

Αρχιτεκτονική-Κινηματογράφος

Τα οφέλη του αρχιτέκτονα από τον κινηματογράφο





Αρχιτεκτονική-Κινηματογράφος
Τα οφέλη του αρχιτέκτονα από τον κινηματογράφο

Γιαννακάκης Πλάτωνα - Κωνιού Μαρίνα

Ιούνιος 2018, Χανιά
Ερευνητική Εργασία
Επιβλέπων καθηγητής: Γιαννούδης Σωκράτης
Πολυτεχνείο Κρήτης: Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Πρόλογος

Η αρχική ιδέα για την παρούσα ερευνητική έχει τις καταβολές της στο κοινό μας ενδιαφέρον για την τέχνη του κινηματογράφου. Η πιθανότητα σύνδεσης της με την τέχνη της αρχιτεκτονικής αποτέλεσε και το ερευνητικό μας αντικείμενο. Σύντομα συνειδητοποιήσαμε ότι τα περισσότερα ευρήματα που πραγματεύονται την σχέση των δύο τεχνών επικεντρώνονται στα οφέλη του κινηματογράφου από την αρχιτεκτονική. Ωστόσο, για εμάς, περισσότερο ενδιαφέρον παρουσίαζε η αντίστροφη σχέση, δηλαδή τα οφέλη της αρχιτεκτονικής και συγκεκριμένα του αρχιτέκτονα, από τον κινηματογράφο. Αυτό μας έδωσε ένα κίνητρο να μελετήσουμε σε βάθος την τέχνη του κινηματογράφου με απώτερο στόχο την αναγνώριση των πτυχών της που θα μπορούσαν να τροφοδοτήσουν τον αρχιτέκτονα. Προτείνουμε τη χρήση της παρούσας εργασίας ως ευρετήριο τεχνικών αξιοποίησης του κινηματογράφου από τον αρχιτέκτονα αλλά και ως έναυσμα για ανεύρεση νέων. Τέλος ευχαριστούμε θερμά την κ. Άνθη Αβούρη για τις πολύτιμες συμβουλές της κατά τη συγγραφή.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	9
Λέξεις κλειδιά	11
1. Η Διαδικασία Δημιουργίας κινηματογραφικού χώρου	12
1.1 Συνοπτική περιγραφή	16
1.2 Το στάδιο της Συγγραφής Σεναρίου	18
1.3 Το στάδιο της Προ-παραγωγής/Δημιουργία προφιλμικού χώρου	20
1.4 Το στάδιο της Παραγωγής/Αποτύπωση του προφιλμικού χώρου	28
1.4.1 Ο εξοπλισμός αποτύπωσης	
1.4.2 Η πρακτική του καδραρίσματος	
1.4.3 Το στοιχείο της κίνησης	
1.5 Το στάδιο του Έντιτ/Ολοκλήρωση δημιουργίας κινηματογραφικού χώρου	42
1.5.1 Το έντιτ συνέχειας και τεχνικές δημιουργίας ενιαίου κινηματογραφικού χώρου	
1.4.2 Η σύνθεση ενιαίου κινηματογραφικού χώρου μέσω πειραματισμών	
1.6 Συμπεράσματα	52
2. Το κινηματογραφικό έργο ως εργαλείο για τη μετάδοση αρχιτεκτονικών πληροφοριών	54
2.1 Αποτύπωση φανταστικών χώρο-χρονικών καταστάσεων	58
2.1.1 Φαντασιακές αποτυπώσεις	
2.1.2 Ρεαλιστικές αποτυπώσεις	
2.1.3 Αρχιτεκτονικά Μανιφέστο	

2.2 Καταγραφή χώρο-χρονικών καταστάσεων.....	72
2.2.1 Συμφωνίες πόλεων	
2.2.2 Κινηματογραφικά έργα κτιρίων	
2.2.3 Συμφωνίες κατασκευής	
2.3 Συμπεράσματα.....	88
3. Οι κινηματογραφικές πρακτικές ως εργαλεία για την αρχιτεκτονική δημιουργία.....	90
3.1 Θεωρίες υπέρ της αξιοποίησης των κινηματογραφικών πρακτικών από αρχιτέκτονες.....	92
3.1.1 Michael Tawa - Agencies of the Frame	
3.1.2 Tomas Forget - The construction of Drawings and Movies	
3.2 Αρχιτεκτονικά έργα του Tschumi B. και του Koolhaas R. που ενσωματώνουν κινηματογραφικές πρακτικές.....	100
3.2.1 Manhattan Transcripts (1977-1981)	
3.2.2 Park de la Villette (1984-1987)	
3.2.3 Netherlands Embassy (1997-2003)	
3.3 Εκπαιδευτικά προγράμματα που ενσωματώνουν κινηματογραφικές πρακτικές.....	112
3.3.1 Παραδείγματα σεμιναρίων	
3.3.2 Παραδείγματα μαθημάτων	
3.3.3 Παραδείγματα εργασιών	
3.4 Συμπεράσματα.....	124
Επίλογος.....	127
Βιβλιογραφία.....	129
Φιλμογραφία.....	132

Εισαγωγή

Από τα πρώτα χρόνια εφεύρεσης του μέσου καταγραφής της κινούμενης εικόνας, ο κινηματογράφος συσχετίζεται με την αρχιτεκτονική¹. Κινηματογραφικά έργα έχουν αναδειχθεί για την αρχιτεκτονική τους αξία, αρχιτεκτονική έχει προβληθεί μέσα από τον κινηματογράφο, αρχιτέκτονες έχουν συμβάλει στη δημιουργία κινηματογραφικών έργων και κινηματογραφικές τεχνικές έχουν αποτελέσει σημείο εκκίνησης αρχιτεκτονικής σκέψης. Αυτοί είναι μόνο κάποιοι από τους τρόπους που αναδεικνύουν τη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου.

Η αιτία ύπαρξης αυτής της σχέσης αποτέλεσε θέμα έρευνας από πολλούς θεωρητικούς. Χαρακτηριστικά ο Benjamin Walter αναγνώρισε τον χώρο-χρονικό χαρακτήρα των δύο τεχνών. Ο Pallasmaa εντόπισε ότι οι δύο τέχνες δημιουργούν χώρους που καδράρουν καταστάσεις ζωής. Τέλος ο Bazin, ορμώμενος από τη σχολή του νεορεαλισμού, θεώρησε ότι ο κινηματογράφος είναι αρχιτεκτονική. Η παρούσα ερευνητική εργασία εστιάζει περισσότερο στη σχέση των δύο τεχνών με βάση τον χώρο-χρονικό χαρακτήρα τους.

Συγκεκριμένα ερευνά το πώς η σχέση αρχιτεκτονικής -κινηματογράφου μπορεί να ωφελησει τον αρχιτέκτονα. Για να πραγματοποιηθεί αυτό η εργασία χωρίζεται σε τρεις βασικές ενότητες. Στην πρώτη ενότητα αναλύονται οι πρακτικές με τις οποίες η τέχνη του κινηματογράφου δημιουργεί χώρο στη σύγχρονη εποχή. Αυτό πραγματοποιείται με την καταγραφή της **διαδικασίας δημιουργίας** των κινηματογραφικών έργων έχοντας ως κεντρικό άξονα τον κινηματογραφικό χώρο. Σε αυτή την ενότητα στόχος είναι να εξοικειωθεί ο αναγνώστης με κινηματογραφικούς όρους και πρακτικές και να αντιληφθεί σε βάθος την έννοια του κινηματογραφικού χώρου. Στη δεύτερη ενότητα ερευνάται το ίδιο το **κινηματογραφικό έργο** και πώς μπορεί να αποτελέσει εργαλείο μετάδοσης αρχιτεκτονικών πληροφοριών. Αυτό πραγματοποιείται μέσα από την ανάλυση κινηματογραφικών έργων που έχουν αναγνωριστεί για τη συμβολή τους στη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Στόχος αυτής της ενότητας είναι να αποδειχθεί η ποικιλία και η αξία των αρχιτεκτονικών πληροφοριών που μεταδίδει το κινηματογραφικό έργο και οι χωρικοί προβληματισμοί και πειραματισμοί κατά την ιστορία της τέχνης της κινούμενης εικόνας. Στην τρίτη ενότητα εξετάζονται οι **πρακτικές του κινηματογράφου** ως εργαλεία για την αρχιτεκτονική δημιουργία και αναπαράσταση. Συγκεκριμένα μέσα από απόψεις θεωρητικών, αρχιτεκτονικά έργα, σεμινάρια, μαθήματα και εργασίες σπουδαστών αναλύεται η σημασία της ενσωμάτωσης κινηματογραφικών πρακτικών όπως η αφήγηση, το καδράρισμα και το έντιπ στη διαδικασία αρχιτεκτονικής δημιουργίας και αναπαράστασης. Στόχος είναι να αποσαφηνιστεί ο ρόλος των πρακτικών του κινηματογράφου κατά τη διαδικασία αρχιτεκτονικής δημιουργίας και αναπαράστασης.

1.Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, σ. 171

Λέξεις Κλειδιά

Αρχιτεκτονική - Κινηματογράφος:

Όρος αυτός προέρχεται από το σύγγραμμα *The construction of drawings and movies* του Thomas Forget και προσδιορίζει την αμφίδρομη σχέση των δύο τεχνών. Η κατάταξη των λέξεων είναι αλφαβητική.

Κινηματογράφος:

Ο όρος κινηματογράφος στη σύγχρονη εποχή προσδιορίζεται με βάση το μέσο καταγραφής (φιλμ, βίντεο κλπ.), την πρόθεση του δημιουργού (τέχνη, διαφήμιση κλπ.) και το μέρος προβολής (σινεμά, κατοικία κλπ.). Η παρούσα εργασία αναφέρεται σε όλο το φάσμα του όρου (ταινίες μεγάλου ή μικρού μήκους, διαδικτυακά έργα, διαφημιστικά σποτ κλπ.), με μόνο περιορισμό να αποτελεί πηγή γνώσης και έμπνευσης για τον αρχιτέκτονα

Χώρος:

Πρόκειται για τις οι διαστάσεις του ύψους, του βάθους και του πλάτους, μέσα στις οποίες υπάρχουν και κινούνται όλα. Στην εργασία αυτή ο χώρος μπορεί να είναι είτε φυσικός είτε νοητικός.

Φυσικός χώρος: Ο χώρος που διαμορφώνεται με φυσικά υλικά.

Νοητικός χώρος: Ο χώρος που διαμορφώνεται σε νοητικό επίπεδο μέσω ερεθισμάτων.

1. Η Διαδικασία Δημιουργίας Κινηματογραφικού Χώρου



Κολλάζ απο την ταινία, The Wizard of Oz (Victor Fleming, George Cukor, 1939), 18:02' και (φωτ. 1) προφιλμικό χώρο απο την ταινία Metropolis (Fritz Lang, 1927)

Σε αυτήν την ενότητα αναλύονται οι πρακτικές με τις οποίες η τέχνη του κινηματογράφου δημιουργεί χώρο στη σύγχρονη εποχή. Αυτό πραγματοποιείται με την ανάλυση της **διαδικασίας δημιουργίας** των κινηματογραφικών έργων έχοντας ως κεντρικό άξονα τον **κινηματογραφικό χώρο**. Πιο συγκεκριμένα διερευνώνται τα κομβικά σημεία της διαδικασίας δημιουργίας που έχουν καταλυτικό ρόλο στην διαμόρφωση του και ο αντίκτυπος συγκεκριμένων επιλογών στην τελική αίσθηση και συνολική του μορφή. Σε αυτή την ενότητα στόχος είναι η εξοικείωση του αναγνώστη με κινηματογραφικούς όρους και πρακτικές και η αντιληψη σε βάθος της έννοιας του κινηματογραφικού χώρου. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και ο Thomas Forget “Δυσνόητες και ασαφείς ταινίες αποκαλύπτουν μερικούς από τους πιο εφευρετικούς τρόπους αποτύπωσης χώρο-χρονικών καταστάσεων. Ωστόσο ακόμα και mainstream ταινίες προσφέρουν στους θεατές πολλές ευκαιρίες για γνώση. Το 'κλειδί' είναι η ανάλυση της διαδικασίας δημιουργίας τους”¹.

Αρκετοί θεωρητικοί κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής καθώς και σπουδαστές των δύο τεχνών έχουν ασχοληθεί με τη δομή της διαδικασίας δημιουργίας κινηματογραφικών έργων προσδιορίζοντας διαφορετικούς τρόπους ανάλυσης. Για παράδειγμα ο Forget στο σύγγραμμα του *The construction of moving image* αντιλαμβάνεται δύο βασικά στοιχεία που συνθέτουν τη διαδικασία δημιουργίας: τη λήψη πλάνων και τη συναρμολόγησή τους². Στις ερευνητικές τους εργασίες ο Hasan Okan Cetin και η Balasubramanian Preetika εντοπίζουν τρία βασικά στοιχεία: την αφήγηση, την *mis en scène* και το έντιπ^{3,4}. Ωστόσο, η παρούσα εργασία όπως αναφέρθηκε έχει ως στόχο την εξοικείωση με κινηματογραφικές πραχτικές και όρους. Επομένως, για την ανάλυση της διαδικασίας δημιουργίας επιλέχτηκε ο διαχωρισμός σε συγγραφή σεναρίου, προ-παραγωγή, παραγωγή και έντιπ, σύμφωνα με τεχνικά κινηματογραφικά συγγράμματα. Ενδεικτικά αναφέρονται τα εξής: *Filmart: an introduction* των David Bordwell και Kristin Thompson, *The Filmmakers Guide to Production Design* του Vincent Lo Bruto και *Understanding Movies* του Giannetti L.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ 119

2. *ibid* σ. 82

3. Cetim, H.O. (2006). *Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking*, Master thesis, Turkey: Middle East Technical University

4. Preetika, B. (2015). *Cinema in architecture: a synergism*, Master thesis, India: Anna University Chennai

1.1 Συνοπτική περιγραφή¹

“Η διαδικασία δημιουργίας κινηματογραφικών έργων είναι η μόνη δημιουργική διαδικασία που περιλαμβάνει όλες τις τέχνες : συγγραφή, φωτογραφία, ζωγραφική, ηθοποιία, μουσική, χορό και αρχιτεκτονική. Ο δημιουργός πρέπει να αντιμετωπίσει την πρόκληση της αφήγησης μιας ιστορίας μέσω εικόνας και ήχου.”²

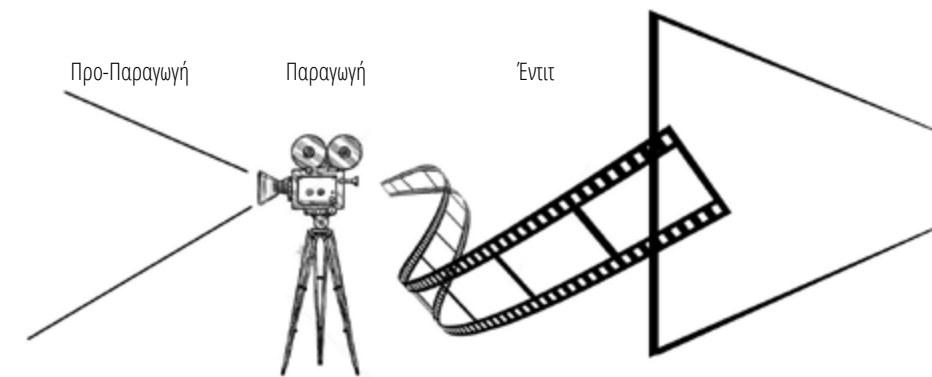
Vincent Lo Bruto

Η διαδικασία δημιουργίας κινηματογραφικών έργων είναι μια πολύπλοκη διαδικασία. Περιλαμβάνει πολλά στάδια και απαιτεί την συνεργασία μιας ομάδας εξειδικευμένων συντελεστών. Το πρώτο στάδιο δημιουργίας αποτελείται από τη **συγγραφή του σεναρίου**. Ο σεναριογράφος (screenwriter) γράφει μια ιστορία η οποία αποτελεί τη βάση του κινηματογραφικού έργου. Το δεύτερο στάδιο δημιουργίας, η **προ-παραγωγή**, περιλαμβάνει την επιλογή ή την κατασκευή των κατάλληλων χώρων για τη διεξαγωγή των γυρισμάτων. Σημαντικό ρόλο σε αυτό το στάδιο έχει ο σχεδιαστής παραγωγής (production designer) ή αλλιώς ο “αρχιτέκτονας του κινηματογράφου”. Ο σχεδιαστής παραγωγής οργανώνει μια ομάδα συντελεστών με σκοπό την προετοιμασία των χώρων που θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα. Τα γυρίσματα διεξάγονται στο τρίτο στάδιο δημιουργίας, την **παραγωγή**. Σε αυτό το στάδιο αξιοποιείται ο τεχνολογικός εξοπλισμός αποτύπωσης για την καταγραφή του συνόλου των απαιτούμενων πλάνων. Καταλυτικός είναι ο ρόλος του διευθυντή φωτογραφίας (director of photography). Ο διευθυντής φωτογραφίας οργανώνει μια ομάδα συντελεστών με σκοπό την επιθυμητή καταγραφή των πλάνων. Τέλος, τα καταγεγραμμένα πλάνα συναρμολογούνται σε ένα ενιαίο σύνολο, το κινηματογραφικό έργο, στο στάδιο του **έντιτ**. Συνδετικό στοιχείο μεταξύ των σταδίων δημιουργίας αποτελεί το όραμα του σκηνοθέτη. Ο σκηνοθέτης αναλαμβάνει να οργανώσει τους εκάστοτε συντελεστές με σκοπό τη συνοχή του τελικού αποτελέσματος. Μάλιστα πολλοί θεωρητικοί του κινηματογράφου αναφέρονται στον σκηνοθέτη ως τον “δημιουργό” του κινηματογραφικού έργου.

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, στ. 14-21

2. Lo Bruto, V. (2002). *The Film-makers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, σ. 5

Από τα παραπάνω είναι αντιληπτό ότι η διαδικασία δημιουργίας του κινηματογραφικού έργου αποτελεί μια συλλογική προσπάθεια υλοποίησης ενός οράματος μέσω μιας συγκεκριμένης διαδικασίας. Η σύλληψη του οράματος γίνεται από τον σκηνοθέτη που είναι και ο βασικός υπεύθυνος για την υλοποίηση του. Αρκετοί θεωρητικοί αντιστοιχούν τη διαδικασία παραγωγής κινηματογράφου με αυτή της αρχιτεκτονικής καθώς και τον ρόλο του σκηνοθέτη με αυτόν του αρχιτέκτονα. Συγκεκριμένα, η Maggie Toy αναφέρει ότι “υπάρχει εμφανής σύνδεση μεταξύ της διαδικασίας δημιουργίας του κινηματογραφικού έργου και της ανάπτυξης του δομημένου περιβάλλοντος”¹. Επιπλέον ο Bernard Tschumi σχολιάζει ότι υπάρχει ένα κοινό ζήτημα κατά τη διαδικασία δημιουργίας των δύο τεχνών, η μετάβασης ενός οράματος από τον φανταστικό κόσμο στον πραγματικό². Ακόμα ο Francois Penz αναφέρει ότι κάποιες ικανότητες των συντελεστών του κινηματογράφου είναι παρόμοιες με αυτές των αρχιτεκτόνων³. Τέλος ο Lorcán O’Herlihy υποστηρίζει ότι οι πρακτικές που εμπεριέχονται στη διαδικασία δημιουργίας του κινηματογραφικού έργου έχουν μια διαλεχτική σχέση με την αρχιτεκτονική⁴. Στη συνέχεια, κατά την ανάλυση της διαδικασίας δημιουργίας των κινηματογραφικών έργων, προσδιορίζεται περαιτέρω η σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου.



1. Toy, M. (2000). *Architectural Design*, 70, σ7

2. Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. USA: MIT Press, σ. 36-39

3. Penz, F. (1994). *Cinema and architecture*. *Architectural Design*, 53, σ. 38

4. O' Herlihy, L. (1994). *Architecture and cinema*. *Architectural Design*, 53, σ. 95

1.2 Το στάδιο της Συγγραφής

Σενάριο:

Κείμενο στο οποίο καθορίζονται οι σκηνές, οι διάλογοι, η δράση ενός κινηματογραφικού έργου, οι τοποθεσίες που απαιτούνται, το χρονικό πλαίσιο των γεγονότων, καθώς και τι χρειάζεται να γυριστεί και να κατασκευαστεί¹.

Το στάδιο συγγραφής του σεναρίου αποτελεί συνήθως το σημείο εκκίνησης του κινηματογραφικού έργου². Για την παρούσα εργασία σημασία δεν έχει η διαδικασία συγγραφής αλλά το τελικό αποτέλεσμα και ο τρόπος μετάφρασής του σε κινούμενες εικόνες. Όπως αναφέρει και ο Lo Bruto, το σενάριο είναι μια καταγεγραμμένη ιστορία που σκοπό έχει να μεταδοθεί μέσω της φωτογραφίας, του έντιπ, του ήχου και των χώρων των γυρισμάτων³. Ταυτόχρονα αποτελεί και την αιτία δημιουργίας μιας ταινίας, δηλαδή την αφήγηση μιας ιστορίας. Ωστόσο, το σενάριο δεν αφηγείται μόνο μια ιστορία αλλά κατευθύνει και τον τρόπο μετάφρασής της σε κινούμενες εικόνες. Σε αυτό αναγράφονται οι χωρικές απαιτήσεις, δηλαδή οι χώροι και τα χαρακτηριστικά τους που συμβάλλουν στην αφήγηση μιας ιστορίας, καθώς και οδηγίες για τον τρόπο καταγραφής τους. Για το κάθε στάδιο της διαδικασίας δημιουργίας και ιδιαίτερα όσον αφορά τη δημιουργία κινηματογραφικού χώρου το σενάριο αποτελεί το σημείο αναφοράς.

Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι ο κινηματογραφικός χώρος δημιουργείται και συντίθεται με απαρχή το σενάριο, δηλαδή έχει ως σκοπό την εξυπηρέτηση της αφήγησης μιας ιστορίας. Αυτό το χαρακτηριστικό του έχει αναδειχθεί από πολλούς θεωρητικούς ως μια από τις πιο σημαντικές πτυχές του. Επιπλέον οι Dietmar E. Froehlich και Celeste M. Williams αναφέρουν ότι ο κινηματογραφικός χώρος “δεν είναι μόνο το υπόβαθρο για την εξέλιξη της αφήγησης αλλά και η αντανάκλασή της”⁴.

“The screenplay is only secondarily a written thing: it is an elaborate notation, or, put another way, a kind of codified visualization.”

Larry McMurtry

1. Kuhn, A. *A Dictionary of Film Studies* (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 23495). OUP Oxford. Kindle Edition.

2. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 7-8

3. Lo Bruto, V. (2002). *The Filmmakers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, σ. 151

4. Froehlich, E.D., Williams, C.M. (2001). Dissecting the City: The Video Camera as Architectural Scalpel The Subcutaneous Exploration of the City - A Snapshot of the Status Quo, in ACSA conference on Oriental Occidental: Geography, Identity, Space. (2005). Washington σ. 284

Φωτ. αριστερά: Aaron Sorkin Masterclass-Screenplay (2016), 0:01'



1.3 Το στάδιο της Προ-παραγωγής Δημιουργία προφιλμικού χώρου

Προφιλμικός χώρος:

Το κομμάτι του κόσμου που βρίσκεται μπροστά από την κάμερα¹.

Αφού τελειοποιηθεί το σενάριο οι συντελεστές το μελετούν με σκοπό να αναλύσουν τις χωρικές απαιτήσεις του. Όταν καταλήξουν στο πλήθος και το είδος των χώρων που θα χρειαστούν για τη διεξαγωγή των γυρισμάτων ξεκινάει το στάδιο της παραγωγής². Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται ο σχεδιασμός, η επιλογή και η κατασκευή του κατάλληλου **προφιλμικού χώρου** που θα μετατραπεί σε κινηματογραφικό. Ο προφιλμικός χώρος πέρα από το να επιλέγεται μέσα από ένα πλήθος **υπαρκτών χώρων** συχνά σχεδιάζεται και δημιουργείται εξ αρχής. Οι πρακτικές με τις οποίες μετατρέπεται σε κινηματογραφικό χώρο του προσδίδουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και διαφοροποιούν την διαδικασία δημιουργίας του από αυτήν των αμιγώς αρχιτεκτονικών έργων. Στη συνέχεια αναλύονται τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του προφιλμικού χώρου.

Αρχικά, όπως προαναφέρθηκε, χαρακτηριστικό του προφιλμικού χώρου είναι ότι μπορεί να επιλέγεται από ένα εύρος υπαρκτών χώρων ή να δημιουργείται εξ αρχής. Στην περίπτωση που επιλέγεται οι συντελεστές έχουν επιπλέον τη δυνατότητα να αναδιαμορφώσουν τους υπαρκτούς χώρους, προσθέτοντας ή αποκρύπτοντας στοιχεία τους. Στην περίπτωση που δημιουργείται εξ αρχής οι συντελεστές δεν είναι υποχρεωμένοι να κατασκευάσουν πραγματικά κτήρια. Ο προφιλμικός χώρος μπορεί να αποτελείται από **σκηνικά, μακέτες ή ψηφιακά μοντέλα** (CGI-computer generated imagery)³. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, κατά τον σχεδιασμό και την κατασκευή του, να μην λαμβάνονται υπόψη τα στατικά και λειτουργικά ζητήματα στον ίδιο βαθμό με ένα αμιγώς αρχιτεκτονικό έργο και ακόμα να μην ταυτίζονται τα δομικά υλικά κατασκευής τους. Ανεξάρτητα όμως από τις μεθόδους δημιουργίας και την ελευθερία που παρέχουν στους συντελεστές, πρωταρχικός στόχος είναι η δυνατότητα μετάφρασης του προφιλμικού χώρου σε κινηματογραφικό ώστε να συμβαδίζει με το σενάριο και να δίνει την εντύπωση του πραγματικού.

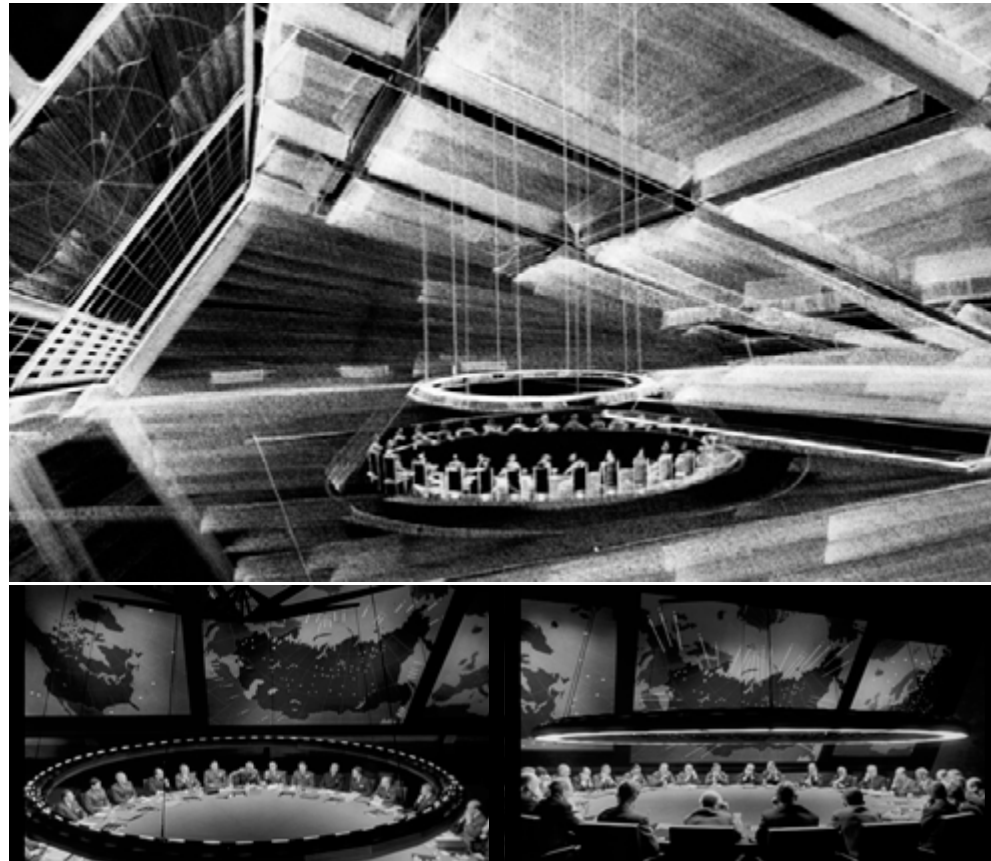
1. Kuhn, A. *A Dictionary of Film Studies* (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 22267). OUP Oxford. Kindle Edition.

2. Lo Bruto, V. (2002). *The Filmmakers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, σ. 14-15

3. *ibid*, σ. 151

Φωτ. αρίστερά: The Grand Budapest Hotel Featurette: "Creating a Hotel" (2014), 1:37'

Επιπλέον χαρακτηριστικό αποτελεί ότι ο προφιλμικός χώρος δεν χρειάζεται απαραίτητα να δημιουργείται ως ένα ολοκληρωμένο χωρικό σύνολο. Ένα μέρος του αρκεί για τη μετάφρασή του σε ενιαίο κινηματογραφικό χώρο. Αυτό ισχύει για όλες τις πιθανές κλίμακες και για κάθε είδος χώρου. Επομένως, μία πόλη είναι δυνατό να οριστεί από ένα μόνο δρόμο, ένα κτίριο από μια μόνο πρόσοψη, ένα δωμάτιο από τρεις τοίχους¹. Σημασία έχει να δίνεται η εντύπωση ενός ολοκληρωμένου κινηματογραφικού χώρου στον θεατή ακόμα και αν ο προφιλμικός χώρος είναι ημιτελής. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα δημοφιλής στον κινηματογραφικό κόσμο αφού επιτρέπει διαμόρφωση χώρων καθώς και δημιουργία σκηνικών μακετών και ψηφιακών μοντέλων σε μικρότερο χρονικό διάστημα, με χαμηλότερο κόστος, και ελάχιστους φυσικούς περιορισμούς².



1. Schael, H. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. *Architectural Design*, 70, σ.13

2. Lo Bruto, V. (2002). *The Film-makers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, σ.160

Φωτ. πάνω (φωτ. 2): σχέδιο του αρχιτέκτονα και P.D. Ken Adams για το “δωμάτιο πολέμου” στην ταινία *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964)

Φωτ. κάτω: *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (Stanley Kubrick, 1964), 28:43', 44:30'

Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι η σχεδίαση και κατασκευή ενός προφιλμικού χώρου διαφέρει ως προς τα βασικά της χαρακτηριστικά με την αντίστοιχη ενός αρχιτεκτονικού καθώς περιέχει λιγότερους περιορισμούς. Μάλιστα, ο κινηματογράφος σήμερα διαθέτει πρακτικές για τη δημιουργία προφιλμικού χώρου που ικανοποιούν ακόμα και τις πιο ακραίες χωρικές απαιτήσεις. Σε συνδυασμό με τη μεγάλη απήχηση του σε ένα ευρύ κοινό, ακόμα και η δημιουργία χώρων με αυξημένες προδιαγραφές δεν αποτελεί τροχοπέδη κατά τη διαδικασία της προ-παραγωγής. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία προφιλμικών χώρων με ποικίλες χρονικές, χωρικές και γεωγραφικές απαιτήσεις. Όπως ένα δωμάτιο πολέμου στον Λευκό Οίκο κατά τη διάρκεια του ψυχρού πολέμου ή ένα σπίτι μιας οικογένειας στην Ιαπωνία ή την πόλη του Los Angeles το 2049 ή ακόμα και “πριν από πολύ καιρό σε έναν γαλαξία πολύ-πολύ μακριά”. Από τα παραπάνω είναι εμφανές ότι η διαδικασία δημιουργίας του προφιλμικού χώρου έχει ως μοναδικό περιορισμό το σενάριο και τη φαντασία. Ο κινηματογράφος και οι πρακτικές δημιουργίας προφιλμικού χώρου δίνουν τη δυνατότητα για σχεδιασμό και υλοποίηση ακόμα και αντισυμβατικών αρχιτεκτονικών οραμάτων.

Αυτή την ελευθερία στη δημιουργία προφιλμικού χώρου αναγνωρίζουν και εκμεταλλεύονται πολλοί αρχιτέκτονες. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι ο Hans Poelzig, ο Eugene Roman και ο Mallet Stevens και που σε συνεργασία με σκηνοθέτες δημιούργησαν προφιλμικούς χώρους ορόσημα και για τις δύο τέχνες. Συγκεκριμένα ο Hans Poelzig για την ταινία *Der Golem* (Paul Wegener, 1920) σχεδίασε ένα μεσαιωνικό εβραϊκό γκέτο που αποτελούνταν από πενήντα τέσσερα τρισδιάστατα κτήρια σε πραγματικό μέγεθος¹. Το υλικό κατασκευής τους ήταν κυρίως ξύλο, γύψος και άχυρο. Η δυνατότητα υλοποίησης σχεδιαστικών οραμάτων ήταν για τον Poelzig η αιτία ενασχόλησης του με τον κινηματογράφο. Πολλοί μάλιστα χαρακτηρίζουν τα σκηνικά της ταινίας ως ένα από τα σημαντικότερα παραδείγματα γερμανικού εξπρεσιονισμού².



The Golem (Paul Wegener, 1920), 26:37'



The Golem (Paul Wegener, 1920), 19:42'



The Golem (Paul Wegener, 1920), 16:32

1. Neuman, D. (1996). The Golem, how it came into the world. In Neuman, D. (Eds.), *Film Architecture: from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag, σ. 66

2. Schael, H. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. *Architectural Design*, 70, σ.13



Επιπλέον, ο Eugene Roman είχε την ευκαιρία να σχεδιάσει μια ολόκληρη πόλη σύμφωνα με τις αρχές του μοντέρνου κινήματος για την ταινία *Playtime* (Jacques Tati, 1967). Η πόλη ονομάστηκε Tativille και καταλάμβανε περίπου τέσσερα οικοδομικά τετράγωνα. Τα κτήρια που περιέχονταν κατασκευάστηκαν κυρίως από μέταλλο και γυαλί σε μόλις πέντε μήνες. Τα περισσότερα αποτελούνταν από τέσσερις ορόφους, ωστόσο κατά τη μετατροπή τους σε κινηματογραφικό χώρο δημιουργούν την εντύπωση πολύ ψηλότερων κτηρίων. Ακόμα, τα κτήρια του Tativille, προσομίωναν όχι μόνο την εξωτερική εμφάνιση των κτηρίων του μοντέρνου κινήματος αλλά και τις λειτουργικές καινοτομίες όπως συστήματα θέρμανσης, ηλεκτρισμού και κυλιόμενες σκάλες. Επιπλέον η πόλη στο σύνολό της διέθετε υπόγειο αποχετευτικό σύστημα και κυκλοφοριακό δίκτυο. Ωστόσο, συνδυαστικά με τα κτήρια που προαναφέρθηκαν, χρησιμοποιήθηκαν αρκετές μακέτες σε μικρότερη κλίμακα καθώς και προσόψεις κτηρίων τοποθετημένες πάνω σε κυλιόμενες ράγες¹. Όπως έχει δηλώσει ο Tati το κόστος κατασκευής του προφιλμικού χώρου ήταν συγκρίσιμο με αυτό που θα απαιτούνταν για την πρόσληψη διάσημων ηθοποιών. Συμπληρώνει πως στην ταινία *Playtime* "η αρχιτεκτονική ήταν ο πρωταγωνιστής"².

1. Borden, I. (2000). *Jacques Tati and modern architecture*. Architectural Design, 70, σ. 27
 2. Ockman, J. (1995). *Architecture in a mode of distraction*. In Lamster, M. (Eds.), *Architecture and film*. New York: Princeton architectural press σ. 180-181
- φωτ πάνω (φωτ. 3): οι συντελεστές της ταινίας μετακινούν την πρόσοψη ενός κτηρίου
φωτ μέση (φωτ. 4): χάρτινες μακέτες, μέρος του προφιλμικού χώρου
φωτ κάτω (φωτ. 5): ο Tati συνθέτει τον προφιλμικό χώρο

Τέλος, ένας ακόμα αρχιτέκτονας που ασχολήθηκε με την κατασκευή σκηνικών ήταν ο Mallet Stevens. Ο Mallet Stevens μαζί με τον Le Corbusier ήταν από τους κυριότερους Γάλλους εκπροσώπους του μοντέρνου κινήματος. Θεωρούσε ότι η διαδικασία σχεδιασμού σκηνικών μπορεί να ωφελήσει τον σχεδιασμό αρχιτεκτονικής αλλά και το αντίστροφο. Ενδιαφέρον δεν έχουν τόσο τα σκηνικά που σχεδίασε όσο η επιρροή της ενασχόλησής του με το στάδιο της παραγωγής στα αρχιτεκτονικά έργα του¹.

Συγκεκριμένα για τον σχεδιασμό της εξοχικής κατοικίας Villa de Noailles πειραματίστηκε με κινηματογραφικές πρακτικές κατασκευής χώρου όπως χάρτινες ή γύψινες μακέτες σε διάφορες κλίμακες. Για την ολοκλήρωση του σχεδιασμού δημιούργησε ένα περιβάλλον από ευθείες γραμμές που ενώνονταν μέσω οπτικών σχέσεων, συνθετική αρχή που έχει τις καταβολές της στον κινηματογράφο². Ακόμα ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι παρόλο που δεν σχεδιάστηκε με σκοπό να αποτελέσει προφιλμικό χώρο ο σκηνοθέτης Man Ray την επέλεξε ως χώρο γυρισμάτων για την ταινία *Les Mystères du Château du Dé* (Man Ray, 1929)³.

Στις παραπάνω περιπτώσεις το σίγουρο είναι ότι δεν ωφελήθηκε μόνο η τέχνη του κινηματογράφου μέσω της σχεδίασης σκηνικών από αρχιτέκτονες αλλά και το αντίστροφο. Οι αρχιτέκτονες ωφελήθηκαν μέσω της ενασχόλησής τους με το στάδιο της παραγωγής. Συγκεκριμένα πραγματοποίησαν σχεδιαστικά οράματα και πειραματίστηκαν με μεθόδους κατασκευής. Επιπλέον στην περίπτωση του Stevens, οι πρακτικές του κινηματογράφου για τη δημιουργία προφιλμικού χώρου τροφοδότησαν και την διαδικασία σχεδιασμού αρχιτεκτονικού χώρου. Η τροφοδότηση της αρχιτεκτονικής δημιουργίας από κινηματογραφικές πρακτικές θα αναλυθεί περαιτέρω στην τρίτη ενότητα.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.186

2. Weihsmann, H. (2010). *Let Architecture 'Play' Itself: A Case Study*. In Koeck, R. & Roberts, L. (Eds.), *The City and the Moving Image Urban Projections*. New York: Palgrave Macmillan, σ. 262

3. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.187



Les Mystères du Château du Dé (Man Ray, 1929) 5:07



Les Mystères du Château du Dé (Man Ray, 1929) 11:19



Les Mystères du Château du Dé (Man Ray, 1929) 17:58

Storyboard:

Ακολουθία σκίτσων που αποτυπώνουν τον σχεδιασμό των πλάνων για το στάδιο της παραγωγής¹.

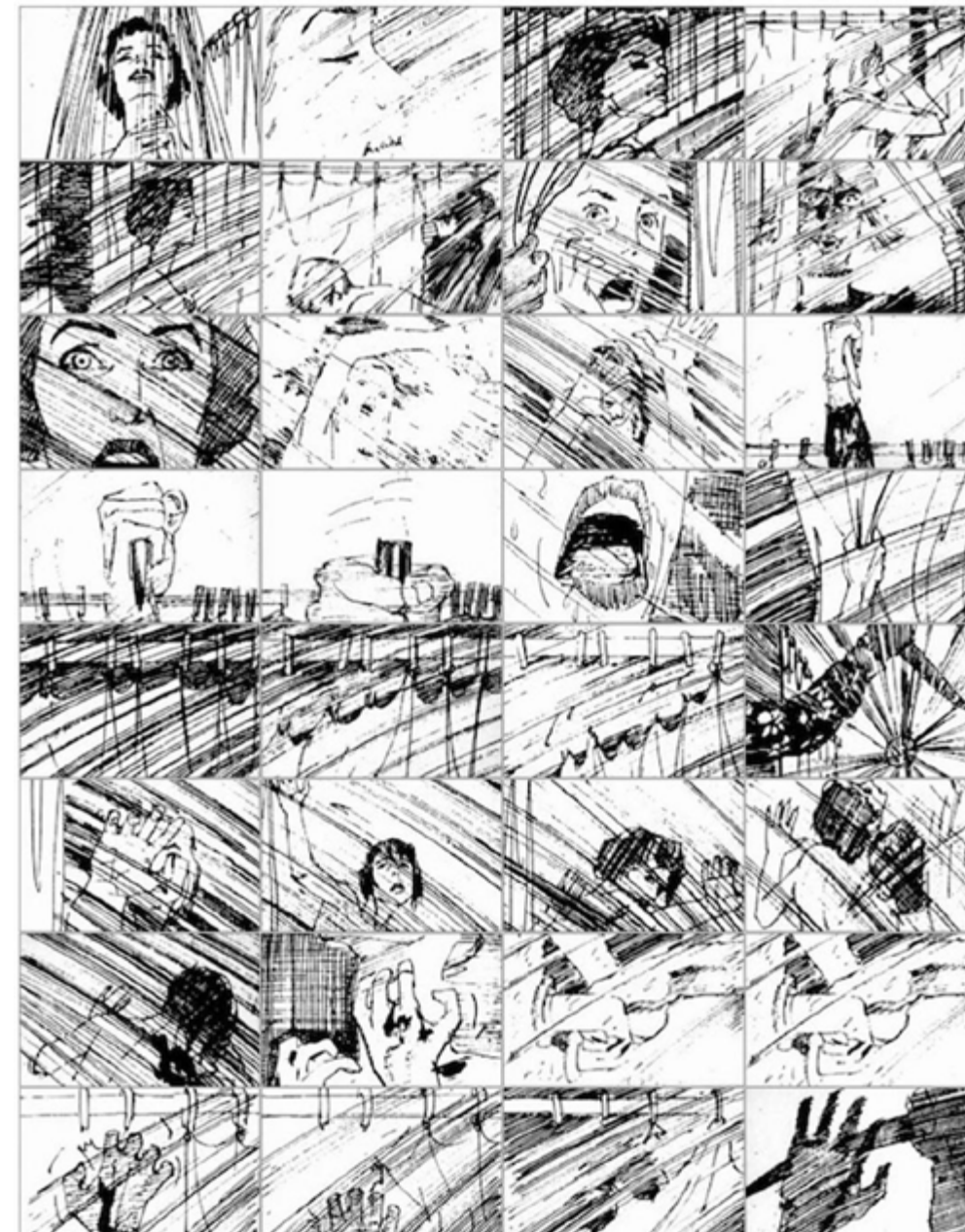
Το κινηματογραφικό εργαλείο που συχνά παρεμβάλλεται μεταξύ του σταδίου της προ-παραγωγής και της παραγωγής είναι το **Storyboard**. Το storyboard είναι μια ακολουθία σχεδίων που δημιουργείται σύμφωνα με τον προφιλμικό χώρο και το σενάριο για τον προγραμματισμό των σκηνών μιας ταινίας. Περιλαμβάνει στοιχεία όπως το μέγεθος του κάδρου, τη γωνία λήψης του προφιλμικού χώρου, τις κινήσεις και τους διαλόγους των ηθοποιών². Κατά κύριο λόγο προσομοιώνει τα κάδρα μίας ταινίας, είναι δηλαδή ένα εργαλείο αναπαράστασης. Αυτό το χαρακτηριστικό του πέρα από τους κινηματογραφιστές έχουν εκμεταλλευτεί σε κάποιες περιπτώσεις και οι αρχιτέκτονες. Συγκεκριμένα το storyboard έχει αξιοποιηθεί ως εργαλείο και κατά τη διαδικασία αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. (βλ. ενότητα 3)



1. Kuhn, A. *A Dictionary of Film Studies* (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 25104). OUP Oxford. Kindle Edition.

2. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 17

φωτ. 6: storyboard του σκιτσογράφου Jean Giraud για την μη υλοποιημένη ταινία *Dune* (Alejandro Jodorowsky)



φωτ. 7: storyboard του γραφίστα Saul Bass για την ταινία *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960)



1.4 Το στάδιο της Παραγωγής Αποτύπωση του προφιλμικού χώρου

Κάδρο:
η ορθογώνια επιφάνεια στην οποία προβάλλεται η κινηματογραφική εικόνα.¹

Πλάνο:
το αποτέλεσμα της συνεχούς λειτουργίας της κάμερας για την καταγραφή μιας ακολουθίας
κάδρων.²

Αφού τελειοποιηθεί ο προφιλμικός χώρος και δημιουργηθούν τα κατάλληλα storyboard αρχίζει το στάδιο της παραγωγής. Στο στάδιο της παραγωγής ή αλλιώς των γυρισμάτων επιτυγχάνεται η καταγραφή του προφιλμικού χώρου συνδυαστικά με τους χαρακτήρες και την εξέλιξη της δράσης σε φιλμ ή βίντεο³. Αποτέλεσμα της καταγραφής είναι η δημιουργία των **κινούμενων εικόνων, πλάνων**, που απαιτούνται για την ολοκλήρωση του κινηματογραφικού έργου. Στην παρούσα ενότητα αναλύονται οι δυνατότητες του τεχνολογικού εξοπλισμού στην σύγχρονη εποχή, οι πρακτικές με τις οποίες οι δημιουργοί καταγράφουν τον προφιλμικό χώρο καθώς και κάποια από τα χαρακτηριστικά που προσδίδει αυτή η διαδικασία στον κινηματογραφικό χώρο. Οι επιλογές των δημιουργών σχετικά με την καταγραφή του προφιλμικού χώρου αφορούν άμεσα και τις επιλογές ενός αρχιτέκτονα κατά τη διαδικασία αναπαράστασης αλλά και δημιουργίας αρχιτεκτονικής. (βλ. ενότητα 3)

*"I am (...) a machine, show you the world as only I can see it. (...) I free myself from human immobility (...) I draw near, then away from objects, I crawl under, I climb onto them."*⁴

Dziga vertov

1. Kuhn, A. *A Dictionary of Film Studies* (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 16426). OUP Oxford. Kindle Edition.

2. *ibid* (Kindle Location 23846).

3. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 18-19

4. Vertov, J. (1984). *Kino Eye*. London: University of California press, σ.16

Φωτ. αριστερά (φωτ 8): Ο Stanley Kubrik κατά την διάρκεια καταγραφής της ταινίας Barry Lyndon (1975)

1.4.1 Εξοπλισμός αποτύπωσης

Αρχικά καταλυτικός παράγοντας για την ομαλή διεξαγωγή των γυρισμάτων είναι ο **τεχνολογικός εξοπλισμός**¹. Η τέχνη του σινεμά δεν θα υπήρχε άλλωστε χωρίς την εφεύρεση της πρώτης κάμερας. Πλέον ο τεχνολογικός εξοπλισμός αποτελείται κυρίως από κάμερες, φακούς και όργανα φωτισμού². Το εύρος των σεναρίων σήμερα απαιτεί την πλήρη αξιοποίηση των δυνατοτήτων του καθώς και τη συνεχή εξέλιξη του. Οι κάμερες τοποθετούνται στα πιο ακραία σημεία (camera mounting) και ταυτόχρονα με διαφορετικές γωνίες λήψης (camera angle)³. Συνδυαστικά οι φακοί παρέχουν τη δυνατότητα για κάθε πιθανό εστιακό μήκος(focus) και βάθος πεδίου (depth of field)⁴. Τέλος τα όργανα φωτισμού δημιουργούν το επιθυμητό περιβάλλον για κάθε περίπτωση. Η εξέλιξη του τεχνολογικού εξοπλισμού συνεπάγεται και την εξέλιξη των δυνατοτήτων καταγραφής. Το ζήτημα αυτό έχει απασχολήσει δημιουργούς ταινιών και αρχιτέκτονες από τα πρώτα χρόνια εφεύρεσης του κινηματογράφου.

Χαρακτηριστικά ο Dziga Verton στο σύγγραμμα "Kino Eye", επισημαίνει ότι η κάμερα μπορεί να εξελίσσεται συνεχώς σε αντίθεση με την ανθρώπινη όραση⁵. Σύμφωνα με αυτή την άποψη η κάμερα έχει τη δυνατότητα να ξεπεράσει την οπτική ικανότητα του ανθρώπου. Το ίδιο υποστηρίζει και ο αρχιτέκτονας Le Corbusier όταν αναφέρει ότι "η κάμερα μπορεί να επεκτείνει την ικανότητα του ανθρώπου να αισθάνεται και να αντιλαμβάνεται τον κόσμο"⁶. Στην σύγχρονη εποχή οι κάμερες έχουν τη δυνατότητα να καταγράψουν πληροφορίες που συχνά η ανθρώπινη όραση αδυνατεί να προσλάβει. Σε ένα κινηματογραφικό έργο η επιλογή του τρόπου καταγραφής συχνά υποδεικνύεται από το σενάριο αφορά όμως κατά κύριο λόγο τον δημιουργό. Στη συνέχεια αναλύονται οι πρακτικές με τις οποίες οι δημιουργοί καταγράφουν έναν προφιλμικό χώρο, και ο αντίκτυπος που έχουν στον κινηματογραφικό.

"The camera introduces us to unconscious optics as doe psychoanalysis to unconscious impulses."

Walter Benjamin

1. Lo Bruto, V. (2002). *The Film-makers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press, σ.15

2. ibid σ. 15

3. Brown, B. (2012). *Cinematography. Theory and practice*. UK: Focal Press, σ. 68

4. ibid σ. 68

5. Vertov, J. (1984). *Kino Eye*. London: University of California press, σ.14

6. Abel, R. (1993). *French film theory and criticism*. USA: Princeton University Press, σ. 112

1.4.2 Η πρακτική του καδραρίσματος

Για την καταγραφή ενός προφιλμικού χώρου η πρακτική του καδραρίσματος αποτελεί καίριο στάδιο. Οι δημιουργοί οργανώνουν τα φυσικά στοιχεία του προφιλμικού χώρου και επιλέγουν τον τρόπο με τον οποίο θα τα αποτυπώσουν ώστε να μεταφραστούν σε κινηματογραφικό. Όπως υποστηρίζει ο θεωρητικός Rudolf Arnheim στο σύγγραμμά του *Film as Art* η διαδικασία αποτύπωσης δεν είναι μια "μηχανική διαδικασία" αλλά αποτελεί κυρίως ζήτημα της "αίσθησης" του δημιουργού¹. Η "αίσθηση" του δημιουργού επηρεάζει κυρίως την πρακτική του καδραρίσματος. Σε αυτή την πρακτική κύριος στόχος, όπως και σε κάθε στάδιο της διαδικασίας παραγωγής, είναι η τήρηση των απαιτήσεων του σεναρίου και η ομαλή εξέλιξη της αφήγησης. Επιπλέον όπως αναφέρει και ο Blain Brown στο σύγγραμμα του *Cinematography. Theory and practice* κατά την πρακτική του καδραρίσματος τίθενται δύο βασικά ερωτήματα. Πρώτον ποια στοιχεία θα είναι εντός (onscreen) και εκτός του κάδρου (offscreen) και δεύτερον ποια θα είναι η οπτική γωνία αποτύπωσης του προφιλμικού χώρου². Το καδράρισμα επομένως, είναι μια συνθετική διαδικασία που αφορά άμεσα τον κινηματογραφικό χώρο και ως στόχο έχει να κατευθύνει το βλέμμα του θεατή³ απαντώντας στα δύο βασικά ερωτήματα.

Για το πρώτο ερώτημα της διαδικασίας καδραρίσματος, ποια στοιχεία θα είναι εντός και εκτός κάδρου, ο Jeremy Vineyard έχει προσδιορίσει τρεις γενικές κατηγορίες κάδρων. Αρχικά, το **long shot** ή **establishing shot**, που περιέχει τον χώρο στην ολότητά του και χρησιμεύει στον προσανατολισμό του θεατή και στη ναναγνώριση του χώρου συνολικά⁴. Ακόμα, το **medium shot**, που εμφανίζει συγκεκριμένα στοιχεία του χώρου για την περαιτέρω αναγνώρισή του. Τέλος, το **close-up shot**, στο οποίο εμφανίζεται μόνο ένα συγκεκριμένο στοιχείο του χώρου καθιστώντας εφικτή την εξοικείωση του θεατή με κάθε λεπτομέρεια του χώρου. Η επιλογή του πλάνου καθορίζει ποια στοιχεία του προφιλμικού χώρου θα αποτελέσουν μέρος και του κινηματογραφικού.



φωτ. 9: long shot



φωτ. 10: medium shot



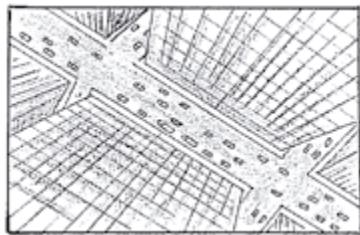
φωτ. 11: close up shot

1. Arnheim, R. (1971). *Film as Art*. California: University of California Press, σ. 312

2. Brown, B. (2012). *Cinematography. Theory and practice*. UK: Focal Press, σ. 3

3. ibid σ. 30

4. Vineyard, J. (2000). *Setting up your shots*. USA: Michel Wise Productions, σ.10



φωτ. 12: bird's eye view



φωτ. 13: worm's eye view



φωτ 14: dutch angle

Για το δεύτερο ερώτημα, ποια θα είναι η οπτική γωνία ή αλλιώς **γωνία λήψης** κάνει λόγο ο Luis Giannetti. Αρχικά αναφέρει πως η πιο συνηθισμένη γωνία λήψης είναι η τοποθέτηση της κάμερας παράλληλα του εδάφους στο ύψος του ματιού (**straight-on angle**). Με αυτήν την τοποθέτηση ο θεατής αντιλαμβάνεται τον χώρο από μία γνώριμη οπτική. Η γωνία λήψης όμως είναι ένα εργαλείο με το οποίο ο δημιουργός έχει την δυνατότητα να αποδώσει στο γνώριμο περιβάλλον στοιχεία άγνωστα στον θεατή. Όταν η κάμερα δεν βρίσκεται σε θέση "straight-on angle" διαφορετικά στοιχεία του χώρου αναδεικνύονται και η προοπτική και ο προσανατολισμός του μεταβάλλονται¹. Στις πιο ακραίες περιπτώσεις ο θεατής αντιλαμβάνεται τον χώρο όπως θα τον αντιλαμβανόταν ένα "πουλί" (**bird's eye view**) ή αντίστοιχα ένα "σκουλήκι" (**worm's eye view**)². Τέλος σε κάποιες περιπτώσεις οι δημιουργοί επιλέγουν να στρέψουν την ευθεία του ορίζοντα (**dutch angle**), με αποτέλεσμα ο θεατής να χάνει τον προσανατολισμό του και τα στοιχεία του χώρου να δίνουν την αίσθηση της αστάθειας³. Επομένως, μέσω της γωνίας λήψης μπορεί να αποδοθεί στον κινηματογραφικό χώρο μια διαφορετική, άγνωστη για τον θεατή αίσθηση.

Ανάλογα με τις αποφάσεις του δημιουργού σχετικά με τα βασικά ερωτήματα πρέπει να επιλέγεται και ο κατάλληλος **τύπος φακού** για τη πραγματοποίηση του επιθυμητού καδραρίσματος. Ένα από τα χαρακτηριστικά των φακών είναι ότι καθορίζουν το **εστιακό μήκος**, δηλαδή την απόσταση μεταξύ της κάμερας και του προφιλμικού χώρου⁴. Με βάση αυτό οι φακοί χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: στους κανονικούς, στους ευρυγώνιους και στους τηλεφακούς ή φακούς μεγάλης εστιακής απόστασης. Αρχικά στην περίπτωση των κανονικών, τα στοιχεία του προφιλμικού χώρου αποτυπώνονται παρόμοια με την αίσθηση που αντιλαμβάνεται η ανθρώπινη όραση. Στην περίπτωση των ευρυγώνιων όμως παραμορφώνουν τον χώρο. Τα στοιχεία που βρίσκονται στο προσκήνιο αποτυπώνονται αφύσικα μεγάλα ενώ στο φόντο η προοπτική μειώνεται απότομα. Τέλος στην περίπτωση των τηλεφακών στοιχεία του χώρου πλησιάζουν και η αίσθηση του βάθους μειώνεται. Επομένως η διαδικασία επιλογής φακού με τη σειρά της έχει σημαντικό αντίκτυπο στην αίσθηση του κινηματογραφικού χώρου.

Ακόμα σημαντικό στοιχείο για την ολοκλήρωση της διαδικασίας του καδραρίσματος, τις περισσότερες φορές, είναι η διατήρηση της **αίσθηση του βάθους**. Για να επιτευχθεί αυτό, ο δημιουργός, συχνά χωρίζει το κάδρο σε τρία επίπεδα, με βάση την απόστασή των στοιχείων τους από την κάμερα: προσκήνιο (**foreground**), μεσαίο (**midground**) και φόντο (**background**)¹ τα οποία συνθέτει ξεχωριστά. Με αυτή την τεχνική επιτυγχάνεται η αίσθηση της προοπτικής, δηλαδή η ψευδαισθηση της τρίτης διάστασης. Επομένως ο κινηματογραφικός χώρος αν και προβάλλεται σε δυσδιάστατη επιφάνεια είναι ένας χώρος με όγκο και βάθος.

Κομβικό σημείο στη δημιουργία της αίσθησης του βάθους στον κινηματογραφικό χώρο, μέσω της σύνθεσης των τριών επιπέδων, αποτέλεσε η χρήση του "deep staging". Το "deep staging" είναι μια τεχνική καδραρίσματος στην οποία η δράση εξελίσσεται στο φόντο (background)². Χαρακτηριστικά ο Mark Cousins αναφέρει ότι αυτή η τεχνική "επέκτεινε την (τρίτη) διάσταση της οθόνης στα όριά της"³. Επιπλέον εκτός από την αίσθηση του βάθους αυτή η τεχνική προσδίδει ρεαλιστικό χαρακτήρα στα κινηματογραφικά έργα. Όπως αναφέρει ο κριτικός κινηματογράφου André Bazin η τεχνική του deep staging "επέτρεψε να αποτυπωθεί η πολύπλοκη εικόνα του πραγματικού κόσμου"⁴. Χαρακτηριστικό παράδειγμα εφαρμογής αυτής της τεχνικής είναι η ταινία *Stagecoach* (John Ford, 1939).

1. Giannetti, L. (2008). *Understanding Movies*. London: Pearson, σ.68

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.543

3. ibid σ. 204

4. ibid σ. 220

1. Giannetti, L. (2008). *Understanding Movies*. London: Pearson, σ.12

2. ibid σ.13

3. ibid σ.17

4. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 169-170



Stagecoach (John Ford, 1939), 1:17:08



Stagecoach (John Ford, 1939), 1:32:20'

Οι σκηνοθέτες γνωρίζουν πως να συνθέτουν τον κινηματογραφικό χώρο ώστε να αποδίδει τον προφιλικό συνδιάζοντας κατάλληλους τύπους κάδρων, γωνιών λήψης, φακών και επιπέδων διατηρώντας την αίσθηση του βάθους. Ωστόσο, συχνά επιλέγουν ο κινηματογραφικός χώρος να παρουσιάζει μια ψευδή εντύπωση για τον προφιλικό¹. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν δύο πλάνα από την ταινία *Red Beard* (Akira Kurosawa, 1965) στα οποία η ψευδή εντύπωση αποκαλύπτεται στους θεατές. Στο πρώτο πλάνο, η χρήση φακού με μεγάλο μήκος εστίασης και η τοποθέτηση της κάμερας κοντά στην ευθεία που σχηματίζουν τα σώματα των πρωταγωνιστών, δίνουν την εντύπωση ότι η απόσταση μεταξύ τους είναι μηδενική και ο προφιλικός χώρος αρκετά μικρός. Στο επόμενο πλάνο όμως με την αλλαγή του φακού και της θέσης της κάμερας αποκαλύπτεται ότι η μεταξύ τους απόσταση είναι πολύ μεγαλύτερη όπως επίσης και ο προφιλικός χώρος.



1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 170

φωτ: *Red Beard* (Akira Kurosawa, 1965), 27:29'-27:35'

1.4.3 Το στοιχείο της κίνησης

Επιπλέον, κατά την διαδικασία καταγραφής, αναπόσπαστο στοιχείο είναι η κίνηση. Η κίνηση αναδεικνύει τον τρισδιάστατο χαρακτήρα του προφιλικού χώρου κατά την μετάφρασή του σε κινηματογραφικό και δημιουργεί την αίσθηση του βάθους ακόμα και σε ένα καθράρισα χωρίς προοπτική¹. Επιπλέον, μέσω της κίνησης ο θεατής δεν αισθάνεται μόνο τις τρεις διαστάσεις του χώρου αλλά αντιλαμβάνεται ακριβώς και το μέγεθος τους². Ακόμα, εκτός από τη διάσταση του βάθους, αποδίδει και τη διάσταση του χρόνου στον κινηματογράφο. Χαρακτηριστικά ο θεωρητικός κινηματογράφου Christian Metz στο σύγγραμμά του *Film Language* περιγράφει την κίνηση ως ένα στοιχείο που προσδίδει ρεαλισμό στον κινηματογράφο. Συγκεκριμένα αναφέρει ότι μέρος της ψυχολογίας του ανθρώπου είναι να λαμβάνει “ως πραγματικό” ό,τι περιέχει κίνηση³, δηλαδή ακόμα και ένα κινηματογραφικό έργο. Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί ότι η τέχνη του κινηματογράφου στο σύνολό της έχει αναγνωριστεί από πολλούς θεωρητικούς ως μια **χωρο-χρονική εμπειρία**. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι εμφανές και στην τέχνη της αρχιτεκτονικής. Συγκεκριμένα ο Forget, ορμώμενος από το σύγγραμμά του Walter Benjamin “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, αναφέρεται και στις δύο τέχνες υποστηρίζοντας ότι ανήκουν σε ένα κοινό σύστημα χώρο-χρόνου⁴. Αυτό το κοινό σύστημα μπορεί να αποτελέσει μια ακόμα απαρχή για την ανάλυση της σχέσης αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου.

Ωστόσο, η κίνηση στον κινηματογράφο, είναι μια ψευδαίσθηση. Τα πλάνα αποτελούνται από ακολουθίες στατικών κάδρων, με το κάθε κάδρο να προβάλλεται το περισσότερο 1/24 του δευτερολέπτου (>24fps). Η ψευδαίσθηση της κίνησης αποδίδεται μέσα από **ακολουθίες στατικών κάδρων**, τα πλάνα, τα οποία είναι και η αρχή ύπαρξης του κινηματογραφικού χώρου⁵. Πιο συγκεκριμένα, τα πλάνα περιλαμβάνουν δύο κατηγορίες κίνησης. Την κίνηση του κάδρου, δηλαδή την κίνηση της κάμερας (movement of the camera) και την κίνηση εντός του κάδρου (movement within the frame)⁶. Η **κίνηση της κάμερας** μεταβάλλει τις οπτικές γωνίες και τα στοιχεία εντός και εκτός κάδρου (of screen/on screen), ενώ η **κίνηση εντός του κάδρου** προέρχεται από τους χαρακτήρες, τα ζώα, τα πράγματα ακόμα και τα φυσικά φαινόμενα. Συνδυαστικά τα είδη κίνησης σε ένα πλάνο προσφέρουν πληροφορίες για τον κινηματογραφικό χώρο αποδίδοντας του, όπως προαναφέρθηκε, στοιχεία πραγματικού.

1. Metz, C. (1974). *Film Language*. Chicago: The University of Chicago Press, σ.7

2. Balazs, B. (2010). *Bela Balazs: Early Film Theory*. New York: Berghahn Books, σ.137

3. Metz, C. (1974). *Film Language*. Chicago: The University of Chicago Press, σ.8

4. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.170

5. Fries, H. (1920). Spatial Design in film. In Neuman, D. (Eds.), *Film Architecture: from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag, σ.184

6. 1. O'Herlihy, L. (1994). Architecture and Film. *Architectural Design*, 53, σ. 91

Η κίνηση της κάμερας έχει σημαντικό αντίκτυπο στη δημιουργία και την αντίληψη του κινηματογραφικού χώρου. Το κάθε είδος κίνησης προσθέτει νέες πληροφορίες¹. Η κάμερα έχει τη δυνατότητα να περιστρέφει σε οριζόντιο (**pan**) ή κατακόρυφο(**tilt**) επίπεδο, να κινηθεί σε οποιαδήποτε κατεύθυνση, σε οριζόντιο (**tracking or dolly**) ή ακόμα και σε κατακόρυφο άξονα (**crane**). Στην περίπτωση της περιστροφής ο χώρος παρουσιάζεται ως συνεχόμενος. Όταν η κάμερα κινείται παράλληλα ή κάθετα του εδάφους, συνεχώς αλλάζει η προοπτική και ο προσανατολισμός². Με αυτόν τον τρόπο αποδίδεται και η αίσθηση της τρίτης διάστασης, του βάθους. Σε πολλές περιπτώσεις η κίνηση μπροστά ή πίσω πραγματοποιείται με την τεχνική του zoom στην οποία η κάμερα μένει σταθερή αλλά ο φακός την προσομοιώνει³. Ο φακός προσφέρει ακόμα μια δυνατότητα που μεταφράζεται ως κίνηση, την εναλλαγή εστίασης μεταξύ στοιχείων εντός του κάδρου(focus pulling or rucking).Οι παραπάνω κινήσεις δημιουργούν άπειρες δυνατότητες όταν συνδυάζονται. Ο δημιουργός επιλέγει τον κατάλληλο συνδυασμό κινήσεων για την απόδοση του προφιλμικού σε κινηματογραφικό χώρο.

Μέσα από αυτόν τον συνδυασμό κινήσεων της κάμερας δημιουργείται ο κινηματογραφικός χώρος. Ο κινηματογραφικός χώρος δεν υφίσταται μέχρι η κάμερα να τον αποκαλύψει στους θεατές. Μέσω της κίνησης της καταγράφεται σταδιακά ο προφιλμικός χώρος και μεταφράζεται σε κινηματογραφικό. Η κίνηση της κάμερας συχνά παραλληλίζεται με την διαδικασία παρατήρησης ενός χώρου⁴. Επομένως, η κάμερα κατ' επέκταση γίνεται το “μάτι” του θεατή. Όπως αναφέρει ο κριτικός κινηματογράφου Belaz “Κάθε βήμα στον χώρο είναι ένα καινούργιο μυστήριο, μια καινούρια πιθανότητα, μια καινούρια προσδοκία. Ο χώρος βιώνεται με το κάθε βήμα και η κάμερα διεισδύει σε αυτόν κάθε δευτερόλεπτο”⁵.

Επιπλέον, παράλληλα με κίνηση της κάμερας, καταγράφεται και η κίνηση εντός του κάδρου. Η κίνηση εντός του κάδρου αφορά κυρίως την **δράση**. Συγκεκριμένα, στο σύνολο των κινηματογραφικών συγγραμμάτων που ερευνήθηκαν, η δράση είναι ένα βασικό στοιχείο κατά την δημιουργία του κινηματογραφικού έργου καθώς αποτελεί αναπόσπαστο συστατικό του. Συγκεκριμένα, όπως προαναφέρθηκε, ο προφιλμικός χώρος σχεδιάζεται σύμφωνα με το σενάριο κατ' επέκταση και την δράση και επιπλέον καταγράφεται συνδυαστικά με αυτήν για την δημιουργία του κινηματογραφικού χώρου. Ως αποτέλεσμα κινηματογραφικός χώρος δεν προβάλλεται μεμονωμένα αλλά άρρηκτα συνδεδεμένος με την δράση.

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ.195

2. *ibid* σ.196

3. *ibid* σ.197

4. Panofsky, E. (1936). *Style and Medium in the Motion Picture*. In Talbot, D. (Eds.) *Film: An Anthology*. Los Angeles: University of California Press, σ.18

5. Balazs, B. (2010). *Bela Belazs: Early Film Theory*. New York: Berghahn Books, σ.137



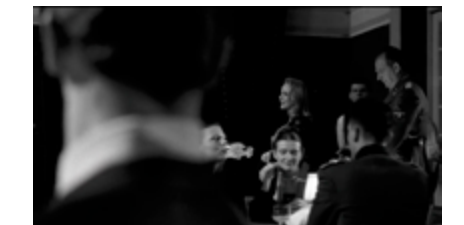
Κολλάζ από pan shot στην ταινία Der Himmel über Berlin (Wim Wenders,1987), 8:03'- 8:10'



Κολλάζ από tracking shot στην ταινία The Shining (Stanley Kubrick, 1980), 1:22:40'-1:22:58'



Crane Shot από το Soy Cuba (Mikhail Kalatozov, 1964), 1:45:25-1:47:12'



Crane Shot από το Soy Cuba (Mikhail Kalatozov, 1964), 1:45:25-1:47:12'

Η σχέση **χώρου-δράσης** εν γένει προσδιορίζεται περαιτέρω στο σύγγραμμά *Architecture and Disjunction* του αρχιτέκτονα Bernard Tschumi. Ο Tschumi έχει συνδεθεί με το κίνημα του μεταστρουκτουραλισμού και επιπλέον έχει ασχοληθεί με τη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, στο σύγγραμμά του αναφέρει, ότι μια δράση είναι ικανή να μεταβάλει τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται¹ καθώς οι κινήσεις των σωμάτων διαταράσσουν την απόλυτη ισορροπία του. Παρατηρεί όμως και το αντίστροφο, ότι ο χώρος είναι ικανός να κατευθύνει μία δράση, καθώς το μέγεθος, οι αναλογίες και η διάταξη των στοιχείων του επιβάλλονται και εξαναγκάζουν τις κινήσεις των σωμάτων σε αυτόν². Ισχυρίζεται επιπλέον ότι οι δράσεις και οι χώροι συνθέτουν ανεξάρτητες ακολουθίες -“sequences”, που όμως βρίσκονται σε συνεχή αλληλεπίδραση διαμορφώνοντας δύο είδη σχέσεων. Αρχικά τη “σχέση αμοιβαιότητας” στην οποία μία σειρά δράσεων υποστηρίζει νοηματικά ένα σύνολο χώρων και η κάθε ακολουθία δικαιολογεί και ενδυναμώνει την ύπαρξη της άλλης. Έπειτα τη “σχέση αντίθεσης”³ στην οποία μια σειρά δράσεων δεν υποστηρίζει νοηματικά ένα σύνολο χώρων και η κάθε ακολουθία διαφωνεί και συγκρούεται με την άλλη. Ως παράδειγμα “σχέσης αντίθεσης” αναφέρει την αλλαγή χρήσης σε ένα κτήριο, από φυλακή του 18ου αιώνα σε εμπορικό κέντρο του 20ου. Τέλος, καταλήγει ότι σε κάθε περίπτωση, η δράση και ο χώρος αποτελούν ένα ενιαίο, αδιάσπαστο σύνολο γεγονός που πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν και κατά την δημιουργία αρχιτεκτονικών έργων⁴.

Ο κινηματογράφος για τον αρχιτέκτονα μπορεί να αποτελέσει ένα εργαλείο παρατήρησης της σχέσης χώρου-δράσης εφόσον, όπως προαναφέρθηκε κατά τη δημιουργία και προβολή του τα δύο αυτά στοιχεία βρίσκονται σε άμεση συσχέτιση (βλ. δεύτερη ενότητα). Συγκεκριμένα ο κινηματογραφικός χώρος συντίθεται από σχέσεις αμοιβαιότητας και αντίθεσης επιβεβαιώνοντας τον ισχυρισμό του Tschumi. Για παράδειγμα, οι χαρακτήρες στις ταινίες μπορεί να τρώνε στην τραπεζαρία⁵ ή στη μπανιέρα⁶, να χρησιμοποιούν την τραπεζαρία σαν μπάνιο⁷, να σιδερώνουν κατά μήκος ενός δρόμου⁸ και να κάνουν ποδήλατο μέσα στο σπίτι⁹. Γίνεται αντιληπτό ότι ο κινηματογραφικός χώρος δεν μεταδίδει αποστειρωμένες πληροφορίες χώρου, αλλά χώρου συνδεδεμένου με δράση, γεγονός που μπορεί να εκμεταλλευτεί προς όφελός του και ο αρχιτέκτονας.

1. Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. USA: MIT Press, σ.123

2. ibid σ. 123-124

3. ibid σ. 126-128

4. ibid σ. 122

5. La Grande Bouffe (MarcoFerreri, 1973)

6. Gummo (Harmony Korine, 1997).

7. Le fantom de la liberté (Lui Buñuel,1974)

8.Santa sangre (Alexandro Jodorowsky,1989)

9. Une femme est une femme (Jean-LucGodard,1961)



La Grande Bouffe (MarcoFerreri, 1973), 23:35'



Gummo (Harmony Korine, 1997), 1:19:54'



Le fantom de la liberté (Lui Buñuel,1974), 54: 25'



Une femme est une femme (Jean-LucGodard,1961), 1:19:53'

Με την καταγραφή όλων των απαιτούμενων πλάνων ολοκληρώνεται και το τρίτο στάδιο της διαδικασίας δημιουργίας. Όπως έγινε αντιληπτό οι καταλητικές αποφάσεις που επηρεάζουν την τελική μορφή του κινηματογραφικού χώρου λαμβάνονται αρχικά στο δεύτερο στάδιο με την δημιουργία του προφιλμικού χώρου και στην συνέχεια στο τρίτο με το καδράρισμα, τις κινήσεις της κάμερας και των στοιχείων που περιέχονται μέσα στο κάδρο. Όλα τα συνθετικά στοιχεία του κινηματογραφικού χώρου περιλαμβάνονται στον κινηματογραφικό όρο *mis-en-scene* που σημαίνει “τοποθέτηση στην σκηνή” και αναφέρεται σε όλα τα στοιχεία που παρουσιάζονται στην οθόνη. Μέσα από αυτόν τον όρο αναγνωρίζεται ότι τίποτα δεν είναι τυχαίο στην σύνθεση του κινηματογραφικού έργου. Όλα τα στοιχεία που προβάλλονται σε αυτό συμμετέχουν στην εξέλιξη της αφήγησης. Επομένως, στην ανάλυση κινηματογραφικών έργων θα πρέπει να εκλαμβάνονται με αυτό τον τρόπο έτσι ώστε να αναγνωρίζονται όλες οι πληροφορίες σχετικά με την σύνθεση και τις τεχνικές δημιουργίας του κινηματογραφικού χώρου.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα που παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον κατά την ανάλυση της ***mise-en-scene*** αποτελούν οι ταινίες του Orson Welles, του Akira Kurosawa και του Alfred Hitchcock. Συγκεκριμένα ο Wells χρησιμοποιεί συστηματικά την τεχνική “κάδρο μέσα σε κάδρο” (*frame in a frame*) για την καλύτερη οργάνωση των προβαλλόμενων στοιχείων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της τεχνικής είναι ένα πλάνο από την ταινία *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) στο οποίο το επιπλέον καδράρισμα πραγματοποιείται με την βοήθεια ενός παραθύρου και περιέχει μια δευτερεύουσα δράση. Μια διαφορετική τεχνική οργάνωσης χρησιμοποιεί ο Kurosawa που οργανώνει τα στοιχεία του κάδρου σε νοητά γεωμετρικά σχήματα και μάλιστα με συμβολικό χαρακτήρα. Συγκεκριμένα στην ταινία *Seven Samurai* (Kurosawa, 1954) εμφανίζεται συχνά το σχήμα του κύκλου που συμβολίζει την δύναμη και την ομαδικότητα. Τέλος ο Hitchcock δίνει ιδιαίτερη σημασία στο μέγεθος των αντικειμένων καθώς πιστεύει ότι πρέπει αντιστοιχεί στη σημασία που έχουν για την εξέλιξη της δράσης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ταινία *Rope* (Alfred Hitchcock, 1948).



Citizen Kane (Orson Welles, 1941), 19:57'



Citizen Kane (Orson Welles, 1941), 37:34'



Touch of Evil (Orson Welles, 1958), 1:26:21'



Seven Samurai (Kurosawa, 1954), 1:43:37'



Yojimbo (Kurosawa, 1961), 1:42:22'



The Hidden Fortress (Kurosawa, 1958), 22:05'



Rope (Alfred Hitchcock, 1948), 54:04'

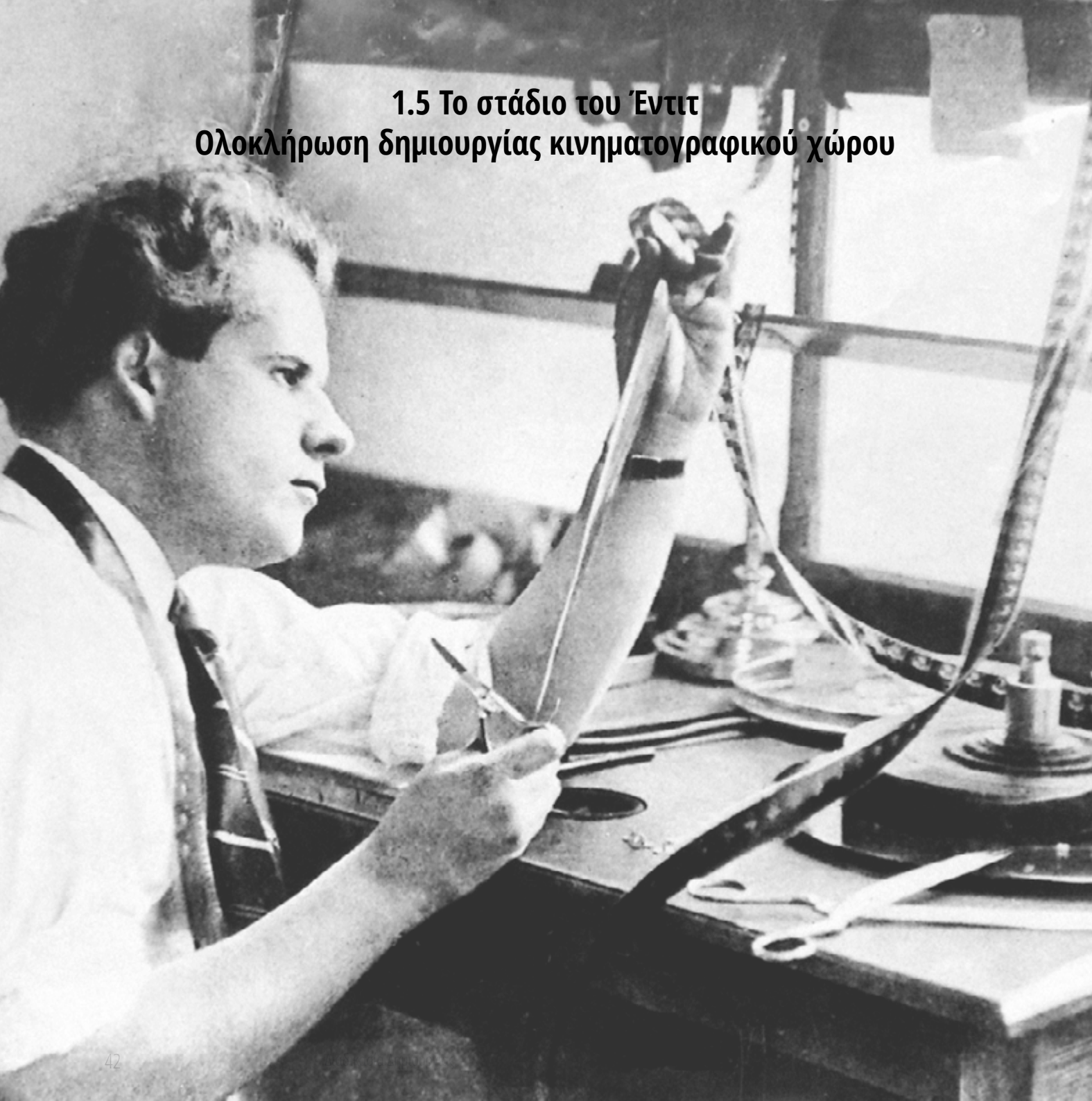


Rope (Alfred Hitchcock, 1948), 1:00:41'



Dial M for Murder (Alfred Hitchcock, 1954), 33:13'

1.5 Το στάδιο του Έντιτ Ολοκλήρωση δημιουργίας κινηματογραφικού χώρου



Σκηνή:
μέρος της αφήγησης που διαδραματίζεται σε ένα συγκεκριμένο χώρο-χρονικό περιβάλλον¹
(ακολουθεί πλάνων με κοινό προφίλμικό χώρο)

Το τελευταίο στάδιο στη διαδικασία δημιουργίας είναι το στάδιο του έντιτ. Σε αυτό το στάδιο συναρμολογούνται τα επιμέρους πλάνα για την δημιουργία **σκηνών** με σκοπό την ολοκλήρωση του κινηματογραφικού έργου². Το έντιτ συχνά αναγνωρίζεται ως το τελευταίο στάδιο σύνθεσης του κινηματογραφικού χώρου αφού οι επιλογές που αφορούν τον τρόπο συναρμολόγησης των πλάνων καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την τελική αίσθηση του. Οι τεχνικές του έντιτ έχουν ιδιαίτερο αρχιτεκτονικό ενδιαφέρον και αυτό έχει αναγνωριστεί από πολλούς θεωρητικούς. Συγκεκριμένα, ο Bela Belaz θεωρεί ότι το έντιτ είναι "αρχιτεκτονική στον χρόνο" ενώ ο Erwin Panofsky "η κίνηση στον χώρο".

Στο σύγγραμμά *Film art: an introduction*, ο Bordwell και η Thomson, αναγνωρίζουν τέσσερις διαφορετικές τεχνικές με τις οποίες επιλέγονται και συναρμολογούνται τα πλάνα³. Αρχικά αναγνωρίζουν την γραφική συσχέτιση, η οποία αφορά την συναρμολόγηση πλάνων που παρουσιάζουν ομοιότητες κυρίως στα γεωμετρικά σχήματα που προβάλλουν. Έπειτα τη συσχέτιση με βάση τον ρυθμό στην οποία επιλέγονται και συναρμολογούνται τα πλάνα με βάση τη διάρκεια. Ακόμα κάνουν λόγο για συσχέτιση με στόχο τη χωρική συνέχεια, στην οποία τα πλάνα συναρμολογούνται με σκοπό τη δημιουργία της αίσθησης ενός ενιαίου χώρου από ένα εύρος διαφορετικών προφίλμικών. Τέλος αναφέρονται στη συσχέτιση με επιδίωξη την χρονική συνέχεια, στην οποία τα πλάνα συναρμολογούνται με σκοπό τον καθορισμό χρονικών συνόλων.

Ωστόσο, ένα από τα βασικά ζητούμενα των συντελεστών κατά το στάδιο του έντιτ, ανεξάρτητα από την τεχνική συσχέτισης που επιλέγουν, είναι η **ομαλή εξέλιξη της αφήγησης** και η **προσύλωση του θεατή στη δράση**. Το είδος έντιτ που έχει ως κύριο στόχο την αφηγηματική συνέχεια ονομάζεται **έντιτ συνέχειας** (continuity editing). Η παρούσα ερευνητική επικεντρώνεται στο έντιτ συνέχειας καθώς μέσω αυτού επιδιώκεται παράλληλα με την αφηγηματική και η χωρική συνέχεια καθώς και η δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου.

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ. 480

2. *ibid* σ. 21

3. *ibid* σ. 220-231

Φωτ. 15: Sergei Eisenstein

1.5.1 Τεχνικές δημιουργίας ενιαίου κινηματογραφικού χώρου

Όπως αναφέρθηκε, μέσα από το έντιπ συνέχεια, επιδιώκεται η αίσθηση της συνέχειας στον χώρο και τον χρόνο από πλάνο σε πλάνο κατά την εξέλιξη του κινηματογραφικού έργου, για την προσήλωση του θεατή στην αφήγηση, δηλαδή στην εξέλιξη της δράσης¹. Μάλιστα, έχουν αναπτυχθεί συγκεκριμένοι “κανόνες” για τη δημιουργία χωρικής συνέχειας από πλάνο σε πλάνο². Αρχικά, ο θεατής είναι αναγκαίο να **προσανατολίζεται** κάθε στιγμή σε σχέση με τον κινηματογραφικό χώρο ώστε να μην αποσπάται η προσοχή του. Επομένως η συναρμολόγηση πλάνων του ίδιου προφιλμικού χώρου θα πρέπει να αφορά πλάνα παρόμοιας οπτικής γωνίας. Επιπλέον η μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο της ίδιας σκηνής θα πρέπει αν όχι να αποκρύπτεται, να είναι τουλάχιστον ανεπαίσθητη ώστε ο θεατής να μένει συγκεντρωμένος στην αφήγηση. Τέλος, μια ακολουθία πλάνων πρέπει να συναρμολογείται με βάση τη νοηματική αφηγηματική και χωρική συνέχεια. Ο θεατής πρέπει να κατανοεί γρήγορα και εύκολα την εξέλιξη της δράσης ώστε να γίνεται μέρος της. Η δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου είναι απαραίτητη για τη βύθιση του θεατή στην αφήγηση.

Επιπλέον και ανεξάρτητα από το είδος του edit, υπάρχουν κάποιες τεχνικές που όταν εφαρμόζονται αποδίδουν έναν ενιαίο κινηματογραφικό χώρο στον θεατή. Η πιο διαδεδομένη είναι ο **κανόνας των 180°** (180° rule)³. Σύμφωνα με τον κανόνα των 180° υπάρχει ένας νοητός άξονας ανάμεσα στους χαρακτήρες κατά τη διάρκεια μιας σκηνής (axis of action). Η κάμερα κατά την καταγραφή των πλάνων της ίδιας σκηνής θα πρέπει να βρίσκεται από την μια πλευρά του άξονα. Επομένως, κατά την συναρμολόγηση των πλάνων σε σκηνές ο θεατής δεν αποπροσανατολίζεται. Ακόμα χρησιμοποιείται και η τεχνική της στιγμιαίας εναλλαγής από establishing shot σε medium ή close up shot⁴. Με αυτόν τον τρόπο ορίζεται πρώτα ο συνολικός κινηματογραφικός χώρος και έπειτα μέρη αυτού. Φυσικά συμβαίνει και το αντίστροφο, δηλαδή η μετάβαση από κοντινά σε μακρινά πλάνα. Τέλος, η δημιουργία ενιαίου χώρου επιτυγχάνεται και σύμφωνα με την κίνηση των χαρακτήρων στον προφιλμικό⁵. Πιο συγκεκριμένα αν σε μια ακολουθία πλάνων ο ίδιος χαρακτήρας δρα σε διαφορετικούς χώρους αυτόματα θα δημιουργηθεί κάποια νοηματική σύνδεση στον θεατή. Με τη χρήση κάποιων ή και όλων των παραπάνω τεχνικών οι σκηνοθέτες έχουν την ελευθερία να πειραματίζονται για την δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου.

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). Fil art: an introduction. USA: McGraw-Hill, σ.231

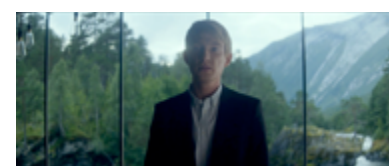
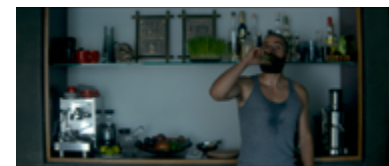
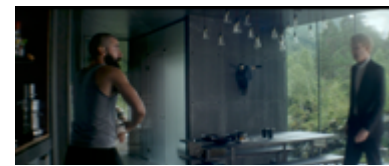
2. Kuhn, A., & Westwell, G. Dictionary of Film Studies (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 12650). OUP Oxford. Kindle Edition.

3. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). Film art: an introduction. USA: McGraw-Hill, σ.231

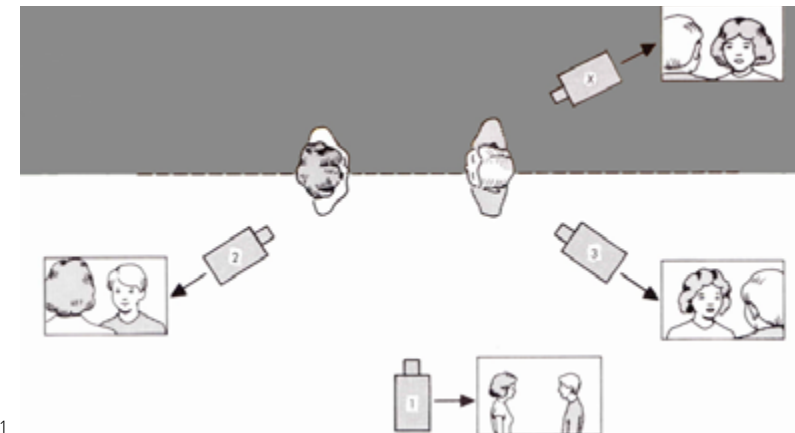
4. ibid σ.235

5. ibid σ.236

Κανόνας των 180°

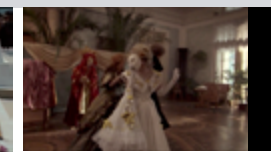


Ex Machina (Alex Garland, 2014), 6:16'-6:30', φωτ. πάνω: κάμερα 1 φωτ. μέση: κάμερα 2 φωτ. κάτω: κάμερα 3



φωτ. 16

Establishing shot σε medium ή close up shot

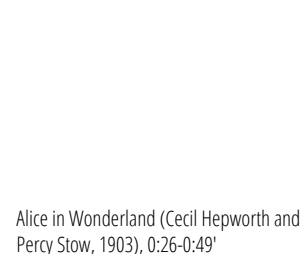


Φωτ. αριστερά: Fahrenheit 451 (François Truffaut, 1966), πάνω Establishing shot 7:53' κάτω close up 7:58'

Φωτ. μέση: The Holy Mountain (Alejandro Jodorowsky, 1973), πάνω Establishing shot 9:03' κάτω close up shot 10:05'

Φωτ. δεξιά: Aguirre, der Zorn Gottes (Werner Herzog, 1972), πάνω Establishing shot 13:43' κάτω medium shot 13:24'

Κίνηση των χαρακτήρων



Alice in Wonderland (Cecil Hepworth and Percy Stow, 1903), 0:26-0:49'

1.4.2 Η σύνθεση ενιαίου κινηματογραφικού χώρου μέσω πειραματισμών

Ένας από τους πρώτους πειραματισμούς ήταν η δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου από επιμέρους προφιλμικούς χώρους. Για να πετύχουν κάτι τέτοιο οι σκηνοθέτες συχνά χρησιμοποιούν την κίνηση των χαρακτήρων. Πιο συγκεκριμένα ο σκηνοθέτης Lev Kuleshov εκμεταλλευόμενος την κίνηση των χαρακτήρων στους προφιλμικούς χώρους εφηύρε τη μέθοδο της **“δημιουργικής γεωγραφίας”** (creative geography)¹. Σύμφωνα με αυτήν τη μέθοδο καταγράφονται προφιλμικοί χώροι από διαφορετικές τοποθεσίες και έπειτα συναρμολογούνται με συγκεκριμένο τρόπο ώστε να αποτελούν μέρη ενός ενιαίου κινηματογραφικού χώρου. Με την εφαρμογή της μεθόδου αυτής ο Kuleshov κατάφερε να συνθέσει ενιαίο κινηματογραφικό χώρο με προφιλμικούς από διαφορετικές τοποθεσίες. Ακόμα η σκηνοθέτης Maya Deren χρησιμοποιώντας την κίνηση των σωμάτων κατάφερε να δημιουργήσει ενιαίο κινηματογραφικό χώρο μεταξύ εξωτερικών και εσωτερικών προφιλμικών χώρων². Συγκεκριμένα, στις ταινίες *A Study in Choreography for Camera* (Maya Deren, 1945) και *At Land* (Maya Deren, 1944) συναρμολόγησε πλάνα με προφιλμικούς χώρους όπως δάση και δωμάτια σπιτιών μέσω των κινήσεων των χαρακτήρων. Επιπρόσθετα ο σκηνοθέτης Dziga Vertov παραλείποντας τους χαρακτήρες, κατάφερε να δημιουργήσει ένα ενιαίο κινηματογραφικό χώρο, συγκεκριμένα ένα δωμάτιο, συναρμολογώντας πλάνα διαφορετικών τοίχων³. Όπως αναφέρει και ο ίδιος “σε αυτό το δωμάτιο υπάρχουν δώδεκα τοίχοι από διαφορετικά σημεία του κόσμου καταγεγραμμένοι από εμένα. (...) Κατάφερα να τα συναρμολογήσω με τέτοιο τρόπο ώστε να δημιουργούν μια κινηματογραφική φράση (film-phrase), το δωμάτιο.” Από όλους τους παραπάνω πειραματισμούς γίνεται αντιληπτό ότι είναι δυνατή η δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου από επιμέρους προφιλμικούς και μάλιστα ότι το γεγονός αυτό μπορεί να αφορά όλες τις κλίμακες, από πόλεις μέχρι δωμάτια.

1. Kracauer, S (1960). *Theory of Film*. New York: Oxford University Press, σ.48

2. ibid σ.49

3. Vertov, J. (1984). *Kino Eye*. London: University of California press, σ.16



The Extraordinary Adventures of Mr. West in The Land of The Bolsheviks (Lev Kuleshov, 1924), 1:14:35'-1:14:44'



At Land (Maya Deren, 1944), 2:05'-2:07'



A Study in Choreography for Camera (Maya Deren, 1945), 0:55'-1:00'

Ένας ακόμα από τους πρώτους πειραματισμούς είναι η δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου χωρίς την εφαρμογή του κανόνα των 180°. Οι σκηνοθέτες συνήθως επιτυγχάνουν κάτι τέτοιο με τη στιγμιαία εναλλαγή long, medium και close up πλάνων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ακολουθία πλάνων *The Odessa steps* από την ταινία *Battleship Potemkin*¹. Ο σκηνοθέτης της ταινίας, Sergei Eisenstein, αγνοώντας εσκεμένα τον κανόνα των 180°, αποπροσανατολίζει χωρικά τον θεατή συνεχώς. Ωστόσο, καταφέρνει να δώσει την αίσθηση ενιαίου κινηματογραφικού χώρου εναλλάσσοντας τα long, medium και close up πλάνα. Επιπρόσθετα με αυτήν την εναλλαγή πλάνων ο προφιλμικός χώρος επιμηκύνεται μέσω του έντιπ. Ωστόσο ο κινηματογραφικός χώρος αν και αποτυπωμένος από διαφορετικές γωνίες καθώς και παραμορφωμένος σε σχέση με τον προφιλμικό γίνεται αντιλητός ως ενιαίος. Ακόμα ένα παράδειγμα παράληψης του κανόνα των 180° αποτελούν οι ταινίες των σκηνοθετών Yasujiro Ozu και Jacques Tati. Οι παραπάνω σκηνοθέτες εφαρμόζουν τον κανόνα των 360°². Σε αυτήν την περίπτωση δεν υπάρχει ένας άξονας δράσης (axis of action) να υπαγορεύει την θέση της κάμερας διότι οι θέσεις των χαρακτήρων δεν σχηματίζουν μια ευθεία αλλά έναν πυρήνα. Η κάμερα περιστρέφεται ελεύθερα γύρω από αυτόν τον πυρήνα αποτυπώνοντας ταυτόχρονα με την δράση και τον προφιλμικό χώρο. Έπειτα από την κατάλληλη συναρμολόγηση των πλάνων στο στάδιο του έντιπ ο θεατής μπορεί να παρατηρεί από διαφορετικές προοπτικές το ίδιο γεγονός ενώ ταυτόχρονα ο κινηματογραφικός χώρος παραμένει ενιαίος.

1.Giannetti, L. (2008). *Understanding Movies*. London: Pearson, σ.169-171

2.Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ.253



Bronenosets Potemkin (Sergei M. Eisenstein, 1925), 48:27'-54:32'

Τέλος, υπάρχουν και περιπτώσεις ταινιών μεγάλου μήκους (feature films) που αποτελούνται από ένα μόνο πλάνο μεγάλης διάρκειας “one shot”¹. Σε αυτές τις ταινίες ο χρόνος λήψης ενός πλάνου ταυτίζεται με τον χρόνο προβολής ολόκληρης της ταινίας και το στάδιο του έντιπ παραλείπεται εντελώς. Επομένως, για τη δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου είναι αδύνατο να εφαρμοστούν τεχνικές που απαιτούν τη συναρμολόγηση δύο πλάνων, όπως η στιγμιαία εναλλαγή τους. Ωστόσο η απόδοση ενός ενιαίου κινηματογραφικού χώρου είναι δυνατό να επιτευχθεί μόνο μέσω της κίνησης της κάμερας. Σε αυτήν την περίπτωση ο θεατής έχει την ευκαιρία να αντιληφθεί ένα προφιλμικό χώρο στο σύνολό του χωρίς διακοπές. Παράλληλα έχει στο μέγιστο την εντύπωση ότι συμμετέχει και ο ίδιος στην ταινία ως ένας ακόμα χαρακτήρας που παρατηρεί τον χώρο και τα γεγονότα. Τη δημιουργία της πρώτης “one shot” ταινίας επιδίωξε ο σκηνοθέτης Hitchcock A, με το κινηματογραφικό έργο *Rope*². Ο προφιλμικός χώρος αποτελούνταν από ένα διαμέρισμα που αποκαλύπτονταν στο σύνολο του μόνο με τις κινήσεις της κάμερας. Ένα ακόμα “one shot” παράδειγμα είναι η ταινία *Russian arch* με σκηνοθέτη τον Sokurov A.³ Μέσω αυτής της ταινίας ο θεατής έχει την ευκαιρία να παρατηρήσει ένα πραγματικό μουσείο σαν να βρίσκεται και ο ίδιος εκεί.

Στο στάδιο του έντιπ ολοκληρώνεται ο βασικός κορμός της διαδικασίας παραγωγής του κινηματογραφικού έργου και επομένως και του κινηματογραφικού χώρου. Οι επιλογές σχετικά με τον τρόπο συναρμολόγησης των πλάνων διαφέρουν σε κάθε κινηματογραφικό έργο και καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό την τελική αίσθηση του κινηματογραφικού χώρου. Το είδος έντιπ που αναλύεται στην παρούσα εργασία είναι το έντιπ συνέχειας που επιδιώκει τη δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου. Υπάρχουν αρκετά παραδείγματα σκηνοθετών που έχουν πειραματιστεί με τη συναρμολόγηση πλάνων για την δημιουργία ενιαίου κινηματογραφικού χώρου. Ωστόσο, όπως οι επιλογές για τη δημιουργία προφιλμικού χώρου και καταγραφής του, έτσι και οι επιλογές για τη συναρμολόγηση των πλάνων δεν είναι τυχαίες. Η εξοικείωση με την πρακτική του έντιπ είναι βασικός παράγοντας για την κατανόηση της διαδικασίας δημιουργίας του κινηματογραφικού έργου και χώρου.

1. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ.208-210

2. Pinel, V. (2006). *Το μοντάζ*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, σ.52-53

3. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, σ.210-211



Russkiy kovcheg (Aleksandr Sokurov, 2002), 0:00'-55:12'

1.6 Συμπεράσματα

Μέσα από τη διερεύνηση της διαδικασίας δημιουργίας των κινηματογραφικών έργων εντοπίστηκαν τα χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού χώρου που τον διαφοροποιούν ή τον συσχετίζουν με ένα αρχιτεκτονικό έργο και αναλύθηκαν πρακτικές που συμβάλλουν στη δημιουργία του και παρουσιάζουν ιδιαίτερο αρχιτεκτονικό ενδιαφέρον. Όσον αφορά τον κινηματογραφικό χώρο είναι ένας χώρος ψευδαίσθησης που αν και δεν αποτελεί μέρος του δομμένου περιβάλλοντος, προσομοιώνει μια χωρική εμπειρία. Σχεδιάζεται με σημείο εκκίνησης την αφήγηση μιας ιστορίας σε συνδυασμό με δράσεις και κινήσεις. Ακόμα, δημιουργεί την εντύπωση της συνέχειας και του βάθους, ικανοποιεί κάθε είδους χωρικές απαιτήσεις. Τέλος, μέσω αυτού, προβάλλονται διαφορετικές οπτικές και στοιχεία του περιβάλλοντος που συχνά η ανθρώπινη όραση αδυνατεί να αντιληφθεί. Συμπεραίνεται ότι πρόκειται για ένα διαφορετικό είδος χώρου που όμως μπορεί να μεταδώσει αρχιτεκτονικές πληροφορίες. Αυτό το γεγονός θα αναλυθεί περαιτέρω στη δεύτερη ενότητα.

Επιπλέον, όσον αφορά τις κινηματογραφικές πρακτικές, έγινε αντιληπτό ότι δεν αποτελούνται από τυχαίες επιλογές αλλά συνειδητές που έχουν άμεσο αντίκτυπο στη δημιουργία του κινηματογραφικού χώρου και ταυτόχρονα αποκαλύπτουν αρχιτεκτονικές στρατηγικές δημιουργίας και αναπαράστασης. Ενδεικτικά αναφέρονται η δημιουργία χώρου με σημείο εκκίνησης την αφήγηση και κεντρικό άξονα τη δράση, η πρακτική του καδραρίσματος κατά την οποία ο τρισδιάστατος χώρος αποτυπώνεται σε δισδιάστατη επιφάνεια και η δημιουργία ενιαίων χώρων από επιμέρους. Οι τρόποι με τους οποίους οι κινηματογραφικές πρακτικές μπορούν να αξιοποιηθούν έμπρακτα κατά τη διαδικασία αρχιτεκτονικής δημιουργίας και αναπαράστασης καθώς και αρχιτεκτονικά έργα που τις ενσωματώνουν θα αναλυθούν περαιτέρω στην τρίτη ενότητα.



2.0 Το Κινηματογραφικό Έργο
ως Εργαλείο για την Μετάδοση
Αρχιτεκτονικών Πληροφοριών

Από τα πρώτα χρόνια εφεύρεσης του μέσου αποτύπωσης της κινούμενης εικόνας, ο κινηματογράφος συσχετίζεται με την αρχιτεκτονική. Οι πρώτοι θεωρητικοί που αναγνώρισαν αυτή τη σχέση θεωρούσαν τον κινηματογράφο ‘ως μια **χώρο-χρονική εμπειρία** που παραβίαζε τα αρχιτεκτονικά εδάφη με ένα πρωτόγνωρο τρόπο’¹. Σύμφωνα με αυτή την ιδέα προς τον κινηματογράφο ο θεωρητικός Benjamin Walter αναπτύσσει τρεις λογικές με βάση τις οποίες αναδεικνύεται η σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου². Αρχικά ότι η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος μπορούν να μεταδίδουν πληροφορίες μεταξύ τους. Δεύτερον ότι ο κινηματογράφος είναι ικανός να μιμηθεί χώρο-χρονικές εμπειρίες ενός δομημένου περιβάλλοντος. Τρίτον ότι ο κινηματογράφος είναι ένα μοντέλο χώρο-χρόνου από το οποίο η αρχιτεκτονική πρέπει να εμπνέεται. Αυτή τη θεωρία του Walter αποδέχονται πολλά θεωρητικά κείμενα που αναλύουν τη σχέση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου. Αν και περιορισμένη μπορεί να αποτελέσει μια κοινώς αποδεκτή αρχή για την εξερεύνηση του πώς ο κινηματογράφος μπορεί να ωφελήσει τον αρχιτέκτονα.

Στην προηγούμενη ενότητα αναγνωρίστηκαν στοιχεία του κινηματογράφου και συγκεκριμένα του κινηματογραφικού χώρου, που υποστηρίζουν τη θεωρία του Walter. Σε αυτή την ενότητα αναλύονται κινηματογραφικά έργα που έχουν αναγνωριστεί για τη συμβολή τους στη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Συγκεκριμένα θα εντοπιστούν έργα που αποτέλεσαν κομβικά σημεία στον τρόπο που ο κινηματογράφος διαχειρίζεται τον χώρο. Για να πραγματοποιηθεί αυτό διαχωρίζονται τα κινηματογραφικά έργα σε δύο κατηγορίες με βάση τον προ-φιλμικό τους χώρο: **Αποτύπωση φανταστικών χώρο- χρονικών καταστάσεων και καταγραφή χώρο χρονικών καταστάσεων**. Στην πρώτη εντάσσονται έργα των οποίων ο προφιλμικός τους χώρος δημιουργείται από σκηνικά, μακέτες ή H/Y. Κεντρικό άξονα ανάλυσης αυτής της κατηγορίας αποτελεί η κεντρική ιδέα, δηλαδή η αναγνώριση της λογικής σχεδίασης των προφιλμικών και σε συνέχεια των κινηματογραφιών χώρων. Στη δεύτερη εντάσσονται έργα που ο προφιλμικός χώρος είναι μέρος του δομημένου περιβάλλοντος. Κεντρικό άξονας σε αυτή την κατηγορία αποτελούν οι τεχνικές αποτύπωσης.

Η κατηγοριοποίηση προέρχεται από το σύγγραμμα του Forget T. και επιπλέον παραδείγματα προς ανάλυση αντλούνται κυρίως από το σύγγραμμα του Cousins M. Λόγω του όγκου κινηματογραφικών έργων στη σύγχρονη εποχή τα έργα που θα αναλυθούν αποτελούν ένα μέρος του συνόλου που έχουν συμβάλει στην σχέση αρχιτεκτονικής- κινηματογράφου. Στόχος της ενότητας είναι να αποδειχθεί η ποικιλία και η αξία των αρχιτεκτονικών πληροφοριών από τον κινηματογράφο και οι χωρικοί προβληματισμοί και πειραματισμοί κατά την ιστορία της τέχνης της κινούμενης εικόνας.

1. Forget, T. (2013). The Construction of Drawings and Movies. New York: Routledge,σ 170
2. ibid σ. 171

2.1 Αποτύπωση φανταστικών χώρο-χρονικών καταστάσεων



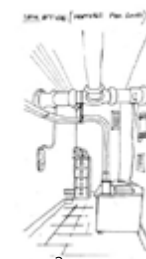
Από τα πρώτα χρόνια εφεύρεσης της κάμερας, οι δημιουργοί των κινηματογραφικών έργων δημιουργούσαν **φανταστικούς κόσμους** για να τους τοποθετήσουν μπροστά της¹. Η δημιουργία προφιλμικού χώρου με τη χρήση σκηνικών, μακέτας ή ακόμα και ηλεκτρονικού υπολογιστή αποτελεί μέχρι και σήμερα την πιο δημοφιλή τεχνική σύνθεσης προφιλμικού χώρου. Σε αυτή την κατηγορία αναλύονται παραδείγματα τα οποία συνθέτουν χώρο για την απόδοση μιας συγκεκριμένης αισθητικής, δηλαδή παραδείγματα που έχουν δημιουργήσει χώρο που υποστηρίζεται από μια κεντρική ιδέα. Αυτή η κεντρική ιδέα σύνθεσης χώρου και πώς αυτός αποτυπώνεται στο κινηματογραφικό έργο αποτελεί κεντρικό άξονα πολλών αρχιτεκτονικών αναλύσεων κινηματογράφου. Σε αυτή την κατηγορία δεν θα συμπεριληφθούν έργα της πρώιμης κινηματογραφικής ιστορίας, επειδή ο προφιλμικός χώρος ήταν μια δυσδιάστατη αναπαράσταση, παρέπεμπε περισσότερο σε θεατρικά σκηνικά και όχι σε μια τρισδιάστατη αρχιτεκτονική δημιουργία.

Τα έργα αυτής της κατηγορίας θα διαχωριστούν σε τέσσερις επιπλέον υποκατηγορίες: **Φαντασιακές αποτυπώσεις, ρεαλιστικές αποτυπώσεις, αρχιτεκτονικά μανιφέστο, αρχιτεκτονική κριτική.**

Οι υποκατηγορίες αυτές είναι ανοιχτές, δηλαδή έργα που παραπέμπουν σε μία υποκατηγορία μπορεί να υπάγονται και σε άλλες. Ο στόχος αυτής της κατηγοριοποίησης είναι να διευκρινιστεί η σημασία των κινηματογραφικών έργων στην σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, η πληθώρα των έργων που θα αναλυθούν δεν θέτουν ως στόχο τη μετάδοση αρχιτεκτονικών πληροφοριών. Επομένως, η κατηγοριοποίηση τους χρησιμεύει στο να διευκρινιστούν στοιχεία που αναδεικνύουν κοινούς προσανατολισμούς σε ό,τι αφορά τον χώρο. Τέλος κατά τη διάρκεια των αναλύσεων αναγνωρίζεται και πώς ότι τα έργα αυτά επηρεάζουν χωρικές κινηματογραφικές αποφάσεις έργων μετέπειτα περιόδων που πιθανόν να μην υπάγονται στις ίδιες υποκατηγορίες.



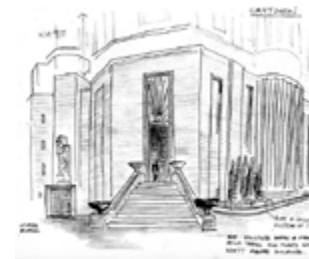
φωτ. 1



φωτ. 2



φωτ. 3



φωτ. 4

1. Forget, T. (2013). The Construction of Drawings and Movies. New York: Routledge, σ 179

Φωτ. αριστερά: Brazil (Terry Giliam, 1985), 40:20'

Φωτ. 1-4: Σκίτσα από τον production designer του έργου Brazil (Terry Giliam, 1985), Norman Garwood.

2.1.1 Φαντασιακές αποτυπώσεις: Κινηματογραφικά έργα που δημιουργούν φανταστικές χώρο-χρονικές καταστάσεις.

Κομβικό σημείο στη δημιουργία φανταστικών χώρο-χρονικών καταστάσεων συντέλεσε ο **γερμανικός Εξπρεσιονισμός**. Συγκεκριμένα ήταν από τα πρώτα κινήματα στα οποία αξιοποιήθηκε ο χώρος για την δημιουργία αισθητικής. Με τη σύνθεση του χώρο τα έργα του Εξπρεσιονισμού επιτυγχάνουν να διαμορφώσουν μία παραμορφωμένη και ανοίκεια πραγματικότητα. Οι τεχνικές δημιουργίας και αποτύπωσης ήταν ριζοσπαστικές για εκείνη την περίοδο και αναγνωρίζονται σε πληθώρα έργων μέχρι και τη σύγχρονη εποχή. Συγκεκριμένα στη συνέχεια αναλύονται τα έργα *The Cabinet of Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1920), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) και *The Passion of Joan of Arc* (1928, Carl Theodor Dreyer) το οποίο δεν υπάγεται στο κίνημα του εξπρεσιονισμού αλλά τα κίνητρα και οι τεχνικές δημιουργίας του παραπέμπουν σε αυτό.



Stalker (Andrei Tarkovsky, 1979) 25:53'

The Cabinet of Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920)^{1,2}

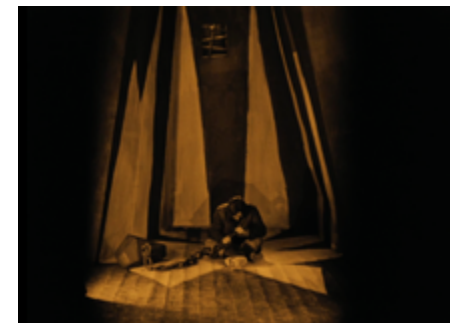
Το *The Cabinet of Dr. Caligari* είναι από τα πρώτα έργα του εξπρεσιονιστικού κινήματος και από τα πρώτα έργα που αναγνωρίζονται για την αρχιτεκτονική τους αξία. Κεντρική ιδέα στη σύνθεση χώρου για το συγκεκριμένο έργο αποτέλεσε η αποτύπωση της **ψυχοσύνθεσης του πρωταγωνιστή**. Αναλυτικά το έργο αφηγείται την ιστορία ενός υπνωτιστή που διαπράττει δολοφονίες με τη χρήση ενός υπνοβάτη. Ο πρωταγωνιστής του έργου οπότε έχει μια ψυχικά διαταραγμένη προσωπικότητα. Αυτό αποτυπώνεται και στη σύνθεση του κινηματογραφικού χώρου. Κωνικοί τοίχοι, λοξές γωνίες λήψης και μια ελικοειδής κάτοψη διαστρεβλώνουν την κλίμακα του χώρου και δημιουργούν την αίσθηση της ανισορροπίας. Επομένως, η αρχιτεκτονική αξία του *The Cabinet of Dr. Caligari* αναγνωρίζεται στην ιδέα ότι ο χώρος μπορεί να συντίθεται με βάση τον ανθρώπινο χαρακτήρα και να προσφέρει πληροφορίες για την ψυχοσύνθεση του.



The Cabinet of Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920), 4:36'



The Cabinet of Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920), 23:03'



The Cabinet of Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920) 52:27'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.179

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.114-115

Επηρεασμένος από αυτή την ιδέα και ο Hitchcock¹, σκηνοθέτης αναγνωρισμένος για την αρχιτεκτονική των ταινιών του, ενστερνίστηκε αυτήν την ιδιότητα του χώρου. Χαρακτηριστικά η αρχή της ταινίας του *Rear Window* αποτελεί από τα πιο σημαντικά παραδείγματα στο οποία ο χώρος μεταδίδει πληροφορίες για τον χαρακτήρα του έργου. Συγκεκριμένα με την τοποθέτηση στοιχείων στον χώρο και με την κίνηση της κάμερας αποδίδει την κοινωνική και ψυχολογική κατάσταση του χαρακτήρα σε μικρό χρονικό διάστημα.

1. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.117



Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954) , 1:48'-4:02'

Metropolis (Fritz Lang, 1927)^{1,2}

Επιτομή του ρεύματος του εξπρεσιονισμού αποτελεί η ταινία *Metropolis*, μία από τις πιο ανα-γνωρισμένες ταινίες για την αρχιτεκτονική της. Είναι από τις πρώτες ταινίες όπου ο κινηματογραφικός χώρος απεικονίζει μια ολόκληρη φανταστική πόλη. Κεντρική ιδέα δημιουργίας αυτού του κινηματογραφικού χώρου αποτέλεσε η σύνθεση ενός οικιστικού συνόλου στο οποίο η **χωρική ιεραρχία αναγνωρίζεται σε τομή** και όχι σε κάτοψη, αναγνωρίζεται δηλαδή στην κατακόρυφη σύνθεση τριών διαφορετικών κοινωνικών καταστάσεων που συνυπάρχουν σε ένα οικιστικό σύνολο. Συγκεκριμένα, συνυπάρχει σ'ένα οικιστικό σύνολο η κατακόρυφη σύνθεση τριών διαφορετικών κοινωνικών καταστάσεων: πάνω βρίσκεται το λαμπερό σύγχρονο περιβάλλον των επιχειρήσεων, στη μέση είναι το εξατριωμένο μηχανικό περιβάλλον και κάτω υπάρχει το λαϊκό υπόγειο περιβάλλον των εργαζομένων.

Όπως αναφέρει ο Forget T. στη ανάλυσή του "Στόχος δεν είναι να αναδημιουργήσει πιστά τις ιδιότητες ενός υπάρχοντος περιβάλλοντος, αλλά να δημιουργήσει εκ νέου έναν φανταστικό και αλληγορικό κόσμο. Η πόλη της Μητρόπολης είναι πολύ πιο ρεαλιστική από το φανταστικό σκηνικό του *dr.Caligari*, αλλά εξακολουθεί να είναι ένα μυθικό σκηνικό που επιτρέπει στους αναλυτές να δημιουργήσουν μια ολοκληρωμένη θεωρητική ανάλυση για τη φύση της πόλης."³ Αυτό το έργο αποτέλεσε την αρχή μιας σειράς κινηματογραφικών έργων που στόχο έχουν την δημιουργία οικιστικών συνόλων όπως το *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) και το *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976). Κινηματογραφικά έργα με ιδιαίτερο αρχιτεκτονικό ενδιαφέρον για τον τρόπο που αντιμετωπίζουν κοινωνικές καταστάσεις και συνθέτουν χώρο με βάση αυτό, δημιουργώντας μια φανταστική αισθητική του δομημένου περιβάλλοντος.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.180-181

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.115-116

3. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.180



Metropolis (Fritz Lang, 1927) 25:53'



Metropolis (Fritz Lang, 1927) 52:27'



Metropolis (Fritz Lang, 1927) 13:41'



The Passion of Joan of Arc (Carl Theodor Dreyer, 1928), 46:22'



The Passion of Joan of Arc (Carl Theodor Dreyer, 1928), 20:36'



The Passion of Joan of Arc (Carl Theodor Dreyer, 1928), 1:08:16'

The Passion of Joan of Arc (Carl Theodor Dreyer, 1928)^{1,2}

Τέλος χαρακτηριστικό παράδειγμα φαντασιακού χώρου αποτελεί το έργο *The Passion of Joan of Arc*. Κεντρική ιδέα ήταν η σύνθεση χώρου που θα αποτυπώνει τον **πνευματικό κόσμο**. Η επιλογές του Dreyer ήταν λιτοί χώροι και λευκές επιφάνειες για τον προφιλικό χώρο. Η κατασκευή του κινηματογραφικού χώρου όμως συνεχίζεται και στα επόμενα στάδια της διαδικασίας δημιουργίας. Συγκεκριμένα, στη συνέχεια επιλέγει τη χρήση χαμηλών ή ψηλών γωνιών λήψης, με αποτέλεσμα να παραμορφώνεται η κανονικότητα του χώρου. Τέλος σε σχέση με την διαδικασία του έντιπ, ο Forget αναφέρει, “Η ταινία περιέχει μια ποικιλία χώρο-χρονικών υφών, όπως μακροσκελή close-up πλάνα, στα οποία ο χώρος μειώνεται σε μια επιφάνεια και σε συνδυασμό με ταχείες εναλλαγές πλάνων μεταξύ ασυνεχών χωρικών θέσεων, έχει ως αποτέλεσμα να κατακερματίζεται η χωρική συνέχεια”. Επομένως, γίνεται αντιληπτό ότι στο έργο του ο Dreyer ήταν από τους πρώτους σκηνοθέτες που αξιοποίησαν όλα τα στάδια δημιουργίας για την τελική αίσθηση του κινηματογραφικού χώρου. Τέλος η δημιουργία χώρου με κεντρική ιδέα την αποτύπωση του πνευματικού κόσμου αποτέλεσε θέμα πολλών κινηματογραφικών έργων. Χαρακτηριστικά στο σύγγραμμα του ο Paul Sehrad-er με τίτλο *Transeendental Style in Film: Ozn, Bresson, Dreyer* αναλύει διαφορετικές τεχνικές αποτύπωσής του.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.182

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.130

2.1.2 Ρεαλιστικές αποτυπώσεις: Δημιουργία χώρο-χρονικών καταστάσεων που παρομοιάζονται με πραγματικές.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα κινηματογραφικών έργων που δημιουργούν ρεαλιστικές αποτυπώσεις χώρων αποτελούν τα έργα που δημιουργήθηκαν τη δεκαετία 1918-1928 στην περιοχή του Hollywood. Για παράδειγμα το *Way Down East* (D.W Griffith. 1919), το *Flesh and the Devil* (Clarence Brown, 1926) και το *Don Juan* (Alan Crosland, 1926). Το Hollywood σε πολλά συγγράμματα αναφέρεται ως “κινηματογραφική βιομηχανία”. Χαρακτηριστικά ο Cousins αναφερόμενος στους δημιουργούς τονίζει ότι, “προσπάθησαν να ελέγξουν και να τυποποιήσουν κάθε μέρος της διαδικασίας δημιουργίας, με σκοπό να δημιουργούν ταινίες σύμφωνα με μια σειρά δοκιμασμένων blue print, όπως στη γραμμή παραγωγής της Ford (αυτοκινητοβιομηχανία)”¹. Αυτό έχει ως αντίκτυπο να μην προσφέρουν νέους προβληματισμούς ως προς τον χώρο.

Εξαιρέση αποτέλεσαν τα έργα του Chaplin C. και του Keaton B, δύο κωμικών που συντέλεσαν αισθητά στη διαμόρφωση ενός νέου είδους χιούμορ που συνδέεται άμεσα με τον χώρο, το “**χωρικό χιούμορ**”². Ο κινηματογραφικός χώρος στα έργα τους διαμορφωνόταν με στόχο να θυμίζει καθημερινά τοπία πόλης. Ταυτόχρονα με την κατάλληλη σύνθεση των επιμέρους στοιχείων του προφιλικού χώρου και το κατάλληλο καθάρημα δημιουργούσαν οπτικά τρικ που παραπλανούσαν τους θεατές. Άμεσα επηρεασμένος από αυτό το είδους χιούμορ είναι ο Jacques Tati³ που αναλύεται στη συνέχεια για τη συμβολή του στη σχέση της αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου.

Μια τεχνική που άρχισε να εξετάζεται εκείνη την περίοδο και αναπτύχθηκε σε πολλά έργα στο πέρασμα τον χρόνων ήταν η δημιουργία προφιλικών χώρων που αποτύπωναν **διαφορετικές γεωγραφικές τοποθεσίες**. Το παράδειγμα θα αναλυθεί ως προς αυτή την τεχνική είναι το *Doctor Zhivago*.

1. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.80

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.95

3. Borden, I. (2000). *Jacques Tati and modern architecture*. Architectural Design, 70, σ. 28



Easy Street (Charlie Chaplin, (1917), 16:39'-16:40'



The Goat (Buster Keaton, Malcolm St. Clair, 1921), 13:05'-13:09'



Steamboat Bill (Buster Keaton, 1928), 59:14'-59:18'

Doctor Zhivago (David Lean, 1965)

Την αρχιτεκτονική αξία ως προς τη δημιουργία χώρου που παραπέμπει σε διαφορετική γεωγραφική τοποθεσία αναλύει ο καθηγητής Ian Christine (Birkbeck College) στη διάλεξη του *Disigning Affective Space*¹. Συγκεκριμένα σε αυτό το έργο συντίθεται κινηματογραφικός χώρος που έχει ως κεντρική ιδέα να παρομοιάζεται με την πόλη της Μόσχας. Τα σκηνικά όμως του προφιλμικού χώρου κατασκευαστήκαν στη Μαδρίτη. Στη διάλεξη του ο Christine εστιάζει στην τεχνική με την οποία δημιούργησε ο σχεδιαστής παραγωγής John Box τα σκηνικά. Συγκεκριμένα τονίζει ότι ο προφιλμικός χώρους αν και πρέπει να θυμίζει τη Μόσχα δεν είναι πιστή απομίμηση των χαρακτηριστικών της. Μοτίβα και χαρακτηριστικά της αντιγράφονται και συμπυκνώνονται σε μικρότερη έκταση. Τα σκηνικά δημιουργούν μια “**φανταστική Μόσχα**”, δηλαδή “περιλαμβάνουν την ουσία της πόλης”. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το κτίριο που σχεδίασε ο Box ως εξοχική κατοικία. Το “Varykino” όπως ονομάστηκε, σχεδιάστηκε με τη χρήση του μοτίβου του θόλου σε σχήμα κρεμμυδιού. Το μοτίβο αυτό όμως δεν υπήρχε σε καμία από τις εξωτικές κατοικίες της Ρωσίας. Αποτελούσε αρχιτεκτονικό στοιχείο των εκκλησιών. Η απόφαση όμως να σχεδιαστεί με αυτόν τον τρόπο συντέλεσε άμεσα στη δημιουργία της “φανταστικής Μόσχας”.

Σημαντικό είναι να τονισθεί ότι αυτό το έργο απευθυνόταν κυρίως σε θεατές που δεν είχαν επισκεφτεί ποτέ τη Ρωσία. Οπότε ο Box έπρεπε να δημιουργήσει την εικόνα της Μόσχας από την αρχή, μία Μόσχα που όπως τονίζει ο Christine ήταν πιο πειστική και από την ίδια την πόλη. Αυτή η τεχνική του κινηματογράφου να δημιουργεί ρεαλιστικό χώρο που ο θεατής δεν έχει επισκεφτεί έχει αποτελέσει θέμα ιδιαίτερου ενδιαφέροντος και για έργα μετέπειτα περιόδων. Όπως το *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) και το *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006).

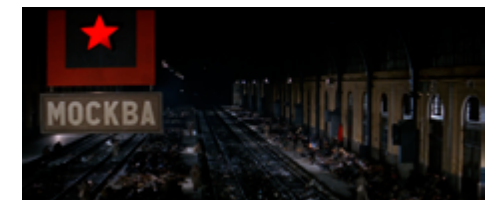
1. Christine, I.(2016) .lecture: Disigning Affective Space, from: *Film,Space & Architecture: Why architects should watch movies*, Liverpool John Moores University



Doctor Zhivago (David Lean, 1965), 20:46'



Doctor Zhivago (David Lean, 1965), 24:25'



Doctor Zhivago (David Lean, 1965), 1:44:52'



Doctor Zhivago (David Lean, 1965), 2:12:24'



φωτ. 5: Ηθοποιοί του έργου Doctor Zhivago, στα σκηνικά, 1965

2.1.3 Αρχιτεκτονικά μανιφέστο: έργα που η σύνθεση χώρου έχει λειτουργήσει ως αρχιτεκτονικά μανιφέστο.

Σε αυτή την υποκατηγορία αναλύονται κινηματογραφικά έργα που συνθέτουν χώρο με στόχο να προαγάγουν αρχές συγκεκριμένου αρχιτεκτονικού κινήματος. Αντιθέτως με τα έργα που προαναφέρθηκαν σε αυτήν την υποκατηγορία αντιμετωπίζονται αρχιτεκτονικά ζητήματα άμεσα και προάγονται χαρακτηριστικά χώρου που έχουν αντίκτυπο στην καθημερινή ζωή. Το παράδειγμα που αναλύεται είναι το *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924).



The Fountainhead (King Vidor, 1949), 42:28'

L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1924)¹

Σε αυτό το έργο ο L'Herbier, πρωτοποριακός θεωρητικός της *avant-garde*, αποσκοπούσε στη δημιουργία μιας πραγματείας που θα ερευνούσε τον ρόλο της σύνθεσης χώρου στον κινηματογράφο. Αυτό το πραγματοποίησε με την επιλογή τριών διαφορετικών σχεδιαστών παραγωγής για τη δημιουργία του προφιλμικού χώρου. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τη μίξη διαφορετικών στίλ που θα προσέφεραν νέες σχέσεις και ιδέες για τη σύνθεση χώρου. Συγκριμένα τα εξωτερικά επιμελήθηκε ο αρχιτέκτονας Robert Mallet Stevens, που συνδέθηκε με το αρχιτεκτονικό κίνημα του μοντερνισμού. Σχεδίασε απλά γεωμετρικά σχήματα τα οποία παρομοιάστηκαν με αρχιτεκτονικά έργα του Le Corbusier και του Adolf Loos. Τα εσωτερικά όμως ήταν πιο σύνθετα και περίπλοκα από αυτά των μοντέρνων κτιρίων. Αναλυτικά τον ένα εσωτερικό χώρο επιμελήθηκε ο Fernand Léger. Σχεδιάστηκε έτσι ώστε να αποδίδει ένα χαοτικό περιβάλλον από κατακερματισμένα γεωμετρικά σχήματα που παρέπεμπε στην αισθητική των Dada. Τον δεύτερο εσωτερικό χώρο, που χαρακτηριζόταν από επιφανείς με πλούσια μοτίβα που παρέπεμπαν στο στυλ της Art Noveau, επιμελήθηκε ο Alberto Calvacanti.

Σημαντική καινοτομία αυτού του κινηματογραφικού έργου αποτέλεσε η λογική σχεδίασης του Mallet Stevens. Συγκριμένα ο Mallet Stevens ήταν από τους πρώτους σχεδιαστές παραγωγής-αρχιτέκτονες που συνέθεσαν προφιλμικό χώρο για την **προαγωγή αξιών** ενός αρχιτεκτονικού κινήματος. Στόχος του ήταν να προαγάγει τις αξίες του μοντέρνου κινήματος σε ένα ευρύ κοινό. Επαναπροσδιόρισε επομένως, τις δυνατότητες του κινηματογράφου ως προς την αισθητική που αναδεικνύει και θεώρησε στοιχεία που συσχετίζονται με το μοντέρνο κίνημα. Αυτή τη δυνατότητα του κινηματογράφου να προάγει αρχιτεκτονικές αξίες ενστερνίζεται και ο Le Corbusier που θεωρούσε τον κινηματογράφο το καλύτερο μέσο για την απεικόνιση αρχιτεκτονικής.



L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1924), 11:23'



L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1924), 1:59:21'



L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1924), 09:18'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.186-187

2.1.4 Αρχιτεκτονικές κριτικές: έργα που η σύνθεση χώρου έχει λειτουργήσει ως αρχιτεκτονική κριτική.

Από τις απαρχές του κινηματογράφου έμμεσα τα κινηματογραφικά έργα όπως, το *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), το *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) και το *Bicycle Thieves* (Vittorio De Sica, 1948), πραγματοποιούν μια κριτική για τις τεχνικές σχεδίασης του δομημένου περιβάλλοντος. Ο Jacques Tati, όμως ήταν από τους πρώτους σκηνοθέτες που ασχολήθηκαν άμεσα με την κριτική της αρχιτεκτονικής και συγκεκριμένα της μοντέρνας αρχιτεκτονικής. Το έργο του που αναλύεται περαιτέρω είναι το *Play Time*.



Mon Oncle (Jacques Tati, 1958), 1:12:44'

Play Time (Jacques Tati, 1967)¹

Το *Play time* είναι αριστούργημα αρχιτεκτονικής κριτικής, όπως αναφέρει χαρακτηριστικά ο Forget. Κεντρική ιδέα του έργου, που υποστηρίζεται άμεσα και από τον κινηματογραφικό χώρο, είναι “να ξεκλειδώσει το βιωματικό και κωμικό στοιχείο της μοντέρνας αρχιτεκτονικής”². Κατασκεύασε επομένως, ένα τεράστιο προφιλμικό χώρο, απεικόνισης της πόλης του Παρισιού με μοντέρνα χαρακτηριστικά. Οι επιλογές για την κατασκευή αυτού του χώρου αντιστοιχούν σε **κριτικές προς τη μοντέρνα αρχιτεκτονική**. Για παράδειγμα τα υλικά που υπερτερούν στο ‘Tativille’, όπως ονομάστηκε, ήταν γυαλί και μέταλλο. Με αποτέλεσμα να μην είναι αισθητά το όρια του δημοσίου και του ιδιωτικού χώρου. Κριτική προς θέματα ιδιωτικότητας που αφορούν άμεσα τις επιλογές του μοντέρνου κινήματος. Επιπλέον η ομοιότητα των κατασκευών αποσκοπούν στην κριτική ως προς τη μονοτονία των σχεδιαστικών επιλογών. Τέλος με την επιλογή κοντινών και έπειτα μακρινών πλάνων αποκαλύπτει, με κωμικό τρόπο, το γεγονός ότι η μοντέρνα αρχιτεκτονική “έχει νόημα μόνο από απομακρυσμένες οπτικές γωνίες”.



Play Time (Jacques Tati, 1967), 15:31'



Play Time (Jacques Tati, 1967), 26:17'



Play Time (Jacques Tati, 1967), 1:12:44'



Play Time (Jacques Tati, 1967), 1:51:40'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.189-190
2. Borden, I. (2000). *Jaqes Tati and modern architecture*. Architectural Design, 70, σ. 28

2.2 Καταγραφή χώρο-χρονικών καταστάσεων

Σε αυτή την κατηγορία αναλύονται έργα που δημιουργούνται με τη χρήση προφιλμικού χώρου που είναι μέρος του δομημένου περιβάλλοντος. Κεντρικό άξονα σε αυτή την κατηγορία θα αποτελέσουν οι τεχνικές αποτύπωσης. Αναλυτικά το δομημένο περιβάλλον έχει χρησιμοποιηθεί από πολλά κινηματογραφικά έργα για διαφορετικούς κάθε φορά σκοπούς. Για παράδειγμα μπορεί μια πόλη να αποτελεί το υπόβαθρο μιας φανταστικής ιστορίας (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*, Guy Ritchie, 1998) ή μιας πραγματικής ιστορίας (*Dark Days*, Marc Singer, 2000) , ένα κτίριο να χρησιμοποιείται για την αφήγηση μιας πραγματικής ιστορίας (*Koolhaas Houselife*, Ila Bêka & Louise Lemoine, 2013) ή να αναδιαμορφώνεται για την αφήγηση μιας φανταστικής (*Rosemary's baby*, Roman Polanski, 1968). Σε κάθε περίπτωση ο δομημένος κόσμος καταγράφεται με διαφορετικές τεχνικές με αποτέλεσμα να του προσδίδονται νέα χαρακτηριστικά. Ο στόχος αυτής της ανάλυσης είναι να εντοπιστούν διαφορετικοί **τρόποι αναπαράστασης** του δομημένου κόσμου και κατ'επέκταση της αρχιτεκτονικής του. Αυτό το θέμα έχει αναλυθεί από εύρος συγγραμμάτων που ασχολούνται με τη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου.

Τα έργα αυτής της κατηγορίας θα διαχωριστούν σε επιπλέον τρεις υποκατηγορίες: **συμφωνίες πόλεων, κινηματογραφικά έργα κτιρίων, συμφωνίες κατασκευών.**



Dark Days (Marc Singer, 2000), 02:02'



Koolhaas Houselife (Ila Bêka & Louise Lemoine, 2013), 0:45'



Lock, Stock and Two Smoking Barrels (Guy Ritchie, 1998), 1:31:05'



Rosemary's baby (Roman Polanski, 1968), 10:06'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ 179

Φωτ. αριστερά: *Last Words* (Werner Herzog, 1968), 9:13'

2.2.1 Συμφωνίες πόλεων: κινηματογραφικά έργα που καταγράφουν στοιχεία μιας πόλης.

Ο λόγος που αυτή η κατηγορία ονομάζεται συμφωνίες πόλεων αντιστοιχεί στη γενική σύνθεση των έργων, δηλαδή τις τεχνικές καδραρίσματος, κίνησης και έντιπ^{1,2}. Συγκεκριμένα κάθε πλάνο συντίθεται προσεκτικά και κάθε απόφαση στη διαδικασία δημιουργίας εξετάζεται προκειμένου να καταγραφεί ο παλμός και ο ρυθμός της πόλης. Το είδος αυτών των έργων ανθίζει και στη σημερινή εποχή. Συγκεκριμένα μεγάλος αριθμός έργων που προβάλλονται στο διαδίκτυο εντάσσονται σε αυτή την κατηγορία.

Όμως από τα πρώτα χρόνια εφεύρεσης της κάμερας η πόλη ήταν θέμα που απασχολούσε τους δημιουργούς. Συγκεκριμένα η πόλη αποτέλεσε θέμα καταγραφής των δύο πρώτων κινηματογραφικών εταιριών, Edison και Lumiere Brothers³. Από τα πρώτα χρόνια της τέχνης του κινηματογράφου αναγνωρίζονται επιπλέον και δυο διαφορετικοί τρόποι αντιμετώπισης των τεχνικών καταγραφής.

Αναλυτικά οι καταγραφές της εταιρίας Edison είχαν πιο δυναμικό χαρακτήρα από αυτές της εταιρίας Lumiere brothers. Συγκεκριμένα η κάμερα, όσο ήταν δυνατό εκείνη την περίοδο, κινούνταν ακολουθώντας τα κινητά στοιχεία μέσα στο κάδρο. Αντίθετα οι καταγραφές της Lumiere Brothers ήταν πιο στατικές. Θεωρούσαν ότι ανεξαρτήτως των κινήσεων μέσα στο κάδρο, πρέπει να τηρούνται οι κανόνες σύνθεσης. Με αποτέλεσμα τα έργα τους να χαρακτηρίζονται από προσεκτικά καδραρισμένα στατικά πλάνα. Αυτές οι διαφορετικές αποφάσεις κατά την καταγραφή δημιουργούσαν και διαφορετική αίσθηση στο τελικό αποτέλεσμα. Οι αποφάσεις των δημιουργών στην εταιρία Edison αναδεικνύουν τη ζωτικότητα των πόλεων και τη ροή της ζωής σε αυτές, ενώ οι καταγραφές της Lumiere brothers είναι πιο σκηνοθετημένες και στατικές. Επομένως, είναι αντιληπτό ότι παρόμοια θέματα με διαφορετική αντιμετώπιση στην καταγραφή μπορεί να επιφέρει ποικιλία στην τελική αίσθηση. Τα έργα που αναλύονται περαιτέρω σε σχέση με τις τεχνικές καταγραφής της πόλης είναι το *Berlin: Symphony of a Great City*, το *Man with a Movie Camera* και το *The Bicycle Thieves*.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 191

2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ. 108

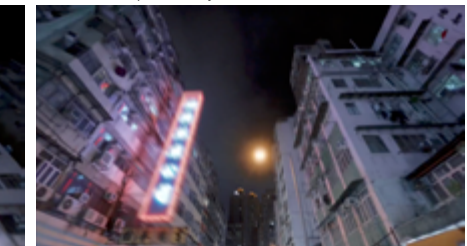
3. *ibid*, σ. 191



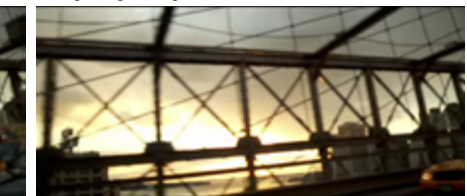
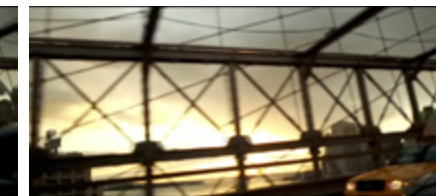
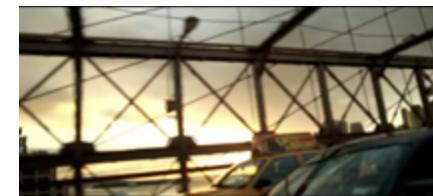
A Bustling Fish market (Thomas Edison, 1903), 2:03'-2:07'



Cordeliers' Square in Lyon (Lumiere, 1895), 0:04'-0:07'



Hong Kong Strong (Brandon Li, 2016), 0:04'-0:06'



Director Casey Neistat's New York City (Visit The USA, 2014), 0:40'-0:42'



Berlin: Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1927) 21:36'



Berlin: Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1927) 32:02'



Berlin: Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1927) 1:01:29'

Berlin: Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1927)^{1,2}

Αυτό το έργο αποτελεί από τα πρώτα έργα που είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα συμφωνίας πόλης. Το έργο αυτό ταυτίζεται περισσότερο με τις αποφάσεις καταγραφής της Lumiere brothers. Στόχος αυτού το έργου ήταν η **εξερεύνηση της πόλης** του Βερολίνου με τη χρήση των κινηματογραφικών εργαλείων. Τα πλάνα του είναι στατικά και τα περισσότερα στο ύψος του ματιού. Η δράση στην πόλη διαδραματίζεται μπροστά από την κάμερα η οποία την καταγράφει χωρίς να επηρεάζεται από αυτή. Οι άνθρωποι αποτελούν μια “υφή της πόλης, παραμένουν ανώνυμα στοιχεία που περιέχονται σε αυτή”. Τέλος η αρχιτεκτονική της πόλης καταγράφεται ορθοκανονικά και τα στοιχεία της αναδεικνύονται με τη φυσική τους μορφή. Επομένως, το έργο αυτό μεταδίδει μια απομακρυσμένη αίσθηση της πόλης του Βερολίνου διαμορφώνοντας την εικόνα της πόλης ως ένα **δομημένο περιβάλλον** που οι δράσεις που συμβαίνουν σε αυτό αποτελούν μέρος των στοιχείων που τη χαρακτηρίζουν.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.192
2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.108,136

Man with a Movie Camera (Dziga Vertov, 1929)^{1,2}

Ακόμα ένα έργο που αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα συμφωνίας πόλης είναι το Man with a Movie Camera. Στο έργο αυτό ο Vertov εστιάζει κυρίως στις **διαφορετικές τεχνικές καταγραφής** και έντιπ. Το έργο παραπέμπει περισσότερο στην λογική των δημιουργών της Edison. Επιπλέον στόχος δεν είναι η καταγραφή της πόλης αλλά η ανάδειξη των ικανοτήτων της κάμερας και της τέχνης του κινηματογράφου. Τα περισσότερα πλάνα βρίσκονται σε κίνηση με ποικίλες γωνίες λήψης. Οι κινήσεις της κάμερας επηρεάζονται από τη δράση που καταγράφεται. Οι άνθρωποι αποτελούν κεντρικό στοιχείο του έργου και σε πολλές σκηνές πρωταγωνιστούν. Τέλος η αρχιτεκτονική της πόλης παραμορφώνεται λόγω των διαφορετικών γωνιών λήψης με αποτέλεσμα να μεταβάλλεται η φυσική της μορφή. Αποτέλεσμα αυτών των αποφάσεων είναι να αποδίδεται η αίσθηση του ρυθμού της πόλης και να διαμορφώνεται η εικόνα της ως ένα **κοινωνικό σύνολο** που το δομημένο περιβάλλον αποτελεί το υπόβαθρο για τη λειτουργία της.

Μέσα από τα παραπάνω παραδείγματα γίνεται αντιληπτό ότι οι αποφάσεις που αφορούν την καταγραφή μπορούν να μεταβάλλουν ραγδαία την συνολική εικόνα της πόλης. Στο επόμενο παράδειγμα αναλύεται πως διαμορφώνεται η εικόνα της πόλης συνδιαστικά με την καταγραφή μιας φανταστικής ιστορίας που διαδραματίζεται σε αυτή.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.193-194
2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.108,136



Man with a Movie Camera (Dziga Vertov, 1929), 17:19'



Man with a Movie Camera (Dziga Vertov, 1929), 25:12'



Man with a Movie Camera (Dziga Vertov, 1929), 54:54'



The Bicycle Thieves (Vittorio de Sica, 1948), 04:01'



The Bicycle Thieves (Vittorio de Sica, 1948) 1:19:47'



The Bicycle Thieves (Vittorio de Sica, 1948) 1:24:39'

The Bicycle Thieves (Vittorio de Sica, 1948)^{1,2}

Το έργο αυτό αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του ιταλικού νεορεαλισμού. Συγκεκριμένα αυτό το ρεύμα ήταν μια αντίδραση στη μαζική παραγωγή ταινιών γυρισμένων σε στούντιο και στόχευαν στη δημιουργία ρεαλιστικών έργων γυρισμένων σε καθημερινά τοπία του δομημένου περιβάλλοντος³. Η καταγραφή της πόλης σε αυτό το έργο πραγματοποιείται με στόχο την απόδοση των **κοινωνικών καταστάσεων** της περιόδου. Αποδίδονται στοιχεία της πόλης συνδυασμένα με την αφήγηση. Καταγράφεται η πόλη μέσα από την οπτική γωνία του πρωταγωνιστή, δηλαδή η αίσθηση της πόλης είναι συνδυασμένη με την ψυχολογική κατάστασή του. Επομένως, σε αυτό το έργο εντοπίζεται μια διαφορετική καταγραφή της πόλης μέσα από την οποία αποτυπώνεται η εικόνα της, ως ένα **κοινωνικό περιβάλλον** που καθορίζει τις ζωές των ανθρώπων που την κατοικούν.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.194
2. Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks, σ.226
3. ibid, σ.225

2.2.2 Κινηματογραφικά έργα κτιρίων: κινηματογραφικά έργα που καταγράφουν ένα η περισσότερα κτίρια εστιάζοντας στα αρχιτεκτονικά τους χαρακτηριστικά.

Σε αυτή την κατηγορία αναλύονται έργα που στόχος τους, είναι να μεταδώσουν αρχιτεκτονικές πληροφορίες. Κεντρικός άξονας της ανάλυσης θα είναι οι τεχνικές με τις οποίες καταγράφονται τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα οι τεχνικές με τις οποίες απεικονίζονται τόσο τα συνθετικά όσο και τα βιωματικά χαρακτηριστικά του αρχιτεκτονικού χώρου. Χαρακτηριστικά επί αυτού του θέματος ο Andres Janser αναφέρει ότι στις αρχές του 1920 οι αρχιτέκτονες άρχισαν να ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για το νέο είδος τέχνης, του κινηματογράφου και το πώς θα μπορούσαν να το χρησιμοποιήσουν για την προβολή των έργων τους. Συγκεκριμένα, αναγνώρισαν την ικανότητα του κινηματογράφου “να απεικονίζει αρχιτεκτονική με τρόπο που αποκολλάται από τη στατική προοπτική.” και “να αποτελεί ουσιαστικό υποκατάστατο μιας περιήγησης στους εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους ενός κτιρίου”¹. Τέλος ο Bruno Taut σχετικά με την απεικόνιση των βιωματικών χαρακτηριστικών των κτιρίων υποστηρίζει ότι “η κινούμενη εικόνα έχει την ικανότητα να καταγράφει πιστά τον αρχιτεκτονικό χώρο ενώ χρησιμοποιείται”². Με βάση τα παραπάνω αρκετοί οι αρχιτέκτονες της περιόδου αυτής και συγκεκριμένα αρχιτέκτονες που συνδέθηκαν με το κίνημα του μοντερνισμού, δημιούργησαν κινηματογραφικά έργα που είχαν ως θέμα την απόδοση των αρχιτεκτονικών κτιρίων τους με κινούμενη εικόνα. Τα κινηματογραφικά έργα που αναλύονται περαιτέρω είναι το *Neues Wohnen: Haus Gropius, Dessau, Les Mystères du Château de Dé, Architectures d'aujourd'hui* και το *New Living*.

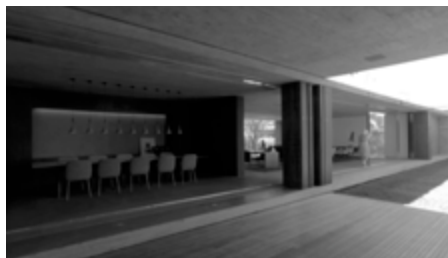
*"Only film can make the new architecture intelligible"*³

Sigfried Giedion

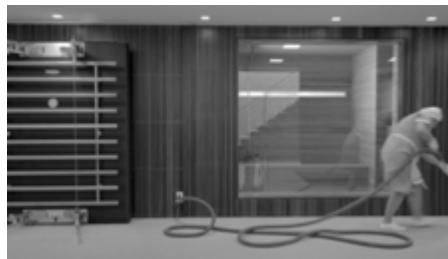
1. Janster, A. & Ruegg, A. (2001). *Hans Richter New Living: Architecture Film Space*. Lars Muller Publishers: Baden, σ.16
2. ibid, σ.16
3. ibid. σ 22



Modern Living (Lea van Steen & Marcio Kogan, 2015),
1:03' ³



Modern Living (Lea van Steen & Marcio Kogan, 2015),
1:03'



Modern Living (Lea van Steen & Marcio Kogan, 2015),
1:19'



Modern Living (Lea van Steen & Marcio Kogan, 2015),
2:26'

Neues Wohnen: Haus Gropius, Dessau (1926)^{1,2}

Το συγκεκριμένο έργο έχει ως στόχο την προώθηση του μοντέρνου τρόπου ζωής και του σύγχρονου δομημένου περιβάλλοντος. Εστιάζει όμως περισσότερο στο **περιεχόμενο του κτιρίου** και όχι στις χωρικές αξίες του. Καταγράφει τα τεχνολογικά επιτεύγματα και τη μοντέρνα επίπλωση του κτιρίου. Όμως δεν καταγράφει την ανθρώπινη κίνηση μέσα στον χώρο, με αποτέλεσμα να μην μεταδίδεται η δυναμική σύνθεση των χώρων. Το έργο αυτό, όπως αναφέρει ο Forget, δεν μεταδίδει με ιδιαίτερη επιτυχία τους χωρικούς προβληματισμούς του κτιρίου. Η προσέγγιση των τεχνικών καταγραφής προσδίδει ένα χαρακτήρα διαφημιστικού περιεχομένου και όχι ανάλυσης των αρχιτεκτονικών αξιών του κτιρίου. Επομένως, το έργο αυτό αποτελεί μια αρχή συνειδητοποίησης των δυνατοτήτων του κινηματογράφου που όμως αδυνατεί να τις εξελίξει στο έπακρο λόγω των επιλογών καταγραφής που πραγματοποιήθηκαν.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.195-196
2. Janster, A. & Ruegg, A. (2001). *Hans Richter New Living: Architecture Film Space*. Lars Muller Publishers: Baden, σ.16
3. Δεν βρέθηκε πηγή για το συγκεκριμένο έργο, για την παρούσα εργασία το οπτικό υλικό προέρχεται από το έργο Modern Living που έχει αντιγράψει τις επιλογές αποτύπωσης του Neues Wohnen.

Les Mystères du Château de Dé (Man Ray, 1929)¹

Αυτό το έργο αποτελεί εξαίρεση, από τα υπόλοιπα παραδείγματα, σχετικά με τον στόχο της δημιουργίας του. Ο Man Ray ενδιαφέρθηκε ιδιαίτερα για τη μοντέρνα αρχιτεκτονική του κτιρίου, αλλά δεν αποτέλεσε μοναδικό του στόχο η προβολή αρχιτεκτονικής, αν και το έργο αυτό προσφέρει μια καινοτόμα τεχνική της. Συγκεκριμένα το έργο συνδυάζει δυο κατηγορίες πλάνων. Αρχικά πλάνα που εστιάζουν στον ανθρώπινο χαρακτήρα. Εστιάζουν δηλαδή στις κινήσεις των χαρακτήρων και η κάμερα κινείται συνδυαστικά με αυτήν. Δεύτερον πλάνα που εστιάζουν στην αρχιτεκτονική του κτιρίου. Προβάλλουν δηλαδή απογυμνωμένα από την ανθρώπινη δράση τα αρχιτεκτονικά στοιχεία. Οι κινήσεις της κάμερας αποκαλύπτουν τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά της σύνθεσης και προβάλλονται οι λεπτομέρειες του κτιρίου προς ανάλυση. Επομένως αυτός ο συνδυασμός πλάνων προβάλλει τα **αρχιτεκτονικά** αλλά και τα **βιωματικά στοιχεία** του χώρου.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.196-197



Les Mystères du Château de Dé (Man Ray, 1929) , 05:08'



Les Mystères du Château de Dé (Man Ray, 1929) , 05:58'



Les Mystères du Château de Dé (Man Ray, 1929) , 10:50'



Architectures d'aujourd'hui (Pierre Chenal, 1930), 1:41'



Architectures d'aujourd'hui (Pierre Chenal, 1930), 5:35'



Architectures d'aujourd'hui (Pierre Chenal, 1930), 8:54'

Architectures d'aujourd'hui (Pierre Chenal, 1930)^{1,2}

Αυτό το έργο αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα κινηματογραφικού έργου που δημιουργήθηκε για την προβολή αξιών αρχιτεκτονικής. Η διαφορά του από τα προηγούμενα είναι ότι δεν εστιάζει σε ένα κτίριο αλλά σε ένα σύνολο έργων του αρχιτέκτονα Le Corbusier. Όπως προαναφέρθηκε ο Le Corbusier αναγνωρίζει την αξία του κινηματογράφου να προβάλλει αρχιτεκτονική. Επομένως σε αυτό το έργο, συνδυαστικά με τις σκηνοθετικές ικανότητες του Chenal, δημιούργησαν ένα κινηματογραφικό χώρο που ως στόχο είχε την προβολή της αρχιτεκτονικής του αλλά και την επεξήγηση των συνθετικών του αποφάσεων. Το έργο αυτό περιλαμβάνει έντονα τον ανθρώπινο χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να γίνονται αντιληπτά τα βιωματικά στοιχεία των χώρων. Επιπλέον χρησιμοποιεί τις κινήσεις της κάμερας για να υποδείξει τον τρόπο με τον οποίο ένας επισκέπτης περιηγείται στον χώρο. Τέλος, όπως και στο έργο του ο Man Ray, η κάμερα αποκαλύπτει τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες του κτιρίου προς ανάλυση. Επομένως σε αυτό το έργο εξετάζεται ενδελεχώς η ικανότητα του κινηματογράφου να προβάλλει αρχιτεκτονική.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.197-198
2. Janster, A. & Ruegg, A. (2001). *Hans Richter New Living: Architecture Film Space*. Lars Muller Publishers: Baden, σ.16

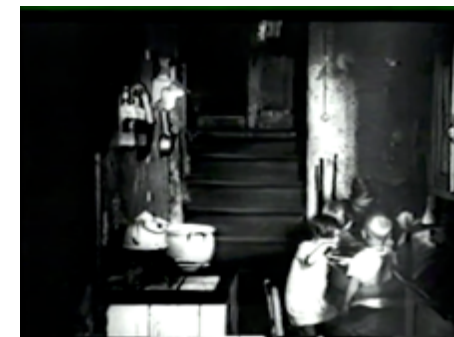
Die neue Wohnung (Hans Richter, 1930)^{1,2}

Εκείνη την περίοδο εξετάστηκε ακόμα ένας τρόπος προβολής της μοντέρνας αρχιτεκτονικής που χαρακτηριστικά αναδεικνύεται στο έργο *Die neue Wohnung*. Τη δημιουργία αυτού του έργου ανέλαβε ο Hans Richter που ήταν συνδεδεμένος με τις τεχνικές της avant-garde. Στόχος του έργου αποτελούσε η προβολή της μοντέρνας αρχιτεκτονικής και του νέου τρόπου ζωής. Για την πραγματοποίηση αυτού του στόχου συνδύασε όλες τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στο *Architectures d'aujourd'hui* προσθέτοντας όμως και την **τεχνική της σύγκρισης**. Συγκεκριμένα για την ανάδειξη της αξίας της μοντέρνας αρχιτεκτονικής επιχείρησε τη σύγκρισή της με αρχιτεκτονική προηγούμενων εποχών. Αναλυτικά πρόβαλε διαδοχικά την ζωή σε μια μοντέρνα κατοικία και έπειτα σε μια προηγούμενης εποχής. Η μοντέρνα κατοικία ήταν φωτεινή, καθαρή και η ζωή σε αυτήν εξελισσόταν με ευκολία. Ενώ η άλλη κατοικία ήταν σκοτεινή, ακατάστατη και η ζωή σε αυτή έδειχνε δύσκολη και περίπλοκη. Αυτό τον τρόπο προβολής της αρχιτεκτονικής ενστερνίστηκαν πολλοί δημιουργοί της εποχής και το συγκεκριμένο έργο προβαλλόταν σε πολλές εκθέσεις μοντέρνας αρχιτεκτονικής.

Διαφορετικές μεθόδους προβολής της αρχιτεκτονικής με τη χρήση του κινηματογράφου ερευνούν οι δημιουργοί μέχρι και τη σημερινή εποχή. Επιπλέον πολλά έργα έχουν δημιουργηθεί και για την εν μέρει κριτική της. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σειρά κινηματογραφικών έργων *Living Architectures* της Ila Bêka και του Louise Lemoine. Αναλυτικά το ενδιαφέρον στα έργα τους παράλληλα με την απεικόνιση της αρχιτεκτονικής είναι και η κριτική της. Εστιάζουν στην υποκειμενική ματιά των πραγματικών κατοίκων των κτηρίων όπως και του προσωπικού καθαρισμού και συντήρησής τους³. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το έργο *Koolhaas Houselife* (2013). Σε αυτό το έργο καταγράφεται η αρχιτεκτονική του Maison à Bordeaux (Koolhaas, 1998) μέσα από τον τρόπο που τη βιώνει η καθαρίστρια του σπιτιού. Προβάλλονται επομένως δυσκολίες και προβλήματα του κτιρίου ταυτόχρονα με τις αρχιτεκτονικές αξίες του.



Die neue Wohnung (Hans Richter, 1930), 2:58'



Die neue Wohnung (Hans Richter, 1930), 6:21'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.225-226
2. Janster, A. & Ruegg, A. (2001). *Hans Richter New Living: Architecture Film Space*. Lars Muller Publishers: Baden, σ.19-22
3. Living-architectures,[online] available from: <http://www.living-architectures.com/project.php>

2.2.3 Συμφωνίες κατασκευής: κινηματογραφικά έργα που καταγράφουν την διαδικασία κατασκευής κτιρίων

Σε αυτή την κατηγορία αναλύονται έργα που καταγράφουν τη διαδικασία κατασκευής κτιρίων. Αυτή η κατηγορία ονομάζεται “συμφωνίες κατασκευής”, επειδή, όπως και στην πρώτη κατηγορία, δίνεται το ενδιαφέρον στον ρυθμό που αποδίδουν τα πλάνα και η συναρμολόγηση τους. Τα έργα που εντάσσονται σε αυτή την κατηγορία, όπως και στις προηγούμενες, αναλόγως με τον τρόπο καταγραφής τους αποδίδουν διαφορετικά χαρακτηριστικά στον κινηματογραφικό χώρο, οπότε και στην αρχιτεκτονική που καταγράφουν. Τα έργα που αναλύονται στη συνέχεια είναι το *Zett Haus*, το *Skyscraper* και το *Work in Progress*.



New York: A Documentary Film(Ric Burns, 1959), 12:05'

Zett Haus (Carlo Hubacher and Rudolf Steiger, 1933)¹

Αυτό το έργο προβάλλει την κατασκευή του Zett Haus στη Ζυρίχη. Το κτίριο σχεδιάστηκε με βάση τη λογική του Μοντέρνου κινήματος και το έργο σε μεγάλο βαθμό προβάλλει τη μοντέρνα αρχιτεκτονική και τις αξίες της. Χαρακτηριστικό της προβολής της μοντέρνας αρχιτεκτονικής είναι και η αρχή του έργου. Συγκεκριμένα η αρχή της διαδικασίας κατασκευής ξεκινάει με την καταστροφή του κτιρίου που προϋπήρχε σε εκείνο το σημείο. Έπειτα ακολουθούν όλα τα στάδια κατασκευής και τέλος προβάλλεται το κτίριο σε λειτουργία. Κάθε στάδιο στην κατασκευή προβάλλεται λεπτομερώς, με αποτέλεσμα να προσφέρεται το έργο για εκπαιδευτικούς λόγους. Αυτό υποστηρίζεται και από το γεγονός ότι προβάλλονταν αρχιτεκτονικά σχέδια με σκοπό την επεξήγηση της αρχιτεκτονικής κατά τη διάρκεια κατασκευής. Επομένως, αυτό το έργο αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα “συμφωνίας κατασκευής” που προωθεί τη **μετάδοση πληροφοριών** σε σχέση με τη διαδικασία κατασκευής αλλά και την ανάδειξη του αρχιτεκτονικού έργου.

Μέχρι και σήμερα πολλά έργα έχουν δημιουργηθεί με στόχο την εκπαίδευση και τη μετάδοση πληροφοριών για τη διαδικασία κατασκευής κτιρίων. Η μετάδοση πληροφοριών όμως αποτελεί μόνο μια πτυχή των έργων στις “συμφωνίες κατασκευής”. Συγκεκριμένα κάθε έργο που εντάσσεται σε αυτή την κατηγορία μεταδίδει πληροφορίες σχετικά με τη διαδικασία κατασκευής. Διαφορετικές επιλογές όμως στο περιεχόμενο των πλάνων και στους τρόπους συναρμολόγησης τους μπορούν να μεταδώσουν ποικιλία νοημάτων και ιδεών σχετικά με την αρχιτεκτονική.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.199



φωτ. 6. Δεν βρέθηκε πηγή για το συγκεκριμένο έργο, για την παρούσα εργασία το οπτικό υλικό προέρχεται από φωτογραφίες του κτιρίου.



φωτ. 7



φωτ. 8



Skyscraper (Shirley Clarke and Willard Van Dyke, 1959), 12:05'



Skyscraper (Shirley Clarke and Willard Van Dyke, 1959), 09:57'



Skyscraper (Shirley Clarke and Willard Van Dyke, 1959), 20:32'

Skyscraper (Shirley Clarke and Willard Van Dyke, 1959)

Συγκεκριμένα στο έργο *Skyscraper* στόχος είναι ταυτόχρονα με την προβολή της διαδικασίας κατασκευής να καταγραφεί και ο κόπος των εργατών. Στο έργο αυτό προβάλλεται χρονολογικά η διαδικασία κατασκευής του 666 Fifth Avenue στην Νέα Υόρκη. Κάθε στάδιο κατά τη δημιουργία προβάλλεται με χρονολογική σειρά και το ολοκληρωμένο κτίριο φανερώνεται μόνο στο τέλος του κινηματογραφικού έργου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να καταγράφεται σε κάθε στάδιο η ενέργεια που προφέρουν οι εργάτες και η αξία τους ως “καθημερινοί ήρωες” που χωρίς αυτούς η κατασκευή του κτιρίου δεν θα ήταν εφικτή. Πρωταγωνιστικό ρόλο οπότε στην κατασκευή του κτιρίου έχουν οι άνθρωποι που εργάζονται για το χτίσιμό του. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παρουσιάζεται ο αρχιτέκτονας ως ένας ακόμα παράγοντας για τη δημιουργία αρχιτεκτονικής και όχι ο μοναδικός δημιουργός της. Αυτός ο τρόπος προβολής της διαδικασίας κατασκευής επιτυγχάνει την απομυθοποίηση του αρχιτέκτονα και γενικά της αρχιτεκτονικής. Συγκεκριμένα προβάλλει την αρχιτεκτονική ως ένα έργο που κατασκευάζεται σταδιακά από τους εργάτες, με αποτέλεσμα να αποκαλύπτεται ο **ανθρώπινος χαρακτήρας της**. Σημαντικό είναι να τονισθεί ότι οι δημιουργοί αυτού του έργου δεν μειώνουν τα έργα της αρχιτεκτονικής. Αντιθέτως στα τελευταία λεπτά του έργου προβάλλουν το κτίριο στο σύνολο του ως μέρος της πόλης, με τρόπο που αποδίδει την αξία του. Επιτυγχάνουν όμως να υπενθυμίσουν ότι αρχιτεκτονική είναι συλλογικό έργο, με τους εργάτες να αποτελούν σημαντικό μέρος της.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.199-200

Work in Progress (José Luis Guerín, 2001)

Αυτό το κινηματογραφικό έργο αποτελεί ακόμα ένα παράδειγμα με το οποίο προβάλλεται μια διαφορετική πτυχή της αρχιτεκτονικής. Συγκεκριμένα στοχεύει στην καταγραφή των **επιπτώσεων** που έχει στους ανθρώπους η κατασκευή ενός νέου κτιρίου. Το έργο καταγράφει τη διαδικασία κατασκευής ενός κτιρίου σε μια γειτονιά της Βαρκελώνης που αναπτύσσεται με ταχύτητα. Το κτίριο και η αρχιτεκτονική του όμως δεν έχουν κεντρικό ρόλο στο έργο. Πρωταγωνιστές είναι οι εργάτες και οι άνθρωποι που κατοικούν γύρω από το εργοτάξιο. Τα πλάνα εστιάζουν στις ανθρώπινες εκφράσεις και όχι στα δομικά στοιχεία. Με αφορμή την κατασκευή ενός νέου κτιρίου επομένως, τονίζονται τα κοινωνικά χαρακτηριστικά γύρω του.



Work in Progress (José Luis Guerín, 2001), 1:17:31'



Work in Progress (José Luis Guerín, 2001), 38:49'



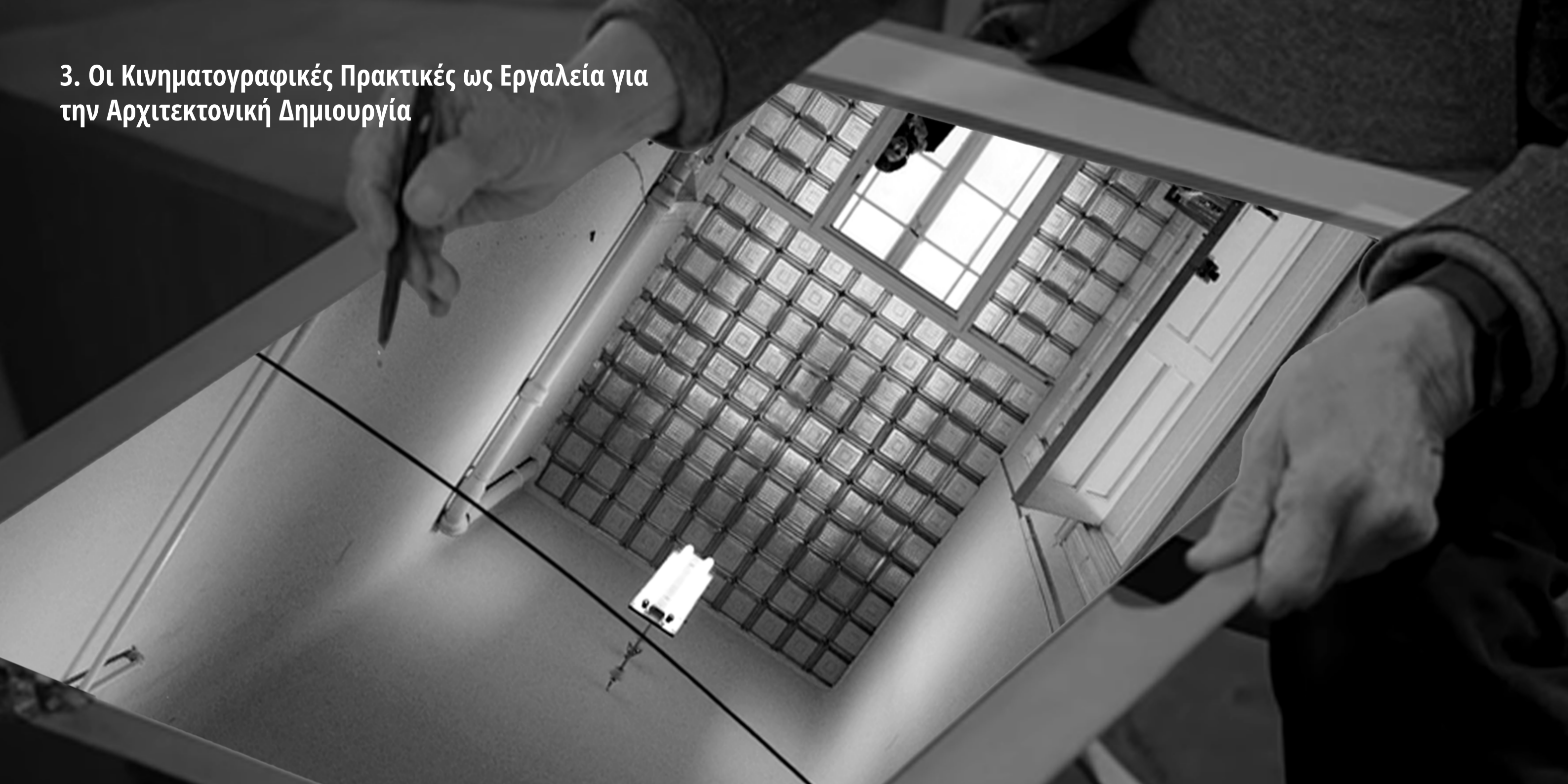
Work in Progress (José Luis Guerín, 2001), 7:22'

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ.200-201

2.3 Συμπεράσματα

Με τη συνοπτική ανάλυση κάποιων από τα πολυάριθμα κινηματογραφικά έργα που αναδεικνύουν την σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου συμπεραίνεται η ποικιλία και η αξία των αρχιτεκτονικών πληροφοριών που είναι ικανός να μεταδώσει ο κινηματογράφος. Επιπλέον αναδεικνύεται το γεγονός ότι κάθε κινηματογραφικό έργο διαμορφώνει μια ξεχωριστή πτυχή της σχέσης των δύο τεχνών. Από τα παραδείγματα που αναλύθηκαν εντοπίστηκε ότι τα κινηματογραφικά έργα μπορούν να μεταδώσουν τεχνικές για τη σύνθεση και την αποτύπωση χώρου, να αποτελέσουν αποθετήριο ιστορικών αρχιτεκτονικών αξιών και να προωθήσουν ή να κρίνουν αρχιτεκτονικές αποφάσεις. Ο αρχιτέκτονας με την παρακολούθηση και την ανάλυση κινηματογραφικών έργων έχει τη δυνατότητα να πληροφορηθεί για την αρχιτεκτονική κτιρίων και πόλεων σε όλο τον κόσμο, να εμπνευστεί για τη σύνθεση νέας αρχιτεκτονικής και να αναγνωρίσει τρόπους προβολής της. Το κινηματογραφικό έργο είναι ένα εργαλείο που όλο και περισσότερο αποκτά αξία για τον αρχιτέκτονα στη σύγχρονη εποχή.

3. Οι Κινηματογραφικές Πρακτικές ως Εργαλεία για την Αρχιτεκτονική Δημιουργία



3.1 Θεωρίες για τα οφέλη της αξιοποίησης των πρακτικών του κινηματογράφου στην αρχιτεκτονική δημιουργία και αναπαράσταση



Ο δανεισμός κινηματογραφικών πρακτικών και η αξιοποίησή τους στην αρχιτεκτονική δημιουργία και αναπαράσταση έχει απασχολήσει και επιδοκιμαστεί από πολλούς αρχιτέκτονες και θεωρητικούς. Αρχικά η Karim Damrau υποστηρίζει ότι οι κινηματογραφικές πρακτικές είναι εν δυνάμει και αρχιτεκτονικές και ότι πρέπει να διερευνώνται εξονυχιστικά εφόσον αποτελούν το μέσο με το οποίο δημιουργείται ο κινηματογραφικός χώρος¹. Επιπλέον η Ζωή Γεωργιάδου αναφέρει ότι τα κινηματογραφικά έργα και οι πρακτικές του κινηματογράφου μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανακάλυψη νέων μεθόδων αρχιτεκτονικής δημιουργίας². Ακόμα ο Hasan Okan Cetin προτείνει την αντιστοίχιση των εργαλείων σύνθεσης του κινηματογράφου, όπως την αφήγηση, τη mise en scene και το έντιπ με εργαλεία σύνθεσης αρχιτεκτονικής³. Τέλος η Ναταλία Μπαζαίου και η Όλγα Βενετσιάνου ισχυρίζονται ότι ο κινηματογράφος συνδέεται με την αρχιτεκτονική δημιουργία μέσω των πρακτικών σύνθεσης του πλάνου⁴. Στη συνέχεια εξετάζεται αυτό το ζήτημα μέσα από συγγράμματα του Michael Tawa και του Thomas Forget.

1. Damrau, K. (2000). Fantastic spatial combinations in film. *Architectural Design*, 70, σ. 59

2. Georgiadou, Z. (2016). Cinema and architectural design education [online]. Available from: https://www.researchgate.net/publication/312290038_Cinema_and_architectural_design_education

3. Cetim, H.O. (2006). Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking. Master. thesis, Turkey: Middle East Technical University.

4. Βενετσιάνου, Ο., Μπαζαίου, Ν. (2005). Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο. *Αρχιτέκτονες*, 53, σ. 53

5. KooZA/rch. (2015). *Staging Architectural Cinematographic Scenes* [online]. Available from: <https://koozarch.com/2015/12/16/staging-architectural-cinematographic-scenes/>

φωτ. πίσω: κολάζ από τις ταινίες, Frank Gehry Teaches Design & Architecture | Official Trailer (Masterclass, 2017), 0:44' και Ida (Pawel Pawlikowski, 2013), 38:35'

φωτ. αριστερά (φωτ. 1) : Κολάζ των Marco Gatti και Filippo Brutto για το project *Staging Architectural Cinematographic Scenes* με εμφανή χρήση της τεχνικής του μοντάζ. Όπως αναφέρουν και οι ίδιοι: "For us cinema is a fundamental reference for what concern representation"⁵.

3.1.1 Η αξιοποίηση των κινηματογραφικών πρακτικών σύμφωνα με τον Michael Tawa

Ο Michael Tawa, επαγγελματίας αρχιτέκτονας και καθηγητής αρχιτεκτονικής, έχει ασχοληθεί ιδιαίτερα με τη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, στο σύγγραμμα *Agencies of the frame: Tectonic Strategies in Cinema and Architecture* διερευνά παράλληλα τη σύνθεση χώρου, τόπου, χρόνου, υλικών και αφήγησης μέσα από κινηματογραφικές και αρχιτεκτονικές πρακτικές. Ταυτόχρονα επικεντρώνεται στον σχεδιασμό αρχιτεκτονικής με **σημείο εκκίνησης** τις πρακτικές του σινεμά. Υποστηρίζει το είδος σχεδίασης που προϋποθέτει δύο ενέργειες, την εξαγωγή **δομών** και **εργαλείων** από μια τέχνη και την εφαρμογή τους σε μία άλλη με σκοπό τη δημιουργία¹. Πιστεύει πως η διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας, η κίνηση της κάμερας και των χαρακτήρων, το καδράρισμα, η οργάνωση μιας ακολουθίας σκηνών και το μοντάζ μπορούν να μεταφραστούν σε διαγράμματα και δομές ώστε να εφαρμοστούν και σε άλλα πεδία όπως η αρχιτεκτονική. Μέσω του είδους σχεδιασμού που προτείνει τα παραπάνω κινηματογραφικά στοιχεία μεταφράζονται σε εργαλεία δημιουργίας που μεταφέρουν ποιότητες και τεχνικές της μίας τέχνης στην άλλη και ταυτόχρονα απελευθερώνουν νέες δυνατότητες δημιουργίας κατά την εφαρμογή τους².

Για τη σχεδίαση αρχιτεκτονικών έργων μέσω του κινηματογράφου θεωρεί ότι είναι απαραίτητη η **ερμηνεία** μιας ταινίας. Για τον σκοπό αυτό προτείνει τη διαίρεσή της σε σκηνές ή κάδρα και έπειτα την απομόνωσή τους προκειμένου να εξεταστούν και να σχολιαστούν μεμονωμένα και σε βάθος. Ο ίδιος αναφέρει “βλέπω μια ταινία και συχνότερα μια σκηνή ή μια ακολουθία σκηνών με σκοπό να εντοπίσω τη χρησιμότητα τους για τη διαδικασία αρχιτεκτονικού σχεδιασμού”³. Βασικά στοιχεία προς διερεύνηση δεν αποτελούν η ογκοπλασία, η υλικότητα ή η χωρική εμπειρία των αποτυπωμένων αρχιτεκτονικών έργων, αλλά εκείνα που μπορούν να δώσουν το έναυσμα για αρχιτεκτονική δημιουργία. Τέτοια στοιχεία είναι η σύνθεση των μερών στο κάδρο και στο πλάνο καθώς και ο τρόπος συναρμολόγησης τους σε ενιαίο σύνολο όπως η ακολουθία πλάνων ή ολόκληρο το κινηματογραφικό έργο. Για τον Tawa η ικανότητα ενός αρχιτέκτονα να εντοπίζει και να ερμηνεύει τα παραπάνω αντιστοιχεί στην ικανότητα του να δημιουργεί μέσω αυτών⁴.

Συγκεκριμένα, για τα στιγμιότυπα του κινηματογράφου, τα **κάδρα**, θεωρεί ότι δεν αναπαριστούν μόνο αλλά δημιουργούν και στη συνέχεια αποκαλύπτουν έναν καινούριο κόσμο στον αρχιτέκτονα που τα ερμηνεύει¹. Συσχετίζουν διαφορετικά στοιχεία σε ένα ενιαίο σύνολο που περιέχει χωρικές ποιότητες όπως οριοθέτηση, αποκάλυψη, στρωματοποίηση, συμμετρία, κλίμακα, αναλογίες και ρυθμός². Με αφορμή το παραπάνω θεωρεί εφικτή την αντιστοιχία τους με αρχιτεκτονικά σχέδια κατόψεων και τομών. Παράλληλα, για τη διαδικασία ερμηνείας πιστεύει πως είναι ωφέλιμο να αξιοποιούνται και οι ακολουθίες πλάνων που θέτουν το βλέμμα του αρχιτέκτονα σε κίνηση μέσω της κάμερας. Η κίνηση της κάμερας στον κινηματογράφο αντιστοιχεί στην κίνηση του αρχιτέκτονα σε ένα κτήριο. Προσομοιώνει τη γενική εμπειρία του χώρου και έτσι τον προσηλώνει, τον επαγρυπνεί και τον καθιστά μάρτυρα του τρόπου με τον οποίο ο δημιουργείται ένας χώρος, γνώση που μπορεί να αξιοποιήσει και κατά τη σχεδίαση αρχιτεκτονικών έργων. Φυσικά το κάδρο και οι ακολουθίες πλάνων αν και αποτελούν δύο πολύ ωφέλιμα στοιχεία προς διερεύνηση δεν είναι τα μοναδικά.

Το κάθε κινηματογραφικό έργο διαφέρει ως προς το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τα συνθετικά του στοιχεία και έτσι προσφέρει διαφορετικά εναύσματα για ερμηνεία. Σύμφωνα με τον Tawa, δύο σκηνοθέτες των οποίων στοιχεία από τις ταινίες τους είναι ιδιαίτερος ενδιαφέρονται προς ερμηνεία και αξιοποίηση στην αρχιτεκτονική δημιουργία είναι ο Michelangelo Antonioni και ο Carl T. Dreyer. Αρχικά, στις ταινίες του Antonioni, όπως υποστηρίζει, τα πλάνα τοπίων θα μπορούσαν να λειτουργήσουν ως απαρχή για μια αρχιτεκτονική έρευνα πάνω στην ενσωμάτωση χαρακτήρων σε χώρους στους οποίους απουσιάζει το δομημένο περιβάλλον². Επίσης στις ταινίες του Dreyer, προτείνει το κάδρο ως στοιχείο μελέτης για το πως η αντιπαράθεση οπτικών γωνιών αποτύπωσης ενός χώρου (τοποθέτηση της κάμερας πολύ χαμηλά ή ψηλά) μεταβάλλει τη γεωμετρία του και αλλοιώνει το ορθογώνιο σύστημα κατασκευής του (βλ. ενότητα 2). Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι σε κάθε περίπτωση δεν υποστηρίζει την άμεση μετάφραση του κινηματογράφου σε αρχιτεκτονικό έργο αλλά την ερμηνεία και ενσωμάτωση των δομών και των στοιχείων του στη διαδικασία σχεδιασμού. Τέλος, ισχυρίζεται ότι με τη μέθοδο που προτείνει, ο αρχιτέκτονας ωθείται να σκεφτεί με έναν τρόπο περισσότερο εκλεπτυσμένο και πλούσιο σχετικά με τον χώρο τη μορφή, την κλίμακα, τον προσανατολισμό και τη σχέση του με το περιβάλλον στο οποίο τοποθετείται και αλληλοεπιδρά³.

1.

1. Tawa, M. (2011). *Agencies of the Frame: Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, σ. 18

2. *ibid* σ. 18-19

3. *ibid* σ. 20

4. *ibid* σ. 29

1. Tawa, M. (2011). *Agencies of the Frame Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, σ. 30

2. Στο πρωτότυπο κείμενο οι λέξεις οριοθέτηση, αποκάλυψη, στρωματοποίηση, συμμετρία, κλίμακα, αναλογίες, ρυθμός αντιστοιχούν στις εξής: enclosure, exposure, layering, symmetry, scale, proportion, rhythm.

Tawa, M. (2011). *Agencies of the Frame Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, σ. 92

3. *ibid* σ. 47

4. *ibid* σ. 35

3.1.2 Η αξιοποίηση των κινηματογραφικών πρακτικών σύμφωνα με τον Tomas Forget

Ο Tomas Forget, επαγγελματίας αρχιτέκτονας και καθηγητής αρχιτεκτονικής έχει ασχοληθεί εξίσου με την σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Συγκεκριμένα στο σύγγραμμα *The Construction of Drawings and Movies* ωθεί τον αναγνώστη στο να θεωρήσει τα γραμμικά προοπτικά σχέδια αλλά και τα κινηματογραφικά έργα ως **αναλυτικά εργαλεία** που έχουν τη δυνατότητα να εμπλακούν σε όλα τα στάδια της διαδικασίας του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, από τη σύλληψη μέχρι την αναπαράσταση. Θεωρεί ότι ένας αρχιτέκτονας στη σύγχρονη εποχή, αν και δελεάζεται συνεχώς από τις δυνατότητες της αμιγούς προσομοίωσης (φωτορεαλιστικά render), πρέπει να δίνει και την απαραίτητη σημασία στην αφαιρετική και αναλυτική προσέγγιση των έργων του κατά τη διαδικασία σχεδιασμού¹. Σκοπός του βιβλίου είναι να προωθήσει τη χρήση των γραμμικών προοπτικών σχεδίων και του κινηματογράφου τόσο για τη δημιουργία όσο και για την αναπαράστασή της αρχιτεκτονικής. Στη συνέχεια η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στα χωρία του βιβλίου που κάνουν λόγο για τον κινηματογράφο.

Αρχικά, ο Forget αναφέρεται στην ευρέως διαδεδομένη χρήση εικόνων αναπαράστασης αρχιτεκτονικών έργων που δημιουργούνται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή². Διαπιστώνει ότι το σύνθημα **εργαλείο σχεδίασης** του αρχιτέκτονα στη σύγχρονη εποχή είναι ένα ψηφιακό πρόγραμμα μοντελοποίησης και ότι το καδράρισμα που προτιμάται είναι μια προοπτική άποψη του συνολικού έργου από ένα ψηλό σημείο θέασης³. Ο ίδιος δεν υποτιμά τις δυνατότητες των ψηφιακών μέσων για τη διαδικασία αναπαράστασης όμως αμφισβητεί τα οφέλη τους για τη διαδικασία δημιουργίας που προϋποθέτει κυρίως τη συνθετική και αναλυτική σκέψη του αρχιτέκτονα. Συνεχίζει υποστηρίζοντας πως ακόμα και σε περιπτώσεις που τα ψηφιακά μέσα είναι το κυρίαρχο ή ακόμα και μοναδικό εργαλείο πρέπει να αξιοποιούνται με διαφορετικό τρόπο, ώστε να λειτουργούν συμπληρωματικά και να μην υπονομεύουν την αναλυτική ιδιότητα των συμβατικών αρχιτεκτονικών εργαλείων (σκίτσο, διάγραμμα, κατόψεις κλπ.) Ως ένα παράδειγμα χρήσης των ψηφιακών μέσων με αναλυτικό τρόπο προτείνει μια αμιγώς κινηματογραφική πρακτική, την παραγωγή πολλαπλών κάδρων από διαφορετικά σημεία

θέασης και με διαφορετικό περιεχόμενο και έπειτα τη συναρμολόγησή τους σε ακολουθίες¹. Εν γένει θεωρεί ότι ο κινηματογράφος αντιμετωπίζεται ως μια αναχρονιστική μέθοδος δημιουργίας εικόνων δεδομένης της τεχνολογικής εξέλιξης όμως ισχυρίζεται ότι η άποψη αυτή είναι λανθασμένη καθώς είναι ικανός να αποτελέσει το θεμέλιο για νέες μεθόδους δημιουργίας εικόνων. Συγκεκριμένα, πιστεύει πως θα ήταν σφάλμα να μην αξιοποιηθεί η τέχνη κινηματογράφου και οι πρακτικές της από τους σύγχρονους αρχιτέκτονες².

Στη συνέχεια επικεντρώνεται στο **χάσμα** μεταξύ της εμπειρίας που προσφέρει ο **κινηματογράφος** και η **ανθρώπινη όραση**. Πιστεύει ότι ο κινηματογράφος δεν είναι ικανός να αντικαταστήσει την ανθρώπινη όραση εξ ολοκλήρου χαρακτηριστικό που δεν αντιλαμβάνεται ως ανεπάρκεια αλλά ως ακόμα μια δυνατότητα³. Θεωρεί ότι σε στιγμές που ο κινηματογράφος απελευθερώνεται από την προσπάθειά του να προσφέρει μια αληθοφανή εμπειρία στον θεατή, μιμούμενος την πραγματικότητα, μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό αναλυτικό εργαλείο δημιουργίας και αποτύπωσης αρχιτεκτονικής⁴. Για την επίτευξη του παραπάνω σκοπού είναι απαραίτητο να απαλλαγεί η διαδικασία λήψης και συναρμολόγησης πλάνων από την κανονιστική λειτουργία εξιστόρησης γεγονότων. Παραδείγματα ταινιών όπου βαρύνουσα σημασία αποδίδουν περισσότερο στις πρακτικές του καδραρίσματος, του πλάνου και του έντιπ και λιγότερο στην εξιστόρηση γεγονότων εντοπίζει κυρίως στις απαρχές του κινηματογράφου. Για να υποστηρίξει τη θέση του επιλέγει να αναλύσει την ταινία *Outerborough* (Bill Morrison, 2005) που κάνει αισθητή τη δυνατότητα μετατροπής πλάνων σε αναλυτικά εργαλεία μέσα από τη διαδικασία του έντιπ. Ο Morrison χρησιμοποιεί πλάνα από την ταινία *Across the Brooklyn Bridge* (unknown, 1899) και μέσω κατάλληλων χειρισμών όπως διαίρεση του κάδρου, επανάληψη και αναστροφή των πλάνων, το τελικό αποτέλεσμα εν τέλει λειτουργεί ως εργαλείο ανάλυσης⁵. Επιδίδει όχι την ψευδαίσθηση μιας εμπειρίας αλλά την κατανόηση και ερμηνεία του αντικείμενου προβολής από τον δημιουργό και κατ'επέκταση τον θεατή μέσω της ενσωμάτωσης και ανάπτυξης ενός αρχιτεκτονικού λόγου.

Ο Forget επομένως, προτείνει τη χρήση του κινηματογράφου και των πρακτικών του όχι μόνο ως συμπληρωματικά αλλά και ως **ανεξάρτητα εργαλεία κατανόησης και δημιουργίας** αρχιτεκτονικών έργων και εικόνων. Συγκεκριμένα, πιστεύει στη δημιουργία αρχιτεκτονικής εξολοκλήρου μέσω αυτών εφόσον ενσωματώνουν τη λογική κατασκευής αναλυτικών

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 3

2. ibid σ. 3-4

3. ibid σ. 4

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 5

2. ibid σ. 8

3. ibid σ. 10

4. ibid σ. 11

5. ibid σ. 12

αρχιτεκτονικών σχεδίων¹. Συμπερασματικά, ισχυρίζεται πως είναι εξίσου ωφέλιμο ο κινηματογράφος να προσεγγίζεται όχι μόνο ως ένα μέσο χωρικών και χρονικών ψευδαισθήσεων αλλά και ως μια ακόμα μορφή χωρικών και χρονικών αναλυτικών διαγραμμάτων που βοηθούν τον αρχιτέκτονα είτε στην ερμηνεία είτε στη δημιουργία αρχιτεκτονικών έργων².

Εν κατακλείδι, σύμφωνα με τον Tawa και τον Forget, η αξιοποίηση του κινηματογράφου και των πρακτικών του στη διαδικασία δημιουργίας και αναπαράστασης είναι ικανή να αποβεί ωφέλιμη για έναν αρχιτέκτονα. Ο Tawa επικεντρώνεται στην ερμηνεία των κινηματογραφικών πρακτικών και την ενσωμάτωσή τους στη διαδικασία δημιουργίας και αναπαράστασης ενώ ο Forget στη θεώρηση του κινηματογραφικού έργου ως αναλυτικό εργαλείο ερμηνείας και δημιουργίας αρχιτεκτονικής. Στη συνέχεια αναλύονται παραδείγματα αρχιτεκτονικών έργων στα οποία έχουν ενσωματωθεί οι κινηματογραφικές πρακτικές κατά τη διαδικασία δημιουργίας.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 19

2. *ibid* σ. 230



Red Desert (Michelangelo Antonioni, 1964), 37:24



Red Desert (Michelangelo Antonioni, 1964), 41:26



Red Desert (Michelangelo Antonioni, 1964), 42:30



Red Desert (Michelangelo Antonioni, 1964), 42:36



Outerborough (Bill Morrison, 2005), 6:14



Outerborough (Bill Morrison, 2005), 6:34



Outerborough (Bill Morrison, 2005), 6:50



Outerborough (Bill Morrison, 2005), 7:56



3.2 Αρχιτεκτονικά έργα του Tschumi B. και του Koolhaas R. που ενσωματώνουν κινηματογραφικές πρακτικές

Όπως αναφέρθηκε οι κινηματογραφικές πρακτικές μπορούν να τροφοδοτήσουν την αρχιτεκτονική σκέψη, δημιουργία και αναπαράσταση. Αρχιτέκτονες όπως ο Bernard Tschumi, ο Jean Nouvelle και ο Rem Koolhaas έχουν εκμεταλλευτεί την παραπάνω δυνατότητα συμπεριλαμβάνοντας κινηματογραφικές πρακτικές ως εργαλεία στη διαδικασία δημιουργίας αρχιτεκτονικών έργων. Συγκεκριμένα, ο Tschumi υποστηρίζει ότι χρησιμοποιεί κινηματογραφικά εργαλεία, όπως το μοντάζ, ως σημείο εκκίνησης αρχιτεκτονικού σχεδιασμού¹, ο Nouvelle ισχυρίζεται ότι οι τεχνικές με τις οποίες πραγματοποιείται μια ταινία τον έχουν επηρεάσει κατά τη δημιουργία αρχιτεκτονικών έργων² και ο Koolhaas αναφέρει ότι αξιοποιεί το εργαλείο του σεναρίου και προσπαθεί να επιτύχει ένα χωρικό μοντάζ στα αρχιτεκτονικά έργα που σχεδιάζει³. Στην παρούσα εργασία αναλύονται περαιτέρω αρχιτεκτονικά έργα των Tschumi και Koolhaas.

Αρχικά, ο Tschumi είναι ένας από τους σημαντικότερους συγχρόνους αρχιτέκτονες και θεωρητικούς αρχιτεκτονικής. Συνδέεται στενά με το κίνημα του μεταστρουκτουραλισμού δηλαδή έχει ως βασική αρχή σχεδίασης τον **κατακερματισμό**, την **συντακτική αποσύνθεση** και την **αποδόμηση**. Ταυτόχρονα ενσωματώνει κινηματογραφικές πρακτικές ως εργαλεία στη διαδικασία σχεδιασμού και αναπαράστασης αρχιτεκτονικών έργων. Ο ίδιος υποστηρίζει πως τα όρια της φαντασίας καθορίζονται από τα εκφραστικά και αναπαραστατικά εργαλεία⁴. Στρέφεται στον κινηματογράφο με σκοπό να ανασύρει νέα εργαλεία σχεδίασης και σημεία εκκίνησης αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Αρχικά για τον Tschumi, ο κινηματογράφος αποτελεί ένα ερευνητικό αντικείμενο και οι πρακτικές του ένα εργαλείο αναπαράστασης και δημιουργίας αρχιτεκτονικής. Συχνά σε συγγράμματα του ενσωματώνει το κινηματογραφικό λεξιλόγιο στο αρχιτεκτονικό και αναφέρεται σε πρακτικές σκηνοθετών όπως ο Lev Kuleson και ο Sergei Eisenstein. Όπως δηλώνει: “Με ενθουσιάζει η θεωρία του μοντάζ όπως την ορίζει ο Eisenstein δηλαδή η **συναρμολόγηση των μερών** για την **παραγωγή νέου νοήματος**. Εξετάζω τη θεωρία του κινηματογράφου στην προσπάθεια μου να συλλάβω αρχιτεκτονικές ιδέες”⁵. Τέλος, οι επιρροές του κινηματογράφου είναι εμφανείς σε αρκετά έργα του που ως σημείο εκκίνησης έχουν κινηματογραφικές πρακτικές. Δυο από αυτά είναι το Manhattan Transcripts, μια έκθεση αρχιτεκτονικού περιεχομένου, και το Park de la Villette ένα υλοποιημένο αστικό πάρκο στο Παρίσι.

1. Cetim, H.O. (2006). Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking, Master. thesis, Turkey: Middle East Technical University. σ. 5

2. ibid σ. 4

3. Βοζάνη Α. (2005). Η αντίληψη του χώρου στην αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο. *Αρχιτέκτονες*, 53, σ. 57

4. Tschumi, B. (1994), *The Manhattan Transcripts*. Great Britain: Academy Editions, σ. 6

5. Cetim, H.O. (2006). Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking, Master. thesis, Turkey: Middle East Technical University. σ. 5-6

φωτ. αριστερά (φωτ. 2): Bernard Tschumi, *Advertisements for architecture*

3.2.1 Manhattan Transcripts (1977-1981)

Το Manhattan Transcripts είναι μια έκθεση αρχιτεκτονικού περιεχομένου που αποτελείται από ακολουθίες κάρδων μήκους δέκα περίπου μέτρων¹. Ο Θεατής δεν μπορεί να συλλάβει το έργο από μια μόνο οπτική γωνία όπως συμβαίνει συνήθως με τις αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις, αλλά πρέπει να κινείται κατά μήκος². Ο Tschumi δεν θεωρεί ότι αποτελεί ένα είδος μανιφέστου αλλά μια μέθοδο για την αρχιτεκτονική διαδικασία δημιουργίας. Αναφέρει πως αυτό το έργο διαφέρει από τα υπόλοιπα διότι δεν ανήκει στη σφαίρα της φαντασίας ή της πραγματικότητας καθώς αυτό που επιχειρεί είναι η μετάφραση της πραγματικότητας μέσω της αρχιτεκτονικής. Στόχος του είναι ο συνδυασμός μιας ακολουθίας φωτογραφιών που περιγράφει **δράσεις** με δυο ακολουθίες κατόψεων και διαγραμμάτων που περιγράφουν αντίστοιχα τον **χώρο** εξέλιξης των γεγονότων και τις **κινήσεις** των χαρακτήρων σε αυτόν³. Το αποτέλεσμα ισχυρίζεται ότι δεν διαφέρει ουσιαστικά από ένα διάγραμμα κινηματογραφικού σεναρίου του Eisenstein ή σκηνοθετικών οδηγιών του Lazlo Moholy-Nagy. Σκοπός του έργου αποτελεί η διερεύνηση ζητημάτων που συχνά απουσιάζουν από τις συμβατικές αρχιτεκτονικές αναπαραστάσεις όπως η περίπλοκη σχέση μεταξύ χώρου-χρήσης, σκηνικού-σεναρίου, αντικειμένου-δράσης⁴. Επιδιώκει έναν εναλλακτικό τρόπο ανάγνωσης της αρχιτεκτονικής στον οποίο οι έννοιες του χώρου, της δράσης και της κίνησης αντιλαμβάνονται ως ανεξάρτητες αλλά ταυτόχρονα η συναρμολόγησή τους σε ακολουθίες δημιουργεί μια καινούρια σχέση που επιτρέπει τον επαναπροσδιορισμό των συνθετικών στοιχείων της αρχιτεκτονικής.

Το συνολικό έργο δομείται από τέσσερα διαφορετικά σύνολα ακολουθιών εκ των οποίων τα τρία περιγράφουν το αρχέτυπο σενάριο μίας δολοφονίας. Το πρώτο σύνολο ακολουθιών περιγράφει μια καταδίωξη που λαμβάνει χώρα σε ένα πάρκο, συγκεκριμένα το Central Park της Νέας Υόρκης⁵. Κάρδα που περιλαμβάνουν τις κινήσεις του δολοφόνου και του θύματος, τα χαρακτηριστικά στιγμιότυπα από την καταδίωξη μέχρι τον φόνο καθώς και τον χώρο εξέλιξης των γεγονότων, το πάρκο, αντιπαραβάλλονται μέσα από την κατάλληλη συναρμολόγηση τους και δημιουργούν μια ενιαία αφήγηση (φωτ. 3). Το δεύτερο σύνολο ακολουθιών λαμβάνει χώρα σε έναν δρόμο του Μανχάταν, συγκεκριμένα τον 42^ο δρόμο. Ο δρόμος αυτός επιλέχτηκε

λόγω των αντιφατικών κόσμων που ενσωματώνει όπως πολυτελείς ουρανοξύστες και εγκαταλελειμμένες αποβάθρες, πάρκα και πορνεία¹. Τα σημεία επαφής των κόσμων αυτών αποτυπώνονται συνδυαστικά με τις κινήσεις και τις δράσεις των δύο πρωταγωνιστών. Όπως αναφέρει ο Tschumi “εκείνος αποφυλακίζεται, κάνουν έρωτα, εκείνη τον σκοτώνει και είναι ελεύθερη” (φωτ. 4). Το τρίτο σύνολο ακολουθιών περιγράφει την πτώση του πρωταγωνιστή από έναν ουρανοξύστη². Η απότομη αλλαγή της προοπτικής εξαιτίας της πτώσης αξιοποιείται για να ερευνηθούν χωρικές μεταβολές και τυπολογικές παραποιήσεις (φωτ. 5). Τέλος, το τέταρτο σύνολο ακολουθιών λαμβάνει χώρα σε πέντε διαφορετικές εσωτερικές αυλές. Οι πρωταγωνιστές είναι ακροβάτες, πατινέρ, χορευτές, στρατιώτες και ποδοσφαιριστές που εκτελούν επικίνδυνα κόλπα, αναβιώνουν μάχες και αγώνες³. Σε αυτήν την περίπτωση, οι δράσεις, οι κινήσεις και ο χώρος βρίσκονται σε απόλυτη αντιπαράθεση, γεγονός που οδηγεί στη δημιουργία απίθανων σεναρίων χρήσης (φωτ. 6).

Από την περιγραφή των συνόλων ακολουθιών, γίνεται αντιληπτό, ότι στο Manhattan Transcripts, ο αρχιτεκτονικός χώρος δεν νοείται μεμονωμένα αλλά συνδέεται άρρηκτα με τις δράσεις και την κίνηση. Για την επίτευξη αυτής της σύνδεσης αξιοποιούνται και ενσωματώνονται κινηματογραφικές πρακτικές όπως το σενάριο, η αφήγηση, το καδράρισμα και το έντιπ στη διαδικασία αναπαράστασης αρχιτεκτονικής. Συγκεκριμένα, ο Tschumi εντοπίζει ομοιότητες μεταξύ του έργου του και του κινηματογράφου όπως η τεχνική του καδραρίσματος, η απομόνωση στιγμιότυπων της δράσης, η σύνθεση του χώρου μέσω διαφορετικών πλάνων και σε συνδυασμό με την εξέλιξη της αφήγησης και το έντιπ⁴.

Εν κατακλείδι, το Manhattan Transcripts, επιτυγχάνει την αναπαράσταση της αρχιτεκτονικής αξιοποιώντας το κινηματογραφικό λεξιλόγιο και προσδιορίζει μια καινούρια μέθοδο δημιουργίας στην οποία εμπλέκεται ο κινηματογράφος και οι πρακτικές του. Τέλος, το έργο αυτό ξεπερνά τις λειτουργικές συμβάσεις εξερευνά απίθανα σενάρια χρήσης και ορίζει την αρχιτεκτονική ως ένα **αδιάσπαστο σύνολο δράσεων και κινήσεων**. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και ο Tschumi “ίσως η αρχιτεκτονική να μην σχετίζεται με τη λειτουργία αλλά με τον έρωτα και τον θάνατο”⁵.

1. Tschumi, B. (1994), *The Manhattan Transcripts*. Great Britain: Academy Editions, σ. 6

2. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 176

3. Tschumi, B. (1994), *The Manhattan Transcripts*. Great Britain: Academy Editions, σ. 6-7

4. Ibid σ. 7

5. Ibid σ.14

1. Tschumi, B. (1994), *The Manhattan Transcripts*. Great Britain: Academy Editions, σ. 8, 24

2. Ibid σ. 32

3. Ibid σ. 8, 44

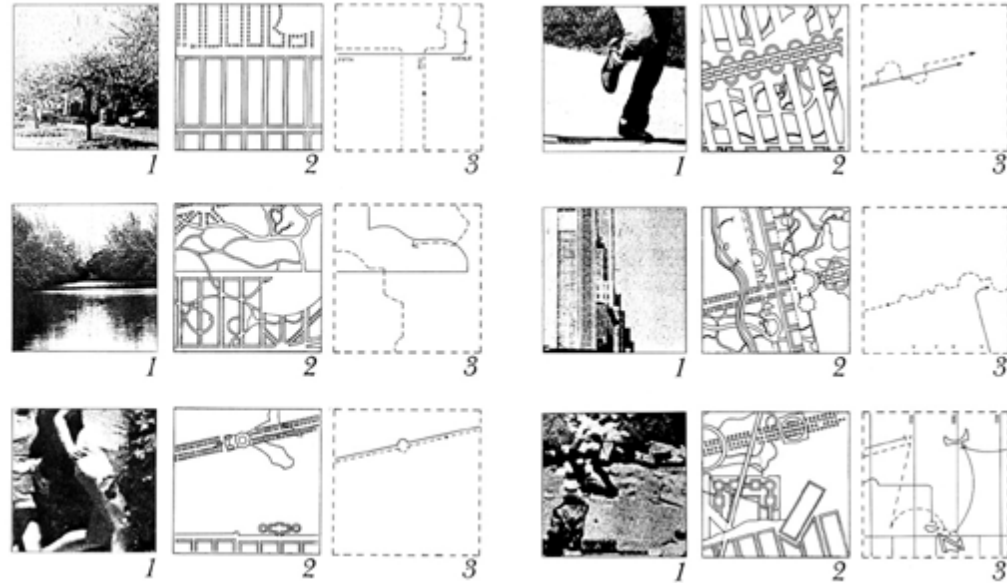
4. Ibid σ. XXI-XXVI

5. Ibid σ. 7

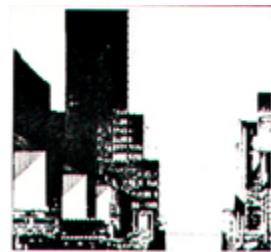
MT 1: The Park



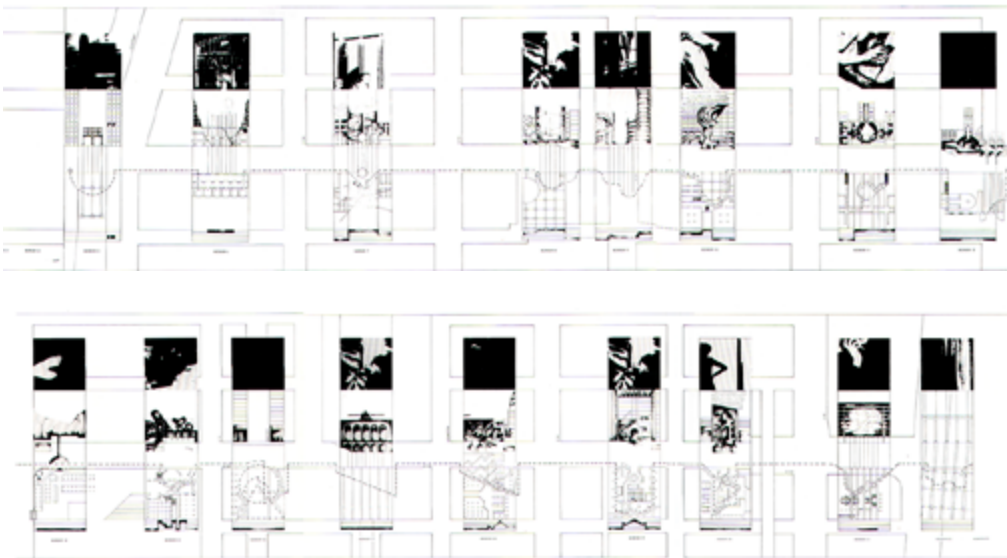
φωτ. 3



MT 2: The Street



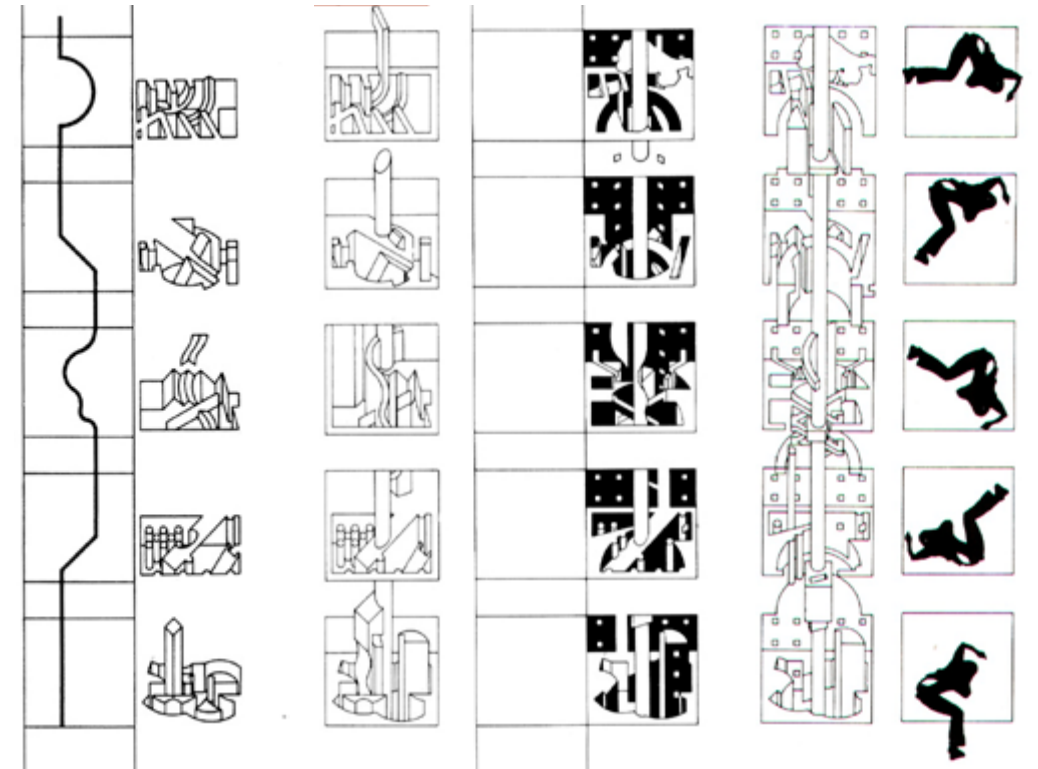
φωτ. 4



MT 3: The Tower



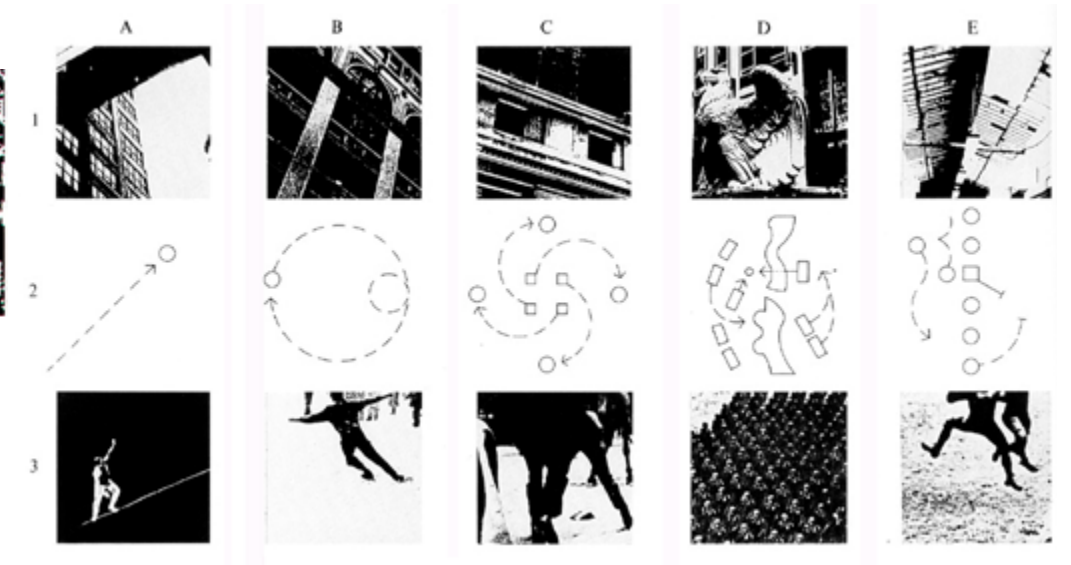
φωτ. 5



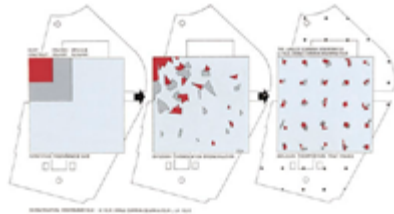
MT 4: The Block



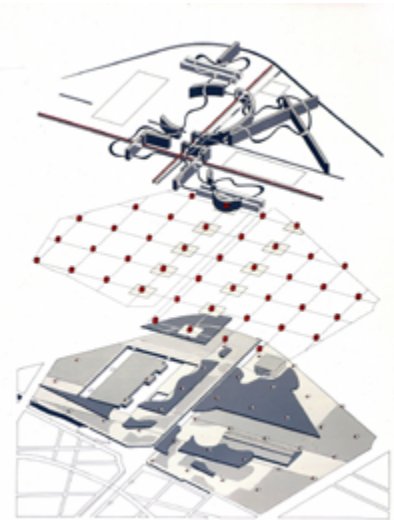
φωτ. 6



3.2.2 Park de La Villette (1984-1987)



φωτ. 7



φωτ. 8

1. Souza, E. (2011). *AD Classics: Parc de la Villette / Bernard Tschumi Architects* [online]. Available from: <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>

2. Cetim, H.O. (2006). *Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking*, Master. thesis, Turkey: Middle East Technical University. σ. 5

3. Tschumi, B. (1988). *Cinegram Folie: Le Parc De La Villette*. Great Britain: Princeton Architectural Press, σ. VI

Το Park de la Villette είναι ένα υλοποιημένο αρχιτεκτονικό έργο, συγκεκριμένα ένα αστικό πάρκο. Ο Tschumi το αντιλήφθηκε ως μια ελεύθερη έκταση που προσφέρεται για εξερεύνηση και ανακάλυψη από τους επισκέπτες. Ένας από τους στόχους του σε αυτό το έργο είναι η κίνηση και η αλληλεπίδραση του επισκέπτη με το πάρκο. Για τη σχεδίασή του βασίστηκε σε τρία βασικά στοιχεία: το **σημείο**, τη **γραμμή** και την **επιφάνεια**¹. Αρχικά, τα σημεία οργανώνουν το πάρκο χωρικά και αποτελούνται από κατασκευές στάσης και παρατήρησης. Ακόμα οι γραμμές ορίζουν την κίνηση του επισκέπτη καθώς αντιστοιχούν στα κύρια μονοπάτια που οδηγούν σε σημεία ενδιαφέροντος και συνδέουν το πάρκο με τον αστικό ιστό. Τέλος, οι επιφάνειες προσδιορίζουν τους ανοιχτούς χώρους πρασίνου. Γνωρίζοντας τα παραπάνω και παρατηρώντας τα διαγράμματα (φωτ. 7-10) γίνεται αντι-ληπτή η αντιστοιχία μεταξύ σημείου-δράσης, γραμμής-κίνησης, επιφάνειας-χώρου. Επομένως, και στο Park de la Villette τον απασχολεί η σχέση χώρου-δράσης-κίνησης που έχει τις καταβολές της στην τέχνη του κινηματογράφου.

Επιπλέον, κάνει λόγο για ενσωμάτωση της τεχνικής του μοντάζ στο συγκεκριμένο έργο. Θεωρεί ότι όσον αφορά τη σύνθεση, τουλάχιστον στο επίπεδο της κάτοψης, το Park de la Villette μπορεί να παρομοιαστεί ως μια μετάφραση της κινηματογραφικής πρακτικής του μοντάζ στην αρχιτεκτονική². Ισχυρίζεται ότι η τέχνη του κινηματογράφου ήταν η πρώτη που εισήγαγε την **έννοια της ασυνέχειας**, δηλαδή “έναν κατακερματισμένο κόσμο στον οποίο το κάθε τμήμα παραμένει ανεξάρτητο και επομένως επιτρέπει τη δημιουργία πολλαπλών συνδυασμών”³. Αυτήν την έννοια επιδιώκει να εισαγάγει και στο έργο του επομένως εκμεταλλεύεται μια κινηματογραφική πρακτική στη διαδικασία δημιουργίας. Ακόμα υποστηρίζει ότι η εμφανής καταβολή του κινηματογράφου στο park de la Villette όσον αφορά το μοντάζ είναι η σχέση γειννίασης και η υπέρθεσης μεταξύ των σημείων, των γραμμών και των επιφανειών.

Ωστόσο, ο Forget, αν και θεωρεί το Park de la Villette ως ένα εξαιρετικά επιτυχημένο έργο, δεν πιστεύει ότι η πρακτική του μοντάζ γίνεται αισθητή από έναν παρατηρητή ούτε ότι είχε ουσιαστικό ρόλο κατά τη σχεδίασή του. Θεωρεί ότι ο Eisenstein και ο Tschumi αντιλαμβάνονται την πρακτική του μοντάζ με πολύ διαφορετικό τρόπο¹. Όσον αφορά τον Eisenstein το μοντάζ, πέρα από τις χρονικές ασυνέχειες και χωρικές αντιπαραθέσεις, είναι η τέχνη της εσκεμμένης και συνειδητής σύνθεσης. Αντίθετα, όμως για τον Tschumi το μοντάζ είναι το μέσο αποστασιοποίησης από τις ευθύνες της σύνθεσης². Ο Forget συμφωνεί ότι σε επίπεδο κάτοψης το έργο του μπορεί να θεωρηθεί ως ένα σύστημα μεταξύ σημείων, γραμμών και επιφανειών που παραπέμπουν στην πρακτική του μοντάζ όμως δεν πιστεύει ότι αυτό αρκεί για την πλήρη αξιοποίηση και ενσωμάτωση της. Μάλιστα χαρακτηρίζει το τελικό αποτέλεσμα ως στατικό, χωρικά συνεχές και με απουσία αιφνιδιαστικών και απρόοπτων στοιχείων, χαρακτηριστικά τελείως αντίθετα με τη λογική του μοντάζ όπως την ορίζει ο Eisenstein³.

Το **μοντάζ** είναι μια τεχνική έντιπ. Επιγραμματικά αναφέρεται ότι αναπτύχθηκε από Σοβιετικούς κινηματογραφιστές όπως ο Pudovkin, ο Vertov και ο Eisenstein περίπου το 1920. Στοχεύει στη δυναμική και συχνά ασυνεχή ως προς τον χώρο, τον χρόνο ή τη δράση σχέση μεταξύ των πλάνων με σκοπό την νοηματική αντιπαράθεση τους. Το μοντάζ στηρίζεται στο γεγονός ότι το κάθε πλάνο μπορεί να θεωρηθεί ως μια αυτόνομη μονάδα που όμως κατά τη συναρμογή του με τα υπόλοιπα δημιουργεί ένα καινούριο νόημα που δεν θα μπορούσε μεμονωμένα. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Eisenstein εντόπιζε τις απαρχές του μοντάζ στην αρχιτεκτονική και συγκεκριμένα στην Ακρόπολη⁴.



φωτ. 9



φωτ. 10

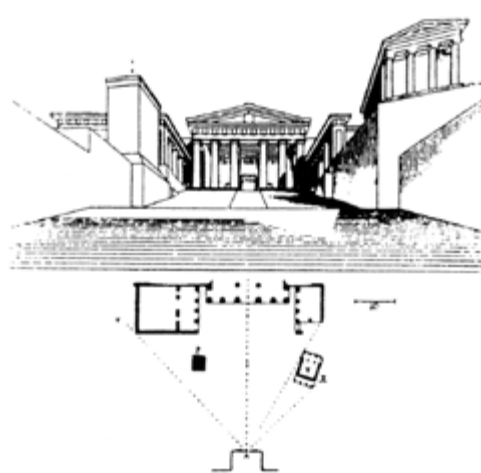
1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 177

2. *ibid* σ. 177

3. *Ibid* σ. 178

4. Hayward, S. (1996). *Οι βασικές έννοιες του κινηματογράφου*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, σ. 346-348

Συνεχίζει αντιπαραβάλλοντας την Ακρόπολη της Αθήνας ως ένα εξαιρετικό αρχιτεκτονικό έργο που ενσωματώνει πλήρως την πρακτική του μοντάζ πριν καν την εφεύρεση του κινηματογράφου¹. Αναφέρει ότι συντίθεται από **ακολουθίες χωρικών και χρονικών στιγμών**, όπως άλλωστε και μια ταινία. Όπως ισχυρίζεται και ο Eisenstein “η Ακρόπολη της Αθήνας μπορεί να θεωρηθεί ως ένα τέλειο παράδειγμα πρώτης ταινίας”². Χάρη στην κατάλληλη τοποθέτηση των κτηρίων στον λόφο της Ακρόπολης, ο επισκέπτης καθώς προχωρά συλλαμβάνει οπτικές του έργου μεμονωμένα αλλά και σε σύνδεση μεταξύ τους (φωτ. 11-12), γεγονός που αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό του κινηματογραφικού μοντάζ. Σύμφωνα με τον Choisy “είναι δύσκολο να φανταστεί κανείς μια ακολουθία μοντάζ για ένα αρχιτεκτονικό έργο συντιθέμενη με περισσότερη ευφυΐα από αυτήν που δημιουργούν τα βήματά μας καθώς περπατάμε ανάμεσα στα κτήρια της ακρόπολης”³. Ωστόσο, η περίπτωση της ακρόπολης παρατίθεται ως ένα ακόμα παράδειγμα ενσωμάτωσης του κινηματογραφικού μοντάζ. Σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να θεωρηθεί ότι η αντιπαραβολή της με το Park de la Villette μειώνει τη συμβολή του δεύτερου στην αρχιτεκτονική δημιουργία μέσω κινηματογραφικών πρακτικών.



φωτ. 11



φωτ. 12

Εν κατακλείδι, ο Tschumi, στο Park de la Villette εφαρμόζει εν μέρει τη μέθοδο σχεδιασμού που προτείνει στο Manhattan Transcripts. Ενσωματώνει κινηματογραφικές πρακτικές εκ των οποίων η οργάνωση του πάρκου σε αυτόνομα σύνολα ακολουθιών που αποτελούνται από σημεία, γραμμές και επιφάνειες. Τα σύνολα αυτά αντιπροσωπεύουν δράσεις, κινήσεις και χώρους και συνδέονται μέσω της αντιπαράθεσης, της γειτνίασης και της υπέρθεσης. Παρόλο που η συγκεκριμένη μέθοδος, κατά τον Forget, δεν είναι ικανή για τον ισχυρισμό ότι ολόκληρο το έργο ενσωματώνει την πρακτική του μοντάζ δεν αμφισβητεί εν γένει τις κινηματογραφικές καταβολές στα έργα του Tschumi. Η ενασχόληση του Tschumi με τον κινηματογράφο είναι ένα αδιάσειστο γεγονός που τον επηρέασε κατά τον σχεδιασμό του Park De La Villette. Με δεδομένα τα παραπάνω μπορεί να ισχυριστεί ότι η τέχνη της αρχιτεκτονικής οφείλει στον κινηματογράφο τη δημιουργία ενός εξαιρετικά επιτυχημένου αστικού πάρκου, του park de la Villette.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 178

2. Eisenstein, S.M. (1989). *Montage and Architecture. Assemblage*, 10, σ. 117

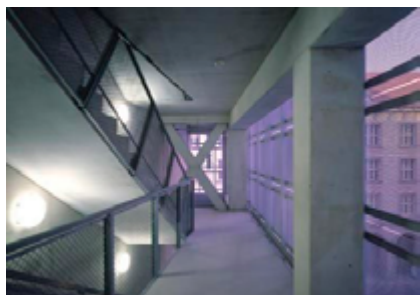
3. *ibid* σ. 117-118



φωτ. 13



φωτ. 14



φωτ. 15

1. Κακλαμάνης, Ο. (2017). Ο πραγματισμός στην Ολλανδική αρχιτεκτονική- Το παράδειγμα του Rem Koolhaas. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης, σ. 52

2. ibid σ. 75

3. Μπαλαδήμα. Γραμμικό και μη γραμμικό μοντάζ στην αρχιτεκτονική: R. Koolhaas vs B. Tschumi. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης, σ. 36

4. ibid σ. 39

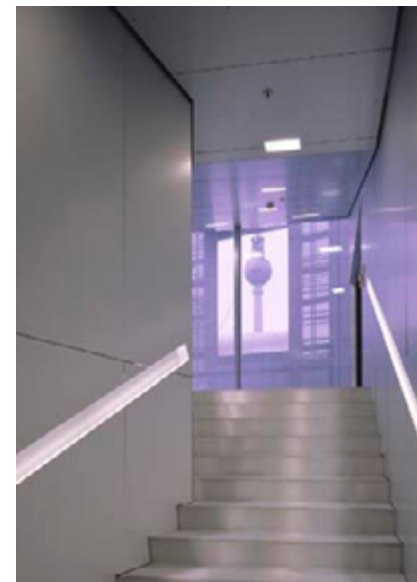
3.2.3 Netherlands Embassy (1997-2003)

Επιπλέον, ακόμα ένας από τους σημαντικότερους σύγχρονους αρχιτέκτονες και θεωρητικούς αρχιτεκτονικής είναι ο Rem Koolhaas. Ο Koolhaas συνδέεται στενά με το ρεύμα του Ολλανδικού πραγματισμού, δηλαδή αντιλαμβάνεται την αρχιτεκτονική σύνθεση ως ένα **σύστημα** που έχει την δυνατότητα να **παράγει νοήματα** πέρα από το όριό του¹. Ταυτόχρονα, κατά την διαδικασία δημιουργίας αρχιτεκτονικής, επηρεάζεται και από την τέχνη του κινηματογράφου λόγω της ενασχόλησης του σε πρακτικό επίπεδο με τη δημιουργία ταινιών και ιδιαίτερα με τη συγγραφή σεναρίων. Ο Roemen Van Toorn υποστηρίζει ότι στα έργα του Koolhaas, τα επιμέρους στοιχεία από τα οποία συντίθεται το συνολικό αποτέλεσμα, συγκρούονται μεταξύ τους παράγοντας ένα νέο νόημα που δεν θα μπορούσαν μεμονωμένα, όπως ακριβώς συμβαίνει και με την τεχνική του μοντάζ². Ακόμα, ο Koolhaas ισχυρίζεται ότι το έργο ενός σεναριογράφου και ενός αρχιτέκτονα είναι δύο διαδικασίες βασισμένες στο **μοντάζ**, την δημιουργία κινηματογραφικών και χωρικών ακολουθιών αντίστοιχα³. Ένα έργο στο οποίο ενσωματώνονται κινηματογραφικές πρακτικές όπως το μοντάζ είναι το κτήριο της Ολλανδικής πρεσβείας στο Βερολίνο.

Σε αυτό το παράδειγμα η τεχνική του μοντάζ μεταφράζεται ως μια αρχιτεκτονική διαδρομή εντός του κτηρίου που συνεχώς ωθεί τον περιπατητή να αλλάζει οπτικές γωνίες και κατευθύνσεις. Ο Koolhaas αποκαλεί αυτήν την **διαδρομή τροχιά (trajectory)**. Η τροχιά είναι ενιαία ωστόσο, διασπάζεται καθώς διασχίζει το κτήριο δημιουργώντας την αίσθηση της τεχνικής του μοντάζ στον περιπατητή. Με τον ίδιο τρόπο που ένας σκηνοθέτης οργανώνει μια ακολουθία πλάνων σε σύγκρουση σε μια ταινία, έτσι και ο Koolhaas οργανώνει την χωρική αφήγηση στην Ολλανδική πρεσβεία στο Βερολίνο⁴. Η τροχιά κατευθύνει όχι μόνο την κίνηση αλλά και το βλέμμα του περιπατητή δημιουργώντας διαφορετικά κάδρα μέσω της περιστροφής της αποκάλυψης και της

μεταβολής των αναλογιών της (φωτ. 13-16). Επιπλέον, πάνω στην τροχιά, αναπτύσσονται επιμέρους ανεξάρτητοι χώροι, οι οποίοι οργανώνονται μέσω αυτής σε μια ενιαία ακολουθία δράσεων (φωτ. 17). Εν τέλη το κτήριο στο σύνολό του καταλήγει να αποτελεί μια **χωρική εμπειρία** σχεδιασμένη βήμα προς βήμα¹ όπως θα επιχειρούσε και ένας σκηνοθέτης μέσω της αποτύπωσης και του έντιπ.

Εν κατακλείδι, ο Koolhaas, στην Ολλανδική πρεσβεία του Βερολίνου αξιοποιεί την τεχνική του μοντάζ ως βασικό στοιχείο κατά την διαδικασία σχεδιασμού. Συγκεκριμένα, εκμεταλεύεται την γνώση που έχει αποκομίσει από τον κινηματογράφο σχετικά με την δημιουργία χωρικής αφήγησης και εμπειρίας δημιουργώντας μια ιδιαίτερη διαδρομή. Η διαδρομή αυτή, που αποκαλεί τροχιά, προσομοιάζει κινηματογραφικές πρακτικές όπως η κίνηση της κάμερας, το καδράρισμα και το μοντάζ.



φωτ. 16

1. Μπαλαδήμα. Γραμμικό και μη γραμμικό μοντάζ στην αρχιτεκτονική: R. Koolhaas vs B. Tschumi. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης, σ. 41



φωτ. 17

3.3 Εκπαιδευτικά προγράμματα που ενσωματώνουν κινηματογραφικές πρακτικές

Οι κινηματογραφικές πρακτικές πέρα από την αξιοποίησή τους στη διαδικασία δημιουργίας αρχιτεκτονικού έργου από επαγγελματίες αρχιτέκτονες έχουν αρχίσει να εμπλέκονται ενεργά και στη διαδικασία εκπαίδευσης των σπουδαστών αρχιτεκτονικής. Αυτό γίνεται αντιληπτό μέσα από ένα πλήθος σεμιναρίων, μαθημάτων καθώς και ερευνητικών και διπλωματικών εργασιών σε σχολές αρχιτεκτονικής. Επιλεκτικά αναφέρεται το εκπαιδευτικό ίδρυμα Delft School of Design, που ερευνά τη σημασία του κινηματογράφου στην αρχιτεκτονική και προωθεί τη χρήση κινηματογράφου ως εργαλείο αστικής χαρτογράφησης¹ καθώς και το τμήμα αρχιτεκτονικής του πανεπιστημίου Πατρών που έχει εισαγάγει μαθήματα στα οποία εξετάζεται η σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου για την κατανόηση και δημιουργία αρχιτεκτονικής². Στη συνέχεια αναλύονται συγκεκριμένα παραδείγματα σεμιναρίων και εργασιών σπουδαστών αρχιτεκτονικής που αξιοποιούν κινηματογραφικές πρακτικές για να επιτύχουν συγκεκριμένους στόχους.

1. Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge, σ. 178

2. Αλιφραγκής, Σ. *Η Κινούμενη Εικόνα στην Αρχιτεκτονική Εκπαίδευση ως Εργαλείο Ανάλυσης & Αναπαράστασης του Χώρου*. σ. 11

φωτ. αριστερά: *Dead Poets Society* (Peter Weir, 1989), 2:4:40'

3.3.1 Παραδείγματα σεμιναρίων



φωτ. 18



φωτ. 19

Στο άρθρο *Η κινούμενη εικόνα: Έρευνα και διαδικασία σχεδιασμού* αναλύεται ένα σεμινάριο που επιδίωξε την ενσωμάτωση κινηματογραφικών πρακτικών κατά τη διαδικασία σχεδιασμού από τους συμμετέχοντες. Σε αυτό το σεμινάριο οι συμμετέχοντες αρχικά εξοικειώθηκαν με την **ανάλυση** ταινιών και έπειτα κλήθηκαν να **δημιουργήσουν** αρχιτεκτονική με χρήση κινηματογραφικών πρακτικών. Η Diane Fellows, επικεφαλής του σεμιναρίου, χρησιμοποιεί τις ταινίες ως **μέσο αντίληψης του περιβάλλοντος**. Στο σεμινάριο επικεντρώθηκε σε τρεις επιμέρους κινηματογραφικές πρακτικές: την αφήγηση, το έντιπ και το καδράρισμα. Το πρώτο μέρος περιλάμβανε έρευνα και ανάλυση ταινιών ως προς τις πρακτικές που αναφέρθηκαν. Πρωταρχικός στόχος ήταν η ανάπτυξη μιας “οπτικής παιδείας” στους συμμετέχοντες και η δημιουργία αρχιτεκτονικών στρατηγικών σχεδίασης. Όπως υποστηρίζει η Fellows: “ένας σχεδιαστής εξοικειωμένος με την οπτική γλώσσα, αντιλαμβάνεται ευκολότερα και αποδίδει νόημα στο περιβάλλον του γεγονός που τον επηρεάζει θετικά κατά τη διαδικασία σχεδιασμού”¹.

Το δεύτερο μέρος περιλάμβανε τη σχεδίαση προσωρινής κατοικίας για φοιτητές καθώς και χώρου συνάθροισης από τους συμμετέχοντες αξιοποιώντας τις γνώσεις που αποκόμισαν κατά την ανάλυση ταινιών. Στόχος τους αποτέλεσε η ενσωμάτωση της γλώσσας και των ταινιών στη διαδικασία δημιουργίας αρχιτεκτονικής. Ένα από τα ζητούμενα ήταν η επίλυση αρχιτεκτονικών προβληματισμών μέσα από την αξιοποίηση των κινηματογραφικών πρακτικών που μελετήθηκαν (αφήγηση, έντιπ, καδράρισμα). Σύμφωνα με τα παραπάνω ο κάθε συμμετέχοντας προσέγγισε διαφορετικά το θέμα σχεδιασμού. Σε μια περίπτωση, το δωμάτιο απέκτησε ικανότητες αποκόλλησης και επικόλλησης στον χώρο (φωτ. 18) ενώ σε μία άλλη ικανότητες μεταβολής στον χρόνο (φωτ. 19). Τα δύο αυτά παραδείγματα δικαιολογούν τον ισχυρισμό της Fellows σχετικά με το ότι “η κινηματογραφική ανάλυση που οδηγεί σε αρχιτεκτονικό χώρο επιτρέπει να εξελιχθεί το στοιχείο της δημιουργικότητας και απελευθερώνει τον αρχιτέκτονα από τους υποτιθέμενους σχεδιαστικούς περιορισμούς”².

1. Fellows, D. (2013). *The Moving Image: Research + Design Process*, in ARCC Conference on The Visibility of Research Pedagogy: New Visions and Revisions in Architectural Education, σ. 294
2. *ibid* 295

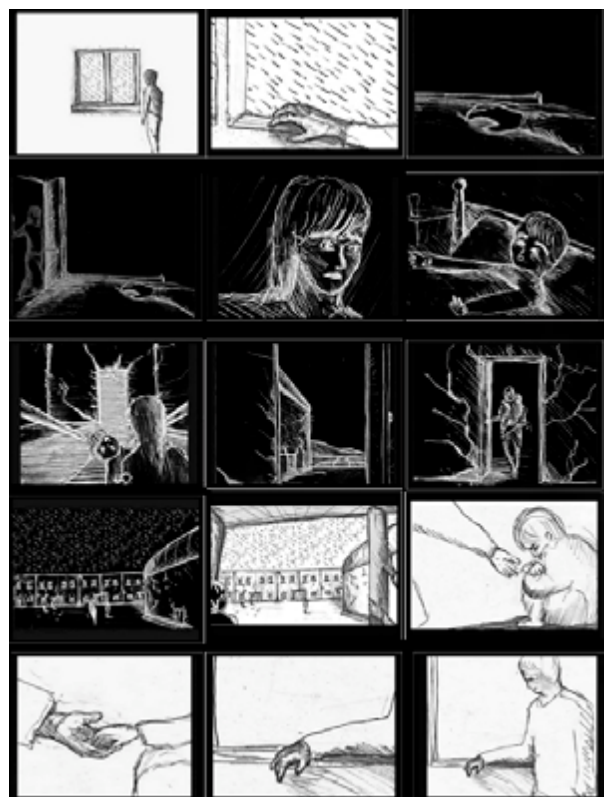
Επίσης, στο άρθρο “Η έκφραση του χώρου μέσα από τη μέθοδο του storyboard” αναλύεται σεμινάριο που διοργάνωσε η Carmen Aroztegui στο οποίο οι συμμετέχοντες πειραματίστηκαν με τη μέθοδο του **storyboard** για την πραγματοποίηση μιας **αστικής ανάλυσης**. Σε πρώτο στάδιο τους ανατέθηκε να συλλέξουν πληροφορίες για την περιοχή μελέτης μέσα από την υποκειμενική ματιά των χρηστών. Οι συμμετέχοντες μέσα από συνεντεύξεις και συζητήσεις συγκέντρωσαν πραγματικές ιστορίες και βιώματα σχετικά με την περιοχή μελέτης. Στο επόμενο στάδιο κλήθηκαν να δημιουργήσουν storyboard με σκοπό την αφήγηση των ιστοριών (φωτ. 20-22). Ως τελικό αποτέλεσμα η αναπαράσταση της περιοχής έγινε μέρος της αφήγησης, το σκηνικό που εκτυλίσσονταν οι ιστορίες. Επομένως, η αναπαράσταση δεν περιοριζόταν στα οπτικά χαρακτηριστικά της περιοχής αλλά ενσωμάτωνε και τη βιωματική της διάσταση. Η Aroztegui σχολιάζοντας αυτήν τη μέθοδο αναφέρει ότι “οι συμμετέχοντες όχι μόνο αντιλήφθηκαν τη σημασία της περιοχής για τους χρήστες αλλά ανέπτυξαν και οι ίδιοι μια βιωματική σχέση με αυτήν”¹. Εκ του αποτελέσματος ακόμα συμπεραίνει πως η μέθοδος του storyboard μπορεί να αξιοποιηθεί από την αρχιτεκτονική για τη μετάφραση εμπειριών σε μορφή κτηρίων.

Επιπλέον, στο ίδιο άρθρο πραγματεύεται το storyboard ως εργαλείο **αναπαράστασης** της αρχιτεκτονικής για την ενσωμάτωση της έννοιας της εμπειρίας στη διαδικασία σχεδιασμού. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι “ενώ υπάρχει μια καθιερωμένη γλώσσα αναπαράστασης των στοιχείων σχεδιασμού, δεν υπάρχουν συμβάσεις μέσω των οποίων να εκφράζονται ακολουθίες δράσεων και συναισθημάτων (...) που συνδέονται με το πώς βιώνουν οι χρήστες το περιβάλλον”². Στη συνέχεια παραθέτει απόψεις θεωρητικών όπως ο Juhani Pallasmaa και ο Peter Zumthor, που υποστηρίζουν τη σημασία της εμπειρίας κατά την αναπαράσταση και σχεδίαση αρχιτεκτονικών κτηρίων καθώς και την ικανότητα των ταινιών να αναπαριστούν χώρους μέσω των εμπειριών των χαρακτήρων. Συνδιαστικά με τα παραπάνω η Aroztegui επιβεβαιώνει τον ισχυρισμό της σχετικά με την επιλογή ενός κινηματογραφικού εργαλείου, όπως το storyboard, για την αναπαράσταση αρχιτεκτονικής. Επιλέον υποστηρίζει ότι η αξιοποίηση του κατά την διαδικασία σχεδιασμού συμβάλει στην τοποθέτηση του χρήστη στο κέντρο ενδιαφέροντος του αρχιτέκτονα καθώς εστιάζει την προσοχή του στο πώς φαντάζεται και βιώνει τον χώρο. Εν τέλει, αναφέρει πως το παραπάνω “θα έπρεπε να είναι εν γένει το βασικό μέλημα ενός αρχιτέκτονα”³.

1. Aroztegui, C. (2013) *Architectural Research and Representation: Expressing Sense of Place Through Storyboarding and Animatics* [online]. σ. 8 Available from: https://www.brikbase.org/sites/default/files/A012_Aroztegui.pdf

2. *ibid* σ. 2

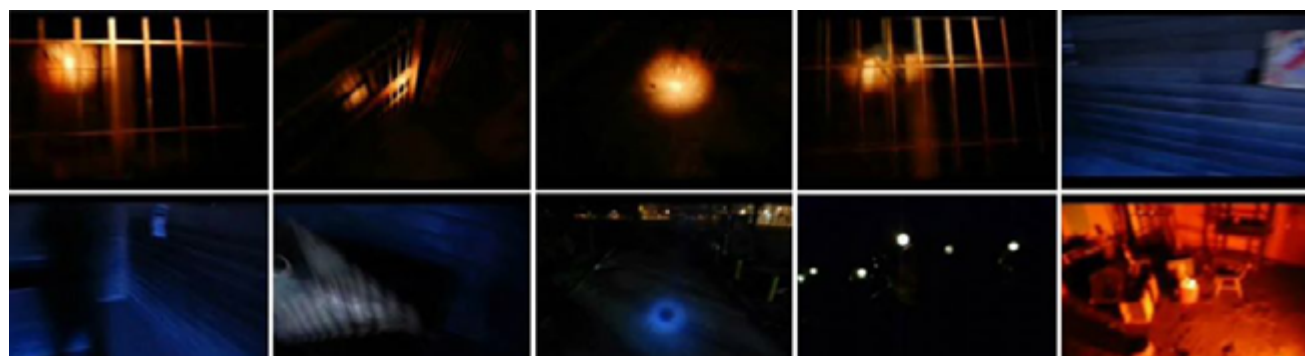
3. *ibid* σ. 4



φωτ. 20



φωτ. 21



φωτ. 22

3.3.2 Παραδείγματα μαθημάτων

Ένα παράδειγμα ενσωμάτωσης κινηματογράφου στην εκπαιδευτική διαδικασία εντοπίζεται στο τμήμα αρχιτεκτονικής στο πανεπιστήμιο του Cambridge. Ο Francois Penz σε συνεργασία με σπουδαστές προσεγγίζει τη διαδικασία **αναπαράστασης** αρχιτεκτονικών πειραματισμών με χρήση βίντεο. Ο ίδιος θεωρεί ότι η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος είναι δυο κόσμοι **ψευδαισθήσης**. Δυο κόσμοι όπου τα αρχιτεκτονικά έργα μπορεί να προσεγγίζουν την πραγματικότητα αλλά χωρίς να είναι υλοποιημένα¹. Οι αρχιτέκτονες εν γένει αλλά και πιο συγκεκριμένα οι σπουδαστές αρχιτεκτονικής σπανίως έχουν την ευκαιρία να υλοποιήσουν κάποιο από τα οράματά τους. Συνήθως τα αναπαριστούν μέσα από σχέδια, μακέτες και ψηφιακά μοντέλα. Ο Penz προτείνει τον συνδυασμό των παραπάνω εργαλείων αναπαράστασης με βίντεο και κινηματογραφικές πρακτικές για μια περισσότερο βιωματική απόδοση του εκάστοτε οράματος. Μάλιστα αναφέρει πως η χρήση βίντεο στον κόσμο της αρχιτεκτονικής μπορεί και είναι ωφέλιμο να εμπλέκεται όχι μόνο στη διαδικασία αναπαράστασης αλλά και στη διαδικασία σχεδιασμού².

Στόχος του μαθήματος είναι η δημιουργία βίντεο με σημείο εκκίνησης αρχιτεκτονικά εργαλεία αναπαράστασης. Πιο συγκεκριμένα, ερευνήθηκαν τρεις περιπτώσεις ανάλογα με τα εργαλεία αναπαράστασης. Αυτά ήταν σχέδια, μακέτες και ψηφιακά μοντέλα κτηρίων. Για τη διαδικασία αποτύπωσης αποδόθηκε ιδιαίτερη σημασία στην αφήγηση μιας ιστορίας και τη mise en scene. Σε κάθε περίπτωση πρωταγωνιστικό ρόλο είχαν τα αρχιτεκτονικά έργα και το πώς αυτά χρησιμοποιούνταν από τους χαρακτήρες. Αρχικά, στην πρώτη περίπτωση αξιοποιήθηκαν σχέδια τομών και κατόψεων³. Συγκεκριμένα, στο παράδειγμα "the swimming pool" δημιουργήθηκαν τρία βίντεο με τη χρήση κάμερας. Στο πρώτο βίντεο αποτυπώθηκε ο χώρος, μέσα από τα σχέδια που τον αναπαριστούσαν, με τεχνικές όπως rapping, zooming, tracking. Στο δεύτερο καταγράφηκε η κίνηση ενός χαρακτήρα. Στο τρίτο ένα φυσικό εξωτερικό περιβάλλον. Στο τέλος τα τρία βίντεο συνενώθηκαν με την τεχνική της αλληλοεπικάλυψης (overlap). Ως αποτέλεσμα το εξωτερικό περιβάλλον και η κίνηση του χαρακτήρα ενσωματώθηκαν στον χώρο (φωτ. 23). Στη δεύτερη περίπτωση αξιοποιήθηκαν ήδη υπάρχουσες μακέτες μη υλοποιημένων κτηρίων. Αυτές που επιλέχτηκαν δεν περιέγραφαν μόνο τον χώρο αλλά έδιναν σημασία και στις

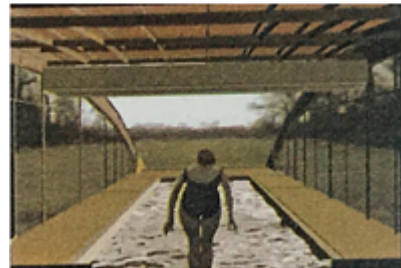
1. Penz, F. (1994). Cinema and architecture. *Architectural Design*, 53, σ. 39

2. ibid σ. 39

3. ibid σ. 40

αλλά έδιναν σημασία και στις υφές, τον φωτισμό και την ποιότητα των υλικών κατασκευής¹. Για την αποτύπωσή τους επιλέχτηκε μια micro-camera. Όπως τα σχέδια έτσι και οι μακέτες χρησιμοποιήθηκαν για τη λήψη βίντεο. Ο μόνος περιορισμός αφορούσε την κάμερα που έπρεπε να ήταν αρκετά μικρή για να κινείται όχι μόνο εξωτερικά αλλά και εσωτερικά. Στη συνέχεια τα καταγεγραμμένα βίντεο μακετών αναμειχθηκαν με άλλα βίντεο τοπίων και εφέ (φωτ. 24). Τέλος, στην τρίτη περίπτωση, αξιοποιήθηκαν ψηφιακά μοντέλα κτηρίων. Σκοπός ήταν όχι η κίνηση της κάμερας στο κτήριο αλλά η ενσωμάτωση της κίνησης των χαρακτήρων σε αυτό². Για αυτό τον λόγο χρησιμοποιήθηκαν κάδρα και όχι πλάνα από το ψηφιακό μοντέλο σε συνδυασμό με βίντεο στα οποία καταγράφονταν κινούμενοι χαρακτήρες (φωτ. 25).

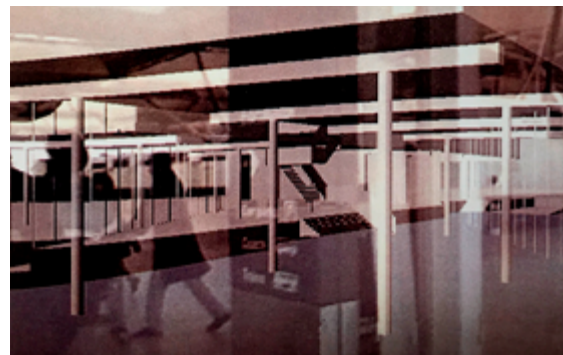
Μέσα από τους παραπάνω πειραματισμούς ο Penz καταλήγει στο ότι ο αρχιτέκτονας μέσα από τον συνδυασμό σχεδίων, μακετών και ψηφιακών μοντέλων με βίντεο έρχεται σε επαφή με καινούριες μεθόδους αναπαράστασης. Θεωρεί ότι πολύ σημαντικό στοιχείο σε αυτές τις μεθόδους είναι η εισαγωγή της κίνησης και της δράσης των χαρακτήρων ώστε ο αρχιτέκτονας να αντιλαμβάνεται τα κτήρια που σχεδιάζει με λιγότερο **στατικό** τρόπο και λαμβάνει περισσότερο υπόψη του τον **χρήστη**³.



φωτ. 23



φωτ. 24



φωτ. 25

Ακόμα ένα παράδειγμα ενσωμάτωσης κινηματογράφου στην εκπαίδευση του αρχιτέκτονα είναι το μάθημα "architecture+film" των Dietmar E. Froehlich και Celeste M. Williams στο τμήμα αρχιτεκτονικής του πανεπιστημίου του Huston. Το μάθημα περιλαμβάνει την **αποτύπωση** σημείων της πόλης του Huston για τη δημιουργία κινηματογραφικού έργου. Οι Froehlich και Williams υποστηρίζουν ότι ένα βίντεο ή μία ταινία μπορούν να συγκριθούν με μία κάτοψη ή ένα αρχιτεκτονικό έργο ως προς τη **δομή** και τη **διαδικασία κατασκευής**¹. Αντιλαμβάνονται την τεχνική του έντιπ και την αφήγηση ως ωφέλιμα **αναλυτικά** εργαλεία αρχιτεκτονικής σχεδίασης και έρευνας. Αναγνωρίζουν τη χρονική διάσταση των ταινιών ως μια πολύ σημαντική πτυχή που σχετίζεται και με την αρχιτεκτονική που δεν είναι στατική αλλά δυναμική. Με την κίνηση μέσα στα κτήρια η οπτική μπορεί να αλλάζει, ο χώρος να παρουσιάζεται ως ρευστός και παλλόμενος, το φως και ο ήχος να μεταβάλλονται². Με την προσπάθεια του σπουδαστή να τον αποθανάτισει σε μορφή βίντεο αναγκάζεται να τον παρατηρήσει σε βάθος και να αντιληφθεί τον πολυδιάστατο χαρακτήρα του. Τέλος, θεωρούν ότι η αρχιτεκτονική, ως οπτική τέχνη, βασίζεται στις ικανότητες και την οξύτητα της "ματιάς του αρχιτέκτονα". Πιστεύουν ότι στη διαδικασία αναζήτησης σχεδιαστικών λύσεων, το "μάτι της κάμερας" μπορεί εξίσου να αποβεί ιδιαίτερα ωφέλιμο³. Για τους παραπάνω λόγους επιδιώκουν την εξοικείωση των σπουδαστών με την τέχνη του κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, προτείνουν την αποτύπωση σημείων της πόλης με τη χρήση βίντεο.

Περαιτέρω, στόχος τους είναι μέσα από αυτή τη διαδικασία οι σπουδαστές να ενσωματώσουν τις πρακτικές του κινηματογράφου στη **σχεδίαση** αρχιτεκτονικών έργων. Οι σπουδαστές που παρακολουθούν το μάθημα καλούνται να ανακαλύψουν εκ νέου τον αστικό ιστό μέσα από το μάτι της κάμερας. Αρχικά, δημιουργούν ένα βίντεο διάρκειας ενός λεπτού ώστε να εξοικειωθούν με τον τεχνολογικό εξοπλισμό και έπειτα ένα μεγαλύτερης διάρκειας, 5-10 λεπτών, με θέμα την αρχιτεκτονική και την πόλη⁴. Τα περισσότερα βίντεο επικεντρώνονται στη σχέση της πόλης με τους κατοίκους και στις διαφορετικές πτυχές της (φωτ. 26-29). Στο τέλος του εξαμήνου τα βίντεο προβάλλονται σε δημόσιο χώρο στην πόλη. Συμπληρωματικά, με τη δημιουργία βίντεο οι σπουδαστές καλούνται να αναλύσουν γραπτώς ταινίες ως προς τη δομή και την κατασκευή και θέματα που αφορούν τη σχέση αρχιτεκτονικής-κινηματογράφου. Οι Froehlich και Williams πιστεύουν ότι αυτός είναι ένας έμμεσος τρόπος να διδάξουν αρχιτεκτονική.

1. Penz, F. (1994). Cinema and architecture. *Architectural Design*, 53, σ. 39

2. *ibid* σ. 40

3. *ibid* σ. 41

1. Froehlich, E.D., Williams, C.M. (2001). Dissecting the City: The Video Camera as Architectural Scalpel The Subcutaneous Exploration of the City - A Snapshot of the Status Quo, in ACSA conference on Oriental Occidental: Geography, Identity, Space. (2005). Washington. σ. 284

2. *Ibid* σ. 283

3. *ibid* σ. 283

4. *ibid* σ. 285



φωτ. 26



φωτ. 27



φωτ. 28



φωτ. 29

Στο τέλος του εξαμήνου, ικανοποιημένοι με τα τελικά βίντεο και τις εργασίες, διερωτώνται αν τελικά οι σπουδαστές που συμμετείχαν στο μάθημα θα ενσωματώσουν τις κινηματογραφικές πρακτικές στη διαδικασία δημιουργίας αρχιτεκτονικών κτηρίων. Θεωρούν πως την απάντηση στην ερώτηση δίνουν οι ίδιοι οι σπουδαστές καθώς δηλώνουν πως μέσα από το “μάτι της κάμερας” και τη δημιουργία βίντεο έμαθαν να βλέπουν τον κόσμο με μία κριτική ματιά, να παρατηρούν, να ερευνούν, να ψάχνουν, να συνθέτουν και να δημιουργούν σύνολα από επιμέρους κομμάτια¹.

1. Froehlich, E.D., Williams, C.M. (2001). Dissecting the City: The Video Camera as Architectural Scalpel The Subcutaneous Exploration of the City -A Snapshot of the Status Quo, in ACSA conference on Oriental Occidental: Geography, Identity, Space. (2005). Washington. σ. 287

3.3.3 Παραδείγματα εργασιών

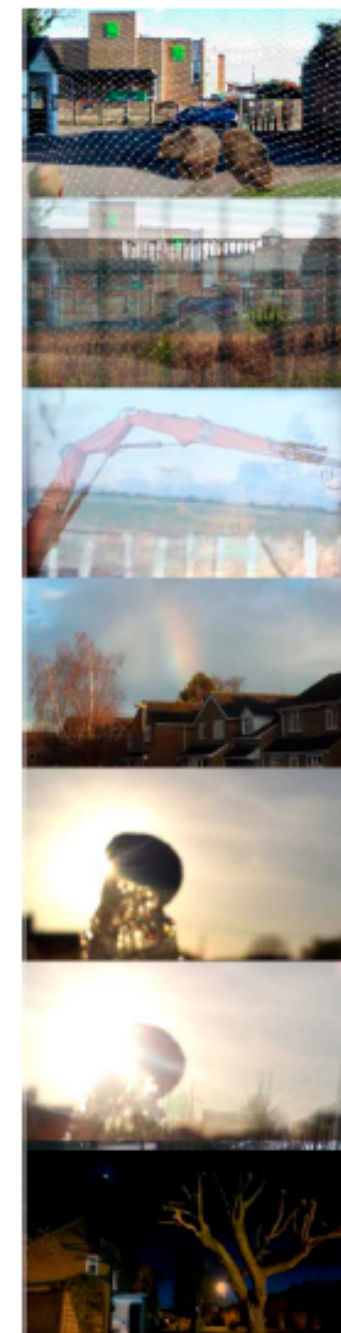
Δυο παραδείγματα εργασιών σπουδαστών αρχιτεκτονικής που ενσωματώνουν κινηματογραφικές πρακτικές στη διαδικασία σχεδιασμού είναι το *Oshii's house* του Daniel Keatly και το *Kidlington pageant* της Louisa Preece. Όπως αναφέρουν οι Igea Troiani και Tonia Carless στις δύο αυτές εργασίες έχει γίνει χρήση του κινηματογραφικού κολλάζ. Όπως υποστηρίζουν η κινηματογραφική αναπαράσταση¹ και πιο συγκεκριμένα το κινηματογραφικό κολλάζ “μπορεί και πρέπει να αξιοποιείται ως μέθοδος για την ανάπτυξη μιας αρχιτεκτονικής κριτικής έρευνας και σκέψης σε ισάξιο βαθμό με ένα γραπτό κείμενο”¹. Επιπλέον, ισχυρίζονται ότι τα κινούμενα αρχιτεκτονικά σχέδια και η κινηματογραφική αναπαράσταση έρχονται πιο κοντά στην πραγματική μορφή ενός κτηρίου συγκριτικά με τις συμβατικές αρχιτεκτονικές μεθόδους αναπαράστασης όπως κατόψεις κλπ. Για τους παραπάνω λόγους προτείνουν το κινηματογραφικό κολλάζ ως εργαλείο για αρχιτεκτονική έρευνα, αναπαράσταση και δημιουργία.

Συγκεκριμένα, στις εργασίες *Oshii's house* και *Kidlington pageant* χρησιμοποιήθηκαν **στιγμιότυπα** από πλάνα ήδη υπαρχόντων ταινιών τα οποία συναρμολογήθηκαν σε ακολουθίες. Κάθε ακολουθία συναρμολογήθηκε με βάση την **αφήγηση** και τη **δράση** των χαρακτήρων. Όπως αναφέρει και ο Stephen Jacobs “το να σχεδιάζεις αρχιτεκτονική μέσα από το μάτια ενός σκηνοθέτη έχει ένα συγκεκριμένο σκοπό, τη σχεδίαση μέσω της αφήγησης”². Βασικό στοιχείο προς έρευνα πέρα από τον βιωματικό χαρακτήρα της αρχιτεκτονικής αποτέλεσαν οι **μεταβολές στην τέταρτη διάσταση**, τον χρόνο³. Ως τελικό αποτέλεσμα του πρώτου παραδείγματος ήταν η σχεδίαση μιας κατοικίας, ενώ του δεύτερου το κινηματογραφικό έργο *Kidlington Pageant* (Louisa Preece, 2014) (φωτ. 30). Στη συνέχεια θα αναλυθεί περαιτέρω η εργασία *Oshii's House*.

1. Troiani, I., Carless, T. (2014). Architectural Design Research through Cinematic Collage. *Architecture & Education Journal*, 11, σ. 255

2. ibid σ. 264

3. ibid σ. 273



φωτ. 30



Για τον Kealty, προϋπόθεση για τη δημιουργία του “Oshii’s House”, αποτέλεσε η διερεύνηση των αρχιτεκτονικών πρακτικών μέσα από την οπτική ενός **σκηνοθέτη** και πως αυτό αλλάζει την **αντίληψη** για την κατοίκηση σε έναν χώρο. Θεωρεί πως η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο μπορεί να αποδομηθεί και να αναλυθεί βάσει των κινήσεων της κάμερας και του κάδρου. Η ερευνητική του εργασία με τίτλο “merging realities-filmmaking as architectural design” πραγματεύεται τρόπους με τους οποίους οι πρακτικές του κινηματογράφου μπορούν να αξιοποιηθούν για τη δημιουργία αρχιτεκτονικών έργων και διεπιστημονικής διαδικασίας σχεδιασμού¹.

Αφού διεξάγει την απαραίτητη έρευνα προχωράει στον σχεδιασμό μιας κατοικίας για τον σκηνοθέτη Mamoru Oshii. Σημείο εκκίνησης του σχεδιασμού αποτελεί το ίδιο το έργο του Oshii, οι ταινίες του οποίου αξιοποιούνται για τη δημιουργία μιας νέας μεθόδου σχεδίασης αρχιτεκτονικής μέσω του κινηματογράφου. Το τελικό αποτέλεσμα δεν έχει ως στόχο να περιέχει τα βασικά λειτουργικά δωμάτια ενός σπιτιού όπως μπάνιο ή κουζίνα, αλλά χώρους που να αντανakλούν την προσωπικότητα του Oshii². Οι χώροι αυτοί έχουν ως ζητούμενο να βιώνονται διαδοχικά, σαν να πρόκειται για κινηματογραφικές ακολουθίες, και να αντικατοπτρίζουν στοιχεία των ταινιών *Ghost in a shell* (Mamoru Oshii, 1995) και *Innocence* (Mamoru Oshii 2004). Ως σημείο εκκίνησης του σχεδιασμού χρησιμοποιεί κινηματογραφικές πρακτικές όπως το σενάριο και το storyboard με στόχο τη δημιουργία χωρικής αφήγησης. Ως μέθοδο αναπαράστασης της χωρικής αφήγησης προτείνει τον συνδυασμό κινηματογραφικών κάδρων με σχέδια κατόψεων και τομών³.

1. Kealty, D. (2012). *Merging Realities: Filmmaking as Architectural Design*. Master Thesis. United Kingdom: Oxford Brookes University. σ. 4

2. ibid σ. 50

3. ibid σ. 51

Η ενσωμάτωση των κινηματογραφικών πρακτικών στη διαδικασία σχεδιασμού αποτελεί βασικό μέλημα του Kealty. Φαντάζεται τον κάθε χώρο όχι ως μια οπτική γεωμετρική μορφή αλλά ως ένα **ξεχωριστό κινηματογραφικό γεγονός** που υποβάλλει τον χρήστη, δηλαδή τον Oshii σε μια εμπειρία¹. Οι χώροι συνδέονται μεταξύ τους διαμορφώνοντας μια ενιαία **αφήγηση**. Η αφήγηση ξεκινάει με την είσοδο της κατοικίας που αποτελείται από μια αυλή Zen που ως κύριο χαρακτηριστικό έχει μια πισίνα που γεμίζει με νερό από το ποτάμι (φωτ. 32). Το πρώτο δωμάτιο που υποδέχεται τον Oshii είναι το δωμάτιο του τσαγιού (teahouse). Με την είσοδό του στην κατοικία νερό από την πισίνα φιλτράρεται αυτόματα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρασκευή τσαγιού (φωτ. 33). Έπειτα προχωράει στο δωμάτιο προβολής (screen room) όπου μπορεί να χαλαρώσει παρακολουθώντας κάποια ταινία. Τέλος, διασχίζει τη γέφυρα της προσευχής (prayer bridge) έναν μεταβατικό χώρο μεταξύ του δωματίου προβολής και της κρεβατοκάμαρας. Εκεί ο Oshii μπορεί να διαλογιστεί και να προβληματιστεί σχετικά με τη μέρα που πέρασε. Η δημιουργία αυτής της χωρικής αφήγησης, ο τρόπος αναπαράστασης της αλλά και η διαδικασία σχεδίασης έχουν εμφανώς κινηματογραφικές καταβολές. Ο Kealty παραδέχεται ότι η ενασχόλησή του σε θεωρητικό επίπεδο με τις πρακτικές και τη διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας είχε καταλυτικό ρόλο στη δημιουργία του “Oshii’s House”².

1. Kealty, D. (2012). *Merging Realities: Filmmaking as Architectural Design*. Master Thesis. United Kingdom: Oxford Brookes University. σ. 80

2. ibid σ. 19



φωτ. 32



φωτ. 33

3.4 Συμπεράσματα

Μέσα από τη διερεύνηση της αξιοποίησης των πρακτικών του κινηματογράφου στην αρχιτεκτονική δημιουργία και αναπαράσταση απορρέουν κάποια βασικά συμπεράσματα. Αρχικά έγινε αντιληπτό το όφελος τους σε όλα τα στάδια της δημιουργίας αρχιτεκτονικών έργων, όπως η κατανόηση, η ανάλυση, η σύλληψη, η σύνθεση, η αποτύπωση κλπ. Ακόμα αποδείχτηκε ότι υπάρχει ένα εύρος πρακτικών που μπορούν να αξιοποιηθούν έμπρακτα από έναν αρχιτέκτονα όπως η αφήγηση, το καδράρισμα, το Storyboard και το έντιπ. Τέλος αποσαφηνίστηκε ότι οι συγκεκριμένες πρακτικές μπορούν να αξιοποιηθούν όχι μόνο από επαγγελματίες αρχιτέκτονες αλλά και σπουδαστές αρχιτεκτονικής με ενθαρρυντικά αποτελέσματα.



φωτ. 34

4.Επίλογος

Η παρούσα εργασία πραγματοποιήθηκε τα οφέλη του αρχιτέκτονα από τον κινηματογράφο. Με την ολοκλήρωση της αναδείχθηκαν πέντε κεντρικοί άξονες κατηγοριοποίησης των ωφέλιμων πτυχών του κινηματογράφου για τον αρχιτέκτονα: σχεδίαση προφιλμικών χώρων, εξοικείωση με τεχνικές αποτύπωσης, άντληση αρχιτεκτονικών πληροφοριών και έμπνευσης, προώθηση και κριτική αρχιτεκτονικής, τροφοδότηση αρχιτεκτονικών στρατηγικών σχεδίασης.

Αρχικά, ο πρώτος άξονας αφορά τη δημιουργία χώρων για τη διεξαγωγή των γυρισμάτων. Η ενασχόληση του αρχιτέκτονα με αυτή τη διαδικασία του δίνει τη δυνατότητα να πειραματιστεί με τη σύνθεση και κατασκευή χώρων. Επομένως, ο κινηματογράφος για τον αρχιτέκτονα προσφέρει μια ευκαιρία εξάσκησης και υλοποίησης οραμάτων.

Ο δεύτερος άξονας αναφέρεται στην εξοικείωση του αρχιτέκτονα με τις τεχνικές αποτύπωσης. Από τα πρώτα χρόνια ύπαρξης της τέχνης του κινηματογράφου οι δημιουργοί του εξερευνούν διαφορετικούς τρόπους σύνθεσης της δυσδιάστατης επιφάνειας προβολής. Οι διαφορετικές τεχνικές και πειραματισμοί στη διαδικασία καθραρίσματος αναδεικνύουν την αξία του κινηματογράφου, ως ένα αποθετήριο παραδειγμάτων σύνθεσης δυσδιάστατης επιφάνειας. Επομένως, ο αρχιτέκτονας με την παρακολούθηση κινηματογραφικών έργων και την ανάλυση των τεχνικών καθραρίσματος γνωρίζει διαφορετικές τεχνικές αποτύπωσης χώρων και τον αντίκτυπο που έχουν στην τελική τους αίσθηση.

Ο τρίτος άξονας αναδεικνύει την αξία του κινηματογράφου ως αστείρευτη πηγή αρχιτεκτονικών πληροφοριών. Φανταστικοί αλλά και πραγματικοί χώροι προβάλλονται συνδυαστικά με δράσεις και κινήσεις. Ο αρχιτέκτονας αισθάνεται τη βιωματική τους αξία και μέσω ανάλυσης εξάγει πληροφορίες σχετικά με την κεντρική ιδέα σύνθεσης, τις κοινωνικές συνθήκες και τον τρόπο αξιοποίησής τους και επιπλέον πληροφορείται για τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά του δομημένου περιβάλλοντος. Επομένως, ο κινηματογράφος αποτελεί, παράλληλα με τα αρχιτεκτονικά συγγράμματα και περιοδικά, ακόμα μια πηγή αρχιτεκτονικών πληροφοριών που προσφέρει γνώση και έμπνευση στον αρχιτέκτονα.

Ο τέταρτος άξονας πραγματεύεται τον κινηματογράφο ως μέσο για την προώθηση αλλά και την κριτική αρχιτεκτονικής. Ο αρχιτέκτονας μέσω της κινούμενης εικόνας μεταδίδει σε ένα ευρύ κοινό ιδέες και αξίες των έργων του, αλλά και να δέχεται κριτική για επιλογές του. Ο κινηματογράφος αποτελεί επομένως μέσο επικοινωνίας του αρχιτέκτονα με τους χρήστες της αρχιτεκτονικής.

Τέλος, ο πέμπτος άξονας προσεγγίζει τα οφέλη του αρχιτέκτονα από τις κινηματογραφικές πρακτικές. Οι κινηματογραφικές πρακτικές είναι εν δύναμει και αρχιτεκτονικές, δηλαδή αποτελούν ένα ακόμα σχεδιαστικό εργαλείο. Επομένως, ο αρχιτέκτονας τις αξιοποιεί και τις ενσωματώνει στη διαδικασία δημιουργίας, για την τροφοδότηση και ανεύρεση στρατηγικών σχεδίασης.

Από όλα τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι η ενασχόληση ενός αρχιτέκτονα με την τέχνη της κινούμενης εικόνας σε επίπεδο θέασης, ανάλυσης, αλλά και αξιοποίησης μπορεί να αποβεί εξαιρετικά ωφέλιμη. Η συγκεκριμένη εργασία αποτελεί ευρετήριο διαφορετικών τεχνικών αξιοποίησης του κινηματογράφου από τον αρχιτέκτονα αλλά και έναυσμα για την ανεύρεση νέων.

Βιβλιογραφία

Abel, R. (1993). *French film theory and criticism*. USA: Princeton University Press

Arnheim, R. (1971). *Film as Art*. California: University of California Press

Belazs, B. (2010). Bela Belazs: *Early Film Theory*. New York: Berghahn Books

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill,

Brown, B. (2012). *Cinematography. Theory and practice*. UK: Focal Press

Cousins, M. (2004). *The Story of Film*. iBooks

Daniel T. (Eds.). (1959). *Film: an anthology*. Los Angeles: University of California Press

Eisenstein, S. (1957). *The Film Sense*. New York: Meridian Books

Eisenstein, S. (1977). *Film Form*. New York: IHB/ Book

Forget, T. (2013). *The Construction of Drawings and Movies*. New York: Routledge

Fries, H. (1920). Spatial Design in film. In Neuman, D. (Eds.), *Film Architecture: from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag

Janster, A. & Ruegg, A. (2001). Hans Richter New Living: Architecture Film Space. Lars Muller Publishers

From Metropolis to Blade Runner. Munich: Prestel-Verlag

Giannetti, L. (2008). *Understanding Movies*. London: Pearson

Hayward, S. (1996). *Οι βασικές έννοιες του κινηματογράφου*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη

Kracauer, S. (1960). *Theory of Film*. New York: Oxford University Press

Kuhn, A. *A Dictionary of Film Studies* (Oxford Quick Reference) (Kindle Location 23495). OUP Oxford. Kindle Edition

Lo Bruto, V. (2002). *The Filmmakers Guide to Production Design*. New York: Allworth Press

Lamster, M. (2000). *Architecture and film*. New York: Princeton Architecture Press

Metz, C. (1974). *Film Language*. Chicago: The University of Chicago Press

Neuman, D. (1996). The Golem, how it came into the world. In Neuman, D. (Eds.), *Film Architecture: from Me tropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag

Ockman, J. (1995). *Architecture in a mode of distraction*. In Lamster, M. (Eds.), *Architecture and film*. New York: Princeton architectural press

Pallasmaa J. (2008). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Rakennustieto Publishing

Panofsky, E. (1936). *Style and Medium in the Motion Picture*. In Talbot, D. (Eds.) *Film: An Anthology*. Los Angeles: University of California Press

Pinel, V. (2006). *Το μοντάζ*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη

Tarkovsky, A. (1986). *Sculpting in time*. Austin: University of Texas Press

Tawa, M. (2011). *Agencies of the Frame: Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing

Tschumi, B. (1988). *Cinegram Folie: Le Parc De La Villette*. Great Britain: Princeton Architectural Press

Tschumi, B. (1994), *The Manhattan Transcripts*. Great Britain: Academy Editions

Tschumi, B. (1996). *Architecture and disjunction*. USA: MIT Press

Vertov, J. (1984). *Kino Eye*. London: University of California press

Vineyard, J. (2000). *Setting up your shots*. USA: Michel Wise Productions

Walter, B. (1968). *Illuminations*. New York: Schocken

Weihsmann, H. (2010). Let Architecture 'Play' Itself: A Case Study. In Koeck, R. & Roberts, L. (Eds.). (2010). *The City and the Moving Image Urban Projections*. New York: Palgrave Macmillan

Άρθρα στο διαδίκτυο

Aroztegui, C. (2013) *Architectural Research and Representation: Expressing Sense of Place Through Story boarding and Animatics*. Available from: https://www.brikbase.org/sites/default/files/A012_Aroztegui.pdf
Georgiadou, Z. (2016). Cinema and architectural design education. Available from: https://www.researchgate.net/publication/312290038_Cinema_and_architectural_design_education
Kooza/rch. (2015). *Staging Architectural Cinematographic Scenes*. Available from: <https://koozarch.com/2015/12/16/staging-architectural-cinematographic-scenes/>
Souza, E. (2011). *AD Classics: Parc de la Villette / Bernard Tschumi Architects*. Available from: <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>
Troiani, I., Carless, T. (2014). *Architectural Design Research through Cinematic Collage*. Available from: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/revlae/article/view/4810>
Αλιφραγκής, Σ. *Η Κινούμενη Εικόνα στην Αρχιτεκτονική Εκπαίδευση ως Εργαλείο Ανάλυσης & Αναπαράστασης του Χώρου*

Άρθρα σε Περιοδικά

Borden, I. (2000). Jaques Tati and modern architecture. *Architectural Design*, 70
Damrau, K. (2000). Fantastic spatial combinations in film. *Architectural Design*, 70
Eisenstein, S.M. (1989). Montage and Architecture. *Assemblage*, 10
O' Herlihy, L. (1994). Architecture and cinema. *Architectural Design*, 53
Penz, F. (1994). Cinema and architecture. *Architectural Design*, 53
Schael, H. (2000). Spaces of the Psyche in German Expressionist Film. *Architectural Design*, 70
Toy, M. (2000). *Architectural Design*, 70
Vidler, A. (1993). The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary. *Assemblage*, 21
Βενετσιάνου, Ο., Μπαζαίου, Ν. (2005). Η εμπειρία του χώρου στον κινηματογράφο. *Αρχιτέκτονες*, 53
Βοζάνη Α. (2005). Η αντίληψη του χώρου στην αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο. *Αρχιτέκτονες*, 53

Συνέδρια

Fellows, D. (2013). The Moving Image: Research + Design Process, in ARCC Conference on The Visibility of Research Pedagogy: New Visions and Revisions in Architectural Education. (2013). Filand
Froehlich, E.D., Williams, C.M. (2001). Dissecting the City: The Video Camera as Architectural Scalpel The Subcutaneous Exploration of the City -A Snapshot of the Status Quo, in ACSA conference on Oriental Occidental: Geography, Identity, Space. (2005). Washington

Ερευνητικές εργασίες

Cetim, H.O. (2006). *Fundamentals of architectural design in comparison to filmmaking*, Master Thesis. Turkey: Middle East Technical University
Jeffrey, T. (1989). *Eisenstein's film theory of montage and architecture*. Master Thesis. Georgia: Institute of Technology

Kealty, D. (2012). *Merging Realities: Filmmaking as Architectural Design*. Master Thesis. United Kingdom: Oxford Brookes University
Preetika, B. (2015). *Cinema in architecture: a synergism*, Master. thesis, India: Anna University Chennai
Αμπανάβος, Σ., Χιντ, Ε. (2012). *Μοντάζ: η αρχιτεκτονική της κινούμενης εικόνας*. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο
Κακλαμάνης, Ο. (2017). *Ο πραγματισμός στην Ολλανδική αρχιτεκτονική- Το παράδειγμα του Rem Koolhaas*. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης
Λαζαρίδου, Κ. (2015). *The Shining*. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης
Μπαλαδήμα. *Γραμμικό και μη γραμμικό μοντάζ στην αρχιτεκτονική: R. Koolhaas vs B. Tschumi*. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης
Χρυσανθοπούλου, Μ. (2016). *Το χωρικό μοντάζ και οι αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις του κατά τον 20ο αιώνα*. Χανιά: Πολυτεχνείο Κρήτης

Φιλμογραφία

Ενότητα 1

A Study in Choreography for Camera (Maya Deren, 1945)
Aguirre, der Zorn Gottes (Werner Herzog, 1972)
Alice in Wonderland (Cecil Hepworth and Percy Stow, 1903)
At Land (Maya Deren, 1944)
Bronenosets Potemkin (Sergei M. Eisenstein, 1925)
Citizen Kane (Orson Welles, 1941)
Der Himmel über Berlin (Wim Wenders,1987)
Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb (Stanley Kubrick, 1964)
Dune (Alejandro Jodorowsky)
Ex Machina (Alex Garland, 2014)
Fahrenheit 451 (François Truffaut, 1966)
Gummo (Harmony Korine, 1997).
La Grande Bouffe (Marco Ferreri, 1973)
Le fantom de la liberté (Lui Buñuel,1974)
Les Mystères du Château du Dé (Man Ray, 1929)
Psyco (Alfred Hitchcock, 1960)
Red Beard (Akira Kurosawa, 1965)
Rope (Alfred Hitchcock, 1948)
Russkiy kovcheg (Aleksandr Sokurov, 2002)
Santa sangre (Alexandro Jodorowsky,1989)
Seven Samurai (Kurosawa, 1954)
Soy Cuba (Mikhail Kalatozov, 1964)
Stagecoach (John Ford, 1939)
The Extraordinary Adventures of Mr. West in The Land of The Bolsheviks (Lev Kuleshov, 1924)
The Golem (Paul Wegener, 1920)
The Grand Budapest Hotel Featurette: "Creating a Hotel" (2014)
The Holy Mountain (Alejandro Jodorowsky, 1973)
The Shining (Stanley Kubrick, 1980)
The Wizard of Oz (Victor Fleming, George Cukor, 1939)
Une femme est une femme (Jean-Luc Godard,1961)

Ενότητα 2

A Bustling Fish market (Thomas Edison ,1903)
Architectures d'aujourd'hui (Pierre Chenal, 1930)
Berlin: Symphony of a Great City (Walter Ruttmann, 1927)
Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017)
Brazil (Terry Gilliam, 1985)
Cordeliers' Square in Lyon (Lumiere,1895)
Dark Days (Marc Singer, 2000)
Die neue Wohnung (Hans Richter,1930)
Director Casey Neistat's New York City(Visit The USA, 2014)
Doctor Zhivago (David Lean, 1965)

Director Casey Neistat's New York City(Visit The USA, 2014)
Doctor Zhivago (David Lean, 1965)
Don Juan (Alan Crosland, 1926)
Easy Street (Charlie Chaplin, 1917)
Flesh and the Devil (Clarence Brown, 1926)
Hong Kong Strong (Brandon Li, 2016)
Koolhaas Houselife (Ila Bêka & Louise Lemoine,2013)
L'Inhumaine (Marcel L'Herbier, 1924),
Last Words (Werner Herzog, 1968)
Les Mystères du Château de Dé (Man Ray, 1929)
Lock, Stock and Two Smoking Barrels (Guy Ritchie, 1998)
Man with a Movie Camera (Dziga Vertov, 1929)
Metropolis (Fritz Lang, 1927)
Modern Living (Lea van Steen & Marcio Kogan, 2015)
Mon Oncle (Jacques Tati, 1958)
Play Time (Jacques Tati, 1967)
Rear Window (Alfred Hitchcock, 1954)
Rosemary's baby (Roman Polanski, 1968)
Skyscraper (Shirley Clarke and Willard Van Dyke, 1959)
Stalker (Andrei Tarkovsky , 1979)
Steamboat Bill (Buster Keaton, 1928)
The Bicycle Thieves (Vittorio de Sica, 1948)
The Cabinet of Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920)
The Fountainhead (King Vidor, 1949),
The Goat (Buster Keaton, Malcolm St. Clair, 1921)
The Passion of Joan of Arc (Carl Theodor Dreyer,1928)
Way Down East (D.W Griffith. 1919)
Work in Progress (José Luis Guerin, 2001)

Ενότητα 3

Across the Brooklyn Bridge (unknown, 1899)
Dead Poets Society (Peter Weir, 1989)
Kidlington Pageant (Louisa Preece, 2014)
Outerborough (Bill Morrison, 2005)
Red Desert (Michelangelo Antonioni, 1964)

Πηγές εικόνων

Ενότητα 1

1. <http://rebrn.com/re/backstage-in-metropolis-pic-1873098/>
2. <http://klad.com/ken-adam-production-designer/>
- 3-5. <http://ndlr.eu/tati-ville/>
6. <http://supercolossal.ch/2011/05/18/the-sun-was-a-hammer/>
7. <https://gr.pinterest.com/pin/259097784782953914/?lp=true>
8. <https://www.youtube.com/watch?v=WOLZMr52Wcc>
- 9-11. Vineyard, J. (2000). Setting up your shots. USA: Michel Wise Productions, σ.10
- 12-14. Vineyard, J. (2000). Setting up your shots. USA: Michel Wise Productions, σ.10
15. Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). Film art: an introduction. USA: McGraw-Hill, σ.233
16. <https://filmmakeriq.com/lessons/sergei-eisenstein-theory-montage/>

Ενότητα 2

- 1-4. <https://theredlist.com/wiki-2-20-777-781-view-1980-1990-profile-1985-bbrazil-b-1.html>
5. <https://onset.shotonwhat.com/gallery/from-the-film-doctor-zhivago-1965/?tag=756#>
- 6-8. <http://elarafritzenwalden.tumblr.com/post/145469996880/zett-haus-kreis-4-z%C3%BCrich-switzer-land-1930-32>

Ενότητα 3

1. <https://koozarch.com/2015/12/16/staging-architectural-cinematographic-scenes/>
2. <http://www.tschumi.com/projects/19/>
3. Tschumi, B. (1994), The Manhattan Transcripts. Great Britain: Academy Editions, σ. 15-17
4. Tschumi, B. (1994), The Manhattan Transcripts. Great Britain: Academy Editions, σ. 25-31
5. Tschumi, B. (1994), The Manhattan Transcripts. Great Britain: Academy Editions, σ. 33, 41-43
6. Tschumi, B. (1994), The Manhattan Transcripts. Great Britain: Academy Editions, σ. 45-46
7. Tschumi, B. (1988). Cinegram Folie: Le Parc De La Villette. Great Britain: Princeton Architectural Press, σ.4
8. <https://www.archdaily.com/92321/ad-classics-parc-de-la-villette-bernard-tschumi>
- 9,10. <http://www.tschumi.com/projects/3/>
- 11,12. Eisenstein, S.M. (1989). Montage and Architecture. Assemblage, 10, σ. 118
- 13,16. <https://arcspace.com/feature/netherlands-embassy/>
17. https://issuu.com/joannaluo/docs/oma_netherlands_embassy
- 18,19. Fellows, D. (2013). The Moving Image: Research + Design Process, in ARCC Conference on The Visibility of Research Pedagogy: New Visions and Revisions in Architectural Education, σ. 300
- 20-22. Aroztegui, C. (2013) Architectural Research and Representation: Expressing Sense of Place Through Storyboarding and Animatics [online]. σ. 5-6 Available from: https://www.brikbase.org/sites/default/files/A012_Aroztegui.pdf
- 23-25. Penz, F. (1994). Cinema and architecture. Architectural Design, 53, σ. 39-41
- 26-29. Froehlich, E.D., Williams, C.M. (2001). Dissecting the City: The Video Camera as Architectural Scalpel The Subcutaneous Exploration of the City -A Snapshot of the Status Quo, in ACSA conference on Oriental Occidental: Geography, Identity, Space. (2005). Washington. σ. 286
- 30, 31. Troiani, I., Carless, T. (2014). Architectural Design Research through Cinematic Collage. Architecture & Education Journal, 11, σ. 263, 267
- 32, 33. Kealty, D. (2012). Merging Realities: Filmmaking as Architectural Design. Master Thesis. United Kingdom: Oxford Brookes University. σ. 82-83
34. <https://koozarch.com/2018/05/17/from-industrial-ritualism-to-urban-behaviorology/>



