

## Η ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΟΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ.

Αναπαράσταση και σχεδιασμός: ο κινηματογραφικός χώρος ως  
υπέρβαση του κτιριολογικού προγράμματος.

Ε.Μ.Π. ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ  
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ - ΔΙΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ - ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ  
ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ Α: ΈΡΕΥΝΑ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ -  
ΧΩΡΟΣ – ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ  
ΕΙΔΙΚΕΥΣΗ Α2: ΠΡΟΩΘΗΜΕΝΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟΥ  
ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Επιβλέπων καθηγητής: Παρμενίδης Γεώργιος  
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια: Ισμήνη Γεωργιάδου

Επιτροπή: Γρηγοριάδης Ι.  
Λάββα Ρ.



Αθήνα, Οκτώβριος 2019



## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα εργασία ξεκίνησε από το έντονο ενδιαφέρον για τη διερεύνηση της σχέσης αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου που είχα εκφράσει από την ερευνητική μου εργασία *“Σκηνογραφώντας την αρχιτεκτονική” Κοινές αντιλήψεις & Μέσα των δύο πεδίων κατά το Μοντερνισμό*, όπου προχώρησα στη θεωρητική ανάλυση και στην εγκαθίδρυση ενός σχετικού υποβάθρου. Σαν προέκταση αυτού, στη διπλωματική μου εργασία *Από τον Άμλετ στους Τάφους των Βασιλέων*, έκανα μία προσπάθεια πρακτικής εφαρμογής και χωρικής ερμηνείας συγκεκριμένων εννοιών, που αφορούν την αλληλεπίδραση των δύο τεχνών και την αντιμετώπιση της διάστασης του χρόνου. Τέλος, η εργασία, αυτήν, είναι η ανάπτυξη του δοκιμίου, στα πλαίσια του μαθήματος *Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας I & II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας* διά του Σχεδιασμού.

## ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Τα αποσπάσματα από βιβλία και κείμενα, καθώς και από τεχνικούς όρους από τα αγγλικά στα ελληνικά μεταφράστηκαν από τη συντάκτρια της εργασίας. Σε περίπτωση μη ορθής απόδοσης, υπάρχουν οι αντίστοιχες υποσημειώσεις.



Ο Bernard Tschumi άρχισε να βλέπει παραλληλισμούς μεταξύ αφηγηματικών και χωρικών ακολουθιών και σχημάτισε την εξής ερώτηση: *«Αν οι συγγραφείς μπορούν να διαχειριστούν τη δομή των ιστοριών τους με την ίδια ευκολία που διαστρεβλώνουν το λεξιλόγιο και τη γραμματική, οι αρχιτέκτονες δε θα μπορούσαν να κάνουν το ίδιο και να οργανώνουν το πρόγραμμα με παρόμοιο σκοπό, αποσπασμένο ή με έναν άλλο εφευρετικό τρόπο; »*. Όταν βλέπουμε μία κινούμενη εικόνα, υποβάλουμε τον εαυτό μας σε μία αποσπασματική πραγματικότητα που είναι γεμάτη χρονικές, χωρικές και γεωγραφικές ασυνέχειες. Αυτές οι αλλαγές, οι αντιθέσεις και οι προεκτάσεις του χώρου και του χρόνου οφείλονται στις δυνατότητες του μέσου, του βίντεο. Η επεξεργασία που κάνουμε για να αφομοιώσουμε και να ενώσουμε τα κομμάτια είναι με μια φυσικότητα. Έτσι, σχηματίζεται η εξής ερώτηση, αν είναι εφικτό να συσχετίσουμε τις κινηματογραφικές αρχές για να προσδιορίσουμε όχι εικονικό αλλά πραγματικό χώρο; Ο χειρισμός της αρχιτεκτονικής σα μία κινηματογραφική κατασκευή θα μπορούσε να γίνει με τη χρήση τεσσάρων ζευγαριών όπως: αλληλουχία και δράση, κίνηση και έπρασμα, καθράρισμα του χώρου, ρυθμός και ήχος του χώρου, τα οποία αντιστοιχούν σε ποιότητες του χώρου, αφηγηματικές ποιότητες, ποιότητες θεατή, οπτικές ποιότητες, χρονικές ποιότητες. (Richard Koeck) Σύμφωνα με τον Benjamin, η κάμερα μας συστήνει ασυνείδητες οπτικές, οι οποίες θα μπορούσαν να εξελιχθούν σε μία αντιληπτική μεθοδολογία για το χώρο, η οποία θα μπορούσε να εξελιχθεί σε προγραμματικές διατυπώσεις.

Με απασχολούν οι χωρικές ποιότητες που βιώνονται στο χρόνο, πως η κίνηση συσχετίζεται και αν αυτός ο συσχετισμός θα μπορούσε να επηρεάσει το σχεδιασμό. Πως όλα αυτά τα στοιχεία συντίθενται και δημιουργούν, με τα κοινά χαρακτηριστικά, ένα αποτέλεσμα στο σχεδιαστικό κομμάτι με την έννοια ενός προγράμματος, εάν το σχεδιαστικό κομμάτι του κινηματογράφου υπερβαίνει το κτιριολογικό πρόγραμμα, είτε με πιο αφαιρετικό τρόπο σε χωρικές ερμηνείες, πως συστήνεται μία βιωματική εμπειρία.



## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

Πίνακας εικόνων	1
-----------------	---

### **ΜΕΡΟΣ Ι**

Αντικείμενο Έρευνας	3
Βασικό Ερώτημα	6
Μεθοδολογία	8
Βασικές έννοιες του Wölfflin	8
Η έννοια της συγχρονίας του Saussure	10
Η έννοια της σειράς του Sartre	12
Αναμενόμενο Αποτέλεσμα	14

### **ΜΕΡΟΣ ΙΙ**

Εισαγωγικά	15
Γραμμικό – Ζωγραφικό (Ύφος – Μορφή)	17
Ενότητα – Πολλαπλότητα (Δομή – Ιεραρχία – Αναλογίες)	24
Επιφάνεια – Βάθος (Σύνθεση – Οπτική Αντίληψη)	31
Απόλυτη – Σχετική Καθαρότητα (Αναπαραστατικό Σύστημα)	40
Κλειστή – Ανοιχτή Φόρμα (Σύνθεση – Περιγράμματα – Αρχές)	48

### **ΜΕΡΟΣ ΙΙΙ**

Εισαγωγικά (Ο Bordwell για τον Wölfflin)	52
Το χρώμα Μπλε	65
Τα χρώματα του Godard	68
Οι πίνακες του Tarkovsky	82
Ο κόσμος του Wes Anderson	85
Οι (ζωντανοί) πίνακες του Roy Andersson	92
Επίλογος	97
Βιβλιογραφία	102

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

<b>Εικόνα 1:</b> Εικόνα από τις διαφάνειες της διάλεξης του μαθήματος <i>Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας</i> διά του Σχεδιασμού, ΔΠΜΣ:Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου.	24
<b>Εικόνα 2:</b> Εικόνα από τις διαφάνειες της διάλεξης του μαθήματος <i>Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας</i> διά του Σχεδιασμού, ΔΠΜΣ:Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου.	32
<b>Εικόνα 3:</b> Εικόνα από τις διαφάνειες της διάλεξης του μαθήματος <i>Η Αρχιτεκτονική ως Αντικείμενο Έρευνας II: Το Εννοιολογικό Υπόβαθρο και το Σώμα της Έρευνας</i> διά του Σχεδιασμού, ΔΠΜΣ:Αρχιτεκτονική - Σχεδιασμός του Χώρου.	41
<b>Εικόνα 4:</b> Καρέ από την τριλογία <i>Τρία χρώματα (Trois couleurs): Η Κόκκινη ταινία (Rouge)</i> , 1994, Krzysztof Kieślowski.	46
<b>Εικόνα 5:</b> Καρέ από την τριλογία <i>Τρία χρώματα (Trois couleurs): Η Μπλε ταινία (Blue)</i> , 1993, Krzysztof Kieślowski.	46
<b>Εικόνα 6:</b> Καρέ από την τριλογία <i>Τρία χρώματα (Trois couleurs): Η Λευκή ταινία (Blanc)</i> , 1994, Krzysztof Kieślowski.	46
<b>Εικόνα 7:</b> Καρέ από την ταινία <i>Blue</i> , 1993, Derek Jarman.	67
<b>Εικόνα 8:</b> Yves Klein, <i>Blue Monochrome</i> , 1961.	67
<b>Εικόνα 9:</b> Καρέ από την ταινία <i>Sauve qui peut (la vie)</i> , 1980, Jean-Luc Godard.	75-76
<b>Εικόνα 10:</b> Καρέ από την ταινία <i>Sauve qui peut (la vie)</i> , 1980, Jean-Luc Godard.	75-76
<b>Εικόνα 11:</b> Καρέ από την ταινία <i>Sauve qui peut (la vie)</i> , 1980, Jean-Luc Godard.	75-76
<b>Εικόνα 12:</b> Καρέ από την ταινία <i>Passion</i> , 1982, Jean-Luc Godard. (αναπαράσταση του <i>Nightwatch</i> , Rembrandt)	79
<b>Εικόνα 13:</b> Καρέ από την ταινία <i>Pierrot le fou</i> , 1965, Jean-Luc Godard.	80
<b>Εικόνα 14:</b> Καρέ από την ταινία <i>Pierrot le fou</i> , 1965, Jean-Luc Godard.	80
<b>Εικόνα 15:</b> Καρέ από την ταινία <i>Mirror</i> , 1975 Andrei Tarkovsky.	83
<b>Εικόνα 16:</b> <i>The Hunters in the Snow</i> , (1565) Pieter Bruegel the Elder.	84
<b>Εικόνα 17:</b> Παράδειγμα της τυπογραφίας στις ταινίες του ( <i>Fantastic Mr. Fox</i> (2009) και <i>Moonrise Kingdom</i> (2012))Wes Anderson.	86
<b>Εικόνα 18:</b> Καρέ από την ταινία <i>Moonrise Kingdom</i> (2012), Wes Anderson.	87

<b>Εικόνα 19:</b> Καρέ από την ταινία <i>The Grand Budapest Hotel</i> (2014), Wes Anderson.	88
<b>Εικόνα 20:</b> Καρέ από την ταινία <i>A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence</i> (2014), Roy Andersson	92
<b>Εικόνα 21:</b> Καρέ από την ταινία <i>A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence</i> (2014), Roy Andersson	93
<b>Εικόνα 23:</b> Καρέ από την ταινία <i>A Pigeon Sat on a Branch Reflecting on Existence</i> (2014), Roy Andersson	94
<b>Εικόνα 24:</b> Πίνακας 1, που διαμορφώθηκε για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας	99
<b>Εικόνα 25:</b> Πίνακας 2, που διαμορφώθηκε για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας	100

### Αντικείμενο Έρευνας

Τα ερευνητικά μου ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στη διεύρυνση των τρόπων και των εργαλείων που μπορεί να προσεγγιστεί η αρχιτεκτονική, πέρα από την τεχνοκρατική διάσταση. Σήμερα ο ρόλος της κινούμενης εικόνας είναι ζωτικής σημασίας. Όλες οι κοινωνικές, πολιτικές, πολιτισμικές αλλαγές που φέρνει η εξέλιξη του αστικού τοπίου και της κοινωνίας αποτυπώνονται και εκφράζονται μέσω της κινούμενης εικόνας. Τα μηνύματα που προωθεί είναι άμεσα, λόγω της ευκολίας για κατανόηση που προσφέρει το μέσο. Ειδικότερα, ο κινηματογράφος έχει άμεση σχέση με τον πολιτισμό ως εργαλείο έκφρασης, διάδρασης και αντίληψης του χώρου, έτσι η σχέση της κινούμενης εικόνας με το χώρο και με την αρχιτεκτονική γίνεται συμβιωτική. Ο κινηματογράφος με την επιστήμη της αρχιτεκτονικής είναι αρκετά συναφή, όχι μόνο για τη χωρική και χρονική δομή τους αλλά επειδή και τα δύο οργανώνουν ζωντανό - απτό χώρο.

*« Εάν θεωρήσουμε ότι ο δομημένος χώρος είναι φορέας και πομπός μηνυμάτων, τότε η διερεύνηση της σχέσης του, με ένα μέσο όπως η μεταλλασσόμενη κινηματογραφική εικόνα αποκτά ιδιαίτερη σημασία. Ιδιαίτερα εάν η σχέση αυτή αναζητηθεί σε επίπεδο δομικών μορφών. » - Σόλων Ξενόπουλος, 2005*

Επιπλέον, δημιουργούν περιεκτικές και επικοινωνισμένες εικόνες από τη ζωή. Και οι δύο μορφές τέχνης, καθορίζουν τις διαστάσεις και την ουσία του υπαρξιακού χώρου και τέλος δημιουργούν βιωματικές σκηνές από την καθημερινή ζωή. Θα ήθελα να ερευνήσω παραπάνω αυτήν την αλληλεπίδραση με την αρχιτεκτονική και πως θα μπορούσε να την επηρεάσει, πέρα από τη χρήση του μέσου, του βίντεο, ως προς τα συνθετικά της στοιχεία, τη σύνθεση πλάνου με τη γεωμετρία, το βάθος της εικόνας και τις οπτικές φygές. Τα προσωπικά μου ερωτήματα και οι ερευνητικοί στόχοι είναι η εξέταση αυτής της σχέσης.

*« Τα εξωτερικά όρια της οθόνης δεν είναι, όπως η τεχνική ακατάληπτη γλώσσα θα φαινόταν ότι υπονοεί, το κάδρο της εικόνας του φιλμ. Είναι τα όρια ενός κομματιού συγκάλυψης τα οποία δείχνουν μόνο ένα μέρος της πραγματικότητας. Το κάδρο της εικόνας πολώνει το χώρο προς τα μέσα. Σε αντίθεση, αυτό που μας δείχνει η οθόνη φαίνεται να είναι ένα κομμάτι από κάτι παρατεταμένο επ' »*

*αόριστο στο σύμπαν. Ένα κάδρο είναι κεντρομόλο, η οθόνη είναι φυγόκεντρη.»*  
Andre Bazin, What is Cinema ?

Η αρχιτεκτονική γίνεται αντιληπτή ως αποσπασματικός, μεταβατικός χώρος. Ο ιστορικός Anthony Vidler ισχυρίζεται ότι από όλες τις τέχνες, είναι η αρχιτεκτονική η οποία έχει την πιο προνομιούχο και δύσκολη σχέση με το φίλμ»<sup>1</sup>. Η πραγματική εμπειρία του αρχιτεκτονικού χώρου ενός παρατηρητή εντός αυτού του χώρου έχει πολλές ομοιότητες με την αντίληψη του θεατή ενός αποσπάσματος μιας ταινίας. Και στις δύο περιπτώσεις, μια πραγματικότητα προτείνεται και η φαντασία αφήνεται να συμπληρώσει τα κενά, η ειδοποιός διαφορά είναι το στοιχείο του ελέγχου. Οι κινηματογραφιστές έχουν την ικανότητα να σε ενθαρρύνουν να εκτιμήσεις ένα κτίριο με ένα διαφορετικό τρόπο. Αντίθετα με τους αρχιτέκτονες, οι κινηματογραφιστές μπορούν να δοκιμάσουν την δημοτικότητα του έργου τους από το πόσοι άνθρωποι θα παρακολουθήσουν μια προβολή. Η αρχιτεκτονική συνήθως “επιβάλλεται” στους χρήστες. Ίσως η εικονική πραγματικότητα μπορεί δώσει μια λύση και να λειτουργήσει ως ο ενδιάμεσος της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου;

Στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα, ο Vidler τοποθέτησε την αρχιτεκτονική ως το *θεμελιώδη τόπο της πρακτικής του κινηματογράφου και ταυτόχρονα τοποθέτησε το φίλμ σαν μια μοντερνιστική τέχνη κατ’εξοχήν ένα όραμα της σύμπλεξης του χώρου και του χρόνου.*<sup>2</sup>

Ο Erwin Panofsky αναγνώρισε τις ξεχωριστές δυνατότητες του μέσου του κινηματογράφου, και τις προσδιόρισε ως *το δυναμισμό του χώρου και ακολούθως, η χωρικοποίηση του χρόνου.*<sup>3</sup>

Η ιστορία του κινηματογράφου είναι γεμάτη με αναφορές στην αρχιτεκτονική. Το έργο του θεωρητικού και σκηνοθέτη Sergei Eisenstein αναγνώρισε δύο διαδρομές του “χωρικού βλέμματος”(“spatial eye”): το κινηματογραφικό, όπου ο θεατής ακολουθεί μια φανταστική γραμμή μεταξύ μια σειράς αντικειμένων... ποικίλες εντυπώσεις περνάνε μπροστά από έναν ακίνητο θεατή - και το αρχιτεκτονικό, όπου ο θεατής κινείται ανάμεσα από μια σειρά

---

<sup>1</sup>Anthony Vidler, “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary”, *Assemblage*, 21, 1993, σελ. 45.

<sup>2</sup>Anthony Vidler, “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary”, *Assemblage*, 21, 1993, σελ. 46.

<sup>3</sup>Anthony Vidler, “The Explosion of Space: Architecture and the Filmic Imaginary”, *Assemblage*, 21, 1993, σελ. 50.

προσεκτικά τοποθετημένων λειτουργιών, τα οποία απορροφά σε σειρά με την οπτική αίσθηση.

*«Για να παρακολουθήσουμε το έργο της αρχιτεκτονικής πρέπει πρώτα να αναζητήσουμε αυτό που δεν βλέπουμε - ότι η τέχνη της κατασκευής συνεχίζει παραπέρα από τις εμφανίσεις... το έργο μας δεν είναι απλώς ένα ζήτημα σχεδιασμού και ακολούθησης της γραμμής.»<sup>4</sup>*

*Η δύναμη της εικόνας του φιλμ να (αλλοιώνει) αναπαριστά τον υλικό και κοινωνικό κόσμο που έγκειται... στην ικανότητά του να θολώνει τα όρια του χώρου και του χρόνου, της αναπαράστασης και της προσομοίωσης, της πραγματικότητας και της φαντασίωσης, και να σβήσει τα ίχνη της δικής του ιδεολογικά βασιζόμενης παραγωγής.»<sup>5</sup>*

Στην αρχιτεκτονική θεωρία, εξάσκηση και κριτική, υπάρχει μια μακρά παράδοση αναφοράς στον κινηματογράφο. Για παράδειγμα, ο Ingersoll ισχυρίζεται ότι: «η αρχιτεκτονική είναι το άδηλο υποκείμενο σχεδόν σε κάθε ταινία»<sup>6</sup> και ο Ramirez δεν αφήνει περιθώριο αμφισβήτησης ότι η αρχιτεκτονική μιας ταινίας είναι «κεντρικής σημασίας στην κατανόηση του τι... συμβαίνει στο σύγχρονο σχεδιασμό.»<sup>7</sup>

Στα πιο βασικά τους επίπεδα, η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος έχουν φυσικά ενσωματωμένες συγγένειες. Σχέδιο, κατασκευή, σενάριο, παραγωγή- αρχιτέκτονες και σκηνοθέτες προχωρούν προς τα κάτω παράλληλες διαδρομές για να δημιουργήσουν τα έργα τους. Στο τέλος, δεν είναι εξ' αιτίας της αίσθησης του αρχιτεκτονικού χώρου και τύπου που κάποιες από τις αγαπημένες μας ταινίες μας στοιχειώνουν; Στην ταινία *Playtime* (1967) του σκηνοθέτη Jacques Tati, η αρχιτεκτονική έχει πρωταγωνιστικό ρόλο. Ο Tati χτίζει την πόλη του, αναμφίβολα την πόλη του Παρισιού, όχι μέσα από αναγνωρίσιμα μνημεία αλλά μέσα από αναγνωρίσιμες κινήσεις... Το σκηνικό (τα κτίρια) είναι χωρίς χαρακτήρα, αλλά ο χώρος της δράσης είναι

---

<sup>4</sup>Andrea Kahn, "Playtime with Architects", Design Book Review, spring 1992, σελ. 29.

<sup>5</sup>Jeff Hopkins, "A Mapping of Cinematic Places", Place, Power, Situation and Spectacle: A Geography of Film, edited by Stuart Aitken and Leo Zonn, Rowman and Littlefield, Lanham, Maryland, 1994, σελ.48.

<sup>6</sup>Richard Ingersoll, "Cinemarchitecture" Design Book Review, spring 1992, note 3, σελ.5.

<sup>7</sup>Juan Antonio Ramirez, "Ten Lessons (or Commandments) about Architecture and the Cinema", Design Book Review, Spring 199, σελ. 9.

γεμάτος με την ιδιαιτερότητα του χώρου. Η αρχιτεκτονική, μαθαίνουμε, υποστηρίζει αλλά δεν μπορεί να παραστήσει το μέρος.<sup>8</sup>

## Βασικό Ερώτημα

Ο Ολλανδός αρχιτέκτονας Rem Koolhaas, ο οποίος ξεκίνησε ως σεναριογράφος, πιστεύει πως είναι ακόμη με κάποιο τρόπο σεναριογράφος: «υπάρχει απρόσμενα μια μικρή διαφορά μεταξύ της μίας δραστηριότητας και της άλλης...νομίζω πως η τέχνη του σεναριογράφου συλλαμβάνει σειρές από επεισόδια που μπορούν να συσσωρευθούν την αγωνία και να δημιουργήσουν μια αλυσίδα από γεγονότα...το μεγαλύτερο κομμάτι της δουλειάς μου είναι μοντάζ...χωρικό μοντάζ.» Οι επισημασμένες διαφορές είναι συνεχώς εμφανείς στη δημιουργία των σκηνικών χωρίς τον περιορισμό της πραγματικότητας και όπου η φαντασία μπορεί να συμμετέχει. Η αλληλεπίδραση μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας εξετάζεται στο *Blade Runner* του Andrew Benjamin για να επιδείξει την εναλλαγή και τη σύγχυση μεταξύ αναπαράστασης και πραγματικότητας. Η αρχιτεκτονική και το αστικό περιβάλλον παίζουν σημαντικό ρόλο στην απεικόνιση του κλίματος και της τοποθεσίας της ταινίας.

Πολλοί σκηνοθέτες, όπως ο Fritz Lang, στην πραγματικότητα ξεκίνησαν τις καριέρες τους εξασκούμενοι ως αρχιτέκτονες. Ο Raymond Durgant τονίζει ότι η μεγάλη αφθονία της αρχιτεκτονικής του Βιεννέζικου Μπαρόκ, στο οποίο ο Carol Reed επιτρέπει να κυριαρχήσει στην άθλια δράση μηχανογραφίας στο *The Third Man* (1949), καταλήγει σε έναν υπόνομο. Στην Ιταλία, τη χώρα που όλοι οι αρχιτέκτονες ονειρεύονται, ο Lucino Visconti και ο Michelangelo Antonioni έφεραν κτίρια και πόλεις στον κινηματογράφο τους, μια παράδοση που ο Bernardo Bertolucci συνέχισε με τη φαντασία του. Στο *Metropolis* (1926), στο εφιαλτικό όραμα του Lang ακόμη μειώνει τα επιπλέον στην αρχιτεκτονική διακόσμηση με το να δημιουργεί μια απέραντη γεωμετρική ανακούφιση από ανθρώπους που βαδίζουν με κόπο. Ο Karl Dreyer, ένας επιτυχημένος αρχιτεκτονικός σκηνοθέτης ντοκιμαντέρ, όπως *The Danish Village Church*, ισχυριζόταν ότι η αρχιτεκτονική ήταν ο κοντινότερος συγγενής του κινηματογράφου.

---

<sup>8</sup>Andrea Kahn, "Playtime with Architects", Design Book Review, spring 1992, note 16, σελ. 27.

*«Το βάθος του επιπέδου αντιτίθεται στο επίπεδο μάτι της κάμερας. Η ουσία της οργανικής αρχιτεκτονικής είναι ο χώρος, ο χώρος που ρέει προς τα έξω και ο χώρος που ρέει προς τα μέσα (όχι απαραίτητα με τη χρήση της εικόνας - παραθύρου).»*

Frank Lloyd Wright, A Testament: The Camera Eye

Η κατοίκηση της εικόνας, θα μπορούσε να προέρχεται από την έντονη επιμονή σε μία εικόνα που αποτέλεσμά θα είχε τη νοητή επίσκεψη, κατοίκηση. Σε αυτήν τη δυνατότητα βασίζονται και οι διαφημίσεις χρησιμοποιώντας τη δύναμη της εικόνας. Ο επισκέπτης είναι θεατής ή συμμετοχός; Είναι δυνατόν μία εικόνα να αντιμετωπίζεται σα χώρο; Στην κατοίκηση της εικόνας, ο χρόνος πως λειτουργεί σα συντελεστής;

*« Program can institute formal decomposition and vice versa. » - Peter Eisenmann*

Η έννοια του προγράμματος, του κτιριολογικού προγράμματος αλλά και άλλες προγραμματικές διατυπώσεις, όπως αυτές που βασίζονται για παράδειγμα στις θεατρικές παραστάσεις. Το κτιριολογικό πρόγραμμα μπορεί να μεταβληθεί και να εμπλουτιστεί, όπως και η επιστήμη της αρχιτεκτονικής, από άλλες τέχνες και επιστήμες. Μέσα από την ευρύτερη έννοια του προγράμματος και με τη χρήση των αυτών των φίλτρων που διευρύνουν την “καθιερωμένη” μορφή του, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μία αποδόμηση της αντίληψης της έννοιας του προγράμματος;

Τίποτα στον κόσμο δεν είναι σταθερό και αμετάβλητο. Ο χώρος των ταινιών είναι, στο όριο, το κάδρο που περνάει από το μάτι 24 φορές κάθε δευτερόλεπτο. Η σύνθεση και το περιεχόμενο του κάθε κάδρου είναι μη τυχαίες αποφάσεις, αλλά (όπως και με κάθε κείμενο) ο καλλιτέχνης δεν μπορεί να ελέγξει την επίδραση που το κάθε κάδρο παράγει. Παρόλα αυτά, η ποιότητα της αυθεντικότητας στην αναπαράσταση είναι εκ φύσεως ασταθής-το οποίο είναι, φυσικά, ακριβώς το χαρακτηριστικό που το οποίο οι περισσότεροι κινηματογραφιστές αναζητούν με πρόθεση να το εκμεταλλευθούν, και κατ’ επέκταση, καίριας σπουδαιότητας είναι η δύναμη του θεατή να βιώνει ένα φιλμ “κριτικά”, για να συσχετιστεί με αυτό που περιέγραψε ο Derrida ως ένα «αδιάκοπο κίνημα επανασυγκέντρωσης.» Η αρχιτεκτονική είναι μια “γιορτή” του χώρου. Ο κινηματογράφος, από την άλλη μεριά, όπως πολύ καλά έθεσε ο Jimmy Stewart, δίνει στους ανθρώπους

μικροσκοπικά κομμάτια του χρόνου. Σε τελική ανάλυση, οι ταινίες και η τηλεόραση, κατά βάση, αναμένονται να διηγηθούν ιστορίες. Οι θεατές θέλουν να συνδεθούν με κάποιου είδους μορφής αφήγησης.

## Μεθοδολογία

### Βασικές έννοιες του Wölfflin

Ο Heinrich Wölfflin ξεκινάει το βιβλίο του *Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης* λέγοντας ότι, το αποτέλεσμα από τέσσερις ζωγράφους που έχουν αναλάβει το ίδιο θέμα είναι τέσσερις διαφορετικοί πίνακες οπότε δεν υπάρχει αντικειμενική εικόνα ενός θέματος και κάθε καλλιτέχνης συλλαμβάνει διαφορετικά τη μορφή και το χρώμα σύμφωνα με την ιδιοσυγκρασία του. Στην παρούσα εργασία, θα προσπαθήσουμε να εισάγουμε μια νέα αντίληψη οριοθέτησης των πράγματων μέσα σε διαφορετικά επικοινωνιακά ή στιλιστικά συστήματα. Οι παρατηρήσεις αποκτούν αξία μόνο εφόσον μπορούν να γενικευθούν.

Η αντίληψη της μορφής βρίσκεται ανάμεσα σε άμεση σχέση με τις άλλες πνευματικές και ηθικές τάσεις και η ιστορία της τέχνης έχει επίπονο έργο μπροστά της, αν θέλει να ερευνήσει συστηματικά το θέμα αυτό, της μορφολογικής ψυχολογίας των λαών. Όλα συνδέονται μεταξύ τους. Οι γαλήνιες μορφές των ολλανδικών πορτραίτων αντανακλούν το πνεύμα των αρχιτεκτονικών κατασκευών. Ο Γάλλος ιστορικός Elie Faure όταν εισήγαγε τον όρο “cineplastics” για να ενώσει τις δύο αισθητικές (του κινηματογράφου και της αρχιτεκτονικής), αργότερα με το Γερμανικό Εξπρεσιονισμό, ήρθε και μια έντονη πλαστικότητα όπως το παράδειγμα της ταινίας *The Cabinet of Dr. Caligari* (στα γερμανικά: *Das Cabinet des Dr. Caligari*) το 1920.

Το πέρασμα από την αναγέννηση στο μπαρόκ αποτελεί ένα κλασσικό παράδειγμα γέννησης ενός νέου στυλ μέσα από την αλλαγή του πνεύματος μιας εποχής. Ας μείνουμε για λίγο στο πεδίο της αρχιτεκτονικής. Το κυρίαρχο ιδανικό της ιταλικής αναγέννησης είναι η απόλυτη και τέλεια αναλογία. Όπως στη ζωγραφική, έτσι και στα κτίσματα, η εποχή αυτή προσπάθησε να πετύχει την εικόνα της ήρεμης τελειότητας. Κάθε σχήμα είναι μια ολοκληρωμένη ύπαρξη, ελεύθερη, αυτοτελής και αυτάρκης. Οι κίονες, οι επιφάνειες των τοίχων, οι χώροι των αιθουσών, ο όγκος των κτισμάτων – ολοκληρωμένα σχήματα που προσφέρουν στους ανθρώπους μια ειρηνική παρουσία που ξεπερνά τα ανθρώπινα μέτρα, παραμένοντας όμως προσιτή στην ανθρώπινη

φαντασία. Με απέραντη ικανοποίηση ο άνθρωπος συλλαμβάνει την αίσθηση αυτή σαν την εικόνα μιας ανώτερης ύπαρξης, στην οποία του έχει παραχωρηθεί το δικαίωμα να συμμετέχει.<sup>9</sup> Το μπαρόκ χρησιμοποιεί το ίδιο σύστημα σχημάτων, δεν δίνει όμως την εικόνα του τέλειου και ολοκληρωμένου, αλλά μια αίσθηση διαρκούς γένεσης και αλλαγής· όχι την αίσθηση του πλήρους και του προσιτού, αλλά του απεριόριστου και του υπερμεγέθους. Το ιδανικό της αναλογίας έχει εξαφανιστεί. Το ενδιαφέρον συγκεντρώνεται όχι στην ύπαρξη, αλλά στο γεγονός. Οι μάζες, βαριές και επιβλητικές, βρίσκονται σε κίνηση. Η αρχιτεκτονική παύει να δημιουργεί αυτάρκη σχήματα – όπως στην αναγέννηση – και οι χώροι αρχίζουν να συνωστίζονται ασφυκτικά, δίχως καμία αυτονομία.<sup>10</sup>

Η γραμμική τέχνη τονίζει την ύπαρξη των μεμονωμένων αντικειμένων, ενώ η εικαστική ενδιαφέρεται για το σύνολο. Τα πέντε ζεύγη εννοιών, που θα αναφερθούν στο επόμενο κεφάλαιο, αγγίζουν όχι μόνο τις διαφορές στην οπτική αντίληψη μεταξύ δύο εποχών, αλλά και τις διαφορές στην αίσθηση του ωραίου. Κάθε μορφή αναπαράστασης της φύσης εντάσσεται σε ένα συγκεκριμένο πρότυπο ομορφιάς. Η γραμμική περίοδος έχει ασφαλώς την δική της αίσθηση του ωραίου, που διαφέρει από την αντίστοιχη αίσθηση της εικαστικής περιόδου. Η μετάβαση από το γραμμικό στο ζωγραφικό δεν οφείλεται σε μια νέα εικόνα της φύσης, αλλά σε μία νέα αίσθηση του ωραίου και όμοια το πέρασμα από την επίπεδη στην τρισδιάστατη εικόνα συνδέεται με μια ανάλογη εξέλιξη της αίσθησης του ωραίου. Κάθε αλλαγή των εκφραστικών μορφών μιας εποχής έχει δύο διαστάσεις: εξέλιξη των οπτικών δυνατοτήτων και εξέλιξη της αίσθησης του ωραίου.

Αν όμως τα θεμελιώδη εκφραστικά μέσα, όπως η γραμμική ζωγραφική αντίληψη της φύσης συνδέονται τελικά με την αίσθηση του ωραίου, την οποία αποσκοπούν να ικανοποιήσουν, μήπως καταλήγουμε και πάλι στην αρχή του κύκλου, όπου το στίλ θεωρείται άμεση έκφραση της ιδιοσυγκρασίας ενός καλλιτέχνη, ενός λαού ή μιας εποχής; Και μήπως το μόνο καινούργιο που πέτυχαν οι αναλύσεις μας είναι να ανάγουν το φαινόμενο σε ένα βαθύτερο κοινό παρονομαστή;<sup>11</sup>

Σε όλα τα ζεύγη εννοιών, η εξέλιξη από την πρώτη έννοια στη δεύτερη είναι μια αναγκαιότητα και δεν θα μπορούσε να αντιστραφεί. [...] Κανένα οπτικό

---

<sup>9</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.26.

<sup>10</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.27.

<sup>11</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.33.

πρότυπο δεν μπορεί να υπάρχει από μόνο του, σαν ένα «καλούπι», δίνοντας μορφή στον κόσμο. Αλλά ακόμη και αν ο κάθε άνθρωπος, σε κάθε εποχή, βλέπει τον κόσμο με τον τρόπο που ο ίδιος θέλει, αυτό δεν αποκλείει τη δυνατότητα να υπάρχει κάποιος φυσικός νόμος, που καθορίζει την αλλαγή του τρόπου αντίληψης του κόσμου από άνθρωπο σε άνθρωπο και από εποχή σε εποχή. Η αναγνώριση αυτού του φυσικού νόμου, με τη βοήθεια αφηρημένων εννοιών όπως τα οπτικά πρότυπα, είναι το θεμελιώδες πρόβλημα κάθε επιστημονικής ιστορίας της τέχνης.

### **Η έννοια της συγχρονίας του Saussure**

Για να δείξουμε καλύτερα την αντίθεση και τη διασταύρωση δύο τάξεων φαινομένων που σχετίζονται με το ίδιο αντικείμενο, θα προτιμήσουμε να μιλάμε για συγχρονική γλωσσολογία και διαχρονική γλωσσολογία. Συγχρονικό είναι καθετί που αναφέρεται στη στατική άποψη της επιστήμης μας, διαχρονικό καθετί που έχει σχέση με τις εξελίξεις. Επίσης συγχρονία και διαχρονία θα υποδηλώσουν αντίστοιχα μια γλωσσική κατάσταση και μια φάση εξέλιξης.<sup>12</sup>

Η συγχρονική αλήθεια φαίνεται να είναι η άρνηση της διαχρονικής αλήθειας, και με το να κοιτάζουμε τα πράγματα επιφανειακά νομίζουμε ότι πρέπει να εκλέξουμε στην πραγματικότητα τέτοιο πράγμα δεν είναι αναγκαίο. Η μία από τις αλήθειες δεν αποκλείει την άλλη. Η συγχρονική αλήθεια συμφωνεί με τη διαχρονική κατά τέτοιο τρόπο ώστε να τις συγχέουμε ή να κρίνουμε περιττό να τις διαχωρίζουμε.<sup>13</sup>

Η συγχρονική γλωσσολογία θα ασχοληθεί με τις λογικές και ψυχολογικές σχέσεις που συνδέουν όρους που συνυπάρχουν και σχηματίζουν σύστημα, όπως ακριβώς γίνονται αντιληπτοί από την ίδια την ομαδική συνείδηση.

Η διαχρονική γλωσσολογία, αντίθετα, θα μελετήσει τις σχέσεις που συνδέουν όρους διαδοχικούς, μη αντιληπτούς από μια και την ίδια ομαδική συνείδηση και που αντικαθίστανται οι μεν από τους δε χωρίς να σχηματίζουν μεταξύ τους σύστημα.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Saussure, F. De. (1979) Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας, Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.116-117.

<sup>13</sup> Saussure, F. De. (1979) Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας, Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.132-133.

<sup>14</sup> Saussure, F. De. (1979) Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας, Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση,σελ.136.

Η οριοθέτηση μέσα στο χρόνο δεν είναι η μόνη δυσκολία που συναντάμε στον ορισμό μιας γλωσσικής κατάστασης, το ίδιο πρόβλημα τίθεται από αφορμή του χώρου. Με ένα λόγο, η έννοια της γλωσσικής κατάστασης δεν μπορεί να είναι παρά κατά προσέγγιση. Στη στατική γλωσσολογία, όπως μέσα σε ένα πλήθος επιστήμες, καμιά απόδειξη δεν είναι δυνατή χωρίς μια συμβατική απλοποίηση των δεδομένων.

Εκείνος που κατέχει μια γλώσσα οριοθετεί τις μονάδες της με μια απλή μέθοδο – τουλάχιστον θεωρητικά. Συνίσταται η μέθοδος αυτή στο να τοποθετηθεί μέσα στην ομιλία, αντιμετωπιζόμενη ως γλωσσικό τεκμήριο, και να την παραστήσει με δύο παράλληλες αλυσίδες, την αλυσίδα των εννοιών και την αλυσίδα των ακουστικών εικόνων. Μια σωστή οριοθέτηση απαιτεί ώστε οι διαιρέσεις που έχουν αποκατασταθεί στην ακουστική αλυσίδα να ανταποκρίνονται στις διαιρέσεις της αλυσίδας των εννοιών. (σελ. 141)  
Τι είναι η συγχρονική πραγματικότητα; Ποια στοιχεία, συγκεκριμένα ή αφηρημένα, της γλώσσας μπορούμε να ονομάζουμε έτσι;  
Έχουμε λοιπόν εδώ να κάνουμε με μια ελαττωματική ή όχι πλήρη ταξινόμηση, η διάκριση των λέξεων σε ουσιαστικά, ρήματα, επίθετα κλπ δεν είναι μια αναμφισβήτητη γλωσσική πραγματικότητα.<sup>15</sup>

### **Η έννοια της σειράς του Sartre**

Αυτό που έχει ενδιαφέρον είναι και η ιδέα της σειράς, δηλαδή σειρά είναι είτε οι σειρές των διαφόρων στυλ, των διαφόρων λογικών οπότε μελετούμε τα αντικείμενα από την πραγματικότητα και τα κάνουμε τέτοιες σειρές, όπου η σειρά μέσα έχει αυτήν την ικανότητα ότι καθυποτάσει ανάμοια πράγματα ανάλογα με το ποιο μπαίνει πρώτο, δεύτερο, τρίτο κτλ. Αυτήν είναι μια εισαγωγή για το πλαίσιο της περιγραφής και μετά θα εξετάσουμε τι είναι αυτά τα στοιχεία που φτιάχνουν αυτά τα επιμέρους συμβάντα που μπαίνουν στη σειρά και πως αυτά αλλάζουν ανάλογα κάθε φορά, πως έχουν τοποθετηθεί σε αυτήν τη σειρά.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναφέρουμε τους διαφορετικούς τρόπους οριοθέτησης πραγμάτων. Η έννοια της σειράς του Sartre είναι ο τρόπος που ορίζεις τα στοιχεία που θα μπουν μέσα στη σειρά, μέσα στο εκάστοτε συμβάν και έτσι τα περιγράφουμε. Το πλαίσιο της σειράς είναι το γενικό κομμάτι, ότι αντιλαμβανόμαστε τα πράγματα σαν συμβάντα τα οποία ανάλογα με όποια θέση μπουν σε αυτήν την σειρά έχουν διαφορετική σημασία αλλά είναι πολύ

---

<sup>15</sup> Saussure, F. De. (1979) Μαθήματα Γλωσσολογίας, Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση, σελ.147.

δύσκολο να πούμε συνολικά ποια είναι η ιδέα, καθώς το πρόγραμμα αλλάζει κάθε φορά. Οπότε έχουμε σειρές συμβάντων που όλα αυτά μαζί φτιάχνουνε το χώρο. Θα εξηγήσουμε παρακάτω τι είναι αυτά τα συμβάντα και θα τα περιγράψουμε. Έτσι, έχουμε το λόγο, τι είναι αυτά τα συμβάντα πως φτιάχνονται και πως δομούνται, που στην ουσία είναι μετωνυμικές δομήσεις, αλληγορικές δομήσεις το ένα παίρνει νόημα από το διπλανό του. Οπότε, θα στο προσεγγίσουμε το θέμα ως προς το πως μπορώ να έχω μια οριοθέτηση των συμβάντων που γίνονται μέσα σε τέτοιου είδους διαφορετικές λογικές, που συμμετέχουνε στην οργάνωση του χώρου. Οι λογικές είναι στην ουσία αυτές οι σειρές.

Υπό αυτή την έννοια, η αντίθεση μεταξύ της “αμοιβαιότητας ως σχέσης εσωτερικότητας” και της “απομόνωσης των οργανισμών ως σχέσης εξωτερικότητας”, η οποία, γενικά, καθορίζει μια απροσδιόριστη ένταση μέσα στις πολλαπλότητες, στην πραγματικότητα υπερβαίνεται και συγχωνεύεται με ένα νέος τύπο “εξωτερικής-εσωτερικής” σχέσης μέσω της δράσης του πρακτικά αδρανούς πεδίου που μετατρέπει την αντίθεση στο περιβάλλον του άλλου σε σειρά.

Για να γίνει κατανοητό το συλλογικό, κάποιος πρέπει να καταλάβει ότι αυτό το υλικό αντικείμενο πραγματοποιεί την ενότητα της αλληλοδιείσδυσης των μεμονωμένων ως όντα στον κόσμο έξω από τον εαυτό τους μέχρι το βαθμό που δομεί τις σχέσεις ως πρακτικούς οργανισμούς σε συμφωνία με το νέο ρόλο των σειρών.

Με άλλα λόγια, η ένταση της απομόνωσης, ως σχέση εξωτερικότητας μεταξύ των μελών μιας προσωρινής και ενδεχόμενης συγκέντρωσης, εκφράζει το βαθμό μαζικοποίησης του κοινωνικού συνόλου, στο βαθμό που παράγεται βάσει των συγκεκριμένων συνθηκών.

Οργανική απομόνωση, υφισταμένη απομόνωση, ζώσα απομόνωση, απομόνωση ως τρόπος συμπεριφοράς, απομόνωση ως κοινωνικό καθεστώς της μονάδας, απομόνωση ως η εξωτερικότητα των ομάδων που ρυθμίζει την εξωτερικότητα των μονάδων, απομόνωση ως αμοιβαιότητα των απομονώσεων σε μια κοινωνία που δημιουργεί μάζες: όλες αυτές οι μορφές, όλες αυτές οι αντιθέσεις συνυπάρχουν στη μικρή ομάδα που εξετάζουμε, στο βαθμό που η απομόνωση είναι μια ιστορική και κοινωνική μορφή ανθρώπινης συμπεριφοράς σε ανθρώπινες συγκεντρώσεις.

Σε αυτήν τη βάση, είναι δυνατόν να κατανοήσουμε τις σχέσεις μας στο αντικείμενο μέσα στην πολυπλοκότητά τους. Από την μία πλευρά, έχουμε

παραμένει αποτελεσματικά στις γενικευμένες μονάδες. (στο βαθμό που είμαστε κομμάτι αυτής της συγκέντρωσης, φυσικά) Ως εκ τούτου, η ενότητα της συλλογής των μετακινούμενων ατόμων εντοπίζεται στο λεωφορείο που περιμένουν, στην πραγματικότητα είναι το λεωφορείο, ως απλή δυνατότητα μεταφοράς (όχι για τη μεταφορά όλων μας, γιατί δεν ενεργούμε μαζί, αλλά για τη μεταφορά του καθενός από εμάς). Έτσι, ως εμφάνιση και πρώτη αφαίρεση, υπάρχει μια δομή καθολικότητας στην ομαδοποίηση.

Από αυτή την άποψη, η ομάδα δεν είναι δομημένη, είναι μια συγκέντρωση και ο αριθμός των ατόμων τυχαίος.

Αυτό είναι το σημείο στο οποίο η εννοιολογικοποίηση βρίσκει τη θέση της, δηλαδή, οι έννοιες βασίζονται στη μοριακή εμφάνιση των οργανισμών και στην υπερβατική ενότητα της ομάδας (κοινό συμφέρον).

Αλλά αυτή η γενικότητα, όπως η ρευστή ομοιογένεια της συγκέντρωσης (σε αυτό το σημείο η ενότητα της τοποθετείται έξω), είναι απλώς μια αφηρημένη εμφάνιση, γιατί στην πραγματικότητα συγκροτήθηκε μέσα από την πολλαπλότητα της από την υπερβατική ενότητά της ως μια δομημένη πολλαπλότητα. Με μια έννοια, στην πραγματικότητα, ο καθένας είναι ο όπως και οι άλλοι, στο μέτρο που είναι ο εαυτός του. Στη σειρά, όμως, ο καθένας γίνεται ο εαυτός του (όπως άλλος από τον εαυτό του) στο βαθμό που αυτός είναι άλλος από τους άλλους, και έτσι, στο βαθμό που οι άλλοι είναι άλλοι από αυτόν. Εκεί δεν υπάρχει μια συγκεκριμένη ιδέα της σειράς, κάθε μέλος είναι σειριακό λόγω της θέσης του στην τάξη και ως εκ τούτου λόγω της ετερότητάς του στο βαθμό που το θέτει αναντικατάστατο.

Και αυτές οι δυνατότητες και μόνο αυτές, μέσα στον σύνολο, αποτελούν το πραγματικό περιεχόμενο της διαφορετικότητάς του. Επιπλέον, αυτή η ετερότητα, ως αρχή της διάταξης, φυσικά, παράγει τον εαυτό της ως ένα σύνδεσμο.

Μέσω αυτής της αντιπαράθεση μεταξύ του άλλου και του ίδιου στο περιβάλλον του άλλου, η ετερότητα γίνεται αυτή η παράδοξη δομή: η ταυτότητα του καθενός ως της δράσης του καθενός της σειριακής εσωτερικότητας του άλλου.

Με τον ίδιο τρόπο, η ταυτότητα (ως καθαρό παράδοξο ανούσιας εξάπλωσης) γίνεται συνθετικός: ο καθένας είναι πανομοιότυπος με τον άλλο, σε βαθμό που οι άλλοι τον καθιστούν Άλλο που ενεργεί στους Άλλους. η τυπική, καθολική δομή της ετερότητας παράγει τον τύπο της σειράς (la Raison de la serie).

Υπάρχουν η σειριακή συμπεριφορά, τα σειριακά συναισθήματα και οι σειριακές σκέψεις. Με άλλα λόγια μια σειρά είναι ένας τρόπος ύπαρξης για μονάδες τόσο σε σχέση μεταξύ τους και σε σχέση την κοινή ύπαρξή τους και αυτός ο τρόπος ύπαρξης μεταμορφώνει όλες τις δομές τους. Τέλος, στο βαθμό που η σειρά αναπαριστούν τη χρήση της ετερότητας ως δεσμού μεταξύ ανθρώπων κάτω από την παθητική δράση ενός αντικειμένου, και καθώς αυτή η παθητική ενέργεια καθορίζει τον γενικό τύπο της ετερότητας που χρησιμεύει ως δεσμός, η ετερότητα είναι, τελικά, το πρακτικά αδρανές αντικείμενο στο βαθμό που παράγει τον εαυτό του μέσα στο περιβάλλον από πολλαπλότητες με τις δικές του ιδιαίτερες ανάγκες.

Σε κάθε περίπτωση, μπορούμε τώρα να διασαφηνίσουμε την έννοια της σειριακής δομής και τη δυνατότητα να εφαρμοστεί αυτή η γνώση στη μελέτη της διαλεκτικής καταληπτότητας της κοινωνικής.

### **Αναμενόμενο Αποτέλεσμα**

Με τα στοιχεία από τα κείμενα του Wölfflin και με την έννοια της σειρά του Sartre έχουμε τα εξής: με τον Wölfflin έχουμε τη δυνατότητα να διαβάσουμε, να περιγράψουμε κάποια στοιχεία και με τη σειρά έχουμε τη δυνατότητα να τα βάλουμε το ένα δίπλα στο άλλο. Τα παράδειγμα από τον κινηματογράφο, προσθέτουν ότι οι σειρές που ορίζουμε δεν είναι κατά ανάγκη γραμμικές, χρησιμοποιώντας το μοντάζ, τα πηδήματα, τα φλας μπακ κτλ. Επίσης, υπάρχουν τα κοντινά, οπότε δεν είναι γραμμικό ούτε σε κλίμακα ούτε σε διαδοχή. Σαν πρόταση, με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να έχουμε ένα πρόγραμμα, μια συλλογή από τις αναλύσεις των ταινιών όπου να είχαμε φέρει ενδεικτικά εργαλεία, με τα οποία συζητάμε αυτά τα παραπάνω, έναν πίνακα. Από τις περιγραφές ταινιών να βγάζουμε τυπικές μορφές διαχείρισης αυτών των στοιχείων. Δηλαδή αυτά τα παιχνίδια που κάνουμε, στην έννοια της αλληλουχίας, στα πηδήματα της αλληλουχίας, στις χρονικές στιγμές, πάνω – κάτω, μπρος – πίσω, κοντά – μακριά, μπορούμε να συλλέξουμε τυπικές διατυπώσεις από τις ταινίες που περιγράφουμε παρακάτω και να τα θέσουμε ως εννοιολογικά εργαλεία, με τα οποία μπορούμε να στήσουμε ένα πρόγραμμα. Το κείμενο του Saussure για συγχρονία, μας δίνει την εικόνα ότι η διαχρονία είναι αυτό που δημιουργούμε και η συγχρονία είναι το παλιό μοντέλο, που αναφέρεται και στο βιβλίο του ο Wölfflin, που τα έχει όλα μαζί.

Για παράδειγμα, το επίπεδο κάδρο, θα μπορούσαμε πάλι μέσα από την έννοια της διαχρονίας και συγχρονίας να πούμε ότι έχουμε το χρόνο των πραγμάτων τα σενάρια, ως συγχρονία θα ήταν η διατύπωση ενός open plan χώρου όπως εικόνες του Τατί, άρα έχω σενάρια που εκτυλίσσονται μέσα σε συμβάντα ταυτόχρονα, σύγχρονα. Ενώ αν το τοποθετήσουμε με τη διαχρονία τα συμβάντα πάνε το ένα μετά το άλλο, άρα ενώ το ένα είναι ένα open plan σε όσον αφορά το σχεδιασμό του χώρου, ο άλλος είναι ένας σχεδιασμός μέσα από πορείες και μεταβάσεις και κάθε φορά μιλάμε για συμβάντα και χώρους και διαδοχές μέσα στον χρόνο και πως το αντιλαμβανόμαστε αυτό.

## ΜΕΡΟΣ II

### Εισαγωγικά

Η ανάλυση του κινηματογράφου απαιτεί μία καθαρή και διεξοδική κατανόηση της μορφής της ταινίας και του περιεχομένου της. Ο ενδιαφερόμενος θα πρέπει να γνωρίζει κάποιες από τις βασικές έννοιες του μέσου του φιλμ όπως η δομή, οι αναλογίες, η κατασκευή μιας εικόνας και ο σχεδιασμός της σύνθεσης της ταινίας κτλ. Παρόλα αυτά, πριν προχωρήσουμε στη σφαίρα επιρροής αυτών, καλό θα ήταν να καταλάβουμε την ιστορία μιας ταινίας, την πλοκή, τη θεματολογία και τους χαρακτήρες που παίζουν κυρίαρχο ρόλο στις προθέσεις του δημιουργού. Ένας θεατής, όπως ένας παρατηρητικός αναγνώστης ενός λογοτεχνικού έργου, οφείλει να δίνει σημασία σε όλα αυτά τα στοιχεία. Παρακάτω, θα επικεντρωθούμε στις πτυχές των ταινιών που συντελούν στη διαμόρφωση κινηματογραφικής γλώσσας. Το μέσο του κινηματογράφου είναι εύκολα επικοινωνήσιμο, καθώς καταλαβαίνουμε τις ταινίες χωρίς να μνηθούμε στις κινηματογραφικές αρχές και καθώς πρόκειται για μια οπτικοακουστική εμπειρία. Για αρχή, να αναφερθούμε στη μορφή ή δομή μιας ταινίας σε μικρο- και μακρο- επίπεδα, από τη σύνθεση μιας μεμονωμένης λήψης, αποσπάσματα από εικόνα και ήχο στην τοποθέτηση αυτών των αποσπασμάτων σε σκηνές, αλληλουχίες και τελικά σε ολόκληρη την ταινία. Στη γλώσσα του κινηματογράφου, στοιχεία της είναι η οπτική αισθητική, ο ήχος, η επεξεργασία, η ηθοποιία, ο φωτισμός κτλ. Στην έννοια της ταινίας, η σημασία της είναι η ουσία της, το θέμα, η ιστορία, η πλοκή, οι χαρακτήρες, τα πολλά στοιχεία της κινηματογραφικής γλώσσας όπως χρησιμοποιούνται στην ταινία, συνολικά η σύνθεση της.

Η αρχιτεκτονική για να επικοινωνήσει, παράγει εικόνες παγωμένες στο χρόνο, τα φωτορεαλιστικά, θα λέγαμε πως η σύνθεση της εικόνας είναι αρκετά παρόμοια με την κινηματογραφική φωτογραφία. Ανάμεσα στην εικόνα και στο βλέμμα σχηματίζεται μία ψυχολογική σχέση και όπως και στα κείμενα στη λογοτεχνία μπορούν να σε κάνουν να νιώσεις διάφορα, όπως για παράδειγμα ένας ποιητής αφήνει απορίες και ανοιχτά ζητήματα στον αναγνώστη, παρόμοια λειτουργεί ο ποιητικός κινηματογράφος και η ποιητική αρχιτεκτονική γιατί είναι ταυτόχρονα και προσωπική και ειδική, συγκεκριμένα έχει την άποψη αυτού που σε κατευθύνει. Έπειτα υπάρχει το είδος των αρχιτεκτονικών εικόνων που θυμίζουν διαφήμιση και δε σου αφήνουν περιθώρια να σκεφτείς, είναι πολύ ξεκάθαρες με τα μηνύματα τους, σου προβάλλουν ένα τρόπο ζωής και αυτό προσλαμβάνεις. Πρόκειται δηλαδή για διαφορετικές προσεγγίσεις και διαφορετικές γλώσσες, η μία πιο κυριολεκτική και άλλη περισσότερο ποιητική. Υπάρχει η αντίληψη της αρχιτεκτονικής σαν ακόμη μία γλώσσα και έχουν γίνει πολλές προσπάθειες ερμηνείας της, με γλωσσολογικές προσεγγίσεις. Ένας γενικός διαχωρισμός είναι ότι η αρχιτεκτονική γίνεται αντιληπτή σε ένα πραγματικό και από επίπεδο μέσω της αντιληπτικής διαδικασίας των αισθήσεων του θεατή, αλλά επιπλέον υπάρχει και η εννοιολογική προσέγγιση, πιο αφαιρετική χωρίς δυνατότητα αντίληψης από κάποια αισθητηριακή διαδικασία, βασισμένη στην πρόθεση του δημιουργού και στην ικανότητα του θεατή να γίνει κοινωνός του. Σημαντικό ρόλο και κοινό στοιχείο με άλλες τέχνες είναι το κενό. Το κενό έχει και αυτό μορφή, σχήμα και παρουσία σε ένα χώρο. Πιο εύκολο να το αντιληφθούμε είναι στη γλυπτική, το κενό είναι ο χώρος γύρω από τις μορφές και αυτή η σχέση εντείνεται όπως στο παράδειγμα του Giacometti με τις ψηλόλιγνες μορφές και με το χειρισμό του κενού του χώρου. Μια άλλη έκφραση του κενού σε μία performance ήταν το Leap into Void του Yves Klein, που μελετά τη σχέση κενού χώρου με το άτομο.

Όταν βλέπουμε μία κινούμενη εικόνα, υποβάλλουμε τον εαυτό μας σε μία αποσπασματική πραγματικότητα που είναι γεμάτη χρονικές, χωρικές και γεωγραφικές ασυνέχειες. Αυτές οι αλλαγές, οι αντιθέσεις και οι προεκτάσεις του χώρου και του χρόνου οφείλονται στις δυνατότητες του μέσου, του βίντεο. Η επεξεργασία που κάνουμε για να αφομοιώσουμε και να ενώσουμε τα κομμάτια είναι χωρίς κόπο και με φυσικότητα. Έτσι σχηματίζεται η εξής ερώτηση, αν είναι εφικτό να συσχετίσουμε τις κινηματογραφικές αρχές για να προσδιορίσουμε όχι εικονικό αλλά πραγματικό χώρο; Ίσως μία κινηματογραφική προσέγγιση στη λογική και στο σχεδιασμό της αρχιτεκτονικής, λόγω της αμεσότητας του βίντεο αλλά και στην ιδιότητα του

να είναι επικοινωνήσιμο και να δημιουργεί συναισθήματα. Θα μπορούσε να αποτυπώνει το χώρο με όλα του τα χαρακτηριστικά και τα συναισθήματα επιτρέποντας μία άλλου είδους μορφή ανάγνωσης και συμπλοκή. Ο χειρισμός της αρχιτεκτονικής σα μία κινηματογραφική κατασκευή θα μπορούσε να γίνει με τη χρήση τεσσάρων ζευγαριών όπως: αλληλουχία και δράση, κίνηση και πέρασμα, καθάρισμα του χώρου, ρυθμός και ήχος του χώρου, τα οποία αντιστοιχούν σε ποιότητες του χώρου, αφηγηματικές ποιότητες, ποιότητες θεατή, οπτικές ποιότητες, χρονικές ποιότητες.<sup>16</sup>

### Γραμμικό – Ζωγραφικό (Υφος – Μορφή)

Καταρχάς να μιλήσουμε για την απτική-γραμμική αντίληψη και οπτική-ζωγραφική αντίληψη σύμφωνα με τον H.Wölfflin και στη συνέχεια θα αναλύσουμε και τα υπόλοιπα αντιληπτικά πρότυπα, τα οποία και θα συσχετίσουμε με τα εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης διαφορετικών τρόπων οριοθέτησης πραγμάτων, συνδυαστικά με αναφορές στον κινηματογράφο και στην αρχιτεκτονική, που διαμορφώνουν τις αναλύσεις της ιστορίας της τέχνης. Η ζωγραφική αντίληψη θεωρείται ανώτερη, ταυτόχρονα εμπεριέχει τη γραμμική, και είναι και μεταγενέστερη. Η γραμμική αντίληψη βλέπει τον κόσμο σαν ένα σύνολο από γραμμές, ενώ η εικαστική βλέπει όγκους. Έτσι, η γραμμική αντίληψη αναζητά το νόημα και το ωραίο στο περίγραμμα των αντικειμένων – ακόμη και το εσωτερικό μπορεί να έχει το δικό του περίγραμμα. Το μάτι έλκεται από τα όρια των αντικειμένων και προσπαθεί να τα «αγγίξει». Αντίθετα, η ζωγραφική αντίληψη αδιαφορεί για τα περιγράμματα, συγκεντρώνεται στην παρουσία των αντικειμένων και με τον τρόπο αυτό μπορεί να συλλάβει τον όγκο. Η εντύπωση αυτή μπορεί να δοθεί είτε με το χρώμα είτε απλά με τη διαφορά των φωτοσκιάσεων.<sup>17</sup> Η κρίσιμη διαφορά είναι η παρουσία της γραμμής, ως απόλυτο όριο του φωτός και της σκιάς στη γραμμική τέχνη.

Θα μπορούσαμε να αναφέρουμε και τη θεωρία της Gestalt, που αποτελεί το θεμέλιο για τη μοντέρνα μελέτη της οπτικής αντίληψης και της ψυχολογίας της τέχνης. Ο όρος Gestalt είναι μια γερμανική λέξη που μεταφράζεται κατά προσέγγιση ως σύνολο ή μορφή και ορίζεται ως μια γενική περιγραφή των εννοιών για την ενότητα και την ποικιλία στον σχεδιασμό. Η

---

<sup>16</sup>Richard Koeck, *Cine | Scapes*, London: 2013, σελ.108

<sup>17</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.37.

Gestalt ορίζει την ποιότητα ενός σχήματος, ή με μεγαλύτερη ακρίβεια, τότε ένα σχήμα είναι σωστό ή λάθος, δηλαδή ότι ονομάζαμε παλαιότερα καλή μορφή, με βάση μια σειρά χαρακτηριστικών αυτής της οργανωμένης ολότητας. Τα χαρακτηριστικά αυτά σύμφωνα κυρίως με την κλασική κατάταξη του Wertheimer (1923) είναι: η εγγύτητα (proximity), η ομοιότητα (similarity), η καλή συνέχεια (good continuation), η κοινή τύχη ή σκοπός (common fate), η σύμπτωση με την ψυχολογική στάση του ατόμου κατά το χρόνο της παρατήρησης ή η προηγούμενη πείρα ή γνώση.

Παράλληλα όμως, υπάρχει και η θεωρία του Gibson για την σταθερότητα του μεγέθους. Στο δυτικό κόσμο, ζούμε σε έναν «τετραγωνισμένο» κόσμο, σε δωμάτια με γωνίες και σιδηροδρομικές γραμμές. Διαβάζουμε την πραγματικότητα με την προοπτική. Σε άλλους πολιτισμούς, ο κόσμος βιώνεται συχνά ως κυκλικός, σε κατοικίες (καλύβες). Οι ενδείξεις της προοπτικής είναι σημαντικές μόνο μετά από την εμπειρία μέσω της φωτογραφίας. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο κόσμος μας γίνεται αντιληπτός με μεγαλύτερη σαφήνεια με την επίπεδη εμπειρία-την εντύπωση και όχι την πραγματικότητα. Δεν μας εκπλήσσει λοιπόν ότι τα παιδικά σχέδια δημιουργούν έναν φανταστικό κόσμο στο χαρτί μέχρι την ηλικία της λογικής και οπτικής πραγματικότητας, όταν η προοπτική και η αυταπάτη υπερισχύει ως αναπαράσταση του πραγματικού. Είναι ο ρόλος του καλλιτέχνη να επανεντάξει το παιχνίδι μεταξύ του πραγματικού κόσμου και της πραγματικότητας της αναπαράστασης του πραγματικού. Μόνον κατά την Αναγέννηση (και τη γέννηση των επιστημών) οι καλλιτέχνες/ επιστήμονες ανακαλύπτουν τους νόμους και τους κανόνες της προοπτικής. Πιο πριν, παλαιότερα συστήματα αναπαράστασης έδιναν διαφορετικές απόψεις του πραγματικού κόσμου.

Τα σταθερά περιγράμματα δίνουν στην εικόνα μια εξαιρετική σαφήνεια και καθαρότητα, αλλά ταυτόχρονα ακινητοποιούν τα αντικείμενα. Η εικαστική τέχνη, από τη φύση της, μπορεί να δείξει τον αστάθμητο χαρακτήρα των αντικειμένων. Οι μορφές αρχίζουν να παιχνιδίζουν, το φως και η σκιά αποκτούν αυτονομία, οι τόνοι των χρωμάτων συνδυάζονται και συγκρούονται μεταξύ τους. Η εικόνα κερδίζει την αίσθηση μιας ζωντανής και ατέρμονης κίνησης, που άλλοτε είναι βίαιη και ορμητική, άλλοτε λεπτή και ασθενική, πάντοτε όμως πηγαία και ανεξάντλητη. Μια άλλη διαφορά μεταξύ των δύο εποχών είναι η εξής: η γραμμική αντίληψη ξεχωρίζει με ακρίβεια τις μορφές μιας εικόνας, ενώ η εικαστική συγκεντρώνει την προσοχή της στην κίνηση, ξεπερνώντας την ανάγκη οριοθέτησης των αντικειμένων. Στη μία περίπτωση τα όρια τονίζονται και χωρίζουν τις μορφές, στην άλλη υποχωρούν και τις

ενώνουν. Συμβαίνει συχνά να δημιουργείται η εντύπωση μιας ακατάπαυστης κίνησης, όπως θα δούμε αργότερα, αλλά στη βάση της εικαστικής αντίληψης παραμένει η απελευθέρωση του φωτός και της σκιάς, που μπορούν πλέον να αλληλοεπιδρούν χωρίς να περιορίζονται από αδιαπέραστες γραμμές. Η μορφή της εικόνας δεν καθορίζεται από τα μεμονωμένα αντικείμενα, αλλά από όλο το σύμπλεγμα και είναι φανερό πως μια άυλη και ασώματα παρουσία μπορεί να είναι το ίδιο σημαντική, αν όχι σημαντικότερη, από την παρουσία ενός απτού αντικειμένου.<sup>18</sup>

Η προσέγγιση του Benjamin για τη σχέση αρχιτεκτονικής και κινηματογράφου, που υποστηρίζει ότι πέρα από την οπτικότητα των δύο τεχνών και οι δύο ανήκουν στις απτικές τέχνες, προσθέτει ένα νέο τρόπο σκέψης για το βίντεο και για τη χρησιμότητά του. Πιο συγκεκριμένα, αν και η κατάσταση προβολής μιας ταινίας μετατρέπει τον θεατή σε έναν παρατηρητή εξωτερικό, που δεν συμμετέχει σωματικά, ο κινηματογραφικός χώρος δίνει στον θεατή πίσω το σώμα του, καθώς ο βιωματικός απτικός και κινητικός χώρος παρέχει ισχυρές κιναισθητικές εμπειρίες. Μια ταινία βιώνεται με τους μυείς και το δέρμα όσο και με τα μάτια. Τόσο η αρχιτεκτονική όσο και ο κινηματογράφος υποδηλώνουν έναν τρόπο κιναισθητικοποίησης της εμπειρίας του χώρου και οι εικόνες που είναι αποθηκευμένες στη μνήμη μας ενσωματώνονται και οι απτικές εικόνες όσο και οι εικόνες που προσλαμβάνουν τα μάτια.

*«Με τα κοντινά πλάνα των πραγμάτων γύρω μας, με το να επικεντρωνόμαστε στις κρυμμένες λεπτομέρειες γνώριμων αντικειμένων, με το να ανακαλύπτουμε το συνηθισμένο περιβάλλον με την έξυπνη καθοδήγηση της κάμερας, του φιλμ, από τη μία μεριά επεκτείνει την κατανόηση των αναγκών που διέπουν τις ζωές μας; Από την άλλη μεριά, καταφέρνει να μας εξασφαλίσει ένα αχανές και απροσδόκητο πεδίο δράσης.» (Benjamin, 1968)*

Η γραμμική αντίληψη αποδίδει τα πράγματα όπως είναι, ενώ η εικαστική τα αποδίδει όπως φαίνονται, ξεκινά από την υποκειμενική παράσταση των αντικειμένων και δέχεται ως βάση της τέχνης την εικόνα και όχι το αντικείμενο. Η γραμμική αντίληψη είναι το στιλ μιας κατασταλαγμένης σταθερότητας. Η εικόνα δεν είναι πια το δισδιάστατο γεωμετρικό γλυπτό, υποτάσσεται στην οπτική εντύπωση του καλλιτέχνη. Τέλος, δεν πρέπει να παραβλέψουμε τον εικαστικό ρόλο του φωτισμού. Πρόκειται και εδώ για μερικά αντικειμενικά χαρακτηριστικά της εικόνας, στα οποία, ανεξάρτητα από

---

<sup>18</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.38.

τον ιδιαίτερο τρόπο θεώρησης, μπορούμε να αποδώσουμε εικαστικό χαρακτήρα. Αυτό συμβαίνει κυρίως στις περιπτώσεις όπου το φως και η σκιά ξεφεύγει από το συμβατικό σχήμα των αντικειμένων, δηλαδή ενεργεί σε βάρος της γεωμετρικής πιστότητας των σχημάτων.

Η κεντρική αντίθεση μεταξύ γραμμικού και εικαστικού στυλ αντιστοιχεί σε μια ριζικά διαφορετική αντίληψη του κόσμου. Η μια πλευρά ενδιαφέρεται για τα σταθερά σχήματα, η άλλη για την κίνηση τους· η μια ενδιαφέρεται για αντικείμενα με συγκεκριμένα όρια και διαστάσεις, η άλλη για τη λειτουργία των αντικειμένων· η μια βλέπει τα χειροπιαστά μέρη μιας εικόνας, η άλλη τις μεταξύ τους σχέσεις. Η μία προκαλεί την αίσθηση της αφής, ζωγραφίζει τα αντικείμενα με τον τρόπο που κάποιος θα πίστευε ότι θα μπορούσε να περάσει το χέρι από πάνω τους, ενώ η άλλη τροφοδοτείται από την αίσθηση της όρασης και αναπαριστά τον κόσμο με τον τρόπο που εμφανίζεται στο ανθρώπινο μάτι. Αλλά εκτός από τον υλικό κόσμο υπάρχει και ο άυλος: και μόνο η εικαστική αντίληψη γνωρίζει την ομορφιά του άυλου.

Ο Γάλλος φιλόσοφος Gilles Deleuze χρίζει τον κινηματογράφο προνομιακό μέσο για την αντίληψη και την εμπειρία της αλλαγής στους τρόπους κατανόησης και κατασκευής του κόσμου. Η αλλαγή που εντοπίζει είναι στη διάκριση μεταξύ αυτού που ονομάζει “movement-image” και “time-image” ενώ η προηγούμενη λειτουργία βασιζόταν στους κανόνες του Νεύτωνα, και κατά συνέπεια ο χρόνος ήταν υποταγμένος στην κίνηση, ενώ πλέον διασπάται από την κίνηση επιτρέποντας μία παρεκκλίνουσα ή μη λογική κίνηση να προκύψει.<sup>19</sup> Με το που δεχτούμε ότι ο κινηματογράφος αποτελείται από κομμάτια χρόνου, ότι έχει χρονικές μορφές, η εστίαση μετατοπίζεται από αυτό που βλέπουμε σαν εικόνα, σε διαρκώς μεταβαλλόμενα χρονικά διαστήματα μεταξύ των εικόνων. Με άλλα λόγια, ο κινηματογράφος δημιουργεί γεγονότα που ξεφεύγουν από τον εξορθολογισμό. «Τι είναι τόσο ιδιαίτερο με την εικόνα;» γράφει ο Deleuze. Είναι να γίνει αισθητή, να κάνει ορατές τις σχέσεις με το χρόνο που δεν μπορεί να διακρίνει κανείς στο αντικείμενο που παρουσιάζεται και δεν επιτρέπουν τον εαυτό τους να μειώνονται με το παρόν.

Είναι αλήθεια ότι μόνο η εικαστική τέχνη παρουσιάζει τον κόσμο ως μια εικόνα στο ανθρώπινο μάτι, και τίποτε περισσότερο, και για το λόγο αυτό έχει ονομαστεί «ιλουζιονισμός». [...] Ασφαλώς η δράση ενισχύεται από τη δύναμη της φαντασίας, που βοηθά τις φαινομενικά ανοργάνωτες πινελές να

---

<sup>19</sup> Deleuze, Cinema 1, 1983

συνθέσουν στα μάτια του θεατή μια ολοκληρωμένα εικόνα. Αλλά η εικόνα που προκύπτει δεν μπορεί να συγκριθεί με το γραμμικό στίλ: οι μορφές βρίσκονται σε διαρκή κίνηση και δεν σταθεροποιούνται σε επιφάνειες και γραμμές που θα είχαν κάποιο νόημα στην αίσθηση της αφής.<sup>20</sup>

Στο πεδίο του κινηματογράφου είναι γνωστό το πείραμα Kuleshov. Το περίφημο πείραμα περιλάμβανε την ανάμιξη του κοντινού πλάνου ενός εκφραστικού ηθοποιού με διάφορα πλάνα. Η διαπίστωση ήταν ότι τα κοντινά πλάνα του ηθοποιού, ως συνάρτηση της γειννιάσής του με άλλες λήψεις στη σειρά, πήρε διάφορες κλίσεις. Αυτό το πείραμα έχει γίνει γνωστό ως το φαινόμενο “Kuleshov” (Aumont, Bergala, Marie and Vernet, 1983). Το πείραμα συχνά ερμηνεύεται αποκλειστικά ως επίδειξη της γλωσσικής και συνταγματικής δυνατότητας του κινηματογράφου, αλλά ήταν επίσης η πρώτη ευκαιρία του να γίνει πλήρης επίγνωση της δυνατότητας ελέγχου των αντιδράσεων του θεατή με κατάλληλο χειρισμό του υλικού της ταινίας. Ο Ρώσος σκηνοθέτης και θεωρητικός, Lev Kuleshov, πραγματοποίησε διάφορα πειράματα που αποδεικνύουν τη σημαντικότητα του μοντάζ στον κινηματογράφο. Γύρω στο 1918, διεξήγαγε ένα ευρείας δημοτικότητας πείραμα – ταινία, όπου μία εικόνα διασταυρωνόταν με μία άλλη και έδινε την εντύπωση διαδοχικής ή ταυτόχρονης δράσης. Παραδείγματος χάριν, συνέδεσε ένα πλάνο του ηθοποιού Mosjoukine, με ουδέτερη έκφραση προσώπου, με ένα πλάνο που απεικόνιζε φαγητό, με αποτέλεσμα ο θεατής να αντιλαμβάνεται ότι το πλάνο εκφράζει πείνα. Έτσι, χρησιμοποιώντας αυτό το δυνατό αλλά και αποτελεσματικό μέσο αντιπαραβολής δύο άσχετων λήψεων για τη δημιουργία ενός καινούργιου συνόλου, γνωστό ως το “Kuleshov Effect”, ταυτόχρονα επηρέασε τον τρόπο σκέψης και δουλειάς των σοβιετικών σύγχρονων καλλιτεχνών, όπως του Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin και του Dziga Vertov.

Το ίδιο ακριβώς θέμα – ένα κλειστό δωμάτιο που φωτίζεται πλάγια από ένα παράθυρο – έχει οδηγήσει τους δύο καλλιτέχνες σε δύο εντελώς διαφορετικά αποτελέσματα. Εδώ τα πάντα έχουν σαφή όρια και χειροπιαστές επιφάνειες, εκεί όλα συνδέονται. Εδώ υπάρχουν μεμονωμένα αντικείμενα που απλά το φως πέφτει πάνω τους, εκεί το φως έχει τον πρώτο λόγο και η παρουσία των διαφόρων μορφών γίνεται αισθητή χάρη σε αυτό. [...] Η μορφή των φωτεινών ακτινών, εδώ ψυχρές και άκαμπτες, εκεί θυελλώδεις, δεν είναι άσχετη με τον βαθμό της κίνησης ή της ακινησίας, που θέλει να δώσει ο δημιουργός. Η εικαστική οπτική δεν εξαρτάται όμως – όπως έχει ήδη αναφερθεί – από τον

---

<sup>20</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.46.

«αντικειμενικά» ζωγραφικό χαρακτήρα του θέματος. Το περιεχόμενο της εικόνας θα μπορούσε να είναι πολύ πιο απλό και απερίττο, κα παρόλα αυτά να αποδοθεί με την ίδια υποβλητικότητα.<sup>21</sup> Για τον da Vinci ή τον Holbein το χρώμα είναι ένα όμορφο υλικό, που ακόμη και στα πλαίσια ενός πίνακα διατηρεί την ιδιαίτερη ύπαρξη και αισθητική αξία του. Η εικόνα ενός γαλάζιου φορέματος δρα με τον ίδιο τρόπο που θα δρούσε ένα πραγματικό γαλάζιο φόρεμα. Παρά τις διαφορές των τόνων στα φωτεινά και σκιασμένα σημεία, το χρώμα διατηρεί μια σταθερή ποιότητα.<sup>22</sup> Άλλος παράγοντας είναι το φως και η σκιά, ο Michelangelo τα χρησιμοποιεί επίσης, και μάλιστα σε μεγάλο βαθμό, αλλά για αυτόν δεν είναι τίποτε περισσότερο από δύο εργαλεία που βελτιώνουν την πλαστικότητα των μορφών του. Αντίθετα, στον Bernini δεν περιορίζονται σε κλειστές γραμμές, έχουν άπειρη ελευθερία, συγκρούονται και επανέρχονται αδιάκοπα πάνω από επιφάνειες και πτυχές: δύο στοιχεία με δική τους ζωή.

Όταν προστεθούν στο αρχιτεκτονικό έργο εικαστικά στοιχεία, αυτά αποτελούν καθαρά οπτικά ερεθίσματα και δεν είναι προσιτά στα όργανα της αφής. Η άποψη ενός χώρου αποκτά εικαστικό χαρακτήρα όχι χάρη στην αρχιτεκτονική του ποιότητα, αλλά χάρη στην οπτική εικόνα που προσφέρει στο θεατή. Η συγχώνευση των μορφών είναι δυνατή μόνο για την όραση: κάθε μεμονωμένος χώρος μπορεί να γίνει αντιληπτός με περισσότερες αισθήσεις αλλά η συνδυασμένη δράση των χώρων είναι υπαρκτή μόνο στο ανθρώπινο μάτι. Και όταν αρχίσει να γίνεται λόγος για «απόψεις», βρισκόμαστε ήδη σε εικαστικό έδαφος.

Με απασχολούν οι χωρικές ποιότητες που βιώνονται στο χρόνο, πως η κίνηση συσχετίζεται και αν αυτός ο συσχετισμός θα μπορούσε να επηρεάσει το σχεδιασμό. Πως όλα αυτά τα στοιχεία συντίθενται και δημιουργούν, με τα κοινά χαρακτηριστικά, ένα αποτέλεσμα στο σχεδιαστικό κομμάτι με την έννοια ενός προγράμματος, εάν το σχεδιαστικό κομμάτι του κινηματογράφου υπερβαίνει το κτιριολογικό πρόγραμμα, είτε με πιο αφαιρετικό τρόπο σε χωρικές ερμηνείες, πως συστήνεται μία βιωματική εμπειρία.

Όσο πολυπλοκότερη είναι η σύνθεση αυτή και όσο απομακρύνεται από τα συμβατικά γεωμετρικά σχήματα, τόσο περισσότερο εικαστική θεωρείται η αρχιτεκτονική. Όπως στη ζωγραφική έτσι και στην αρχιτεκτονική οι γραμμές χάνουν την καθαρότητα τους, η σταθερότητα παραχωρεί τη θέση της στη

---

<sup>21</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.70.

<sup>22</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.71-72.

διαρκή μεταβολή, οι μορφές αρχίζουν να αναπνέουν και να ελευθερώνονται από τα περιγράμματα. Ο χειρότερος εχθρός της εικαστικής οπτικής είναι η απομόνωση των μορφών από το σύνολο στο οποίο ανήκουν. Για να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης οι μορφές πρέπει να συναθροιστούν, να συγχωνευτούν, να εισχωρήσουν η μια στην άλλη. Ένα έπιπλο που κατασκευάστηκε σύμφωνα με την εικαστική οπτική, για παράδειγμα μια σκευοθήκη ροκοκό, δεν μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε.

Η διαδικασία της αρχιτεκτονικής σύνθεσης και σχεδιασμού είναι μια γραμμική πορεία όπως και οι ταινίες. Περιλαμβάνει μία ιδέα, τις προσπάθειες για την εκτέλεση της και το τελικό αποτέλεσμα. Κατά τη διάρκεια οι σκέψεις αλλάζουν, οι επιλογές που κάνουμε διακρίνονται από αντιφάσεις και κυριαρχεί μία ρευστότητα, οπότε θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι μία διαδικασία μεταλλασσόμενης σκέψης. Με το μέσο του βίντεο είναι εφικτή η αποτύπωση αυτής της περίπλοκης σκέψης, η αποδόμηση του πραγματικού κόσμου και η ανασυγκρότησή του, στο πλαίσιο μιας καινούργιας σύνθεσης, ως μια αλληλουχία εικόνων με χρονικά χαρακτηριστικά.

Συνοψίζοντας και λαμβάνοντας υπόψιν τα παραπάνω, η έννοια του αρχιτεκτονικού περιπάτου, αποτελεί μία σύνδεση μεταξύ της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου κατά προέκταση της αντίληψης του χώρου μέσω μιας αρχιτεκτονικής εξαρτώμενης από τη σωματικότητα και του μέσου του βίντεο. Αυτή η θεματική, της σημαντικότητας της κίνησης στη σύνθεση και της αντίληψης του αρχιτεκτονικού χώρου εμφανίζεται στο *Vers Une Architecture* του Le Corbusier. Τέλος, ο Eisenstein, υποστηρίζει την ύπαρξη ενός κινηματογραφικού περιπάτου στις ταινίες και το παραλληλίζει με αυτά που απορροφά σταδιακά με την αίσθηση της όρασης όταν διασχίζει ένα αρχιτεκτονικό χώρο. Η ιδέα του Le Corbusier για τον αρχιτεκτονικό περίπατο διαφέρει από την έννοια του μοντάζ του Eisenstein, η ιδέα όμως της κίνησης και του περάσματος διέπει και τα δύο επιχειρήματα. Η κίνηση σε σχέση με το φιλμ είναι απαραίτητη για να αποτυπώσει και να αναπαραστήσει χώρο στον κινηματογράφο και το ίδιο ισχύει για το πεδίο της αρχιτεκτονικής. Όπως το βίντεο δημιουργεί χώρο μέσω της κίνησης, η κίνηση είναι και στην αρχιτεκτονική που αποκαλύπτει τις κινηματογραφικές ποιότητες του χώρου και έτσι δημιουργούνται αντίστοιχες εμπειρίες στο χώρο.

## Ενότητα – Πολλαπλότητα (Δομή – Ιεραρχία – Αναλογίες)

Στις διαλέξεις του μαθήματος: Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II, τα εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης που συζητήσαμε βοηθούν να διακρίνουμε διαφορετικούς τρόπους οριοθέτησης πραγμάτων. Πιο αναλυτικά, στην πρώτη κατηγορία που μιλάμε για τα κατηγορήματα, για τις ιδιότητες των πραγμάτων υπάρχουν, όπως στα μαθηματικά, σχέσεις αντιμετάθεσης, όπου καθώς παραθέτουμε πράγματα το ένα δίπλα στο άλλο αυτά επιδίδουν ιδιότητες είτε το ένα στο άλλο, είτε σε ένα κύριο ον οπότε αυτό μοιάζει με τη διαδικασία της συναρμογής, του assemblage, παραθέτουμε πράγματα το ένα δίπλα στο άλλο που επηρεάζουν το άλλο ή δίνουν ιδιότητες. Η πρώτη κατηγορία παίρνει τέτοιου είδους μορφώματα δίπλα της.

George Boole. *An Investigation of the Laws of Thought, on which are founded the Mathematical Theories of Logic and Probability*, London, Walton & Maberly, 1854, σ.27-38

Όλες οι λειτουργίες της Γλώσσας, ως εργαλείου λογικής, μπορούν να διεξαχθούν από ένα σύστημα σημείων που συντίθεται από τα παρακάτω στοιχεία:

1/ Κύριολεκτικά σύμβολα, όπως  $\chi$ ,  $\psi$ , κτλ., που αναπαριστούν πράγματα ως αντικείμενα των συλληψιών μας.

2/ Σημεία χειρισμών, όπως +, -,  $\times$  κτλ., που αναπαριστούν εκείνες τις λειτουργίες του μυαλού με τις οποίες οι συλλήψεις των πραγμάτων συνδυάζονται ή αναλύονται έτσι ώστε να σχηματίζουν νέες συλλήψεις με τη συμμετοχή των ίδιων στοιχείων.

3/ Το σημείο της ισότητας, =.

Όλα αυτά τα σύμβολα της Λογικής είναι κατά τη χρήση τους υποκειμένα σε καθορισμένους νόμους... που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε:

τα χωρικά – άλλα όρια της  
διακριτικής οντότητας  
Κατηγορηματικές διαστάσεις  
(αφηγηματικότητα)



Μια/πολλές κλίμακες  
Ένα / πολλαπλό ον  
(βαθμός ερμητικότητας)



Αντικείμενο/απόσπασμα  
Σύμβολο / αλληγορία  
(βαθμός εξάρτησης)



Ισότροπα μέλη / ανισότροπα είδη  
Δομή / μεταδομή  
(βαθμός ελέγχου)

1<sup>η</sup> κατηγορία

Ονομαστικά ή περιγραφικά σημεία, που εκφράζουν είτε το όνομα ενός πράγματος, ή κάποια ιδιότητα ή περίπτωση που του ανήκει.

**[κατηγορήματα]**

Στην κατηγορία ανήκουν τα κύρια και κοινά ονόματα, και τα επίθετα. Μας επιτρέπει να εφαρμόζουμε τα σύμβολα  $\chi$ ,  $\psi$ ,  $\zeta$  κτλ, στη θέση από ουσιαστικά, επίθετα, και περιγραφικές προτάσεις σύμφωνα με τον κανόνα της ερμηνείας, ότι κάθε έκφραση στην οποία διάφορα από αυτά τα σύμβολα γράφονται μαζί θα αναπαριστούν όλα τα αντικείμενα ή άτομα στα οποία οι διάφορες σημασίες τους είναι μαζί εφαρμόσιμες, και στο νόμο ότι η σειρά διαδοχής μεταξύ αυτών των σημείων είναι αδιάφορη.

‘άσπρο αρνί κερασφόρο’:  $\chi\psi\zeta$

$\chi\psi\zeta = \chi\zeta\psi = \psi\chi\zeta = \dots$

(βλ. και Douglas Crimp, 'Pictures', N. York, Artists Space, 1977: Σε πολλές περιπτώσεις στοιχεία δεν σχεδιάζονται για να ερμηνευθούν, αλλά σχεδιάζονται για να λειτουργήσουν ως 'προσδιορισμοί', για να συστήσουν τη σημασία κάποιων άλλων στοιχείων)

**[η συναρμογή, assemblage, είναι μια λειτουργία επίδοσης σημασίας με παράθεση κατηγορημάτων]**

Εικόνα 1

Η πρώτη κατηγορία με τα κατηγορήματα, το παράδοξο είναι ότι προσπαθούμε να περιγράψουμε πράγματα τα οποία μόλις τα περιγράψουμε τα καταστρέφουμε. Επομένως αρχίζουμε να έχουμε ένα μπρος-πίσω με την

περιγραφή, έχουμε ένα πρόβλημα να τα περιγράψουμε γιατί τα περιορίζουμε. Πρόκειται μια μία διαφορετική διατύπωση από εκείνη που υποστηρίζει ότι για να προσεγγίσεις την πραγματικότητα πρέπει να δεχτείς την εμπειρία. Το παράδοξο του έργου μας είναι να ονομάσουμε το πράγμα που δεν μπορούμε να διακρίνουμε. Ψάχνουμε για μια γλώσσα για αυτό που δεν μπορούμε να ονομάσουμε. Θα πρέπει να το ονομάσουμε χωρίς να το ονομάσουμε, να προσδιορίσουμε την ασαφή ύπαρξή του χωρίς να προσδιορίσουμε τίποτα σε αυτό. Η έννοια του κατηγορήματος είναι ότι επιδίδω πολλαπλότητα σε ένα ον. Το κάνω πολλαπλό. Επιδίδουμε πολλαπλότητες άνευ συμπλοκής και για αυτό διαφοροποιείται από την δεύτερη κατηγορία. Όσα δεν λέγονται ποτέ 'κατά συμπλοκή' σημαίνουν ή ουσία ή ποσό ή ποιόν ή αναφορά ή τόπο ή χρόνο ή στάση ή κατοχή ή ενέργεια ή πάθημα. Δηλαδή είναι τα είδη των ιδιοτήτων που επιδίδουμε ή τα είδη της πολλαπλότητας που κατασκευάζουμε. Στη συνέχεια, μπαίνει η έννοια της μίας ή των πολλών κλιμάκων πάνω σε ένα αντικείμενο. Ας δούμε ένα αντικείμενο με πολλές κλίμακες, όπου καθώς το προσεγγίζουμε κάθε φορά μας οργανώνεται ακόμη ένα άλλο πράγμα, σταδιακά κάθε φορά ξεκινάει μια οργάνωση, η αντίληψη του αντικειμένου που εξαρτάται από την κίνηση μας προς αυτό. Η κλίμακα, η έννοια της κλίμακας εξαρτά το αντικείμενο από τη φυσική κίνηση του υποκειμένου, με αυτόν τον τρόπο συζητούμε για ένα αντικείμενο που αναπαριστά μια πλουραλιστική επαγωγική εμπειρία της πολυπλοκότητας. Έτσι, μαζεύουμε την εμπειρία του αντικειμένου μέσα από αυτήν την πολλαπλότητα, επαγωγικά συγκεντρωμένων αποσπασμένων κομματιών κατά την κίνηση μας προς αυτό. Το τελευταίο είναι διαφορετικό, δε χρειάζεται αυτή τη σταδιακή προσέγγιση για να το καταλάβουμε, με μια ματιά το έχουμε καταναλώσει το πολύ-πολύ η δεύτερη ματιά να έχει να κάνει με την υλικότητα. Αλλά καθώς το προσεγγίζουμε ή απομακρυνόμαστε από αυτό, πάντοτε είναι οργανωμένο σε μια κλίμακα και είναι μια ενότητα, δεν αναφέρεται σε εκείνη την επαγωγική πολλαπλότητα αλλά αναφέρεται σε μια ολιστική τυπική προσέγγιση. Συνεχίζοντας, θα μπορούσε κανείς να συζητήσει το παιχνίδι μεταξύ μιας ή πολλών κλιμάκων οργάνωσης ενός αντικειμένου θα μπορούσε να αναπαραστήσει την έννοια του ενός ή της πολλαπλότητάς, το πως αντιμετωπίζω το αντικείμενο ως πολλαπλό ή ως ένα συνεκτικό ον. Όπως το παράδειγμα του γλυπτού, όπου η μύγα είναι μέρος του γλυπτού για να παίξει με ακριβώς με αυτό το παιχνίδι των κλιμάκων και της πολλαπλότητας. Ρωτάει ο Badiou: *Γιατί η ατέλειωτη πολλαπλότητα του πολλαπλού μοιάζει την εικόνα ενός ονείρου*; Γιατί όλες αυτές οι εικόνες που μπορούμε να έχουμε απέναντι στο αντικείμενο, όλες αυτές οι επιμέρους εικόνες που παίρνουμε καθώς το πλησιάζουμε, αριστερά, δεξιά, δεν έχουν κατά ανάγκη μια αιτιατή συνοχή, θα μπορούσαμε να μελετήσουμε ανάποδα

πρώτα να κοιτάω το πόμολο και μετά την πόρτα, πρώτα την πλάτη και μετά το αυτί. Αυτό είναι γιατί αυτή η ατέλειωτη πολλαπλότητα του πολλαπλού ή του πραγματικού μας κάνει να το καταλαβαίνουμε σαν μια ονειρική κατάσταση. Η διαφορά του πολλαπλού από το πλήθος, το πολλαπλό μπορεί να αναφέρεται στο ένα, το ένα μπορεί να αναλυθεί στο πολλαπλό, το πλήθος όχι κατά ανάγκη, το πλήθος είναι ένα μη συνεπές πολλαπλό, είναι αδύνατο με μια αλήθεια, μια σκέψη ή μια ιδέα να το συγκροτήσουμε σε ένα. Το πλήθος είναι η αναπαράσταση ενός ανοιχτού σημειομένου που θα πρέπει εγώ να του δώσω μια σημασία για να μπορώ από εδώ και πέρα να συγκροτώ σημεία σημαίνοντος.<sup>23</sup>

Το βιβλίο του H. Wölfflin «Βασικές Έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης» αναφέρει πως κανένα από τα μέρη της εικόνας δεν έχει λόγο ύπαρξης μόνο του, ούτε η αρμονία της σύνθεσης εξαρτάται από την αλληλοστήριξη αυτών των μερών. Ακόμη και οι κεντρικές μορφές, που προβάλλουν μέσα από την κυρίαρχη μορφή του συνόλου, δεν θα μπορούσαν ποτέ να διαχωριστούν από αυτήν.

Το μπαρόκ δεν υπολογίζει στην ενότητα πολλών ανεξαρτήτων μερών, που συνεργάζονται αρμονικά, αλλά σε μία απόλυτη ενότητα, όπου καμιά φιγούρα δεν διεκδικεί ιδιαίτερα προνόμια. Έτσι το συνολικό μοτίβο αποκτά μια ως τώρα άγνωστη υποβλητικότητα.

Στην μία περίπτωση έχουμε ενότητα μέσα από την πολλαπλότητα των μορφών, ενώ στην άλλη μια απόλυτη και αδιατάρακτη ενότητα. Με άλλα λόγια: από τη μία πλευρά το σύστημα των αυτόνομων μορφών της κλασσικής περιόδου και από την άλλη το σύστημα των ρευστών μορφών του μπαρόκ. [...] Η ενότητα έχει πολλές συνιστώσες: υπάρχει η ενότητα του χρώματος, ενότητα του φωτός, όπως και ενότητα των μορφών ή μερών που τις σχηματίζουν. Το πιο ενδιαφέρον σημείο είναι το εξής: το αισθητικό στιλ κάθε εποχής καθορίζει τον τρόπο αντίληψης της φύσης. Οι άνθρωποι διαφορετικών εποχών όχι μόνο βλέπουν τον κόσμο με διαφορετικό μάτι, αλλά βλέπουν διαφορετικό κόσμο.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Διάλεξη μαθήματος: *Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II*, ΔΠΜΣ: Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός.

<sup>24</sup> Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ. 191.

Ο βασικός ορισμός του Eisenstein για το μοντάζ, είναι η περιγραφή ενός έντονου φαινομένου που προκύπτει από τη σύγκρουση δύο ανεξάρτητων κομματιών, τα οποία είναι επαρκώς εκτεταμένα για να συσχετιστούν με μοντέρνα ή μεταμοντέρνα αστικά φαινόμενα.<sup>25</sup> Το μοντάζ αντιμετωπίζεται ως μία χωρική μέθοδος για να αντιπαραβάλουμε και να διευρύνουμε την έννοια δύνων άσχετων εικόνων, παράλληλα η δημιουργία γίνεται μέσα στο πλαίσιο των εικόνων και έχει τη δύναμη να μεταφέρει το θεατή σε τρισδιάστατα μέρη.

Θα μελετήσουμε τη σχέση των μερών μιας σύνθεσης ως προς το σύνολο. Το κλασικό στιλ κερδίζει την ενότητα του μέσα από την αρμονική συνεργασία των αυτόνομων μερών, ενώ το μπαρόκ καταργεί την αυτονομία των μερών υπέρ της παρουσίας ενός ενιαίου κύριου μοτίβου. Στο ένα στιλ η συνεκτική δύναμη είναι ο συντονισμός, στο άλλο η υποταγή των μερών στο σύνολο.

Με το που δεχτούμε ότι ο κινηματογράφος αποτελείται από κομμάτια χρόνου, ότι έχει χρονικές μορφές, η εστίαση μετατοπίζεται από αυτό που βλέπουμε σαν εικόνα, σε διαρκώς μεταβαλλόμενα χρονικά διαστήματα μεταξύ των εικόνων. Με άλλα λόγια, ο κινηματογράφος δημιουργεί γεγονότα που ξεφεύγουν από τον ορθολογισμό. *«Τι είναι τόσο ιδιαίτερο με την εικόνα;»* γράφει ο Deleuze. Είναι να γίνει αισθητή και να κάνει ορατές τις σχέσεις με το χρόνο που δεν μπορεί να διακρίνει κανείς στο αντικείμενο που παρουσιάζεται. Η επεξεργασία που τοποθετεί μαζί τα πλάνα, τις λήψεις, που έχουν σχηματιστεί σε συνάρτηση με το χρόνο, παράλληλα πάλλονται στα “αιμοφόρα αγγεία” της ταινίας, δίνει δομή, υπόσταση και καθιστά ένα βίντεο ζωντανό.

Ως αρχιτεκτονική του χρόνου νοείται η διαδικασία και ο τρόπος με τον οποίο ο χρόνος ως διάρκεια συγκροτεί αντιληπτές χωρικές ενότητες. Σε ένα καταρχήν στατικό σύστημα, όπως είναι ο δομημένος χώρος, η κίνηση μέσα σ' αυτόν είναι το εργαλείο με το οποίο ο χρήστης τον οικειοποιείται και τον αντιλαμβάνεται. Ταυτόχρονα, η χωρική δομή ρυθμίζει την κίνηση στον ίδιο το χώρο. Ο A. Tarkovsky φορτίζει με χρονική διάρκεια και εσωτερικό ρυθμό τα πλάνα του, έτσι ώστε ο ενσωματωμένος σ' αυτά χρόνος να υποδηλώνει, χωρίς να επιβάλει στο θεατή, εκδοχές ανάγνωσης και ερμηνείας της ταινίας.

Το μπαρόκ θα απέφυγε να τονίσει, ή τουλάχιστον θα έκανε αόρατη, την αντίθεση μεταξύ οριζοντίων και κατακόρυφων αξόνων και έτσι θα εξαφανιζόταν η εντύπωση της πολλαπλότητας των μερών: όλες οι φιγούρες θα διαπνέονταν από το ρεύμα της συνολικής κίνησης της εικόνας. Το παιχνίδι των

---

<sup>25</sup>Richard Koeck, *Cine | Scapes*, σελ.15.

γεωμετρικών αντιθέσεων δεν έχει σταματήσει αλλά δεν είναι πια καταφανές. Η ευθύγραμμη παράταξη των μορφών έχει παραχωρήσει τη θέση της στην επικάλυψη. Καμία μορφή δεν μπορεί να απομονωθεί από τις άλλες και καμία μορφή δεν περιορίζεται από τα όρια του πίνακα. Όπως στη χρήση του χρώματος και του φωτός, έτσι και στην παρουσία μορφών ενός πίνακα, υπάρχουν σημεία όπου η δράση κορυφώνεται. Και αυτό ακριβώς το χαρακτηριστικό είναι μια από τις ουσιαστικότερες διαφορές μεταξύ κλασικής τέχνης και μπαρόκ: όλα τα μέρη ενός κλασικού έργου τονίζονται ομοιόμορφα, ενώ στο μπαρόκ πάντοτε υπάρχει μια κύρια εστία της δράσης του έργου.<sup>26</sup>

Η αντίληψη του χώρου αποτελεί μία συνθετική διαδικασία, που απαιτεί την συνεργασία των αισθήσεων του χρήστη με το χώρο μέσω της συνείδησης, της κίνησης, της μνήμης και των εμπειριών. Έτσι, κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού ενός χώρου, η ανάγνωση του ως ένα πεδίο αλληλεπίδρασης του με το ανθρώπινο σώμα και τη μνήμη, θα ευνοούσε το αποτέλεσμα. *«Ο τρόπος με τον οποίο αισθανόμαστε, ακούμε και μυρίζουμε τους χώρους έχει το ίδιο βάρος με τον οποίο βλέπουμε τα πράγματα».* (Pallasmaa, 2005, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*) Η παραπάνω εξίσωση διατρέχει τη δημιουργία μιας σύγχρονης αρχιτεκτονικής, καθώς ο βασικός τρόπος πρόσληψης είναι οπτικός και η πρωταρχική αίσθηση είναι η όραση. Η δύναμη της εικόνας κατακλύζει τη μοντέρνα κοινωνία και διαθέτει μία προτίμηση λόγω της ευκολία να επικοινωνεί ιδέες. Ο Le Corbusier καθιστά σαφές το προβάδισμα του ματιού στον πρώιμο μοντερνισμό *«Υπάρχω στη ζωή μόνο με την προϋπόθεση ότι βλέπω, είμαι και παραμένω οπτικός τύπος – τα πάντα είναι στο οπτικό. Κάποιος πρέπει να βλέπει καθαρά, προκειμένου να κατανοήσει [...] Ο άνθρωπος κοιτάζει την αρχιτεκτονική δημιουργία με τα μάτια του που βρίσκονται σε απόσταση 5 ποδιών και 6 ιντσών από το έδαφος [...] Η αρχιτεκτονική είναι ένα πλαστικό πράγμα. Με το «πλαστικό» εννοώ αυτό που φαίνεται και μετριέται με τα μάτια».* Όλη αυτή η οπτικοκεντρική διάθεση, ενισχύθηκε από την εξέλιξη της φωτογραφίας και του κινηματογράφου. Η καινοτομία της κινηματογραφικής γλώσσας είναι ότι οι εικόνες έχουν τόσο ενεργό ρόλο και επηρεάζουν ακόμη και τα όρια ενός χώρου. Αύτη η ικανότητα είναι που δημιουργεί τη ψευδαίσθηση της πραγματικότητας. Οι πρώιμοι κινηματογραφιστές αναγνώρισαν την ταινία σα μέσο, το οποίο μπορεί να μετατρέψει την αντίληψη του χώρου που αντιλαμβανόμαστε. Ο Dziga Vertov δήλωσε: *«Είμαι κινηματογραφικό μάτι. Είμαι ένα μηχανικό μάτι. Εγώ, μία μηχανή, σου δείχνω τον κόσμο όπως μόνο εγώ μπορώ να τον δω».* Αυτό μας

---

<sup>26</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.194.

υποδεικνύει την αναπαραγωγική δύναμη της κάμερας και τη ξεχωριστή ικανότητα της τέχνης του κινηματογράφου να δημιουργεί χώρους. Σαν αποτέλεσμα η ταινία είναι ικανή να δημιουργήσει μία νέα πραγματικότητα από πλασματικό χώρο που φαίνεται οικείος στο μάτι του θεατή. Ο Ρώσος σκηνοθέτης Eisenstein αντιλήφθηκε τη ζωτικότητα των ικανοτήτων του μοντάζ και να υπερβαίνουν το πραγματικό. Το μοντάζ αντιμετωπίζεται ως μία χωρική μέθοδος για να αντιπαραβάλουμε και να διευρύνουμε την έννοια από δύο άσχετες εικόνες, παράλληλα η δημιουργία γίνεται μέσα στο πλαίσιο των εικόνων και έχει τη δύναμη να μεταφέρει το θεατή σε τριδιάστατα μέρη. Τα διαγράμματα του S. Eisenstein απεικονίζουν τις γρήγορες και ρυθμικές χωροχρονικές μεταλλάξεις των επιμέρους πλάνων, ενώ ταυτόχρονα συμπτυκνώνουν και μεταφέρουν της συνολικότητα της ταινίας. Έτσι, η ικανότητα της κάμερας να μεταμορφώνει και η ικανότητα του φιλμ να επικεντρώνεται και να ξεχωρίζει μία πληροφορία θα μπορούσε να συμβάλει στην αρχιτεκτονική συνθετική σκέψη για ένα χώρο.

Ο 16ος αιώνας είχε ήδη αναγνωρίσει τη διαφορά μεταξύ κύριας και δευτερεύουσας φωτεινής εστίας, η ζωγραφική του 17ου αιώνα μπορεί με ευκολία να συγκεντρώσει όλη την ένταση του φωτισμού σε πολύ λίγα κύρια σημεία, τα οποία σχηματίζουν ένα μοτίβο ευκατάληπτο στα μάτια του θεατή. Το σημαντικότερο χαρακτηριστικό στον φωτισμό του μπαρόκ είναι η ενότητα της κίνησης του φωτός. Σε αντίθεση με την κλασική εποχή, όλα τα φωτεινά και σκοτεινά σημεία του πίνακα συντονίζονται σε ένα κοινό ρεύμα. Οι τοπικές εξάρσεις του φωτός δεν είναι παρά ένα αποτέλεσμα αυτής της συνολικής κίνησης και δεν θίγουν την ενότητα του γενικού μοτίβου. Απέναντι στη συμπεριφορά αυτή του φωτός στο μπαρόκ, ο φωτισμός των κλασσικών έργων είναι ψυχρός και ουδέτερος.<sup>27</sup> Ανάλογη ήταν η εξέλιξη στη χρήση του χρώματος, στη θέση του “παρδαλού” χρωματισμού της προκλασικής τέχνης εμφανίστηκε κατά τον 16ο αιώνα η ενιαία και αυστηρή επιλογή των χρωμάτων, μια αρμονία που παράγεται από καθαρές χρωματικές αντιθέσεις. Κάθε χρώμα έχει τον ρόλο του στο σύνολο, ένα ρόλο με όχι λιγότερη βαρύτητα από το ρόλο ενός στύλου σε ένα αρχιτεκτονικό κτίσμα. Η αρχή αυτή τηρείται πάντοτε με περισσότερη ή λιγότερη συνέπεια και η κλασική περίοδος, μια εποχή χρωματικής “ορθοδοξίας”, ξεχωρίζει καθαρά από την εποχή που ακολούθησε, η οποία χρησιμοποιεί τους χρωματικούς τόνους με μεγαλύτερη ελευθερία. [...] από τη σαφή διαδοχή των κλασσικών χρωμάτων βρισκόμαστε σε μια απρόβλεπτη ανάμειξη αδιόρατων τόνων, που άλλοτε

---

<sup>27</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.196-197.

εκφυλλίζεται σε μια απόλυτη μονοχρωμία και άλλοτε δημιουργεί εκπληκτικές αντιθέσεις. Η μονοχρωμία των τόνων ήταν μια μεταβατική μορφή. [...] εκεί το χρώμα είναι σταθερό και μελετημένο, εδώ έρχεται και φεύγει, αλλού εντονότερο αλλού ξεθωριασμένο, και δεν επιτρέπει στον θεατή να το συλλάβει χωρίς την εντύπωση μιας ενιαίας ακατάπαυστης κίνησης. Στο πνεύμα αυτό, στον πρόλογο του μεγάλου καταλόγου πινάκων ζωγραφικής του Βερολίνου, διαβάζουμε: η τέχνη του χρώματος προσπάθησε πάντοτε να ακολουθήσει την πορεία εξέλιξης: *«από την αρχική αυτονομία των χρωμάτων περάσαμε βαθμιαία σε μια ζωγραφική, που προσανατολίζεται προς την ενότητα της δράσης του συνολικού χρωματισμού ενός έργου.»*<sup>28</sup> Μία από τις συνέπειες του ενιαίου χαρακτήρα των έργων του μπαρόκ είναι η δυνατότητα χρήσης ενός χρώματος χωρίς την αναγκαία παρουσία κάποιου συμπληρωματικού για τη δημιουργία αντίθεσης.

Το χρώμα: Το χρώμα είναι παρόν στη σκηνογραφία, στα σκηνικά αντικείμενα και στα ενδυματολογικά μιας ταινίας. Το είδος του φωτισμού που χρησιμοποιείται επηρεάζει το χρώμα, πώς φαίνεται στην ταινία. Οι πρώτες ταινίες γυρίστηκαν ασπρόμαυρες αλλά αργότερα περιλάμβαναν έγχρωμες εικόνες. Αρχικά αυτές οι εικόνες ζωγραφίζονταν ή το χρώμα τυπωνόταν πάνω στο φιλμ. Εκτός του ότι είναι ένα ρεαλιστικό κομμάτι, η έγχρωμη εικόνα χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει αισθητικά μοτίβα και για να εδραιώσει χαρακτήρα ή συναίσθημα στον αφηγητικό κινηματογράφο. Για παράδειγμα, η χρήση του ασπρόμαυρου, ενώ είναι διαθέσιμο το χρώμα, παρουσιάζει ενδιαφέρον. Κάποιοι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν ασπρόμαυρα ή σέπια σε έγχρωμες ταινίες για να δείξουν χρονικές αναδρομές ή ονειρικές καταστάσεις. Συχνά χρησιμοποιείται στο κινηματογραφικό έργο του Tarkovsky. Υπάρχει ένα νοσταλγικό συναίσθημά στην τονικότητα του σέπια και αυτό είναι σαφές στην ταινία του, *Nostalghia* (1983). Η Ινδή σκηνοθέτης Aparna Sen επίσης αντιμετωπίζει καλλιτεχνικά αυτήν την τεχνική για να δείξει την ονειρική συνέχεια στην ταινία της *36 Chowringhee Lane* (1981). Το ασπρόμαυρο ή το σέπια μπορεί να υποδηλώσει πολυπλοκότητα. Το φως επηρεάζει το χρώμα όπως το προσλαμβάνουμε. Το φως και η σκιά είναι σημαντικά στα *mise-en-scenes* του ασπρόμαυρου κινηματογράφου. Η χρήση έντονων και φωτεινών χρωμάτων λειτουργεί ως ένδειξη χαρούμενων και χαρωπών στιγμών. Συχνά οι μελοδραματικές και στενάχωρες σκηνές προειδέζονται από θαμπά χρώματα. Ο ψυχρός ή μπλε φωτισμός μπορεί να μεταφέρει μια διάθεση ψυχρή, αποξένωσης ή τεχνολογίας, ενώ το θερμό ή κιτρινωπό φως μπορεί να

---

<sup>28</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.199.

χρησιμοποιηθεί για να μεταδώσει άνεση, ηλιοβασιλέματα κτλ. Αν τα χρώματα είναι πλούσια και έντονα περιγράφονται ως κορεσμένα. Παρόλα αυτά πρέπει να θυμόμαστε ότι τα χρώματα δεν είναι απαραίτητο να μεταφέρουν νοήματα που διαβάζονται εύκολα. Για παράδειγμα, η χρήση του κόκκινου χρώματος στον Ingmar Bergman, *Cries and Whispers* (1972) είναι πιο περίπλοκη για κατανόηση.

Η νεότερη αρχιτεκτονική ήρθε να απομακρύνει τα πράγματα μεταξύ τους. Τα παράθυρα έγιναν πάλι αυτοτελείς μορφές, τα τμήματα των τοίχων απέκτησαν δική τους ύπαρξη, τα έπιπλα κέρδισαν την αυτονομία τους στον εσωτερικό χώρο, οι διπλές πόρτες της σκευοθήκης ξεχώρισαν, τι τραπέζι απέκτησε πόδια, που μπορούσαν να αναγνωριστούν ως ανεξάρτητα από το συνολικό σχήμα του επίπλου και να αντικατασταθούν.<sup>29</sup>

### Επιφάνεια – Βάθος (Σύνθεση – Οπτική Αντίληψη)

Στις διαλέξεις του μαθήματος: *Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II*, τα εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης που συζητήσαμε βοηθούν να διακρίνουμε διαφορετικούς τρόπους οριοθέτησης πραγμάτων. Πιο αναλυτικά, η δεύτερη κατηγορία έχει να κάνει με τον τόπο που κάνουμε συναρτήσεις, πως συναρτούμε το ένα με το άλλο, πως η μία οντότητα που έχει πάρει πιθανώς ήδη κατηγορηματικές ιδιότητες αρχίζει και συμπλέκεται ή αποχωρίζεται ή παίρνει από την άλλη και φτιάχνονται έτσι επιμέρους σύνολα, υποσύνολα και πάει λέγοντας. Πώς δημιουργούνται ομάδες πραγμάτων από εκείνα που είχαν πριν τις ιδιότητες. Σε αυτήν την περίπτωση θα μπορούσαμε να δούμε πάλι ζευγάρια όπως αυτό και αυτό θα μπορούσε να είναι με εκείνο και εκείνο, μεταθετικές ιδιότητες, επιμεριστικές ιδιότητες και αυτή η διαδικασία της συναρτησιακής προσέγγισης μοιάζει πιο πολύ με την ιδέα της σύνθεσης, της composition, συναρμογή.

---

<sup>29</sup> Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.234.

George Boole, *An Investigation of the Laws of Thought, on which are founded the Mathematical Theories of Logic and Probability*, London, Walton & Maberly, 1854, σ.27-38

Όλες οι λειτουργίες της Γλώσσας, ως εργαλείου λογικής, μπορούν να διεξαχθούν από ένα σύστημα σημείων που συντίθεται από τα παρακάτω στοιχεία:

1/ Κυριολεκτικά σύμβολα, όπως χ, ψ, κτλ., που αναπαριστούν πράγματα ως αντικείμενα των συλλήψεών μας.  
2/ Σημεία χειρισμών, όπως +, -, x κτλ., που αναπαριστούν εκείνες τις λειτουργίες του μυαλού με τις οποίες οι συλλήψεις των πραγμάτων συνδυάζονται ή αναλύονται έτσι ώστε να σχηματίζουν νέες συλλήψεις με τη συμμετοχή των ίδιων στοιχείων.

3/ Το σημείο της ισότητας, =.

Όλα αυτά τα σύμβολα της Λογικής είναι κατά τη χρήση τους υποκείμενα σε καθορισμένους νόμους... που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε:

τα συνεχή – ασαφή όρια

μεταξύ οντοτήτων

Συναρτησιακές διαστάσεις (αυτιότητα)



Κλειστή/ανοικτή μορφή  
Σύνδεση / συσχετισμός  
(βαθμός υποταγής)



Ακλειτή/κλειτή μορφή  
Συνεισμός / σύνταξη  
(βαθμός υποβολής)



Κατασκευή/μετασχηματισμός  
Τέσσημα / προσομοίωση  
(βαθμός μετάλλαξης)

2<sup>η</sup> κατηγορία

Σημεία από εκείνες τις λειτουργίες του μυαλού με τις οποίες συλλέγουμε μέρη σε ένα σύνολο, ή διαχωρίζουμε ένα σύνολο στα μέρη του. *[συναρτήσεις]*

Στην κατηγορία ανήκουν οι σύνδεσμοι 'και, ή, κτλ.'

+ : και, ή

- : εκτός

μεταθετική ιδιότητα:  $\alpha+\beta=\beta+\alpha$ ,

επιμεριστική ιδιότητα:  $\alpha(\beta+\gamma)=\alpha\beta+\alpha\gamma$

*[η σύνθεση, composition, είναι μια λειτουργία επίδοσης σημασίας με συναρτήσεις στοιχείων σε ένα σύνολο μέσα από πράξης συσσωματώσης ή αποκλεισμού: ένα σύνολο έχει μια ιδιότητα επειδή τα διάφορα μέρη του έχουν την ιδιότητα αυτή]*

Εικόνα 2

Προχωράμε σε άλλο μόρφωμα. Προηγουμένως, αναφέραμε μια ή πολλές κλίμακες για το ένα και το πολλαπλό και από κάτω είχαμε τον βαθμό της αρνητικότητας κατά πόσο μέσα από αυτή τη σχέση του ενός και του πολλαπλού μπορούμε να ερμηνεύσουμε το αντικείμενο. Τώρα θα δούμε το αντικείμενο και το απόσπασμα που αναπαριστά τη σχέση συμβόλου – αλληγορίας. Για παράδειγμα, έχουμε ένα άγαλμα-τέρας, έχει δάκτυλα μύτη στόμα, βλέπουμε τη φθορά του στο χρόνο ενώ έχουμε όλη αυτή την πληροφορία την τυπολογική, την ιστορική κτλ, ξαφνικά το εντάσσουμε σε ένα άλλο σύστημα, του συνεχούς του έργου, της φύσης της καταστροφής και αυτό απότομα ενώ ήταν ένα αυτόνομο τυπικό στοιχείο γίνεται απόσπασμα μιας άλλης συνέχειας, τώρα μπορούμε να καταλάβουμε την έννοια του βαθμού εξάρτησής κατά πόσο είναι εξαρτημένο σε ένα σύστημα εννοιολογικό ή εννοιοδοτικό. Ο Badiou υποστηρίζει αν ο κόσμος μας αποτελούνταν από τέτοια σημεία τα οποία δεν αμφιβάλουμε για τη σχέση τους με τη σημασία τους, εκεί που το σημαίνον με το σημαινόμενο είναι εξαιρετικά σταθερά, τότε στην ουσία δεν έχουμε τίποτε άλλο από σώματα και γλώσσες είμαστε στην περίπτωση του σκοτεινού υποκείμενου, είναι όλα φτιαγμένα οπότε δεν έχουμε να παράγουμε τίποτε, δεν αφήνουν περιθώρια για συμβάντα, δεν αφήνουν περιθώρια για να αναπτύξουμε το παρόν. Ο Barthes διακρίνει τρία επίπεδα σημασίας το πληροφοριακό ή το συμβολικό, σαν αυτά που διακρίναμε πριν πάνω στο άγαλμα-τέρας ότι έχει κάποια χαρακτηριστικά τα οποία μας δίνουν

πληροφορία ή μπορείς να είναι συμβολικά, αλλά υπάρχει και το αμβλύ επίπεδο σημασίας είναι εκείνο το επίπεδο που έχει την ιδιότητα να δώσουμε σημασία στο αντικείμενο, μια άλλη σημασία από αυτή που βλέπουμε, έχουμε μια λέξη τη σημασιότητα, η σημασιότητα του αντικειμένου.<sup>30</sup>

Το βιβλίο του H. Wölfflin *Βασικές Έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης* αναφέρει πως το τέλος του κλασσικού επιπέδου στυλ ήρθε τη στιγμή που άρχισε να χαλαρώνει η αυστηρότητα των παράλληλων στρωμάτων και να παίρνει το λόγο η τρίτη διάσταση της εικόνας, τη στιγμή που το περιεχόμενο της εικόνας δεν μπορούσε πλέον να παραταχθεί σε μια επιφάνεια και έπρεπε να τονιστούν οι σχέσεις των εμπρόσθιων μορφών με τις μορφές το βάθος της εικόνας. Αυτό που ακολούθησε είναι το στυλ που αποφεύγει τα επίπεδα. Η εικόνα εξακολουθεί μεν να διαθέτει ένα κύριο επίπεδο που λειτουργεί ως άξονας, δεν υπάρχει όμως η δυνατότητα συγκέντρωσης των μορφών σε παράλληλα επίπεδα. Τόσο οι μεμονωμένες μορφές όσο και το σύνολο της εικόνας μπορούν να θεωρηθούν από πολλές γωνίες. Ακόμη και σε θέματα με αναπόφευκτο επίπεδο χαρακτήρα, όπως π.χ. η παράταξη των ηθοποιών στη σκηνή ενός θεάτρου, καταβάλλεται προσπάθεια ώστε οι μορφές να μη σταθεροποιούνται σε μια σειρά και το μάτι να έλκεται στην κατεύθυνση της τρίτης διάστασης. Υπάρχουν έργα του 17ου αιώνα με έντονη επίπεδη διάταξη, που όμως δεν μπορούν να ταυτιστούν με το κλασσικό επίπεδο στυλ. Για παράδειγμα δεν υπάρχει έντονη χρωματική αντίθεση μεταξύ των κεντρικών μορφών και του βάθους της εικόνας: ο πίνακας της γυναίκας που διαβάζει, του Jan Vermeer, της οποίας η μορφή βρίσκεται πολύ κοντά στον επίπεδο τοίχο του δωματίου, και αυτό χάρη στη ματιά της γυναίκας που συνδέει τη μορφή της με το φως που πέφτει στον τοίχο. Στη *Μακρινή Άποψη του Haarlem* ο Ruysdael σχεδιάζει τα χωράφια σαν οριζόντιες λωρίδες με εναλλασσόμενο φωτισμό, ούτε αυτό το έργο ανήκει στο επίπεδο στυλ: η προοπτική των διαδοχικών λωρίδων που χάνονται στον ορίζοντα είναι ισχυρότερη από την εντύπωση των μεμονωμένων λωρίδων, τις οποίες ο θεατής δεν μπορεί να απομονώσει από το σύνολο του τοπίου.

Η μεταβολή αυτή δεν είναι οπισθοδρόμηση σε παλιότερα πρότυπα. Με την παράθεση των μορφών σε διαδοχικά επίπεδα γίνεται διπλά φανερό ότι ο

---

<sup>30</sup> Διάλεξη μαθήματος: *Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II*, ΔΠΜΣ: Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός - Χώρος - Πολιτισμός.

καλλιτέχνης κατέχει τη χρήση του βάθους: χρησιμοποιεί τα πάντα ώστε η σειρά των μορφών να μην υποβαθμιστεί σε μια επίπεδη εικόνα.

Το κάδρο: Η αισθητική του κάδρου ενός καρέ προέρχεται από τους πίνακες της Αναγέννησης και το σύστημα Quattrocento, το σύστημα αυτό τοποθετεί τους θεατές στη θέση της κεντρικής προοπτικής. (Lacey, 2005) Ένα κάδρο είναι το όριο που περιέχει την εικόνα. Οι άκρες της εικόνας δημιουργούν ένα πλαίσιο που εμπεριέχει και αποκλείει εικόνες από το τι συμβαίνει μπροστά στην κάμερα. Εστιάζοντας σε ένα κομμάτι της πραγματικότητας, το καδράρισμα καθορίζει ταυτόχρονα τι φαίνεται και τι εξαιρείται. Τοιούτοτρόπως, το καδράρισμα είναι μέσο ελέγχου. Ένα κάδρο μπορεί να είναι «ανοιχτό» με τους χαρακτήρες που κινούνται εντός και εκτός αυτού ή ένα κάδρο μπορεί να κινείται. Ένα κινούμενο κάδρο μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση της εστίαση, στροφή της κάμερας γύρω από τον άξονά της, δηλαδή η κάμερα μένει σταθερή και ο φακός περιστρέφεται προς τα δεξιά ή τα αριστερά. Ένα κάδρο μπορεί να είναι «στραβό» με μη ισοροπημένη σύνθεση του πλάνου και σε περιέργες γωνίες λήψης. Σε ένα τέτοιο λοξό κάδρο, τα αντικείμενα στη σκηνή εμφανίζονται στρεβλά. Συχνά, τις συσχετίζουν με σκηνές των ταινιών δράσης που έχουν έντονο, ματωμένο ρυθμό. Επίσης τα κεκλιμένα κάδρα χρησιμοποιούνται σε μουσικά βίντεο και σε κινούμενα σχέδια. Το καδράρισμα εμπλέκει τη γωνία της κάμερας με το αντικείμενο, το λόγο διαστάσεων της προβαλλόμενης εικόνας, τη σχέση μεταξύ κάμερας και αντικειμένου, το συνειρμό της κάμερας με τον χαρακτήρα, την τοποθέτηση του υποκειμένου και ούτω καθεξής.

Η απλούστερη μέθοδος για τη δημιουργία μιας εικόνας με βάθος είναι η μετατόπιση της οπτικής γωνίας προς τα πλάγια. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα, όπου η κλασική τέχνη διασπά σε κάποιο σημείο το κύριο επίπεδο της εικόνας και δημιουργεί ένα «παράθυρο» με μορφές σε κάποια άλλη απόσταση. Το ουσιαστικό στην περίπτωση αυτή είναι ότι ο θεατής αντιλαμβάνεται το «παράθυρο» σαν ένα κενό στο κύριο επίπεδο της σύνθεσης. Δεν είναι υποχρεωτικό να βρίσκονται όλα στο ίδιο επίπεδο: αρκεί να μην αμφισβητείται η κυριαρχία του επιπέδου.<sup>31</sup>

Γωνία καδραρίσματος: Πολλές ταινίες γυρίζονται με μια κάμερα που φαίνεται να είναι περίπου στο ίδιο ύψος με το υποκείμενο της. Παρόλα αυτά, είναι δυνατόν να κινηματογραφηθεί από μία γωνία αισθητά χαμηλότερη ή υψηλότερη από το υποκείμενο. Στη χαμηλή γωνία λήψης, η κάμερα είναι κάτω

---

<sup>31</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.99.

από το υποκείμενο και ο θεατής αποκτά την αντίληψη ότι κοιτάει από ψηλά το υποκείμενο. Το υποκείμενο αποκτά ύψος, κύρος και φαίνεται πιο εντυπωσιακό, συνήθως υποδεικνύει δύναμη. Για υψηλή γωνία λήψης, η κάμερα τοποθετείται πάνω από το υποκείμενο και ο θεατής νιώθει ότι το κοιτάει αφ' υψηλού. Ο χαρακτήρας εμφανίζεται μειωμένος και καταπιεσμένος μέσα στο κάδρο. Σε τέτοιες γωνίες λήψης υποδηλώνεται αδυναμία και τρωτότητα και δίνεται η εντύπωση ενός υποτακτικού χαρακτήρα. Έπειτα, η γωνία της λήψης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποδηλωθεί η σχέση μεταξύ ενός χαρακτήρα και της οπτικής γωνίας της κάμερας. Ή μπορεί απλά να χρησιμοποιηθεί για να δημιουργήσει εντυπωσιακές οπτικές συνθέσεις όπως στην τελευταία σκηνή από την ταινία Όταν πετούν οι γερανοί (Letyat zhuravli) από τον Mikhail Kalatozov. Όχι μόνο η γωνία της κάμερας αλλά και το ύψος της τοποθέτησης της μπορεί να παίζει σημαντικό ρόλο στην ταινία. Μία χαμηλού σταθμικού επιπέδου κάμερα τοποθετείται κοντά στο έδαφος σε αντίθεση με μια υψηλού σταθμικού επιπέδου που τοποθετείται παραπάνω από τη μέση τυπική προοπτική που λαμβάνουμε στον κινηματογράφο. Κατά συνέπεια, το επίπεδο της κάμερας αντιπροσωπεύει ένα συγκεκριμένο επίπεδο σύνδεσης και ενσυναίσθησης με τους χαρακτήρες στην εικόνα. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να προσδώσει ενδιαφέρον.

Δεν υπάρχει ζωγραφικός πίνακας χωρίς βάθος. Η αποτελεσματικότητα και το στιλ του βάθους διαφέρει όμως από πίνακα σε πίνακα, ανάλογα με τον τρόπο που θα κατασκευαστεί: άλλοτε σαν μια σειρά διαδοχικών παράλληλων επιπέδων στρώματων και άλλοτε σαν ένας ενιαίος προσανατολισμός. Η χρήση του χρώματος την εποχή αυτή πραγματοποιείται επίσης σε παράλληλα στρώματα, που χωρίζονται σε σαφείς διαβαθμίσεις. Όταν με την πάροδο του χρόνου οι διαβαθμίσεις του χρώματος έχασαν την καθαρότητα τους και άρχισε να αναπτύσσεται ένα σύστημα έντονων χρωματικών αντιθέσεων, το φαινόμενο αυτό δεν ήταν τίποτε περισσότερο από τη μετάβαση στο νεότερο στιλ, όπως ακριβώς τα παράλληλα στρώματα παραμερίστηκαν από την εμφάνιση εστιών φωτός στο βάθος των εικόνων.<sup>32</sup>

Ένα άλλο μοτίβο είναι τα υπερμεγέθη κοντινά αντικείμενα. Η χρήση της προοπτικής ήταν σχεδόν πάντοτε γνωστή στη ζωγραφική, αλλά ο συνδυασμός αντικειμένων σε διαφορετική κλίμακα δεν σημαίνει πως ο θεατής θα υποχρεωθεί να φανταστεί τα αντικείμενα σε διαφορετικές αποστάσεις στο χώρο. [...] Το μπαρόκ υιοθέτησε απόλυτα το μοτίβο αυτό και επέλεγε με

---

<sup>32</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.106-107.

ευχαρίστηση οπτικές γωνίες που επιτρέπουν τη δημιουργία εντυπωσιακών αντιθέσεων στις διαστάσεις κοντινών και μακρινών αντικειμένων.<sup>33</sup>

Κλίμακες καδραρίσματος: Υπάρχουν επτά βασικά πλάνα με διαφορετικές κλίμακες στο κάδρο:

1. Πολύ κοντινό πλάνο, που είναι συνήθως ένα πλάνο προσώπου – ανφάς. Αποτυπώνει από τη μέση του μετώπου μέχρι λίγο πιο ψηλά από το πηγούνι, ή ακόμη πιο κοντινό. Χρησιμοποιείται για να δείξει λεπτομέρειες, να δώσει έμφαση στις εκφράσεις ή να δείξει το υποκείμενο να φαίνεται απειλητικό.
2. Ένα κοντινό πλάνο προσώπου, λίγο πάνω από τον ώμο, κόβει ακριβώς κάτω από το λαιμό. Χρησιμοποιείται για να δείξει συναισθήματα, μας κάνει δυνατό να δούμε τις εκφράσεις του προσώπου και τι το υποκείμενο σκέφτεται ή νιώθει, οι λεπτομέρειες μεγεθύνονται.
3. Το μεσαίο κοντινό πλάνο έχει πρόσωπο και ώμους. Μοιάζει σε μέγεθος με τις φωτογραφίες διαβατηρίου. Κόβει το σώμα στο στήθος και ακριβώς κάτω από τη μασχάλη. Χρησιμοποιείται για να δείξει αντιδράσεις και να υποδηλώσει τι νιώθει το υποκείμενο. Οι λεπτομέρειες δεν είναι τόσο μεγεθυμένες όσο σε ένα κοντινό.
4. Το μεσαίο πλάνο είναι ένα πλάνο από τη μέση ως το κεφάλι. Κόβει το σώμα ακριβώς κάτω από τη μέση. Οι θεατές μπορούν με ευκολία να αναγνωρίσουν το υποκείμενο στο κάδρο.
5. Ένα μεσαίο μακρινό πλάνο από το κεφάλι μέχρι κάτω από τα γόνατα ή μέχρι πάνω από τον αστράγαλο. Χρησιμοποιείται για να δείξει καθαρά κινήσεις, ειδικά με τα χέρια. Το καδράρισμα είναι τέτοιο ώστε ένα αντικείμενο περίπου ενάμιση μέτρο θα γέμιζε την οθόνη καθέτως.
6. Ένα μακρινό πλάνο είναι ένα πλάνο από το κεφάλι μέχρι τα πόδια. Δείχνει ολόκληρο το σώμα και με ένα μικρό κενό πάνω και κάτω. Χρησιμοποιείται για να στοιχειοθετήσει τοποθεσία και να δώσει τη δυνατότητα στους θεατές να ακολουθήσουν τη δράση μέσα στο κάδρο.
7. Τα πολύ μακρινά πλάνα κάνουν το υποκείμενο να εμφανίζεται πολύ μικρό και συχνά τέτοιου είδους πλάνα χρησιμοποιούνται για να καθιερώσουν και να παγιώσουν τοποθεσία ή πλαίσιο. Αν το πλάνο αποτελείται από έναν μόνο του χαρακτήρα, το σκηνικό θα κυριαρχήσει της μονάδας.

Το κυριότερο από τα μοτίβα αυτά είναι η αντίθεση των διατάσεων μεταξύ των κοντινών και μακρινών αντικειμένων. Η απότομη μεταβολή της κλίμακας των διαδοχικών επίπλων ή σχημάτων του δαπέδου, όπως και η

---

<sup>33</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.108.

στενότητα του χώρου, κάνουν τον οπτικό άξονα να εγκαταλείπει το κύριο επίπεδο της εικόνας και να κινείται με κατεύθυνση προς το βάθος. Οπωσδήποτε η χρωματική προοπτική ενισχύει αυτήν τη δράση. Ένα άλλο μοτίβο για τη δημιουργία της αίσθησης του βάθους είναι η υπερβολικά μακρινή άποψη. Η μεταβολή της κλίμακας των αντικειμένων γίνεται τόσο αργά, ώστε ο θεατής υποχρεώνεται να φανταστεί πως η εικόνα βρίσκεται μακριά, πολύ μακριά από αυτόν. Το γεγονός ότι το φως και η σκιά μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσα για τη δημιουργία έντονων αντιθέσεων, που αυξάνουν την πλαστικότητα των εικόνων ήταν πάντοτε γνωστό. Για παράδειγμα ο da Vinci ζητά από τους καλλιτέχνες να τοποθετούν τα φωτεινά μέρη των μορφών σε σκοτεινό φόντο και αντίστροφα. Είναι όμως κάτι διαφορετικό, όταν ένα σκοτεινό αντικείμενο παρεμβάλλεται πριν από ένα φωτεινό που βρίσκεται στο βάθος της εικόνας, υποχρεώνοντας το μάτι να το αναζητήσει πίσω αυτό στρέφοντας έτσι τον οπτικό άξονα κάθετα στο επίπεδο της εικόνας. Με άλλα λόγια πρόκειται για ένα πολύ σημαντικό μοτίβο του τρισδιάστατου στυλ: τα σκοτεινά κοντινά αντικείμενα. Η επικάλυψη και η πλαισίωση των μορφών αποτελούν τεχνικές, που ήταν επίσης κτήμα της τέχνης από πολύ παλιά.<sup>34</sup> Η χρήση όμως των τεχνικών αυτών από το μπαρόκ έχει μια ιδιαίτερη δύναμη να έλκει την προσοχή προς το βάθος της εικόνας, κάτι για το οποίο δεν ενδιαφερόταν το επίπεδο στυλ. Και όμοια, όταν ένα μέρος της μορφής καλύπτεται από μίαν άλλη κοντινότερη μορφή δημιουργείται η ίδια εντύπωση του βάθους. Η αρχιτεκτονική μπαρόκ χρησιμοποίησε συστηματικά αυτήν την τεχνική: οι κιονοστοιχίες του Bernini οφείλουν την ιδιαίτερη δράση τους σε αυτήν ακριβώς την αίσθηση του βάθους.

Υπάρχει η διαγώνια τοποθέτηση, η παράλληλα προς το κύριο επίπεδο της εικόνας. Το νέο στοιχείο, όσον αφορά το στυλ, δεν είναι ασφαλώς το θέμα του πίνακα, αλλά εντοπίζεται στις εκφραστικές αρχές και στον τρόπο παρουσίασης που έχει επιλεγεί: τονίζονται όλες οι γραμμές, που υποχρεώνουν το μάτι να συνδέσει τις κοντινές με τις μακρινές μορφές, ενώ μειώνεται η σημασία των μερών που θα μπορούσαν να δώσουν βαρύτητα στα παράλληλα στρώματα της εικόνας.

Η διαίρεση του κοντινού, μέσου και μακρινού τμήματος της εικόνας σε παράλληλα στρώματα, αυτό ακριβώς αποτελεί την πρόοδο στην προσπάθεια μεταφοράς των προτύπων της εποχής πάνω στο ιδιαίτερο θέμα του φυσικού τοπίου. Το έδαφος πρέπει να διαχωριστεί σε παράλληλες ζώνες και το μικρό

---

<sup>34</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.110.

χωριό πρέπει να ζωγραφιστεί καθαρά στο εσωτερικό της δικής του ζώνης. Οπωσδήποτε ο Tiziano έβλεπε τη φύση πολύ πιο ελεύθερα, αλλά – όπως φαίνεται στα σχέδια του – πάντοτε μέσα από την ίδια επίπεδη οπτική.<sup>35</sup> Η ανάλυση αυτή δεν θα μπορούσε να κλείσει παρά με το *Χιονισμένο τοπίο* του Brueghel (Μπρίγκελ), που μπορεί εύκολα να ερμηνευθεί από την οπτική του ενός και του άλλου στυλ. Το δεξιό μισό του πίνακα φανερώνει σαφείς επιδράσεις της επίπεδης οπτικής. Το αριστερό κομμάτι όμως, με τις τεράστιες μορφές των κοντινών δέντρων να σκεπάζουν τα μικρά σπίτια στους πρόποδες του λόφου, είναι ένα αποφασιστικό βήμα στη νέα εποχή. Πολλές ταινίες του Tarkovsky, όπως *Solaris*(1972), *Mirror*(1975) έχουν εμπνευστεί από πίνακες. Συγκεκριμένα από οπτικά πλούσιους και περιεκτικούς πίνακες του 16ου αιώνα από τον Ολλανδό ζωγράφο Πίτερ Μπρίγκελ τον Πρεσβύτερο. Γενικά, οι ζωγραφικοί πίνακες έπαιζαν σημαντικό ρόλο στις ταινίες του Tarkovsky, στις θεωρίες του και στην πρακτική της σκηνοθεσίας. Ο Tarkovsky στρέφει το ενδιαφέρον του στον πίνακα *Κυνηγοί στο χιόνι* (*Hunters in the Snow*), 1565 για την ταινία του *Mirror* για να εξερευνήσει τη σχέση μεταξύ του πίνακα και της μνήμης αλλά και την ένταση μεταξύ του διπλού ζωγραφική και σκηνοθεσία. Η κάμερα με μαλακές κινήσεις αναδημιουργεί τη σύνθεση, ερμηνεύοντας μια οπτική παράφραση της δουλειάς του Μπρίγκελ.

Ίσως ο διαγώνιος οπτικός άξονας να ήταν το μέσο με το οποίο η συγκεκριμένη κοινωνία του 16ου αιώνα πίστευε ότι μπορούσε να αποδώσει καλύτερα τη ζωντανή κίνηση των μορφών: το βέβαιο πάντως είναι πως ο 16ος αιώνας ένωθε την ανάγκη να σκηνοθετήσει το θέμα διαφορετικά από την αναγέννηση.<sup>36</sup>

Σε ένα άλλο επίπεδο, σημαντική είναι η αναφορά του Tarkovsky, στην εσωτερική δύναμη του μοναδικού πλάνου, το οποίο είναι “φορτισμένο” με χρόνο (διάρκεια). Στην περίπτωση αυτή το συστατικό χρόνος ή διάρκεια αποκτά εξαιρετική σημασία, γιατί είναι το συστατικό που κατ' εξοχήν καθιστά κατανοητή την εικόνα.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα εικόνας που διαιρείται σε ομάδες, οι οποίες βρίσκονται σε διαφορετικές αποστάσεις δίχως να υπάρχει κίνηση από και προς το βάθος της εικόνας, είναι ο πίνακας της «Γέννησης», από το χέρι του ίδιου του «Ζωγράφου της Παναγίας» στο Μόναχο: δεν υπάρχει καμία επικοινωνία μεταξύ των ομάδων. Αντίθετα, ένας ζωγράφος του 16ου αιώνα, ο

<sup>35</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.124.

<sup>36</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.126.

«Ζωγράφος της Κοίμησης της Θεοτόκου, Παναγίας» Joos van Cleve, σε ανάλογο θέμα, την Κοίμηση της Θεοτόκου, κατορθώνει να φέρει το νεκρικό κρεβάτι και τη συγκεντρωμένη ομάδα των ανθρώπων σε μια απόλυτη αρμονία, που οφείλεται όχι στη χρήση της γεωμετρικής προοπτικής, αλλά σε μια νέα αίσθηση του ωραίου, χωρίς την οποία η προοπτική θα ήταν άχρηστη.<sup>37</sup>

Στην Ιταλία ήταν πάντοτε ισχυρότερο το ένστικτο της επίπεδης επιφάνειας, σε αντίθεση με τη Γερμανία, όπου η αναζήτηση του βάθους βρήκε πρόσφορο έδαφος. Αν και είναι αλήθεια ότι το κλασσικό ιταλικό επίπεδο στυλ κατόρθωσε να επεκταθεί και να επιβάλλει τις αξίες του βόρεια των Αλπεων, δεν μπορούμε να αμφισβητήσουμε μια ουσιαστική διαφορά: στο βορρά η καθαρή επίπεδη εικόνα θεωρήθηκε πολύ σύντομα ως περιορισμός και δεν επέζησε για πολύ καιρό. Και όμοια, ο νότος δεν υιοθέτησε ποτέ με απόλυτη συνέπεια τις αρχές του μπαρόκ.

Η Villa Farnesina είναι αντιπροσωπευτικό παράδειγμα του κλασσικού επιπέδου στυλ. Στη Villa Farnesina η σειρά των παραθύρων και των κιονισκών διατηρείται ίδια τόσο στον κεντρικό κορμό όσο και στις πτέρυγες, ενώ στο Palazzo Barberini ή στο καζίνο της Villa Borghese η οργάνωση των επιφανειών διαφέρει: ο θεατής δεν συγγέει τα κοντινά με τα μακρινά παράθυρα και οδηγείται αυθόρμητα στην εκτίμηση των αποστάσεων και την αναγνώριση της ανάπτυξης του συγκροτήματος προς την κατεύθυνση του βάθους. Το μοτίβο αυτό απέκτησε μεγάλη αξία στον βορρά. Τα ανάκτορα του Hufeisenform, με την ανοιχτή αυλή, έχουν κτισθεί στο ίδιο πνεύμα, ρίχνοντας ιδιαίτερο βάρος στη σχέση των προτεταμένων πτερυγών με το κεντρικό τμήμα της πρόσοψης. Η σχέση αυτή στηρίζεται στη διαφορά των αποστάσεων, που θα μπορούσε να υπάρξει σε κάθε εποχή και μόνη της δεν αρκεί για να δημιουργήσει τη δράση που θα χαρακτήριζε το οικοδόμημα ως μπαρόκ, μέσα όμως από την ιδιαίτερη μεταχείριση των μορφών προσδίδει την απαιτούμενη αίσθηση του βάθους.<sup>38</sup>

Δεν μπορούμε να απαγορεύσουμε στον θεατή να δει ένα έργο της κλασσικής αρχιτεκτονικής από τα πλάγια: η διαφορά είναι ότι δεν πρόκειται να νιώσει ποτέ αυτήν την ανάγκη. Η αναζήτηση άλλων όψεων ενός κλασσικού κτιρίου δεν είναι αυθόρμητη, καθώς η κύρια πρόσθια όψη είναι η μοναδική ολοκληρωμένη, που εκφράζει τη φύση του έργου.

---

<sup>37</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.127.

<sup>38</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.144.

Η χρήση του βάθους από το μπαρόκ δεν σταμάτησε ούτε μπροστά στο πεδίο της διακόσμησης επίπεδων επιφανειών.

Η κλασική τέχνη είχε διαμορφώσει μια επίπεδη αισθητική και απολάμβανε έναν διάκοσμο που διατηρούσε σε όλα του τα μέρη επίπεδο χαρακτήρα, είτε επρόκειτο για την κάλυψη μιας επιφάνειας είτε για την απλή διαίρεση των επιφανειών. Για την κλασική αισθητική ένας τοίχος χωρίζεται σε ορθογώνια πεδία, με διαφορετικές διαστάσεις, που σχηματίζουν ένα αρμονικό πλέγμα στη βάση μιας καθαρά δισδιάστατης παράθεσης. Μόλις η εικόνα του τοίχου αποκτήσει βάθος, τα ίδια ορθογώνια πεδία μεταμορφώνονται σε κάτι διαφορετικό. Οι οριζόντιες και οι κάθετες αναλογίες δεν χάνουν βέβαια τη σημασία τους, αλλά το κύριο βάρος πέφτει τώρα στην τρίτη διάσταση, στον κοντινό ή μακρινό χαρακτήρα των μορφών που περιέχουν.<sup>39</sup>

### **Απόλυτη – Σχετική Καθαρότητα (Αναπαραστατικό Σύστημα)**

Στις διαλέξεις του μαθήματος: *Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II*, τα εννοιολογικά εργαλεία ανάλυσης που συζητήσαμε βοηθούν να διακρίνουμε διαφορετικούς τρόπους οριοθέτησης πραγμάτων. Πιο αναλυτικά, η τελευταία κατηγορία αφορά την ισότητα, με τα ρήματα είναι εκεί πέρα όπου έχουμε τις προηγούμενες οντότητες ή συμπλέξεις οντοτήτων και τελικά του δίνουμε ένα όνομα. Στο σημείο που είχαμε αρχίσει να έχουμε μια πολλαπλότητα των πραγμάτων, την πολλαπλότητα την κάνω ένα. Υπάρχει ένα παιχνίδι μεταξύ του πολλαπλού και του ενός. Αυτό έχει να κάνει με την έννοια του χρόνου, είναι μια διαδικασία στην οποία και τα ρήματα μπαίνουν μέσα της και δίνουν μια χρονική αλληλουχία, είναι μεταβάσεις χρονικές και πάνω μιλούσαμε για assemblage και composition, εδώ μιλάμε για planning, το σχεδιάζουμε πως θα βγει στο χρόνο μας, είναι σενάρια χρονικά. Όλη αυτή η πολυπλοκότητα που χειριζόμαστε ως γλώσσες, ως εργαλεία κτλ. μοιάζει να στέκονται στα αυτά τα τρία σχήματα, παράθεσης για προσδιορισμό ιδιοτήτων των στοιχείων σύνθεσης, πρόσθεσης για προσδιορισμό συνόλων και ισότητα, πρόσθεσης,

---

<sup>39</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.149.

## αποκλεισμού και επιμερισμού για τον προσδιορισμό συνόλων και ισότητας για τον προσδιορισμό νοηματικών σχέσεων και προτάσεων.<sup>40</sup>

George Boole, *An Investigation of the Laws of Thought, on which are founded the Mathematical Theories of Logic and Probability*, London, Walton & Maberly, 1854, σ.27-38  
 Όλες οι λειτουργίες της Γλώσσας, ως εργαλείου λογικής, μπορούν να διεξαχθούν από ένα σύστημα σημείων που συντίθεται από τα παρακάτω στοιχεία:

- 1/ Κυριολεκτικά σύμβολα, όπως χ, ψ, κτλ., που αναπαριστούν πράγματα ως αντικείμενα των συλληγμένων μας.
  - 2/ Σημεία χειρισμών, όπως +, -, x κτλ., που αναπαριστούν εκείνες τις λειτουργίες του μυαλού με τις οποίες οι συλλήψεις των πραγμάτων συνδυάζονται ή αναλύονται έτσι ώστε να σχηματίζουν νέες συλλήψεις με τη συμμετοχή των ίδιων στοιχείων.
  - 3/ Το σημείο της ισότητας =
- Όλα αυτά τα σύμβολα της Λογικής είναι κατά τη χρήση τους υποκείμενα σε καθορισμένους νόμους... που μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε:

### 3<sup>η</sup> κατηγορία

Σημεία με τα οποία εκφράζονται σχέσεις, και με τα οποία σχηματίζουμε προτάσεις **[βιολογικές]**

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν όλα τα ρήματα. [Τα ονόματα και τα σύνολα (τα κατηγορήματα και οι συναρτήσεις) αποκτούν σχέσεις χρονικές].

Το σημείο 'είναι' εκφράζεται με το σύμβολο =.

'Τα άστρα (ή 'το στερέωμα' ή 'ο κόσμος', ανάλογα με το πεδίο συγκρότησης του νοήματος) είναι ο ήλιος και οι πλανήτες':

$\chi = \psi + \zeta$ , και  $\chi - \zeta = \psi$ , κτλ.

[βλ. και Αριστοτέλης, *Όργανον* 3, Τοπικών Θ, *Κάκτος*, *Οδ. Χατζόπουλος*, 1992, § 164d.5 σ.205: ...το να διατυπώνει κανείς προτάσεις [σημειώνει] το να κάνει τα πολλά πράγματα ένα (δεδομένου ότι πρέπει να ληφθεί ως ένα όλον το συμπέρασμα στο οποίο οδηγεί ο συλλογισμός), ενώ το να διατυπώνει μίαν αντίληψη σημαίνει να κάνει το ένα πράγμα πολλά, δεδομένου ότι στην περίπτωση αυτή διαίρει ή αναίρει, κάνοντας αποδεκτό ένα ορισμένο μέρος και αρνούμενος ένα άλλο μέρος από τις προτάσεις που έχουν τεθεί].

**[ο σχεδιασμός, planning, είναι μια λειτουργία επίδοσης σημασίας με διδακτικές σχέσεις χρονικής συνέχειας και αλληλουχίας: η οργανωτική διαδικασία της δημιουργίας και διατήρησης ενός σχεδίου, μιας εικόνας των προσδοκίων]**

**Τα κλειστά – ανοικτά δρία νοηματοδοτήσεων των οντοτήτων**  
 Διαδικαστικές διαστάσεις (χρονικότητα)



Μορφή και υπόβαθρο / διττή μορφή  
 Ον / κενό  
 (βαθμός προσδιοριστίας)



Μορφή και διακύμαση / μορφή εν κενώ  
 Χαρακτηρισμός / αναλογία  
 (βαθμός ομοιότητας)



Στάση νόησης/μετάβαση νοηματοδοτήσεων  
 Αφαίρεση / σύρραση επιμεριών  
 (βαθμός παράλληλης)

Εικόνα 3

Η έννοια του χώρου είναι το αποτύπωμα της κίνησης, δράσης ή στάσης του ανθρώπου απαιτεί τη χρήση και το αντίστοιχο μέσο για την αποτύπωση του είναι οι κινηματογραφικές ταινίες. «Χώρος, δράση, κίνηση: Η σχέση που δίνει νόημα στην αρχιτεκτονική.» (Tschumi) Ο χώρος είναι το μέρος που αναπτύσσονται και διαμορφώνονται οι ανθρώπινες συμπεριφορές κατά τον αρχιτέκτονα Γ. Δεληγιαννίδη: «Ο χώρος δεν είναι απλό σκηνικό για τη δράση των χαρακτήρων αλλά συστατικό της ίδιας της ταυτότητας» (Δεληγιαννίδης, 2001, Η περιγραφή του χώρου της κατοικίας στην Ελλάδα 1950 – 1970).

Επικεντρωνόμαστε στη δουλειά του αρχιτέκτονα Bernard Tschumi, συγκεκριμένα στα διαγράμματα του, *The Manhattan Transcripts*, τα οποία οπτικά θυμίζουν storyboards και ερευνούν την έννοια των χρονικών

<sup>40</sup>Διάλεξη μαθήματος: *Μεθοδολογικές Προσεγγίσεις της έρευνας στην Αρχιτεκτονική - Η Αρχιτεκτονική ως αντικείμενο έρευνας II*, ΔΠΜΣ: Έρευνα στην Αρχιτεκτονική: Σχεδιασμός - Χώρος – Πολιτισμός.

ακολουθιών και τη σχέση τους με την εικαστική έκφραση της αρχιτεκτονικής. Το πλαίσιο αυτό των αρχιτεκτονικών ακολουθιών δεν αφορά μόνο την πραγματικότητα των απτών κτηρίων ή τη συμβολική πραγματικότητα των φαντασιώσεων τους αλλά βασίζεται στην ακολουθία και στο τρίπτυχο χώρος, δράση, κίνηση, έτσι δημιουργείται μια δυναμική που διακρίνει κάθε αρχιτεκτονική ερμηνεία σε αυτά τα τρία ανεξάρτητα κομμάτια. Η ακολουθία θα μπορούσε να οριστεί ως μία σειρά από δράσεις και η κατασκευή εξαρτάται από το χρόνο, την αιτία και το αποτέλεσμα. Ο Tschumi με τη διαλεκτική που ανέπτυξε μεταξύ του προφορικού και του οπτικού, άρχισε να βλέπει παραλληλισμούς μεταξύ των αφηγηματικών και των χωρικών ακολουθιών και σχημάτισε την εξής ερώτηση: *«Αν οι συγγραφείς μπορούν να διαχειριστούν τη δομή των ιστοριών τους με την ίδια ευκολία που διαστρεβλώνουν το λεξιλόγιο και τη γραμματική, οι αρχιτέκτονες δε θα μπορούσαν να κάνουν το ίδιο και να οργανώνουν το πρόγραμμα με παρόμοιο σκοπό, αποσπασμένο ή με έναν άλλο εφευρετικό τρόπο;»*. Έτσι, επινόησε αρχιτεκτονικά προγράμματα που οδήγησαν στη διαχώριση μεταξύ της αρχιτεκτονικής μορφής και χρήσης. Ο σχεδιασμός αυτών των αντικρουόμενων χώρων σχετίζεται σύμφωνα με τον ίδιο στο “shock”, όρος που προέρχεται από το θέατρο. Το “shock” πρέπει να κατασκευαστεί από τον αρχιτέκτονα αν το αρχιτεκτόνημα θέλει να το επικοινωνήσει. Η έννοια αυτού του όρου στην αρχιτεκτονική υπογραμμίζει την όχι-λεκτική αφηγηματική λειτουργία της αρχιτεκτονικής μορφής και χώρου και τη συνδέει με το φιλμ και το μοντάζ.

Το βίντεο θεωρείται ένα χρήσιμο εργαλείο για αποτύπωση, ανάλυση και αναπαραγωγή χώρων με χρονικά χαρακτηριστικά. Επιπλέον, η εμπειρία του χώρου σε κινηματογραφικές προσεγγίσεις, η εμπειρία της αρχιτεκτονικής σε κινηματογραφικές προσεγγίσεις και ο αρχιτεκτονικός χώρος μέσα στο χρόνο, διαπερνώνται από μία χρονικότητα που χαρακτηρίζει την κινούμενη εικόνα, image = space = time.

Ο κυρίαρχος, από την άλλη, παράγοντας των κινηματογραφικών εικόνων είναι ο ρυθμός, που εκφράζει τη ροή του χρόνου μέσα στο πλάνο. Ο κινηματογράφος είναι από τις τέχνες που βασίζονται στο χρόνο. Το πραγματικό πέρασμα του χρόνου γίνεται επίσης σαφές στη συμπεριφορά των χαρακτήρων, στην οπτική, στην επεξεργασία και τον ήχο. Ο χαρακτηριστικός χρόνος διατρέχει τις λήψεις και καθιστά το ρυθμό της εικόνας. Ο ρυθμός, δεν είναι η έμμετρη αλληλουχία των κομματιών, είναι ο χρόνος ώθησης μέσα στα πλάνα. Ο ρυθμός δεν καθορίζεται από το μήκος των επεξεργασμένων κομματιών, αλλά από την πίεση του χρόνου που τα διασχίζει. Η ροή του χρόνου δεν είναι έκφραση της επεξεργασίας, αλλά καταγράφεται μέσα στο

πλάνο και είναι αυτό που πρέπει να παγιδέψει στα απλωμένα κομμάτια ο σκηνοθέτης. Μόλις καταγραφούν στην ταινία, η ροή του χρόνου γίνεται αμετάβλητη, ακόμη αν και ο χρόνος είναι έντονα υποκειμενικό στοιχείο. Επιπλέον η ροή του χρόνου, φαίνεται να επιταχύνει όταν οδηγείται από τη περιέργεια του θεατή. Πώς ο ίδιος ο χρόνος κάνει αισθητή την παρουσία του σε μία λήψη; Αυτό γίνεται αισθητό όταν ο θεατής αισθάνεται ότι κάτι σημαντικό, αληθινό, λαμβάνει χώρα πέρα από τα γεγονότα και τη δράση στην οθόνη, όταν συνειδητοποιεί, ότι αυτό που παρακολουθεί στο πλάνο, δεν περιορίζεται μόνο στην οπτική απεικόνιση, αλλά είναι ένα στοιχείο πραγματικό, πέρα από το όριο του πλάνου, που επεκτείνεται στη ζωή.

Η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος είναι τέχνες που σχετίζονται με τις έννοιες του χώρου και του χρόνου. Η ιδιαιτερότητά του κινηματογράφου σε σχέση με την αρχιτεκτονική είναι η δυνατότητα χειρισμού του χρόνου. Η πολυπλοκότητα του αυτή, ο κινηματογράφος μας επιτρέπει να εξετάζουμε ένα αντικείμενο από όλες τις διαστάσεις ταυτόχρονα, με αναφορά όχι μόνο στα χωρικά του χαρακτηριστικά αλλά κυρίως σε σχέση με τη διάσταση του χρόνου, αφού με τον κινηματογράφο είναι δυνατό να μελετηθεί ένα αντικείμενο στο παρόν, στο μέλλον και στο παρελθόν. Το περιεχόμενο μιας ταινίας είναι μορφές χώρου. Στις ταινίες, ενώ τα σκηνικά βασίζονται σε ήδη υπαρκτά αντικείμενα ή χώρους, το αποτέλεσμα που μας προσφέρεται είναι ένα αυτούσιος καινούργιος και ολοκληρωμένος κινηματογραφικός χώρος. Έτσι, η χρήση του φιλμ, η εγκατάσταση ενός βίντεο αποτελεί μία νέα χωρική πρακτική και μία διαφορετική απόδοση του πραγματικού χώρου. Η επιλογή του συγκεκριμένου μέσου, οφείλεται στη δυνατότητα καταγραφής, ανάγνωσης, ερμηνείας, ακόμη και ανακατασκευής του χώρου.

Ο 17ος αιώνας μπορούσε να δει την ομορφιά και μέσα από συσκοτισμένες φιγούρες, που διαστρέβλωναν τα συμβατικά σχήματα των αντικειμένων. Το στίλ που αναζητά την κίνηση, ο ιμπρεσιονισμός, προσανατολίζεται από την πρώτη στιγμή σε έναν ελάχιστο βαθμό ασάφειας, που επιλέγεται όχι ως προϊόν μιας νατουραλιστικής οπτικής – καθώς το στίλ της απόλυτης καθαρότητας δεν εγγυάται την απόλυτη φυσικότητα των εικόνων – αλλά ως ένα βασικό στοιχείο της αισθητικής του. Μόνο μετά από την επιλογή αυτή ήταν δυνατή η γέννηση του ιμπρεσιονισμού. Και οι προϋποθέσεις για την γέννηση ενός καλλιτεχνικού ρεύματος βρίσκονται στην

αίσθηση του ωραίου και όχι στην τεχνική μεθοδολογία της μίμησης της φύσης.<sup>41</sup>

Υπάρχουν ορισμένοι γενικοί κανόνες που εξασφαλίζουν τη μέγιστη σαφήνεια στην απεικόνιση μιας μορφής. Κατ' αρχήν, πρέπει να είναι απόλυτα ορατή και να μην κόβεται στα όρια του πίνακα. Ένα δεύτερο χαρακτηριστικό, εκτός από την απαραίτητη για την πλήρη ορατότητα των μορφών στο πλαίσιο της εικόνας, είναι ότι η κλασική ζωγραφική επιλέγει πάντοτε την τυπικότερη δυνατή εμφάνιση των μορφών. Τα μοτίβα αναπτύσσονται πάνω σε καθαρές αντιθέσεις. Όλες οι αναλογίες είναι ευδιάκριτες.

*«Απορρίπτω τις αρχές του "montage-cinema" επειδή δεν αφήνουν την ταινία να επεκταθεί πέρα από τις άκρες της οθόνης.»* (Tarkovsky, 1987, p.118)

*«Ούτε μπορώ να δεχτώ την αντίληψη ότι το editing είναι το κύριο διαμορφωτικό στοιχείο μίας ταινίας, όπως οι πρωταγωνιστές του "montage cinema", όπως ο Kuleshov και Eisenstein, διατηρώντας στη δεκαετία του '20, τάχα ότι μία ταινία δημιουργούταν στο τραπέζι του editing.»* (Tarkovsky, 1987, p.114)

Το μπαρόκ αποφεύγει ένα τέτοιο "στήσιμο". Δεν ενδιαφέρεται να δείξει ή να τονίσει πράγματα, που μπορεί εύκολα να μαντέψει ο θεατής. Ακόμη περισσότερο: η ομορφιά δεν εξαρτάται από τη σχολαστικότητα των λεπτομερειών, αντίθετα ξεπηδά από τις μορφές εκείνες που έχουν κάτι το άπιαστο και απειλούν κάθε στιγμή να χαθούν από τα μάτια του θεατή. Η καθαρότητα υποχωρεί απέναντι στην ανάγκη να αποδοθεί ο ρυθμός και ο κυματισμός των μορφών. Οι στοιχειώδεις μετωπικές και πλευρικές στάσεις εξαφανίζονται και τη θέση τους παίρνει ο αυθορμητισμός και η φυσικότητα της συμποματικής στιγμιαίας οπτικής γωνίας.<sup>42</sup>

Το φως και η σκιά στην κλασική τέχνη βρίσκονται επίσης στην υπηρεσία της σαφήνειας των μορφών. Κάθε φωτεινή εστία καθορίζει με ακρίβεια τα όρια μιας συγκεκριμένης φηγούρας, ενώ συγχρόνως βοηθά στον συντονισμό και στην αρμονία του συνόλου των μορφών. Το μπαρόκ δεν παραιτείται βέβαια από αυτά τα μέσα, αλλά το φως τώρα δεν έχει μόνο διευκρινιστικό ρόλο. Σε πολλά σημεία υπερβαίνει τις μορφές, συχνά καλύπτει σημαντικά στοιχεία ή τονίζει κάποια δευτερεύοντα και η εικόνα πλημμυρίζει από τη ροή του φωτός, που ασφαλώς δεν συμπίπτει πάντοτε με τις απαιτήσεις της απόλυτης

---

<sup>41</sup>Heinrich Wölfflin, "Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης", σελ.235.

<sup>42</sup>Heinrich Wölfflin, "Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης", σελ.237.

σαφήνειας.<sup>43</sup> Υπάρχουν περιπτώσεις όπου η χρήση του φωτός έρχεται σε φανερή σύγκρουση με τη διάταξη των μορφών.[...] Ο φωτισμός δεν παραβιάζει σε κανένα σημείο τα όρια των μορφών. Η διαστρέβλωση των μορφών από τον πολύ ισχυρό φωτισμό όπως και η εξασθένηση τους από τον χαμηλό φωτισμό είναι δύο προβλήματα που βρίσκονται έξω από τα όρια της τέχνης κατά την κλασική εποχή. Πίνακες με νυχτερινές σκηνές έχουμε και στην αναγέννηση, τότε όμως το σκοτάδι δεν μειώνει τη σαφήνεια των μορφών. Τώρα τα όρια γίνονται ρευστά, οι φιγούρες ενώνονται με το σκοτάδι και μένει μόνο η αίσθηση της παρουσίας των μορφών: η αισθητική έχει εξελιχθεί και μπορεί να δει την ομορφιά αυτής της ασάφειας. Μια ανάλογη θέση έχουν οι έννοιες της σαφήνειας και της ασάφειας στην ιστορία της χρήσης του χρώματος.<sup>44</sup> Εδώ θα σημειώσουμε μόνο ότι η ρευστότητα των χρωμάτων θα πρέπει να αντιπροσώπευε μια ιδιαίτερη ομορφιά για το μπαρόκ. Τα ομοιόμορφα χρώματα αντικαταστάθηκαν από έναν χρωματισμό, που σε μερικά σημεία μπορεί να έχει ασάφειες. Το χρώμα δεν είναι κάτι που προϋπάρχει, αλλά δημιουργείται βαθμιαία μέσα στην εικόνα. Όπως η συγκέντρωση της δράσης σε συγκεκριμένα σημεία έχει ως προϋπόθεση και αποτέλεσμα την ασάφεια των μορφών σε κάποιες άλλες περιοχές του πίνακα, έτσι και η κορύφωση του χρώματος στις κύριες εστίες δράσης συνδέεται με την αναγνώριση της ασάφειας των χρωμάτων, σε άλλες περιοχές της εικόνας, ως αισθητικού παράγοντα. Σύμφωνα με τις αρχές της κλασικής τέχνης το χρώμα βρίσκεται στην υπηρεσία των μορφών, όχι απλά των μεμονωμένων μορφών, όπως τις εννοούσε ο da Vinci, αλλά των μορφών γενικά: το σύνολο της εικόνας χωρίζεται στα μέρη του με τη βοήθεια του χρώματος και οι χρωματικοί τόνοι εκφράζουν τη ψυχική διάθεση του έργου. Το μπαρόκ αρχίζει όμως από τη στιγμή που αφαιρείται από το χρώμα ο ρόλος του διαχωρισμού και της διευκρίνισης των αντικειμένων. Το χρώμα δεν είναι πλέον μια απλή ιδιότητα των αντικειμένων, αποκτά δική του ζωή και παύει να βρίσκεται στην υπηρεσία της σαφήνειας των μορφών.<sup>45</sup>

Η επανάληψη ενός χρώματος σε διαφορετικά σημεία της εικόνας φανερώνει την πρόθεση να αποδεσμευτεί το χρώμα από συγκεκριμένα αντικείμενα και τις φυσικές του ιδιότητες.

Το χρωματικό μοτίβο δεν έχει καμία σχέση με τη διάταξη των μορφών. Αυτό όμως δεν πρέπει να θεωρηθεί ως αδικαιολόγητη επέμβαση στη σαφήνεια

---

<sup>43</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.239.

<sup>44</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.241.

<sup>45</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.242.

της σύνθεσης, αλλά ως απελευθέρωση του χρώματος από το σχήμα, κάτι που δεν θα μπορούσε να γίνει δεκτό κατά την κλασική εποχή. Το λαμπρό κόκκινο του φορέματος που είχε βγάλει η λουόμενη Σουζάνα του Rembrandt, ενισχυμένο από το φιλντισένιο χρώμα του γυναικείου σώματος, δεν κάνει σε καμία στιγμή τον θεατή να ξεχάσει ότι πρόκειται για το χρώμα ενός φορέματος, του φορέματος της κοπέλας, η σύνδεση όμως του χρώματος με το αντικείμενο διαφέρει ριζικά από τους πίνακες του 16ου αιώνα. [...]»<sup>46</sup> Το σημαντικό για τον ιστορικό της τέχνης είναι η προκλητικότητα του χρώματος, που υπερβαίνει τη σημασία του φορέα του και έτσι προσφέρει στο χρώμα τη δυνατότητα να ελευθερωθεί από τα αντικείμενα και να αποκτήσει τη δική του ζωή. [...] Ένα τελευταίο πεδίο όπου η αίσθηση του ωραίου απομακρύνεται από το ιδανικό της απόλυτης σαφήνειας και καθαρότητας, είναι η οργάνωση των μορφών στο χώρο. Χωρίς να επιβαρύνει τον θεατή με ουσιαστικές ασάφειες, δηλαδή χωρίς να τον υποχρεώνει να αναζητήσει τα μοτίβα, το μπαρόκ όχι μόνο αποδέχεται τη δυνατότητα να υπάρχουν σημεία περιορισμένης σαφήνειας σε ένα θέμα, αλλά και την αναγνωρίζει ως ένα παράγοντα αισθητικής. Συχνά βλέπουμε μετατοπίσεις, που μειώνουν την ορατότητα των κύριων μορφών, μεταφέροντας στο προσκήνιο δευτερεύοντα μοτίβα: αυτό όχι απλά επιτρέπεται, αλλά επιδιώκεται. Βέβαια το κύριο μοτίβο βρίσκεται πάντοτε τον τρόπο να αποκαλυφθεί στα μάτια του θεατή και να κυριαρχήσει στην εικόνα.

Η τριλογία *Τρία χρώματα* (στα γαλλικά: *Trois Couleurs*) του Πολωνού σκηνοθέτη Κριστόφ Κισλόφσκι, είναι ένα πετυχημένο παράδειγμα της τέχνης του κινηματογράφου για το πως οπτικοποιεί τα συναισθήματα και την αίσθηση με απλές συμβατικές πλοκές. Στις ταινίες του «*η κάμερα δεν αποκαλύπτει, αλλά εισβάλλει και αναζητά την προσοχή μέσω της συμβολική, “αφύσικη” χρήσης των χρωμάτων, οπτικών γωνιών της κάμερας και του φωτισμού*». Οι ταινίες του χρησιμοποιούν αυτά τα στοιχεία, ειδικά το χρώμα για να δώσει έμφαση στη θεματολογία, εξάλλου αυτό είναι και το χαρακτηριστικό του.



Εικόνα 4



Εικόνα 5



Εικόνα 6

<sup>46</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.244.

Με τον τρόπο αυτό όμως αλλάζει επίσης η σκηνοθεσία του θέματος. Ενώ η κλασική τέχνη θέτει ως στόχο να αποδώσει το θέμα με τη μεγαλύτερη δυνατή σαφήνεια το μπαρόκ δεν διστάζει να επιτρέψει ένα βαθμό ασάφειας σε μερικά σημεία, αρκεί βέβαια η ασάφεια να μην ξεπερνά τα όρια ενός ευχάριστου μοτίβου και να μη βλάπτει το νόημα του έργου. Μερικές φορές παίζει με τη γοητεία του κρυφού. Αυτή είναι μια καλλιτεχνική δυνατότητα που είδε πρώτο το μπαρόκ. Εδώ βρίσκεται η διαφορά της επόμενης γενιάς. Το χρώμα αρχίζει να αποκτά μια δική του ζωή και το φως ελευθερώνεται από τα σχήματα των αντικειμένων. Ταυτόχρονα το ενδιαφέρον για την πιστή απόδοση των γεωμετρικών σχημάτων μειώνεται. Είναι πιθανό κάποια θέματα να απαιτούν μια λεπτομερή απεικόνιση των αντικειμένων, αλλά η σαφήνεια αυτή εμφανίζεται πλέον ως κάτι το περιστασιακό και όχι ως σκοπός της τέχνης.

Όλα τα μοτίβα οδηγούν τον θεατή στην αναγνώριση του πραγματικού πρωταγωνιστή, έστω και αν φιγούρα του είναι επιμελώς κρυμμένη. Όμοια, το συμβάν της κατάρρευσης του ήρωα γίνεται αμέσως φανερό. Είναι αλήθεια όμως πως η συσκότιση του πρωταγωνιστή ενός πίνακα είναι μια μόνο μέθοδος για την εφαρμογή της αρχής της περιορισμένης σαφήνειας, και μάλιστα μεταβατική. [...] αδιάκοπη σειρά ανθρώπων, που είναι παρατεταμένοι στη σκιά του τοίχου. Τα μοτίβα αυτά θα ήταν αρκετά για να εξασφαλίσουν την αίσθηση του βάθους ακόμη και αν έλλειπε η μεταβολή της κλίμακας των αντικειμένων. Η φωτεινή φιγούρα στην κορυφή της σκάλας ευνοεί επίσης την αίσθηση του βάθους. Η σύνθεση είναι πλημμυρισμένη από ενεργητικότητα και αποτελεί ένα θαυμάσιο παράδειγμα στυλ, που επιτυγχάνει την αίσθηση του βάθους με πλαστικά μόνο μέσα. [...] Ενώ παλιότερα όλες οι μορφές σχεδιάζονταν στον ίδιο βαθμό καθαρότητας, τώρα βλέπουμε λεπτομέρειες να παραλείπονται, πρόσωπα να συσκοτίζονται και να γίνονται δυσδιάκριτα.<sup>47</sup>

Όλες οι μορφές έχουν σχεδιασθεί σχολαστικά, μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια και ο φωτισμός δεν εξυπηρετεί τίποτε άλλο από τη διευκρίνιση των μορφών. Ένα θέμα στο οποίο ο φωτισμός προσφέρεται περισσότερο για τη συσκότιση των λεπτομερειών παρά για την καθαρότητα των μορφών είναι το φυσικό τοπίο. Η χρήση της φωτοσκίασης σε μεγάλη κλίμακα καθιερώθηκε στη μεταβατική περίοδο.

Μια σημαντική συνιστώσα της αισθητικής δράσης του έργου είναι η ασάφεια των μορφών, η οποία όμως δεν αφήνει ανικανοποίητο το λογικό του θεατή. Δεν πρέπει να συγχέουμε την «σαφήνεια της ασάφειας» του μπαρόκ με την

---

<sup>47</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.251-252.

έλλειψη σαφήνειας της προκλασικής τέχνης. Στη μια περίπτωση έχουμε τη συνειδητή επιλογή της συσκώτισης μερικών λεπτομερειών για την επίτευξη ενός ωραίου αποτελέσματος, ενώ στην άλλη πρόκειται για μια αδυναμία της ανώριμης ακόμη τέχνης. Για να φτάσουμε από τη μια μορφή τέχνης στην άλλη χρειάστηκε να μεσολαβήσει η σχολαστική καθαρότητα της κλασικής εποχής, που ξεπέρασε τις αδυναμίες της προκλασικής και έδωσε στους μεταγενέστερους τη βάση για να ανακαλύψουν την αισθητική αξία της ασάφειας.<sup>48</sup>

Η έννοια της απόλυτης καθαρότητας δεν υπήρχε πριν από την αναγέννηση. Όσο και αν προσπαθούσε η ώριμη τέχνη να εκφραστεί με σαφήνεια, οι μορφές που δημιουργούσε εμφάνιζαν σημαντικές αδυναμίες καθώς δεν είχε ακόμη ωριμάσει η αίσθηση της καθαρότητας των μορφών. Λεπτομερή και σαφή σχήματα αναμειγνύονται με λιγότερο σαφή, όχι επειδή έτσι επιβάλλει η αισθητική της εποχής, αλλά επειδή δεν είχε γεννηθεί ακόμη η απαίτηση για απόλυτη καθαρότητα. Σε αντίθεση με τη συνειδητή συσκώτιση των μορφών από το μπαρόκ η προκλασική ασάφεια είναι ακούσια. Δεν υπάρχει καμία συγγένεια μεταξύ τους.

### **Κλειστή – Ανοιχτή Φόρμα (Σύνθεση – Περιγράμματα – Αρχές)**

“Τεκτονική” είναι μια φόρμα που χρησιμοποιεί περισσότερο ή λιγότερο δομικά μέσα για τη δημιουργία μιας εικόνας που είναι αυτάρκης και δεν υπονοεί τίποτε έξω από τα όρια της. Αντίστροφα, «μη τεκτονική» είναι μια φόρμα που προεκτείνεται έξω από τα φυσικά της όρια και μπορεί να περιέχει μορφές ανοιχτές, των οποίων ένα μέρος ξεφεύγει από τα όρια της εικόνας. Η “μη τεκτονική” φόρμα είναι επίσης μια ολοκληρωμένη φόρμα, αλλά τώρα ο χαρακτήρας αυτός έχει νόημα μόνο με αισθητικά κριτήρια.<sup>49</sup>

Μία ταινία πρόκειται για ένα χωρικό σύστημα σε μια σύνθεση εικόνας, μία αλληλουχία χώρων όπως και στην αρχιτεκτονική. Στο επίπεδο αναπαράστασης, παρατηρούμε τη γεωμετρία της εικόνας, το στήσιμο κάδρου, που πολλές φορές σύμφωνα με τη σκηνοθεσία δημιουργεί ανοιχτά θέματα γεμάτα αμφιβολίες και ερωτήματα, που οδηγούν σε ελεύθερες αποδόσεις. Πιο

---

<sup>48</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.256.

<sup>49</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.151.

συγκεκριμένα, η οργάνωση του κάδρου στο ορθογώνιο πλαίσιο της οθόνης, και οι αναλογίες είναι κάτι που συχνά συνδέονται με τα μαθηματικά, το πυθαγόρειο θεώρημα, τη χρήση της χρυσής τομής έτσι, ανάλογα παραδείγματα στην αρχιτεκτονική είναι ο Le Corbusier, ο οποίος στήριζε τις θεωρίες του με μαθηματικές αναλογίες, που είχαν ρίζες στην Αρχαία Ελληνική σκέψη, εδώ θα μπορούσαμε να αναγνωρίσουμε τη σύνδεση του πεδίου με την ιστορία. Συναντάμε επίσης, σε έργα είτε κινηματογραφικά είτε αρχιτεκτονικά, αναφορές και διαφορετικούς χρόνους, κάτι που έρχεται από το παρελθόν και από την ιστορία. Οι χαράξεις, τα κατακόρυφα και οριζόντια επίπεδα σε ένα κάδρο, αποδεικνύουν το πώς η χρήση της γεωμετρίας οδηγεί στη διαδικασία αμφιβολιών, στην καθοδήγηση που δίνουν νύξεις στο τι θέλει να μας πει και οδηγεί το κοινό σε συλλογισμούς. Επιπλέον, το χρώμα, ο φωτισμός, οι σκιές, οι εντάσεις και οι αντιθέσεις μπορούν να συμβάλουν στην επιπεδότητα ή να εντείνουν τα χαρακτηριστικά, και αυτό επηρεάζει τον χρήστη και αλλοιώνει τις εμπειρίες του και το τι βλέπει.

Ο Durer για παράδειγμα, στην “Μελαγχολία” προσπάθησε σκόπιμα να ξεφύγει από τις κλειστές μορφές ώστε να εκφράσει τα συναισθήματα που επιθυμούσε, όμως η συγγένεια του με τους άλλους σύγχρονους παραμένει μεγαλύτερη από ό,τι με τα έργα του στίλ, που κυριάρχησε έναν αιώνα αργότερα. Όλα τα έργα του 16ου αιώνα έχουν ένα πολύ έντονο κοινό στοιχείο: τον κυρίαρχο ρόλο του οριζώντιου και του κάθετου άξονα. Ο 17ος αιώνας αποφεύγει τέτοιες χονδροειδείς αντιθέσεις. Ακόμη και όταν χρησιμοποιούνται ως δομικά στοιχεία για τον σκελετό της εικόνας, οι δυο κύριοι άξονες χάνουν την εκφραστική τους βαρύτητα. Η επικράτηση της διαγώνιου ως κύριου οπτικού άξονα στο μπαρόκ είναι ένα μεγάλο κτύπημα για τον τεκτονικό χαρακτήρα των πινάκων, καθώς οι ορθές γωνίες κρύβονται ή εξαφανίζονται. Η κλασική τέχνη είναι μια τέχνη με έντονη χρήση των οριζοντίων και κατακόρυφων αξόνων. Οι μορφές σχεδιάζονται με απόλυτη σαφήνεια και καθαρότητα. Είτε πρόκειται για ένα πορτρέιτο ή μια ολόσωμη φιγούρα, για ένα θέμα μυθολογίας ή ένα φυσικό τοπίο, η εικόνα κυριαρχείται πάντοτε από την αντίθεση μεταξύ της οριζόντιας και της κατακόρυφης διεύθυνσης. Οι φιγούρες όλων των μορφών ακολουθούν με ακρίβεια τα φυσικά σχήματα των αντικειμένων. Το μπαρόκ είχε την τάση να συγκαλύπτει την παρουσία αυτών των στοιχείων. Ο τονισμός του γεωμετρικού σκελετού που κρύβεται πίσω από τον πίνακα θεωρείται ως κάτι πρωτόγονο, που αφαιρεί κάθε δυνατότητα έκφρασης της ζωντανής πραγματικότητας. Η τέχνη του προκλασικού αιώνα είχε καθαρά τεκτονικό χαρακτήρα. Το πλέγμα των οριζοντίων και κατακόρυφων αξόνων ήταν πανταχού παρόν, αν και μπορούμε να διακρίνουμε

μια διάθεση απαλλαγής από αυτό. Όπου οι άξονες αυτοί ήταν μέρος του θέματος.<sup>50</sup>

Κάθε πλάνο από μία ταινία είναι σαν ένας λευκός καμβάς για το σκηνοθέτη, όπου μπορούν να δημιουργήσει τη σύνθεση τους. Αν η σκηνή είναι αρκετά δυνατή, μπορεί να χαραχτεί στη μνήμη των θεατών όπως ένας πίνακας ζωγραφικής. Αυτές οι σκηνές συντίθενται από νοητές γραμμές και νοητά τρίγωνα, συμμετρία, διαγώνιους άξονες. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σκηνή με τα δίδυμα κορίτσια στο διάδρομο από την ταινία *The Shining*, *Η Λάμψη* (1980) του Stanley Kubrick. Διακρίνουμε τον διάδρομο, που εντείνει την προοπτική, τις ανθρώπινες φιγούρες τοποθετημένες στο κέντρο, τις δύο κλίμακες στις ανθρώπινες φιγούρες που ενισχύει την προοπτική της εικόνας και τη συμμετρία του διαδρόμου με τις πόρτες.

Τα εκφραστικά μέσα της γλυπτικής λειτουργούν κάτω από διαφορετικούς όρους από ότι τα αντίστοιχα της ζωγραφικής. Το πρόβλημα του τεκτονικού χαρακτήρα εμφανίζεται στη γλυπτική ως ένα πρόβλημα διάταξης στον χώρο, δηλαδή ένα πρόβλημα των σχέσεων μεταξύ γλυπτικής και αρχιτεκτονικής.

Ένα έργο ζωγραφικής μπορεί να έχει τεκτονικό στυλ, ενώ ένα έργο αρχιτεκτονικής πρέπει. Η ζωγραφική αρχίζει να αναπτύσσει τις ιδιαίτερες αξίες της μόνο από τη στιγμή που εγκαταλείπει τα τεκτονικά πρότυπα. Στην αρχιτεκτονική δεν θα μπορούσε ποτέ να είχε νόημα κάτι ανάλογο. Αυτό που στη ζωγραφική αποτέλεσε τη βάση του τεκτονικού στυλ ήταν το πλαίσιο, και πράγματι είδαμε ότι η απομάκρυνση από τα τεκτονικά πρότυπα ήταν παράλληλη με την απελευθέρωση του περιεχομένου της εικόνας από την κυριαρχία του πλαισίου. Η αρχιτεκτονική έχει από τη φύση της τεκτονικό χαρακτήρα: το αρχιτεκτονικό έργο δεν περιέχεται σε ένα πλαίσιο, είναι το πλαίσιο. Μόνο η διακόσμηση μπορεί να κινηθεί κάπως ελεύθερα.<sup>51</sup> Αυτή η πρόταση, δημιουργεί σκέψεις για την τοποθέτηση του κινηματογράφου για το τεκτονικό ή το μη τεκτονικό στυλ...

*«...η οθόνη δεν είναι απλά ένα ορθογώνιο σχήμα αλλά μια ομοθετική επιφάνεια από αυτόν που ορίζει τη θέση της κάμερας. Είναι το αντίθετο ενός κάδρου. Η οθόνη είναι μία μάσκα της οποίας η λειτουργία είναι να κρύψει την πραγματικότητα αντί να την αποκαλύψει. Η σημασία του τι φανερώνει η κάμερα έχει σχέση με το τι αφήνει κρυμμένο.»* (Bazin, 1974)

---

<sup>50</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.152-153.

<sup>51</sup>Heinrich Wölfflin, “Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης”, σελ.180.

Αρχικά το τεκτονικό στυλ είναι το πρότυπο της απόλυτης τάξης και της απaráβατης νομοτέλειας, ενώ το μη τεκτονικό στυλ επιτρέπει ένα βαθμό ελευθερίας στην αυστηρότητα και τη νομοτέλεια των κατασκευών. Στη μια περίπτωση η θέση και η διάταξη των μορφών επιλέγεται μέσα από τις λειτουργικές αναγκαιότητες, που υπηρετούν την ακλόνητη στερεότητα της σύνθεσης, ενώ στην άλλη η τέχνη παίζει με την ομορφιά του αυθόρμητου. Ασφαλώς, σε κάθε τέχνη υπάρχει ένας βαθμός αναγκαιότητας πίσω από τις μορφές: το παρόκ όμως αρέσκεται να κρύβει τους κανόνες, να σπάζει τα πλαίσια και να επιτρέπει στη διακόσμηση παιχνιδίσματα, που φθάνουν ως τα όρια του συμπτωματικού.

Η αρχιτεκτονική δεν αφορά μόνο το χώρο και τη μορφή, αλλά επίσης αφορά το γεγονός, τη δράση και το τι συμβαίνει στο χώρο. Συνιστά μία εμπειρία αισθήσεων της όρασης, της ακοής, της αφής, της συμπεριφοράς και των σκέψεων. Ο κάθε άνθρωπος αντιλαμβάνεται διαφορετικά το χώρο, ο καθένας βλέπει ό,τι βλέπει, έτσι αυτή η εμπειρία είναι ξεχωριστή για τον καθένα. Η ερμηνεία του χώρου αποδίδεται μέσω της περιπλάνησης, της οικειοποίησης, της δημιουργίας σχέσεων, όλα μεταξύ των χρηστών. Ένας χρήστης ενός κτηρίου βιώνει την εμπειρία του μέσω των διαφόρων οπτικών, καθώς στέκεται στην πρόσοψη, ενώ προχωράει στο εσωτερικό, ή καθώς το παρατηρεί από μακριά και περιεργάζεται το σχήμα του. Παρόμοια και ο κινηματογραφικός φακός, όταν λειτουργεί από μία συγκεκριμένη θέση, αποτυπώνει το οπτικό του πεδίο. Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι η θέση παίζει σημαντικό ρόλο στην αντίληψη του χώρου. Η παραδοσιακή ιδέα του δημόσιου χώρου είναι ρητά συνδεδεμένη με το χρήστη. Οι καθημερινές ασχολίες, οι κινήσεις, οι διαδρομές, η συμπεριφορά τους καθορίζουν το χώρο. Η αρχιτεκτονική συντελεί στη χωρική ένταξη του χρήστη, με τις διαμορφώσεις που προσφέρει, τις δράσεις που ευνοεί και με τα σύνορα που οριοθετεί.

Η αίσθηση του χώρου είναι συνδεδεμένη με την αίσθηση της ενσάρκωσης. Έτσι, αυτή η χωρική πρόταση βρίσκει εφαρμογή τόσο στην αρχιτεκτονική όσο στον κινηματογράφο. Σύμφωνα με τον αρχιτέκτονα Pallasmaa, οι οπτικές θεωρίες έχουν επηρεάσει τον τρόπο σκέψης και πρακτικής, ειδικά σε ότι αφορά την έννοια του χώρου, επιπλέον πολλοί αρχιτέκτονες όπως ο Bernard Tschumi, ο Jean Nouvel και ο Rem Koolhaas μοιράζονται την ίδια άποψη και έχουν κάνει συνδέσεις της δουλειάς τους με τον κινηματογράφο. Μήπως θα μπορούσε η επιρροή από τον κινηματογράφο, το βίντεο και τις οπτικές θεωρίες να επηρεάσουν το σχεδιασμό του χώρου και ίσως να σκεφτόμασταν τη χρήση του φιλμ και των κινηματογραφικών αρχών σαν ένα εργαλείο να

διευκολύνουμε ή ακόμη και να εμπνευστούμε το χειρισμό των αρχιτεκτονικών χώρων;

Οι τρόποι που βιώνονται η αρχιτεκτονική και ο κινηματογράφος ταυτίζονται στον πνευματικό χώρο, ο οποίος τρέχει χωρίς καθορισμένα όρια. Ακόμη και στην αρχιτεκτονική, μια νοερή εικόνα μεταφέρεται από το βιωματικό κόσμο του αρχιτέκτονα στον πνευματικό κόσμο του παρατηρητή και το απτό κτήριο είναι ένα μεταβατικό αντικείμενο, ένα αντικείμενο εικόνας. Το γεγονός ότι οι εικόνες αρχιτεκτονικής παίρνουν υπόσταση με την ύλη ενώ οι κινηματογραφικές εικόνες είναι μόνο μια ψευδαίσθηση που προβάλλεται στην οθόνη, δεν έχει τόσο σημασία επειδή και οι δύο καθορίζουν τα πλαίσια της ζωής, τις καταστάσεις ανθρώπινης αλληλεπίδρασης και τους ορίζοντες της κατανόησης του κόσμου. Μια προσέγγιση θα ήταν το πώς οι φιλικές τεχνικές ανακατασκευάζουν μια καινούργια εκδοχή της πραγματικότητας. Σύμφωνα με τον Benjamin, όπως αναφέρεται παραπάνω, η κάμερα, μας συστήνει ασυνείδητες οπτικές, οι οποίες θα μπορούσαν να εξελιχθούν σε μία αντιληπτική μεθοδολογία για το χώρο, η οποία θα μπορούσε να εξελιχθεί σε προγραμματικές διατυπώσεις. Μια ανάγνωση του χώρου μέσω κινηματογραφικού φακού με κινηματογραφικούς όρους, ξεδιπλώνει καινούργιες οπτικές γωνίες και ανακαλύπτει μορφές στο χώρο. Είναι μια ανάλυση του χώρου, όχι συνηθισμένη για μία αρχιτεκτονική πορεία ανάλυσης της περιοχής, η οποία όμως εκφράζει καλύτερα τις ποιότητες του χώρου και συλλαμβάνει την καθημερινότητα.

## ΜΕΡΟΣ III

### Εισαγωγικά (Ο Bordwell για τον Wölfflin)

Ο θεωρητικός του κινηματογράφου David Bordwell υποστηρίζει πως βρίσκει δύσκολο να υπερασπιστεί πολλές από τις φιλοσοφικές όρους τους οποίους ο Heinrich Wölfflin εισάγει στην ιστορία των οπτικών τεχνών. Αναζητά νόμους που καθορίζουν την πορεία της ιστορίας της τέχνης. Επειδή αυτοί οι νόμοι υπερβαίνουν τις απόλυτες επιλογές του καθενός καλλιτέχνη ξεχωριστά και ψάχνει μεγαλύτερης κλίμακας αιτίες που τους ωθούν. Ανάμεσα σε αυτές τις αιτίες είναι ο εθνικός χαρακτήρας ή η φυλή, μια έννοια που

επικαλείται, καταγράφοντας διαφορές μεταξύ της γερμανικής και ιταλικής τέχνης.<sup>52</sup>

Αυτοί και άλλοι από τους ισχυρισμούς του φαίνονται στο Bordwell αβάσιμοι. Ακόμα, όπως πολλοί άλλοι ιστορικοί της τέχνης, ο Wölfflin αφήνει μια κληρονομιά από έννοιες που μπορούν να μας βοηθήσουν να παρατηρήσουμε σημαντικά γνωρίσματα πινάκων ζωγραφικής, αγαλμάτων και της αρχιτεκτονικής. Κάποιες από αυτές τις έννοιες υπόκεινται στην επικεφαλίδα “θεωρία της τέχνης”: οι δεξιότητες που μαθαίνονται στα σχολεία, οι καλύτεροι τρόποι εξάσκησης που μεταδίδονται από τους δασκάλους, οι “κανόνες” για να ζωγραφίζεις εφαιπόμενες σκιές ή σχεδιάζοντας αετώματα. Με το να μελετήσουμε αυτούς τους κανόνες μπορούμε να αντιληφθούμε καλύτερα τι είναι σχεδιασμένα τα έργα να κάνουν σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο. Οι θεωρητικοί του κινηματογράφου και οι ερευνητές ήταν αρκετό καιρό περιέργοι για τη συνέχεια και την αλλαγή του κινηματογραφικού στυλ κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Στο παρακάτω κείμενο από το Bordwell θα εντοπίσουμε τα κυρίαρχα μοντέλα και τις τάσεις σε διάφορες χρονικές περιόδους. Από τη στιγμή που θα έχουμε μια εικόνα των διαφορετικών στυλ και της εξέλιξης του κινηματογράφου, θα αναφέρουμε την κινηματογραφική ποιητική, που σχεδιάζεται σε ένα κομμάτι, από τις έννοιες του Wölfflin, και πως μπορεί να δημιουργήσει έναν πιο πλούσιο και εξευγενισμένο απολογισμό της ιστορικής αλλαγής.

Οι πρώτοι ιστορικοί του κινηματογράφου σχεδόν εντελώς αγνούσαν την παράδοση της οπτικής ανάλυσης στη γερμανόφωνη ιστορία της τέχνης. Ακόμα και οι Erwin Panofsky και Rudolf Arnheim, όταν έγγραψαν για τον κινηματογράφο δεν το βρήκαν προσοδοφόρο να εφαρμόσουν ιδέες από τη δουλειά των Hildebrand, Wyckoff, Riegl και των διαδόχων. Γιατί; Ένας λόγος είναι, οι συγγραφείς δεν είχαν πρόσβαση σε ταινίες για λεπτομερή εξέταση. Οι ιστορικοί των πινάκων ζωγραφικής και των αγαλμάτων μπορούσαν να μελετήσουν τις αυθεντικές δουλειές με άνεση επισκεπτόμενοι μουσεία και άλλες αποθήκες. Άλλα κατά τη διάρκεια των πρώτων δεκαετιών από τη ιστορία του κινηματογράφου δεν υπήρχαν αρχεία προσβάσιμα στους ερευνητές. Τα αντίγραφα των ταινιών ήταν πρακτικά μη προσβάσιμα και οι μηχανές για προβολή ήταν σπάνιες και δαπανηρές. Επιπλέον, εδώ οι ιστορικοί της τέχνης όπως ο Wölfflin μπορούσαν να εκδώσουν εικόνες από τις πρωτότυπες δουλειές, οι ιστορικοί του κινηματογράφου είχαν πρόσβαση μόνο σε φωτογραφίες που αποτύπωναν την παραγωγή και συνήθως δεν

---

<sup>52</sup>Heinrich Wölfflin, “The Sense of Form in Art: A Comparative Psychological Study”, Chelsea House, New York: 1958.

αναπαριστούσαν τις εικόνες στην οθόνη.<sup>53</sup>

Οι ιστορικοί του κινηματογράφου από τα 1920 και 1930 ήταν αναγκασμένοι να θυσιάσουν την προσεκτική ανάλυση σε γενικεύσεις περί συνέχειας και αλλαγής. Ο Panofsky το έθεσε σωστά: «Μετά το 1905, τότε, μπορούμε να παρακολουθήσουμε το φανταστικό θέαμα του καινούργιου καλλιτεχνικού μέσου που σταδιακά αποκτούσε συνείδηση των νόμων - το οποίο είναι, αποκλειστικά - δυνατοτήτων και περιορισμών.»<sup>54</sup>

Νόμιμες και αποκλειστικές δυνατότητες, δείχνουν καλλιτεχνικά μέσα που ξεχωρίζουν τον κινηματογράφο από άλλες μορφές τέχνης. Μια συγκεκριμένη ταινία δεν εκμεταλλεύεται απαραίτητως την αισθητική σχετικά με το μέσο. Ακολούθως, η ιστορία της αισθητικής αυτής της μορφής τέχνης θα είναι η αναδιπλωμένη επίδειξη των δυνατοτήτων του μέσου.

Αυτές οι συγκεκριμένες δυνατότητες ήταν στην τελική αντιθεατρικές. Η εξέλιξη του κινηματογράφου σταδιακά απελευθέρωσε την τέχνη από αυτό της σκηνής. Η ελευθερία του κινηματογράφου στο χώρο και στο χρόνο έδωσε σε αυτό το μη λεκτικό μέσο την ποικιλία και τη ρευστότητα ενός μυθιστορημάτος. Η κινηματογραφική υποκριτική έγινε πιο ρεαλιστική από το θεατρική παράσταση. Τα κοντινά πλάνα, μια τεχνική όχι εφικτή στη σκηνή όχι μόνο επαύξησαν την παράσταση αλλά έκαναν το μεγεθυμένο κινητό ανθρώπινο πρόσωπο ένα νέο αντικείμενο αισθητικής αντίληψης. Τα κοντινά επίσης επέτρεψαν σε όλο τον ορατό κόσμο από ένα λουλούδι μέχρι ένα πόμολο να είναι μέρος του δράματος.

Αυτό που έκανε τις περισσότερες από αυτές τις δημιουργικές επιλογές δυνατές, ήταν η τεχνική του editing. Με το να κόβει από ένα μακρινό πλάνο σε μια κοντινότερη θέα, ο δημιουργός μπορούσε να μεγεθύνει ένα πρόσωπο, ένα ζευγάρι χέρια ή ένα μαχαίρι στο τραπέζι. Με το να κόβει μέρος σε μέρος, ο δημιουργός μπορούσε να διευρύνει την περιοχή του δράματος και να εντείνει την αγωνία. Εισάγοντας εικόνες που παρουσιάζουν όνειρα ή αναμνήσεις ή απλά με το να κόβει στην οπτική γωνία του ματιού, οι δημιουργοί μπορούσαν να εκθέσουν την εσωτερική ζωή των χαρακτήρων. Τα κοινά επίσης έκαναν το χρόνο εύπλαστο. Ο δημιουργός μπορούσε να προσπεράσει ώρες ή χρόνια για να εισάγει διαφορετικές εποχές και για να δημιουργήσει ιστορικούς παραλλήλους.

Με το τέλος της βουβής εποχής, η τεχνική η οποία βασιζότανε στο editing ήταν η κοινή πρακτική του εμπορικού φανταστικού κινηματογράφου

---

<sup>53</sup>David Bordwell, "Wolfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures", *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ.179.

<sup>54</sup>Erwin Panofsky, "Style and the Medium in the Motion Pictures", *Three Essays on Style*, MIT Press, 1995, σελ.108.

και μια καλή περίπτωση για το ντοκιμαντέρ. Με όρους του Wölfflin, αναδύθηκε ένα ευρύ ομαδικό στυλ που δεν ήταν προσκολλημένο σε συγκεκριμένα έθνη ή ακόμη και άτομα. Σε ένα σημαντικό φάσμα, οι πρώιμοι ιστορικοί του κινηματογράφου υποστηρίζουν ότι στη βουβή περίοδο οι συγκεκριμένοι καλλιτέχνες έγιναν σημαντικοί κυρίως επειδή αποκάλυψαν, σε συγκεκριμένες καθαρά αποτυπωμένες σκηνές, τα μοναδικά καλλιτεχνικά μέσα των ταινιών και το απομάκρυναν από θεατρικές προσεγγίσεις.<sup>55</sup> Υιοθετώντας το μοντέλο της εξέλιξης του μέσου, οι ιστορικοί των ταινιών δεν ήταν ακριβώς σε συγχρονισμό με την ακαδημαϊκή ιστορία της τέχνης. Φυσικά, οι ιστορικοί της τέχνης είχαν προπολού τον τίτλο των καινοτόμων αναφερόμενοι στη γραμμική προοπτική. Όμως πολλοί ιστορικοί συνέκλιναν στη συγγένεια της ποιότητας των επιτευγμάτων των καλλιτεχνών. Ο Wölfflin, για παράδειγμα προσπαθούσε να δείξει ότι το μπαρόκ δεν θα έπρεπε να θεωρείται ένα βήμα προς τη μεγαλύτερη μιμητική δύναμη ή μια απόλυτη ιδέα της ομορφιάς. Καμιά εποχή το στυλ δεν ήταν εγγενώς ανώτερο από μιας άλλης. Ο Giotto δεν ζωγράφιζε σκίες αλλά αυτό δεν ήταν δείγμα έλλειψης λεπτότητας, δεν τις είχε ανάγκη για να επιτύχει αυτό που επιδίωκε.<sup>56</sup> Σε αντίθεση, η κινηματογραφικοί συγγραφείς του 1920 είχαν μόνο περιφρόνηση για το “θεατρικό” κινηματογράφο των αρχών του 1900. Δεν ήταν ένας τρόπος κινηματογράφησης με τους δικούς του αισθητικούς σκοπούς αλλά μάλλον μια πρωτόγονη περίοδος που έπρεπε να προσπεραστεί αν ο κινηματογράφος προορίζονταν να γίνει μια τέχνη με τα δικά της δικαιώματα.

## Η ΑΦΙΞΗ ΕΝΟΣ ΝΕΟΥ ΣΤΥΛ

Η συνήθης ιστορία διαφοροποιήθηκε από τον μεταπολεμικό Γάλλο κριτικός Andre Bazin. Υποστήριξε ότι η έλευση του ήχου έκανε πολλές αξιοποιημένες, από το βουβό κινηματογράφο τεχνικές, παραωχημένες. Οι ταινίες με ήχο παρουσίαζαν τις καταστάσεις μιας ιστορίας ευκρινώς και με ελάχιστη φανερή παρέμβαση. Το editing παρέμεινε αλλά ήταν πιο διακριτικό από τη διατομή του Griffith ή το διαλεκτικό μοντάζ του Eisenstein. Τα κοντινά πλάνα ελαχιστοποιήθηκαν και οι λήψεις επιτρεπόταν να ήταν μεγάλης διάρκειας, χωρίς το φόβο της θεατρικότητας. Μια ανάμιξη στυλ μη επιθετικού editing,

---

<sup>55</sup>David Bordwell, “Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures”, *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ.179.

<sup>56</sup>Heinrich Wölfflin, “Classic Art: An Introduction to the Italian Renaissance”, London: Phaidon, 1952 σελ.5.

κίνησης της κάμερας και μια διαφανούς σκηνοθεσίας ήρθαν να κατακτήσουν τον κόσμο της κινηματογράφησης κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1930. Όπως το έθεσε ο Bazin, *οι κινηματογραφιστές ανά τον κόσμο αποφάσισαν να σεβαστούν τη χωροχρονική συνέχεια της πραγματικότητας*.<sup>57</sup> Ο Bazin στην πραγματικότητα έθεσε ότι μέχρι το 1939, η ιστορία του φιλμ είχε τρεις περιόδους στυλ, την πρωτόγονη καταγραφή των θεατρικών παραστάσεων, το υπερβολικό editing στα τέλη της δεκαετίας του 1910 μέχρι τη δεκαετία του 1920 και την ισορροπημένη σύνθεση του διεθνούς ομιλούντος κινηματογράφου. Αλλά πριν προλάβει το τελευταίο να γίνει το κραταιό, αμφισβητήθηκε από ένα στυλ το οποίο συνιστούσε μια άλλη περίοδο της προόδου ένα διαλεκτικό βήμα εμπρός στην γλώσσα του φιλμ.<sup>58</sup> Όπως οι προκάτοχοι του, ο Bazin εντόπισε αυτήν την αποκάλυψη στο έργο των καινοτόμων κινηματογραφιστών Jean Renois, Orson Welles, William Wyler. Αυτοί οι κινηματογραφιστές ελαχιστοποίησαν το editing σε ασυνήθιστο βαθμό. Ολόκληρες σκηνές μπορούσαν να παίζονται σε ένα πλάνο. Η κίνηση της κάμερας αντικαθιστούσε τα cuts με το panning της κάμερα ή το tracking, να μας μεταφέρει σε χώρους και μέσα σε σκηνές. Ακόμη και χωρίς την κίνηση της κάμερας, με τα στατικά πλάνα μπορούσαν να δημιουργήσουν δραματική ένταση, ανάμεσα στο δεξιά και στο αριστερά, σε πρώτο πλάνο και στο βάθος. Αυτό που ο Bazin αποκαλούσε “profodeur de champs” συνήθως μεταφραζόμενο “βαθιά εστίαση” ήταν κεντρικό στο νέο στυλ. *The rules of the game* (1939), *Citizen Kane* (1941) και *The little foxes* (1941), έδειξαν ότι η σκηνοθεσία σε βάθος συμπληρωμένη από μία λήψη επεκτεινόμενης διάρκειας, μπορούσε να μορφοποιηθεί για να προσφέρει εφέ τόσο αιχμηρά και δυνατά όσο οτιδήποτε εγκαταλελειμμένο από την εκ φύσεως κινηματογραφική τεχνική του editing. Αυτές οι ταινίες, πράγματι, επέστρεφαν στην “πρωτόγονη” τεχνική ενισχύοντας την με μια σημασία που δεν είχε.<sup>59</sup> Για τον Bazin, αυτή δεν ήταν απλά μια τεχνική εξέλιξη. Όπως οι πρόωμοι ιστορικοί επαίνεσαν τον Griffith, τους Ρώσους και τους υπόλοιπους που αποκάλυψαν την πραγματική φύση του κινηματογράφου, τώρα ο Bazin έκανε το ίδιο για τους δικούς του εμβληματικούς σκηνοθέτες. Αυτοί έκαναν διαισθητικά τέχνη από την αληθινή ουσία του κινηματογράφου, τη μαγνητοσκόπηση της κίνησης σε αδιάκοπο χρόνο. Ο Renois, για παράδειγμα,

---

<sup>57</sup> André Bazin, “What is Cinema?” *The Evolution of the Language of Cinema*, vol. I, University California Press, 1967, σελ. 23-40.

<sup>58</sup> André Bazin, “What is Cinema?” *The Evolution of the Language of Cinema*, vol. I, University California Press, 1967, σελ. 35.

<sup>59</sup> David Bordwell, “Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures”, *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ. 180.

κοίταζε «πίσω και παραπέρα από τα μέσα που παρείχε το μοντάζ και έτσι αποκάλυψε το μυστικό μιας μορφής ταινίας το οποίο θα επέτρεπε να ειπωθούν όλα χωρίς να διαλύεται ο κόσμος σε μικρά θραύσματα.»<sup>60</sup>

Η καθιερωμένη ιστορία παρείχε μικρή βάση για στιλιστική κριτική πέρα από προνομιούχες τεχνικές όπως τα crosscutting και τα κοντινά πλάνα. Εισάγοντας ένα στυλ εναλλακτικής περιόδου, αυτό των δεκαετιών 1940-50 των μεγάλων λήψεων βαθιάς εστίασης, ο Bazin ενθάρρυνε το είδος της συγκριτική μεθόδου, το οποίο ο Wölfflin ανέπτυξε στην εργασία του στην ιστορία της Τέχνης. Οι κριτικοί μπορούσαν να αντιπαραβάλουν τους χειρισμούς επεξεργασίας με αυτούς της σκηνοθεσίας μερικές φορές χρησιμοποιώντας πραγματικά παραδείγματα, και άλλες φορές με το να φαντάζονται πως οι ίδιες σκηνές θα μπορούσαν να παρουσιαστούν με διαφορετικό τρόπο. Ο Bazin το έκανε περιφάνεια με την μονόπλευρη σκηνή της κουζίνας στο *The Magnificent Ambersons* (1942), επισημαίνοντας ότι ένα κομμένο κοντινό της θείας Fanny στην κρίσιμη στιγμή θα κατέστρεφε το σκοπό του Welles. Η διευρυμένη μακριά λήψη συγκεντρώνει την προσοχή μας στον ανιψιό της George, ο οποίος καταβροχθίζει το φαγητό, έτσι το ξέσπασμά της με κλάματα έρχεται με εξαιρετική ορμή.

Ο Bazin, παρόλα αυτά, ήρθε αντιμέτωπος με το ίδιο πρόβλημα, που είχαν οι προηγούμενες αναφορές, βασισμένοι στο editing, στο τέλος της βουβής περιόδου. Μόλις οι σκηνοθέτες ανακάλυψαν την αληθινή κλίση του κινηματογράφου δεν θα υπήρχε νέα τάση στο χώρο. Κάποιοι σκηνοθέτες θα επέμεναν στη σύνθεση ταινιών με ήχο και κάποιοι θα ακολουθούσαν την τρόπο των Welles, Renoir και Wyler. Προσωπικά στυλ θα μπορούσαν να αναδυθούν όπως στην αναδρομή στα μηχανήματα των βουβών ταινιών για χάρη της αγωνίας από τον Hitchcock, αλλά οι μεγάλης κλίμακας αλλαγές του στυλ φαινόταν ότι είχαν τελειώσει. Κυρίως ο Bazin, πρόβλεψε κινηματογραφικές αλλαγές να λαμβάνουν χώρα στο κόσμο του είδους, της τεχνολογίας, του χρώματος και της ευρείας οθόνης και σε ζητήματα του θέματος. Αυτό που απέμεινε ήταν η γνώση της κριτικής των δημιουργών, διακρίνοντας λεπτομερέστερες διαφορές μεταξύ εδραιωμένων παραδόσεων.<sup>61</sup>

#### Η ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

---

<sup>60</sup>André Bazin, "What is Cinema?" *The Evolution of the Language of Cinema*, vol. I, University California Press, 1967, σελ. 38.

<sup>61</sup>David Bordwell, "Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures", *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ.181.

Ακόμη και σήμερα πιο δημοφιλής οι πιο διαδεδομένοι αναφορές της ιστορίας του κινηματογράφου αγκαλιάζουν κάποιες παραλλαγές από την τυπική ιστορία και τη διασκευή του Bazin. Αυτό που δεν εμποδίστηκε πλήρως στην ευρύτερη κουλτούρα της δεκαετίας του 1970 οι ερευνητές ξεκίνησαν να ξανασκέφτονται την ιστορία του ύφους του σινεμά. Τα αρχεία άνοιξαν τις πόρτες τους στο κοινό τα πανεπιστήμια ξεκίνησαν προχωρημένα προγράμματα στην ερευνα του κινηματογράφου και οι εκδότες άρχισαν να υποδέχονται βιβλία, τα οποία διαπραγματευόντουσαν τις καλλιτεχνικές παραδόσεις του κινηματογράφου.

Μεγαλύτερης σημασίας ήταν η διεύρυνση του κανόνα. Όταν οι σπουδαστές μπορούσαν να δούνε μια δειγματοληψία ταινιών πέρα από τα κλασσικά ξεκίνησαν να αντιλαμβάνονται ότι τυπική ιστορία, την οποία ο Bazin ανάπλασε αλλά δεν αποκέρυξε, απλοποίησε το αρχείο. Πιο σημαντικά, οι ερευνητές είχαν να αντιμετωπίσουν την εκπληκτική ποικιλία της κατασκευής του φιλμ στις δεκαετίες 1900-1910. Χάρη στις προσπάθειες των σπουδαστών, οι οποίοι ξεκίνησαν να εργάζονται στη δεκαετία του 1970, οι πρώιμες κινηματογραφικές σπουδές έγιναν ένα από τους πιο ώριμους τομείς. Εντούτοις, οι ιστορικοί του κινηματογράφου είναι εκπληκτικά απρόθυμοι να βασιστούν σε τεχνο-ιστορικά μοντέλα για αναλυτικά μοντέλα και αρχές οι οποίες θα δια φωτίσουν στυλιστικές παραδόσεις. Ακόμα μια προσέγγιση βασισμένη στην ποιητική φαντάζει στον Bordwell καρποφόρα και ο Wölfflin προσφέρει κάποιους σημαντικούς δείκτες ώστε να μας επιτρέψει να αντιληφθούμε τις δημιουργικές επιλογές, οι οποίες είναι διαθέσιμες στο δημιουργό ταινιών. Για παράδειγμα, ο Bordwell θέλει να δείξει ότι η τρομερή αντίθεση, η οποία ξεκίνησε στο *Principles of Art History* μεταξύ της επίπεδομετρικής - επίπεδης σύνθεσης και της σύνθεσης που υποβαθμίζει το επίπεδο, μπορεί να μας οδηγήσει στο να διακρίνουμε πτυχές του κινηματογραφικού στυλ, οι οποίες διέφυγαν ή παρενοήθηκα από πρώιμους ιστορικούς.<sup>62</sup>

Ο Wölfflin ήταν σαφής ότι οι διάσημες δυαδικότητες του ήταν κάπως εξιδανικευμένες και αυτό μπορούσε να βρίσκει αναμειγξεις και ενδιάμεσα παραδείγματα.<sup>63</sup> Γνώριζε ότι η έκθεση του διαμέσου της σύγκρισης κατά ζεύγη, γεννημένο από μία διδασκαλία, η οποία χρησιμοποιεί διαφάνειες με διπλό φακό μπορούσε να υπερτονίσει τις διαφορές ανάμεσα στις εικόνες.<sup>64</sup> Η

---

<sup>62</sup>Heinrich Wölfflin, "Principles of Art History", Chap. II.

<sup>63</sup>Heinrich Wölfflin, "Principles of Art History", σελ.14, σελ.233.

<sup>64</sup>Heinrich Wölfflin, "The Sense of Form in Art: A Comparative Psychological Study", Chelsea House, New York: 1958, σελ.4.

εφαρμογή στον κινηματογράφο είναι ακόμη πιο περίπλοκη αφού ένα φιλμ μπορεί να περιέχει λήψεις, οι οποίες αναμιγνύουν συνθετικές αρχές.

#### TABLEAU VIVANT

Η επίπεδη σύνθεση, όπως υποστηρίζει ο Wölfflin είναι χαρακτηριστική της ιταλικής και Γερμανικής τέχνης του 1500. Εδώ οι κεντρικοί χαρακτήρες και η δράση είναι τοποθετημένες σε μία σειρά με την οπτική γωνία συνήθως με δεξιές γωνίες προς το πίσω επίπεδο. Εάν υπάρχει βάθος, τα πιο απομακρυσμένα επίπεδα επίσης παρουσιάζονται σαν ταινίες ή λωρίδες. Αλλά η οπτική παράταξη δεν είναι μία πρωτόγονη κατασκευή χαρακτήρων απλά τοποθετημένα και προς το μέρος μας. Η κλασική επίπεδη σύνθεση έχει τελειοποιήσει την περικοπή ώστε κατά τη διάρκεια, στην οποία οι σημαντικοί χαρακτήρες που τείνουν να τοποθετούνται στο ίδιο επίπεδο, τα σώματα και τα πρόσωπα να είναι τοποθετημένα υπό διάφορες γωνίες. Το πρωτότυπο είναι το *Last Supper*, του Leonardo da Vinci, το 1495-1498.<sup>65</sup>

Σε αντίθεση, η σύνθεση που υποβαθμίζει το ρόλο του επιπέδου είναι χαρακτηριστικό της τέχνης Μπαρόκ του 1600. Εδώ, σημαντική δράση διαδραματίζεται στο βάθος συνήθως με έντονα βιώσιμες αντιθέσεις της κλίμακας. Ένα ζωντανό παράδειγμα είναι το *Lamentation*, του Rubens, το 1614, στο οποίο το νεκρό σώμα του Χριστού γέρνει απότομα προς τα πίσω στο κάδρο της φωτογραφίας και οι θρηνούντες είναι τοποθετημένοι σε διαγώνιες γύρω του.

Παρόλο που, ο Bazin δεν κάνει αναφορά στο *Principles of Art History*, η αναφορά του για τους Welles και Wyler, άνετα εμπεριέχει μια έννοια για το στυλ του υποβαθμισμένου επιπέδου.<sup>66</sup> Πολλές αμερικάνικες ταινίες του 1940, χτίζουν διαγώνιες συνθέσεις καθ' όλη τη διάρκεια, με χαρακτήρες τακτοποιημένους κατά μήκους έντονα κεντραρισμένων κάδρων. Πιο έντονα είναι αυτό που ο Wölfflin αποκαλεί το υπερβολικό “προσκήνιο” το οποίο στην τέχνη του Μπαρόκ “ένετεινε την ξαφνικότητα της οπτικής μείωσης”<sup>67</sup>. Αλλά χαρακτηριστικά τονισμένα από τον Wölfflin είναι τα σκηνικά που ευνοούσαν το βάθος όπως οι διάδρομοι, σκούρα προσκήνια και κάδρα μέσα σε κάδρα. Όλες αυτές οι τεχνικές μπορούν να βρεθούν επίσης στο Hollywood του 1940 και υποστηρίζουν την τάση μας να χαρακτηρίζουμε τέτοια φιλμ μπαρόκ.

---

<sup>65</sup>David Bordwell, “Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures”, *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ.182.

<sup>66</sup>David Bordwell, “On the History of Film Style”, Harvard University Press, 1997, σελ.56-57.

<sup>67</sup>Heinrich Wölfflin, “Principles of Art History”, σελ.84

Μπορούμε όμως να πάμε ακόμα πιο πίσω. Η έννοια του Wölfflin για την υποβάθμιση του επιπέδου μας προειδοποιεί για ακόμη μια τάση που δεν ήταν γνωστή στους ιστορικούς της τέχνης μέχρι πρόσφατα. Οι ιστορικοί των βουβών ταινιών είχαν κατηγορήσει το σινεμά πριν τον Griffith ως ουσιαστικά θεατρικό και σε ένα μεγάλο βαθμό, η αναθεώρηση του Bazin διατηρούσε την ίδια άποψη.<sup>68</sup> Αλλά μπορούμε να εντοπίσουμε εκλεπτυσμένες εικονογραφικές στρατηγικές σε ευρωπαϊκές και σε κάποιες αμερικάνικες παραγωγές ολόκληρης της περιόδου από το 1906 έως το 1920. Αυτήν είναι η περίοδος της κατασκευής ταινιών με “ταμπλό” (tableaux vivants)<sup>69</sup>, με τον όρο να δηλώνει αμέσως σχέδια που θυμίζουν ζωγραφίες και μια συγγένεια με τις “εικόνες” της σκηνης της περιόδου.<sup>70</sup>

Πρώιμη κινηματογραφική σκηνοθεσία παρουσιάζει ταυτόχρονα ποιότητες που υποβαθμίζουν το επίπεδο και επιπεδομετρικές ποιότητες. Μια ταινία συνήθως παρουσίαζε μάλλον ρηχά εσωτερικά και αρκετά διαγώνια δράση εξωτερικά. Μόλις οι ταινίες ξεκίνησαν να διαρκούν 10 λεπτά ή περισσότερο, οι σκηνοθέτες διέδρυναν τις σκηνές τους και ανέπτυξαν πιο περίτεχνα εσωτερικά σκηνικά και πιο περίπλοκη σκηνοθέτηση. Σπάνια αυτοί έκοβαν μέσα στη σκηνή αλλά με τη διευρυμένη λήψη οι σκηνοθέτες ανακάλυπταν πολλούς τρόπους για να συνθέσουν τις σκηνές, που θα καθοδηγούσαν την προσοχή των θεατών. Καμιά φορά, η εικόνα ήταν αποφασιστικά επίπεδη με τις φηγούρες παρατεταγμένες σε παράλληλες σειρές. Ο σκηνοθέτης μπορεί να τόνιζε μια δράση γύρω από την κίνηση ή με την τακτική του κρυφτού επιτρέποντας ένα σημαντικό πρόσωπο ή αντικείμενο να του ρίζουμε μια ματιά σε μια σχισμή του πλαγίου επιπέδου. Αλλά αυτό το στυλ ταμπλό φιλοξενούσε πολλές εξερευνησεις σχεδίου υποχωρητικής λήψης, επίσης. Ένα πολύ πρώιμο και επιδραστικό παράδειγμα είναι *The assassination of the Duke de Guize*, 1908. Διαφημίστηκε ως η ακμή του θεαματικού θεάτρου, αλλά η σύνθεσή του παρουσίαζε ένα δυναμικό παιχνίδι μεταξύ του προσκηνίου και του παρασκηνίου. Μια αρκετά συνωστισμένη σκηνή που κάνει χρήση μπαρόκ στοιχείων και καδραρισμάτων του Wölfflin.<sup>71</sup>

Στο στυλ που υποβάθμιζε την επίπεδη οπτική της δεκαετίας του 1910, κάποιες φορές το κάδρο είναι ευρύχωρο και το βάθος συμβολίζεται από

---

<sup>68</sup>David Bordwell, “On the History of Film Style”, Harvard University Press, 1997, σελ.62-63.

<sup>69</sup>Ta tableaux vivants είναι “ζωντανές εικόνες”, μια στατική σκηνή που εμπεριέχει έναν ή περισσότερους ηθοποιούς.

<sup>70</sup>David Bordwell, “On the History of Film Style”, Harvard University Press, 1997, σελ.158-207.

<sup>71</sup>Heinrich Wölfflin, “Principles of Art History”, σελ.86.

φιγούρες με αρκετό χώρο ανάμεσά τους. Άλλες φορές το κάδρο είναι στενά στρυμωγμένο και οι φιγούρες ανοίγονται και γεμίζουν τα κενά στην πορεία της σκηνής. Οι εικόνες καθοδηγούν την προσοχή μας στη σημαντική δράση μέσα από ποικίλες νύξεις: φωτισμός, η κεντρικότητα των φιγούρων στη σύνθεση, μετωπικότητα των φιγούρων, η προέλαση στο προσκήνιο και η ταχύτητα της κίνησης. Οι φιγούρες που είναι κοντινότερα στην κάμερα μπορούν να καλύψουν ή να αποκαλύψουν φιγούρες που βρίσκονται μακριά και αυτή η χορογραφία έγινε αρκετά σύνθετη στο πέρασμα της δεκαετίας του 1910. Με μία πρώτη ματιά, αυτοί οι χειρισμοί του χώρου μέσα στο κάδρο μπορεί να φαίνονται καθόλου διαφορετικοί από αυτούς που κάποιος θα έβλεπε στη σκηνή ενός θεάτρου. Αντίθετα, οι σκηνοθέτες της περιόδου ήταν αρκετά ενήμεροι ότι ο χώρος δράσης του κινηματογράφου δεν ήταν πανομοιότυπος με αυτόν της σκηνής του θεάτρου.

Η παράδοση του προσκηνίου κάνει το χώρο του θεατρικού έργου πλατύ και ρηχό. Η σκηνοθεσία της δράσης οριζόντια επιτρέπει στους θεατές από όλο το ακροατήριο να αντιληφθούν τη δράση. Σε αντίθεση, ο χώρος δράσης μιας ταινίας δημιουργείται από τις οπτικές ιδιότητες του φακού. Αν και φαίνεται ότι κοιτάμε μέσα σε ένα θεατρικό κουτί, ο χώρος που αποτυπώνεται από την κάμερα είναι στην πραγματικότητα μια πυραμίδα που γέρνει υπό δεξιά γωνία και εκλεπτύνει την επιφάνεια του φακού. Ο χώρος δράσης είναι στενός αλλά βαθύς. Ως αποτέλεσμα, η φιλική δράση πρέπει να σκηνοθετείται μόνο για το σημαντικό οπτικό πεδίο, αυτό της κάμερας. Πολλές από τις λήψεις δεν θα μπορούσαν να αναπαραχθούν σε σκηνή θεάτρου, βασικές περιοχές της δράσεις δεν θα ήταν ορατές από κάποιες θέσεις στο ακροατήριο. Ο ξεχωριστός χώρος δράσης του κινηματογράφου έκανε πλούσιους χωρικούς χειρισμούς του στυλ του ταμπλό, δυνατούς. Ειρωνικά, αυτή η προοπτική λήψη των κινούμενων σωμάτων είναι όπως “cinematically specific” όπως το editing προοριζόταν να γίνει.

Μακριά από το να κάνει καθαρά εγγραφή του θεάτρου, μετά, η προσέγγιση του ταμπλό συγκροτεί ένα διακριτό στυλ ομαδοποίησης. Ατομικά, οι σκηνοθέτες το εξερεύνησαν με πολλούς τρόπους αλλά δούλευαν με τα ίδια διευρυμένα σχήματα της σκηνοθέτησης. Πολλοί σκηνοθέτες παρουσίασαν το στυλ αυτό στην καθαρή του μορφή με μονών λήψεων σκηνές, που διακοπτόταν μόνο από διατίλους. Άλλοι σκηνοθέτες συντόνιζαν το ταμπλό με τις επιλογές του editing χαρακτηριστικά ακόμα αζονικά cut-ins, που μεγέθυναν μια ενότητα του χώρου του ταμπλό. Αυτή προσέγγιση της “σκηνής που παρεμβάλλεται” ήταν χαρακτηριστική του στυλ στα τέλη της δεκαετίας του 1910. Μερικές φορές επίσης, βρήκαμε σκηνοθέτες που οδηγούσαν στα όρια του περιθωρίου του ταμπλό με το να προσπαθούν για πολύ κοντινά προσκήνια.

Μια σκηνή του Robert Reinert στο *Nerven* το 1920 είναι παρόμοια με τα μεγάλα κεφάλια που βλέπουμε στους Welles και Whyler.<sup>72</sup> Μπορούμε να λάβουμε υπόψιν ότι αυτή η προσέγγιση του ταμπλό ότι ήταν το στυλ μιας περιόδου, αφού σχεδόν εντελώς αντικαταστάθηκε όταν το στυλ που ήταν προσανατολισμένο στο editing, το οποίο αναπτυσσόταν την ίδια περίοδο, κατέλαβε τον κόσμο του κινηματογράφου γύρω στο 1920. Ακόμη οι μη επίπεδες στρατηγικές που έγιναν διακεκριμένες στην εποχή του ταμπλό ενισχύθηκαν στο σχεδιασμό των λήψεων από κάποιες ταινίες των δεκαετιών 1920-1930 ιδιαιτέρως Ρωσικές. Και οι χορογραφικές επιλογές της περιόδου έγιναν μόνιμες αναφορές δημιουργίας ταινιών. Αναδύθηκαν με ξεχωριστή διάκριση στον κινηματογράφο μεγάλων λήψεων από τη δεκαετία του 1960 και μετέπειτα.

#### ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΤΥΛ

Ο κινηματογράφος έχει να επιδείξει μια ιστορία επίπεδης - επιπεδομετρικής σύνθεσης επίσης. Τη συναντάμε στην αξιοσημείωτη μορφή στην πρώτη δεκαετία ή περίπου στις παραγωγές ταινιών φαντασίας και στην πιο εκλεπτυσμένη μορφή του στην εποχή του ταμπλό όπως είδαμε. Μια πιο ήπια εκδοχή, κάπως βασισμένη στο επίπεδο σύνθεση, ήταν η προεπιλογή για τις περισσότερες δραματικές συναντήσεις στον κλασικό βουβό κινηματογράφο και στις ταινίες της δεκαετίας του 1930. Οι φιγούρες έβλεπαν η μία την άλλη στο ίδιο επίπεδο προφίλ ή με τα κεφάλια τους γυρισμένα τρία τέταρτα. Το editing της λήψης και της αντίστροφης λήψης αντιμετωπεί αυτήν την αναμέτρηση σε σειρά από λήψεις. Τώρα κάθε ηθοποιός, που τον βλέπουμε χωριστά, παρουσιάζεται σε θέα τριών τετάρτων και η επόμενη λήψη σαν απάντηση παρέχει μια εικόνα σαν αντίλαλο από τον άλλο ηθοποιό. Αλλά και οι δύο συνήθως το νιώθουμε να είναι στο ίδιο επίπεδο, ειδικά αν οι επιφάνειες του φόντου είναι κάθετες στην κάμερα.

Οι περισσότερες μπαρόκ συνθέσεις, που έγιναν δημοφιλείς στις δεκαετίες του 1940 και 1950 ήταν σε όλο το διεθνές κινηματογράφο η μείζονα εναλλακτική στις ήπιες επίπεδες διατάξεις. Και παρόλο το βάθος του απαραίτητου πεδίου για τα μεγάλα πρώτα πλάνα του Welles, Whyler, και άλλων ήταν δύσκολο να επιτευχθεί σε έγχρωμο και σε πανοραμική κινηματογράφιση, κάποιοι σκηνοθέτες βρήκαν τρόπους να το κάνουν. Αυτό που ήταν αναπάντεχο ήταν η εμφάνιση από μια σοβαρή επίπεδη οπτική από τη

---

<sup>72</sup>David Bordwell "Taking Things to Extremes: Hallucinations Courtesy of Robert Reinert", *Poetics of Cinema*, New York: Routledge, 2008, σελ. 281-326.

δεκαετία του 1960 και μετέπειτα. Οι σκηνοθέτες άρχισαν να τοποθετούν την κάμερα κάθετα στην επιφάνεια του φόντου. Οι φιγούρες στεκόντουσαν σε διακριτές σειρές κοιτώντας το θεατή ή γυρισμένες 90 μοίρες. Όλη η παράταξη ήταν φωταγωγημένη επίπεδα για να μετριάσει το βάθος. Όπως ακριβώς και άλλες στιλιστικές τάσεις αναδύθηκαν σε πολλές χώρες αυτή η ψεύτικη-απλοϊκή επιπεδομετρική οπτική έγινε στις ακόλουθες δεκαετίες μια επιλογή του διεθνούς κινηματογράφου. Μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για ομάδες ή για ατομικές αντιπαραθέσεις. Το 1990 ο Takeshy Kitano το έκανε κεντρικό στοιχείο στις ταινίες του και το 2014 ο Wes Anderson καθιέρωσε μια εκδοχή αυτού ως το χαρακτηριστικό του ύφους. Ο Wölfflin ισχυριζόταν ότι το εξεζητημένο επιπεδομετρικό στυλ του cinquecento διέφερε από την “πρωτόγονη” εκδοχή γιατί είχε τελειοποιήσει τις τεχνικές καινοτομίες συντόμευσης. Ομοίως, το νέο επιπεδομετρικό στυλ του κινηματογράφου μπορούσε να επιτύχει μόνο αφού το επέτρεπε το με την επεξεργασία των εικόνων, αναστροφές 180 μοιρών που έδειχναν τι έβλεπαν οι χαρακτήρες (σνήθως άλλοι χαρακτήρες έβλεπαν την κάμερα).<sup>73</sup>

#### ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ

Το κάδρο αναφοράς του Wölfflin, τότε, διευκολύνει τις ανακαλύψεις μας και περιγράφει κάποιες σημαντικές αλλαγές στην κινηματογραφική αναπαράσταση. Αλλά πως να τις εξηγήσεις; Χρειαζόμαστε όχι να παραθέσουμε κάποιες εξηγήσεις που ο Wölfflin θα έβρισκε ταιριαστές, όπως η προσφυγή στο διεθνές χαρακτήρα. Ούτε χρειάζεται να αγκαλιάσουμε τον άλλο δικό του μεγάλο αιτιώδη μηχανισμό, την ιδέα ότι “το ορατό από μόνο του έχει ιστορία”<sup>74</sup>. Το νόημα δεν είναι όσο πλήρες όσο εμφανίζεται. Υποδεικνύει ότι καλύτερος όρος από “τρόπους όρασης” είναι “τρόποι της φαντασίας”.<sup>75</sup> Ακόμη, δεδομένης της συνύπαρξης των τόσων πολλών στυλ σε τόσες λίγες δεκαετίες, αυτή η εποχική έννοια δεν είναι αξιόπιστη επιλογή για έρευνα στον κινηματογράφο. Πιο αληθοφανή επεξηγηματικά πλαίσια, έχουν προταθεί από έναν άλλο εικαστικό ιστορικό E.H. Gombrich. Ενώ ο Wölfflin κλίνει προς μεθοδολογικό ολισμό, ο Gombrich ισχυρίζεται επίσημες αναπτύξεις ως ευρέως ερμηνεύσιμες

---

<sup>73</sup>David Bordwell, “Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures”, V.Film history and Art history: The Planimetric Style, Stylistic History of Silent Cinema, σελ.184-186.

<sup>74</sup>Heinrich Wölfflin, “Principles of Art History”, σελ.11.

<sup>75</sup>Heinrich Wölfflin, “Principles of Art History”, σελ.11.

μέσω μεθοδολογικού ατομισμού. «*Ο καλλιτέχνης είναι μονίμως αντιμέτωπος με το πρόβλημα. Τι υπάρχει για μένα να κάνω;*»<sup>76</sup> Επιπλέον, ο Gombrich προικίζει την έννοια του καλλιτεχνικού σχήματος με μια περισσότερο απτή υπόσταση από αυτή του Wölfflin. Υπάρχουν λιγότερο στα κεφάλια των καλλιτεχνών από ότι στα μοτίβα των βιβλίων και στις παραδοσιακές εικαστικές λύσεις, που οι μαθητεύομενοι συναντούν κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσής τους. Πιο έντονα, ο Gombrich αντιστέκεται στον εθνικό χαρακτήρα και στη “φυλή” όπως στα συνηθισμένοι παράγοντες, επικεντρώνεται στο νεωτερισμό, στον ανταγωνισμό, και στις κοινωνικές λειτουργίες της τέχνης μέσα σε μια δεδομένη καλλιτεχνική κοινότητα.<sup>77</sup>

Ο Bordwell βρίσκει ένα πλαίσιο εργασίας, που έχει συλληφθεί σε όρους προβλήματος και λύσης, σχήματος και επανάληψης, πιο τολμηρή όταν σπούδαζαν μια τέχνη εξαρτημένη από μαζική αγορά, μια στενά δεμένη κοινότητα δημιουργών και καλά εγκατεστημένων προτύπων ήχου, εικόνας και αφήγησης. Επομένως, νομίζει πρέπει να κοιτάζουμε τις συνέπειες μια Γκομπτεχνιανής ταξινόμησης, συνθήκες παραγωγής, επιρροές, τις τάσεις, τον ανταγωνισμό, και την τάση να ξεχωρίζουμε το έργο κάποιου. Για παράδειγμα, η περίπλοκη σκηνοθέτηση του στυλ του ταμπλό μπορεί να είχε ξεκινήσει από θεατρικά και εικαστικά μοντέλα αλλά μεταμορφώθηκαν διαμέσω δοκιμής και λάθους σε κάτι που ταίριαζε στην οπτική προοπτική της κάμερας. Οι σκηνοθέτες μπορούσαν να δανειστούν εικαστικά σχήματα από πίνακες με προοπτική και να τα διαμορφώσουν σε περιορισμούς της κίνησης και σε θέσεις της κάμερας.

Στα μετέπειτα χρόνια, η άνοδος της έντονης επιπεδομετρικής εικονογραφίας προέκυψε, πιστεύει από μια αλυσίδα από παράγοντες. Μια νέα εξάρτηση στα γυρίσματα επί τόπου στη δεκαετία του 1960 ώθησε τους σκηνοθέτες να χρησιμοποιήσουν μεγάλους φακούς, το οποίο διαδοχικά απέδωσε τις εικόνες με λιγότερες ενδείξεις βάθους. Η “επιπεδοποίηση” της εικόνας, μαζί με νέες αναλογίες της μεγάλης οθόνης, πρότρεπαν κάποιους σκηνοθέτες ειδικά αυτούς προτιμούσαν στις μακρινές λήψεις, να τοποθετήσουν τη δράση μετωπικά και πλευρικά. Υπήρχε ένα εκφραστικό πλεονέκτημα, επίσης. Το σχήμα μπορούσε να προωθήσει την “αποδραματοποίηση” χαρακτηριστικών της τέχνης του κινηματογράφου, και να το παρουσιάσει σαν μια έξυπνη εναλλακτική στον ορμητικό δυναμισμό του Χόλυγουντ.

Ακόμη πρέπει να θυμόμαστε την πρόταση του Wölfflin, ότι αυτά τα σχήματα

---

<sup>76</sup>Ernst Gombrich and Didier Eribon “Looking for answers: Conversations on Art and Science”, New York, Abrams, 1993, σελ.168.

<sup>77</sup>Heinrich Wölfflin, “Principles of Art History”, σελ. 229-230.

είναι κατά κύριο λόγο διακοσμητικά στη φύση, χωρίς εγγενής εκφραστικές ποιότητες. Το στυλ του ταμπλό ήταν το ίδιο κατάλληλο και στην κωμωδία και στο δράμα, και το ψευτικο-αφελές επιπεδομετρικό στυλ επιστρατεύτηκε και για χαμηλής επίδρασης κωμωδία και για υψηλό δράμα στην αμερικανική διασκέδαση. Εν συνόλω, ο Wölfflin άφησε μια κληρονομιά από έννοιες μεσαίας κατηγορίας που βοηθούν να προσδιορίσουμε και να αναλύσουμε εικαστικές παραδόσεις στη δημιουργία ταινιών. Ακόμη, η δουλειά του μας υπενθυμίζει απλά πόσο περίπλοκο ένα φαινόμενο οπτικό στυλ είναι, και πόσο επίμονα αντιστέκεται εξηγήσεις.<sup>78</sup>

## ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Στον κινηματογράφο, το φως πάντα χρησιμοποιούταν με άλλα στοιχεία της αρχιτεκτονικής.

Σύμφωνα με τον François Penz, μια εφευρετική διάταξη φωτισμού, τόσο τεχνητή όσο και φυσική, είναι εξίσου ζωτικής σημασίας για την αισθητική μιας ταινίας όπως και για κάθε επιτυχημένο αρχιτεκτονικό χώρο. (Penz, 1994) Η χρήση αρχιτεκτονικών στοιχείων δεν είναι ο μόνος τρόπος και όχι πάντα αναγκαιότητα για να δημιουργηθεί χώρος. Ο φωτισμός μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί για ορίσει χώρο τόσο μέσα στον κινηματογράφο και στην αρχιτεκτονική. Σε αυτό το πλαίσιο, η ταινία *Wittgenstein* του Derek Jarman (1993) είναι καλό παράδειγμα στον κινηματογράφο. Δεν υπάρχει τίποτα, κανένα αρχιτεκτονικό στοιχείο να περιβάλλει το χώρο στην ταινία, αλλά υπάρχει χώρος. Υπάρχει φως σα χώρος, και ορίζεται από το σκοτάδι. Έτσι υπάρχει αρχιτεκτονική. Στο *Tous les matins du monde* (στα αγγλικά: *All the Mornings of the World*), 1991, του Alain Corneau, το φως επικεντρώνεται στους ανθρώπους, κυρίως στα πρόσωπα όπως στους πίνακες του Caravaggio. Ο Munsterberg λέει «Φως, φτερούγισμα, εξαύλωση αντικατέστησαν τη βαρύτητα, τη σταθερότητα και την ουσιαστικότητα του πραγματικού χώρου.» (Jarvier, 1997)

### Το χρώμα μπλε

Η ταινία *Blue* γυρίστηκε από τον Derek Jarman το 1993. Η ταινία συνίσταται ως εικόνα από ένα επίπεδο γαλάζιο χρώμα ,το οποίο καλύπτει ολόκληρη την

---

<sup>78</sup>David Bordwell, “Wölfflin and the Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures”, *Stylistic History of Silent Cinema*, σελ. 186-187.

επιφάνεια της οθόνης. Η διάρκεια της ταινίας είναι 75 λεπτά και ο θεατής βλέπει όλο αυτό το διάστημα μόνο τη γαλάζια οθόνη. Δεν υπάρχει η οποιαδήποτε οπτική εναλλαγή ή αναπαράσταση. Υπάρχει όμως ο ήχος. Ο ήχος συνίσταται από ήχους και ομιλία. Η ομιλία αφηγείται γεγονότα, σκέψεις και συναισθήματα του σκηνοθέτη και από τη ζωή του. Η σύνθεση λοιπόν συγκροτείται από τα εξής στοιχεία: Το γαλάζιο χρώμα της οθόνης και τη ρυθμική και απόλυτα ελεγχόμενη διαδοχή της ηχητικής καταγραφής. Έτσι ο θεατής ενώ δε βλέπει τίποτα, πέρα από ένα επίπεδο γαλάζιο, εν τούτοις σταδιακά αφομοιώνει την τεχνική του σκηνοθέτη, μέσα από την παρακολούθηση του ήχου, έτσι ώστε σχεδόν σχηματίζει εικόνες στο μυαλό του, τις οποίες προβάλλει και βλέπει στο γαλάζιο επίπεδο της οθόνης. Το αποτέλεσμα είναι η κατανόηση της ταινίας να γίνεται σε δύο επίπεδα. Το πρώτο είναι το επίπεδο της κατανόησης της ιστορίας την οποία αφηγείται ο ομιλητής. Το δεύτερο και πιο σημαντικό πάντως, είναι ότι αυτό που προσλαμβάνει ο θεατής είναι αυτό που υπερβαίνει την περιγραφόμενη ιστορία, και αποτελεί τη βαθύτερη ουσία της ταινίας. Το μήνυμά της δηλαδή το οποίο ακριβώς λόγω της οριακής χρήσης της κινηματογραφικής τεχνικής δεν είναι άλλο από την ίδια την κινηματογραφική τεχνική. Μολονότι δηλαδή ο θεατής δεν βλέπει παρά ένα γαλάζιο χρώμα και ακούει κάποιους ήχους, εν τούτοις η ταινία, σαν δομημένη ενότητα αποτελεί μια λογική κατασκευή η οποία έχει τη δική της ιδιαίτερη μορφή. Όπως ήδη αναφέρθηκε, μια μορφή που προσδιορίζεται μέσα από την ελεγχόμενη σχέση της μη απεικόνισης εικόνας με τους ρυθμούς, τις εντάσεις και την υφή των ήχων. Έτσι η γαλάζια επιφάνεια δεν αναπαριστά τίποτα άλλο εκτός από τον ίδιο τον εαυτό της. Δεν έχει γεωμετρία εκτός από το ορθογώνιο πεδίο της οθόνης. Δεν έχει βάθος, αλλά είναι επίπεδη όπως το ίδιο το επίπεδο της οθόνης. Είναι δηλαδή αυτό που φαίνεται. Το ίδιο και ο ήχος ο οποίος μη ταυτιζόμενος με κάποια αναπαριστώμενη ηχητική πηγή, όπως π.χ. να βλέπει κανείς κάποιον να ομιλεί, είναι αυτό το οποίο ακούγεται. Το οποίο ενόσω σε ένα επίπεδο περιγράφει κάποια γεγονότα, σε ένα άλλο επίπεδο, η κατανόηση των γεγονότων αυτών γίνεται δυνατή, λόγω των ρυθμών είναι εντάσεων των ήχων. Η ταύτιση δηλαδή του αντικείμενου με το περιεχόμενο του είναι απόλυτη και πλήρης, έτσι που το ίδιο το αντικείμενο συνιστά και το μήνυμα. Στην ταινία, τέλος, ο συνδυασμός του απόλυτου γαλάζιου της οθόνης με την υφή της ηχητικής μπάνας, μόρφωσαν μια κατασκευή που αναφέρεται στον ίδιο της τον εαυτό.



Εικόνα 7

Το 1956 – 57 ο Yves Klein ζωγραφίζει και εκθέτει τις μονοχρωματικές επιφάνειές του. Όπως αναφέρει ο ίδιος:

*« Ήταν τότε που θυμήθηκα το μπλε χρώμα των μπλε ουρανών της Νίκαιας, που υπήρξε στην αφετηρία της σταδιοδρομίας μου, σα μονοχρωματιστής άρχισα να δουλεύω προς το τέλος του 1956 και το 1957 είχα μια έκθεση στο Μιλάνο η οποία συνίστατο ολοκληρωτικά από αυτό που τόλμησα να αποκαλέσω την Μπλε Εποχή μου.»*<sup>79</sup>

*«Αυτή η περίοδος των μπλε μονοχρωματικών έργων ήταν το προϊόν της προσπάθειάς μου για την ανεύρεση του απροσδιορίστου στην ζωγραφική, το οποίο ο δάσκαλος Delacroix κατάφερε να υποδείξει ακόμη και στην εποχή του.»*<sup>80</sup>



Εικόνα 8

---

<sup>79</sup>Yves Klein, Selected writings, Tate Gallery Publications Department, London, 1974.

<sup>80</sup>Yves Klein, Selected writings, Tate Gallery Publications Department, London, 1974.

## Τα χρώματα του Godard

Μετά από το χαρακτηριστικό ντεμπούτο του *Breathless* (στα γαλλικά: *À bout de souffle*) το 1960, ο Jean-Luc Godard ωθούσε στα όρια της, τη σκηνοθεσία. Με τον εικονολήπτη του, Raoul Coutard και τους άλλους, ο Godard ανέπτυξε ένα εικονικό οπτικό στυλ. Ο Godard συχνά, όσον αφορά το χρώμα, αντιπαρθέτει ζωντανές και έντονες αποχρώσεις μεταξύ τους, χρησιμοποιώντας τες ως κρίσιμα στοιχεία της γραμματικής της γλώσσας των ταινιών του. Παραδείγματα βρίσκουμε στις ταινίες του *A woman is a woman* (στα γαλλικά: *Une femme est une femme*), *Contempt* (στα γαλλικά: *Le Mépris*), *Pierrot le Fou*, *Weekend*.

«Αυτοβιογραφία και μνήμη· χρόνος και μελαγχολία· ιστορία του 20<sup>ου</sup> αιώνα και ιστοριογραφία· η μοίρα της Ευρωπαϊκής τέχνης και πολιτισμού· η σχέση μεταξύ αισθητική και ταυτότητας· ηθική και φιλοσοφία· η φύση και η κατάσταση της συγγραφής και της λογοτεχνίας· η εξέλιξη της απεικόνισης από τους πίνακες στο φιλμ και στο βίντεο· ταχύτητα και τεχνολογία· και το βιντεογραφικό μοντάζ ως η νέα ποιητική.» (Temple, Williams, 2000: 11)

Ο Godard, όπως πολλοί της γενιάς του, απείχε από τις κλασσικές συγκρούσεις κινηματογράφου και πολιτικής του 1960 για να εξερευνήσει πιο βαθιά, με ένα τρόπο αναπολητικό τη δουλειά των Γάλλων φιλοσόφων Gilles Deleuze και του Jacques Derrida, μορφές της σκέψης και ιδεολογίες που μπορούν να ληφθούν υπόψη για τις έντονες επιρροές στην κοινή σκέψη, ταυτόχρονα έδειξαν τον τρόπο μεταβολής κοινότυπων προσεγγίσεων στην αναπαράσταση. Το ενδιαφέρον του δεν σταμάτησε να επικεντρώνεται στα μέσα αναπαράστασης, αλλά η κατεύθυνση του ήταν φιλοσοφικές ανησυχίες που αφορούν την αναγκαιότητα, ακόμη και το αδύνατο, να αποκαταστήσει την πίστη στον κόσμο και στους γενιές που ακολουθούν. Μετά το 1960, η κινηματογράφηση του Godard έγινε λιγότερο φανερά ιδεολογική, αντικαθιστώντας το πάθος του για πολιτικά θέματα με εστίαση στην αισθητική και στα πνευματικά ζητήματα.<sup>81</sup> Αυτό που κάνει τη δουλειά του Godard απαιτητική είναι η κριτική απασχόληση με την ιστορία. Η δουλειά του αντιμετωπίζει περίπλοκα εμπόδια με τρόπο που αναγνωρίζει πολλαπλές και μη μειωτικές έννοιες του χρόνου, της μνήμης, και της ιστορίας καθώς μεταδίδονται μέσα από την αναπαράσταση του μέσου.

---

<sup>81</sup>Marcia Landy, "Just an Image: Godard, Cinema and Philosophy", *Critical Quarterly*, vol.43 no.3, autumn 2001, σελ. 9-34.

*«Η σημαντικότητα του Godard ως επαναστάτης του κινηματογράφου προέρχεται όχι από την αναδιάρθρωση της μορφής του φιλμ και του βίντεο καθαυτού, αλλά από τον τρόπο η ανατομή του και η ανακατανομή του διαντιδρά με τα υποκείμενα που επιλέγει να εξερευνήσει. Ένα από αυτά τα υποκείμενα είναι ο ίδιος ο κινηματογράφος, τα υπόλοιπα αλλάζουν όπως κινείται από τη μία σκηνή στην άλλη. Αυτό που παραμένει σταθερό, παρόλα αυτά, είναι η βαθιά του επιθυμία να διαμεύσει δύο ιδέες που θεωρούνται δεδομένες από την πλειονότητα των σκηνοθετών: α) ότι ο κινηματογράφος αποτυπώνει μια “άμεση” και με κάποιο τρόπο “φυσική” εικόνα του κόσμου β) ότι οι ψυχολογικοί μηχανισμοί του κινηματογράφου είναι κατά κάποιο τρόπο ισοδύναμοι με την ανθρώπινη φύση και έτσι παρέχει ακριβή και λογική διορατικότητα που μπορεί να είναι αποδεκτή και να είναι απολαυστική στην ονομαστική της αξία.»*  
(Sterritt, 1999: 20-21)

Αναζητώντας να εισάγει φιλοσοφικές αναφορές στη δουλειά του Godard στον κινηματογράφο, ο Sterritt συνταιριάζει το όνομα του σκηνοθέτη με αυτό του Michel Foucault, και στην ανησυχία του Foucault με τη “σχέση δύναμης/γνώσης” και γράφει:

*«Αν η γνώση και η δύναμη είναι στενά αλληλένδετες, όπως ο Foucault εκτιμά, και αν ο κινηματογράφος πολλαπλασιάζει πληροφορίες και ιδέες με απίστευτη αποτελεσματικότητα, όπως ο Godard εκτιμά, τότε δεν κανένα ηθικός σκηνοθέτης δεν θα μπορούσε να διατηρήσει καθαρή συνείδηση χωρίς να κρατήσει μια κριτική ματιά στον αντίκτυπο που προκαλείται από τα κινηματογραφικά έργα – ειδικά από τον ίδιο το σκηνοθέτη – στον κόσμο που κυκλοφορούν.»* (Sterritt, 1999: 21)

Έτσι, ο Sterritt επιχειρηματολογεί ότι η κριτική ματιά του Godard στις στρατηγικές του κινηματογράφου όπως παρουσιάζει διανυγείς και φαινομενικά ακριβείς αναπαραστάσεις του κόσμου, αναζητώντας διακαώς να εκθέσει τα τεχνάσματα της φυλακής της γλώσσας, κάνοντας φανερά διαφορετικές πιθανότητες, έτσι ώστε η *πραγματική αναθεώρηση και αναγέννηση να μπορέσει να ξεκινήσει.*<sup>82</sup>

Στις ταινίες του ο Godard, εξερευνάει και εμβαθύνει στο δίπολο φαντασίας και

---

<sup>82</sup>David Sterritt, “The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible”, Cambridge University Press, Κέιμπριτζ, 1999, σελ.26.

γεγονότος και ανάμεσα στην αισθητική και την πολιτική. Συνήθως οι χαρακτήρες λειτουργούν σαν έννοιες και ο σκοπός του θεατή είναι να αντιληφθεί το πλαίσιο και τους όρους κατασκευής τους. Ο Godard παραβιάζει αυτό που ο Deleuze αποκαλούσε “movement-image” για να περιγράψει το έργο του κινηματογράφου πριν το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, με την οργανική οπτική του κόσμου, και όπου η δράση, όχι ο χρόνος, ρύθμιζε την αφήγηση. Μέσω της ενδυνάμωσης της δυνατότητας της κοινής δουλειάς του σκηνοθέτη και του θεατή, οι ταινίες του Godard αναζητούν, μέσω μνήμης και νοημοσύνης, να φανερώσουν την “αναλήθεια της αλήθειας” (δανεισμένο από τον Nietzsche) της εικόνας.<sup>83</sup> Ο Deleuze περιγράφει αυτήν τη διαδικασία ως μια συνάντηση με τις “δυνάμεις του λάθους”.

*«Η πραγματική αφήγηση αναπτύσσεται οργανικά, σύμφωνα με νόμιμες διασυνδέσεις του χρόνου και του χώρου και της χρονικής αλληλουχίας του χρόνου. Φυσικά, το αλλού μπορεί να είναι κοντά στο εδώ, και το πρότερο στο παρόν. Αλλά αυτή η μεταβλητότητα του χώρου και της κίνησης δεν αμφισβητεί τις σχέσεις και τις διασυνδέσεις. Προτιμούν να καθορίζουν τους όρους ή τα στοιχεία, έτσι ώστε η αφήγηση να υπονοεί μια ερέυνα ή μια μαρτυρία που τη συνδέουν με την πραγματικότητα. [...] Το νόημα είναι ότι στοιχεία συνέχεια αλλάζουν με τις σχέσεις του χρόνου στις οποίες εισήλθαν, και οι όροι τους με τις διασυνδέσεις.»* σύμφωνα με τον Nietzsche. (Deleuze, 1989: 133)

Περιληπτικά, οι ταινίες του Godard δεν είναι σχεδιασμένες να παράγουν μια ερμηνεία της σωστής έννοιας των εικόνων που προστίθεται σε μια αμετάβλητη αισθητής της αλήθειας και σε μια αντιληπτή ολότητα. Στο έργο του Godard, οι ταινίες γίνονται εννοιολογικές, και αυτό γίνεται θεωρία του κινηματογράφου που είναι επίσης φιλοσοφία. Είναι η “θεωρία του κινηματογράφου”, η οποία δεν είναι για τον κινηματογράφο αλλά για τις έννοιες που ο κινηματογράφος εξυψώνει και που είναι συσχετισμένες με άλλες έννοιες αντίστοιχες με άλλες πρακτικές... Οι μεγάλοι συγγραφείς του κινηματογράφου είναι όπως οι μεγάλοι ζωγράφοι ή οι σπουδαίοι μουσικοί: είναι αυτοί που μιλούν για αυτό που κάνουν. Άλλα όταν μιλούν γίνονται φιλόσοφοι ή θεωρητικοί... δεν χρειάζεται να ρωτάμε πλέον τους εαυτούς μας, “Τι είναι ο κινηματογράφος;” αλλά “Τι είναι η φιλοσοφία;”<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup>Marcia Landy, “Godard: Thinking Media”, Film-Philosophy, Volume 6, Issue 2, 2018, σελ.4.

<sup>84</sup>Gilles Deleuze, “Cinema 2: The Time-Image”, University of Minnesota Press, Μινεάπολη, σελ.280.

Τα αποσπάσματα αυτά αποτελούνται από μία σειρά στατικών κυρίως πλάνων τα οποία είναι σύντομης διάρκειας το κάθε ένα. Εάν μελετηθεί το κάθε πλάνο μόνο του, τότε θα διαπιστωθεί ότι στην πραγματικότητα αποτελεί μια τέλεια αυστηρή γεωμετρική και χρωματική πρόταση. Με τη χρήση π.χ. της μεγεθυμένης λεπτομέρειας, και την γεωμετρική οργάνωση της επίπεδης επιφάνειας της οθόνης, το αναπαριστώμενο αντικείμενο μετασχηματίζεται σε αυτόνομο σχήμα και συστατικό οργάνωσης του χώρου.

Αντίστοιχα το χρώμα καλείται να λειτουργήσει λιγότερο ως ρεαλιστική αναπαράσταση του πραγματικού χρώματος του απεικονιζόμενου γεγονότος, και περισσότερο αποκτά την αυτονομία του από αυτό, έτσι ώστε γίνεται το ίδιο το αντικείμενο που ενδιαφέρει. Το κόκκινο π.χ. χρώμα του φωτισμού αποτελεί κατ' αρχήν για την ταινία ένα αυτοδύναμο κόκκινο συστατικό παρά περιγράφει το χρώμα του φωτιστικού. Το ίδιο ισχύει για τη μωβ πόρτα, το πράσινο λάδι πέτασμα, ή την όχρα του θαλάμου εμφάνισης του φιλμ. Εάν στην συνέχεια μελετηθεί ολόκληρο το απόσπασμα, όπως προκύπτει από τη διαδοχή αυτών των κάδρων, τότε διαγράφεται και η σημασία των χρωματικών αυτών εναλλαγών, στην παραγωγή μιας πλήρως κατανοητής χώρο-χρονικής ενότητας. Μέσα δηλ. από τη χρονική σύνθεση αυτών των επιμέρους χωρικών ενοτήτων (πλάνων) καθορίζεται και το αντιληπτό ή όχι της συγκεκριμένης σκηνής. Θα μπορούσε δηλαδή να υποστηριχθεί ότι η γεωμετρία των πλάνων και η χρωματική σύστασή τους, στην ουσία αποτελούν τους φορείς τόσο για την ανέλιξη της ταινίας, όσο και για τη συγκρότηση της σε ένα χωροχρονικό γεγονός, με συγκεκριμένη και ιδιαίτερη μορφή.

Η ταινία *Hail Mary* (στα γαλλικά: *Je vous salue, Marie*) 1985, προσφέρει ένα δυνατό παράδειγμα ταυτοχρόνως της συνέχειας των πνευματικών ανησυχιών του Godard και τις μεταβαλλόμενες μορφές με τις οποίες επιλέγει να αμφισβητήσει τις εκδοχές της κοινής λογικής του κόσμου. Εξετάζοντας την προσφυγή της ταινίας σε επαναλαμβανόμενες εικόνες όπως το στόμα, καθώς και άλλα τμήματα του σώματος, διακρίνουμε ένα μετασχηματισμό που συμβαίνει στην ταινία, μεταξύ σώματος και πνεύματος, του ατομικού και του συλλογικού, της εσωτερικότητας και της εσωτερικότητας, του ιερού και του βέβηλου.

Ο Sterritt σημειώνει: «το πλέγμα των εικόνων είναι δύσκολο να το αναλύσεις, αλλά δεν θα περιμέναμε και το αντίθετο, αφού εξάλλου ο στόχος του *Hail Mary* είναι να εξερευνήσει το μη φανερό και μη ειπωμένο, μέσω ενός καλλιτεχνικού μέσου που παίρνει την προβολή (εικόνα και μοντάζ) και την έκφραση (ήχος και αφήγηση) σαν βασικές αρχές. Κάποιος πρέπει να έχει στο μυαλό του ότι ο κινηματογράφος του Godard (ειδικά στο πιο πρόσφατο έργο του) στηρίζεται

στην παράδοξη υπόθεση ότι το υπαρξιακό μας περιβάλλον έχει διπλή φύση. Σε ένα επίπεδο, η υλιστική σφαίρα που γίνεται αντιληπτή από τις πέντε αισθήσεις και αναπαράγεται με την κινηματογραφική τεχνολογικά. Σε ένα άλλο επίπεδο, είναι η σκιά ή το πέπλο της πνευματικής διάστασης που είναι αδιόρατο με τις αισθήσεις μας και αδιαπέραστο στις σκέψεις του υποσυνείδητου. Η απόπειρα να φανερώσουμε το άυλο μέσω του υλικού των συσκευών, μπορεί να οδηγήσει μόνο σε κατεξοχήν αμφίσημα αποτελέσματα.»<sup>85</sup>

Αλλά στον Godard, όπως σημειώνει ο Deleuze: «η διάκριση μεταξύ υποκειμενικού και αντικειμενικού... τείνει να χάνει τη σημασία... βρισκόμαστε πάνω σε μια αρχή αοριστίας, αδιορατικότητας: δεν γνωρίζουμε πλέον τι είναι φανταστικό ή πραγματικό, σωματικό ή νοητικό, στην κατάσταση, όχι επειδή είμαστε μπερδεμένοι, αλλά επειδή δεν χρειάζεται να γνωρίζουμε και δεν υπάρχει πλέον χώρος να ρωτήσουμε. Είναι σαν το πραγματικό και το φανταστικό τρέχανε το ένα πίσω από το άλλο, σαν το ένα αντανακλούσε το άλλο, μέχρι το σημείο της δυσδιακρισίας... Το φανταστικό και το πραγματικό γίνονται δυσδιάκριτα.»<sup>86</sup>

Ο Deleuze θαυμάζει το έργο του Godard για την δημιουργικότητα του, για τον τρόπο του να επαναπεξεργάζεται τη γλώσσα του φιλμ για να παράξει αντισυμβατικό κινηματογράφο. Σε κάθε μορφή τέχνης, το προαπαιτούμενος της δημιουργικότητας είναι η εφεύρεση ενός νέου τρόπου έκφρασης. Σε όρους του Deleuze, αυτό περιλαμβάνει να ξαναμάθεις τη μητρική σου γλώσσα. Ο ρόλος εμπεριέχει να γίνεις μετανάστης, νομάς σε σχέση με τη γλώσσα με την οποία δουλεύεις. Ο Godard, που είναι Ελβετός, γράφει και παράγει ταινίες στα γαλλικά. Περιγράφει τη σχέση του με τις κυρίαρχες μορφές της κινηματογραφικής γλώσσας σε αυτούς τους όρους: «...Βλέπω τους ανθρώπους στις ταινίες σαν εντελώς αγνώστους, ξένους, ανθρώπους που δεν είναι ενδιαφέροντες. Αλλά η χώρα τους είναι η χώρα μου. Είναι σχεδόν σαν δυνάστες, εισβολείς... Σκέφτομαι τον εαυτό μου, να ακριβώς, σαν ένα μέλος της Γαλλικής αντίστασης όταν η χώρα του, αυτό που θεωρεί χώρα του, καταπατείται από ξένους.» (MacCabe, 1980: 48)

Ο Deleuze θαυμάζει μία πρόταση του Godard από το *Wind from the East* (στα γαλλικά *Le Vent d'Est*), τόσο πολύ που το μετέφρασε σε μια φόρμουλα για τη δική του προσέγγιση στη φιλοσοφία: “*pas une image juste, juste une image*”

---

<sup>85</sup>David Sterritt, “The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible”, Cambridge University Press, Κέμπριτζ 1999, σελ.217-218.

<sup>86</sup>Gilles Deleuze, “Cinema 2: The Time-Image”, University of Minnesota Press, Μινεάπολη, σελ.7.

(όχι μια σωστή εικόνα, απλά μια εικόνα). Το έργο της φιλοσοφίας, προτείνουν, είναι όχι να παράγει σωστές ιδέες, αλλά απλά ιδέες οι οποίες, όταν τοποθετούνται δίπλα σε ιδέες από άλλους τομείς, αλλά υπάρχει η πιθανότητα να προκύψουν άλλες ιδέες, μέσω της σύλληψης, της ανταλλαγής και της διασταυρούμενης επιρροής των περιεχομένων.

Το νόημα τους είναι έμφυτο στις δικές τους ιδέες και η μορφή τους σε συνεργασία. Δεν κρατάνε κρυμμένα βάθη: όλα είναι ανοιχτά και στην επιφάνεια. Έτσι, δεν απαιτούν καμία ερμηνεία, με την έννοια ότι αυτό συνεπάγει αναφορά σε ένα πλαίσιο ή κάποια άλλη έννοια σημασίας. Ο χαρακτήρας τους είναι αυτός ενός ξένου, ένα είδος τραυλισματος, μία πειραματική και ανοιχτή ανακάλυψη από τι μπορεί να σκέφτηκε ή είτε. Οπότε με την ταινία του Godard, *Every Man for Himself* (στα γαλλικά *Sauve qui Peut (la vie)*), δεν υπάρχουν κρυμμένα βάθη, ούτε μεταφορές ή υπονοούμενες σημασίες. Το φιλμ απεικονίζει το ίδιο ως ένα ασαμπλάζ από ήχους και εικόνες. Όλα είναι έχουν βγει στην επιφάνεια, στη διαδοχή από ήχους και εικόνες και των ποικίλων σχέσεων το ένα στο άλλο: στα συμβάντα, στη διαχώριση και στην επανάληψη. Έτσι, η ταινία του Godard δεν χρειάζεται ερμηνεία, αλλά περιγραφή: ο τρόπος της συνεργασίας των συνιστομένων μερών του μπορεί να περιγραφεί σε όρους της θεωρίας του Deleuze ως πολλαπλότητες ή ασαμπλάζ, που αναπτύσσει στο *A Thousand Plateaus* (1987). Η ταινία του Godard δεν έχει κάποια μοναδική βασική αφήγηση αλλά μια πληθώρα από μικρές ιστορίες που περιλαμβάνουν τους βασικούς χαρακτήρες, τις σχέσεις τους μεταξύ τους, το επάγγελμα τους και τις κοινωνικές συνθήκες των ζωών τους. Αυτές οι μικρό - αφηγήσεις είναι αλληλένδετες μεταξύ τους από μια σειρά από τυχαία γεγονότα όπως συνάντηση μεταξύ του Paul και της Isabelle έξω από τον κινηματογράφο. Μαζί όλες οι μικρό - αφηγήσεις παρέχουν περιβάλλον για τα γεγονότα και τις δράσεις που απεικονίζονται στην ταινία. Η εστίαση της ταινίας δε βασίζεται σε κάποιο ενωτικό αφηγηματικό τρόπο αλλά σε αυτές τις σκηνές με τις ανοιχτές συνδέσεις και στο τι συμβαίνει μεταξύ αυτών των σκηνών.

Η διαδικασία με τον τίτλο (*sauve qui peut + la vie*), ο σκηνοθέτης υποστήριζε πως ο διπλός τίτλος επέτρεπε και σε ένα τρίτο να εμφανιστεί από τον συνδυασμό τους, η παραγωγή των τριών τίτλων από δύο, μπορεί να υπηρετεί ως σύμβολο για τον τρόπο με τον οποίο οι ταινίες του Godard λειτουργούν: η αντιπαράθεση των εικόνων για να παραχθούν κι άλλες εικόνες. Η χρήση της αργής κίνησης επιτρέπει περισσότερες εικόνες ενδιάμεσα να εμφανιστούν, εκ τούτου παράγουν μια μεγαλύτερη επίδραση, την αφαιρετική εικόνα η οποία είναι αποτελέσματα του συνδυασμού της εικόνας και του διαφορετικού χρόνου με το οποίο περνάει. Παρόμοια και η μετατόπιση του ήχου και της εικόνας

παράγει αφαιρετικές εικόνες ανάμεσα.

Ο Godard πιστεύει ότι: «ολόκληρη η ταινία και η ουσία του κινηματογράφου μου περιέχεται σε αυτήν την αντίληψη. Ο κινηματογράφος δεν είναι μια εικόνα μετά την άλλη, είναι μια εικόνα συν μια άλλη, εκ των οποίων σχηματίζεται μια τρίτη, η τελευταία διαμορφώνεται επιπλέον από τον θεατή, από τη στιγμή που αυτός η αυτή έρθει σε επαφή με την ταινία...»<sup>87</sup>

Ο Godard εκλύεται από τους χώρους στο ενδιάμεσο. «Για μένα, είναι το ενδιάμεσο που υπάρχει ενώ τα μέρη είναι ασήμαντα»<sup>88</sup>. Στην ταινία *Sauve qui peut (la vie)*, μας δείχνει διάφορες μορφές αυτού του ενδιάμεσου χώρου. Για παράδειγμα, η έννοια της φυγής παίζει σημαντικό ρόλο. Ο Paul έφυγε από το διαμέρισμα που μοιραζόταν με τη Denise για μια προσωρινή λύση του ξενοδοχείου. Σε όλη την ταινία αναρωτιόμαστε εάν θα γυρίσει στο διαμέρισμα. Η Denise θέλει να φύγει από την πόλη, να δοκιμάσει τη ζωή στην εξοχή.

Σύμφωνα με την τυπολογία του Deleuze για το ασαμπλάζ, οι ζωές μας οδηγούνται ταυτόχρονα σε δύο επίπεδα: πρώτον, είναι το δενδροειδές, οργανικό επίπεδο οργάνωσης το οποίο στηρίζει τις σκληρές, διχοτομημένες τμηματικές της προσωπικής και κοινωνικής ζωής. Σε αυτήν ανήκουν οι ιεραρχικές σχέσεις δύναμης που οριοθετούν την σφαίρα των δράσεων, τις καθορισμένες ταυτότητες τις οποίες συλλαμβάνουν τις επιθυμίες και καθορίζουν τα όρια της συγκεκριμένης έκφρασης τους. Είναι το επίπεδο που μας διορίζει ως υποκείμενα διαφόρων ειδών και ο κοινωνικός μας χώρος σηματοδοτείται από αντιθέσεις όπως αυτών της δουλειάς και του ελεύθερου χρόνου, της πόλης ή της εξοχής, του αρσενικού ή του θηλυκού. Δεύτερον, υπάρχει το επίπεδο της συνοχής στο οποίο τα ετερογενή στοιχεία ενώνονται να σχηματίσουν ανοιχτά σύνολα, ριζωματικές πολλαπλότητες που ρυθμίζονται από διαδικασίες του γίνεσθαι. Μια διαφορετική μέθοδος της ατομικεύσης λειτουργεί σε αυτό το επίπεδο: οντότητες προσδιορίζονται από τη δύναμη της σχετικής ταχύτητας και τη βραδύτητα της έντασης που είναι ικανοί.

Σε ένα επίπεδο, το *Sauve qui Peut (la vie)* δείχνει το αδύνατο της δουλειάς και της δημιουργικότητας, της αγάπης και της σεξουαλικότητας, σε συντομία το αδύνατο μιας χαρούμενης ζωής κάτω από σύγχρονες κοινωνικές συνθήκες. Οι βασικοί χαρακτήρες αγωνίζονται με το χωρισμό της ζωής σε

---

<sup>87</sup>Jean-Luc Godard, Συνέντευξη στο Framework: The Journal of Cinema and Media, no.13, 1980, σελ.10.

<sup>88</sup>Colin MacCabe, "Godard: Images, Sounds, Politics", Indiana University Press, 1980, σελ.77.

τιμήματα σε ασυμβίβαστες ομάδες: παιδικά χρόνια και ενηλικίωση, δουλειά και ψυχαγωγία, ανδρική και θηλυκότητα.

Για παράδειγμα: 1) η προσπάθεια της Denise να καταφέρει κάτι καλύτερο με την εγκατάλειψη της δουλειάς στην πόλη και της δύσκολης σχέσης της με τον Paul, 2) η καρτερική αδιαφορία της Isabelle που πουλάει το σώμα της και το χρόνο της για να τα βγάλει πέρα χωρίς αυταπάτες, 3) ο κεντρικός χαρακτήρας Paul που είναι ανίκανος να αμφισβητήσει την ίδια του την ταυτότητα και ανίκανος για οτιδήποτε άλλη αντίδραση από επιθετικότητα προς τις φιλοδοξίες των γυναικών. Αυτοί οι τρεις χαρακτήρες κινούνται σε τρεις διαφορετικές ταχύτητες, ο Godard υπαινίσσεται τη σχετική γρήγορη ταχύτητα των διανοούμενων, τη μεσαία ταχύτητα της Isabelle και τη σχεδόν ακινησία του άνδρα. Το ηθικό δίδαγμα της ταινίας μπορεί να συνοψιστεί στον τρίτο τίτλο του, ο οποίος προκύπτει από το συνδυασμό των άλλων δύο: σώσε ότι μπορείς από τη ζωή, σώσε ότι αποσπάσματα της ζωής μπορείς μεταξύ των τωρινών συνθηκών αμφισβήτησης της ζωής, της καθημερινής ύπαρξης. Ο Godard χρησιμοποιεί την αργή κίνηση για να δώσει έμφαση σε αυτές τις στιγμές της υλικής έντασης στις ζωές των χαρακτήρων. Οι διαφορετικές ταχύτητες από τις επιβραδυνμένες εικόνες επιτρέπουν στην ταινία να απομονώσει τις προσωπικότητες στο επίπεδο της συνοχής: η κοπέλα που κάνει ποδήλατο στην εξοχή, τα ποδήλατα που κινούνται το βράδυ. Με τη βοήθεια αυτής της τεχνικής, της αργής κίνησης, η ταινία δείχνει τη ζωή να επιβεβαιώνεται σε ένα επίπεδο κάτω από τις πλήρως συγκροτημένες υποκειμενικότητες.<sup>89</sup>



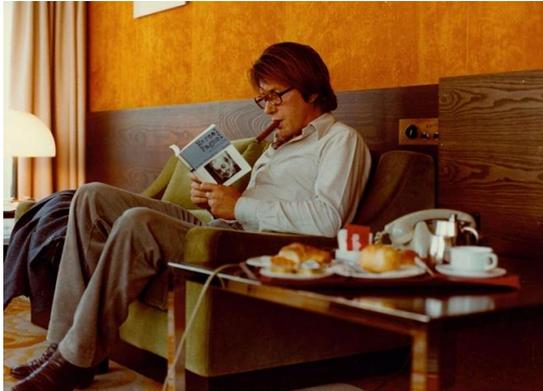
Εικόνα 9

---

<sup>89</sup>Paul Patton, “Godard/Deleuze: Sauve Qui Peut (La Vie)”, σελ.6.



Εικόνα 10



Εικόνα 11

Η ταινία από μόνη της αναπτύσσει έναν ζωντανό ρυθμό προς το τέλος: εικόνες επανέρχονται με αναπτυσσόμενη ταχύτητα μέχρι επιτέλους η ανύπαρκτη μουσική εμφανίζεται στην οθόνη στην τελευταία αργή σκηνή. Στο βιβλίο του για τον Francis Bacon, ο Deleuze περιγράφει τον τρόπο τον οποίο ο Cezanne κραυγάζει για τον τρόπο της ζωής αλλά ταυτόχρονα επιβεβαιώνει τη χαρά των γραμμών και του χρώματος. Ο Deleuze εισηγείται ότι ο πίνακάς του μετατρέπει μια εγκεφαλική απαισιοδοξία σε νευρική αισιοδοξία με το να μεταδίδει ένα ζωτικό ρυθμό σε οπτική αίσθηση.<sup>90</sup> Ο Godard μεταδίδει ένα παρόμοιο ρυθμό στην ακολουθία των ήχων και των εικόνων, τα οποία αποτελούν την ταινία του. Το αποτέλεσμα είναι μια συναισθηματική αισιοδοξία και επιβεβαίωση της ζωής τα οποία τα συνδέει πάνω από όλα με εικόνες γυναικών που φτιάχνουν με ζήλο τη ζωή τους.

Ο Godard αντιμετωπίζει τα μέσα με σκοπό να δημιουργήσει αφαίρεση.

---

<sup>90</sup>Deleuze, "Francis Bacon: The Logic of Sensation" Vol.I, Editions de la difference, Παρίσι, 1981 σελ.31, 37.

Αναπτύσσει σκέψεις σχετικά με τον κινηματογράφο και την αναπαραστατική του λογική δια μέσου της σύγκρουσης συμπαγών κινηματογραφικών εικόνων. Χρησιμοποιώντας τα λόγια του Eisenstein: *από τον αντίκτυπο δύο προβολών, για να αποκτήσουμε κάτι αόρατο και να το μετατρέψουμε σε ορατό. Παρόλα αυτά, τα συγκρουόμενα στοιχεία μπορεί να είναι διαφορετικής υπόστασης, οι εικόνες οι οποίες συνδυαζόμενες εκφράζουν κάτι σχετικά με την "εικόνα"* μπορεί να ανήκουν σε διαφορετικά πλαίσια του μέσου. Μια προφανής μέθοδος θεματοποίησης ενός μέσου είναι η διηγητική αντιμετώπιση ενός άλλου μέσου. Αυτό που σιωπηρά χαρακτηρίζει το φιλμ σαν μια περίπλοκη συλλογή εικόνας, ήχου και γραπτών μπορεί να γίνει ένα κατηγορηματικό θέμα αν το κινηματογραφικό πλαίσιο περιέχει διαφορετικών ειδών εικόνες: φιλμ και ζωγραφική, φιλμ και φωτογραφία, φιλμ και βίντεο.

Το *Still Life* (1997) του Farocki ή το *Passion* (1982) του Godard θέτουν το ερώτημα του αναπαραστατικού χαρακτήρα του φιλμ και της ζωγραφικής σε πιο ακριβείς όρους. Οι πίνακες ζωγραφικής με τους οποίους έχουν να κάνουν είναι τόσο βασικοί σε αυτά τα φιλμ που η δομή θα κατέρεε αν κάποιος αποπειρόταν να αντικαταστήσει την αναφορά στον πίνακα με κάτι άλλο. Αντίθετα με την αναπαράσταση της πραγματικότητας, η πραγματικότητα της αναπαράστασης έρχεται πιο απότομα να επικεντρωθεί, αυτό που περιγράφεται είναι, περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, μια πραγματικότητα εικόνων. Η ταινία *Still Life* και το *Passion* σηματοδοτούν δύο άκρα- ένα στη μορφή του κλασικού ντοκιμαντέρ, ένα με πλοκή, με αυτόν τον τρόπο, δεν επικερώνονται μόνο στον πίνακα αλλά επίσης επιμένουν και αποτελούνται από πίνακες και, στην κινηματογραφική επανάληψη (*Passion*) και στην ανάλυση (*Still Life*), αντιπαραβάλλοντας διαφορετικά αναπαραστατικά μοντέλα του κινηματογράφου και της ζωγραφικής. Όταν ο κινηματογράφος- σε οποιαδήποτε μορφή- αντιμετωπίζει τη ζωγραφική, είτε όταν η ζωγραφική αποπειράται να δράσει κινηματογραφικά, δύο μέσα των οποίων η σχέση με την πραγματικότητα είναι τόσο διαφορετική όσο και οι αντίστοιχοι τρόποι αναπαράστασης. Η ζωγραφική είναι ένα εκφραστικό μέσο: ο καλλιτέχνης εφαρμόζει την μπογιά στον καμβά, και η εικόνα φαίνεται να αναδύεται "από το πουθενά". Για να αποκαλέσουμε το ζωγράφο ως το πραγματικό δημιουργό της εικόνας είναι λιγότερο αμφιλεγόμενο από ότι στην περίπτωση του κινηματογράφου.

*Όσον αφορά τη θεωρία του κινηματογράφου, φαίνεται ότι έχει συνδέσει το κινηματογράφο με τη ζωγραφική- όσο σπάνια κι αν είναι η υπόθεση- μόνο για το σκοπό του να είναι ικανή να τα αντιπαραβάλλει και να τα ξεχωρίσει μεταξύ τους. Ο Aumont προτείνει να επικεντρωθούμε στις διαφορές μεταξύ των δύο μέσων και να αναγνωρίσουμε ένα κοινό έδαφος στον τρόπο με τον οποίο*

χρησιμοποιούν την ελαστικότητα της προοπτικής και της αντίληψης. Ο Aumont αντιλαμβάνεται και τα δύο μέσα σαν εκδηλώσεις της κοινής σύνθεσης, τις οποίες αποκαλεί το “μεταβλητό μάτι” και βλέπει σαν την αποφασιστική καινοτομία του δέκατου ένατου αιώνα.

Όλα είναι ενδείξεις της επιθυμίας να δώσει στο μέσο κάτι παραπάνω πέρα από τη μεταγραφική του λειτουργία και να το μεταμορφώσει σε ένα της έκφρασης και της αντανάκλασης. Ο Michelangelo Antonioni, ο οποίος ήρθε στον κινηματογράφο από τη ζωγραφική, συγκεκριμένα στην πρώτη του έγχρωμη ταινία *Red Desert* (1964), πήρε την κινηματογραφική εικόνα στην κατεύθυνση της αφηρημένης ζωγραφικής μέσω της επιπεδότητας και του χρωματισμού, και μπορεί να σταθεί σε αυτή την προσπάθεια μαζί με το ανακατασκευασμένο ταμπλό του Stanley Kubrick στο *Barry Lyndon* (1975) ή τις τεχνοιστορικά φορτισμένες παραγωγές του Peter Greenaway.

Ο Jean-Luc Godard είναι μέλος αυτής της παραδοσης, και από τη δεκαετία του 1980 έχει επανειλημμένα φέρει τον κινηματογράφο και τη ζωγραφική μαζί. Η ταινία του *Passion* δεν είναι το μοναδικό παράδειγμα. Το *A Letter to Freddy Buache* (1982), είναι μια ταινία μικρού μήκους η οποία περιγράφει την τοπογραφία της Λωζάνης στα χρώματα και στις μορφές της και ωθεί την κινηματογραφική εικόνα προς αφηρημένη ζωγραφική.

Παρόλα αυτά, η ευαισθησία του Godard για τα μοτίβα και τις διαδικασίες της κλασικής ζωγραφικής μπορεί να εντοπιστεί πίσω στα πρώτα του έργα.

Οπότε ο Godard, διαμορφώνει μια νέα οπτική για τον κινηματογράφο, στην ποιότητα του να είναι ένα αυθεντικά οπτικό μέσο, η ζωγραφική αναπαριστά ένα ανακλαστικό υποκατάστατο του φιλμ στο οποίο, μέσω της εγγύτητας και της απόστασης, των ομοιοτήτων και των διαφορών, έχει εδραιωθεί ένα σύστημα αναφοράς, το οποίο επιτρέπει στον Godard να εισέλθει σε μια θεωρητική αντιπαράθεση με τη δική του παραγωγή εικόνας. Είναι ιδιαίτερα αποκαλυπτικό να αναλύσουμε την αλληλεξάρτηση των δύο μέσων, όπως έχει χαρακτηρίσει το εννοιολογικό χώρο του κινηματογραφικού έργου του Godard από την αρχή του και είναι ακόμα ένα από τα κεντρικά του επιχειρήματα. Από το *Breathless* (1960) έως το *Praise of Love* (2001), του οποίου το δεύτερο μισό απορροφά το θεατή σε μια έκρηξη χρώματος, χρησιμοποιώντας ψηφιακή τεχνολογία βίντεο για να δημιουργήσει παραμορφώσεις, που οδηγούν την κινηματογραφική εικόνα στην κατεύθυνση της καλλιτεχνικής σύνθεσης, έχει σχεδιάσει σε πίνακα ζωγραφικής.

Όχι μόνο όλες του οι ταινίες από το *Breathless* και ύστερα, ασχολούνται με τον κινηματογράφο και τη φιλολογική ιστορία, αλλά επίσης ρίχνουν μια λοξή ματιά στη ζωγραφική, ώστε να αντανakλούν το ίδιο τους το μέσο. Πέρα από μια απλή προτίμηση, η ζωγραφική υπηρετεί ως ένα σημαντικό δομικό στοιχείο

το οποίο μπορεί να αποκαλύψει τα περιγράμματα του κινηματογραφικού μέσου. Το *Passion* είναι αναμφίβολα η ταινία με την οποία ο Godard μιλά πιο διεξοδικά για τη σχέση μεταξύ του κινηματογράφου και της ζωγραφικής, και στην οποία προσπαθεί να επιστρέψει με αναφορές όσο πιο συχνά γίνεται. Είναι μια από τις λίγες ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου, που πραγματικά δεν θα υπήρχε χωρίς τη ζωγραφική, καθώς κυριολεκτικά αποτελείται από πίνακες από την ιστορία της τέχνης.



Εικόνα 12

Βλέποντας τις νεότερες ταινίες του Godard, το μοντάζ επίσης προτείνει μια αυτονομία της εικόνας η οποία θα γίνει πιο έντονη στις ταινίες της δεκαετίας του 1960. Παρόλα αυτά, ακόμα κι εδώ η εικόνα και η αφήγηση τείνουν να διαφέρουν, και το πλήθος δυνατοτήτων που απορρέει από τη δημιουργία θεωρητικά παραγωγικής έντασης από το κενό μεταξύ της εικόνας και του κειμένου.

*Η ερμηνεία της εικόνας διαμορφώνει μέρος της εικόνας - Jean-Luc Godard*

Στο *Pierrot le fou* (1965): μια ταινία η οποία τελειώνει με τον κεντρικό χαρακτήρα να ζωγραφίζει το πρόσωπο του με το Μπλε του Yves Klein, δένοντας μια κλωστή από κόκκινες ράβδους δυναμική Pop Art, ανατινάζοντας τον εαυτό του με μια φωτεινή κίτρινη μπάλα φωτιάς λέει ότι αυτός ο σκηνοθέτης ενδιαφέρεται τόσο για το χρώμα και την εκρηκτική δύναμη των

εικόνων όσο και για την “αφήγηση”. Είναι απαραίτητο να κάνει τις αλληλουχίες των εικόνων να διαλυθούν, να τις ανατινάξει· είναι απαραίτητο ότι οι εικόνες πλέον δεν θα συνδέονται αδιάκοπα, όπως σε μια αλληλουχία αιτίας και αποτελέσματος, όπου δύο εικόνες επιτρέπουν την εισαγωγή μιας τρίτης, διαφορετικής εικόνας μεταξύ τους. Ο Godard αντιμετωπίζει αυτήν την τρίτη ενδιάμεση εικόνα, αυτή την έκρηξη, σαν γεγονός· στο *Pierrot le fou* ενδιαφέρεται λιγότερο για την ατελείωτη μετάβαση από τη μια στην άλλη διαμέσω της αντίστοιχης τρίτης (...) από ότι για την αντικειμενικότητα της τρίτης.

Ο ιστορικός Horst Bredekamp ισχυρίζεται ότι αυτή η ταινία του Godard *θα έπρεπε να αναλύεται σαν πίνακας ζωγραφικής*.<sup>91</sup>

Εκτός από αυτά τα αφηγηματικά στοιχεία, η ταινία επηρεάζεται επίσης από την κληρονομιά της Ρομαντικής ουτοπίας σε ένα άλλο επίπεδο: στην αέναη προσπάθειά του να συνδυάσει τις ατομικές τέχνες- σε αυτή την περίπτωση, πρώτα και κυριότερα, τη λογοτεχνία και την οπτική τέχνη. Η εικόνα του “συνδυασμού” παραπλανά εδώ, παρόλα αυτά, όπως περισσότερο από τα πρώιμα έργα του Godard η ταινία διασυνδέεται με τη ζωγραφική και τη λογοτεχνία, και η ταινία δεν οδηγεί σε μια σύνθεση αλλά είναι σκηνοθετημένη σαν μια σκληρή σύγκρουση διαφορετικών καταγραφών. Αυτό μπορεί να γίνει κατανοητό σαν ένας αλληγορικός διπλασιασμός της αφήγησης. Μια από τις πιο διάσημες εικόνες της ταινίας είναι ενός ευρυγώνιου πλάνου της Anna Karina με το δυσανάλογο μεγάλο ψαλίδι και συνοψίζει δύο από τα κεντρικά θέματα: το ψαλίδι σαν φονικό όπλο και σαν προαπαιτούμενο του κινηματογραφικού μοντάζ.



Εικόνα 13



Εικόνα 14

<sup>91</sup> “Kunstgeschichte im ‘Iconic Turn.’ Ein Interview mit Horst Bredekamp,” kritische berichte 1/1998, 85–93: 86.

Πέρα από αυτό το διάλειμμα με την κινηματογραφική σύμβαση, οι τρεις λήψεις επίσης διευκρινίζουν πόσο πολύ η σύνθεση και το μοντάζ ολόκληρης της ταινίας καθορίζονται από κριτήρια χρωματισμού. Η καλλιτεχνική αρχή της σύνδεσης χρωμάτων αντικαθιστά μια λογική αφήγησης εδώ. Το γεγονός ότι οι τρεις εικόνες πάνε μαζί παρά την προφανή έλλειψη συνδετικότητας έγκειται, όχι ελάχιστα στην επανεμφάνιση των βασικών χρωμάτων μπλε και κόκκινου, τα οποία αποδίδονται μέσω της ταινίας στο Ferdinand(Μπλε) και τη Mariane(κόκκινο), αρχίζοντας με τα γράμματα στους εναρκτήριους τίτλους και τελειώνοντας με τον Belmondo να ζωγραφίζει τον εαυτό του πριν ο χαρακτήρας του αυτοκτονήσει. Η αυτονομία που ο Godard αποδίδει στο χρώμα μετατρέπει την ταινία σε ένα μέσο έκφρασης παρά εντύπωσης φέρνοντάς το κοντά στη ζωγραφική: *Ο Godard ποτέ δεν χρησιμοποίησε το χρώμα ρεαλιστικά ή μηχανικά, αλλά πάντα τόσο επιλεκτικά όσο ένας ζωγράφος, με μια ηθελημένα μειωμένη παλέτα, καταλήγει η Frieda Grafe.*

Δεν είναι απαραίτητο για τον Godard να αποφασίσει μεταξύ της ζωγραφικής και του κινηματογράφου διότι και τα δύο μπορούν να ενταχθούν αρκετά εύκολα στο αισθητικό του σύστημα. *Οτιδήποτε μπορεί να τοποθετηθεί σε μια ταινία*, έτσι διαμόρφωσε το κατηγορηματικό του πρόταγμα λίγο αργότερα.

Εάν μια αφίσα θεωρηθεί ως διδιάστατος χώρος, ο οποίος με κάποιους τρόπους οργανώνεται, έτσι ώστε να προκύπτει ένα κατανοητό τοπίο, αντίστοιχα η κινηματογραφική ταινία θα μπορούσε να θεωρηθεί ως τρισδιάστατος χώρος (δύο χωρικές διαστάσεις, συν τον χρόνο (διάρκεια) που συνιστά ένα εν δυνάμει κατανοητό τοπίο.<sup>92</sup>

Ο S. Eisenstein τόσο στο θεωρητικό του έργο, όσο και στις ταινίες του, αποδίδει ιδιαίτερη σημασία στην αυστηρά ελεγχόμενη γεωμετρική οργάνωση της διδιάστατης επιφάνειας της οθόνης έτσι ώστε μέσα από τη διαδοχή των γεωμετρικών αυτών συνθέσεων να προκύπτει ένα συγκεκριμένο μήνυμα, το οποίο υπερβαίνει τα επί μέρους νοήματα των αποσπασματικών κάδρων.

Σε ένα άλλο επίπεδο, σημαντική είναι η αναφορά του A. Tarkovsky, στην εσωτερική δύναμη του μοναδικού πλάνου, το οποίο είναι “φορτισμένο” με χρόνο (διάρκεια). Στην περίπτωση αυτή το συστατικό χρόνος ή διάρκεια αποκτά εξαιρετική σημασία, γιατί είναι το συστατικό που κατ' εξοχήν καθιστά

---

<sup>92</sup> Andrei Tarkovsky, “Σμυλεύοντας το χρόνο”, Νεφέλη, Αθήνα, 1986.

κατανοητή την εικόνα.<sup>93</sup>

## Οι πίνακες του Tarkovsky

Ο Tarkovsky γράφει ότι: «η τέχνη είναι μετα-γλώσσα, με τη βοήθεια της οποίας οι άνθρωποι προσπαθούν να επικοινωνούν μεταξύ τους. . . αυτό δεν έχει να κάνει με το πρακτικό πλεονέκτημα αλλά με την αντίληψη της ιδέας της αγάπης.» (Tarkovsky, 1987: 40)

Υπό αυτό το πρίσμα, στην ταινία του *Solaris* (1972) είναι δυνατόν να δούμε τη Hari ως έργο τέχνης. Όπως ένας πίνακας του Breughel, είναι ένα ατελές αντίγραφο από κάτι χαμένο και μέσω της αλληλεπίδρασης μαζί της, ο Kris ανακαλύπτει πάλι τι είναι να είσαι άνθρωπος και να αγαπάς. Ο θάνατος του ειδώλου της Hari, ακολουθείται από ένα φινάλε στο οποίο ο Kris φαίνεται να επιστρέφει και να γονατίζει για την ευλογία του πατέρα του σε μια στάση που έχει εμπνεύστηκε από τον πίνακα *Return of the Prodigal* του Rembrandt.

Στις επτά χαρακτηριστικές ταινίες του Andrei Tarkovsky, η έμφαση που δίνεται είναι στα έργα τέχνης (κυρίως η ζωγραφική). Επιπλέον, η περιφάνεια του τόπου με τον οποίο προσδίδει αυτά τα έργα μέσα στο “σμιλευμένο χρόνο” του μέσου του φιλμ είναι μοναδικό. Ο Tarkovsky καταναλώνει μέτρα αποθεμάτων για να συλλάβει τους πίνακες ζωγραφικής με λεπτομέρεια λεπτών, προσεκτικά σκηνοθετεί τις συνθέσεις με σεβασμό ή ως αναφορά του πρωτοτύπου, κινηματογραφεί σε μια καθραρισμένη και λεία εικόνα σαν έναν καθρέφτη. Οι πίνακες που εμφανίζονται στις ταινίες του Tarkovsky δεν υπάρχουν απλά στο κινηματογραφικά πλάνα του αλλά να αυτοί είναι που πλαισιώνουν τις ταινίες του. Όπως ο Mikhail Romadin, ο οποίος εργάστηκε ως σχεδιαστής παραγωγής στο *Solaris* (1972), χαρακτηρίζει αυτό το φαινόμενο: «σε κάθε μια από τις ταινίες του Tarkovsky είναι, χωρίς αποτυχία, παρόν ένας πίνακας ο οποίος... εκφράζει την ιδέα ολόκληρης της ταινίας.»<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup>Andrei Tarkovsky, “Σμιλεύοντας το χρόνο”, Νεφέλη, Αθήνα, 1986

<sup>94</sup>Mikhail Romadin, “Film and Painting,” Tarkovsky, ed. Nathan Dunne (London: Black Dog Publishing 2008), 392.



Εικόνα 15

«Η τέχνη συμβολίζει το νόημα της ύπαρξής μας.» – Andrei Tarkovsky, *Sculpting in Time*

Ενώ κάθε ένα από τα έργα τέχνης που περιλαμβάνονται σε μια ταινία του Tarkovsky ξεπερνά τη λειτουργία του “ντυσίματος” του πλατό και της διακόσμησης, οι πίνακες παίζουν σημαντικότερο ρόλο σε μερικές από τις ταινίες του από ότι σε άλλες. Οι ταινίες του *Solaris* (1972), *Mirror* (1975) και *Andrei Rublev* (1966) απευθύνονται σε έργα ζωγραφικής –συγκεκριμένα, πλούσιους οπτικά, περιεκτικούς πίνακες του 16<sup>ου</sup> αιώνα του Ολλανδού ζωγράφου Pieter Brueghel του πρεσβύτερου και, στην ταινία του *Andrei Rublev*, πίνακες του 15<sup>ου</sup> αιώνα από μεγάλο Ρώσο ζωγράφο - σε μεγάλο βάθος και λεπτομέρεια.

Και οι δύο ταινίες του Tarkovsky, *Solaris* και *Mirror*, κάνουν εκτεταμένη, με διακριτικό τρόπο όμως, αναφορά στον πίνακα *Hunters in the Snow*, 1565 του Πίτερ Μπρίγκελ του πρεσβύτερου.

Ο Tarkovsky στρέφεται για άλλη μια φορά στο *Hunters in the Snow*, για την επόμενη του ταινία, *Mirror*, για να διερευνήσει περαιτέρω τη σχέση μεταξύ ζωγραφικής και μνήμης, καθώς και την ένταση μεταξύ της ζωγραφικής και της κινηματογραφίας.



Εικόνα 16

Ενώ, στο *Solaris*, η κάμερα έχει μια αποικοδομητική προσέγγιση στην εικόνα, αποτελεσματικά αποσυναρμολογεί το σύνολο σε συστατικά μέρη μέσω κοντινών πλαισίων και cross – fading<sup>95</sup>, στο *Mirror* η κάμερα ανασυνθέτει τη σύνθεση της εικόνας, αποδίδοντας την οπτική αναδιατύπωση του έργου του Brueghel. Εδώ, τόσο η κάμερα όσο και το μέσο του φιλμ συμπεριφέρονται με τρόπο πιο κατάλληλο για το θεσμό της "κινούμενης εικόνας": ο κινηματογραφιστής παίρνει το στατικό *Hunters in the Snow* και το θέτει σε κίνηση.

Αισθητικά, και η τελική ακολουθία του *Andrei Rublev* απέχει δραματικά από την υπόλοιπη ταινία. Η ξαφνική αλλαγή στο χρώμα, πολύ λιγότερο τα πλούσια και

κορεσμένα χρώμα των έργων του Ρούμπελ, γοητεύει το θεατή, προκαλώντας ένα είδος αυθόρμητου δέους. Η χρήση της έγχρωμης φωτογραφίας σε αυτή την τελική ακολουθία αυξάνει τη δραματικότητα της στιγμής, όταν, μετά από περισσότερο από τρεις ώρες βλέποντας έναν ζωγράφο να κάνει σχεδόν τα πάντα εκτός από το να ζωγραφίζει, τα έργα του αποκαλύπτονται και τονίζουν την μοναδική ομορφιά και την επιδεξιότητα των έργων ζωγραφικής. Το πιο σημαντικό, η στροφή από ασπρόμαυρης σε έγχρωμη φωτογραφία επικεντρώνει το ενδιαφέρον στις απόψεις του Tarkovsky στη διάκριση μεταξύ κινηματογράφου και άλλων μορφών τέχνης, π.χ. ζωγραφικής.

---

<sup>95</sup>cross-fade (τεχνικός όρος): διαδοχική μίξη αρχείων (παγωμένων) εικόνων σλάιντ, βίντεο ή/και ήχου (το ένα πάνω από το άλλο) από τα οποία το πρώτο σβήνει (τείνει να χαθεί) και το επόμενο σταδιακά εμφανίζεται επικαλυπτόμενα fade in / fade out

Συμπεριλαμβάνοντας τον οκτάλεπτο "επίλογο" γεμάτο ζωντανό χρώμα, ο Tarkovsky επικεντρώνει την προσοχή στην ανυπαρξία και στα βασικά τεχνάσματα της ζωγραφικής, ειδικά τη ζωγραφική που προσποιείται τον νατουραλισμό, όπως τα έργα που προτιμάει περισσότερο ο Tarkovsky. Οι πίνακες του Andrei Rublev αποτελούν ένα εξαιρετικό παράδειγμα. Οι αιογραφίες φέρουν διπλής σημασίας, υπηρετώντας ταυτόχρονα ως αισθητικά και ιερά αντικείμενα.<sup>96</sup>

Μεταξύ των πιο εντυπωσιακών αυτών των συμβάσεων, από αισθητική καθώς και από θεωρητική άποψη, είναι η χρήση αντίστροφης προοπτικής στις συνθέσεις.

Από τη σύλληψη της στις αρχές της Ιταλικής Αναγέννησης με την άφιξη της αβάν-γκαρντ, οι καλλιτέχνες της Δύσης υποστήριζαν τις αρχές της γραμμικής προοπτικής όπως η πρότυπη μέθοδος για να επιτευχθεί η ψευδαίσθηση του τρισδιάστατου εικονογραφικού βάθους. Αυτό είναι γιατί η γραμμική προοπτική επέτρεψε στον καλλιτέχνη να κατασκευάσει πραγματικό χώρο μέσα σε δύο διαστάσεις που οροθετούνταν από το επίπεδο εικόνας. Η επίδραση αυτή εξαρτάται από την παρουσία σημείου ή σημείων (σημείο φυγής) εντός ή κοντινό στο επίπεδο της εικόνας όπου όλες οι "παράλληλες" γραμμές φαίνονται να συγκλίνουν.

## Ο κόσμος του Wes Anderson

### ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

*«Κάθε λεπτομέρεια σε μια εικόνα του Wes Anderson είναι μέρος του μεγαλύτερου σχεδιασμού.»* (Matt Zoller Seitz, 2013)

Από τη σκηνογραφία μέχρι τα σκηνικά αξεσουάρ, από τα κοστούμια μέχρι τη γωνία της κάμερας, κάθε ταινία του Wes Anderson επαφίεται σε ένα σχολαστικό σύνολο σχεδιασμού λεπτομερειών ώστε να παρέχει το ολοκληρωμένο, χαρακτηριστικό στυλ "Anderson". Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί ένα συνδυασμό από τυπογραφία και στατικά πλάνα, καθώς και άλλες περιέργες ενέργειες όπως ακινητοποίηση της κίνησης και του σεναρίου, για να παρέχει στους θεατές του, μια καθαρή αναπαράσταση των ιδεών του και των εναλλακτικών πραγματικοτήτων που δημιουργεί. Έχει επινοήσει ένα στυλ το οποίο είναι ξεχωριστό και καλά μελετημένο, δίνοντας σε κάθε ταινία του, τη

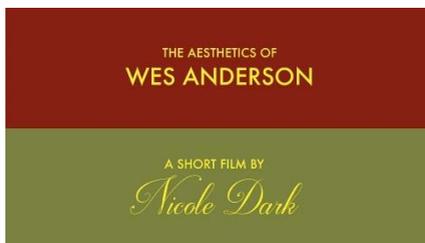
---

<sup>96</sup>Mark Patrick Hederman, "Cinema and the Icon," *The Crane Bag* 8, No. 2 (1984), 93.

δική της προσωπικότητα που αντανακλά απόψεις της δικής του προσωπικότητας.

## ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ

Οι τίτλοι έναρξης πάντα έπαιζαν σημαντικό ρόλο στην κινηματογράφιση. Ο σκοπός είναι να προσελκύσει το κοινό, δίνοντας τους μια γεύση από τι πρόκειται να παρακολουθήσουν. Χρησιμοποιούνται για να παρουσιάσουν χαρακτήρες, ηθοποιούς και για να προσδιορίσουν το σκηνικό. Καθ' όλη τη διάρκεια των ταινιών του Wes Anderson, αυτές δεν είναι οι μοναδικές φορές που χρησιμοποιεί τυπογραφία για να παρουσιάσει συγκεκριμένες πληροφορίες. Άρχισε να σχολιάζει τις σκηνές του στο *Rushmore* (1998). Για το σκηνοθέτη, ήταν ένας απλός συνοπτικός τρόπος για παρέχει στο κοινό πληροφορίες για τα σκηνικά ή τους χαρακτήρες με τη χρήση τυπογραφίας πάνω στην οθόνη. Αυτές οι σκηνές εμπνεύστηκαν από σκηνοθέτες όπως ο Stanley Kubrick, αλλά και από γαλλικές αναφορές.



Εικόνα 17

«Είναι μόνο για αυτήν τη σκηνή, και νομίζω ήταν ότι είχα διαφορετικές εκδοχές για το πως η πληροφορία θα περάσει. Έτσι όπως δουλεύαμε στο σενάριο, είχα αυτές διαφορετικές ιδέες για το πως θα έλεγα αυτό, μετά είχα τη μουσική, και μετά σε κάποιο σημείο χρειαζόμουν πολλά πράγματα να περάσω – μια εικόνα από αυτόν να κάνει μια δραστηριότητα, και κάθε από αυτά θα ήταν ένα είδος αστείου, έτσι χρειαζόμασταν αυτό, το όνομα της οργάνωσής του, και εγώ ήθελα να περάσω δεκαπέντε από αυτά σε εξήντα δύο δευτερόλεπτα ή κάτι τέτοιο. Λοιπόν αυτά είναι πολλά πράγματα και πως να μεταδώσεις όλη αυτήν πληροφορία; Έπρεπε να ήταν απλά στη διαδικασία τέτοιου είδους σκέψης. Ξέρεις κάτι “Απλώς θα το γράψω εκεί πάνω”. Ο τύπος που πάντα σκεφτόμουν

*ως αυτόν που γράφει λόγια στην οθόνη είναι ο Godard – οι ταινίες του ήταν γεμάτες λέξεις.» - Wes Anderson*

Η Futura είναι μια γεωμετρική χωρίς πατούρες γραμματοσειρά σχεδιασμένη από τον Paul Renner. Είναι βασισμένη σε γεωμετρικά σχήματα που παρέπεμπαν σε εμφάνιση το σχεδιαστικό στυλ του Bauhaus το 1919-33. Η γραμματοσειρά Futura χρησιμοποιήθηκε από τον Wes Anderson κατά τη διάρκεια πολλών ταινιών του, ξεκινώντας ήδη από το *Bottle Rocket*. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί τη συγκεκριμένη γραμματοσειρά για να αποτίνει φόρο τιμής στα πρόσωπα που επηρέασαν τον κινηματογράφο όπως ο Stanley Kubrick.

Μια συζήτηση με την εικονογράφο και σχεδιάστρια των τίτλων του *Moonrise Kingdom*, Jessica Hische:

*-Πως επιλέχθηκε το κίτρινο χρώμα;*

*-Το χρώμα εξαρτήθηκε εντελώς από αυτούς. Δεν είχα ιδέα ότι θα χρησιμοποιούσαν αυτά υπέρροχα, τρελά, παστέλ χρώματα. Αν κοιτάξεις στο τέλος στους τίτλους της ταινίας, είναι τόσο πολύχρωμα με διάφορα είδη κίνησης με πράγματα που πετάνε έξω από την οθόνη. Δεν είχα ιδέα ότι θα δείχνει έτσι μέχρι που το είδα στην μεγάλη οθόνη!*



Εικόνα 18

Με το να αποσυνθέσουμε τα χρωματικά σχήματα που χρησιμοποιούνται σε αρκετά πλάνα των ταινιών του Wes Anderson, είναι πιο εύκολο να καταλάβουμε τι προσπαθούσε να πετύχει με την κινηματογράφηση του. Εδώ θα ερμηνεύσουμε σκηνές από ταινίες του σε χρωματικές παλέτες, δείχνοντας την αποτελεσματικότητα της διατήρησης ενός ουδέτερου συνδυασμού χρωμάτων καθ' όλη τη διάρκεια πολύπλοκων κινηματογραφικών ταινιών.



Εικόνα 19

## ΣΚΗΝΙΚΟ

Στην αφήγηση, το σκηνικό είναι η γεωγραφική τοποθεσία που πραγματοποιείται η ιστορία, και βοηθάει να εισάγει το βασικό κλίμα και διάθεση. Ο Wes Anderson επιλέγει να γυρίσει τις ταινίες του σε μια ποικιλία από χώρες, πόλεις και μέρη κάποια περισσότερο φανταστικά από άλλα. Η δημιουργία ταινιών είναι μια μεγάλη διαδικασία, από τις αρχικές ιδέες μέχρι την οπτικοποίηση τους στην οθόνη. Τα περίχωρα και το περιβάλλον μπορούν να διαμορφώσουν τη βάση μιας σκηνής, να επηρεάσουν την αυθεντικότητα της ομιλίας των χαρακτήρων ή να αλλάξει εντελώς την ιδέα του σκηνοθέτη για μια σκηνή.

*«Λοιπόν, αυτό δεν απευθύνεται στο τότε απέναντι στο τώρα, ιδιαίτερα, αλλά*

νομίζω πως υπάρχει κάτι στο όταν ζεις σε μέρη που δεν πολύ μιλάς τη γλώσσα και δεν πολύ καταλαβαίνεις τη γλώσσα. Δεν είμαι πολύ καλός στο να μαθαίνω γλώσσες. Είμαι πολύ αργός. Τα γαλλικά μου είναι κακά, και έχω περάσει πολύ χρόνο στη Γαλλία. Αυτό είναι ένα γεγονός που σε απομονώνει. Είσαι σαν να περιφέρεσαι. Ένα είδος παρατηρητή. Είσαι σε εξόλειψη. Αλλά αυτό που μου αρέσει είναι, αν περπατήσω σε ένα δρόμο του Παρισιού που δεν έχω ξαναβρεθεί, είναι μια περιπέτεια. Κάθε μέρα που είσαι στο εξωτερικό, ανακαλύπτεις κάτι καινούργιο. Όταν αυτό γίνεται η ρουτίνα σου, είναι ένας περίεργος και ενδιαφέρον τρόπος να ζεις...» - Wes Anderson

ΛΗΨΕΙΣ

Φημισμένος για ευρεία μονοπλάνα του και για τα κεντρικά σημεία εστίασης. Η σκηνοθεσία του Wes Anderson είναι πάντα συντονισμένη και ακριβής. Χρησιμοποιεί εξαρτημάτων travelling, όπως ράγες για κινείται η κάμερα πάνω σε μια σταθερή τροχιά, για να βοηθήσει με τη ροηκότητα των αλλαγών μεταξύ των σκηνών, μια τεχνική που έχει γίνει χαρακτηριστική σε όλες τις ταινίες του. «Η προσωπική προσέγγιση του Anderson στη σύνθεση έχει προεκτάσεις και στην αίθουσα του μοντάζ. Ο Wes θέλει να καδράρει κεντρικά τους ηθοποιούς, και συχνά καλύπτει τις σκηνές των διαλόγων με γρήγορες κινήσεις της κάμερας (swish-rans), που δημιουργούν ουσιαστικά ένα αδιάκοπο cut, αντί για το συμβατικό cut. Υπάρχουν πολύ μεγάλες σκηνές από τροχήλατη βάση. Σχεδιάζει τα πλάνα έτσι ώστε κάθε κομμάτι της ιστορίας συμπυκνώνεται σε αυτήν το ένα πλάνο. Όταν γυρίζεις με αυτόν τον τρόπο ταινία, δεν υπάρχει χώρος για cut, αν και σπανίως μπορείς να σφηνώσεις ένα στα swish-rans. Σαν αποτέλεσμα, συνήθως ποτέ δεν κόβει σκηνές από την ταινία. Όλα είναι προσεκτικά σχεδιασμένα, οπότε δεν υπάρχει πραγματικά ένα μεγάλο ποσό κάλυψης. Σχεδόν τα πάντα που γυρίζουμε χρησιμοποιούνται.» - Robert Yeoman, cinematographer

Οι περισσότεροι επαγγελματίες κριτικοί δεν φαίνεται να ενδιαφέρονται για τα κινηματογραφικά πλάνα ως πλάνα, προτιμούν να μιλάνε για την πλοκή και τη δράση.

Είναι αλήθεια δύσκολο να παρακολουθείς τα πλάνα, ειδικά αν έχεις απορροφηθεί στην ιστορία. Αλλά αν θέλουμε να είμαστε σε εγρήγορη για το πώς οι ταινίες επιδρούν σε εμάς, θα πρέπει να κρατήσουμε τα μάτια ανοιχτά. Το 1968, στο *The Moving Image* από τον Robert Gessner, ένας από τους πρώτους καθηγητές κινηματογραφικών σπουδών στις ΗΠΑ, δίνει μια συμβουλή: «Να είσαι πλάνο-ενσυνείδητος (shot-conscious)».

Ένας ορισμένος τύπος εικόνας άρχισε να γίνεται πιο συνηθισμένος, ειδικά σε ευρωπαϊκές και ασιατικές ταινίες. Στη συνέχεια, άρχισε να εμφανίζεται και στις αμερικανικές ταινίες, ειδικά στο είδος indie. Πλέον είναι διαδεδομένο, αν και δεν είναι ακόμα το επικρατέστερο είδος πλάνου.

Πώς να το διακρίνουμε; Η κάμερα στέκεται κάθετα σε μια πίσω επιφάνεια, συνήθως ένας τοίχος. Οι χαρακτήρες είναι παρατεταμένοι στο πλαίσιο, μερικές φορές μας βλέπουν, μερικές φορές οι φιγούρες είναι προφίλ, συνήθως για χάρη της συνομιλίας, αλλά μόλις μιλήσουν στρέφονται πάλι μετωπικά.

Μερικές φορές οι λήψεις είναι από αρκετά κοντά, ενώ άλλες φορές οι χαρακτήρες επισκιάζονται από το περιβάλλον. Και στις δύο περιπτώσεις, αυτό το είδος καδραρίσματος αποφεύγει να τους βάζει στη σειρά κατά μήκος παραπλανητικών διαγώνιων. Όταν υπάρχει ένα σημείο φυγής, τείνει να βρίσκεται στο κέντρο. Εάν οι χαρακτήρες έχουν στηθεί σε βάθος, τείνουν να καταλαμβάνουν παράλληλες σειρές.

Κανείς δεν είχε διακρίνει αυτού του είδους το πλάνο, πόσο μάλλον να το είχε ονομάσει, αλλά ο ιστορικός τέχνης Heinrich Wölfflin το χαρακτήριζε επίπεδη ή επιπεδομετρική σύνθεση. Ο όρος "επιπεδομετρικός" υποδηλώνει την ορθογώνια γεωμετρία που τόσο συχνά παρατηρείται σε αυτά τα πλάνα. Τέτοιες εικόνες είναι αρκετά σπάνιες πριν το 1960. Μπορούμε να βρούμε κάποια παραδείγματα, κυρίως σε βουβές κωμωδία και ειδικά στις ταινίες του Buster Keaton (ο ίδιος ένας αρκετά γεωμετρικός σκηνοθέτης). Αλλά στη δεκαετία του 1960, συναντάμε τον Antonioni και τον Godard που χρησιμοποιούν επιπεδομετρικές λήψεις αρκετά συχνά.

Αυτός ο σχεδιασμός εικόνας έγινε πιο δημοφιλής από τη δεκαετία του 1970 και μετά. Στο *On the History of Film Style* και στο *Figures Traced in Light*, εντοπίζουμε κάποιες πηγές και λειτουργίες του. Εν συντομία, η επιπεδομετρική λήψη εμφανίστηκε από την έντονη χρήση των κινηματογραφιστών του μακρά φακούς, οι οποίοι τείνουν να δημιουργούν μια πιο επίπεδη εικόνα, και περισσότερο χώρο από τους ευρυγώνιους φακούς. Η λήψη από ένα τηλεφακού καθιστά μια εικόνα λιγότερο ογκώδη. Δίνει την εικόνα από φέτες χώρου που ευθυγραμμίζονται επάνω ο ένας πίσω από τον άλλο.

Οι κινηματογραφιστές άρχισαν να χρησιμοποιούν τηλεφακούς για πολλούς σκοπούς, συχνά λόγω των απαιτήσεων γυρισμάτων επί τόπου. Και ορισμένοι σκηνοθέτες συνειδητοποίησαν ότι τα συστήματα μακριών φακών πρόσφεραν μια φρέσκια οπτική για τη σκηνοθέτηση και τη σύνθεση.

Η εκτενής χρήση ευρυγώνιου φακού:

«*Η φόρμα που επιλέγεις να γυρίσει κάτι, πρώτα από όλα, βασίζεται στο προσωπικό σου γούστο, σε μια δική σου κινηματογραφική αισθητική. Είναι ενστικτώδες, απλά σου ταιριάζει. Πειραματίζομαι συνέχεια με την κινηματογράφηση, χρησιμοποιώ όλο και περισσότερο τελευταία ευρυγώνιους φακούς. Στη συγκεκριμένη ταινία θεωρώ ότι κολλούσε και περισσότερο, γιατί η πραγματικότητα στην οποία γινόμαστε μάρτυρες είναι τόσο αλλοτριωμένη και διαστρεβλωμένη. Επίσης, ήθελα να δείξω τις αντιθέσεις – ελάχιστοι άνθρωποι, άρχοντες τεράστιων παλατιών. Η αντίστιξη του άπλετου χώρου και των ανθρώπων ήταν σημαντική για μένα – το ξέρω ότι δεν έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε ταινίες εποχής να γυρίζονται έτσι.» - Γιώργος Λάνθιμος, σε συνέντευξη για την ταινία του *Η Ευνοούμενη* (στα αγγλικά: *The Favourite*).*

Για παράδειγμα, το επιπεδομετρικό σχήμα είναι κατάλληλο για μια ζωγραφική ή έντονη εικαστική προσέγγιση του κινηματογράφου. Ο Αγγελόπουλος χρησιμοποίησε την επιπεδομετρική εικόνα σε συνδυασμό με την αρχιτεκτονική και το τοπίο για να δημιουργήσει ένα είδος αποδραματοποιημένου θεάματος, που θυμίζει αιογραφία. Οι λειτουργίες αυτού του είδους πλάνου μπορούν να διαφέρουν πολύ. Συχνά χρησιμοποιείται για να προτείνει στάση και παθητικότητα. Η χρήση της εικόνας από τον Kitano Takeshi υποδηλώνει επίσης ένα είδος παιδικής απλότητας ή αφελούς κινηματογράφου. Σε αντίθεση με τον Αγγελόπουλο, ο Kitano Takeshi χρησιμοποιεί το επιπεδομετρικό σχήμα σα να ήταν ο πιο στοιχειώδης τρόπος για να κινηματογραφήσεις οτιδήποτε. Οι Ασιάτες κινηματογραφιστές συνένωσαν την επιπεδομετρική εικόνα με πολύ μεγάλες λήψεις. Ο Wes Anderson χρησιμοποίησε αυτό το σχήμα εικόνας περιστασιακά στο *Bottle Rocket*, αλλά κατέληξε να το επικαλείται όλο και περισσότερο. Συνήθιζε να χρησιμοποιεί ευρυγώνιους φακούς αντί για μακρύτερους, αν και στο πλάνο παρακάτω από *Life Aquatic* είχε διογκωτικό αποτέλεσμα.

Για τον Anderson, όπως και για τον Keaton και τον Kitano, το στατικό γεωμετρικό κάδρο μπορεί να προκαλέσει μια κωμική ποιότητα. Όπως θα περίμενε κανείς, ο Godard, ο οποίος βοήθησε στη διάδοση του σχήματος, είναι υπέρ της ανατροπή του, στο *Vivre sa vie* και *Made in USA*. Το πρώτο στιγμιότυπο κάτω μας προσκαλεί να αναγνώσουμε το επίπεδο φόντο ως υψηλής γωνίας θέαμα, το δεύτερο μεταφέρει την ιδέα μιας συνομιλίας σε ένα επιπεδομετρικό κάδρο σε έναν όμορφο παραλογισμό.

## Οι (ζωντανοί) πίνακες του Roy Andersson

Ο Σουηδός συγγραφέας-σκηνοθέτης Roy Andersson ανακαλύπτει την ανθρώπινη συμπεριφορά και τις συνέπειές της. Η τριλογία του *The Living Trilogy*, ξεκίνησε το 2000, εξετάζει τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Τι είναι η ανθρώπινη ύπαρξη; Σε κάθε τεύχος του *The Living Trilogy*, σύντομες αλλά πλήρεις σκηνές θέτουν ερωτήματα σχετικά με την ευαισθητοποίηση, την ευθύνη και τη σημασία της ιστορίας στη σύγχρονη ζωή.

Κανένας άλλος σκηνοθέτης δε μοιράζεται τη διαδικασία του, το στυλ του ή την αίσθησή του και αυτό αντανακλάται στις συζητήσεις για τις επιρροές του, που δεν είναι άλλοι σκηνοθέτες αλλά μιλάει για τη ζωγραφική και την Ιστορία της Τέχνης. Όταν παρακολουθείς μια ταινία του Roy Andersson, είναι ευδιάκριτο, ειδικά στις ταινίες της τριλογίας, αυτές οι ταινίες αποτελούνται από τέλεια κατασκευασμένες σκηνές, τις οποίες βλέπουμε μόνο από μια οπτική γωνία, και τις ανακαλύπτουμε με το δικό μας μάτι, με τον ίδιο τρόπο όπως θα κάναμε σε έναν πίνακα ζωγραφικής σε μια γκαλερί, με δικιά μας αίσθηση του χρόνου και προσοχή.



Εικόνα 20



Εικόνα 21

Σε μία συνέντευξη του, ο Andersson υποδεικνύει σαν πρώτη επιρροή το *Hunters in the Snow* του Bruegel, σε μια πρώτη ματιά μπορεί να μην είναι ξεκάθαρο αλλά αυτή η ελαιογραφία του Ολλανδού αναγεννησιακού καλλιτέχνη αντηχεί πολλές αισθητικές του Andersson. Στο προσκήνιο, υπάρχουν σκηνές από καθημερινές ασχολίες, η επιστροφή από ένα αποτυχημένο κυνήγι, αριστερά μια φωτιά και κάποιοι γύρω τους, στο βάθος υπάρχουν φιγούρες στον πάγο, που έχουν άγνοια για την προσπάθεια των ανθρώπων στο προσκήνιο. Ο κόσμος του Andersson είναι παρόμοιος, όπως στον πίνακα, το κάδρο του αποκαλύπτει τα πάντα με την ίδια εστίαση, ενδιαφέρεται για τους καθημερινούς ανθρώπους, στο μπροστινό μέρος οι άνθρωποι προσπαθούν και αποτυγχάνουν ενώ στο πίσω κάνουν αμέριμνοι skate. Επίσης, χρησιμοποιεί παρόμοια χρωματική παλέτα, είναι μελαγχολική, οι άνθρωποι είναι χωρίς πρόσωπο και τα δέντρα γυμνά, στον Andersson τα χρώματα είναι “ριγμένα” σε τόνους, τα κουστούμια τους παρόμοια με τα σκηνικά σαν να είναι έτοιμοι να απορροφηθούν από τους τοίχους και να ξεθωριάσουν. Κάθε σκηνή του έχει έντονη αίσθηση σύνθεσης. Όπως ο Bruegel, ο Andersson μας καλεί να εξερευνήσουμε το έργο του με τους δικούς μας όρους. Άλλη προφανής αισθητική επιρροή είναι οι πίνακες του ρεαλιστή Edward Hopper. Οι σκηνές του είναι αποστειρωμένες αλλά και συναισθηματικά ζωηρές, τεχνητές αλλά και πραγματικές, άδειες αλλά και γεμάτες νόημα, ο Andersson δανείζεται την αισθητή του Hopper ειδικά σε σκηνές σε καφέ και μπαρ, με τον τεχνητό φωτισμό.



Εικόνα 22

Όλες οι 46 μεμονωμένες σκηνές έχουν μια σταθερή κάμερα, έναν ευρυγώνιο φακό, προσεκτικά διαμορφωμένα σκηνικά που δίνουν την αντίληψη του χωρικού βάθους, το σχολαστικό *mise-en-scène* και τα ενιαία, χωρίς cut πλάνα. Σε αυτή τη νοσοκομειακή σκηνή, το πλάνο είναι περίπου τέσσερα λεπτά. Είναι προσεκτικά συντεθειμένο, από τα ουδέτερα χρώματα (ανοιχτοκίτρινοι τοίχοι και δάπεδα, λευκές βαμμένες πόρτες και κουφώματα) στον έντονο φωτισμό (από τα παράθυρα στα δεξιά και τα στρογγυλά φώτα οροφής πάνω από αυτά που αντανακλούν στο πάτωμα κάτω), στα μειούμενα σχήματα των παραθύρων και των θυρών στον βαθύ διάδρομο, όπου οι νοσηλευτές αγωνίζονται με έναν ασθενή στο βάθος.

Η σύνθετη εικόνα του Andersson χαρακτηρίζεται από ένα είδος μιμητισμού: από τη δραματολογία του χώρου, όλα είναι μετρημένα και ακριβή, οι λήψεις είναι μεγάλες και αργές, τα πλάνα προσεκτικά πλαισιωμένα σε φαρδιές συνθέσεις και με μεγάλο βάθος πεδίου (που κρατούν όλα τα αντικείμενα και τους ανθρώπους στο επίκεντρο όλη την ώρα), η ακινησία είναι επικρατούσα, αφού οι κινήσεις μειώνονται σε σχεδόν ακινησία και η κάμερα επίσης κινείται σπάνια. Η κλίμακα του κάδρου διατηρείται σταθερά και η σύνθεση εικόνας αποτελείται από πολλά στρώματα – επίπεδα. Ο ρυθμός είναι άτονος και οι χαρακτήρες είναι αρχέτυπα που σχεδόν δεν μιλούν.

Η πλοκή δεν προχωρεί με αιτία και αποτέλεσμα. η αφηγηματικότητα εκφράζεται μέσω αναλογιών και επαναλήψεων (θεματικών, οπτικών, μουσικών και λεκτικών), αντί να έχει μια συμβατική πλοκή. Τα σκηνικά είναι διακοσμημένα ανεπαρκώς και υπάρχει μια διάχυτη αίσθηση αφαίρεσης.

Οι εικόνες του Andersson είναι στην πραγματικότητα μια αισθητική “ταμπλό”,

που σκόπιμα κάνει τους θεατές να σκεφτούν για τους όρους της τέχνης και της ζωής, στις οποίες οι καταστάσεις παρουσιάζονται σε σχετικά μεγάλο χώρο και σχετικά μεγάλες χρονικές μονάδες, θυμίζοντας θεατρική εικονογράφηση, αλλά με την προστιθέμενη ακινησία δανεισμένη από τη ζωγραφική. Στον κινηματογράφο του Andersson, η επικείμενη αυτό-αντανακλαστική φύση αυτού του στυλ, εκφράζει τη ζωτικότητα της τέχνης σε αντίθεση με την άψυχη κοινωνία που απεικονίζει.

Ο χώρος είναι που συνδέει όλα τα τυπικά και ιδεολογικά στοιχεία που εμπεριέχονται στην αισθητική του Andersson. Σύμφωνα με τον σκηνοθέτη, τα ανθρώπινα όντα δεν μπορούν να απελευθερωθούν από τον χώρο που κατοικούν. Σε μια εικονογραφική αναπαράσταση, είναι χώρος που αποκαλύπτει το πεπρωμένο ενός ατόμου καθώς και τη θέση του στην κοινωνία (Girola και Fornara 2003, 7-8). Ο χώρος έχει επίσης έναν τραγικό τόνο, καθώς μπορεί να μεταφέρει ένα συναίσθημα της εγκατάλειψης και της τρωτότητας (Spiegelnd 2010). Ο ίδιος ο σκηνοθέτης ισχυρίζεται ότι *ο χώρος λέει την αλήθεια περισσότερο από το ανθρώπινο πρόσωπο* (Girola και Fornara 2003, 8, μετάφραση μου) *Για παράδειγμα, το δωμάτιο όπου το άτομο λέει για τα γούστα του, τη ζωή του. Ακόμη και αν δεν είναι σπίτι, μπορείτε να διαβάσετε την ιστορία ενός ατόμου καλύτερα σε ένα ευρύ πλάνο.* (Vishnevetsky 2009)

Η τέχνη έχει ιδιαίτερη σημασία για τον Άντερσον, ήθελε να είναι ζωγράφος, λέγοντας μέχρι σήμερα το θαυμασμό του για αυτήν τη μορφή της τέχνης: *Ζηλεύω πολύ συχνά τη ζωγραφική. Ζηλεύω επειδή αισθάνομαι ότι η ιστορία των ταινιών δεν έχει την ίδια ποιότητα όσο η ιστορία της ζωγραφικής. Ήθελα πραγματικά οι ταινίες να είναι τόσο πλούσιες όσο η ζωγραφική μπορεί να είναι.* (Ratner 2015, 12) Αυτό το σχόλιο, και άλλα σαν αυτό, βοηθούν να δημιουργηθεί μια άμεση σύνδεση μεταξύ των ταμπλό του Andersson και των εικαστικών καμβάδων. Jesper Klevenås, ένας από τους δύο κινηματογραφιστές του *Songs*, αναφέρθηκε στην πρακτική του κινηματογραφιστή ως "τριδιάστατα έργα ζωγραφικής" (Lindqvist, 77). Η χρήση της αισθητικής του ταμπλό του Andersson σε αυτή την τριλογία βρίσκεται στην ενισχυμένη χρήση του εικονογραφικού καδραρίσματος, καθώς πάντα τοποθετεί την οπτική σύνθεση ως ταυτόχρονη αυτόνομη και εντελώς ανοιχτή.

Τα ταμπλό του Andersson είναι σχεδόν όλα καδραρισμένα με τον ίδιο τρόπο, υπακούοντας σε πολύ ακριβείς και προσωπικούς κανόνες σύνθεσης για να εισαγάγουν το βάθος στο εικονογραφικό διδιάστατο. Η γραμμική προοπτική, από την Αναγέννηση και μετά, επέβαλε στον θεατή μια τρισδιάστατη αίσθηση.

Η έλλειψη κίνησης στο χώρο αντισταθμίζεται έτσι από την κίνηση των ματιών των θεατών, περιπλανώμενα σε πολλά επίπεδα εικόνας. Έτσι, μια εντύπωση του κεντρισμού συχνά μεταδίδεται, μιμώντας την αναγεννησιακή

ζωγραφική. Η σύνθεση του ταμπλό του Andersson είναι συνήθως μετωπική, ακόμα και όταν οι ταινίες εμπεριέχουν όντα ή αντικείμενα τοποθετημένα κάπου ψηλότερα: πουλιά σκαρφαλωμένα στα δέντρα στο *A Pigeon*. Ακόμη και όταν η κάμερα τοποθετείται υπό γωνία σε ένα κτίριο, το βασικό ανθρώπινο χαρακτήρα τον τοποθετεί στο μέσον του κάδρου. Αυτό συμβαίνει με τον κυβερνήτη του *A Pigeon*, ο οποίος παρακολουθεί τους ανθρώπους σε ένα εστιατόριο ευχαριστημένοι με τα γεύματα τους ενώ αυτός στέκεται έξω, απελπισμένα μόνος, περιμένοντας μια συνάντηση που δε θα λάβει χώρα.

- Όπως και οι άλλες ταινίες σας, το *A pigeon sat on a branch reflecting on existence* σας βρίσκει να κρατάτε την κάμερα εντελώς ακίνητη σε σταθερή γωνία. Δεν υπάρχει zooming ή ranning. Έχετε σκεφτεί ποτέ να μετακινήσετε την κάμερα;

- Αν προσπαθήσω να αλλάξω το ύφος μου, χειροτερεύει. Συνεπώς, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί θα πρέπει να το αλλάξω αν χειροτερεύει. Ξέρετε, υπάρχει μια ιστορία για τον Τσάρλι Τσάπλιν. Είχε το ύφος μου για πολύ καιρό στην εποχή του που ήταν σε σιωπηλή ταινία-σταθερή φωτογραφική μηχανή και ούτο καθεξής, και ήταν κάτι ακριβώς που συμβαίνει στη σκηνή. Και οι άνθρωποι του είπαν: Ω, Τσάρλι, επαναλαμβάνεις τον εαυτό σου πάρα πολύ και δεν μπορείς να αλλάξεις; Τώρα είναι η στιγμή που πρέπει να αλλάξετε το στυλ σας. "Και προσπάθησε πραγματικά, αλλά χειροτέρευσε. Έτσι επέστρεψε στο παλιό στυλ του. Και αυτό ακριβώς αισθάνομαι.

Εν κατακλείδι, θα επαναλάβω τη φράση που ξεκίνησα την παρούσα εργασία, *«Αν οι συγγραφείς μπορούν να διαχειριστούν τη δομή των ιστοριών τους με την ίδια ευκολία που διαστρεβλώνουν το λεξιλόγιο και τη γραμματική, οι αρχιτέκτονες δε θα μπορούσαν να κάνουν το ίδιο και να οργανώνουν το πρόγραμμα με παρόμοιο σκοπό, αποσπασμένο ή με έναν άλλο εφευρετικό τρόπο;»*. (Bernard Tschumi)

Η ανάπτυξη του προβληματισμού έγινε μέσα από τη μελέτη παραδειγμάτων αποσπάσματος κινηματογραφικών ταινιών, όπου η οριακή χρήση της τεχνικής, αποτέλεσε το μέσο για την παραγωγή ενιαίων συνόλων τα οποία έχουν συγκεκριμένη μορφή και ταυτότητα, σκηνοθετών και μιας διαδρομής στην ιστορία της τέχνης με τον Heinrich Wölfflin.

Με τα στοιχεία από τα κείμενα του Wölfflin και με την έννοια της σειρά του Sartre έχουμε τα εξής: με τον Wölfflin έχουμε τη δυνατότητα να διαβάσουμε, να περιγράψουμε κάποια στοιχεία και με τη σειρά έχουμε τη δυνατότητα να τα βάλουμε το ένα δίπλα στο άλλο. Τα παράδειγμα από τον κινηματογράφο, προσθέτουν ότι οι σειρές που ορίζουμε δεν είναι κατά ανάγκη γραμμικές, χρησιμοποιώντας το μοντάζ, τα πηδήματα, τα φλας μπακ κτλ. Επίσης, υπάρχουν τα κοντινά, οπότε δεν είναι γραμμικό ούτε σε κλίμακα ούτε σε διαδοχή. Η κλίμακα έχει σχέση με κομμάτια του από τα κείμενα του Wölfflin, η διαδοχή έχει πιο πολύ ενδιαφέρον γιατί μπορεί να είναι διαδοχή σχημάτων, χρωμάτων, υφών άρα μέσα από τον Wölfflin μπορούμε να μιλήσουμε τι είναι διαδοχή. Τι σημαίνει αυτό όμως για το πρόγραμμα; Για παράδειγμα, έχουμε ένα πρόγραμμα, που περιγράφει ότι αυτό είναι δίπλα σε εκείνο, αυτό είναι δίπλα στο άλλο, το άλλο είναι δίπλα στο παράλλο, ένα κτιριολογικό πρόγραμμα, το οποίο μια και έξω τα βλέπεις όλα γραμμένα. Ενώ, με αυτό τον τρόπο έχουμε ένα πρόγραμμα το οποίο μιλάει με σενάρια μπρος πίσω πάνω κάτω, κοντά μακριά άρα δεν είναι όλο απλωμένο σε μία στιγμή, είναι απλωμένο σε χρονικές αλληλουχίες τοπολογικές σχέσεις, γειτνιάσεις κτλ.

Η ιδέα του Le Corbusier για τον αρχιτεκτονικό περίπατο διαφέρει από την έννοια του μοντάζ του Eisenstein, η ιδέα όμως της κίνησης και του περάσματος διέπει και τα δύο επιχειρήματα. Η κίνηση σε σχέση με το φιλμ είναι απαραίτητη για να αποτυπώσει και να αναπαραστήσει χώρο στον κινηματογράφο και το ίδιο ισχύει για το πεδίο της αρχιτεκτονικής. Όπως το βίντεο δημιουργεί χώρο μέσω της κίνησης, η κίνηση είναι και στην

αρχιτεκτονική που αποκαλύπτει τις κινηματογραφικές ποιότητες του χώρου και έτσι δημιουργούνται αντίστοιχες εμπειρίες στο χώρο.

Σαν πρόταση, με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να έχουμε ένα πρόγραμμα, μια συλλογή από τις αναλύσεις των ταινιών όπου να είχαμε φέρει ενδεικτικά εργαλεία, με τα οποία συζητάμε αυτά τα παραπάνω, έναν πίνακα. Από τις περιγραφές ταινιών να βγάζουμε τυπικές μορφές διαχείρισης αυτών των στοιχείων. Δηλαδή αυτά τα παιχνίδια που κάνουμε, στην έννοια της αλληλουχίας, στα πιθήματα της αλληλουχίας, στις χρονικές στιγμές, πάνω – κάτω, μπρος – πίσω, κοντά – μακριά, μπορούμε να συλλέξουμε τυπικές διατυπώσεις από τις ταινίες που περιγράφουμε παρακάτω και να τα θέσουμε ως εννοιολογικά εργαλεία, με τα οποία μπορούμε να στήσουμε ένα πρόγραμμα.

Οπότε παρακάτω, έχει γίνει μια επιλογή εννοιολογικών εργαλείων που συζητούσαμε σε όλη την έκταση του κειμένου, κατηγορίες οργάνωσης αυτών των τυπικών διατυπώσεων ανεξάρτητα από τα ονόματα ή τις χρονολογίες.

Ο κινηματογραφικός χώρος ως *υπέρβαση του κτιριολογικού προγράμματος* γίνεται αν αρχίζουμε να συγκροτούμε το πρόγραμμα με τέτοιες έννοιες περιγραφής του χώρου σαν αυτές που ακολουθούν στον Πίνακα 1. Δηλαδή οι έννοιες καθορισμού του θέματος, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως έννοιες περιγραφής των επιμέρους χώρων, για παράδειγμα, στο κτίριο συναντάς και διακρίνεις τους χώρους μέσα σε μια νοητική συνέχεια, αφηγηματική πορεία, και διαδράς με τα στοιχεία που θεωρείς ότι τους οργανώνουν.

Καθορισμός του θέματος από τον εξωτερικό κόσμο				
	Ποιότητες του Χώρου	Αφηγηματικές Ποιότητες	Οπτικές Ποιότητες (σχήμα)	Χρονικές Ποιότητες
<b>Αλληλουγία και Δράση</b>				Διαφορετικές ταχύτητες (μονάδα μέτρησης ο χρόνος) - Godard <sup>97</sup>
<b>Κίνηση και Πέρασμα</b>	Θέσεις για την αντίληψη του χώρου. <sup>98</sup>	Κινήσεις κάμερας: Cuts, panning, tracking, cross-cutting, στατική κάμερα. <sup>99</sup>	Επίπεδη σύνθεση – στυλ ταμπλό, μετωπικά και μακρινές λήψεις. <sup>100</sup>	
<b>Καδράρισμα του Χώρου</b>	Κάδρο μέσο ελέγχου του χώρου. <sup>101</sup>  Το κενό, σχήμα, μορφή, παρουσία στο χώρο. <sup>102</sup>		Χαράξεις, πλέγμα οριζοντίων και κατακόρυφων αξόνων. <sup>103</sup> Γεωμετρία εικόνας. Γραμμές και νοητά τρίγωνα. <sup>104</sup>	

Εικόνα 24

<sup>97</sup> Ι. Γεωργιάδου, (2019) *Η Κινηματογραφική Αναπαράσταση του Χώρου, Αναπαράσταση και σχεδιασμός: ο κινηματογραφικός χώρος ως υπέρβαση του κυριολογικού προγράμματος* σελ.73. (δηλ. στην παρούσα εργασία)

<sup>98</sup> Στο ίδιο, σελ.50

<sup>99</sup> Στο ίδιο, σελ.54

<sup>100</sup> Στο ίδιο, σελ.57

<sup>101</sup> Στο ίδιο, σελ.33

<sup>102</sup> Στο ίδιο, σελ.16

<sup>103</sup> Στο ίδιο, σελ.47

<sup>104</sup> Στο ίδιο, σελ.48

Εσωτερική οργάνωση του θέματος				
	Ποιότητες του Χώρου	Αφηγηματικές Ποιότητες	Οπτικές Ποιότητες (σχήμα)	Χρονικές Ποιότητες
<b>Ρυθμός και Ήχος του Χώρου</b>		Φορτισμένο με χρόνο (διάρκεια) Tarkovsky <sup>105</sup>		Ρυθμός – ροή του χρόνου μέσα στο πλάνο. <sup>106</sup>
<b>Χρώμα και Φως</b>	Το χρώμα έχει το ρόλο του. <sup>107</sup> Συμπληρωματικό χρώμα για αντίθεση. <sup>108</sup> Μονοχρωμία τόνων. <sup>109</sup> Φως σα χώρος.	Νοσταλγικό σέπια Tarkovsky. <sup>110</sup> Ψυχρό μπλε για ψυχρή διάθεση. <sup>111</sup> Φωτισμός μπαρόκ – Κίνηση φωτός φωτεινά και σκοτεινά στοιχεία. <sup>112</sup>	Χρώμα σε παράλληλα στρώματα. <sup>113</sup>	
<b>Κλίμακα</b>	Κλίμακα – πολλαπλότητα μορφών. <sup>114</sup> Υπερμεγέθη κοντινά αντικείμενα. <sup>115</sup>	Κοντινά πλάνα λεπτομέρειες. <sup>116</sup> Υπερβολική μακρινή άποψη. <sup>117</sup>		

Εικόνα 25

<sup>105</sup>Γ. Γεωργιάδου, (2019) *Η Κινηματογραφική Αναπαράσταση του Χώρου, Αναπαράσταση και σχεδιασμός: ο κινηματογραφικός χώρος ως υπέρβαση του κτιριολογικού προγράμματος* σελ.73. (δηλ. στην παρούσα εργασία)

<sup>106</sup> Στο ίδιο, σελ.41

<sup>107</sup> Στο ίδιο, σελ.29

<sup>108</sup> Στο ίδιο, σελ.29

<sup>109</sup> Στο ίδιο, σελ.29

<sup>110</sup> Στο ίδιο, σελ.30

<sup>111</sup> Στο ίδιο, σελ.30

<sup>112</sup> Στο ίδιο, σελ.28

<sup>113</sup> Στο ίδιο, σελ.34

<sup>114</sup> Στο ίδιο, σελ.26

<sup>115</sup> Στο ίδιο, σελ.34

<sup>116</sup> Στο ίδιο, σελ.19

<sup>117</sup> Στο ίδιο, σελ.35



## Βιβλιογραφία

Architectural Design, Vol.64, No 11/12, November – December 1994, Architectural Design Profile No 112, Architecture and Film, σελ.7-11.

Brodwell D. (2015) *Wolfflin and Film Style: Some thoughts on a Poetics of Pictures*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism. Vol. 73, No. 2, pp. 178-188. Διαθέσιμο στο: <https://www.jstor.org/stable/43496559>

Chinita, F. (2018) *Roy Andersson's Tableau Aesthetic: A Cinematic Social Space Between Painting and Theatre*, Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies, 15, 69–86

Deleuze, G. (1986) *Cinema 1 The Movement – Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze G. (1989) *Cinema 2: The Time – Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Deleuze G. (1981) *Francis Bacon: The Logic of Sensation*. Paris: Editions de la difference.

Frankl, P.(1968) *Principles of Architectural History*. The MIT Press.

Jarvie, I. *Philosophy of the Film: Epistemology, Ontology, Aesthetics*.  
New York: Routledge and Kegan Paul, 1987.

Kirk S. (2014) *The Wonderful World of Wes Anderson*. 2014 Everything About One Thing ISTD Brief. Διαθέσιμο στο: <https://issuu.com/sophkirk/docs/book>

Koeck, R. (2013) *Cine | Scapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*, London:Routledge.

Landy, M. (2002) *Godard: Thinking Media*. Film – Philosophy, French cinema issue volume 6, Issue 2, June 2002. Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.3366/film.2002.0032>

Lefevre, H. *The Production of Space*

MacCabe C. (1980) *Godard: Images, Sounds, Politics (British Film Institute cinema series)*. Indiana University Press.

- Pantenburg, V. *Farocki/Godard, the Camera as Brush—Film and Painting*. Amsterdam University Press, 2015. Διαθέσιμο στο: <https://www.jstor.org/stable/j.ctt16d69tz>
- Pallasmaa, J. (2000) *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*.
- Patton P. (1986) *Godard/Deleuze: Sauve Qui Peut (La Vie)*, Frogger, no.20.
- Penz, F. *Cinema and Architecture*. *Architectural Design*, November-December 1994. vol. 64, no. 11/12, p. 38-41.
- Reiser, S. *The Artist's Passion According to Andrei: Paintings in the Films of Andrei*
- Sartre, Jean Paul. *Critique of Dialectical Reason Volume One*. UK: Biddles Kings Lynn  
σελ.255-269.
- Saussure, F. De. (1979) *Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.
- Sterritt, D. (1999) *The Films of Jean-Luc Godard: Seeing the Invisible*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shot-consciousness*, (2007) *Observations on film art*. Διαθέσιμο στο: <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/>
- Tarkovsky, Andrei. *Sculpting in Time*. Austin, TX: University of Texas Press, 1987.
- Tarkovsky*. Master of Arts in the Department of Slavic and Eurasian Studies in the Graduate School of Duke University, 2014.
- Temple M. and Williams J. (2000) *The Cinema Alone: Essays on the Work of Jean-Luc Godard 1985-2000*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Wölfflin Heinrich, *Βασικές έννοιες της Ιστορίας της Τέχνης*, Εκδόσεις Επίκεντρο ΑΕ, Θεσσαλονίκη: Απρίλιος 1992.
- Σταυρίδης, Σ. (2009) *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*.
- Ξενόπουλος Σ. (1994) *Η αρχιτεκτονική της εικόνας και το μήνυμά της κατασκευής*. Αθήνα: ΕΜΠ.
- Ξενόπουλος, Σ. (2014) *Για όλα φταίει ο χώρος; Ετερόκλητα κείμενα για την αρχιτεκτονική*.