



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

FACULTY OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC AND VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ΜΑΡΙΑ ΖΑΧΟΥ

ΑΜ: 12055

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΑΙΡΙΚΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ
ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΥ ΓΙΑ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΙΚΟ
FLÂNEUR

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ Δ. ΜΑΤΘΙΟΠΟΥΛΟΣ
ΛΕΚΤΟΡΑΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ

ΑΘΗΝΑ ΙΟΥΛΙΟΣ 2022



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

FACULTY OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC AND VISUAL COMMUNICATION DESIGN

ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

ΓΙΩΡΓΟΣ Δ. ΜΑΤΘΙΟΠΟΥΛΟΣ
ΛΕΚΤΟΡΑΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ

ΡΩΣΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ
ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΕΥΑ ΜΑΣΟΥΡΑ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΗ ΥΠΟΤΡΟΦΟΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Ζάχου Μαρία του Ιωάννη, με αριθμό μητρώου 12055, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνει υπεύθυνα ότι:

Βεβαιώνει ότι είναι η συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχε για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στη βιβλιογραφία της εργασίας. Επίσης, έχει καταγράψει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανε χρήση δεδομένων, ιδεών, εικόνων και κειμένου, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επιπλέον, βεβαιώνει ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εκείνη, ως πτυχιακή Εργασία, στο Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, Κατεύθυνση Γραφικών Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

Συνεπώς, η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του συγγραφέα, που την εκπόνησε. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο της εργασίας, δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας της συγγραφέας/δημιουργού, ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, πώληση, εμπορική χρήση, διανομή, έκδοση, μεταφόρτωση (downloading), ανάρτηση (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού.

Η δηλούσα,
Μαρία Ζάχου

Υπογραφή



Πτυχιακή Εργασία

Ζάχου Μαρία
ΑΜ: 12055

Θέμα

Εταιρική ταυτότητα και σχεδιασμός βιβλίου
για εκδοτικό οίκο με όνομα Flâneur

Περιεχόμενα

06	Ιστορική Αναδρομή
07	Λογότυπο
18	Εταιρική ταυτότητα (προσχέδια)
21	Εταιρική ταυτότητα (τελική μορφοποίηση)
43	Website
47	Σχεδιασμός βιβλίου (δοκιμαστικά κασέ)
51	Σχεδιασμός βιβλίου (τελική μορφοποίηση)

Ιστορική Αναδρομή

Προέλευση και έννοια της λέξης Flâneur

Ο όρος «Flâneur» χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Baudelaire (1863), για να περιγράψει ένα συγκεκριμένο είδος περιπατητή στην πόλη του Παρισιού. Η λέξη ερμηνεύεται με πολλούς τρόπους: **ο άνθρωπος της αναψυχής, ο αδρανής, ο αστικός εξερευνητής, ο γνώστης του δρόμου.**

Ήταν ο Walter Benjamin, που άντλησε από την ποίηση του Charles Baudelaire τον όρο, και έκανε αυτό το πρόσωπο αντικείμενο επιστημονικού ενδιαφέροντος τον 20° αιώνα, ως εμβληματικό αρχέτυπο αστικής, σύγχρονης εμπειρίας. Μετά από τον Benjamin, ο flâneur έγινε ένα σημαντικό σύμβολο και χρησιμοποιήθηκε από μελετητές πολλών επιστημονικών κλάδων όπως: της λογοτεχνίας, της κοινωνιολογίας, της ανθρωπολογίας, της ψυχολογίας και της αρχιτεκτονικής. Επηρέασε επίσης καλλιτέχνες και συγγραφείς. Οι ερμηνείες που δίνονται για τον όρο διαφέρουν ανάλογα με την οπτική της κάθε επιστήμης και της προσωπικής σκοπιάς των συγγραφέων.

Λογότυπο

Key words



Πειραματισμοί & Έρευνα

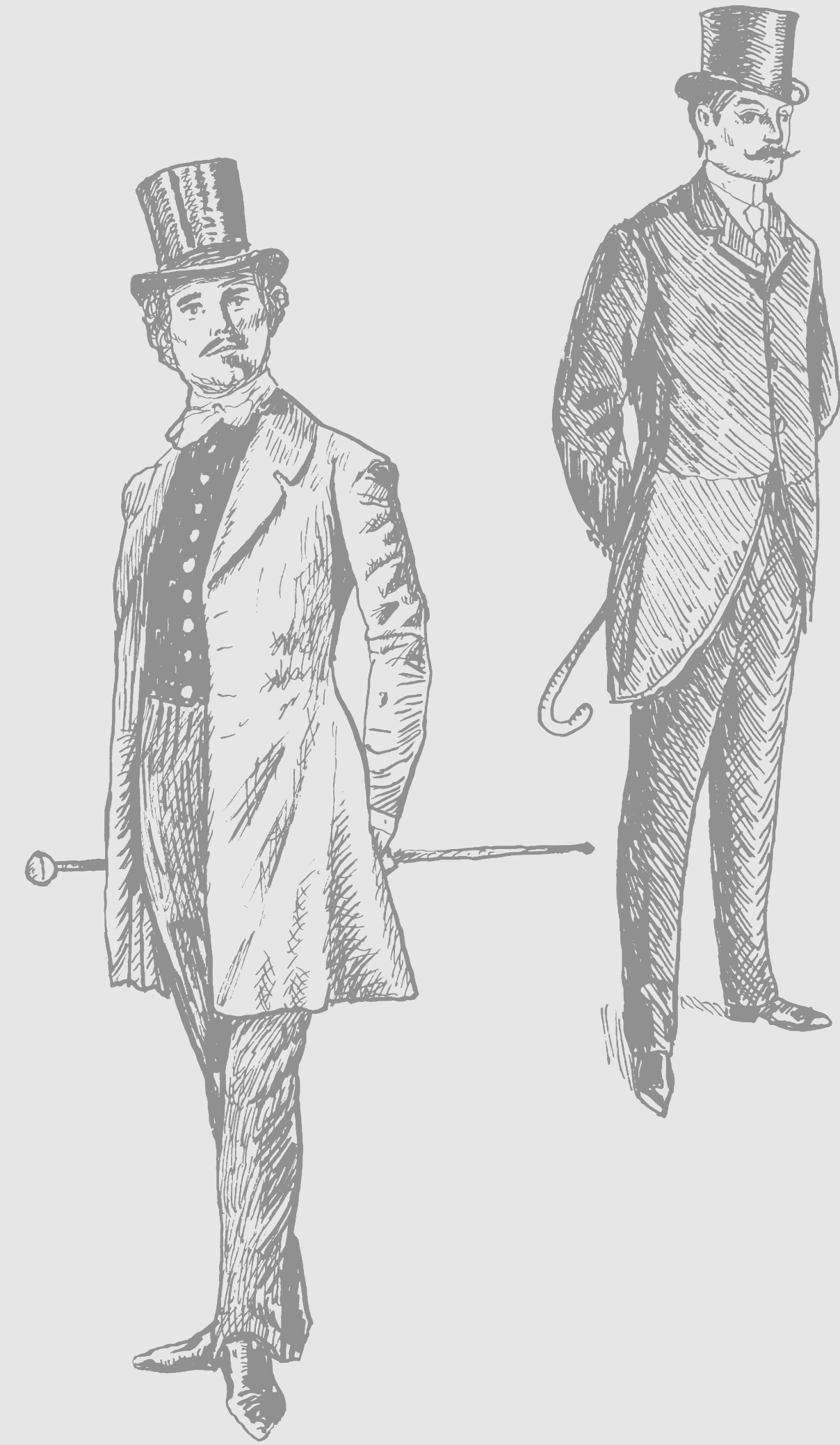
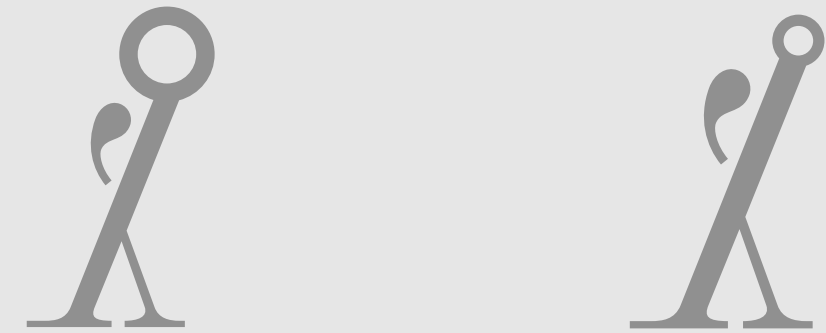
Λογότυπα που απορρίφθηκαν



Σήμα, Τυπογραφία

Δοκιμές, προσχέδια που απορρίφθηκαν

Στόχος είναι το λογότυπο να σχετίζεται με τον 19^ο αιώνα, που χρησιμοποιήθηκε ο όρος Flâneur πρώτη φορά και παράλληλα να υπάρχει ταύτιση των εννοιών της περιπλάνησης και της λογοτεχνίας - τυπογραφίας.



Σήμα, Τυπογραφία

Δοκιμές, προσχέδια που απορρίφθηκαν

Στόχος είναι το λογότυπο να σχετίζεται με τον 19^ο αιώνα, που χρησιμοποιήθηκε ο όρος Flâneur πρώτη φορά και παράλληλα να υπάρχει ταύτιση των εννοιών της περιπλάνησης και της λογοτεχνίας - τυπογραφίας.

Έτσι το τελικό λογότυπο μας παραπέμπει σε ένα τυπογραφικό άνθρωπο – τον Flâneur – με το χαρακτηριστικό καπέλο εποχής που περπατάει.



FLÂNEUR
Εκδοτικός Οίκος

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR
Εκδοτικός Οίκος

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Σήμα

Επικοινωνιακός στόχος

Στόχος είναι το λογότυπο να σχετίζεται με τον 19^ο αιώνα, που χρησιμοποιήθηκε ο όρος Flâneur πρώτη φορά και παράλληλα να υπάρχει ταύτιση των εννοιών της περιπλάνησης και της **λογοτεχνίας - τυπογραφίας**.

Έτσι το τελικό λογότυπο μας παραπέμπει σε ένα **τυπογραφικό άνθρωπο** – τον Flâneur – με το χαρακτηριστικό καπέλο εποχής που περπατάει.



Λογότυπο



FLÂNEUR

ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Γραμματοσειρές

Η κύρια γραμματοσειρά που επιλέχθηκε για το λογότυπο είναι η **Laca Semibold** (Flâneur) και η **PF Futura Neu Semi Bold** (Εκδοτικός Οίκος).

Για την δημιουργία του icon χρησιμοποιήθηκε η **GFS Orpheus Classic Regular** καθώς πρόκειται για μια γραμματοσειρά του 19^{ου} αιώνα, στον οποίο θέλαμε και να παραπέμπει το λογότυπο.

Laca Semibold
(Flâneur)

Αα Ββ Γγ Δδ Εε Ζζ
Ηη Θθ Ιι Κκ Λλ Μμ
Νν Ξξ Οο Ππ Ρρ Σσ
Ττ Υυ Φφ Χχ Ψψ Ωω

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 () [] { } < > « »

PF Futura Neu Semi Bold
(Descriptor)

Αα Ββ Γγ Δδ Εε Ζζ
Ηη Θθ Ιι Κκ Λλ Μμ
Νν Ξξ Οο Ππ Ρρ Σσ
Ττ Υυ Φφ Χχ Ψψ Ωω

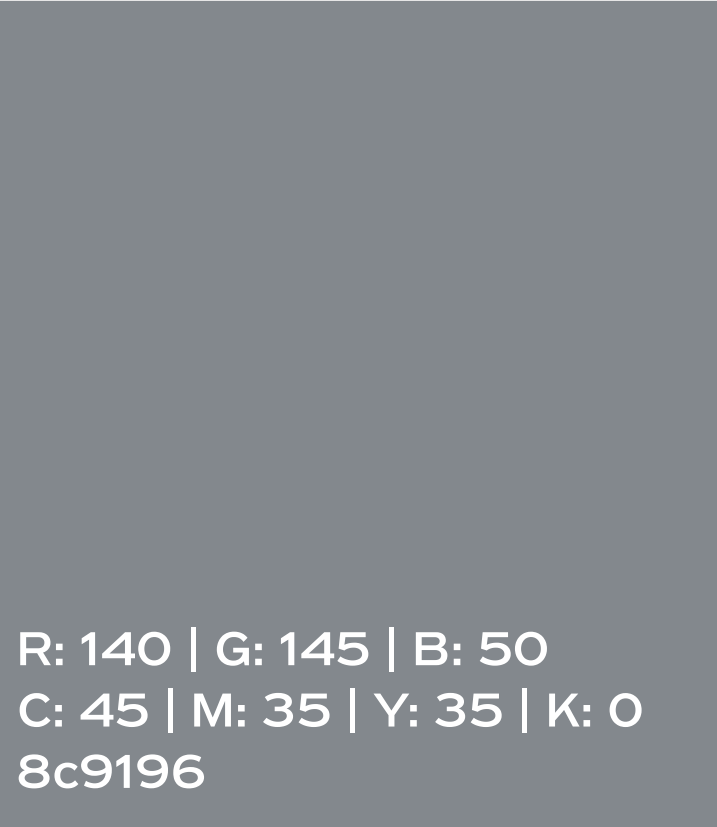
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 () [] { } < > « »

GFS Orpheus Classic
Regular (Icon)

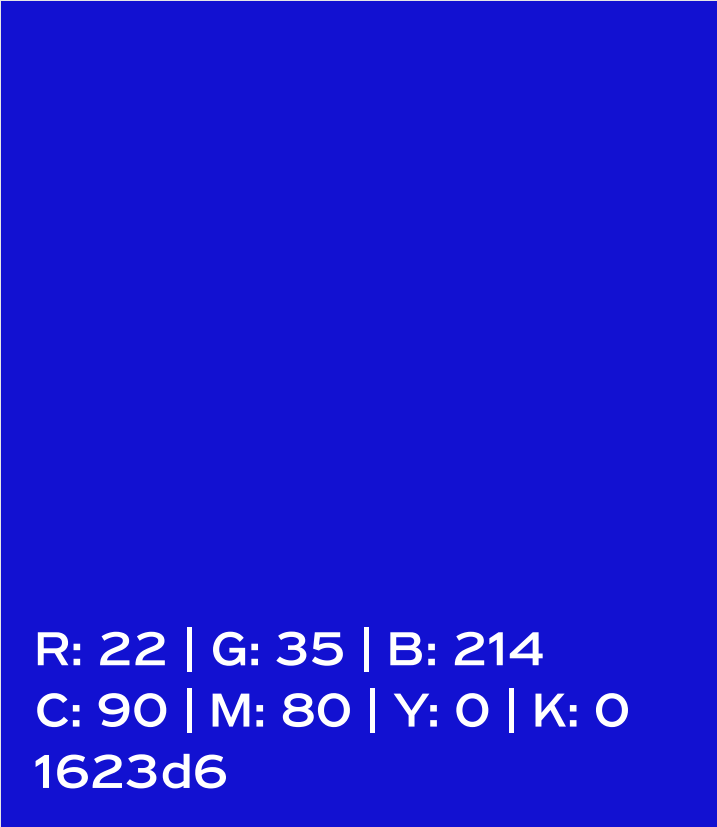
Αα Ββ Γγ Δδ Εε Ζζ
Ηη Θθ Ιι Κκ Λλ Μμ
Νν Ξξ Οο Ππ Ρρ Σσ
Ττ Υυ Φφ Χχ Ψψ Ωω

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 () [] { } < > « »

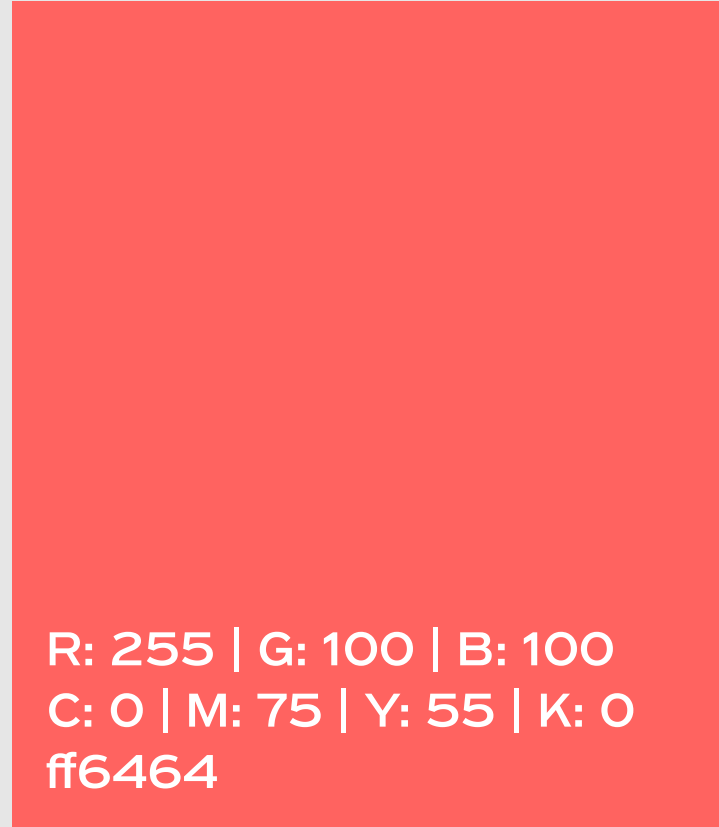
Χρωματική Παλέτα



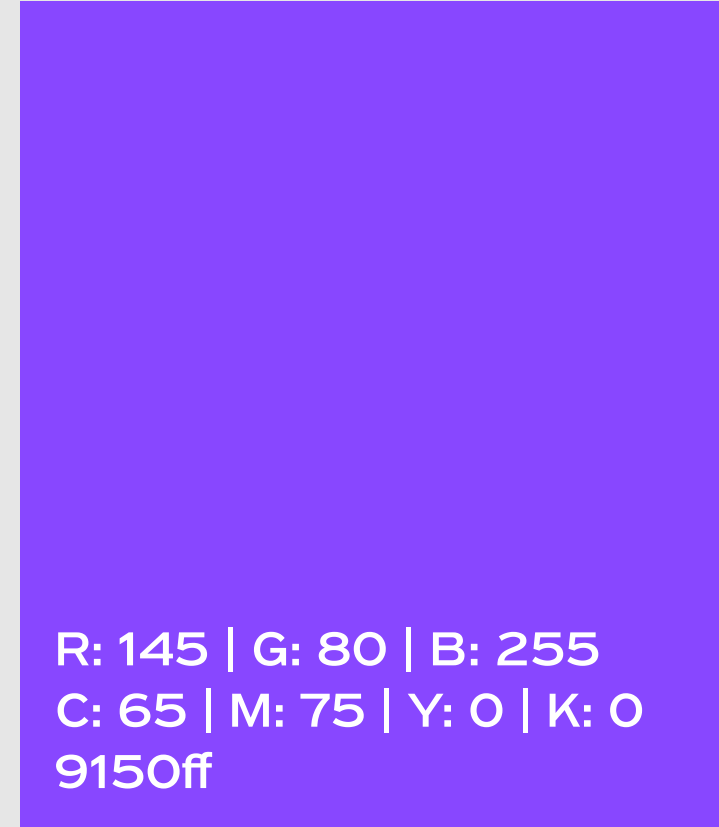
R: 140 | G: 145 | B: 50
C: 45 | M: 35 | Y: 35 | K: 0
8c9196



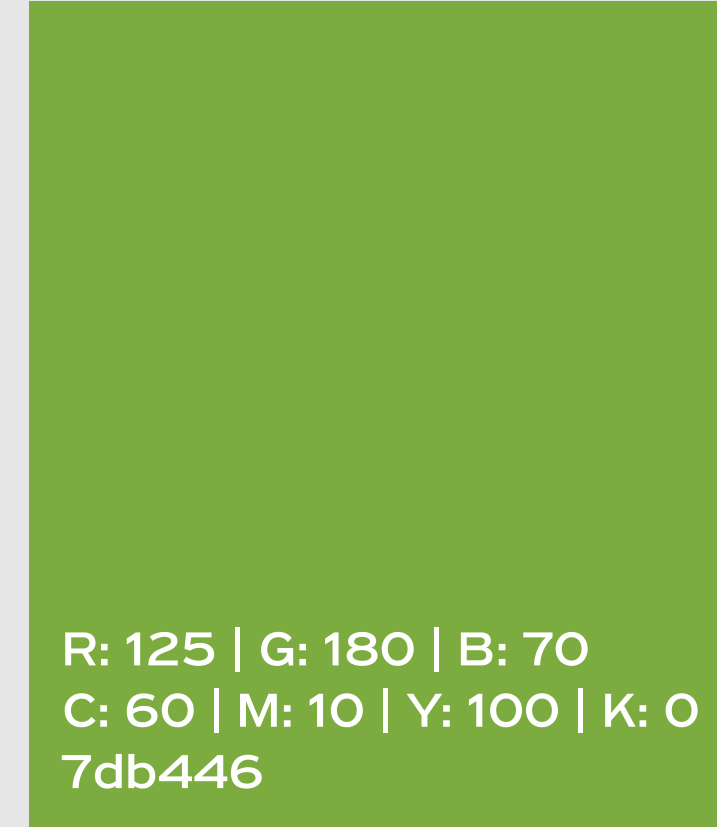
R: 22 | G: 35 | B: 214
C: 90 | M: 80 | Y: 0 | K: 0
1623d6



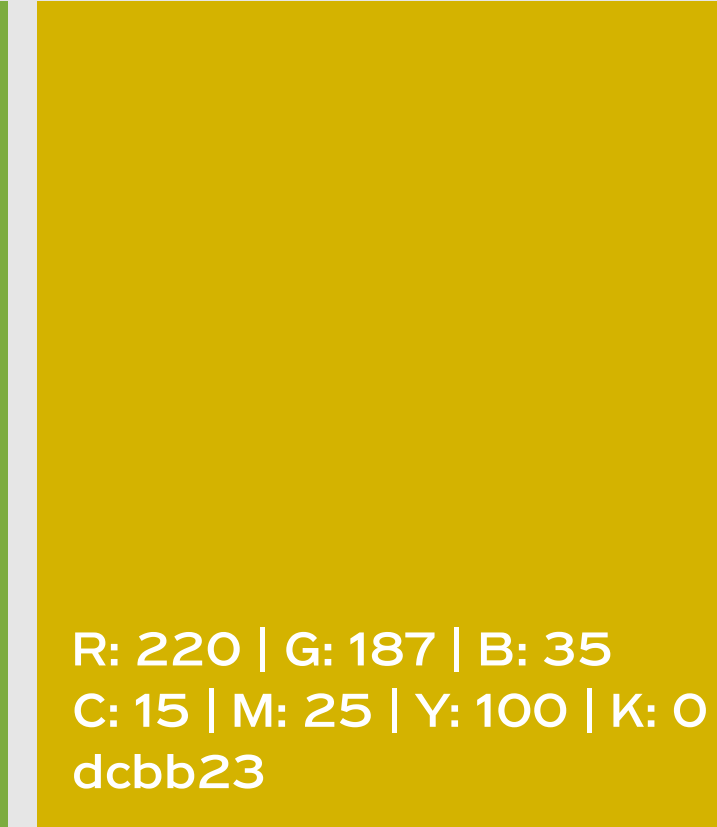
R: 255 | G: 100 | B: 100
C: 0 | M: 75 | Y: 55 | K: 0
ff6464



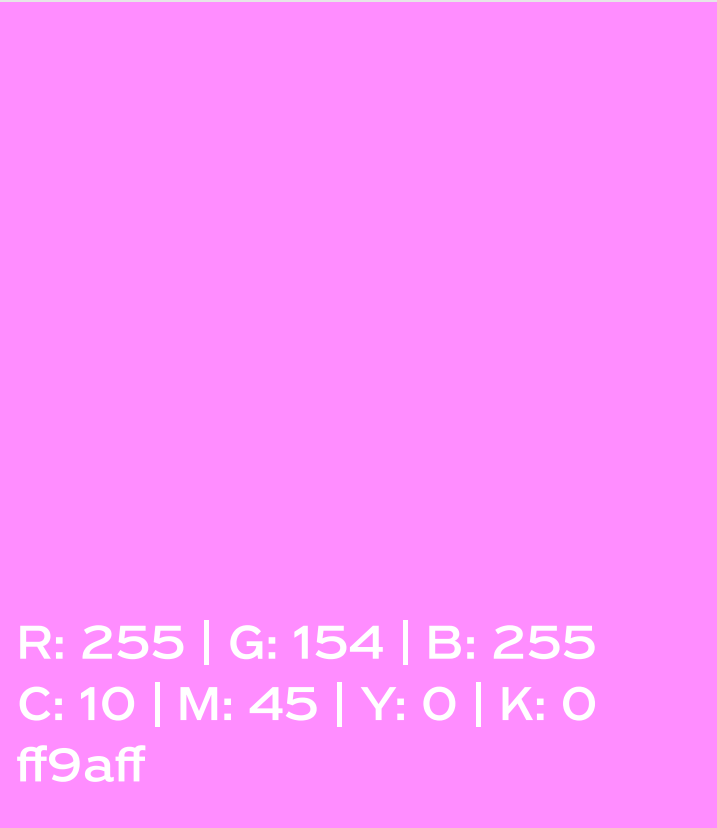
R: 145 | G: 80 | B: 255
C: 65 | M: 75 | Y: 0 | K: 0
9150ff



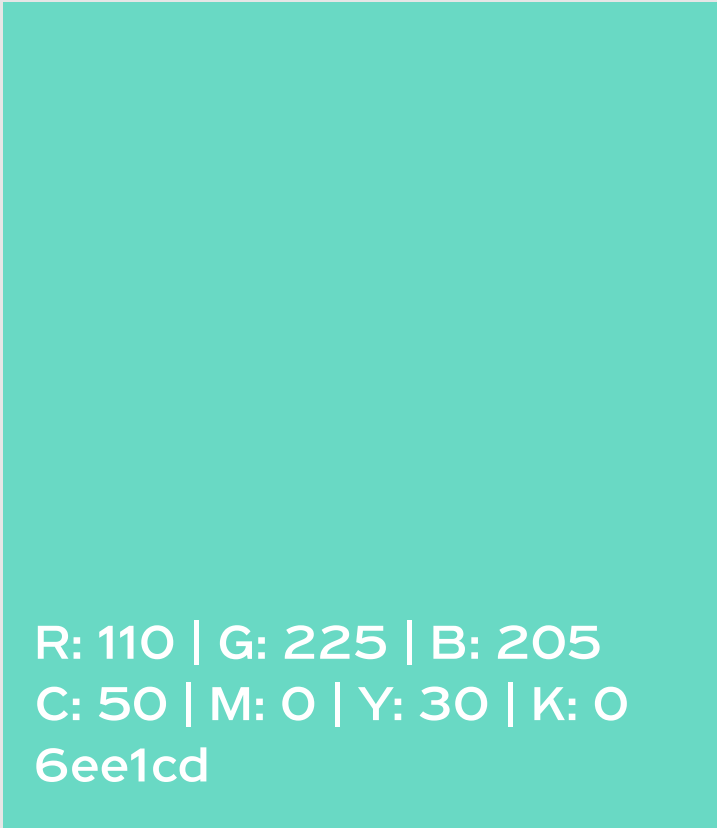
R: 125 | G: 180 | B: 70
C: 60 | M: 10 | Y: 100 | K: 0
7db446



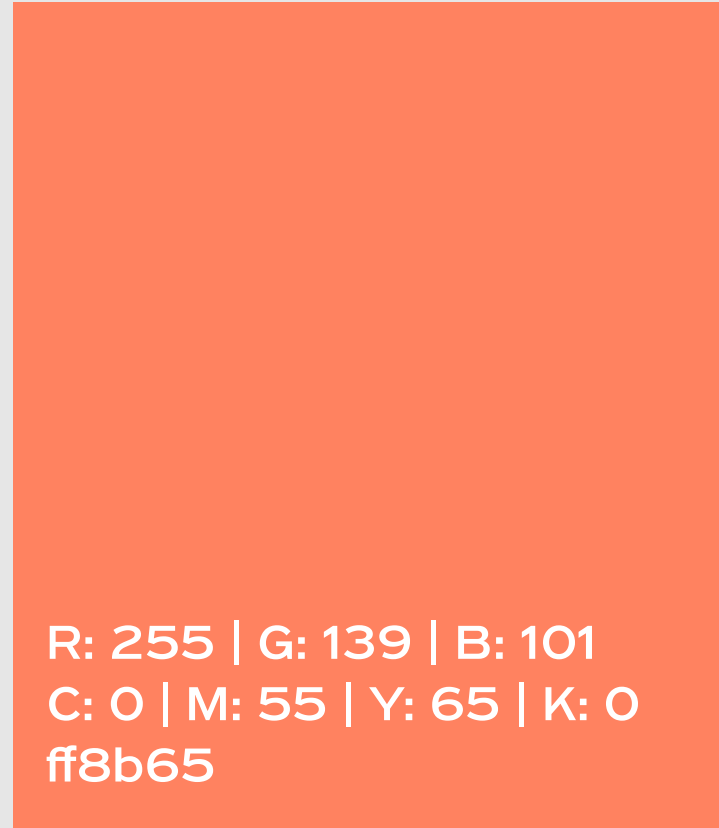
R: 220 | G: 187 | B: 35
C: 15 | M: 25 | Y: 100 | K: 0
dcbb23



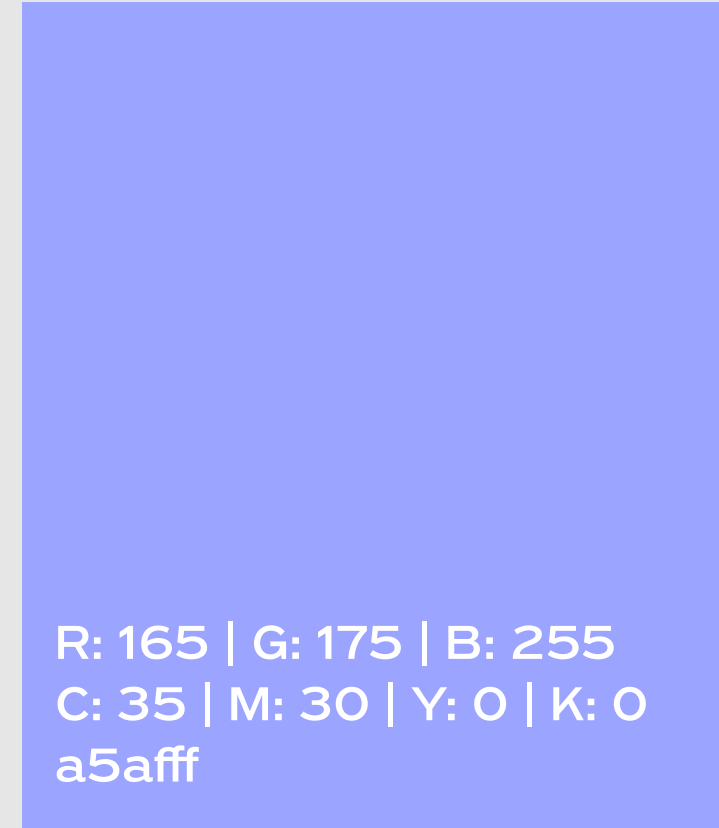
R: 255 | G: 154 | B: 255
C: 10 | M: 45 | Y: 0 | K: 0
ff9aff



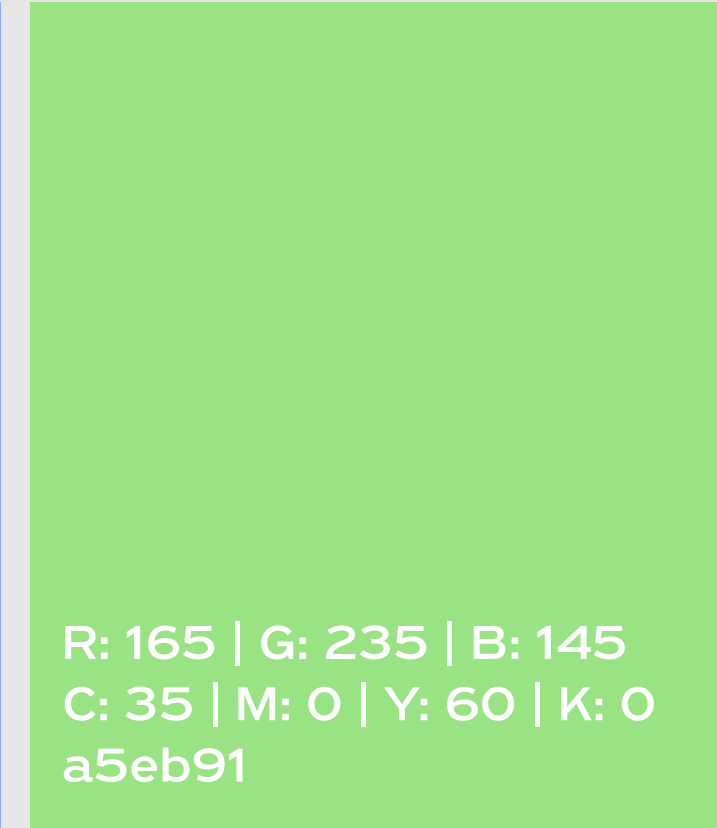
R: 110 | G: 225 | B: 205
C: 50 | M: 0 | Y: 30 | K: 0
6ee1cd



R: 255 | G: 139 | B: 101
C: 0 | M: 55 | Y: 65 | K: 0
ff8b65



R: 165 | G: 175 | B: 255
C: 35 | M: 30 | Y: 0 | K: 0
a5aff



R: 165 | G: 235 | B: 145
C: 35 | M: 0 | Y: 60 | K: 0
a5eb91



R: 240 | G: 255 | B: 100
C: 10 | M: 5 | Y: 80 | K: 0
f0e164

Ορθότητα Λογοτύπου

Safe area

Το ελάχιστο μέγεθος του λογοτύπου δεν θα πρέπει να είναι μικρότερο από 3.5cm/ 99px.



Λανθασμένη χρήση

Μη ορθή χρήση του λογοτύπου

Ενδεικτικά παραδείγματα που αποτελούν μη ορθή χρήση του λογοτύπου και θα πρέπει να αποφεύγονται.

Χρήση δυσδιάκριτων
χρωμάτων στο φόντο



Χρήση χρωμάτων
εκτός παλέτας



Χρήση λογοτύπου
σε κλίση



Αλλαγή γραμματοσειρών



Χρήση περιγράμματος



Αλλαγή στο διάκενο



Εταιρική Ταυτότητα

Προσχέδια

Εταιρική ταυτότητα

Δοκιμές, προσχέδια που απορρίφθηκαν

Folder



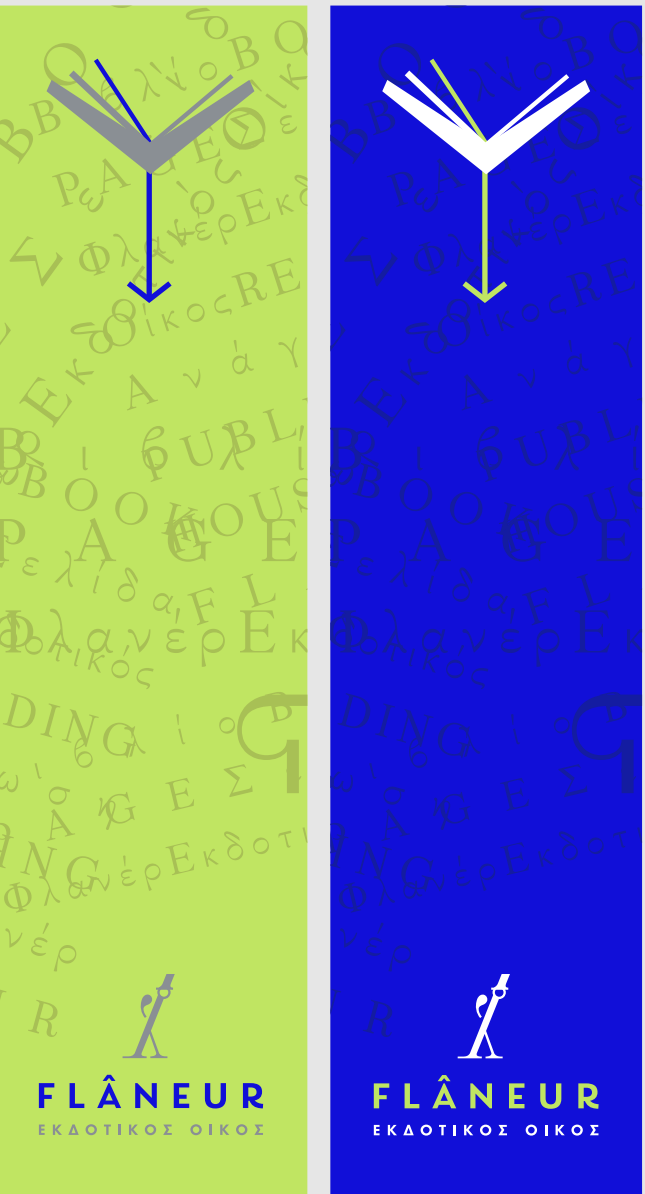
Σήμανση



Επιστολόχαρτο



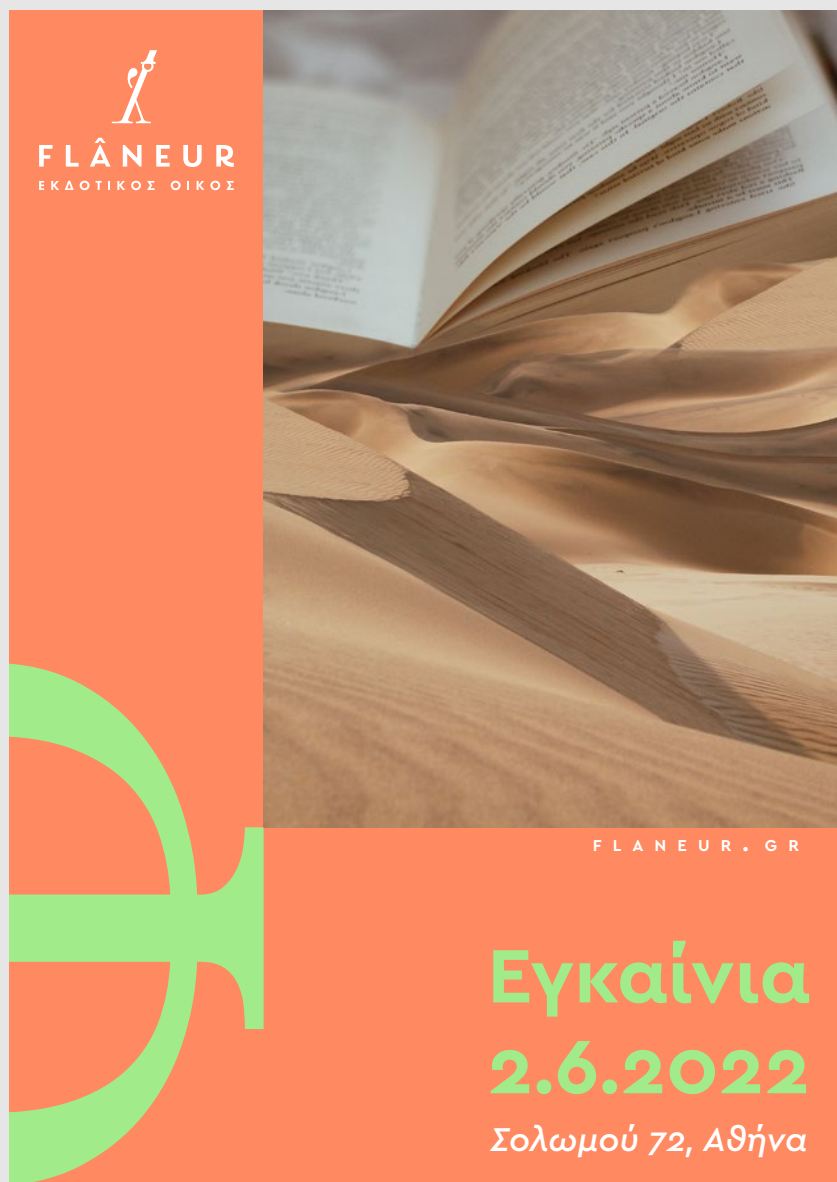
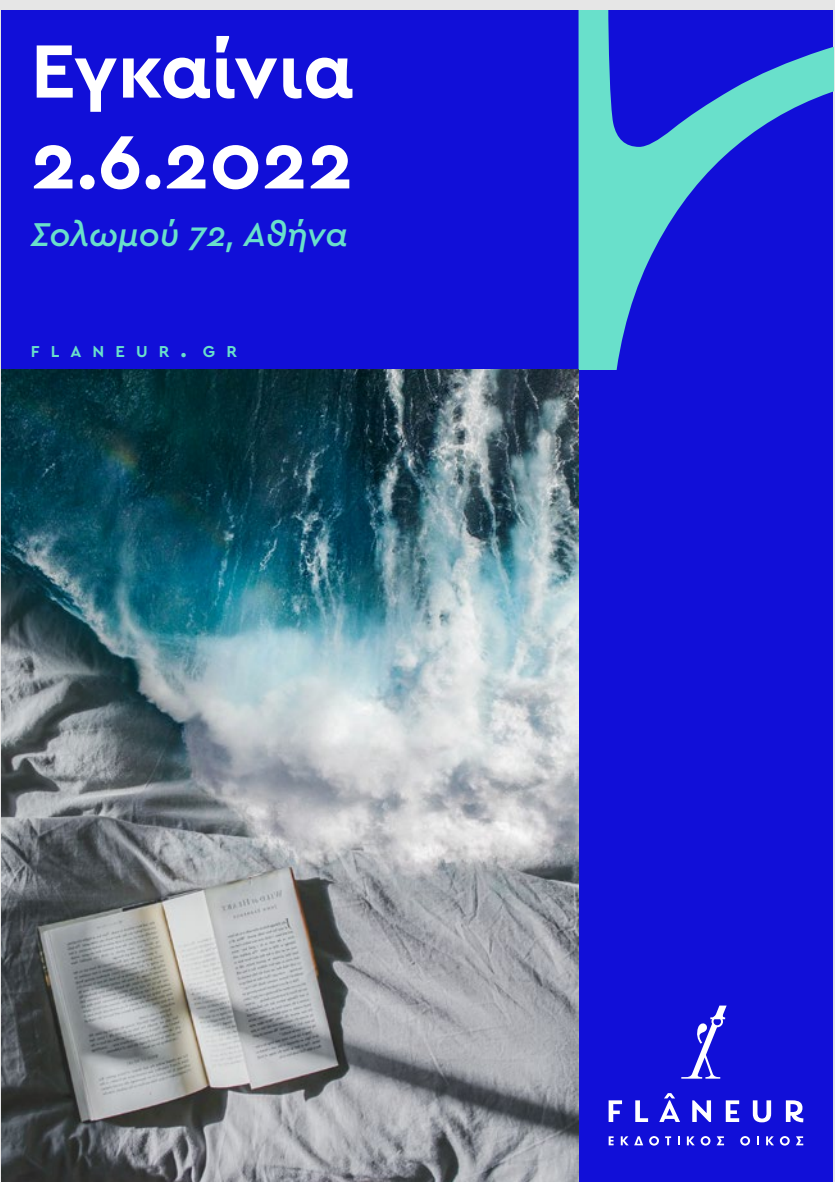
Σελιδοδείκτες



Εταιρική ταυτότητα

Δοκιμές, προσχέδια που απορρίφθηκαν

Posters



Roll Up

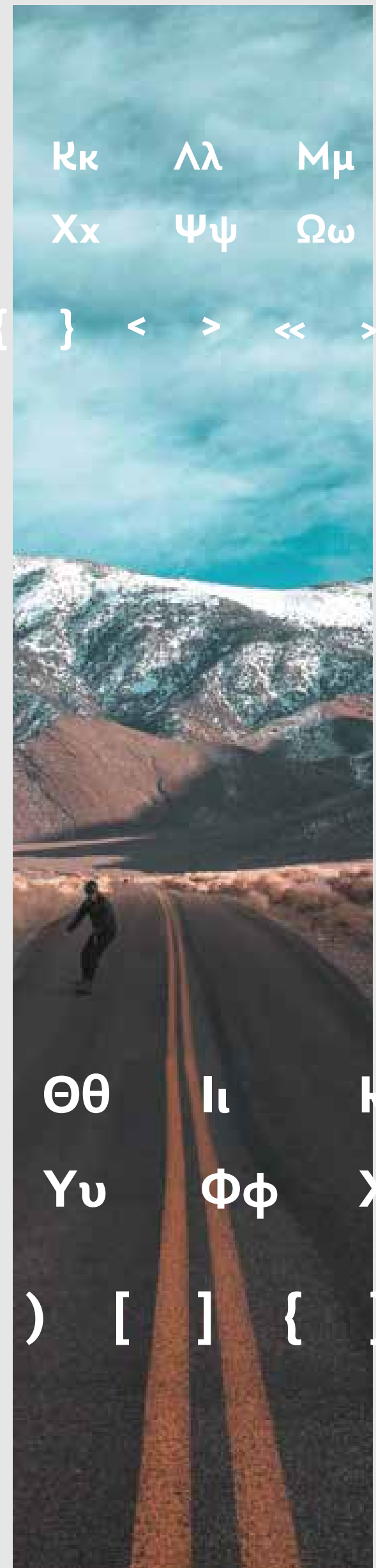
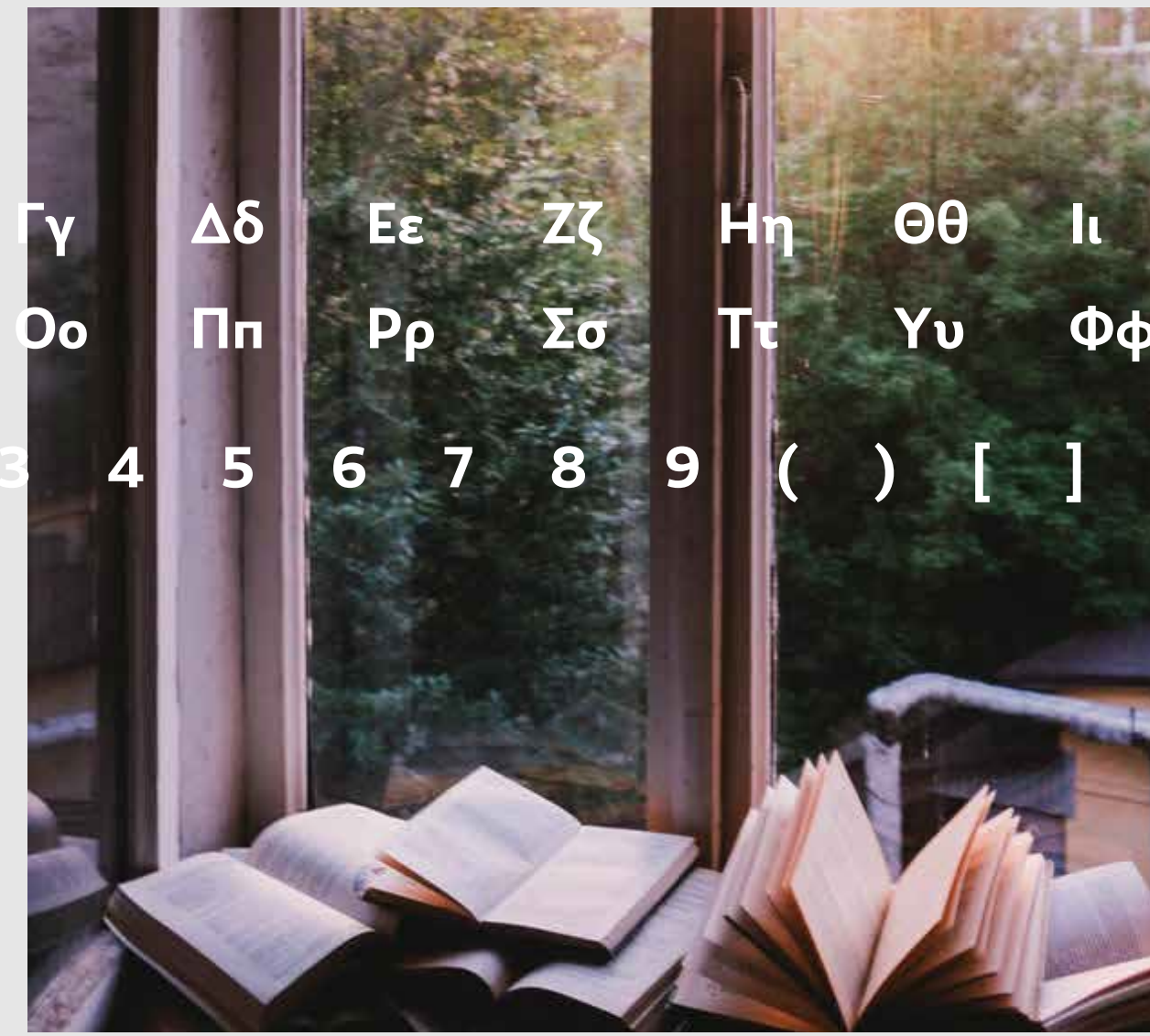
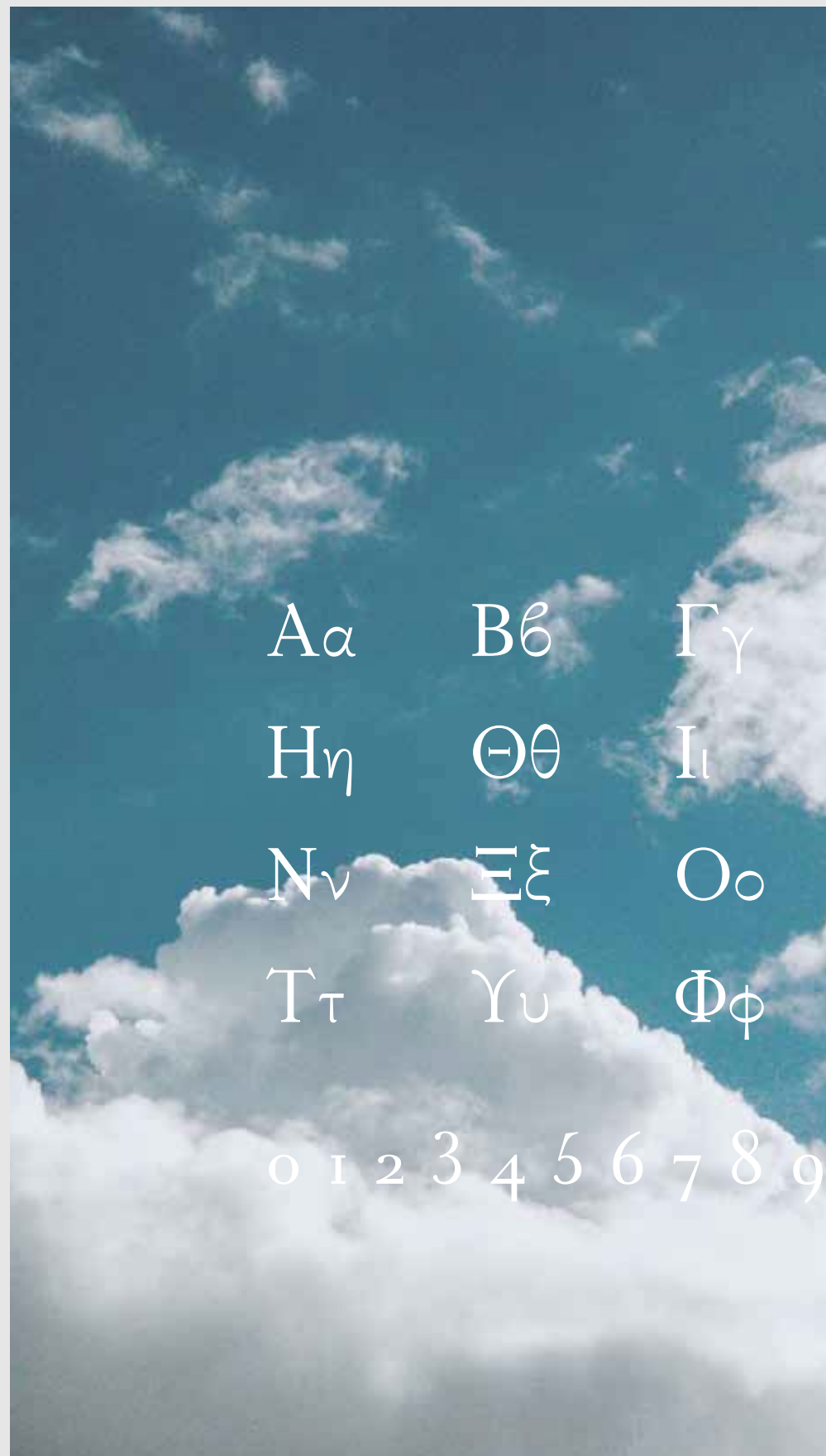


Banner



Εταιρική Ταυτότητα

Moodboard, Τελική Μορφοποίηση



Εταιρική ταυτότητα

Κάρτες, With Compliments, Επιστολόχαρτο



Εταιρική ταυτότητα

Φάκελος, Folder



Πίσω όψη

Μπροστά όψη

Εταιρική ταυτότητα

Δελτίο Παραγγελίας, Σελιδοδείκτες



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Σολωμού 72
104 31, Αθήνα, Ελλάδα

T. (+30) 211 40 94 427
E. info@flaneur.gr

ΜΠΛΟΚ ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ημέρα Παράγγελίας _____ Ημέρα Παράδοσης _____

Είδος	Αξία Είδους

FLÂNEUR . GR

Τελική Αξία _____

Προκαταβολή _____

Υπόλοιπο _____

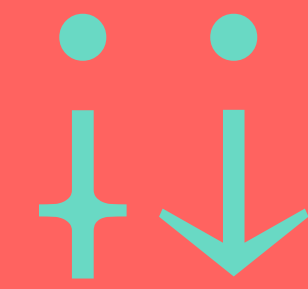
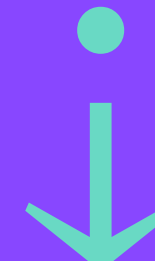






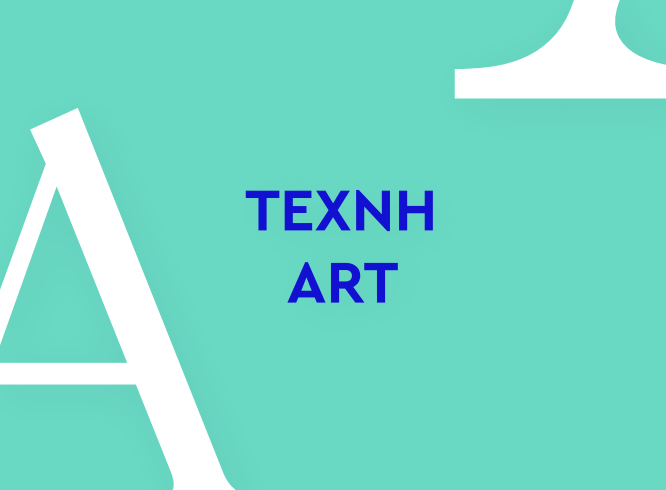


Εταιρική ταυτότητα

Σήμανση στο Χώρο

 ΚΑΦΕΤΕΡΙΑ COFFEEHOUSE	 ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ CENTRAL OFFICES	 ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ LIBRARY
---	--	--

 ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΕΙΣΟΔΟΣ CENTRAL ENTRANCE	 ΕΞΟΔΟΣ EXIT	 ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΥΝΕΔΡΙΑΣΕΩΝ MEETING ROOM
---	---	--

 WC		
---	---	---

 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ LITERATURE	 ΙΣΤΟΡΙΑ HISTORY	 ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ PHILOSOPHY
 ΤΕΧΝΗ ART	 ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ PHOTOGRAPHY	 ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ARCHITECTURE

Εταιρική ταυτότητα

Roll Up



Εταιρική ταυτότητα

Roll Up

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΟ
ΤΑΞΙΔΙ ΣΟΥ



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΟΥ




FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ
ΗΡΩΙΔΑ ΣΟΥ




FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΟ
ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΟΥ



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ


Εταιρική ταυτότητα

Poster

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΟ
ΤΑΞΙΔΙ ΣΟΥ




FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLANEUR.GR

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ
ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΟΥ




FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLANEUR.GR

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ
ΗΡΩΙΔΑ ΣΟΥ



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLANEUR.GR

Εγκαίνια Εκδοτικού Οίκου FLÂNEUR

15.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΟ
ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΣΟΥ



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLANEUR.GR

Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλου για το βιβλίο με τίτλο

Ο μικρός πρίγκιπας



Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλου για το βιβλίο με τίτλο

Η επιπεδοχώρα



Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλου για το βιβλίο με τίτλο
Οδύσσεια



Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλου για το βιβλίο με τίτλο

Ο παίκτης



Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλου για το βιβλίο με τίτλο
Η πόλη στον κινηματογράφο



Εταιρική ταυτότητα

Σχεδιασμός εξωφύλλων



Εταιρική ταυτότητα

Roll up & Posters

Σχολιασμός πάνω
στο έργο του
Fyodor Dostoyevsky
Ο ΠΑΙΚΤΗΣ

22.9.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Σχολιασμός πάνω
στο έργο του
Edwin Abbott
Η ΕΠΙΠΕΔΟΧΩΡΑ

3.6.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR . GR

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Παρουσίαση βιβλίου
Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

3.6.2022 | 15:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR . GR

Σχολιασμός πάνω στο έργο
του Νίκου Καζαντζάκη
ΟΔΥΣΣΕΙΑ

19.12.2022 | 19:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR . GR

Σχολιασμός πάνω στο έργο
του Edwin Abbott
Η ΕΠΙΠΕΔΟΧΩΡΑ

19.12.2022 | 19:00
Σολωμού 72, Αθήνα

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

FLÂNEUR . GR

Εφαρμογές

Εταιρικό Van



Εφαρμογές

Pin, Χαρτί Περιτυλίγματος



Εφαρμογές

Κούπα, Μπλούζα, Τσάντα



Εφαρμογές

Outdoor Poster & Roll up



Εφαρμογές

Πρόσψη εκδοτικού οίκου



Εφαρμογές

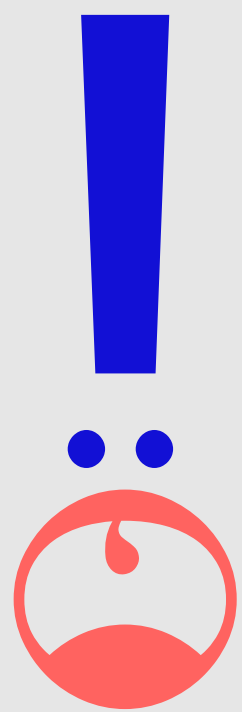
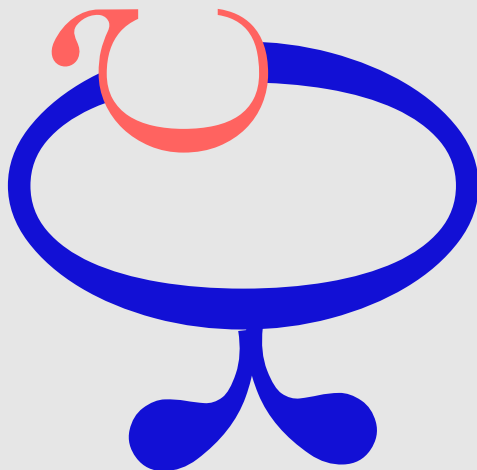
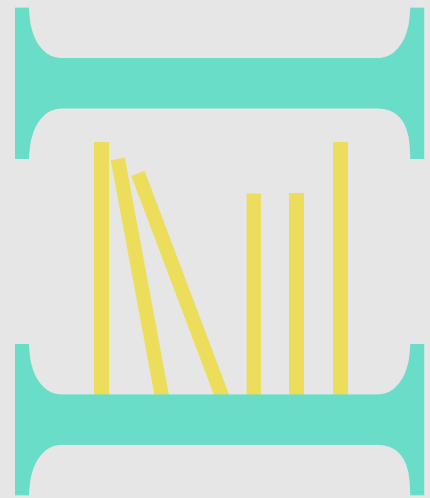
Banners

The image displays a grid of banner designs for the Flâneur publishing house. The banners are arranged in a 2x2 grid within a light gray frame. The top-left banner is blue and white, announcing an event on 15.9.2022 at 15:00 with the headline 'ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΣΟΥ'. The top-right banner is red and green, announcing a review of Fyodor Dostoyevsky's 'The Gambler' on 22.9.2022 at 15:00. The bottom-left banner is teal and white, announcing an event on 15.9.2022 at 15:00 with the headline 'ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΟΥ'. The bottom-right banner is red and white, featuring a stylized green and red fan-like graphic and a 'ΜΑΘΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ' button. Each banner includes the Flâneur logo and a 'ΜΑΘΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ' button.

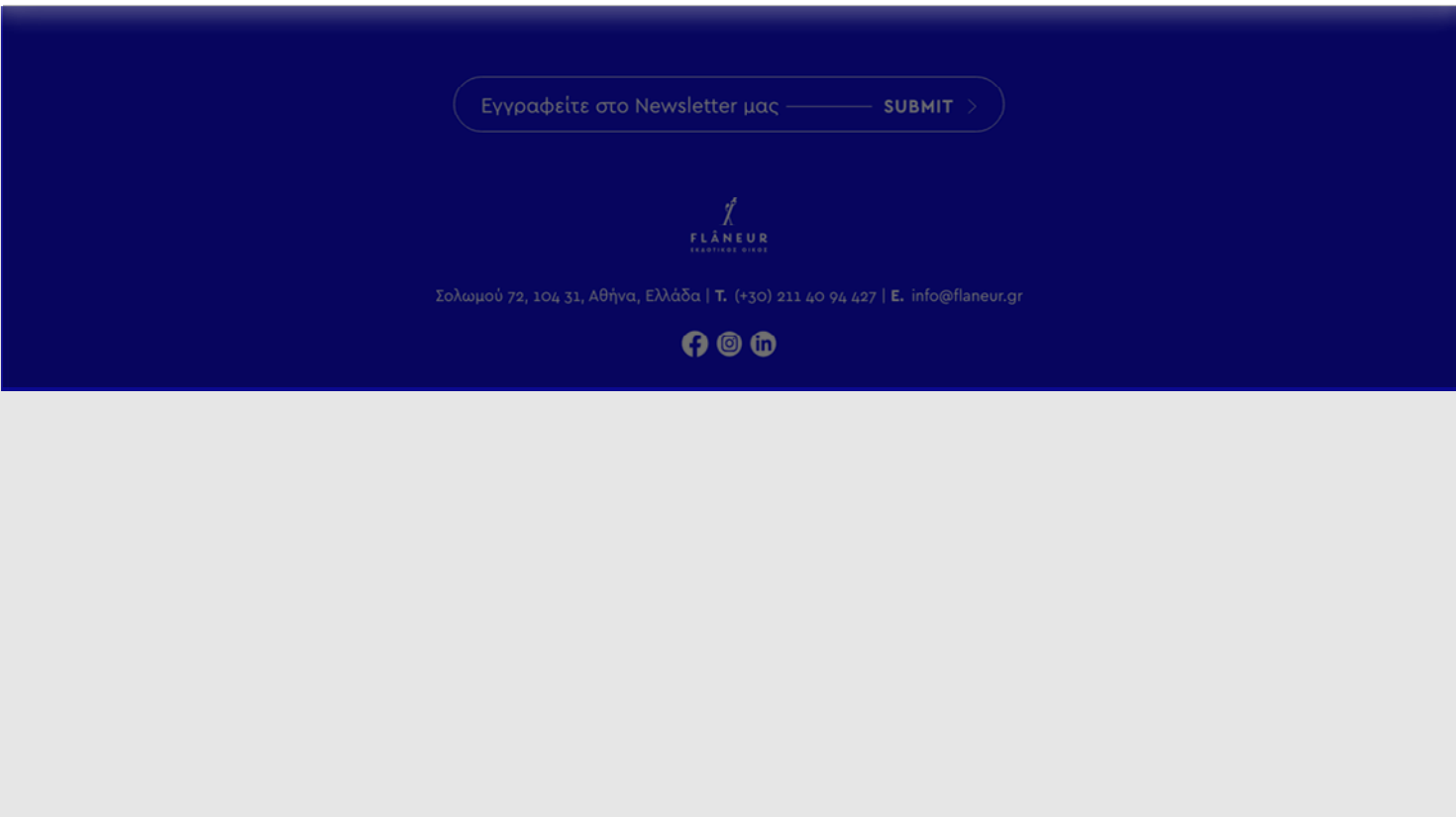
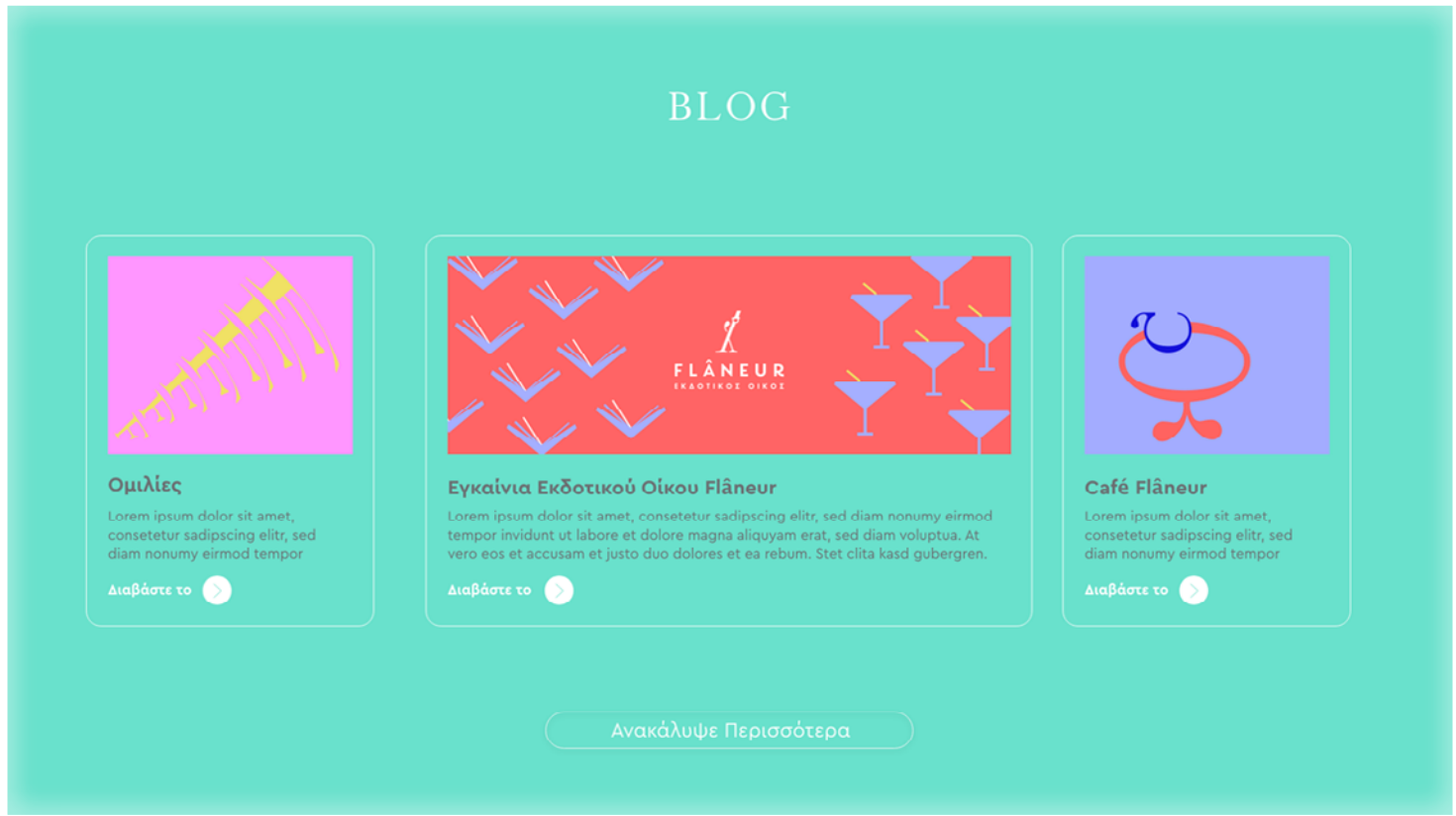
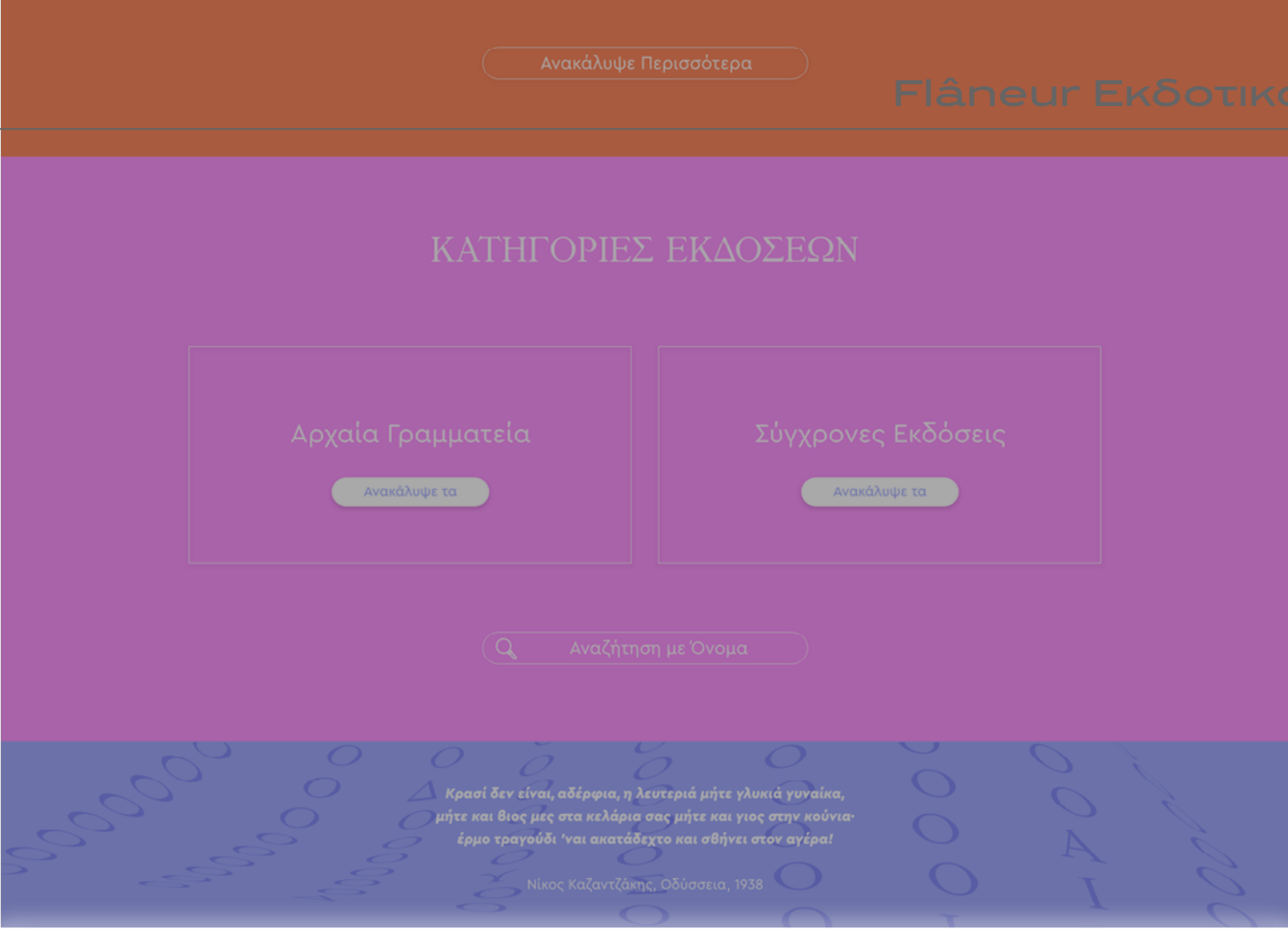
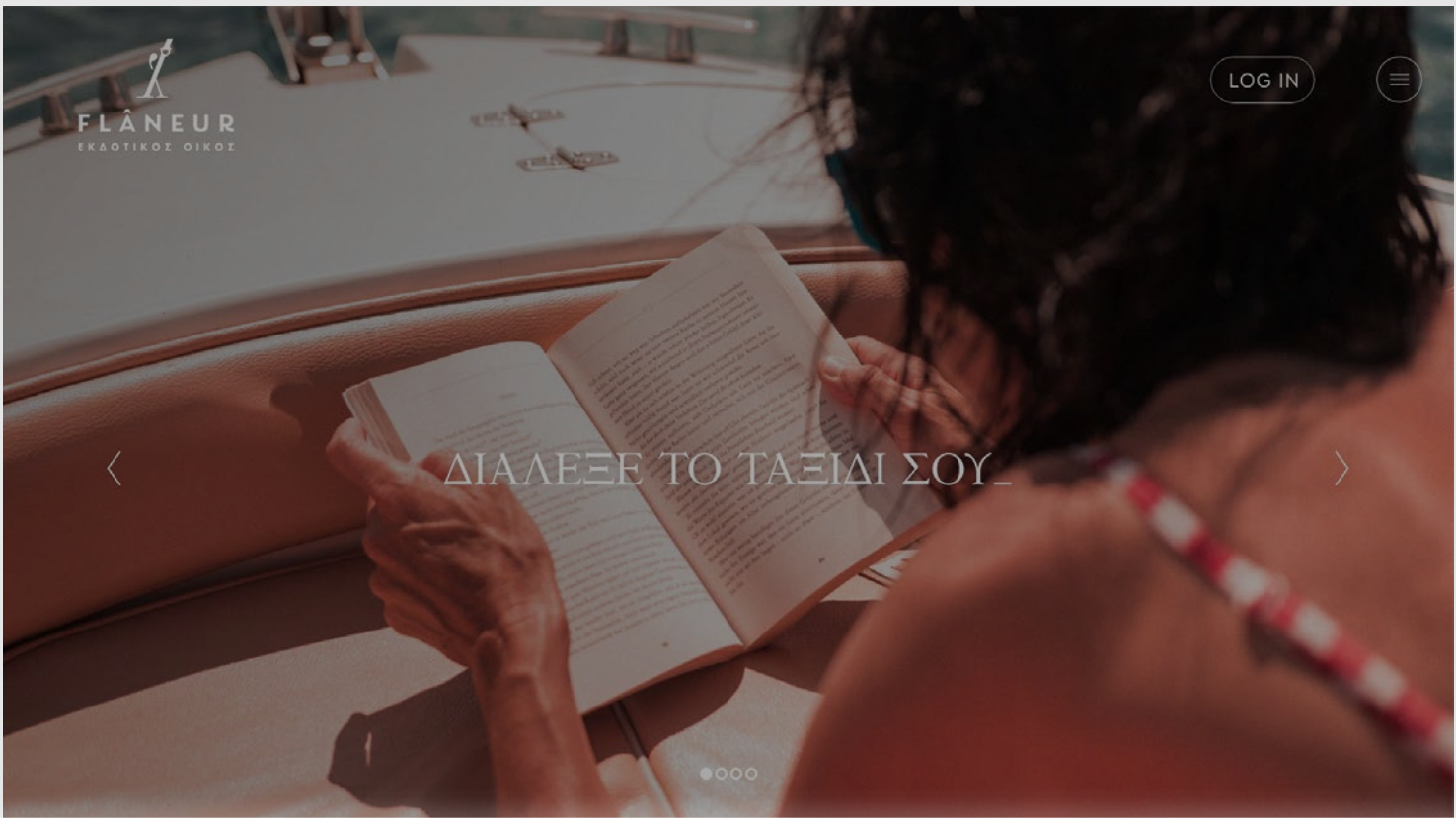
Website

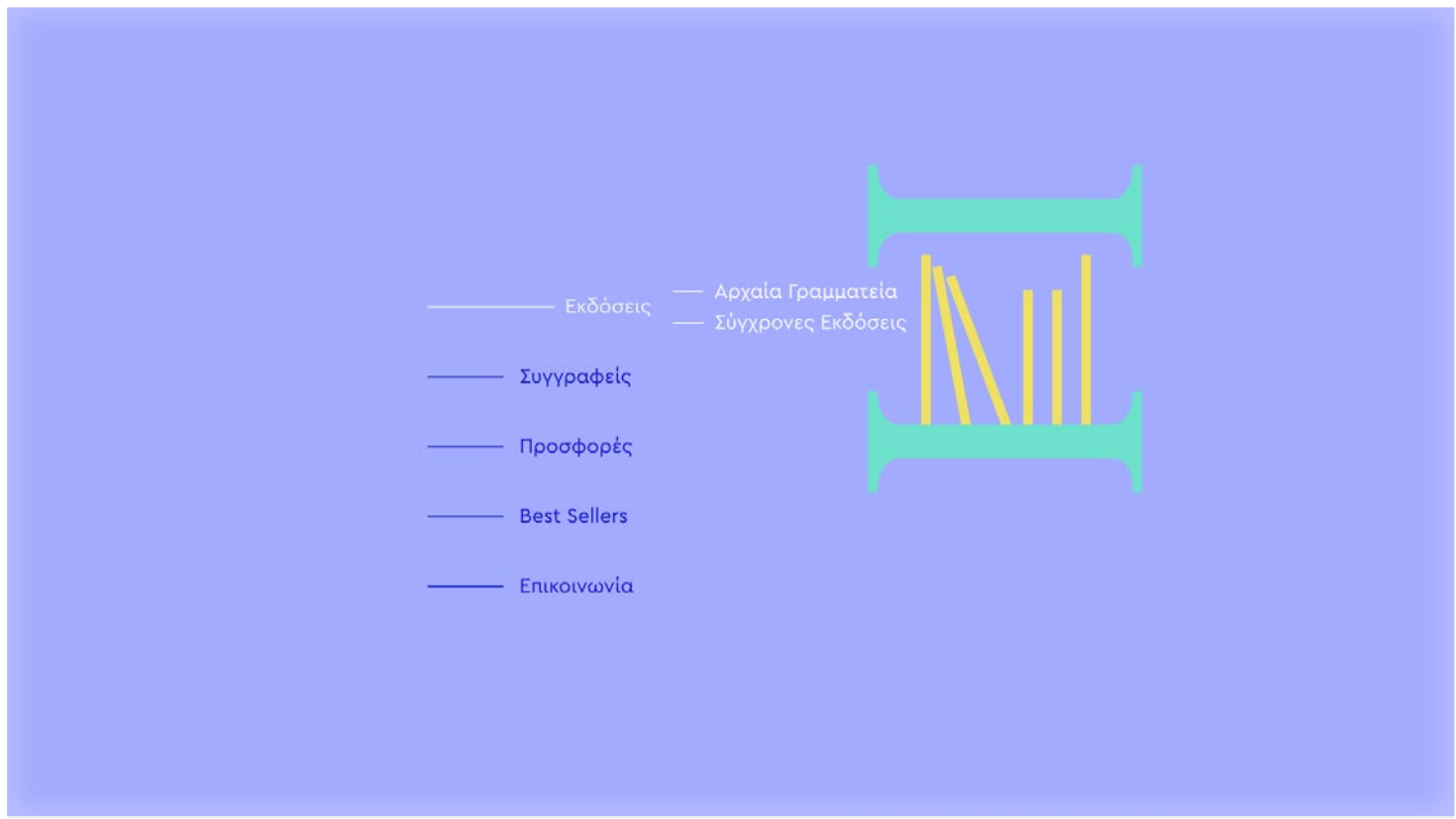
Website

Icons



Website

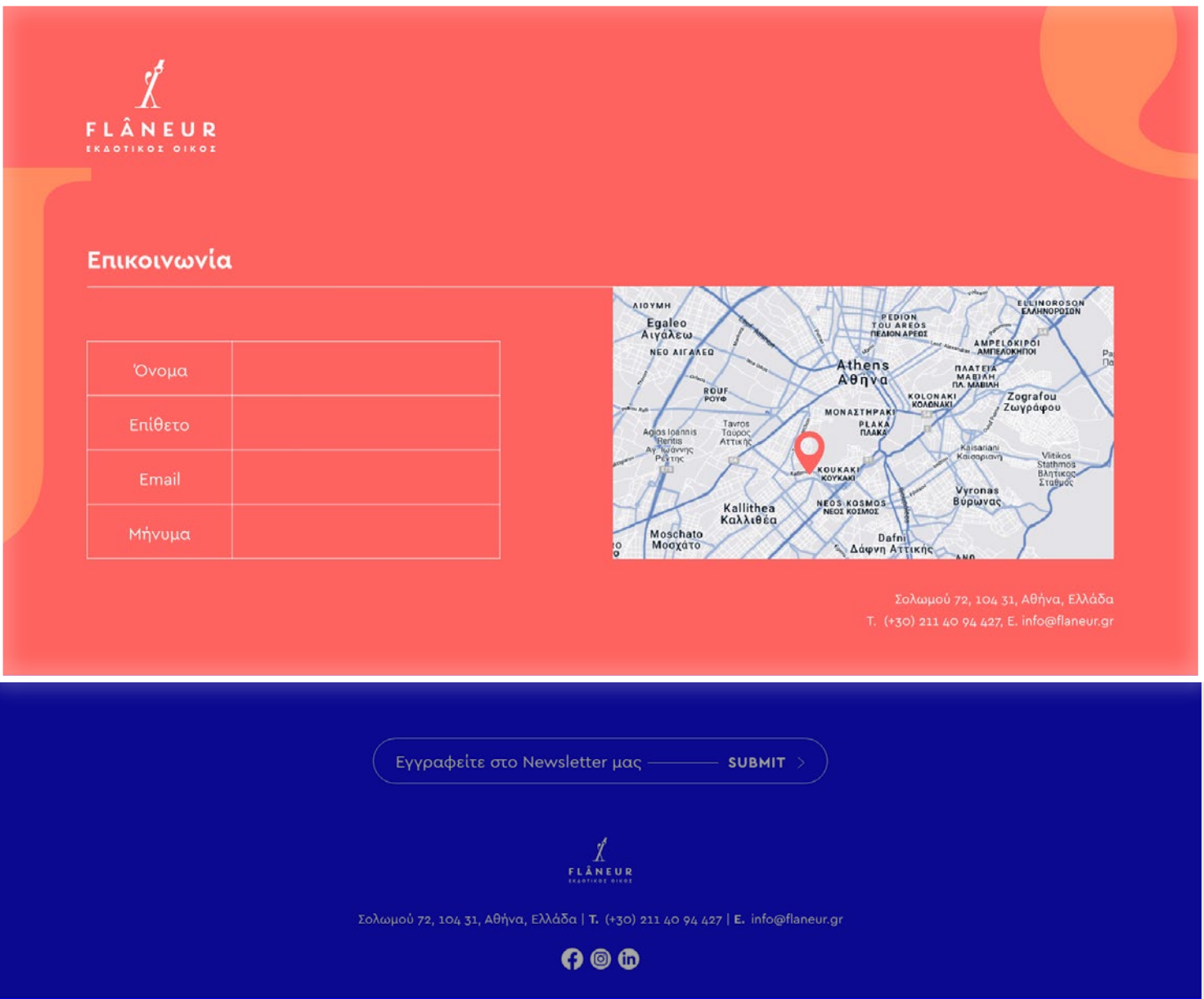




- Εκδόσεις
 - Αρχαία Γραμματεία
 - Σύγχρονες Εκδόσεις
- Συγγραφείς
- Προσφορές
- Best Sellers
- Επικοινωνία



- Εκδόσεις
- Συγγραφείς
- Προσφορές
- Best Sellers
- Επικοινωνία



FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Επικοινωνία

Όνομα	
Επίθετο	
Email	
Μήνυμα	

Σολωμού 72, 104 31, Αθήνα, Ελλάδα
T. (+30) 211 40 94 427, E. info@flaneur.gr

Εγγραφείτε στο Newsletter μας

FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

Σολωμού 72, 104 31, Αθήνα, Ελλάδα | T. (+30) 211 40 94 427 | E. info@flaneur.gr

[f](#) [@](#) [in](#)

Σχεδιασμός βιβλίου

Δοκιμαστικά κασέ

Δοκιμαστικά Κασέ

1^η Έκδοχή | 17x24 cm

1 1.1 ΜΝΗΜΗ - ΟΝΕΙΡΑ - ΧΩΡΟΣ - ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Από την περίοδο του βωβού κινηματογράφου ως και σήμερα, η δύναμη του είναι η εικόνα. Χωρίς να θεωρείται υποδεέστερη η μουσική και ο ήχος, που σίγουρα πολλές φορές κατευθύνουν το συναίσθημα ή εμπλουτίζουν τις ερμηνείες, η εικόνα δεν παύει να είναι το κυρίαρχο εκφραστικό μέσο.

Στον ένα περίπου αιώνα εξέλιξης της έβδομης τέχνης πολλοί είναι αυτοί που προσπάθησαν να κατανοήσουν πως γεννούνται οι εικόνες αυτές, και πως μπορεί να ερμηνεύονται. Με ποιον τρόπο ο απεικονιζόμενος χώρος παράγει νοήματα και συναισθήματα.

Για τον Pier Paolo Pasolini, η κινηματογραφική σεκάνς είναι μια ακολουθία εικονικών σημείων. Θεωρεί την μνήμη πρωταρχικής σημασίας σε ότι αφορά την επικοινωνία αυτής της μορφής τέχνης με τον άνθρωπο. Αυτό που λέει είναι ότι ο άνθρωπος έμαθε να μιλά και να χρησιμοποιεί λέξεις και όχι εικόνες για να γίνει κατανοητός από τους γύρω του. Οσάτσο , παίροντας σαν δεδομένη την ικανότητα επικοινωνίας και μεταφοράς νοημάτων του κινηματογράφου στον θεατή, γίνεται λόγος για την ύπαρξη κοινής κληρονομιάς σημείων. *“Υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος μέσα σε έναν άνθρωπο, που εκφράζεται μέσα από σημαίνουσες εικόνες. Πρόκειται για τον κόσμο της μνήμης και των ονείρων”* [5]. Φυσικά η γλώσσα των εικόνων είναι μία καθαρή αφαίρεση. Δεν υπάρχει κάποιο είδος λεξικού που θα βοηθούσε στην ερμηνεία τους.

Από τον 1^ο αιώνα, η χαρτογράφηση του χώρου σχετιζονταν με την μνήμη. Η μνήμη είναι μία αρχιτεκτονική εσωτερικής γραφής κατά την οποία οι τόποι επανασχεδιάζονται αέναα και δημιουργούν μία εν κινήσει εμπειρία του. Για να περάσει κανείς από τις θύρες του αρχείου της μνήμης, οι αναμνήσεις πρέπει να φέρουν συναισθηματικό φορτίο... να μας συν-κινούν καθώς χαρτογραφούν την κίνηση του ζωντανού κόσμου. Μήπως όμως και ο κινηματογράφος δεν κάνει το ίδιο; Η κινηματογραφική περιήγηση σε αξιοθέατα όπως αντίστοιχα και η μουσειακή εγείρουν συναισθήματα και προτείνουν μία διερευνητική ανάγνωση των στοιχείων. Για να απαντήσουμε λοιπόν στο ερώτημα πως γεννούνται αυτές οι εικόνες, αρκεί να συλλογιστούμε την διαδικασία ανασύνθεσης μίας μνήμης. Αυτή δεν είναι άλλη από την προσπάθεια κατανομής εικόνων σε μία σειρά. Είναι αυτό που χαρακτηρίζει ο Pier Paolo Pasolini ως ακολουθία εικονικών σημείων. Άλλη μία τέτοια πηγή ακολουθίας εικονικών σημείων είναι τα όνειρα. Αν σκεφτούμε την αποσπασματικότητα και την συγκινησιακή φόρτιση που φέρουν, θα καταλάβουμε ότι βρίσκονται πολύ κοντά στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και την σεκάνς μίας ταινίας. Ο χρόνος, ο χώρος και η πλοκή δεν είναι απαραίτητα γραμμικά δομημένα, πράγμα που κάνει το όνειρο

πιο κοντινό στην κινηματογραφική προσέγγιση δόμησης τους (του χώρου και του χρόνου), συγκριτικά με την πραγματικότητα.

Και εδώ φυσικά τίθεται το θέμα της υποκειμενικότητας και της αντικειμενικότητας των εικόνων. Αντικειμενική θα μπορούσε να είναι μία εικόνα που καταφέρνει μέσα στην ιστορία του σύντομου κινηματογράφου να δημιουργήσει ένα είδος λήμματος, έναν συγκεκριμένο τρόπο απεικόνιση ενός συγκεκριμένου θέματος. Αντίθετα υποκειμενική είναι η εικόνα που δημιουργείται σύμφωνα με την προσωπική οπτική του δημιουργού.

1.2 ΕΤΑΙΡΟΤΟΠΙΑ / ΔΥΟ ΕΤΑΙΡΑ ΤΟΠΙΑ

Μία πρώτη διάκριση που είναι αναγκαίο να γίνει είναι αυτή του πραγματικού από τον φιλικό χώρο. Οι δύο αυτοί διαφέρουν καθώς ο ένας είναι φυσικός τόπος ενώ ο άλλος αναπαριστώμενος με βάση την βουλή του σκηνοθέτη ή σκηνογράφου η διευθυντή φωτογραφίας.

Ένα πλήθος κόσμου μπορεί να περνά από μία συγκεκριμένη τοποθεσία κάθε μέρα, να αντιλαμβάνεται το σημείο αυτό μέσα από τα δικά του βιώματα να θαυμάζει η να σικαίνεται τα επιμέρους στοιχεία του. Σε κάθε περίπτωση να αλληλοειδρά με αυτό , με τρόπο προσωπικό και μοναδικό. Όταν όμως αυτός ο τόπος γίνεται μέρος μίας σκηνής, μπαίνει δηλαδή στο κινηματογραφικό πλάνο, και εμφανίζεται μέσα από τα μάτια του δημιουργού τότε μπορεί το ίδιο πλήθος, που πλέον αποτελεί τον θεατή, να μην το αναγνωρίσει ή να εντυπωσιαστεί από την απεικόνιση του άλλου γνώριμου μέρους. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι ακόμα και αν αναφερόμαστε σε μία συγκεκριμένη, γνωστή τοποθεσία, η αντίληψη του βιωμένου χώρου από το πλήθος, μπορεί να είναι τελειώς διαφορετική.

Για να γίνει κατανοητή αυτή η μετάλλαξη θα βοηθήσει η αναφορά στο κείμενο της Αφροδίτης Νικολαΐδου που εξηγεί ότι η αφηγημένη πόλη του κινηματογράφου διαφοροποιείται σημαντικά τόσο από την αφιλική όσο και από την προφιλική. Πιο συγκεκριμένα, ο αφιλικός χώρος αναφέρεται στο υπαρκτό περιβάλλον, με τα οικοδομήματα, το πολεοδομικό σύστημα, την πολιτική και οικονομική συγκυρία αλλά και την ύπαρξη των υποκειμένων που αλληλοειδιδρούν με αυτόν. Η αφιλική πόλη μετατρέπεται σε πρόφιλικη από την στιγμή που κάποιος θα στήσει στο χαρτί μία σκηνή που θα γυριστεί σε αυτήν. Ενώ τέλος αφηγημένη ονομάζεται η πόλη που έχει συνθεθεί από όλη την διαδικασία και είναι έτοιμη να προβληθεί . Η πόλη λοιπόν στην μυθοπλασία είναι πάντα αφηγημένη με τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου και κατασκευάζεται σαν νοητική διαδικασία από τον θεατή μέσα από τα στοιχεία αφήγησης που η ταινία δίνει.

Έπειτα η αναπαράσταση με αυτό το μέσο είναι ένας ετεροχρονισμός.

Κατά την παρακολούθηση του φιλμ, ο θεατής δέχεται μία σύμβαση. Εκτός από τους χώρους και τις γωνίες θέασης που αλλάζουν από στιγμή σε στιγμή, ο χρόνος μέσα στην οθόνη μεταβάλλεται με τελειώς διαφορετικό ρυθμό. Υπάρχει μία πλήρης ρήξη με τον παραδοσιακό χρόνο. Η μέρα γίνεται νύχτα και ξανά μέρα μέσα σε μία στιγμή. Επίσης, μπορεί να υπάρχουν flash back ,παράλληλη δράση, κίνηση σε slow motion ή fast forward που διαστρεβλώνουν την έννοια του χρόνου όπως τον γνωρίζουμε.

Το μοντάζ σαν εργαλείο, συνδέει αποσπάσματα ενός φαινομένου από διαφορετικές πλευρές και οπτικές γωνίες, και επιτρέπει στον θεατή την αναπόληση και την περιουλλογή μέσα στον χώρο.

“Το μάτι και... ο νους ανάμεσα σε ένα πλήθος φαινομένων, εκτός τόπου και χρόνου , τα οποία είναι συγκεντρωμένα σε μία ορισμένη διαδοχή... αυτές οι ετερόκλητες εντυπώσεις παρελάνουν μπροστά από έναν ακίνητο θεατή.” Sergei Eisenstein.

Υπό αυτήν την έννοια, η πόλη στον κινηματογράφο αποτελεί πάντα έναν εταίρο τόπο, μια εταιροτοπία καθώς ότι βλέπουμε είναι επινοημένο αλλά αποτελεί μία ολότητα, ένα σύνολο. Η ετεροτοπία έχει τη δυνατότητα να αντιπαρθέσει σε έναν πραγματικό τόπο πολλούς χώρους, πολλές θέσεις οι οποίες από μόνες τους είναι ασύμβατες. Αυτό πρέπει να γίνεται εξ αρχής κατανοητό παρ’ όλα τα μέσα που χρησιμοποιούνται για να το παραμερίσουμε, να το ξεχάσουμε. *“Δεν θα ήταν ορθό να συγχέουμε τον αναπαριστώμενο κόσμο με αυτόν που βρίσκεται εκτός κειμένου”* (αφελής ρεαλισμός) Bakhtin 1981.

Το σίγουρο είναι ότι το περιβάλλον αυτό που έχει κατασκευαστεί, ακόμα κι αν μιλάμε για υπαρκτό περιβάλλον, παίζει πολύ σημαντικό ρολό στην δράση της ταινίας. Ποσό διαφορετική μοιάζει η ίδια πόλη όταν την σκηνοθετούν διαφορετικοί άνθρωποι; Είναι ίδιο το Παρίσι του Woody Allen (Μεσάνυχτα στο Παρίσι, 2011) με αυτό του Mathieu Kassovitz (La Haine, 1995) ή με τον ευδιάθετο κόσμο του Jean-Pierre Jeunet στην ταινία Amélie (Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, 2001); Μένοντας στο παράδειγμα του Παρισιού, μία ακόμα ταινία που γίνεται απόλυτα κατανοητή η σημασία της διαφορετικής ματιάς του δημιουργού, είναι στην ταινία Paris, Je t'aime όπου αποτελείται από αυτετελείς ιστορίες που σκηνοθετούν 21 διαφορετικοί σκηνοθέτες (εκ των οποίων τρία σκηνοθετικά δίδυμα).

1.3 Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ο χώρος στην ταινία είναι πολυσήμαντος. Όταν αναφερόμαστε σε αυτόν, μπορούμε να ασχοληθούμε με διάφορες μορφές του.

Έχουμε τον χώρο του πλάνου, αυτόν δηλαδή που εμφανίζεται μέσα στο στατικό ή το κινούμενο κάδρο. Αντίστοιχα, δημιουργείται ο χώρος εκτός κάδρου

που υπονοείται και μπορεί να έχει τόση σημασία όση και ο κόσμος εντός του.

Άλλοτε, ο χώρος νοείται ως το σύνολο των γεωγραφικών μερών και των σκηνικών της ταινίας. Είναι ο ολικός χώρος που δημιουργεί στον θεατή μία γενική αίσθηση για την ταινία, και αποτελείται από την συρραφή των επιμέρους σκηνικών και το εννοιολογικό πλαίσιο που θέλει να προσδώσει ο δημιουργός στο έργο του.

Και φυσικά, υπάρχει και ο πραγματικός, ενίοτε αστικός χώρος που αναμορφώνεται και δημιουργείται με βάση την καλλιτεχνική σκοπιά του δημιουργού.

Ο χώρος και ο κινηματογράφος έχουν αλληλένδετη σχέση και επηρεάζονται αμφίδρομα, με τρόπο που ο ένας δημιουργεί μία αλλιώτικη ανάγνωση του άλλου από τον θεατή. Οι εικόνες, μπορούν να ανασύρουν μνήμες, συλλογικές και ατομικές και μέσα από την καλλιτεχνική σύλληψη μπορεί να πλαστεί μία νέα σχέση του κόσμου με τον εκάστοτε χώρο. Προς αιτιολόγηση αυτής της σκέψης, μπορεί να γίνει λόγος για την ταινία του Wim Wenders (Τα Φτερά του Έρωτα, 1987) όπου το Βερολίνο είναι μία ασπρόμαυρη πόλη, και το “Τείχος της Ντροπής” εμφανίζεται σαν τοπίο παραπλεύρωσ του οποίου οι δύο πρωταγωνιστές αναλογίζονται την σημασία της ανθρώπινης ύπαρξης. Και υπάρχει καλύτερο μέρος να σκεφτεί κανείς την ανθρώπινη ύπαρξη και την σημασία του να ζεις, από το Τείχος, που είναι σημάδι του πολέμου και της ανισότητας;

Ο χώρος στον οποίο είναι γυρισμένη μία ταινία, και ο τρόπος που αποδίδεται αυτός, έχουν οριστεί με έναν απώτερο σκοπό. Παίροντας το παράδειγμα της ταινίας που προαναφέρθηκε, μπορούμε να μιλήσουμε για την ερμηνεία του τοπίου που σχετίζονται άμεσα και με την συμπεριφορά των ηρώων. Η χρήση του ασπρόμαυρου, στην εποχή του έγχρωμου κινηματογράφου γίνεται για να αποδώσει την έλλειψη της ουσίας και της έντασης που προσφέρει μία αιώνα ζωή. Αυτή η χρήση του τοπίου έρχεται εν είδει ερμηνευτικού εργαλείου που αποδίδει τελικά τον εσωτερικό κόσμο του ήρωα. Έτσι, γίνεται κατανοητό ότι ο χώρος επηρεάζει και επηρεάζεται από τον ήρωα.

Η ανασύσταση του χώρου μέσα από μνήμες ή μέσω μίας νέας θεώρησης χάρης στον κινηματογράφο, επιτρέπει με έναν τρόπο την περιπλάνηση μέσα σε τόπους γνωστούς και άγνωστους με τρόπο σχεδόν επαναστατικό, καθώς είναι η πρώτη φορά που η τέχνη επιτυγχάνει μία τέτοια αποτύπωση του περιβάλλοντος. Η θέαση στοιχείων που φανερώνουν το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο της περιόδου, οι προβληματισμοί των ηρώων που δεν είναι καθόλου ξέχρωροι από τις εσωτερικές αναζητήσεις των ατόμων σε κάθε εποχή, και η όψη του κόσμου μέσα στο ορισμένο χρονικό πλαίσιο της ταινίας, είναι στοιχεία που κάνουν τον θεατή να γνωρίσει το παρελθόν και το παρόν σε έναν κόσμο που αλλάζει και μεταβάλλεται συνεχώς.

Και ίσως αυτή είναι και η αξία των κορυφαίων έργων της έβδομης τέχνης, να αποδίδουν κόσμους που υπήρξαν στιγμιαία μέσα στον άπειρο χρόνο, και να

Δοκιμαστικά Κασέ

2^η Έκδοχή | 14x24 cm

1.1 | ΜΝΗΜΗ – ΟΝΕΙΡΑ – ΧΩΡΟΣ – ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Από την περίοδο του βωβού κινηματογράφου ως και σήμερα, η δύναμη του είναι η εικόνα. Χωρίς να θεωρείται υποδεέστερη η μουσική και ο ήχος, που σίγουρα πολλές φορές κατευθύνουν το συναίσθημα ή εμπλουτίζουν τις ερμηνείες, η εικόνα δεν παύει να είναι το κυρίαρχο εκφραστικό μέσο.

Στον ένα περίπου αιώνα εξέλιξης της έβδομης τέχνης πολλοί είναι αυτοί που προσπάθησαν να κατανοήσουν πως γεννούνται οι εικόνες αυτές, και πως μπορεί να ερμηνεύονται. Με ποιον τρόπο ο απεικονιζόμενος χώρος παράγει νοήματα και συναισθήματα.

Για τον Pier Paolo Pasolini, η κινηματογραφική σκάνες είναι μία ακολουθία εικονικών σημείων. Θεωρεί την μνήμη πρωταρχικής σημασίας σε ότι αφορά την επικοινωνία αυτής της μορφής τέχνης με τον άνθρωπο. Αυτό που λέει είναι ότι ο άνθρωπος έμαθε να μιλά και να χρησιμοποιεί λέξεις και όχι εικόνες για να γίνει κατανοητός από τους γύρω του. Ωστόσο, παίρνοντας σαν δεδομένη την ικανότητα επικοινωνίας και μεταφοράς νοημάτων του κινηματογράφου στον θεατή, γίνεται λόγος για την ύπαρξη κοινής κληρονομιάς σημείων. *“Υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος μέσα σε έναν άνθρωπο, που εκφράζεται μέσα από σημαίνουσες εικόνες. Πρόκειται για τον κόσμο της μνήμης και των ονείρων”*⁵. Φυσικά η γλώσσα των εικόνων είναι μία καθαρή αφαίρεση. Δεν υπάρχει κάποιο είδος λεξικού που θα βοηθούσε στην ερμηνεία τους.

Από τον 1^ο αιώνα, η χαρτογράφηση του χώρου σχετίζονταν με την μνήμη. Η μνήμη είναι μία αρχιτεκτονική εσωτερικής γραφής κατά την οποία οι τόποι επανασχεδιάζονται αέναα και δημιουργούν μία εν κινήσει εμπειρία του. Για να περάσει κανείς από τις θύρες του αρχαίου της μνήμης, οι αναμνήσεις πρέπει να φέρουν συναισθηματικό φορτίο... να μας συν-κινούν καθώς χαρτογραφούν την κίνηση του ζωντανού κόσμου. Μήπως όμως και ο κινηματογράφος δεν κάνει το ίδιο; Η κινηματογραφική περιήγηση σε αξιοθέατα όπως αντίστοιχα και η μουσειακή εγείρουν συναισθήματα και προτείνουν μία διερευνητική ανάγνωση των στοιχείων.

2

5. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την μουσειακή περιήγηση ή “βόλτα” βλ. Ειρήνη Σηφάκη, Άννα Πούπου, Αφροδίτη Νικολαΐδου 41-53, ενσωματώνει μία τέχνη χαρτογράφησης: μία συν-κινητική χαρτογράφηση.

Για να απαντήσουμε λοιπόν στο ερώτημα πως γεννούνται αυτές οι εικόνες, αρκεί να συλλογιστούμε την διαδικασία ανασύνθεσης μίας μνήμης. Αυτή δεν είναι άλλη από την προσπάθεια κατανομής εικόνων σε μία σειρά. Είναι αυτό που χαρακτηρίζει ο Pier Paolo Pasolini ως ακολουθία εικονικών σημείων. Άλλη μία τέτοια πηγή ακολουθίας εικονικών σημείων είναι τα όνειρα. Αν σκεφτούμε την αποσπασματικότητα και την συγκινησιακή φόρτιση που φέρουν, θα καταλάβουμε ότι βρίσκονται πολύ κοντά στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και την σκάνες μίας ταινίας. Ο χρόνος, ο χώρος και η ηλκοή δεν είναι απαραίτητα γραμμικά δομημένα, πράγμα που κάνει το όνειρο πιο κοντινό στην κινηματογραφική προσέγγιση δόμησης τους (του χώρου και του χρόνου), συγκριτικά με την πραγματικότητα.

Και εδώ φυσικά τίθεται το θέμα της υποκειμενικότητας και της αντικειμενικότητας των εικόνων. Αντικειμενική θα μπορούσε να είναι μία εικόνα που καταφέρνει μέσα στην ιστορία του σύντομου κινηματογράφου να δημιουργήσει ένα είδος λήμματος, έναν συγκεκριμένο τρόπο απεικόνισης ενός συγκεκριμένου θέματος. Αντίθετα υποκειμενική είναι η εικόνα που δημιουργείται σύμφωνα με την προσωπική οπτική του δημιουργού.

1.2 | ΕΤΑΙΡΟΤΟΠΙΑ / ΔΥΟ ΕΤΑΙΡΑ ΤΟΠΙΑ

Μία πρώτη διάκριση που είναι αναγκαίο να γίνει είναι αυτή του πραγματικού από τον φιλικό χώρο. Οι δύο αυτοί διαφέρουν καθώς ο ένας είναι φυσικός τόπος ενώ ο άλλος αναπαριστώμενος με βάση την βουλή του σκηνοθέτη ή σκηνογράφου η διευθυντή φωτογραφίας.

Ένα πλήθος κόσμου μπορεί να περνά από μία συγκεκριμένη τοποθεσία κάθε μέρα, να αντιλαμβάνεται το σημείο αυτό μέσα από τα δικά του βιώματα να θαυμάζει η να σιχάινεται τα επιμέρους στοιχεία του. Σε κάθε περίπτωση να αλληλοεπιδρά με αυτό, με τρόπο προσωπικό και μοναδικό. Όταν όμως αυτός ο τόπος γίνεται μέρος μίας σκηνής, μπαίνει δηλαδή στο κινηματογραφικό πλαίσιο, και εμφανίζεται μέσα από τα μάτια του δημιουργού τότε μπορεί το ίδιο πλήθος,

3

που πλέον αποτελεί τον θεατή, να μην το αναγνωρίσει ή να εντυπωσιαστεί από την απεικόνιση του άλλοτε γνώριμου μέρους. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι ακόμα και αν αναφερόμαστε σε μία συγκεκριμένη, γνωστή τοποθεσία, η αντίληψη του βιωμένου χώρου από το πλήθος, μπορεί να είναι τελείως διαφορετική.

Για να γίνει κατανοητή αυτή η μετάλλαξη θα βοηθήσει η αναφορά στο κείμενο της Αφροδίτης Νικολαΐδου που εξηγεί ότι η αφηγημένη πόλη του κινηματογράφου διαφοροποιείται σημαντικά τόσο από την αφιλική όσο και από την προφιλική. Πιο συγκεκριμένα, ο αφιλικός χώρος αναφέρεται στο υπαρκτό περιβάλλον, με τα οικοδομήματα, το πολεοδομικό σύστημα, την πολιτική και οικονομική συγκυρία αλλά και την ύπαρξη των υποκειμένων που αλληλοεπιδρούν με αυτόν. Η αφιλική πόλη μετατρέπεται σε πρόφιλικη από την στιγμή που κάποιος θα στήσει στο χαρτί μία σκηνή που θα γυριστεί σε αυτήν. Ενώ τέλος αφηγημένη ονομάζεται η πόλη που έχει συνθεθεί από όλη την διαδικασία και είναι έτοιμη να προβληθεί. Η πόλη λοιπόν στην μυθοπλασία είναι πάντα αφηγημένη με τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου και κατασκευάζεται σαν νοητική διαδικασία από τον θεατή μέσα από τα στοιχεία αφήγησης που η ταινία δίνει.

Έπειτα η αναπαράσταση με αυτό το μέσο είναι ένας ετεροχρονισμός. Κατά την παρακολούθηση του φιλμ, ο θεατής δέχεται μία σύμβαση. Εκτός από τους χώρους και τις γωνίες θέασης που αλλάζουν από στιγμή σε στιγμή, ο χρόνος μέσα στην οθόνη μεταβάλλεται με τελείως διαφορετικό ρυθμό. Υπάρχει μία πλήρης ρήξη με τον παραδοσιακό χρόνο. Η μέρα γίνεται νύχτα και ξανά μέρα μέσα σε μία στιγμή. Επίσης, μπορεί να υπάρχουν flash back, παράλληλη δράση, κίνηση σε slow motion ή fast forward που διαστρεβλώνουν την έννοια του χρόνου όπως τον γνωρίζουμε.

Το μοντάζ σαν εργαλείο, συνδέει αποσπάσματα ενός φαινομένου από διαφορετικές πλευρές και οπτικές γωνίες, και επιτρέπει στον θεατή την αναπόληση και την περισύλλογή μέσα στον χώρο.

“Το μάτι και... ο νους ανάμεσα σε ένα πλήθος φαινομένων, εκτός τόπου και χρόνου, τα οποία είναι

4

συγκεντρωμένα σε μία ορισμένη διαδοχή... αυτές οι ετερόκλητες εντυώσεις παραλεύουν μπροστά από έναν ακίνητο θεατή.” Sergei Eisenstein.

Υπό αυτήν την έννοια, η πόλη στον κινηματογράφο αποτελεί πάντα έναν εταίρο τόπο, μια εταιροτοπία καθώς ότι βλέπουμε είναι επινοημένο αλλά αποτελεί μία ολότητα, ένα σύνολο. Η ετεροτοπία έχει τη δυνατότητα να αντιπαραθέσει σε έναν πραγματικό τόπο πολλούς χώρους, πολλές θέσεις οι οποίες από μόνες τους είναι ασύμβατες. Αυτό πρέπει να γίνεται εξ αρχής κατανοητό παρ’ όλα τα μέσα που χρησιμοποιούνται για να το παραμερίσουμε, να το ξεχάσουμε. *“Δεν θα ήταν ορθό να συγχέουμε τον αναπαριστώμενο κόσμο με αυτόν που βρίσκεται εκτός κειμένου”* (αφελής ρεαλισμός) Bakhtin 1981.

Το σίγουρο είναι ότι το περιβάλλον αυτό που έχει κατασκευαστεί, ακόμα κι αν μιλάμε για υπαρκτό περιβάλλον, παίζει πολύ σημαντικό ρολό στην δράση της ταινίας. Ποσό διαφορετική μοιάζει η ίδια πόλη όταν την σκηνοθετούν διαφορετικοί άνθρωποι; Είναι ίδιο το Παρίσι του Woody Allen (Μεσάνυχτα στο Παρίσι, 2011) με αυτό του Mathieu Kassovitz (La Haine, 1995) ή με τον ευδιάθετο κόσμο του Jean-Pierre Jeunet στην ταινία Amelie (Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain, 2001); Μένοντας στο παράδειγμα του Παρισιού, μία ακόμα ταινία που γίνεται απόλυτα κατανοητή η σημασία της διαφορετικής ματιάς του δημιουργού, είναι στην ταινία Paris, je t'aime όπου αποτελείται από αυτοτελείς ιστορίες που σκηνοθετούν 21 διαφορετικοί σκηνοθέτες (εκ των οποίων τρία σκηνοθετικά δίδυμα).

1.3 | Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ο χώρος στην ταινία είναι πολυσήμαντος. Όταν αναφερόμαστε σε αυτόν, μπορούμε να ασχοληθούμε με διάφορες μορφές του.

Έχουμε τον χώρο του πλάνου, αυτόν δηλαδή που εμφανίζεται μέσα στο στατικό ή το κινούμενο κάδρο. Αντίστοιχα, δημιουργείται ο χώρος εκτός κάδρου που υπονοείται και μπορεί να έχει τόση σημασία όση και ο κόσμος εντός του.

Άλλοτε, ο χώρος νοείται ως το σύνολο των

5

Σχεδιασμός βιβλίου

Εξώφυλλο, τελική μορφοποίηση

**Τίτλος: Η Πόλη στον κινηματογράφο.
Μια χωρική περιπλάνηση.**

Διάσταση: 18,5x26 cm

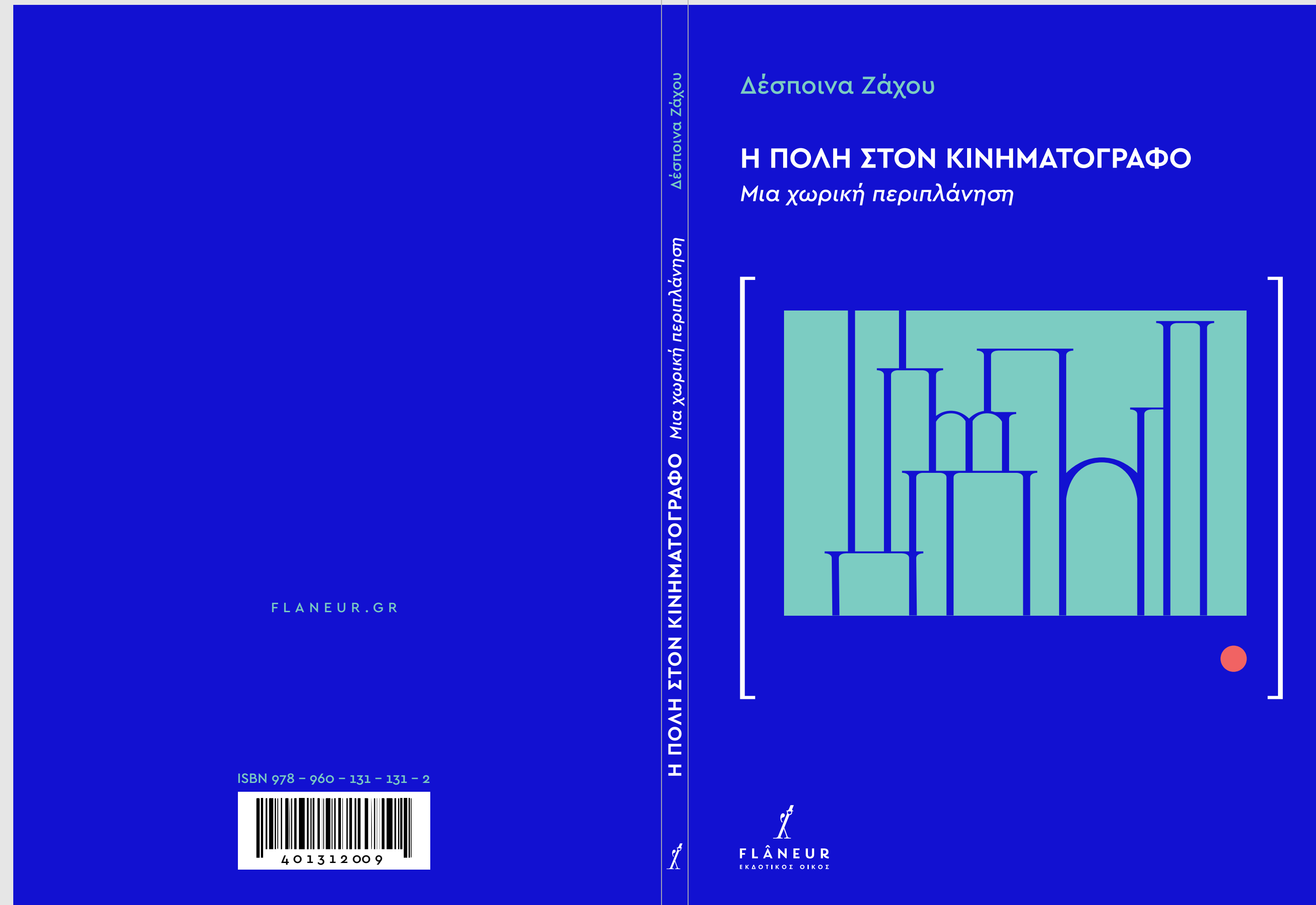
Γραμματοσειρές

Εξώφυλλο: Cera PRO Bold
CeraPRO-Medium
Cera PRO Medium Italic

Εσωτερικές Σελίδες: PF Grand Gothic Book
PF Grand Gothic Extended Black
PF Grand Gothic Book Italic

Σχεδιασμός Εξωφύλλου

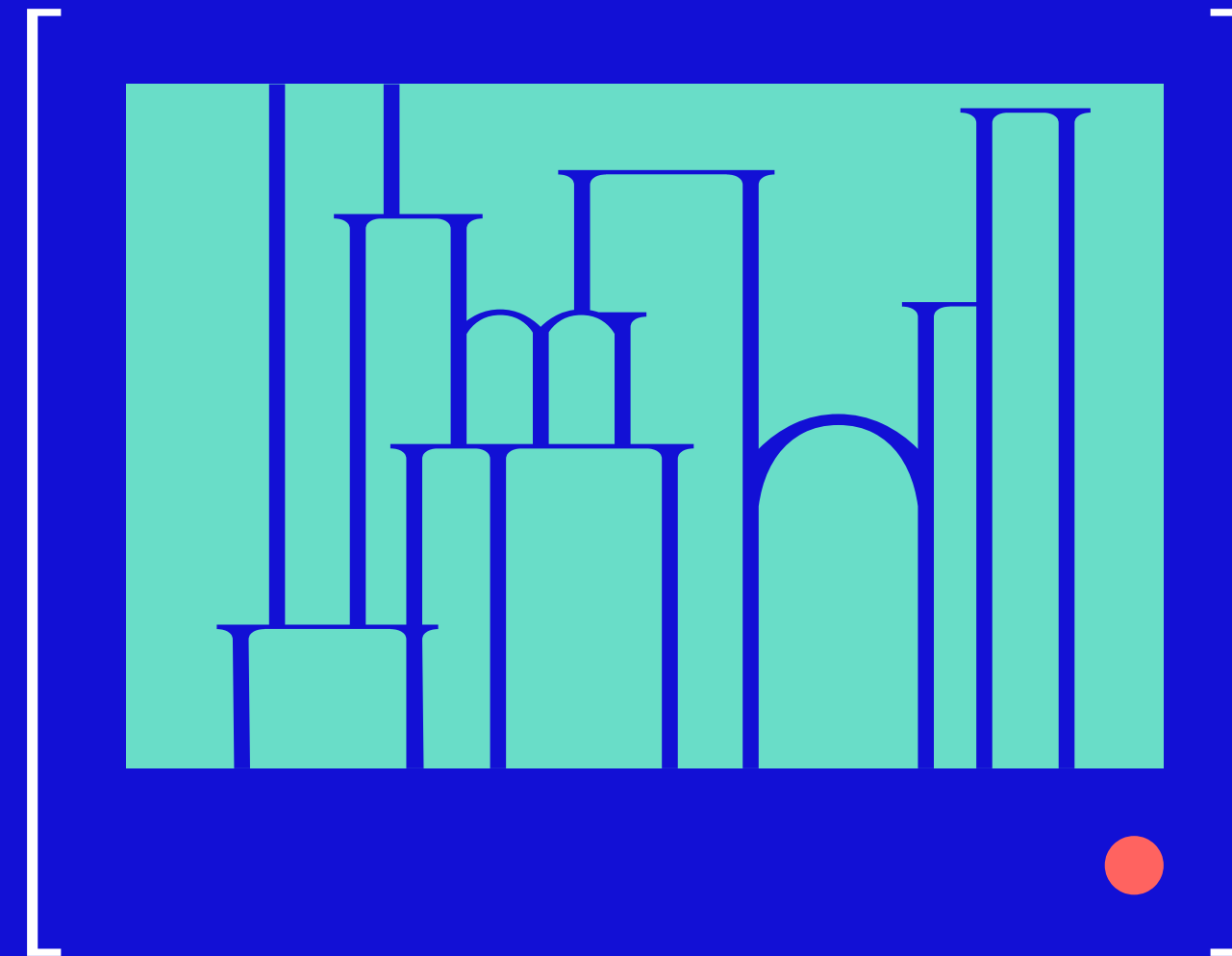
26x37,4cm

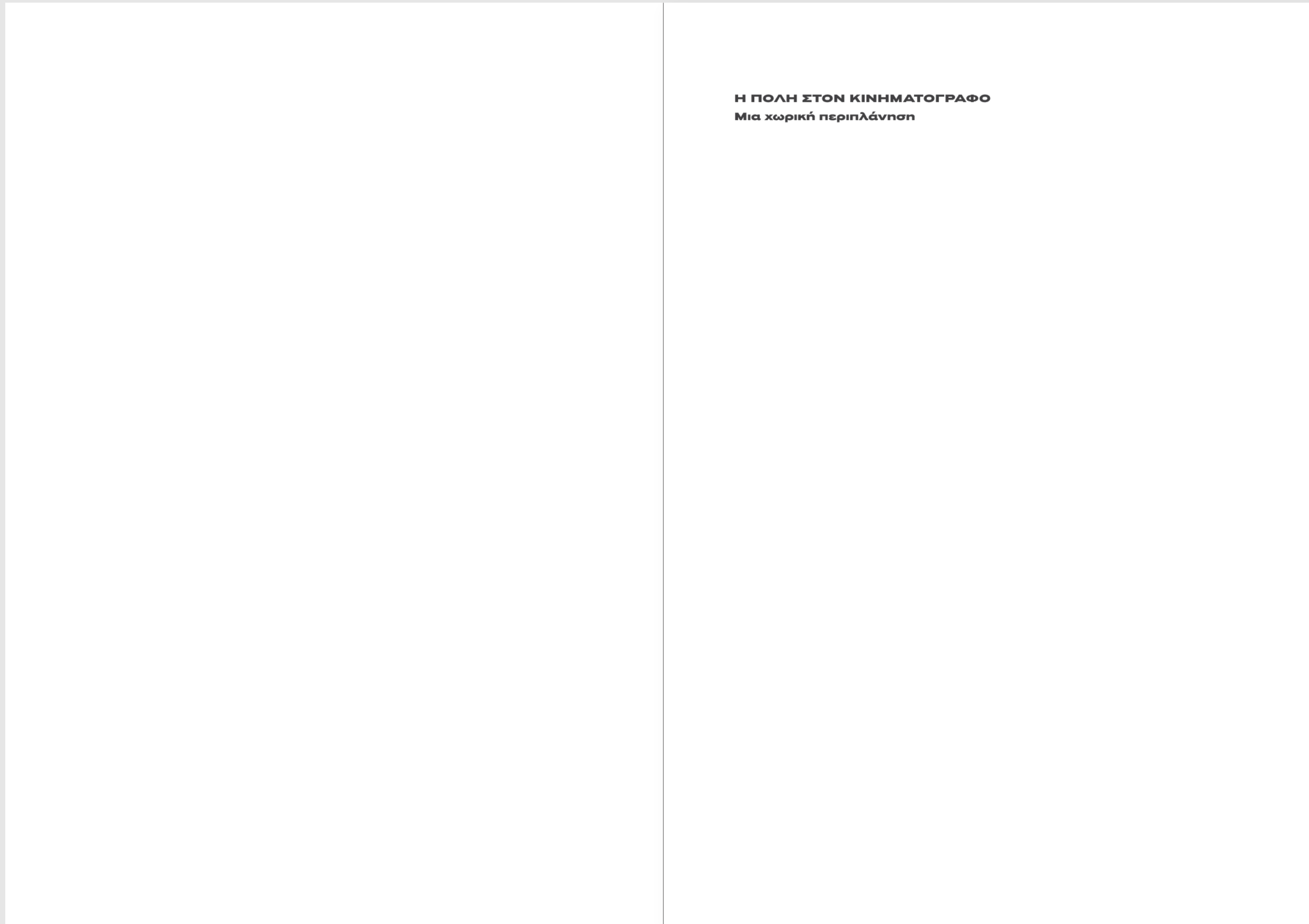


Δέσποινα Ζάχου

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Μια χωρική περιπλάνηση





Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ
Μια χωρική περιπλάνηση

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Μια χωρική περιπλάνηση

Δέσποινα Ζάχου

Αθήνα 2019


FLÂNEUR
ΕΚΔΟΤΙΚΟΣ ΟΙΚΟΣ

ΔΗΜΟΚΡΑΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

Σχεδιαστική επιμέλεια:
Μαίρη Ζάχου

Τυπογράφος:
Αλέξανδρος Κοντός

Στοιχειοθέτρια:
Σταμογιάννη Χρύσα

ISBN 978 - 960 - 131 - 131 - 2

Αθήνα 2019

Εκδότης:
FLÂNEUR
Σολωμού 72, 104 31, Αθήνα, Ελλάδα
Τ. (+30) 211 40 94 427
Ε. info@flaneur.gr
flaneur.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ 7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ 8
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ 8

1 Ο ΤΟΠΟΣ ΣΤΟ ΦΙΛΜ 11

ΜΝΗΜΗ – ΟΝΕΙΡΑ – ΧΩΡΟΣ – ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ 12
ΕΤΑΙΡΟΤΟΠΙΑ/ΔΥΟ ΕΤΑΙΡΑ ΤΟΠΙΑ 13
Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ 14
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ 16
Η ΠΟΛΗ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ (:) 17

2 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ 19

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΛΗΨΗΣ 20
Ο ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ 24

3 ΠΟΛΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ 27

ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ 28
ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ – FLÂNEUR 29
ΧΩΡΙΚΗ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ ΚΑΙ ΤΑΥΤΙΣΗ 30
ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΟΥ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ
ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ 32
ΠΕΡΙ ΤΗΣ ΘΕΑΣΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ 34

4 Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ 35

WIM WENDERS 36
ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ 39

5 ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ 41

WIM WENDERS, Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΙΣ ΠΟΛΕΙΣ 42
ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΟ ΒΛΕΜΜΑ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ 49

6 ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΕΛΕΤΗ 55

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ 56
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ 58

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Στα τέλη του δέκατου ένατου αιώνα, εφευρέθηκε ο κινηματογράφος, ένα μέσο που σύντομα άρχισε να επηρεάζεται από την πόλη. Η σχέση του με την πόλη γεννήθηκε σχεδόν από την αρχή της εμφάνισης του μέσου, καθώς το αστικό τοπίο ήταν το πεδίο από το οποίο ο κινηματογράφος αντλούσε ερεθίσματα. Η καταγραφή του περιβάλλοντος και του τρόπου ζωής έφεραν στο κέντρο του κάδρου και την τέχνη της αρχιτεκτονικής, και έτσι ξεκίνησε μία ιδιαίτερη σχέση μεταξύ τους. Οι δύο αυτές, έχουν δώσει διαφορετικά πεδία μελέτης και παράλληλα έχουν επηρεάσει η μία την άλλη με τρόπο μοναδικό. Πρώτος στόχος λοιπόν είναι η διερεύνηση της σχέσης αυτής και του τρόπου αναπαράστασης της πόλης στον κινηματογράφο.

Για την παρούσα εργασία, έχει αξία η πόλη να ιδωθεί με το βλέμμα του ανθρώπου που τις προσπερνά, που έχει ως σκοπό το να ταξιδέψει και όχι με το βλέμμα του ανθρώπου που σκοπεύει να εγκατασταθεί, να επιβιώσει και να δουλέψει εκεί. Και τα ταξίδια, να χρησιμοποιούν ως εργαλείο για την εύρεση απαντήσεων εσωτερικών, για την διάκριση και την κατανόηση της ψυχής. Υπό αυτήν την έννοια η πόλη λαμβάνει μία μεταφυσική μορφή και κάθε στοιχείο θέασης της μετατρέπεται σε σύμβολο που παράγει νοήματα. Νοήματα που δεν σχετίζονται απαραίτητα με την αντικειμενική απεικόνιση του χώρου, αλλά με τα αέναα στοιχεία που την συνθέτουν. Άλλωστε οι πόλεις είναι «αχτισμένες με επιθυμίες και φοβίες, παρότι το νήμα που τις συνδέει είναι μυστικό, οι κανόνες τους παράλογοι, οι προοπτικές παραπειστικές και κάθε πράγμα κρύβει ένα άλλο πράγμα».¹

Περισσότερο από όλα, την παρούσα εργασία θα απασχολήσει η περιπλάνηση στους τόπους, στα ταξίδια των ηρώων. Σκοπός, είναι να αναχθούν συμπεράσματα για τις όψεις των πόλεων, τον τρόπο με τον οποίο αυτές χαράζονται στην μνήμη και τις ερμηνείες που μπορεί να πάρει το αστικό τοπίο από τον περιπλανώμενο θεατή.

Στο σημείο αυτό ενέχει πάντα ο κίνδυνος της υποκειμενικής θέασης των πραγμάτων, όπως υποκειμενικά απαντώνται σχεδόν πάντα τα έργα τέχνης, καθώς παρά την καθολική τους αξία του έργου, οι ερμηνείες πάντα τους ποικίλουν. Άλλωστε, όπως έχει γραφτεί «...η επιλογή του κάδρου, της κίνησης της κάμερας και η απόσταση από το κινηματογραφικό τοπίο, υποδηλώνουν τελικά μία συγκεκριμένη ματιά πάνω στον χώρο και αποκλείουν τις έννοιες της ουδετερότητας και της αντικειμενικότητας».² Έτσι, με επίγνωση αυτής της συνθήκης, διατυπωθούν οι βασικές απόψεις για τα επιμέρους ζητήματα, και κατόπιν τα συμπεράσματα που θα προκύψουν.

1. Ιταλό Καλβίνο, *Οι Αόρατες Πόλεις*, Καστανιώτης, 2004.

2. Άννα Πούπου, «Σχήματα Πόλεων: Κινηματογραφικοί Πρόλογοι, Εισαγωγικές Σεκάνς και Αστική Εικονογραφία» Ειρήνη Σηφάκη, Άννα Πούπου, Αφροδίτη Νικολαΐδου (επιμ.), *Πόλη και κινηματογράφος*, Νήσος, Αθήνα 2011, σ. 66.

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Πρώτιστα Χάος εγένετο»,³ και μετά μια δέσμη φωτός. η δημιουργία. Κάθε τέχνη, πασχίζει να βρει τις ρίζες και να εδραιώσει την ύπαρξη της μέσα σε τούτον τον κόσμο. Και πόσο μεγάλη η σημασία εύρεσης της αρχής, η ανακάλυψη της πρώτης ματιάς πάνω στα αντικείμενα, το άσπιλο «πρώτο βλέμμα»;

Η γενεσιουργός δύναμη των πραγμάτων έχει αποτελέσει σημείο μελέτης πολλών καλλιτεχνών. Η μουσική και η ζωγραφική, πλάστηκαν εκατομμύρια χρόνια πριν, όταν οι άνθρωποι ζούσαν ακόμα μέσα σε σπηλιές. Για τον κινηματογράφο όμως, τα πράγματα είναι πιο πρόσφατα. Στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, στο μικρό μαύρο δωμάτιο των αδελφών Lumiere ξεκινά δειλά η πρώτη προσπάθεια απόδοσης της κινούμενης εικόνας, αυτής που χρόνια μετά θα εξελιχθεί για να γίνει η τέχνη του κινηματογράφου.

Και κανένας δεν περίμενε τον αντίκτυπο που θα είχε αυτός στον άνθρωπο. Τα κινήματα, οι θεωρητικές εξερευνήσεις, ο νέος τρόπος έκφρασης. Όλα αυτά μέρος του κινήματος που προκαλεί συγκίνηση.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Για την εκπόνηση της παρούσας εργασίας ακολουθήθηκε μία παράλληλη μελέτη βιβλιογραφικών και οπτικοακουστικών πηγών. Για την συλλογή των πληροφοριών που προέρχονται από βιβλιογραφικές πηγές, πραγματοποιήθηκε επίσκεψη στην βιβλιοθήκη του Δημοκριτίου Πανεπιστημίου Θράκης στην Ξάνθη και στην βιβλιοθήκη του Ιδρύματος Ερευνών στην Αθήνα. Η επιλογή των συγγραμμάτων έγινε με στόχο να παρέχουν υλικό τόσο για το πεδίο της αρχιτεκτονικής όσο και για τον κινηματογράφο, άλλοτε μεμονομένα για το κάθε πεδίο και άλλοτε συνδυαστικά. Για την επάρκεια και τον εμπλουτισμό της μελέτης χρησιμοποιήθηκαν επίσης διαδικτυακές πηγές, με άρθρα, φωτογραφικό υλικό, αλλά και ξενόγλωσσες μελέτες σχετικές με το θέμα της παρούσας εργασίας.

Σε παράλληλο χρόνο, πραγματοποιήθηκε η παρακολούθηση του οπτικοακουστικού υλικού, που απαρτίζεται από σειρές ντοκιμαντέρ, συνεντεύξεις και ταινίες.

Κατά το ξεκίνημα της μελέτης, υπήρχε η πρόθεση την εργασία να απασχολήσει μεγάλο πλήθος ταινιών και να απεικονιστεί η αλλαγή του τρόπου που αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος το περιβάλλον του σε βάθος χρόνου. Ωστόσο, ο στόχος αυτός δεν επετεύχθη, καθώς δεν υπήρχε κάποια εμπεριστατωμένη βιβλιογραφική αναφορά σχετικά με το συγκεκριμένο θέμα, και ενείχε ο κίνδυνος τα αποτελέσματα της έρευνας να ήταν αποσπασματικά και βεβιασμένα. Έτσι, η εργασία, επικεντρώθηκε στην πολύπλευρη ερμηνεία του περιβάλλοντος (φυσικού και αστικού) από τον άνθρωπο μέσα από το πρίσμα του κινηματογραφικού φακού.

3. Ηαίοδος, *Θεογονία* (116-153) πηγής: greek - language. gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=2&page=3

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Στο πρώτο μέρος, γίνεται η καταγραφή κάποιων βασικών εισαγωγικών εννοιών απαραίτητων για την κατανόηση του τρόπου που δομείται ο χώρος και ο χρόνος στον κινηματογράφο. Στην συνέχεια, η έρευνα επεκτείνεται, και αναλύεται η θέση της πόλης στον κινηματογράφο και η σχέση πόλης-παρατηρητή, για να καταλήξει στους παράγοντες που επηρεάζουν τελικά τον τρόπο απεικόνισης των πόλεων στην μεγάλη οθόνη.

Στο δεύτερο μέρος, γίνεται η ανάλυση δύο ταινιών και αξιοποιούνται τα στοιχεία που παρέχει το πρώτο μέρος για την κατανόηση και την διεξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με την σχέση του ανθρώπου με την πόλη, όπως αυτή αποτυπώνεται μέσα από τα κινηματογραφικά παραδείγματα.

Η επιλογή των ταινιών που αναλύθηκαν στην εργασία πραγματοποιήθηκε κάτω από το πρίσμα δύο παραγόντων. Ο ένας, ήταν η ταινία να αφορά το είδος των σύγχρονων ταξιδιωτών που χρησιμοποιούν το ταξίδι σαν εργαλείο για ενδοσκόπηση. Ο δεύτερος, οι δημιουργοί να έχουν ασχοληθεί γενικά με αυτήν την προσέγγιση στο συνολικό τους έργο, έτσι ώστε οι ταινίες τους να αποτελούν σημεία γενικότερης αναζήτησης και τριβής σχετικά με το θέμα. Μέσα από πλήθος ταινιών, επιλέχθηκαν τελικά: *Το Βλέμμα του Οδυσσέα* του Θεόδωρου Αγγελόπουλου και *Η Αλίκη στις Πόλεις* του Wim Wenders. Τα έργα τους πάντα περιστρέφονται γύρω από τον άνθρωπο και τα ταξίδια, και καταφέρνουν με τρόπο διαχρονικό, να συνταιριάζουν τις αναζητήσεις ενός πολίτη του σήμερα (Ευρωπαίου και Έλληνα) που ζει με βάση ένα συγκεκριμένο ιστορικοκοινωνικό υπόβαθρο, με τους προσωπικούς προβληματισμούς.

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

**Ο ΤΟΠΟΣ
ΣΤΟ ΦΙΛΜ**

ΜΝΗΜΗ – ΟΝΕΙΡΑ – ΧΩΡΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Από την περίοδο του βωβού κινηματογράφου ως και σήμερα, η δύναμη του είναι η εικόνα. Χωρίς να θεωρείται υποδεέστερη η μουσική και ο ήχος, που σίγουρα πολλές φορές κατευθύνουν το συναίσθημα ή εμπλουτίζουν τις ερμηνείες, η εικόνα δεν παύει να είναι το κυρίαρχο εκφραστικό μέσο.

Στον ένα περίπου αιώνα εξέλιξης της έβδομης τέχνης πολλοί είναι αυτοί που προσπάθησαν να κατανοήσουν πως γεννούνται οι εικόνες αυτές, και πως μπορεί να ερμηνεύονται. Με ποιον τρόπο ο απεικονιζόμενος χώρος παράγει νοήματα και συναισθήματα.

Για τον Pier Paolo Pasolini, η κινηματογραφική σεκάνς είναι μία «ακολουθία εικονικών σημείων».⁵ Θεωρεί την μνήμη πρωταρχικής σημασίας σε ότι αφορά την επικοινωνία αυτής της μορφής τέχνης με τον άνθρωπο. Αυτό που λέει είναι ότι ο άνθρωπος έμαθε να μιλά και να χρησιμοποιεί λέξεις και όχι εικόνες για να γίνει κατανοητός από τους γύρω του. Ωστόσο, παίρνοντας σαν δεδομένη την ικανότητα επικοινωνίας και μεταφοράς νοημάτων του κινηματογράφου στον θεατή, γίνεται λόγος για την ύπαρξη κοινής κληρονομιάς σημείων. «Υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος μέσα σε έναν άνθρωπο, που εκφράζεται μέσα από σημαίνουσες εικόνες. Πρόκειται για τον κόσμο της μνήμης και των ονείρων». Φυσικά η γλώσσα των εικόνων είναι μία καθαρή αφάιρση. Δεν υπάρχει κάποιο είδος λεξικού που θα βοηθούσε στην ερμηνεία τους.

Από τον 1^ο αιώνα, η χαρτογράφηση του χώρου σχετιζόταν με την μνήμη. Η μνήμη είναι μία αρχιτεκτονική εσωτερικής γραφής κατά την οποία οι τόποι επανασχεδιάζονται αέναα και δημιουργούν μία εν κινήσει εμπειρία του. Για να περάσει κανείς από τις θύρες του αρχείου της μνήμης, οι αναμνήσεις πρέπει να φέρουν συναισθηματικό φορτίο... να μας συν-κινούν καθώς χαρτογραφούν την κίνηση του ζωντανού κόσμου. Μήπως όμως και ο κινηματογράφος δεν κάνει το ίδιο; Η κινηματογραφική περιήγηση σε αξιοθέατα όπως αντίστοιχα και η μουσειακή⁶ εγείρουν συναισθήματα και προτείνουν μία διερευνητική ανάγνωση των στοιχείων. Για να απαντήσουμε λοιπόν στο ερώτημα πως γεννούνται αυτές οι εικόνες, αρκεί να συλλογιστούμε την διαδικασία ανασύνθεσης μίας μνήμης. Αυτή δεν είναι άλλη από την προσπάθεια κατανομής εικόνων σε μία σειρά. Είναι αυτό που χαρακτηρίζει ο Pier Paolo Pasolini ως ακολουθία εικονικών σημείων. Άλλη μία τέτοια πηγή ακολουθίας εικονικών σημείων είναι τα όνειρα. Αν σκεφτούμε την αποσπασματικότητα και την συγκινησιακή φόρτιση που φέρουν, θα καταλάβουμε ότι βρίσκονται πολύ κοντά στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και την σεκάνς μίας ταινίας. Ο χρόνος, ο χώρος και η πλοκή δεν είναι απαραίτητα γραμμικά δομημένα, πράγμα που κάνει το όνειρο πιο κοντινό στην κινηματογραφική προσέγγιση δόμησης τους (του χώρου και του χρόνου), συγκριτικά με την πραγματικότητα.

5. Ο. π. σελ. 8

6. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την μουσειακή περιήγηση ή «βόλτα» βλ. Ειρήνη Σηφάκη, Άννα Πούπου, Αφροδίτη Νικολαΐδου 41-53, ενσωματώνει μία τέχνη χαρτογράφησης: μία συν-κινητική χαρτογράφηση.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Και εδώ φυσικά τίθεται το θέμα της υποκειμενικότητας και της αντικειμενικότητας των εικόνων. Αντικειμενική θα μπορούσε να είναι μία εικόνα που καταφέρνει μέσα στην ιστορία του σύντομου κινηματογράφου να δημιουργήσει ένα είδος λήμματος, έναν συγκεκριμένο τρόπο απεικόνισης ενός συγκεκριμένου θέματος. Αντίθετα υποκειμενική είναι η εικόνα που δημιουργείται σύμφωνα με την προσωπική οπτική του δημιουργού.

ΕΤΑΙΡΟΤΟΠΙΑ/ΔΥΟ ΕΤΑΙΡΑ ΤΟΠΙΑ

Μια πρώτη διάκριση που είναι αναγκαία να γίνει είναι αυτή του πραγματικού από τον φιλικό χώρο. Οι δύο αυτοί διαφέρουν καθώς ο ένας είναι φυσικός τόπος ενώ ο άλλος αναπαριστώμενος με βάση την βουλή του σκηνοθέτη ή σκηνογράφου η διευθυντή φωτογραφίας.

Ένα πλήθος κόσμου μπορεί να περνά από μία συγκεκριμένη τοποθεσία κάθε μέρα, να αντιλαμβάνεται το σημείο αυτό μέσα από τα δικά του βιώματα να θαυμάζει η να σिकाίνε-ται τα επιμέρους στοιχεία του. Σε κάθε περίπτωση να αλληλοεπιδρά με αυτό, με τρόπο προσωπικό και μοναδικό. Όταν όμως αυτός ο τόπος γίνεται μέρος μίας σκηνής, μπαίνει δηλαδή στο κινηματογραφικό πλάνο, και εμφανίζεται μέσα από τα μάτια του δημιουργού τότε μπορεί το ίδιο πλήθος, που πλέον αποτελεί τον θεατή, να μην το αναγνωρίσει ή να εντυπωσιαστεί από την απεικόνιση του άλλοτε γνώριμου μέρους. Πρέπει να γίνει κατανοητό ότι ακόμα και αν αναφερόμαστε σε μία συγκεκριμένη, γνωστή τοποθεσία, η αντίληψη του βιωμένου χώρου από το πλήθος, μπορεί να είναι τελείως διαφορετική.

Για να γίνει κατανοητή αυτή η μετάλλαξη θα βοηθήσει η αναφορά στο κείμενο της Αφροδίτης Νικολαΐδου⁷ που εξηγεί ότι η αφηγημένη πόλη του κινηματογράφου διαφοροποιείται σημαντικά τόσο από την αφιλικμή όσο και από την προφιλικμή. Πιο συγκεκριμένα, ο αφιλικμός χώρος αναφέρεται στο υπαρκτό περιβάλλον, με τα οικοδομήματα, το πολεοδομικό σύστημα, την πολιτική και οικονομική συγκυρία αλλά και την ύπαρξη των υποκειμένων που αλληλοεπιδρούν με αυτόν. Η αφιλικμή πόλη μετατρέπεται σε πρόφιλικμη από την στιγμή που κάποιος θα στήσει στο χαρτί μία σκηνή που θα γυριστεί σε αυτήν. Ενώ τέλος αφηγημένη ονομάζεται η πόλη που έχει συνθεθεί από όλη την διαδικασία και είναι έτοιμη να προβληθεί. Η πόλη λοιπόν στην μυθοπλασία είναι πάντα αφηγημένη με τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου και κατασκευάζεται σαν νοητική διαδικασία από τον θεατή μέσα από τα στοιχεία αφήγησης που η ταινία δίνει.⁸

Έπειτα η αναπαράσταση με αυτό το μέσο είναι ένας ετεροχρονισμός. Κατά την παρακολούθηση του φιλμ, ο θεατής δέχεται μία σύμβαση. Εκτός από τους χώρους και τις γωνίες θέασης που αλλάζουν από στιγμή σε στιγμή, ο χρόνος μέσα στην οθόνη μεταβάλλεται με τελείως διαφορετικό ρυθμό. Υπάρχει μία πλήρης ρήξη με τον παραδοσιακό χρόνο. Η

7. Αφροδίτη Νικολαΐδου, «Κινηματογραφικές τεχνολογίες, συνθήκες παραγωγής και η αφήγηση της πόλης» Ειρήνη Σηφάκη, Άννα Πούπου, Αφροδίτη Νικολαΐδου (επιμ.), *Πόλη και κινηματογράφος*, Νήσος, Αθήνα 2011, σ. 109-133, ειδικότερα σ. 115-120.

8. Ο. π. σελ. 56

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

μέρα γίνεται νύχτα και ξανά μέρα μέσα σε μία στιγμή. Επίσης, μπορεί να υπάρχουν flash back, παράλληλη δράση, κίνηση σε slow motion ή fast forward που διαστρεβλώνουν την έννοια του χρόνου όπως τον γνωρίζουμε.

Το μοντάζ σαν εργαλείο, συνδέει αποσπάσματα ενός φαινομένου από διαφορετικές πλευρές και οπτικές γωνίες, και επιτρέπει στον θεατή την αναπόληση και την περισυλλογή μέσα στον χώρο.

Το μάτι και... ο νους ανάμεσα σε ένα πλήθος φαινομένων, εκτός τόπου και χρόνου, τα οποία είναι συγκεντρωμένα σε μία ορισμένη διαδοχή... αυτές οι ετερόκλητες εντυπώσεις παρελαύνουν μπροστά από έναν ακίνητο θεατή.

Sergei Eisenstein

Υπό αυτήν την έννοια, η πόλη στον κινηματογράφο αποτελεί πάντα έναν εταίρο τόπο, μια εταιροτοπία καθώς ότι βλέπουμε είναι επινοημένο αλλά αποτελεί μία ολότητα, ένα σύνολο. «Η ετεροτοπία έχει τη δυνατότητα να αντιπαράθεσει σε έναν πραγματικό τόπο πολλούς χώρους, πολλές θέσεις οι οποίες από μόνες τους είναι ασύμβατες».⁹ Αυτό πρέπει να γίνεται εξ αρχής κατανοητό παρ' όλα τα μέσα που χρησιμοποιούνται για να το παραμερίσουμε, να το ξεχάσουμε. «Δεν θα ήταν ορθό να συγκρίνουμε τον αναπαριστώμενο κόσμο με αυτόν που βρίσκεται εκτός κειμένου» (αφελής ρεαλισμός) Bakhtin, 1981.

Το σίγουρο είναι ότι το περιβάλλον αυτό που έχει κατασκευαστεί, ακόμα κι αν μιλάμε για υπαρκτό περιβάλλον, παίζει πολύ σημαντικό ρολό στην δράση της ταινίας. Ποσό διαφορετική μοιάζει η ίδια πόλη όταν την σκηνοθετούν διαφορετικοί άνθρωποι; Είναι ίδιο το Παρίσι του Woody Allen (*Μεσάνυχτα στο Παρίσι*, 2011) με αυτό του Mathieu Kassovitz (*La Haine*, 1995) ή με τον ευδιάθετο κόσμο του Jean-Pierre Jeunet στην ταινία *Amélie (Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain)*, 2001); Μένοντας στο παράδειγμα του Παρισιού, μία ακόμα ταινία που γίνεται απόλυτα κατανοητή η σημασία της διαφορετικής ματιάς του δημιουργού, είναι στην ταινία *Paris, je t'aime* όπου αποτελείται από αυτοτελείς ιστορίες που σκηνοθετούν 21 διαφορετικοί σκηνοθέτες (εκ των οποίων τρία σκηνοθετικά δίδυμα).

Ο ΧΩΡΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ο χώρος στην ταινία είναι πολυσήμαντος. Όταν αναφερόμαστε σε αυτόν, μπορούμε να ασχοληθούμε με διάφορες μορφές του.

Έχουμε τον χώρο του πλάνου, αυτόν δηλαδή που εμφανίζεται μέσα στο στατικό ή το κινούμενο κάδρο. Αντίστοιχα, δημιουργείται ο χώρος εκτός κάδρου που υπονοείται και μπορεί να έχει τόση σημασία όσο και ο κόσμος εντός του.

Άλλοτε, ο χώρος νοείται ως το σύνολο των γεωγραφικών μερών και των σκηνικών της

9. Μισέλ Φουκώ, *Περί αλλοτινών χώρων (Des espaces autres)*, 1967.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ



Jean-Pierre Jeunet, *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, 2001.

ταινίας. Είναι ο ολικός χώρος που δημιουργεί στον θεατή μία γενική αίσθηση για την ταινία, και αποτελείται από την συρραφή των επιμέρους σκηνικών και το εννοιολογικό πλαίσιο που θέλει να προσδώσει ο δημιουργός στο έργο του.

Και φυσικά, υπάρχει και ο πραγματικός, ενίοτε αστικός χώρος που αναμορφώνεται και δημιουργείται με βάση την καλλιτεχνική σκοπιά του δημιουργού.

Ο χώρος και ο κινηματογράφος έχουν αλληλένδετη σχέση και επηρεάζονται αμφίδρομα, με τρόπο που ο ένας δημιουργεί μία αλλιότιπη ανάγνωση του άλλου από τον θεατή. Οι εικόνες, μπορούν να ανασύρουν μνήμες, συλλογικές και ατομικές και μέσα από την καλλιτεχνική σύλληψη μπορεί να πλαστεί μία νέα σχέση του κόσμου με τον εκάστοτε χώρο. Προς αιτιολόγηση αυτής της σκέψης, μπορεί να γίνει λόγος για την ταινία του Wim Wenders (*Τα Φτερά του Έρωτα*, 1987) όπου το Βερολίνο είναι μία ασπρόμαυρη πόλη, και το «Τείχος της Ντροπής» εμφανίζεται σαν τοπίο παραπλεύρως του οποίου οι δύο πρωταγωνιστές αναλογίζονται την σημασία της ανθρώπινης ύπαρξης. Και υπάρχει καλύτερο μέρος να σκεφτεί κανείς την ανθρώπινη ύπαρξη και την σημασία του να ζεις, από το Τείχος, που είναι σημάδι του πολέμου και της ανισότητας;

Ο χώρος στον οποίο είναι γυρισμένη μία ταινία, και ο τρόπος που αποδίδεται αυτός, έχουν οριστεί με έναν απώτερο σκοπό. Παίρνοντας το παράδειγμα της ταινίας που προαναφέρθηκε, μπορούμε να μιλήσουμε για την ερμηνεία του τοπίου που σχετίζονται άμεσα και με την συμπεριφορά των ηρώων. Η χρήση του ασπρόμαυρου, στην εποχή του έγχρωμου κινηματογράφου γίνεται για να αποδώσει την έλλειψη της ουσίας και της έντασης που προσφέρει μία αιώνια ζωή. Αυτή η χρήση του τοπίου έρχεται εν είδει ερμηνευτικού εργαλείου που αποδίδει τελικά τον εσωτερικό κόσμο του ήρωα. Έτσι, γίνεται κατανοητό ότι ο χώρος επηρεάζει και επηρεάζεται από τον ήρωα.

Η ανασύσταση του χώρου μέσα από μνήμες ή μέσω μιας νέας θεώρησης χάρης στον κινηματογράφο, επιτρέπει με έναν τρόπο την περιπλάνηση μέσα σε τόπους γνωστούς και άγνωστους με τρόπο σχεδόν επαναστατικό, καθώς είναι η πρώτη φορά που η τέχνη επιτυγχάνει μία τέτοια αποτύπωση του περιβάλλοντος. Η θέαση στοιχείων που φανερώνουν το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο της περιόδου, οι προβληματισμοί των ηρώων που δεν είναι καθόλου ξέχωροι από τις εσωτερικές αναζητήσεις των ατόμων σε κάθε εποχή, και

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

η όψη του κόσμου μέσα στο ορισμένο χρονικό πλαίσιο της ταινίας, είναι στοιχεία που κάνουν τον θεατή να γνωρίσει το παρελθόν και το παρόν σε έναν κόσμο που αλλάζει και μεταβάλλεται συνεχώς.

Και ίσως αυτή είναι και η αξία των κορυφαίων έργων της έβδομης τέχνης, να αποδίδουν κόσμους που υπήρξαν στιγμιαία μέσα στον άπειρο χρόνο, και να προβάλλουν θέσεις και αξίες αλλοτινές στους ανθρώπους, συμβάλλοντας στο χτίσιμο μίας σχέσης εσωτερικής με τον κόσμο γύρω και με τον κόσμο μέσα στον καθένα. Έτσι, η αιωνιότητα που δύναται να προσφέρει κάθε μεγάλο έργο τέχνης, η επιβολή πάνω στο στιγμιαίο είναι χαρακτηριστικά που εκφράζουν άμεσα και την τέχνη του κινηματογράφου.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ

Ο τρόπος με τον οποίο η πόλη παρουσιάζεται διαφέρει από ταινία σε ταινία. Σε βάθος χρόνου, η διαδικασία αναπαραγωγής της πόλης έχει πάρει πολλές διαφορετικές μορφές. Έτσι, διακρίνονται με ευκολία τέσσερα μοντέλα κινηματογραφικής αναπαράστασης του αστικού φαινομένου, χωρίς ωστόσο να αποκλείεται η ύπαρξη και άλλων. Αυτά είναι: η

Sergio Leone, *Once Upon a Time in America*, 1984.



Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

πόλη ως φυσικό σκηνικό (προσοικειωμένη πόλη), η ουτοπική πόλη, η δυστοπική πόλη και η «εταιροτοπία». Στα πλαίσια της παρούσας εργασίας, έχει μεγαλύτερη αξία να μελετηθεί η πόλη ως φυσικό σκηνικό.

Η πόλη ως φυσικό σκηνικό

Ξεκινώντας, η πόλη ως φυσικό σκηνικό, είναι αυτή που απεικονίζεται σαν ουδέτερο φόντο, και αναπαριστά τον αληθινό χώρο. Σε αυτήν, δεν διακρίνονται οι συμβολισμοί, μα η αναπαραγωγή του τόπου όπως πραγματικά είναι. Στην κατηγορία, βρίσκονται οι ταινίες των πρώτων χρόνων, στις οποίες η πόλη δεν είχε αποτελέσει ακόμα πεδίο προβληματισμού για τον κινηματογράφο, και έτσι ο άνθρωποι βρίσκεται στο κέντρο της δράσης. «Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή», 1929, του Ν. Βερτόφ, είναι μία τέτοια ταινία, που παρουσιάζει την Μόσχα, το Κίεβο, την Οδησσό και την Γιάλτα. Ακόμα ένα παράδειγμα είναι η ταινία των αδελφών Lumiere, στην οποία εμφανίζονται οι εργάτες ενός εργοστασίου που μόλις σχόλασαν. Και εκεί, το φόντο του βιομηχανικού περιβάλλοντος και οι δύο πόρτες παρουσιάζονται σαν το κοινό σκηνικό που «φιλοξενεί» την ανθρώπινη καθημερινότητα.

Προλαβαίνοντας κάποιο βεβιασμένο συμπέρασμα, πρέπει να αναφερθεί πως αυτό το είδος απεικόνισης είναι δύσκολο να εντοπιστεί φιλομορφικά, καθώς στις ταινίες υπάρχει πάντα η σκηνοθετική ματιά και το κοινωνικό-πολιτικό-οικονομικό περιβάλλον που ορίζουν τρόπους αναπαράστασης και μαρτυρούν μία εποχή. Έτσι, πάντα η πόλη είναι μέρος των εξελίξεων και η παρουσιάζεται μέσα από τα μάτια των δημιουργών.

Η ΠΟΛΗ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ (;)

Η πόλη υπάρχει στις μυθολασίες με δυο τρόπους. Άλλοτε χρησιμοποιείται σαν φόντο για τους ήρωες ενώ άλλοτε κυριαρχεί ως υποκείμενο και βρίσκεται η ίδια στο κέντρο της δράσης. Άλλωστε, όπως έχει γραφτεί αρκετές φορές, «Ο κινηματογράφος είναι ένα αστικό σύμπτωμα. Γεννήθηκε, μεγάλωσε κι αρρώστησε στις κεντρικές πόλεις (inner cities)¹⁰ εκεί όπου συσσωρεύονταν ο αστικός πληθυσμός της βιομηχανικής εποχής και όπου οι αρχιτεκτονικές κατασκευές υψώνονταν σαν ζητοκραυγές προς τον ουρανό».

Νέα Υόρκη

Θα ήταν αδύνατο να μην αναφερθούμε στο φαινόμενο της Νέας Υόρκης. Εκεί όπου την δεκαετία του '50, το Αμερικάνικο όνειρο έδειξε τα πιο σκληρά του δόντια. Στην πόλη όπου ο πληθυσμός των μεταναστών συρρέει για να ζήσει στην σύγχρονη «γη της επαγγελίας», και να κατακτήσει την «μεγάλη ζωή». Οι inner cities παρακμάζουν, και οι μειονότητες γκετοποιούνται. Τώρα, κάθε υπόπεριοχη αποτελείται κυρίως από ανθρώπους άλλων εθνοτή-

10. Σώτη Τριανταφύλλου, *Κινηματογραφημένες Πόλεις, Σύγχρονη Εποχή*, Αθήνα, 1990.

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

των – μετανάστες – και φυσικά από τους ήδη γκετοποιημένους έγχρωμους πληθυσμούς. Σιγά σιγά δημιουργούνται τα προάστεια και όλος αυτός ο διαχωρισμός είναι ταξικής φύσεως. Και ενώ το 35% των χολιγουντιανών παραγωγών κατά την περίοδο 1946 - 1960 χρησιμοποιούν την Νέα Υόρκη σαν γεωγραφικό φόντο, η βιομηχανία του κινηματογράφου ελάχιστα ασχολείται με τα εσωτερικά στοιχεία μεταβολισμού της μητρόπολης.

Free cinema

Καμία ταινία δεν μπορεί να είναι πολύ προσωπική.

Η εικόνα μιλάει. Ο ήχος ενισχύεται και σχολιάζει.

Το μέγεθος δεν έχει σημασία. Η τελειότητα δεν είναι στόχος.

Μια στάση σημαίνει ένα στυλ. Ένα στυλ σημαίνει μια στάση.

Lorenza Mazzetti, Lindsay Anderson, Karel Reiz, Tony Richardson

Στα μέσα της δεκαετίας του '50 ένα νέο κίνημα έκανε την εμφάνισή του στο National Film Theater του Λονδίνου. Εκεί, στις 5 Φεβρουαρίου του 1965, προβλήθηκαν τρεις ταινίες μικρού μήκους οι οποίες παρότι δεν είχαν φτιαχτεί για να προβληθούν μαζί, εμφάνιζαν μία ενότητα και μία κοινή λογική. Κέντρο των ταινιών αυτών αποτελεί η εργατική τάξη. Πως είναι το Λονδίνο των «λευκών σκλάβων»; Ποιες είναι οι συνθήκες και πως διαμορφώνεται η εβδομαδιαία η λούπα της ζωής τους; Αυτά αποτελούσαν το περιεχόμενο των ταινιών. Όσο για το περιβάλλον που τοποθετούνται, αυτό είναι οι συνοικίες των εργατών, οι χώροι εργασίας και διασκέδασης. Κατά την Σώτη Τριανταφύλλου: «Στο φρη σινεμά, ο βιομηχανικός κόσμος συνοψίζεται σε μια χούφτα χαρακτηριστικά: ομίχλη, κάρβουνο, αποξένωση, έλλειψη ιδανικών, φόβος για ιεραρχία πρωτόγονος αντικομμουνισμός, κλωροφορμική τηλεόραση, ψάρεμα και κυνήγι».

Πέρα από τις ταινίες στις οποίες η πόλη μπαίνει στο κέντρο του φακού και δεν έχουν να «πουν» τίποτα σημαντικό για το αστικό τοπίο, υπάρχουν δημιουργοί που ασχολήθηκαν με την πόλη, και την έκαναν κέντρο των έργων τους, παράγοντας πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Εδώ θα μπορούσαμε να αναφερθούμε σε μία πλειάδα ταινιών του Wim Wenders όπου κέντρο της ιστορίας αποτελεί η πόλη, καθώς, ο σκηνοθέτης, κυρίως πραγματεύεται την σχέση του ανθρώπου με το σύγχρονο αστικό περιβάλλον.

18

2° ΚΕΦΑΛΑΙΟ**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ
ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ
ΚΑΙ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ**

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΛΗΨΗΣ

Με αφορμή αυτά που αναφέρθηκαν μπορεί να ανοίξει μία μεγάλη συζήτηση σχετικά με τον τρόπο που μπορεί να αποδοθεί μία πόλη μέσα από τα είδη των λήψεων ή με την δημιουργία σκηνικών ή με την χρήση πιο πρόσφατων τεχνολογιών για την απεικόνιση φανταστικών πόλεων. Ακόμα λόγος θα μπορούσε να γίνει για τις σκηνοθετικές επιλογές απόδοσης του χώρου από τους δημιουργούς και πολλά άλλα.

Τίποτα δεν είναι αντικειμενικό στην απόδοση του χώρου στην οθόνη. Η ματιά του δημιουργού αποτελεί πάντα το φίλτρο για την απόδοση του κάθε τόπου. Σε αυτήν την ενόπτη θα αναλυθεί η όψη της πόλης σε σχέση με τις τεχνικές παρουσίασης της κυρίως στις εισαγωγικών σεκάνς των ταινιών. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι σε αυτό το μικρό κομμάτι της ταινίας, δημιουργείται και μία μορφή τυποποίησης, ένα κοινό οπτικό λεξιλόγιο ως προς την ερμηνεία του περιβάλλοντος και της σχέσης των ηρώων με αυτήν.

Για το παρόν κεφάλαιο, η κατηγοριοποίηση των τρόπων παρουσίασης βασίζεται στην μελέτη του κοινωνιολόγου Alain Médam που αποτυπώνεται και διερευνείται μέσα από με την έρευνα της Άννας Πούπου.

Πανοραμική λήψη

Ο πιο διαδεδομένος τρόπος παρουσίασης της πόλης στον κινηματογράφο είναι η πανοραμική λήψη. Ο θεατής κοιτά από ψηλά. Η πόλη γίνεται θέαμα με όλα τα επιμέρους γεωγραφικά και ιστορικά στοιχεία της διακριτά, και παρά την απεραντοσύνη της είναι μία ευδιάκριτη ολότητα. Αυτή η απόσταση, κάνει τον θεατή να την κοιτά σαν τουρίστας, σαν έναν άνθρωπο που δεν γνωρίζει τις πολιτικές, οικονομικές συγκυρίες, τις κοινωνικές διαφορές και τα προβλήματα. Έναν άνθρωπο που έλκεται μονάχα από την εικόνα.

Η ευανάγνωστη πόλη-θέαμα επιτρέπει να κατανοήσουμε το τοπίο. Φανερώνει το ανάγλυφο του τόπου (βουνά, θάλασσα, δάση, πάρκα κ.τ.λ.), τα ιστορικά στοιχεία (μνημεία, τείχη, τοπόσημα, εμβληματικά κτήρια), το οδικό δίκτυο με τους κύριους και τους δευτερεύοντες άξονες, και τον διαχωρισμό του κέντρου από τα προάστια κάποιες φορές ανάλογα την έκταση της πόλης και της λήψης.

Τράβελινγκ

Το τράβελινγκ, δείχνει την πόλη από το επίπεδο του δρόμου, από το παράθυρο ενός αυτοκινήτου ή άλλου μέσου μεταφοράς (λεωφορείο τραίνο). Πλησιάζει στην καθημερινή εμπειρία του σύγχρονου κατοίκου στην πόλη, οπότε έχει μία «ρεαλιστική» διάθεση. Η θέα της πόλης τώρα είναι ένα «θέαμα σε κίνηση».

Εδώ, ο θεατής μπορεί να εκφράζει αυτόν που βλέπει πρώτη φορά την πόλη, και δεν προλαβαίνει να αφομοιώσει όλες τις λεπτομέρειες λόγω της μεγάλης ταχύτητας και των πολλών πληροφοριών. Από την άλλη, χαρακτηρίζει τον εξερευνητή που έχει διάθεση να γνωρίσει την πόλη από «μέσα». Ωστόσο, ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση, υπάρχει πάντα μία απόσταση κοινωνική και πολιτιστική που δεν επιτρέπει στον διερχόμενο την πραγματική και ουσιαστική σχέση με την πόλη.

20

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Αυτή η αδυναμία εικονογραφείται μέσω του παραθύρου. Η συμβολική του παραθύρου ορίζει πάντοτε κάποιον πίσω από αυτό. Δημιουργείται μία απόσταση μεταξύ του παρατηρητή και του υπόλοιπου περιβάλλοντος, η οποία δεν είναι μόνο χωρική, μα και ουσιαστική. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό του Φίλιπ Γουίντερ (*Alice in Cities*, Wim Wenders, 1974), Γερμανού δημοσιογράφου που βρίσκεται στην Αμερική για να γράψει μία ιστορία για το αμερικανικό τοπίο. Εκείνος, βρίσκεται πολλές φορές μέσα σε κάποιο αμάκι και με την τεχνική του τράβελινγκ παρακολουθούμε το τοπίο που κοιτά ο ήρωας, ο οποίος πασχίζει να το «αναγνώσει» μα του είναι αδύνατον, γι' αυτό και τελικά δεν γράφει ποτέ την ιστορία που του ζητήθηκε. Η αδυναμία ταύτισης λοιπόν του πρωταγωνιστή με το περιβάλλον γίνεται αντιληπτή (και) μέσω του τράβελινγκ.

Σε μια προσπάθεια σύνδεσης της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου, μπορούμε να πούμε ότι το αυτό το είδος λήψης σχετίζεται έντονα με το μοντέρνο κίνημα. Αυτή η τεχνική θέασης της πόλης, συμβαδίζει με την ταχύτητα, την κίνηση, το τυχαίο και την αισθητική του φουτουρισμού, δηλαδή τα χαρακτηριστικά των «σύγχρονων» μητροπόλεων, όπως αυτά διατυπώνεται στα κείμενα του 1920.

Όταν όμως το τράβελινγκ δεν εκθειάζει την θριαμβεύουσα νεωτερικότητα των δεκαετιών του '20 και του '30, τότε κάνει ένα σχόλιο απέναντι στα αδιέξοδα που δημιούργησαν οι πρωτοποριακές μα ουτοπικές ιδέες του μοντερνισμού. Στις ταινίες που γίνεται αυτό, απεικονίζεται η τυποποίηση, η επαναληπτικότητα και η ομοιομορφία της μοντέρνας αρχιτεκτονικής.

Voice Over

Το Voice over είναι η τεχνική στην οποία υπάρχει κάποιος αφηγητής όπου σχολιάζει την πόλη ή τα συναισθήματα των ηρώων. Τις περισσότερες φορές, αυτή η τεχνική χρησιμοποιείται στα ντοκιμαντέρ, γι' αυτό και συνήθως «παραπλανεί» τον θεατή για την αντικειμενικότητα των όσων αναφέρει. Ο τρόπος αυτός εισαγωγής κυριάρχησε κυρίως το '50 και '60 στον κλασικό αμερικανικό κινηματογράφο, και επηρέασε έντονα και τον Ευρωπαϊκό κινηματογράφο.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός ευρηματικού κατά τη γνώμη μου voice over, αποτελεί αυτό της ταινίας Dogville του Lars Von Trier όπου ο αφηγητής μας εξιστορεί τόσο την ιστορία των κατοίκων της πόλης όσο και το τοπίο γύρω της. Αυτό εμφανίζει ντεγιάλο ενδιαφέρον, καθώς το σκηνικό της ταινίας είναι ένα μαύρο φόντο (ενίοτε λευκό) με μαύρο έδαφος και λιγοστά σκηνικά. Την σημασία του voice over όμως έχει διατυπώσει και ο σκηνοθέτης Δημήτρης Αθανίτης, ο οποίος σε πρόσφατη ομιλία του ανέφερε πως τώρα τελείωσε μία ταινία που έχει κυκλοφορήσει από το 1997 διότι πρόσθεσε το voice over το οποίο ήταν ζωτικής σημασίας.

Άλλοτε πάλι, αυτή την φωνή του «παντογνώστη αφηγητή» κάποιος επιλέγουν να την σχολιάσουν χρησιμοποιώντας την με τελείως διαφορετικό τρόπο. Ως παράδειγμα μπορούμε να πούμε την ταινία *Γράμμα από την Σιβηρία* (*Lettre de Sibirie*, Chris Marker, 1953) και *Manhattan* (Woody Allen, 1977), όπου η φωνή ουσιαστικά σχολιάζει ένα ζήτημα με διαφορετική άποψη κάθε φορά.

21



ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ MANHATTAN ΤΟΥ WOODY ALLEN

Chapter 1

He adored New York City. He idolized it all out of proportion... no, make that: he – he romanticized it all out of proportion. Yeah. To him, no matter what the season was, this was still a town that existed in black and white and pulsated to the great tunes of George Gershwin.

"Uh, no let me start this over. "

Chapter 1

He was too romantic about Manhattan, as he was about everything else. He thrived on the hustle bustle of the crowds and the traffic. To him, New York meant beautiful women and street-smart guys who seemed to know all the angles... ' .

"Ah, corny, too corny for my taste. Can we... can we try and make it more profound?"

Chapter 1

He adored New York City. For him, it was a metaphor for the decay of contemporary culture. The same lack of individual integrity that caused so many people to take the easy way out was rapidly turning the town of his dreams in...

"No, that's going to be too preachy. I mean, you know, let's face it, I want to sell some books here. "

Chapter 1

He adored New York City, although to him it was a metaphor for the decay of contemporary culture. How hard it was to exist in a society desensitized by drugs, loud music, television, crime, garbage...

"Too angry, I don't want to be angry. "

Chapter 1

He was as tough and romantic as the city he loved. Behind his black-rimmed glasses was the coiled sexual power of a jungle cat.

"I love this. "

"New York was his town, and it always would be. "

Woody Allen, *Manhattan*.

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

Contre-plongée

Σε αυτή τη λήψη, η κάμερα τοποθετείται χαμηλά στο έδαφος και κοιτά προς τα πάνω (καδράρισμα χαμηλής γωνίας). Όταν στο πλάνο βρίσκεται η πόλη διακρίνονται τα αρχιτεκτονικά στοιχεία, οι διακοσμητικές ή κοινωνικές λεπτομέρειες.

Κέντρο μπορεί να είναι μια γειτονιά. Εδώ τα πλάνα δεν δείχνουν τα μνημεία και τις λεωφόρους, αλλά εστιάζουν σε σοκάκια, τα στενά, τις γέφυρες και τις σκάλες. Συχνά στο επίκεντρο αυτών των ταινιών βρίσκουμε θέματα που απασχολούν την καθημερινότητα, την οικειότητα ή τη σχέση καταστάσεων γνωστών στον θεατή.

Για την Αθήνα του 1950 και 1960, αυτή η λήψη εμφανίζεται σε ταινίες με νοσταλγικό τόνο για τις παλαιές γειτονιές και τον τρόπο ζωής πριν την έντονη ανοικοδόμηση και τον εκσυγχρονισμό. Όπως αναφέρει και η Άννα Πούπου στο βιβλίο *Πόλη και Κινηματογράφος* «...δεν μιλάμε για μία ρεαλιστική καταγραφή του αστικού χώρου της πρωτεύουσας, αλλά για μία φανταστική κατασκευή μιας κινηματογραφικής γεωγραφίας η οποία γυρίζει την πλάτη στις πολεοδομικές και αρχιτεκτονικές εξελίξεις της εποχής, καταφεύγοντας σε μία εξιδανικευμένη εικόνα του παρελθόντος και προβάλλοντας μία ουτοπική κοινότητα».¹¹

Στον αντίποδα, η πόλη μπορεί να εμφανίζεται μέσω Contre-plongée και να μην απεικονίζει κάποια θετική, νοσταλγική πλευρά της, αλλά αντίθετα να την κάνει να μοιάζει απειλητικό όνειρο για τον πρωταγωνιστή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ταινία του Martin Scorsese, *Taxi Driver* του 1978, όπου η Νέα Υόρκη είναι ένα εφιαλτικό τοπίο για τον Robert De Niro.

Σε κάθε περίπτωση όταν χρησιμοποιείται αυτή η λήψη για να δοθεί έμφαση στο περιβάλλον, τότε η αλλαγή προοπτικής διογκώνει τα επιμέρους στοιχεία, και προσφέρει άλλοτε μία θετική και άλλοτε μία αρνητική θέαση της πόλης.

Ο ΧΡΟΝΟΣ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Δύο έννοιες που έχουν λάβει νέα μορφή μέσα στην τέχνη του κινηματογράφου είναι ο χώρος και ο χρόνος. Αρχικά στις άλλες τέχνες, στην ζωγραφική ή την φωτογραφία ο χώρος εντάσσεται μέσα στο ακίνητο κάδρο. Ο κόσμος όλος εμφανίζεται εντός των ορίων του, και δεν δίνεται σημασία στο τι μπορεί να βρίσκεται εκτός αυτού. Έπειτα, ο χρόνος δεν είναι παρά κάτι το στατικό, ακόμα και σε έργα που προσπαθούν να αποδώσουν την κίνηση. Η έβδομη τέχνη, έχει απελευθερωθεί από αυτήν την άποψη, καθώς μπορεί να εντάξει μέσα στην απεικόνιση, την έννοια της ροής της κίνησης και του χρόνου, σε τέτοιο βαθμό που δίνει παράλληλα νέους τρόπους αντίληψης του περιβάλλοντος.

Ο χρόνος είναι ένα στοιχείο που για χρόνια προσπάθησαν να εντάξουν μέσα στο έργο τους οι καλλιτέχνες. Από τον Toulouse-Lautrec με τις φιγούρες και τα φορέματα που

11. Άννα Πούπου, «Κινηματογραφικές τεχνολογίες, συνθήκες παραγωγής και η αφήγηση της πόλης», Ειρήνη Σπυράκη, Άννα Πούπου, Αφροδίτη Νικολαΐδου (επιμ.), *Πόλη και κινηματογράφος*, Νήσος, Αθήνα 2011.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

κινούνται στα καμπαρέ μέχρι τον πιο πρόσφατο κυβισμό του Picasso που επιχειρεί να αποδώσει την μετατόπιση και την κίνηση των μορφών η ανάγκη για μία μορφή απόδοσης του χρόνου είναι εμφανής. Η τέχνη του κινηματογράφου, καταφέρνει να απαθανατίσει αυτό που δεν ήταν ικανό να αποδοθεί στις άλλες τέχνες. Η κίνηση, ως παράγοντας άμεσα συσχετισμένος με τον χρόνο παίρνει διαφορετική όψη και μπορεί να ερευνηθεί με τελείως διαφορετικό τρόπο από ότι στο παρελθόν. Έτσι, γίνεται κατανοητό ότι ο κινηματογράφος σαν μέσο είναι πρωτόγνωρα απελευθερωτικός και συνάμα δημιουργεί νέες οπτικές και πεδία προς διερεύνηση.

Ο τρόπος με τον οποίο ο χρόνος τιθασεύεται τόσο κατά την παραγωγή μίας ταινίας όσο και κατά την προβολή της εμφανίζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Με τον χειρισμό του χρόνου, οι σκηνές μπορεί να επαναληφθούν και ο χρόνος της οθόνης, στιγμιαίος και παντοτινός να αναπαραχθεί μέσα στον πραγματικό γραμμικό χρόνο της ζωής. Αυτό που μοιάζει πλέον μία τόσο συνηθισμένη συνθήκη είναι κάτι που χρήζει εκτενέστερης έρευνας στα πλαίσια της παρούσας εργασίας.

Kar-Wai Wong, 2046, 2004.



ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

Slow Motion

Πέρα από την αναπαραγωγή του χρόνου στον ρυθμό που γνωρίζουμε στην καθημερινή μας ζωή, στο βίντεο επιτυγχάνονται και άλλοι μέθοδοι αναπαράστασης του χρόνου. Η διαδικασία επιβράδυνσης της κίνησης, κάνει τον χρόνο να μοιάζει ατελείωτος. Παραδείγματα βρίσκουμε σε πολλά είδη ταινιών, Το *Matrix* (1999), *2001: A Space Odyssey* (1968), το *Happy Together* (1997), το *Clockwork Orange* (1971), το *Drive* (2011), είναι μόνο μερικές από τις ταινίες που χρησιμοποιήθηκε το slow motion για τελείως διαφορετικούς λόγους κάθε φορά. Με την χρήση αυτής της τεχνικής, όταν η πόλη μπαίνει στο κέντρο του φακού, η απόδοση των επιμέρους στοιχείων επισημαίνεται, και κάθε λεπτομέρεια μοιάζει σημαντική.

Fast Forward

Αντίστοιχα, το fast forward, δηλαδή η διαδικασία επιτάχυνσης της κίνησης χρησιμοποιήθηκε για να δείξει μία άλλη μορφή διάρκειας. Ερμηνευτικά, μέσω αυτής της τεχνικής αποδίδεται η ρευστότητα του χρόνου και τα πράγματα μοιάζουν να γίνονται με πολύ μεγάλη ταχύτητα, και που είναι αδύνατο να προλάβουμε να αντιληφθούμε όλα τα επιμέρους στοιχεία. Στην περίπτωση αυτή, η πόλη εμφανίζεται ως ένα πεδίο μόνιμων αλλαγών, φρενήρων ρυθμών ζωής και έντασης.

Rewind

Στην κατηγορία αυτή, ανήκουν όλες εκείνες οι σκηνές που παίζονται ανάποδα και κάνουν τον χρόνο να μοιάζει κάτι εντελώς ρευστό και ικανό να πάει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Σαν εξέλιξη αυτής της τεχνικής, το αποκορύφωμα της χρήσης της ανάποδης προβολής βρίσκεται ίσως στην ταινία *Memento* (2000) του Christopher Nolan, όπου η δράση κινείται τμηματικά προς τα πίσω.

Παράλληλη δράση

Ένας διαφορετικός τρόπος τιθάσευσης του χρόνου, που δημιουργείται μέσω της χρήσης του μοντάζ είναι αυτός που επιτρέπει την προβολή σκηνών που συμβαίνουν την ίδια στιγμή σε άλλο σημείο. Η τεχνική αυτή εισήχθη πρώτη φορά στην επανέκδοση της βουβής ταινίας *Life of an American Fireman* (1903) (Edwin S. Porter, George S. Fleming), σε μία σκηνή που έδειχνε ένα φλεγόμενο κτήριο, και αμέσως μετά την γυναίκα και το παιδί που ήταν παγιδευμένοι μέσα σε αυτό. Μέχρι τότε αυτό δεν είχε ποτέ επιχειρηθεί. Σήμερα, η διαδικασία είναι τόσο προφανής που περνά απαρατήρητη από τους θεατές.

26

3° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΠΟΛΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ

Πριν απαντηθεί ο λόγος για τον οποίο στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε η μελέτη του τρόπου απεικόνισης των πόλεων μέσα από τα ταξίδια των ηρώων σε αυτές, πρέπει να αναφερθεί η σχέση του κινηματογράφου με την πόλη. Παρά το γεγονός ότι η πόλη βρέθηκε στο κέντρο του κινηματογραφικού κάδρου από τα πρώτα χρόνια ύπαρξης του μέσου, η απεικόνισή της δεν αποτέλεσε από την αρχή κέντρο προβληματικής. Με το πέρασμα των χρόνων, το σκηνικό της πόλης και ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζονταν αυτό στην μεγάλη οθόνη, εξετάστηκε πιο προσεκτικά. Έγινε αντιληπτό ότι ο τρόπος που παρουσιάζεται το αστικό τοπίο βρίσκει αντίκρισμα στον τρόπο με τον οποίο τα πλήθη τον βιώνουν. Οι λόγοι που συμβαίνει αυτό είναι πολυποικίλοι.

Είναι γεγονός ότι τα ταξίδια είναι πλέον μέρος της ζωής των σύγχρονων ανθρώπων. Παράλληλα, οι πόλεις γίνονται εντελώς διαφορετικά αντιληπτές από αυτούς. Μπορούμε να πούμε ότι «Κανείς δεν μπορεί να είναι κάτοικος ενός συγκεκριμένου τόπου σήμερα. Η ίδια η πόλη δεν μπορεί να είναι πλέον πόλη όπως την εννοούσαμε κάποτε, με τα χαρακτηριστικά που της δίνουμε κάποτε. Μετακινήσεις πληθυσμών, μετανάστευση, επικοινωνίες, πολυγλωσσία, συνεχή ταξίδια: οι άνθρωποι που κινούνται στους δρόμους μιας πόλης έχουν μικρή σχέση με τους αστούς κατοίκους του παρελθόντος. Οι μεταμοντέρνοι τουρίστες-περιπλαντές λαγοκοιμούνται στα αεροδρόμια από τη Μπανγκόκ μέχρι το Σάο Πάολο περιμένοντας την πτήση τους, ανιχνεύουν τους δρόμους των μητροπόλεων από την Τζακάρτα μέχρι το Μέξικο Σίτυ, ψωνίζουν παζαρεύοντας στις αγορές του πλανήτη, φωτογραφίζουν, καταγράφουν, παρατηρούν. Ο flâneur-πλάνης που περιέγραφε ο Benjamin με αφορμή τον Baudelaire έδωσε τη θέση του στον παρατηρητή με την φωτογραφική μηχανή, την κινηματογραφική μηχανή, τη βιντεοκάμερα αλλά και στον θεατή που περιηγείται στους τόπους του πλανήτη μέσα από τις κινηματογραφικές αίθουσες ή το σπίτι του».¹²

Στα πλαίσια αυτής της κατάστασης, υπάρχουν σκηνοθέτες και ταινίες που ασχολούνται ιδιαίτερα με αυτό το κομμάτι και ρίχνουν φως στον σκοπό των ταξιδιών, στο νόημα τους και στον τρόπο με τον οποίο επιδρούν στον σύγχρονο άνθρωπο. Τί γίνεται τελικά όταν κανείς αποζητά το ταξίδι και όχι την άφιξη; Και ποια είναι η μορφή της πόλης τελικά, όταν μεταφράζεται αλλιώς από τον καθένα;

Η περιπλάνηση, είναι ο όρος κλειδί, το συνδετικό στοιχείο που ενώνει όλα τα επιμέρους πεδία έρευνας αυτής της εργασίας. Ο όρος αυτός μπορεί να ειπωθεί από πολλές σκοπιές, όταν αναφέρεται σε μία ταινία. Αρχικά, η πιο απλή μορφή της μπορεί να σημαίνει μία χωρική περιπλάνηση σε έναν ή περισσότερους πραγματικούς τόπους. Αυτό το είδος συνδέεται απόλυτα και με έναν αντίστοιχο αρχιτεκτονικό περίπατο. Ωστόσο, ο κινηματογράφος, έχει προσφέρει πολύ περισσότερες προοπτικές στην έννοια, καθώς πολλές φορές δημιουργεί συνθήκες που επιτρέπουν «την περιπλάνηση σε τόπους που δεν υπάρχουν πια, σε τόπους

12. Θανάσης Μουτσόπουλος, «Περιηγητής-Παρατηρητής-Σινεφίλ: Διαφορετικές εκδοχές του Μητροπολιτικού Σοκ μέσα από ταινίες», Γιάννης Χατζηγιώνας, *Το Σινεμά του Αρχιτέκτονα*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη, 2004, σ. 101-104.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

που κατασκευάστηκαν και ουσιαστικά δεν υπήρχαν ποτέ (studios), σε μελλοντικά τοπία, στο διάστημα, ακόμα και στον ίδιο τον χρόνο. Έπειτα, ακόμα και στις πιο στατικές ταινίες, αυτές που δεν αλλάζουν καθόλου περιβάλλον από την αρχή ως το τέλος, οι ήρωες, μοιάζουν να ταξιδεύουν με το νου, τη φαντασία σε κόσμους εσωτερικούς και εξωπραγματικούς.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ – FLÂNEUR

Κινούμενοι γύρω από το θέμα των ατόμων που αναπτύσσουν έντονη επαφή με το τοπίο της πόλης, είναι η κατάλληλη στιγμή να εισαχθεί ένας όρος που αντιπροσωπεύει ιστορικά αυτή την σχέση αυτή. Ο όρος «Flâneur» χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Baudelaire (1863), για να περιγράψει ένα συγκεκριμένο είδος περιπατητή στην πόλη του Παρισιού.

Με μια πρώτη ανάγνωση, ο flâneur είναι ένας άνθρωπος που μοιάζει να βαδίζει στην πόλη κοιτώντας τόσο το αστικό τοπίο και τον κόσμο όσο και την σχέση αλληλεπίδρασης μεταξύ τους. Ο flâneur ήταν, αρχικά λογοτεχνικός τύπος από τη Γαλλία του 19^{ου} αιώνα. Η λέξη ερμηνεύεται με πολλούς τρόπους: ο άνθρωπος της αναψυχής, ο αδρανής, ο αστικός εξερευνητής, ο γνώστης του δρόμου. Ήταν ο Walter Benjamin, που άντλησε από την ποίηση του Charles Baudelaire τον όρο, και έκανε αυτό το πρόσωπο αντικείμενο επιστημονικού ενδιαφέροντος τον 20^ο αιώνα, ως εμβληματικό αρχέτυπο αστικής, σύγχρονης εμπειρίας. Μετά από τον Benjamin, ο flâneur έγινε ένα σημαντικό σύμβολο και χρησιμοποιήθηκε από μελετητές πολλών επιστημονικών κλάδων όπως: της λογοτεχνίας, της κοινωνιολογίας, της ανθρωπολογίας, της ψυχολογίας και φυσικά της αρχιτεκτονικής. Επηρέασε επίσης καλλιτέχνες και συγγραφείς. Οι ερμηνείες που δίνονται από όλα τα πεδία διαφέρουν ανάλογα με την οπτική της κάθε επιστήμης και της προσωπικής σκοπιάς των συγγραφέων.

Για την αρχιτεκτονική ο flâneur διαδραματίζει βασικό ρόλο στην κατανόηση, στην συμμετοχή και απεικόνιση της πόλης. Έτσι, έπαιξε ιδιαίτερο ρόλο στη ζωή της πόλης, ίσως λιγότερο πρακτικά, και περισσότερο θεωρητικά καθώς παρέμενε ένας αποστασιοποιημένος παρατηρητής της. Αυτή η στάση, που τον τοποθετεί ταυτόχρονα ως μέρος του συνόλου, αλλά και αποκομμένο από αυτό, συνδυάζει κοινωνιολογικές, ανθρωπολογικές, λογοτεχνικές και ιστορικές αντιλήψεις για τη σχέση μεταξύ του ατόμου και του υπόλοιπου κόσμου.

Μέσω της περιπλάνησης και της παρατήρησης ανθρώπων και καταστάσεων, ο flâneur ανακαλύπτει την πόλη και τις πολυδιάστατες πτυχές της. Δημιουργείται από αυτήν την επαφή μία ώσμωση μεταξύ αυτού και της πόλης, μία επαφή που κάνει ευδιάκριτη την σχέση αλληλεξάρτησης της μονάδας με το πλήθος και το κτισμένο σύνολο. Ο χώρος βιώνεται εμπειρικά από το άτομο μέσω της κίνησης. Διαφαίνεται ότι η σχέση του ανθρώπου με το περιβάλλον του δεν είναι απλά σχέση συνύπαρξης, αλλά και συμβίωσης. Ο άνθρωπος υπάρχει μέσα στον χώρο και ο χώρος υπάρχει μέσα από τον άνθρωπο. Η αρχιτεκτονική δεν βιώνεται ως μία σειρά από μεμονωμένες εικόνες και σχέδια. Ο flâneur κατανοεί και βιώνει την υλική και την πνευματική υπόσταση του χώρου. Τελικά, η ουσία του βρίσκεται στο γεγονός ότι δεν είναι απλά ένας θεατής αλλά και αναπόσπαστο κομμάτι της πόλης.

Ο όρος αυτός, είναι ίσως ο καταλληλότερος για να αποδώσει με μία λέξη τους πρω-

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ταγωνιστές των ταινιών που απασχολούν την προκειμένη εργασία. Η σχέση του flâneur με την πόλη, εντυπώνεται μπροστά στον κινηματογραφικό φακό μέσα από ταινίες που εστιάζουν στην ιδιαίτερη επαφή του ανθρώπου με τον τόπο. Η σκοπιά του ατόμου, όπως παρουσιάζεται στο φιλμ μπορεί να έχει ιστορικές, κοινωνικές, υπαρξιακές προεκτάσεις, και έτσι οι ταινίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως τεκμήρια ή ενδείξεις για την πραγματικότητα – παρά την υποκριτική διαδικασία στην οποία έχουν υποβληθεί τα άτομα. Αντιλαμβανόμενοι την αξία του ηθοποιού και της μυθοπλασίας ως εργαλείο, μπορούμε να ανάγουμε σημαντικά συμπεράσματα για το κοινωνικό σύνολο και την ατομικότητα μέσα στην πόλη.

ΧΩΡΙΚΗ ΠΕΡΙΠΛΑΝΗΣΗ ΚΑΙ ΤΑΥΤΙΣΗ

Όπως προαναφέρθηκε, η χωρική περιπλάνηση, όπως απεικονίζεται εντός του κινηματογραφικού κάδρου, αποκαλύπτει την σχέση του ατόμου με την πόλη με βάση ορισμένους παράγοντες και περιορισμούς. Χαρτογραφεί υπό μία έννοια την μεταβολή του τρόπου ζωής και της εξέλιξης της πόλης.

Η περιπλάνηση, αποκαλύπτει κάτι το ουσιώδες για τον θεατή. Εμφανίζει μία ουσιαστική – παρότι ψεύτικη – σχέση του ανθρώπου με την πόλη. Κάνει γνωστό ένα κομμάτι και μία οπτική νέα προς την δική του, και πιθανόν οικεία και άγνωστη παράλληλα. Εάν ερευνηθεί λίγο περισσότερο η αξία της θέασης αυτής, θα γίνει αντιληπτό ότι η ταινία ρίχνει φως σε κάτι γνώριμο με έναν τρόπο νέο, και αυτό είναι υπό μία έννοια επαναστατικό.

Επαναστατικό, διότι προκαλεί και αποκαλύπτει το «πρώτο βλέμμα», κάνοντας την παγιωμένη άποψη για την πόλη να αλλάζει μέσα από έναν άλλο φακό και φίλτρο, προκαλώντας τους θεατές-κατοίκους να κοιτάζουν ξανά και να δουν περισσότερα από αυτά που νόμιζαν ότι έβλεπαν. «...μέσα στην αφηγηματική κατάσταση ο θεατής μπορεί να βιώσει συναισθήματα αμφιβολίας, για την ορθή ερμηνεία της πραγματικότητας...». Επίσης, «η συμβολική σχέση που αναπτύσσει ο θεατής με τον ήρωα και τις ιστορίες δεν είναι ξένη στο πραγματικό βίωμα καθώς όλες οι ταυτίσεις σχετίζονται με την αφομοίωση χαρακτηριστικών, συμπεριφορών και ποιτήτων των άλλων». Άρα, γίνεται κατανοητό ότι, εκτός από την εκ νέου θέαση του τοπίου της πόλης, γίνεται και μία επανασύσταση του ατόμου μέσω της ταύτισης με τον ήρωα. Με έναν τρόπο οδηγεί στο «Να δούμε όχι το ορατό αλλά πόσο ορατή είναι η μη ορατότητα του ορατού».

Φυσικά, θα πρέπει να ληφθεί υπόψη το γεγονός ότι το τοπίο λειτουργεί ξεχωριστά στον καθένα ανάλογα με την κατάσταση στην οποία βρίσκεται. Ο τόπος εγγράφεται μέσα στον άνθρωπο και παράλληλα ο άνθρωπος επηρεάζει την εικόνα του κάθε τόπου. Η πόλη αλλάζει μέσα από τις διαφορετικές ματιές. Αναπτύσσεται μεταξύ τόπου και ατόμου μία σχέση συγκοινωνούντων δοχείων, η οποία δεν αφορά μόνο τον τρόπο που αντιμετωπίζει κανείς το υπαρκτό τρισδιάστατο περιβάλλον, αλλά και τον αναπαριστώμενο κινηματογραφημένο χώρο.

Από τα παραπάνω καταλαβαίνουμε ότι οι χωρικές περιπλανήσεις των ηρώων μίας ταινίας μπορούν να αποτελέσουν αφορμή για νέες συζητήσεις σχετικά με τον τρόπο θέασης

30

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

των πόλεων – και όχι μόνο –, και να αποκαλύψουν σχέσεις που δεν θα ήταν εφικτό να διακριθούν χωρίς την ύπαρξη του μέσου. Κάτω από αυτό το πρίσμα, η αρχιτεκτονική μπορεί να ωφεληθεί από την μελέτη των σχέσεων της πόλης με τον άνθρωπο, καθώς χαρτογραφούνται μέσα στο φιλμ εντυπώσεις για πολλαπλά ζητήματα.

Wim Wenders, *The American Friend*, 1977.Ridley Scott, *Thelma & Louise*, 1991.

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΠΟΥ ΕΠΗΡΕΑΖΟΥΝ ΤΟΝ ΤΡΟΠΟ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ

Στην ενότητα αυτή, θα αναφερθούν οι λόγοι που επηρεάζουν τον τρόπο απεικόνισης των πόλεων σε ένα φιλμ. Κάνοντας μία σύντομη καταγραφή, θα μπορούσαν να αναφερθούν επιγραμματικά ορισμένοι: η μορφή του περιβάλλοντος που κινηματογραφείται, τεχνικοί λόγοι (είδος κάμερας και φακού, προσθήκη φίλτρων κ.α.), το μοντάζ. Παράλληλα, η απόδοση του αστικού – και όχι μόνο – περιβάλλοντος σχετίζεται με: την υπόθεση του έργου, την ιστορία του μέρους την συλλογική μνήμη και το κοινωνικό υπόβαθρο. Με την διερεύνηση αυτών των τελευταίων στοιχείων θα συνεχίσει η ενότητα αυτή.

Κοινωνικό Υπόβαθρο

Οι πόλεις, διαθέτουν εκτός από τη φυσική τους ύπαρξη (οικοδομήματα, πάρκα κ.ο.κ) και μία μη υλική υπόσταση – ίσως και πιο σημαντική – που σχετίζεται με την δομή της κοινωνίας. Το καθεστώς, οι διάφορες κοινωνικές ομάδες, οι ανισότητες, οι κρίσεις (μετανάστευση, οικονομική κρίση κ.α.) είναι κάποια από τα στοιχεία που την συνθέτουν. Κάθε αλλαγή επηρεάζει την μορφή της και τον τρόπο με τον οποίο ο κόσμος την αντιμετωπίζει. Η πόλη είναι το κέντρο πολιτισμικών, κοινωνικών και πολιτικών ωσμώνσεων. Η σχέση μεταξύ αυτής και των ατόμων είναι αλληλεξαρτώμενη, και κάθε αλλαγή κινεί μία νέα. Αντίστοιχα, [το κινηματογραφικό θέαμα δεν είναι παρά το «έβδομο» προσωπείο μιας κοινωνικοπολιτισμικής πραγματικότητας ενδεικτικής των επιθυμιών, των επιδιώξεων, των απωθημένων, των φόβων, με μια λέξη της ψυχολογίας του κοινωνικού συνόλου που το παράγει και το καταναλώνει].

Παράλληλα, ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η πρόσληψη των πληροφοριών διαφέρει. Η απεικόνιση μπορεί να σχετίζεται με μία γενικότερη αντίληψη ή προδιάθεση απέναντι σε έναν τόπο. Άλλωστε καθένας έχει διαφορετικές εμπειρίες, καταγωγή, ενδιαφέροντα και άποψη και έτσι κάθε γνώμη διαμορφώνεται κάτω από προσωπικά φίλτρα. Επίσης, «οι θεατές είναι μέλη μιας συγκεκριμένης κοινωνίας σε μια συγκεκριμένη ιστορική στιγμή». Με γνώμονα τα παραπάνω, κάθε άνθρωπος αλλά και ταινία αντιμετωπίζει διαφορετικά το περιβάλλον. Έτσι, γίνεται κατανοητό ότι η απεικόνιση κάθε μέρους σχετίζεται άμεσα με τις κοινωνικές μεταβολές και τις συλλογικές ή/και ατομικές αναζητήσεις των ατόμων.

Ιστορία και Συλλογική Μνήμη

Σε μία προσπάθεια να δοθούν απαντήσεις για τους παράγοντες που επηρεάζουν τον τρόπο απεικόνισης των πόλεων, επόμενη ενότητα θα ασχοληθεί με τη σημασία της ιστορίας και της συλλογικής μνήμης.

Η ιστορία κάθε μέρους και οι μνήμες των ανθρώπων έχουν αφήσει σημάδια στους τόπους, σημάδια που τους κάνουν μοναδικούς και ξεχωριστούς από άλλους. Όπως έχει πει και ο Wim Wenders για την σχέση τόπου – ανθρώπου: «Αν μου δημιουργήσει την αίσθηση ότι κινηματογραφώ σαν να κινηματογραφούσα σε οποιοδήποτε μέρος στον πλανήτη, τότε αρχίζω και καταλαβαίνω ότι έχω χάσει την σύνδεση. Γι' αυτό και αναζητώ δυνατούς συνδέσμους με τα μέρη που επιλέγω να γυρίσω είτε πρόκειται για ντοκιμαντέρ, είτε για ταινία.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ιδανικά, προσπαθώ να γνωρίσω καλά την εκάστοτε περιοχή και να καταλάβω την ιστορία της η οποία είναι μοναδική και μπορεί να ειπωθεί εδώ και πουθενά αλλού... Αντίστοιχα όταν διηγούμαι την ιστορία κάποιου, έχω την ανάγκη να γνωρίσω καλύτερα τον χώρο που τον περιβάλλει». Γίνεται κατανοητό ότι οι πόλεις είναι πολυσήμαντοι τόποι και η ερμηνεία τους δεν θα μπορούσε να είναι μόνο μία, αλλά η θέασή τους σχετίζεται με την οπτική. Ωστόσο υπάρχουν ιστορίες που δεν θα είχε νόημα να ειπωθούν οπουδήποτε.

Στις ταινίες με τις οποίες ασχολείται η παρούσα εργασία, όπου η μετακίνηση – το ταξίδι είναι το κεντρικό στοιχείο, η απεικόνιση του κάθε τόπου έχει ιδιαίτερη και άλλοτε συμβολική σημασία. Η ιστορία κάθε μέρους σχετίζεται με την μνήμη (συλλογική, κοινωνική, ιστορική) και καθοράεται με ποικίλους τρόπους μέσα στο φιλμ. Για κάποιους σκηνοθέτες η ιστορικότητα και η προσπάθεια ένωσης και γνωριμίας με τον τόπο είναι εφελθτήριο της δουλειάς τους. Ένας από αυτούς είναι και ο Θόδωρος Αγγελόπουλος, όπου μέσα στα έργα του προσπαθεί να ενωθεί με την ιστορία της Ελλάδας και των Βαλκανίων (και κατ' επέκταση της παγκόσμιας ιστορίας). Τα μονόπλانا, που τον «έφεραν κοντά μας» – και «τον πήραν μακριά μας» – είναι το κυρίαρχο μέσο που απεικονίζει τον τόπο «...όχι ως μια απλοϊκή γεωγραφία (του τόπου) αυτού καθ' αυτού, μα για να συντάξει πάνω του μια γεωγραφία της μνήμης του λαού και της ιστορίας του... Ο τόπος γι' αυτόν είναι απεικονιστικό εργαλείο γεωγράφησης της συλλογικής μνήμης. Κάθε βήμα, κάθε βλέμμα, κάθε έκφραση, κάθε λιθάρι, κάθε κτίσμα, κάθε τρένο, η θάλασσα πάντα παρούσα είναι σχήματα, ιδέες και μνήμες που χαρτογραφούν μια συλλογική ταυτότητα σε ένα συλλογικό τόπο».

Καταγωγή και Ταυτότητα

Ακόμα μία συνιστώσα που επηρεάζει την σχέση απεικόνισης – κατανόησης είναι η καταγωγή του υποκειμένου (ήρωα, θεατή). Του ήρωα γιατί εκφράζει μία μερίδα κόσμου, τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται ένα ξένο μέρος όχι μόνο ο ίδιος αλλά και ο περίγυρος στον οποίο ανήκει. Πώς μοιάζει το Παρίσι και η Ρώμη για έναν Αμερικανό πολίτη και πώς για έναν Ευρωπαίο; Ακόμα ακόμα, πώς μοιάζουν άλλες πόλεις στην ίδια χώρα για κάποιον που τις επισκέπτεται πρώτη φορά;

Ένα παράδειγμα θα φωτίσει αυτήν την πτυχή. Σε μία ταινία του Yasujiro Ozu, του 1953, ονόματι *Tokyo Story*, απεικονίζεται ο τρόπος ζωής του γηραιού ζεύγους από την επαρχία της Ιαπωνίας, όπου είναι εντελώς διαφορετικός από αυτόν που ζουν τα παιδιά τους στο Τόκιο. Για τους ηλικιωμένους η πόλη είναι εχθρική και οι διαπροσωπικές σχέσεις εκλείπουν. Αντίθετα, τα παιδιά τους (μεσήλικες που εργάζονται στο Τόκιο) επιλέγουν απρόσωπες σχέσεις τόσο με τον υπόλοιπο κόσμο όσο και με τους γονείς τους. Η ζωή της επαρχίας και της ιεροτελεστικής καθημερινότητας αντικαθίσταται από τους γρήγορους ρυθμούς της πόλης και την επικέντρωση της προσοχής στην δουλειά. Η ταυτότητα του χώρου και της Ιαπωνικότητας αλλάζει, και μέσα από την ταινία γίνεται πλήρως αντιληπτός ο φόβος για αυτήν την αλλαγή.

Χρησιμοποιώντας το ίδιο φόντο, το Τόκιο, η Sofia Coppola φέρνει τους χαρακτήρες της από την Αμερική στην ιστορία του *Lost in Translation* (2003). Η όψη της πόλης και του τρόπου ζωής είναι εντελώς ξένη από αυτήν που έχουν συνηθίσει οι ήρωες. Η γλώσσα, το

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

φαγητό και οι καθημερινές συνήθειες του κόσμου βρίσκουν οριακά σημεία επαφής με τον τρόπο ζωής στην Αμερικάνικη Ήπειρο. Η όψη της πόλης, τα εστιατόρια, οι τεράστιοι δρόμοι, οι χαμογελαστές φιγούρες, η διασκέδαση (το караόκε, τα μαγαζιά με τα ηλεκτρονικά) είναι ακατανόητα για αυτούς. Μπροστά στο άγνωστο έδαφος με το οποίο οι ήρωες δεν μπορούν καθόλου να συνδεθούν, αναπτύσσουν μία σχέση μεταξύ τους.

ΠΕΡΙ ΤΗΣ ΘΕΑΣΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΕΩΝ

Κατά την προβολή μίας πόλης στον κινηματογράφο ο τρόπος που απεικονίζεται ένας τόπος και του τρόπος που τον αντιλαμβάνεται ο θεατής είναι πιθανό να διαφέρει. Πώς μπορεί ένα μέρος, μια εικόνα να αντιμετωπίζονται διαφορετικά από διαφορετικούς θεατές; Όπως διαφαίνεται από τα παραπάνω μπορεί, καθώς κάθε σύνολο θεατών μπορεί να είναι από διαφορετικές χώρες, να έχει διαφορετική «μνήμη» και να επηρεάζεται με διαφορετικό τρόπο από συγκεκριμένες εικόνες και σύμβολα. Δεν έχει την ίδια αξία η θέαση μίας ταινίας κατά την οποία πέφτουν οι Δίδυμοι Πύργοι από έναν Αμερικάνο πολίτη και από έναν Έλληνα γιατί πολύ απλά είναι σύμβολα της ελευθερίας αλλά δεν αφορούν τόσο έντονα τον λαό της Ελλάδας. Αντίστοιχα, το πεσμένο κεφάλι του Λένιν (Το Βλέμμα Του Οδυσσέα) που μεταφέρεται με ένα ποταμόπλοιο προκαλεί διαφορετικές αντιδράσεις σε ομάδες διαφορετικών ιδεολογιών.

Μέσα από τις διαφορετικές οπτικές που δίνονται για μία πόλη, ο κινηματογράφος καταφέρνει να αποκαλύψει κάτι που είναι μόνιμα παρόν και στον πραγματικό χώρο της πόλης. Και αυτό δεν είναι άλλο από την δυνητικότητα της. Η πόλη, είναι δυνητικά ένα τοπίο μοναχικό, ή ένα περιβάλλον φιλικό. Ένας χώρος με επαναστατικό πυρήνα ή ολοκληρωτικό καθεστώς. Είναι όμορφη ή άσχημη, φωτεινή ή σκοτεινή. Ένα μέρος που «μεταφράζεται» αλλιώς από τον κάθε ένα. Μέσα σε μία ταινία ο χώρος παράγει νοήματα και συναισθήματα μέσα από την αποσπασματική προσέγγιση του κάθε μέρους και την επιλεκτική ανασύνθεση του.

34

4° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

WIM WENDERS**Σύντομο Βιογραφικό**

Ο Wim Wenders γεννήθηκε στις 14 Αυγούστου του 1945 στο Ντίσελντορφ και μεγάλωσε στο Όμπερχαουζεν. Σπούδασε Ιατρική και Φιλοσοφία στο Μόναχο, το Φράιμπουργκ και το Ντίσελντορφ. Διέκοψε τις σπουδές του και το 1966 μετακόμισε στο Παρίσι για να γίνει ζωγράφος, όμως απέτυχε. Όσο ήταν εκεί, αγάπησε το σινεμά, και αποφάσισε να ακολουθήσει σχετικές σπουδές. Έτσι και έκανε, αφού έγινε δεκτός στο στην Σχολή Κινηματογράφου του Μονάχου. Παράλληλα με τις σπουδές του ήταν και κριτικός κινηματογράφου για διάφορες εφημερίδες. Το 1968 φυλακίστηκε κατά την διάρκεια μίας διαδήλωσης και φυλακίστηκε.

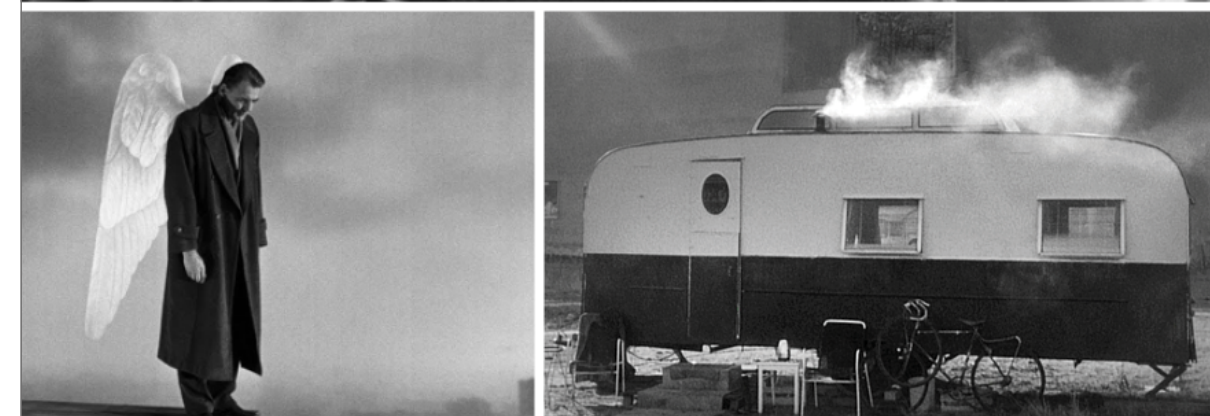
Ο Wenders, είναι σημαντικός σκηνοθέτης του «Νέου Γερμανικού Σινεμά» κινήματος που χρονολογείται από τα τέλη του '60 μέχρι και το '80. Έχει στο ιστορικό του πολλές διακρίσεις και έχει βραβευθεί με Χρυσό Φοίνικα το 1984, Βραβείο Καλύτερου Σκηνοθέτη στις Κάννες το 1987, BAFTA καλύτερης σκηνοθεσίας το 1984 και είναι πρόεδρος της Ευρωπαϊκής Κινηματογραφικής Ακαδημίας από το 1987. Κάποιες από τις σημαντικότερες ταινίες του είναι: *Παρίσι, Τέξας* (1984), *Τα φτερά του έρωτα* (1987), *Η Αλίκα στις πόλεις* (1974), *Ένας Αμερικανός Φίλος* (1977), *Lisbon Story* (1994), *Pina Bausch* (2011).

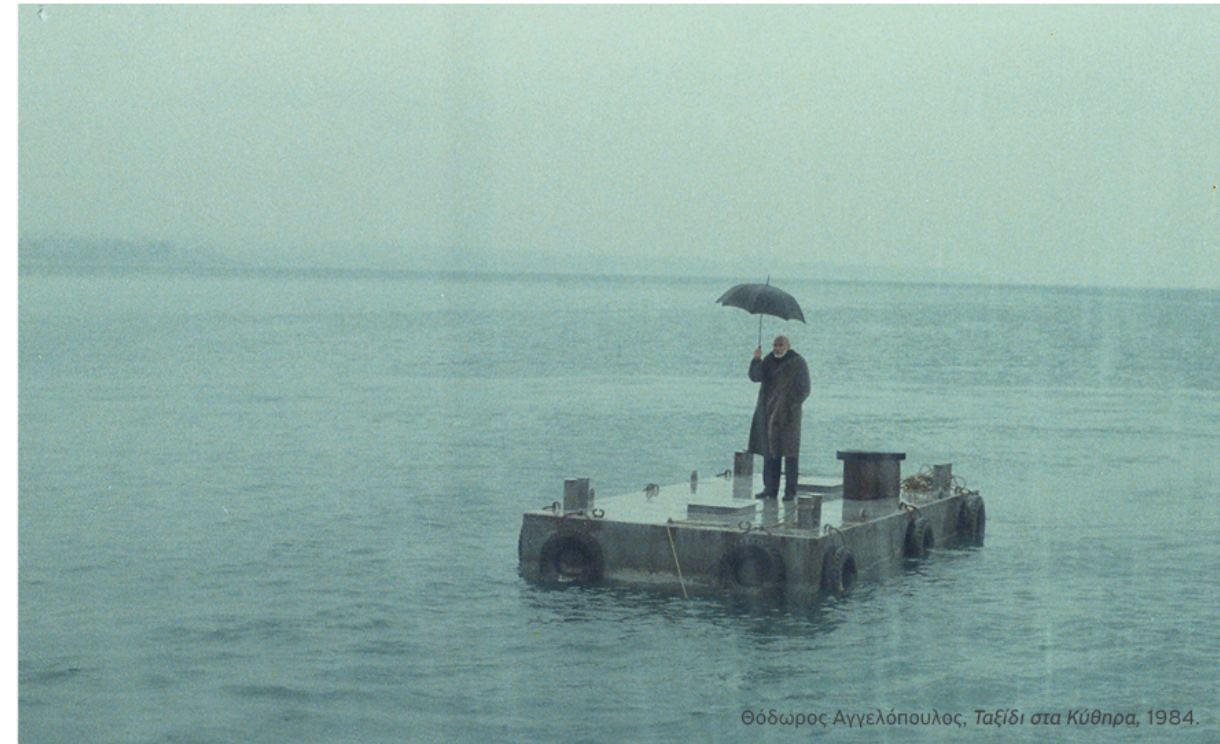
Λόγος επιλογής του σκηνοθέτη για την παρούσα εργασία

Ο Wim Wenders, είναι ένας σκηνοθέτης που το μεγαλύτερο μέρος της καριέρας του έχει αφιερώσει σε ταινίες road movies. Οι χαρακτήρες που δημιουργεί, είναι κοινοί άνθρωποι, που πασχίζουν να βρουν τον εαυτό τους, τους στόχους τους και το νόημα της ζωής. Οι ταινίες του, αφορούν μία μεταβατική εποχή λίγο πριν κυριαρχήσουν οι φρενίρης ρυθμοί ζωής που «απαιτεί» μία καπιταλιστική κοινωνία, και πριν την παρείσφρηση της τεχνολογίας στις ζωές των ανθρώπων με την μορφή που γίνεται σήμερα. Παράλληλα, μέσα από το έργο του, αποκαλύπτει και το πρόσωπο κάθε Ευρωπαίου που προβληματίζεται σχετικά με τον τρόπο που μπορεί να επηρεάσουν τα ξένα πρότυπα και κυρίως τα Αμερικάνικα, τον τρόπο ζωής των ανθρώπων. Το ταξίδι είναι το εργαλείο με τον οποίο ακουμπά σε αυτά τα ζητήματα και δίνει απαντήσεις.

Μέσα από έναν μεγάλο αριθμό ταινιών, επιλέχθηκε να μελετηθεί η *Αλίκα στις Πόλεις*, καθώς είναι μία ταινία σταθμός στο έργο του σκηνοθέτη. Η μετακίνηση από πόλη σε πόλη αλλά και η αλλαγή ηπείρου που απαιτείται από το σενάριο, επιτρέπει μία πιο συνολική κατανόηση της κατάστασης στην οποία βρίσκεται ο ήρωας, και κατ' επέκταση οδηγεί σε πιο στέρεα συμπεράσματα σχετικά με τις όψεις των πόλεων μέσα από τον κινηματογραφικό φακό.

36

Wim Wenders, *Wings of Desire*, 1987.



Θεόδωρος Αγγελόπουλος, Ταξίδι στα Κύθηρα, 1984.



Θεόδωρος Αγγελόπουλος, Τοπίο στην Ομίχλη, 1988.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ

Σύντομο Βιογραφικό

Ο Θεόδωρος Αγγελόπουλος γεννήθηκε στην Αθήνα στις 27 Απριλίου 1935. Το 1953 πέρασε στη Νομική Σχολή Αθηνών, την οποία όμως εγκατέλειψε στο πτυχίο. Το 1961, μετά το στρατιωτικό του, έφυγε για το Παρίσι, όπου αρχικά παρακολούθησε στη Σορβόννη μαθήματα γαλλικής φιλολογίας, φιλομορφίας και εθνολογίας. Στη συνέχεια, έγινε δεκτός στην σχολή Κινηματογράφου IDHEC, αλλά την εγκαταλείπει, όταν διαπληκτίστηκε με ένα από τους καθηγητές του. Ωστόσο, παρέμεινε στο Παρίσι και παρακολούθησε μαθήματα σινεμά – ντιρέκτ πλάι στον εθνολόγο – κινηματογραφιστή Ζαν Ρους.

Μετά την επιστροφή του στην Ελλάδα το 1964 και μέχρι το 1967 εργάστηκε ως κριτικός κινηματογράφου σε αριστερή εφημερίδα. Το 1970 γύρισε την πρώτη του ταινία μεγάλου μήκους *Αναπαράσταση*, που βραβεύτηκε στην Ελλάδα, και στο εξωτερικό. Έχει επίσης κερδίσει το πρώτο βραβείο στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης 1970, το Μέγα Βραβείο – (GRAND PRIX) στο Φεστιβάλ των Καννών, και πολυάριθμα βραβεία και τιμητικές διακρίσεις. Επίσης, Ο Emir Kusturica, ο Akira Kurosawa, ο Ernst Ingmar Bergman, ο Wim Wenders και άλλοι σημαντικοί εκπρόσωποι του κινηματογράφου, έχουν σχολιάσει με μεγάλο θαυμασμό το έργο του Αγγελόπουλου.

Κάποιες από τις σπουδαιότερες ταινίες του είναι οι: *Μέρες του '36* (1972), *Ο θίασος* (1975), *Μεγαλέξαντρος* (1980), *Το βλέμμα του Οδυσσέα* (1995).

Λόγος επιλογής του σκηνοθέτη για την παρούσα εργασία

Η επιλογή του μεγάλου μας σκηνοθέτη Θεόδωρου Αγγελόπουλου στην παρούσα εργασία έγινε, γιατί και εκείνος καταφέρνει να αποδώσει μέσα από τα κινηματογραφικά του ταξίδια την αναζήτηση για προσωπική και εθνική ταυτότητα. Οι ήρωές του παλεύουν με προσωπικούς δαίμονες και σκιές του παρελθόντος. Οι σκηνές είναι γεμάτες συμβολισμούς, γκρι ουρανούς και τοπία. Μέσα στις εικόνες, προβάλλεται και γεφυρώνεται η Ελλάδα του χθες με την Ελλάδα του σήμερα. Εκφράζονται μέσα από τα έργα του προβληματισμοί, για την σημασία των συνόρων, για την κοινωνική ζωή, για την ιστορία του λαού, την θρησκεία και άλλα ζητήματα που αφορούν τους πολίτες της χώρας.

Η επιλογή της ταινίας *Το Βλέμμα του Οδυσσέα* επιλέχθηκε προς μελέτη, διότι θεωρήθηκε η καταλληλότερη για να εκφραστούν τα θέματα που ερευνώνται στην παρούσα εργασία. Το ταξίδι, χρησιμοποιείται και εδώ σαν εργαλείο για την εύρεση απαντήσεων που ταλανίζουν τον κεντρικό ήρωα, και αφορούν την ελληνική καταγωγή, την ιστορία των Βαλκανίων και την σημασία της προσωπικής στάσης απέναντι στα ζητήματα αυτά.



5° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

**ΑΝΑΛΥΣΗ
ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ**

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

Wim Wenders, *Η Αλίη στις πόλεις*, 1974.**WIM WENDERS, Η ΑΛΙΗ ΣΤΙΣ ΠΟΛΕΙΣ**

Υπάρχουν μόνο δύο αληθινί προορισμοί: του ταξιδιώτη και του ονειροπόλου. Κανένα δεν μπορεί να διαχωριστεί από το άλλο. Οι ταινίες είναι πάντα ταξίδια είτε προς τα έξω, είτε προς τα μέσα. Και χωρίς να έχει πρώτα ονειρευτεί, κανείς ταξιδιώτης δεν ξεκινά το ταξίδι. Και οι δύο αυτές ασχολίες μου έχουν μια κοινή πηγή, από την οποία αναβλύζει διαρκώς έμπνευση και ενέργεια. Κι αυτή είναι η μουσική. Χωρίς αυτή δε θα ήμουν ούτε ταξιδιώτης ούτε ονειροπόλος και άρα ούτε σκηνοθέτης.

Wim Wenders

Η Αλίη στις Πόλεις (Alice in den Städten) είναι μία ταινία του 1974 του δημιουργού Wim Wenders. Παρά την χρονολογική απόσταση των σαράντα πέντε ετών και των αλλαγών που έχουν συμβεί στις πόλεις που απεικονίζονται μέσα στο φιλμ η ταινία αυτή καταφέρνει να είναι επίκαιρη, γιατί αποδίδει σύγχρονους προβληματισμούς απέναντι στην πόλη. Ο λόγος για τον οποίο η ταινία εντάσσεται στην παρούσα εργασία είναι διότι το αστικό τοπίο παίζει κυρίαρχο ρόλο και η περιπλάνηση παίρνει μία υπαρξιακή διάσταση, καθώς επιχειρείται μια ψυχογεωγραφική αναζήτηση.

Περίληψη

Η ταινία πραγματεύεται την ιστορία του Φίλιπ Γούντερ, γερμανού δημοσιογράφου που βρίσκεται στην Αμερική για να γράψει μία ιστορία για το αμερικάνικο τοπίο. Ο κεντρικός ήρωας όμως το μόνο που έχει καταφέρει να κάνει είναι να βγάλει φωτογραφίες, ενώ του είναι αδύνατον να γράψει το οτιδήποτε.

Μετά την αποτυχία να ολοκληρώσει την δουλειά που του είχε ανατεθεί, αποφασίζει να γυρίσει στο Μόναχο, όμως το μόνο εισιτήριο που υπάρχει είναι για την Ολλανδία. Κατά την αναμονή του στον γκισέ, γνωρίζει την Αλίη και την μητέρα της, και περνούν μαζί την υπόλοιπη μέρα. Στο διάστημα αυτό, η μητέρα της Αλίης εξαφανίζεται και ο Φίλιπ αναγκάζεται να ξεκινήσει το ταξίδι μαζί με το μικρό κορίτσι, με σκοπό να βρουνε την γιαγιά της. Σιγά σιγά αναπτύσσεται μία φιλία μεταξύ των δύο προσώπων που μοιάζουν μόνιμα χαμένοι στους δρόμους των πόλεων.

42

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Από τη στιγμή που η ταινία ξεκινάει, και αντικρίζουμε το αεροπλάνο και στην συνέχεια τον Φίλιπ, γίνεται κατανοητό ότι η φυγή και το ταξίδι είναι κεντρικό στοιχείο της ταινίας. Ο ήρωας αδυνατεί να γράψει οποιαδήποτε ιστορία για το αμερικάνικο τοπίο καθώς δεν του δημιουργεί καμία έμπνευση. Η περιπλάνηση στους δρόμους, μέσα από το κινούμενο αυτοκίνητο αποκαλύπτουν το τοπίο που μοιάζει να εναρμονίζεται με τον ψυχικό κόσμο του ήρωα.

Η σχέση των ηρώων με τις πόλεις

Το ταξίδι έχει να κάνει με την περιπέτεια, με την ανακάλυψη πραγμάτων, με το να βρεις την ταυτότητα, τον σκοπό. Ο δρόμος είναι ο σκοπός, δεν αποζητάς την άφιξη, αποζητάς το ταξίδι.

Wim Wenders

Η ταινία *Η Αλίη στις Πόλεις* ξεκινάει στην Αμερική, και συγκεκριμένα την Νότια Καρολίνα και την Νέα Υόρκη για να καταλήξει σε Ευρωπαϊκό έδαφος, στην Ολλανδία και την Γερμανία.

Η Νέα Υόρκη μοιάζει, μια αχανής μητρόπολη. Το Empire State Building, χρησιμοποιείται ως σημείο συνάντησης και παρακολούθησης. Η πόλη παρουσιάζεται εχθρική με τα μεγάλα κτήρια και τους ήχους από σειρήνες που ακούγονται. Ο κόσμος είναι αποκομμένος από το εξωτερικό περιβάλλον. Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του οδηγού ταξί που δεν γνωρίζει τι καιρό κάνει όλη μέρα. Το απρόσιτο περιβάλλον κάνει τον Φίλιπ ακόμη πιο μοναχικό. Από αυτήν την ψυχική κατάσταση, τον βγάζει η δεκάχρονη Αλίη με την αφέλεια και τον απρόβλεπτο χαρακτήρα ενός μικρού παιδιού.

Η καταγωγή του Φίλιπ έχει ιδιαίτερη σημασία για την ταινία. Ο Wenders κάνει ένα είδος σχολίου για τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται ο κόσμος της Γερμανίας το αμερικάνικο έδαφος και την επιρροή του, ή εμφανίζει ένα τέτοιο ενδεχόμενο. Με μία φοβία και με ένα είδος παραδοχής απέναντι στον τρόπο που μπορεί να επηρεάσει την μεταπολεμική Γερμανία η Αμερική. Ο David Heslin έχει γράψει σχετικά «Μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, η Δυτική Γερμανία ήταν αναμφισβήτητη η ευρωπαϊκή χώρα που ήταν πιο ευαίσθητη στον αμερικανισμό, επειδή, μετά την ήττα του Εθνικού Σοσιαλισμού, ήταν η χώρα με το πιο απαράτητο κενό. Εάν αυτό το κενό πρέπει να γεμίσει, ο Wenders μιλάει, γιατί όχι με τον αμερικανικό πολιτισμό; Και αν όχι αυτό, τι άλλο;». ¹³ Η ιστορία φωτίζει και σχολιάζει παράλληλα την εποχή της εικόνας και της διαφήμισης, σύμβολα που χαρακτηρίζουν την νέα εποχή και ιδιαίτερα την Αμερική. Χαρακτηριστικό σημείο στο οποίο φαίνεται αυτή η ανησυχία είναι όταν η μητέρα της Αλίης, Λίζα ρωτά τον Φίλιπ: «Τι γράφεις;», και εκείνος απαντά, «Το απάνθρωπο πράγμα για την αμερικανική τηλεόραση δεν είναι τόσο η ύπαρξη των πολλών διαφημίσεων, αν και αυτό είναι ήδη αρκετά κακό, αλλά τελικά το ότι όλα τα προγράμματα γίνονται διαφημίσεις. Διαφημίσεις για το status quo. ¹⁴ Κάθε εικόνα ακτινοβολεί το ίδιο απεχθικό και κακόβουλο μήνυμα. Ένα είδος καύχησης και περιφρόνησης. Ούτε μια εικόνα δεν σε αφήνει σε σιχία, όλες θέλουν κάτι από εσένα».

13. David Heslin, «The End is a Transition: Wim Wenders' *Alice in den Städten*», 2014, *Senses of Cinema*.

14. Το «status quo» είναι λατινική φράση που σημαίνει την υπάρχουσα κατάσταση των πραγμάτων, ιδιαίτερα όσον αφορά κοινωνικά ή πολιτικά ζητήματα.

43

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

Η μνήμη και η καταβολή των χαρακτήρων παίζουν καθοριστικό ρόλο για την θέαση των πόλεων. Η «αμερικανότητα», τα πανύψηλα κτίρια και η μεγάλη κλίμακα των κτηρίων προκαλούν στους επισκέπτες να αισθανθούν ξένοι. Στον αντίποδα, τα σπίτια με τις αυλές που διασχίζουν οι δύο πρωταγωνιστές, μοιάζουν να δημιουργούν ένα πιο οικείο περιβάλλον και κάνουν την Αλίην να σκεφτεί πως «είναι κρίμα να γκρεμίζονται αυτά τα υπέροχα παλιά σπίτια... Τα άχτιστα οικόπεδα μοιάζουν με τάφους, με τάφους σπιτιών».

Οι γωνίες λήψεις εκφράζουν τα συναισθήματα των ηρώων σε κάθε περίπτωση. Ο ατελείωτος δρόμος στην Αμερική, χαρακτηριστικό των μεγάλων αποστάσεων, και το τοπίο με τα μοτέλ και τα βενζινάδικα εμφανίζεται μέσα από ένα τράβελινγκ της κάμερας, πίσω από το τζάμι του αυτοκινήτου. Η Νέα Υόρκη, αποδίδεται μέσα από *contre-plongée* και πανοραμικές λήψεις που εμφανίζουν την πόλη ως θέαμα και ως «μεγαλύτερη» από την ανθρώπινη ύπαρξη. Στην Ευρώπη, το τράβελινγκ δείχνει πάλι την εμπειρία της κίνησης σε δρόμους άγνωστους για τους ήρωες, όμως η χροιά του τοπίου είναι σαφώς λιγότερο άγρια και ξένη από πριν.

Η μετακίνηση

Η αρχή των *road movies* ξεκινά από την Ελλάδα. Στον δρόμο, πρέπει πάντα να γνωρίζεις την αρχή.

Ο Όμπρος είναι ο πρώτος άνθρωπος που έκανε ένα είδος *road movie*, την Οδύσσεια [...] Είναι πολύ ωραίο να είσαι μέσα στο σπίτι, αλλά είναι ακόμη καλύτερο να είσαι εκεί έξω, να ταξιδεύεις, να αναζητάς το άγνωστο.

Wim Wenders

Οι ήρωες πάντα κάπου πάνε, και πάντα κάτι ψάχνουν να βρουν. Παράλληλα το τοπίο αλλάζει και παρουσιάζει την χωρική μετατόπιση τους. Υπό αυτήν την άποψη, γίνεται ένα είδος κριτικής απέναντι στον άνθρωπο και την πόλη, και τον τρόπο που επιδρά στον ψυχισμό το κάθε τοπίο. Οι χαρακτήρες δυσκολεύονται στην επαφή τους με τους άλλους, και βασανίζονται από προσωπικά τους προβλήματα. Η εύρεση της ταυτότητας αναπαράγεται μέσα από τα τοπία και την μετακίνηση. Ίσως τελικά πρέπει κανείς να βγει εκτός των προσωπικών ορίων και να δεχθεί εξωτερικές προσλαμβάνουσες για να καταλάβει ποια είναι η ταυτότητα του, τι τον εκφράζει.

Οι ατελείωτοι δρόμοι τη Αμερικής, συνοδεύονται από τους ήχους του ραδιοφώνου και το τοπίο δεν φαίνεται να αλλάζει ποτέ. Οι δρόμοι είναι γεμάτοι αυτοκίνητα και τα βενζινάδικα είναι ότι είναι τα μοτέλ για τους ταξιδιώτες. Όλα σχεδόν ίδια μεταξύ τους όσα χιλιόμετρα και αν απέχουν μεταξύ τους. Αυτή η τυποποίηση της διαδρομής δεν διακόπτεται ούτε από τα μαγαζιά που πουλούν καφέ και κόκα κόλα. Όπως θα παραδεχτεί ο Φίλιπ, έξω από την Νέα Υόρκη τίποτα δεν αλλάζει και ο δρόμος μοιάζει να μην τελειώνει.

Τα μέσα μεταφοράς, ως σύμβολα την νέας εποχής και του μοντέρνου τρόπου ζωής, στα οποία τα ταξίδια είναι πλέον ευκολότερα, είναι διακριτά καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Αεροπλάνο, αυτοκίνητο, υπέργειος σιδηρόδρομος και τραίνο, εμφανίζονται μέσα στην ταινία και σηματοδοτούν την έναρξη και την λήξη της. Ένα ατελείωτο ταξίδι, μία ιστορία με παρελθόν και μέλλον ενώνεται μέσα στο κινηματογραφικό κάδρο της *Αλίης στις Πόλεις*

44

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

και εκτείνεται τελικά και πέρα από αυτό. Η μετακίνηση είναι ζωτικής σημασίας για την ταινία, τόσο όσο και για την καθημερινή ζωή του αστικοποιημένου ανθρώπου.

Η μετακίνηση γίνεται διαρκώς στην ταινία προβάλλοντας την άσβεστη ανάγκη για φυγή, που πυροδοτείται από την εσωτερική επιθυμία για την αναζήτηση. Το ταξίδι αποτελεί εφελθτήριο για ενδοσκόπηση. Ο προορισμός δεν είναι καθόλου αναγκαίος.

Η ταινία τελειώνει με τους δύο ήρωες να ταξιδεύουν με το τραίνο, και ένα μακρινό πλάνο από ψηλά εμφανίζει το μέσο και την περιοχή, ενώ παράλληλα λειτουργεί ως προάγγελος για την επόμενη ταινία της τριλογίας *The Wrong Way*.

Η αρχιτεκτονική στην ταινία

Η ταινία *Αλίην στις Πόλεις* έρχεται να παραθέσει διαφορές ανάμεσα στο αμερικανικό και ευρωπαϊκό τρόπο ζωής όπως τις αντιλαμβάνεται ένας Γερμανός δημοσιογράφος, χωρίς όμως να είναι το κύριο θέμα που απασχολεί την ταινία. Μέσα στα πλάνα του Wim Wenders η πόλη παρουσιάζεται από το ύψος των ματιών των ανθρώπων που βρίσκονται κατά κύριο λόγο μέσα σε κάποιο μέσο μεταφοράς και σπανιότερα περπατούν στους δρόμους. Η λήψη αυτή, επιτρέπει ένα είδος ξενάγησης στον αστικό χώρο με έναν τρόπο οικείο, καθώς η κάμερα βλέπει αυτά που θα έβλεπε και ένας επισκέπτης του τόπου. Η αρχιτεκτονική, βρίσκεται στο κέντρο του κάδρου στο μεγαλύτερο μέρος της ταινίας και έτσι, διακρίνονται τελικά και οι διαφορές μεταξύ αμερικανικής και ευρωπαϊκής κουλτούρας σχετικά με την οικοδόμηση.

Η Αμερική, είναι το αχανές τοπίο, στο οποίο όλα μοιάζουν ίδια και οι διαφημίσεις βομβαρδίζουν την ζωή των κατοίκων. Όλα μοιάζουν ψεύτικα και ίδια, το ίδιο και τα κτίρια. Έξω από την Νέα Υόρκη, ο Φίλιπ χάνει τον προσανατολισμό του καθώς τίποτα δεν αλλάξει. Τα μοτέλ είναι πανομοιότυπα και η τηλεόραση αποβλακωτική. Το τοπίο τον κάνει να χάσει την επαφή με την πραγματικότητα όπως εξομολογείται ο Φίλιπ, και ο φόβος για την μαζική κουλτούρα και την τυποποίηση ελλοχεύει σε κάθε εικόνα.

Η Νέα Υόρκη, η πόλη σύμβολο για το αμερικανικό ιδεώδες είναι ένας τόπος με τον οποίο οι ήρωες αδυνατούν να συνδεθούν, και ωθούνται προς την φυγή. Οι δρόμοι είναι γεμάτοι κίνηση όλο το εικοσιτετράωρο, και τις νύχτες καπνός αναβλύζει από τα έγκατα της γης μέσα από υπονόμους και πρόχειρες καμινάδες που δημιουργούνται λόγω έργων. Οι διασταυρώσεις μοιάζουν με ξέφωτα μέσα στο δάσος, όπως θα μοιραστεί μαζί μας η αγαπημένη του Φίλιπ, για να δείξει ότι είναι τα μόνα σημεία που το φως καταφέρνει να περάσει ανάμεσα από τα ψηλά κτίρια και να φτάσει μέχρι κάτω. Οι *contre plongée* λήψεις, μέσα από το παράθυρο του ταξί, εμφανίζουν το νυχτερινό τοπίο της πόλης με τους ψηλούς ουρανοξύστες και φανερώνουν την έντονη τρίτη διάσταση της μητρόπολης. Γίνεται αντιληπτό, ότι η πόλη δεν εντοπίζεται μόνο στο επίπεδο του δρόμου και του πεζοδρομίου, αλλά εκτείνεται μέχρι τα μονίμως φωτεινά παράθυρα των ουρανοξυστών. Για να δει κανείς την έκταση της πόλης δεν αρκεί να κοιτά μπροστά, όπως συνέβαινε εκτός της Νέας Υόρκης και όπως θα συμβεί στην συνέχεια σε Ευρωπαϊκό έδαφος, αλλά πρέπει να κοιτά και προς τα πάνω. Μόνο έτσι μπορεί να γίνει αντιληπτή η ολότητα της πόλης και κατ' επέκταση την επιβλητική αρχιτεκτονική της. Αυτό που καταφέρνει ο Wim Wenders μέσα από την λήψη χαμηλής

45

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

γωνίας (contre plongée) είναι να παρουσιάσει την πόλη πιο ολοκληρωμένα και να δώσει αυτήν την ουσιαστική εντύπωση/παρατήρηση για την όψη της.

Το Empire State Building αποτελεί, άλλο ένα σημείο στο οποίο ο σκηνοθέτης «στέκεται» στην ταινία. Το κτίριο, μοιάζει πανταχού παρόν, σαν να κοιτά από ψηλά όλα όσα γίνονται κάτω. Λειτουργεί σαν ένα σύγχρονο ραπορτίον,¹⁵ ένα σύμβολο επιβολής που φαίνεται από παντού και βλέπει τα πάντα. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι εμφανίζεται στην ταινία τουλάχιστον πέντε φορές. Τελικά, όταν ο Φιλίπ και η Αλίκη βρεθούν στην κορυφή του, θα κατασκοπεύσουν τη μπτέρα του κοριτσιού, και τα γύρω εμβληματικά κτίρια (Flatiron Building Flatiron, Δίδυμοι Πύργοι κ.α.). Η όψη της πόλης είναι πια διαφορετική, καθώς η λήψη από πάνω προς τα κάτω, εμφανίζει την σκοπιά ενός τουρίστα, και μετατρέπει την πόλη σε θέαμα.

Στην συνέχεια, οι δύο ήρωες ταξιδεύουν σε ευρωπαϊκό έδαφος και συγκεκριμένα στο Άμστερνταμ. Μετά από την σύντομη ξεκούραση σε ξενοδοχείο κοντά στο αεροδρόμιο, και περιμένοντας την μπτέρα της Αλίκης να έρθει με το αεροπλάνο, η μικρή παρακινεί τον Φιλίπ να κάνουν μία ξενάγηση στην πόλη με ποταμόπλοιο. Η χροιά του αστικού τοπίου είναι σαφώς πολύ διαφορετική, και πιο οικεία συγκριτικά με αυτήν της Νέας Υόρκης. Η κάμερα βλέπει ξανά την πόλη με την τεχνική του τράβελινγκ όσο ο φακός καταγράφει το οδοιπορικό των ηρώων που μετά την εγκατάλειψη της μπτέρας ψάχνουν να βρουν την γιαγιά της Αλίκης. Το ταξίδι συνεχίζεται από πόλη σε πόλη καθώς το κορίτσι δεν γνωρίζει που ακριβώς μένει η γιαγιά της, για να καταλήξει τελικά στο Βούπερταλ. Το τοπίο γίνεται από αστικό, ημιαστικό και επαρχιακό καταγράφοντας έτσι την αρχιτεκτονική του τόπου και κάνοντας ευδιάκριτη την ήπια μετάβαση από το ένα στο άλλο. Στην πόλη, διακρίνεται η πυκνή δόμηση των κατοικιών και οι μικρές αυλές. Όλα τα σπίτια υπακούν σε έναν αυστηρό τύπο δόμησης, με σαφή οικοδομική και ρυμοτομική γραμμή. Τα ύψη των κτιρίων είναι σχετικά χαμηλά και δεν υπάρχουν πρόβολοι. Μέσα στην γενικότερη ομοιομορφία, οι διαφοροποιήσεις στις όψεις γίνονται μόνο με διακοσμητικούς τρόπους.

Σιγά σιγά, όσο οι ήρωες απομακρύνονται από τον αστικό ιστό και οδηγούνται προς μία ημιαστική περιοχή. Από τα αδιαπέραστα αστικά τετράγωνα με την έντονη οικοδόμηση, το τοπίο μετατρέπεται σε ένα ισομερές σχεδόν χωρισμένο ιστό με σπίτια και κενά οικόπεδα, που επιτρέπουν την θέαση ενός δεύτερου επιπέδου, σαν φόντο. Κάπου κάπου φαίνεται να μην υπάρχει και ακριβές όριο στις οικοδομικές γραμμές. Τα αυτοκίνητα που είναι παρκαρισμένα είναι λιγότερα αποδεικνύοντας πως ο κόσμος που διαμένει είναι λιγότερος. Η λίμνη, στην οποία θα κάνουν μπάνιο οι ήρωες μοιάζει μια συνηθισμένη δραστηριότητα των κατοίκων και φανερώνει μία σχέση με την υπαίθρια ζωή.

Κατά την μετάβαση από την πόλη στην ύπαιθρο εμφανίζονται και οι βιομηχανικές περιοχές από απόσταση. Αυτές, μαζί με τις περιοχές που βρίσκονται γύρω από τα αεροδρόμια έχουν μία δυναμική περισσότερο απαραίτητη για την ουσία της ταινίας και λιγότερο για

15. Αναφορά στον τύπο φυλακής που σχεδιάστηκε από τον Άγγλο φιλόσοφο και κοινωνιολόγο Τζέρεμι Μπένθαμ το 1785. Η ιδέα του σχεδιασμού επέτρεπε την συνεχή επίβλεψη των κρατουμένων μέσα από έναν πυλώνα που βρίσκεται στο κέντρο ενός κυλινδρικού οικοδομήματος.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

την πλοκή της. Αυτοί οι χώροι, μοιάζουν να κρατούν μία σιωπή, και παράλληλα εκφράζουν την μεταβατική κατάσταση στην οποία μόνιμα βρίσκεται ο Φιλίπ. Απεικονίζεται το «χάσιμο» αυτό του ήρωα, ένα χάσιμο που δεν μπορεί να αποδοθεί σε μία εικόνα ενός αστικού τοπίου καθώς δεν αφορά τον κοινό πολίτη μιας πόλης αλλά τον σύγχρονο flâneur, που βρίσκεται σε μία μόνιμη αναζήτηση. Σε αυτές οι ενδιάμεσες περιοχές, που μοιάζουν κενές από ανθρώπινο άγγιγμα, όσο κι αν έχουν δημιουργηθεί από ανθρώπους και φιλοξενούν ανθρώπους, και ίσως επειδή παντού στον κόσμο είναι πανομοιότυπες μεταξύ τους, το τοπίο μοιάζει εκτός τόπου και χρόνου. Καταλήγει η εικόνα τους να παίρνει σημειολογικές προεκτάσεις και να θυμίζει τα τοπία του Αντονιόνι όπου όσο παγωμένα κι αν είναι, μοιάζουν να ελλοχεύουν έναν κίνδυνο, έναν φόβο.

Καταγωγή και ταυτότητα

Σε μία ιδιαίτερα τεταμένη κατάσταση στο εσωτερικό της Γερμανίας μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και την ήττα, η χώρα είναι ένα δικασμένο τοπίο – τόσο μεταφορικά όσο και κυριολεκτικά. Μέσα στον γενικότερο προβληματισμό σχετικά με το τι θα γίνει και ποια πρότυπα θα επηρεάσουν τον λαό, ο Wim Wenders όντας Γερμανός, αυτό που θέλει να διατυπώσει μέσω της ταινίας είναι η ανησυχία για την επιρροή των αμερικανικών πρότυπων στην χώρα του. Έτσι, πλάθει τον Φίλιπ Γούντερ, Γερμανό δημοσιογράφο που πρέπει να γράψει για το αμερικανικό τοπίο, ενώ παράλληλα κάνει ένα σχόλιο σχετικά με την «αμερικανότητα» χωρίς να γίνεται πολέμιος ή υπέρμαχος της, αλλά ακουμπώντας διερευνητικά πάνω στις άκρες αυτής της προοπτικής.

Η ταυτότητα του Φιλίπ, που μοιάζει με νομάς του κόσμου, έχει ιδιαίτερη σημασία κάτω από το πρίσμα που προαναφέρθηκε. Ο χαρακτήρας ψάχνει μόνιμα κάτι που θα τον κάνει να γράψει την ιστορία για το αμερικανικό τοπίο. Όμως η αδυναμία του απεικονίζεται σε κάθε φάση της ταινίας. Εκφράζεται παράλληλα και η θέση του απέναντι στο τοπίο, που του είναι τελείως άγνωστο αλλά τελικά και το γεγονός ότι όλο αυτό το ταξίδι στην Αμερική τον έχει αποπροσανατολίσει εντελώς. Έτσι, έρχεται η στιγμή που η φίλη του, επιβεβαιώνει αυτό τον φόβο για την εύρεση της ταυτότητας και του αναφέρει σχετικά: «Την έχασες καιρό πριν. Δεν χρειάζεται να ταξιδέψεις όλη την Αμερική γι αυτό. Χάνεις την επαφή, όταν χάνεις την ταυτότητά σου. Και αυτό έγινε καιρό πριν. Αυτός είναι ο λόγος που χρειάζεσαι πάντα απόδειξη για την ύπαρξη σου. Μεταχειρίζεσαι τις ιστορίες και τις εμπειρίες πολύ προσεκτικά. Σαν να έχεις μόνο εσύ εμπειρία των πραγμάτων. Και αυτός είναι και ο λόγος που βγάζεις φωτογραφίες. Για να αποδείξεις κάτι. Απόδειξη ότι ήσουν εκείνος που είδε κάτι».

Polaroid

Ο Wim Wenders έχει ιδιαίτερη σχέση με την φωτογραφία χρησιμοποιεί τις polaroid σε πολλές ταινίες του. Στην «Αλίκη στις Πόλεις» στο πρώτο πλάνο του Φιλίπ τον βλέπουμε να τραβά φωτογραφίες μίας ερημικής παραλίας. Όπου και να σταματά, απαθανατίζει μία εικόνα και γεμάτος αναστάτωση περιμένει να δει το αποτέλεσμα.

Η Polaroid δεν χρησιμοποιείται απλά ως εργαλείο διεκπεραίωσης του τοπίου. Η απελπισία του ήρωα που αδυνατεί να γράψει την ιστορία για το αμερικανικό τοπίο είναι μόνιμα

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

παρούσα. «Ποτέ δεν δείχνουν αυτό που είδες» και «Τραβώντας φωτογραφίες ξεφορτώνεσαι ότι δεν μπορείς να αντέξεις» λέει ο Φίλιπ για εικόνες που τράβηξε. Όπως αναφέρει και αργότερα στον εκδότη του οι φωτογραφίες είναι μέρος της ιστορίας αλλά δεν ξέρει πώς να το εκφράσει. Η Αλίκη θα πει πως οι εικόνες είναι άδειες αλλά όμορφες. Ο Φίλιπ κοιτά τις Πόλεις και τελικά, όταν η Αλίκη αρπάζει την μηχανή και τον φωτογραφίζει, ο Φίλιπ γίνεται υποκείμενο παρακολούθησης. Είναι τελικά η πόλη που τον κοιτά.

Πρακτικά, η rolacoid ήταν σημαντική γενικότερα για τις road monies καθώς ήταν το μέσο που μπορούσαν να δουν τον τρόπο που φαίνεται η λήψη. Ήταν ένα εργαλείο καθώς υπό άλλες συνθήκες θα έπρεπε να στείλουν το αρχείο στα γραφεία, να εμφανιστεί και μετά να γυρίσει πίσω για να δουν αν τους κάνει. Μία διαδικασία δύσκολη όταν ο χρόνος κυλά και οι απαιτήσεις της ταινίας είναι οι μετακινήσεις.

Wim Wenders, *Η Αλίκη στις πόλεις*, 1974.



48

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ



Θόδωρος Αγγελόπουλος, *Το βλέμμα του Οδυσσέα*, 1995.

**ΘΟΔΩΡΟΣ ΑΓΓΕΛΟΠΟΥΛΟΣ,
ΤΟ ΒΛΕΜΜΑ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ**

«Δεν είμαι πεσιμιστής», έλεγε ο ίδιος, «δε μου αρέσει η λέξη απογοήτευση. Η ιστορία προχωρά υπόγεια. Πιστεύω, και το θέλω για τα παιδιά μου, ότι κάτω βαθιά υπάρχει κάτι που θα βγει. Θα φανεί. Αν στη μια μεριά της ζυγαριάς της ιστορίας είναι η απογοήτευση, εγώ θέλω να ρίχνω το βάρος στην άλλη μεριά, τη μεριά του ονείρου...»

Η ταινία του Θόδωρου Αγγελόπουλου επιλέχθηκε στην παρούσα εργασία για να δείξει ακόμα μία σημαντική πτυχή της σχέσης του ταξιδιού για τον άνθρωπο. Οι αναφορές στην νεότερη Βαλκανική ιστορία βρίσκονται σε όλη την διάρκεια της ταινίας, και το ταξίδι είναι το μέσο προς την αυτογνωσία τόσο σε ατομικό όσο και σε συλλογικό επίπεδο – αν θα μπορούσαμε να το θέσουμε έτσι. Ο κεντρικός ήρωας θα μπορούσε να είναι κάθε Έλληνας πολίτης ή πολίτης των Βαλκανίων που προσπαθεί να έρθει κοντά στην ιστορία και να καταλάβει τα λάθη που οδήγησαν σε άσχημες καταστάσεις. Όχι για να αλλάξει τον κόσμο αλλά για να βρει τον εαυτό του, την προσωπική του γαλήνη. Ένα οδοιπορικό που επιζητά την κατανόηση της συλλογικής μνήμης και του ιστορικού υπόβαθρου στο οποίο πατάει το κοινωνικό σύνολο, με τελικό στόχο την λύτρωση. Το ταξίδι, χωρικό και πνευματικό, αποκαλύπτει από τον τίτλο του ακόμα ότι είναι πιο σημαντικό από τον τελικό προορισμό, που είναι η εύρεση των τριών μομφίνων των αδελφών Μανάκη.

Περίληψη

Στην υπόθεση της ταινίας, ο κεντρικός χαρακτήρας, ένας σκηνοθέτης (Χάρβεϊ Καϊτέλ) αναζητά τρεις μομφίνες φιλμ των αδελφών Μανάκη, στις οποίες παρουσιάζονται καθημερινές στιγμές από την ζωή στα Βαλκάνια στις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Το ταξίδι για να τις βρει περνά από την Ελλάδα την Αλβανία τα Σκόπια, την Φιλιππούπολη, το Βουκουρέστι και στο Βελιγράδι για να καταλήξει στο Σαράγιεβο ενώ παράλληλα, ξεδιπλώνεται η σύγχρονη ιστορία των Βαλκανίων. Ο κεντρικός ήρωας, σαν άλλος Οδυσσέας, ανακαλύπτει ταξιδεύοντας το παρελθόν και το παρόν του τόπου. Η χωρική μετατόπιση από πόλη σε πόλη προκαλεί την εσωτερική αναζήτηση και ξυπνά μνήμες από τα παιδικά του χρόνια. Όταν τελικά

49

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

φτάνει στο Σαράγιεβο και βρίσκει τις μπομπίνες, μοιάζει για ολοκληρωμένους, καθώς έχει ενωθεί με την ιστορία και τις ρίζες του.

Η σχέση των ηρώων με το φυσικό τοπίο, τις πόλεις και οι συμβολισμοί

Η σχέση των ηρώων με το τοπίο που κινείται μεταξύ της υπαίθρου και των πόλεων είναι ιδιαίτερη. Τα στατικά κατά κύριο λόγο πλάνα που κοιτούν το εκάστοτε τοπίο, δεν είναι ποτέ μία απλή καταγραφή του μέρους αλλά σχετίζονται με τον συναισθηματικό κόσμο του ήρωα, την βαθιά επιθυμία για ένωση με τον τόπο, αλλά και με τον άνθρωπο.

Μία στιγμή, μέσα στο πυκνό χιόνι, ο Θανάσης Βέγγος, που υποδύεται τον οδηγό για ένα μέρος της διαδρομής, θα σταματήσει και ο σκηνοθέτης θα του πει:

- Γιατί σταμάτησες; Φοβάσαι;
- Εγώ; Εγώ μιλάω με το χιόνι 25 χρόνια. Το χιόνι με ξέρει. Σταμάτησα γιατί το χιόνι είπε όχι. Και το χιόνι πρέπει να το σέβεται.

Και λίγο αργότερα:

- Θέλω να γίνουμε φίλοι. Στο χωριό μου για να γίνουμε φίλοι πρέπει να πιούμε από το ίδιο ποτήρι και να ακούσουμε το ίδιο τραγούδι.

Τέλος, καταλήγει:

- Ξέρεις κάτι; Η Ελλάδα πεθαίνει. Πεθαίνουμε σα λαός. Κάναμε τον κύκλο μας. Δεν ξέρω πόσες χιλιάδες χρόνια ανάμεσα σε σπασμένες πέτρες και αγάλματα... και πεθαίνουμε... Αλλά αν είναι να πεθάνει η Ελλάδα, να πεθάνει γρήγορα! Γιατί η αγωνία κρατάει πολύ και κάνει πολύ θόρυβο. Μωρή φύση μόνη σου είσαι, μόνος μου είμαι κι εγώ... πάρε ένα μπισκότο.

Το τοπίο της Φλώρινας, μίας πόλης που ο Θ. Αγγελόπουλος αγαπούσε ιδιαίτερα, δεν θα μπορούσε να λείπει και από αυτήν την ταινία του. Η πόλη εμφανίζεται νύχτα και βρέχει. Κάποιοι κάτοικοι, υποδέχονται τον σκηνοθέτη του οποίου η προβολή της τελευταίας του ταινίας ματαιώθηκε λόγω αντιδράσεων μιας μερίδας της πόλης. Στο βροχερό τοπίο, η πόλη χωρίζεται σε δύο ορδές: τους φανατικούς θρησκόληπτους επικριτές του σκηνοθέτη που κρατούν λαμπάδες και τους υπέρμαχους αυτού με τις ομπρέλες. Το πλάνο τοποθετείται πίσω από τους δεύτερους και ουσιαστικά μοιάζει να επεκτείνεται στο εσωτερικό της αίθουσας κάνοντας τους θεατές μέρος των υποστηρικτών του σκηνοθέτη.¹⁶

Τα πλάνα του Θόδωρου Αγγελόπουλου, πάντα συνθέτονται σαν ένα σύνολο από συμβολισμούς. Το σταυροδρόμι μπροστά στο ξενοδοχείο «Διεθνές» εμφανίζεται σχεδόν στην αρχή της ταινίας για να απεικονίσει τον διχασμό των κατοίκων της πόλης απέναντι στο ζήτημα του διωγμού του σκηνοθέτη. Πολέμιοι και υπέρμαχοι διατάσσονται απέναντι, μέσα στην βροχερή πόλη κάνοντας την κατάσταση να θυμίζει βουβή διαδήλωση.

¹⁶ Στη σκηνή αυτή είναι καταγεγραμμένη η περιπέτεια του Αγγελόπουλου με την προηγούμενη του ταινία, *Το μετέωρο βήμα του πελαργού*, όταν ο τότε τοπικός μπροπολίτης Αυγουστίνος Καντιώτης τη χαρακτήρισε αντεθνική, δίχασε την πόλη, και επιστράτευσε το ποίμνιο του για να ματαιώσει τα γυρίσματα της. Κινηματογράφος της μνήμης και της ιστορίας λοιπόν. Της προσωπικής ιστορίας του Αγγελόπουλου εδώ, που γίνεται ένα με το έργο του όπως κι' εμείς.

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Όπως έχει εύστοχα διατυπωθεί για το *Μετέωρο Βήμα του Πελαργού* (1991), ομοίως θα μπορούσε να ειπωθεί και για το Βλέμμα του Οδυσσέα το σχετικό σχόλιο για την απεικόνιση και τον συμβολισμό του σημείου: «...οι αενάως μετακινούμενοι άνθρωποι πέρα από την εθνική τους ταυτότητα τα κίνητρα και τον σκοπό, καθορίζονται από αυτήν την διασταύρωση, μια ποιητική στην ουσία της διασταύρωση στην οποία ο τόπος επιτρέπει την «διέλευση», την «παραμονή» (έστω προσωρινή) νομάδων, μεταναστών, προσφύγων, εξορίστων, εμπόρων που διασχίζουν την Βαλκανική για να συναντηθούν σε αυτές τις «νησίδες μνήμης» αναγκαίες για την κατανόηση μιας συνεχούς χρονικής και γεωγραφικής πραγματικότητας».

Παράλληλα, το τοπίο, σε συνδυασμό και με την δράση της ταινίας ξεδιπλώνει μία σειρά από ιστορικά γεγονότα και τον τρόπο που επηρέασαν την κοινωνία των Βαλκανικών χωρών. Αξίζει να αναφερθεί η σκηνή της απομάκρυνσης του αγάλματος του Λένιν. Μετά την κατάρρευση της Ε. Σ. Σ. Δ. , ένα μεγάλο μέρος των αγαλμάτων των ηγετικών της μορφών διαλύθηκαν και είτε μεταφέρθηκαν σε αποθήκες, είτε στάλθηκαν σε συλλέκτες στην Ευρώπη. Ο Αγγελόπουλος, χρησιμοποιεί αυτό το στοιχείο όταν ο ήρωας θέλει να ταξιδέψει λαθραία, όπου και επιβιβάζεται πάνω στο ποταμόπλοιο, μαζί με το κομματιασμένο άγαλμα του Λένιν. «Το πλοίο ανεβαίνει το Δούναβη και η σημειολογία παραπέμπει έντονα σε κηδεία καθώς οι άνθρωποι από τις όχθες του ποταμού το κοιτούν και κάνουν το σταυρό τους. Η κηδεία του αγάλματος, το τέλος δηλαδή των οραμάτων του σοσιαλισμού, που επιστρέφουν στην αρχική τους κοιτίδα (Γερμανία/Κάρλ Μάρξ) κομματιασμένα από τη διαστρέβλωση τους, σηματοδοτεί το τέλος μιας ολόκληρης εποχής, ενός ολόκληρου αιώνα. Ο Αγγελόπουλος καταθέτει μια ποιητική σεκάνς σταθμό στον πολιτικό κινηματογράφο... »

Η αναζήτηση της προσωπικής ταυτότητας μέσα στο κλίμα των μεγάλων ιστορικοκοινωνικών αλλαγών, γίνεται τελικά ο βασικό λόγος για το ταξίδι του ήρωα. Στην προσπάθεια κατανόησης των αλλαγών, ο Αγγελόπουλος χρησιμοποιεί ως εργαλείο τις μνήμες του πρωταγωνιστή, για να αποδώσει το ιστορικό παρελθόν, το υπόβαθρο. Η μνήμη στην ταινία, μπορεί να χωριστεί σε προσωπική και συλλογική. Η συλλογική μνήμη αναβιώνει μέσα σε κάθε στιγμή της ταινίας, από την επιστροφή του ήρωα από την εξορία, από τα σύνορα που περνά, το κοινό τοπίο της υπαίθρου, τους ανθρώπους που προσπαθούν μαζί του, τα σημάδια της ιστορίας και του πολέμου. Έπειτα, η προσωπικές μνήμες που προβάλλονται μέσω των φλάσμπακ του κεντρικού ήρωα στα παιδικά του χρόνια στην Κωνσταντινούπολη, ανάγονται τελικά και αυτές σε εμπειρίες του διωγμού των Ελλήνων. Εν κατακλείδι, η ταυτότητα την οποία ψάχνει να βρει εναγωνίως ο ήρας, δεν αφορά μόνον εκείνον σαν μεμονωμένο ον, αλλά ανάγεται σε έναν γενικότερο προβληματισμό σχετικά με την εθνική ταυτότητα.

Η μετακίνηση και η στάση

Η μετακίνηση στις πόλεις των Βαλκανίων δείχνει σε αυτήν την περίπτωση την ιδιαίτερη σημασία της καταγωγής και της ιστορίας του τόπου για τον άνθρωπο. Ουσιαστικά γίνεται κατανοητό ότι το ταξίδι προς την αυτογνωσία δεν μπορεί να γίνει χωρίς την διερεύνηση των ριζών. Η συλλογική μνήμη έχει μεγάλη αξία για την κατανόηση του τρόπου ζωής, των συνθηκών και του γενικότερου υπόβαθρου στο οποίο μία κοινωνία έχει κοινές αναφορές.

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

Οι ενδιάμεσοι χώροι, οι επαρχιακοί δρόμοι, τα λιμάνια, οι σιδηροδρομικοί σταθμοί, είναι χώροι που ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί πολύ έντονα στα έργα του. Είναι οι χώροι που διαχρονικά δέχονται τις ίδιες ανθρώπινες δραστηριότητες, ακόμα και αν αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου. Στην προκειμένη περίπτωση, οι δρόμοι είναι πάντα η δομή που χρησιμοποιείται για την μετακίνηση. Το λιμάνι και ο σιδηρόδρομος είναι σημεία στάσης. Δηλώνουν μία προσωρινή τοποθεσία παραμονής για ένα πλήθος που σκοπεύει να μετακινηθεί. Είναι ένα στοιχείο σύμβολο, και ποτέ μία απλή πράξη καταγραφής μίας τοποθεσίας λόγω της απαίτησης του σεναρίου. Συμβολίζει την διαχρονική μετακίνηση πληθυσμών λόγω κοινωνικών συνθηκών, πολέμων, συρράξεων και άλλων λόγων. «Έτσι, ο σταθμός της Φλώρινας, του Αμυνταίου κ.λπ. παύει να είναι το γραφικό απομεινάρι μιας εποχής ή ενός ορισμένου γεωγραφικού τοπίου».

Η μετακίνηση από τόπο σε τόπο πυροδοτεί και το εσωτερικό ταξίδι προς την αυτογνωσία. Και το ταξίδι της ψυχής γίνεται κοιτώντας προς τα πίσω. Είναι ένα ταξίδι σε έναν ομιχλώδη κόσμο, τον οποίο δεν μπορούμε να διακρίνουμε παρά μόνο να καταλάβουμε από τα απομεινάριά τα όσα έλαβαν χώρα. Αυτό συμβαίνει και στο ομιχλώδες Σεράγεβο. Ο κεντρικός ήρωας δεν βλέπει παρά μόνο ακούει και μετά αντικρίζει τους νεκρούς, το τέλος.

Στο τέλος της ταινίας, ο σκηνοθέτης έχει κάνει πια το ταξίδι και έχει φτάσει στον προορισμό του. Λέει ότι θα επιστρέψει πλέον στην αγαπημένη του και αν δεν τον αναγνωρίσει θα της πει για το κοινό τους παρελθόν, και έπειτα θα της διηγηθεί τα όσα πέρασε.

Η θέση της αρχιτεκτονικής στο έργο του Αγγελόπουλου

Αυτό που καταφέρνει ο Θ. Αγγελόπουλος σε σχέση με την Φλώρινα, αλλά και με τις άλλες περιοχές του ελληνικού τοπίου – και όχι μόνο – που έχει κινηματογραφήσει, είναι να εντοπίζει τα ετερογενή αποσπάσματα του χώρου, τις «νησίδες μνήμης», δίπλα στις νέες λειτουργίες. Με τον τρόπο αυτό, όταν η κάμερα περνά μπροστά από αυτά γίνεται μία εκ νέου ανακάλυψη του τοπίου, είτε αυτό είναι γνωστό είτε άγνωστο στον θεατή.

Στις ταινίες του Αγγελόπουλου, οι ενδιάμεσοι χώροι και το αστικό τοπίο, δένουν μεταξύ τους, με στόχο να δημιουργήσουν έναν συνεχή χώρο, ένα σύνολο από ανόμοια και ετερόκλητα στοιχεία που διαβάζονται τελικά σαν μία ολότητα. Ο ευρύτερος αστικός χώρος είναι ο πρωταγωνιστής καθώς «Είναι αυτός που διαβρώνει την ύπαιθρο, διαβρώνοντας πρώτα απ' όλα τις δομές, τον ανθρώπινο περίγυρο, τα πρόσωπα. Οι μορφές μπορεί και να αδρανούν, κι έτσι, οι σταθερές του τοπίου, οι παραδοσιακοί οικισμοί – η Τυμφαία της Ηπείρου (Αναπαράσταση) ή η Δεσκάτη των Γρεβενών (Ο Μεγαλέξαντρος) – μπορεί να επιβιώνουν, αλλά σαν ένα κλειστό σύστημα, σαν τα «λείψανα» ενός ιστορικά παρελθόντος τόπου για το σύγχρονο ελληνικό τοπίο».¹⁷

Η αντίθεση υπαίθρου – πόλης, παράδοσης – νέου τρόπου ζωής, είναι ένα ατελείωτο πεδίο ανόμοιων πραγματικοτήτων, με ασυνέχειες και στοιχεία που αποκαλύπτουν βίαιες ρήξεις. Πάνω σε αυτές τις αντιθέσεις χτίζει ο σκηνοθέτης τις ιστορίες του. με σκοπό

17. Φωτεινή Μαργαρίτη, «Το τοπίο του Θόδωρου Αγγελόπουλου. Ένα δοκίμιο για τη μνήμη του χώρου».

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

πάντα να αγκαλιάσει ένα τοπίο γεμάτο μνήμες και ανθρώπους με την ιστορία και τη συλλογική συνείδηση.

Η πραγματικότητα διαμορφώνεται μέσα στη μνήμη. Τα λουλούδια που μου δείχνουν σήμερα για πρώτη φορά, δε μου μοιάζουν με πραγματικά λουλούδια

Marcel Proust

Ο χρόνος είναι ένα στοιχείο που καθορίζει την εικόνα. Στο *Βλέμμα του Οδυσσέα*, δομείται γραμμικά (με εξαίρεση ορισμένα flash back) αλλά οι εικόνες μοιάζουν να απεικονίζουν παράλληλα άλλους χρόνους και ιστορίες. Τελικά ο χρόνος μοιάζει να έχει μία ιδιαίτερη υπόσταση, και τα τοπία μοιάζουν να είναι εκτός τόπου και χρόνου, για να πουν μία ιστορία που έχει παρέλθει αλλά δένεται με το μέλλον.

Το ίδιο το τοπίο, όπως και το φολκλόρ, είναι μάρτυρας των αρχαίων τρόπων ζωής

F. Braudel

Θόδωρος Αγγελόπουλος, *Ο θίασος* 1975.



Τα καφενεία, μοιάζουν να κρατούν μία ταυτότητα και γι' αυτό χρησιμοποιούνται στις ταινίες του Αγγελόπουλου. Το καφενείο με τον ευτελή μεταπολεμικό διάκοσμο και τον μεγάλο καθρέφτη της Φλώρινας, και αυτό της Καρδίτσας με την προπολεμική ατμόσφαιρα (Ο Θίαςος), ανάγονται γενικά στην εικόνα των καφενείων που είναι σημεία όπου παραδοσιακά προάγουν την κοινωνική συναναστροφή. Μέσα από συζητήσεις, διαπληκτισμούς και κοινωνικές οσμώσεις, το καφενείο, παραμένει διαχρονικά ένα κέντρο που φιλοξενεί τον πυρήνα του τόπου. Είναι επίσης ένα σημείο συνάντησης των ντόπιων αλλά και των ξένων με αυτούς. Ίσως το σημείο που μεταφέρονται οι ιδέες από στόμα σε στόμα, που ενεργοποιείται η συναναστροφή για να επιλυθούν τα σοβαρά ζητήματα της κοινωνίας.

Το σπίτι, κινηματογραφείται από τον Αγγελόπουλο με ιδιαίτερο σεβασμό λόγω της σημασίας για τον άνθρωπο από καταβολής του. Είναι το σπίτι-σύμβολο, «Το δοχείο της ζωής» (Άρης Κωνσταντινίδης). Για *Το Βλέμμα του Οδυσσέα*, το σπίτι στην μέση του πουθενά, με την λιθοδομή, τη μισογκρεμισμένη στέγη και το τραπέζι της κουζίνας, είναι δεμένο με την ύπαρξη μιας γυναίκας, χτυπημένης απ την μοίρα. Και είναι ο Καϊτέλ που αναρωτιέται «Πόσα σύνορα πρέπει να περάσουμε για να φτάσουμε στο σπίτι» για να εκφράσει την ανάγκη για κάτι μόνιμο σε έναν κόσμο που όλο αλλάζει. Όπως αναφέρει και η Φ. Μαργαρίτη «Ο φακός εστιάζει στο παλιό σπίτι με τη στέρεη κι ανάγλυφη πέτρα, την ξεχαρβαλωμένη πέργκολα, τους φθαρμένους σοβάδες, τα ίχνη από κάποιο παλιό έντονο χρώμα... Ο νοικοκύρης, ο «στύλος» του σπιτιού, μετά από ένα μακρύ ταξίδι επιστρέφει, το ανοίγει, το ενεργοποιεί σιγά σιγά. Με επίκεντρο το τραπέζι, την «εστία», συντελείται η πρώτη δύσκολη συνέντευξη της οικογένειας (*Ταξίδι στα Κύθηρα*). Όμως το σπίτι μπορεί να είναι κι ένα πρόχειρο σκηνώμα, το βαγόνι ενός τρένου ή η γωνιά μμιας εγκαταλελειμμένης αποθήκης (*Το μετέωρο βήμα του πελαργού*): χώροι ευνότητα λιτοί, με τα χαρακτηριστικά μιας εγκράτειας...» και στην συνέχεια «Η απόδοση από το σκηνοθέτη της αρχαϊκής ιερότητας που έχει το σπίτι για τον άνθρωπο, σε όλες τις εποχές, είναι ίσως η πιο δυνατή μαρτυρία γι' αυτή την, τελικά, αγωνιώδη αναζήτηση της καταγωγής των χώρων που αποπειράται με το έργο του, μέσα σ' ένα πλαίσιο που διαρκώς αλλάζει, κινείται, μετατοπίζεται».

Προβλήματα με τις καιρικές συνθήκες είχα πάντα. Κι αυτό γιατί δουλεύω πάνω σε θέματα που χρειάζονται το χειμώνα ή τουλάχιστον μια χειμερινή Ελλάδα. Μου είναι αδύνατο να δω την Ελλάδα όπως τη βλέπουν άλλοι: μια Ελλάδα του ήλιου κλπ. Από την άλλη μεριά, θεματικά και δραματοουργικά, έχω μια κλίση προς τη μεριά ενός χώρου στον οποίο οι καιρικές συνθήκες λειτουργούν. Δεν παίζουν μόνο οι άνθρωποι, παίζει κι ο χώρος... Επηρεάζει τα πρόσωπα και το πλησίασμά τους...

... Κάπως έτσι ξεκινάει η άποψη αυτή. Και βέβαια από την ενστικτώδη και πάρα πολύ οργισμένη αντίδρασή μου απέναντι στον τρόπο με τον οποίο βλέπουν οι περισσότεροι την Ελλάδα, κυρίως οι ξένοι, μια Ελλάδα του ήλιου, του μπάνιου, φωτεινή. Εγώ βλέπω μια Ελλάδα, και την έβλεπα πάντα, περ' από την ανθρώπινη πίεση που γίνεται πάνω στην εξέλιξη των γεγονότων, μια Ελλάδα σχεδόν θλιβερή.

Θόδωρος Αγγελόπουλος

6° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗ ΜΕΛΕΤΗ

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η πόλη με τον κινηματογράφο έχουν μία αλληλένδετη σχέση από την αρχή σχεδόν της ύπαρξης του μέσου αυτού. Στην αρχή, το αστικό περιβάλλον προβάλλονταν περισσότερο σαν φόντο για την δράση της ταινίας και έμοιαζε με προϊόν σκηνογραφίας (και πολλές φορές ήταν ένα σκηνικό). Ήταν ο Τζίγκα Βερτόφ, *Ο Άνθρωπος με την Κινηματογραφική Μηχανή (1929)* που επέδειξε την σχέση του φακού με τον χώρο και αποκάλυψε την ιδιότητα του κινηματογραφιστή απέναντι στην δράση και το τοπίο. Με την πάροδο του χρόνου, η διάρκεια των ταινιών μεγάλωσε και το περιεχόμενο τους άλλαξε. Η παγκόσμια απήκηση του μέσου, έστρεψε πάνω του το ενδιαφέρον διάφορων επιστημονικών και μη πεδίων, σε μία προσπάθεια να γίνουν κατανοητά τα μηνύματα και οι τρόποι απεικόνισης αυτών. Για την αρχιτεκτονική, οι ταινίες αποτελούν ένα τεκμήριο τόσο για την φύση των πόλεων και την μεταβολή τους όσο και για την σχέση του κόσμου με αυτές.

Από την αφιλική στην προφιλική και τελικά στην αφηγημένη πόλη που παρουσιάζεται μέσα στην ταινία, το αστικό και μη περιβάλλον είναι ένα πεδίο αναζήτησης, προβληματισμού και τελικά αναρίθμητων ερμηνειών. Τα εκφραστικά μέσα του κινηματογράφου προσφέρουν πολλές δυνατότητες για να ειπωθεί το κάθε θέμα. Η σύλληψη και η τιθάσηυση του χρόνου, σε συνδυασμό με την τέχνη του μοντάζ, προκαλούν μία πρωτόγνωρη ανάγνωση των στοιχείων του περιβάλλοντος, και κάνουν πιο εύληπτη την «αλήθεια» που πρέπει να ειπωθεί κάθε φορά.

Οι λήψεις της κάμερας, η θέση που βρίσκεται κατά την κινηματογράφιση έχουν σημαντικό ρόλο στην τελική απόδοση της ιστορίας και κατ' επέκταση της εικόνας της πόλης. Ιδιαίτερα, μέσω του τράβελινγκ, όπου η πόλη καθάρεται στο ύψος των ματιών του ανθρώπου, δημιουργείται στον θεατή η εντύπωση της επαφής και της συμμετοχής σε αυτήν. Ειδικότερα, στις ταινίες του Wim Wenders, η λήψη αυτή χρησιμοποιείται κατά κόρων για αυτόν τον λόγο. Επιπλέον, ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί το παράθυρο (συνήθως κάποιου μεταφορικού μέσου) για να αποδώσει άλλοτε την αδυναμία αφομοίωσης του ήρωα με το περιβάλλον, και άλλοτε απλά την απόσταση από αυτό. Με τον τρόπο αυτόν, ο δημιουργός επιτρέπει την ταύτιση του θεατή με τον ήρωα.

Από όλα τα παραπάνω, γίνεται κατανοητό ότι η αναπαράσταση του χώρου στον κινηματογράφο είναι πολυσήμαντη. Η διαδικασία της κινηματογράφησης δεν αποκαλύπτει απλά το εκάστοτε περιβάλλον, αλλά δίνει και σημειολογικές προεκτάσεις. Σε μία προσπάθεια κατανόησης της σημασίας των εικόνων, φαίνεται πως η «ακολουθία εικονικών σημείων» όπως παρουσιάζει ο Pier Paolo Pasolini ταυτίζεται με την αλληλουχία των κινηματογραφικών σεκάνς. Είναι μία διαδικασία που παραλληλίζεται άμεσα με την ανασύσταση μίας μνήμης ή με την δομή ενός ονείρου. Έτσι, φαίνεται πως οι κινηματογραφικές εικόνες εγείρουν συναισθήματα και κατ' επέκταση οδηγούν σε μία υποκειμενική θέαση των πραγμάτων.

Η αναπαράσταση των πόλεων μέσα από τα μάτια των ανθρώπων που τις προσπερνούν, έγινε στην παρούσα εργασία, με στόχο να φανερωθεί η σχέση αλληλεπίδρασης που έχει – ή δεν έχει – ο χαρακτήρας με τον κάθε τόπο, καθώς κρίνεται πως αντίστοιχη είναι και η σχέση που έχει ένας πολίτης με το περιβάλλον του. Ο λόγος που οι χαρακτήρες εί-

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

ναι άλλοτε νομάδες και άλλοτε σύγχρονοι Οδυσσείς επιλέχθηκαν διότι ταυτίζονται με τον σημερινό άνθρωπο, που ζει με τα πρότυπα της δυτικής κοινωνίας. Τον άνθρωπο που έχει την δυνατότητα να ταξιδεύει με μεγαλύτερη άνεση, και χρησιμοποιεί το ταξίδι σαν μέσο για προσωπική ενδοσκόπηση, και ίσως για προσωπική κάθαρση.

Οι πόλεις, τα τοπία, κουβαλούν τα φορτία των συναισθημάτων των κατοίκων και των πρώων. Τον φόβο για την παραμονή σε ένα σημείο, τον φόβο για την ταυτότητα που μοιάζει να εξαφανίζεται, την αδυναμία επικοινωνίας, και αυτά είναι μόνο κάποια από τα ζητήματα που τους απασχολούν. Στον βουβό τρόπο απόδοσης της εσωτερικής πάλης μέσα από τις όψεις των πόλεων και των τοπίων έχουν εστιάσει και οι δύο σκηνοθέτες. Με δωρικό τρόπο προσέγγισης στην ερμηνεία εμφανίζονται και οι βασικοί πρωταγωνιστές, και έτσι, οι εικόνες μοιάζουν να κρατούν την ουσία. Άλλωστε, είναι αυτές οι εικόνες που διαμόρφωσαν την ψυχοσύνθεση των ανθρώπων, αλλά παράλληλα και οι εικόνες που καταλήγουν αυτοί να βλέπουν. Δημιουργείται μία παράλληλη προβολή. Εικόνες που παράγονται από την εσωτερική διάθεση και εικόνες που διαβάζεται απέξω μοιάζουν να έχουν τελικά την ίδια μορφή. Έτσι και οι σεκάνς φτιάχτηκαν κατ' εικόνα και ομοίωση της εσωτερικής κατάστασης των ανθρώπων. Ο τόπος εγγράφεται μέσα στον άνθρωπο και παράλληλα ο άνθρωπος επηρεάζει την όψη του κάθε τόπου. Δεν είναι άλλωστε αλήθεια πως όλα είναι ιδωμένα μέσα από το προσωπικό πρίσμα του καθένα, και δεν είναι οι πόλεις δημιουργήματα των ανθρώπων, φτιαγμένες με τις αγωνίες τους;

ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΖΑΧΟΥ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**Ελληνική βιβλιογραφία**

Μπούσκα Πινελόπη, *Το ανοίκειο: Μία ψυχαναλυτική μελέτη στον κινηματογράφο*, (Ανέκδοτη διδακτορική διατριβή), Σχολή Καλών Τεχνών – Τμήμα Κινηματογράφου, Θεσσαλονίκη 2016.

Νικολαΐδου Αφροδίτη, Σηφάκη Ειρήνη, Πούπου Άννα, Νικολαΐδου Αφροδίτη (επιμ.), *Πόλη και κινηματογράφος*, Νήσος, Αθήνα 2011.

Σταυρίδης Σταύρος, *Ο κινηματογράφος και η ρυθμική της πόλης*, Πάτρα 2005.

Χατζηγώγας Γιάννης, *Το Σινεμά του Αρχιτέκτονα*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη 2004.

Χατζηφραγκιάς - Μακρυδάκης Κωνσταντίνος, *Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο*, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών Τομέας Πολεοδομίας και Χωροταξίας, Αθήνα 2010.

Τριανταφύλλου Σώτη, *Κινηματογραφημένες Πόλεις*, Σύγχρονη Εποχή, Αθήνα, 1990.

Barthes Roland, Ρινόπουλος Λουκάς (επιμ.) *Εικόνα - Μουσική - Κείμενο*, Πλέθρον, Αθήνα 2007.

Gilles Deleuze, Καψαμπέλη Κική (επιμ.), *Κινηματογράφος I, Η εικόνα-κίνηση*, Νήσος 2009.

Italo Calvino, *Οι Αόρατες Πόλεις*, Καστανιώτης, 2004.

Martin Heidegger, Γαρμενίτης Πέτρος (επιμ.), *Η τέχνη και ο χώρος*, Ίνδικτου, Αθήνα 2006.

Pier Paolo Pasolini, *Ο κινηματογράφος της ποίησης*, Αιγόκερως/Κινηματογράφος, Αθήνα 1989.

Συλλογικό Augé, Marc, Boeri, Stefano, Comolli Jean-Louis, Giromini Ferruccio, Rattenbury Kester, Tafuri Manfredo, Αγγελίδη Αντουανέττα, Βαλντέν Ρέα, Δερμεντζόγλου Αλέξης Ν., Δραγώνας Πάνος, Λαδά Σάσα, Λιναράς Θωμάς, Μαρτινίδης Πέτρος, Μουτσόπουλος Θανάσης, Παπαδόπουλος Λόςης, Σημαιοφορίδης Γιώργος, Τζιρτζιλάκης Γιώργος, Δημητρούλια Τίτικα (Μετάφ.), Δημόπουλος Μιχάλης (Επιμ.), Κιούκας Αντώνης (Επιμ.), Παπαδόπουλος Λόςης (Μετάφ.), Ράμος Πάνος (Μετάφ.), *Megacities, Από την πραγματική στη φανταστική πόλη*, Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη 2000.

58

Η ΠΟΛΗ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

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

Gregory Shaya, *The Flâneur, the Badaud, and the Making of a Mass Public in France, circa 1860–1910*, American Historical Review 109, 2004.

Les Roberts, *Cinematic Cartography: Projecting Place Through Film*, University of Liverpool, Λιβερπουλ 2012.

Les Roberts, *Cities In Film: Architecture, Urban Space And The Moving Image*, University of Liverpool, Λιβερπουλ 2008.

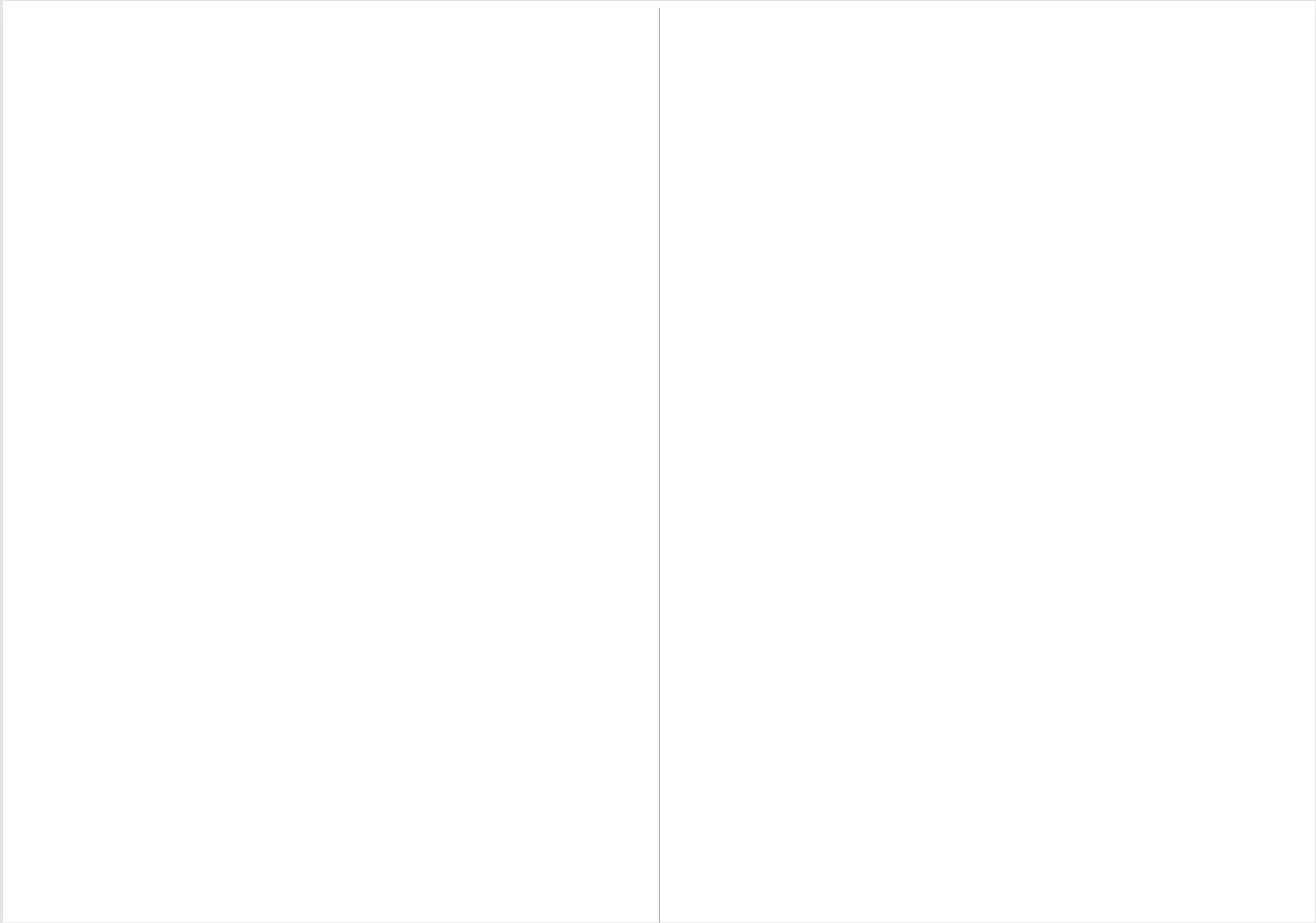
Turcot Laurent, Rachel Thomas (direction), *Promenades et flâneries à Paris du XVIIe au XXIe siècles: la marche comme construction d'une identité urbaine*, Παρίσι 2010.

Οπτικοακουστικό αρχείο

Σειρά Ντοκουμαντέρ: *The Story of Film - An Odyssey*.

Σειρά Ντοκουμαντέρ: *Για πέντε διαμερίσματα και ένα μαγαζί*, Αρχείο Μουσείου Μπενάκη.

59





Τέλος παρουσίασης

Ευχαριστώ