



ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΤΡΙΑΝΟΝ: ΕΝΑ ΔΟΧΕΙΟ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ

Νικόλας Αθανασίου Ντουμπουρίδης

Υπεύθυνος καθηγητής: Σωτήριος Κωτσόπουλος

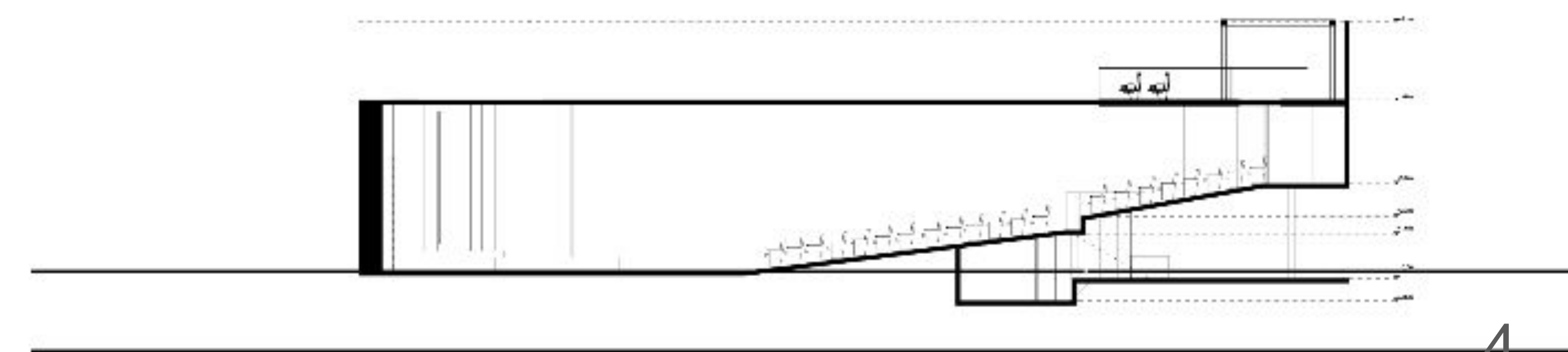
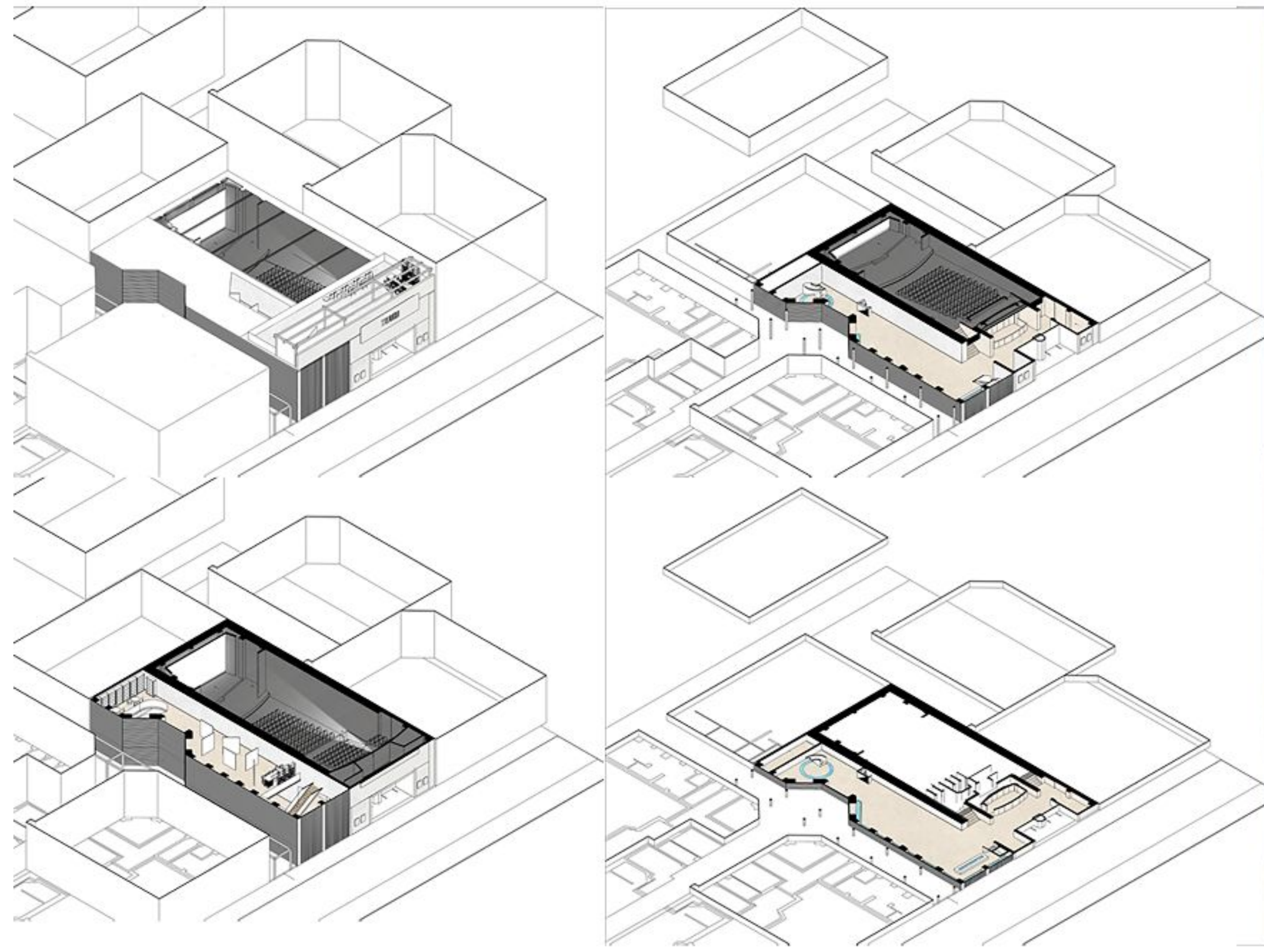
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

ΤΡΙΑΝΟΝ:

ΕΝΑ ΔΟΧΕΙΟ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ
Νικόλας Αθανασίου Ντουμπουρίδης ar18086

Περιεχόμενα

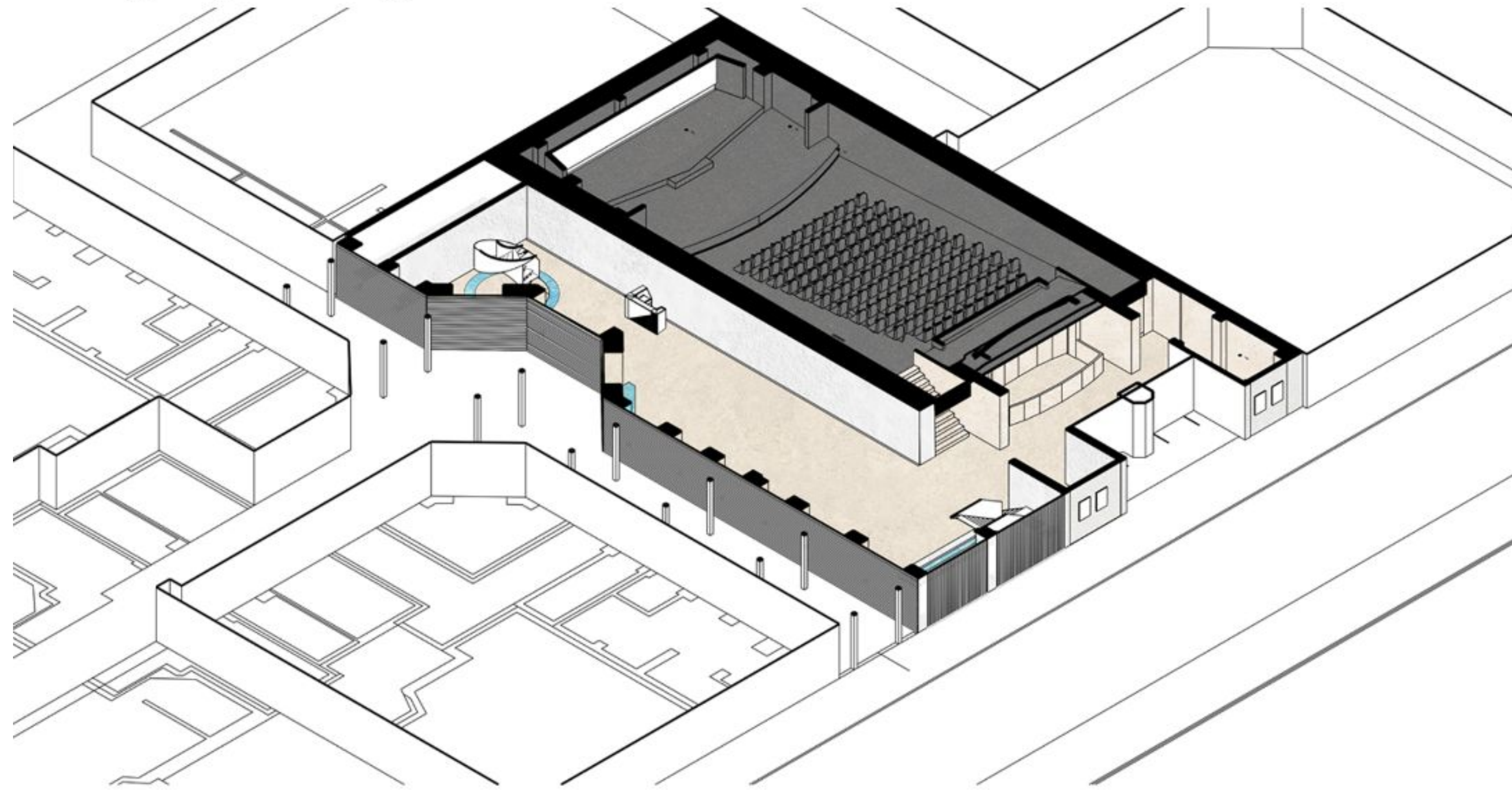
● Το θέμα.....	4
○ Διαγράμματα.....	5
○ Φωτορεαλιστικά.....	9
● Έρευνα- Χάρτες.....	13
○ Σχέση μνήμης, πόλης και διαδικτύου (web3).....	14
○ Ιστορία κινηματογράφου.....	17
○ Διαγράμματα σχέσης στοάς με κατοίκηση.....	20
○ Χάρτες κινηματογράφων.....	21
○ Φωτογραφίες / αναπαραστάσεις.....	23
● Επιλογή Τριανόν.....	26
○ Ανάλυση του κινηματογράφου.....	27
● Σκίτσα - Storyboard.....	31
○ Σκίτσα της ιδέας.....	32
○ Storyboard χώρου και κινήσεων.....	36
○ Τρισδιάστατες αναπαραστάσεις.....	37
● Τελικά Φωτορεαλιστικά.....	39
● Κατασκευαστικά Σκάλας.....	50
● Κατασκευαστικά Οροφής.....	56
● Κατασκευαστικά Στοάς.....	61
● Η Λειτουργία του Δοχείου.....	64
○ Projection mapping στην όψη.....	65
○ Projection mapping και ολόγραμμα στο εσωτερικό.....	66



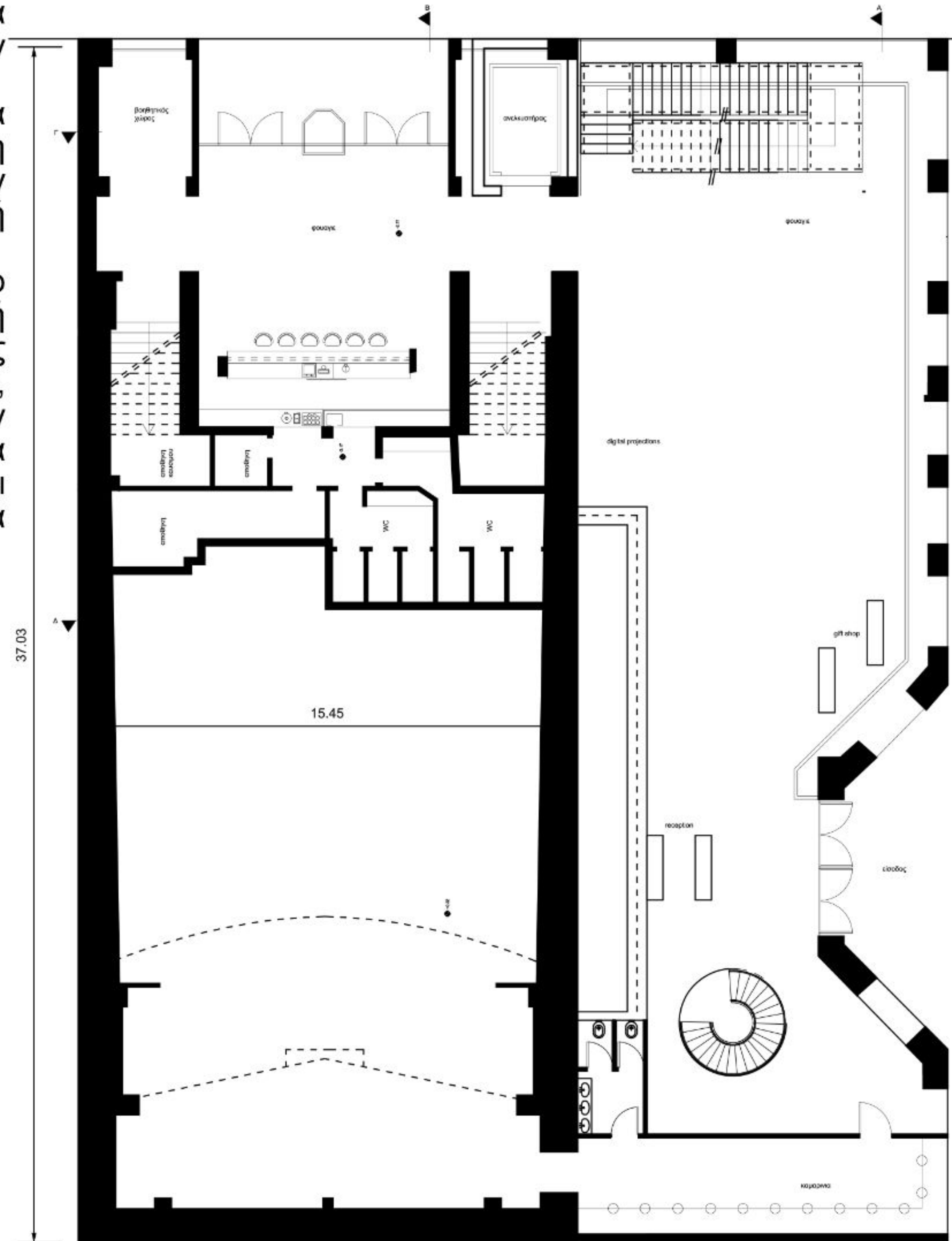
Το ισόγειο του συμπλέγματος αποτελείται από το υπάρχον κτίριο του Τριανόν και της καινούργιας προσθήκης. Ακολουθώντας τον άξονα κίνησης του κινηματογράφου, το κτίριο διαμορφώνεται παράλληλα σε αυτόν, με μια παρόμοια γραμμική πορεία. Οι εισοδοί στο σύμπλεγμα είναι δύο, αυτή που υπήρχε από την Κορδιγκτώνος, και η καινούργια από την στοά.

Ο επισκέπτης από την στοά συναντά την ρεσεψιόν, και έπειτα, στα αριστερά του βρίσκεται η δευτερεύουσα σκάλα, η οποία οδηγεί στο καφέ και τη βιβλιοθήκη στον όροφο. Πίσω από αυτήν βρίσκονται τα καμαρίνια των ηθοποιών με άμεση πρόσβαση στη σκηνή, όταν ο χώρος φιλοξενεί θεατρικές παραστάσεις ή συναυλίες.

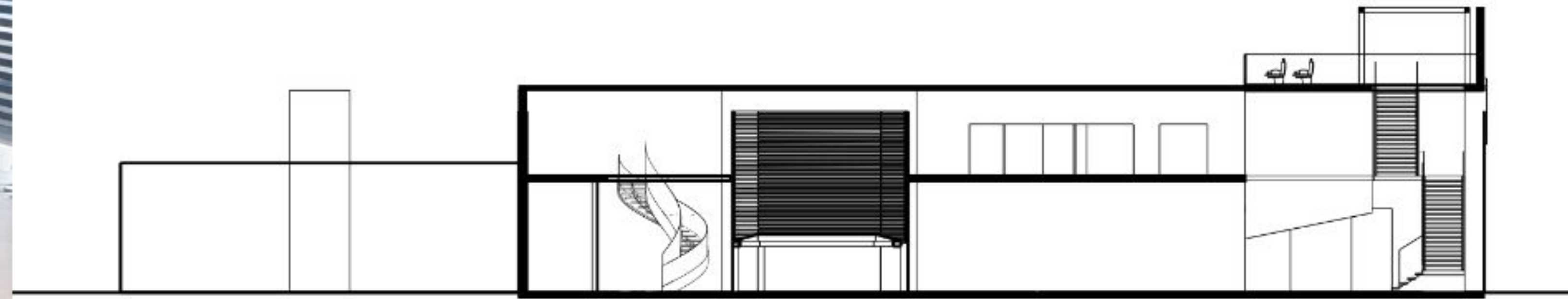
Αν ο επισκέπτης κινηθεί προς τα δεξιά συναντά ένα μεγάλο φουαγιέ, το οποίο επικοινωνεί με το παλιό φουαγιέ του κινηματογράφου, για τη διεξαγωγή εκδηλώσεων και παρουσιάσεων. Στους τοίχους υπάρχουν οθόνες για ψηφιακές προβολές και παρουσιάσεις, καθώς και εξοπλισμός για προβολή σε ολόγραμμα, φιλοξενώντας όλων των ειδών και μέσων παρουσίασης που ενισχύουν την αφήγηση. Στο τέρμα του φουαγιέ βρίσκεται η βασική σκάλα που συνδέει όλα τα επίπεδα και την ταράτσα. Περιμετρικά του χώρου υπάρχει αυλάκι με νερό και κρυφό φωτισμό, δημιουργώντας ενδιαφέρουσες αντανακλάσεις κατά τη διάρκεια της παρουσίασης.



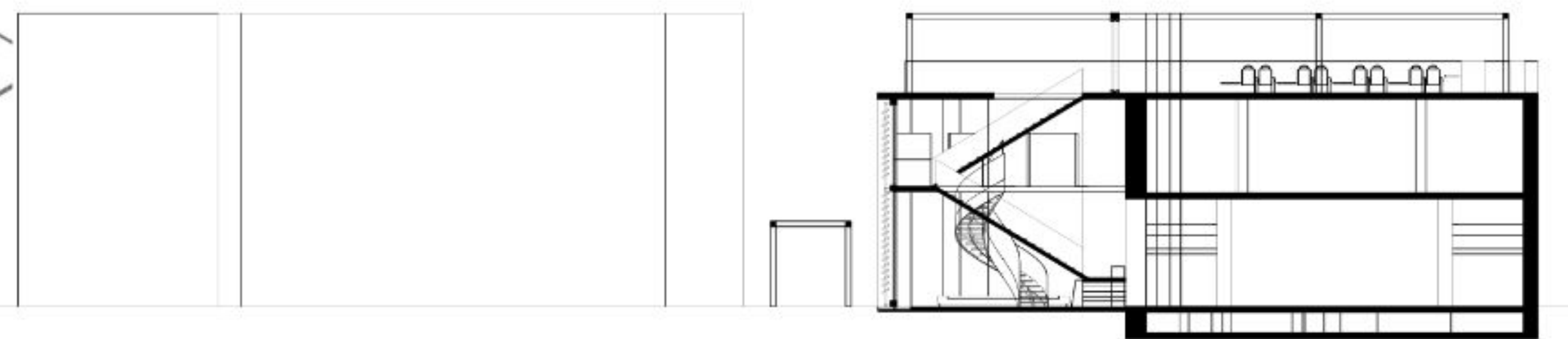
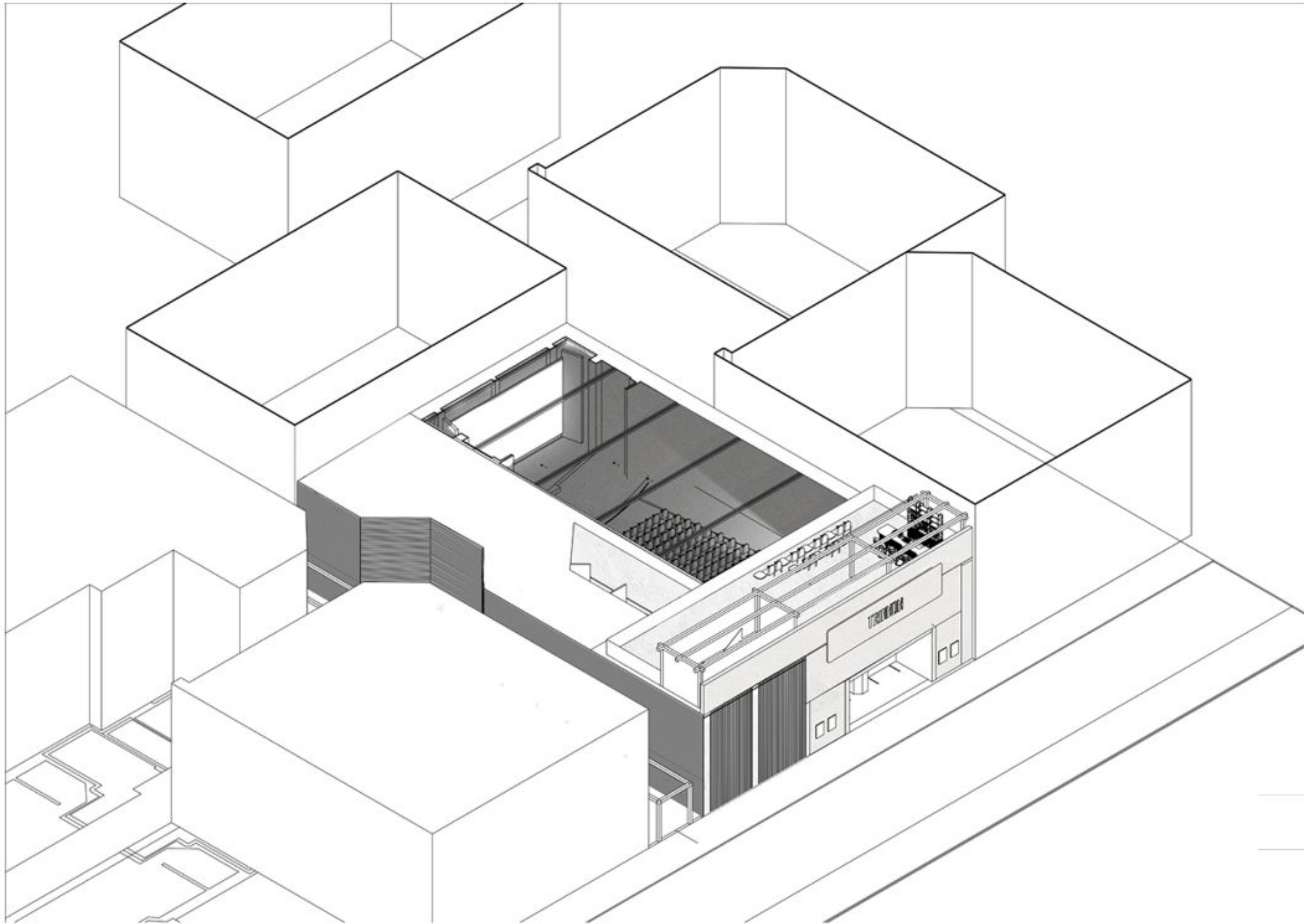
Αξονομετρική Τομή του Φουαγιέ



Κάτοψη Ισογείου



Τομή ΑΑ



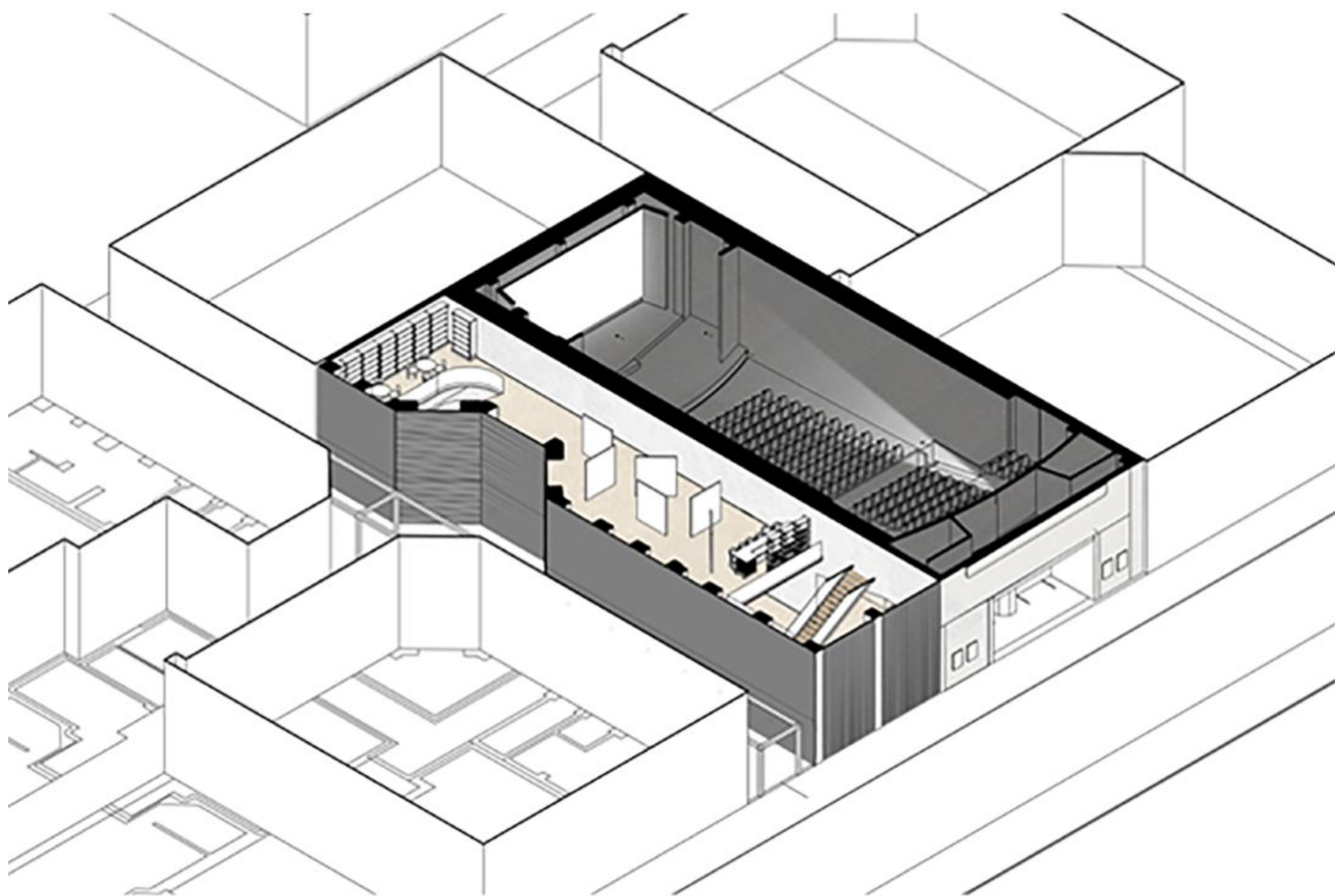
Τομή ΓΓ

Στο πατάρι του ορόφου βρίσκεται ο εκθεσιακός χώρος, η βιβλιοθήκη και το μπαρ. Ο χώρος συνδέεται με το ισόγειο και το φουαγιέ μέσω δυο κλιμακοστασίων, το βασικό στην όψη του κτιρίου και το δευτεύον (κοντά στα καμαρίνια).

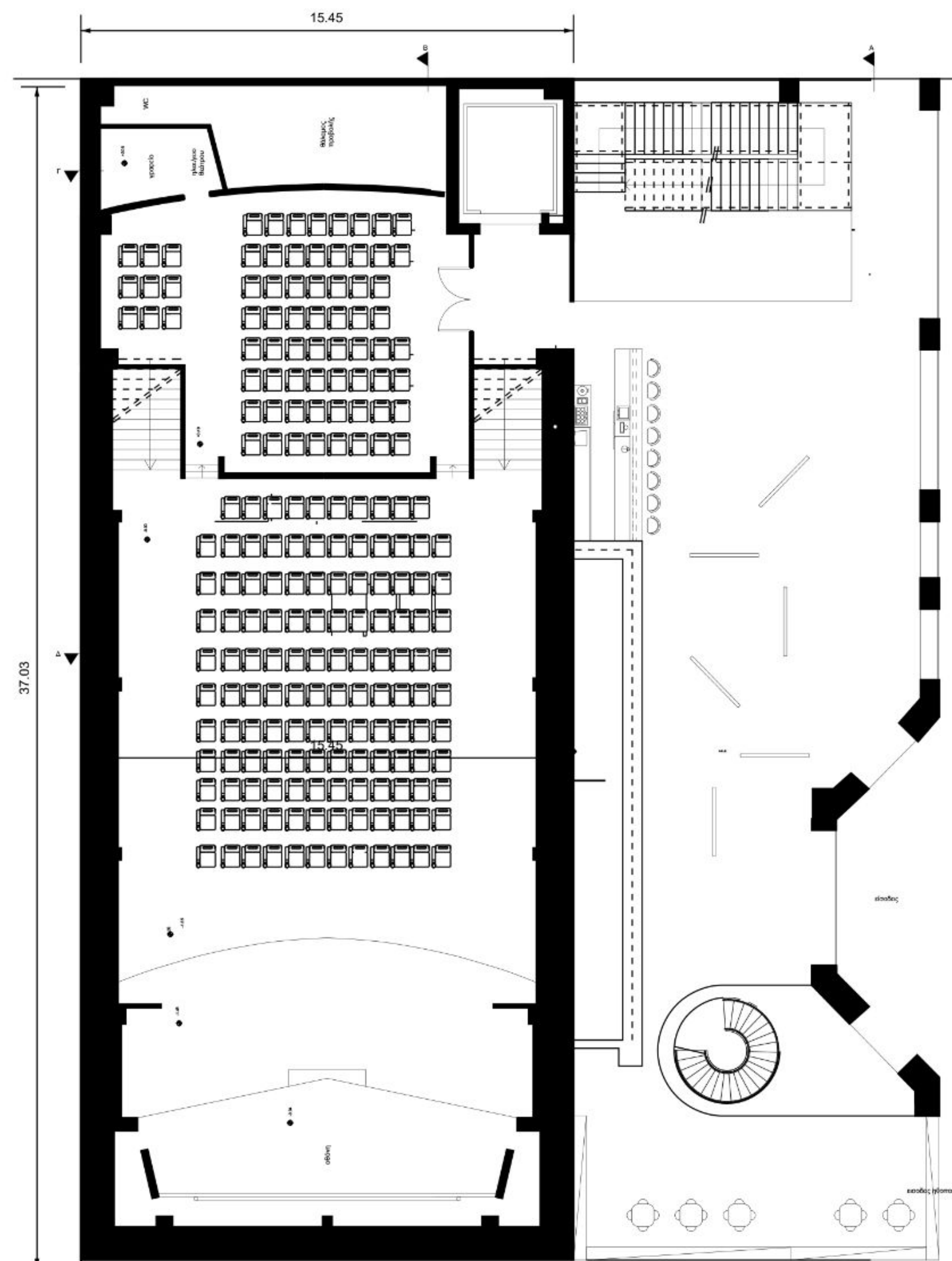
Ανεβαίνοντας τη περιστροφική σκάλα στα αριστερά της ρεσεψιόν, ο επισκέπτης συναντά τη σινεφίλ βιβλιοθήκη, εξοπλισμένη με τα πιο σύγχρονα βιβλία και περιοδικά αναφορικά με τις εξελίξεις αλλά και την ιστορία, στο χώρο του παγκόσμιου και του εγχώριου κινηματογράφου. Συνεχίζοντας τη πορεία του κανείς, συναντά τον βασικό εκθεσιακό χώρο του ορόφου, όπου γίνονται προβολές και παρουσιάσεις, με τα πιο σύγχρονα τεχνολογικά μέσα, προσφέροντας μια διαδραστική εμπειρία μάθησης και εξοικίωσης με το μέσο.

Οι παρουσιάσεις και οι προβολές θα έχουν θέμα την ιστορία, όχι μόνο του κινηματογράφου αλλά της αφήγησης γενικότερα. Πως δηλαδή εξελίχθηκε η δραματοποίηση, από την προιστορία, στο σύγχρονο σινεμά και θέατρο.

Στο τέλος του ορόφου βρίσκεται η βασική σκάλα, όπου τον μεταφέρει πίσω στο φουαγιέ ή στην ταράτσα.

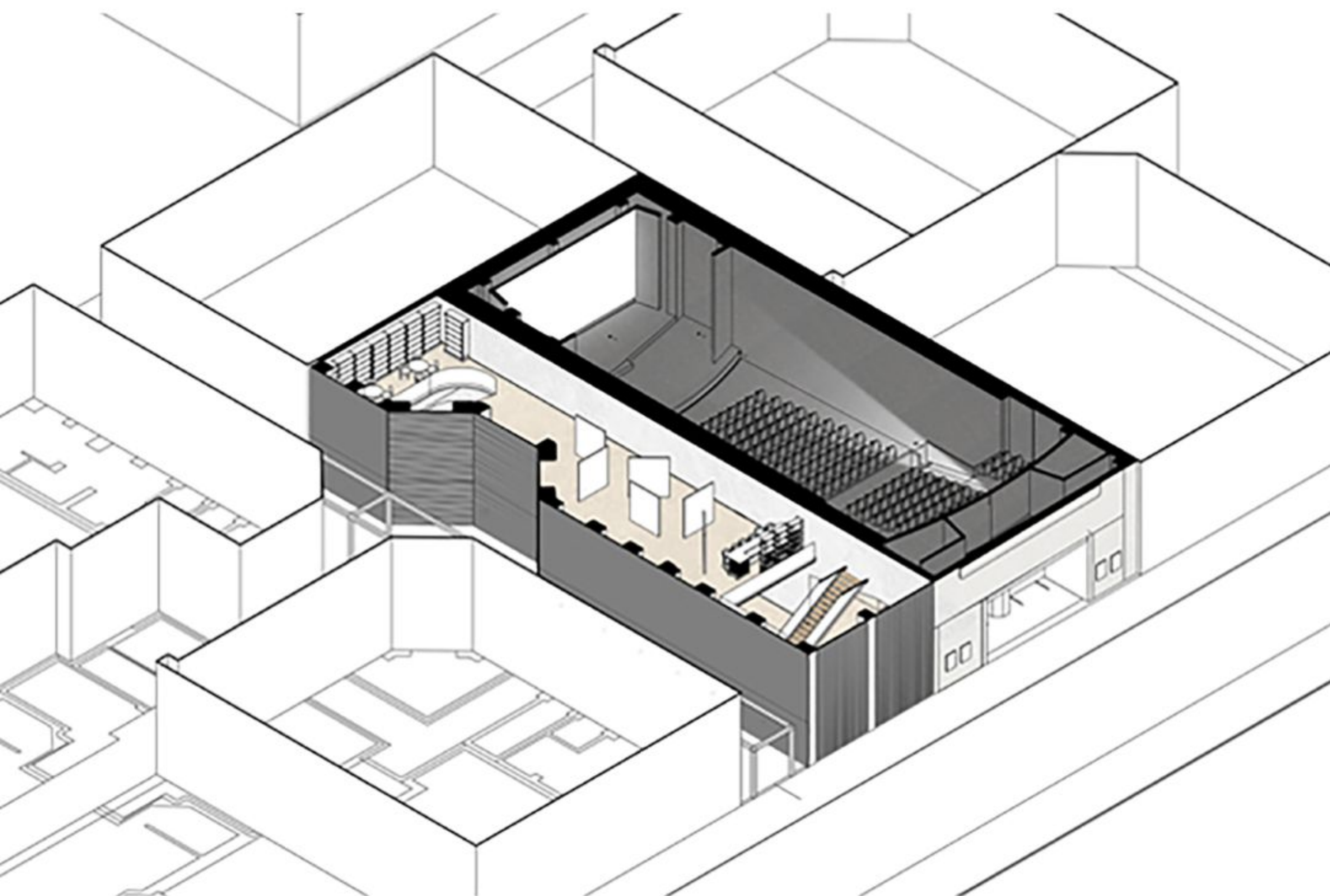


Αξονομετρική Τομή του Φουαγιέ

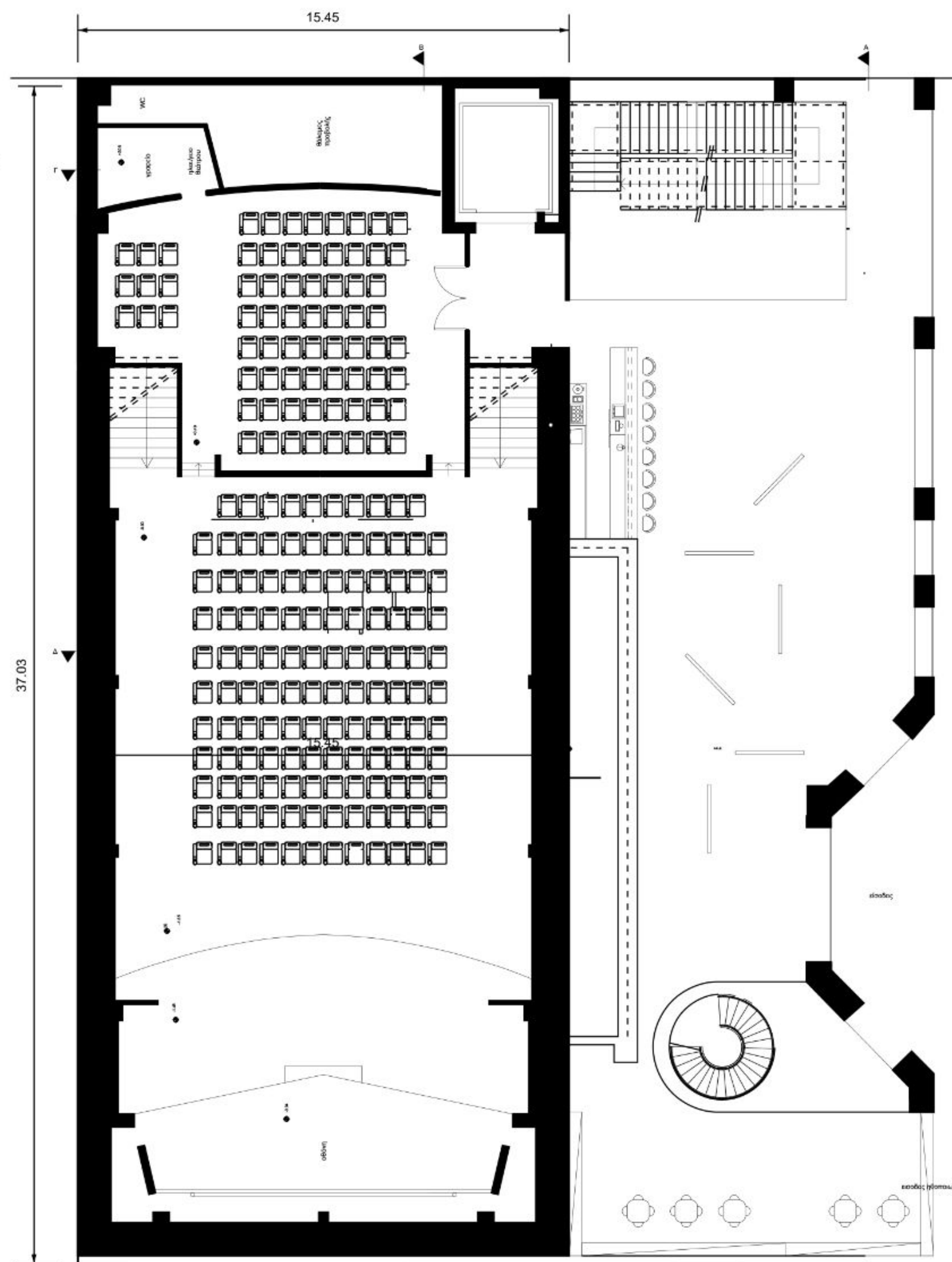


Κάτοψη Ισογείου

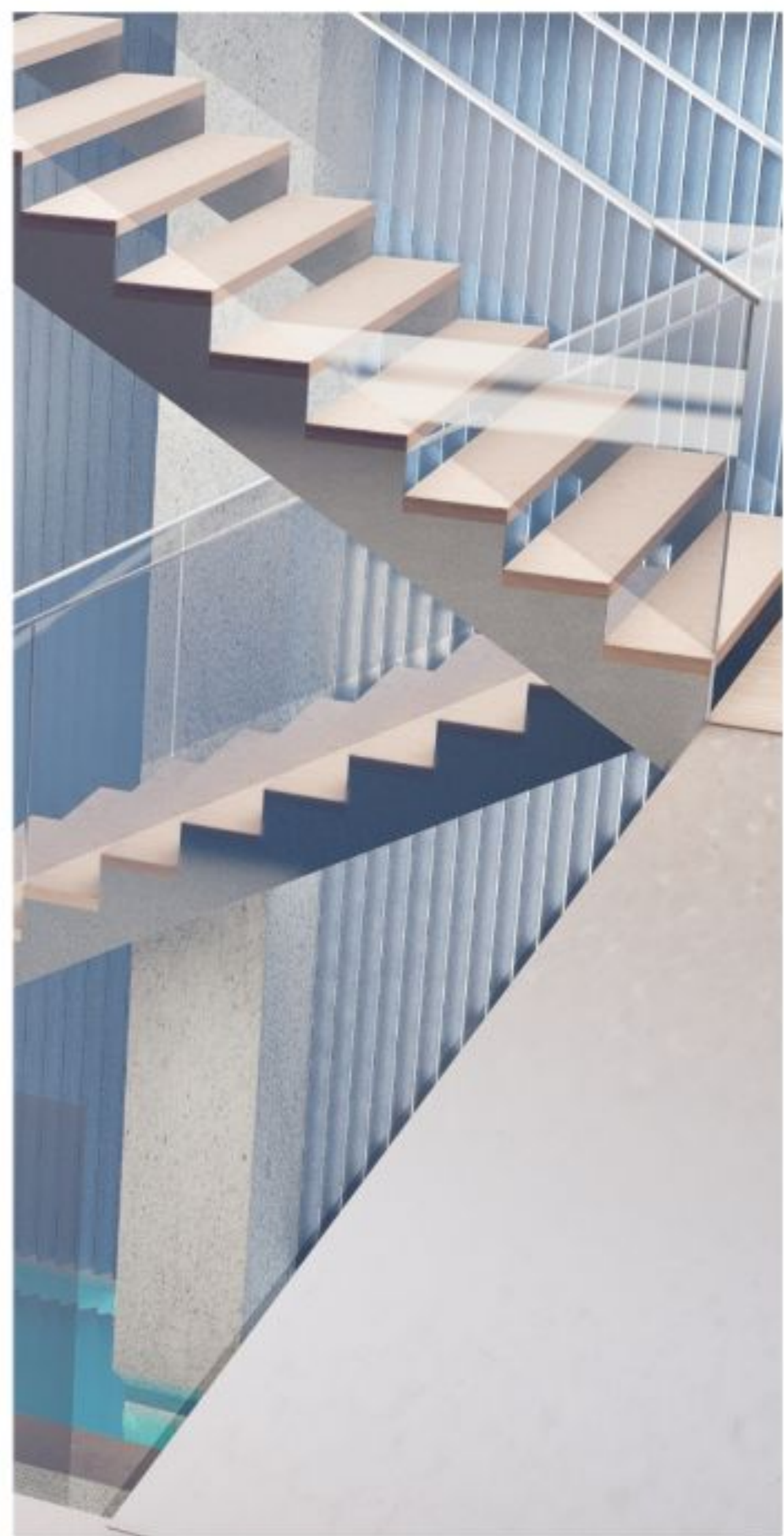
Το καφέ στον όροφο βρίσκεται σε στρατηγικό σημείο. Είναι πολύ κοντά στον μπαρ και τον εκθεσιακό χώρο, διευκολύνοντας όποιον επιθυμεί να μελετήσει μετά από κάποια προβολή, ή απλά κρατώντας ένα ζεστό ρόφημα. Επιπλέον, είναι δίπλα στα καμαρίνια των ηθοποιών του Τριανόν, και τη ρεσεψιόν, δημιουργώντας μια παράλληλη σχέση επισκέπτη και καλλιτέχνη, φέρνοντας τους δύο στον ίδιο χώρο.

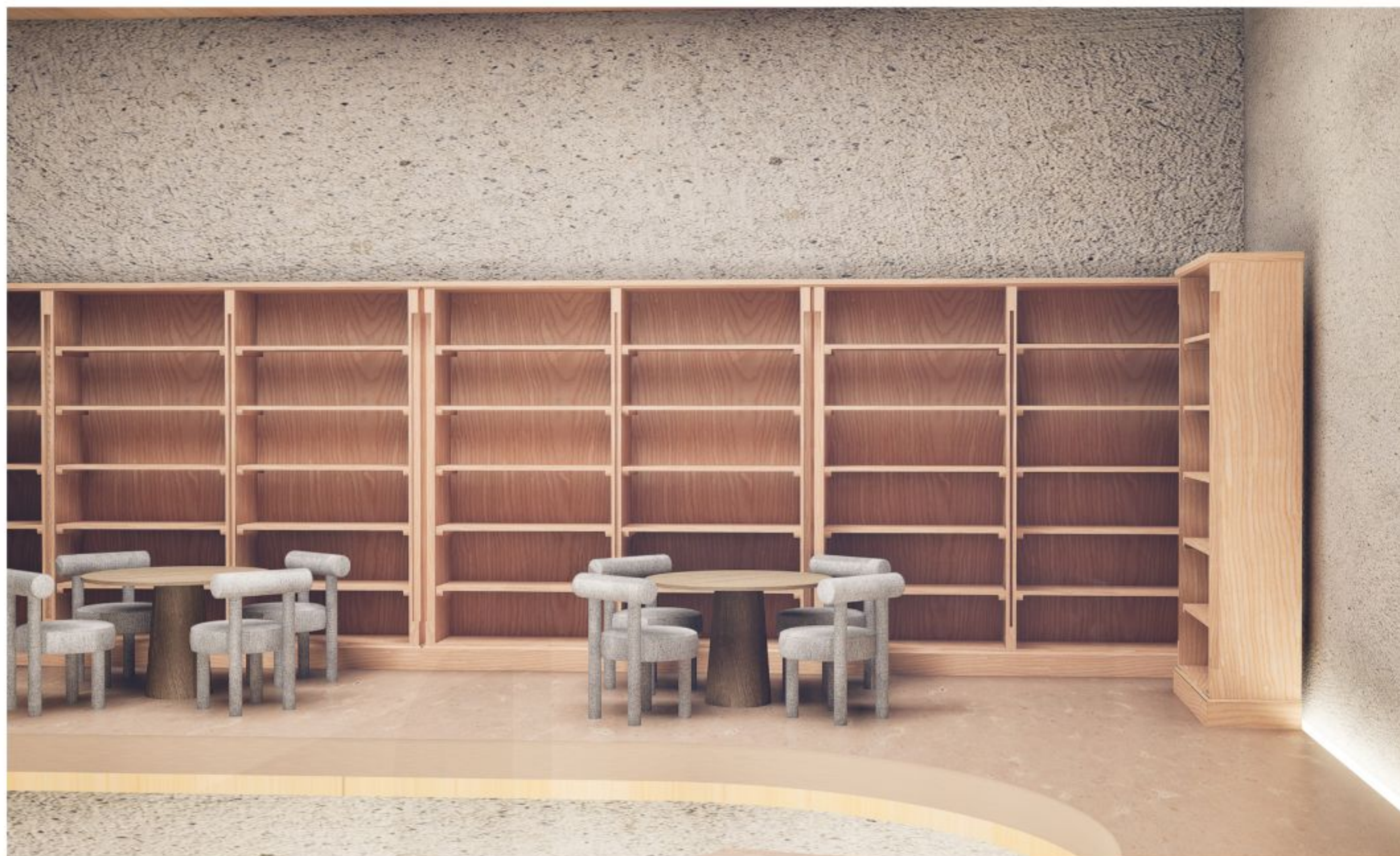


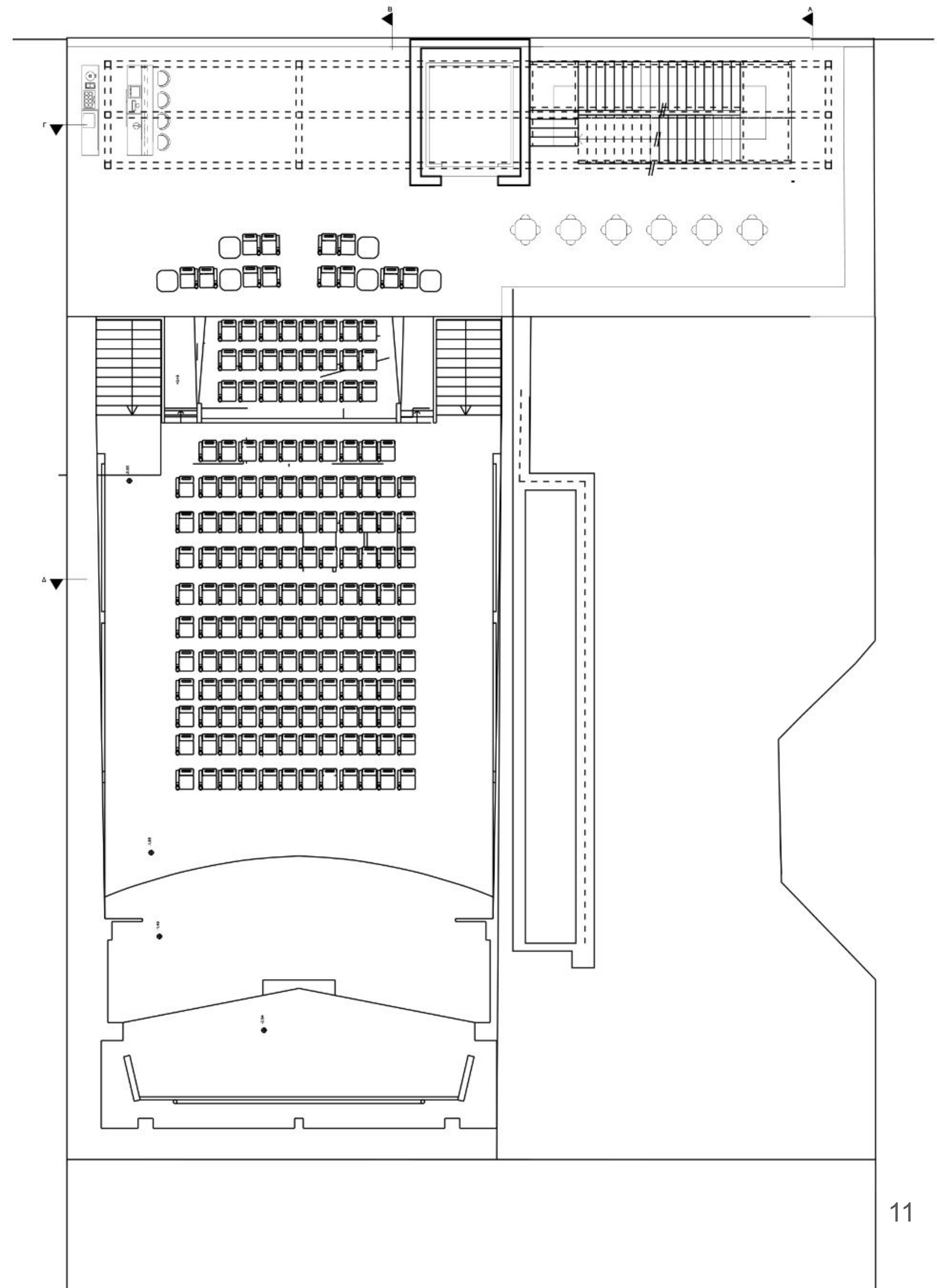
Αξονομετρική Τομή του Φουαγιέ



Κάτοψη Ισογείου









Λαμβάνοντας υπόψη την ιδιαιτερότητα του υπάρχοντος κινηματογράφου, σχετικά με την ανοιγόμενη οροφή, 'για την επανάχρηση, κρίθηκε σκόπιμο να σχεδιαστεί ένα σύστημα το οποίο να επιτρέπει μια μεταβαλλόμενη κατάσταση (ανοιχτό ή κλειστό) αλλά και την ύπαρξη ενός πατητού δώματος. Έτσι οργανώνεται μια εμπειρία για τον χρήστη, μια επίσκεψη στην ταράτσα του νέου συγκροτήματος, στο αναψυκτήριο, όπου θα διεξάγονται εκδηλώσεις σχετικά με τις λειτουργίες του κινηματογράφου, με τηνοθόνη και την προβολή να βρίσκονται ορατά στο κάτω επίπεδο.

Ο χώρος της ταράτσας δεν σχεδιάζεται ως εξώστης για τη προβολή ταινίας, αλλά ως το ανώτατο επίπεδο του συμπλέγματος, με θέα κάτω, στο επίπεδο του κινηματογράφου. Υπάρχουν ήδη αρκετές θέσεις για τη λειτουργία του σινεμά, ο χώρος στη ταράτσα είναι να rooftop bar, με στέγαστρο, με την προβολή της ταινίας απο κάτω να προσδίδει στην εμπειρία. Δεν είναι χώρος στον οποίο πάει κανείς για να δει ταινία, αυτοί υπάρχουν ήδη κάτω, αλλά ένας επιπλέον χώρος μεικτού χαρακτήρα.

ΕΡΕΥΝΑ-ΧΑΡΤΕΣ

Η παρούσα ανάλυση γίνεται με σκοπό ανάδειξης της συλλογικής εμπειρίας που αποτελεί ο κινηματογράφος. Το δίκτυο των κινηματογράφων που συγκροτεί μια κοινή εμπειρία συγκρίνεται με τον παγκόσμιο ιστό (world wide web), αποσκοπώντας στην συνένωση των δύο. Η πρόταση αποβλέπει στην υιοθέτηση μέσων των τελευταίων εξελίξεων του ιστού (web3) από τους κινηματογράφους, αναδεικνύοντας την εμπειρία του κινηματογράφου στη σύγχρονη εποχή.

Δεν είναι λίγοι όσοι έχουν ασχοληθεί με τη σημασία του κινηματογράφου. Η κοινή τοποθέτηση των περισσότερων θεωρητικών είναι ότι αυτή η μορφή τέχνης αποτελεί την πλήρη εκδήλωση της συλλογικής μνήμης της ανθρωπότητας. Διότι ο κινηματογράφος, ως εικαστική και χρονική έκφραση, αλλά και οπτική εξιστόρηση, έχει τη δύναμη να καταγράψει και να προβάλλει θραύσματα της ανθρώπινης εμπειρίας και συναισθημάτων, λειτουργώντας ταυτόχρονα ως πομπός και δέκτης.

Οι εξιστορήσεις αυτές αντηχούν με το κοινό σε συναισθηματικό, πνευματικό και κοινωνικό επίπεδο, ερεθίζοντας και διερευνώντας τον πυρήνα της συλλογικής ανθρώπινης μνήμης και εμπειρίας. Οι ιστορίες αυτές, αποτελούν ένα πολύπλοκο δίκτυο, μια ταπετσαρία της κοινής μας μνήμης.



αναπαράσταση παγκόσμιου ιστού

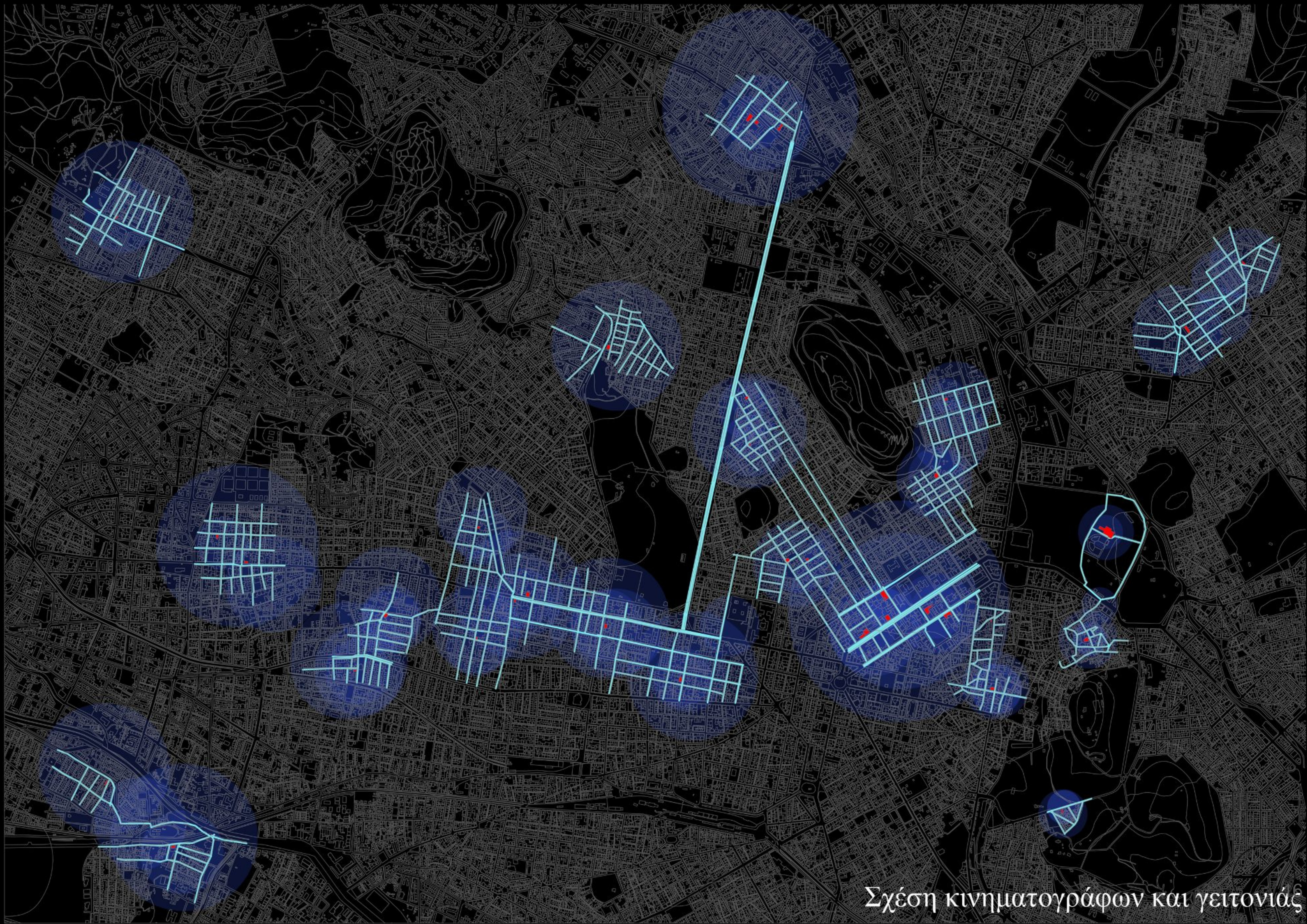
Η διαδικασία αυτή, το σύγχρονο τελετουργικό της αφήγησης, χρειάζεται υλική υπόσταση, τον χώρο του σινεμά. Αλλιώς, η συλλογική αυτή εμπειρία της εξιστόρησης και της συνέλευσης, διαλύεται. Το σύγχρονο σινεμά λοιπόν αποτελεί δοχείο αφήγησης, άρρικτα συνδεδεμένο με τον ιστό της πόλης, της γειτονιάς και της κατοίκησης.

Έπειτα απο ανάλυση ως προς τη τοποθεσία και την κοινωνική επιρροή, παρατηρείται ότι η Αθήνα είναι μια πόλη με πλούσιο δίκτυο κινηματογράφων, που έχει τις καταβολές του απο τις αρχές του 20ου αιώνα. Δεν είναι υπερβολή να πει κανείς ότι σχεδόν κάθε οικοδομικό τετράγωνο είχε και έναν κινηματογράφο. Η κοινωνικοποίηση και ο τρόπος κατοίκησης στην πόλη επηρεάστηκε έντονα απο την ύπαρξη των θερινών και χειμερινών σινεμά που αποτελούν πόλους έλξης. Διαμορφώνεται μια έντονη σχέση της συλλογικής κατοίκησης γύρω απο την έννοια της αφήγησης και της μνήμης.

Οι γειτονιές ανέκαθεν επηρεάζονται απο τα αστικά κενά και τις ροές κυκλοφορίας. Ο χάρτης προσπαθεί να αποδώσει το δίκτυο που δημιουργείται στον ιστό της πόλης απο τους κινηματογράφους και τη διέλευση των πολιτών σε αυτούς. Ενισχύεται έτσι η συλλογική μνήμη, τόσο σε επίπεδο αφήγησης, κατοίκησης αλλά και πόλης. Το δίκτυο αυτό αντανακλά τη σχέση κατοίκησης με την εμπειρία του κινηματογράφου και την αξία της συλλογικής μνήμης της ανθρώπινης εμπειρίας.

Οι πόλοι έλξης σε σχέση με τις ροές σε αστικό επίπεδο μπορούν να ταυτιστούν με τους νευρώνες του ανθρώπινου εγκεφάλου. Ροές που μεταφέρουν πληροφορία και συγκροτούν ένα δίκτυο μνήμης. Η ίδια σύγκριση μπορεί να γίνει και με τους υπολογιστές που συγκροτούν τον παγκόσμιο ιστό (world wide web). Το ίντερνετ αποτελεί ένα άυλο δίκτυο που φέρει μεγάλο μέρος της ανθρώπινης εμπειρίας και μνήμης. Η ταύτιση αυτή είναι σημαντική στο επίπεδο της πρότασης, καθώς η συνένωση των κινηματογράφων με το προσκήνιο της εξέλιξης στα μέσα επικοινωνίας (web3) είναι ιδιαίτερης σημασίας. Η ταύτιση αυτή γίνεται με γνώμονα την αφήγηση και της πληροφορίας που συγκροτεί την ανθρώπινη εμπειρία.





Σχέση κινηματογράφων και γειτονιάς

Ο κινηματογράφος γεννήθηκε απο την εξέλιξη της τεχνολογίας, του πειραματισμού των νέων εργαλείων αλλά και απο την ανάγκη μιας γενικευμένης μορφής αφήγησης, μιας που συνδυάζει όλες τις προηγούμενες μορφές εικαστικής έκφρασης, σε ένα χρονικό πλαίσιο.

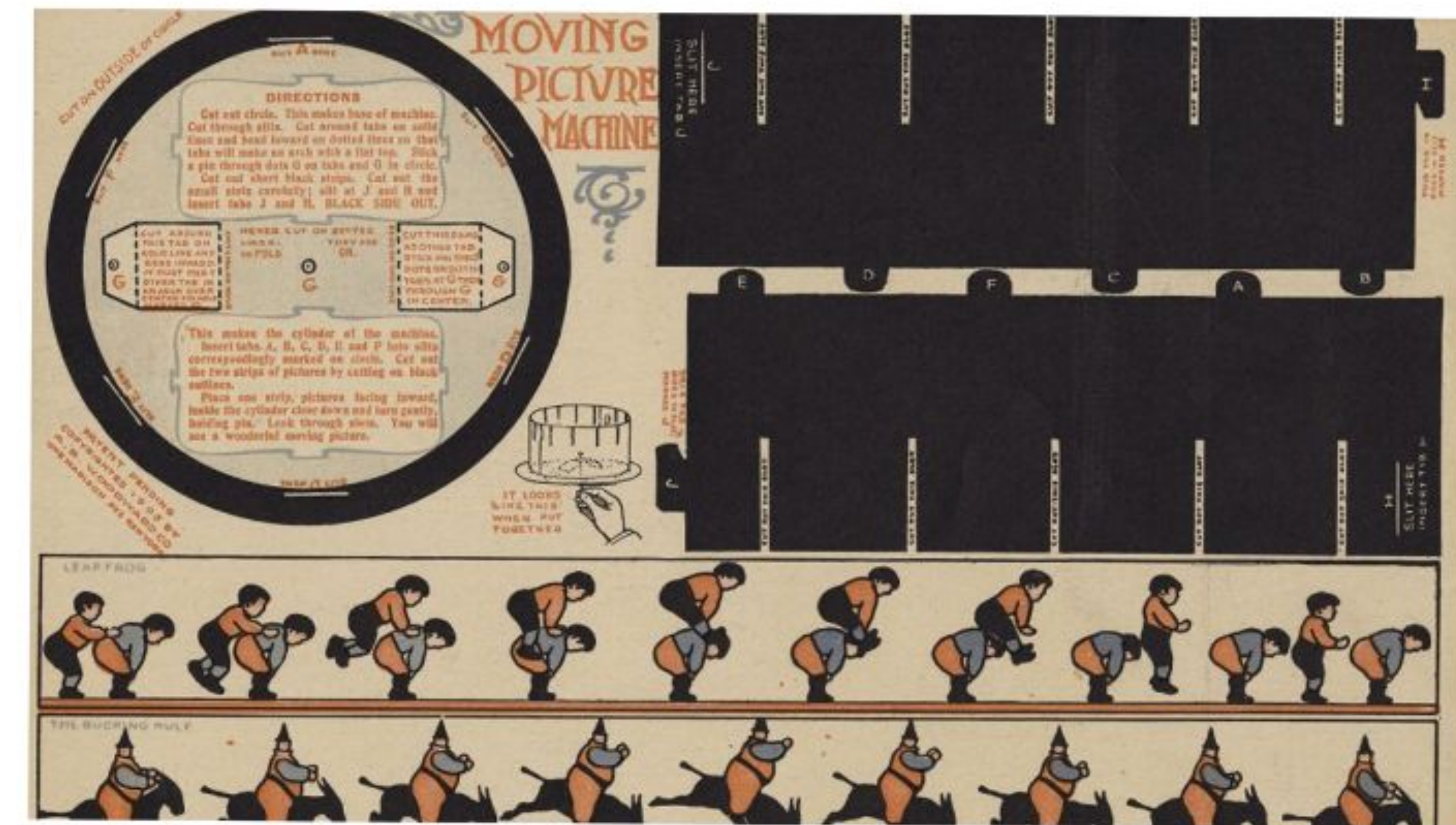
Ο κινηματογράφος, στις πρώτες δεκαετίες της ιστορίας χαρακτηρίζεται απο μια άνευ προηγουμένου εξέλιξη και πρωτοπορία, τόσο στα τεχνολογικά μέσα, αλλά και στη τεχνική των δημιουργών. Ένα πρωτοεμφανιζόμενο ρεύμα στα πολιτισμικά κέντρα όπως Νέα Υόρκη, Παρίσι και Βερολίνο, γρήγορα γνώρισε παγκόσμια φήμη και αναγνώριση. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη αρχή, αλλά εμφανίσεις νέων εφευρέσεων όπως το Kinetoscope, το 1891 του Edison, και άλλες, όπως και η πρώτη προβολή σε κοινό, το 1895, απο του αδελφους Lumiere. Η μίμηση της κίνησης επιτυγχάνεται απο την προβολή πολλών φωτογραφιών, καρέ, σε μεγάλη ταχύτητα, απο τον φακό σε μια επιφάνεια, οθόνη. Η επανάσταση αυτή στην εικαστική αναπαράσταση θα αλλάξει τον κόσμο. Σταθερές εικόνες πλέον μπορούν να μιμηθούν τον φυσικό κόσμο με πολύ πιο ζωντανό και διαδραστικό τρόπο. Παραμένουν όμως εικόνες απο τον φυσικό κόσμο. Ρεαλιστικές, πιστές και αναλλοίωτες. Δεν υπάρχει η χειραγώγηση και η κατεύθυνση απο τον καλλιτέχνη. Δεν υπάρχει ο έλεγχος και η έκφραση του εικαστικού ως προς το καρέ αυτόνομα, προς μια υπερρεαλιστική και ζωγραφική αναπαράσταση. Πειραματισμοί στο φιλμ, στο μοντάζ και στην τεχνολογία των φακών, θα κατευθύνουν τους δημιουργούς προς αυτή τη κατεύθυνση, αλλά ακόμα αργά η εμφάνιση μιας πλασματικής εικόνας, μορφής σε ρυθμικό και χρονικό περιβάλλον.

Η αποτύπωση της κίνησης ενθουσίαζε καλλιτέχνες, μηχανικούς και επιχειρηματίες και ήταν η έμπνευση προς πλήθος πειραματισμών. Στα πρώτα αυτά βήματα των δημιουργών, τα σημαντικότερα ήταν αυτών που αποσκοπούσαν στην αποτύπωση, την αναδημιουργία και κατανόηση της φυσικής κίνησης, τραβώντας φωτογραφίες σε κάποια ταχύτητα και μετά προβάλλοντάς τες στην ίδια ταχύτητα. Μια προβολή 16 καρέ το δευτερόλεπτο φαίνεται να ήταν το σύνηθες, την περίοδο των βουβών ταινιών, αλλά υπήρχαν και άλλες ταχύτητες προβολής. Η εμφάνιση του ήχου καθιέρωσε την ταχύτητα των 24 καρέ το δευτερόλεπτο, μια ταχύτητα που χρησιμοποιείται και σήμερα.

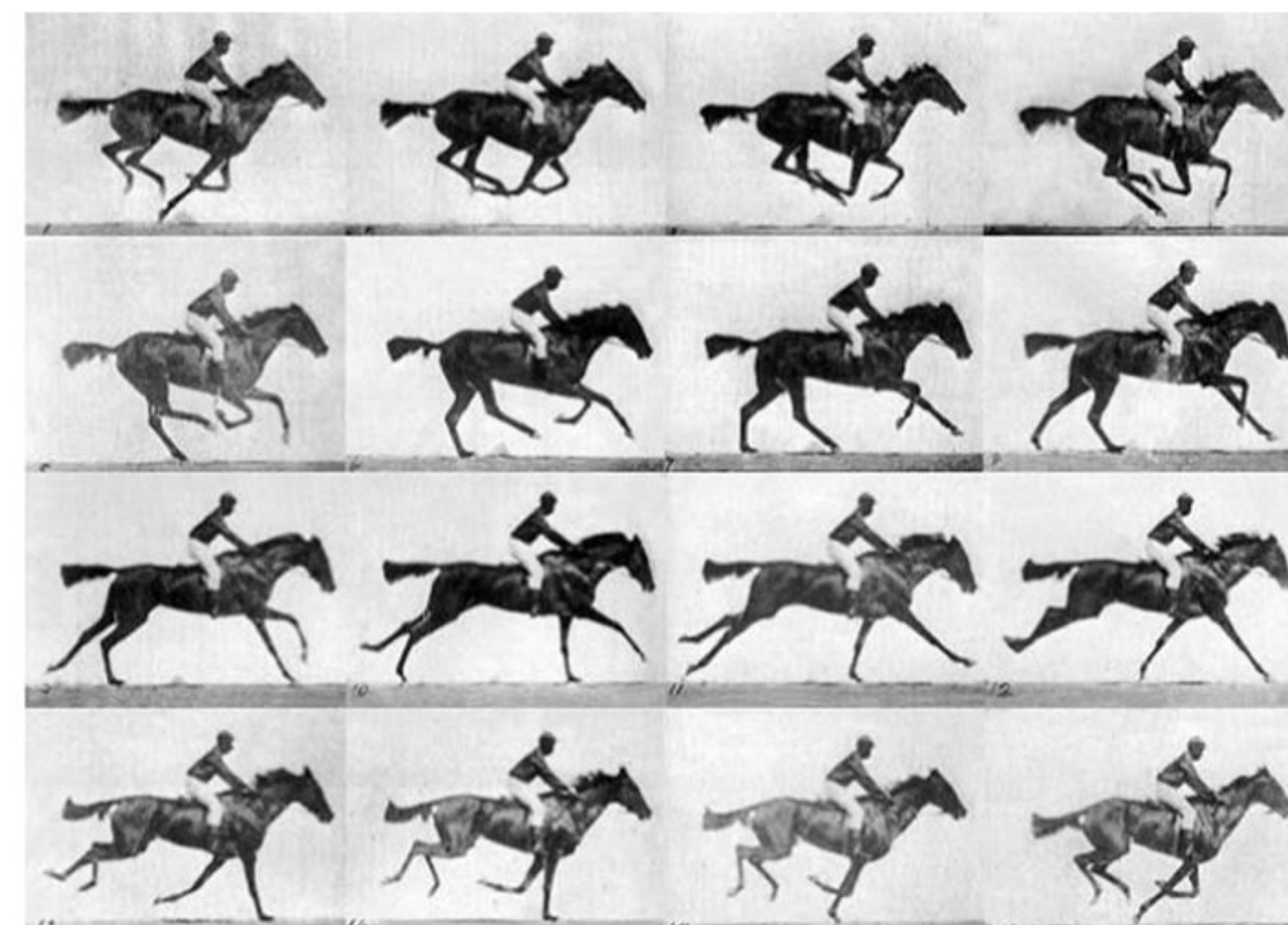
Απο τους διάφορους πειραματισμούς και τις αβαντ γκαρντ δραστηριότητες, γίνονται τα βήματα για την εδραίωση ενός καλλιτεχνικού μέσου με κανόνες και σχήματα στα οποία κινούνται οι δημιουργοί. Η σκηνή του κινηματογράφου οριοθετείται απο τη χρήση εικόνας και ήχου. Οι διάφορες καινοτομίες και εφευρέσεις θα καθορίσουν την ταχύτητα αναπαραγωγής και τα όρια του κάδρου. Αυτές οι ταχύτητες και αναλογίες σχεδόν θα διατηρηθούν, με ελάχιστες αλλαγές, στον επόμενο αιώνα του μέσου.

Η προβολή απο το φιλμ ήταν ασπρόμαυρη. Ήδη όμως απο το 1896, αντίγραφα ταινιών χρωματίζονταν στο χέρι, καρέ - καρέ. Το αποτέλεσμα ήταν μια θεαματική παρουσίαση μορφών, ένα παιχνίδι του φωτός με έντονα χρώματα που θύμιζε βιτρό. Αυτή η τεχνική είχε προφανείς δυσκολίες και υπήρχε όγκος ατελειών. Όπως γίνεται συνήθως με νέους πειραματισμούς, καλείται η ανάγκη για εξέλιξη και καινοτομία στα τεχνολογικά μέσα, με την εμφάνιση του Pathescolor, το 1906. Η εφεύρεση αυτή είναι πιο γνωστή ως Στένσιλ και επέτρεπε την εφαρμογή 6 διαφορετικών αποχρώσεων.

Η χρήση του ήχου ήταν πιο αβέβαιη και πέρασε απο πολλά επίπεδα πειραματισμού. Απο συνοδευτικές ερμηνείες, εξηγώντας πεζά το περιεχόμενο της εικόνας, σε μουσική που παιζόταν παράλληλα με την προβολή. Σήμερα, ο σχεδιασμός του ήχου είναι ένας τομέας ιδιαίτερου βάθους, απο φυσικά ή τεχνητά ηχητικά εφέ που παράγουν χώρο και ατμόσφαιρα για τη συνοδεία της εικόνας, σε σύνθεση μουσικής, ενισχυοντας τα συναισθήματα της ιστορίας.



Zoetrope, 1883



Eadweard Muybridge, Galloping horse 1887

Το μέσο μετατρέπεται σε κανονική βιομηχανία, μέσα σε μερικές δεκαετίες, από συνεχή καινοτομία. Οι πρώτες ταινίες ήταν απλά κινούμενες εικόνες, χωρίς πλοκή, και ενσωμάτωναν τον ενθουσιασμό της ανακάλυψης αυτής: της μίμησης και της αποτύπωσης της κίνησης. Το πλάνο ήταν σταθερό και η διάρκεια κυμαίνεται από 1 λεπτό στην αρχή σε 5 με 10 τα επόμενα χρόνια.

Με την κάμερα τοποθετημένη μακριά από το αντικείμενο ή υποκείμενο, οι ταινίες πριν το 1907 χαρακτηρίζονται να είναι πιο θεατρικές. Οι τεχνικές που θα εμπλουτίσουν τον χώρο και θα παράξουν μια πιο διαδραστική εμπειρία θα ακολουθήσουν στα επόμενα χρόνια. Με τους κινηματογραφιστές να εστιάζουν στο ένα πλάνο, δεν ενδιαφέρονταν για τη σύνδεση μεταξύ των πλάνων. Η σύνδεση μεταξύ τους, το μοντάζ, θα εξελιχθεί αργότερα και είναι η απόδοση ρυθμού και ταχύτητας στην αφήγηση με την χρήση των διάφορων λήψεων.

Σε αυτή τη μορφή του θυμίζει περισσότερο πίνακα ζωγραφικής που απέκτησε τη διάσταση του χρόνου. Περιορισμένο ακόμα, αλλά η δυναμική του ήταν μεγάλη, και οι καλλιτέχνες και οι επενδυτές το ήξεραν.

Την εμφάνιση τους στο νέο αυτό χώρο κάνουν και τα πρώτα σημαντικά πρόσωπα: οι αδελφοί Lumiere, ο Melies και ο Thomas Edison. Οι άνθρωποι αυτοί αξιοποίησαν τα εργαλεία και το ταλέντο τους για να κατευθύνουν το μέσο προς διάφορες κατευθύνσεις και την εδραίωση διαφορετικών υφών. Οι αδελφοί Lumiere απέδιδαν πιο ρεαλιστικές αποτυπώσεις της καθημερινότητας που θύμιζαν ντοκιμαντέρ. Διάσημο παράδειγμα είναι η ταινία του 1895, *a train arrives at a train station*, διάρκειας 15 δευτερολέπτων. Αποτυπώνεται ένα τρένο να φτάνει στο σταθμό με τους επιβάτες να κατεβαίνουν. Παρόμοιας λογικής είναι *workers leaving the lumiere factory*. Το εντυπωσιακό που παρατηρείται με αυτές τις δοκιμές είναι η έμφαση στον ρεαλισμό, η οποία θα διατηρηθεί και στο σύγχρονο πλαίσιο. Λεπτομέρειες όπως οι μικρές ανθρώπινες κινήσεις ή η κίνηση των φύλλων του δέντρου είχαν παραμεριστεί από καλλιτέχνες στο παρελθόν. Το πρώτο κοινό στις αίθουσες δεν απαιτούσε ιδιαίτερη έμφαση στην αφήγηση ή τη δραματουργία, αλλά βρήκαν μεγάλο ενδιαφέρον στην απλή αποτύπωση καθημερινών αντικειμένων. Δεν υπήρχε η διαφοροποίηση έμβιων και άβιων, με την κίνηση, όλα αποκτούσαν ψυχή.

Ο Melies κινήθηκε προς την εντελώς αντίθετη κατεύθυνση και πειραματίστηκε με τις δυνατότητες του μέσου για να παράξει σουρεαλιστικές και υπερρεαλιστικές πραγματικότητες. Το πλάνο δεν αντιμετωπίζεται ως αυτόνομη μονάδα αλλά ένα μέρος όλου, ενωμένο με το προηγούμενο και το επόμενο, παράγοντας μια σκηνή. Η τεχνική που επινοείται λέγεται μοντάζ. Μια από τις πιο περίεργες μορφές του, ήταν το overlapping action. Ουσιαστικά για την έμφαση μιας δράσης, οι κινηματογραφιστές την έδειχναν δύο φορές, από διαφορετική γωνία, με τα δύο πλάνα να επικαλύπτονται. Το πιο διάσημο παράδειγμα είναι στο *A trip to the Moon*, 1902 του Melie, με την προσελήνωση να φαίνεται δύο φορές.

Ο πειραματισμός με τα νέα εργαλεία έφερε νέους τρόπους που δύο ή περισσότερα πλάνα μπορούν να συνδυαστούν. Η καλλιτεχνική έκφραση και η γλώσσα του μέσου ταυτόχρονα και οδηγήθηκαν αλλά και ώθησαν την εξέλιξη της τεχνολογίας. Με overlapping action και άλλες πρωτοποριακές τεχνικές, το πλάνο ξεφεύγει από τα πλαίσια της λογικής προς μια πιο πλασματική πραγματικότητα. Δεν υπάρχουν περιορισμοί και ο καλλιτέχνης μετατρέπει την οθόνη σε έναν καμβά όπου υλοποιεί έναν ονειρικό κόσμο, που φέρνει τον θεατή πιο κοντά σε αρχέγονα ένστικτα, μακριά από τον ορθολογισμό του σύγχρονου κόσμου.

Οι αρχές του αιώνα θα δουν την πλήρη κατάκτηση της οθόνης από τους εικαστικούς καλλιτέχνες, με την εμφάνιση του animation. Το σχέδιο αποκτά ζωή και κινείται στον χρόνο, μεταφέροντας ιστορίες και συναισθήματα. Η λογική με την οποία οργανώνεται ένα animation είναι αρκετά απλή και βασίζεται στην ακολουθία καρτέ με μικρές αλλαγές, αποδίδοντας την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η καθιέρωση του κινηματογράφου και πειραματικές εφευρέσεις στα τέλη του 1870, συνέβαλαν στη γέννηση του μέσου και την πλήρη κατανόηση και αξιοποίηση του καρτέ και της εικόνας ως μέρος όλου. Μερικές από αυτές τις εφευρέσεις ήταν το phenakistiscope, από την ελληνική λέξη "φανακίζω" που σημαίνει "εξαπατώ" και το zootrope, από την ελληνική λέξη "ζωή". Οι εφευρέσεις αυτές προέβαλαν πολλαπλά καρτέ σε μια περιστρεφόμενη επιφάνεια και με την κίνηση, δινόταν η αίσθηση της κίνησης.



Lumiere brothers



A trip to the moon, 1902



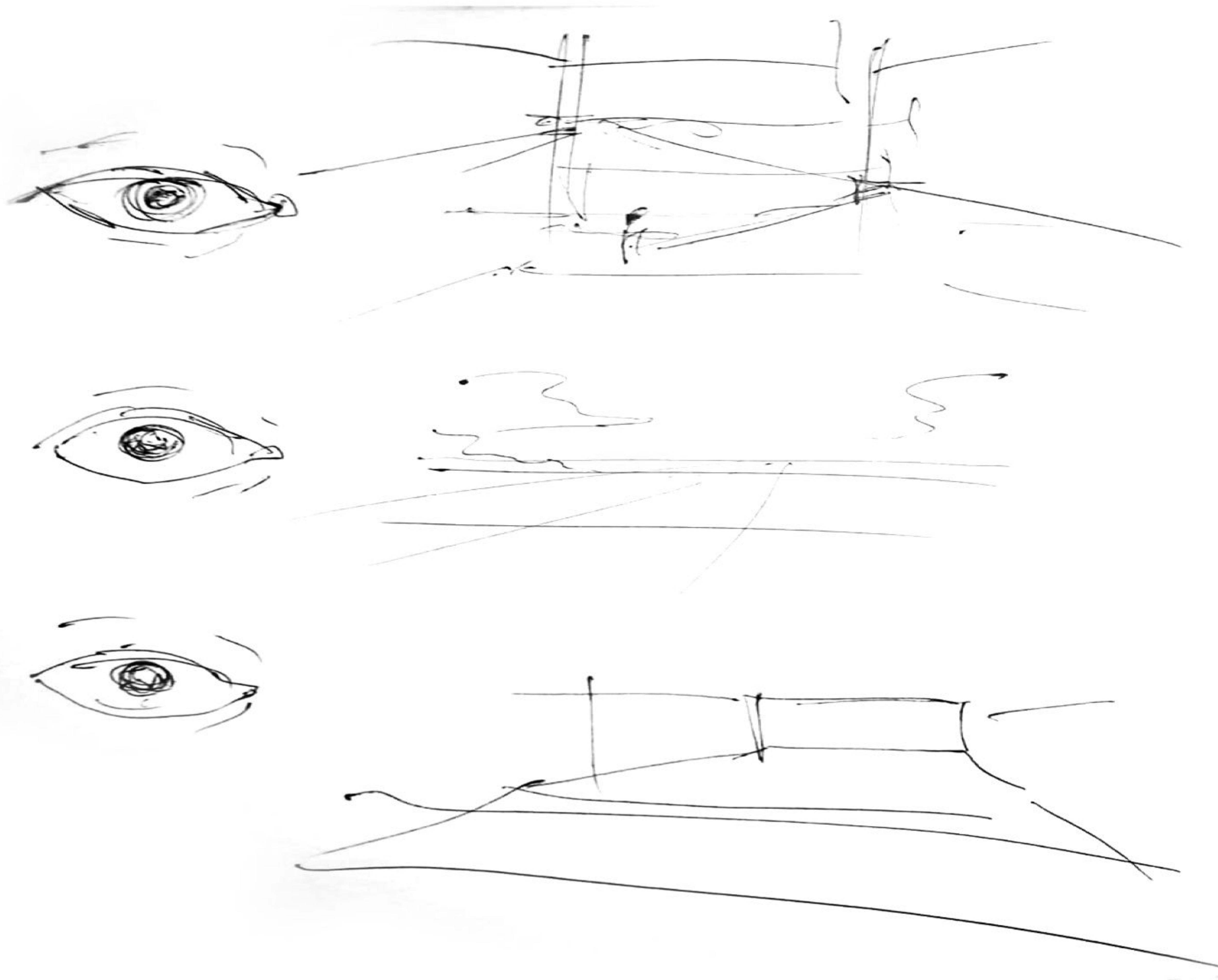
Kuleshov-Effect

Για να στηθεί ένας χώρος που συμπληρώνει έναν κινηματογράφο και αναδεικνύει την ιστορία του σινεμά, ο σχεδιασμός του ακολούθησε μια επεισοδιακή λογική, παρόμοια με αυτή του μοντάζ των σεκάνς.

Στο βιβλίο του "In the blink of an eye", ο Γουολτερ Μαρτς, ορίζει το μοντάζ ως τη τεχνική όπου η μια εικόνα διαδέχεται την άλλη, σε έναν συγκεκριμένο χρόνο. Αυτές οι εικόνες συγκροτούν μια σεκάνς. Παρομοιάζει αυτές τις σεκάνς με ανθρώπινες σκέψεις ή συνειρμούς, και τον χρόνο που διαρκεί η κάθε μια, περίπου ίση με αυτήν που ανοιγοκλείνει το ανθρώπινο βλέφαρο. Έτσι διαπιστώνει ότι μέσω του μοντάζ αυτό που βλέπουμε στην οθόνη, μοιάζει πολύ με την ανθρώπινη εμπειρία, και ακολουθεί τον τρόπο που ο άνθρωπος παρατηρεί, επεξεργάζεται και γενικότερα σκέφτεται.

Ο σχεδιασμός της σύνθεσης ακολουθεί παρόμοια λογική, όπου ο επισκέπτης έρχεται αντιμέτωπος με ένα σείτ χώρων, που ακολουθούν ο ένας τον άλλον, όπως θα ήταν μια κινηματογραφική σεκάνς. Οι χώροι καδράρονται μπροστά του σε μια γραμμική πορεία, ακολουθώντας επιπλέον τον άξονα του υπάρχοντος κτιρίου.

Οι εκθέσεις λοιπόν και η χωροταξία εμπνέονται από αυτόν αλλά και αναδεικνύουν τον κινηματογράφο. Τα σκίτσα που ακολουθούν δείχνουν πρώιμες τέτοιες απόπειρες ενώ παρακάτω ακολουθεί εν συντομία η ιστορία του κινηματογράφου και η τεχνολογία που τον υποστήριξε. Όχι μόνο ως επιπλέον τεκμήριο αλλά και ως το περιεχόμενο των εκθέσεων.





Παλλάς



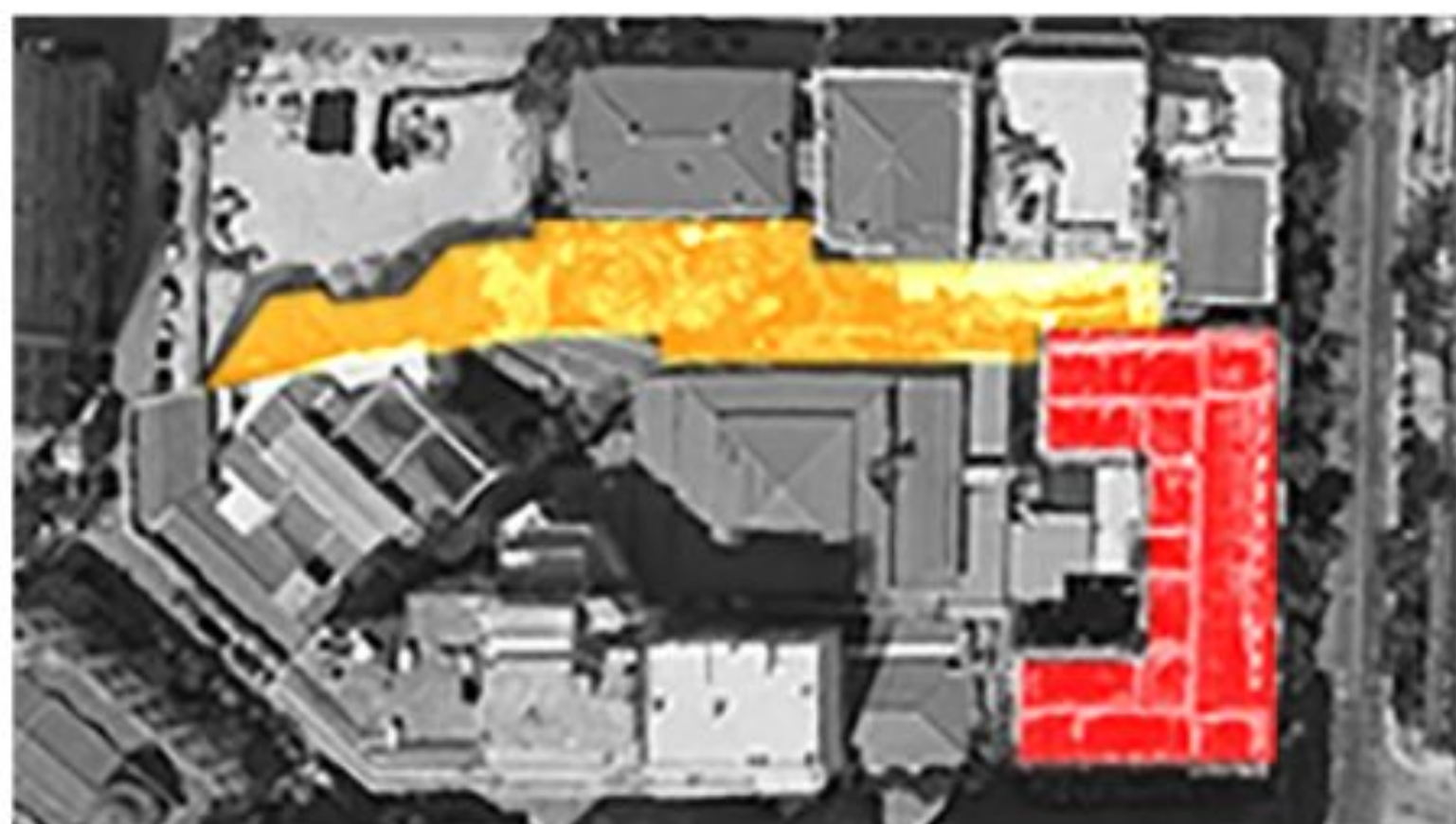
Μπροντγουει



Φιλίπ



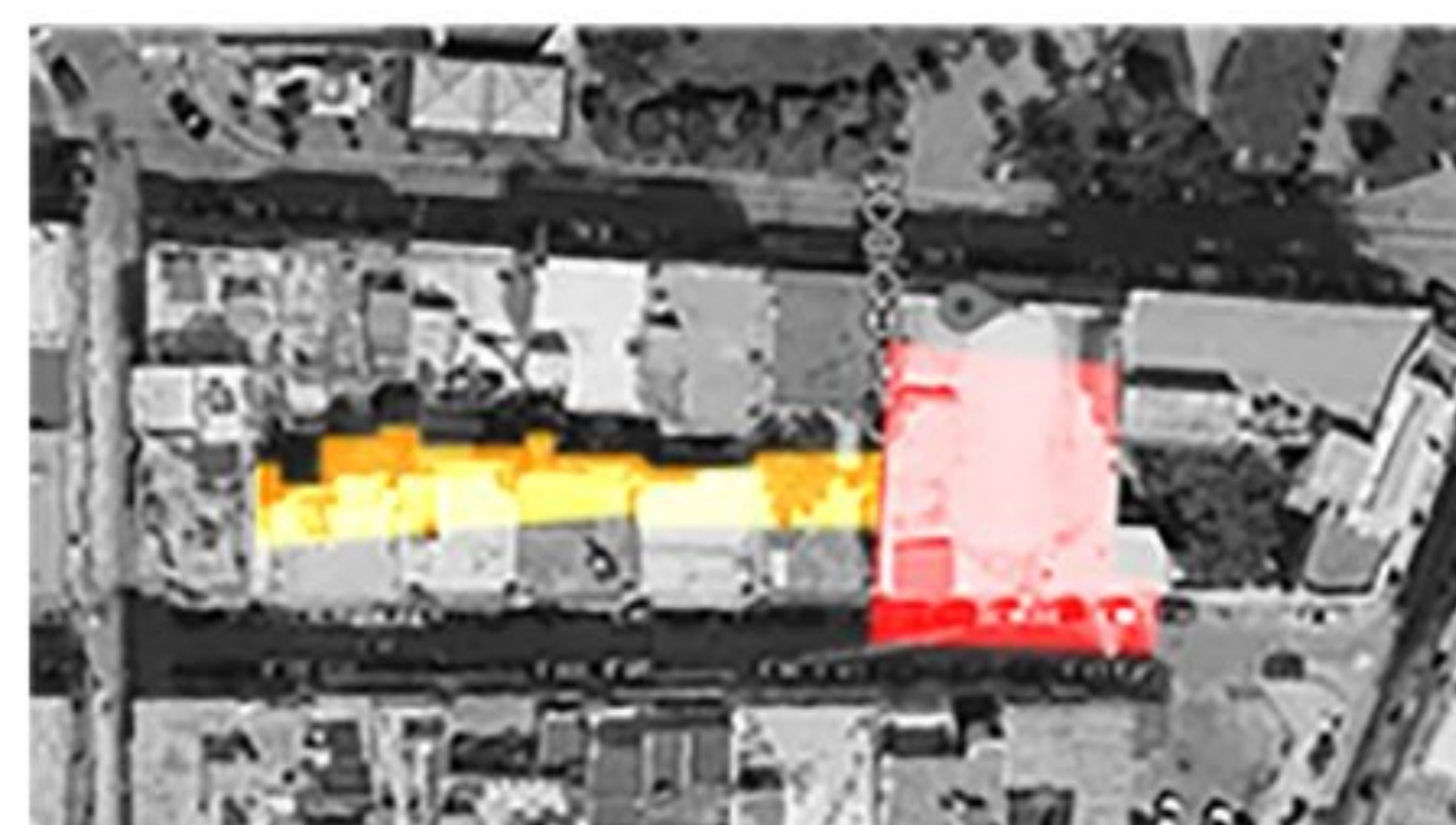
Διάνα



Αττικόν



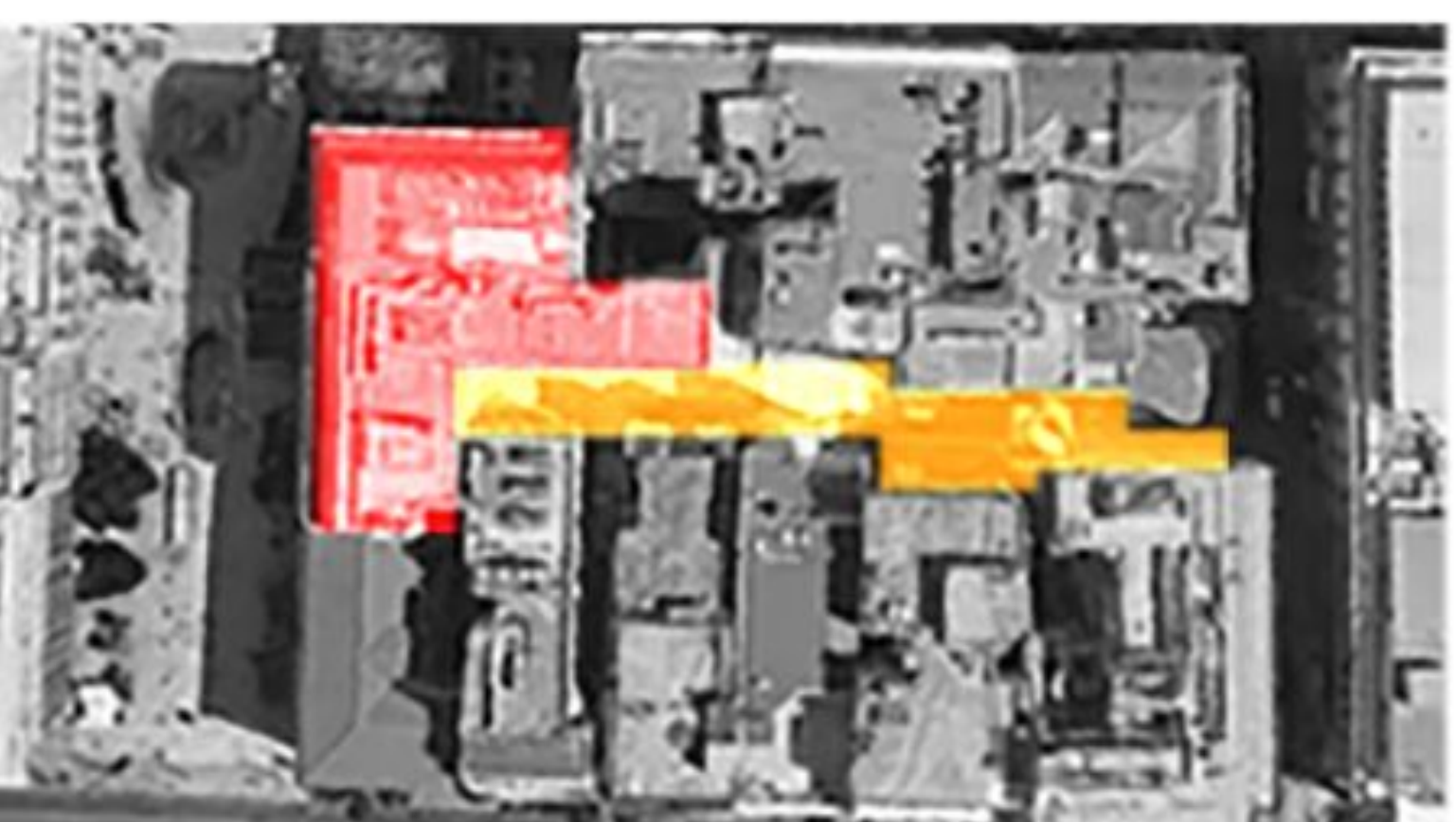
Ριβιέρα



Φοίβος



Λάουρα



Άστυ



Νέα Παναθήναια



Αθηναία



Φλέρυ



Σινέ Παρί



Μίτσι



Ανέσις



Λιλα

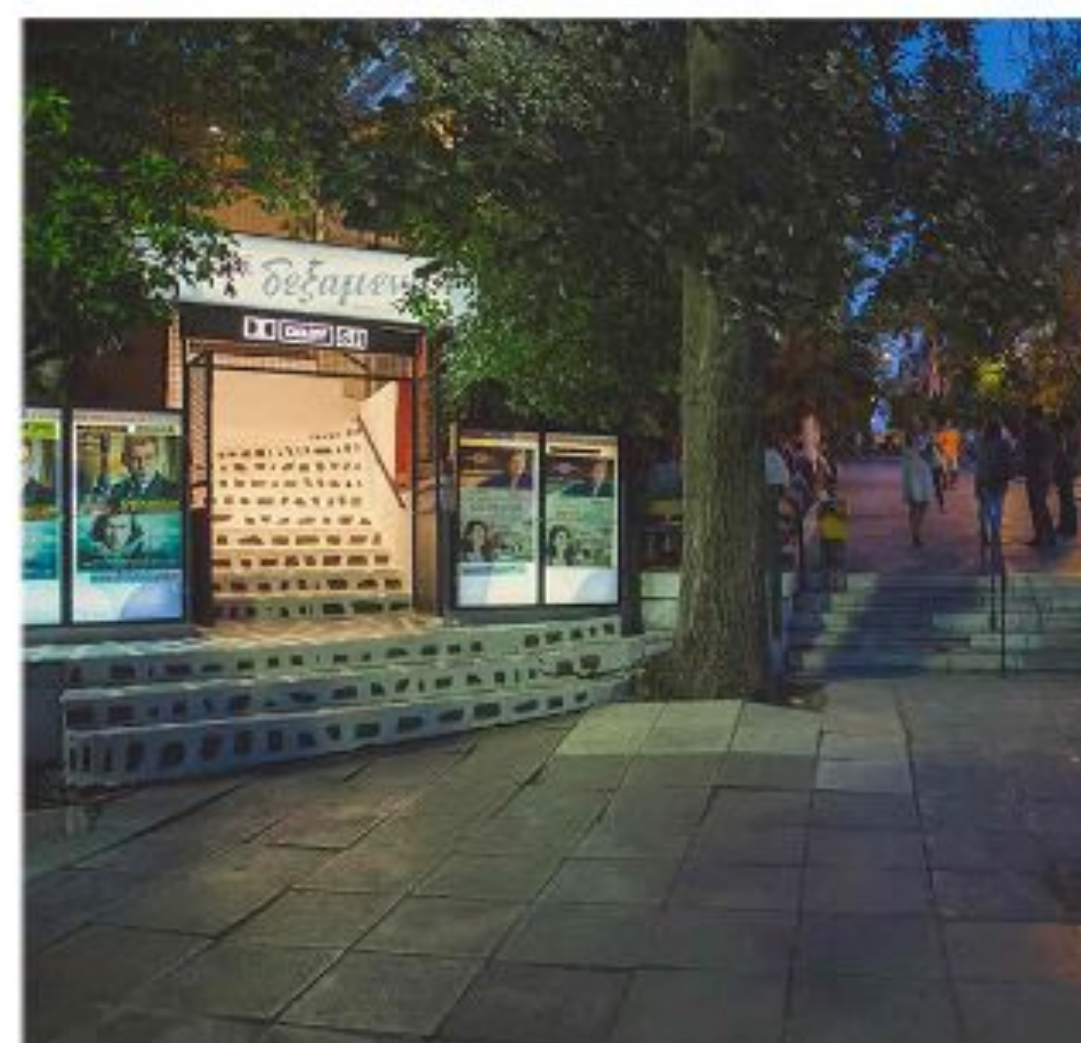
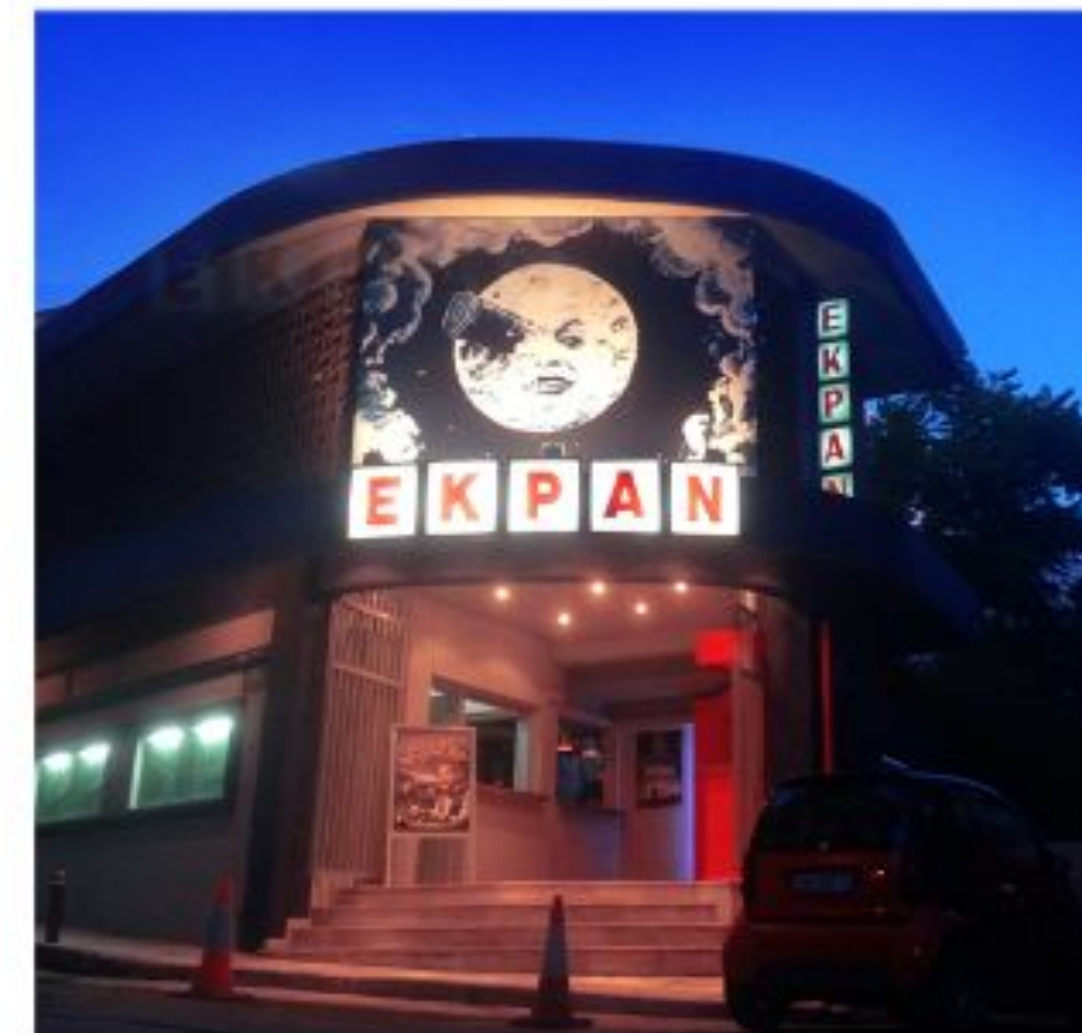
Χρονολογία Κατασκευής



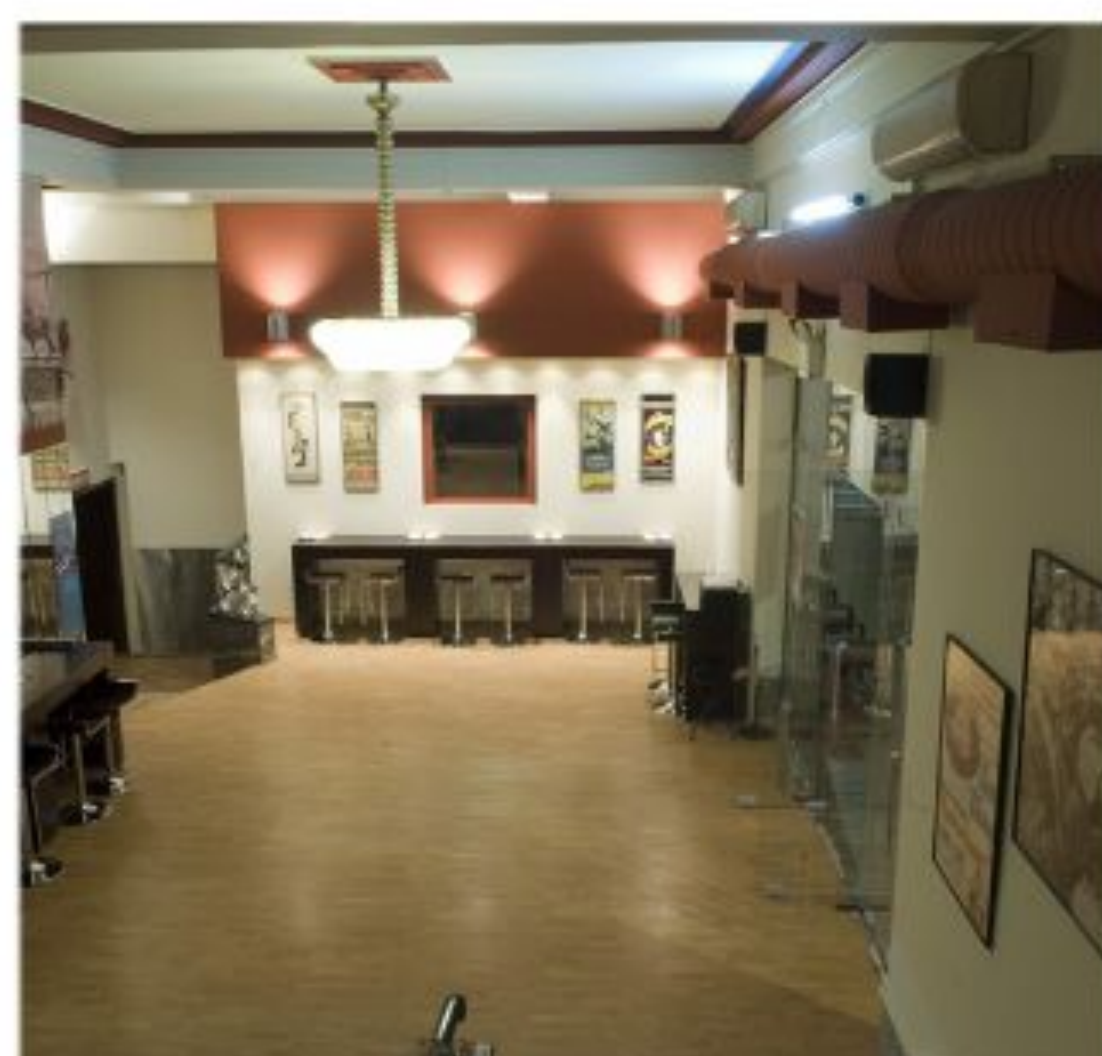
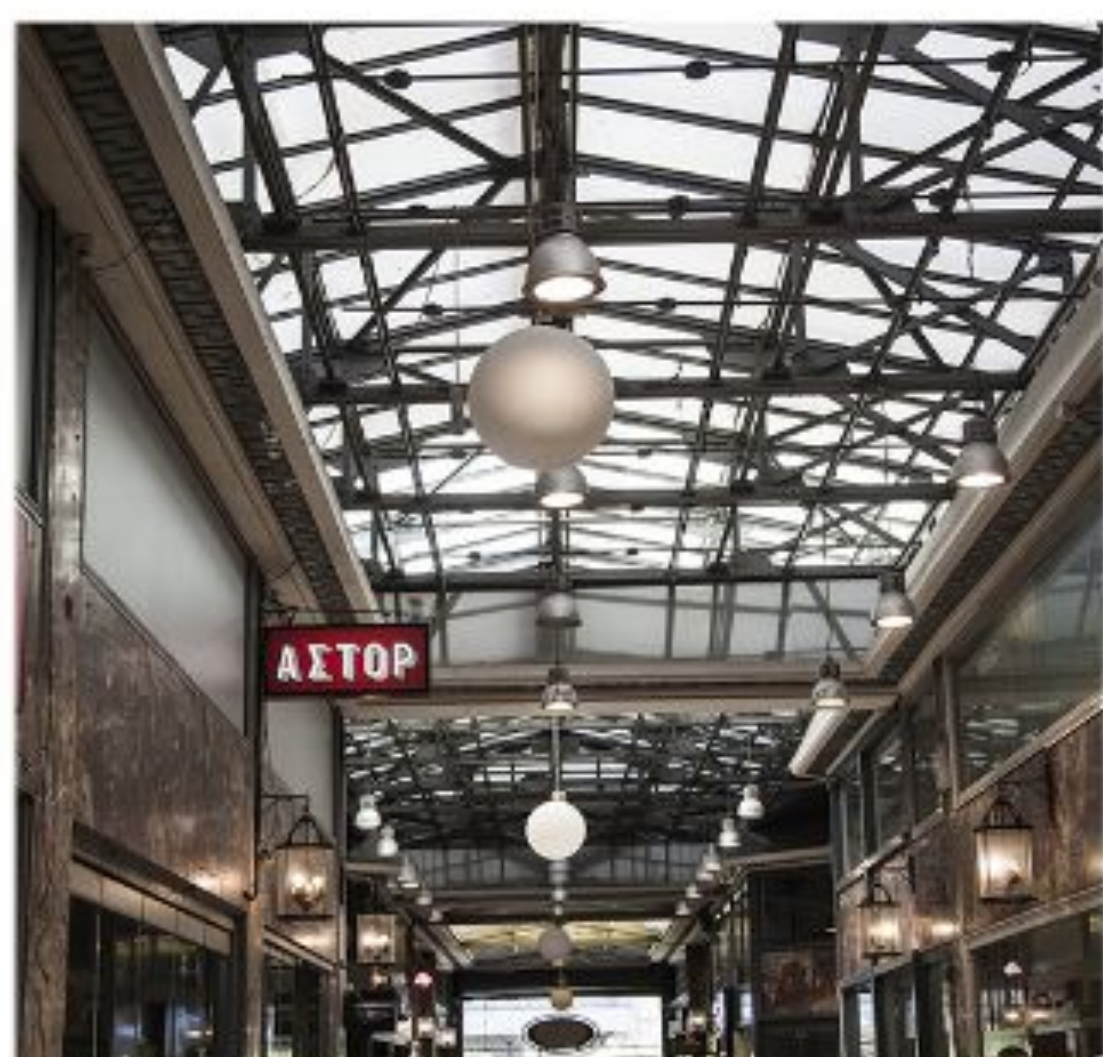
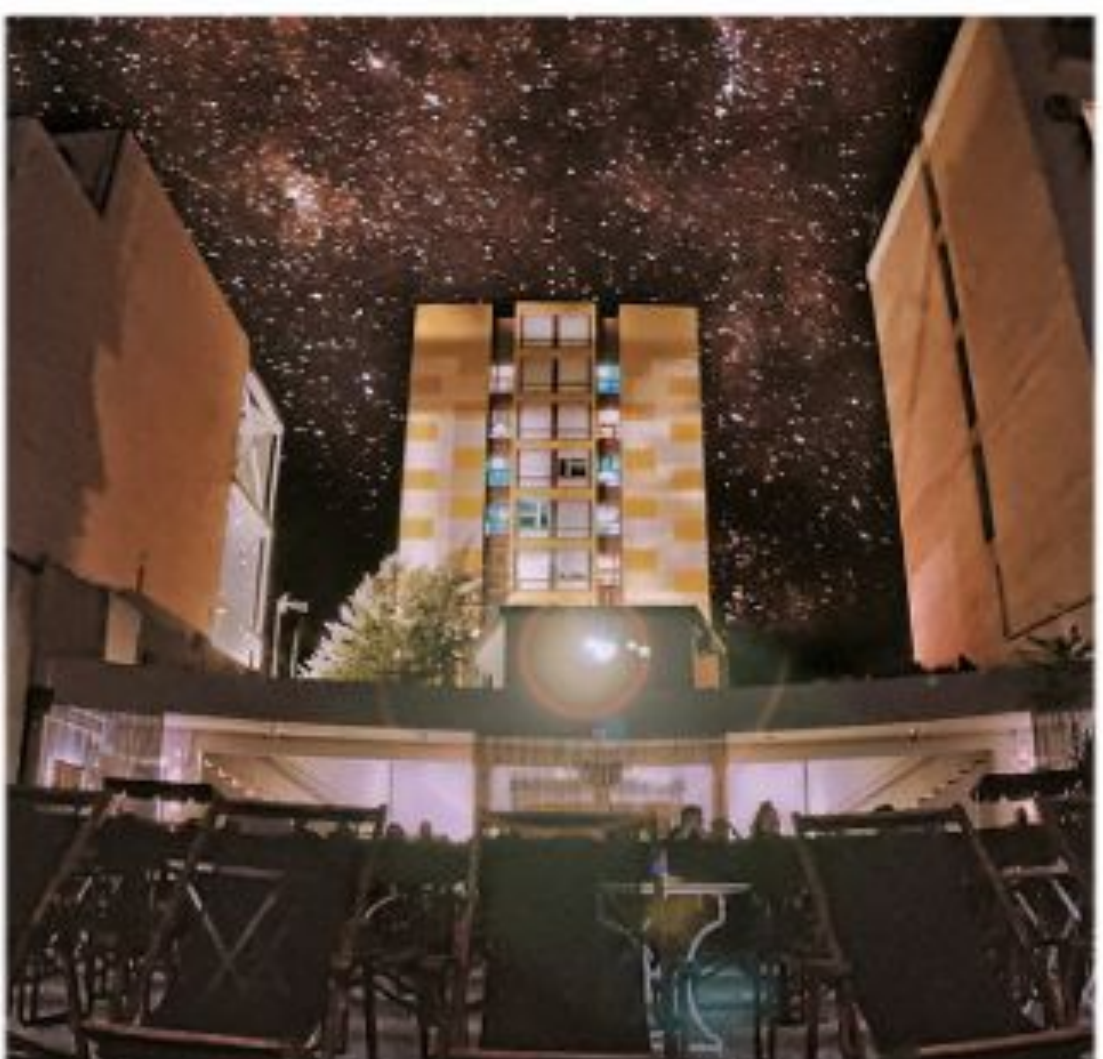
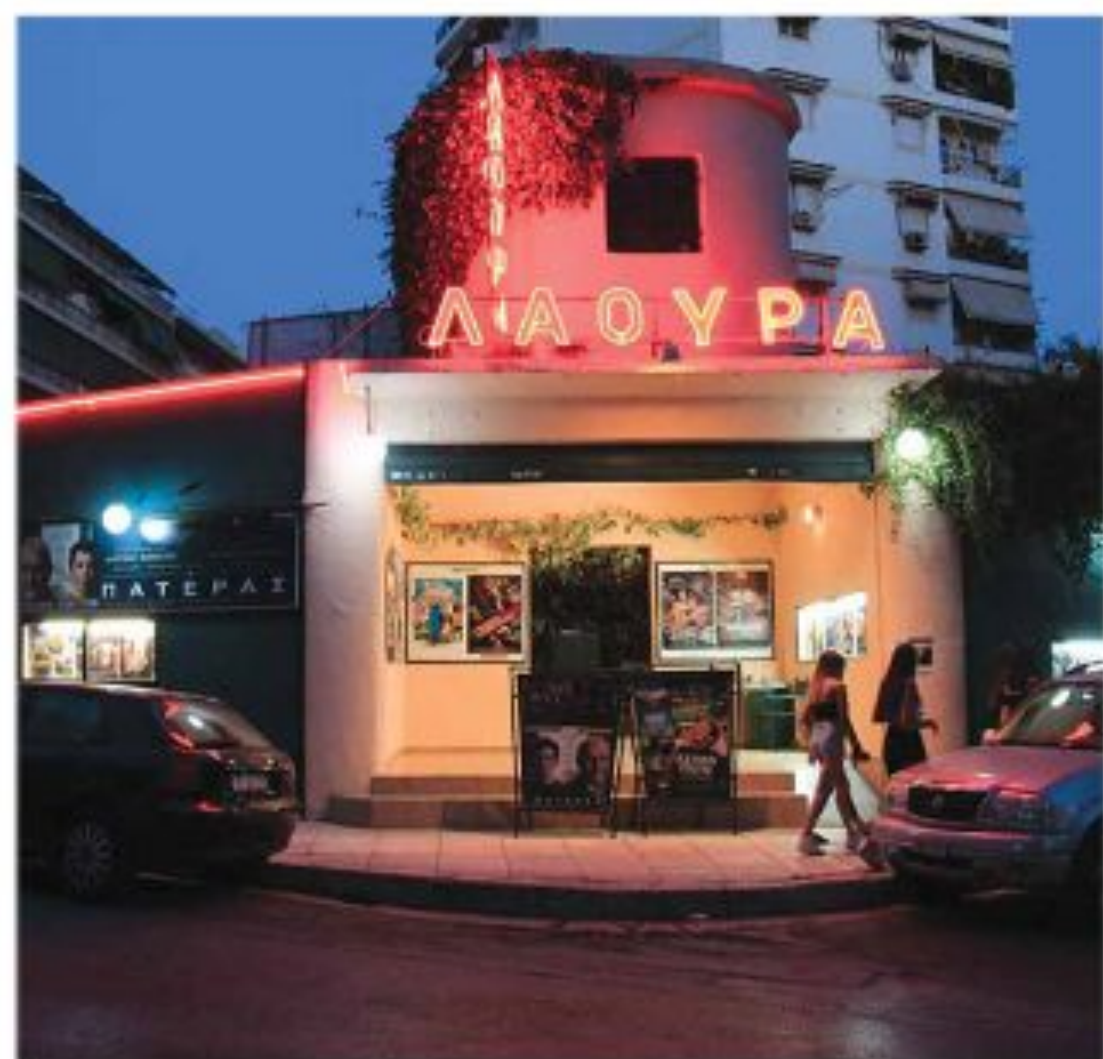
Χάρτης Τοποθεσιών



Τοποθεσίες Κινηματογράφων



Παραδείγματα όψεων Κινηματογράφων της Αθήνας

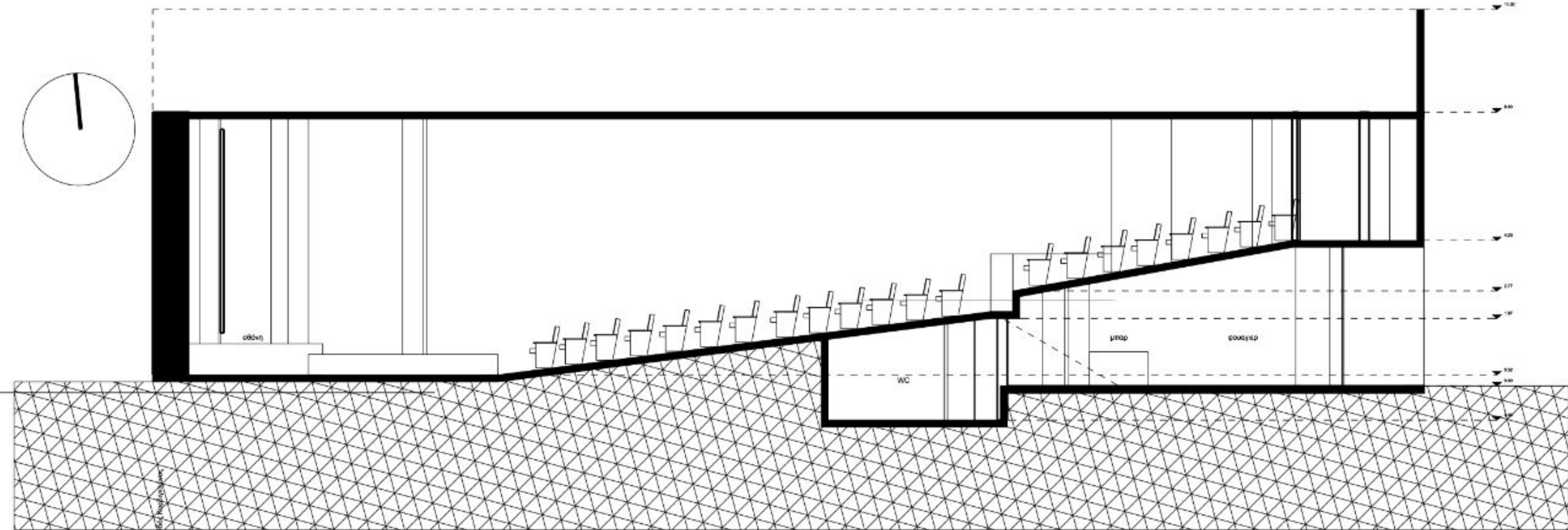
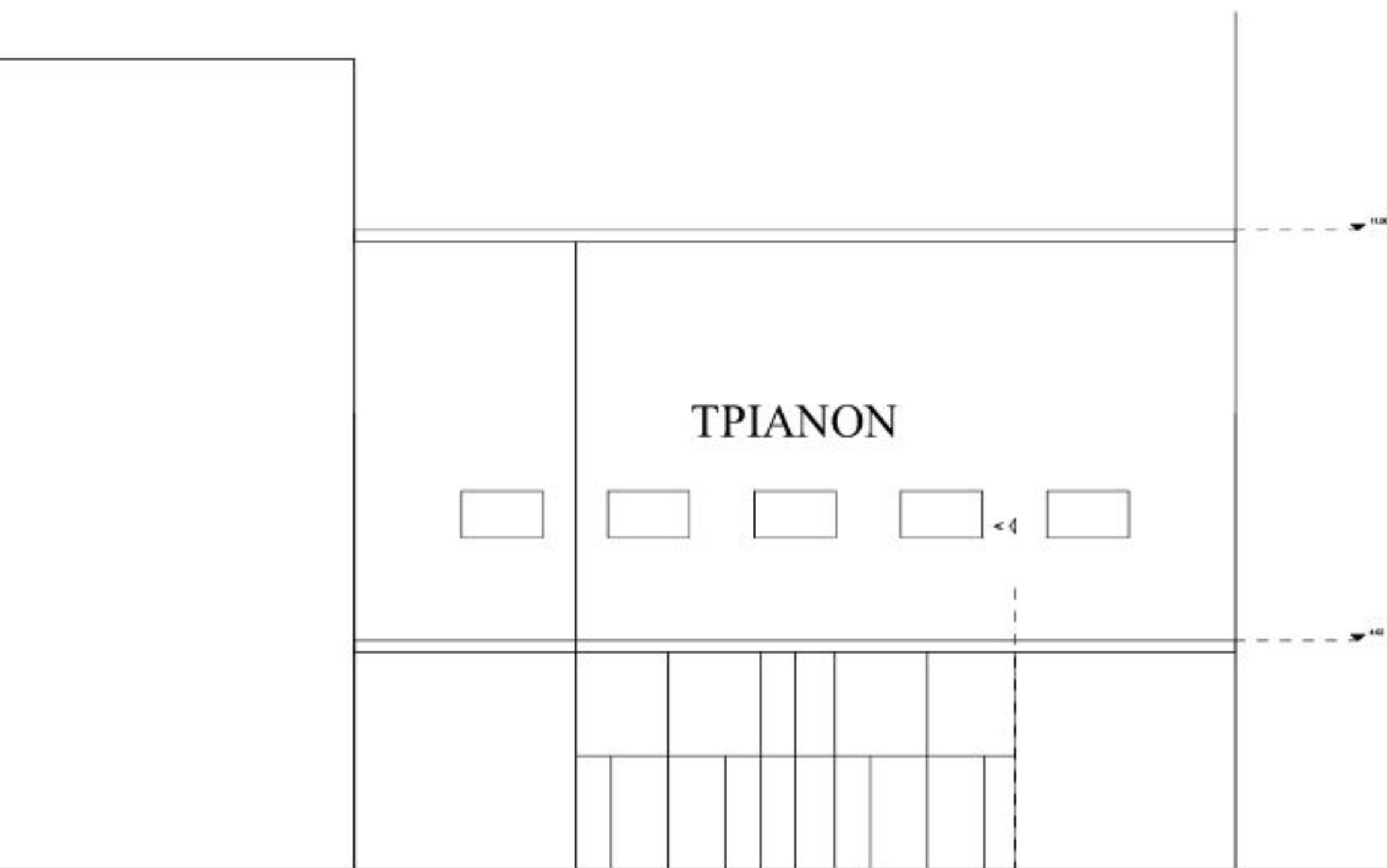


Παραδείγματα όψεων Κινηματογράφων της Αθήνας



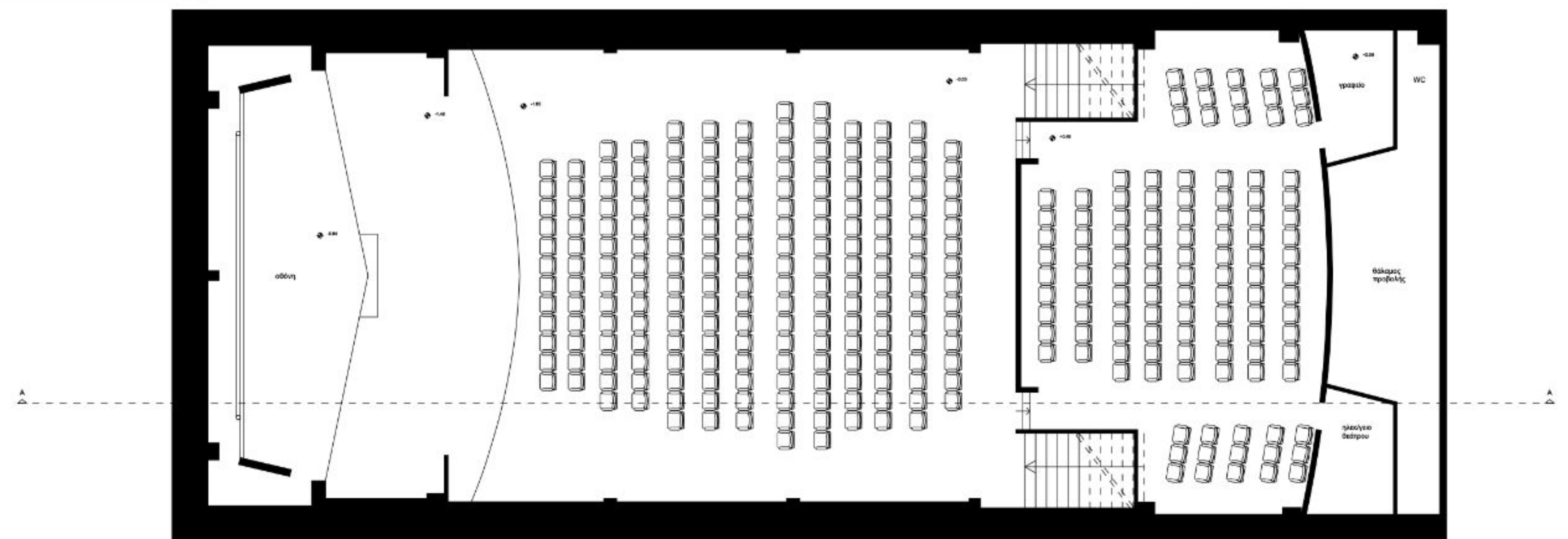
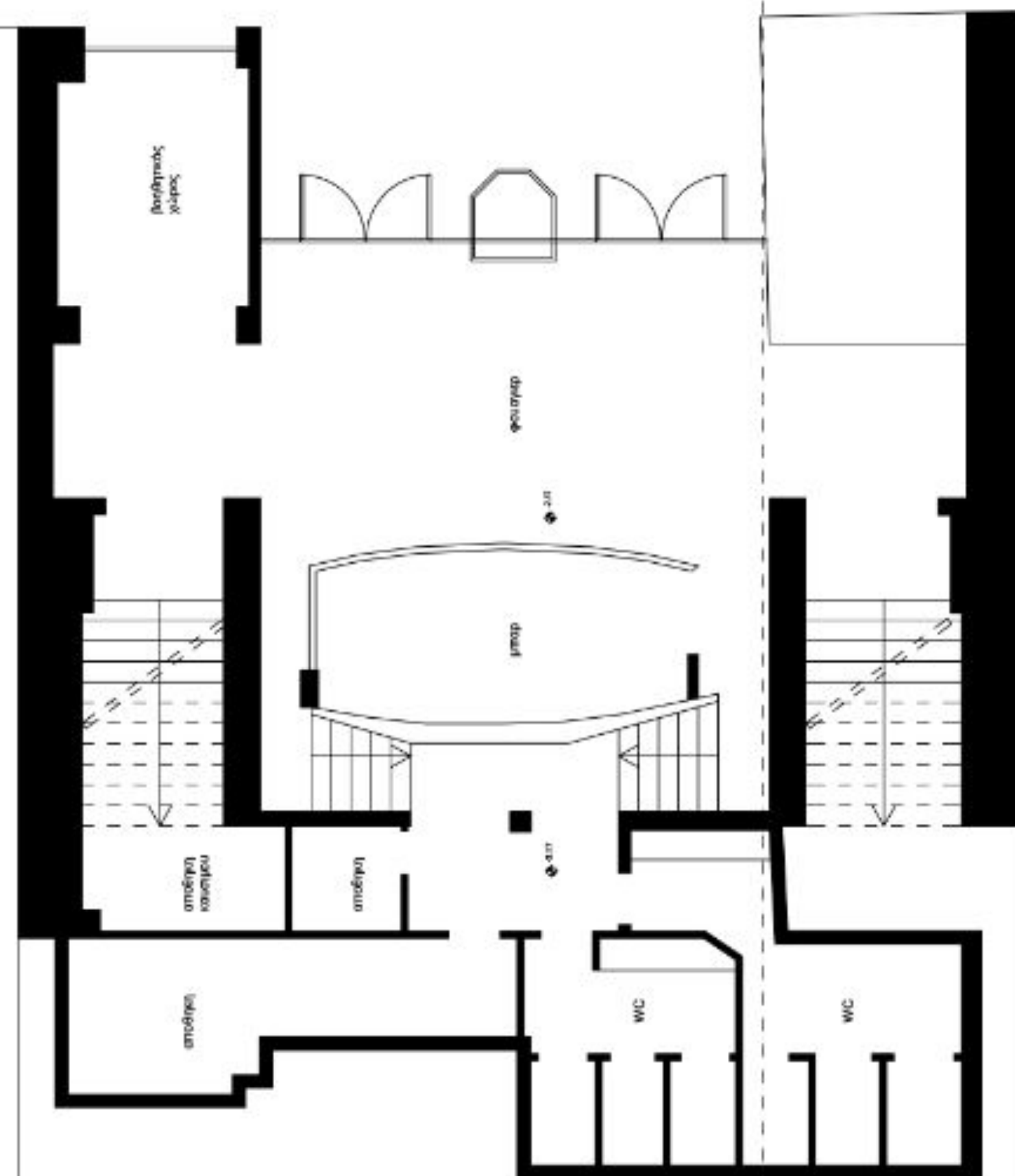
Συμπεράσματα όψεων με τη χρήση τεχνητής νοημοσύνης

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΡΙΑΝΟΝ



Όψη Κορδιγκτώνος

Τομή ΑΑ



Κάτοψη Ισογείου

Κάτοψη Αίθουσας προβολής



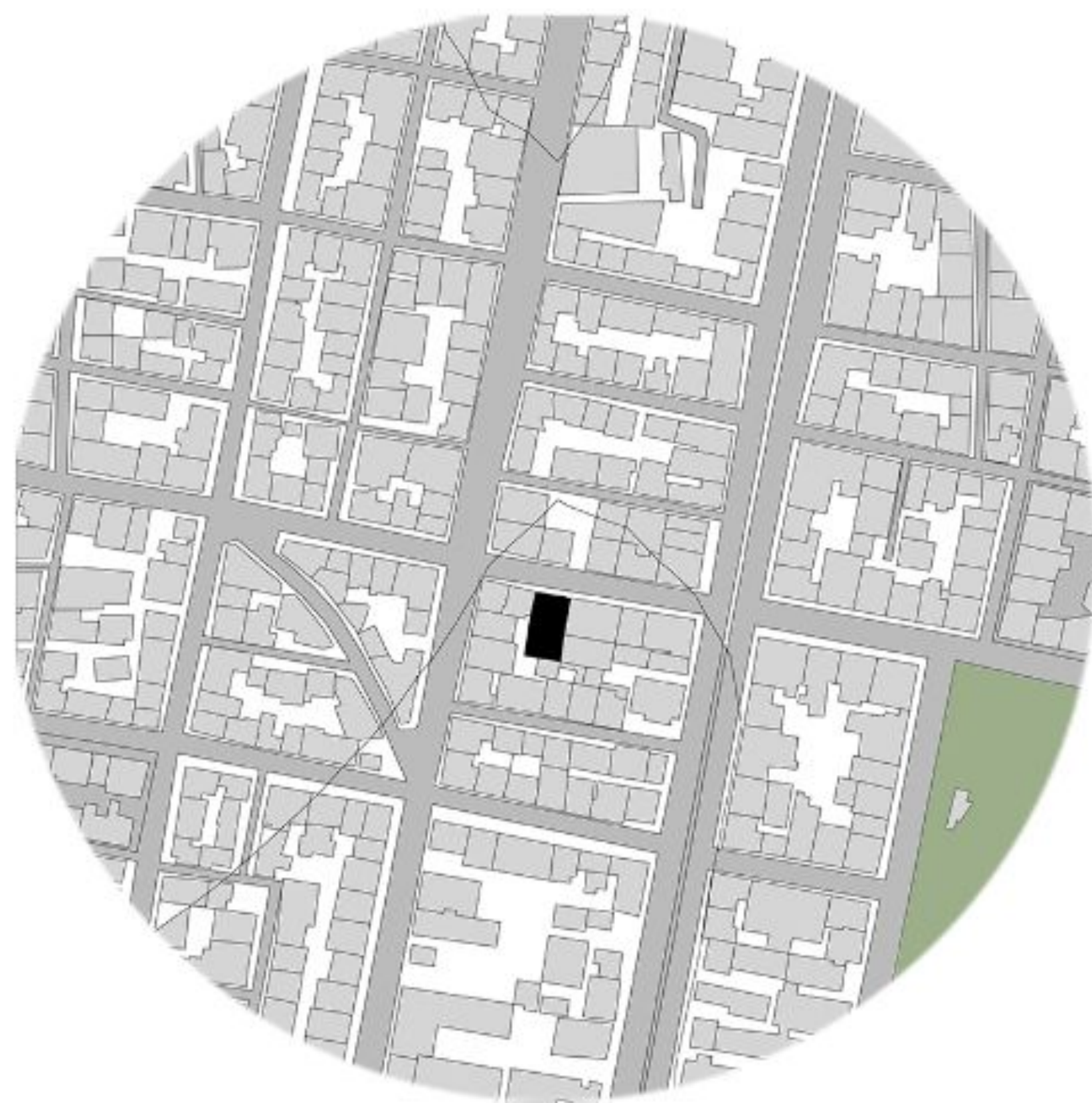
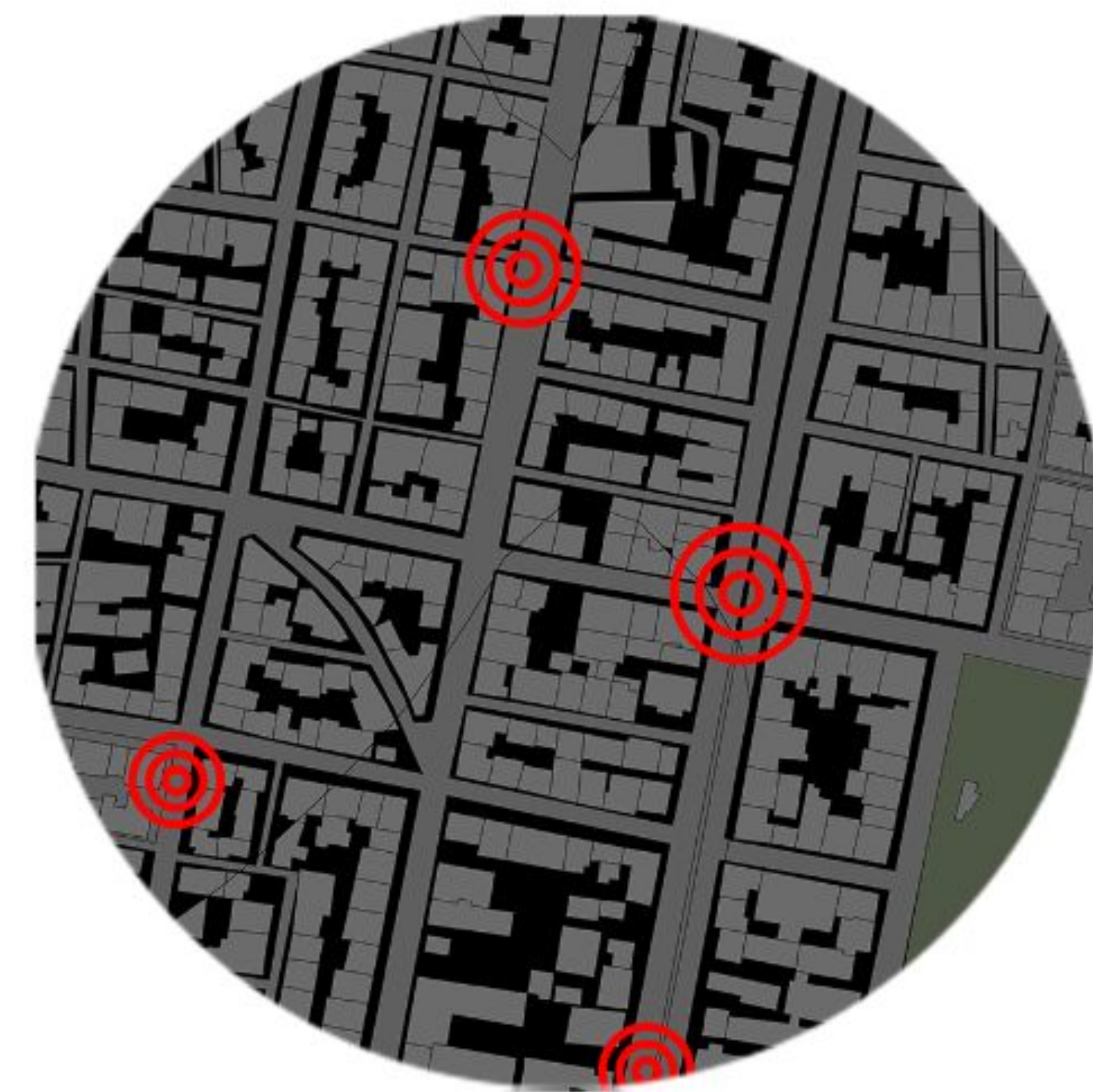
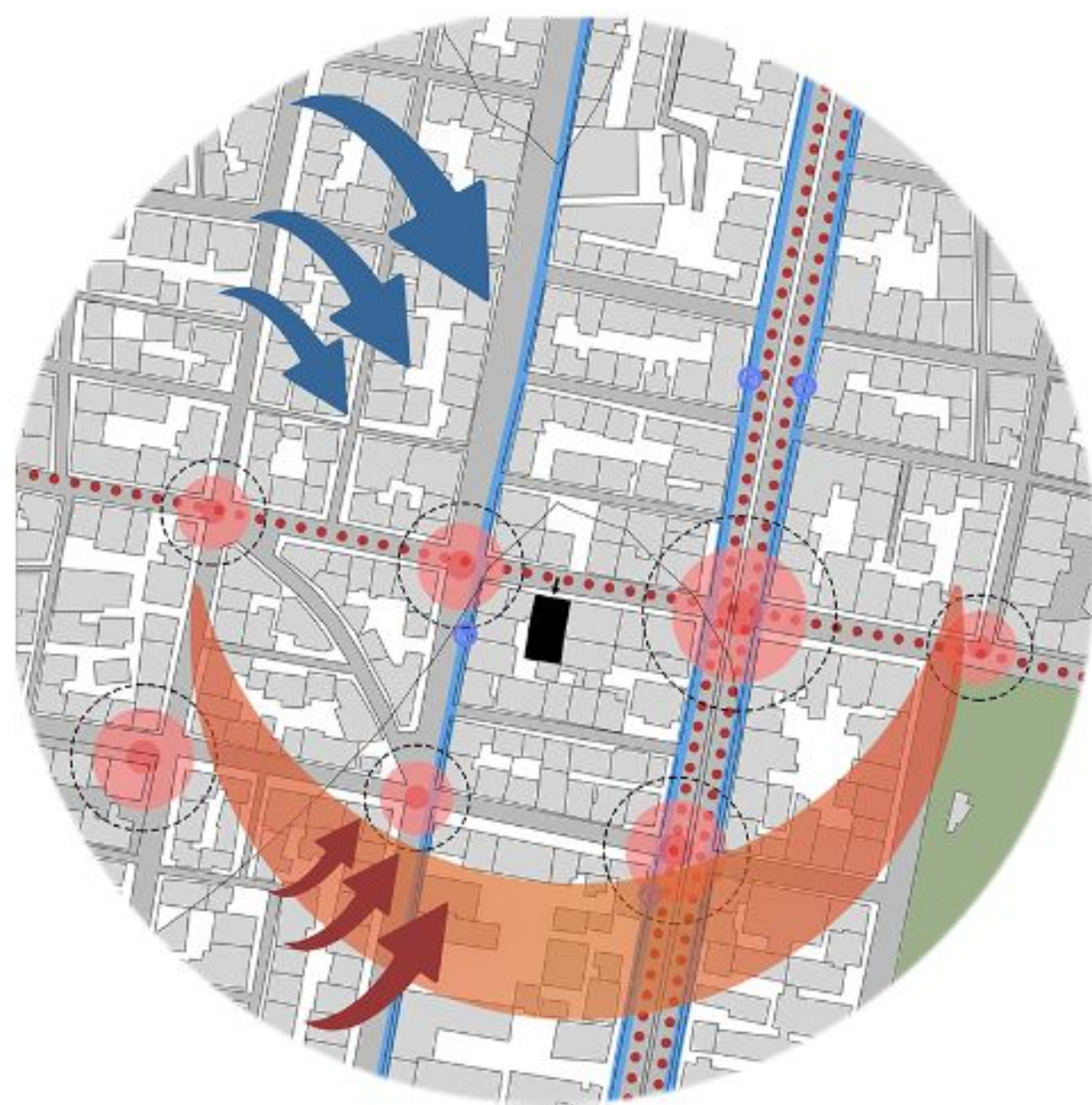
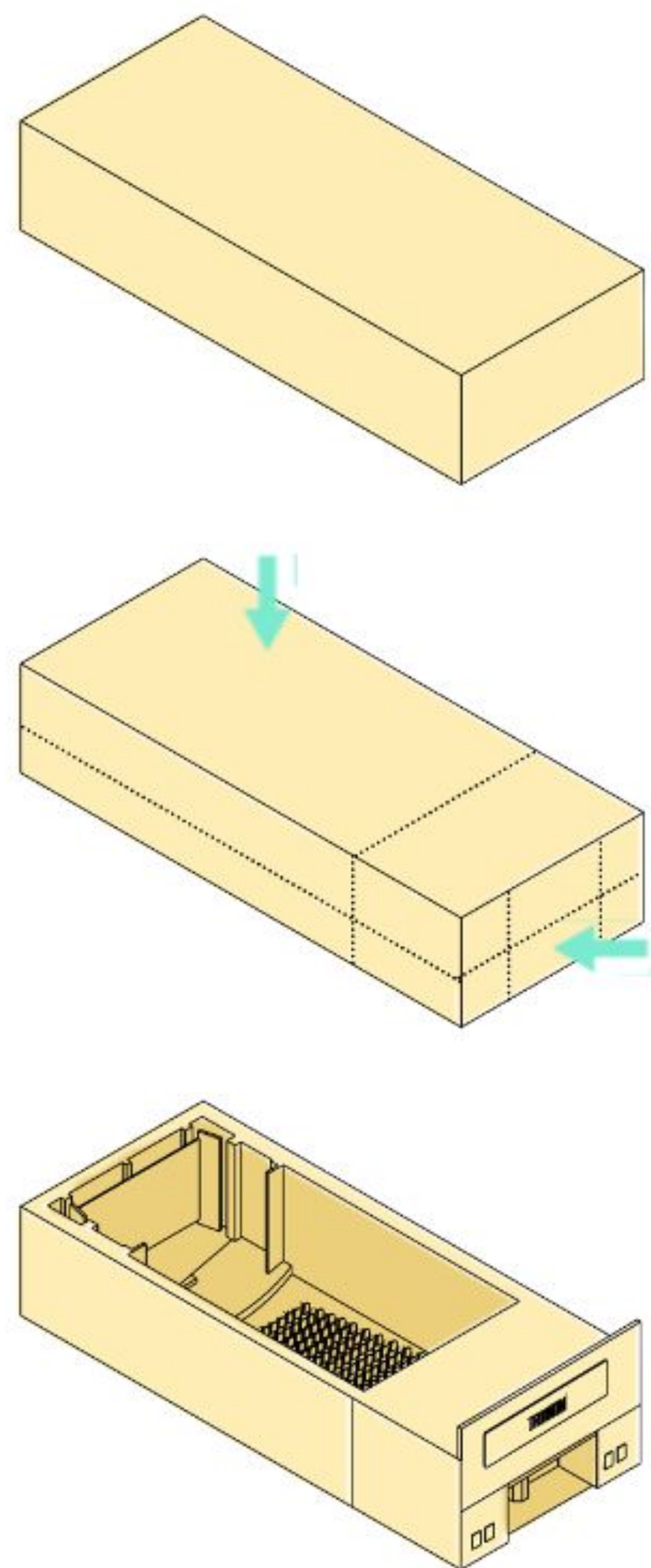
Ο κινηματογράφος Τριανόν, κατασκευή του 1960 βρίσκεται στην οδό Κοδριγκτώνος, αριθμό 21. Αναλύοντας την ευρύτερη γειτονιά γύρω από τον κινηματογράφο προκύπτει ότι βρίσκεται σε μια πολύ καλή θέση για τους κατοίκους και όσους επιθυμούν να διασχίσουν τη περιοχή, εμπλουτίζοντας και επηρεάζοντας τη γειτονιά και τη κατοίκηση, γύρω από το θεσμό του σινεμά.

Ο κινηματογράφος βρίσκεται ανάμεσα στις δύο πιο μεγάλες ροές κίνησης της περιοχής, την οδό 28ης Οκτωβρίου και την 3ης Σεπτεμβρίου. Η πρόσβαση σε αυτόν γίνεται εύκολα από τον πεζό καθώς οι δρόμοι αυτοί καταλήγουν στους σταθμούς μετρό Ομόνοιας και Βικτωρίας. Επιπλέον, συνδέονται με πολλαπλές γραμμές λεωφορείων.

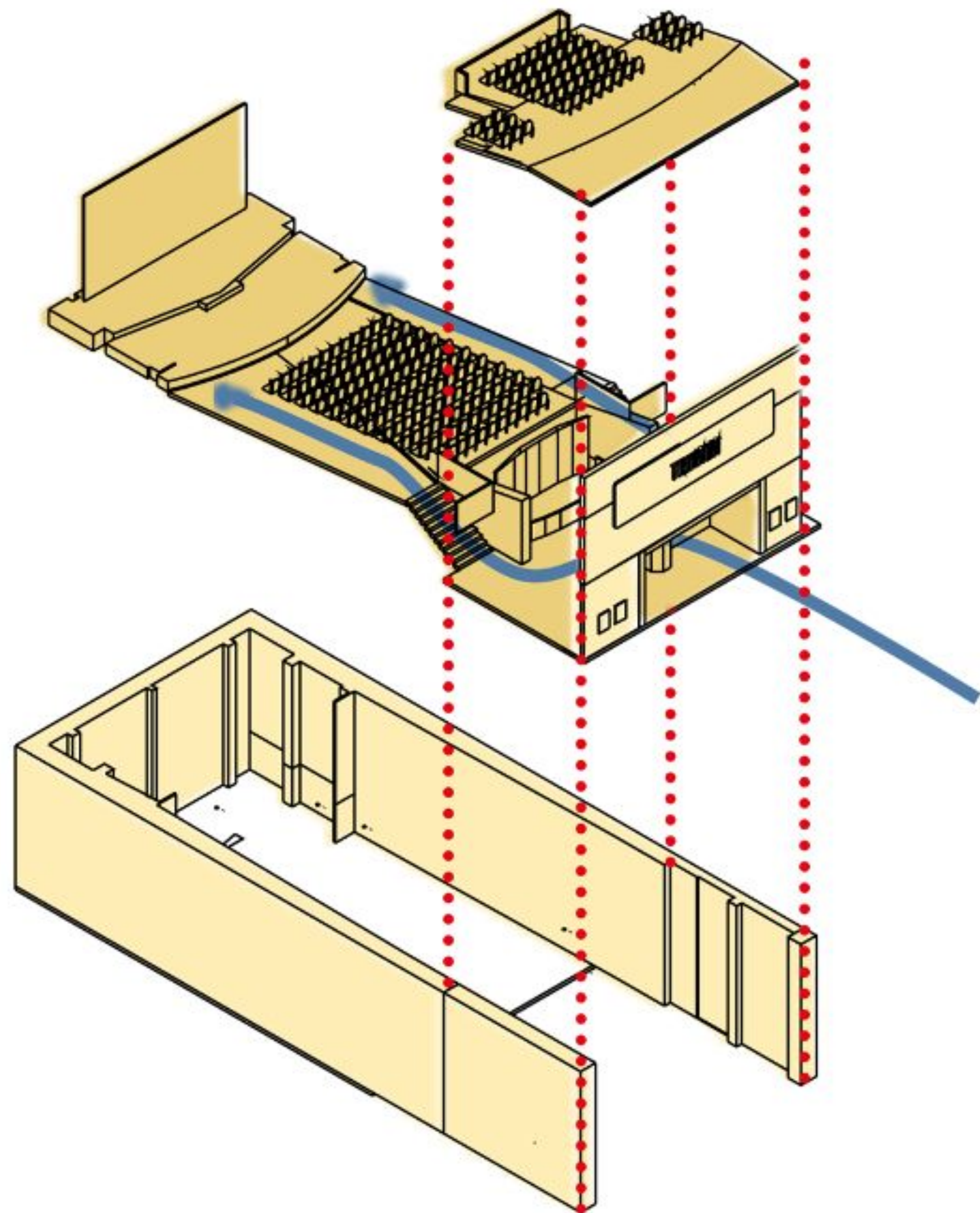
Πόλους έλξης για τη γειτονιά αποτελούν οι πλατεία Βικτωρίας και το Πεδίον του Άρεως απέναντι, καθώς και η πλατεία Αγίου Γεωργίου, και η εκκλησία του Αγίου Παντελεήμονος Αχαρνών, προσελκύοντας κόσμο διαφορετικών ηλικιών και κοινωνικών ομάδων, διαμορφώνοντας ένα πλούσιο κοινωνικό δίκτυο για τη περιοχή.

Σημεία αναφοράς για τους φίλους του θεάματος είναι και ο κινηματογράφος Αελλώ, λίγο πιο πάνω στην 28ης Οκτωβρίου και το Θέατρο Κάτια Δανδουλάκη, παρέχοντας πολλαπλές εμπειρίες για όσους επιθυμούν να παραβρεθούν στη γειτονιά. Επιπλέον, η γειτονιά βρήκε από καφετέριες και μπαρ, συγκροτώντας μια σύνθετη εμπειρία διασκέδασης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης για τους σινεφίλ κατοίκους και περαστικούς.





-  Βασικοί άξονες κυκλοφορίας
-  Γραμμή λεωφορείου
-  Διάγραμμα ηλιασμού
-  Στάσεις Λεωφορείου
-  Χειμερινοί Άνεμοι
-  Θερινοί Άνεμοι
-  Διασταυρώσεις με συνοστισμό



Ηχοαπορροφητικό
πάνελ



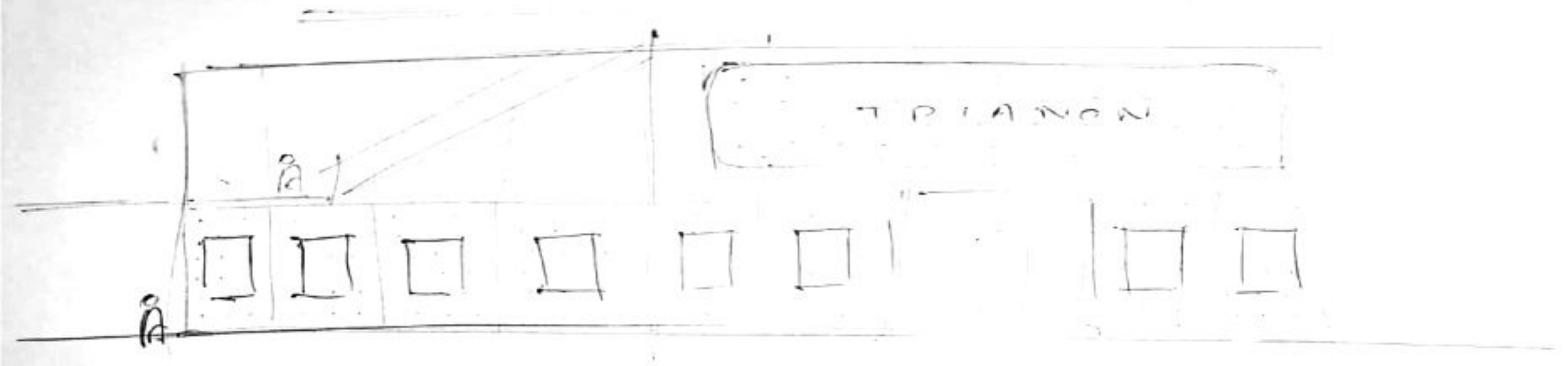
Λευκός σοβάς



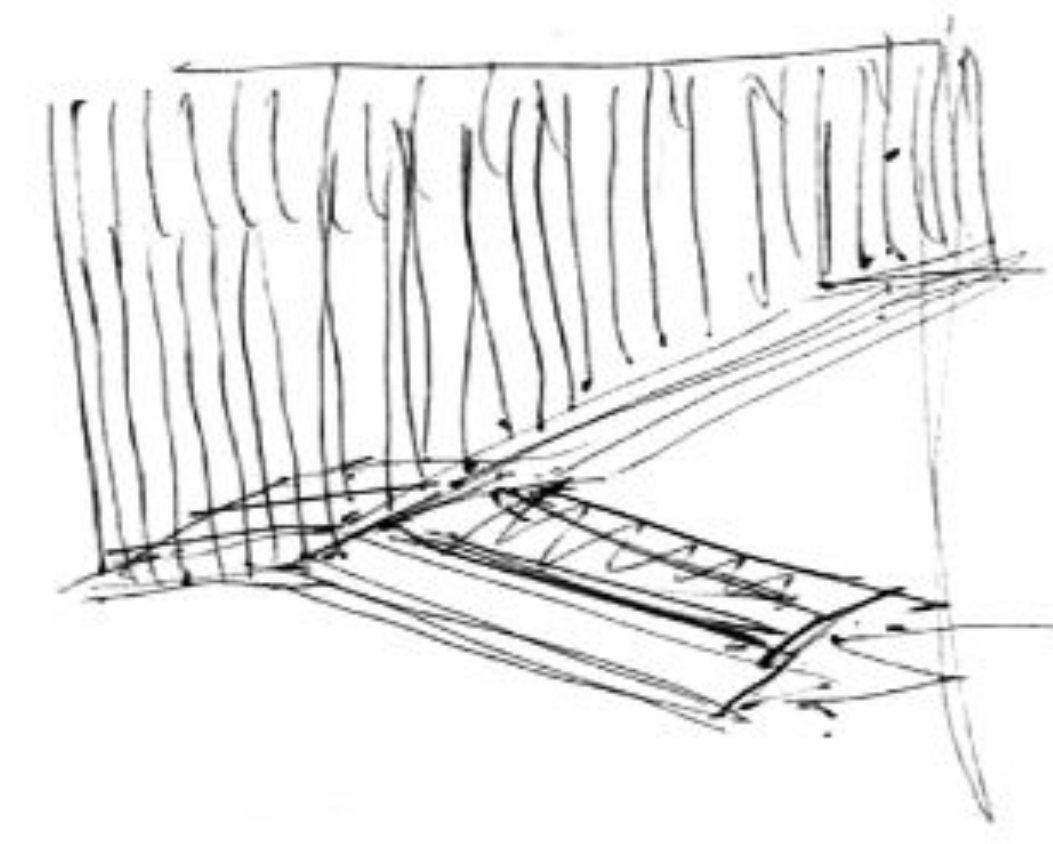
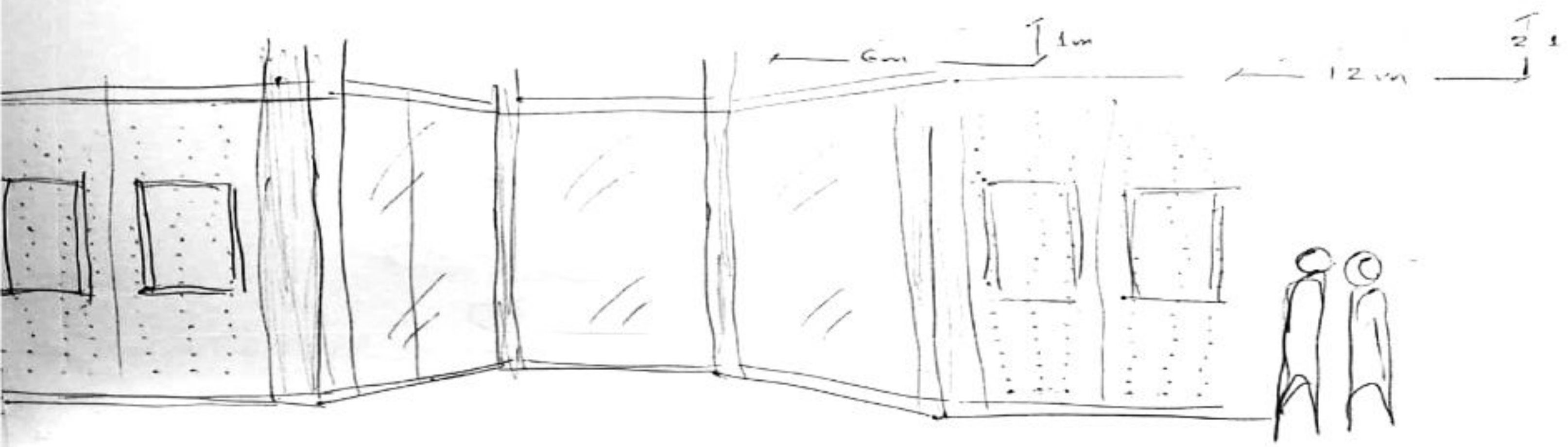
Σκυρόδεμα

ΣΚΙΤΣΑ - STORYBOARD

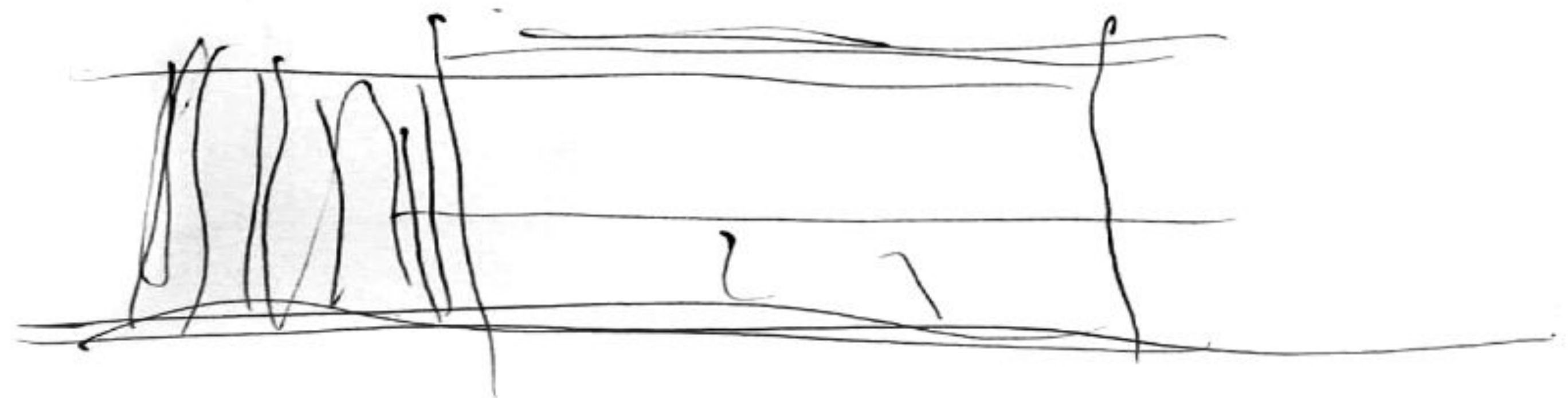
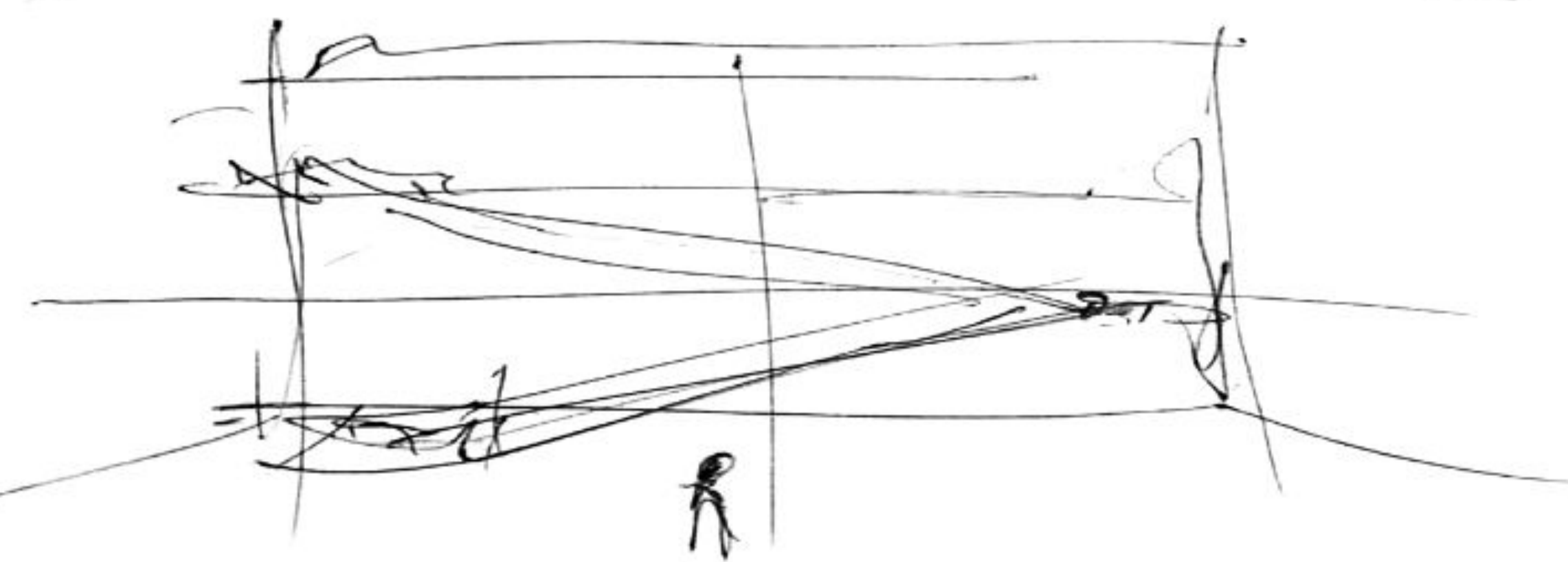
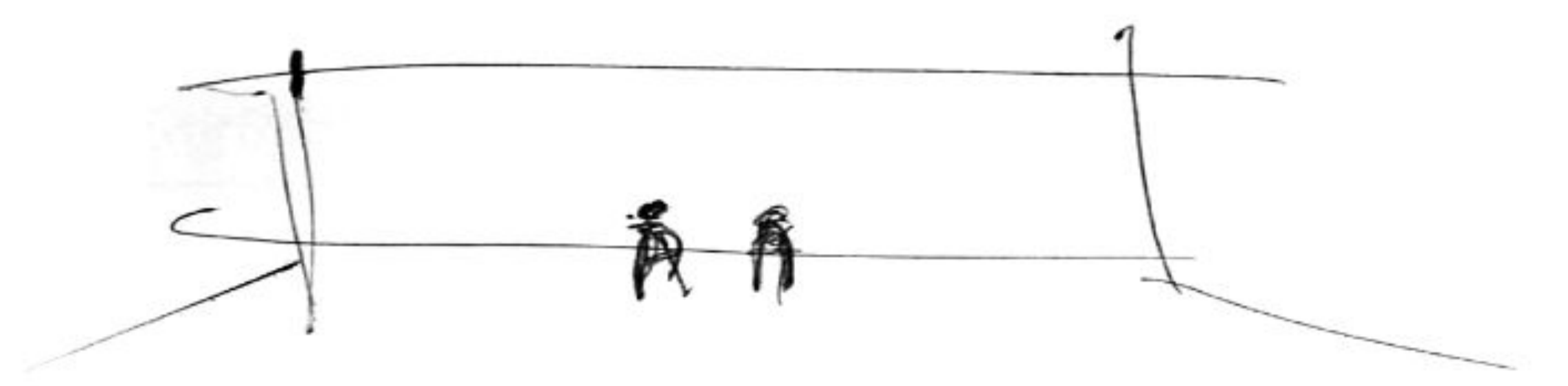
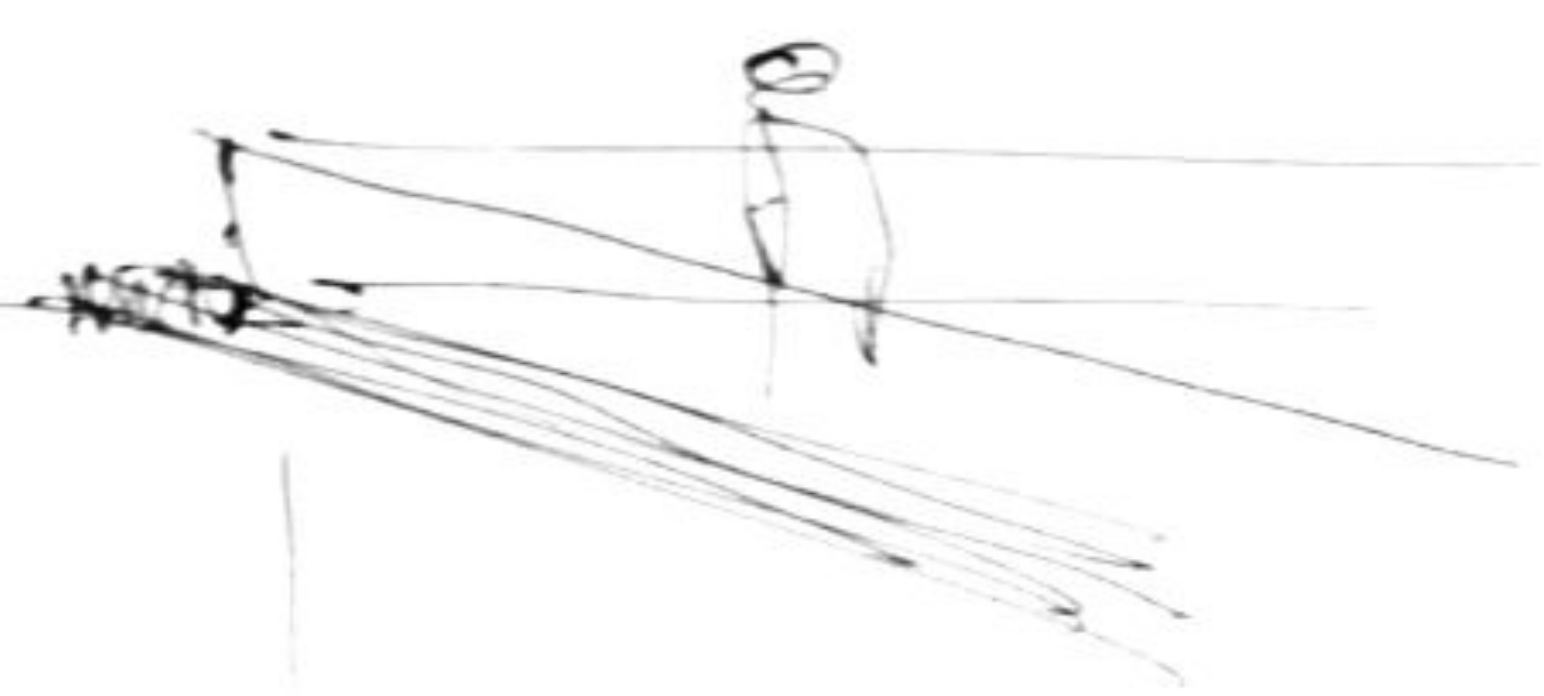
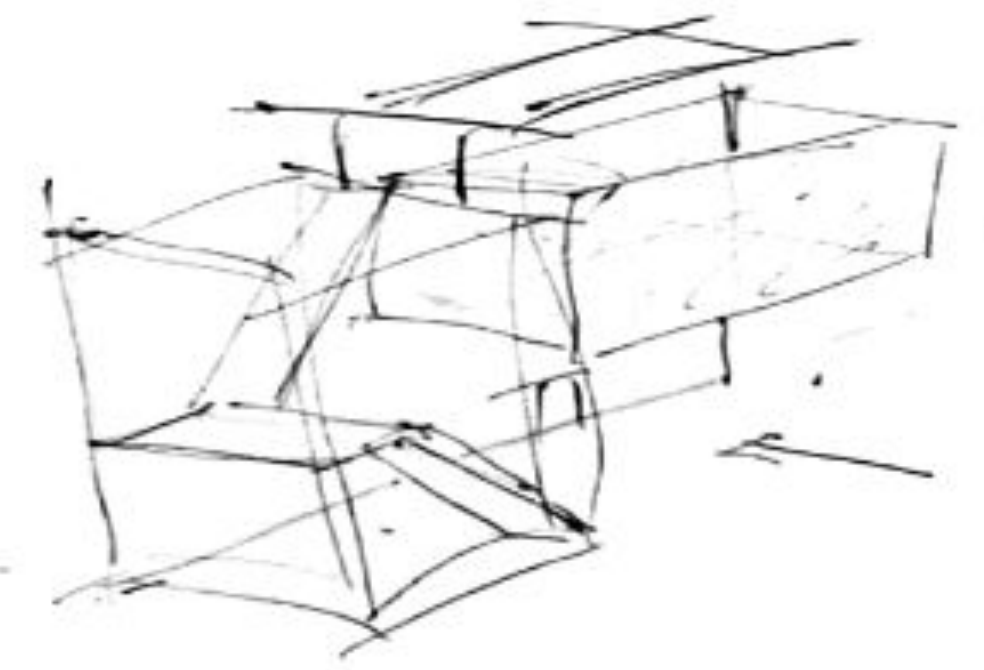
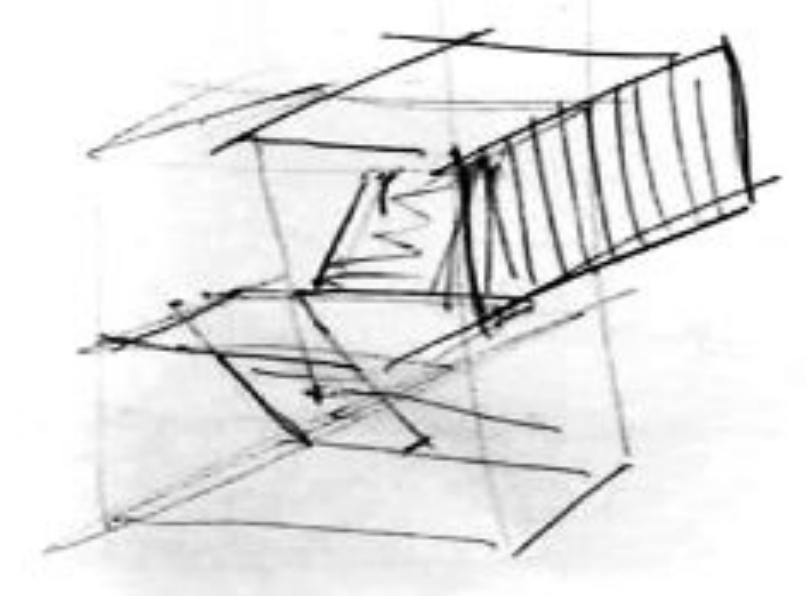
- Από Ο.Κ. 15:
- 1^η: Χυπρόβα σε οριζόντιο
 - 2^η: Εξωτερική μάλα/αροφή
 - 3^η: Ολοκλήρωση οριζόντιου
 - ΑΤ / Απορροή Αλιωνών κλπ.

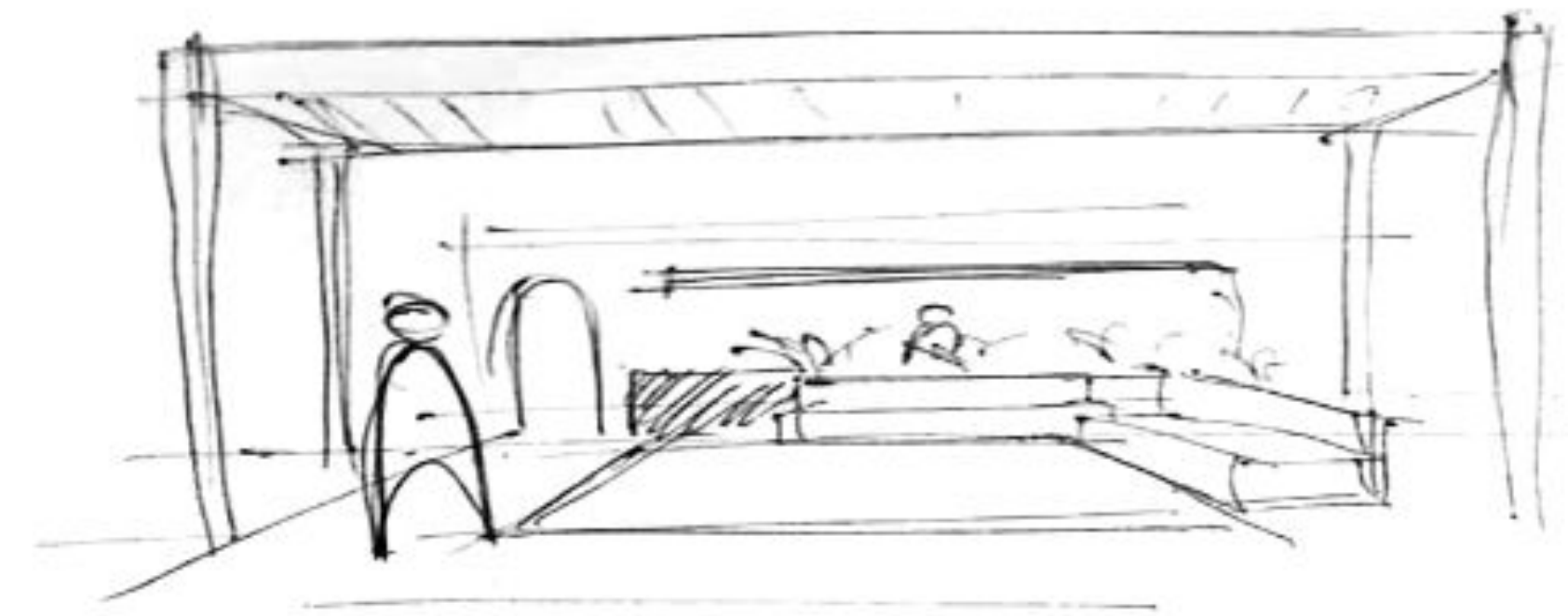
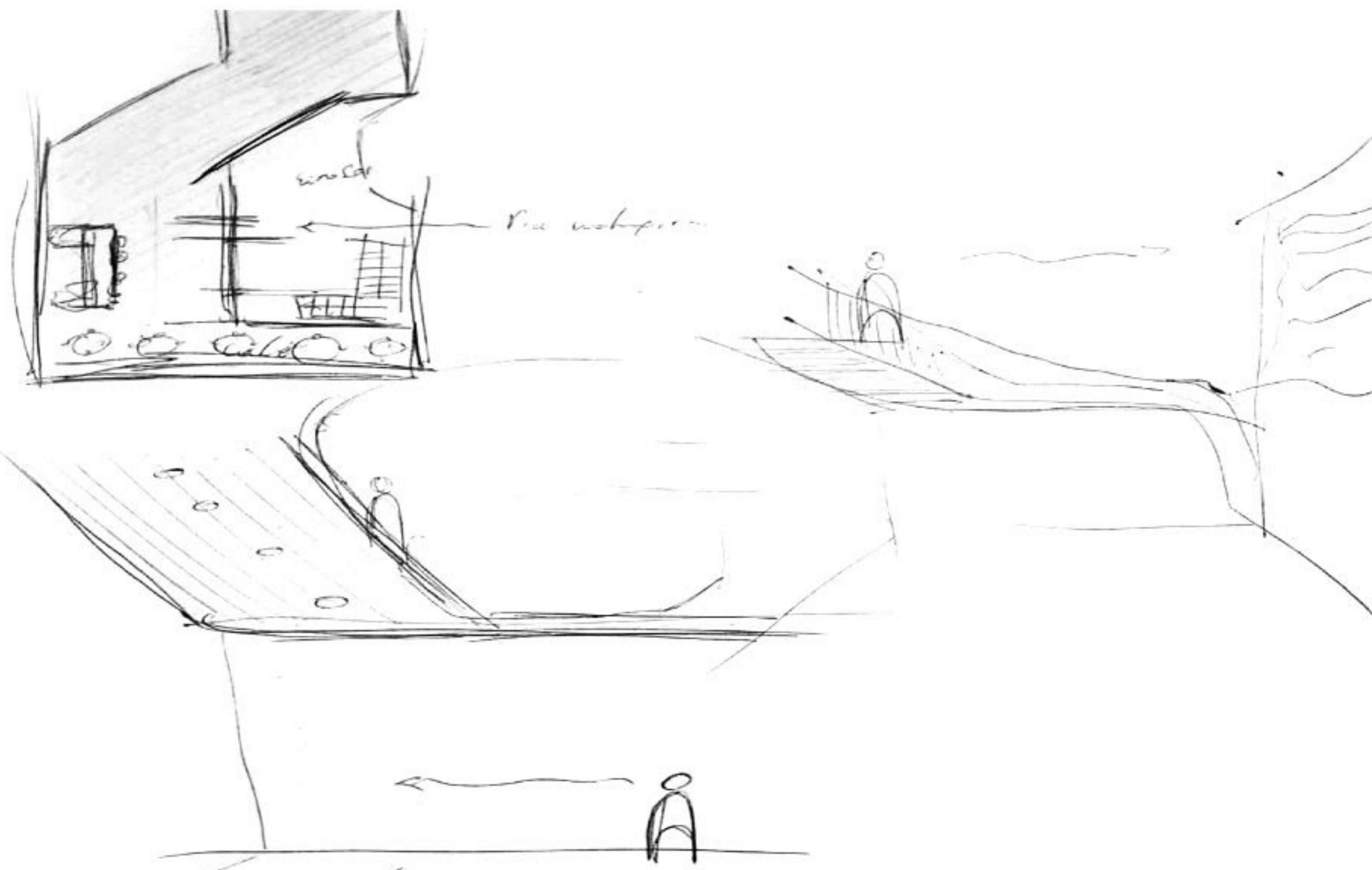
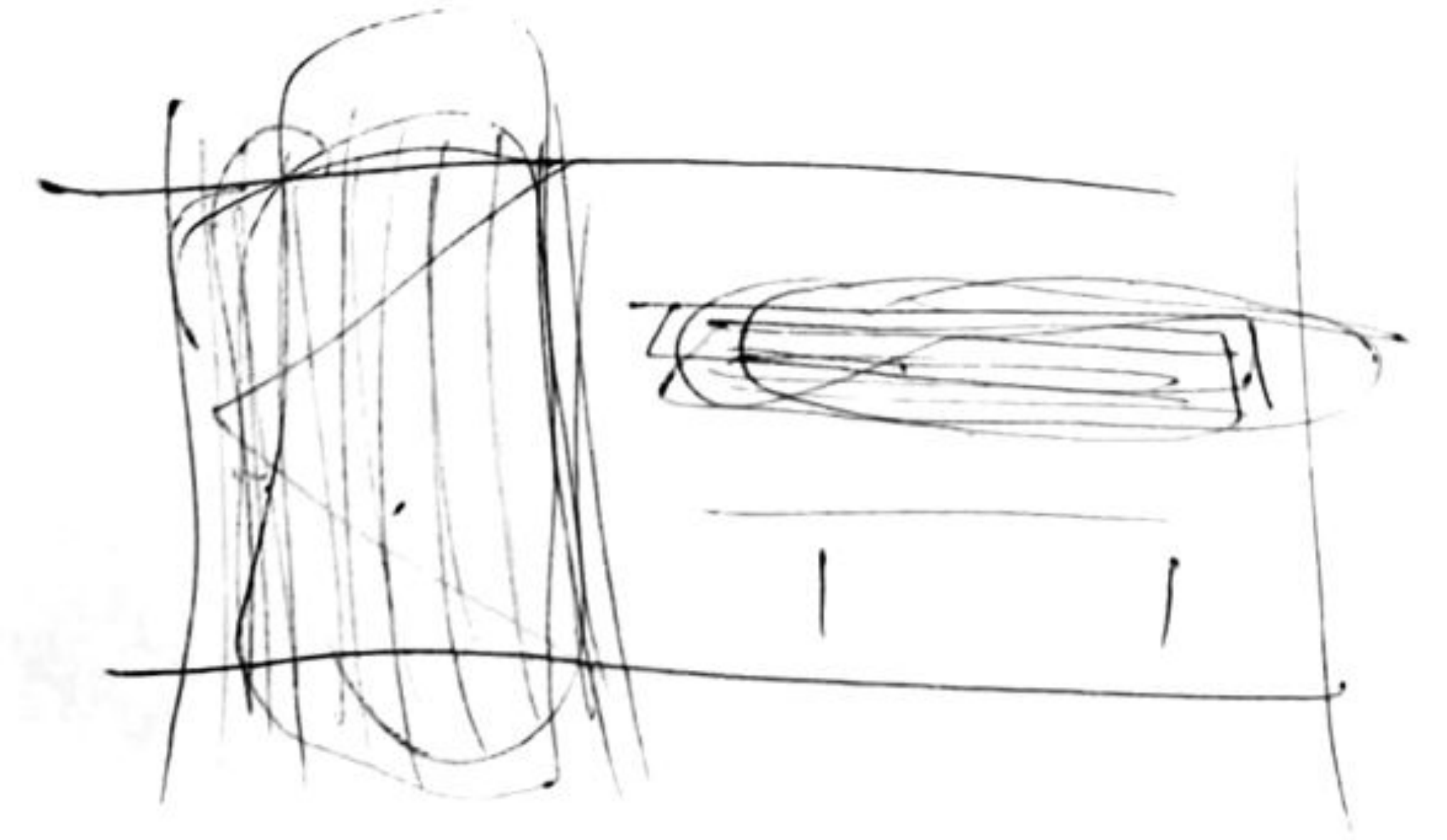
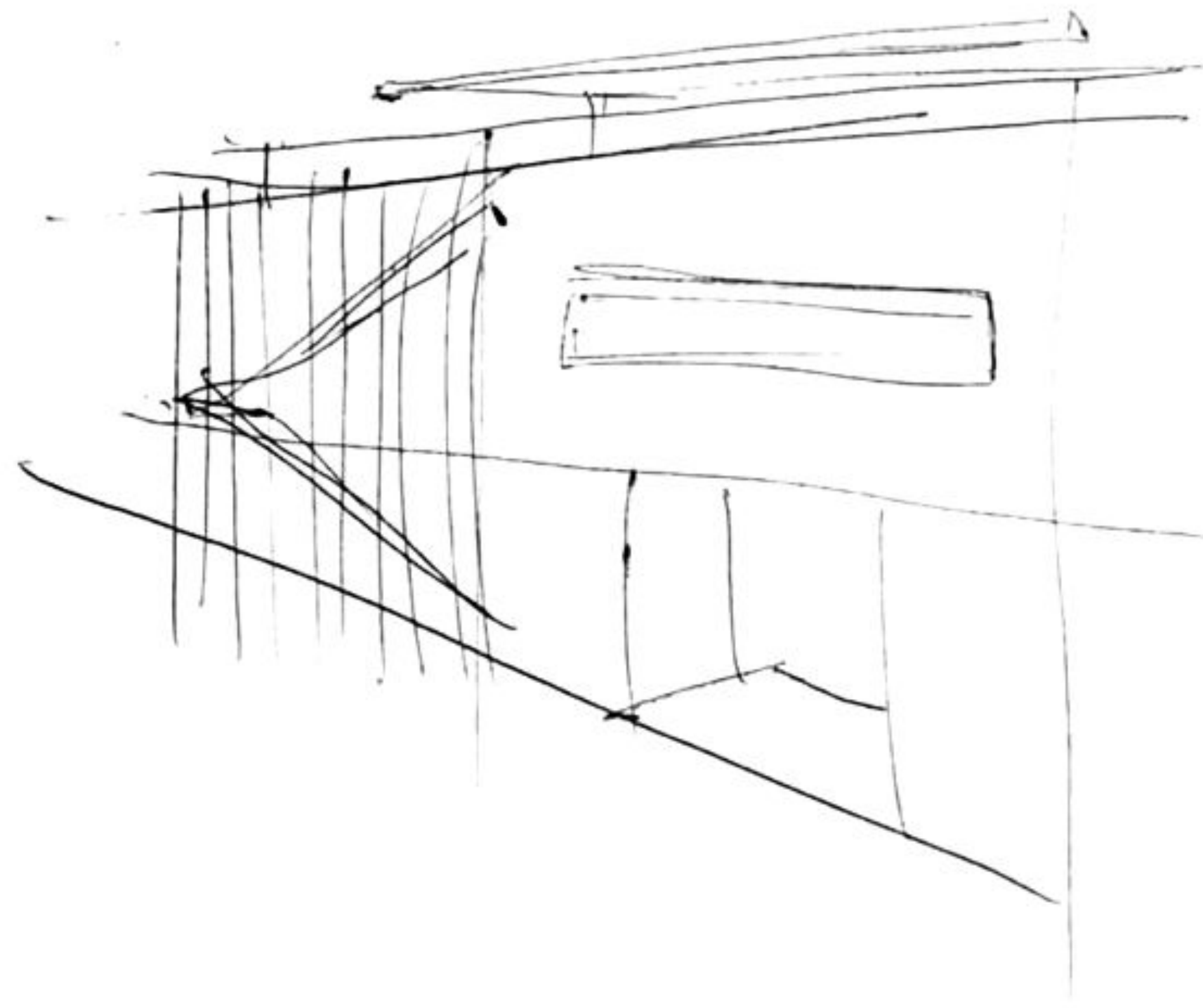


max 6%

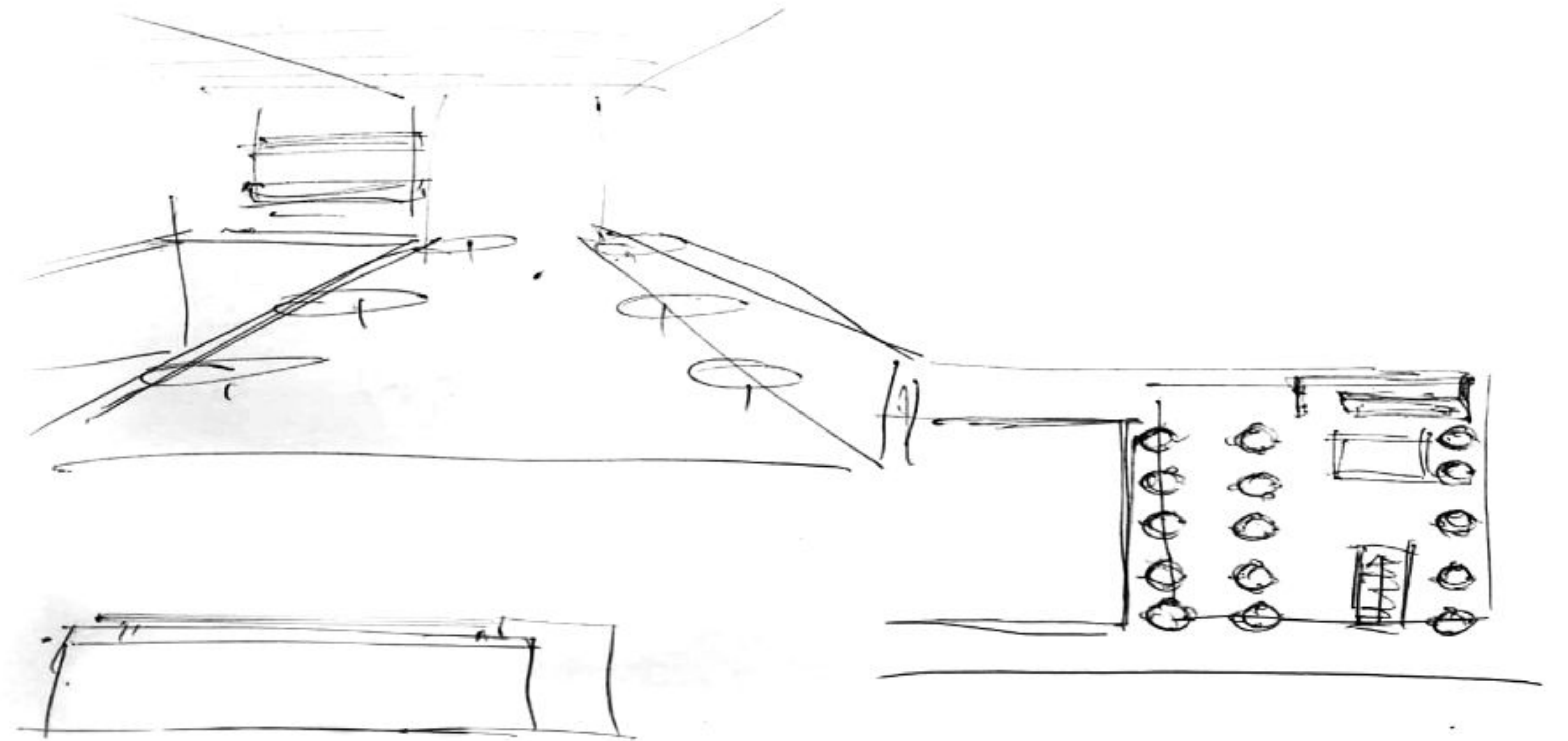


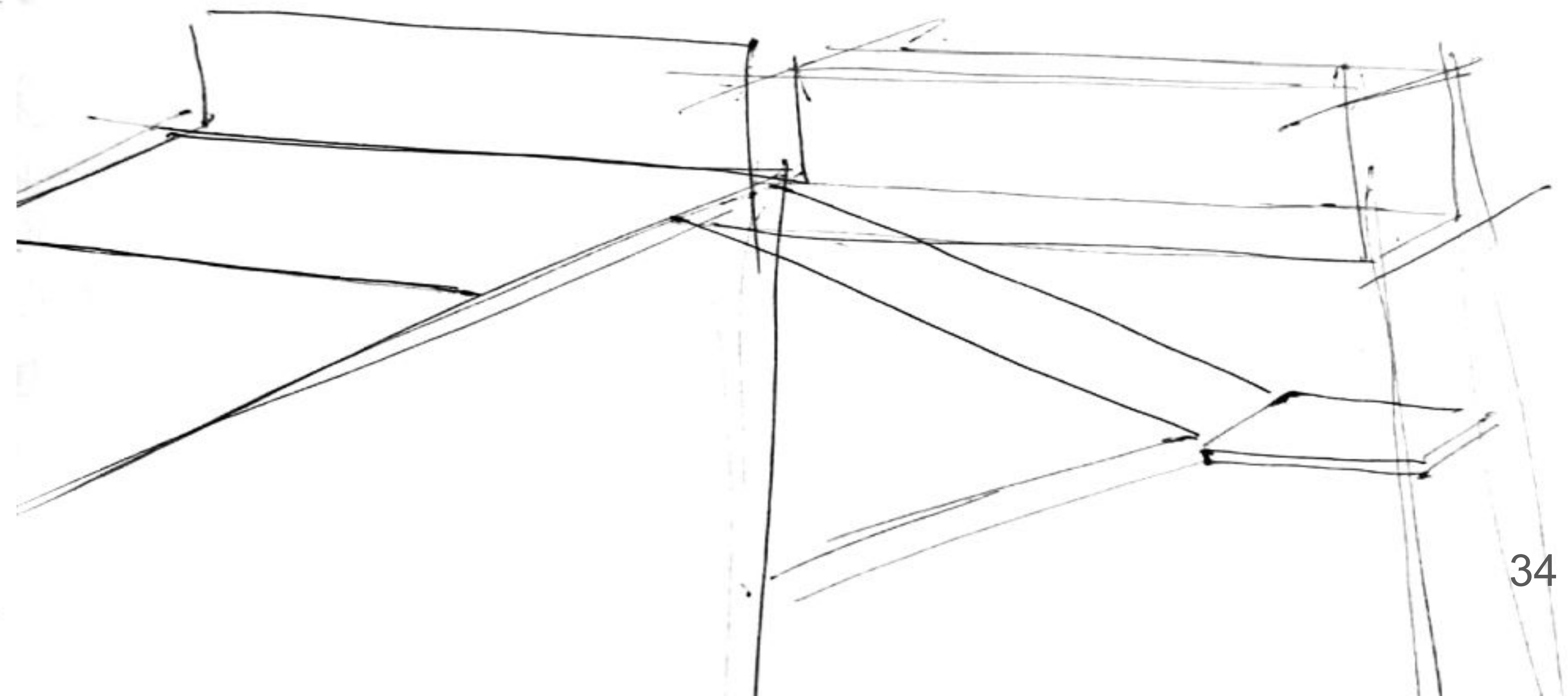
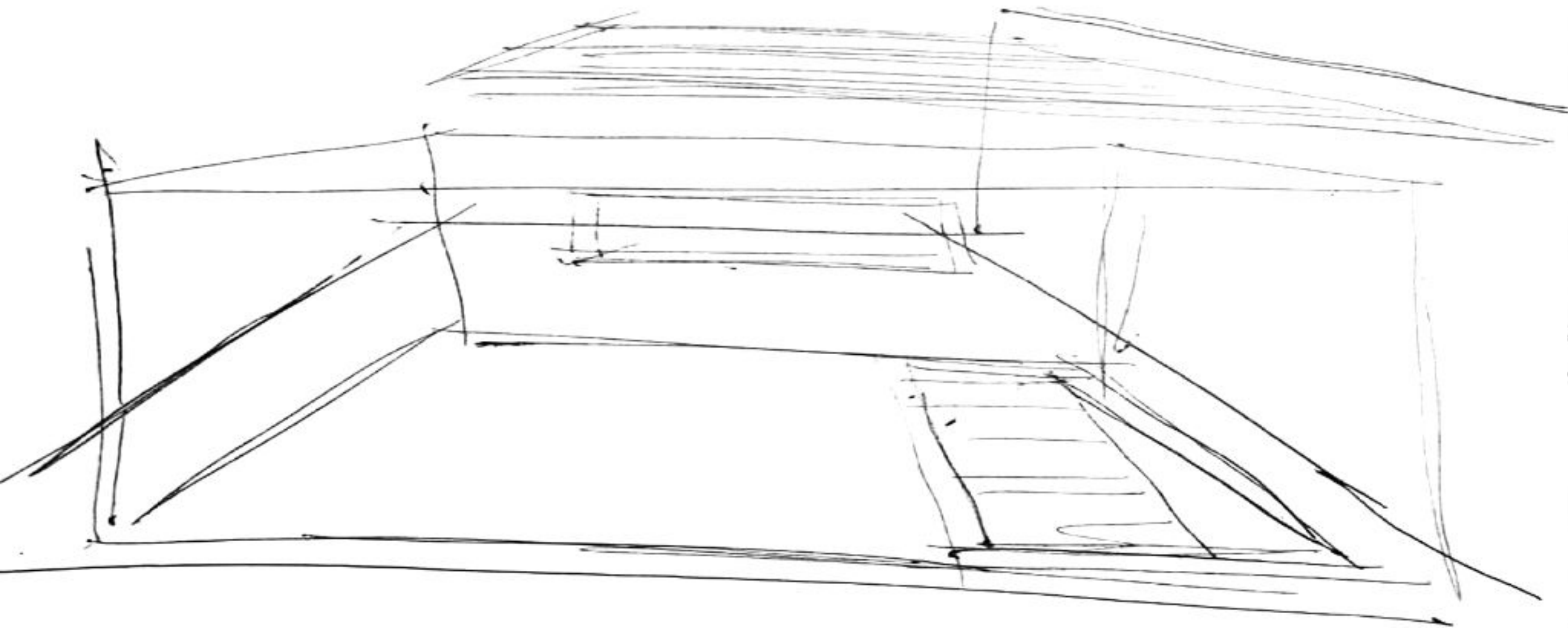
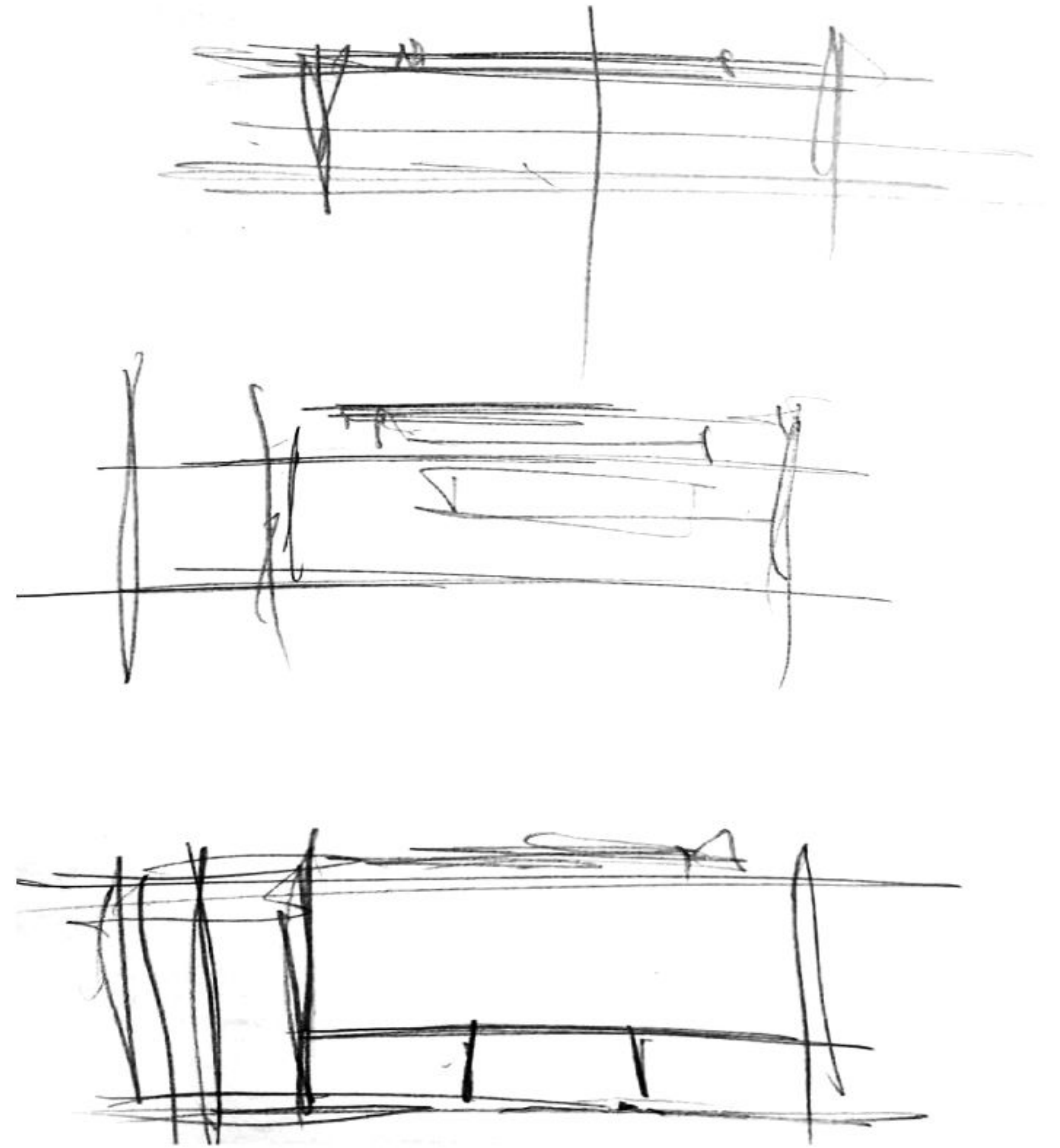
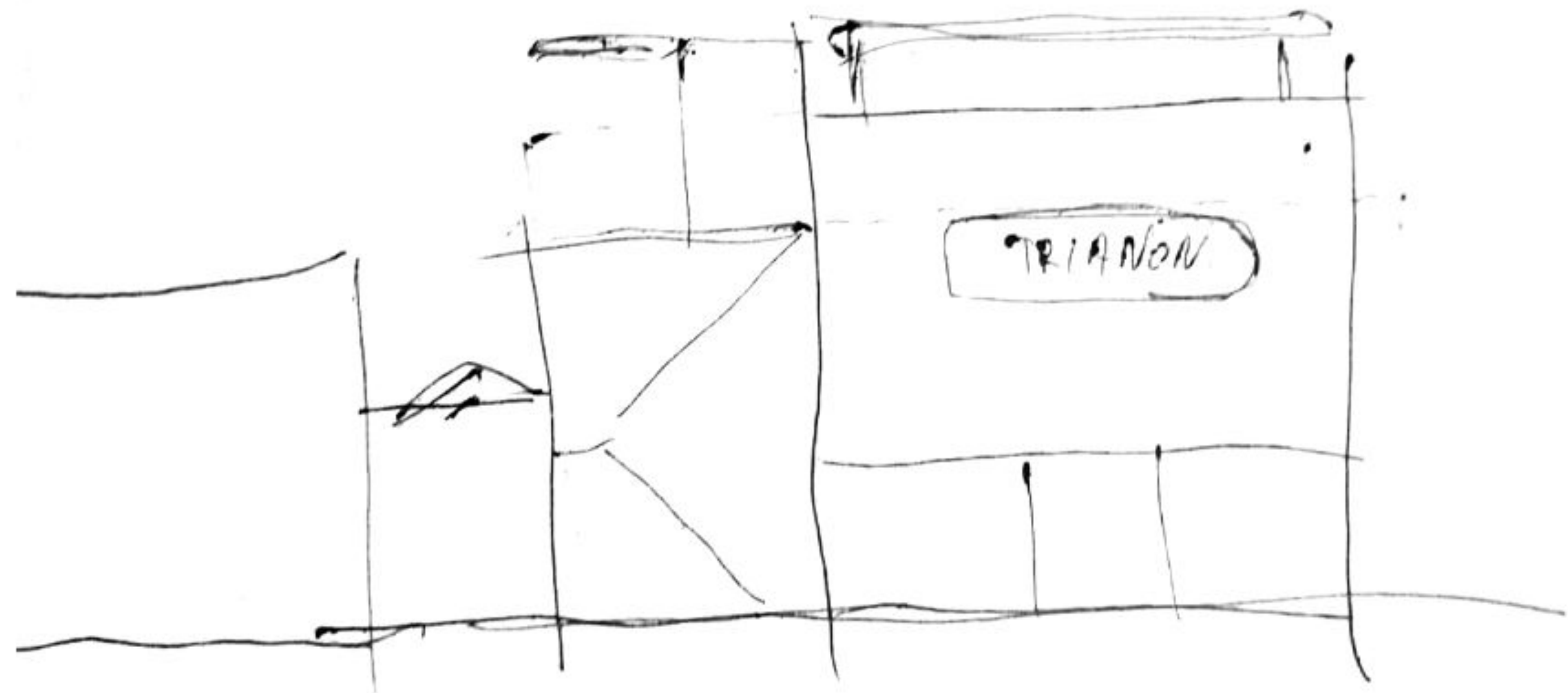
↓ Δύο ημ. σε οριζ. εξ. γα

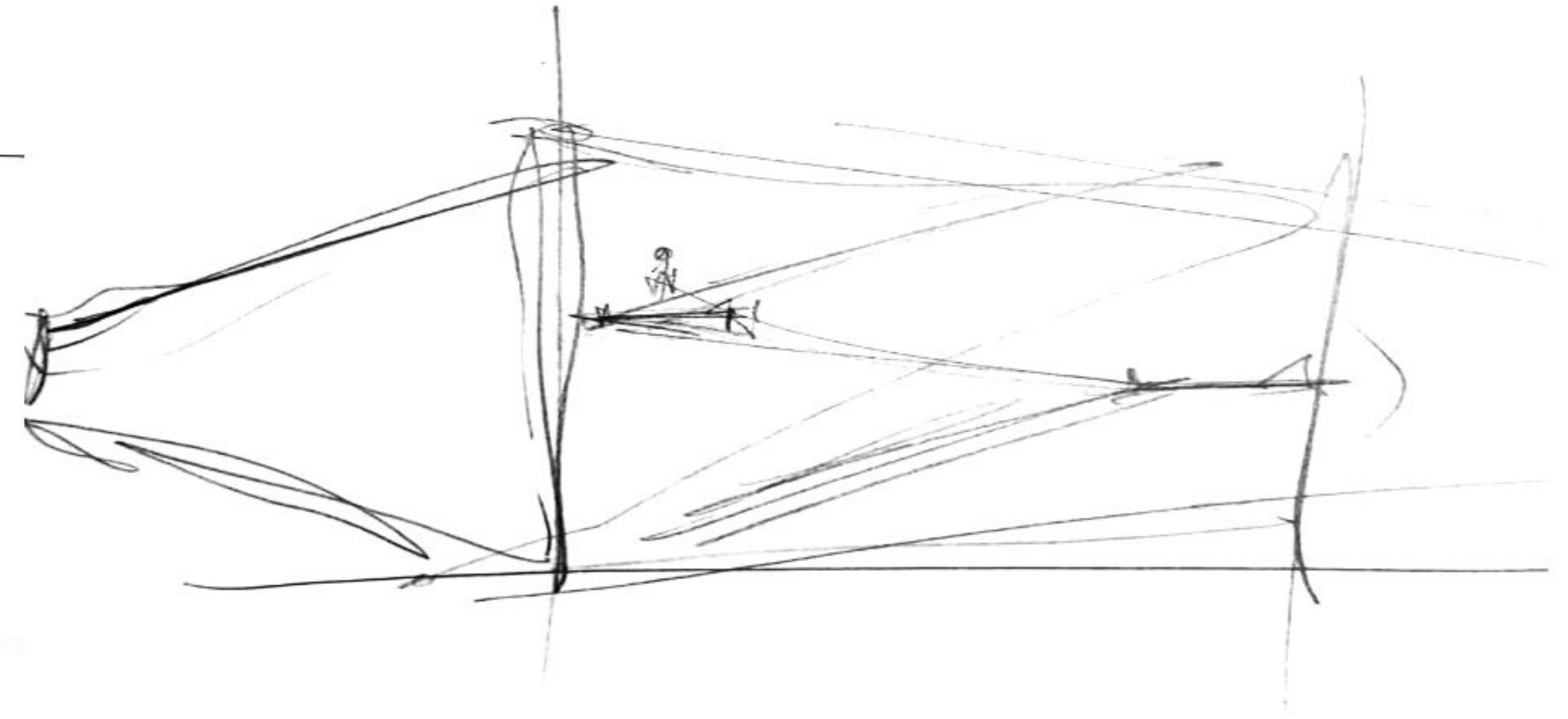
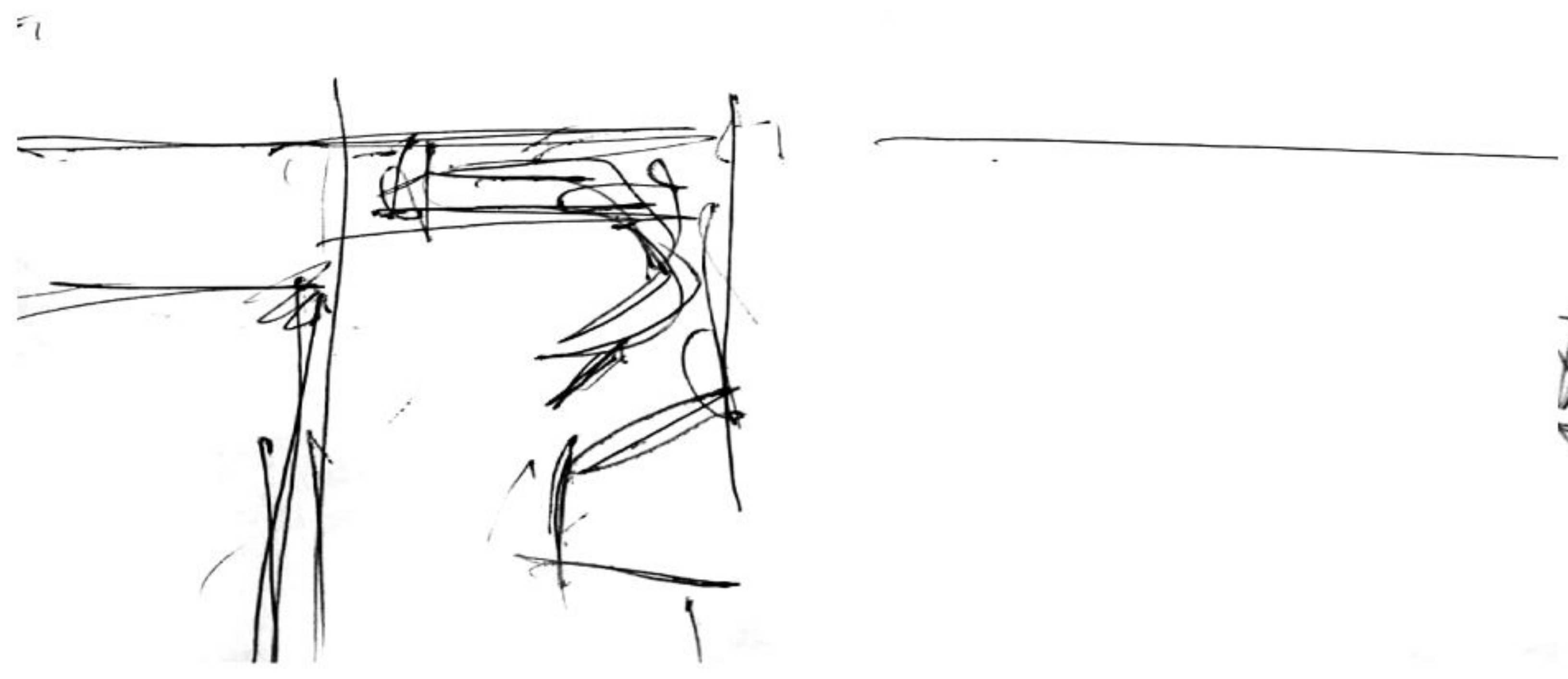
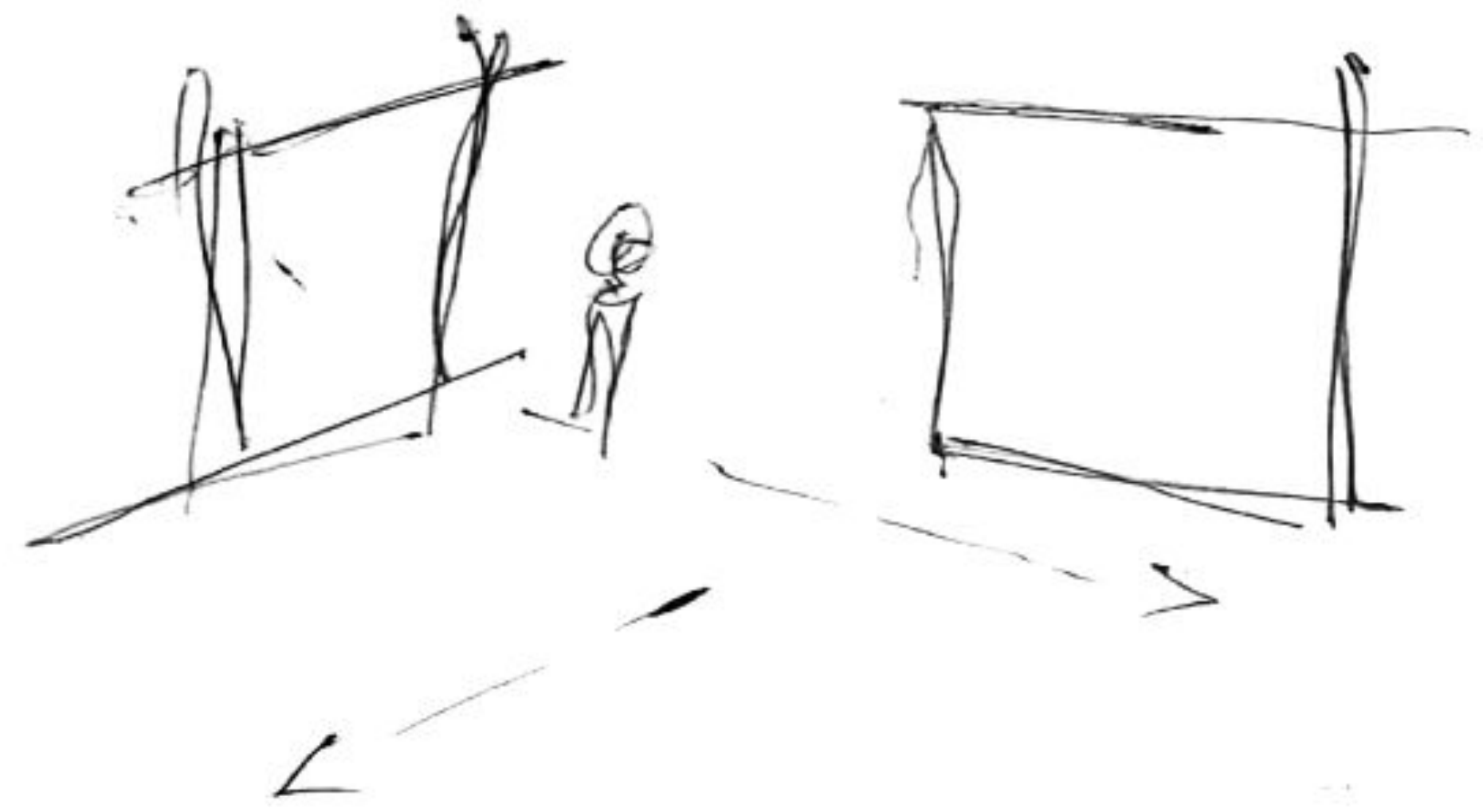
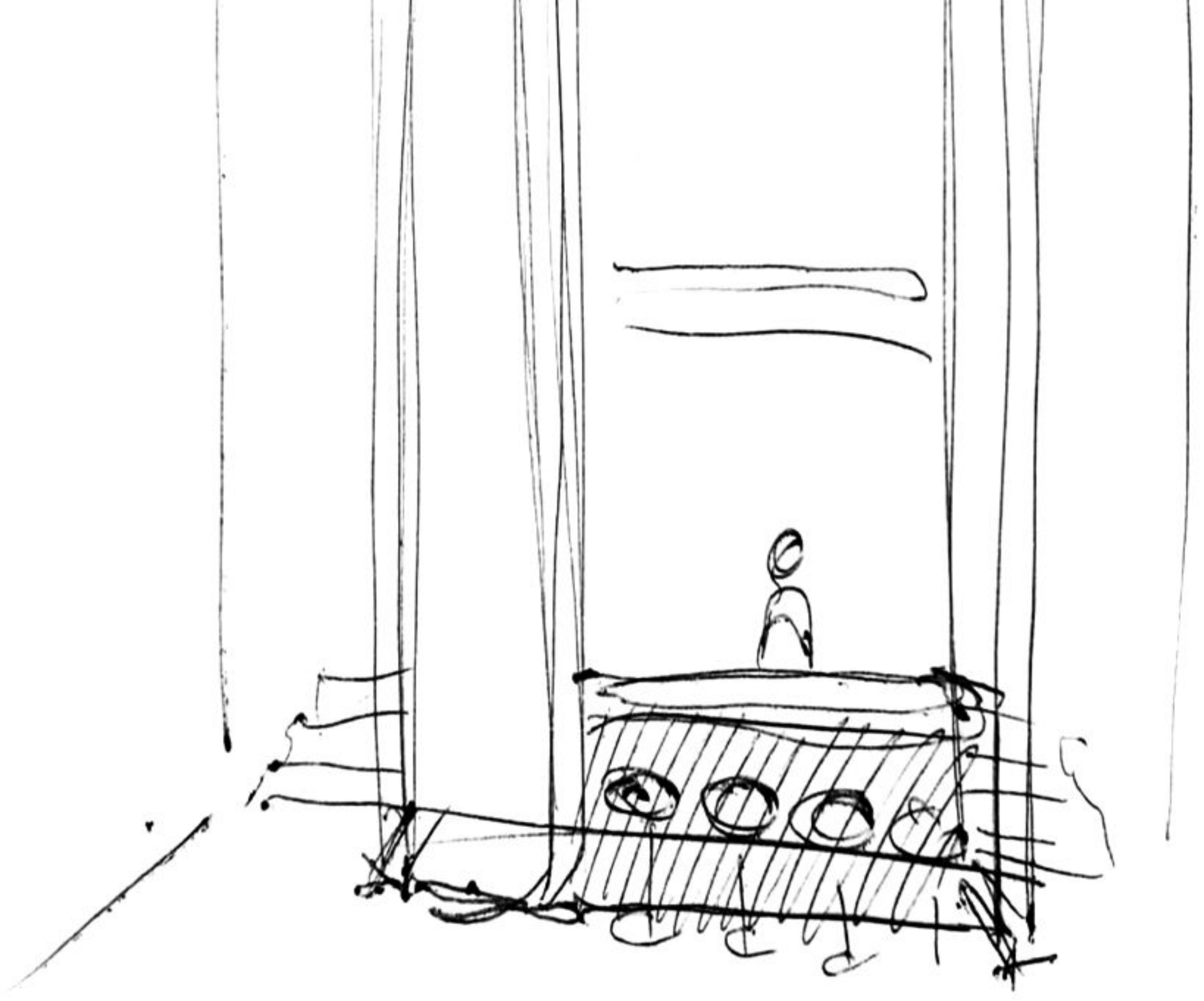
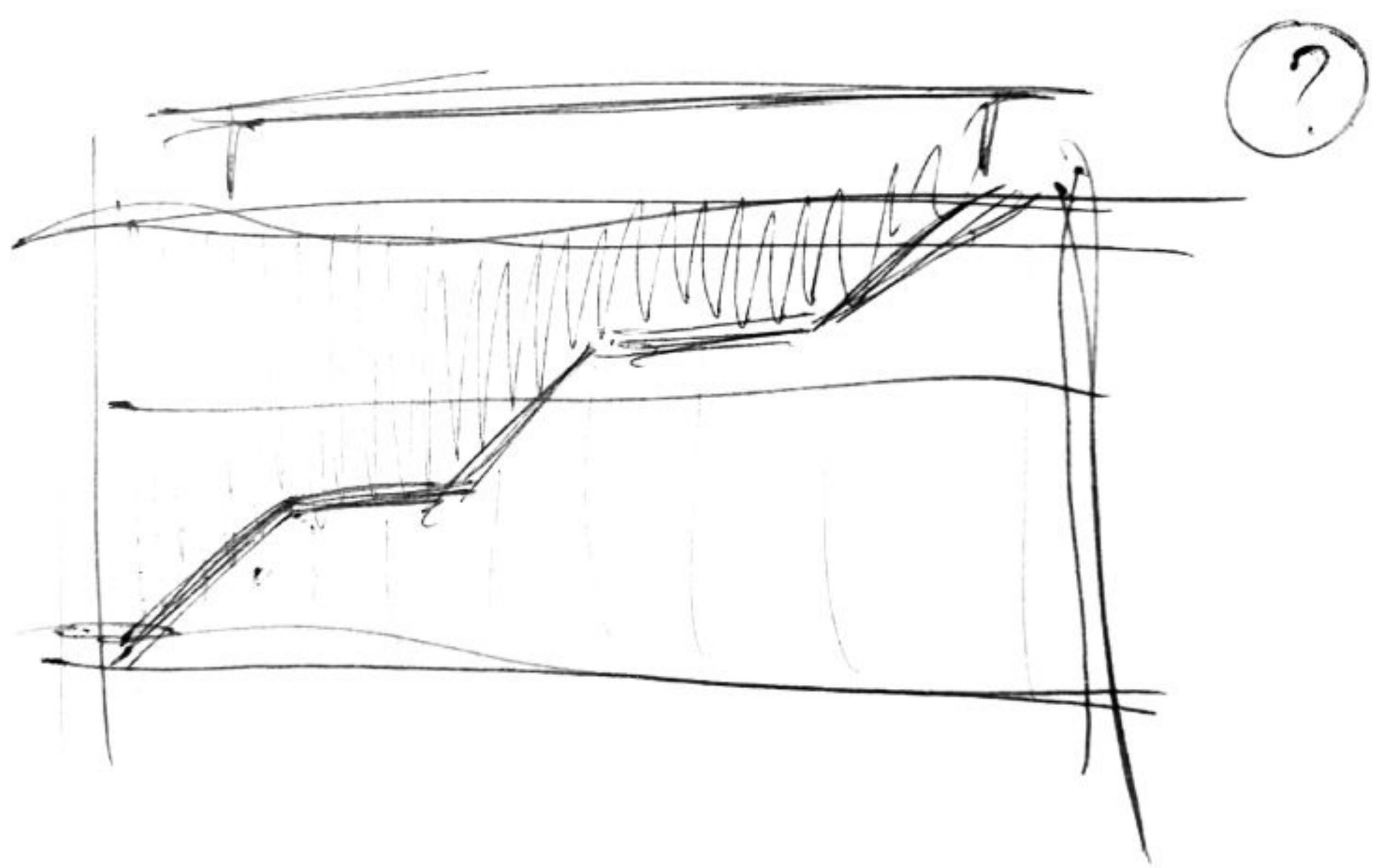


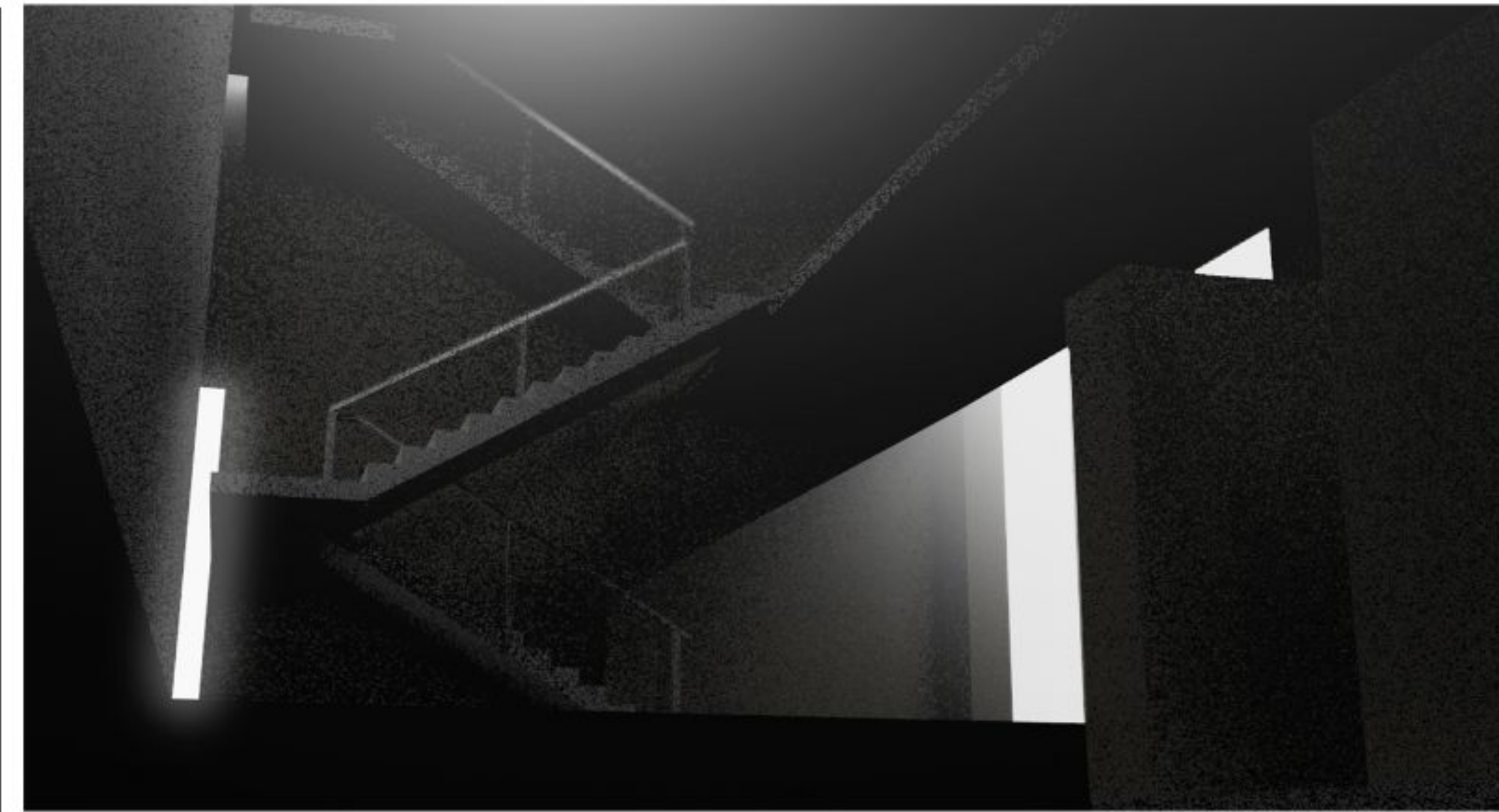
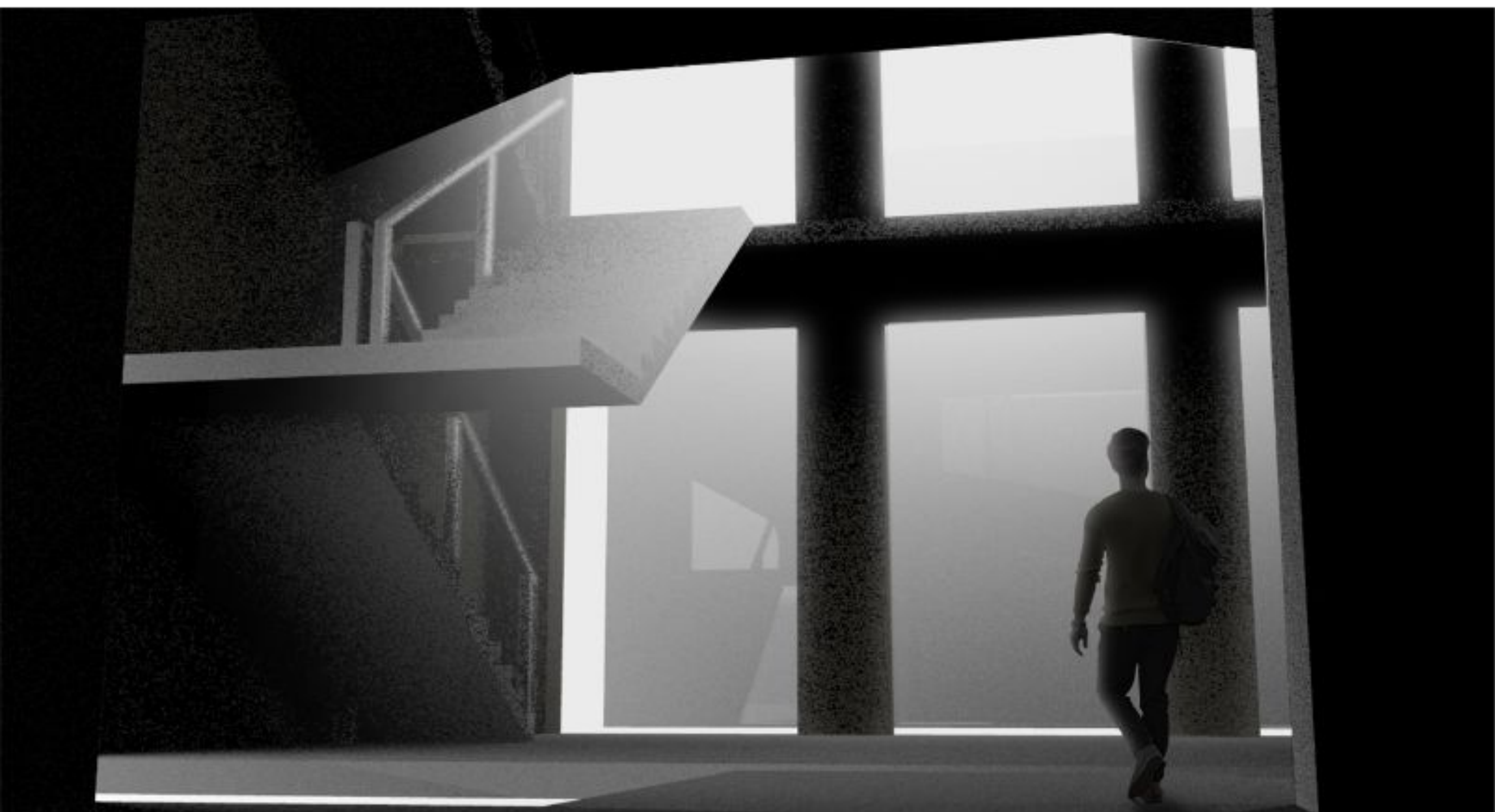
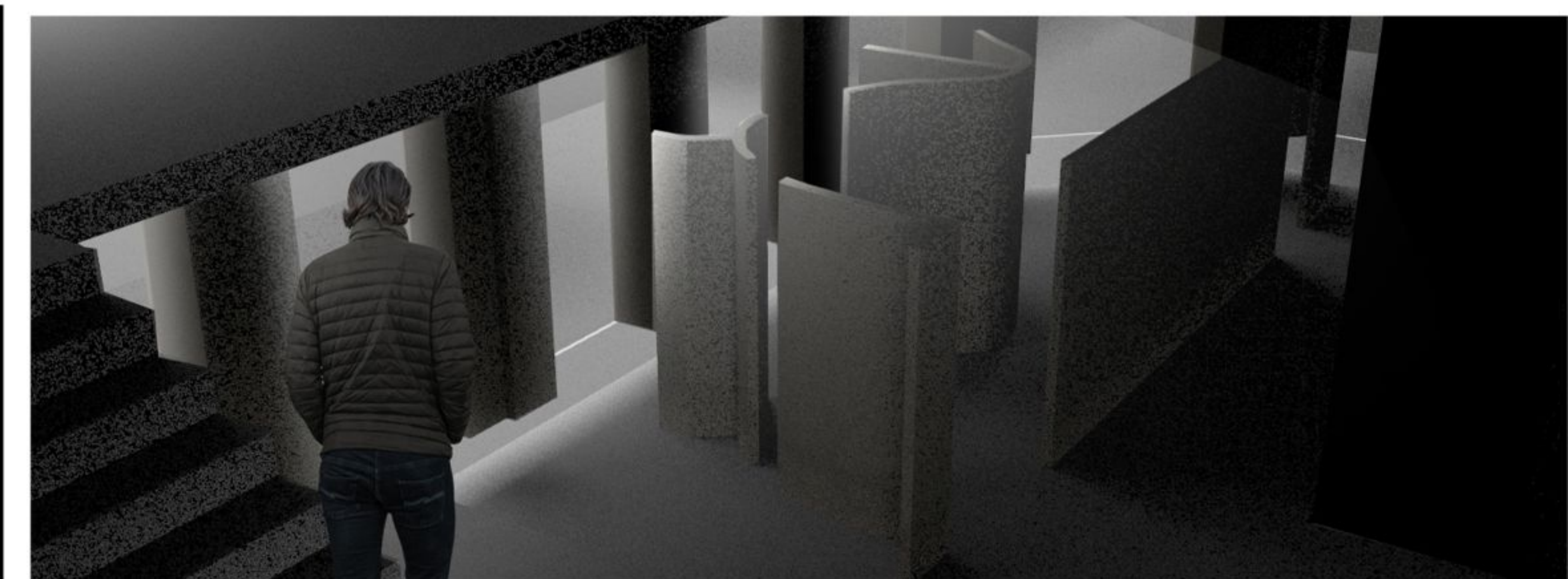
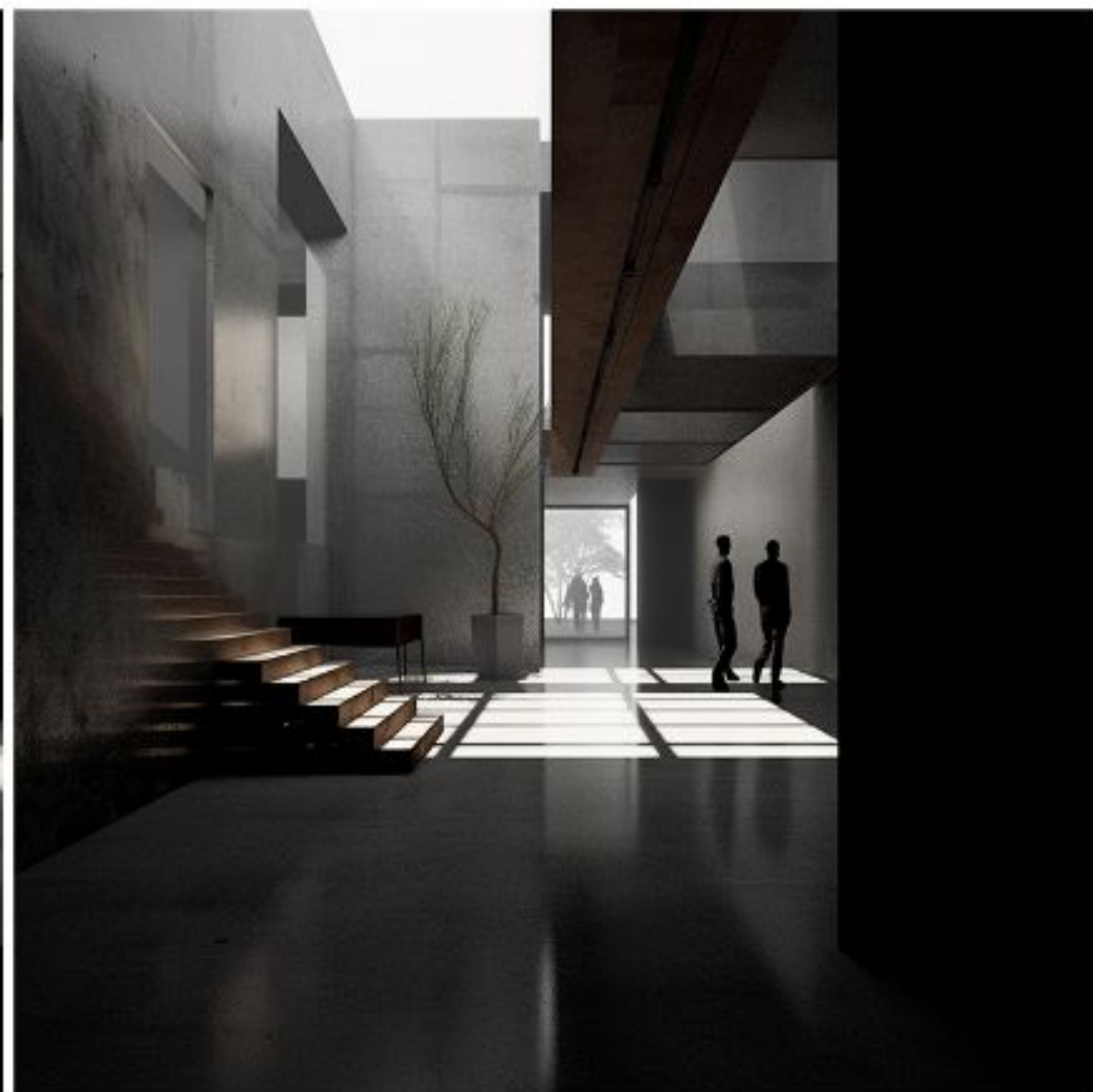
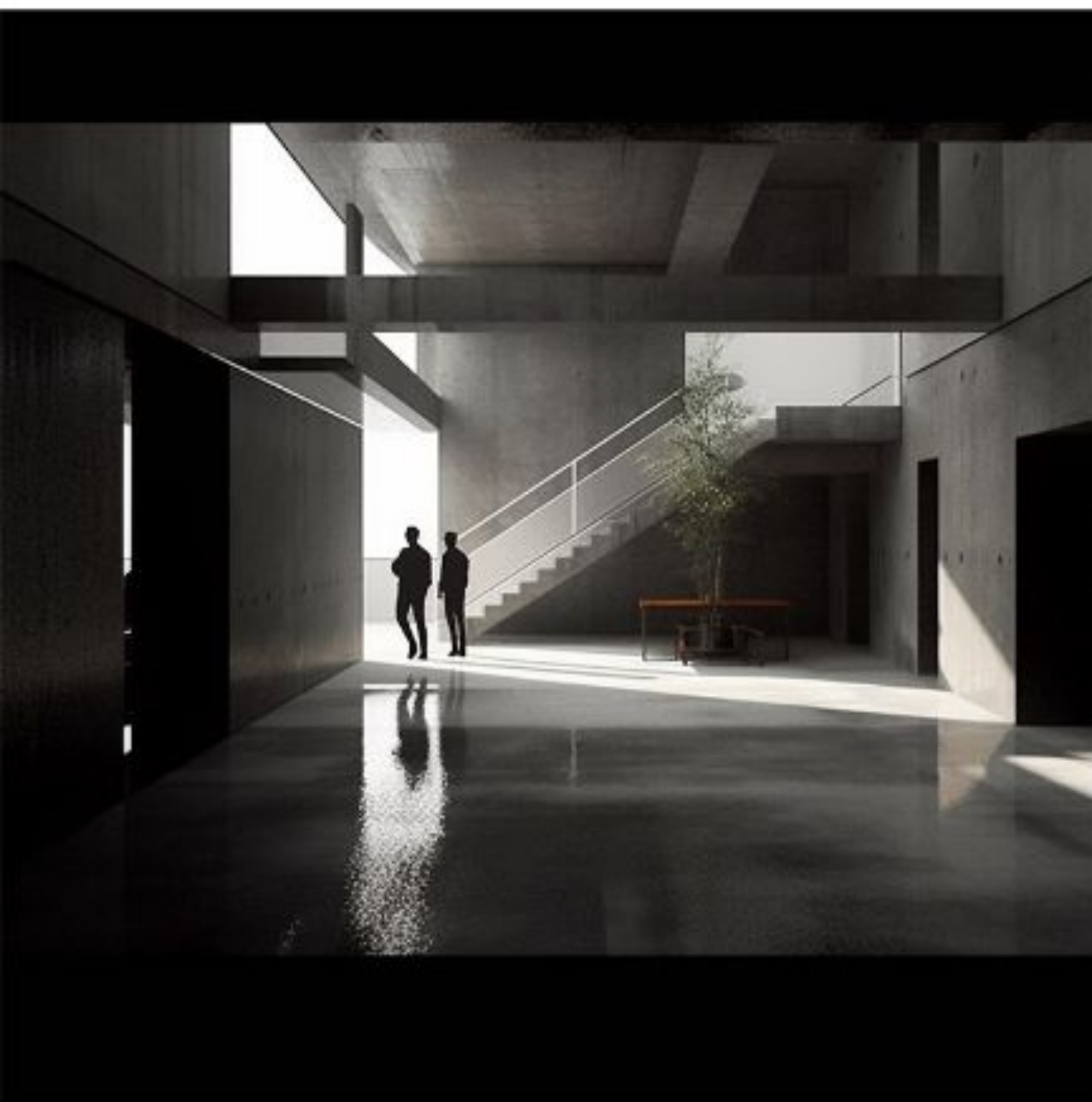
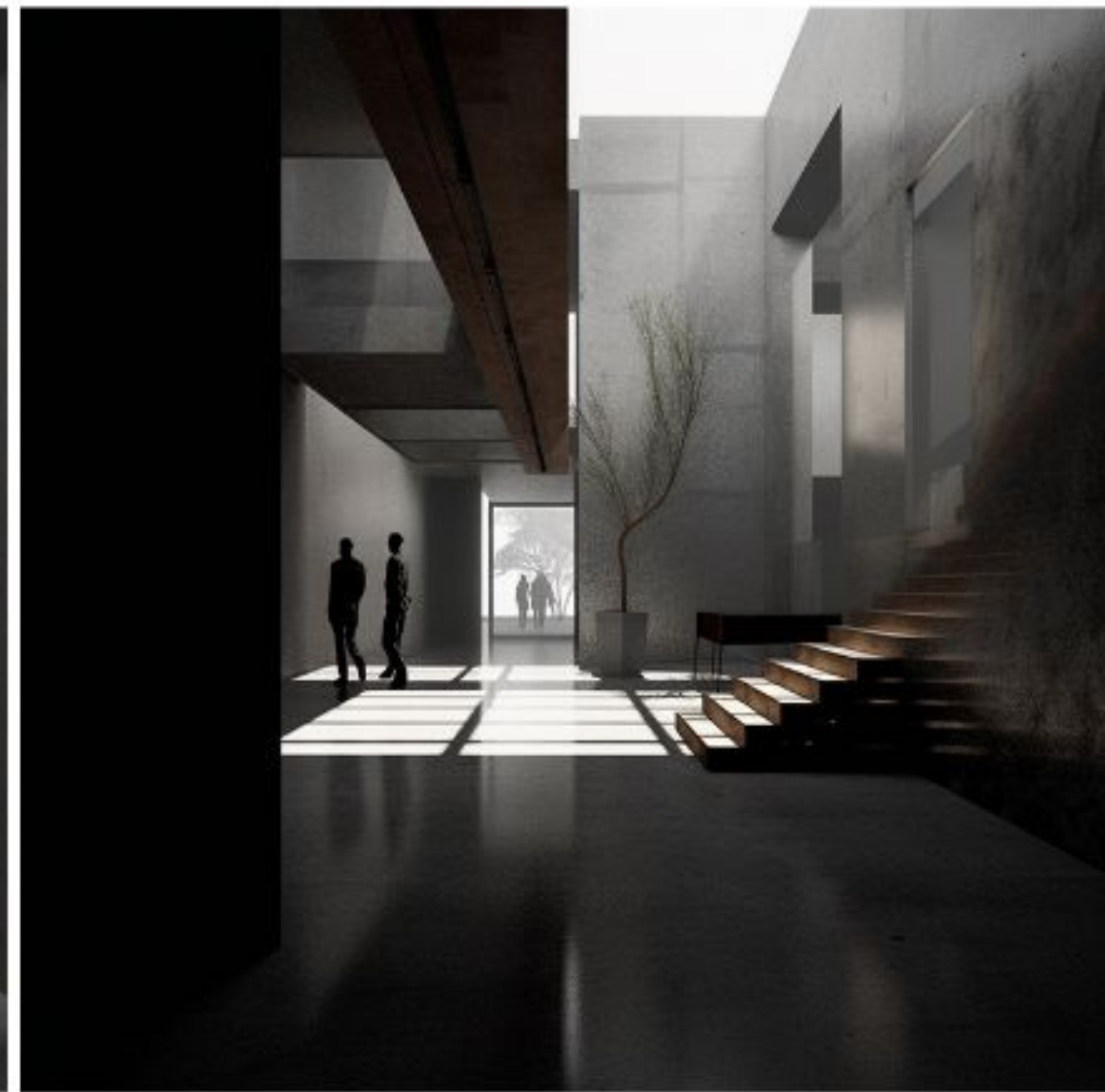
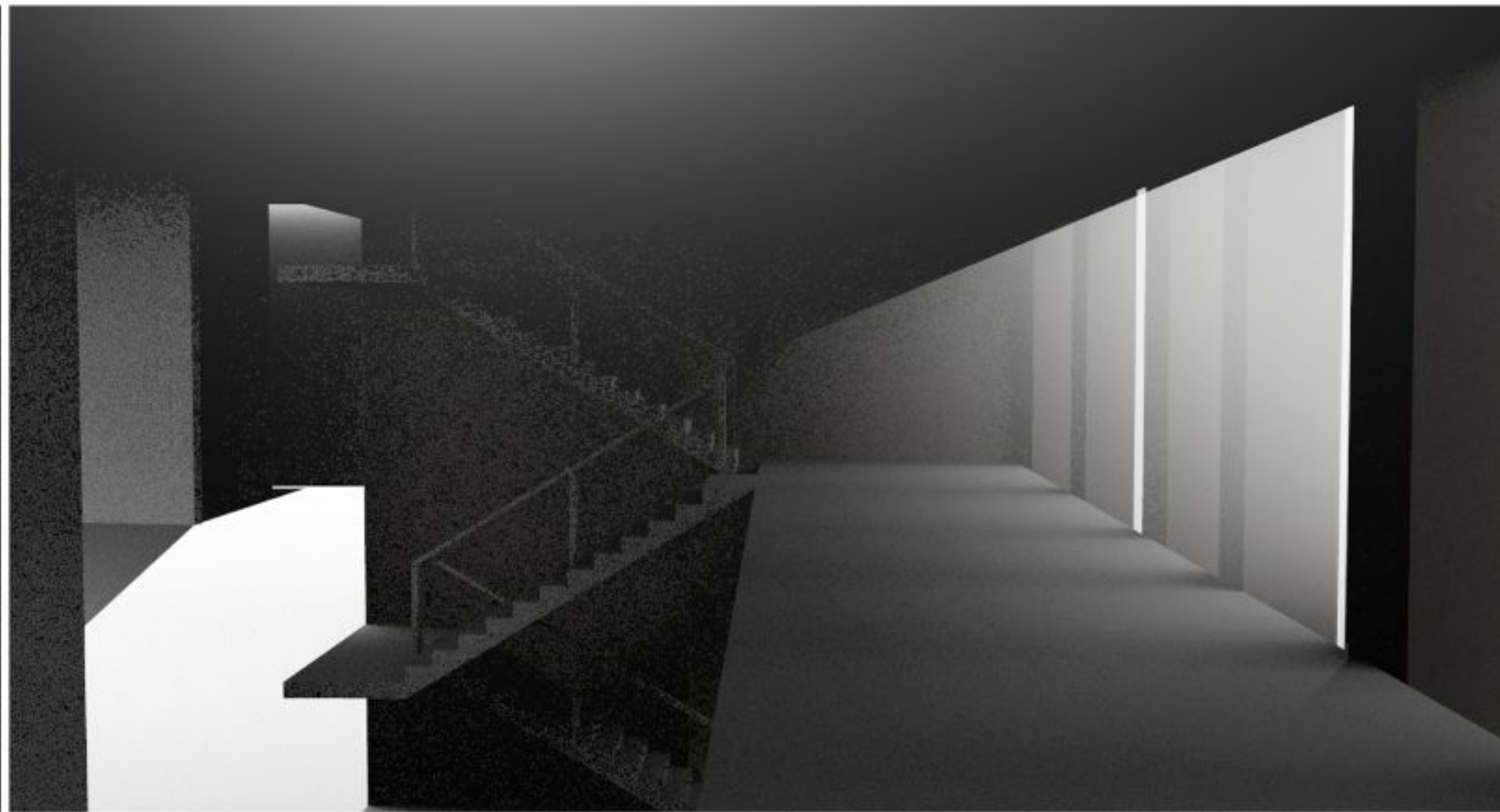


we
Bar
seating

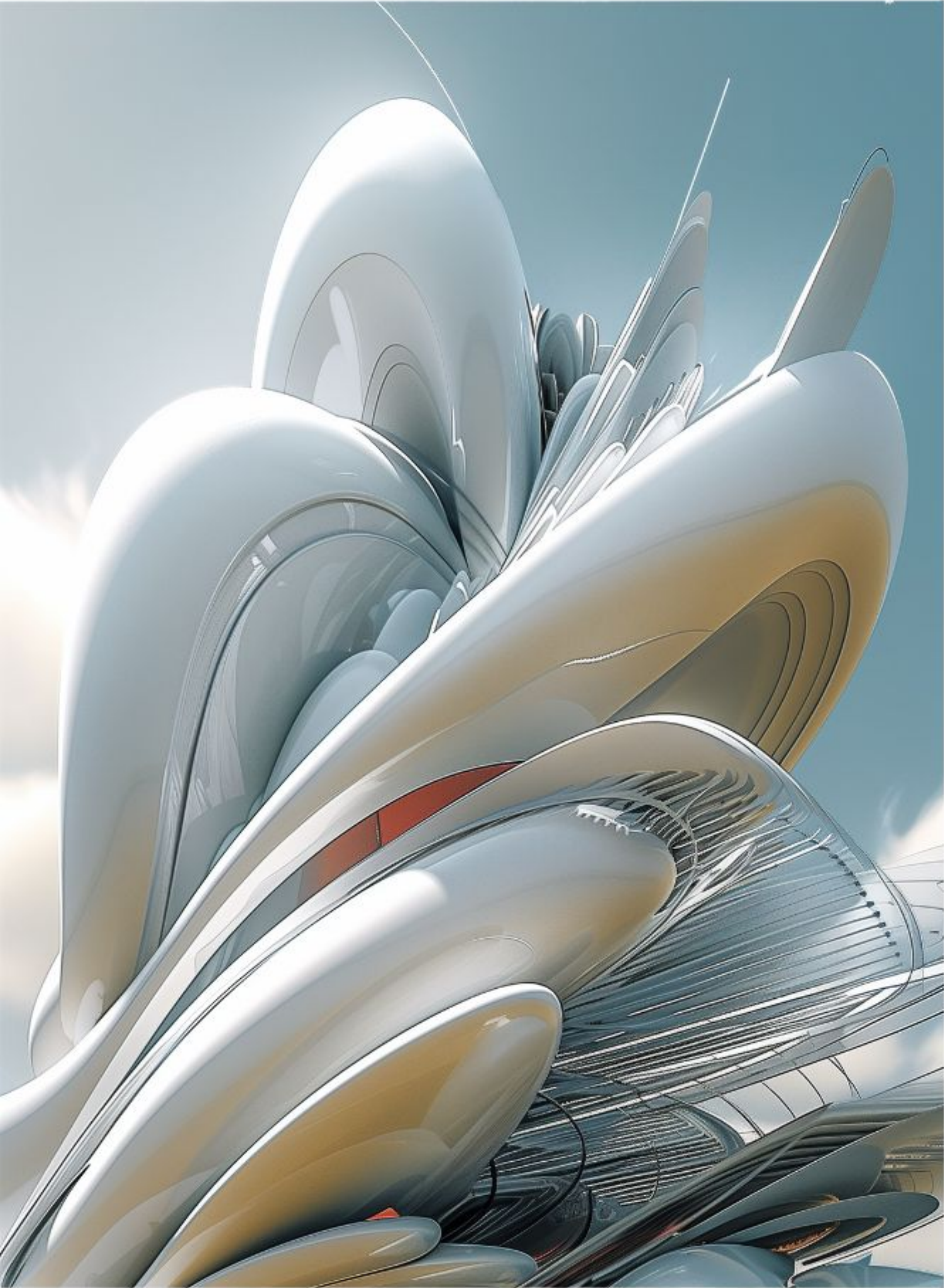










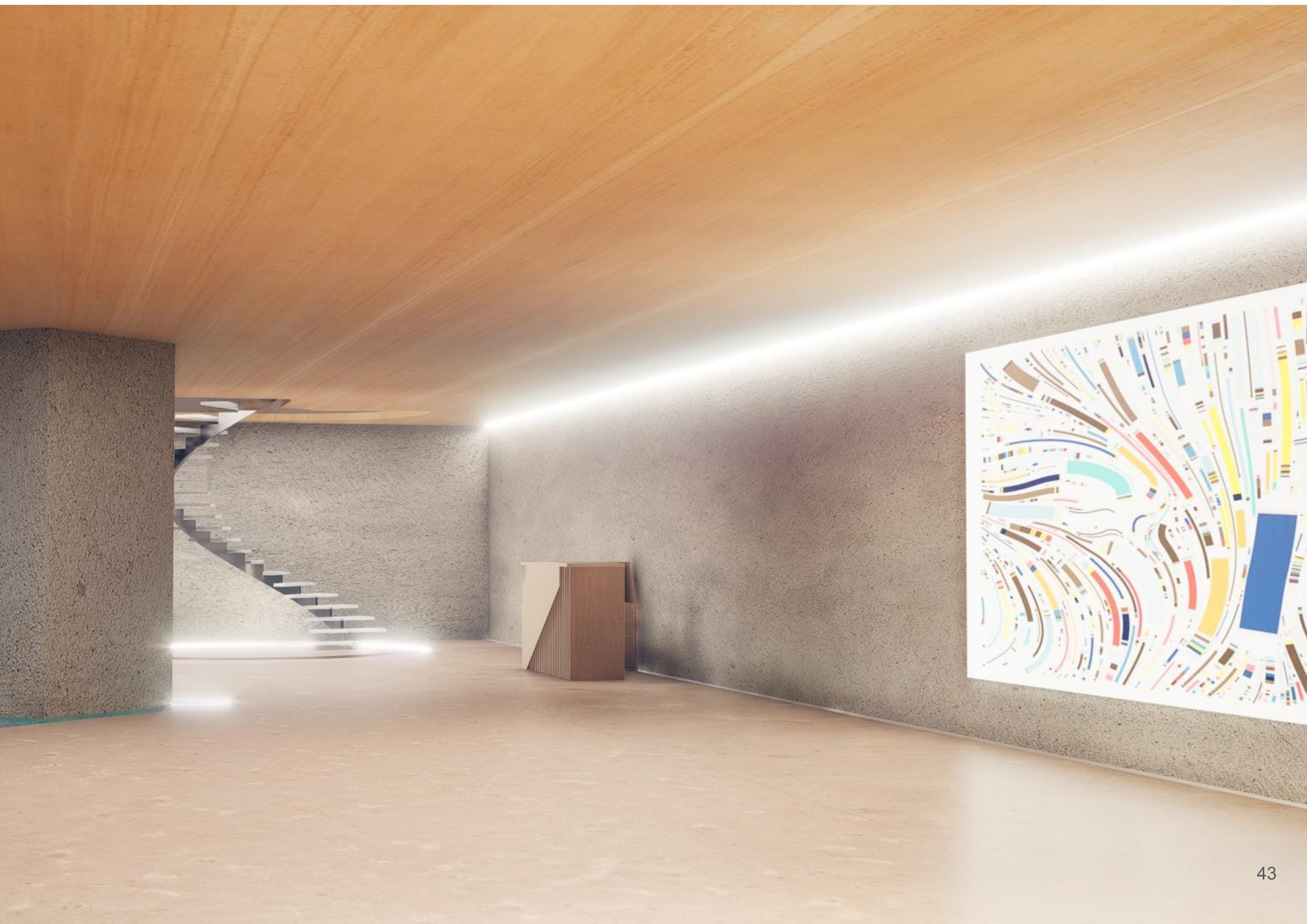


ΤΕΛΙΚΑ ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΤΙΚΑ













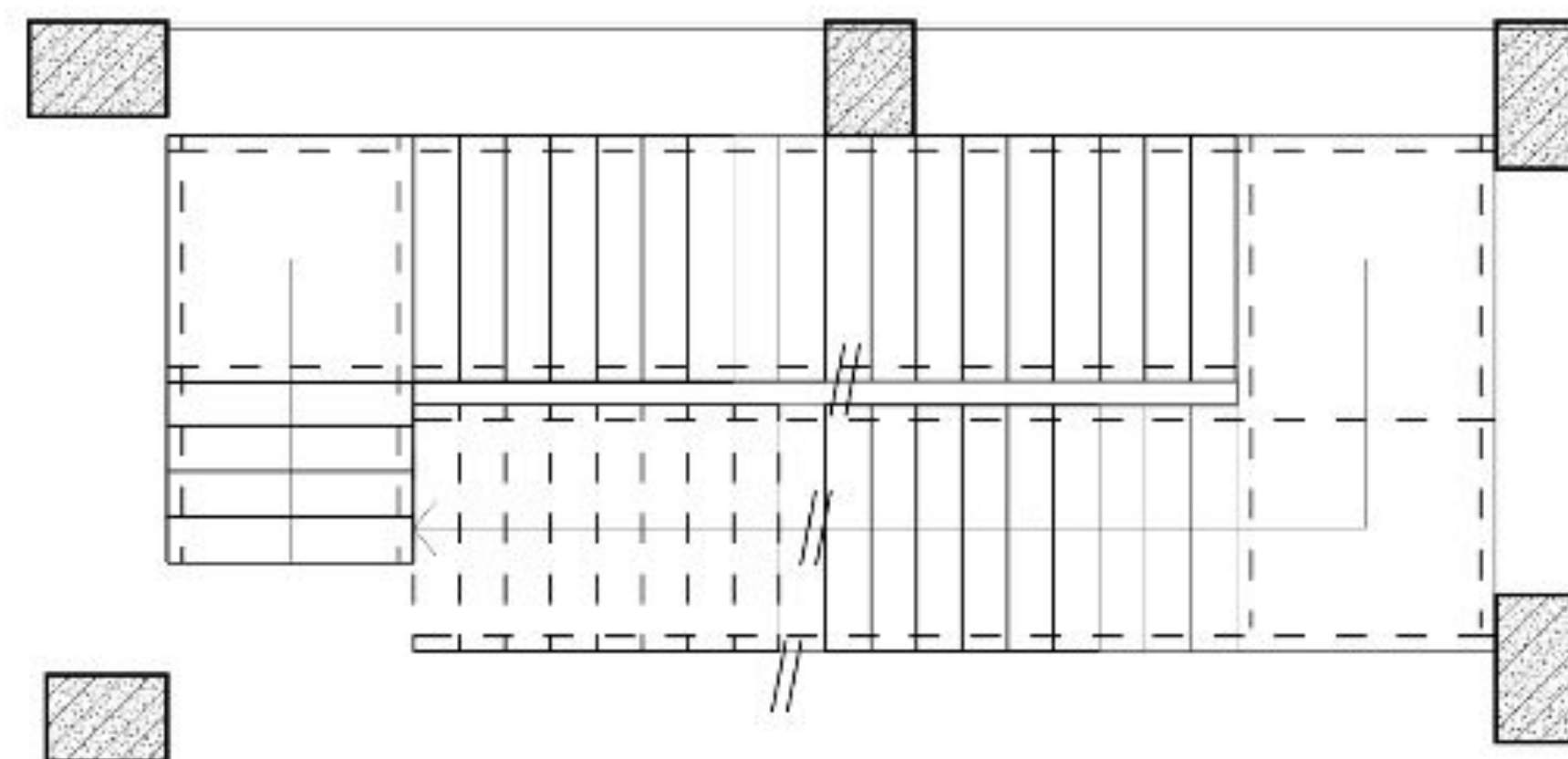
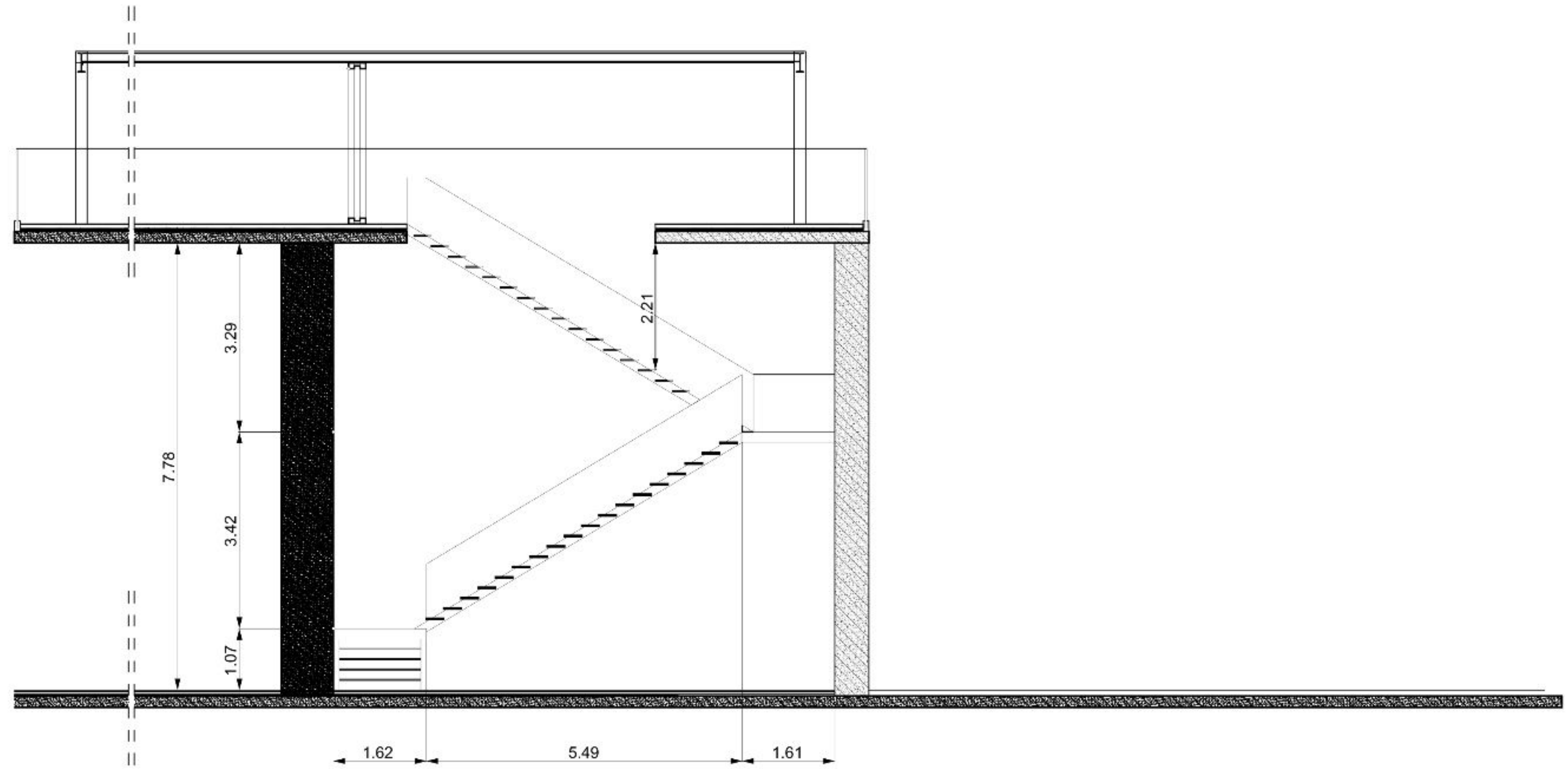


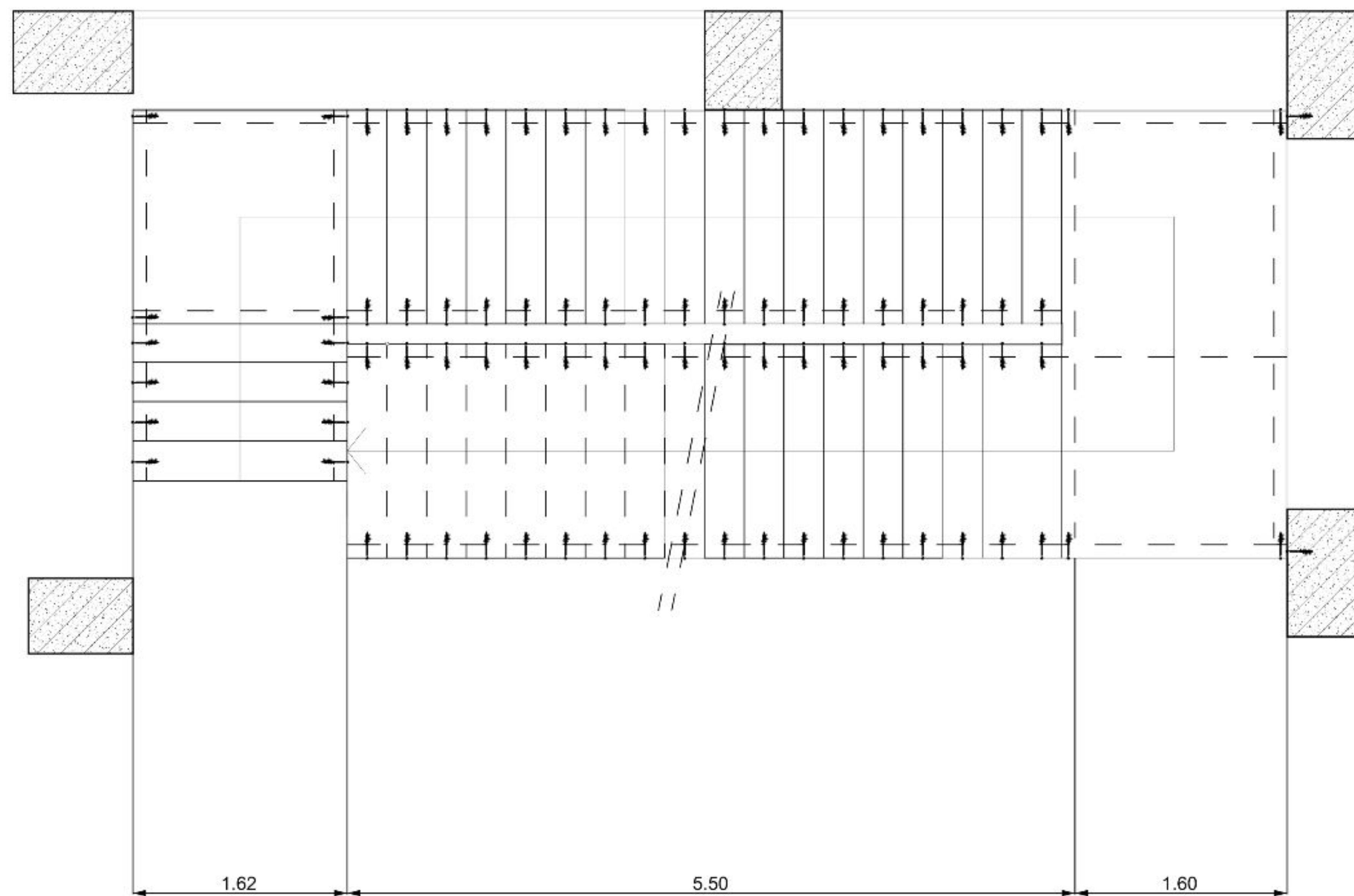


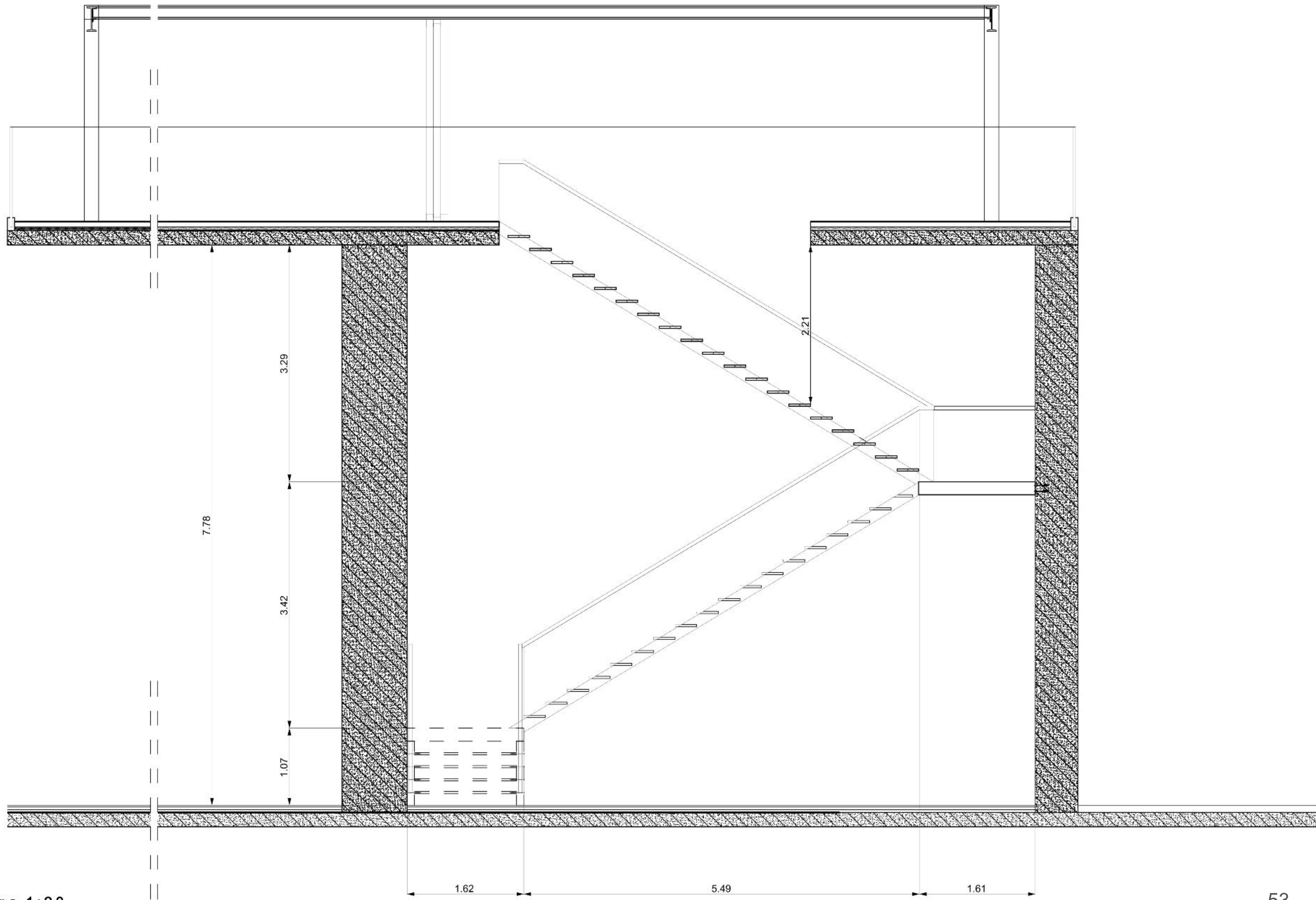


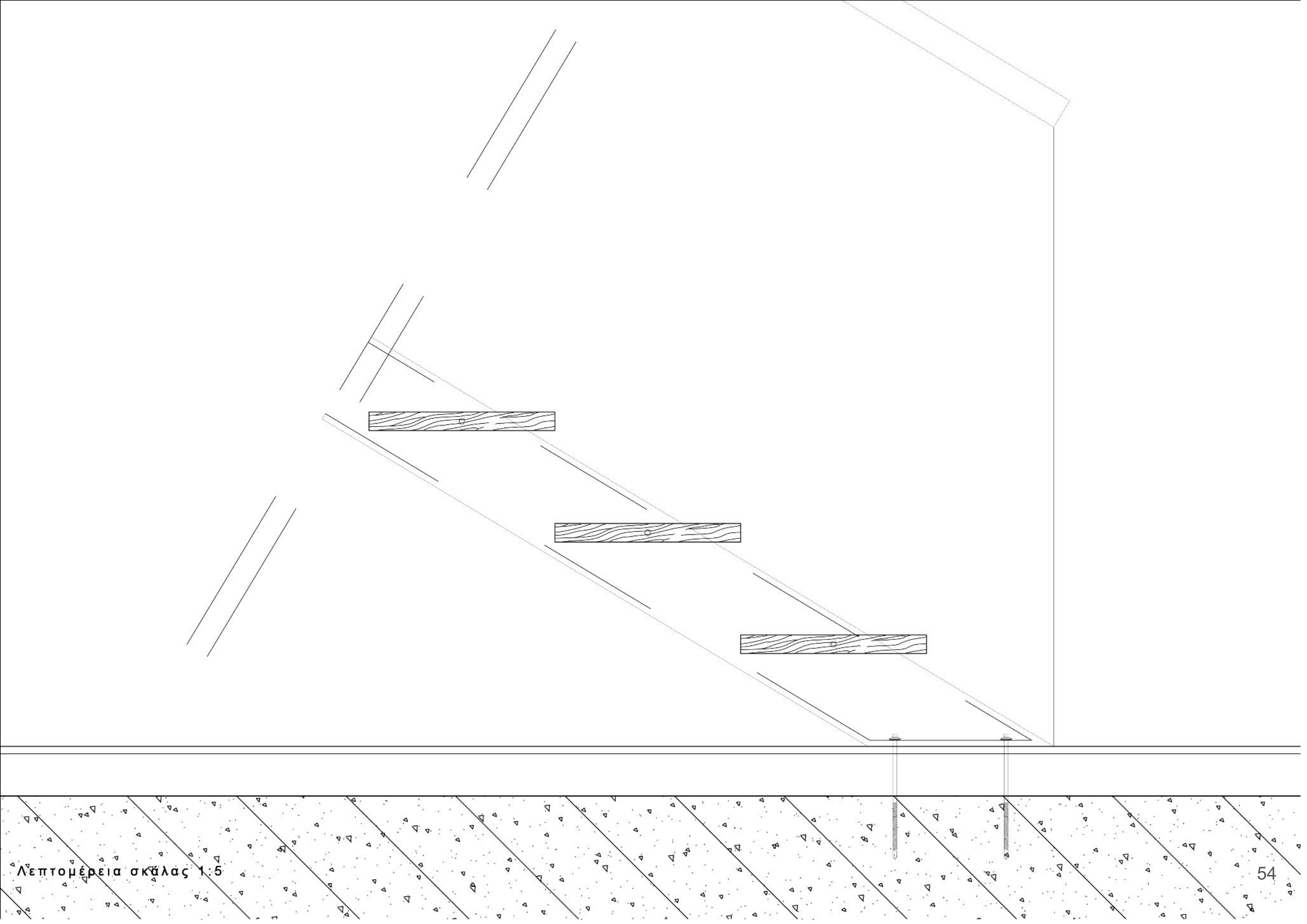


ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΑ ΣΚΑΛΑΣ

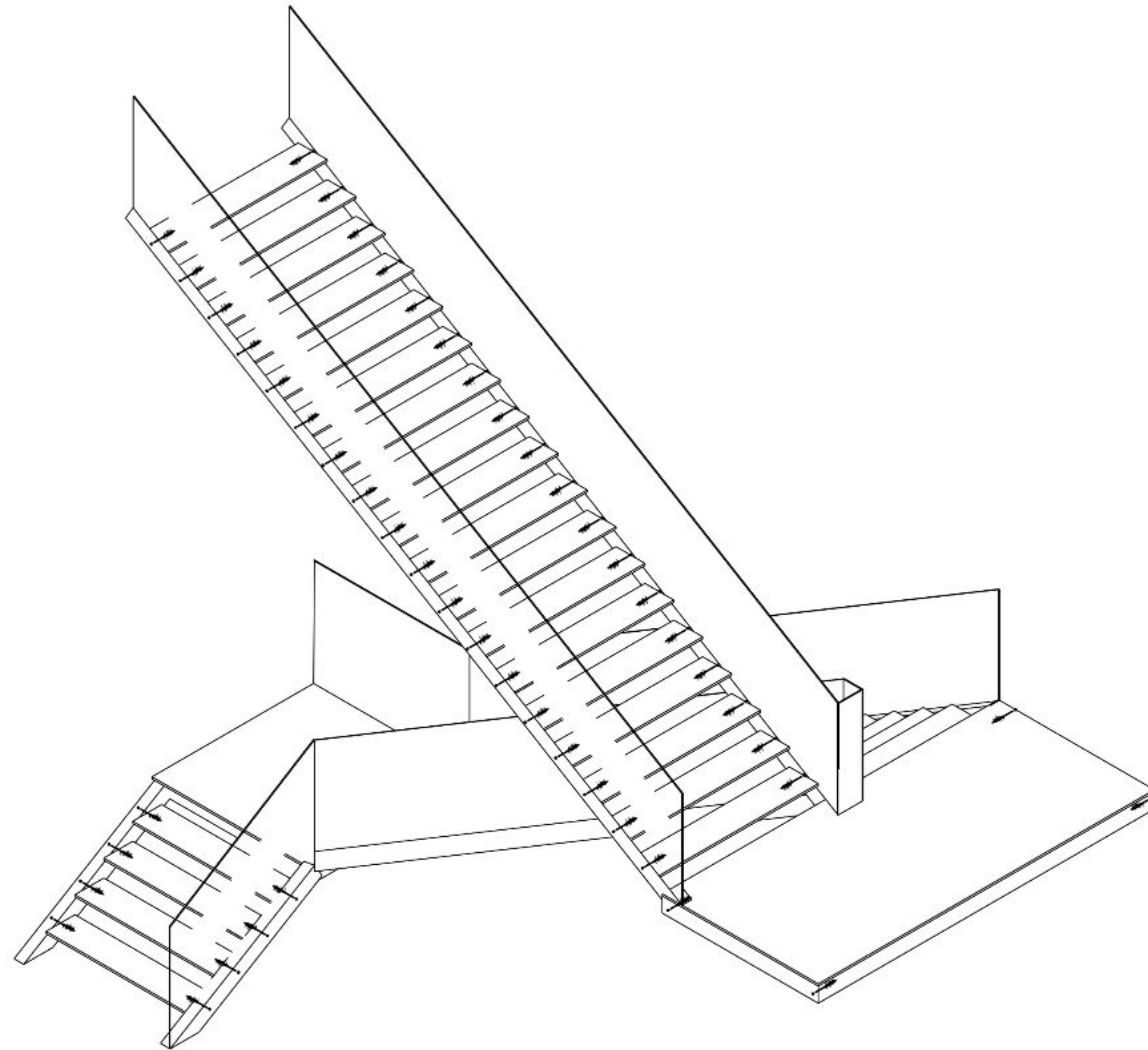




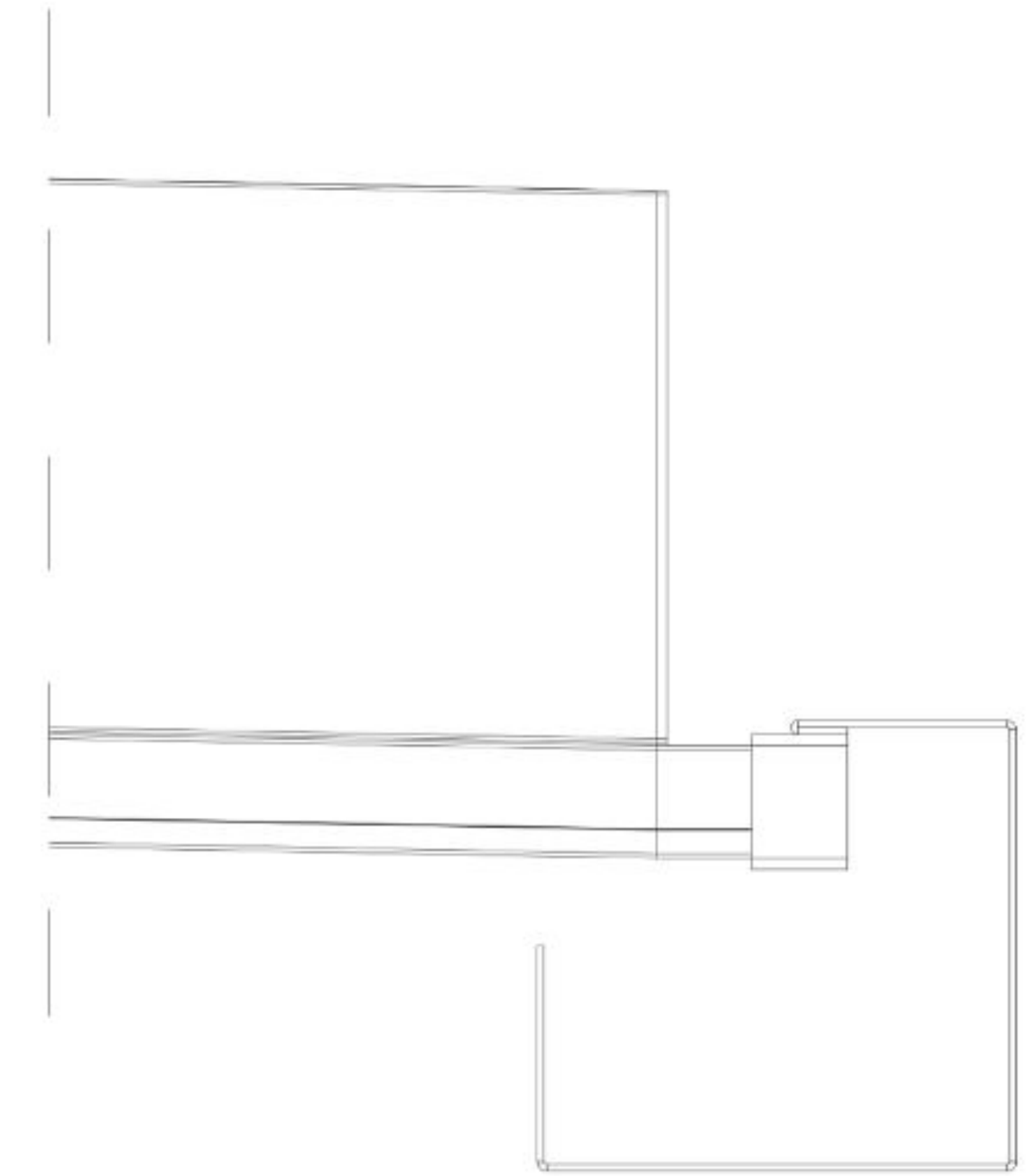
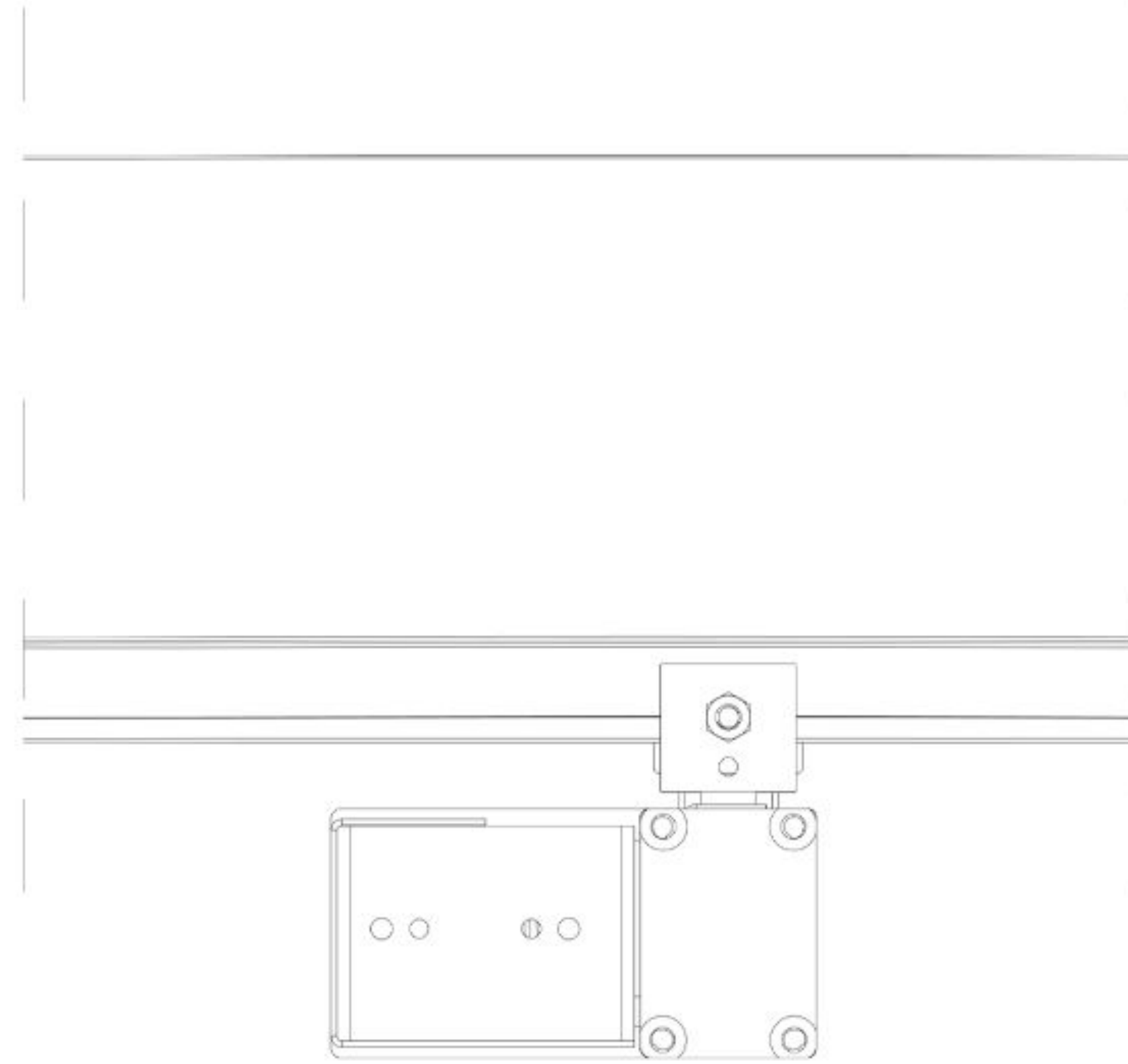
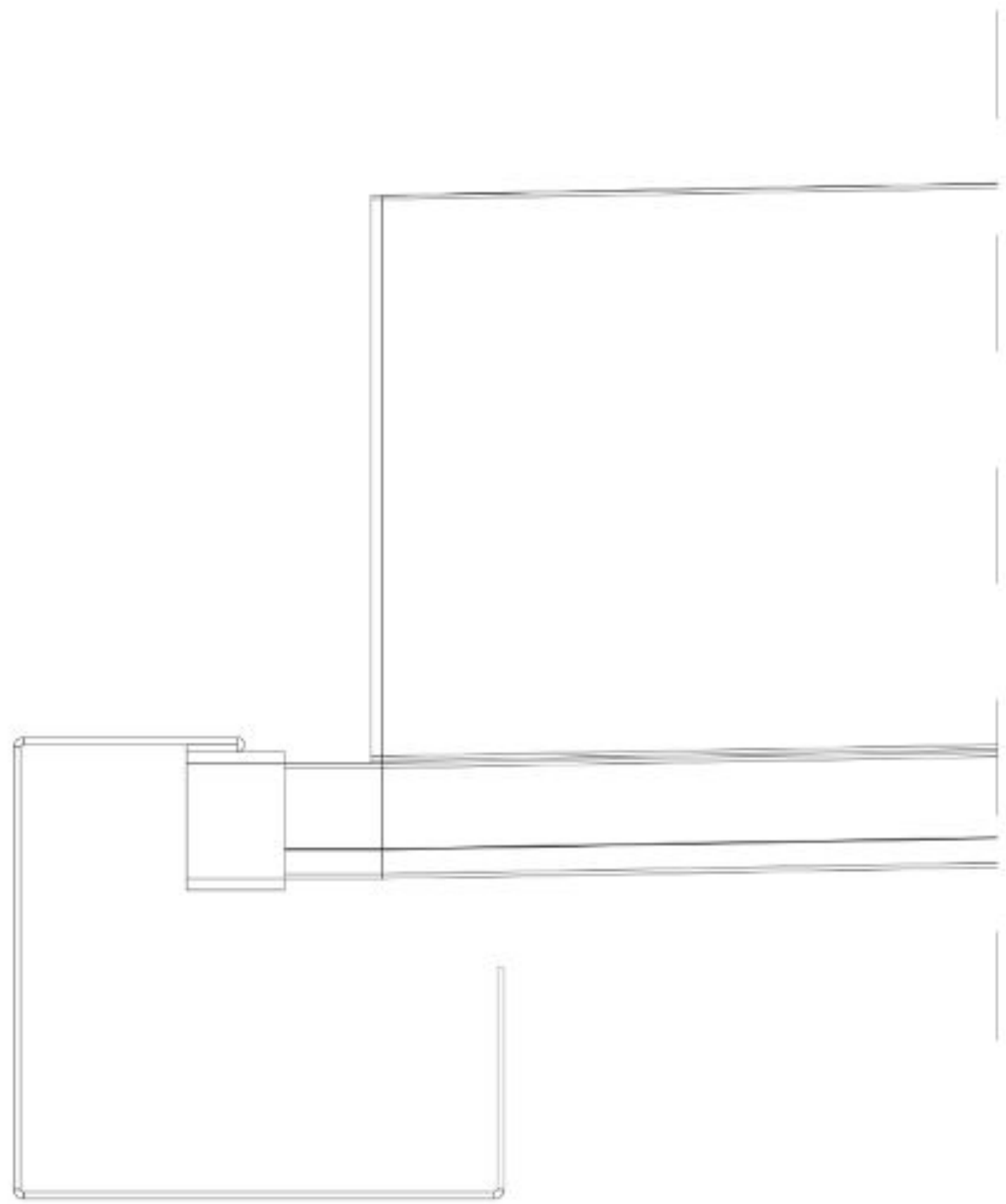




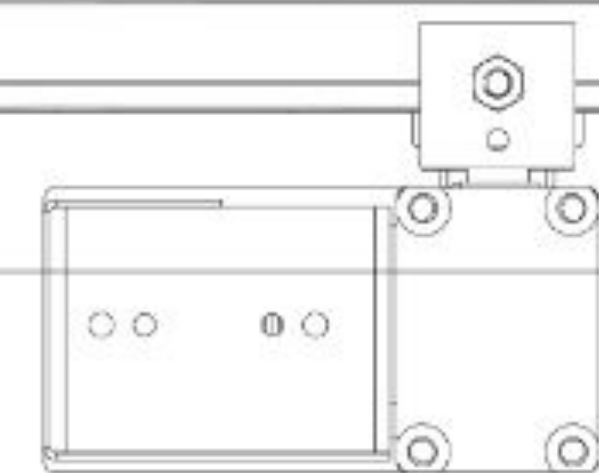
Λεπτομέρεια σκάλας 1:5



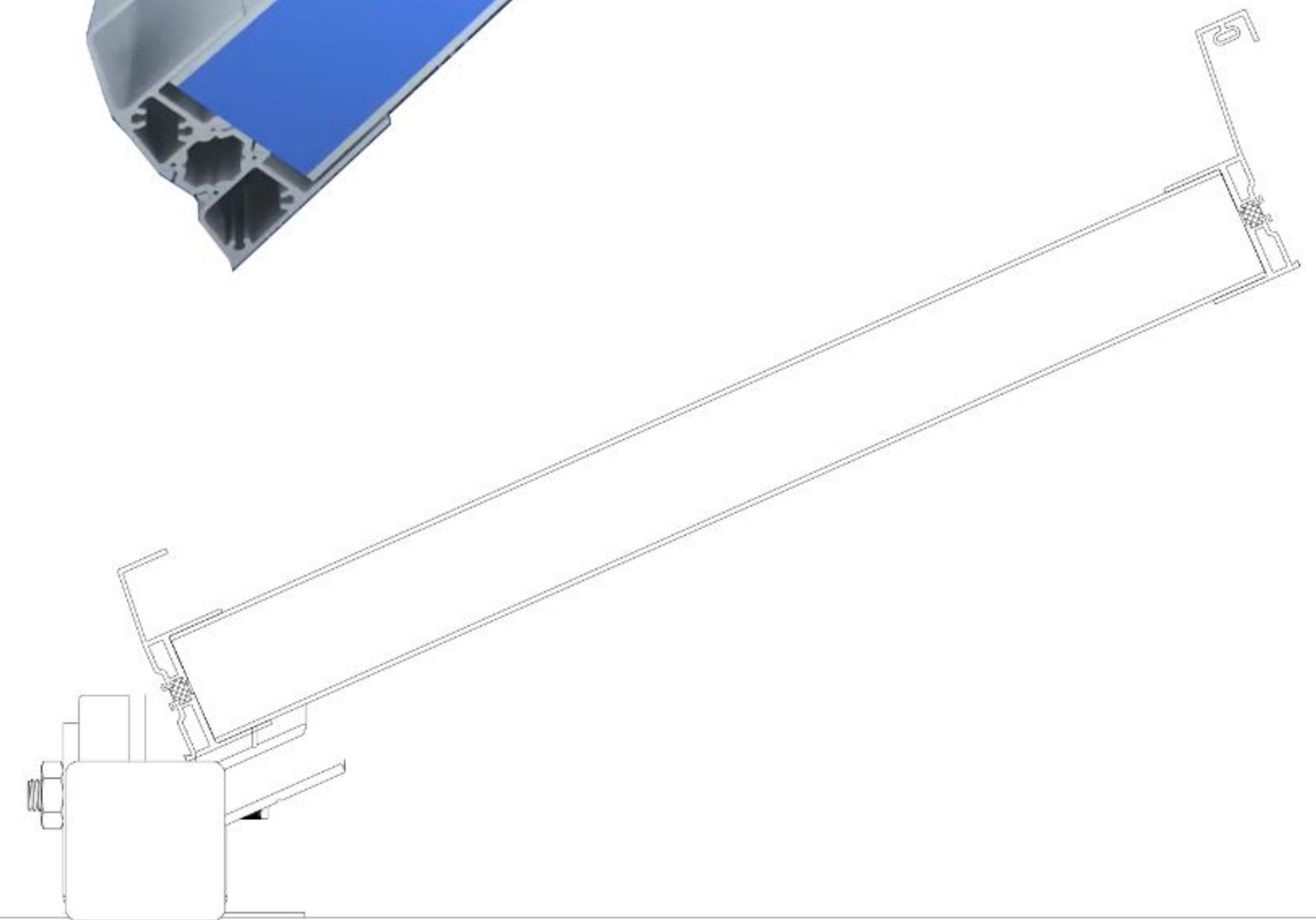
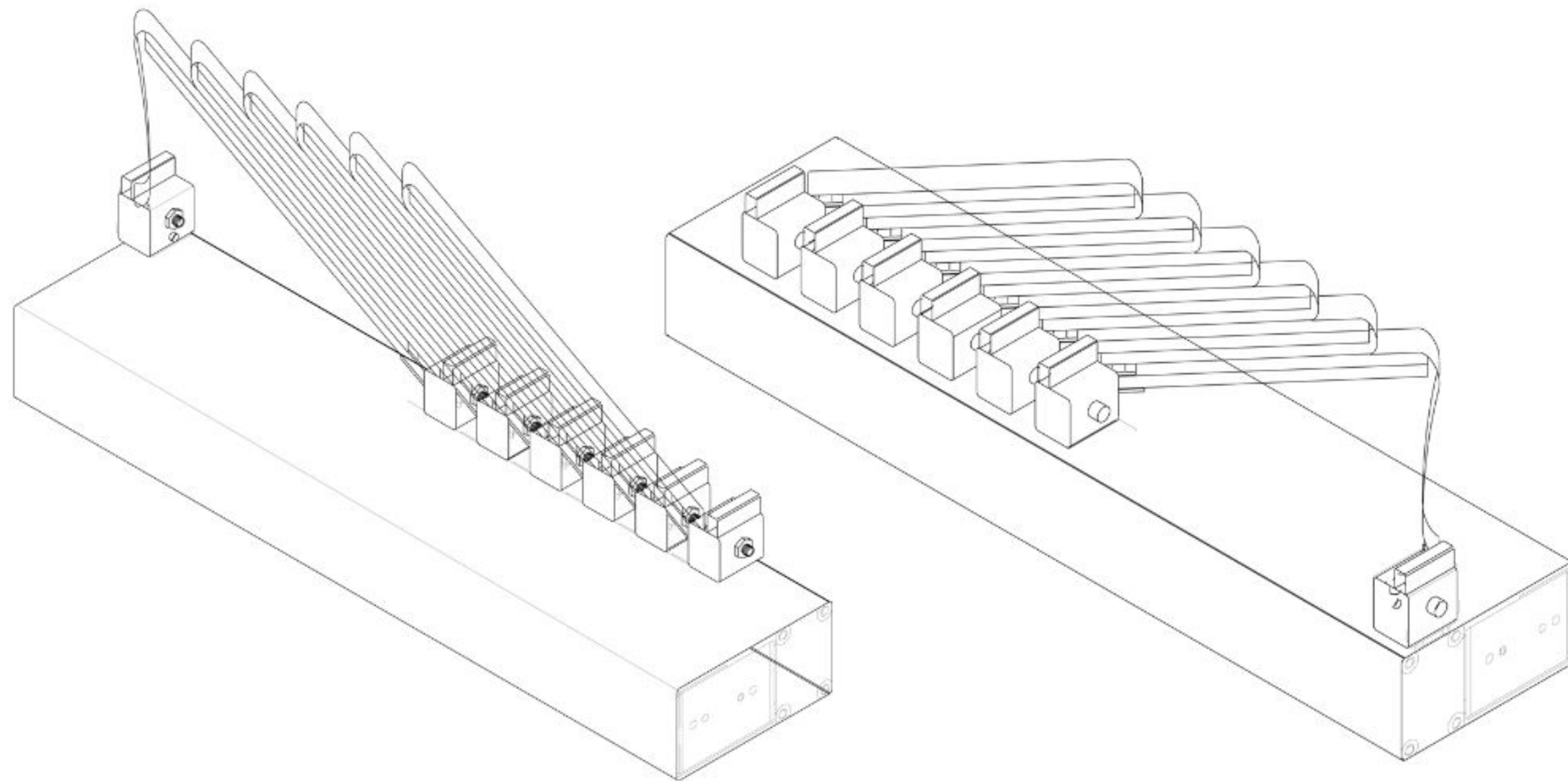
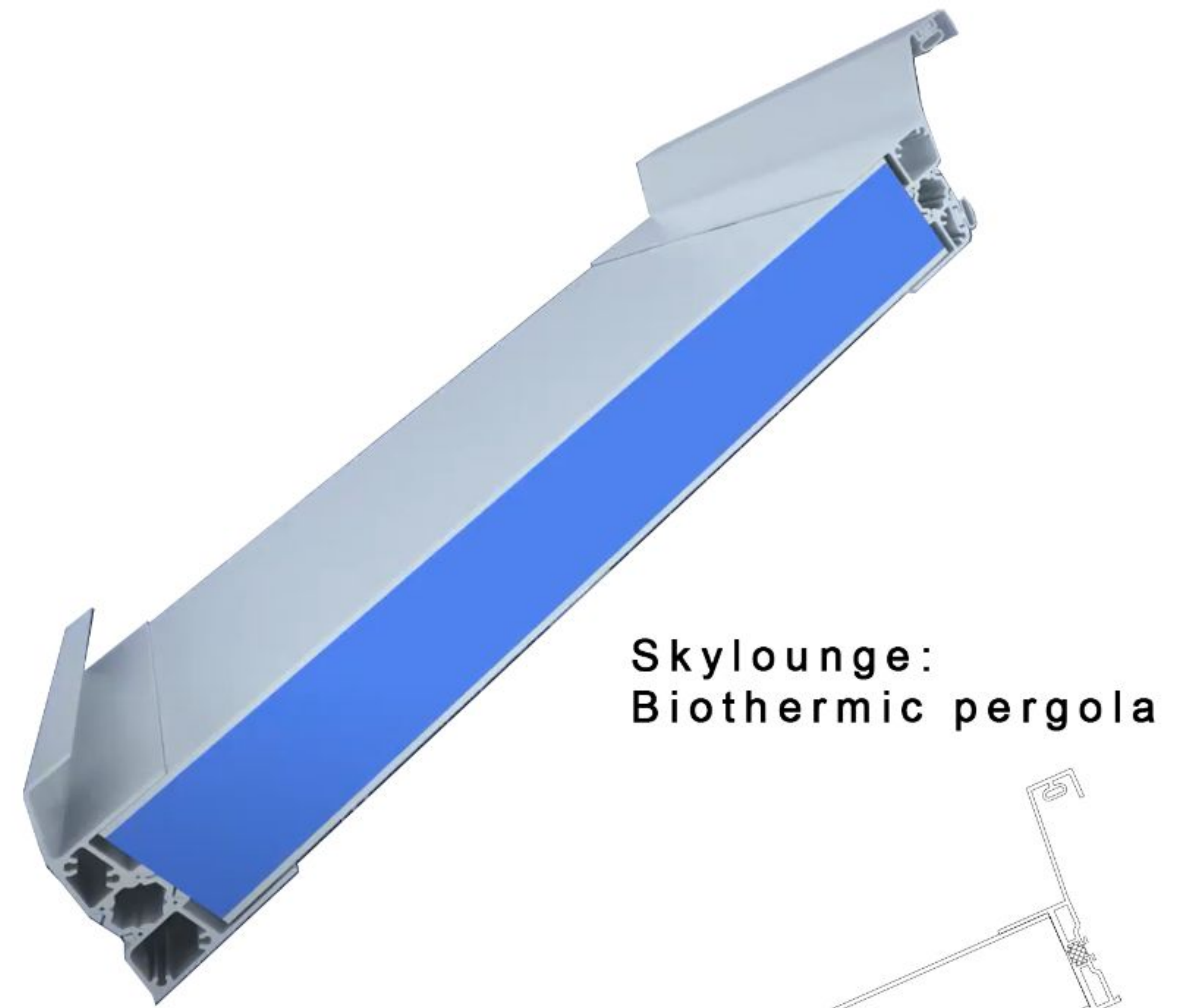
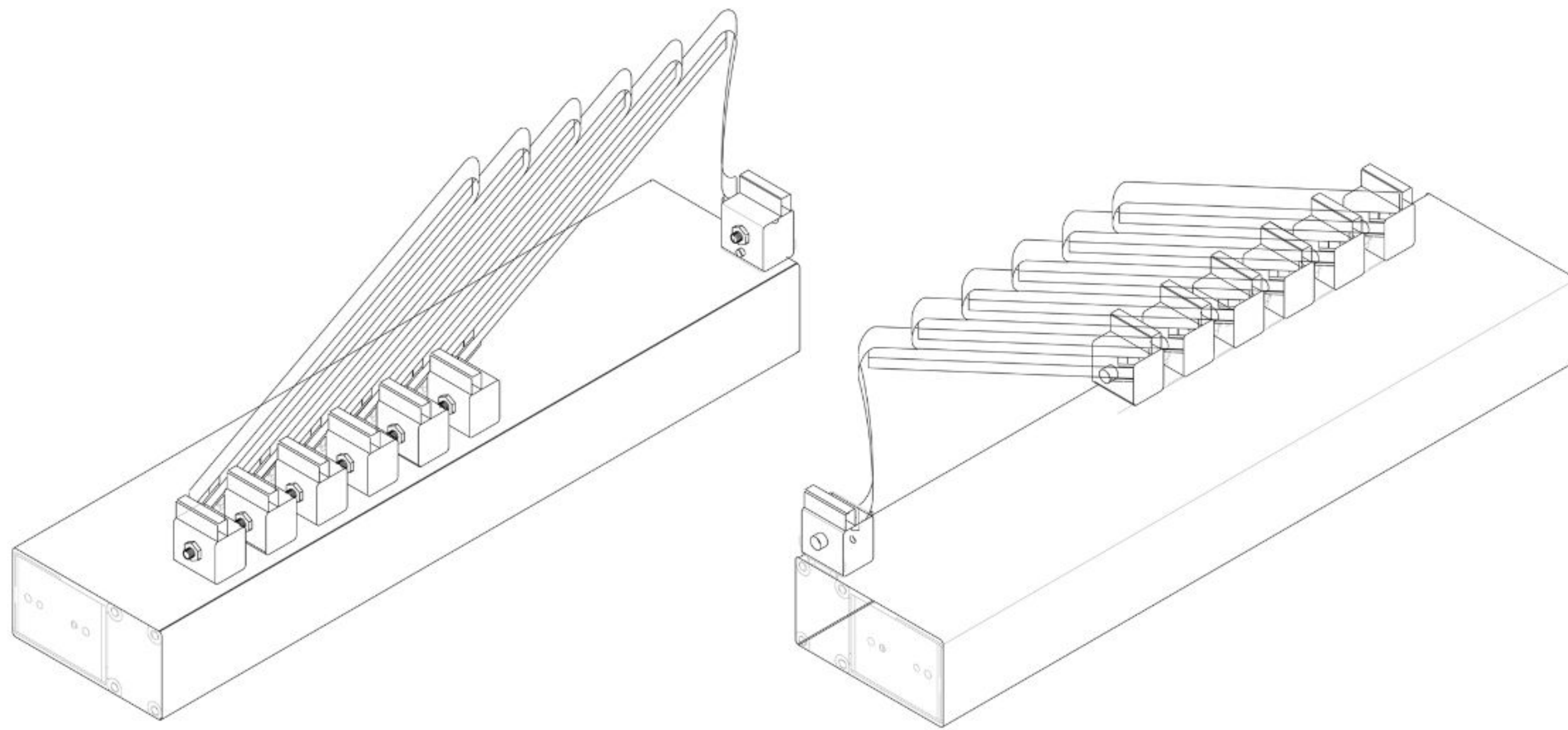
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΑ ΟΡΟΦΗΣ



Λεπτομέρειες 1:1

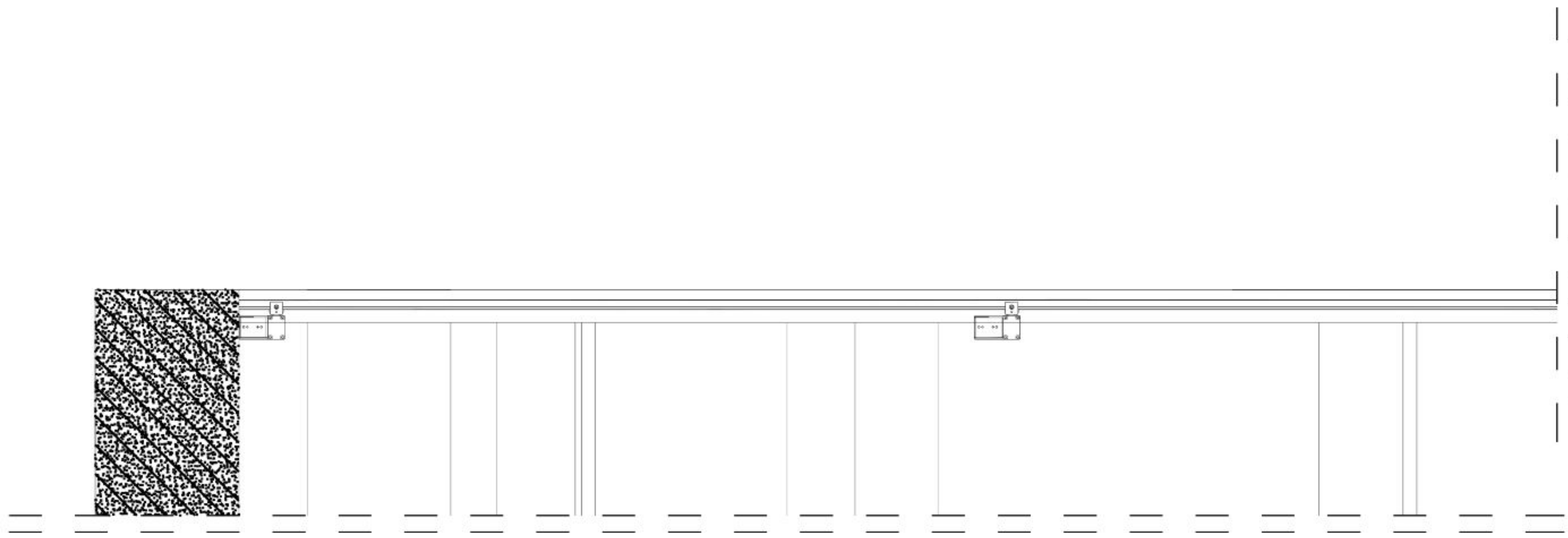


Λεπτομέρεια 1:5

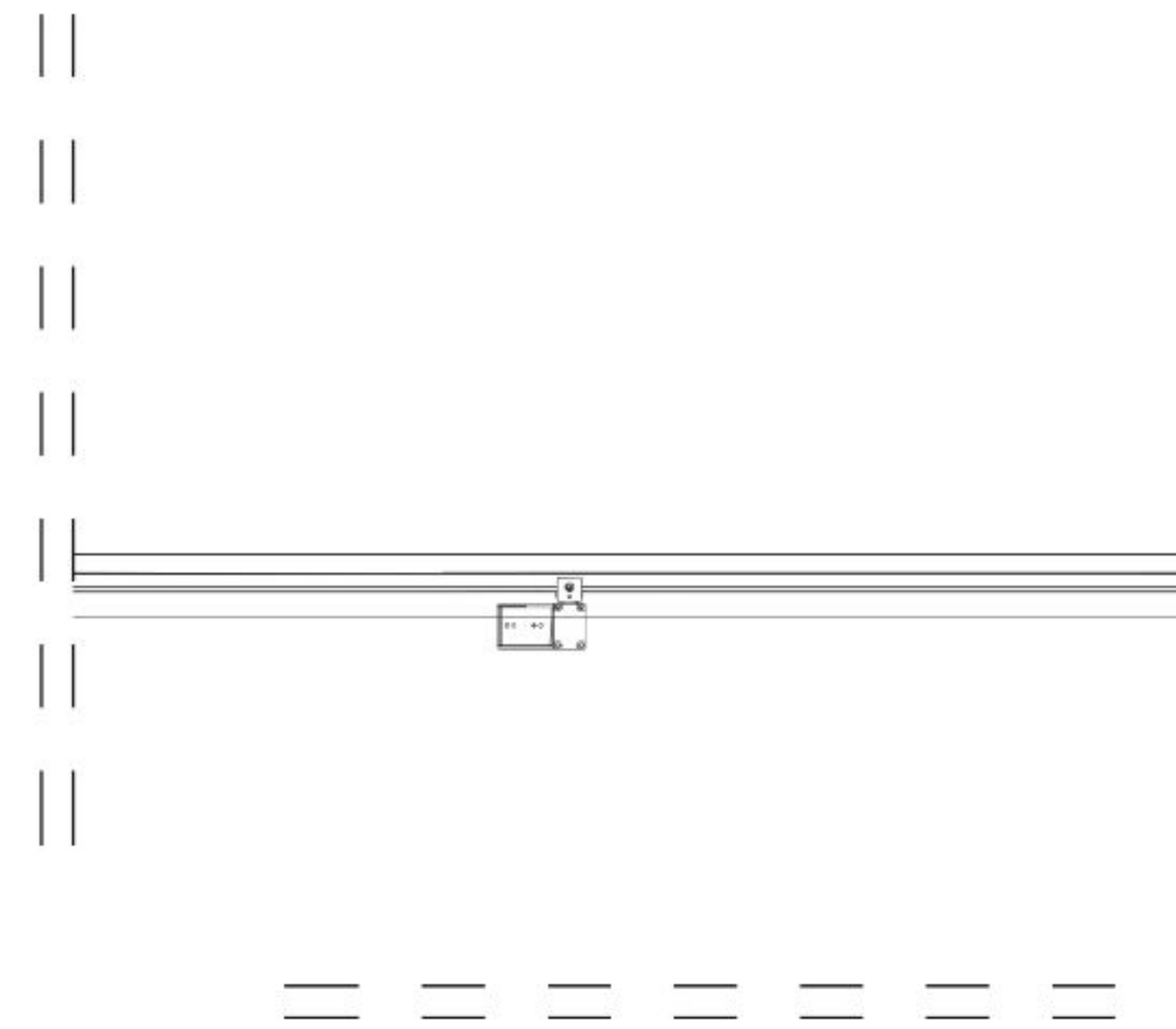


Αξονομετρικά 1:5

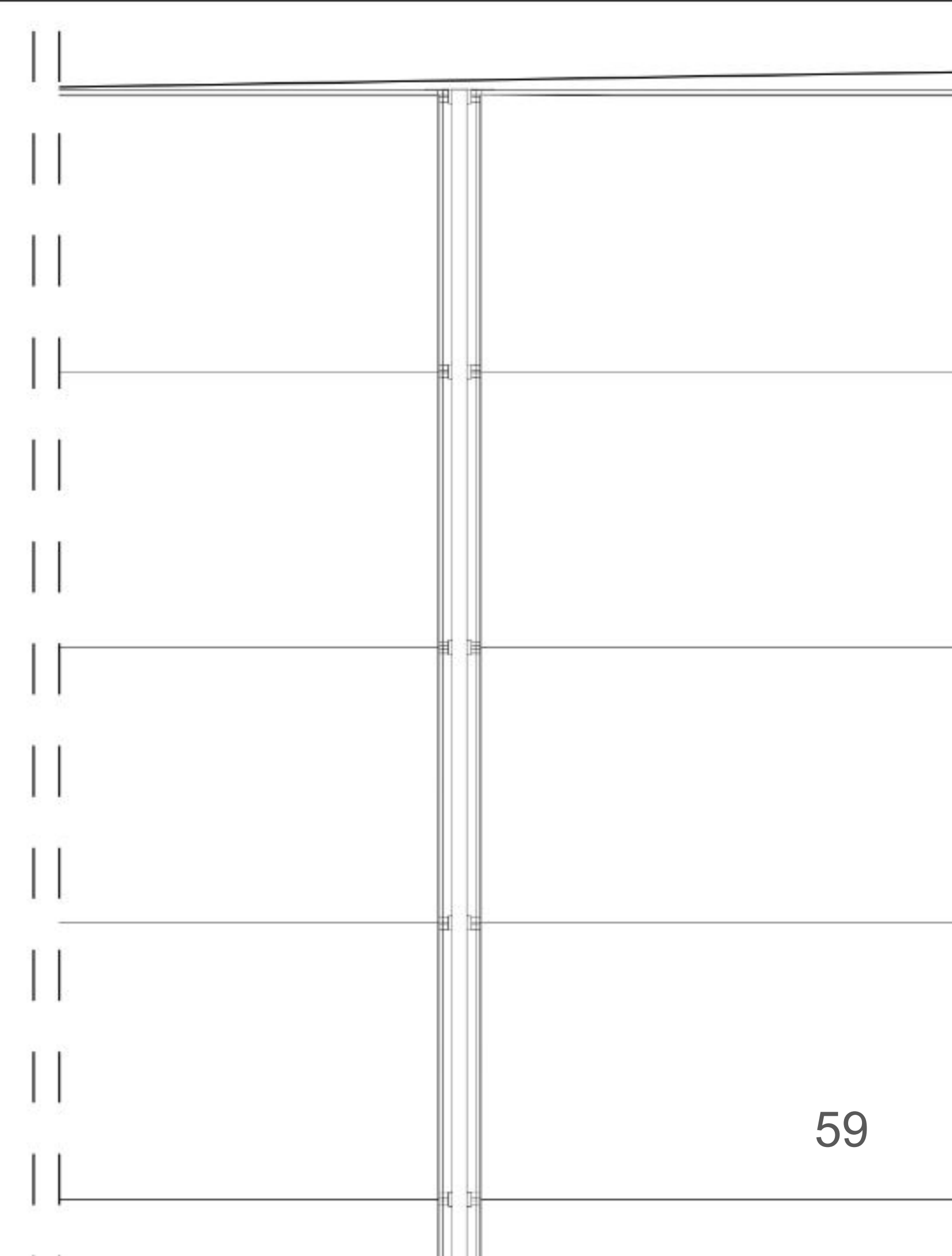
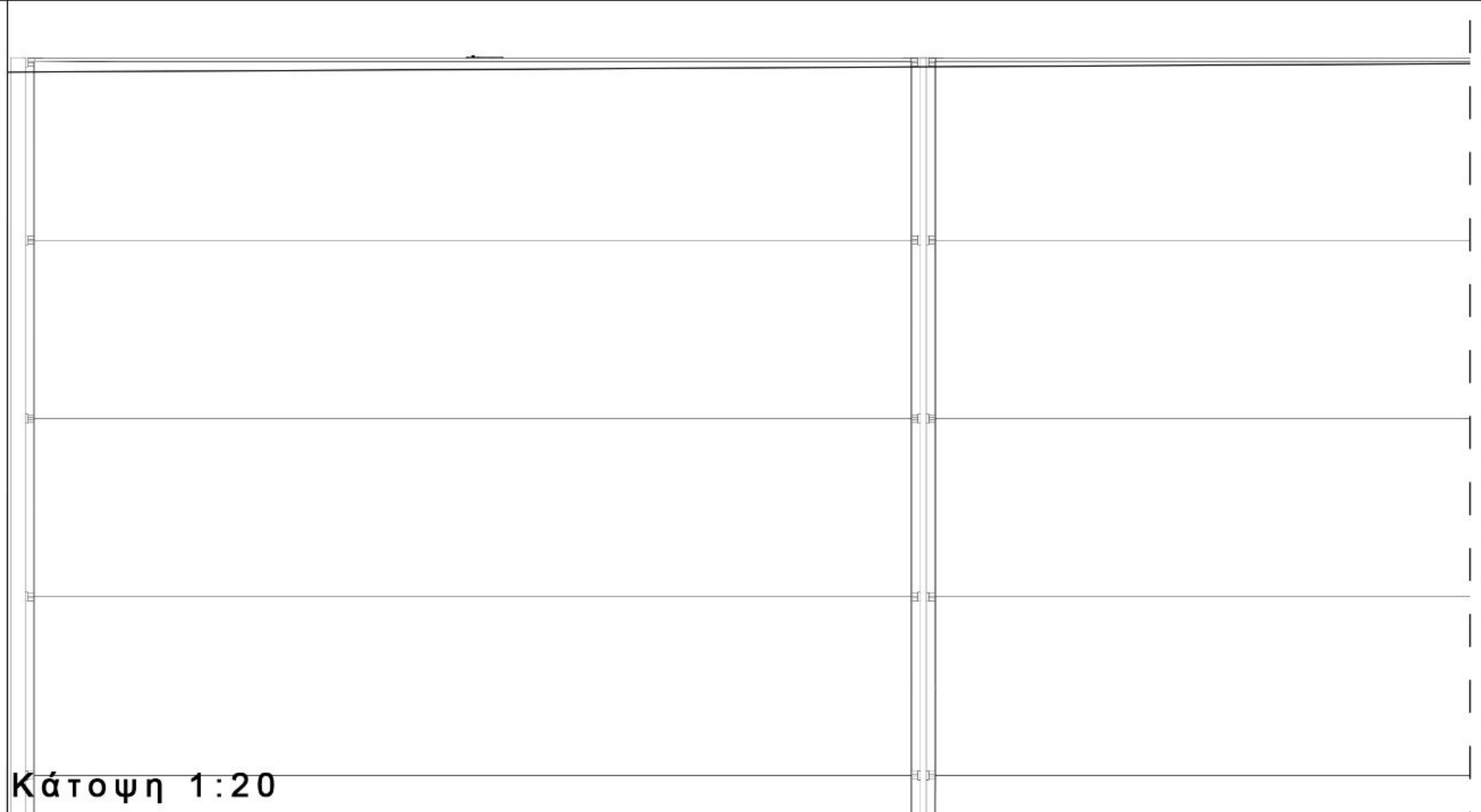
Λετομέρεια 1:1



Τομή 1:20



Κάτοψη 1:20





Κάτοψη 1:20



Τομή 1:20

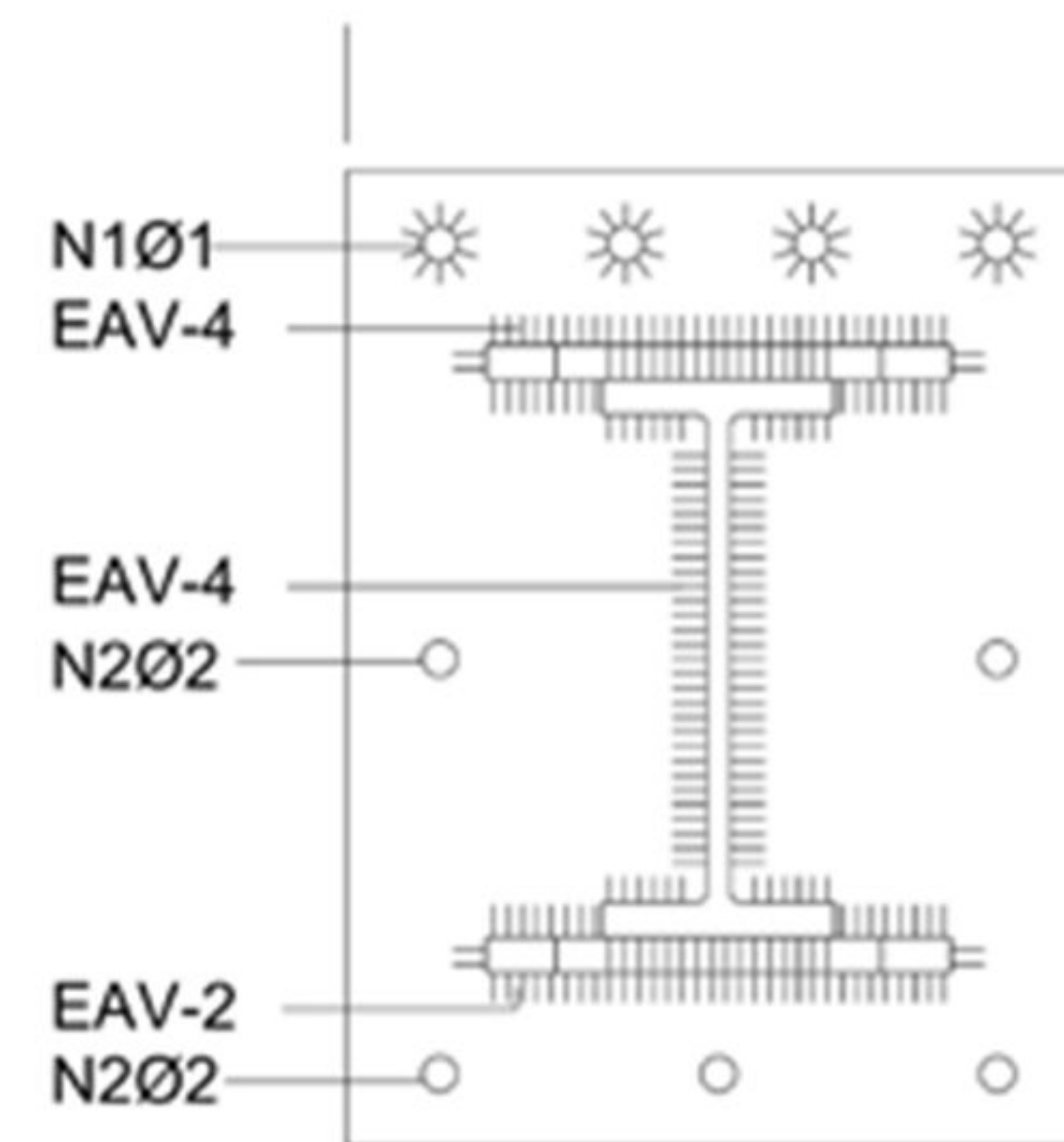
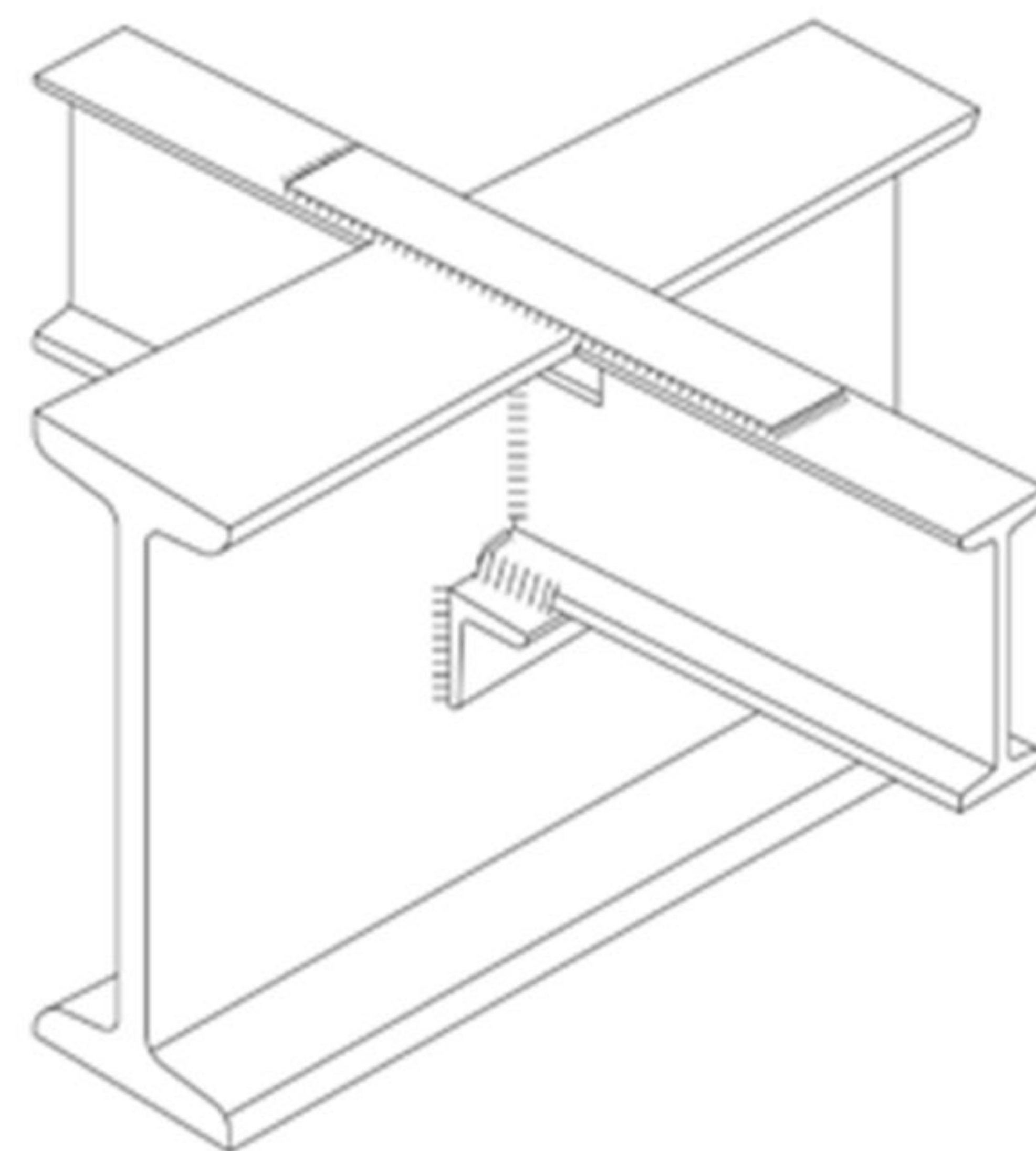
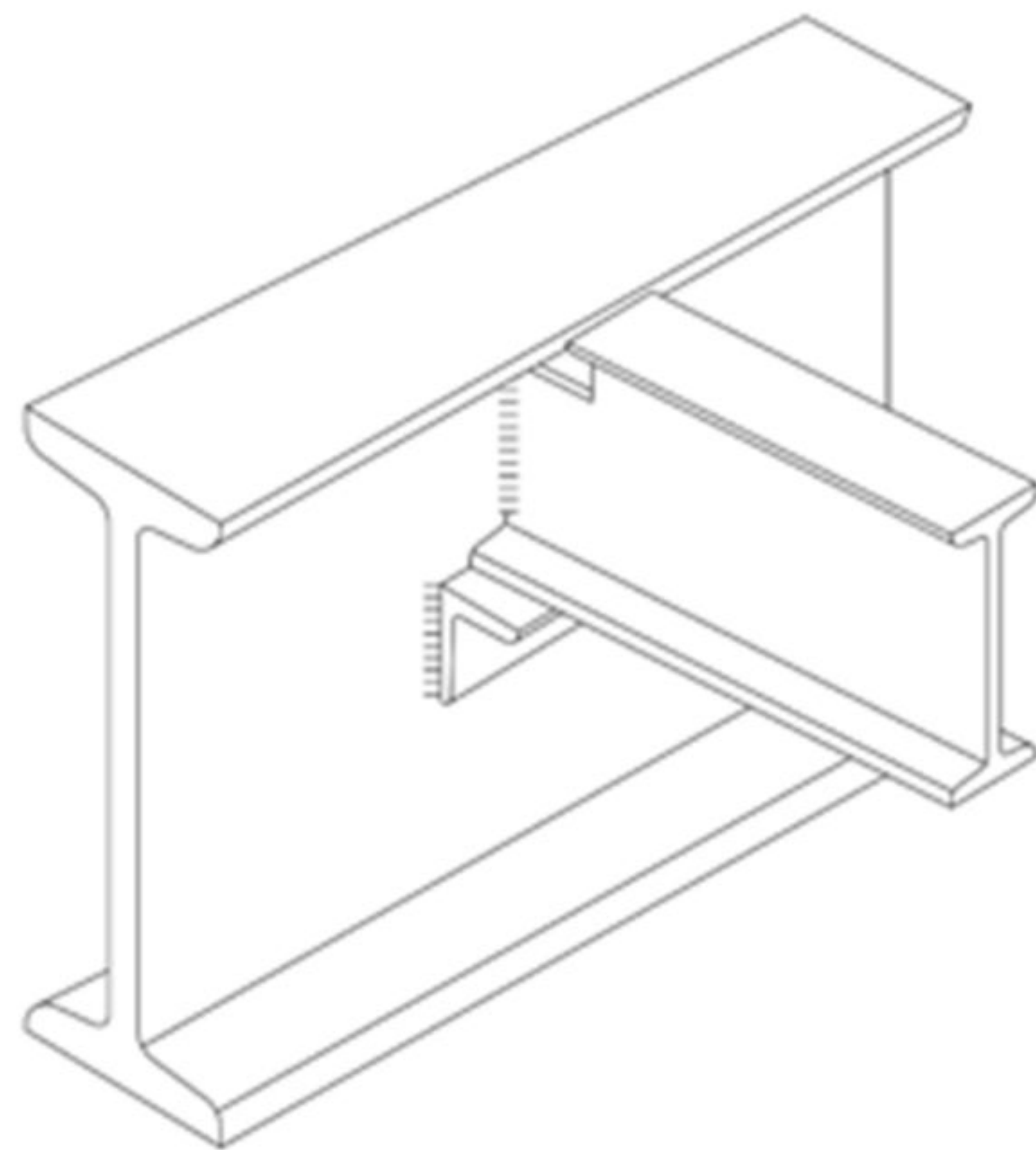
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΙΚΑ ΣΤΟΑΣ



Όψη Μεταλλικής Στοάς 1:50

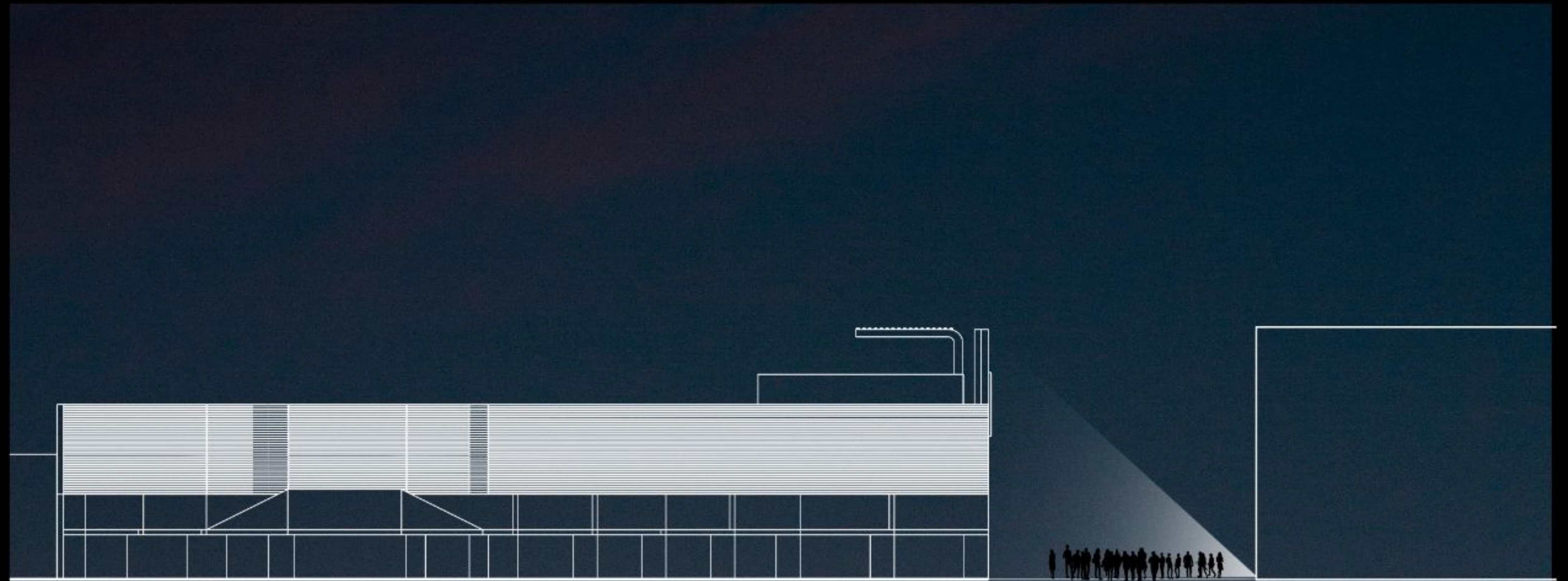


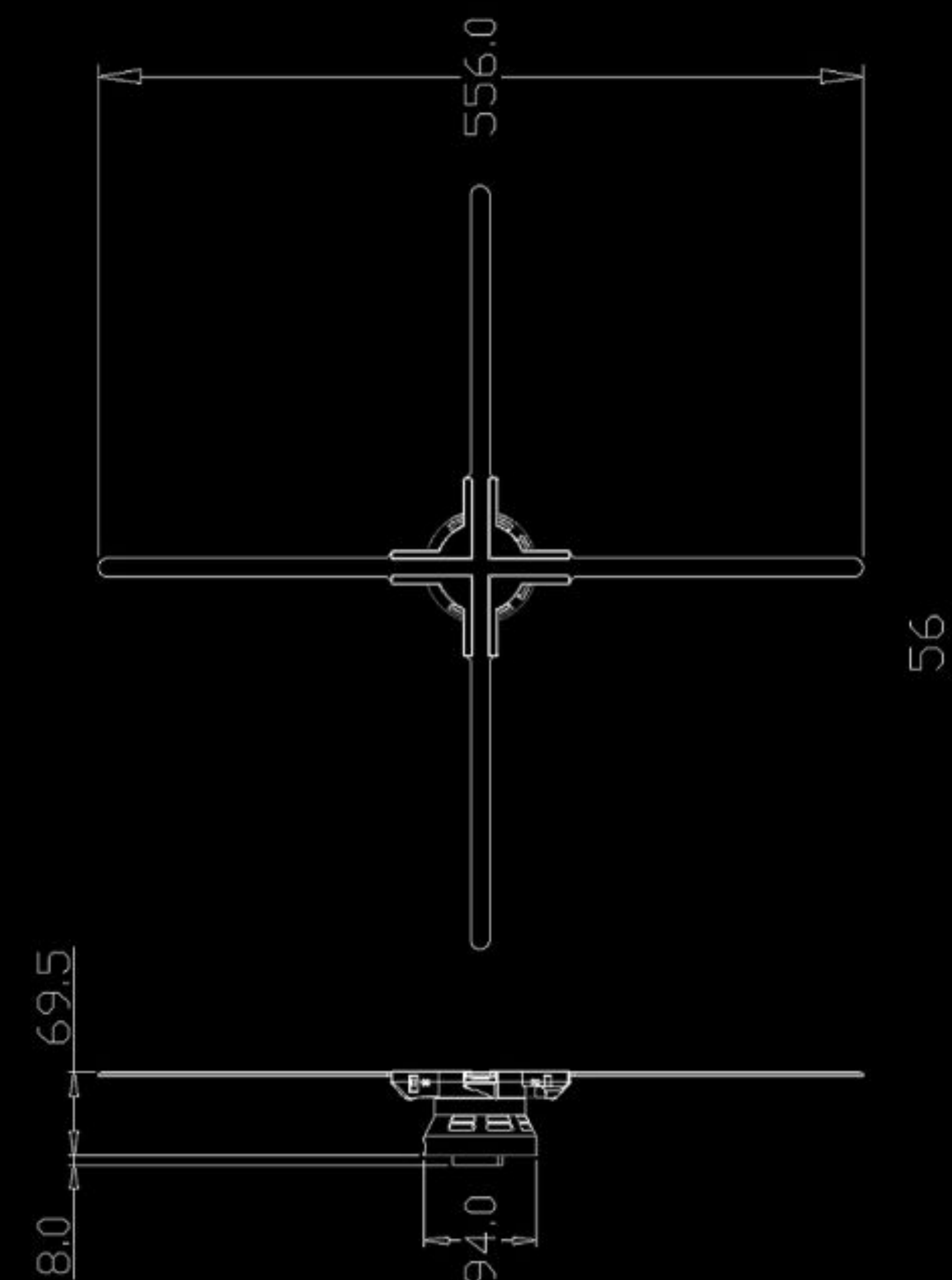
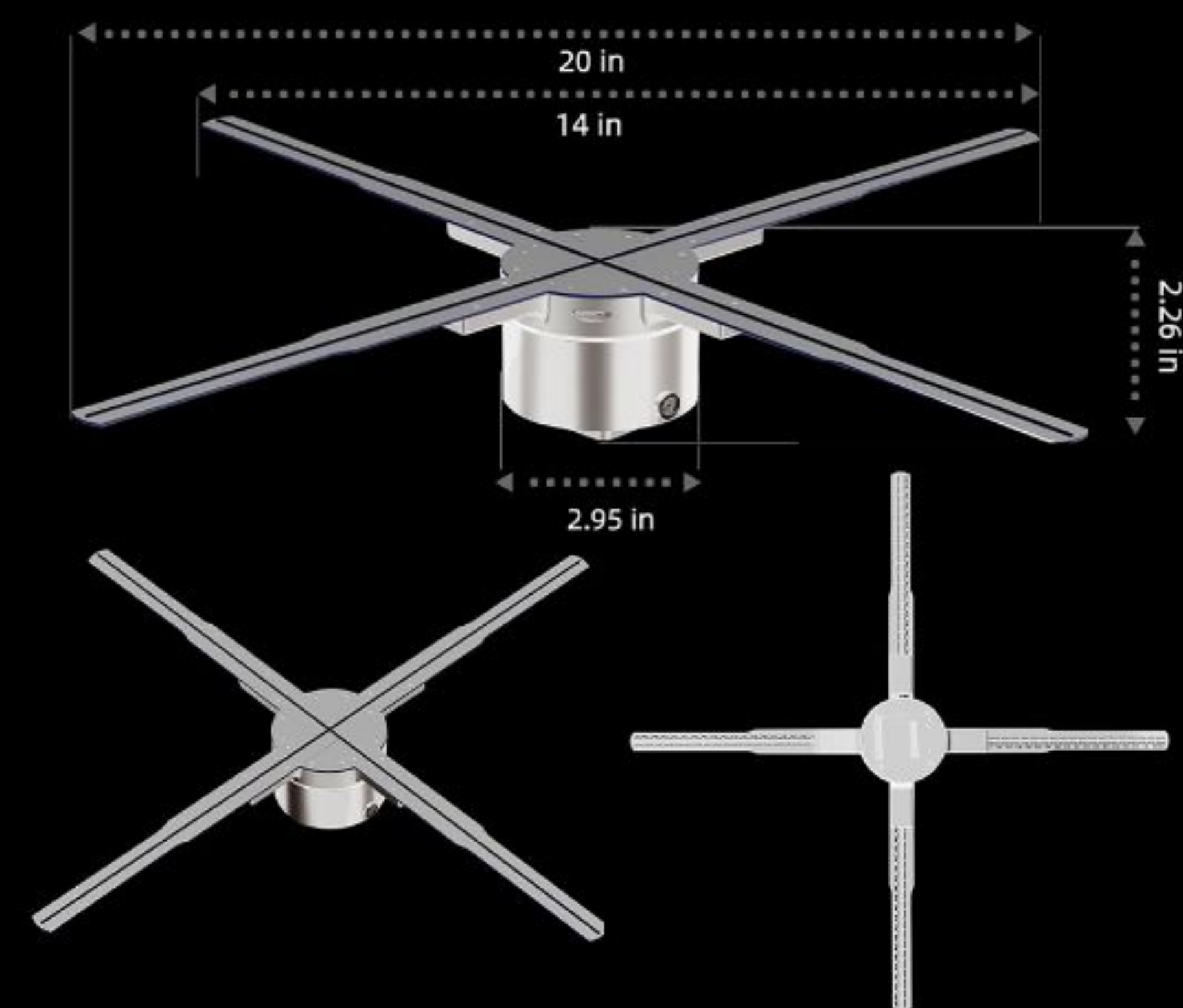
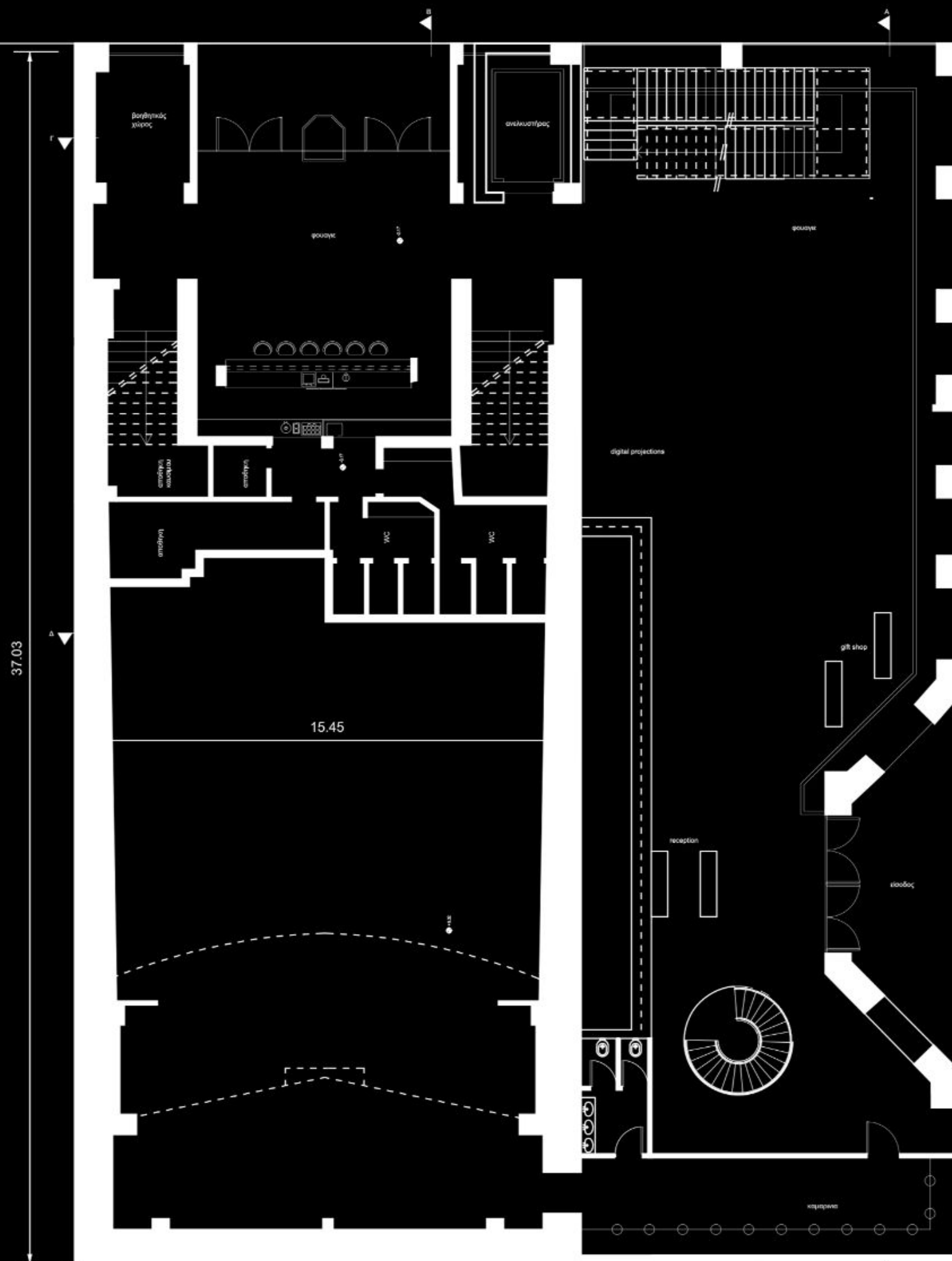
Κάτοψη Μεταλλικής Στοάς 1:50



Λεπτομέρεια 1:5

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΔΟΧΕΙΟΥ





Όταν οι περσίδες κλείνουν εντελώς, και ο χώρος γίνεται σκοτεινός, είναι ιδανικός για ψηφιακές προβολές, σαν αυτές του κινηματογράφου. Ο χώρος είναι εξοπλισμένος με οθόνες και προτζέκτορες για τις ανάλογες δράσεις. Επιπλέον, στη βάση της σκάλας τοποθετείται μηχανισμός για προβολή σε ολόγραμμα, ύψους ενός μέτρου.

Τα μηχανήματα στην αγορά ποικίλουν, πάνω βρίσκονται ενδεικτικά κάποια σχέδια που δείχνουν πως μια τέτοια συσκευή λειτουργεί. Η χρήση τους θα γίνεται σε κάποια παρουσίαση, δελτίου τύπου, εγκαίνια κάποιου φεστιβάλ και άλλα, και η θεματολογία του θα είναι σχετική με την τέχνη της αφήγησης γενικότερα και με την ιστορία του κινηματογράφου.



Οι κινούμενες περσίδες επιτρέπουν στον χώρο να μετατραπεί σε έναν καμβά, παρόμοιο με την σκοτεινή αίθουσα του κινηματογράφου. Με την τεχνική του projection mapping, οι προτζέκτορες προβάλλουν εικόνες και βίντεο στις επιφάνειες του κτιρίου, τόσο τις εσωτερικές όσο και τις εξωτερικές.

Τέτοιες προβολές ενισχύουν την έκθεση του ορόφου, όπου τα εκθέματα γίνονται πιο διαδραστικά και ενδιαφέροντα, ενώ σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, μπορεί να γίνει μεγαλύτερης κλίμακας προβολή, στο κέλυφος του κτιρίου.

Τέτοιες δράσεις, είναι ιδανικές για την παρουσίαση μιας θεματικής, μιας πρεμιέρας, ενός φεστιβάλ κινηματογράφου, ή συνέχεια της έκθεσης στον όροφο.

Οι προβολές στο εξωτερικό έχουν περισσότερη σύνδεση με τη πόλη και τη γειτονιά ενώ αυτές στο εσωτερικό, ενισχύουν την θέση ενός “δοχείου αφήγησης”.

