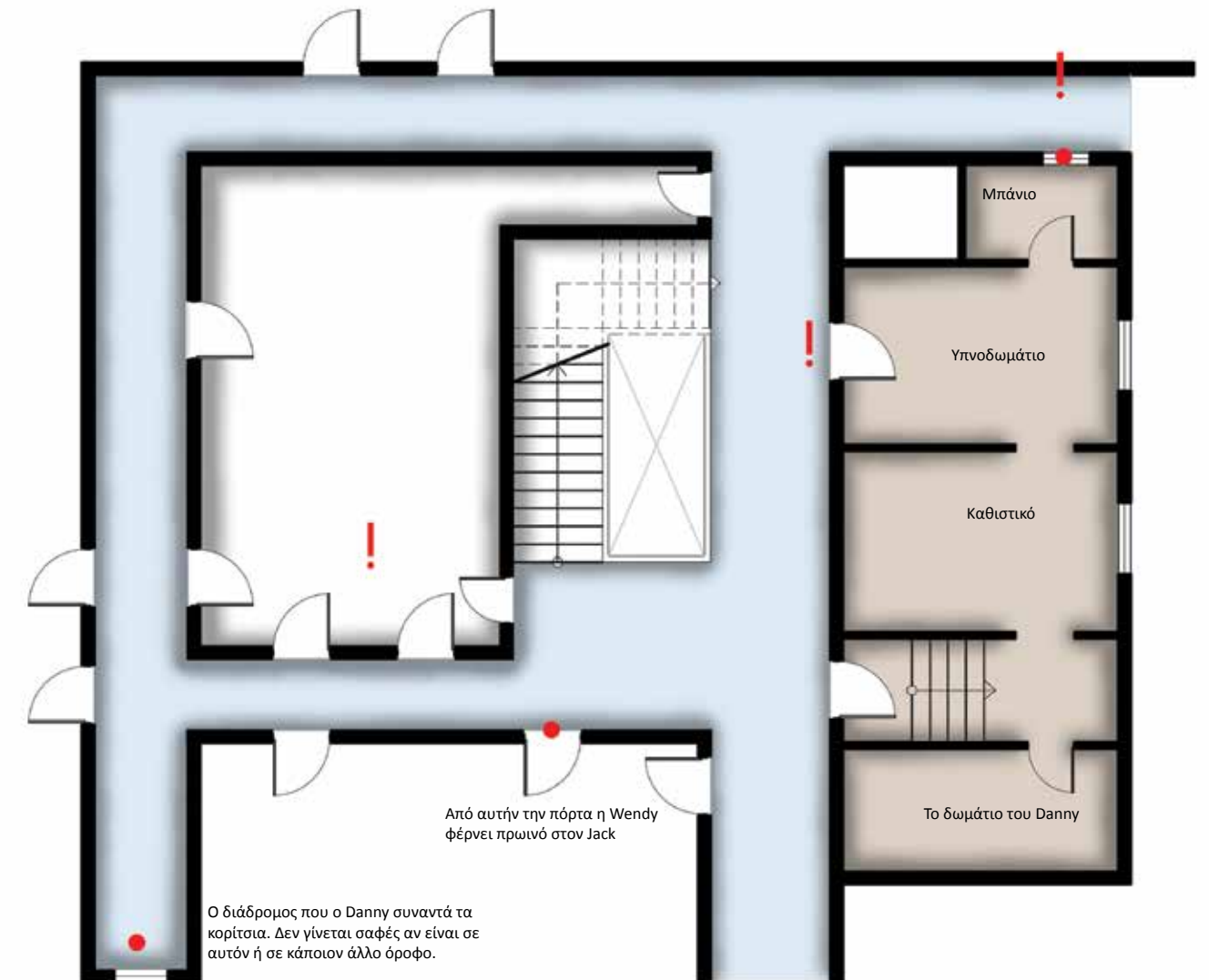


1. Εξωτερικός χαμηλός φράχτης με παγκάκια από την εσωτερική πλευρά.
2. Κεντρική Είσοδος
3. Χώρος υποδοχής
4. Reception
5. Το γραφείο του γενικού διευθυντή
6. Ο πράσινος διάδρομος της κουζίνας
7. Ο διάδρομος έξω από το Gold Room
8. Gold Room
9. Προς το διαμέρισμα των πρωταγωνιστών (δυτική πτέρυγα)
10. Τουαλέτες
11. Ο διάδρομος από τον οποίο ο Jack εισέρχεται στο lobby και βλέπει το παρτυ. Είναι ο ίδιος διάδρομος από τον οποίο διέρχεται η Wendy ακριβώς πριν δει το νεκρό σώμα του Halloran.
12. Ο διάδρομος από τον οποίο ο Jack εισέρχεται στο lobby για να δολοφονήσει τον Halloran.

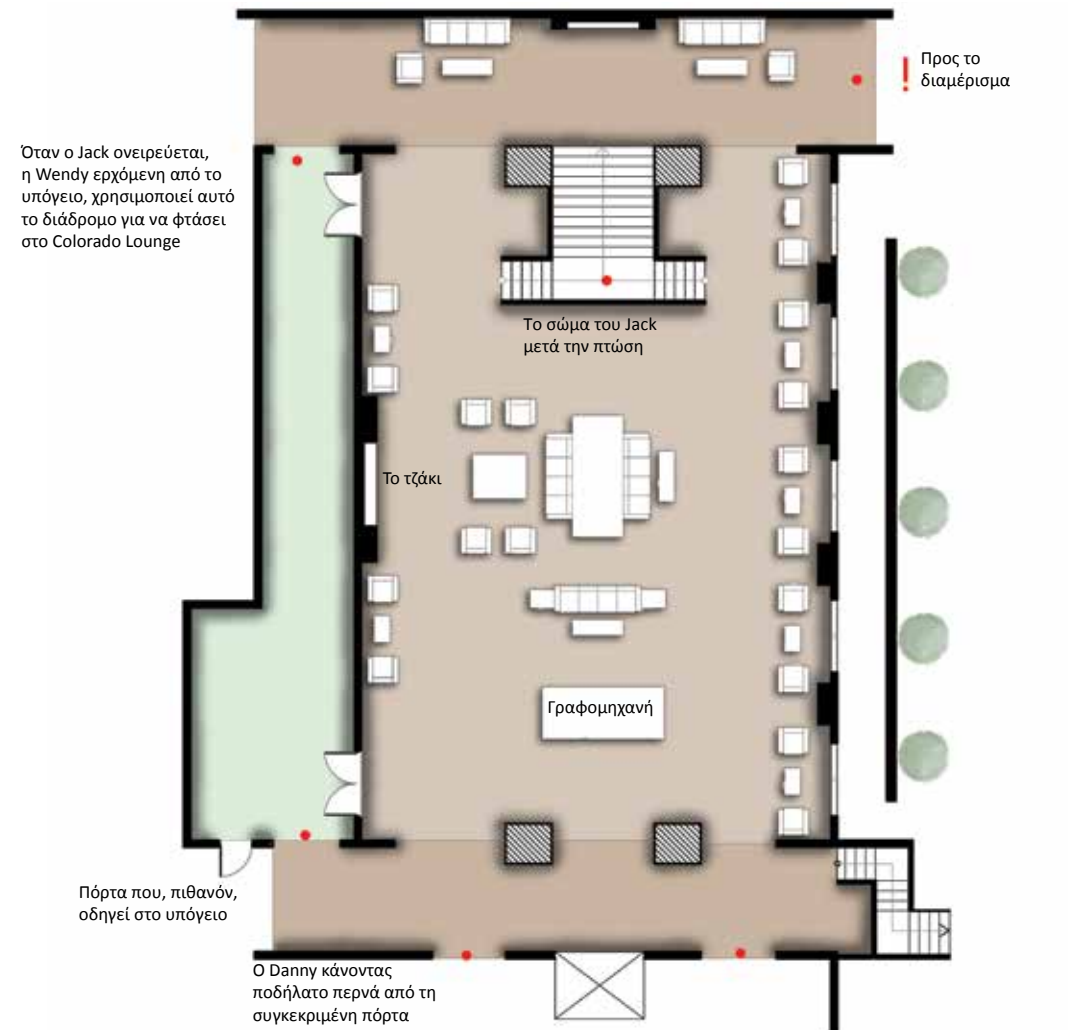
Gold Ballroom



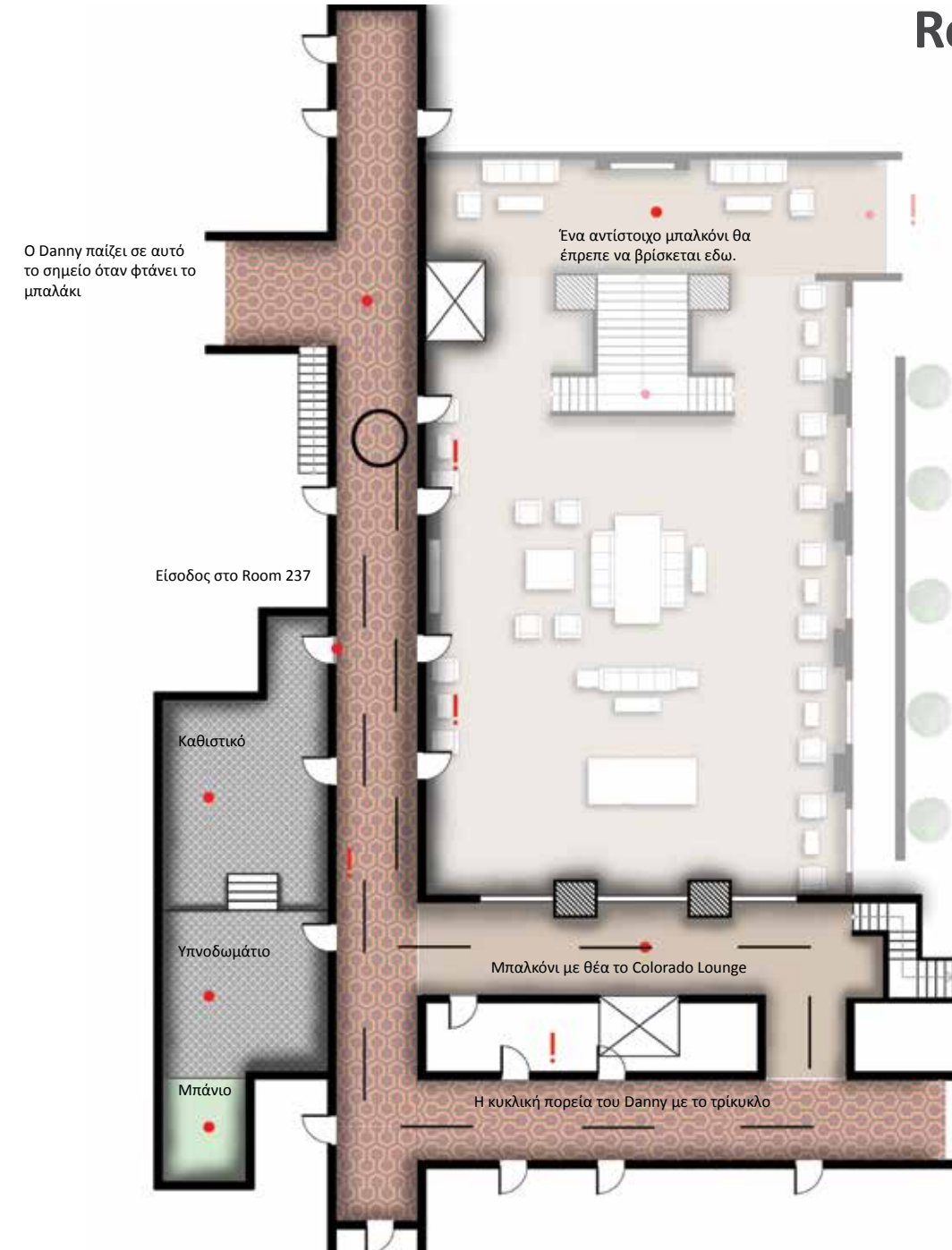
Torrance apartment



Colorado Lounge



Room 237



Κεφάλαιο 5

Συμπεράσματα



5.1 Συγκριτική Ανάλυση

Μέσα από τις δύο αυτές αναλύσεις το ερώτημα είναι το εξής: τίθεται θέμα σύγκρισης; Και αν ναι ως προς τι;

Οι διαφορές είναι εμφανείς. Το Timberline Lodge είναι ένα υπαρκτό ξενοδοχείο, το οποίο μπορεί κανείς να βιώσει με όλες του τις αισθήσεις. Μπορεί να περιπλανηθεί στους διαδρόμους του, να εξερευνήσει κάθε μοναδική γωνία του, να οδηγηθεί από τον ένα χώρο στον άλλο, να ακούσει τους ήχους όταν κάποιος περπατά στο ξύλινο πάτωμα ή ανεβαίνει τις σκάλες. Όταν κάποιος βρίσκεται μέσα στο ξενοδοχείο έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει ολοκληρωμένη άποψη για το τι συμβαίνει μέσα σε αυτό, από το πώς συνδέονται οι χώροι μεταξύ τους, μέχρι την υλικότητα και τη φθορά του χρόνου. Αντίθετα, το Overlook «κατασκευάστηκε» για πολύ συγκεκριμένο λόγο: για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες της ταινίας –και κατ’ επέκταση του Stanley Kubrick. Αφού λοιπόν δεν χρησιμοποιήθηκε ένα πραγματικό ξενοδοχείο, σχεδιάστηκαν και κατασκευάστηκαν μόνο οι χώροι που ήταν απαραίτητοι, για να περάσει η ταινία στο θεατή το νόημα που ήθελε ο σκηνοθέτης καθώς και για να αποδώσει την επιθυμητή ατμόσφαιρα. Δεν τον ενδιέφερε η χωρική συνάφεια, άλλωστε η τέχνη του μοντάζ αλλά και ίδια η τέχνη του κινηματογράφου έχουν τα μέσα και τις τεχνικές για να δημιουργήσουν χωρική σύνδεση εκεί που στην πραγματικότητα δεν υπάρχει. Εντοπίζονται λοιπόν, από μια προσεκτική ματιά, αρκετά χωρικά λάθη, τα οποία αφενός είναι δύσκολο να τα παρατηρήσει κανείς και αφετέρου δεν επηρεάζουν την πλοκή και τη δράση. Αυτό που επηρεάζουν είναι η ατμόσφαιρα, βοηθούν το σκηνοθέτη να αποδώσει σε κάθε χώρο την ποιότητα που επιθυμεί. Ο χώρος –μαζί με τα χωρικά λάθη– αποτελούν το εργαλείο του Kubrick να χειραγωγεί τα συναισθήματα του θεατή και να επηρεάζει τη διάθεση και τη ψυχosύνθεση του.

Το ενδιαφέρον όμως στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν είναι οι διαφορές αλλά οι ομοιότητες. Κοιτώντας τα εξωτερικά πλάνα του Overlook τους καλοκαιρινούς μήνες και τις εξωτερικές φωτογραφίες του Timberline παρατηρούνται εξαιρετικές ομοιότητες. Για την ακρίβεια η πρόσοψη είναι πανομοιότυπη. Ο Kubrick για αρκετά από τα εξωτερικά πλάνα, κυρίως τα μακρινά, έχει χρησιμοποιήσει το ίδιο το Timberline (λόγος για τον οποίο σε κάποια από αυτά λείπει ο εξωτερικός λαβύρινθος ενώ σε κάποια άλλα φαίνεται η «μακέτα» της πρόσοψης όπως ακριβώς κατασκευάστηκε στα Elstree). Χρησιμοποιώντας τα σχέδια του Timberline, κατασκευάστηκε παραπάνω από τη μισή πρόσοψη σε κλίμακα 1:1 προσθέτοντας το λαβύρινθο,



[95] The Timberline Lodge



[96] The Overlook Hotel



[97] Κατασκευή της όψης στα στούντιο



[98] Κατασκευή της όψης στα στούντιο

έτσι ώστε ο θεατής κοιτώντας τα εξωτερικά πλάνα να έχει πλήρη εικόνα του εξωτερικού του ξενοδοχείου αλλά και της σχέσης του με το λαβύρινθο. Θεωρητικά θα μπορούσε να είναι το ίδιο ξενοδοχείο. Θα μπορούσε ο Kubrick να έχει χρησιμοποιήσει το Timberline για την ταινία του (ή το Awhanee), αντί της χρονοβόρας επανακατασκευής του στα studio. Πρακτικά όμως αυτό δεν συνέβη. Ο Kubrick επέλεξε να χτίσει ολόκληρο το ξενοδοχείο του στα στούντιο, έτσι ώστε να δημιουργήσει κάτι που να τον ικανοποιεί απόλυτα. Το Timberline δεν έχει τη δυνατότητα κυκλικής πορείας παρά μόνο περιμετρικά από το μεγάλο τζάκι. Κατά τ'άλλα τους διαδρόμους περιβάλλουν δωμάτια και οι διάδρομοι καταλήγουν σε σκάλες ανάβασης ή κατάβασης. Δεν θα μπορούσε να αποδώσει τη λαβυρινθώδη δομή που επιθυμούσε και ο αποπροσανατολισμός του θεατή θα ήταν δύσκολος, σχεδόν αδύνατος. Η πραγματική ομοιότητα λοιπόν έγκειται στην τέχνη του μοντάζ, στη δύναμη της εικόνας και του βάθους πεδίου και κατ' επέκταση στην τέχνη της φωτογραφίας.

Η δημιουργία βιώσιμου χώρου αποτελεί κεντρικό στόχο της αρχιτεκτονικής. Από την άλλη πλευρά, στον κινηματογράφο, ο χώρος αποτελεί εργαλείο. Ο χώρος κατασκευάζεται για να εκφράσει το σενάριο, αντιπροσωπεύει και οπτικοποιεί την αφήγηση. Ακριβώς όμως επειδή κατασκευάζεται για να εξυπηρετήσει κάποιους πολύ συγκεκριμένους σκοπούς, συχνά υφιστάμενοι «αρχιτεκτονικοί» χώροι δεν είναι επαρκείς. Με το μοντάζ γίνεται δυνατή η συνέχεια στο χώρο και στο χρόνο, ακόμη και αν στην πραγματικότητα δεν υφίσταται. Στον κινηματογράφο, εκτός από κάποιες εξαιρέσεις, οφείλει να υπάρχει χωρική συνέχεια για να αποδοθεί το στοιχείο του ρεαλισμού και αυτό για το σκηνοθέτη σημαίνει μοντάζ, επεξεργασία και κινηματογραφικές τεχνικές.

Το δομημένο περιβάλλον, το ορατό, οι χαρακτήρες, οι κινήσεις και οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο συνδέονται με το χρόνο μέσω της συνέχειας. Οι μέθοδοι μπορούν να αλλάξουν ο στόχος όμως και η διαδικασία δεν αλλάζουν ποτέ. Ο αρχιτέκτονας προσπαθεί να βιώσει στο μυαλό του το χώρο κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού αλλά στον κινηματογράφο η εμπειρία του χώρου είναι διαφορετική. Μεταπλάθεται και αναδιοργανώνεται κατά τη διάρκεια της παραγωγής μέχρι το τέλος της διαδικασίας. Ο χώρος μεταβάλλεται ανάλογα με τη χρήση του ως προσκήνιο (εργαλείο) ή παρασκήνιο (στοιχείο). Ο κινηματογράφος χρησιμοποιεί το χώρο μέσω των εικόνων και η ίδια η αφήγηση αποκτά νόημα μέσω αυτών.

Οι εικόνες που κατασκευάζονται στον κινηματογράφο δημιουργούν στο θεατή τη χωρική και χρονική πραγματικότητα της ταινίας αλλά και την ψευδαίσθηση του πραγματικού χώρου. Ακόμα και αν ο θεατής δεν έχει επισκεφτεί ποτέ το Oregon για να δει από κοντά το Timberline, μέσω του The Shining αποκτά την εμπειρία του ξενοδοχείου μέσω των εικόνων, χωρίς

φυσικά να γνωρίζει ότι ουσιαστικά πρόκειται για μια λανθασμένη εμπειρία. Στο μυαλό του όλα είναι πραγματικά. Έτσι, οι εικόνες δίνουν τις μνήμες των χώρων στους θεατές, πράγμα που σημαίνει ότι ο χώρος δεν χρειάζεται να είναι πραγματικός για να αποδώσει τη συνέχεια στο ανθρώπινο μυαλό. Συνεπώς, η δυνατότητα να αποκτήσουν πραγματικές ή εξωπραγματικές αναμνήσεις δείχνει πως τα όρια του χώρου και του χρόνου μπορούν μέσω της συνέχειας να επεκταθούν στο ανθρώπινο μυαλό. Σε αυτό ακριβώς στοχεύει το μοντάζ. Το μοντάζ παρέχει μια φευγαλέα βιωσιμότητα του χώρου μέσω της δυνατότητας αποδόμησής του σε εικόνες. Δεν έχει σημασία αν οι εικόνες αυτές είναι πραγματικές ή φανταστικές. Οι «αρχιτεκτονικές» εικόνες του Timberline Lodge στη συγκεκριμένη περίπτωση επανερμηνεύτηκαν από το μοντάζ και απέκτησαν νέα σημασία και ταυτότητα. Μέσω του μοντάζ οι χωρικές μεταμορφώσεις είναι εφικτές.

5.2 Η χρήση και η σημασία των αρχιτεκτονικών στοιχείων στο *The Shining*



[99] Colorado lounge, η απόλυτη συμμετρία



[100] Η σκηνή της πτώσης του Jack από τις σκάλες

Αρχιτεκτονικά η ταινία παρουσιάζει τεράστιο ενδιαφέρον, καθώς το ίδιο το κτίριο αλλά και η διακόσμηση, αποτελούν τον κινητήριο μοχλό, δια μέσω του οποίου συσχετίζονται οι χαρακτήρες με τη πλοκή, τον τρόπο και τη θεματολογία της ταινίας. Το ξενοδοχείο μοιάζει να ανήκει σε ένα δικό του σύμπαν. Διακατέχεται από τόσο απόλυτη αρχιτεκτονική ομοιομορφία σε σημείο που, η έλλειψη διαφοροποίησης να το καθιστά μη αναγνωρίσιμο. Στους καθρέπτες του μπάνιου, μέσα στο ευθύ φως που ανακλάται από λευκές, ουδέτερες επιφάνειες, η αίσθηση του χώρου αντικαθίσταται από την εξουδετέρωση της αντίληψης. Σε κάθε δωμάτιο, σε κάθε διάδρομο, ακόμα και στο λαβύρινθο του φινάλε το φώς και ο ήχος αποδίδονται σε έναν αγώνα δίχως τέλος. Στους απόλυτα ομοιογενείς διαδρόμους του λαβυρίνθου, ο Κιούμπρικ συναντά την ελληνική μυθολογία και το Μινώταυρο.

Ο Stanley Kubrick χρησιμοποιεί κατά κόρον αρχιτεκτονικά στοιχεία στο *The Shining* για να αποδώσει την απόκοσμη ατμόσφαιρα, το «δαιδαλώδες» του ξενοδοχείου, ακόμη και τις διαταραγμένες προσωπικότητες των ηρώων. Τα διακοσμητικά στοιχεία όπως οι πολυέλαιοι, οι επιγραφές, τα έπιπλα και οι πίνακες αποδίδουν τη μεγαλοπρέπεια του ξενοδοχείου ενώ κάποια από αυτά (όπως οι αφίσες στο δωμάτιο παιχνιδιών και η ταπετσαρία πάνω από το τζάκι στο Colorado Lounge) είναι η αιτία των πολλαπλών ερμηνειών της ταινίας από τους κριτικούς. Όσον αφορά τα αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως τα υποσθλωμάτα στην αίθουσα υποδοχής, οι σκάλες, οι πόρτες, τα παράθυρα και ο λαβύρινθος, δημιουργούν το χώρο της ταινίας και παίζουν σημαντικό ρόλο σε κεντρικές σκηνές. Ο σκηνοθέτης τα χρησιμοποιεί ως στοιχεία αποπροσανατολισμού του θεατή, ως μέσα απόδοσης συγκεκριμένων μηνυμάτων ακόμη και ως αναφορές.

Οι χώροι του ξενοδοχείου απαρτίζονται από πολλαπλά κλιμακοστάσια. Το βασικότερο είναι αυτό στο Colorado Lounge, το οποίο εκτός από το μέγεθος και την πολυπλοκότητα του χώρου αποδίδει -σε συνδυασμό με κινηματογραφικές τεχνικές- το νόημα της σκηνής στην οποία πρωταγωνιστεί (εικόνα 99). Η σκηνή αυτή είναι εκείνη στην οποία η Wendy οπισθοδρομεί ανεβαίνοντας τις σκάλες κρατώντας ένα ρόπαλο του μπειζμπολ, προσπαθώντας να αποφύγει τον παρανοϊκό σύζυγο της ο οποίος την ακολουθεί προσπαθώντας να την ακινητοποιήσει. Η καταδίωξη αυτή γίνεται σε παρατεταμένο χρόνο, οι πρωταγωνιστές προχωρούν με αργούς ρυθμούς και η κάμερα εστιάζει τόσο σε αυτούς όσο και στις λεπτομέρειες της σκάλας. Όταν ο Τζακ πέφτει

τελικά από τις σκάλες, τα ξύλινα κιγκλιδώματα, το χαλί βικτοριανού τύπου και τα πατήματα της σκάλας είναι αυτά που καθιστούν τη σκηνή αυθεντική και ρεαλιστική (εικόνα 100). Το πορτρέτο που έχει στο μυαλό του ο Kubrick για την απομονωμένη αυτή οικογένεια και τα προβλήματα που αντιμετωπίζει συνοψίζονται σε αυτήν την σκηνή. Η αλλόκοτη, εξεζητημένη και δαιμονική προσωπικότητα του Jack παρουσιάζεται σε συνδυασμό με την πολυτέλεια της σκάλας. Ο Kubrick χρησιμοποιεί τη σκάλα για να εισάγει για πρώτη φορά στην ταινία του την έννοια του αυθεντικού τρόμου, τις έννοιες δηλαδή του αλκοολικού, του βιαστή, του ξυλοδαρμού.

Τα μικρότερης κλίμακας κλιμακοστάσια, χρησιμοποιούνται ως στοιχεία απόδοσης της συνέχειας των χώρων στον θεατή, παρ'όλο που όπως προαναφέρθηκε, με μια σχολαστική και προσεχτική ματιά, αυτό στην πραγματικότητα δεν συμβαίνει. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σκηνή στην αρχή της ταινίας, όπου ο διευθυντής ξεναγεί τους πρωταγωνιστές στο ξενοδοχείο. Η σκηνή ξεκινά με ένα πλάνο της αίθουσας υποδοχής που στο βάθος διακρίνεται μια σκάλα που οδηγεί στους πάνω ορόφους (εικόνα 101). Ο ανελκυστήρας, όπου οι ήρωες χρησιμοποιούν για να μεταβούν στο Colorado Lounge, που όπως φαίνεται βρίσκεται ένα επίπεδο πάνω, βρίσκεται στα αριστερά της σκάλας. Ωστόσο, ενώ εισέρχονται στον ανελκυστήρα από την δεξιά του πλευρά, εξέρχονται από την αριστερή και στο βάθος υπάρχει μια πανομοιότυπη σκάλα με αυτή του ισόγειου που επίσης ανεβαίνει προς τα πάνω (εικόνα 102). Δεν υπάρχει καμία ένδειξη σκάλας κατάβασης από το Colorado Lounge στο lobby, παρά μόνο ανάβασης και μάλιστα σε σημείο που, όπως φαίνεται από τα διαγράμματα, δεν μπορούν να υφίστανται. Ένα άλλο παράδειγμα είναι η σκάλα εξωτερικά του διαμερίσματος των πρωταγωνιστών, η οποία επίσης χρησιμοποιείται ως στοιχείο αποπροσανατολισμού. Στην σκηνή όπου ο διευθυντής τους οδηγεί από το lobby να δουν το διαμέρισμα στο οποίο θα διαμείνουν, δεν χρησιμοποιούν τη σκάλα αλλά φαίνεται να έρχονται από το βάθος, από κάποιο άλλο διάδρομο. Όταν η Wendy σε επόμενη σκηνή πηγαίνει πρωινό στον Jack επίσης ερχόμενη από το lobby, φτάνει στο δωμάτιο από την αντίθετη πλευρά. Η Wendy, μετά από τη σκηνή στο μπάνιο και την απειλή του Jack με το τσεκούρι, φαίνεται πως ανεβαίνει δύο ορόφους τις συγκεκριμένες σκάλες ψάχνοντας το Danny (εικόνα 103). Δεν υπάρχει όμως καμία ένδειξη για το που καταλήγουν. Σε ολόκληρη την ταινία δεν υπάρχει η παραμικρή ένδειξη πως κάποιος κατεβαίνει οποιαδήποτε σκάλα. Φαίνεται σαν οι σκάλες να είναι μόνο ανάβασης, να οδηγούν κάπου χωρίς επιστροφή. Ο μοναδικός που κατεβαίνει σκάλες και μάλιστα ανορθόδοξα είναι ο Jack στη σκηνή με τη Wendy και το ρόπαλο.

Όσον αφορά τις πόρτες-εισόδους στα δωμάτια, είναι εκείνες που καθιστούν τη χωρικότητα του ξενοδοχείου, εντείνουν την αγωνία και



[101] Η είσοδος στον ανελκυστήρα από τη δεξιά πλευρά



[102] Η έξοδος από τον ανελκυστήρα από την αριστερή πλευρά



[103] Η Wendy ψάχνοντας το Danny



[104] Η πολυπλοκότητα του εσωτερικού



[105] Τυφλοί διάδρομοι



[106] Το παράθυρο στο βάθος καλύπτεται με κουρτίνα- αίσθημα κλειστοφοβίας και αποξένωσης

προκαλούν άγχος για τα επακόλουθα. Ο Danny γράφει πάνω στην πόρτα το χαρακτηριστικό REDRUM, ενώ ο ίδιος και η Wendy είναι παγιδευμένοι πίσω από την κλειστή πόρτα του μπάνιου με τον Jack να караδοκεί έξω από αυτήν. Όταν ο Danny βγαίνει από το παράθυρο του μπάνιου, ο Jack χτυπάει με το τσεκούρι την ξύλινη πόρτα με αποτέλεσμα να τη σπάσει και να μπορέσει να βάλει το χέρι του στην εσωτερική πλευρά για να την ξεκλειδώσει και να σκοτώσει τη γυναίκα του. Ο μοναδικός λόγος που η Wendy καταφέρνει να γλιτώσει είναι ότι ακούγεται ο ήχος κάποιου οχήματος (μόλις είχε φτάσει ο Dich Halloran). Ο Jack νιώθει πως απειλείται από μια εξωτερική δύναμη και έτσι φεύγει, πρώτον γιατί ο Danny είναι πιο σημαντικός και δεύτερον για να εξουδετερώσει την εξωτερική απειλή. Οι πόρτες είναι αυτές που ουσιαστικά ορίζουν το μέγεθος του ξενοδοχείου, καθώς ο θεατής με την κίνηση του Danny στους διαδρόμους με το ποδήλατό του, έχει τη δυνατότητα να δει τις αναρίθμητες πόρτες αριστερά και δεξιά των διαδρόμων και να αντιληφθεί την πολυπλοκότητα του εσωτερικού (εικόνα 104). Ωστόσο, πολλές από αυτές τις πόρτες όπως φαίνεται στα διαγράμματα, δεν είναι δυνατόν να υφίστανται. Με τον τρόπο όμως που παρουσιάζει το χώρο ο σκηνοθέτης, ο θεατής είναι δύσκολο να το αντιληφθεί και αυτό που του χαράζεται στο υποσυνείδητο δεν είναι η αδυναμία της χωρικότητας αλλά η λαβυρινθώδης δομή του ξενοδοχείου.

Τα παράθυρα από την άλλη πλευρά χρησιμοποιούνται ως φόντο. Εκτός από διακοσμητικά στοιχεία, όπως για παράδειγμα τα παράθυρα στο Colorado Lounge και στο lobby, ο σκηνοθέτης τα χρησιμοποιεί για να αποδώσει τη σχέση του εσωτερικού με το εξωτερικό (όπως για παράδειγμα στη σκηνή με τον Jack και τη μακέτα του λαβύρινθου το παράθυρο από πίσω υποδεικνύει την ακριβή θέση του λαβύρινθου σε σχέση με το lobby) καθώς και -όπως είναι φυσικό- να υποδηλώσει τους μήνες και τα καιρικά φαινόμενα. Θα μπορούσε κανείς να πει πως τα παράθυρα είναι το μέσον του Kubrick να τοποθετήσει χρονικά την ταινία του. Επίσης, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο με τις πόρτες, αποδίδουν το μέγεθος του ξενοδοχείου κυρίως από τις εξωτερικές σκηνές της πρόσοψης. Στην σκηνή που ο Danny και η Wendy είναι κλειδωμένοι στο μπάνιο, η Wendy χρησιμοποιεί το παράθυρο του μπάνιου για να γλιτώσει τον Danny από τον Jack. Ο Danny ξεφεύγει από το παράθυρο του τρίτου ορόφου και κατεβαίνει στο έδαφος από μια τσουλήθρα που έχει σχηματιστεί από το χιόνι. Φυσικά όπως φαίνεται από το διάγραμμα τάδε το παράθυρο αυτό είναι χωρικό λάθος, αλλά στην πραγματικότητα ο θεατής δεν το προσέχει. Αυτό που παρατηρεί είναι ότι ο Danny καταφέρει να ξεφύγει μέσω ενός στενού πλαισίου -τυπικό στοιχείο στις ταινίες τρόμου- γεγονός που εντείνει ακόμη περισσότερο την αγωνία του. Παράθυρα όμως υπάρχουν μόνο στους κεντρικούς χώρους του ξενοδοχείου και στο διαμέρισμα της οικογένειας (που εξυπηρετούν την

διαφυγή του Danny). Όλοι οι διάδρομοι είναι τυφλοί καταλήγωντας είτε σε αδιέξοδα είτε στους χαρακτηριστικούς ανελκυστήρες. Όταν ο Danny συναντά τα κοριτσάκια και βλέπει το, σχετικό με το θάνατό τους, όραμα, βρίσκεται σε ένα διάδρομο με διαφορετική ταπετσαρία από τους υπόλοιπους ο οποίος δεν έχει ξαναεμφανιστεί στην ταινία. Ο διάδρομος αυτός είναι τυφλός και τα κορίτσια βρίσκονται στο τέλος του (εικόνα 106). Η μόνη κίνηση που μπορεί να κάνει ο Danny για να γλιτώσει είναι να οπισθοδρομήσει. Τα παράθυρα του δωματίου 237 είναι καλυμμένα με μαύρες κουρτίνες, σαν να μην υπάρχουν, ενώ δεν υπάρχει κανένα παράθυρο σε οποιοδήποτε άλλο διάδρομο του ξενοδοχείου. Το γεγονός αυτό εντείνει ακόμη περισσότερο το αίσθημα της κλειστοφοβίας, της περιπλάνησης μέσα σε ένα «ατέρμονο» ξενοδοχείο, των χαοτικών διαδρόμων.

Τέλος, η παρουσία του λαβύρινθου δεν μοιάζει καθόλου τυχαία επιλογή. Ο λαβύρινθος, όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, έχει μέγιστη συμβολική σημασία, ταυτόχρονα όμως αποτελεί ιδιαίτερο αρχιτεκτονικό στοιχείο. Αποτελεί τα όρια ενός πολύ συγκεκριμένου χώρου με περιορισμένη οπτική που δημιουργεί στον επισκέπτη ανάμεικτα συναισθήματα: άγχος, τρόμο, κλειστοφοβία, αγωνία για το αν θα βρει το δρόμο του μέσα στα μονοπάτια. Αυτά τα συναισθήματα αποτελούν και τα χαρακτηριστικά της ταινίας τρόμου. Η ταινία τρόμου φέρνει στο προσκήνιο το φόβο του άλλου, του διαφορετικού. Το συστατικό του στοιχείο είναι η τερατομορφία, είτε αυτή εκδηλώνεται μέσα από την ανθρώπινη παραφροσύνη είτε μέσα απο επιστημονικά ανεξήγητες μεταλλάξεις, μεταλλάξεις που προκαλούνται από τον άνθρωπο ή από υπερφυσικές δυνάμεις. Ο σκηνοθέτης λοιπόν, χρησιμοποιεί το συγκεκριμένο αρχιτεκτονικό στοιχείο -και μάλιστα πολύ επιτυχημένα- για να καταστήσει την ταινία τρομακτική.

Η παρουσία του λαβυρίνθου στο *The Shining* υπογραμμίζει την ψυχολογική αναταραχή που εκδηλώνεται στον Jack καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Ο θεατής εισάγεται για πρώτη φορά στο λαβύρινθο νωρίς στην ταινία, όταν ο γενικός διευθυντής ξεναγεί την οικογένεια Torrance στους εξωτερικούς χώρους. Η επόμενη σκηνή είναι όταν η οικογένεια έχει εγκατασταθεί πια στο ξενοδοχείο και ο Jack έχει ξεκινήσει ήδη να δείχνει κάποια σημάδια παραφροσύνης. Ο σκηνοθέτης παραλληλίζει δύο σκηνές ταυτόχρονα: η μία είναι ο Jack στο Colorado lounge, ο οποίος αδυνατώντας να γράψει παίζει με ένα μπαλάκι του τένις (εικόνα 108), και η άλλη είναι ο Danny και η Wendy να περιπλανώνται μέσα στο λαβύρινθο (εικόνα 109). Αυτή είναι η πρώτη σκηνή που φαίνεται το εσωτερικό του λαβύρινθου και ο θεατής αντιλαμβάνεται την πολυπλοκότητά του καθώς οι ήρωες συναντούν αδιέξοδα και επαναλαμβάνουν τις ίδιες διαδρομές. Στη συνέχεια, ο Jack βρίσκεται ξαφνικά στο lobby και περιεργάζεται τη μακέτα του λαβύρινθου στην οποία



[107] Το παράθυρο στο γραφείο του διευθυντή- χωρικό λάθος



[108] Ο Jack στο lobby



[109] Η Wendy και ο Danny στο λαβύρινθο



[110] Ο Jack και η μακέτα του λαβύρινθου

φαίνονται οι μικροσκοπικές φιγούρες του Danny και της Wendy (εικόνα 110). Η κάμερα εστιάζει στην μακέτα και τις φιγούρες και το πλάνο εναλλάσσεται ξανά και η σκηνή δείχνει τον Danny και την Wendy στο κέντρο του λαβύρινθου αυτήν την φορά έχοντας βρει το δρόμο τους.

Ο λαβύρινθος δεν ξαναπαρουσιάζεται στην ταινία παρά μόνο στην τελευταία και πιο σημαντική σκηνή της ταινίας: στην σκηνή της καταδίωξης. Ο Danny διαφεύγει στο λαβύρινθο για να γλιτώσει από τον Jack ο οποίος αυτήν την φορά δεν παρουσιάζεται σαν πράσινο ανοιξιάτικο τοπίο όπως στην αρχή, αλλά χιονισμένος, ψυχρός και σκοτεινός. Ο Jack ακολουθεί τα χνάρια που αφήνουν τα πόδια του Danny στο χιόνι για να τον εντοπίσει, εκείνος όμως καταφέρνει να ξεφύγει χρησιμοποιώντας την ευφυΐα του: οπισθοδρομεί, ακολουθώντας τα ίδια του τα βήματα (εικόνα 113) και κρύβεται σε ένα αδιέξοδο με αποτέλεσμα ο Jack να χάσει τα ίχνη του και τελικά να εξασθενήσει, να παγώσει από το κρύο και να πεθάνει. Ο λαβύρινθος στη συγκεκριμένη σκηνή αποδίδει ακριβώς αυτό που επιθυμεί ο Kubrick: χρησιμοποιεί έναν χώρο, ο οποίος εξ ορισμού είναι συνδεδεμένος με σκοτεινά είδη μαγείας, παραπλάνηση και περιπλάνηση, και χαός για να προκαλέσει τον τρόπο.

Παρ'όλο που ο λαβύρινθος δεν παρουσιάζεται αυτός καθαυτός σε κάποια άλλη σκηνή, υπάρχουν αναφορές σε αυτόν καθ'όλη τη διάρκεια της ταινίας. Το ξενοδοχείο με τους δαιδαλώδεις διαδρόμους και το χαλί στο οποίο παίζει ο Danny με τα αυτοκινητάκια του είναι δύο από αυτές. Ο λαβύρινθος παίζει κεντρικό ρόλο στην όλη σύνθεση καθώς η δομή του επιτρέπει την οπτικοποίηση της αφήγησης που είχε στο μυαλό του ο Kubrick.



[111] Η σχέση του ξενοδοχείου με το λαβύρινθο- η είσοδος στο λαβύρινθο γίνεται από δεξιά



[112] Η σχέση του ξενοδοχείου με το λαβύρινθο- η είσοδος γίνεται αππο μπροστά

Συμπερασματικά, γίνεται σαφές πως ο σκηνοθέτης ουσιαστικά χρησιμοποιεί τα αρχιτεκτονικά στοιχεία (μικρής και μεγάλης κλίμακας) ως κινηματογραφικές τεχνικές. Η εύκολη λύση θα ήταν να επιλέξει ένα τοπίο ή ένα κτίριο το οποίο εξ'ορισμού προκαλεί τρόμο όπως ένα νεκροταφείο, μια σπηλιά, ένα υπόγειο, ένα γοτθικό κάστρο. Εκείνος όμως επιλέγει το λαβύρινθο για τη διεξαγωγή της δράσης. Το ξενοδοχείο, από την άλλη πλευρά, μοιάζει απόλυτα φυσιολογικό και αυτό είναι λογικό καθώς όλα του τα στοιχεία είναι δανεισμένα από υπαρκτά ξενοδοχεία. Δεν μοιάζει καθόλου με τα τρομακτικά, σκοτεινά ξενοδοχεία των ταινιών τρόμου. Για να δημιουργήσει λοιπόν συναισθήματα, τα οποία το ξενοδοχείο αυτό καθαυτό δεν μπορεί να προκαλέσει, χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική και τα αρχιτεκτονικά στοιχεία. Ένας χώρος απόλυτα φυσιολογικός και βιώσιμος μετατρέπεται με κάποιες αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις σε ένα χώρο γεμάτο συναισθήματα και μάλιστα, όχι χαρούμενες αναμνήσεις αλλά τρομακτικά γεγονότα. Ο Kubrick εγκαταλείπει την παραδοσιακή «γοτθική» έμπνευση υπέρ ενός πιο σύγχρονου στοχασμού, όσον αφορά τους δαιδάλους του χωροχρόνου και τα παιχνίδια του πραγματικού και του εικονικού, και το κυρίαρχο εργαλείο του είναι η αρχιτεκτονική των χώρων, τόσο εξωτερικών όσο και εσωτερικών.



[113] Ο Danny στο λαβύρινθο προσπαθώντας να ξεφύγει

Στην εργασία αυτή συζητήθηκε και αναλύθηκε η σχέση του κινηματογραφικού και αρχιτεκτονικού χώρου από τη σκοπιά μιας συγκεκριμένης ταινίας τρόμου. Κινηματογράφος και αρχιτεκτονική είναι άρρηκτα συνδεδεμένες σε αυτήν την περίπτωση, όπως επίσης και οι εκφραστές τους: ο σκηνοθέτης (Stanley Kubrick) και ο σκηνογράφος (Roy Walker). Μπορούμε όμως να παραλληλίσουμε, ή και να ταυτίσουμε, έναν σκηνοθέτη ή έναν σκηνογράφο με έναν αρχιτέκτονα; Η απάντηση που προκύπτει από αυτήν την εργασία είναι πως όχι. Ο κάθε καλλιτέχνης έχει διαφορετική σκοπιά, διαφορετικό σκοπό και διαφορετικά εργαλεία. Ο χώρος στον κινηματογράφο δεν είναι δεδομένος, αλλά ασυνεχής και κατακερματισμένος. Ο σκηνοθέτης αναπλάθει τον αρχιτεκτονικό, πραγματικό χώρο. Ο κινηματογραφικός χώρος που παράγεται αποτελεί σαφώς ένα απόσπασμα του πραγματικού και δεν μπορεί να θεωρηθεί μια ολότητα. Ο θεατής καλείται να αναιρέσει την αποσπασματικότητά του, δηλαδή να συνθέσει από τη δυσδιάστατη κινηματογραφική εικόνα έναν φαντασιακό, τρισδιάστατο χώρο. Ο κινηματογράφος, επομένως, επανεπινοεί τις χωρικές συνιστώσες. Οι δύο τέχνες αλληλοσυμπληρώνονται, δεν είναι εφικτό, όμως, ή μια τέχνη να αντικαταστήσει την άλλη. Σκοπός του σκηνοθέτη είναι η δημιουργία συναισθημάτων στους θεατές και η απόδοση της ταινίας ως μια επικοινωνιακή μορφή τέχνης. Από την άλλη πλευρά σκοπός του αρχιτέκτονα είναι να δημιουργήσει ένα λειτουργικό και βιώσιμο χώρο: ένα χώρο ο οποίος θα είναι χρηστικός, θα έχει συνέχεια και συγκεκριμένη μορφή. Ο παραλληλισμός που θα μπορούσε να γίνει είναι πως ο αρχιτέκτονας είναι ο σκηνοθέτης/ σκηνογράφος του «πραγματικού» (μη κινηματογραφικού), ενώ ο σκηνοθέτης/ σκηνογράφος είναι ο αρχιτέκτονας του «φανταστικού». Χρησιμοποιούν , ουσιαστικά, τις ίδιες ή παρόμοιες ποιότητες για την επίτευξη διαφορετικού σκοπού.

Συμπερασματικά, τίθεται το εξής ερώτημα: Η αρχιτεκτονική, λοιπόν, στην τέχνη του κινηματογράφου, είναι στ'αλήθεια ουτοπική όπως φαίνεται στο The Shining; Ο χώρος είναι απλά ένα κατασκευασμένο ψέμα, ένας «σκοπός που αγιάζει τα μέσα»; Και αν όχι τότε θα μπορούσε ένας καλός σκηνοθέτης να γίνει ένας καλός αρχιτέκτονας; Επιπροσθέτως, είναι γνωστό στην ιστορία του κινηματογράφου, αλλά και της αρχιτεκτονικής, όπως προαναφέρθηκε, πως εκτός από την ενασχόληση διάσημων -και μη- αρχιτεκτόνων με τον κινηματογράφο, πολλοί σκηνογράφοι ξεκίνησαν την καριέρα τους από αρχιτέκτονες και διέπρεψαν. Θα μπορούσε όμως να συμβεί το αντίθετο;



Παράρτημα Α

Ταινίες Τρόμου: Χαρακτηριστικά και θέματα

τρέμω: ρ. αμετβ. {μόνο σε ενεστ. κ. Παρατ.} 1. με διαπερνά ρίγος, κάποιο μέλος ή τα μέλη τού σώματός μου ταράζονται, συσπώνται απότομα και ελαφρά, δονούμαι ακούσια από μικρές αλλεπάλληλες κινήσεις: *τρέμουν τα χέρια μου / τα πόδια μου / τα γόνατά μου* || ~ *ολόκληρος / σύγκορμος / από τον φόβο μου / από τη συγκίνησή μου* 2. (γενικά) δονούμαι: *έτρεμε η γη από τον σεισμό* [| ~ *σαν καλάμι / σαν το φύλλο στον άνεμο* 3. φοβούμαι, ανησυχώ πάρα πολύ: - *και μόνο που σκέφτομαι ότι μπορεί να συμβεί κάτι τέτοιο* || ~ *τον πατέρα της / τον θείο του* || *τρέμει μην πάθει τίποτα ο γιος της που είναι στα ξένα*• ΦΡ. (α) τρέμω σαν (το) ψάρι βλ. λ. ψάρι (β) τρέμει το φυλλοκάρδι μου φοβάμαι πάρα πολύ: *είχε μείνει μόνη στο σκοτεινό σοκάκι κι έτρεμε το φυλλοκάρδι της*. [ητυμ. αρχ. < Ι.Ε. *tr-em-, παρεκτεταμ. μορφή τής μηδενισμ. βαθμ. τής ρίζας *tcr- «τρέμω, πάλλομαι. σείομαι». πβ. σανσκρ. taralah «σειόμε- νος, παλλόμενος», λατ. tremere «τρέμω, σείομαι» (> γαλλ. craindrc «φοβούμαι», ισπ. ictblar «τρέμω») κ.ά. Ομόρρ. τρό-μος, τρομ-ερός, τρυμ-άσω (-άζω). Παραλλήλως απαντά και το αρχ. τρέω «τρέπομαι σε φυγή από φόβο» < *τρέσ-ω (< Ι.Ε. *tr-es-). βλ. κ. Τρελός].

114. Γεώργιος Δ. Μπαμπινιώτης, *Λεξικό της Νέας Ελληνικής γλώσσας*, Δεύτερη Έκδοση, Αθήνα 2002

Προερχόμενη από το φανταστικό και την ταινία με θέμα το έγκλημα, η ταινία τρόμου είναι ένα είδος που έχει τη σφραγίδα του λαϊκού κινηματογράφου. Παρουσιάζει στο θεατή μια σωματική βία, η οποία του προκαλεί έντονο συναίσθημα αποστροφής. Στην αγγλοαμερικάνικη γλώσσα, η λέξη horror καλύπτει όλο το φανταστικό. Όμως σύμφωνα με τη γαλλική αντίληψη, η ταινία τρόμου είναι άμεσα συνυφασμένη με την παρακμή του φανταστικού κινηματογράφου και διαφοροποιείται από αυτόν προοδευτικά από τα τέλη της δεκαετίας του '50. Οι ονομασίες ταινία φρίκης και ταινία φόβου είναι παραπλήσιες. Αφορούν έργα που προσφεύγουν περισσότερο στο φόβο παρά στην αναγούλα. Η ταινία gore φτάνει μέχρι τα άκρα του ολοφάνερου και του ανυπόφορου. Το είδος της ταινίας τρόμου αναγνωρίζεται από την επιδωκόμενη συγκινησιακή επιρροή στο κοινό. Η ταινία τρόμου έχει ως στόχο της να σοκάρει, να αηδιάσει, να απωθήσει- εν ολίγοις, να τρομοκρατήσει. Αυτή η εξώθηση είναι αυτή που διαμορφώνει τις υπόλοιπες συμβάσεις του είδους.¹¹⁵ Κατά τον Pinel¹¹⁶, αντίθετα από την φανταστική ταινία, η ταινία φρίκης είναι εξαιρετικά επιτηδευμένη. Τροφοδοτείται από ταινίες καλτ, όπως είναι η ταινία *Psycho* του Hitchcock ή *The Rosemary's Baby* του Pollanski (η οποίες δεν συνδέονται άμεσα με τη φρίκη στην κυριολεκτική της σημασία). Ανακυκλώνει αυτή τη μυθοπλασία, την αναμασά, προκειμένου να την περιορίσει σε μια σειρά από τα πλέον χαρακτηριστικά στοιχεία της: σκηνές καταδίωξης, αγωνίας και βίας, που υπογραμμίζονται από τα κοντινά πλάνα και τη μουσική.

Αυτό που, συνήθως, είναι ικανό να τρομοκρατήσει, είναι ένα τέρας. Στην ταινία τρόμου το τέρας είναι μια επικίνδυνη ανωμαλία της φύσης, μια παραβίαση της φυσιολογικής αίσθησης που έχουμε για το τι είναι δυνατό. Το τέρας μπορεί να έχει αφύσικα μεγάλες διαστάσεις όπως ο *King Kong*. Μπορεί να παραβιάζει το όριο μεταξύ νεκρών και ζωντανών, όπως τα βαμπίρ και τα ζόμπι. Ή, ακόμα, το τέρας μπορεί να παρουσιάσει μια βιολογία άγνωστη στην επιστήμη όπως το πλάσμα στις ταινίες *Alien*. Η εκφοβιστική συγκινησιακή επίδραση του είδους δημιουργείται συνεπώς από «μια χαρακτηρολογική παρέμβαση: από ένα απειλητικό, αφύσικο τέρας».¹¹⁷

Τα χαρακτηριστικά θέματα του είδους απορρέουν και από το επιδωκόμενο αποτέλεσμα. Αν το τέρας μας τρομοκρατεί επειδή παραβιάζει

τους νόμους της φύσης που γνωρίζουμε, το είδος προσφέρεται για να υποδηλωθούν τα όρια της ανθρώπινης φύσης.¹¹⁸

Κατά τον Pinel¹¹⁹, τα πρόσωπα που επικρατούν στις ταινίες τρόμου είναι τα εξής: «ο διάβολος και τα φερέφωνα του: ο Μεφιστοφελής, ο έκπτωτος άγγελος, ο μάγος ή η μάγισσα, ο σαμάνος. Ο ίδιος ο θάνατος. Ο ζωντανός νεκρός: ο βρυκόλακας, το ζόμπι, η μούμια, το φάντασμα. Το ψυχολογικό τέρας: ο τρελός επιστήμονας, η ιδιοφυΐα του κακού, ο μανιακός, ο νευρωτικός, ο τρελός, ο ψυχωτικός, ο κατά συρροήν δολοφόνος. Το σωματικό τέρας: ο ανάπηρος, το ον που είναι δημιούργημα ανθρώπινου τεχνάσματος, ο λυκάνθρωπος. Το ζωικό τέρας: ο δράκος, το προϊστορικό ζώο, το γιγάντιο ζώο. Το πλάσμα που δεν είναι ούτε ζώο ούτε άνθρωπος: το Γκόλεμ, τα ρομπότ, ο εξωγήινος.»

Όσον αφορά τους χώρους ο ίδιος αναφέρει: «Ο κλειστός χώρος που είναι γενικά σκοτεινός και υγρός: κρύπτη, υπόγειο, σπηλιά. Ο μισογκρεμισμένος πύργος, ο περίφημος «γοθτικός» πύργος, ο οποίος φωτίζεται με πυρσούς και κεριά. Το νεκροταφείο, το εργαστήριο του επιστήμονα, παλιά νοσοκομεία, βιβλιοθήκες, εγκαταλελειμένα ξενοδοχεία»¹²⁰.

Τέλος, όσον αφορά τα θέματα αναφέρει τα εξής: «Η μάχη του Καλού και του Κακού, δίνοντας, στη συγκεκριμένη μονομαχία το προβάδισμα στο Κακό. Η αντιπαλότητα μεταξύ ανθρώπου και Θεού ή, με άλλους όρους, η αντιπαράθεση επιστήμης και θείου. Ο δόκτωρ Φρανκενστάιν (ο οποίος δημιουργεί τη ζωή) και ο Δόκτωρ Τζεκιλ (ο οποίος μεταμορφώνει την εικόνα του ανθρώπου) είναι καταραμένοι επειδή παραβιάζουν τη «φυσική τάξη» παίρνοντας τη θέση του Θεού. Τα πλάσματα που ευχήθηκαν να δημιουργήσουν οι επιστήμονες είναι επίσης καταραμένα, είτε είναι αποτέλεσμα της συρραφής διαφόρων ανθρωπίνων κομματιών που περισυλλέγει από πτώματα ο Φρανκενσταϊν, είτε είναι καρπός τεχνητής γονιμοποίησης (Ο Μανδραγόρας του Henric Galeen, 1928). Ο φόβος της επιδρομής: μπροστά στην απροσδόκητη εμφάνιση του ανεξήγητου, με οποιαδήποτε μορφή και αν αυτό παρουσιάζεται, οι πρωταγωνιστές αποκτούν μια νοοτροπία πολιορκημένων. Το παρά φύσιν σε όλες του τις μορφές: γιγαντισμός, κτηνομορφία, ανθρωπομορφισμός, αλλοιώσεις του ανθρώπινου σώματος, διπροσωπία».¹²¹

115. David Bordwell, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Αθήνα, 2004, σελ. 83

116. Vincent Pinel, *Σχολές, Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*, Αθήνα, 2004, σελ. 94

117. David Bordwell, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Αθήνα, 2004, σελ. 83

118. ibid. σελ. 84

119. Vincent Pinel, *Σχολές, Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*, Αθήνα, 2004, σελ. 88

120. ibid. σελ. 89

121. ibid.

Παράρτημα Β

Ταινίες Τρόμου: Ιστορική Αναδρομή

Τα γοτθικά μυθιστορήματα αποτέλεσαν την κύρια πηγή επιρροής για τις ταινίες τρόμου. Ο όρος «τρόμος» εμφανίζεται για πρώτη φορά στο μυθιστόρημα του Horace Walpole με τίτλο *The Castle of Otranto*, το 1764, το οποίο από πολλούς κριτικούς χαρακτηρίζεται ως το πρώτο μαζικό γοτθικό μυθιστόρημα.¹²² Παρ' όλο που επρόκειτο για ένα παραμύθι που κυριαρχούσε το υπερφυσικό και το μελόδραμα, υπήρξαν πολλοί μιμητές του, όπως η Ann Radcliffe (*The Mysteries of Udolpho*, 1794) και ο Matthew Gregory Lewis (*The Monk*, 1796), σ' αυτό που σήμερα ονομάζεται γοτθικός τρόπος γραφής. Για μισό αιώνα το γοτθικό μυθιστόρημα κυριάρχησε. Στις αρχές του 19ου αιώνα επήλθε ο Διαφωτισμός και αρκετοί ρομαντικοί ποιητές εξέφραζαν τα έντονα συναισθήματα του κινήματος μέσω ενός σκοτεινού πρίσματος υποστηρίζοντας πως ο φόβος και το δέος δεν είναι τόσο διαφορετικές αισθήσεις. Το πρώτο κλασικό μυθιστόρημα τρόμου, το *Frankenstein* του 1818, γράφτηκε «από έναν ρομαντικό στην καρδιά του κινήματος»¹²³, την Mary Shelley. Μερικοί από τους καλύτερους μυθιστοριογράφους των μέσων του 19ου αιώνα, όπως η Emily Bronte (*Wuthering Heights*, 1847) και ο Charles Dickens (*A Christmas Carol*, 1843 και *The Signalman*, 1866), συνέχισαν το γοτθικό τρόπο γραφής. Ο Herman Melville ενσωμάτωσε πολλά υπερφυσικά στοιχεία στο έργο του *Moby Dick* (1851), όπως και ο Nathaniel Hawthorne στο *The Scarlet Letter* (1850) και στο *The House of the Seven Gables* (1851). Στα τέλη του 19ου αιώνα πολλοί συγγραφείς στράφηκαν προς τις μικρές ιστορίες και νουβέλες για να τρομοκρατήσουν τους αναγνώστες, με κύριο εκπρόσωπο τον Edgar Allan Poe, ο οποίος θεωρείται πρωτοπόρος του μοντέρνου αστυνομικού μυθιστορήματος (*The Murders of Rue Morgue*, 1841).

Όσο ο Sigmund Freud είχε ξεκινήσει τις αναζητήσεις του στα βάθη της ανθρώπινης ψυχής, η λογοτεχνία, επίσης στράφηκε προς τη ψυχολογία, με πολλούς συγγραφείς να διαπραγματεύονται ελεύθερα στην τρέλα (συνεχίζοντας το έργο του Edgar Allan Poe).¹²⁴ Οι ιστορίες αυτές δεν

122. <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=early>

123. http://en.wikipedia.org/wiki/Mary_Shelley

124. http://en.wikipedia.org/wiki/Horror_film



[114] *Le manoir du Diable*, Georges Melies, 1896

ασχολούνταν με γεγονότα, αλλά με τις πτυχώσεις του μυαλού: ο αναγνώστης καλούνταν να αποφασίσει αν οι αιτίες ήταν υπερφυσικές ή ψυχολογικές (*The Turn of The Screw*, Henry James, 1898, *The Yellow Wallpaper*, Charlotte Perkins Gilman, 1899). Το κλασικό έργο *Dracula* (1897), του Bram Stoker, συνδύασε το ψυχολογικό με το σεξουαλικό δημιουργώντας ουσιαστικά έναν αντι-ήρωα. Ο Herbert George (H. G.) Wells συνέβαλε σημαντικά στην αποσαφήνιση της έννοιας «μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας», με τα μυθιστορήματά του *The Time Machine* (1895), *The Island of Dr Moreau* (1896), *The Invisible Man* (1897) και το *War of The Worlds* (1897), στα οποία επικρατεί τόσο ο τρόμος και η φρίκη όσο και η φαντασία.

Η ταινία τρόμου ακολούθησε από την αρχή την ιστορία του κινηματογράφου, από την εποχή ακόμα του «βωβού». Πρωτοπόρος του είδους θεωρείται ο Γάλλος Georges Méliès (1861-1938), ο οποίος εξελίχθηκε σε αυθεντία της εποχής όσον αφορά την σκηνοθεσία.¹²⁵ Οι πρώτες απεικονίσεις υπερφυσικών γεγονότων εμφανίζονται σε πολλές από τις σιωπηλές ταινίες μικρού μήκους του Méliès, στα τέλη της δεκαετίας του **1890**. Η πιο γνωστή είναι το *Le Manoir du Diable* (Γαλλία, 1896), η οποία θεωρείται η πρώτη ταινία τρόμου όλων των εποχών. Το 1910, τα Edison studios στις Η.Π.Α παρήγαγαν την πρώτη κινηματογραφική εκδοχή του *Frankenstein*. Ακολούθησε το *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1908), ως κινηματογραφική προσαρμογή του ομώνυμου μυθιστορήματος (*The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1885) του Robert Louis Stevenson. Το δεύτερο «τέρας» που εμφανίστηκε στον κινηματογράφο ήταν ο Κουασιμόδος, ο οποίος είχε εμφανιστεί στο μυθιστόρημα του Βίκτωρος Ουγκώ, *The Hunchback of Notre Dame* (1831). Ταινίες με τον Κουασιμόδο ήταν οι *Esmeralda* (Alice Guy-Blaché, Victorin- Hippolyte Jasset, Γαλλία, 1905), *The Hunchback* (Van Dyke Brooke, Η.Π.Α, 1909), και το *Notre-Dame de Paris* (Albert Capellani, Η.Π.Α, 1911).

Όσον αφορά τη Γερμανία και τις ταινίες τρόμου, κυριάρχησαν οι αρχές του γερμανικού εξπρεσιονισμού ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του **1910**. Ο εξπρεσιονισμός πρωτοεμφανίστηκε στις εικαστικές τέχνες (Kandinsky, Klee, Ensor, Beckmann κ.α), παράλληλα με τον κυβισμό και το φουτουρισμό. Ύστερα

125. David Bordwell, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Αθήνα, 2004, σελ. 491

επηρέασε διαδοχικά την αρχιτεκτονική (Bauhaus), τη μουσική και τη λογοτεχνία και συνδέθηκε με το θέατρο της πολεμικής και της πρώτης μεταπολεμικής περιόδου (1914-1934), συμπεριλαμβανομένης της υποκριτικής. Αναδείχθηκε σε κυρίαρχη τάση σε όλο το φάσμα της γερμανικής τέχνης με αποτέλεσμα να επηρεάσει και τον κινηματογράφο.¹²⁶

Το εξπρεσιονιστικό στυλ πήγαζε από τους συμβολισμούς της νύχτας και οι εξπρεσιονιστές (οι καλλιτέχνες, συμπεριλαμβανομένων των κινηματογραφιστών) στηρίζονταν στις έντονες αντιθέσεις του μαύρου και του άσπρου, βύθιζαν τη φαντασία τους στο απίθανο και το εξωπραγματικό και το αποτύπωναν χρησιμοποιώντας θολούς φωτισμούς, στυλιζαρισμένες ερμηνείες και σουρεαλιστική διακόσμηση. Τα έργα τους έδειχναν μια προτίμηση στην παραμορφωτική αρχιτεκτονική, είχαν «ψύχωση» με τις σκάλες, τις σκιές στους τοίχους, τους ατελείωτους διαδρόμους, τους σωσίες, τα διπλά είδωλα, τους καθρέφτες. Τα θέματα τους ήταν προσανατολισμένα προς το μακάβριο φόβο του θανάτου και του μεταφυσικού, με τα φαντάσματα, τους τερατόμορφους, τους παράφρονες και τους βρικόλακες σε πρώτο αφηγηματικό πλάνο- και όλα αυτά με την εκτεταμένη χρήση της τεχνικής του *stimmung*.¹²⁷ Ο γερμανικός εξπρεσιονισμός εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τη σκηνοθεσία. Τα σχήματα είναι παραμορφωμένα και υπερβολικά με έναν μη ρεαλιστικό τρόπο, για εκφραστικούς σκοπούς. Οι ηθοποιοί είναι συχνά βαριά μακιγιαρισμένοι και κινούνται με σπασμοειδείς, αργούς, ελικοειδείς σχηματισμούς.

Πριν από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, ο γερμανικός κινηματογράφος ήταν σχεδόν ανύπαρκτος. Οι πρώτες αξιόλογες ταινίες της φιλομορφίας του είναι *Ο φοιτητής της Πράγας* (1913), και το *Γκόλεμ* (1914), αμφότερες του Paul Wegener. Και οι 2 αυτές ταινίες συνίστανται από μυστικιστικά θέματα, την αγωνία του επερχόμενου θανάτου καθώς και από τις εναλλαγές του άσπρου με το μαύρο στη σκηνογραφία.

Ο φιλόδοξος παραγωγός Erich Pommer, στη συνέχεια, διακηρύσσει την ανάγκη δημιουργίας ενός εναλλακτικού είδους και στυλ, βασισμένου στον εξπρεσιονισμό. Επιλέγει ένα «εκκεντρικό» σενάριο των Carl Mayer, Hans Janowitz και το 1919 παρουσιάζει την ταινία *Das cabinet des Dr. Caligari*, η οποία είχε ριζοσπαστική σημασία για τον κινηματογράφο και την εξέλιξή του. Την ταινία σκηνοθέτησε ο Robert Wiene. Κύρια χαρακτηριστικά της ήταν η



[115] *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Erich Pommer, 1919

126. Στάθης Βαλούκος, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Α΄ Τόμος, Αθήνα, 2003, σελ. 104

127. *stimmung*: χρήση φωτισμών σε όλα τα ενδιαμέσως στάδια μεταξύ απόλυτου σκοταδιού και πλήρη φωτισμού, *ibid.* σελ 105)



[116] *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1922

γεωμετρική εξάρθρωση της προοπτικής, οι παραμορφωτικοί φωτισμοί και οι εξεζητημένες πόζες των ηθοποιών που έμοιαζαν με παντομίμα. «Στον Καλιγκάρι το εξπρεσιονιστικό στιλιζάρισμα λειτουργεί για να εκφράσει την παραμορφωμένη οπτική ενός τρελού. Βλέπουμε τον κόσμο όπως τον βλέπει ο ήρωας».¹²⁸ Καθώς δεν υπάρχουν διάλογοι τα σκηνικά έχουν αφηγηματικό χαρακτήρα, αντιπροσωπεύουν το σκοτεινό χαρακτήρα της μεταπολεμικής αυτής εποχής και αναπαριστούν την ψυχосύνθεση των ηρώων.

Ο Γάλλος ιστορικός Alexandre Arnoux, στο βιβλίο του *Από τον Βωθό στον Ομιλούντα*, γράφει πως «[...]τίποτα απ'ότι έγινε στον γερμανικό κινηματογράφο ύστερα από τον Καλιγκάρι δεν ξέφυγε απόλυτα από την επιρροή του, είτε επρόκειτο για μίμηση είτε για αντίδραση»¹²⁹, ενώ ο Sadoul στο βιβλίο του, *Η Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*, σημειώνει: «Ο Καλιγκάρι έγινε παγκόσμιος, σαν τον Αρπαγκόν ή τον Δον Ζουάν, γιατί ήταν ο πρώτος τραγικός τύπος που δημιουργήθηκε μόνο από τον κινηματογράφο, δεν είχε λογοτεχνικούς ή θεατρικούς προγόνους».¹³⁰ Η συγκεκριμένη «ατμοσφαιρική και δραματική ταινία»¹³¹ είχε τεράστια απήχηση με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί στον κινηματογράφο το κίνημα του «Καλιγκαρισμού», στο οποίο συμπεριλαμβάνονται όλες οι ταινίες που είτε επηρεάστηκαν από το *Das cabinet des Dr. Caligari*, είτε είχαν το ίδιο ύφος, «ένα ύφος που φέρνει στο νου το περίεργο, την τρέλα και την εμμονή».¹³² «Ο Wiene άνοιξε την πόρτα, για να εισέλθει στο γερμανικό, και μέσω αυτού, στον ευρωπαϊκό και αμερικάνικο κινηματογράφο η μεγάλη στρατιά φαντασμάτων και τεράτων».¹³³

Λίγο αργότερα, τη δεκαετία του **1920**, ο Friedrich Wilhelm Murnau σκηνοθετεί την ταινία *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922), ένα μελαγχολικό αριστούργημα το οποίο θεωρείται μία από τις δέκα μεγαλύτερες ταινίες όλων των εποχών. Έχει δανειστεί στοιχεία από τον Καλιγκάρι και τις αρχές του εξπρεσιονισμού, ενώ ταυτόχρονα «είναι δομημένο πάνω στο μεταίχμιο του έρωτα και του θανάτου αφού αφηγείται εξίσου για τη μοναξιά και την παντοδυναμία της αγάπης».¹³⁴ Το 1924, ο Paul Leni σκηνοθετεί την ταινία *Waxworks* (Το Εργαστήρι με τα Κέρινα Ομοιώματα), η οποία «εγκαίνιασε στον παγκόσμιο κινηματογράφο το ύφος του μαύρου χιούμορ».¹³⁵

128. David Bordwell, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, Αθήνα, 2004, σελ. 498

129. *Κινηματογραφιστής*, τευχος 9, Αθήνα, 1999, σελ 13

130. Βασίλης Ραφαηλίδης, *Σύγχρονος κινηματογράφος*, τχ. 7 Β', 1970, σελ. 36

131. Rick Worland, *The Horror Film: An Introduction*, Blackwell Publishing Ltd., 2007, σελ. 44

132. John D. Barlow, *Caligari and Caligarism*, German Expressionist Film, Boston, 1982, σελ. 29

133. Στάθης Βαλούκος, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Α' Τόμος, Αθήνα, 2003, σελ. 108

Η έλευση του ήχου και η ριζική αλλαγή στο χαρακτήρα του κινηματογράφου είχε τεράστιο αντίκτυπο στο είδος τρόμου. Ο ήχος προσθέτει μια επιπλέον διάσταση στον τρόπο είτε πρόκειται για τη μουσική που προσθέτει αγωνία ή σηματοδοτεί την παρουσία μιας απειλής, είτε πρόκειται για βήματα που αντηχούν σε έναν «ατελείωτο» διάδρομο. Ο τρόμος με τα στοιχεία του φανταστικού και του υπερφυσικού, προσέφερε στο κοινό μια διαφυγή από την κουραστική πραγματικότητα της Οικονομικής Ύφεσης του 1929. Οι ταινίες τρόμου της δεκαετίας του **1930** είναι εξωτικά παραμύθια τα οποία διαδραματίζονται σε μακρινές χώρες και κατοικούνται από χαρακτήρες με εποχιακά κουστούμια. Οι ταινίες τρόμου εξακολουθούσαν να αντλούν στοιχεία από τα κλασικά λογοτεχνικά έργα του 19ου αιώνα.¹³⁶

Η δεκαετία μεταξύ του 1930 και 1940 θεωρείται η «εποχή των στούντιο» για την ιστορία του κινηματογράφου. Τα Universal Studios (Η.Π.Α) γνώρισαν μεγάλη επιτυχία στις αρχές της δεκαετίας με το *Dracula* (1931) του Tod Browning και το *Frankenstein* (1931) του James Whale. Μερικές από αυτές τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας αναμειγνύονται με το γοτθικό τρόπο και τρόπο γραφής, όπως για παράδειγμα το *The Invisible Man* (1933), το οποίο εμπεριέχει στοιχεία γερμανικού εξπρεσιονισμού. Η ταινία *Frankenstein* ήταν η πρώτη σε μια σειρά που κράτησε για πολλά χρόνια, αν και ο Karloff επέστρεψε ως το τέρας μόνο στο *Bride of Frankenstein* (1935) -την τελευταία από τις τέσσερις ταινίες τρόμου του Whale, και στην *Son of Frankenstein* (1939). Επιπλέον, η ταινία *The Mummy* (1932) εισήγαγε την αιγυπτιολογία ως ένα θέμα για το είδος. Η παραγωγή ταινιών τρόμου από τη Universal, συνεχίστηκε και μετά το **1940**, με ταινίες όπως το *The Wolf Man* (1941), καθώς και ταινίες στις οποίες πρωταγωνιστούν τέρατα από προηγούμενες, όπως *Frankenstein meets the Wolf Man* (1943), *House of Frankenstein* (1944), *House of Dracula* (1945). Αυτή η «ανακύκλωση τεράτων» οδήγησε και στην παρακμή των Universal όσον αφορά το είδος καθώς τα τέρατα έπαψαν πια να είναι τρομακτικά. Εκτός από τα Universal και άλλα studio ασχολήθηκαν με τις ταινίες τρόμου όπως η MGM (*Freaks*, 1932), τα Paramount Pictures (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, 1931, *Island of Lost Souls*, 1932), η Warner Bros (*Mystery of the Wax Museum*, 1933) και τα RKO Pictures Studio, τα οποία την περίοδο εκείνη διαφοροποιήθηκαν

134. *ibid.* σελ. 110

135. *ibid.* σελ. 108

136. <http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1930s>.



[117] *Dracula*, Tod Browning, 1931



[118] *Frankenstein*, James Whale, 1931



[119] *The Cat People*, Jacques Tourneur, 1942



[120] *Murders in the Rue Morgue*, Robert Florey, 1932

από τα υπόλοιπα. Ο παραγωγός Val Lewton της RKO δημιούργησε μια σειρά από ταινίες τρόμου που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία μεταξύ 1942 και 1946. Ο Lewton απέφυγε τα τέρατα τύπου Φρανκενστάιν τα οποία ήταν μη ανθρώπινα και τα αντικατέστησε με υποβλητικές σκιές. Οι ταινίες βασίζονταν στη λογοτεχνία, ήταν συνήθως κάτω από 75 λεπτά και χαμηλού κόστους (λιγότερο από 15.000\$). Οι πιο διαδεδομένες είναι οι *The Body Snatcher* (1945), *Cat People* (1942) and *I Walked with a Zombie* (1943). Οι ταινίες *Cat People* (1942) του Jacques Tourneur και *The Black Cat* (1934) του Edgar G. Ulmer, ήταν οι πρώτες ταινίες που συγκαταλέγονται στα ψυχολογικά θρίλερ, «οι πιο περίεργες και αινιγματικές ταινίες της δεκαετίας του 1930».¹³⁷

Επιπροσθέτως, καθ' όλη τη διάρκεια της δεκαετίας, υπήρχε μια τάση προς τους τρελούς επιστήμονες, όπως ο Dr. Caligari. Τον Dr. Caligari ακολούθησαν ο Dr Moreau (*The Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, Paramount Pictures, 1933), ο Dr Griffin (*The Invisible Man*, James Whale, Universal Studios, 1933), ο Paul Lavond (*The Devil Doll*, Tod Browning, MGM, 1936), ο Dr Mirakle (*Murders in the Rue Morgue*, Robert Florey, Sidney Fox, 1932), ο καθηλωμένος στην αναπηρική του καρέκλα Ivan Igor (*The Mystery of the Wax Museum*, Michael Curtiz, Warner Bros, 1933) και τέλος ο Peter Lorre (*Mad Love*, Karl Freund, MGM, 1935).

Η ταινία τρόμου σύντομα έγινε το πιο αμφιλεγόμενο είδος ταινίας, και αυτό οφειλόταν κυρίως στο πρώτο βιβλίο, σχετικό με το είδος, που κυκλοφόρησε, του Siegfried Kracauer *From Caligari to Hitler* που δημοσιεύθηκε το 1940. Υποστήριξε ότι ο γερμανικός εξπρεσιονισμός προωθούσε και ενθάρρυνε το φασισμό. Η βάση της επιχειρηματολογίας του ήταν ότι ήταν ένας τρόπος για το κοινό να ξεφύγει από την πραγματικότητα αλλά ταυτόχρονα να την ειρωνευτεί. Το βιβλίο αυτό είχε ένα τεράστιο μήνυμα πίσω του και από εκείνη τη στιγμή, οι ταινίες τρόμου ήταν άρρηκτα συνδεδεμένες με την ιδεολογική ή πολιτική κατάσταση της περιόδου.

Στη δεκαετία του **1950**, μετά το τέλος του Β 'Παγκοσμίου Πολέμου και μετά την ατομική βόμβα, η τεχνολογία γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη, παρ'όλο που ο κόσμος την αντιμετώπιζε περισσότερο ως «τρομακτική επιστήμη».¹³⁸ Εν τω μεταξύ, στην κινηματογραφική βιομηχανία, τα μεγάλα στούντιο ήταν

απασχολημένα σε δύο μέτωπα: την εισαγωγή του χρώματος σε παραγωγές τους και την αντιμετώπιση της πρόκλησης της τηλεόρασης. Οι ταινίες τρόμου υποβιβάστηκαν. Πολλά έπη και μιούζικαλ δημιουργήθηκαν για να ενθαρρύνουν και να ψυχαγωγήσουν μια γενιά που χαρακτηρίζεται από τον πόλεμο και από τον πειρασμό της τηλεόρασης. Έτσι, ενώ η κοινή γνώμη προσποιούνταν ότι δεν υπάρχει τίποτα το ανησυχητικό στην τεχνολογία και την επιστήμη, ήταν οι ταινίες τρόμου εκείνες που συνομιλούσαν με το κοινό και αντικατόπτριζαν τους φόβους τους.

Με τις προόδους στην τεχνολογία, το ύφος των ταινιών τρόμου άλλαξε και από γοτθικό στράφηκε προς τους σύγχρονους προβληματισμούς. Παραγωγές, συνήθως χαμηλού προϋπολογισμού, εισήγαγαν στις ταινίες τρόμου απειλές απ' «έξω»: εισβολές εξωγήινων και θανατηφόρες μεταλλάξεις στους ανθρώπους, τα φυτά, και τα έντομα. Η περίπτωση ορισμένων ταινιών τρόμου από την Ιαπωνία, όπως ο *Godzilla* (1954) και οι συνέχειές της, χαρακτηρίστηκε από τις μεταλλάξεις εξαιτίας της πυρηνικής ακτινοβολίας. Οι σκηνοθέτες του Χόλυγουντ και οι παραγωγοί μερικές φορές εκμεταλλεύονταν τους φόβους του κοινού με τεχνάσματα, όπως το 3-D και το Percepto.¹³⁹ Οι σκηνοθέτες συνέχισαν να συγχωνεύουν τα στοιχεία της επιστημονικής φαντασίας και του τρόμου κατά τις επόμενες δεκαετίες. Αριστούργημα της εποχής θεωρήθηκε το *The Incredible Shrinking Man* (1957)¹⁴⁰, βασισμένο στο ομώνυμο υπαρξιακό μυθιστόρημα του Richard Matheson (1956). Ενώ είναι περισσότερο μια ιστορία επιστημονικής φαντασίας, η ταινία μεταφέρει τους φόβους της ζωής στην εποχή της ατομικής βόμβας και τον τρόπο της κοινωνικής αποξένωσης.

Στο τέλος της δεκαετίας του 1950, η Μεγάλη Βρετανία ήταν εκείνη που αναδείχθηκε ως παραγωγός ταινιών τρόμου. Η εταιρεία Hammer επικεντρώθηκε στο είδος για πρώτη φορά, απολαμβάνοντας τεράστια διεθνή επιτυχία από τις ταινίες που περιλάμβαναν κλασικούς χαρακτήρες που παρουσιάζονταν με χρώμα για πρώτη φορά. Χαρακτηριστικές ταινίες ήταν οι *The Curse of Frankenstein* (1957) και *Dracula* (1958), που ακολουθήθηκαν από πολλές συνέχειες. Άλλες βρετανικές εταιρείες συνέβαλαν στην αύξηση της παραγωγής ταινιών τρόμου στο Ηνωμένο Βασίλειο κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1960 και του 1970, συμπεριλαμβανομένων των Tigon-British και



[121] *The Incredible Shrinking Man*, Jack Arnold, 1957



[122] *Dracula*, Terence Fisher, 1958

137. Dietrich Neumann, *Film architecture: from Metropolis to Blade Runner*, 1999, σελ. 116

138. http://en.wikipedia.org/wiki/Horror_film

139. Τεχνική ψευδο-ηλεκτροσόκ του παραγωγού William Castle η οποία χρησιμοποιήθηκε για το *Tingler*, 1959

140. Geoff Andrew, *The Incredible Shrinking Man*, London, 2008, σελ. 506



[123] *The Birds*, Alfred Hitchcock, 1963

Amicus. Η Amicus έμεινε περισσότερο γνωστή για τις ανθολογίες της , όπως η *Dr. Terror's House of Horrors* (1965).

Ο Ψυχρός Πόλεμος τροφοδότησε φόβους της εισβολής ,(The Thing from Another World, Η.Π.Α 1951, *Invasion of the Body Snatchers*, Η.Π.Α 1956, The Blob, Η.Π.Α 1958), η διάδοση των πυρηνικών όπλων οδήγησε στις μεταλλάξεις (The Beast from 20,000 Fathoms, Η.Π.Α 1953, *Them!*, Η.Π.Α 1954, *Godzilla*, Ιαπωνία 1954) και οι επιστημονικές ανακαλύψεις οδήγησαν -για μια ακόμη φορά- σε τρελούς επιστήμονες (*The Fly*, Νορβηγία 1958).

Τη δεκαετία του **1960**, το είδος γνώρισε μεγάλη άνθηση λόγω των εξαιρετών σκηνοθετών και των «ταινιών-σταθμών» που δημιουργήσαν. Αντανακλώντας την κοινωνική επανάσταση της εποχής, οι ταινίες ήταν πιο νευρικές με αμφιλεγόμενα επίπεδα βίας (*Blood Feast*, Herschell Gordon Lewis, Η.ΠΑ 1963, *Witchfinder General*, Michael Reeves, Μεγάλη Βρετανία 1968) και δόσεις σεξουαλικότητας (*Repulsion*, Roman Polanski, Γερμανία 1965). Το *Peeping Tom* (1960), του Βρετανού σκηνοθέτη Michael Powell, ήταν η πρώτη slasher ταινία. Πρόκειται για έναν κατά συρροή δολοφόνο ο οποίος συνδυάζει το επάγγελμα του φωτογράφου με τις στιγμές πριν από τη δολοφονία των θυμάτων του. Επίσης, ο Alfred Hitchcock θεωρείται ένας από τους σημαντικότερους σκηνοθέτες της δεκαετίας (αλλά και των επόμενων δεκαετιών). Ταινίες του που ξεχώρισαν ήταν το *Psycho* (1960) και το *The Birds* (1963).

Τα φαντάσματα και τα τέρατα παρέμειναν κύριο χαρακτηριστικό των ταινιών τρόμου της εποχής. Ωστόσο, πολλοί σκηνοθέτες εισήγαγαν το στοιχείο του «δαίμονα» χρησιμοποιώντας την έννοια του υπερφυσικού. Τέτοιου είδους ταινίες είναι η *Innocents* (Jack Clayton, 1961), βασισμένη στο μυθιστόρημα του Henry James *The Turn of the Screw* και το *The Haunting* (Robert Wise, 1963). Στην ταινία *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968) ο διάβολος ενσαρκώνεται. Εντωμεταξύ, τα φαντάσματα ήταν το κυρίαρχο θέμα στις ιαπωνικές ταινίες τρόμου, όπως για παράδειγμα στις ταινίες *Kwaidan* (1964), *Onibaba* (1964) και *Kuroneko* (1968).

Ο Robin Wood (κριτικός κινηματογράφου, 1931-2009) ήταν επίσης πολύ σημαντικός για την περιοδική ανάπτυξη του είδους. Ο ορισμός που έδωσε για

141. Gregory Waller, *American horrors, essays on the modern American horror film*, United States, 1987, σελ. 6

την ταινία τρόμου ήταν «ένας μαζικός εφιάλτης στον οποίο η πραγματικότητα και το φυσιολογικό απειλούνται από ένα Τέρας».¹⁴¹ Η θεωρία του ήταν ότι υπήρχαν δύο πτυχές κάτω από οποιαδήποτε ταινία τρόμου. Η πρώτη ήταν βασισμένη στο Freud και υποστήριζε πως οι θεατές έχουν ορισμένες σκέψεις στο υποσυνείδητό τους, που έχουν την τάση να καταστέλλονται λόγω της κοινωνίας. Το δεύτερο στοιχείο της θεωρίας του Wood ήταν η μαρξιστική ιδέα για το πώς κάθε κοινωνία είχε μια άρχουσα τάξη. Αυτή η άρχουσα τάξη είχε μια ιδεολογία η οποία εφαρμόστηκε σε ολόκληρη την κοινωνία.¹⁴² Αυτό που έκανε λοιπόν τις ταινίες τρόμου ουσιαστικά τρομακτικές ήταν ότι οι πτυχές αυτές αναδύονταν από το μυαλό των θεατών από τη στιγμή που οι ταινίες εστίαζαν στο παράξενο και στο -μέχρι εκείνη τη στιγμή- ανείπωτο. Χαρακτηριστικά παραδείγματα της θεωρίας του Wood ήταν οι: *Night of the Living Dead* (Η.Π.Α., 1968), *Dawn of the Dead* (Ιταλία, 1978) και πολλές ακόμα ταινίες του George Romero. Το *Night of the Living Dead* είναι μια ταινία με ζόμπι που συνδυάζει ψυχολογικές ιδέες με gore, μετατοπίζοντας το είδος ακόμη πιο μακριά από τη γοτθική τάση των παλαιότερων εποχών και φέρνοντας τον τρόπο στην καθημερινή ζωή.

Στις αρχές της δεκαετία του **1970**, οι πλήρεις επιπτώσεις των κινημάτων της προηγούμενης δεκαετίας είχαν αρχίσει να γίνονται αισθητές. Η εφεύρεση των αντισυλληπτικών χαπιών, η αντιμετώπιση της σεξουαλικότητας με διαφορετικό τρόπο από τις προηγούμενες δεκαετίες, οι χίπηδες και ο πόλεμος του Βιετνάμ ήταν μερικές από αυτές. Τα γεγονότα αυτά είχαν αντίκτυπο και στις ταινίες τρόμου. Ασχολήθηκαν με καθημερινά κοινωνικά θέματα, από το σεξισμό (*The Stepford Wives*, 1975) και τον καταναλωτισμό (*Dawn of the Dead*, 1978), στη θρησκεία (*The Wicker Man*, 1973) και τον πόλεμο (*Deathdream*, 1974). Δημιουργήθηκε έτσι ένα νέο είδος «τέρατος»: το διαβολικό παιδί (the creepy kid).

Τα «διαβολικά παιδιά» και η μετενσάρκωση έγιναν δημοφιλή θέματα. Η ταινία *Audrey Rose* (Robert Wise, 1977) για παράδειγμα, ασχολείται με έναν άνδρα ο οποίος ισχυρίζεται ότι η κόρη του είναι η μετενσάρκωση ενός άλλου νεκρού. Η ταινία *Alice*, *Sweet Alice* (Alfred Sole, 1977) ασχολείται με το φόνο ενός μικρού κοριτσιού και την αδελφή της, που είναι ο κύριος ύποπτος. Μια

142. Dietrich Neumann, *Film architecture: from Metropolis to Blade Runner*, 1999, σελ. 116



[124] *Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968



[125] *Audrey Rose*, Robert Wise, 1977



[126] *The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974



[127] *A Nightmare On Elm Street*, Wes Craven, 1984

άλλη δημοφιλής ταινία τρόμου ήταν το *Omen* (Richard Donner, 1976), όπου ένας άνδρας συνειδητοποιεί ότι ο πεντάχρονος υιοθετημένος γιος του είναι ο Αντίχριστος.

Οι ταινίες *The Hills Have Eyes* (Wes Craven, 1977) και *The Texas Chain Saw Massacre* (Tobe Hooper, 1974) (βασίζεται στο υπαρκτό πρόσωπο και κατά συρροή δολοφόνου Ed Gein) υπενθύμισαν τον πόλεμο του Βιετνάμ. Ο Καναδός σκηνοθέτης David Cronenberg επανάφερε τον «τρελό επιστήμονα» με τη διερεύνηση των σύγχρονων φόβων σχετικά με την τεχνολογία και την κοινωνία ξεκινώντας με το *Shivers* (1975). Εν τω μεταξύ, το είδος comedy horror επανεμφανίστηκε στο κινηματογράφο με τις ταινίες *Young Frankenstein* (1974), *The Rocky Horror Picture Show* (1975), *An American Werewolf in London* (1981), και άλλες.

Επίσης, στη δεκαετία του 1970, τα έργα του συγγραφέα Stephen King άρχισαν να προσαρμόζονται για τον κινηματογράφο, αρχίζοντας με την προσαρμογή του βιβλίου *Carrie* (Brian De Palma, 1976), το πρώτο μυθιστόρημα του King. Στη συνέχεια, ακολούθησε το τρίτο δημοσιευμένο μυθιστόρημά του, *The Shining* (1980), σε σκηνοθεσία Stanley Kubrick.

Η δεκαετία του **1980** χαρακτηρίστηκε από την αύξηση του καταναλωτικού καπιταλισμού και από μια κοινωνία που ξαφνικά αισθάνθηκε πλουσιότερη. Η κοινωνία τα ήθελε όλα: αντικείμενα μεγαλύτερα, γρηγορότερα, πιο λαμπερά: ήταν η εποχή των ειδών πολυτελείας και της νέας τεχνολογίας, μέχρι που εμφανίστηκε –έπισημα– το AIDS το 1982. Στον κόσμο του κινηματογράφου, ειδικά εφέ είχαν αρχίσει να καλύπτουν τη διαφορά μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας. Νέες εξελίξεις στα ηλεκτρονικά εφέ και η χρησιμοποίηση του λάτεξ σήμαινε ότι η ανθρώπινη μορφή θα μπορούσε να προσομοιωθεί και να παραμορφωθεί στα πλαίσια του ρεαλισμού. Οπλισμένοι με αυτά τα νέα εργαλεία, οι κινηματογραφιστές αφέθηκαν στην υπερβολή, με πολλές φορές ανεπιθύμητα αποτελέσματα.

Μια σειρά από ταινίες slasher δημιουργήθηκαν κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970 και στις αρχές της δεκαετίας του 1980. Οι δημοφιλέστερες από αυτές ήταν οι *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Friday the 13th* (Sean Cunningham, 1980), *A Nightmare On Elm Street* (Wes Craven, 1984). Το

είδος αυτό χαρακτηρίστηκε από δεκάδες όλο και πιο βίαιες ταινίες σε όλες τις επόμενες δεκαετίες και το Halloween έγινε μια επιτυχημένη ανεξάρτητη ταινία. Η έκρηξη αυτή στις slasher ταινίες οδήγησε στην δημιουργία κωμικών παρωδιών, όπως οι *Saturday the 14th* (1981), *Student Bodies* (1981), *National Lampoon's Class Reunion* (1983) και *Hysterical* (1983).

Τη δεκαετία του 1980 ένας μεγάλος αριθμός από αιματηρές ταινίες δημιουργήθηκαν και παρόλο που οι περισσότερες επικρίθηκαν από τους κριτικούς, αρκετές έγιναν «κλασσικές». Η ταινία του John Carpenter *The Thing* (1982) ήταν ένα συνονθύλευμα τρόμου και επιστημονικής φαντασίας, χωρίς όμως να αναγνωριστεί η σημασία της στην εποχή της, καθώς έλαβε κατά κύριο λόγο αρνητικές κριτικές. Ωστόσο, είκοσι περίπου χρόνια μετά, ο Carpenter επαινέθηκε, τόσο για τα πρωτοπόρα ειδικά εφέ που χρησιμοποίησε, όσο και για το στοιχείο της παράνοιας που υιοθέτησε. Ένα ακόμη χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ταινία *Evil Dead* (1981) του Sam Raimi, μια ταινία χαμηλού προϋπολογισμού με αυθεντικό σενάριο, η οποία αργότερα επαινέθηκε από τους κριτικούς. Άλλα παραδείγματα είναι οι ταινίες *Fright Night* (1985), *The Lost Boys* (1987), *Gremlins* (1984), *The Critters* (1986).

Η δεκαετία του **1990** ήταν πολύ παραγωγική καθώς τα οπτικά εφέ έφτασαν στο απόγειο και οι υπερπαραγωγές των μεγάλων στούντιο κυριάρχησαν όπως το *Jurassic Park* (1993), *Mission Impossible* (1996), *Titanic* (1997), *Matrix* (1999). Ήταν η δεκαετία της ποικιλίας και της καινοτομίας που εισήγαγε το κοινό σε φανταστικούς κόσμους.¹⁴³ Μετά από μια δεκαετία ψεύτικου αίματος και ακρότητας το κοινό αναισθητοποιήθηκε στο gore: δεν το τρόμαζε πια, αντίθετα σε ορισμένες περιπτώσεις το θεωρούσε αστείο. Έτσι οι σκηνοθέτες έκαναν στροφή 180 μοιρών και στράφηκαν σε πιο αληθοφανείς ήρωες. Δεν είχαν πλέον σκόπο τη διατάραξη της αισθητικής του θεατή, αλλά του ψυχισμού τους χρησιμοποιώντας ως κεντρικά στοιχεία τα βάσανα, την απομόνωση, τα ψυχικά προβλήματα των ηρώων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την άνθηση του είδους του ψυχολογικού θρίλερ.

Οι ταινίες *New Nightmare* (1994), *In the Mouth of Madness* (1995), *The Dark Half* (1993) και *Candyman* (1992), χαρακτηρίζουν ένα κίνημα της δεκαετίας που συνδύαζε το φυσιολογικό με το μεταφυσικό. Για παράδειγμα



[128] *The Thing*, John Carpenter, 1982



[129] *Candyman*, Bernard Rose, 1992

143. Cathy Widlock, *Designs on Films*, Italy, 2010 σελ 241



[130] *The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1991



[131] *The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999

στην ταινία *Candyman* εξεταζόταν η σύνδεση μεταξύ ενός επινοημένου αστικού μύθου και του ρατσισμού που βίωνε ο πρωταγωνιστής-κακοποιός της. Μια ακόμη δημοφιλής ταινία που χαρακτηρίζεται από το υπερφυσικό είναι η *The Sixth Sense* (1999) ενώ το συγκεκριμένο στυλ έγινε πιο ειρωνικό με την ταινία *Scream* (1996).

Χαρακτηριστικότερος ήρωας της δεκαετίας του 1990 ήταν ο κατά συρροήν δολοφόνος, ο οποίος έγινε εξαιρετικά δημοφιλής. Χαρακτηριστικές ταινίες είναι οι *Henry: Portrait of a Serial Killer* (1990), *The Silence of the Lambs* (1991), *Se7en* (1995), *I Know What You Did Last Summer* (1997) κ.α. Υπήρχε η ανάγκη, όπως και στις αρχές του 1960, για ώριμες, ευφάνταστες και ευφυείς ταινίες, η οποία αποδόθηκε με τη μορφή του βίαιου και αγωνιώδους ψυχολογικού θρίλερ, όπως στο *The Silence of the Lambs*. Σκηνοθέτες όπως ο Jonathan Demme, υιοθετούσαν τους κώδικες και τις συμβάσεις του είδους δίνοντας μεγαλύτερη βάση στην πλοκή, στην αναπαράσταση των χαρακτήρων και στο σωστό χειρισμό των μηχανισμών που προκαλούν αγωνία και σοκ στο κοινό. Η μακροχρόνια ιστορία των ταινιών τρόμου είχε εξαντλήσει όλα τα πιθανά θέματα με αποτέλεσμα οι σκηνοθέτες να στραφούν στο παρελθόν και να επανερμηνεύσουν παλαιότερες ταινίες υπό το δικό τους πρίσμα και οπτική (*The Exorcist* 1990, *Dracula* 1992, *Frankenstein* 1994).

Το γεγονός που χαρακτήρισε την επόμενη δεκαετία, τη δεκαετία μεταξύ **2000** και 2010, ήταν η καταστροφή των Δίδυμων Πύργων στις 11 Σεπτεμβρίου του 2001. Μέσα από τις εικόνες που προβάλλονταν στα μέσα, το κοινό θα μπορούσε να πιστέψει πως το γεγονός διαδραματιζόταν σε μια ταινία τρόμου, δεν συνέβαινε στην πραγματικότητα. Ο πανικός και το σοκ που προέκυψαν από τα σύννεφα καπνού και από τις επαναλαμβανόμενες για μήνες αυτές εικόνες και η εικόνα των αεροπλάνων να πέφτουν πάνω στους Πύργους, δημιούργησαν αμέσως μια καινούρια γλώσσα για τις ταινίες τρόμου. Οι ταινίες *28 Days Later* (2002) και *The Mist* (2007) είναι χαρακτηριστικές της συγκεκριμένης τάσης.

Μια ακόμη τάση της δεκαετίας, είναι η επιστροφή στην ακραία, γραφική βία που χαρακτήρισε πολλές από τις ταινίες χαμηλού προϋπολογισμού μετά τον πόλεμο του Βιετνάμ. Οι ταινίες *Audition* (1999), *Wrong Turn* (2003) και

Wolf Creek (2005) άντλησαν τα θέματά τους από τις ταινίες *The Last House on the Left* (1972), *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) και *The Hills Have Eyes* (1977) αντίστοιχα. Επέκταση της τάσης αυτής ήταν η εμφάνιση ενός είδους τρόμου με έμφαση στην απεικόνιση βασανιστηρίων και σε ανυπόφορους και βίαιους θανάτους.¹⁴⁴ Ταινίες όπως οι *GhostShip* (2002), *Eight Legged Freaks* (2002), *Saw* (2004), *Hostel* (2005), *The Collector* (2009), *The Tortured* (2010) αλλά και οι συνέχειές τους συχνά ξεχωρίζουν ως παραδείγματα του νέου αυτού είδους.¹⁴⁵

Συχνό φαινόμενο της δεκαετίας έγιναν οι επανεκτελέσεις παλαιότερων ταινιών τρόμου. Εκτός από την νέα ταινία του *Down of the Dead* (2004) και του κλασικού *The Texas Chainsaw Massacre* (2003), ο σκηνοθέτης Rob Zombie έγραψε και σκηνοθέτησε την νέα έκδοση της ταινίας του John Carpenter *Halloween* (2007). Μεταξύ των πολλών νέων εκδόσεων, ή αλλιώς «reimaginings», άλλων δημοφιλών ταινιών τρόμου είναι οι ταινίες: *Thirteen Ghosts* (2001), *The Hills Have Eyes* (2006), *Friday the 13th* (2009), *A Nightmare on Elm Street* (2010), *Children of the Corn* (2009), *Prom Night* (2008), *Day of the Dead* (2008) και *My Bloody Valentine* (2009).

Συμπερασματικά, η ιστορία των ταινιών τρόμου διαδραματιζόταν παράλληλα με την ιστορία του κινηματογράφου, από την αρχή της ακόμα. Οι ταινίες αντικατόπτριζαν τους φόβους της εκάστοτε γενιάς και ήταν – είναι- άρρηκτα συνδεδεμένες με τα κοινωνικά, οικονομικά και πολιτικά δρώμενα της κάθε εποχής. Η πλοκή τους, κυρίως τα πρώτα χρόνια αλλά και μετέπειτα, βασιζόταν στα γοτθικά μυθιστορήματα του προηγούμενου αιώνα ενώ με το πέρασμα των χρόνων τα «τέρατα» -και γενικότερα τα στοιχεία που προκαλούσαν την αγωνία και τον τρόμο- διαφοροποιούνταν. Στοιχεία που συνέβαλαν στη διαφοροποίηση αυτή ήταν η πρόσδος της τεχνολογίας και κατά συνέπεια η εξέλιξη στη χρήση των ειδικών εφέ, καθώς και το γεγονός πως η κάθε γενιά, αλλά και η κάθε χώρα ξεχωριστά, είχε διαφορετικές επιρροές και πολιτισμό, με αποτέλεσμα να τρομοκρατείται με διαφορετικά πράγματα.



[131] *The Texas Chainsaw Massacre*, Rob Zombie, 2003)

144. Το είδος αυτό αναφέρεται ως horror porn, torture porn, splatter porn και gore-nography

147. http://www.nytimes.com/2007/06/11/movies/11hostel.html?_r=0

Βιβλιογραφία-Πηγές εικόνων



Βαλούκος, Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Α' Τόμος, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα, 2003

Βαλούκος, Στάθης, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Β' Τόμος, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα, 2003

Bordwell, David & Thompson, Kristin, *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*, μτφ. εισαγωγή, συμπληρωματικό λεξιλόγιο Κατερίνα Κοκκινίδη, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, Αθήνα, 2004

Eisenstein, Sergei, *Σκέψεις μου για τον Κινηματογράφο*, Εκδόσεις Μορφές, Αθήνα, 1964

Eisner, Lotte, *Η Δαιμονική Οθόνη, ο Γερμανικός Εξπρεσιονισμός στον Κινηματογράφο*, μτφ. Μάκης Μωραΐτης, Εκδόσεις Αιγόκερως, 1987

Lherminier, Pierre, *Πρόσωπα και Ιδέες: Alfred Hitchcock*, μτφ. Γιώργος Σπανός, Εκδόσεις Πλέθρον Ε.Ε., Αθήνα 1995

Gomery, Douglas, *Η Ιστορία του Κινηματογράφου*, μτφ. Μάριος Ρετσίλας, Εκδόσεις "ΕΛΛΗΝ", Αθήνα 1998

Ξανθάκης, Άλκης, *Η Τεχνική του Σύγχρονου Κινηματογράφου*, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα 1975

Kraucauer, Siegfried, *Θεωρία του Κινηματογράφου, η Απελευθέρωση της Φυσικής Πραγματικότητας*, μτφ. Δημοσθένης Κούρτοβικ, Εκδόσεις Κάλβος, 1983

Marlaux, Andre, *Σχεδιάσμα μιας Ψυχολογίας του Κινηματογράφου*, μτφ. Αλέξης Ζήρας, Εκδόσεις υψιλον/βιβλία, 1997

Μπαμπινιώτης, Γεώργιος Δ., *Λεξικό της Νέας Ελληνικής γλώσσας*, Δεύτερη Έκδοση, Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε., Αθήνα 2002

Pinel, Vincent, *Σχολές, Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*, μτφ. Μαριλένα Καρρά, Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2004, πρωτότυπο: Pinel, Vincent, *Ecoles, genres et mouvements au cinema*, Larousse, 2000

Ραφαηλίδης, Βασίλης, *12 Μαθήματα για τον Κινηματογράφο*, Εκδόσεις Αιγόκερως, 1996

Reader, Keith, *Η ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου (1895-1975)*, Μτφ. Σώτη Τριανταφύλλου, Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα, 1985

Sadoul, Georges, *Η Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*, Μτφ. Αντώνης Μοσχοβάκης, Εκδόσεις Δωδώνη, Δεκέμβριος 1980

Sternitt, David, *Οι ταινίες του Alfred Hitchcock*, μτφ. Σοφία Ζωγράφου, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη, 1997

Ferro, Mark, *Κινηματογράφος και Ιστορία*, μτφ. Σώτη Τριανταφύλλου, Μεταίχμιο, Αθήνα 2001, πρωτότυπο: Ferro, Mark, *Cinema et Histoire*, Gallimard, 1993

Ξένη βιβλιογραφία

- Affron, Charles & Jona, Mirella, *Sets in Motion: Art Direction and Film Narrative*, Rutgers University Press, 1994
- Andrew, Geoff , *The Incredible Shrinking Man*, in John Pym (ed.)Time Out Film Guide 2009, Penguin, London, 2008
- Andrew, Dudley, *Concepts in Film Theory*, Oxford University Press, New York, 1984
- Bailey, Dale, *American Nightmares: the Haunted House Formula in American Popular Fiction*, Bowling Green State University Popular Press, 1999
- Barlow, John D., *Caligari and Caligarism, German Expressionist Film*, Twayne Publishers, Boston, 1982
- Barsaq, Leon, *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: A History of Set Design*, New York Graphic Society, New York, 1976
- Braudy, Leo & Cohen, Marshall, *Film theory and critics, introductory readings*, Oxford University Press, 2004
- Brill, Leslie, *The Hitchcock Romance: Love and Irony in Hitchcock's films*, Princeton University Press, 1988
- Colomina, Beatriz, *Sexuality and Space*, Princeton Papers on Architecture, New York, 1992
- Coffin, David R., *Magnificent Buildings, Splendid Gardens*, edited by Vanessa Bezemer Sellers, Princeton University Press, Princeton, 2008
- Duncan, Paul, *Stanley Kubrick: The Complete Films*, Taschen GmbH, 2003
- Doane, Mary Ann, *Desire to Desire, The woman's film on the 1940*, Indiana University Press, U.S.A., 1987
- Frederick, Jameson, *Postmodernism, or, the Culture of Late Capitalism*, New Left Review 146, 1984
- Friedberg, Anne, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, MIT Press, Cambridge, 2006
- Funck, Jean, *Fonctions et significations de l'escalier dans le cinema d' Alfred Hitchcock*, trans. Francois Lamirande, Positif286, December 1984
- Gohs, Carl, *Timberline*, Ore.: The Metropolitan Press, Portland, March 1973
- Griffin, Rachael, *A Guided Tour of Timberline Lodge*, Ore.: Friends of Timberline, Portland, 1979
- Heidegger, Martin, *Being and Time*, Harper&Row, New York, 1962
- Hirsch, Foster, *The Dark Side of the Screen: Film Noir*, Da Capo Press, U.S.A., 1981
- Impelluso, Lucia, *Gardens in Art*, trans. Stephen Sartarelli, Los Angeles, 2007
- Jancovich, Mark, *Post-Fordism, Postmodernism and Paranoia: the Dominance of the Horror Genre in Contemporary Culture*, B.T.Batsford, London, 1992
- Jiricna, Eva, *Staircases*, Calmann &King, London, 2001

- Kern, Hermann, *Through the Labyrinth, Designs and meanings over 5000 years*, Prestel, Munich, 2000
- Kolker, Robert, *A Cinema of Loneliness*, Oxford University Press, New York, 1980
- Lazzaro, Claudia, *The Italian Renaissance Garden*, Yale University Press, London, 1990
- Mazis, Glen, *Emotion and Embodiment: Fragile Ontology*, P. Lang, New York, 1993
- Merleau-Ponty, Maurice, *The Philosopher and his Shadow*, Signs, trans. McCleany, Evanston, Northwestern University Press, Illinois, 1964
- Mulvey, Laura, *Visual Pleasure and Narrative Cinema Visual and Other Pleasures*, Bloomington: Indiana UP, 1989
- Neumann, Dietrich, *Film architecture: from Metropolis to Blade Runner*, Prestel, 1999
- Pallasmaa, Juhani, *Architecture of Image: Existential Space in Cinema*, Rakennustieto, Helsinki, 2000
- Parkinson, David, *History of film, series World of Art*, Thames and Hudson, London, 1995
- Penz, Francois & Thomas, Maureen, *Cinema and Architecture: Melies, Mallet Stevens, Multimedia*, BFI Publishing, 1997
- Rothman, William, *Hitchcock-The Murderous Gaze*, Harvard University Press, 1982
- Templer, John, *The Staircase: Studies of Hazards, Falls, and Safer Design*, MIT Press, Cambridge, 1992
- Templer, John, *The Staircase: History and Theories*, MIT Press, Cambridge, 1995
- Thomson, David, *CINEMA year by year 1894-2002*, Dorling kindersley book, London 2002, first edition Robyn Karney, 1995
- Toy, Maggie, *Architecture and Film, Architectural Design*, London, 1994
- Turner, Tom, *Garden history, philosophy and design 2000bc-2000ad*, Spon Press, London 2005
- Vidler, Anthony, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in modern Culture*, The MIT Press, 2000
- Waller, Gregory A., *American horrors, essays on the modern American horror film*, University of Illinois press, United States, 1987
- Widlock, Cathy, *Designs on Films*, Itbooks, Italy, 2010
- Worland, Rick, *The Horror Film: An Introduction*, Blackwell Publishing Ltd., 2007

Περιοδικά

Κινηματογραφιστής, τευχος 9, Αθήνα, 1999

Βενετσιάνου Ο. & Μπαζαίου Ν, *Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο*, Αρχιτέκτονες 53, 2005

Βοζάνη Α., *Η αντίληψη του χώρου στην αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο*, Αρχιτέκτονες 53, 2005

Γιάνναρης Κωνσταντίνος & Greenaway Peter, *Δυο παράλληλες συζητήσεις για τον κινηματογράφο*, Αρχιτέκτονες 53, 2005

Πολίτη Ι., *Ο χώρος στις ταινίες του Α. Χίτσκοκ*, Αρχιτέκτονες 53, 2005

Δραγώνας Πάνος, *Χώροι της Επιθυμίας. Με την (κινηματογραφική) ματιά του αρχιτέκτονα*, Θέματα Χώρου και Τεχνών 27/1996, 1996

Ραφαηλίδης, Βασίλης, *Σύγχρονος κινηματογράφος*, τχ. 7 Β', 1970

Άρθρα,Ερευνητικές Εργασίες

Aroztegui Massera, Carmen, *Architectural representation and experiencing space in film*, Documento de Investigación, Faculty of Architecture, Universidad ORT Uruguay, August 2010 ανακτήθηκε από <http://www.ort.edu.uy/farq/pdf/documentodeinvestigacion1.pdf>, 5 Οκτωβρίου 2014

Babineau, Daniel, *Stairs in cinema: a Formal and Thematic Investigation*, Thesis in the Department of Film Studies, Concordia University, Canada, December 2003, ανακτήθηκε από <http://spectrum.library.concordia.ca/2366/1/MQ90997.pdf>, 5 Απριλίου 2015

Bazin, André, *In Defense of Rossellini, What Is Cinema, Volume 2*, Trans. Hugh Gray, University of California Press, Berkeley, 1971, ανακτήθηκε από <http://m.friendfeed-media.com/a2f33aeeeb24b407a473c359250b7845b6876d8f>, 23 Απριλίου 2015

Bazin, André, *Theater and Cinema, Part Two, What Is Cinema*, Volume 1, Trans. Hugh Gray, University of California Press, Berkeley, 1967, ανακτήθηκε από http://pages.akbild.ac.at/kdm/_media/_pdf/SS_09READER/andre%20bazin_what%20%20is%20cinema-volume%20l.pdf, 23 Απριλίου 2015

Colomina, Beatriz, *The Private Site of Public Memory*, The Journal of Architecture, V.4 Winter, 1999

Deering, Thomas P., *Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge*, Mount Hood Oregon, Master of Architecture Thesis, University of Washington, 1986

Deleuze, G., *Cinema 1: The movement-image*, Minneapolis: University of Minnesota, 1986, ανακτήθηκε από [http://](http://projectlamar.com/media/Gilles-Deleuze-Cinema-1-The-Movement-Image.pdf)

projectlamar.com/media/Gilles-Deleuze-Cinema-1-The-Movement-Image.pdf, 4 Απριλίου 2015

Doxtater, Amanda Elaine, *Pathos, Performance, Volition: Melodrama's Legacy in the Work of Carl Th. Dreyer*, Ph.D., Scandinavian Languages & Literatures UC Berkeley, University of California, 2012

Fischer, M., *You have always been the caretaker: the spectral spaces of the Overlook Hotel*, ανακτήθηκε από <http://www.pd.org/Perforations/perf29/mf1.pdf>, 21 Απριλίου 2015

Fugazzola Caterina & Moreman, *Christopher, Shugendo and the Shining: Liminal Space in Religious Experience in the Work of Stanley Kubrick*, University of Toronto, 2014, ανακτήθηκε από https://www.academia.edu/10316317/Shugendo_and_the_Shining_Liminal_Space_in_Religious_Experience_in_the_Work_of_St Stanley_Kubrick, 21 Απριλίου 2015

Hantke, Steffen, *The Military Horror Film: Speculations on a Hybrid Genre*, Journal of Popular Culture, vol.43, no.4, 2010

Kracauer,Siegfried, *From Caligari to Hitler, a psychological history of the German film*, Princeton University press, ανακτήθηκε από <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1258095.files/Kracauer%20la.pdf>, 7 Δεκεμβρίου 2014

Kuntzel,Thieny, *TheFilm-Work 2*, Camera Obscura, no. 5, spring, 1980

Leonard, Mario, *Robin Wood: Ideology, Genre, Auteur*, ανακτήθηκε από <http://academic.uprm.edu/mleonard/theory-docs/readings/Wood.pdf>, 3 Απριλίου 2015, σελ. 669-678)

Litinas,Nikos, *Looking for the λαβύρινθος: exploring the maze of evidence*, Πεπραγμένα Ι Διεθνούς Κρητολογικού Συνεδρίου, Φιλολογικός Σύλλογος «Ο Χρυσόστομος», Χανιά 2011, ανακτήθηκε από https://www.academia.edu/6771666/Looking_for_the_%CE%9B%CE%B1%CE%B2%CF%8D%CF%81%CE%B9%CE%BD%CE%B8%CE%B-F%CF%82_Exploring_the_Maze_of_Evidence, 1 Μαΐου 2015

MacCabe, Colin. *Realism and the Cinema: Notes on Some Brechtian Theses*, Screen Journal, 15:2, summer 1974

Metz, Walter, *Toward a Post-structural Influence in Film Genre Study: Intertextuality and the Shining*, Film Criticism, 22.1, fall 1997, ανακτήθηκε από www.academia.edu, 21 Απριλίου 2015

Miers, Paul, *The Black Maria Rides Again: Being a Reflection on the Present State of American Film with Special Respect to Stanley Kubrick's The Shining*, MLN, Vol. 95, No. 5, December, 1980

Pallasmaa, Juhani, *Space and Image in Adrei Tarkovsky's Nostalgia, Intervals in the philoshophy of architecture*, vol.2, Mc Gill-Queen's University Press, Montreal, 1994

Romney, Jonathan, *Jonathan Romney's Choices, The Sound and Sound Top Ten poll*, 2002,ανακτήθηκε από <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/179>, 20 Ιανουαρίου 2015

Waller, Gregory, *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, University of Illinois Press, Chicago 1987 ανακτήθηκε από <http://bc3012wf11.wikispaces.com/file/view/Waller+Introduction+to+American+Horrors,+1-13.pdf>, 15 Απριλίου 2015

Weir, Jean, *Timberline Lodge: A WPA Experiment in Architecture and Crafts*, Ph.D. Dissertation, History of Art, University of Michigan, 1977

Williams, Linda, *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, Film Quarterly, vol.44, Summer, 1991

Wood, Robin, *An Introduction to the American Horror Film in Barry K. Grant* (ed.), Planks of reason: Essays on the Horror Film, Scarecrow Press, New Jersey & London, 1984

Zboril, Jan, *The Shining: A Comparative Analysis of the Original Novel and its Adaptation*, Bachelor's Diploma Thesis, Masaryk University Faculty of Arts, 2013

Διαδικτυακές Πηγές

www.wikipedia.com

www.labyrinthos.net

www.academia.edu

www.horrorfilmhistory.com

Πηγές εικόνων

[1] <http://www.carseywolf.ucsb.edu/events/artarchitecture-film-march-4>

[2] <http://air-oazo.nl/uncategorized/roi-alters-franz-mullers-wire-spring-homage-to-kurt-schwitters-in-a-circus-arena-may-15th-16th-splendor-amsterdam/>

[3] <http://miseenscene101.blogspot.gr/>

[4] http://arpc167.epfl.ch/alice/WP_2013_SA/guaita/wp-content/uploads/sites/21/2014/04/StudioGUAITA_aurele.pulfer_REF22.4.jpg

[5] <http://floatingalongblog.blogspot.gr/2013/04/paris-day-five.html> museum

[6] <http://theredlist.com/wiki-2-20-777-778-view-1900-1920-profile-1919-bthe-cabinet-of-dr-caligari-b.html>

[7] https://clivehicksjenkins.files.wordpress.com/2013/10/17835142bx_wdjms04zs_5pktngl34c3owlb4pvcx-qqwhd01xjrfxevlzlprod9mx5ha3ghntcybjh04gqpbbksvfyoq.jpg

[8] <https://niels85.wordpress.com/2012/02/02/architecture-and-film/>

[9] <http://www.archdaily.com/233625/films-architecture-blade-runner/blade-runner3/>

[10]. <http://www.archdaily.com/category/films-architecture/>

[11] <http://architizer.com/blog/architecture-mock-ups-media/>

[12] http://gardenhistorygirl.blogspot.gr/2010_05_01_archive.html

[13] <http://www.arthistory.upenn.edu/spr01/282/w5c2i11.htm>

[14] <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-276459/cine-y-arquitectura-l-architecture-d-aujourd-hui/51d74571e8e44ed538000032>

[15] <http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-276459/cine-y-arquitectura-l-architecture-d-aujourd-hui/51d74562e8e44ecad7000035>

[16] <https://spfaust.wordpress.com/2012/04/05/pierre-koenigs-case-study-house-21/>

[17] <http://forgottenflix.com/retro-movie-review-the-haunting-1963/>

[18] <http://filmfestivalflix.com/the-haunting-1963-classic-review/>

[19] <http://popcultureandfeelings.com/2010/12/my-complicated-feelings-about-roman-polanski/>

[20] <http://www.curzoncinemas.com/library/films/2862/repulsion/>

[21] <http://gregstitt.myblog.arts.ac.uk/author/gregorystitt/>

[22] Colomina, Beatriz, *Sexuality and Space*, Princeton Papers on Architecture, New York, 1992, σελ. 143

[23] <http://dickschmitt.com/travels/black-sea/overview/odessa.html>

[24] <http://moviemadnessvideo.com/museum/the-untouchables/>

[25] <https://morestarthanintheheavens.wordpress.com/2013/04/23/surreal-fascism-the-musical/>

[26] https://www.flickr.com/photos/chad_k/3674569674/

[27] http://tmotpo.coyoteproductions.co.uk/second-installment-cheap-day-return-johnny-lacrosse-adventure/#.VWMfxE_tmko

[28] <http://themotionpictures.net/2013/04/24/sleep-my-love-1948/>

[29] <https://cinemelo.wordpress.com/>

[30] <http://hookedonhouses.net/2010/04/11/rebecca-going-back-to-manderley-again/>

[31] <http://theredlist.com/stairs-1>

[32] <http://rebloggy.com/post/1950s-architecture-alfred-hitchcock-film-stills-staircase-james-stewart-vertigo/1363090598>

[33] <http://houseofretro.com/wp-content/uploads/2013/04/psycho44.jpg>

[34] Colomina, Beatriz, *Sexuality and Space*, Princeton Papers on Architecture, New York, 1992, σελ. 141

[35] <http://www.paperblog.fr/3512800/jane-eyre-robert-stevenson-1944/>

[36] Widlock, Cathy, *Designs on Films*, Itbooks, Italy, 2010, σελ. 108

[37] <http://www.labyrinthos.net/typology.html>

[38] ibid

[39] Lazzaro, Claudia, *The Italian Renaissance Garden*, Yale University Press, London, 1990, σελ. 54

[40] <http://www.labyrinthos.net/firstlabs.html>

[41] <http://www.labyrinthos.net/chartresfaq.html>

[42] ibid.

[43] ibid.

[44] ibid.

[45] ibid.

[46] ibid.

[47] Kern, Hermann, Through the Labyrinth, Designs and meanings over 5000 years, Prestel, Munich, 2000 , σελ. 37
 [48] Impelluso, Lucia, Gardens in Art, trans. Stephen Sartarelli, Los Angeles, 2007, σελ.305
 [49] ibid. σελ. 36
 [50] ibid. σελ. 164
 [51] ibid. σελ. 165
 [52] Lazzaro, Claudia, The Italian Renaissance Garden, Yale University Press, London, 1990, σελ. 181
 [53] ibid. σελ. 184
 [54] <http://fanpix.famousfix.com/0648018/013381024/harry-potter-and-the-goblet-of-fire-2005-large-picture.html>
 [55] <http://lutunen.blogspot.gr/>
 [56] labyrinth movie <http://jaysanalysis.com/2010/04/16/bowies-labyrinth-esoteric-analysis-pt-1/>
 museum labyrinth <http://www.fastcodesign.com/3028622/big-to-create-a-massive-labyrinth-inside-the-national-building-museum>
 [57] <http://blog.oregonlive.com/terryrichard/2008/11/timberline.html>
 [58] <http://www.historic-hotels-lodges.com/oregon/timberline-lodge/tour/tunnel-entry.html>
 [59] <http://www.uniqhotels.com/media/hotels/f5/028ab6-5f3d-4882-a086-d93a06f80270-hotel.jpeg?h=01a7d-34977d3dc53e25ac1549e002c83>
 [60] Thomas P. Deering, Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge, Mount Hood Oregon, Washington, 1986, Chapter IV, Part 4
 [61] ibid.
 [62] [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Timberline_Lodge_Interior_\(Clackamas_County,_Oregon_scenic_images\)_\(clacD0185\).jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a6/Timberline_Lodge_Interior_(Clackamas_County,_Oregon_scenic_images)_(clacD0185).jpg)
 [63] http://farm3.static.flickr.com/2436/3577429161_dd054b71d7_o.jpg
 [64] Thomas P. Deering, Mountain Architecture: An Alternative Design Proposal for the Wy'East Day Lodge, Mount Hood Oregon, Washington, 1986, Chapter 3
 [65] ibid. Chapter IV, Part 4
 [66]-[72] ibid.
 [73] <http://www.strengthinperspective.com/index.html#/Panoramas/HorizontalPanoramas/panTimberlineLodge.htm>
 [74] <http://www.historic-hotels-lodges.com/oregon/timberline-lodge/tour/index.html#07>
 [75] <http://www.thecraftsmanbungalow.com/timberline-lodge-part-1/>
 [76] <http://www.timberlinelodge.com/#>
 [77] ibid.
 [78] <http://www.friendsoftimberline.org/about-the-lodge/>
 [79] <http://www.thecraftsmanbungalow.com/timberline-lodge-part-1/>
 [80] <http://www.friendsoftimberline.org/about-the-lodge/>
 [81]] <http://www.timberlinelodge.com/#>
 [82] <https://allthingsmovieposters.wordpress.com/tag/the-shining/>
 [83] <http://illuminatiwatcher.com/illuminatiwatchers-the-shining-symbolic-analysis/>
 [84] <http://pchm.co/the-shining/>

[85] http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/that_thing_in_the_elevator_in_the_shining.htm
 [86] awhanne [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Shining_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Shining_(film))
 [87] http://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g61000-d531938-i114285662-The_Ahwahnee_Hotel_Historic_Landmark-Yosemite_National_Park-California.html
 [88] <http://www.aintitcool.com/node/63836>
 [89] <http://hommemaker.com/2011/05/27/why-the-shining-is-the-scariest-movie-ever-hint-it-has-something-to-do-with-interior-design/>
 [90] <https://www.pinterest.com/scimethod/stanley-kubrick/>
 [91] <http://jonnys53.blogspot.gr/2007/06/what-you-may-or-may-not-have-seen.html>
 [92] <http://imgarcade.com/1/the-shining-danny-overalls/>
 [93] http://idyllopuspress.com/idyllopus/film/that_thing_in_the_elevator_in_the_shining.htm
 [94] <http://cavemancircus.com/2013/10/28/pictures-and-descriptions-from-the-making-of-the-shining/>
 [95] timberline <http://eatdrinkwander.com/destinations/north-america/usa/usa-west-coast-road-trip-part-5/>
 [96] http://stephenking.wikia.com/wiki/Overlook_Hotel
 [97] <http://www.theoverlookhotel.com/post/19440796208/the-facade-of-the-shinings-overlook-hotel-set>
 [98] <http://www.theoverlookhotel.com/post/112486332551/the-shinings-overlook-hotel-facade-under>
 [99]-[113] The Shining, movie
 [114] <https://www.youtube.com/watch?v=OPmKaz3Quzo>
 [115] <https://cinephilefix.wordpress.com/2009/12/07/the-roots-and-history-of-the-horror-film/>
 [116] <http://www.weirdwildrealm.com/f-nosferatu.html>
 [117] http://www.dvdbeaver.com/film/dvdreviews25/dracula_1931.htm
 [118] <http://www.chrissthefreak.com/2013/10/31-days-of-horror-day-1-frankenstein.html>
 [119] <http://www.celtoslavica.de/chiaroscuro/films/catpeople/cat.html>
 [120] <https://www.pinterest.com/pin/283656476505973466/>
 [121] <http://www.scifi-movies.com/english/photo-0001127-7-the-incredible-shrinking-man-1957.htm>
 [122] 58 <http://jmountswritteninblood.com/2012/02/12/horror-of-dracula/dracula-1958/>
 [123] <http://www.themoviebanter.com/2010/12/old-school-for-the-new-school-the-birds/>
 [124] <http://www.geekjuicemedia.com/articles/alex-jowski-reviews/classic-zombies-and-night-of-the-living-dead/>
 [125] <http://www.childstarlets.com/captures/moviess/ssaudreyrose0003.html>
 [126] <http://www.audienceseverywhere.net/texas-chainsaw-massacre-1974/>
 [127] <https://randomfilmmusings.wordpress.com/2013/03/14/a-nightmare-on-elm-street/a-nightmare-on-elm-street-1984/>
 [128] <http://zombiesruineverything.com/2014/01/28/major-themes-of-the-thing-1982/>
 [129] <http://planetneukoln.biserika.ro/candyman-bernard-rose-1992/>
 [130] <http://stulovesfilm.com/my-favourite-films/the-silence-of-the-lambs-1991/>
 [131] <http://www.soundonsight.org/mousterpiece-cinema-episode-112-the-sixth-sense/>
 [132] <http://www.themoviebuff.net/2012/10/the-texas-chainsaw-massacre-r/>

Ταινίες

The Shining, 1980

Σκηνοθέτης: Stanley Cubrick

Σεναριογράφος: Stephen King, Staney Kubrick, Diane Johnson

Σκηνογράφος: Roy Walker

Ηθοποιοί: Jack Nickolson, Shelley Duvall, Danny Lloyd, Scatman Crothers

Room 237, 2012

Σκηνοθέτης: Rodney Ascher

Σεναριογράφος: Rodney Ascher

Ηθοποιοί: Bill Blakemore, Geoffrey Cocks, Juli Kearns

Τα σχέδια στις σελίδες 68 και 69 είναι δικής μου παραγωγής.

Τα διαγράμματα στις σελίδες 77-81 είναι δικής μου παραγωγής, εμπνευσμένα από τα διάγραμματα που παρουσιάζονται στο ντοκιμαντέρ, *Room 237*.

«Η αρχιτεκτονική είναι προφανώς η μητέρα όλων των τεχνών, η «μεγάλη ομπρέλα», η μοναδική πολιτιστική έκφραση χωρίς την οποία δεν μπορούμε να ζήσουμε. Μπορεί κανείς να ζήσει μια ολόκληρη ζωή αγνοώντας εντελώς τον κινηματογράφο(αν και η ζωή αυτή θα είναι μάλλον πολύ πιο φτωχή), όμως δεν μπορεί να ειπωθεί το ίδιο για την αρχιτεκτονική, ακόμα και αν αυτή η αρχιτεκτονική είναι απλά «το κτίζειν» ή μια αρχιτεκτονική χωρίς άποψη, με εφήμερο χαρακτήρα, ή απλώς ένα κατασκευασμένο υπόστεγο για τον καυτό ήλιο...»

(Δυο παράλληλες συζητήσεις για τον κινηματογράφο, Αρχιτέκτονες 53, σελ.78)

