



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΧΩΡΟΤΑΞΙΑΣ,
ΠΟΛΕΟΔΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Διπλωματική Εργασία

Φιλμική απεικόνιση των πόλεων:
Η περίπτωση της Αθήνας τις δεκαετίες 1950 και 1960.

Νιασούδη Δήμητρα

Επιβλέπων καθηγητής:
Λαλένης Κωνσταντίνος



2019

**Φιλμική Απεικόνιση των πόλεων: Η περίπτωση της Αθήνας τις
δεκαετίες 1950 και 1960**



Υπεβλήθη για την εκπλήρωση των απαιτήσεων
για την απόκτηση του Διπλώματος Μηχανικού
Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης.

© 2019 Νιασούδη Δήμητρα

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας δεν υποδηλώνει αποδοχή των απόψεων των συγγραφέων (Νόμος 5343/32 άρθρο 202 παράγραφος 2).

Εγκρίθηκε από τα μέλη της Τριμελούς Εξεταστικής Επιτροπής:

1ος εξεταστής: Λαλένης Κωνσταντίνος. (Επιβλέπων καθηγητής)

Καθηγητής Πανεπιστημίου, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης.

2ος εξεταστής: Σαπουνάκης Αριστείδης.

Καθηγητής Πανεπιστημίου, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης.

3ο εξεταστής: Δέφνερ Αλέξιος.

Καθηγητής Πανεπιστημίου, Τμήμα Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης.

Ευχαριστίες

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε σε συνεργασία με το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, με σκοπό την απόκτηση του Διπλώματος του Μηχανικού Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω αρχικά τον υπεύθυνο καθηγητή μου κύριο Κωνσταντίνο Λαλένη για την υποστήριξή του και την συνεχή καθοδήγησή του, σε όλα τα ζητήματα που αφορούσαν την, όσο το δυνατόν, καλύτερη επίτευξη της διπλωματικής εργασίας.

Ακόμη, θα ήθελα να ευχαριστήσω την τριμελή επιτροπή εξέτασης, κύριο Σαπουνάκη Αριστείδη, κύριο Δέφνερ Αλέξιο και κύριο Λαλένη Κωνσταντίνο, που δέχτηκαν να παραβρεθούν και να αξιολογήσουν την τελική παρουσίαση της διπλωματικής μου εργασίας.

Επίσης, ευχαριστώ αξίζει σε όλους τους καθηγητές του Πανεπιστημίου του Τμήματος Μηχανικών Χωροταξίας, Πολεοδομίας και Περιφερειακής Ανάπτυξης για τις γνώσεις που μου μετέδωσαν όλα αυτά τα χρόνια.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου και τους κοντινούς μου ανθρώπους για την στήριξη και βοήθεια που μου προσφέρουν όλα αυτά τα χρόνια.

Περίληψη

Από την εμφάνισή του ο κινηματογράφος, με τα πρώτα κινηματογραφικά κινήματα και ρεύματα, συνδέθηκε άρρηκτα με τις πόλεις. Για τον λόγο αυτό, αποτελεί ένα είδος τέχνης το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο πολεοδομικής μελέτης και εξαγωγής συμπερασμάτων για την φιλική αναπαράσταση των πόλεων. Οι δημιουργοί των κινηματογραφικών έργων χρησιμοποιώντας τον δραματικό χώρο, δηλαδή τον αναπαραγόμενο χώρο, προσπαθούν όχι μόνο στο να αναπαραστήσουν τις πόλεις αλλά στοχεύουν στο να την παρουσιάσουν με συγκεκριμένους τρόπους και τεχνικές έτσι ώστε οι θεατές να την βιώσουν πιο έντονα και να εξάγουν από αυτήν συμπεράσματα για την ζωή τότε. Πιο συγκεκριμένα, μέσω των ταινιών των δεκαετιών 1950 και 1960 στην Αθήνα και της εφαρμογής των ιδιαίτερων στοιχείων και τεχνικών των δημιουργών, όπως για παράδειγμα τους ήχους, το μοντάζ, της γωνίας λήψης και άλλων, πέραν των κοινωνιολογικών συμπερασμάτων που είναι ιδιαίτερα φανερά, μπορούμε να κατανοήσουμε την σχέση των ταινιών με το χωρικό στοιχείο και πως αυτό μας παρουσιάζει την ταυτότητα και την φυσιγνωμία της πόλης.

Abstract

Cinema, from its discovery and early stages, with its first cinematic movements, was inextricably linked to cities. As a result, cinema is an art through which useful conclusions, concerning the structure and development of the cities can be drawn for the film representation of cities. Film creators not only make use of the filming space in order to represent a general picture of a city, but they aim to present specific ways and techniques so that the spectator will be able to experience it more intensively and they will be able to extract several conclusions about life that time. More specifically, through films during the 50s and the 60s in the city of Athens, combined with the application of the creators specific techniques used during filming, for example the sound, montage, the angle of filming and others, we are capable of understanding several sociological evidence of that era while we can gain access to the relationship between films and space and how this introduce us the identity and physiognomy of the city.

Περιεχόμενα

| | |
|---|------|
| Φιλμική Απεικόνιση των πόλεων: Η περίπτωση της Αθήνας τις δεκαετίες 1950 και 1960 | i |
| Ευχαριστίες..... | iv |
| Περίληψη..... | v |
| Abstract | v |
| Κατάλογος Εικόνων | viii |
| Κατάλογος Χαρτών..... | ix |
| Κατάλογος Πινάκων..... | ix |
| Κατάλογος Ταινιών..... | x |
| Μεθοδολογία..... | xi |
| Α' ΜΕΡΟΣ | |
| Εισαγωγή..... | 1 |
| Κεφάλαιο 1: Η 7 ^η τέχνη | 3 |
| 1.1.Ο κινηματογράφος και ο χώρος σε σχέση με τις υπόλοιπες τέχνες | 3 |
| 1.1.1.Ελληνικός κινηματογραφικός Νεορεαλισμός | 6 |
| 1.2.Το κινηματογραφικό σενάριο και η μορφή του φιλμ..... | 7 |
| 1.2.1.Η μορφή του φιλμ..... | 10 |
| 1.2.2.Βασικές αρχές της κινηματογραφικής μορφής..... | 12 |
| Κεφάλαιο 2: Κατασκευή της χωρικότητας | 15 |
| 2.1.Το κάδρο..... | 16 |
| 2.1.1.Ο χώρος εκτός πεδίου..... | 17 |
| 2.2.Mise-en-scène..... | 18 |
| 2.2.1.Το σκηνικό περιβάλλον | 18 |
| 2.2.2.Οπτικές μάζες | 19 |
| 2.2.3.Φως και χρώμα | 20 |
| 2.2.4.Έκφραση και κίνηση στις φιγούρες..... | 22 |
| 2.3.Εικαστικά εργαλεία και τεχνικές..... | 22 |
| 2.3.1.Γωνία λήψης, οριζοντιότητα και ύψος | 22 |
| 2.3.2.Ενδείξεις βάθους | 23 |
| 2.3.3.Ήχος | 24 |
| Κεφάλαιο 3: Κατασκευή της χρονικότητας | 25 |
| 3.1.Το μοντάζ | 25 |
| 3.2.Η διάρκεια της εικόνας..... | 27 |

| | |
|---|----|
| Κεφάλαιο 4: Κινηματογράφος και χώρος | 29 |
| 4.1.Κινηματογράφος και πολεοδομία..... | 30 |
| 4.2.Κινηματογράφος και αρχιτεκτονική..... | 31 |
| Κεφάλαιο 5: Οι πόλεις στον κινηματογράφο | 33 |
| 5.1.Μορφές κινηματογραφημένων πόλεων..... | 34 |
| 5.2.Ερμηνείες της πόλης στον κινηματογράφο | 35 |
| 5.3.Ελληνικός κινηματογραφημένος χώρος..... | 36 |
| 5.3.1.Ένας τρίτος κόσμος..... | 37 |
| Κεφάλαιο 6: Η Αθήνα στον κινηματογράφο..... | 39 |
| 6.1.Μαγική πόλις (1954) | 45 |
| 6.2. Συνοικία το όνειρο (1961)..... | 53 |
| 6.2.1. Σύγκριση Μαγικής Πόλις και Συνοικία το Όνειρο..... | 61 |
| 6.3.Τα ματόκλαδά σου λάμπουν (1961) | 65 |
| 6.4.Ο Δράκος (1956) | 66 |
| Συμπεράσματα | 68 |
| Γλωσσάρι | 71 |
| Βιβλιογραφία..... | 75 |

Κατάλογος Εικόνων

| | |
|---|-----|
| Εικόνα 1: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα", η Αθήνα από ψηλά..... | xii |
| Εικόνα 2: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" | 4 |
| Εικόνα 3: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" | 5 |
| Εικόνα 4: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" | 5 |
| Εικόνα 5: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" | 5 |
| Εικόνα 6: Σενάριο ταινίας "Μέχρι το πλοίο", Ιδία Επεξεργασία | 8 |
| Εικόνα 7: Σκηνή από την ταινία "Μέχρι το πλοίο", το λιμάνι | 9 |
| Εικόνα 8: Σκηνή από την ταινία "Μέχρι το πλοίο", αυθαίρετες κατοικίες | 9 |
| Εικόνα 9: Οι έξι αόρατοι χώροι εκτός κάδρου, Ιδία Επεξεργασία..... | 17 |
| Εικόνα 10: Το μοντέλο φωτισμού τριών σημείων (3 point lighting), Ιδία Επεξεργασία | 21 |
| Εικόνα 11: Ανάπτυξη μιας σκηνής με το σύστημα των 180 μοιρών, Ιδία Επεξεργασία | 27 |
| Εικόνα 12: Σκηνή από την ταινία "Πρωτευουσιάνικες Περιπέτειες" | 44 |
| Εικόνα 13: Σκηνή από την ταινία "Πρωτευουσιάνικες περιπέτειες" | 44 |
| Εικόνα 14: Η συνοικία Δουργούτιου το 1937..... | 46 |
| Εικόνα 15: Άρθο της εφημερίδας "ΤΑ ΝΕΑ" | 48 |
| Εικόνα 16: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με ένδειξη βάθους | 50 |
| Εικόνα 17: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με ένδειξη βάθους..... | 50 |
| Εικόνα 18: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με λήψη κοντρ πλονζέ..... | 51 |
| Εικόνα 19: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με λήψη κοντρ πλονζέ..... | 51 |
| Εικόνα 20: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις", αυτοσχέδιες παράγκες | 52 |
| Εικόνα 21: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις", καθημερινά προβλήματα..... | 52 |
| Εικόνα 22: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η Σχολή Ασυρμάτου | 56 |
| Εικόνα 23: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", γυναίκα πετάει σκουπίδια | 57 |
| Εικόνα 24: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η θέα από ψηλά..... | 58 |
| Εικόνα 25: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η θέα από ψηλά..... | 58 |
| Εικόνα 26: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", νυχτερινή σκηνή | 59 |
| Εικόνα 27: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", λήψη κοντρ πλονζέ | 59 |
| Εικόνα 28: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η ζωή στους δρόμους | 60 |
| Εικόνα 29: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", οι παράγκες | 60 |
| Εικόνα 30: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η ζωή στους δρόμους | 60 |
| Εικόνα 31: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν" | 65 |
| Εικόνα 32: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν", το φευγαλέο | 66 |
| Εικόνα 33: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν", το βλέμμα της κοπέλας ... | 66 |
| Εικόνα 34: Σκηνή από την ταινία "Ο Δράκος", περιπλάνηση σε στενό της πόλης..... | 66 |
| Εικόνα 35: Σκηνές από την ταινία "Ο Δράκος", κάμερα στο χέρι | 67 |
| Εικόνα 36: Αναπαράσταση τεχνικής "κάμερα στο χέρι", Ιδία Επεξεργασία | 67 |

Κατάλογος Χαρτών

| | |
|--|----|
| Χάρτης 1: Όρια συνοικίας Δουργουτίου, Ιδία Επεξεργασία | 47 |
| Χάρτης 2: Τοποθεσία συνοικίας στην Ελλάδα, Ιδία Επεξεργασία | 47 |
| Χάρτης 3: Όρια Συνοικίας Ασύρματου, Ιδία Επεξεργασία | 55 |
| Χάρτης 4: Τοποθεσία συνοικίας στην Ελλάδα, Ιδία Επεξεργασία | 55 |
| Χάρτης 5: Συνολικός χάρτης και των δυο συνοικιών: Ιδία Επεξεργασία | 64 |

Κατάλογος Πινάκων

| | |
|---|----|
| Πίνακας 1: Συγκριτικός πίνακας Μαγικής Πόλης και Συνοικία το Όνειρο, Ιδία Επεξεργασία | 61 |
|---|----|

Κατάλογος Ταινιών

- Η Ρόδα.
Έτος λήψης: 1964, Σκηνοθεσία: Αδαμόπουλος Θεόδωρος, Σενάριο: Αδαμόπουλος Θεόδωρος, Δ/ντής Φωτογραφίας: Αδαμόπουλος Νίκος.
- Μαγική πόλις.
Έτος λήψης: 1954, Σκηνοθέτης: Κούνδουρος Νίκος, Σενάριο: Λυμπεράκη Μαργαρίτα, Δ/ντής Φωτογραφίας: Θεοδωρίδης Κώστας, Μοντάζ: Τσαούλης Γιώργος.
- Μέχρι το πλοίο.
Έτος λήψης: 1966, Σκηνοθέτης: Δαμιανός Αλέξης, Διασκευή Σεναρίου: Δαμιανός Αλέξης, Σενάριο Αρχική Πηγή: Ξενόπουλος Γρηγόριος και Πασαγιάννης Σπήλιος, Δ/ντής Φωτογραφίας: Πανουσόπουλος Γιώργος, Βελλόπουλος Γιάννης, Μάγκος Χρήστος, Μοντάζ: Τριανταφύλλου Γιώργος, Μουσική Σύνθεση: Φωτοπούλου Κλέλια.
- Ο Δράκος.
Έτος λήψης: 1956, Σκηνοθέτης: Κούνδουρος Νίκος, Σενάριο: Καμπανέλλης Ιάκωβος, Δ/ντής Φωτογραφίας: Θεοδωρίδης Κώστας, Μοντάζ: Κούνδουρος Νίκος, Σκηνογράφος: Παπαδόπουλος Παναγιώτης, Ζωγράφος Τάσος, Μουσική Σύνθεση: Χατζιδάκις Μάνος.
- Πρωτευουσιάνικες περιπέτειες.
Έτος λήψης: 1956, Σκηνοθέτης: Πετρουλάκης Ιωάννης, Σενάριο: Λυμπερόπουλος Ηλίας, Δ/ντής Φωτογραφίας: Μάρος Βασίλης, Μοντάζ: Cuenet Jean.
- Συνοικία το όνειρο.
Έτος λήψης: 1961, Σκηνοθέτης: Αλεξανδράκης Αλέκος, Σενάριο: Κοτζιάς Κώστας, Λειβαδίτης Τάσος, Δ/ντής Φωτογραφίας: Σακελλαρίσου Δήμος, Μοντάζ: Δήμητρας Αντώνης, Ηχολήπτης: Μπαϊρακτάρης Αντώνης, Σκηνογράφος: Ζωγράφος Τάσος, Μουσική Σύνθεση: Θεοδωράκης Μίκης.
- Τα ματόκλαδά σου λάμπουν.
Έτος λήψης: 1961, Σκηνοθέτης: Φέρρης Κώστας, Πρωταγωνιστές: Σοφία Φέρρη, Ανέστης Βλάχος.

Μεθοδολογία

Όπως σε όλα τα έργα τέχνης έτσι και στον κινηματογράφο η αξιολόγηση μιας ταινίας μπορεί να διαφέρει σύμφωνα με τις προσωπικές προτιμήσεις του κάθε αναλυτή. Για να αξιολογηθεί μια κινηματογραφική παραγωγή ορισμένοι χρησιμοποιούν ρεαλιστικά κριτήρια και κάποιοι ηθικά κριτήρια. Επομένως πρέπει να εφαρμοσθεί ένα επίπεδο αντικειμενικότητας καθώς επίσης να εφαρμοσθούν κάποια κριτήρια και κάποιοι κανόνες έτσι ώστε να προκύψει μια ορθή και όσον το δυνατόν αντιπροσωπευτική ανάλυση ταινίας. Συνεπώς, για να καταφέρουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα θα ασχοληθούμε με τα κινηματογραφικά έργα ως καλλιτεχνικά σύνολα, εξετάζοντας συγκεκριμένα κριτήρια όπως είναι αρχικά η συνοχή του έργου. Ακόμη θα πρέπει να ασχοληθούμε με τη πολυπλοκότητα, καθώς επίσης και εάν η κινηματογραφική ταινία πρωτοτυπεί και παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον και διαφορετικό έργο που μπορεί να κερδίσει με την μοναδικότητά του τον θεατή.

Η μεθοδολογία που θα ακολουθηθεί για την ολοκλήρωση της διπλωματικής εργασίας αυτή είναι αρχικά η συλλογή θεωρητικών πληροφοριών, έτσι ώστε να είναι πιο κατανοητά τα κρυφά νοήματα των κινηματογραφικών έργων, καθώς επίσης να είναι πιο ευκολονόητες οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται. Ακόμη, ορθό θα ήταν να συλλεχθούν θεωρητικές πληροφορίες έτσι ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα για την αμφίδρομη σημασία του κινηματογράφου και της πόλης και πως η ανάπτυξη του κινηματογράφου βοήθησε στην ανάπτυξη των πόλεων και το αντίστροφο, καταλήγοντας επομένως να χρησιμοποιούμε τις ταινίες ως αντικείμενο πολεοδομικής μελέτης. Στην συνέχεια, μετά από την προβολή και λεπτομερή παρατήρηση ορισμένων κλασσικών ελληνικών ταινιών των δεκαετιών '40 και '50, στην μεταπολεμική Αθήνα, θα παρατεθούν συμπεράσματα, νοήματα και παραδείγματα που επεξηγούν και διευκολύνουν την κατανόηση τα παραπάνω θεωρητικών εννοιών. Εξίσου καλό θα ήταν να πραγματοποιηθεί ένας ενδεδεχής έλεγχος των κινηματογραφικών τεχνικών που έχει επιλέξει ο δημιουργός να εφαρμόσει καθώς μπορούμε να εξάγουμε ποικίλα συμπεράσματα όσον αφορά τους στόχους των χαρακτήρων, τον ρόλο του σκηνικού περιβάλλοντος και των νοημάτων που πηγάζουν όπου δεν είναι ευρέως αναγνωρίσιμα. Τέλος, για να δημιουργηθεί μια ολοκληρωμένη γνώμη μέσω των μηνυμάτων που λάβαμε καθ' όλη την διάρκεια θα πρέπει να επαναδιατυπωθεί η θέση μας, τονίζοντας και επεξηγώντας τα νοήματά μας.



Εικόνα 1: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα", η Αθήνα από ψηλά

Εισαγωγή

Η εν λόγω εργασία ξεκινά θεωρώντας τον κινηματογράφο την πρώτη τέχνη που κατάφερε να αποτυπώσει τον χώρο με τόση πληρότητα. Οι κινηματογραφημένες πόλεις μέσω των ταινιών καταφέρνουν να διαιωνίσουν την μνήμη τους, να ξεδιπλώσουν το σκηνικό τους. Μας δίνουν την ευκαιρία να ζήσουμε τις πόλεις ως εμπειρία, να βγάλουμε συμπεράσματα για το πώς βιώνουμε καθημερινά τον αστικό χώρο, πώς έχουν αλλάξει τα αστικά τοπία, πώς θα θέλαμε να είναι αλλά και πώς πιστεύουμε θα εξελιχθούν στον μέλλον. Η κινηματογραφική εικόνα, αποτελώντας ένα από τα πιο βασικά στοιχεία έκφρασης της σύνθετης αυτής τέχνης, καταφέρει με απόλυτο ρεαλισμό και μια αλληλουχία εικόνων και ήχων με προκαθορισμένη πλοκή, εξέλιξη και κατάληξη να παραστήσει αντικειμενικά την πραγματικότητα. Ωστόσο, λαμβάνουμε υπόψη πως η εύπλαστη αυτή εικόνα παρόλη την ακρίβεια της μπορεί να μεταφρασθεί και εξηγηθεί διαφορετικά από τον κάθε αποδέκτη, καθώς θεωρείται επίσης φορέας ηθικής και ιδεολογίας όπου ο θεατής μπορεί να κατανοήσει τα διάφορα νοήματα της ταινίας και όχι απλώς να λαμβάνει παθητικά μηνύματα και εικόνες που δεν αποκαλύπτουν την ουσία τους, καθώς παρασύρεται από τις αισθήσεις που του διεγείρουν οι εικόνες. Για να αποκωδικοποιηθούν τα κινηματογραφικά αστικά μοντέλα ενδείκνυται μια κοινωνιολογική και ανθρωποκεντρική μελέτη καθώς οι άνθρωποι και οι πράξεις τους είναι αυτοί που πολλές φορές προσδίδουν ταυτότητα στην πόλη. Παράλληλα, παρατηρούμε πως ο κινηματογράφος άλλοτε απλώς προβάλλει την ιστορικότητα της πόλης, άλλοτε ασκεί κριτική προβάλλοντας πτυχές της πόλης που υπό άλλες συνθήκες αποφεύγονται, όπως για παράδειγμα των φτωχών περιοχών της μεταπολεμικής Αθήνας. Η πόλη του κινηματογράφου ποτέ δεν μένει στάσιμη, ούτε η εικόνα της είναι ποτέ σταθερή. Πάντα βρίσκεται σε εναλλαγή σύμφωνα με την εξέλιξη του πολεοδομικού ιστού καθώς αποτελείται από οργανισμούς που συνεχώς την μεταλλάσσουν, ζουν σε αυτήν και της προσδίδουν ζωή. Μπορούμε να προσανατολιστούμε για τις αλλαγές αυτές μέσω των εικόνων που επιλέγει κάθε φορά ο δημιουργός να μας παρουσιάσει.

Ο κινηματογράφος καταφέρει να αποδώσει τον χώρο με δυο μεθόδους. Αρχικά, μπορεί να επιλέξει και να αρκестεί απλώς στο να αναπαραστήσει το χώρο δια της κίνησης της κάμερας. Ή εναλλακτικά να δημιουργήσει ο ίδιος έναν φιλικό χώρο για τον θεατή, φτιαγμένο με παραστατικά, ουδέτερα σε περιεχόμενο πλάνα που με την διαδοχή τμημάτων του χώρου, που θεωρητικά δεν έχουν κάποια υλική σχέση μεταξύ τους, αλλά σαν αποτέλεσμα προσφέρουν μια τέλεια ενότητα, αλλά και μιας

πνευματοποίησης του χώρου σύμφωνα με τον Κουλέσοφ¹ προσφέροντας την αίσθηση μιας ολότητας και μιας νέας εμπειρίας ενός καινούριου χώρου, που όμως δεν παρουσιάστηκε καμία φορά ως μια ολότητα. Αμέσως προκύπτει το ερώτημα: με ποιους τρόπους και με ποια μέσα θα πρέπει να κάνουμε τη φιλική αναπαράσταση ώστε να γίνουν αντιληπτά ταυτόχρονα τα εξής: Πρώτο, όχι μόνο τι αναπαραστάθηκε, αλλά, δεύτερο, πώς έχουμε ως δημιουργοί τοποθετηθεί απέναντι σε αυτή την αναπαραστατική πράξη και πως θα επιθυμούσαμε ως δημιουργοί να τη δεχθούν, να την αισθανθούν και να αντιδράσουν σε αυτήν οι θεατές μας. (Αϊξενστάιν, 2003, σελ 158)

Χρησιμοποιούμε τον κινηματογράφο και τον φιλικό χώρο για να βρεθούμε ταυτόχρονα σε πολλαπλούς τόπους σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη, κάτι που είναι αδύνατο στην πραγματικότητα. Το πεδίο δράσης, επομένως της κινηματογραφικής μηχανής είναι απεριόριστο καθώς ο εξωτερικός κόσμος εκτείνεται προς όλες της κατευθύνσεις. Ωστόσο, υπάρχουν μέσα σε αυτόν τον κόσμο ορισμένα αντικείμενα που μπορούν να θεωρηθούν πόλοι έλξης για τον κινηματογράφο, επειδή, όπως φαίνεται, ασκούν ιδιαίτερη έλξη στο κινηματογραφικό μέσο γεγονός. (Kracauer, 1983, σελ 74). Τα παραπάνω μας βοηθούν να κατανοήσουμε πως είναι κάθε φορά δύσκολο να μιλήσουμε για χώρο της ταινίας λόγω του ανοίγματος και του βάθους που απεικονίζει. Επομένως, ο φιλικός χώρος είναι ένας ζωντανός χώρος, αναπαραστημένος, τρισδιάστατος, προικισμένος με χρονικότητα όπως ο πραγματικός χώρος και που η μηχανή λήψης γνωρίζει και εξερευνά και ταυτόχρονα μια αισθητική πραγματικότητα όπως ακριβώς και της ζωγραφικής, συνθετική και εκτεινόμενης, όπως ο χρόνος από το ντεκουπάζ και το μοντάζ. (Μάρτεν, 1984, σελ 273)

¹Το 'εφέ Kuleshov' αποκαλύπτει τη δύναμη του μοντάζ όχι μόνο στο να κατασκευάζει χωρικές σχέσεις μεταξύ των ασύνδετων αντικειμένων, αλλά η σύνδεσή τους μέσω του μοντάζ που παράγει το νόημα. Έτσι, το μοντάζ, από μια διαδικασία που απλώς υπηρετεί την αφηγηματική πρόοδο, ανάγεται σε ουσιαστικό νοηματοδοτικό εργαλείο της κινηματογραφικής κατασκευής. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, το πείραμα Κουλέσοφ κατέδειξε τη σχέση μεταξύ της υποκριτικής και του μοντάζ στον κινηματογράφο, το πώς, δηλαδή, το μοντάζ μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που η ερμηνεία του ηθοποιού γίνεται αντιληπτή από τον θεατή. (Καλαμπάκας, Κυριακούλης, 2015, σελ 167)

Κεφάλαιο 1: Η 7^η τέχνη

«...έτσι, η πόλη είναι έργο, που πλησιάζει περισσότερο στο έργο τέχνης, παρά στο απλό υλικό προϊόν»

Lefebvre, 2007 (Δικαίωμα στην πόλη, χώρος και πολιτική, σελ 72)

Αξίζει πριν μεταβούμε σε λεπτομερή ανάλυση του πως ο κινηματογράφος κατασκευάζει και προβάλλει την χωρικότητα να ασχοληθούμε με την σχέση του με τις άλλες τέχνες, μαζί με την ζωγραφική, την γλυπτική, το χορό, την αρχιτεκτονική, την μουσική και την λογοτεχνία, λόγω της ισχυρής σύνδεσης που τον διακατέχει. Καθώς επίσης, να αναφερθούν στοιχεία σχετικά με την ιστορία του, όπως για παράδειγμα για τον Ελληνικό κινηματογραφικό νεορεαλισμό και τέλος αξίζει να γίνει λόγος για το κινηματογραφικό σενάριο αλλά και για τις βασικές αρχές της κινηματογραφικής μορφής.

1.1.Ο κινηματογράφος και ο χώρος σε σχέση με τις υπόλοιπες τέχνες

Γνωρίζουμε πως ο κινηματογράφος, από τα τέλη του 1880 όπου εμφανίστηκαν τα πρώτα σημαντικά δείγματα κινηματογραφικής παραγωγής, αποτέλεσε αναπόσπαστο κομμάτι των τεχνών. Με ωστόσο δύσκολο τον σαφή προσδιορισμό του εφευρέτη του λόγω της πληθώρας επιστημών που συνέβαλαν έτσι ώστε να παρακολουθούμε της ταινίες σήμερα. Αποτέλεσε επανάσταση στο θέμα της αναπαράστασης του τοπίου καθώς κατάφερε με ρεαλιστικό τρόπο να προβάλλει τον πραγματικό χώρο ή και σε ορισμένες περιπτώσεις να δημιουργήσει ο ίδιος έναν κατασκευασμένο χώρο, συνθετικό που και αυτός με την σειρά του μπορεί να συνεισφέρει στην φαντασία και τις προσδοκίες των ανθρώπων, παρόλη την δυσκολία που αντιμετωπίζουμε στο να περιγράψουμε έναν χώρο λόγω των πολλών δεδομένων που εισπράττουμε με τις αισθήσεις μας. Σε πολλά σημεία μπορούμε να ταυτίσουμε τον κινηματογράφο με κάποια άλλη τέχνη όπως για παράδειγμα με την ζωγραφική. Είτε ο ζωγράφος είτε ο σκηνοθέτης έχουν την εικόνα σαν την πρώτη ύλη της τέχνης τους προσπαθώντας με διαφορετικά μέσα ο καθένας να καταγράψει την δικιά του πραγματικότητα. Ακόμη, στην σύγκριση του κινηματογράφου με το θέατρο μπορούμε να κατανοήσουμε πως και οι δυο τέχνες δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στο σκηνικό περιβάλλον καθώς και οι δυο αποτελούν τέχνη του χώρου, ο οποίος αποτελεί το υπόβαθρο όλης της δραστηριότητας και της ιστορίας που κάθε δημιουργός θέλει να μεταλαμπαδεύσει.

Ωστόσο, πέραν των ομοιοτήτων ο κινηματογράφος θεωρείται η τέχνη που κατάφερε όσο καμία άλλη να παραστήσει και να περιγράψει τον χώρο καλύτερα από

κάθε άλλη τέχνη. Αρχικά, θεωρούμε ιδιαίτερα δύσκολο να ορίσουμε κάθε φορά τον χώρο της ταινίας καθώς σπάνια καταφέρνει κανείς να διακρίνει έναν μόνο οργανωμένο χώρο, διότι διαθέτει πέραν από την επιφάνεια και ένα βάθος το οποίο περιέχει πληροφορίες που μπορούν να μπερδέψουν αλλά και να μαγέψουν τον θεατή. Το διαφορετικό που κατάφερε η εμφάνιση της καινούριας αυτής 7^{ης} τέχνης, του σινεμά, είναι το γεγονός πως αποτέλεσε μέσο πιο προσιτό και πιο κατανοητό στους ανθρώπους, διαχωρίζοντας το απευθείας από το θέατρο. Καθώς για πολλούς ανθρώπους τα θεατρικά έργα θεωρούνται τέχνη ιδιαίτερη, με δυσκολονόητα νοήματα και απευθυνόμενο σε περιορισμένο κοινό, είτε λόγω οικονομικών περιορισμών είτε λόγω των δυσνόητων μηνυμάτων που επιθυμεί να διαδώσει. Ακόμη, ένα επιπλέον στοιχείο που διαχωρίζει τον κινηματογράφο είναι το γεγονός πως δεν στηρίζει την ύπαρξή του στην ανθρώπινη παρουσία, όπως για παράδειγμα κάνει το θέατρο, στο οποίο βασικό της υλικό είναι η ανθρώπινη ενέργεια. Είναι ικανή μια κινηματογραφική παραγωγή να είναι ανεξάρτητη και απελευθερωμένη από την συμμετοχή των ατόμων καθώς μέσω γλαφυρών περιγραφών και αναπαραστάσεων του τοπίου μπορεί να προσφέρει την ίδια συγκίνηση και την ίδια πληροφορία χωρίς να υπάρξει καμία λέξη ή ζωντανός οργανισμός, θέτοντας έτσι τον χώρο τον μοναδικό και βασικό πρωταγωνιστή.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα κινηματογραφικής παραγωγής που δεν στηρίζεται στον ανθρώπινο παράγοντα είναι η ταινία «Ρόδα», το έτος 1964 του Θεόδωρου Αδαμόπουλου, στην οποία πρωταγωνιστής δεν είναι ένα άτομο αλλά μια ρόδα. Η πλοκή της ταινίας αφορά μια ρόδα η οποία αποκολλάται από ένα όχημα και αποκτάει δικιά της τροχιά. Με την χρήση της τεχνικής αξελερέ, ο δημιουργός καταφέρνει να προβάλλει τους γρήγορους ρυθμούς της ζωής και την ένταση στην πόλη. Επίσης, τα μονόπλانا και τα πολύ γενικά πλάνα βοηθούν στο να δούμε τα άτομα και τον χώρο από μακριά και να αφιερώσουμε περισσότερο χρόνο παρατηρώντας στοιχεία που δεν μπορούμε να τα δούμε στην καθημερινότητα. Οι παρακάτω σκηνές από την ταινία μας προβάλλουν την Αθήνα, και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της, χρησιμοποιώντας την ρόδα ως μέσο μετακίνησης από τόπο σε τόπο.



Εικόνα 2: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα"



Εικόνα 4: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" Εικόνα 5: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα" Εικόνα 3: Σκηνή από την ταινία "Ρόδα"

«Αρχιτεκτονική, γλυπτική, θέατρο και χορός είναι λοιπόν τέχνες μέσα στο χώρο: αντίθετα – και η διαφορά είναι ουσιαστική– ο κινηματογράφος είναι τέχνη του χώρου.»

Μάρτεν, 1984 (Η γλώσσα του κινηματογράφου, σελ. 273)

Παραθέτοντας πληροφορίες από την ζωγραφική σε συσχετισμό και σύγκριση με τον κινηματογράφο μπορούμε απόλυτα να καταλάβουμε τι είναι αυτό που κάνει τόσο μοναδική την απεικόνιση των χώρων στην έβδομη τέχνη. Αρχικά, μπορούμε να σχολιάσουμε πως χαρακτηριστικό παράδειγμα της ζωγραφικής πολύ συχνά, αποτελεί το γεγονός πως ο ζωγράφος προσπαθεί με το έργο του να παρουσιάσει μια τελειωτικά αυτοτελή δημιουργία η οποία θα απεικονίζει στοιχεία της ζωής και του τόπου, οριοθετώντας την φυσικά σε ένα κάδρο έτσι ώστε η προσοχή του θεατή να περιοριστεί σε αυτό που ο ίδιος επιθυμεί να μας δείξει. Ωστόσο, ο ζωγράφος Ντεγκά ήταν αυτός που ξεκίνησε να αψηφά τα όρια αυτά, δημιουργώντας πίνακες με όρια ασαφή που κάποιος θα μπορούσε να πει πως μοιάζει στιγμιότυπο φωτογραφίας. Με αυτόν τον τρόπο δεν είναι αναγκαίο να είναι όλα τα στοιχεία του κάδρου προσδιορισμένα και τέλεια στημένα διότι οι αυθαίρετες αυτές κινήσεις και ενέργειες του πίνακα είναι αυτά που εκφράζουν δημιουργικότητα και ελευθερία, βάζοντας έτσι τον θεατή στην διαδικασία να αναλογιστεί και να αφουγκραστεί τον πίνακα και να ψάξει περισσότερο τα ιδιαίτερα στοιχεία της. Ωστόσο, αυτό που ξεχωρίζει ξανά την ζωγραφική από την εικόνα του κινηματογράφου είναι το γεγονός πως στην περίπτωση της ζωγραφικής ο δημιουργός ξέρει ποια στοιχεία έχει ζωγραφίσει, ξέρει τι θέλει να σχεδιάσει, ενώ ο δημιουργός μιας ταινίας χωρίς να το θέλει μέσω την κινηματογραφικής εικόνας μπορεί να 'τραβήξει' στοιχεία, όπως περαστικούς, κάποιο ζώο, κάποιο στοιχείο που πιθανότατα να μην το ήθελε και να μην κατάλαβε την στιγμή εκείνη πως θα περιληφθεί στο τελικό του έργο. Θα μπορούσαμε επομένως να συνοψίσουμε αυτήν την διαφορά με μια φράση λέγοντας ότι «η δύναμη της φωτογραφίας είναι να θεματοποιεί το τυχαίο, να ταυτίζει το θέμα με το κάδρο της και όχι να καδράρει μόνο ένα προαποφασισμένο, προεπιλεγμένο θέμα» (Σταυρίδης, 2002, σελ 35).

1.1.1.Ελληνικός κινηματογραφικός Νεορεαλισμός

Θα μπορούσαμε να κατηγοριοποιήσουμε τα κινηματογραφικά κινήματα σε δυο κατηγορίες. Αρχικά, αναφερόμαστε σε ταινίες που έχουν γυριστεί σε ίδια χρονική περίοδο και εμφανίζουν αρκετά και σημαντικά ίδια υφολογικά και μορφολογικά στοιχεία. Ακόμη, ως κινηματογραφικά κινήματα μπορούμε να ορίσουμε τις περιπτώσεις όπου οι κινηματογραφιστές λειτουργούν και δημιουργούν με βάση μια κοινή δομή παραγωγής και με ορισμένες κοινές ιδέες και απόψεις γενικά για τον κινηματογράφο. Επίσης, κάποιοι από τους παράγοντες που επηρεάζουν του κινηματογραφιστές, έτσι ώστε να επιλέξουν τεχνικές και μεθόδους δημιουργίας, είναι αρχικά η κατάσταση στην οποία βρίσκεται την εν λόγω περίοδο η κινηματογραφική βιομηχανία, οι θεωρητικές απόψεις που συμερίζονται οι ίδιοι καθώς επίσης και τα τεχνολογικά και κοινωνικοοικονομικά χαρακτηριστικά που υφίστανται την συγκεκριμένη εποχή. Είναι στοιχεία επομένως, που μας βοηθούν να κατανοήσουμε τι ήταν αυτό που πυροδότησε την αρχή του κάθε κινήματος και τι είναι αυτό που το έκανε να εξελιχθεί και να εδραιωθεί, όπως για παράδειγμα το κίνημα του νεορεαλισμού με το οποίο θα ασχοληθούμε (Bordwell, Thompson, 2002, σελ 487).

Για να κατανοήσουμε καλύτερα το κίνημα του Ελληνικού Νεορεαλισμού ορθό θα ήταν να εξετάσουμε αρχικά τον Ιταλικό Ρεαλισμό που με την εμφάνισή του μετά το 1945 με το πέρας του Β' παγκοσμίου πολέμου αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για τους Έλληνες κινηματογραφιστές. Η ονομασία Νεορεαλισμός δεν προήλθε από τους ίδιους του δημιουργούς αλλά προέκυψε από την εφευρετικότητα και την ευγλωττία των κριτικών ταινιών, οι οποίοι στην προσπάθειά τους να ομαδοποιήσουν αυτό το καινούριο είδος ταινιών υιοθέτησαν αυτήν την ορολογία.

Αρχικά, αξίζει να διατυπωθεί πως ο κινηματογραφικός νεορεαλισμός είναι ένας τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται η πραγματικότητα της καθημερινότητας χωρίς να υπάρχει χάσμα μεταξύ της ζωής και της ταινίας που παρακολουθούμε. Ακόμη, σχετικά με τον κομβικό ρόλο του νεορεαλισμού μπορούμε να θεωρήσουμε πως είναι η αρχή της εισαγωγής του κοινωνικού παράγοντα στις ταινίες. Αποτελεί ένα συνονθύλευμα κοινωνικού δραματικού ύφους και ενός έργου τέχνης που παρουσιάζεται με τον χαρακτήρα και τις προτιμήσεις του δημιουργού. Οι κινηματογραφιστές αποφεύγουν οποιοδήποτε εφέ, ξεφεύγουν από τα όρια του studio για τα γυρίσματα των ταινιών, αντιθέτως προτιμούν τους δρόμους της πόλης ως χώρο δράσης αποτυπώνοντας την κατάσταση όπως επικρατεί. Ακόμη, πολλοί από αυτούς αναζητούν τον πρωταγωνιστικό ρόλο όχι σε γνωστούς ηθοποιούς αλλά σε καθημερινούς ανθρώπους της πόλης. Επίσης, είθισται οι νεορεαλιστικές ταινίες να έχουν ως θέμα τους δραματικές ιστορίες και πλοκή που προκαλεί συγκίνηση, ταύτιση με τους ηθοποιούς, κάνοντάς τες ακόμη πιο αυθεντικές, έντονες και αντιπροσωπευτικές. Επομένως μπορούμε να πούμε πως ο Νεορεαλισμός στιγματίζει μια εποχή που, όπως στην Ιταλία τόσο και στην Ελλάδα έχει πολλά κοινά σημεία, καθώς η φτώχεια και η εξαθλίωση των ανθρώπων εμφανίζεται διάσπαρτη στον ιστό της πόλης.

1.2. Το κινηματογραφικό σενάριο και η μορφή του φιλμ

Θα μπορούσαμε να πούμε πως όλα ξεκινούν από ένα γραπτό κείμενο, το ονομαζόμενο σενάριο. Για να υπάρξει ένα σενάριο θα πρέπει να ξεκινήσουμε είτε από μια ιδέα ενός κινηματογραφιστή από ένα λογοτεχνικό κείμενο, είτε από ένα μυθιστόρημα ή διήγημα που θα αποτελέσει τη βάση του κινηματογραφικού έργου. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον αξίζει να δοθεί επίσης στους δημιουργούς, στις ιδέες τους, στις απόψεις, το ύφος και στις τεχνικές τις οποίες εφαρμόζουν έτσι ώστε να επιτευχθεί το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα. Θεωρούμε επομένως τον κινηματογράφο μια γλώσσα διότι μέσα σε αυτήν βλέπουμε να ενσαρκώνονται οι απόψεις, οι ιδέες ακόμη και ο ίδιος ο χαρακτήρας του δημιουργού. Για να κατανοήσουμε καλύτερα την διαδικασία παραγωγής ενός κινηματογραφικού έργου πρέπει να γνωρίζουμε για τα βασικά είδη και τους τύπους ταινιών, για το σενάριο, για την πλοκή και ιστορία και για τον ρόλο που διαδραματίζει η μορφή στον κινηματογράφο. Για να επιτευχθεί αυτό καλό θα ήταν να τεθούν κάποια ερωτήματα, όπως για παράδειγμα ποιες θα είναι οι συμπεριφορές και οι αντιδράσεις των πρωταγωνιστών, σε ποιο γεωγραφικό, ταξικό, κοινωνικό περιβάλλον ανήκουν και πως είναι ο περιβάλλον χώρος στον οποίο διαδραματίζονται όλες αυτές οι ενέργειες.

Η απαρχή της κατασκευής μιας ταινίας απαιτεί την ύπαρξη ενός γραπτού κειμένου μέσω του οποίου θα μπορούμε να ξεχωρίσουμε την ιστορία, την πλοκή και την δομή της αρχικής ιδέας που υπάρχει, το ονομαζόμενο σενάριο του έργου. Πιο αναλυτικά, αναφέρουμε πως η περεταίρω ανάπτυξη της πλοκής σε συνδυασμό με τις επιπρόσθετες οπτικοακουστικές πληροφορίες προσφέρουν στον θεατή το τελικό αποτέλεσμα. Επίσης, όσον αφορά την ιστορία ενός έργου μπορούμε γενικά να πούμε πως περιλαμβάνει τα γεγονότα που βλέπουμε και ακούμε καθώς επίσης και αυτά που εικάζουμε ότι έχουν διαδραματιστεί. Ακόμη, κάθε τμήμα της ταινίας, που διαδραματίζεται σε έναν συγκεκριμένο χώρο και για συγκεκριμένο χρόνο, και βρίσκεται σε μια ροή με τα υπόλοιπα τμήματα της ταινίας αποτελεί τις σκηνές² του έργου, όπου με τα συνεχόμενα πλάνα³ σχηματίζουν εν τέλει την μορφή του σεναρίου.

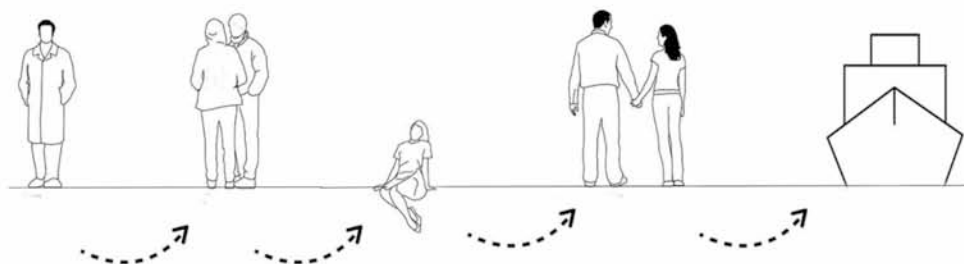
Για να διευκολυνθεί ωστόσο η δουλειά των δημιουργών έτσι ώστε να είναι ευκολότερη η οπτικοποίηση του έργου χρησιμοποιείται το εικονογραφημένο σενάριο ή στόριμπορντ (storyboard), που αποτελεί λεπτομερή πίνακα σκίτσων παρόμοιων με κόμικς όπου σε αυτόν προσθέτουν τις λεπτομέρειες, όπως ήχος, σε κάθε πλάνο, έτσι

²Σκηνή ονομάζουμε τμήμα της δράσης μιας ταινίας που λαμβάνει χώρα σε ένα συγκεκριμένο χώρο και σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Για ένα σύνολο σκηνών που απαρτίζουν μια γενική ενότητα χώρου, χρόνου ή δράσης χρησιμοποιούμε τον γαλλικό όρο 'σεκάνς' (Sequence).

³Το πλάνο: είναι ένα μικρό κομμάτι του φιλμ. Ένα ελάχιστο ορθογώνιο πλαίσιο, στο οποίο είναι οργανωμένο κατά κάποιον τρόπο ένα μέρος ενός γεγονότος «Η σύνδεση αυτών των πλάνων κάνει το μοντάζ» (Αϊζενστάιν, 2003, σελ 39)

ώστε αυτή η αναλυτική εξέταση να τους ωθήσει σε μεγαλύτερη ακρίβεια και λεπτομέρεια καθ' όλη την διάρκεια της ταινίας (Καλαμπάκας, Κυριακούλης, 2015, σελ 108).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενδιαφέρουσας πλοκής σεναρίου, από το οποίο μπορούμε να εξάγουμε και συμπεράσματα σχετικά με την Αθήνα την δεκαετία του 1960, είναι η κινηματογραφική παραγωγή «Μέχρι το πλοίο». Μια παραγωγή του 1966, σκηνοθεσίας Δαμιανού Αλέξη. Το σενάριο αναφέρεται σε έναν άντρο ο οποίος παίρνει απόφαση να φύγει από το χωριό στο οποίο έμενε και να μετακομίσει στην Αυστραλία. Αυτή είναι και η κύρια πλοκή της ταινίας. Ωστόσο, μέχρι να φτάσει στο λιμάνι στην Αθήνα, αναπτύσσονται διαδοχικά τρεις ακόμη ιστορίες. Αρχικά, αποφασίζει να συναντήσει έναν φίλο του σιδερά, με σκοπό να τον δουλέψει για αυτόν και να συγκεντρώσει κάποια χρήματα για το ταξίδι του. Όμως λόγω της ερωτικής έλξης που νιώθει για την κοπέλα του φίλου του τον οδηγεί στο να αλλάξει τόπο ξανά. Στη συνέχεια γνωρίζει μια ατίθαση κοπέλα, η οποία όμως καταλήγει σε οίκο ανοχής. συνεχίζοντας την διαδρομή του φτάνει στην Αθήνα, πιο συγκεκριμένα μένει σε ένα σπίτι από ένα ζευγάρι που εν τέλει χωρίζει. Τέλος, μετά από αυτές τις εμπειρίες καταφέρνει να φτάσει στο πλοίο της μετανάστευσης. Ο Δαμιανός ως σκηνοθέτης καταφέρνει με να παρουσιάσει με πλάνα του το λιμάνι της Αθήνας αλλά και τις περιοχές στις παρυφές της πόλης με τις αυθαίρετες κατοικίες. Θα μπορούσαμε το παραπάνω κινηματογραφικό έργο να το κατατάξουμε στο πρότυπο δομής της Linda Sender (Linda Sender “Story Spine”), όπως παρουσιάζεται παρακάτω. Δείχνοντας την βασική πλοκή του πρωταγωνιστή να φτάσει στο πλοίο και τις υπό πλοκές που εμφανίζονται σε τρία στάδια.



Εικόνα 6: Σενάριο ταινίας "Μέχρι το πλοίο", Ιδία Επεξεργασία



Εικόνα 7: Σκηνή από την ταινία "Μέχρι το πλοίο", το λιμάνι



Εικόνα 8: Σκηνή από την ταινία "Μέχρι το πλοίο", αυθαίρετες κατοικίες

1.2.1. Τύποι ταινιών

Για να μπορέσουμε να κατανοήσουμε ορισμένα νοήματα και να καταλάβουμε πιο εύκολα το ύφος του έργου που παρακολουθούμε θα πρέπει να γνωρίζουμε πως η κάθε μια μπορεί να ανήκει σε μια κατηγορία με πλήθος άλλων ταινιών που επιφέρουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

- Ντοκιμαντέρ: Προσπαθεί να παρουσιάσει πληροφορίες βασισμένες στην πραγματικότητα για τον κόσμο εκτός της ταινίας.
- Μυθοπλασία: Σε αντίθεση με το ντοκιμαντέρ, υποθέτουμε πως μια ταινία μυθοπλασίας παρουσιάζει φανταστικά πλάσματα, τόπους ή γεγονότα.
- Μείξεις και υβρίδια: Οι κινηματογραφιστές φιλοδοξούν ορισμένες φορές να συγχύσουν και να μπερδέψουν τα όρια που ξεχωρίζουν το ντοκιμαντέρ από τη μυθοπλασία.
- Ταινίες εμψύχωσης: Οι ταινίες εμψύχωσης (animated films) διαφέρουν από αυτές της ζωντανής δράσης εξαιτίας των ασυνήθιστων εργασιών που συντελούν στο στάδιο της παραγωγής, με αποτέλεσμα συνήθως μακρινό από την πραγματικότητα.

Επίσης, μια ακόμη κατηγοριοποίηση είναι τα είδη των ταινιών, που ως επί το πλείστο είναι πιο εύκολα από τους ανθρώπους να τα ξεχωρίσουν. Συνήθως αυτά είναι το γουέστερν, το μιούζικαλ, η ταινία δράσης, η ταινία τρόμου, η κωμωδία, το ρομάντζο και άλλες. Οι πειραματικές και οι πρωτοποριακές ταινίες: Ένας άλλος τύπος ταινιών είναι εσκεμμένα αντικομορμιστικές. Σε αντίθεση με το κυρίαρχο ρεύμα του «δεσπόζοντος» ή «καθιερωμένου» κινηματογράφου, ορισμένοι κινηματογραφιστές ξεκινούν να κάνουν ταινίες με την πρόθεση να θέσουν υπό αμφισβήτηση τις παγιωμένες αντιλήψεις για το τι μπορεί να δείξει μια ταινία και πως μπορεί να το δείξει, έτσι ώστε να προκαλέσουν ερωτηματικά στον θεατή και να του προσφέρουν μια πρωτοποριακή εμπειρία. (Bordwell, 2002, σελ 74)

1.2.1. Η μορφή του φιλμ

Γνωρίζουμε πως μια από τις ανησυχίες του ανθρώπινου νου είναι η αναζήτηση και εύρεση της μορφής. Έτσι, όπως και σε κάθε άλλη τέχνη, έτσι και στα κινηματογραφικά έργα, το άτομο αναζητά την μορφή, ψάχνοντάς την μέσω διάφορων χαρακτηριστικών, όπως είναι για παράδειγμα:

- Η μορφή ως σύστημα: Είναι προφανές πως το έργο τέχνης, στην εν λόγω μελέτη το κινηματογραφικό έργο, και το άτομο που το προσλαμβάνει αλληλεξαρτώνται. (π.χ. το ανθρώπινο σώμα)

- **Μορφή έναντι περιεχομένου:** Αρκετές φορές θεωρείται πως η μορφή και το «περιεχόμενο» είναι δυο έννοιες διαφορετικές που δεν συσχετίζονται. Ωστόσο, η άποψη αυτή δεν ισχύει δεδομένου πως αναφερόμαστε σε ένα συνολικό αποτέλεσμα και σύστημα. Καθώς επίσης, καταλαβαίνουμε πως πρόκειται για ένα ενιαίο σύστημα διότι κάθε συστατικό στοιχείο λειτουργεί ως μέρος του συνολικού έργου σχηματίζοντας εν τέλει αυτό που αντιλαμβανόμαστε.
- **Μορφικές προσδοκίες:** Κάθε έργο είναι διαφορετικό και μοναδικό. Επομένως, κάθε φορά δημιουργούνται νέες προσδοκίες για αυτό που πρόκειται να δούμε. Η κινηματογραφική μορφή ενός έργου μπορεί ακόμη να μας κάνει να αντιληφθούμε τα πράγματα διαφορετικά, με διαφορετική ματιά, να αποτινάξουμε τις κεκτημένες μας συνθήκες υποδεικνύοντάς μας καινούριους τρόπους να ακούμε, να βλέπουμε, να αισθανόμαστε και να σκεφτόμαστε. Να εξελίξουμε επομένως την κριτική μας σκέψη και τον τρόπο με τον οποίο κατανοούμε ένα έργο τέχνης.
- **Συμβάσεις και εμπειρία:** Ωστόσο, πέραν του γεγονότος ότι κάθε έργο αποτελεί κάτι μοναδικό είναι δύσκολο να είναι αποκομμένο από οποιοδήποτε στοιχείο του κόσμου. Τα έργα τέχνης είναι ανθρώπινα τεχνουργήματα και επειδή ο καλλιτέχνης ζει μέσα στην ιστορία και την κοινωνία, δεν μπορεί να αποφύγει να συσχετιστεί το έργο του, με άλλα έργα και γενικότερα με τις γνώμες των θεατών.
- **Μορφή και συναίσθημα:** Αναπόσπαστο στοιχείο και σκοπός κάθε έργου είναι η συγκίνηση, και το γεγονός ότι παίζει μεγάλο ρόλο στην εμπειρία μας της μορφής. Μπορούμε να κατανοήσουμε καλύτερα αυτήν την πλευρά της μορφής εάν συλλογιστούμε και σκεφτούμε τα συναισθήματα που προκαλούνται από μια κινηματογραφική παραγωγή.
- **Μορφή και νόημα:** Ένας ακόμη σημαντικός τομέας της μορφής αποτελούν τα νοήματα που εξάγουμε από όλων των ειδών τέχνες. Ο θεατής σε κάθε του προσπάθεια στοχεύει στο να κατανοήσει όσο το δυνατόν καλύτερα τα νοήματα και τα μηνύματα που μπορεί να κρύβονται στα έργα. Ωστόσο τα είδη των νοημάτων που προκύπτουν από κάθε έργο διαφέρουν και ποικίλουν κάθε φορά ανάλογα με τα ερεθίσματα και τις απόψεις που έχουν οι θεατές. (Bordwell, 2002, σελ 91)

1.2.2. Βασικές αρχές της κινηματογραφικής μορφής

Δεδομένου ότι η κινηματογραφική μορφή θεωρείται ένα σύστημα, εννοώντας ένα σύνολο συσχετισμών με στοιχεία τα οποία διαθέτουν έντονους δεσμούς και συσχετισμούς, θα ήταν ορθό να καθοριστεί ένα σύνολο κανόνων με τους οποίους θα μπορούσαμε να κατανοήσουμε καλύτερα την σχέση μεταξύ των διάφορων μερών. Σε όλες τις τέχνες οι κανόνες αυτοί ποικίλουν και διαφέρουν καθώς τα κριτήρια με τα οποία έχουν θεσμοθετηθεί ανεπίσημα είναι ξεχωριστά σε κάθε περίπτωση. Παρόλα αυτά θα μπορούσαμε για την κινηματογραφική μορφή να διακρίνουμε πέντε γενικές αρχές τις οποίες είναι εύκολο οι παρατηρητές να αντιληφθούν.

- **Λειτουργία:** Μπορούμε να ορίσουμε μορφή στον κινηματογράφο την αλληλοσυσχέτιση ανάμεσα στα διάφορα συστήματα στοιχείων που εμφανίζονται. Επομένως, δεχόμαστε ως προϋπόθεση κάθε στοιχείο του κινηματογραφικού έργου, μέσα στο τελικό αποτέλεσμα, να επιτελεί μια ή περισσότερες λειτουργίες, έτσι ώστε κάθε στοιχείο στοχεύει στο να εκπληρώνει έναν ή περισσότερους στόχους στο τελικό έργο τέχνης.
- **Ομοιότητα και Επανάληψη:** Δύο έννοιες που διακατέχουν θεμελιώδη σημασία προκειμένου να κατανοήσουμε μια οποιοδήποτε ταινία. Είναι χρήσιμο να έχουμε έναν όρο που να μας βοηθάει να περιγράψουμε τις μορφικές επαναλήψεις, και ο πιο συχνά χρησιμοποιούμενος είναι τη λέξη μοτίβο. Επομένως, κάθε επανάληψη στο έργο θα μπορούμε να το αποκαλούμε μοτίβο. Ωστόσο, αυτό το μοτίβο, διαφέρει κάθε φορά και μπορεί να είναι διαφορετικής φύσης. Για παράδειγμα μπορεί να είναι ένα αντικείμενο, ένα χρώμα, μια τοποθεσία, ένα πρόσωπο, ένας ήχος ή ακόμη και γνώρισμα ή μια συγκεκριμένη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα.
- **Διαφορά και παραλλαγή.** Οι επαναλήψεις φυσικά και βοηθάνε στην εξέλιξη μιας ταινίας, ωστόσο δεν επαρκούν στο να δημιουργήσουν μια μορφή. Κατανοούμε επομένως την ανάγκη χρήσης των παραλλαγών, των αντιθέσεων και διαφοροποιήσεων στα κινηματογραφικά έργα. Οι χαρακτήρες πρέπει να αλλάξουν, οι χώροι πρέπει να αποκτήσουν ταυτότητα, όπου με διαφορετικές χρονικές στιγμές ή ενέργειες είναι αναγκαίο να επαληθευτούν. Ακόμη και μέσα στην εικόνα που παρουσιάζεται στον θεατή, θα πρέπει να διακρίνουμε διαφορές τόνου, υφής, κατεύθυνσης και ταχύτητας της κίνησης και άλλων χαρακτηριστικών που δημιουργούν παραλλαγή και βοηθούν τον θεατή να κατανοήσει την φιλική μορφή.
- **Ανάπτυξη.** Με την ανάπτυξη θα μπορέσουμε να κατανοήσουμε πως οι διάφορες λειτουργίες μπορούν να μας βοηθήσουν στο να κατανοήσουμε πως γίνεται η μετάβαση και η δημιουργία από τις όμοιες στις ανόμοιες λεπτομέρειες και πως μεταπηδάμε από τις ομοιότητες στις διαφορές.

- Ενότητα/ Ακολουθία. Για να καταλήξουμε σε ένα πάγιο αποτέλεσμα κατανοούμε πως όλα τα στοιχεία του κινηματογραφικού συστήματος συνδυάζονται αρμονικά και γεννούν ένα αποτέλεσμα. Ακόμη και στην περίπτωση που ένα στοιχείο μοιάζει τελείως εκτός συνόλου σε σχέση με την υπόλοιπη ροή και εξέλιξη της ταινίας, δεν μπορούμε αυθαίρετα να πούμε πως δεν αποτελεί κομμάτι του κινηματογραφικού έργου. Στην έσχατη περίπτωση να πούμε πως είναι ένα στοιχείο άσχετο, χωρίς κάποια ιδιαίτερα σημασία στην συνέχεια της ταινίας που ωστόσο σε κάποιο σημείο μπορεί να την επηρεάσει και να αποτελέσει αναπόσπαστο στοιχείο της. (Bordwell, 2002, σελ 105)

Ένα από τα πιο συχνά φαινόμενα είναι αυτό της χρήσης αφηγήματος ως μορφικό σύστημα. Με τον όρο αφήγημα αναφερόμαστε στην αλληλουχία συμβάντων τα οποία είναι συνδεδεμένα με μια σχέση αίτιου- αποτελέσματος που πραγματοποιούνται μέσα σε συγκεκριμένο χώρο και σε προκαθορισμένη χρονική στιγμή. Ως επί το πλείστο το αφήγημα ξεκινά με μια σειρά αλλαγών σύμφωνα με την προαναφερόμενη σχέση αίτιου και αποτελέσματος. Έχοντας ως αποτέλεσμα την εμφάνιση μιας νέας κατάστασης που επιφέρει το τέλος του αφηγήματος. Ορισμένα από τα μέρη της χρήσης του αφηγήματος ως μορφικό σύστημα είναι τα εξής:

- Πλοκή και ιστορία. Ένα από τα βασικότερα είναι η πλοκή και η ιστορία όπου πρέπει να εμφανίζεται σε όλα τα αφηγήματα. Από αυτά η αιτιότητα, η χρονική στιγμή και ο χώρος είναι κομβικά για την ύπαρξη της ιστορίας.
- Αίτιο και αποτέλεσμα. Κάθε πλοκή και ιστορία έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση κάποιων αποτελεσμάτων. Η πλειοψηφία αυτών προκαλείται κυρίως από τους χαρακτήρες και από τις πράξεις τους. Οι δράστες ανάλογα με τις ενέργειες τους μπορούν να αλλάξουν ολοκληρωτικά το τελικό αποτέλεσμα.
- Χρόνος. Τα αίτια και τα αποτελέσματα της κάθε πράξης είναι βασικά για την χρήση του αφηγήματος ως μορφή, αλλά πρέπει να έχουμε κατά νου ότι λαμβάνουν χώρα μέσα σε κάποια χρονική στιγμή. Καταλαβαίνουμε συνεπώς, πως η πλοκή και η ιστορία μας διευκολύνει στο να κατανοήσουμε πως ο χρόνος χρησιμεύει ως στοιχεία κατανόησης της αφηγηματικής δράσης.
- Χώρος. Σε πολλές περιπτώσεις και διηγήσεις δεν αναφέρεται ο χώρος στον οποίο πραγματοποιούνται τα γεγονότα. Στο κινηματογραφικό αφήγημα, ωστόσο, ο χώρος είναι συνήθως ένας βασικός παράγοντας, τον οποίο καλό θα ήταν για τον θεατή να αναφέρεται.
- Αρχή, τέλος και σχήματα ανάπτυξης. Τέλος, για να υπάρξει μια αφήγηση κατανοητή και αρεστή τις περισσότερες φορές από τους θεατές, αναγκαία θα ήταν η ύπαρξη μιας αρχής στην ιστορία μας, όπως επίσης και ένα τέλος στο οποίο θα λύνονται οι απορίες των θεατών ή θα τους παρέχει δεδομένα έτσι

ώστε οι ίδιοι να συλλογιστούν στο τι θα μπορούσε να αποτελεί τέλος στην αφήγηση. Η αρχή και το τέλος ωστόσο, θα είναι πολύ πιο εύκολα να υπάρξουν ένα κατά την διάρκεια ο δημιουργός χρησιμοποιεί διάφορα σχήματα ανάπτυξης έτσι ώστε να επιτύχει τον σκοπό του.

(Bordwell, Thompson, 2002, σελ 116)

Κεφάλαιο 2: Κατασκευή της χωρικότητας

Στόχος του δημιουργού είναι η κατασκευή ενός φιλικού κόσμου, επομένως ενός σύνθετου χωροχρόνου με απώτερο σκοπό να αποδώσει έναν ρεαλισμό στον χώρο όπου θα διευκολύνει τους θεατές να εισχωρήσουν και να συμμετάσχουν στον δραματικό χώρο. Αναδεικνύοντας έτσι τον κινηματογράφο ως μια γλώσσα ιδιαίτερα περίπλοκη και ποικίλη, με ικανότητα μεταφοράς και αναπαράστασης γεγονότων, ιδεών και συναισθημάτων. Προσπαθεί να τεμαχίσει τον χώρο και τον χρόνο προσπαθώντας να τα αλλάξει και να δημιουργήσει μια αμοιβαία αλληλοεπίδραση και αμφίδρομη επιρροή. (Μάρτεν, 1984, σελ 261) Γεγονός που την διαχωρίζει από την φωτογραφία καθώς παριστάνει την πραγματικότητα όπως είναι και το καταφέρνει με την χρήση τεχνικών και τεχνασμάτων ώστε να το πετύχει. Ο κινηματογράφος, επομένως, προσφέρει συγκεκριμένες αποκαλυπτικές λειτουργίες που τον κάνουν ξεχωριστό, και καταφέρνει με αυτόν τον τρόπο να αναπαράγει τον χώρο πιστά.

- Αρχικά ένα κινηματογραφικό έργο είναι ικανό να αναδείξει πράγματα που υπό φυσιολογικές συνθήκες δεν μπορεί κανείς να τα δει.
 - Το μικρό και το μεγάλο. Όπου το μικρό αναπαριστάται με εφαρμογή πλάνου γκρο-πλαν εστιάζονται πολύ σε ένα συγκεκριμένο σημείο ή δραστηριότητα. Με τον τρόπο αυτό σύμφωνα και με τον Αϊζενστάιν δεν μένουμε στο γεγονός της εστίασης αλλά στο ότι ο δημιουργός επιθυμεί να δώσουμε περισσότερη προσοχή σε ένα σημείο που μπορεί διαφορετικά να το αγνοούσαμε. Το μεγάλο, ακόμη, μας προσφέρει μια εικόνα μια εντυπωσιακή εμπειρία παρουσιάζοντας τις μάζες και τα πλήθη εν κινήσει, που ασκούν ιδιαίτερη έλξη στις φωτογραφικές και κινηματογραφικές κάμερες.
 - Ο κινηματογράφος έχει την δυνατότητα να συνδυάσει πλάνα από την πραγματικότητα με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να πλάσει μια νέα πραγματικότητα ανύπαρκτη, έτσι ώστε να εξυπηρετεί σκοπούς που ο δημιουργός θέλει. Τέχνασμα, επομένως, όπως αυτό του Κουλέσωφ, που αναφέρεται ως δημιουργική γεωγραφία, που πλάθει έναν χώρο που δεν υφίσταται πουθενά.
 - Το παροδικό ακόμη, μπορεί να συλληφθεί μέσω του κινηματογράφου. Φαινόμενα που υπό κανονικές συνθήκες, όπως για παράδειγμα η σκιά ενός σύννεφου, που δεν θα το παρατηρούσε πιθανών κάποιος, όπως επίσης και διαδικασίες ιδιαίτερα αργές που ο δημιουργός καταφέρνει να τις συμπυκνώσει και να τις παρουσιάσει.
(Kracauer, 1983, σελ 81)
- Στη συνέχεια, ένα έργο μπορεί να παρουσιάσει φαινόμενα που συγκλονίζουν τη συνείδηση. Ο δημιουργός προσπαθεί να κάνει τον θεατή κομμάτι του έργου του. Θέλει να τον κάνει μέσω των τεχνικών που χρησιμοποιεί να νιώσει σαν τον πρωταγωνιστή, να το μετατρέψει σε συνειδητό παρατηρητή.

- Τέλος, ο κινηματογράφος δίνει την δυνατότητα στο κοινό του να βιώσει τις ιδιαίτερα εκφάνσεις της πραγματικότητας. Μπορεί ο δημιουργός να χρησιμοποιήσει την πραγματικότητα όπως έχει, βάζοντας τους πρωταγωνιστές τους να βιώνουν ακραίες ψυχικές καταστάσεις, προσπαθώντας έτσι να κάνει τους θεατές να συνταραχθούν ακόμη περισσότερο από το κινηματογραφικό έργο και να το ζήσουν οι ίδιοι.

2.1.Το κάδρο

Σημαντικό θεωρείτε επίσης το γεγονός πως όλη η δράση μιας κινηματογραφικής παραγωγής πραγματοποιείται σε ένα ορθογώνιο πλαίσιο, αυτό που ονομάζουμε το κάδρο, το οποίο θα μπορούσε να είναι σε αντιστοιχία με την έννοια του καμβά στην φωτογραφία ή την ζωγραφική. Ο δημιουργός πρέπει να δώσει ιδιαίτερη σημασία στο πως θα οργανώσει την πληροφορία μέσα σε αυτόν τον χώρο, όπως επίσης και στον χώρο που εκτυλίσσεται εκτός του κάδρου, καθώς η τελική εικόνα είναι αυτή που μας κάνει να αντιληφθούμε τον σκοπό του δημιουργού.

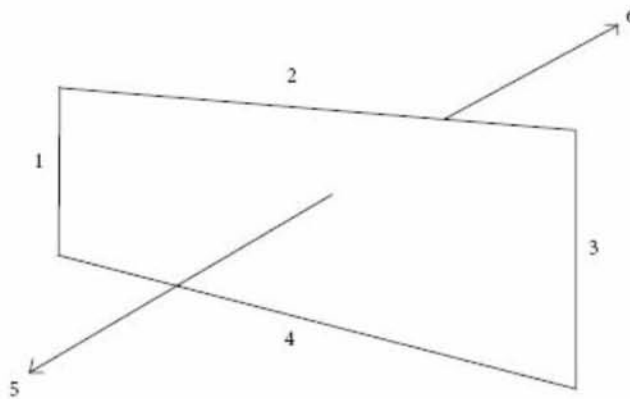
Δεν θα ήταν ορθό να ορίσουμε ποιος τρόπος οργάνωσης της οπτικής πληροφορίας του κάδρου είναι σωστό ή λάθος, καλός ή κακός, καθώς το πώς επιλέγει ο δημιουργός να τον φτιάξει αποτελεί απόφαση του ίδιου, καθώς με αυτόν τον τρόπο εκφράζει τον στόχο του και το προσωπικό του ύφος. Για παράδειγμα ο Sergei Eisenstein υποστήριζε την χρήση ενός κάδρου τετράγωνου που θα μπορεί να δώσει ίση έμφαση σε κάθε στοιχείο κάθετο ή οριζόντιο. Ωστόσο, έχουν υπάρξει αρκετές προσεγγίσεις και απόψεις σχετικά με το πώς μπορούμε να κωδικοποιήσουμε σε κανόνες τον κάθε τρόπο σύνθεσης του κάδρου. Κάποιες από αυτές τις θεωρίες είναι αυτές της χρήσης του κανόνα της «χρυσής τομής» και του «κανόνας των τριών τρίτων», που εν μέρει βοηθούν στο να αναγνωρίσουμε ορισμένα στοιχεία πιο εύκολα, αλλά από την αντίπερα όχθη ως αναλυτικά εργαλεία επιφέρουν περιορισμούς και συνεχώς θα γίνεται προσπάθεια να ξεπεραστούν και να ανακαλυφθούν νέοι μέθοδοι. Ωστόσο, μέσω των μεθόδων αυτών σύνθεσης του κάδρου μπορούμε να διακρίνουμε συγκεκριμένους άξονες και ζώνες που παίζουν σημαντικό ρόλο στην οργάνωση της εικόνας που λαμβάνουμε. Με τον όρο «άξονες» εννοούμε νοητές ευθείες γραμμές οι οποίες μπορεί να καθορίζονται αρχικά από την κατεύθυνση του βλέμματος, μέσω μιας κίνησης, από ορισμένα στοιχεία του σκηνικού χώρου, από την προοπτική και τέλος ακόμη και από τον φωτισμό που χρησιμοποιείται.

Για να υπάρξει μια ισορροπία στην σύνθεση θα πρέπει να ασχοληθούμε με το εάν είναι ίσα μοιρασμένες τα σημεία ενδιαφέροντος και οι μάζες στο κάδρο. Σε κάποιες περιπτώσεις, οι κινηματογραφιστές πιστεύουν πως το σημείο στο οποίο όπου πρέπει να δοθεί περισσότερο προσοχή είναι το πάνω μέρος, διότι σε πολλές περιπτώσεις και σε πολλά πλάνα εκεί είναι το μέρος όπου τοποθετούνται τα πρόσωπα

των πρωταγωνιστών. Οδηγώντας έτσι σε μια λιγότερη επένδυση και γέμισμα του κάτω μέρους του κάδρου. Τέλος, οι κινηματογραφιστές σε ορισμένα έργα επιθυμούν να επιφέρουν μια ισορροπία στο κάδρο τους, εξισορροπώντας έτσι την αριστερή πλευρά με την δεξιά.

2.1.1.Ο χώρος εκτός πεδίου

Ανεξάρτητα από τις αναλογίες ή τον τρόπο που έχει αποφασίσει εν τέλει ο δημιουργός να συνθέσει το κάδρο βλέπουμε πως διαφέρει από την φωτογραφία ή την ζωγραφική καθώς πρόκειται για μια δυναμική σύνθεση που αλλάζει συνεχώς και δεν παραμένει παγιωμένη χωρίς καμία εξέλιξη όπως για παράδειγμα ένας πίνακας ζωγραφικής. Μια ακόμη διαφοροποίηση του κινηματογραφικού κάδρου είναι το γεγονός ότι εκτός από τον προκαθορισμένο χώρο που επιλέγει να παρουσιάσει ο δημιουργός αφήνει να νοηθεί ότι μιλάμε και για έναν χώρο έξω από αυτόν, έξω από τα όρια του κάδρου. Ο Noel Burch, θεωρητικός του κινηματογράφου, προσπάθησε να ομαδοποιήσει και να κατατάξει αυτές τις αθέατες περιοχές σε έξι κατηγορίες ως εξής: 1. τον χώρο αριστερά από το κάδρο, 2. τον χώρο πάνω από το κάδρο, 3. τον χώρο δεξιά του κάδρου, 4. τον χώρο κάτω από το κάδρο, 5. τον χώρο πίσω από την κάμερα και τον 6. χώρο που βρίσκεται κρυμμένος πίσω από στοιχεία του σκηνικού. Οι εκτός κάδρου χώροι βρίσκονται σε άμεση σχέση με την οπτική πληροφορία που λαμβάνουμε καθώς εμπλουτίζουν την εμπειρία μας με στοιχεία, όπως για παράδειγμα ο ήχος που μπορεί να αλλάξει σημαντικά την σκηνή που παρακολουθούμε, προσδίδοντας έτσι ιδιαίτερη σημασία τις εκτός κάδρου δραστηριότητες και ενέργειες.



Εικόνα 9: Οι έξι αόρατοι χώροι εκτός κάδρου, Ιδία Επεξεργασία

2.2.Mise-en-scène

«Ουσιαστικά σε όλες τις ταινίες, η μιζανσέν λειτουργεί υποδηλώνοντας ένα τρισδιάστατο χώρο, αφηρημένο ή αναπαραστατικό, πραγματικό ή πλασματικό.»

Bordwell, Thompson, 2002 (Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου σελ 224)

Είναι γνωστό πως ο κινηματογράφος ασχολείται με πολλά είδη του χώρου και το καταφέρνει αυτό προβάλλοντας μια οπτική πληροφορία στο πλαίσιο της οθόνης, όπως ακριβώς και ένας ζωγράφος κάνει με τον πίνακά του στο κάδρο. Για να συνθέσει αυτόν τον χώρο ο δημιουργός πρέπει να ασχοληθεί με την μιζανσέν που ουσιαστικά είναι η σύνθεση του χώρου της οθόνης. Έχει στην διάθεσή του ο δημιουργός να κινήσει το ενδιαφέρον των θεατών καθώς η όραση των ανθρώπων είναι συνηθισμένη να καταλαβαίνει τις διάφορες μεταβολές, τις κινήσεις και την δράση με αποτέλεσμα να κατευθύνεται το ενδιαφέρον μέσα στον χώρο του κάδρου. Ο όρος μιζανσέν (από το Γαλλικό *Mise-en-scène*) του οποίου η μετάφραση σημαίνει στήνω μια πράξη επί σκηνής, αρχικά χρησιμοποιήθηκε στα θεατρικά έργα και στη συνέχεια οι δημιουργοί κινηματογραφικών δανείστηκαν αυτόν τον όρο. Ωστόσο, ο όρος αυτός διευρύνθηκε από τους μελετητές του κινηματογράφου, προσδίδοντάς του την έννοια του ελέγχου της κάθε πληροφορίας, του στησίματος κάθε γεγονότος που εμφανίζεται στο κάδρο από τους δημιουργούς. Λόγω της ταύτισής του και της προέλευσής του από το θέατρο η μιζανσέν αναφέρεται και ασχολείται με τα στοιχεία που υπάρχουν και στις δυο αυτές τέχνες, όπως είναι ο φωτισμός, το σκηνικό, τα κοστούμια και η ανθρώπινη δράση. Με αυτήν την λογική θα μπορούσαμε να διακρίνουμε τέσσερα γενικά πεδία της μιζανσέν, καθώς και ορισμένες χρήσεις της κάθε κατηγορίας.

2.2.1.Το σκηνικό περιβάλλον

Είναι γνωστό πως όλοι οι δημιουργοί κινηματογραφικών αλλά και οι θεατές κατανοούν την σημασία του σκηνικού χώρου, καθώς αποτελεί το μέρος όπου περιβάλλεται η δράση ή ακόμη και η αφήγηση ολόκληρη. Μπορεί κάλλιστα να δημιουργεί έργο έχοντας τον σκηνικό χώρο τον πρωταγωνιστή, βάζοντας την ανθρώπινη δράση σε δευτερεύουσα μοίρα. Κάποιοι από τους τρόπου με τους οποίους μπορεί να ελεγχθεί το σκηνικό περιβάλλον είναι για παράδειγμα η επιλογή μιας υπάρχουσας τοποθεσίας όπου θα εξελιχθεί η δράση. Ακόμη, ο κινηματογραφιστής μπορεί ο ίδιος να δημιουργήσει ένα σκηνικό χώρο σε φυσικό μέγεθος, όπου ο ίδιος θα έχει τον απόλυτο έλεγχο σχετικά με το τι εμφανίζεται. Μπορεί επίσης ο δημιουργός να χειρίζεται ένα σκηνικό πλάνο με την χρήση φροντιστηριακού υλικού (αξεσουάρ) ως στοιχεία του χώρου.

2.2.2.Οπτικές μάζες

«Η χωροποίηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς δεν είναι παρά η προϋπόθεση της ταυτοποίησης των ανθρώπων μέσω της εικόνας προς την οποία συγκρίνονται.»

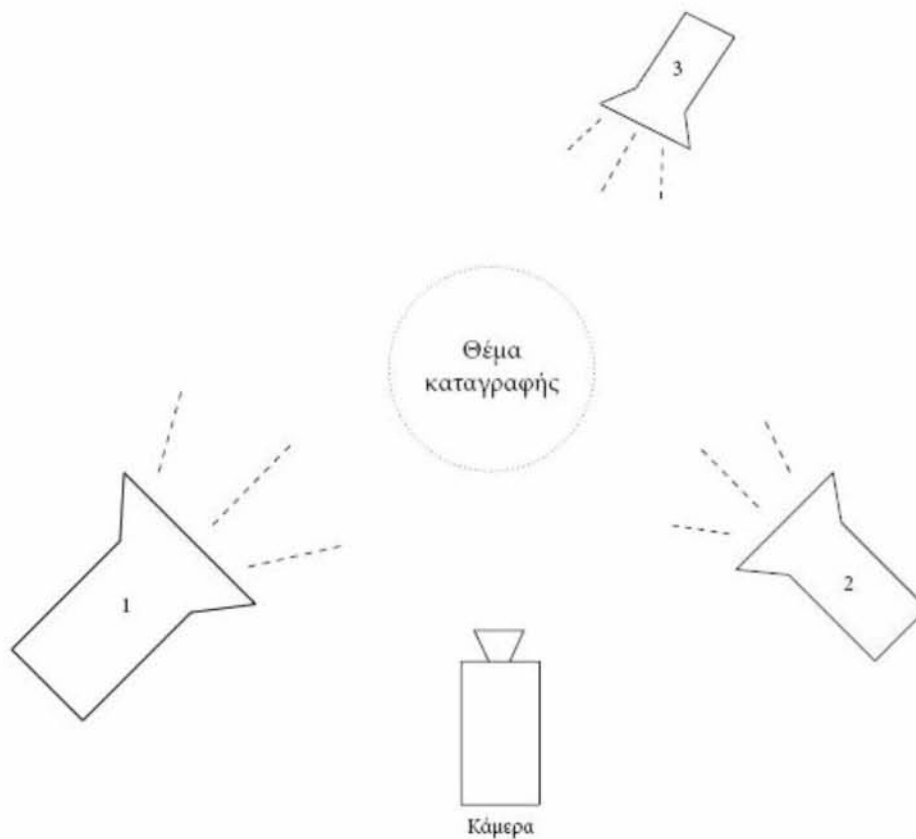
Σταυρίδης, 2002 (Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή, σελ 70)

Στις περισσότερες κινηματογραφικές παραγωγές βασικός παράγοντας για την πορεία και την εξέλιξη της ιστορίας είναι ο πρωταγωνιστής και ο χαρακτήρας του, όπου με τις πράξεις του δίνει συνέχεια στην εξέλιξη της πλοκής. Με αυτήν την λογική η πλοκή μια ταινίας μπορεί να διαιρεθεί συνήθως σε τρία μέρη ή «πράξεις» (acts) από δυο κομβικά σημεία («Plot-points», «Turning points»), τα οποία σηματοδοτούν δραματικές μεταβολές, και πάντα περιλαμβάνει μια σύγκρουση που κλιμακώνεται και καταλήγει στο τέλος. Υπάρχει όμως και το ενδεχόμενο να παρθεί ο κεντρικός ρόλος από το άτομο και να θεωρηθεί ως κινητήρια δύναμη της πλοκής ένα φαινόμενο. Όπως για παράδειγμα στις ταινίες ‘Θωρηκτό Ποτέμκιν’, ‘Οκτώβρης’ και ‘Απεργία’ του Sergei Eisenstein, όπου πρωταγωνιστής θεωρείται το κοινωνικό σύνολο και το πολιτικό μήνυμα και πλοκή που επιθυμεί να παρουσιάσει, επομένως θα μπορούσαμε να πούμε πως έχουμε τον σκηνικό χώρο στον ρόλο του πρωταγωνιστή. Ακόμη, όσον αφορά τις οπτικές μάζες, δηλαδή είτε τα σώματα είτε τους κτιριακούς όγκους, πέραν από την σκηνογραφία, μπορούμε να ασχοληθούμε και με την ενδυματολογία. Αποτελεί αντικείμενο της καλλιτεχνικής διεύθυνσης (act direction), η οποία περιλαμβάνει τη διαμόρφωση του σκηνικού (σκηνογραφία), των κοστούμιών της εξωτερικής εμφάνισης των ηθοποιών (ενδυματολογία) καθώς και οποιαδήποτε ακόμη λεπτομέρεια της εμφάνισής τους, όπως για παράδειγμα τις κομμώσεις και άλλα. (Καλαμπάκας, Κυριακούλης, 2015, σελ 72)

2.2.3. Φως και χρώμα

Κάθε δημιουργός μπορεί να χρησιμοποιείσαι όπως αυτός επιθυμεί τις χρωματικές αντιθέσεις και αποχρώσεις ώστε να πετύχει την οργάνωση και παρουσίαση του χώρου που αποσκοπεί. Παρόλα αυτά υπάρχουν κάποιες αντικειμενικές απόψεις σχετικά με τις αξίες της φωτεινότητας και το πώς για παράδειγμα χρώματα θερμά όπως το κόκκινο και το πορτοκαλί προκαλούν μεγαλύτερη εντύπωση και τραβούν περισσότερο την προσοχή από χρώματα ψυχρά, όπως το μωβ και το πράσινο που ξεχωρίζουν λιγότερο.

Στις ασπρόμαυρες ταινίες που δεν μπορούμε να στηριχθούμε στις χρωματικές αντιθέσεις μπορούμε να βασιστούμε στις τονικές αλλαγές. Όπου η χρήση τους βοηθά στο να δημιουργηθεί η σύνθεση του χώρου. Τα χαρακτηριστικά του πλάνου, όπως το σκηνικό περιβάλλον, η ενδυματολογικές επιλογές, ο φωτισμός καταγράφονται όλα σε αποχρώσεις του άσπρου και του μαύρου, όπου οι φωτεινότερες και πιο λευκές περιοχές και στοιχεία τραβούν την προσοχή, ενώ τα στοιχεία με πιο σκοτεινό και μαύρο χρώμα μπορεί να ξεχαστούν και να μην τους δοθεί η μέγιστη προσοχή. Για λόγους ευκολίας έχουμε ομαδοποιήσει και κατηγοριοποιήσει αυτά τα στοιχεία, έτσι ώστε να μπορούμε να κατανοήσουμε και να μελετήσουμε τον χώρο ευκολότερα. Αρχικά οι τύποι σκιών είναι οι αυτοσκιάς ή σκίαση και οι ερριμμένες σκιάς. Επίσης, μπορούμε να ξεχωρίσουμε κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού φωτισμού που μπορούμε να αξιοποιήσουμε στην κινηματογραφική εφαρμογή του, τα οποία είναι η ποιότητα του φωτός, αναφερόμενοι στην ένταση της φωταγώγησης σε συνάρτηση της φωτεινότητας της πηγής και της απόστασής της από το αντικείμενο που επιθυμεί να φωτίσει, η κατεύθυνσή του, αναφερόμενοι στην διαδρομή την οποία ακολουθεί το φως, η πηγή προέλευσής του και η διάχυση του φωτός που διακρίνεται σε μαλακό και σκληρό φως, αναφερόμενοι στο φυσικό μέγεθος της πηγής φωτισμού και της απόστασής του από το αντικείμενο που φωτίζει. Στις περισσότερες κινηματογραφικές παραγωγές έχει καθιερωθεί το συμβατικό μοντέλο φωτισμού «τριών σημείων» (3-point lighting), που συνδυάζει τρεις ξεχωριστές φωτιστικές πηγές διαφορετικής έντασης κατεύθυνσης και διάχυσης στον φωτισμό ενός θέματος. Ακόμη, μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε για λόγους διευκόλυνσης τον μετωπικό φωτισμό, τον πλάγιο φωτισμό, τον οπίσθων φωτισμό, τον φωτισμό από κάτω και τέλος τον φωτισμό από πάνω.



Εικόνα 10: Το μοντέλο φωτισμού τριών σημείων (3 point lighting), Ιδία Επεξεργασία

Σημαντικό εργαλείο φωτισμού των δημιουργών κινηματογραφικών έργων είναι το χρώμα που βλέπουμε στην οθόνη μας. Τα διάφορα χρώματα δημιουργούν συναισθήματα στους θεατές και καθοδηγούν το ενδιαφέρον όπου οι δημιουργοί επιθυμούν. Σύμφωνα με τον ζωγράφο Albert Henry Munsell μπορούμε να ξεχωρίσουμε τρεις ιδιότητες του χρώματος, οι οποίες είναι οι εξής:

- Χροιά (hue): η ιδιαίτερη απόχρωση που αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη ζώνη του ορατού φάσματος, αυτό που κοινώς αποκαλούμε 'χρώμα'
- Κορεσμός (chroma ή saturation): η καθαρότητα του χρώματος από πρόσμιξη ουδέτερου φωτός, με άλλα λόγια το πόσο 'ζωντανό' ή 'ξεθωριασμένο' φαίνεται και τέλος,
- Λαμπρότητα (brightness ή value): η φωτεινότητα του χρώματος, δηλαδή το πόσο 'ανοιχτό' ή 'σκούρο' παρουσιάζεται.

2.2.4. Έκφραση και κίνηση στις φιγούρες

Τμήμα ακόμη της μιζανσέν πέραν του φωτισμού, του σκηνικού περιβάλλοντος και των οπτικών μαζών είναι ο τρόπος με τον οποίο εκφράζονται οι πρωταγωνιστές και το πώς κινούνται οι φιγούρες. Οποιαδήποτε οπτική πληροφορία που αλλάζει μπορεί να μας βοηθήσει στο να κατανοήσουμε την αλλαγή στον χώρο και στον χώρο, διότι κάθε κίνηση επιτελεί έναν σκοπό και επίσης το τι επιλέγουμε εμείς οι ίδιοι να παρατηρούμε συνοδεύεται από τις σκέψεις και υποθέσεις που έχουμε σχετικά με το τι αναζητούμε.

Όσον αφορά την έκφραση των ηθοποιών γνωστό είναι γνωστό το σύστημα Στανισλάβσκι στο οποίο έχουμε απόλυτη ταύτιση στον ηθοποιό και στον ρόλο που υποδύεται. Με αυτόν τον τρόπο ο Στανισλάβσκι ήθελε οι ηθοποιοί να ζούνε τον ρόλο που ενσαρκώνουν αντλώντας από προσωπικά τους βιώματα, ανακαλώντας δηλαδή της ονομαζόμενη συναισθηματική μνήμη, όρος του Γάλλου ψυχολόγου Θεόδουλου Ριμπό. Ωστόσο, υπήρξαν αντιδράσεις σχετικά με αυτή τη μέθοδο, κυρίως από τον Piscator, ο οποίος πίστευε πως η συναισθηματική εκμετάλλευση των ηθοποιών είναι καθαρά ιδεολογική και όχι αισθητική. Θεώρησε πως για να επιτευχθεί η συναισθηματική αποδέσμευση του ηθοποιού από τις διάφορες ενέργειες, με στόχο την παρακίνηση σε κριτική σκέψη, πρέπει ο ηθοποιός και ο σκηνοθέτης να υιοθετήσουν τεχνικές οι οποίες αναδεικνύουν τη θεατρική πράξη ως νοηματοφόρο αναπαράσταση της ζωής και όχι ως την ίδια την ζωή. (Καλαμπάκας, Κυριακούλης, 2015, σελ 130)

2.3.Εικαστικά εργαλεία και τεχνικές

Για να κατασκευάσει την χωρικότητα ο δημιουργός ενός κινηματογραφικού έργου χρησιμοποιεί ορισμένα εικαστικά εργαλεία και τεχνικές που προσδίδουν χαρακτήρα και ταυτότητα στο έργο του. Ορισμένες από αυτές είναι η γωνία λήψης, η οριζοντιότητα, το βάθος πεδίου, η προοπτική και ο ήχος.

2.3.1.Γωνία λήψης, οριζοντιότητα και ύψος

Κάθε οπτική πληροφορία που λαμβάνουμε μέσα από τα κάδρο διαθέτει μια γωνία λήψης, αναφερόμενοι αποκλειστικά στην κατακόρυφη γωνία που σχηματίζει η κάμερα σε σχέση με τον οριζόντιο άξονα, με αποτέλεσμα να τοποθετούμαστε σε μια γωνία ως προς την μιζανσέν του πλάνου. Για να μπορέσουμε να αναγνωρίσουμε πιο εύκολα αυτές τις γωνίες λήψης μπορούμε να τις ομαδοποιήσουμε σε τρεις ομάδες. Την ευθεία γωνία λήψης, το πλονζέ και το κοντρ πλονζέ. Ωστόσο, σε κάθε κινηματογραφικό έργο μπορούμε να συναντήσουμε άπειρο αριθμό γωνιών λήψης,

καθώς και ο αριθμός των σημείων του χώρου όπου μπορεί να τοποθετηθεί η κάμερα είναι άπειρος. Όσον αφορά την οριζοντιότητα αναφερόμαστε στον βαθμό όπου το κάδρο είναι οριζοντιωμένο, δίνοντας με αυτόν τον τρόπο σημασία στην αίσθηση της βαρύτητας που διακατέχει το κάδρο και τα κινηματογραφικά στοιχεία. Τέλος, το ύψος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε ένα κάδρο, έχει να κάνει με το γεγονός εάν αισθανόμαστε πως βρισκόμαστε σε ένα συγκεκριμένο ύψος την στιγμή που εκτυλίσσεται η δράση.

2.3.2. Ενδείξεις βάθους

Οι παράγοντες της οπτικής πληροφορίας που υπαινίσσονται πως ένας χώρος διαθέτει όγκο, εννοώντας πως καταλαμβάνει έναν τρισδιάστατο χώρο και αρκετά ξεχωριστά επίπεδα ονομάζονται ενδείξεις βάθους (depth cues). Γνωρίζουμε πως δεν υφίσταται πραγματικό χώρο πίσω από την οθόνη, ωστόσο με τις ενδείξεις βάθους που χρησιμοποιεί ο δημιουργός μπορούμε να φανταστούμε πως ο χώρος συνεχίζει και εκτείνεται πίσω από το κάδρο. Στις εικόνες των κινηματογραφικών έργων αυτό επιτυγχάνεται κυρίως με την ύπαρξη του φωτισμού και τις φωτοσκιάσεις, με την μείωση των μεγεθών, με το σκηνικό περιβάλλον, με την ατμοσφαιρική προοπτική και με τις ενέργειες των ανθρώπων και με τις διάφορες κινήσεις τους, δημιουργώντας έτσι διακριτικές σχέσεις με τις διάφορες διαστρωματώσεις του χώρου.

Αναφερόμενοι στην εστιακή απόσταση, εννοούμε την δήλωση της απόστασης από το θέμα του κάδρου και επιλογή κατάλληλου φακού με εστιακή απόσταση. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί αυτήν την τεχνική, για παράδειγμα το θόλωμα των μακρινότερων πλάνων, στοχεύοντας στο να κατευθύνει την προσοχή του θεατή στα στοιχεία που αυτός επιθυμεί να τονίσει.

Όσον αφορά την δηλούμενη απόσταση μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα γενικά με την χρήση πλάνων που επιλέγει να μας παρουσιάσει ο δημιουργός. Αρχικά, το πολύ γενικό πλάνο εφαρμόζεται συνήθως χρησιμοποιείται για πλάνο εισαγωγής μιας σκηνής γνωστό και ως πλάνο εδραίωσης (establishing shot), δηλαδή χρειάζεται για να δηλωθεί ο χώρος, ο χρόνος και οι σχέσεις των προσώπων, των αντικειμένων και του σκηνικού περιβάλλοντος. Στην περίπτωση του «μοντάζ συνέχειας», το γενικό πλάνο εφαρμόζεται για την κάλυψη ολόκληρης της δράσης μιας σκηνής (master shot), κατά κανόνα προσθέτοντας μεσαία και κοντινά πρόσωπων ή αντικειμένων. Τα κοντινά πλάνα σε άτομα ή στοιχεία του τοπίου ενώ καταφέρνουν να προσελκύουν την προσοχή και το ενδιαφέρον του θεατή σε μια συγκεκριμένη λεπτομέρεια, παράλληλα την αποκόπτουν από τον περίγυρό της, ιδιότητα που συχνά χρησιμοποιείται για τη δημιουργία αγωνίας «σασπένς».

2.3.3. Ήχος

Ένα από τα εργαλεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο δημιουργός στην προσπάθειά του να κατασκευάσει τον χώρο είναι η χρήση του ήχου. Αρχικά, κατανοούμε πως ο ήχος διαθέτει μια χωρική διάσταση καθώς προέρχεται από κάποια πηγή. Στην περίπτωση όπου για παραδείγματα λόγια που λένε οι χαρακτήρες, οι ήχοι που κάνουν τα διάφορα αντικείμενα στην ιστορία, και η μουσική που παρουσιάζεται σαν να προέρχεται από τα όργανα μέσα στο χώρο της ιστορίας αποτελούν όλα διηγητικό ή αλλιώς ενδο-αφηγηματικό ήχο. Σε αντίθετη περίπτωση, αναφερόμαστε στον μη διηγητικό ή εξω-αφηγηματικό ήχο, ο οποίος παρουσιάζεται σαν να προέρχεται από μια πηγή εκτός της ιστορίας που διαδραματίζεται εκείνη την στιγμή, όπως για παράδειγμα το ‘voiceover’ ή ‘σπικάζ’ που περιγράφει, εξηγεί ή σχολιάζει τα γεγονότα. Κάποιες από τις δυνατότητες του είναι οι εξής:

- Μπορεί να παίζει ενεργό ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε και ερμηνεύουμε την εικόνα που μας παρουσιάζει εκείνη την στιγμή ο δημιουργός.
- Μπορεί να κατευθύνει την προσοχή μας με αρκετή ακρίβεια, καταφέροντας έτσι να καθοδηγεί τα βλέμματα όπου αυτός θέλει.
- Μας υποκινεί να διαμορφώσουμε προσδοκίες σχετικά με τα γεγονότα και την δράση που βλέπουμε.
- Μας συνδέει με τον εκτός πεδίου χώρο, όπου μπορεί να τραβήξει την προσοχή του θεατή σε μια πηγή εκτός οθόνης, αποτελώντας έναν αποτελεσματικότερο τρόπο σύνδεσης του ορατού κάδρου με τον εκτός πεδίου χώρο.

(Bordwell, Thompson, 2002, σελ 149)

Κεφάλαιο 3: Κατασκευή της χρονικότητας

«Ο κινηματογράφος έχει λοιπόν το προνόμιο να είναι τέχνη του χρόνου που απολαμβάνει εξ' ίσου μια απόλυτη κυριαρχία του χώρου»

Μάρτεν 1984 (Η γλώσσα του κινηματογράφου, σελ. 271)

Δεν θα μπορούσαμε να ασχοληθούμε με τον κινηματογράφο μόνο ως τέχνη του χώρου, διότι πέρα από τις ρεαλιστικές και αναπαραστατικές του δυνατότητες, καταφέρνει να παρουσιάσει όψεις με μεγάλη χρονική ακρίβεια, ασκεί δηλαδή ο κινηματογράφος μια προσπάθεια αναπαράστασης του χρόνου. (Μακρυδάκης, 2010, σελ 59) Ο φιλικός κόσμος αποτελεί έναν περίπλοκο χωρο-χρόνο, στον οποίο μπορούμε να διατρέξουμε τον χώρο, ο οποίος παρουσιάζεται καθ' όλη την διάρκεια της αφήγησης, ενώ η ίδια η διάρκεια οργανώνει το χρόνο. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί ότι όπως η εικόνα πάντα παρουσιάζεται στο παρόν, έτσι και στον κινηματογράφο η οπτική πληροφορία είναι κομμάτι του παρόντος και το παρελθόν ή μέλλον αποτελεί προϊόν της κρίσης μας, συμπέρασμα που εξάγεται ύστερα από την εφαρμογή ορισμένων κινηματογραφικών μέσων έκφρασης. Μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε λοιπόν τον χρόνο σε βιωματικό και σε χρόνο κινηματογραφικό. Όπου, ως βιωματικός ορίζεται ο χρόνος στον οποίο ζούμε μετρούμενος σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και ο κινηματογραφικός χρόνος με τον οποίο αναφερόμαστε σε μια ελεύθερη απόδοση του βιωματικού χρόνου.

3.1. Το μοντάζ

«Το μοντάζ, λοιπόν, είναι μια σύγκρουση. Η βάση κάθε τέχνης είναι η σύγκρουση. Η σύγκρουση μέσα στο ίδιο πλάνο είναι η δυναμικότητα του μοντάζ.»

Αϊζενστάιν, 1980 (Η μορφή του φιλμ, σελ. 41)

Με την βοήθεια του ντεκουπάζ, βλέπουμε πως το κινηματογραφικό έργο αποτελεί αποτέλεσμα της ένωσης στοιχείων του χώρου και του χρόνου, τα αναφερόμενα πλάνα της ταινίας. Έπειτα από το ντεκουπάζ, εμφανίζεται και η έννοια του μοντάζ, μια έννοια που βοηθά στο να ξεχωρίσει ο κινηματογράφος από τις υπόλοιπες τέχνες, όπου θα μπορούσαμε να την ορίσουμε ως την ένωση και τον συνδυασμό των πλάνων, με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να επιτευχθεί η μορφή και η δομή του τελικού κινηματογραφικού έργου, βγάζοντας από αυτήν, ο μοντέρ, τα στοιχεία που θεωρεί ανεπιθύμητο υλικό, ξεκαθαρίζοντας με αυτόν τον τρόπο τις λήψεις που δεν αποσκοπούν στο επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα. Επομένως, το μοντάζ χρησιμεύει στην κατασκευή, την ανάπτυξη και τον έλεγχο του κινηματογραφικού χώρου και χρόνου από τον δημιουργό της ταινίας.

Το μοντάζ δίνει την δυνατότητα στον κινηματογραφιστή τέσσερις κύριους τομείς επιλογής και ελέγχου:

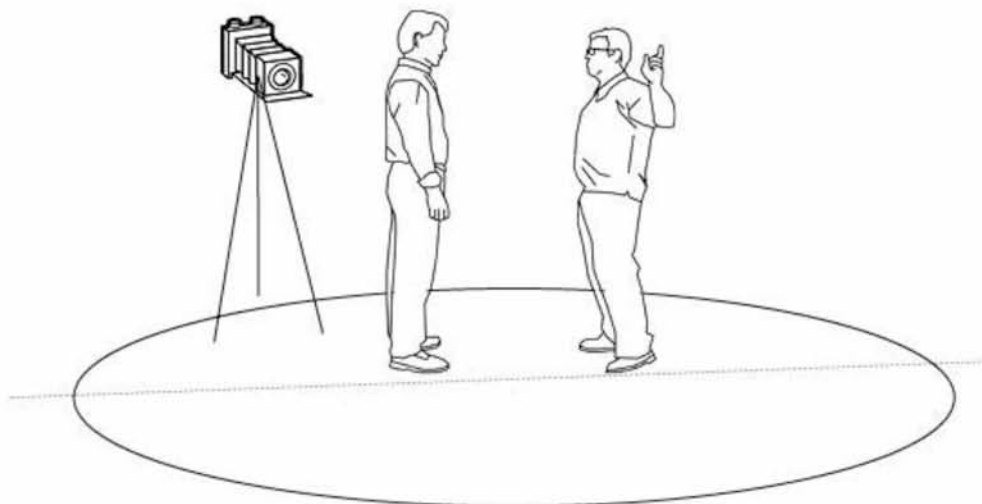
- Γραφιστικές σχέσεις μεταξύ του πλάνου Α και Β
- Ρυθμικές σχέσεις του πλάνου Α και Β
- Χωρικές σχέσεις του πλάνου Α και Β
- Χρονικές σχέσεις του πλάνου Α και Β
(Bordwell, Thompson, 2002, σελ 309)

Πρέπει όμως να διευκρινιστεί πως το πλάνο δεν αποτελεί στοιχείο του μοντάζ, αλλά καλύτερα να χαρακτηριστεί ως κύτταρό του, παρομοιάζοντάς το σαν έναν οργανισμό που με την διαίρεσή του θα λάβουμε τα κύτταρα, έτσι και το πλάνο υπάρχει μέσα στο μοντάζ. Μπορούμε επίσης να κατανοήσουμε τον ρόλο του μοντάζ καθώς συνεχώς σε όλα τα έργα εμφανίζονται κινηματογραφικές συγκρούσεις μέσα στο κάδρο, διότι δεν μπορούμε να συλλάβουμε κανένα πράγμα από μόνο του, αλλά πάντα να βρίσκεται σε συσχέτιση με κάτι άλλο, είτε μπροστά του, είτε πάνω ή κάτω του. Άρα, έτσι το μοντάζ είναι μια ιδέα που προκύπτει από την σύγκρουση άλλων αντίθετων και ανεξάρτητων πλάνων.

«Το βασικό αξίωμα είναι: -Το πλάνο δεν αποτελεί με κανένα τρόπο στοιχείο του μοντάζ – Το πλάνο είναι κύτταρο (ή μόριο) του μοντάζ.»

Αϊζενστάιν, 1980 (Η μορφή του φιλμ, σελ. 55)

Τέλος, όσον αφορά την συνέχεια του χώρου, θα πρέπει να αναφερθούμε στην ανάπτυξη μιας σκηνής με την βοήθεια του μοντάζ συνέχειας, το οποίο γίνεται με βάση τον κανόνα των 180°, κατά τον οποίον υπάρχει ένας νοητός άξονας, ή κεντρική ευθεία ή γραμμή των 180°, ο οποίος στις περισσότερες φορές ορίζεται από την θέση των προσώπων, διαιρεί τον κινηματογραφικό χώρο σε δυο ημικύκλια. Όπως παρουσιάζεται και στην παρακάτω εικόνα. Με αυτόν τον τρόπο ο θεατής είναι ικανός να κατανοήσει την σχέση και την σύνδεση των προσώπων στον χώρο, δηλαδή ο ένας προς τον άλλον και ακόμη πιο σημαντικό καταφέρνει ο παρατηρητής να δει ο ίδιος που τοποθετείται σχετικά με τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση, βοηθώντας τον έτσι να προσανατολίζεται ευκολότερα.



Εικόνα 11: Ανάπτυξη μιας σκηνής με το σύστημα των 180 μοιρών, Ίδια Επεξεργασία

3.2.Η διάρκεια της εικόνας

Όσον αφορά την διάρκεια της εικόνας που βλέπουμε στον κινηματογράφο θα μπορούσαμε να πούμε πως ο δημιουργός έχει το δικαίωμα να αφιερώσει όσο χρόνο αυτός επιθυμεί σε κάθε σκηνή, να δώσει δηλαδή εξέχουσα σημασία σε κάποιο στοιχείο ή λιγότερο σε άλλα χαρακτηριστικά της ταινίας. Για παράδειγμα, εάν βάλει ένα αργό πλάνο μεγάλης διάρκειας σε ένα πρόσωπο, ίσως το κάνει για να μας περιγράψει την πιο έντονα την ψυχολογική κατάσταση του ατόμου, ενώ αντίστοιχα εάν κάποια άτομα ή στοιχεία απλώς τους κάνει μια γρήγορη αναδρομή, πιθανών ο δημιουργός δεν επιθυμεί να δώσει ιδιαίτερη έμφαση, προσοχή και χρόνο σε αυτά.

Ακόμη, όταν ο κινηματογραφιστής εφαρμόζει την έννοια του μονοπλάνου, κατανοούμε πως θέλει να επηρεάσει την κρίση μας σχετικά με αυτό που βλέπουμε. Το μονοπλάνο διαφέρει από το γενικό πλάνο καθώς με τον τελευταίο όρο αναφερόμαστε απλώς στην απόσταση που υπάρχει μεταξύ της κάμερας και του αντικειμένου. Αντιθέτως, τα μονοπλάνα συνήθως εμφανίζονται στο κάδρο με μεσαία ή γενικά πλάνα, δίνοντας έτσι στον την ευκαιρία στον θεατή να αναγνωρίσει περισσότερες πληροφορίες και σημεία ενδιαφέροντος της οθόνης.

«Εισάγουμε χρόνο στη φωτογραφία προσπαθώντας να την κατανοήσουμε, να την "τοποθετήσουμε". Παράξενο παιχνίδι της λέξης: αυτή η τοπο-θέτηση δεν είναι παρά μια χρονο-θέτηση»

Σταυρίδης, 2002 (Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή, σελ. 35)

B' ΜΕΡΟΣ

«The film city forms an entangled matter of image and language, of life and death»

Barber, 2002 (Projected cities, cinema and urban space, p.13)

Όπως έχουμε ήδη προαναφέρει ο κινηματογράφος είναι η τέχνη, ή αλλιώς μια χωρική μορφή κουλτούρας, που κατάφερε με την μεγαλύτερη πληρότητα να εμφανίσει μπροστά στα μάτια μας τους δραματικούς χώρους συνδυάζοντας τον χώρο και τον χρόνο, όπως επίσης κατάφερε να χρησιμοποιήσει το περιγραφικό περιβάλλον ως μέσο ψυχολογικής φόρτισης και στοχασμών, δημιουργώντας έτσι μια διαφορετική στάση ως προς τον τρόπο που νιώθουμε και καταλαβαίνουμε τον χώρο. Με τους δημιουργούς να χρησιμοποιούν διάφορες μεθόδους έκφρασης και αποκάλυψης του δραματικού χώρου, όπως για παράδειγμα η ανάδειξη μιας ιδιαίτερης ανθρώπινης φυσιογνωμίας ή της έμφασης σε ένα χαρακτηριστικό στοιχείο, είτε τοπίο ή κάποιο γνωστό μνημείο. Οι ταινίες σε ορισμένες περιπτώσεις κατέχουν διπλό ρόλο, έναν της μυθοπλασίας και έναν του ντοκιμαντέρ. Οι δημιουργοί παρόλη την χρήση μυθοπλαστικών ιστοριών και φανταστικών ανθρώπων καταφέρνουν να συνδυάσουν την καταγραφή της αυθεντικής δράσης, ελεύθερης και αυθόρμητης μπροστά στον φακό με οπτικές πληροφορίες που συνεχώς αλλάζουν και συνεχώς αποτελούν πηγή πληροφόρησης για τις πόλεις. Με την χρήση του κινηματογράφου είναι πιθανόν να προβλεφθεί η μελλοντική εξέλιξη και μετασχηματισμός της πόλης, με στόχο στην περίπτωση της Αθήνας την μεταμόρφωσή της σε μια νέα μητρόπολη. Ωστόσο, στις δεκαετίες του 1950 και 1960 η σκέψη των κινηματογραφιστών ήταν στα τμήματα εκείνα της πόλης στα οποία κυριαρχεί η φτώχεια, η εξαθλίωση, η βία, τις λεγόμενες παραγκουπόλεις. Για αυτόν το λόγο κίολας έχουν επιλεγεί αυτές οι δεκαετίες προς μελέτη. Διότι ξεκινάνε οι δημιουργοί να επηρεάζονται από τον Ιταλικό Νεορεαλισμό και σε συνδυασμό με τις πολιτικές αναταραχές, το τέλος του Εμφυλίου και την αρχή της δικτατορίας, η Αθήνα εκείνη την εποχή αναδεικνύεται ως φυσικό περιβάλλον και στούντιο για τις ταινίες. Επίσης, πέραν των Νεορεαλιστικών περιεχομένου ταινιών και άλλοι κινηματογραφιστές δανείστηκαν αυτήν την μέθοδο και προσάρμοσαν το αστικό τοπίο και σε άλλου είδους ταινίες, όπως για παράδειγμα η κινηματογραφική παραγωγή πρωτευουσιάνικες περιπέτειες που θεωρείται αισθηματική κωμωδία με πολλά όμως πλάνα στην Αθήνα. Συμβάντα που δεν έχουν ως στόχο τους την ψυχαγωγία αλλά την ευαισθητοποίησης, την συγκίνηση και την καταγγελία αυτών των γεγονότων, αποτελώντας έτσι αστείρευτη πηγή πληροφόρησης. Ο κινηματογράφος και τα κινηματογραφικά έργα μπορούν να μελετηθούν καλύτερα εάν γνωρίζουμε πως ασχολούμαστε με την αισθητική του θεωρία, δηλαδή ο χώρος στις ταινίες και την πολεοδομική του πλευρά, δηλαδή οι ταινίες στο χώρο. Έτσι, το δεύτερο κομμάτι αυτό της εργασίας θα ασχοληθούμε με τα κινηματογραφικά αστικά τοπία, με την κινηματογραφική πολεοδομία, την σχέση της με την κινηματογραφική αρχιτεκτονική, καθώς επίσης θα γίνει αναφορά στις ελληνικές πόλεις και πως αυτές εμφανίζονται στον κινηματογράφο, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον ελληνικό κινηματογράφο τις κομβικές δεκαετίες '50 και '60 στην Αθήνα.

Κεφάλαιο 4: Κινηματογράφος και χώρος

«Το αξιοθαύμαστο στην έβδομη τέχνη είναι ότι καταφέρνει και περνά με την ίδια ευκολία από το φυσικό περιβάλλον στους τεχνητούς κόσμους, που δημιουργεί η φαντασία και η διείσδυσή της στις υπόγειες διαδρομές της ψυχικής περιπλάνησης.»

Μακρυδάκης, 2010 (Η φυσιολογία της πόλης στον κινηματογράφο, σελ 55)

Γνωρίζουμε πως η περιγραφή μιας πόλης αποτελεί μια εργασία ιδιαίτερα δύσκολη και περίπλοκη καθώς δεν έχει αποδειχτεί ακόμη τρόπος με τον οποίο μπορούμε να πετύχουμε το μέγιστο επιθυμητό αποτέλεσμα. Για αυτό τον λόγο θεωρούμε πως ο κινηματογράφος επιτελεί σημαντικό εργαλείο σχετικά με την καταγραφή των πόλεων, καθώς είναι η τέχνη που μπορεί να περιπλανηθεί στους δρόμους της πόλης ασκώντας επιτόπια έρευνα, καταφέροντας με τα χρόνια να καταγράψει την ανάπτυξη και μεταμόρφωσή της, όπως επίσης να παρουσιάσει τις ανθρώπινες συμπεριφορές στα αστικά τοπία. Ενσωματώθηκε επομένως στο αστικό μοντέλο, ως συστατικό των πόλεων που αλλάζουν και της κοινωνικής συμπεριφοράς των κατοίκων της. Σε πολλές περιπτώσεις, εκείνο που μαγνητίζει τους θεατές είναι το γεγονός ότι καταφέρνει μέσω των κινούμενων εικόνων να γνωρίσει τα στοιχεία εκείνα που οι ίδιες οι πόλεις απαρνήθηκαν και άλλαξαν την ιστορία της αποτινάσσοντας τα στοιχεία που αυτή δεν επιθυμούσε να διατηρήσει. Ο κινηματογράφος θέτοντας ακόμη κάποια όρια, πιο συγκεκριμένα τα όρια του εμβადού του κάδρου, έτσι ώστε ο δημιουργός να επικεντρώσει την προσοχή μας και να πραγματοποιήσει την δράση σε ένα συγκεκριμένο χώρο που αυτός επιλέγει για να βιώσουμε τον χώρο όπως αυτός επιθυμεί. Ο κάθε τόπος που επιλέγεται συνδυάζεται με την αφηγηματική δράση και τις ιστορίες που διαθέτει με αποτέλεσμα να δημιουργείται μια κινηματογραφική συγκίνηση, να κατοικείται δηλαδή το τοπίο.

Θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε πως ο κινηματογράφος μπορεί να παρουσιαστεί με έννοιες οργάνωσης του χώρου. Έχουμε επομένως:

- Τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται η αφηγηματική δράση, ο χώρος του πλάνου, τον χώρο με τον οποίο χαρτογραφείτε ένα ζωντανό περιβάλλον. Δηλαδή έχουμε τον χώρο στις ταινίες.
- Από την άλλη πλευρά μπορούμε να πούμε πως έχουμε τις ταινίες στο χώρο. Αναφερόμενοι δηλαδή στην δημιουργία από τον κινηματογράφο ζωντανών αστικών χώρων, όπου εμφανίζεται η εν λόγω τέχνη ως καλλιτεχνική πρακτική και ως μια χωρική οργάνωση της κινηματογραφικής βιομηχανίας.

4.1.Κινηματογράφος και πολεοδομία

Η έντονη σύνδεση του κινηματογράφου με την πόλη παρουσιάζεται όχι μόνο σε ταινίες απλής φωτογράφισης της πόλης, αλλά ακόμη περισσότερο αναδεικνύεται σε κινηματογραφικά έργα που αναπαριστούν την ξεχωριστή ύπαρξη και του αστικού φαινομένου στην καθημερινή ζωή. Ήδη από τις πρώτες εμφανίσεις της κινηματογραφικής τέχνης στο τέλος του 19^{ου} αιώνα, διακρίνουμε δυο τάσεις απεικόνισης του τόπου. Αρχικά, οι αδελφοί Auguste & Louis Lumiere επιλέγουν να κινηματογραφήσουν σκηνές αυθεντικής δράσης στους φυσικούς της χώρους, τάση με την οποία θα ασχοληθούμε στην ανάλυση των ταινιών, καθώς επίσης την ίδια περίπου περίοδο ο George Melies σχεδιάζει και κατασκευάζει, σε στούντιο, εξαιρετικά περίτεχνα σκηνικά, στα οποία εκτυλίσσονται οι φανταστικές δράσεις και ιστορίες του. Παρατηρούμε και πως στην Ελλάδα αυτές οι δύο τάσεις ίσχυσαν καθώς από την μια έχουμε τον εμπορικό κινηματογράφο της εποχής, με χαρακτηριστικό δείγμα τις ταινίες του Φίνος Φίλμς, και από την άλλη έχουμε κινηματογραφιστές που προσπάθησαν να διαφοροποιηθούν σύμφωνα με το νεορεαλιστικό κινηματογραφικό κίνημα όπως είναι για παράδειγμα οι κινηματογραφικές παραγωγές του Κούνδουρου, Αλεξανδράκη και άλλων που θέλησαν να χρησιμοποιήσουν τις πόλεις ως τον σκηνικό τους χώρο.

Ωστόσο, για να θεωρήσουμε τα διάφορα κινηματογραφικά έργα ως μέσα πολεοδομικής μελέτης θα πρέπει να έχουμε στα υπόψη μας ορισμένους παράγοντες. Αρχικά, το βλέμμα του δημιουργού είναι αυτό που μπορεί να κάνει όλη την διαφορά, αφού αυτός είναι ο υπεύθυνος για τις αποφάσεις, το ύφος των ταινιών και τον τρόπο με τον οποίο θέλει να εργαστεί. Στην συνέχεια, αξίζει να αναφερθούμε στην δομή της ταινίας, καθώς πρέπει να γνωρίζουμε τον κύριο άξονα με τον οποίο εκτυλίσσεται η αφήγηση, όπως επίσης και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της. Από τους σημαντικότερους παράγοντες είναι ο ίδιος ο κινηματογραφικός τόπος ή αλλιώς το σκηνικό περιβάλλον που έχει επιλεχθεί να εξεταστεί. Στην συνέχεια δεν θα γινόταν να μην λάβουμε υπόψη μας την κάμερα, καθώς με την κίνησή της και τα πλάνα που συνθέτει αποτελεί μείζονα παράγοντα στην κινηματογραφική περιγραφή. Ο ήχος επίσης αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της περιγραφής καθώς αποτελεί έναν σχετικά εύκολο τρόπο και μέσο να δοθεί προσοχή και έμφαση σε έναν τόπο ή σε μια εικόνα. Ακόμη, σημαντικό παράγοντα θεωρούμε την αρχή της διακειμενικότητας με τον αρχιτεκτονικό λόγο και τις υπόλοιπες τέχνες, όπως για παράδειγμα την φωτογραφία, την ζωγραφική, το θέατρο και άλλες, όπως έχουμε ήδη προαναφέρει σε προηγούμενο κεφάλαιο. Τέλος, ένας από τους σημαντικότερους και άρρηκτα συνδεδεμένους παράγοντες με την προσπάθεια της πολεοδομικής μελέτης είναι το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι ταινίες και την συναισθηματική κατάσταση στην οποία αυτοί βρίσκονται.

Με την χρήση των κινηματογραφικών έργων ως πηγή πληροφόρησης για την πολεοδομία μιας πόλης, εξάγουμε το συμπέρασμα πως βασικός παράγοντας των ταινιών είναι το γεγονός πως αναφερόμαστε σε πόλεις των ανθρώπων, δίνοντας

ιδιαίτερη έμφαση στον ανθρώπινο παράγοντα. Υπό αυτήν την συνθήκη διερευνούμε αρχικά τα εικονογραφημένα χαρακτηριστικά σημεία αναφοράς της πόλης. Το διακύβευμα του δημιουργού έχει να κάνει σχετικά με το ποιες πολεοδομικές, αρχιτεκτονικές ή και σκηνογραφικές οπτικές πληροφορίες δημιουργούν στον θεατή την έννοια του κινηματογραφικού μύθου. Επίσης, αξίζει να ξεχωρίσουμε τις διάφορες λειτουργίες που εκτυλίσσονται στην πόλη και πως βρίσκονται διάσπαρτες στο χώρο. Αναφερόμενοι σε όλα τα δίκτυα που διατρέχουν την πόλη όπως τα πολιτιστικά, τα μεταφορικά, τα κοινωνικά, τα οικονομικά και άλλα. Ακόμη, το μέγεθος της πόλης, πέρα από τα γεωγραφικά, πολεοδομικά και δημογραφικά όρια, μπορεί να παρουσιαστεί μέσω των προσδιορισμών των ορίων του κάδρου που επιλέγει ο δημιουργός. Επίσης, μπορούμε να διερευνήσουμε το κοινωνικό-οικονομικό και πολιτιστικό περιβάλλον της πόλης. Αναφερόμενοι στις διαφορές και τις ανισότητες που επικρατούν στην κοινωνία. Τέλος, μπορούμε, να διερευνήσουμε την κρίση και την κριτική του κινηματογραφικού έργου, που εμφανίζει την κατάσταση της κάθε πόλης, σε κάθε περίπτωση διαφορετικά ανάλογα τα στοιχεία που διαθέτει. Το πώς συνειδητοποιούμε τον χώρο, μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ως εξής:

- Αυτό που βιώνεται (lived) από τον δημιουργό, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται την πόλη ή οποιονδήποτε ακόμη χώρο ο κινηματογραφιστής και πως αυτός επιθυμεί να τον παρουσιάσει
- Αυτό που συλλαμβάνεται (conceived) από τον κινηματογραφικό φακό, που πολλές φορές μπορεί να διαφέρει από αυτό που αρχικά είχε σκεφτεί να αναπαραστήσει ο δημιουργός.
- Αυτό που γίνεται αντιληπτό ή προσλαμβάνεται (perceived) από τον θεατή, που επίσης μπορεί κάθε οπτική πληροφορία να ερμηνεύεται διαφορετικά από το κοινό.

4.2.Κινηματογράφος και αρχιτεκτονική

«Ο κινηματογράφος δημιουργήθηκε για να συλλάβει το αιώνιο που αλλάζει συνεχώς μορφές, σε αντίθεση με την αρχιτεκτονική που δημιουργήθηκε για να κάνει αιώνια τη μορφή»

Μακρυδάκης, 2010 (Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο, σελ. 107)

Έχοντας ως βάση την παραπάνω φράση του Μακρυδάκη, μπορούμε να προχωρήσουμε περαιτέρω την ανάλυσή μας και να κατανοήσουμε πως ο κινηματογράφος ασχολείται με την εικόνα που βρίσκεται σε κίνηση και η αρχιτεκτονική αφορά την οπτική πληροφορία στο πέρασμα των χρόνων. Δυο έννοιες, ο κινηματογράφος και η αρχιτεκτονική, σε αμφίδρομη σχέση με τη χρονικότητα και την αφηγηματικότητα. Και στις δυο περιπτώσεις η πόλη είναι το σκηνογραφικό

πλαίσιο μέσα στο οποίο εκτυλίσσονται όλες οι δραστηριότητες και ενέργειες. Ωστόσο, μια από τις διαφορές μεταξύ αυτών των δυο είναι το γεγονός πως στην αρχιτεκτονική το μέσο σημείωσης είναι τα κτίρια, τα υλικά αντικείμενα, ενώ στην περίπτωση του κινηματογράφου δεν μπορούμε να πούμε πως μέσο σημείωσης είναι κάποιο υλικό αντικείμενο, όπως για παράδειγμα το φιλμ. Αντιθέτως μπορούμε να πούμε πως είναι τα στοιχεία εκείνα που τον κάνουν να ξεχωρίζει, δηλαδή η προβολή του, το φως που, όπως ακριβώς και στο παράδειγμα της μουσικής. Δεν είναι οι παρτιτούρες με τις νότες, αλλά ο ήχος που απολαμβάνει ο θεατής. Επομένως, η κινούμενη εικόνα του κινηματογράφου καταφέρνει να αποτυπώσει και να αναπαραστήσει τον χώρο, τον οποίο μπορούμε να ζήσουμε με την φαντασίας μας, έτσι ώστε να είμαστε μάρτυρες της ζωής στην πόλη. Μια ακόμη, από τις πιο βασικές διαφορές μεταξύ κινηματογράφου και αρχιτεκτονική είναι το γεγονός πως ο πρώτος είναι αυτός που επιλέγει το πώς θα τοποθετηθεί το βλέμμα του θεατή, με ποια δηλαδή οπτική γωνία θα δει τις οπτικές πληροφορίες. Ενώ στην περίπτωση της αρχιτεκτονικής ο θεατής είναι ελεύθερος να επιλέξει την οπτική γωνία που αυτός επιθυμεί να κοιτάξει τον χώρο.

Μπορούμε να διακρίνουμε συνοπτικά δυο κατηγορίες σύνδεσης μεταξύ της τέχνης του κινηματογράφου και της αρχιτεκτονικής. Αρχικά, έχουμε τον κινηματογράφο ως λειτουργία στον χώρο, αναφερόμενοι στον κινηματογράφο ως κτίριο, δηλαδή τις αίθουσες προβολής, τις ταινιοθήκες, τα στούντιο όπου παράγονται τα έργα, τις κινηματογραφικές λέσχες και οποιοδήποτε άλλο κτίσμα σχετίζεται αυτόν. Μια ακόμη κατηγορία συσχετισμού είναι η αρχιτεκτονική που παράγει ο κινηματογράφος. Θέλοντας με αυτήν την έννοια να αναφερθούμε στο σκηνικό περιβάλλον, είτε τεχνητό σε στούντιο είτε υπαρκτό, το οποίο επιλέγεται από τους κινηματογραφιστές. Αναφερόμενοι έτσι, στην χωρική εμπειρία που μας δημιουργεί η κάθε ταινία, αυτό δηλαδή που πραγματικά ζούμε καθ' όλη την διάρκεια του.

Γενικά, θα μπορούσαμε να καταλήξουμε πως η ανάπτυξη της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου ως είδους καθορίζει παράλληλα και μια διαφορετική στάση ως προς την αντιμετώπιση του χώρου. Η οπτική αίσθηση της πραγματικότητας αποκτά άλλη μορφή: δεν πρόκειται μόνο για μια τρισδιάστατη αντίληψη του χώρου αλλά πρόκειται για κάθε συνδυασμό χρόνου και χώρου με στόχο μια διαφορετική καινούρια αντίληψη του χώρου.

Κεφάλαιο 5: Οι πόλεις στον κινηματογράφο

«Ο κινηματογράφος είναι κατεξοχήν τέχνη «αστική», η μήτρα του είναι η πόλη»

Μακρυδάκης, 2010 (Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο σελ. 50)

Ο κινηματογράφος δεν εισήλθε στις πόλεις ξαφνικά. Η σχέση του με τον αστικό χώρο είχε αρχίσει ήδη από την εμφάνιση του μέσου. Ουσιαστικά τις διαμόρφωσε κυρίως μέσα από την ικανότητά του να προσφέρει τις οπτικές πληροφορίες της πόλης και να επιδρά στο φαντασιακό των θεατών. Πράγματι η έλευση σε μια πόλη συνδυάζεται με την ανακάλυψη του τόπου της κινηματογραφικής ιστορίας αλλά και αντίστροφα. Ουσιαστικά η κινηματογραφική καταγραφή γίνεται η προέκταση του καθημερινού, φευγαλέου ή ακόμα και του τουριστικού βλέμματος. Είναι η αυθαίρετη πλην έλλογη προσέγγιση του αστικού χώρου μέσα από τον κινηματογράφο, που εστιάζει σε εκείνο το σώμα των ταινιών που αναδεικνύουν την πόλη όχι σαν μη αναγνωρίσιμο ντεκόρ, αλλά και συνάμα επικίνδυνο, παραμορφωμένο από την επέμβαση της κινηματογραφικής μηχανής. Κυριολεκτικά, όμως, ο κινηματογράφος επηρέασε και την αρχιτεκτονική της πόλης (...) Ταυτόχρονα είναι το μέσο που έχει την ικανότητα να αναπαριστά χωροχρονικές σχέσεις, να «χωροποιεί» δηλαδή το χρόνο.

Η κινηματογραφική περιγραφή των πόλεων έδωσε την δυνατότητα στους θεατές να γνωρίσουν και να βιώσουν τον αστικό ιστό μέσω μιας διαφορετικής οπτικής γωνίας. Οι κινηματογραφιστές μπόρεσαν να συλλάβουν και να παρουσιάσουν τις μορφές που συνεχώς αλλάζουν και μεταμορφώνονται με τα χρόνια. Ένας από τους τρόπους με τους οποίους το κατάφεραν αυτό οι δημιουργοί είναι η εφαρμογή μιας κινηματογραφική περιπλάνησης. Διαλέγοντας μια διαδρομή, στην οποία ο κινηματογραφιστής έχει παρατηρήσει κάποια σημεία ενδιαφέροντος, όπου αξίζουν να προβληθούν, όπως η αστική ζωή, οι ρυθμοί της πόλης, τα σημεία αρχιτεκτονικού ενδιαφέροντος πραγματοποιώντας μια περιπλάνηση στην πόλη. Για να επιτευχθεί αυτή η κινηματογραφική περιπλάνηση στην πόλη είναι απαραίτητη η κατάλληλη χρήση της μηχανής καταγραφής των οπτικών πληροφοριών, καθώς οι εικόνες αυτής μετατρέπονται στο βλέμμα των θεατών, που αποτελεί ουσιαστικό το σημαντικότερο κινηματογραφικό ταξίδι, χαράσσοντας μια διαδρομή με τους αναγκαίους σταθμούς και σημεία ενδιαφέροντος. Σημαντική λεπτομέρεια και συνεισφορά του κινηματογράφου είναι η δυνατότητά του να προσλαμβάνει τις εικόνες εν κινήσει, προσφέροντας έτσι την δυνατότητα μιας πιο ρεαλιστικής αναπαράστασης της αστικής πραγματικότητας.

Υπάρχουν όμως περιπτώσεις στις οποίες η αίσθηση και η σημασία του πραγματικού και του φανταστικού εναλλάσσονται και μπερδεύονται. Σε ορισμένες περιπτώσεις η έννοια της πραγματικότητας είναι δύσκολο να αναγνωριστεί. Οι πόλεις ως περίπλοκες, σύνθετες και δυναμικές έννοιες, μέσω του travelingτης μηχανής

λήψης και της δύναμης του μοντάζ, μπορούν να αποδώσουν μια εικόνα δομημένη από τους κινηματογραφιστές, που ίσως να μην υπάρχει στην πραγματικότητα, να αποτελεί μια ψευδαίσθηση.

5.1.Μορφές κινηματογραφημένων πόλεων

Μπορούμε να εξάγουμε τέσσερα κινηματογραφικά μοντέλα αναπαράστασης του αστικού φαινομένου, τα οποία μας βοηθούν να κατανοήσουμε κάποιες έννοιες καλύτερες. Όπως αναφέρει και ο Soja το αστικό φαντασιακό, είναι σημαντικός παράγοντας κατανόησης του αστικού χώρου, αλλά και αναπαράστασης της ζωής, των νοημάτων και των ερμηνειών. Οι κατηγορίες αυτές είναι η πόλη ως φυσικό σκηνικό, η ουτοπική πόλη, η δυστοπική πόλη και η ετεροτοπία.

- Αρχικά, φυσικό σκηνικό αναφερόμαστε στην πόλη που λειτουργεί ως μη σημειωμένο background, φόντο, σε ένα κινηματογραφικό έργο. Εμφανίζονται κάποια προβλήματα σε αυτήν την κατηγορία, καθώς θεωρείται ιδιαίτερα δύσκολο ένας χώρος, μια πόλη να εμφανιστεί ουδέτερη σε νοήματα. Καθώς κάθε χώρο αυτόματα εξάγει νοήματα και περνάει μηνύματα στο κοινό, είτε από την ιστορία του, τα κοινωνικό-οικονομικά στοιχεία, είτε από την επιλογή του δημιουργού.
- Στη συνέχεια, όταν αναφερόμαστε στην ουτοπική πόλη, εννοούμε πως είναι ένας χώρος με αναλογία προς την πραγματικότητα, ουσιαστικά είναι ατοπία, με την έννοια ότι δεν υπάρχει ως πραγματικός χώρος.
- Η έννοια της δυστοπία αναφέρεται σε έναν χώρο τρομαχτική, στον οποία οι συνθήκες ζωής είναι ανεπιθύμητες, το αντίθετο ουσιαστικά της ουτοπίας. Στον κινηματογράφο δυστοπία βρίσκουμε σε ταινίες όπου παρουσιάσουν έντονα τα προβλήματα των πόλεων και της κοινωνίας, στην οποία τα άτομα υποφέρουν και ζούνε σε άσχημες συνθήκες.
- «Υπάρχουν είδη τόπων που βρίσκονται έξω από όλους τους τόπους, ακόμη και αν είναι εύκολο να προσδιοριστεί η τοποθεσία τους. Επειδή οι τόποι αυτοί είναι τελείως διαφορετικοί από όλες τις άλλες θέσεις τις οποίες αντανακλούν και στις οποίες αναφέρονται, θα τους αποκαλώ, σε αντίθεση με τις ουτοπίες, ετεροτοπίες». Αυτά ήταν τα λόγια του Φουκώ σχετικά με τις έννοιες περί αλλοτινών χώρων, όπου ορίζουν τις κατηγορίες σχετικά με τις μορφές κινηματογραφημένων πόλεων.

5.2.Ερμηνείες της πόλης στον κινηματογράφο

Από την στιγμή που η πόλη συνδέθηκε με τον κινηματογράφο, μπορούμε να παρατηρήσουμε πως σε κάθε κινηματογραφική παραγωγή η κάθε πόλη διαδραματίζει και κάποιον άλλο ρόλο της πόλης, όπως για παράδειγμα παρουσιάζει την πόλη είτε θετικά με παραδόσεις και αξίες, είτε αρνητικά με φτώχεια και δυσκολίες. Ωστόσο, τα βιώματα και οι απόψεις του δημιουργού αντανακλώνται στην αναπαράσταση της πόλης.

- Η πόλη ως φορέας ιστορικής μνήμης
Με την έννοια ιστορική μνήμη αναφερόμαστε στην εξέλιξη της κοινωνίας που την χαρακτηρίζει μια αστάθεια και μια συνεχόμενη τάση για αλλαγή. Ο κινηματογράφος μπορούμε να κατανοήσουμε πως αποτελεί προϊόν και αποτέλεσμα της ανθρώπινης προσπάθειας, αλλά και ένα κοινωνικό φαινόμενο. Οι ιστορίες του κινηματογράφου εξελίσσονται στον χρόνο και στην κοινωνία, βρίσκεται δηλαδή μέσα στην κοινωνία καθώς πραγματοποιεί όλες της λειτουργίες του, που παρουσιάζονται με τα κινηματογραφικά μέσα και μεθόδους. Οι κινηματογραφικές παραγωγές δημιουργούν στο κοινό μια συνείδηση τόσο του παρόντος αλλά και του παρελθόντος, χρησιμοποιώντας τις οπτικές πληροφορίες και τις εικόνες έτσι ώστε να το επιτύχει. Σε πρώτη φάση ο κινηματογράφος προβαίνει σε πράξεις, είναι δηλαδή ενεργός παράγοντας της ιστορίας ως πραγματικότητα. Σε δεύτερη φάση είναι μάρτυρας όλων των γεγονότων και προβαίνει σε καταγραφή, αποτελώντας έτσι αντικείμενο της ιστορίας ως επιστημονική έρευνας.
- Από την πραγματική στη μελλοντική- φανταστική πόλη
Οι κινηματογραφικές παραγωγές βοηθούν τους θεατές να διερευνήσουν τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τις πόλεις και πως οι κινήσεις, το φως, τα αστικά στοιχεία μπορούν να μετατοπίσουν τα όρια μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Οι πόλεις στον κινηματογράφο αποτελούν ένα πολεοδομικό σύνολο, στο οποίο εντοπίζονται τα διάφορα χαρακτηριστικά. Οι χώροι αυτοί του συνόλου διαδραματίζουν κομβικό ρόλο στην αναπαράσταση και παράλληλα συνθέτουν ένα σύνολο το οποίο στοχεύει το δημιουργός να παρουσιάσει. Οι χώροι αυτοί μπορεί χονδρικά να κατηγοριοποιηθούν σε χώρους εσωτερικούς, όπως είναι για παράδειγμα το εσωτερικό των σπιτιών και των κτιρίων, σε χώρους εξωτερικούς, όπως για παράδειγμα οι πλατείες και οι δρόμοι και τελευταία κατηγορία έχουμε τους ημιυπαίθριους χώρους, όπως για παράδειγμα οι στοές. Η κατηγοριοποίηση αυτή γίνεται για να κατανοηθεί και να διευκολυνθεί η κινηματογραφική αναπαράσταση των μελλοντικών πόλεων.

5.3.Ελληνικός κινηματογραφημένος χώρος

Κάθε χώρος αντιμετωπίζεται διαφορετικά ανάλογα την περίοδο που εξετάζεται. Οι εκδοχές που δημιουργούνται για κάθε τοπίο είναι τόσες, όσες και οι αναπαραστάσεις που πραγματοποιούνται. Από τις πρώτες, αν και ημιτελείς δουλείες του ελληνικού κινηματογράφου και της αναπαράστασης της πόλης είναι η ταινία «Ελληνικόν Θαύμα» των αδελφών Γαζιάδη το 1921 και στη συνέχεια το 1924 βλέπουμε μια περεταίρω ανάλυση του αστικού τοπίου από τον Ζόζεφ Χεπ στην κινηματογραφική παραγωγή «Περιπέτειες του Βιλάρ». Με το πέρασμα των χρόνων δεν έχουμε εντοπίσει κάποια κινηματογραφική σχολή που να δημιουργήθηκε στην Ελλάδα, όπως για παράδειγμα η Ιταλία είναι γνωστή για το νεορεαλιστικό της κίνημα. Ωστόσο, υπάρχουν στοιχεία που επαναλαμβάνονται σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές από διαφορετικούς δημιουργούς. Οι κινηματογραφιστές δεν έβαλαν κάποια όρια στην χρήση του εσωτερικού ή του εξωτερικού χώρου. Αντιθέτως προσπάθησαν να αναδείξουν το Ελληνικό τοπίο συνδυάζοντας και αναδεικνύοντας το δομημένο χώρο και το φυσικό περιβάλλον, σε συνδυασμό με την ψυχολογική κατάσταση των πρωταγωνιστών. Θέλοντας οι δημιουργοί να συγκινήσουν και να μεταλαμπαδεύσουν κάποια νοήματα, παρατηρούμε πως σε πολλές Ελληνικές παραγωγές πρωταγωνιστούν ορισμένα στοιχεία που είναι χαρακτηριστικά της χώρας. Αρχικά, πολλοί από τους κινηματογραφιστές επιλέγουν την θάλασσα ως οπτική πληροφορία, θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να τα συμβολίσουν την αίσθηση της ηρεμίας και της ελευθερίας της σκέψης ή της υπόνοιας ενός ταξιδιού, μιας μετακίνησης. Άλλοι δημιουργοί επιλέγουν τα βουνά και τα μικρά χωριά, θέλοντας να ζωντανέψουν παιδικές μνήμες από το κοινό τους και να τους θυμίσουν τη σχέση των ανθρώπων με τη φύση.

Για αρκετούς λόγους, ήδη από την δεκαετία του 1950, ο ελληνικός κινηματογράφος έδινε ιδιαίτερη έμφαση και τον πρωταγωνιστικό ρόλο στην πόλη της Αθήνας. Ωστόσο, υπάρχουν και κινηματογραφικά έργα που αναπαριστούν την Θεσσαλονίκη και στη συνέχεια ορισμένα έργα αναφέρονται και διαδραματίζονται στον νησιωτικό χώρο της Ελλάδας, που ο κύριος ρόλος του ήταν τόπος διασκέδασης, τόπος τουριστικός, και ο υπόλοιπος ηπειρωτικός χώρος ελάχιστα έως καθόλου αναφέρεται. Δύο ήταν οι λόγοι που οι παραγωγές επικεντρώθηκαν στην Αθήνα. Αρχικά τα έξοδα μιας κινηματογραφικής παραγωγής εκτός της Αθήνας ήταν αυξημένα και οι τεχνικές που πιθανών χρειάζονταν ήταν πιο απαιτητικές. Ο δεύτερος λόγος, αφορά τον ελληνικό πληθυσμό της εποχής που πλέον συγκεντρώνεται στην πρωτεύουσα προς αναζήτηση καλύτερων συνθηκών ζωής.

Μπορούμε να παρατηρήσουμε πως και μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 1960 οι δημιουργοί θεωρούσαν την Αθήνα ως ένα έτοιμο στούντιο, όπου μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν καθώς περιείχε στοιχεία που διευκόλυναν την δουλειά τους. Ένα από τα χαρακτηριστικά της πόλης αυτής είναι το αρχαιοελληνικό κλασικό στοιχείο το οποίο πολλοί κινηματογραφιστές χρησιμοποίησαν. Όπως για παράδειγμα σε πολλές ταινίες η αρχή γίνεται από ένα πλάνο της Ακρόπολης, έτσι ώστε να τονιστεί η

ταυτότητα της Αθήνας και στη συνέχεια η πλοκή της ταινίας συνεχιζόταν σε εσωτερικά στούντιο διαμερίσματα, θέλοντας έτσι να μείνουν μακριά από τις δύσκολες και περίπλοκες σκηνές του δρόμου της πόλης.

5.3.1. Ένας τρίτος κόσμος

Εδώ και πολλά χρόνια, οι περισσότερες ταινίες που παράγονταν είχαν ως στόχο τους στο αστικό κοινό, γεγονός που μας κάνει να κατανοήσουμε γιατί η πλειοψηφία των ταινιών εκτυλίσσεται μέσα στις πόλεις. Μπορούμε να γνωρίσουμε το παρελθόν και το μέλλον των πόλεων, των προβλημάτων της, του ρόλου της ανθρώπινης φιγούρας και της μοναδικότητάς της μέσω των κινηματογραφικών παραγωγών. Έτσι και στην περίπτωση του Ελληνικού κινηματογράφου βλέπουμε πως χαρακτηριστικό στοιχείο της επιλογής των πρωταγωνιστικών τύπων είναι η εξέλιξη της αστικής ζωής και ψυχολογίας των ανθρώπων στην μεταπολεμική Αθήνα. Το αστικό πλαίσιο, το οποίο απεικόνιζε είτε πραγματικά την πόλη είτε παραλλαγμένη, ήταν το εργαλείο των κινηματογραφιστών της πρωτοπορίας στην προσπάθειά τους να βοηθήσουν το κοινό να κατανοήσει καλύτερα την έντονη ποικιλομορφία που υπάρχει παντού στον χώρο. Μετά το 1930, παρατηρούμε σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές να εμφανίζεται η έντονη αντίθεση μεταξύ του κέντρου και των προαστίων. Η διαφορά αυτή, ωστόσο, δεν αναφέρεται στα γεωγραφικά όρια, αλλά στις οπτικές πληροφορίες που παρατηρούσαμε.

Χαρακτηριστικό στοιχείο της διαφοροποίησης του κέντρου από τα προάστια είναι η καθημερινή απόσταση που πρέπει να διανύσουν οι κάτοικοι και η χρήση των μεταφορικών μέσων. Τα προάστια αναπαριστώνται με μια πολλαπλή εξερεύνηση στην οποία βλέπουμε τον χώρο μέσω διαφορετικών οπτικών γωνιών και διαφορετικών επισκεπτών. Στην αναπαράσταση των προαστίων στην δεκαετία του 1950 παρατηρούμε πως η μηχανή λήψης προτιμά και επιλέγει να καταγράψει αυτόν τον διαφορετικό και σκληρό χώρο με κάθε λεπτομέρεια και χωρίς καμία επεξεργασία. Κάνοντας έτσι την απεικόνιση να λειτουργεί ως ένα είδος ντοκιμαντέρ από το οποίο μπορούμε να εξάγουμε αληθινά νοήματα. Στην αντίθετη πλευρά, το κέντρο το πόλεων, όπως και της Αθήνας, εμφανίζεται τελείως διαφορετικό και καταγεγραμμένο με άλλες μεθόδους και μέσα λήψης. Με το πέρασμα των χρόνων, ο διαχωρισμός ανάμεσα στο κέντρο και τα προάστια δεν είναι πλέον ο ίδιος και η μηχανή λήψης καταγράφει με τον ίδιο τρόπο, χωρίς να δίνεται πλέον έμφαση στο ζεύγμα κέντρο και προαστίων. Σε κάθε κινηματογραφική παραγωγή θα εμφανίζονται διαφορές και ιδιαίτερα χαρακτηριστικό, χωρίς όμως κάποιο έντονο ενδιαφέρον, καθώς τα στοιχεία της αστικής ατμόσφαιρας και της αστικής ζωής έλλειπαν, με μοναδικές εικόνες σειρές από γκρι αδιάφορα κτίρια της εποχής.

Οι παραγκουπόλεις που αποτέλεσαν σημαντικό στοιχείο της εικόνας του χώρου στις ταινίες της δεκαετίας του 1960, δεν πρέπει να μελετώνται ξεχωριστά και

αποκομμένες από άλλα στοιχεία της εποχής. Οι παραγκουπόλεις αποτέλεσαν την αντιστοιχία σε ένα χαρακτηριστικό φαινόμενο της εποχής, κυρίως της δεκαετίας του 1960, της καταστροφής της, όπου μια σειρά από κινηματογραφικές παραγωγές μείωσαν τις αστικοποιημένες περιοχές και τις υποβάθμισαν σε μάζες γκρίζων κτιρίων, όπου πλέον οι πόλεις σταμάτησαν να εμφανίζονται με όμορφο και ελκυστικό τρόπο. Οι κινηματογραφιστές που αντιλήφθηκαν την ανάπτυξη των αστικών περιοχών ονομάστηκαν νεορεαλιστές και ασχολήθηκαν με τις αμφίδρομες και περίπλοκες σχέσεις ανάμεσα στα αστικά κέντρα και στα προάστια.

Ο κινηματογράφος τις δεκαετίες του 1950 και 1960 απευθυνόταν κυρίως σε ένα μεγάλο και κατά κύριο λόγο λαϊκό και απλό κοινό που συμπεριλάμβανε άτομα που ως διασκέδαση του είχαν την συνήθεια να βγαίνουν από τα σπίτια του και να συγκεντρώνονται στα κέντρα των πόλεων με σκοπό την εύρεση διασκέδασης. Σκοπός των δημιουργός με αυτήν την μετακίνηση των ηθοποιών τα Σάββατα κυρίως ήταν να κάνει το κοινό να σκεφτεί ότι τα προβλήματα που ήταν κάποιες φορές πολλά, αλλά είχαν πάντα κάποια συσχέτιση με τη ζωή, το οικογενειακό περιβάλλον και την ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων. Είναι φανερό πως αυτές τις δεκαετίες και κατά τη διάρκεια όλης αυτής της περιόδου, οι κινηματογραφικές παραγωγές συνέβαλλαν περισσότερο από οποιοδήποτε άλλο μέσο επικοινωνίας και από οποιαδήποτε τέχνη στην ενδυνάμωση της φήμης και της εικόνας του κέντρου της πόλης που γίνεται νοητό ως ένας χώρος διασκέδασης, και χώρος απολαύσεων. Ωστόσο, παράλληλα έκανε αναφορά και σε μια άλλη αστική περιοχή, όπου είναι λιγότερο προσδιορισμένη αλλά εξίσου σημαντική, για τους περισσότερους από το κοινό του, τα ονομαζόμενα προάστια ή αλλιώς τις παραγκουπόλεις. Οι δυο αυτές αστικές περιοχές, ιδιαίτερα διαφορετικές η μια από την άλλη, τονίζουν ακόμη περισσότερο την κοινωνική απόσταση της εποχής, εξάγοντας έτσι σαν αποτέλεσμα το γεγονός ότι οποιοσδήποτε κατοικούσε σε άλλη περιοχή εκτός του κέντρου, του χώρου δηλαδή της διασκέδασης, βρισκόταν αυτόματα σε κατώτερη και μειονεκτική θέση.

Οι περισσότερες κινηματογραφικές παραγωγές σχεδόν πάντα αφηγούνταν μια ιστορία, η οποία είχε κάποια σχέση με την ύπαρξη και την αναπαράσταση των πόλεων. Σε ορισμένες περιπτώσεις η αφήγηση και το αστικό περιβάλλον ήταν σε άμεση συσχέτιση, ενώ σε άλλες η πλοκή ήταν ξεκομμένη από αυτό, λειτουργώντας απλώς ως ένα αξεσουάρ στην ταινία, χωρίς καμία συνοχή μεταξύ τους. Χρειάστηκε να περάσουν δεκαετίες και αρκετές ταινίες έτσι ώστε οι πόλεις να αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο και θέμα της κινηματογράφησης και να αποτελεί το φυσικό σκηνικό για πολλές παραγωγές βοηθώντας έτσι την μετάδοση των νοημάτων. Με το πέρασμα του καιρού επίσης, άλλαξαν τα δεδομένα και οι δημιουργοί σταμάτησαν να χρησιμοποιούν τις πόλεις ως όμορφα και θαυμαστά μέρη, αλλά κατέφυγαν στην καταγραφή των πραγματικών περιοχών και σκληρών ξεχωριστών στοιχείων που αποτελούν κομμάτι της ταυτότητα και του πολιτισμού της κάθε πόλης.

Κεφάλαιο 6: Η Αθήνα στον κινηματογράφο

Η μελέτη της Αθήνας ως το βασικό κινηματογραφικό υπόβαθρο των ταινιών αποτελεί ενέργεια πολύπλοκη αλλά ταυτόχρονα μια ενδιαφέρουσα προσπάθεια κατανόησης της χρήσης μιας πόλης ως μέσο διάδοσης μηνυμάτων, καθώς αποτελεί ένα αστικό τοπίο στο οποίο φύση και πόλη παρουσιάζουν μια σχέση συγκρουσιακή. Επίσης, ο χώρος ως αντικείμενο αναπαράστασης ποτέ δεν είναι στάσιμο και αδρανής, συνεχώς αλλάζει και εξελίσσεται. Ανάλογα με το ύφος και τις ιδεολογίες των δημιουργών, αλλά και την εποχή στην οποία αναφέρονται, η Αθήνα αποκτά κάθε φορά διαφορετική όψη. Η Αθήνα επιλέχθηκε ως περίπτωση μελέτης λόγω των βασικών χαρακτηριστικών της και πολεοδομικού ενδιαφέροντος. Αρχικά, ένας λόγος επιλογής της πρωτεύουσας είναι η πολυετής ιστορίας της, κάνοντάς την να λειτουργεί ως ένας χώρος μνήμης και σημαντικών χρονικών στιγμιότυπων, παρουσιάζοντας στοιχεία αντιφατικά που προσπαθούν να την χαρακτηρίσουν ως μια πόλη μοντέρνα, αποκόβοντας τα στοιχεία που δηλώνουν την ιστορικότητά της. Λειτουργεί ως «θέατρο μνήμης», όπου τοποθεσίες και κτίρια διαφόρων εποχών φέρνουν το παρελθόν στο παρόν αστικό τοπίο. Διασχίζοντας τον χώρο της, οι άνθρωποι διασχίζουν ένα πλέγμα διαφορετικών χρονικών σημείων. Ο αστικός ιστός της σύγχρονης Αθήνας χαρακτηρίζεται από συμπαρατιθέμενα τοπία, που δημιουργούν όχι μονάχα ομοειδείς χωρικές ζώνες, αλλά και πολλαπλές χρονικές επιφάνειες. Επίσης η κομβική γεωγραφική της θέση συγκριτικά με τον υπόλοιπο Ελλαδικό χώρο και η ραγδαία ανάπτυξη που εμφάνιζε τις δεκαετίες εκείνες αποτέλεσε παράγοντα επιλογής της ως τόπο εξέτασης. Από πολεοδομικής άποψης μπορούμε να ξεχωρίσουμε το γεγονός της σημασίας της πόλης ως σημείο συγκέντρωσης των βασικών λειτουργιών, όπως επίσης την ταχεία ανάπτυξή της εκείνες τις δεκαετίες με μια λογική αρνητική. Αυτή του γρήγορου κέρδους, όπου τα άτομα επέλεξαν την γρήγορη και εύκολη λύση όσον αφορά την ανάπτυξη της πόλης, δημιουργώντας έτσι με τα χρόνια μια υπερβολική διόγκωση της πόλης χωρίς ωστόσο καμία συνοχή και σχεδιασμό. Η πόλη της Αθήνας, είναι μια πόλη «παλιά», που στερείται βασικών χαρακτηριστικών και κυρίαρχων αστικών μοντέλων, διαθέτει όμως έναν αισθητό χαρακτήρα αστικών μοντέλων, σύμπτωσης διαφορετικών επιπέδων, έκρηξης ορίων και διάχυσης, με διαφορετικές ιστορικές περιόδους και αφηγήσεις να συμπαρατίθενται στο τοπίο της.

Η επιλογή της Αθήνας ως πόλη διερεύνησης μέσω της κινηματογραφικής αναπαράστασης, μπορεί να μας βοηθήσει να εξάγουμε συμπεράσματα για την ιστορική πορεία και εξέλιξή της, με το πέρασμα των χρόνων. Επίσης, μπορούμε να συνειδητοποιήσουμε στοιχεία που αφορούν την κοινωνική σημασιοδότηση του χωρικού της στοιχείου. Μέσω των κινηματογραφικών έργων στην Αθήνα μπορούμε να αναγνωρίσουμε τα σημεία τομής και τους χώρους επαφής της πόλης. Επίσης, οι κινηματογραφικές αναπαραστάσεις καταφέρνουν να τονίσουν και να αξιοποιήσουν τις αμοιβαίες σχέσεις του χώρου και των ταινιών, αναφορικά με το αστικό στοιχείο βασισμένοι σε μια ανθρωποκεντρική προσέγγισης της πόλης. Ακόμη, μέσω της κινηματογραφικής καταγραφής του χώρου μπορούμε να περιπλανηθούμε σε μέρη και

σε πτυχές της πόλης όπου προβάλλουν την καθημερινή αλλά και αληθινή πλευρά των κατοίκων της, αποκαλύπτοντας με αυτόν τον τρόπο την αλήθεια της πόλης σε κάθε αναπαράσταση.

Τις δεκαετίες αυτές του '50 και '60 ο ελληνικός κινηματογράφος βρίσκεται στην άνθησή του, δημιουργώντας έτσι για πρώτη φορά μια οργανωμένη και ολοκληρωμένη βιομηχανία. Οι οπτικές πληροφορίες των αφηγήσεων που χαρακτηρίζουν αυτές τις δεκαετίες είναι οι συνεχόμενες και έντονες αλλαγές που συντελούνται στην Αθήνα. Η ανυπαρξία των στούντιο όμως εκείνες τις δεκαετίες είχε ως θετικό αποτέλεσμα την έξοδο της μηχανής λήψης στους δρόμους της πόλης, μετατρέποντάς την αυτόπτη μάρτυρα όσων συνέβαιναν στους δρόμους της πόλης, στις γειτονίες, στα σπίτια των ανθρώπων. Αρχικά, την δεκαετία του '50 η πλειοψηφία των ταινιών ήταν κωμωδίες με αίσιο τέλος και χαρούμενους κατοίκους. Χαρακτηριστικά τοπόσημα της πόλης αποτελούν σχεδόν σε κάθε παραγωγή η Ομόνοια, η Πλάκα και ο Λυκαβηττός. Οι αυλές που αποτέλεσαν χαρακτηριστικό στοιχείο της φτώχης εκείνης εποχής ήταν βασικό στοιχείο σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές ως χώρο συνάντησης, δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων αλλά και καθημερινών προβλημάτων, λόγω έλλειψης ιδιωτικότητας ή πιο απλά λόγω του γνωστού κουτσομπολιού. Οι κινηματογραφικές αποτυπώσεις αυτές παρουσιάζουν μια καθημερινότητα που πλέον δεν υφίσταται, έναν τρόπο ζωής διαφορετικό αλλά και από άποψη πόλης παρουσιάζει μια πόλη διαφορετική, με κτίρια που δεν υπάρχουν πια ή με συνοικίες που πλέον είναι διαφορετικές, χώρους δηλαδή που έχουν αλλάξει και αυτοί μαζί με την αλλαγή του οικιστικού τοπίου.

Σημαντικό κινηματογραφικό μέσο είναι τα συνηθισμένα ή και στερεότυπα πλάνα έναρξης που ως επί το πλείστο είχαν ως θέα την υπόλοιπη πόλη από τον Λυκαβηττό ή πρόβαλαν την Ακρόπολη από ψηλά. Και οι δυο αυτές περιπτώσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως πολεοδομικά εργαλεία, καθώς μέσω αυτών μπορούμε να δούμε την επέκταση και τις επεμβάσεις που έχει υποστεί ο αστικός ιστός της Αθήνας με τα χρόνια. Εκείνο που προκαλεί ενδιαφέρον με αυτά τα πλάνα είναι η μεταμόρφωση της πόλης η οποία απαρνείται το παρελθόν της και συνεχώς προσπαθεί να μεγαλώσει. Η επέκταση αυτή της πόλης γίνεται με αυθαίρετη δόμηση, όπου σημαδεύει με αυτόν τον τρόπο την Αθήνα και τους χώρους γύρω από αυτήν. Δεν υπάρχει τίποτα πιο εσωτερικό, τίποτα που να εμπνέει μεγαλύτερο δέος από το τοπίο. Πέρα από την χρήση των υψωμάτων ως πολεοδομικά εργαλεία, θεωρούμε το τοπίο που προσφέρουν τροφή για την ψυχολογία των θεατών, διότι αποτελούν τον τρόπο αντίληψης του κόσμου, προβολής των βασικών δομών της πόλης και των μεταβολών που εμφανίζει η οπτική πληροφορία με τα χρόνια. Τέλος, χαρακτηριστικό στοιχείο της πόλης ως τοπογραφία στην εικόνα της Αθήνα είναι το φως. Οι δημιουργοί, θέλοντας κάθε φορά να περάσουν άλλο μήνυμα, προσθέτουν ή αφαιρούν φως παρουσιάζοντας τις καταστάσεις διαφορετικές.

Ένας ακόμη προσδιορισμός σύμφωνα με τον Μακρυδάκη είναι η νόηση της Αθήνας ως μια πόλη της επαγγελίας. Με αυτόν τον χαρακτηρισμό αναφερόμαστε σε ένα φαινόμενο της εποχής ιδιαίτερα έντονο που ήταν η εσωτερική μετανάστευση των

ανθρώπων από την επαρχία, το γνωστό ονομαζόμενο φαινόμενο της αστυφιλίας. Λόγω της ραγδαίας αύξησης του πληθυσμού, η Αθήνα γίνεται πλέον η πόλη του επαρχιώτη. Επομένως, στην προσπάθεια εύρεσης εργασίας και φθηνής στέγασης μεγάλο μέρος αυτών στράφηκαν στην εύκολη λύση στον τομέα των οικοδομικών επιχειρήσεων. Η αντιπαροχή ήταν η ενέργεια που θεωρήθηκε η λύση σε αυτά τα προβλήματα. «Η αύξηση του ποσοστού κάλυψης των οικοπέδων και του ύψους των οικοδομών είχε ως αναπόφευκτη συνέπεια την υπεραξία των οικοπέδων και οδήγησε την κατεδάφιση των παλαιών σπιτιών και την ανοικοδόμηση πολυκατοικιών δια της μεθόδου της αντιπαροχής». Στοιχείο που αξίζει να αναφερθεί και εμφανίζεται έντονα εκείνη την δεκαετία και βασική μονάδα ένδειξης εξέλιξης της πόλης εκείνες τις δεκαετίες είναι η καθ' ύψος ανάπτυξη του ορίζοντα. Αναφερόμαστε φυσικά στις πολυκατοικίες, όπου αποτελεί την μετεξέλιξη της αθηναϊκής γειτονίας. Η ανεξέλεγκτη ανοικοδόμηση είχε ως αποτέλεσμα την πρόωρη καταστροφή της νεοκλασικής Αθήνας του 19^{ου} αιώνα, ενώ η διαρκής επέκταση της πόλης χωρίς σωστό σχεδιασμό και η αδυναμία της πολιτείας να ελέγξει την εξέλιξή της δεν άργησε να προκαλέσει τα πρώτα αρνητικά δείγματα στο τοπίο της Αττικής. Από τις πρώτες ελληνικές παραγωγές που ασχολήθηκαν με αυτό το θέμα είναι οι «Πρωτευουσιάνικες περιπέτειες» το 1956, όπου αναφερόταν σε αυτόν τον νέο τρόπο ζωής, διαρρύθμισης ακόμη και επίπλωσης ή διακόσμησης των διαμερισμάτων σε μια πολυκατοικία.

Πιο συγκεκριμένα, ακόμη ένα χαρακτηριστικό από τη δεκαετία του '50 είναι το γεγονός πως ο κινηματογράφος δοκιμάζει μια στροφή από τις γειτονίες σε πιο ουδέτερους χώρους της πόλης, όπως για παράδειγμα μπορεί να χαρακτηριστεί η Κηφισιά και η παραλιακή περιοχή. Το κέντρο της πόλης, συνοψίζεται από τους δημιουργούς σε συμπληρωματικά πλάνα, όπου συνήθως προβάλλονται στην αρχή της κινηματογραφικής παραγωγής, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο την ιδεολογία της ανοικοδόμησης και τονίζοντας κιόλας την τουριστική εικόνα και χαρακτήρα της πόλης. Εν συνεχεία, την δεκαετία του '60 εδραιώνεται το κέντρο της πόλης ως το σημείο εκσυγχρονισμού, αναφερόμενοι στην διαμόρφωση της πλατείας Ομονοίας, καθώς επίσης γίνεται και η οριοθέτηση της Αθήνας ως διεθνή πόλο τουρισμού και διακοπών. Επίσης, αξίζει να γίνει αναφορά στις κινηματογραφικές παραγωγές που ασχολούνται με την Αθήνα στη νύχτα, καθώς η μορφή της πόλης μπορεί να αλλάξει ριζικά υπό την έλλειψη φωτός. Για πολλούς δημιουργός η νύχτα αποτελούσε περιβάλλον ενδιαφέρον και διαφορετικό, με στοιχεία και συνήθειες που εμφανίζονται μόνο αυτές τις βραδινές ώρες, και προσπάθησαν να τις κινηματογραφήσουν.

Όσον αφορά το είδος των ταινιών που θα ασχοληθούμε, δηλαδή κινηματογραφικών παραγωγών νεορεαλιστικού ύφους από τις οποίες μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα για την πραγματική κατάσταση των πόλεων, ξεκίνησαν να είναι πιο έντονα την δεκαετία του 1950. Οι κωμικές παραγωγές, γυρισμένες σε σαλόνια παραχώρησαν την θέση τους σε νέες διαφορετικές προσπάθειες όπου διαδραματίζονται σε ανοιχτούς χώρους, σε άλλες γειτονίες και σε λιγότερα ουδέτερα σημεία που προκαλούν συναισθήματα και ταράσσουν την ψυχολογία του θεατή. Τις

δυο αυτές δεκαετίες η Αθήνα χαρακτηρίζεται από μια συμπύκνωση χρήσεων και μιας προσπάθειας μετάλλαξης σε μια πιο μοντέρνα πόλη. Αυτό που εν τέλει συνέβη στη μεταπολεμική περίοδο της προσπάθειας του εκμοντερνισμού των δεκαετιών αυτών ήταν μια γρήγορη και ανεξέλεγκτη αστικοποίηση, που μετέτρεψε την Αθήνα από μια μικρή πόλη σε μια αστική υπερσυγκέντρωση. Η εφαρμογή του νέου για τα δεδομένα τύπου της πολυκατοικίας να δώσει λύση στις πιεστικές απαιτήσεις της μεταπολεμικής κατοικίας οδήγησε σε μια διαδικασία «ιδιωτικής αστικοποίησης» και στη δημιουργία της σύγχρονης ελληνικής πόλης ως πόλης «ιδιωτικής» που αποτελείται από επαναλαμβανόμενες, αν και διαφορετικές πολυκατοικίες. Δίχως να δοθεί καμία προσοχή στον σχεδιασμό και την προστασία του φυσικού και ιστορικού τοπίου. (Μακρυδάκης 2010)

Θα μπορούσαμε να ονομάσουμε επίσης της Αθήνα ως μια πόλη των στιγμιότυπων, καθώς το αστικό πλέγμα της χαρακτηρίζεται από την ανάμειξη διαφορετικών ιστορικών περιόδων. Ο ρόλος των κινηματογραφικών παραγωγών είναι να εντοπίσουν αυτά τα στοιχεία και να καταγράψουν την ιστορική μετάλλαξη της πόλης σε όλα της τα στάδια, παρατηρώντας τις μεταβολές του αστικού τοπίου αλλά και του κοινωνικού τοπίου. Αναφερόμαστε σε μια καταγραφή ενός νοητού κολάζ από τμήματα της ιστορίας, που όλα μαζί στο σύνολό τους μας προσφέρουν μια διαφορετική και ολοκληρωμένη εικόνα της πόλης με όλα τις στιγμές του παρελθόντος και του παρόντος που την διατρέχουν. Οι δημιουργοί επιλέγοντας την Αθήνα ως τόπο κινηματογράφησης πάντα μπορούμε να πούμε πως τους διακατέχει ο νόστος των ερειπίων και το άλγος της πόλης. Σε πολλές κινηματογραφικές παραγωγές παρατηρούμε μια συστηματική αναφορά σε τυπικά σημεία της πόλης, όπως είναι τα φυσικά υψώματα και τα ερείπια. Τα πανοραμικά πλάνα διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο, αφού η ύπαρξη αυτών των υψωμάτων βοηθάει στο να προβληθεί όλο το Λεκανοπέδιο και να δοθεί έμφαση στα μεγάλα έργα, μετατρέποντάς τα σε σημεία, έργα αναφοράς. Πιο συγκεκριμένα ο βράχος της Ακρόπολης χρησιμοποιείται ως στοιχείο αρχαιοελληνικής ομορφιάς, καθώς επίσης αποτελεί μέσο παρατήρησης της Αθήνας και των ορίων της πόλης. Ωστόσο, μαζί με τις κλασικές αυτές εικόνες της Ακρόπολης, που συντηρούν την ιστορικότητα της πόλης, βλέπουμε και οπτικές πληροφορίες να συνυπάρχουν, όπως για παράδειγμα περιοχές όπως η Ομόνοια, το Σύνταγμα και το Μοναστηράκι, του εμπορικού δηλαδή κέντρου της Αθήνας. Επίσης, τα πλάνα των μεγάλων αυτοκινητόδρομων, συνήθως της Πανεπιστημίου και της Σταδίου, χρησιμεύουν στο να δείξουν την εξέλιξη και τον εκμοντερνισμό της πόλης, όπου η πόλη πλέον επεκτείνεται και οι χρονικές αποστάσεις μειώνονται. Μπορούμε να πούμε εν ολίγοις ότι οι εικόνες εκείνης της εποχής προβάλλουν μια Αθήνα που ταλαντεύεται ανάμεσα στην αρχαία ομορφιά και στο διαφορετικό μοντέρνο, δημιουργώντας μια κατάσταση συναισθηματικής έντασης και ανάμειξης χρονικοτήτων.

Κατά την κινηματογραφική απεικόνιση, που δεν αποτελεί απλώς μια καταγραφή, ούτε συμβολισμός, αλλά αποτελεί μετουσίωση της πραγματικότητας της πόλης υπό το βλέμμα του δημιουργού, η διάχυση στον ορίζοντα της πόλης πρόβαλε

το χάος που επικρατούσε στην ευρύτερη περιοχή του Λεκανοπεδίου, λόγω της υπερδιόγκωσης της Αθήνας κατά την μεταπολεμική περίοδο, δεκαετίες '50 και '60, όπου κατέστησαν ανέφικτο τον προσδιορισμό ανάμεσα στο αστικό τοπίο και το φυσικό περιβάλλον. Η αυθαίρετη αυτή δόμηση ευδοκίμησε καθώς δεν λήφθηκαν τα απαραίτητα μέτρα από την πολιτεία που αρχικά η ίδια την επέτρεψε. Τα σημεία που αναπτύχθηκαν έτσι αυθαίρετα αποτέλεσαν πρόσφορο έδαφος για της αληθινές πτυχές που εκτυλίσσονταν καθημερινά στην πόλη. Για αυτό το λόγο, οι δημιουργοί κατέφυγαν στα σημεία της πόλης που θεώρησαν κενά, γεμάτα με ενδιαφέρον όμως, όπως για παράδειγμα το κέντρο της και οι παρυφές της, στα σημεία δηλαδή με έντονη ομορφιά, με αυθεντικές σκηνές, με την σκληρότητα και την αυθεντικότητα της εποχής. Σημεία που από πολλούς θεωρήθηκαν άσχημα και βίαια χωρίς να τους δώσουν ιδιαίτερη σημασία, αντίθετα να τα αποφεύγουν.

Ένα από τα σημεία που αξίζει να αναφερθεί στην Αθήνα είναι η κίνηση και οι χώροι μετάβασης στην πόλη. Το αστικό τοπίο σε πολλές περιπτώσεις ξετυλίγεται στην κινηματογραφική οθόνη μέσω της κίνησης με διάφορα μεταφορικά μέσα τα οποία χρησιμοποιούνταν εκείνες τις περιόδους. Με αυτόν τον τρόπο οι αστικές συγκοινωνίες και τα μέσα έβρισκαν τον τρόπο να ενοποιούν τον διάσπαρτο σχηματισμό της πόλης, δημιουργώντας κάποια συνεχόμενη ροή και κίνηση. Η κίνηση ακόμη είναι ικανή να προβάλλει στον θεατή τα στοιχεία που αυτός επιθυμεί. Μπορεί να αναδείξει τόπος εντός του κάδρου κ συνέχεια να τους εξαφανίσει, μπορεί να προβάλλει τα άτομα που βρίσκονται είτε κοντά είτε μακριά, είτε είναι ακίνητα είτε πραγματοποιούν οποιαδήποτε ενέργεια. Όσον αφορά τους χώρους μετάβασης, αναφερόμαστε σε κάθε χώρο ο οποίος έχει ως στόχο του την προσέλευση ή την απομάκρυνση από έναν σε άλλον τόπο. Στην Αθήνα κάποιοι από αυτούς τους χώρους μετάβασης είναι χαρακτηριστικοί. Αρχικά, πύλες της πόλης και τρόπος σύνδεσης της ήταν οι σιδηροδρομικοί σταθμοί, Λαρίσης και Πελοποννήσου. Στην συνέχεια βλέπουμε πως και το λιμάνι του Πειραιά διαδραματίζει σημαντικό ρόλο καθώς είναι ο τόπος στον οποίο πολλά άτομα έβρισκαν τον τρόπο να ταξιδέψουν για να αναψυχή ή και ακόμη άτομα που έπρεπε να μεταναστεύσουν έβρισκαν το μέσο που μπορούσε να τους οδηγήσει σε νέους τόπους. Ακόμη, οι σταθμοί λεωφορείων, οι οδικοί άξονες και το αεροδρόμιο διαδραματίζουν τον ίδιο ρόλο, καθώς προσφέρουν την δυνατότητα διεξόδου ή επιστροφής σε άτομα που το επιζητούν και συνδέουν την πόλη με κάθε προορισμό.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα κινηματογραφικής παραγωγής που διαδραματίζεται στους δρόμους της Αθήνας είναι η ταινία «Πρωτευουσιάνικες περιπέτειες», έργο του 1956. Αποτελεί την δεύτερη έγχρωμη ελληνική ταινία και μια ρομαντική κωμωδία, όπου οι πρωταγωνιστές για να γνωρίσουν την πόλη ξεκινούν την περιπέτειά τους σε ένα αμάξι βλέποντας την πόλη, παρέχοντας και σε εμάς τους θεατές εικόνες με χρώμα και πραγματικές των δρόμων της Αθήνας εκείνη την εποχή.



Εικόνα 12: Σκηνή από την ταινία "Πρωτεουσιάνικες Περιπέτειες"



Εικόνα 13: Σκηνή από την ταινία "Πρωτεουσιάνικες περιπέτειες"

Όλοι αυτοί οι χώροι μετάβασης, τα αεροδρόμια, οι σταθμοί, τα λιμάνια και οι δρόμοι μας οδηγούν στο συμπέρασμα πως αναφερόμαστε σε κινηματογραφικές διαδρομές της μετανάστευσης, ή όπως ονομάζει το φαινόμενο αυτό ο Μακρυδάκης, αναφερόμαστε στην Αθήνα της μετανάστευσης. Ο κινηματογράφος της μετανάστευσης, μπορεί να ληφθεί ως μέσο διαμόρφωσης της εικόνας του μετανάστη και του περίγυρού του στην ελληνική πραγματικότητα. Αρχικά, σε ορισμένες ταινίες ο έχουμε την έννοια του Έλληνα που είναι ο ίδιο μετανάστης, φεύγοντας από την Ελλάδα στην προσπάθειά του να βελτιώσει την ζωή του, αντιμετωπίζοντας το ξένο και το διαφορετικό. Στην συνέχεια ωστόσο, οι κινηματογραφικές παραγωγές

ασχολήθηκαν με τους ανθρώπους που έμεναν πίσω στην Ελλάδα, καθώς περίμεναν τα δικά τους άτομα να επιστρέψουν. Αυτό αποτέλεσε το δεύτερο ύφος ταινιών σχετικών με την μετανάστευση, καθώς οι δημιουργοί σκέφτηκαν πως το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι ταινίες τους είναι τα άτομα που παραμένουν στην Ελλάδα και προσπαθούν να ανακαλύψουν μια νέα μεταπολεμική ζωή, μη έχοντας τα δικά τους άτομα κοντά τους.

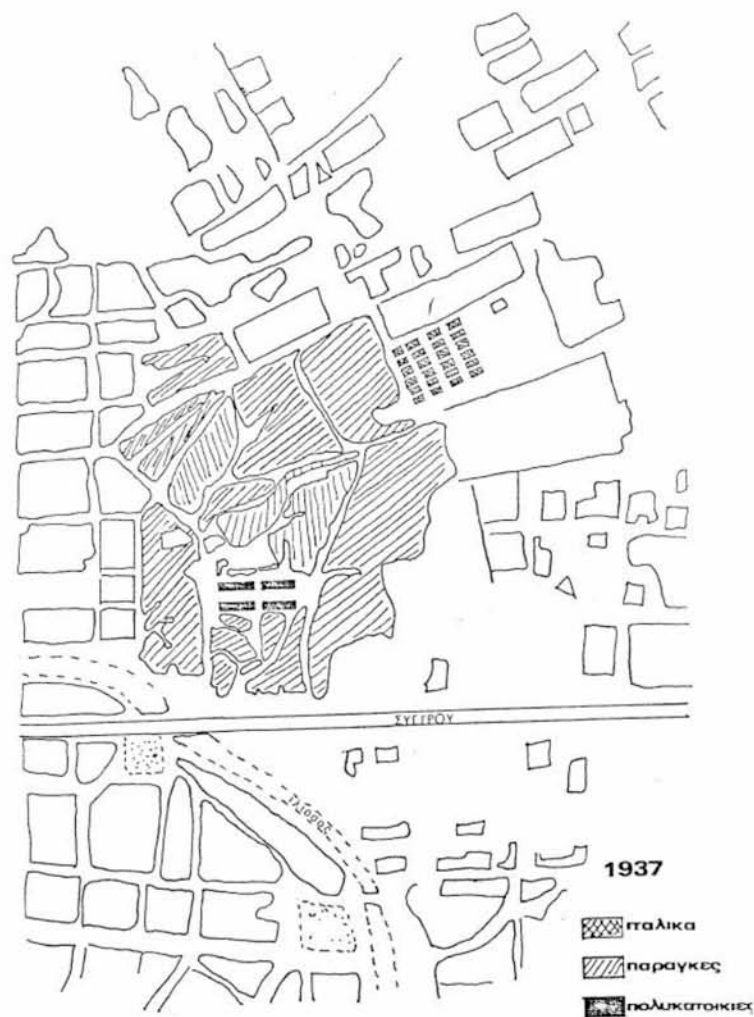
6.1.Μαγική πόλις (1954)

Η κινηματογραφική παραγωγή «Μαγική πόλις» πρόκειται και ένα νεορεαλιστικό δράμα το οποίο εκτυλίσσεται στην περιοχή Δουργούτι, η ονομασία του προήλθε από το τσιφλίκι του Ντουργάτ που κάποτε υπήρχε εκεί πέρα, στην Αθήνα την δεκαετία του '50. Η ταινία προβάλλει τις κακουχίες και την δύσκολη καθημερινότητα των ανθρώπων της περιοχής και πιο συγκεκριμένα η ιστορία της ταινίας αφορά έναν φορτηγατζή, τον Κοσμά, οποίος προσπαθεί να βρει χρήματα να αποπληρώσει το αμάξι του, που ήταν το βασικό εργαλείο της δουλειάς του. Στην αναζήτηση χρημάτων, η θεία του όπου μένει μαζί δεν τον βοηθάει καθώς αρνείται να υποθηκεύσει το σπίτι της, αναγκάζεται να μπλέξει με άτομα του υπόκοσμου, τα οποία εν τέλει μόνο να τον εκμεταλλευτούν προσπαθούσαν, μπλέκοντάς τον σε χειρότερες καταστάσεις. Ωστόσο με την βοήθεια κοντινών του ανθρώπων καταφέρνει να ξεφύγει από αυτές τις άσχημες συνθήκες. Πέραν από την γενική πλοκή της ταινίας, ο Κούνδουρος κατάφερε μέσω από τις εικόνες να προβάλλει όλα τα προβλήματα που έπλητταν την περιοχή. Μια χαρακτηριστική περιγραφή της συνοικίας δόθηκε από την εφημερίδα «Τα Νέα», στην οποία εμφανίζονται όλα τα προβλήματα της περιοχής, τα οποία στη συνέχεια κινηματογραφήθηκαν.

Αξίζει να γίνει μια σύντομη ιστορική αναδρομή στα χαρακτηριστικά της συνοικίας αυτής έτσι ώστε να μπορούμε να κατανοήσουμε καλύτερα τα μηνύματα της κινηματογραφικής παραγωγής. Η συνοικία Δουργούτι ορίζεται από τις λεωφόρους Συγγρού, Καλλιρόης, Φραντζή, Λαγουμιτζή και Πεντέλης καλύπτοντας μια έκταση 34 εκταρίων.

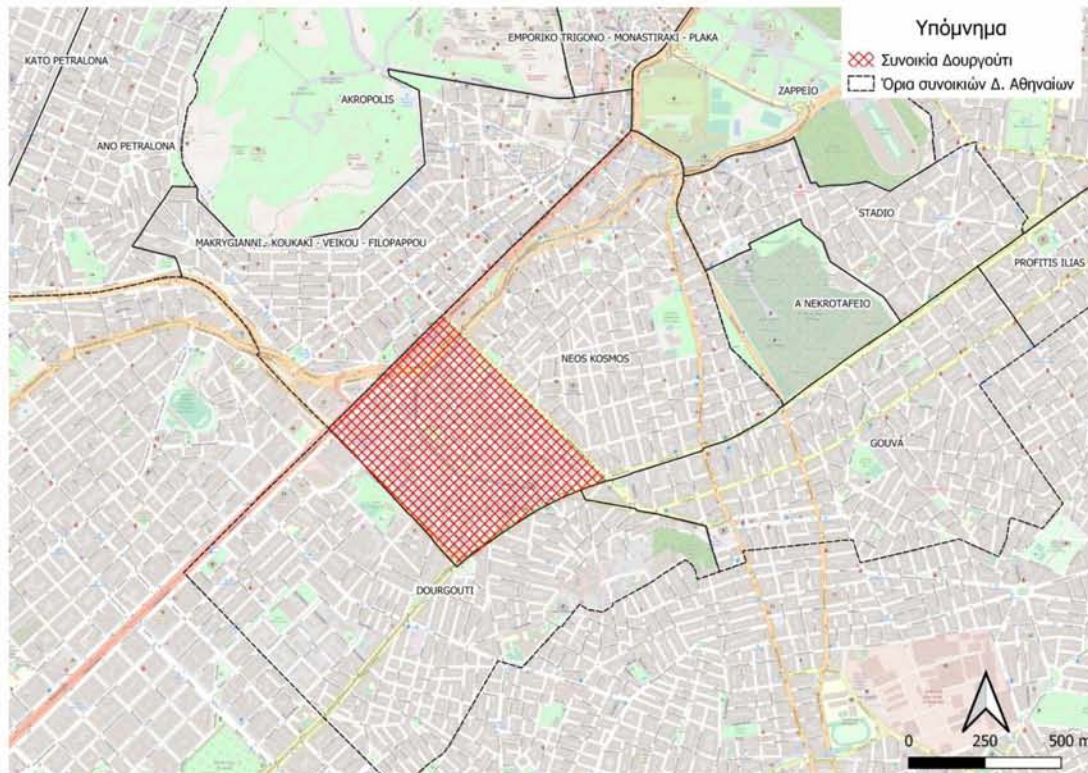
Πριν από την εμφάνιση των πρώτων προσφύγων στην περιοχή ζούσαν μόνο 1684 άτομα και το 1921 έφτασαν από την περιοχή των Αδάνων και Ικονίου της Κιλικίας περίπου 500 άτομα προσπαθώντας να βρουν κατοικία. Στη συνέχεια το 1922 ξεκίνησαν να εμφανίζονται πρόσφυγες από την Μικρά Ασία με μεγάλο αριθμό από την Αρμενία, καθώς επίσης και αρκετοί Έλληνες πρόσφυγες. Η αύξηση του πληθυσμού ήταν ιδιαίτερη μεγάλη, 9505 κάτοικοι στην καταγραφή του 1928, επομένων οι συνθήκες διαβίωσης χειροτέρευαν συνεχώς. Από το 1924 έως το έτος 1969 ο οικισμός αναπτυσσόταν συνεχώς. Κοντά στο 1924 ξεκίνησαν να γίνονται οι πρώτες οργανωμένες κατασκευές για την στέγαση των προσφύγων. Τα χρήματα για αυτές τις αλλαγές είχαν επιστραφεί στους Έλληνες από τους Ιταλούς, όταν

υποστήριζαν πως δολοφόνησαν την ιταλική αποστολή στα ελληνοαλβανικά σύνορα και εν τέλει αποδείχθηκε πως ήταν οι Αλβανοί υπαίτιοι. Για αυτό τον λόγο οι εικοσιτέσσερις μονώροφες οικίες, δηλαδή χονδρικά εκατό νοικοκυριά, ονομάστηκαν τα «Ιταλικά». Στη συνέχεια το 1930 μερίδα των Αρμενίων αποχωρεί και στην θέση τους έρχονται Ρώσοι που εγκαταστάθηκαν στην περιοχή, όπως επίσης μεγαλύτερη μερίδα Ελλήνων επιλέγει το Δουργούτι ως τόπο διαμονής. Το έτος 1935 και 1936 γίνεται η πρώτη προσπάθεια από Έλληνες αρχιτέκτονες επίλυσης του προβλήματος στέγασης, κατασκευάζοντας αρχικά, τέσσερις πολυκατοικίες των 96 διαμερισμάτων και στη συνέχεια τα έτη 1938 έως 1940 κτίστηκαν τα περισσότερα διαμερίσματα σε τρία μεγάλα κτίρια. Τα συγκροτήματα αυτά κατοικιών ονομάστηκαν «συγκρότημα των παλιών προσφυγικών του Δουργουτίου» στα οποία έμεναν μεγάλη μερίδα Ελλήνων προσφύγων της Μικρασιατική καταστροφής. Τα παραπάνω γεγονότα είχαν ως αποτέλεσμα η συνοικία να δημιουργήσει μια μορφή που θα την διατηρούσε το 1967 έως 1969, όπως παρουσιάζεται στον παρακάτω χάρτη: (Αντωνίου, 1995, σελ 95)

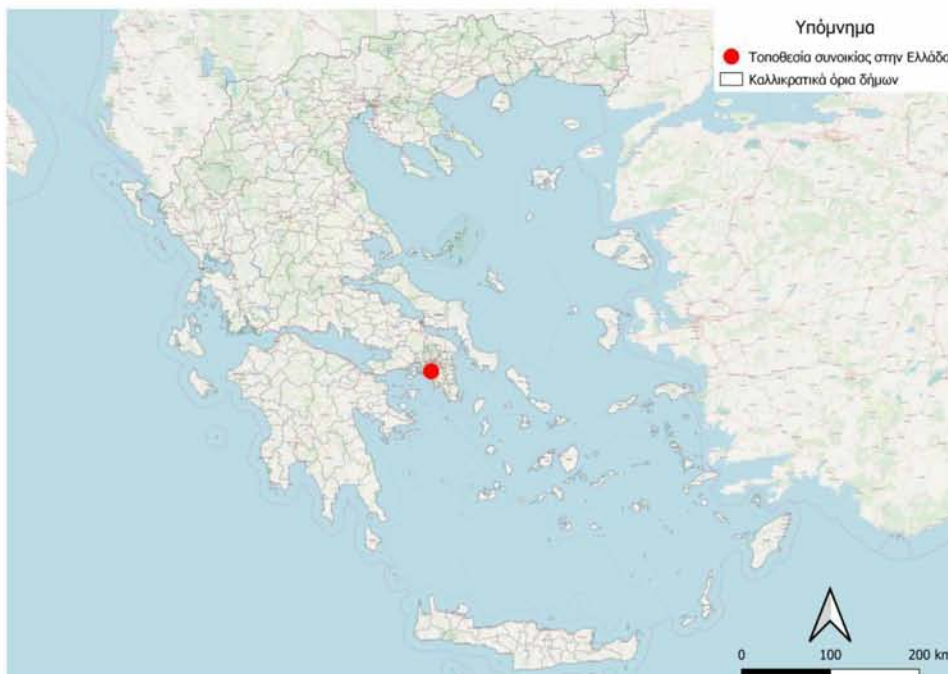


Εικόνα 14: Η συνοικία Δουργουτίου το 1937

Σύμφωνα με τα παραπάνω μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ζώνη η οποία θα αντιπροσωπεύει τα όρια της συνοικία του Δουργουτιού, έχοντας ως υπόβαθρο την σημερινή κατάσταση της περιοχής.



Χάρτης 1: Όρια συνοικίας Δουργουτιού, Ιδία Επεξεργασία



Χάρτης 2: Τοποθεσία συνοικίας στην Ελλάδα, Ιδία Επεξεργασία

ΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙ ΤΟΥ ΔΟΥΡΓΟΥΤΙΟΥ

ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΕΝΟ ΑΠΟ ΠΑΣΗΣ ΠΛΕΥΡΑΣ

Το Δουργούτι είχε έναν δλωσ διόλου εγκαταλελειμμένο συνοικισμό. Τα πολλαπλά ζητήματα που αντιμετώπιζον καθημερινώς οι κάτοικοί του δεν κάνουν μόνον την ζωή δύσκολη αλλά και εις ώρισμένες περιπτώσεις πραγματικώς ανυπόφορη. Πρώ του 1922, ήταν μία έρημη περιοχή των Αθηνών, με ελάχιστα σπιτάκια εις τα οποία έμειναν εργάται και τσαπάνηδες. Την ονομασίαν του την έλαβε από το Τσιφλικί του Ντουργούτι—Πασα που υπήρχε εκεί. Κάποτε, έλεγχο και Χελιώτικα γιατί οι πρώτοι οικιστάι του κατήγοντο από το Χέλι της Κορινθίας και ήσαν εργάται του περιφημου «Κολοσσούρη». Μετά την μικρασιατικήν συμφοράν όλη ή έκτασις εκάλυφθη από παράνκες και άθλια πλινθόκιστα σπιτάκια εις τα οποία διέμεναν κυρίως άρμένιοι. Τώρα, μετά την φυγήν των περισσοτέρων εξ αυτών εις την Σοβιετικήν Αρμενίαν, άλλαξε τελείως ή σύνθεσις του πληθυσμου. Εις τας έναπομεινούσας παράγκες εγκατεστάθησαν άνταρτόπληκται και άλλοι φτωχοί έντόπιοι. Αρχικώς το ύπουργείον της Προνοίας δεν επέτρεπε εις τους άρμένιους να πωλούν τα σπιτία και τις παράγκες τους. Μετά όμως έτροποποιήθη ή διαταγή και τούς επέτράπη να πωλούν τον «αέρα» και τα υλικά των οικημάτων τους.

Εις την έξω των παραγκών περιοχήν του Δουργούτιου το κράτος ήγειρεν ωραιότατες πολυκατοικίες εις τις οποίες εγκατεστάθησαν περί τις 500 οικογένειες προσφύγων. Έκανε ακόμα και άκετα πλινθόκιστα σπιτάκια εις την συνοικίαν Μελά εις τα οποία δρῆκαν στέγην περί τις 300 οικογένειες. Υπάρχει και ένας μικρός αριθμός σπιτιών από τούβλα που λέγονται Ιταλικά. Παρά την άστυργίαν των άρμόδιων προς την περιοχήν αυτήν της πρωτευούσης έπειδή προσεφέροντο οικόπεδα εις χαμηλήν τιμήν έσπευσαν άρκετοι βιοπαλαιοί έντόπιοι και πρόσφυγες να εκμεταλλευθούν την πρόστασιν και να κτίσουν πολλά εύπαρουσίαστα μονόροφα σπιτάκια. Το γεγονός αυτό έγινε αίτια να έξουδετερωθη εις μέγαν βαθμόν ή υπάρχουσα εις τον συνοικισμόν άθλιότης. Για να μη όμως το Δουργούτι εις κάποιον ρυθμόν πολιτισμου και προόδου χρειάζεται την στοργήν και το ένδιαφέρον του κράτους και του Δήμου. Αι υπάρχουσαι σήμερα παράγκες έπιβάλλεται να κατεδαφισθούν το ταχύτερον και εις την θέσιν τους να άνεγερθούν υγιεινά σπιτία και πολυκατοικίες.

Οι δρόμοι δλου του συνοικισμού εύρίσκονται εις άθλιαν και πρωτόγονον κατάστασιν. Η δημοτική σκαπάνη δεν πέρασε ποτέ από πάνω τους, έστω και για μια μικρή έπισκευήν. Υστερα δεν υπάρχουν ούτε ύπόνοιμοι ούτε δίκτυον άποχετεύσεως, έτσι δε όλοι οι δρόμοι είναι γεμάτοι ακάθαρτα νερά και διάφορες άλλες άκαθαρσίες. Αν οι νοικοκυρές δεν κρατούσαν μια πραγματικώς υποδειγματικήν καθαριότητα, όλος ο συνοικισμός θα ήταν μια από τις πιο επικίνδυνες νοσογόνες έστίες για την πρωτεύουσα. Μόλις

βρέξει, οι πιο πολλοί δρόμοι μεταβάλλονται εις όρμητικούς χειμάρρους και καθίσταται άδύνατη ή διάβασίς των. Μάλιστα άρκετες φορές το νερό παρασύρει τα πρόχειρα φράγματα που έχουν φτιάξει οι κάτοικοι μπροστά από τα σπιτάκια τους και καταστρέφει εις την ζωήν του τα πάντα. Η όδός Ρουμυτέση δια της οποίας έξυπηρετούνται αι συγκοινωνία Ν. Συμόνης, Αρτάκι, και Αγίου Γεωργίου, εύρισκται εις άθλιαν κατάστασιν. Τον χειμώνα είναι γεμάτη από λάσπες και λιμνάζοντα νερά και το καλοκαίρι όλο σκόνη που κάνει ανυπόφορη την διαμονήν των περιούκων. Πλατεία και άλλα έξωραίστικά έργα εις το Δουργούτι δεν υπάρχουν. Μόνον κάτω από την εκκλησίαν του Αγίου Γεωργίου εύρίσκειται ένας μέγας άδιαιμόφοτος χώρος εις τον όποιον παίζουν τώρα ποδόσφαιρο έφ' όσον δεν υπάρχει εις τον συνοικισμόν άλλο κατάλληλον γήπεδον.

Σχετικώς με τον φωτισμόν ισχύει και εδώ το σύστημα να φωτίζονται οι δρόμοι με τους λαμπτήρες που υπεχρεώθησαν να τοποθετήσουν οι κάτοικοι έξω από τα μαγαζιά και τα σπιτία τους. Έξ άλλου και ένα μεγάλο μέρος οικιών του συνοικισμού στερείται παντελώς ηλεκτρικού φωτισμου από άδυναμίαν των κατοίκων να πληρώσουν τα ύπερβολικά έξοδα που ζητά ή Εταιρία για να τους δώση ρεύμα.

* * *

Για την ύδρευσιν επικρατεί και εδώ ή ίδια κατάστασις που είδυμε στους περισσοτέρους συνοικισμούς. Το μέγιστον μέρος των κατοίκων περιμένει να ύδρευθη από μερικους δημοτικούς κρουνοίς, εις τους όποιους γίνονται καθημερινώς πολλά έπιεισόδια για την προμήθεια ενός τενεκέ νερού.

Όσον άφορά την υγείαν των κατοίκων όπως ειπε φυσικόν, αι υπάρχουσαι εκεί άθλια συνθήκαι διαμονής και διαβάσεως έχουν τας δυσσερέστους συνεπείας των ίδιων εις την περιοχήν των παραγκών. Ένα μεγάλο ποσοστόν κατοίκων ύποφέρει από έντερικά και τυφον. Επίσης τα παιδάκια εις την πλειοψηφίαν τους έχουν προσβληθη από άδευοπάθειαν χωρίς το κράτος να δείχνη και την έλαχίστην έστω μέριμναν. Δημοτικόν Ιατρείον εις το Δουργούτι δεν υπάρχει ούτε και να ένα άλλο ίδρυμα φιλανθρωπικό. Πολλές οικογένειες λόγω της καταστάσεως περναούν δύσκολες ήμέρες. Η άνεργία για άρκετους των κατοίκων του συνοικισμού είναι μόνιμος κατάστασις. Αλλά και αυτοί που εργάζονται παίρνουν τόσο λίγο μεροκάματο, που μόλις και μετά βίας τους έπαρκει να οικονομήσουν το εκαθημερινό.

Ός έναρία του συνοικισμού χρησιμοποιείται ο μικρός ναός του Αγίου Γεωργίου. Έπειδή όμως οι φιλόθρησκοι είναι πολλοί επικρατεί σέβως να κάνουν μίαν έκτασιν του ναού, αν φυσικά έξευρεθούν τα άπαραίτητα χρήματα και τύχουν οι έχοντες την πρωτοβουλίαν κάποιας ένισχύσεως από το κράτος.

ΡΕΠΟΡΤΕΡ

Εικόνα 15: Άρθο της εφημερίδας "ΤΑ ΝΕΑ"

Όσον αφορά την ταινία «Μαγική πόλις», μπορούμε να πούμε πως εάν κανείς δεν γνωρίζει τα ιστορικά στοιχεία της συνοικία τους Δουργούτιου, μπορεί μέσω αυτής να καταλάβει πολλά για τις συνθήκες που επικρατούσαν. Πρόκειται για μια Νεορεαλιστική και Νατουραλιστική ταινία, καθώς πραγματεύεται στοιχεία της καθημερινότητας την Αθήνα την δεκαετία του 1950 χωρίς την χρήση αισθητικής ή νοητικής επεξεργασίας, φέρνοντας απλά την κάμερα στους πραγματικούς χώρους της πόλης. Θα μπορούσε να θεωρηθεί και πειραματικός κινηματογράφος, καθώς ήταν από τις πρώτες κινηματογραφικές παραγωγές που είχαν ως θέμα του ένα κοινωνικό φαινόμενο της εποχής και δεν στόχευε στο να ψυχαγωγήσει το κοινό. Ο δημιουργός επιλέγει τεχνικές και τρόπους προβολής της περιοχής, έτσι ώστε να είναι ακόμη πιο ζωντανή η αφήγηση για τους θεατές. Αρχικά, ξεκινάει την περιγραφή τους τόπου με τα λόγια που είναι σαν να μιλάει ο ίδιος στο κοινό του, εκφράζοντας την άποψή του, με τα εξής λόγια:

«Μ' αρέσει αυτή η γειτονιά. Έτσι όπως είναι, χωμένη μέσα στην πολιτεία δίπλα στη μεγάλη λεωφόρο, στριμωγμένη, λες και πάει να σκάσει. Το κάθε σπιτάκι κολλητά μ το άλλο, μια σανίδα τα χωρίζει. Ακούς τις κουβέντες του διπλανού σου, ξέρεις τι ώρα ξυπνάει το πρωί, τι ώρα κοιμάται...»

Και συνεχίζει αναφερόμενος στους κατοίκους της συνοικίας:

«Πρέπει όχι μόνο να στριμώξουν τα πόδια τους αλλά και τα όνειρά τους...»

Στις αρχές της ταινίας ο δημιουργός επιλέγει να χρησιμοποιήσει σκηνές με ενδείξεις βάθους, είτε προβάλλοντας την λεωφόρο Συγγρού, που βρίσκεται σε άμεση γειτνίαση με την συνοικία, είτε με δρόμους της Αθήνα γενικότερα, θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να δείξει πως υπάρχει ζωή διαφορετική πέρα από τα όρια της συνοικίας, κάνοντας τους θεατές να σκεφτούν και να φανταστούν πως συνεχίζει το τοπίο πιο μακριά. Σε αντίθεση με την ρηχή εστίαση, όπως ο δημιουργός απλώς θέλει να τραβήξει την προσοχή του κοινού σε ένα κομμάτι χωρίς να αποσπάται η σκέψη του από στοιχεία που πιθανών βρίσκονται στο βάθος.



Εικόνα 16: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με ένδειξη βάθους



Εικόνα 17: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με ένδειξη βάθους

Επίσης, θα ασχοληθούμε και θα παρατηρήσουμε τις γωνίες λήψης που επιλέγει να πραγματοποιήσει ο δημιουργός. Αρχικά, οι περισσότερες σκηνές της ταινίας είναι υπό οριζόντια γωνία, δηλαδή στο ύψος των ματιών του θέματος δημιουργώντας μια ηρεμία και μια ίση αντιμετώπιση των πραγμάτων. Στις μόνες περιπτώσεις που βλέπουμε να κάνει χρήση χαμηλών γωνιών λήψης, κοντρ πλονζέ, είναι όταν προβάλλει στοιχεία επιβλητικά και διαφορετικά από τα υπόλοιπα. Αρχικά, το πρώτο πλάνο με κοντρ πλονζέ είναι αυτό των πολυκατοικιών στο κέντρο της πόλης, θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να προβάλλει τον επιβλητικό χαρακτήρα τους, καθώς ήταν μια οπτική πληροφορία που ο κόσμος δεν ήταν εξοικειωμένος ακόμη. Ακόμη, επόμενο πλάνο στο οποίο παρατηρούμε λήψεις υπό χαμηλή γωνία είναι αυτή στην νυχτερινή ζωή της πόλης, συγκεκριμένα στις φωτεινές επιγραφές, όπου ο

δημιουργός προσπαθεί με γρήγορα εναλλασσόμενες σκηνές και οχλαγωγία, με την χρήση δηλαδή της τεχνικής του ήχου εκτός οθόνης, από τις φωνές των ανθρώπων, ήθελε να προβάλλει την Αθήνα την νύχτα όπου αποτελούσε την τοποθεσία όπου συνήθιζαν να συγκεντρώνονται άτομα όλων των κοινωνικών ομάδων, στην περίπτωση της ταινίας είτε του υπόκοσμου είτε των ανθρώπων που έμεναν στο Δουργούτι προκαλώντας μια σύγχυση και ένα δέος στους θεατές προς αυτό που αντικρίζουν.



Εικόνα 18: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με λήψη κοντρ πλονζέ



Εικόνα 19: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις" με λήψη κοντρ πλονζέ

Τέλος, αξίζει να δοθεί σημασία της συνθήκης υπό τις οποίες ζούσανε οι κάτοικοι στο Δουργούτι. Όπως αναφέρεται και στο άρθρο της εφημερίδας παραπάνω οι δρόμοι της συνοικίας βρίσκονται σε άσχημη κατάσταση και αντιμετωπίζουν πολλά

προβλήματα καθώς δεν διέθετε ούτε υπονόμους, ούτε δίκτυο αποχέτευσης. Το γεγονός αυτό μπορούσε να προκαλέσει πολλά προβλήματα υγειονομικής φύσης αλλά και υλικές ζημιές, καθώς σε περίπτωση βροχής οι χείμαρροι παρέσερναν τις αυτοσχέδιες παράγκες. Επίσης, όπως αναφέρει και το άρθρο, ορισμένοι οδοί τον χειμώνα ήταν γεμάτα λιμνάζοντα νερά και το καλοκαίρι ήταν ξερή με την σκόνη να κάνει αδύνατη τη διαμονή στην περιοχή. Τις άσχημες συνθήκες αυτές μπορούμε να τις ξεχωρίσουμε εύκολα στην ταινία, καθώς ο δημιουργός δεν προσπαθεί να εξωραΐσει την κατάσταση, αντιθέτως διαθέτει πολλά πλάνα στα οποία τα σπίτια και οι δρόμοι βρίσκονται σε κακή κατάσταση.



Εικόνα 20: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις", αυτοσχέδιες παράγκες



Εικόνα 21: Σκηνή από την ταινία "Μαγική πόλις", καθημερινά προβλήματα

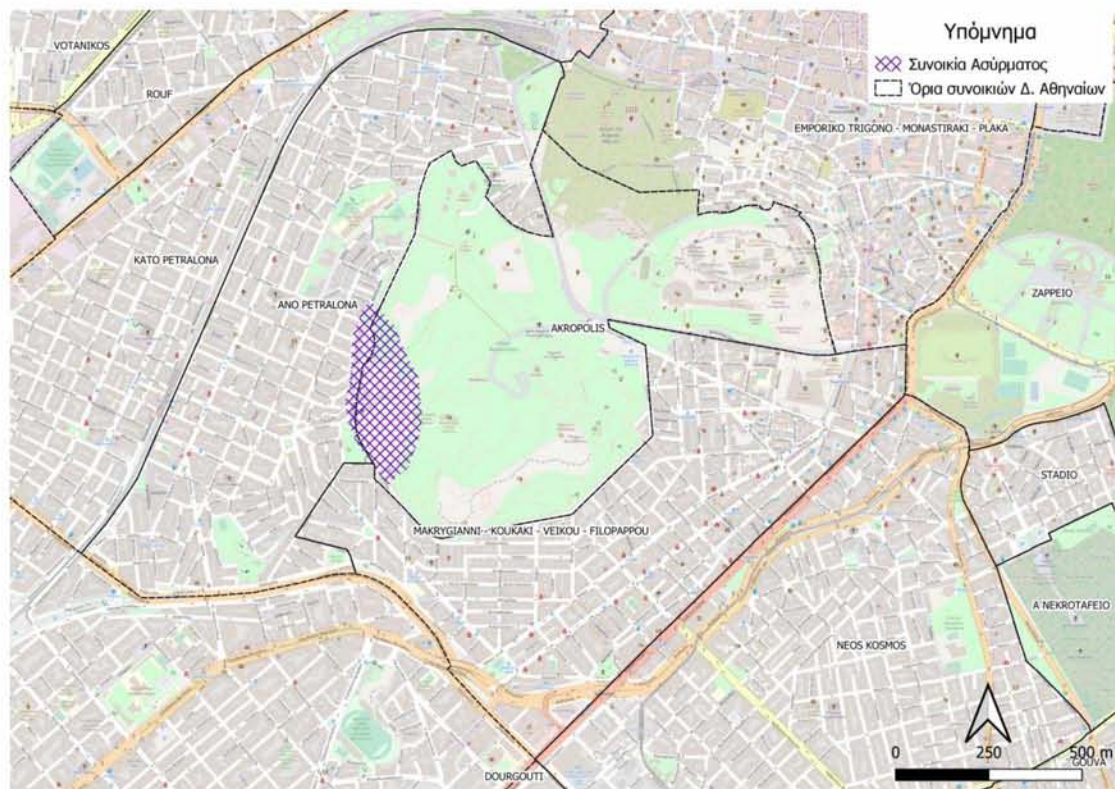
6.2. Συνοικία το όνειρο (1961)

Μόλις επτά χρόνια μετά την κινηματογραφική παραγωγή «Μαγική πόλις», και την ίδια ακριβώς χρονιά με «ματόκλαδά σου λάμπουν», κάνει την εμφάνισή της μια από τις σημαντικότερες ταινίες, πρώτη σκηνοθετική απόπειρα και παραγωγή του Αλέκου Αλεξανδράκη, η ομώνυμη «Συνοικία το όνειρο». Η πλοκή των έργων αυτών είναι εντελώς διαφορετική, ωστόσο παρουσιάζουν ορισμένες ομοιότητες, ειδικότερα η «Συνοικία το όνειρο» με την «Μαγική πόλις». Η ιστορία της συνοικίας το όνειρο αφορά έναν νεαρό πρόσφατα αποφυλακισμένο, τον Ρίκο, που ζει στην Αθήνα, συγκεκριμένα πρόκειται για την του συνοικία Ασύρματου, ο οποίος προσπαθεί να αποκτήσει χρήματα με διάφορα μέσα. Παράλληλα παρουσιάζονται οι ζωές και άλλων κατοίκων τις περιοχές, όπου προσπαθούν με παράνομες πωλήσεις να βγάλουν λεφτά. Στην ίδια συνοικία ζει και η κοπέλα με την οποία είναι ερωτευμένος ο πρωταγωνιστής η οποία δεν αντέχει την ζωή της άλλο σε αυτήν την κατάσταση και προσπαθεί να βρει διέξοδο μέσω πλούσιου άντρα. Ωστόσο, σε μια προσπάθεια ο Ρίκος και κάποιοι ακόμη της γειτονιάς, προσπαθούν να ληστέψουν κάποιες χρυσές λίρες, όμως δεν τα καταφέρουν και συνειδητοποιούν πως δεν μπορούν έτσι να αλλάξουν την ζωής τους και απλώς το αποδέχονται συνεχίζοντας τις ζωές τους.

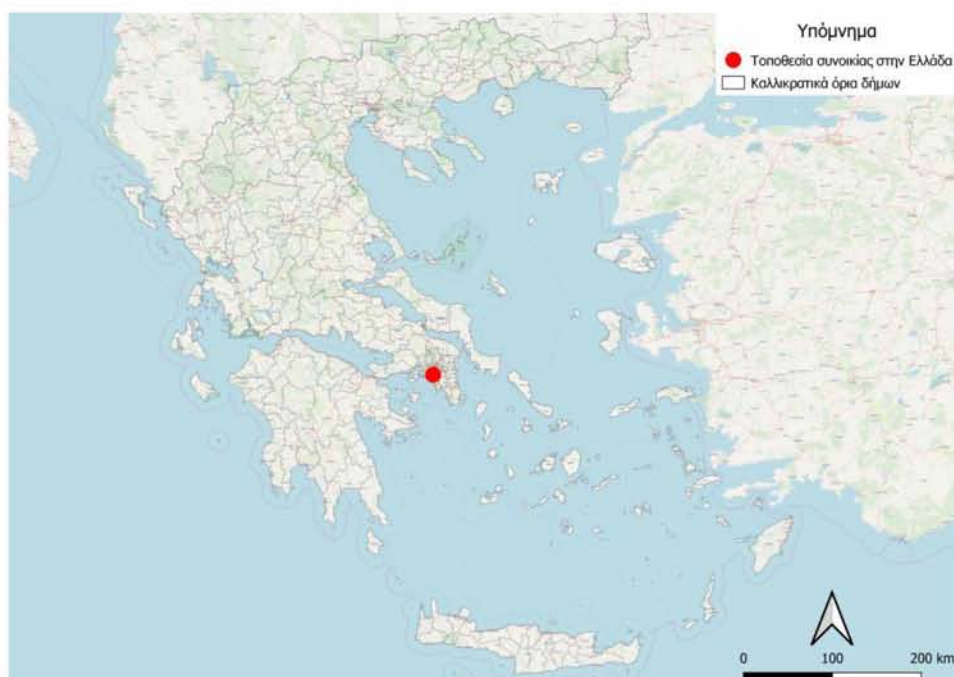
Σε μια τηλεοπτική συνέντευξη ο σκηνοθέτης Αλέκος Αλεξανδράκης αναφέρει πως πηγή έμπνευσής του ήταν Ιταλικές ταινίες τις εποχές, καθώς θεώρησε πως οι ομοιότητες μεταξύ των δυο χωρών ήταν πολλές. Επίσης, καταγγέλλει πως την ταινία του πριν προβληθεί την είχαν «πετσοκόψει», διότι δεν «τους έφτανε ο χρόνος» καθώς επίσης *«προσπάθησαν με αυτά τα κομμάτια (εννοώντας αυτά που εν τέλει προβλήθηκαν) να μην φανεί πως αυτή η συνοικία ήταν μέσα στην Αθήνα»*. Ακόμη, αντιτίθεται στο γεγονός πως κατά την επεξεργασία της ταινία θέλησαν να προβάλουν μόνο τις παράνομες δουλειές των Ελλήνων, αποκρύπτοντας την αλληλεγγύη που τους διακατείχε. Χαρακτηριστικά αναφέρει: *«μετά... οι άνθρωποι δεν σκέφτονται και δεν φέρονται έτσι, οι Έλληνες. Δηλαδή, κόψανε ένα κλάδο που υπήρχε ένας εργάτης ο οποίος προσπαθούσε σιγά σιγά να πείσει όλους αυτούς της συνοικίας, που μόνο με παγαποντιές προσπαθούσαν να κερδίσουν, ότι μόνο εάν ενωθούνε (πάωση της πρότασης). Άφησαν μόνο τις παγαποντιές.»* Επίσης, αναφέρει πως στην ταινία έκοψαν το τμήμα που πρόβαλε έναν τρελό. Συγκεκριμένα πληροφορεί πως *«Υπήρχε και ένα τρελός»* αλλά απέρριψαν το κομμάτι αυτό γιατί είπαν πως *«οι τρελοί είναι στα Άσυλα, δεν είναι στους δρόμους της Ελλάδας»*. Εφόσον η επιτροπή αξιολόγησης της ταινίας θεώρησε πως κατάλληλη λύση είναι να κοπούν αυτά τα τμήματα και μάλιστα να τα κάψουνε έτσι ώστε να μην μπορέσει κανένας να τα ξαναδεί, μπορούμε να θεωρήσουμε πως η δύναμη του μοντάζ να αλλάζει το νόημα λειτούργησε αρνητικά στην συγκεκριμένη περίπτωση.

Ορθό θα ήταν να πραγματοποιηθεί μια σύντομη αναδρομή στην ιστορία της εν λόγω συνοικίας. Πρόκειται για τον συνοικισμό Ασύρματου, καθώς εκεί βρισκόταν η Σχολή Ασυρμάτου, ή αλλιώς τα Ατταλιώτικα, λόγω των πρώτων μεταναστών από την Ατταλεία της Μικράς Ασίας ή αλλιώς τα Πέτρινα, καθώς με πρωτοβουλία της

βασίλισσας Φρειδερίκης χτίστηκαν τα πρώτα πέτρινα σπίτια. Η ιστορία της περιοχής ξεκινά ουσιαστικά μετά το 1922 όπου περίπου 3000 Ατταλειώτες μετανάστευσαν στην περιοχή, με 800 περίπου οικογένειες να εγκαθίστανται κοντά στην παλαιά Ναυτική Σχολή Πολέμου. Τις χρονιές 1953 και 1954 χτίζονται τα πρώτα πέτρινα σπίτια και το 1967 κάνει την εμφάνισή της το γνωστό οικοδόμημα της περιοχής η εργατική πολυκατοικία του Ασύρματος. Τα προβλήματα στην καθημερινότητα ήταν πολλά, οι παράγκες μικρές ενάμιση με δυο μέτρα, μέσα στα οποία ζούσαν πολυμελής οικογένειες, οι δρόμοι μέσα στην συνοικία μόλις ένα μέτρο. Επίσης υπήρχαν μόνο τέσσερα δημοτικά αποχωρητήρια για 3000 ανθρώπους. Λόγω της ιδιαίτερης θέσης του Ασύρματος στον λόφο, η καθημερινότητα ήταν ακόμη πιο δύσκολη με τις γυναίκες να πρέπει να βγουν εκτός της περιοχής για να πετάξουν τα σκουπίδια ή τις στάμνες που κουβαλούσαν για νερό από την κοινόχρηστη βρύση. Το μέγεθος του κοιλώματος του σκαμμένου βράχου στο οποίο χτίστηκαν οι πρώτες παράγκες από λαμαρίνες, σανίδια χωματόπλινθους και ότι άλλα υλικά έβρισκαν, στην οποία αναπτύχθηκε η συνοικία ήταν μόλις 30 στρέμματα. Όπως αναφέρει και σε άρθρο της εφημερίδας το Ελεύθερο Βήμα ο Δεβάρης (1930) εμφανίζονται σπίτια μέσα σε μια νύχτα, επίσης τονίζει τις καλές σχέσεις των κατοίκων αλλά και τις δυσκολίες με το ρέμα που διαπερνούσε τον οικισμό, τοποθετώντας φύλακες έτσι ώστε να ελέγχουν την προσέλευση στην συνοικία. Όπως και στην περίπτωση της κινηματογραφικής παραγωγής «Μαγική πόλις», έτσι και στην ταινία «Συνοικία το όνειρο», μπορούμε εύκολα, χωρίς να γνωρίζουμε την ιστορία των οικισμών, να καταλάβουμε την κατάσταση στην οποία ζούσαν τα άτομα εκείνες τις δεκαετίες.



Χάρτης 3: Όρια Συνοικίας Ασύρματος, Ιδία Επεξεργασία



Χάρτης 4: Τοποθεσία συνοικίας στην Ελλάδα, Ιδία Επεξεργασία

Αναλύοντας πιο προσεκτικά τις διάφορες σκηνές μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα για όλες τις πτυχές της συνοικίας. Η ταινία ξεκινά με μονόπλανο την παλαιά Σχολή Ασυρμάτου πάνω στην οποία εμφανίζεται το ζενερίκ της. Η σκηνή αυτή μας βοηθά να κατανοήσουμε από το πρώτο κιόλας λεπτό που διαδραματίζεται η δράσης.



Εικόνα 22: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η Σχολή Ασυρμάτου

Στη συνέχεια η κάμερα συνεχίζει την πορεία της μέσα στον οικισμό προβάλλοντας εικόνες αυθεντικές από τις ασχολίες των κατοίκων. Η ιστορία συνεχίζει δείχνοντας μια γυναίκα να ανεβαίνει ψιλά στον λόφο θέλοντας να πετάξει τα σκουπίδια της, γυρνώντας ωστόσο το βλέμμα τις παρατηρώντας ένα παλιό εργοστάσιο που πλέον δεν λειτουργούσε, κουνώντας επικριτικά το κεφάλι της. Στην σκηνή αυτή, μπορούμε επίσης να ξεχωρίσουμε και τις σκηνοθετικές δυνατότητες του Αλεξανδράκη, ο οποίος τοποθετεί την μιζανσέν με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε ο θεατής να δώσει εκεί που πρέπει την σημασία του. Σύμφωνα με το κανόνα της χρυσής τομής στον κινηματογράφο, ξεκινάμε χωρίζοντας το κινηματογραφικό κάδρο σε δυο κάθετες γραμμές EZ, ΗΘ και σε δυο οριζόντιες AB, ΓΔ τις οποίες ονομάζουμε ισχυρές γραμμές και τα τέσσερα σημεία στα οποία τέμνονται οι γραμμές τα ονομάζουμε τα ισχυρά σημεία. Τα σημεία αυτά τομής είναι το σημείο ενδιαφέροντος επομένως στο οποίο κατά τη διαδικασία του καδραρίσματος τοποθετούμε τα αντικείμενα που θέλουμε να προβάλλουμε περισσότερο. Το κεντρικό τετράγωνο που δημιουργείται συνήθως το αποφεύγουμε καθώς αποτελεί το ουδέτερο σημείο που δεν δείχνουμε μεγάλο ενδιαφέρον. Ωστόσο, ο κανόνας της χρυσής τομής είναι μια από τις πολλές μεθόδους του κινηματογράφου, χωρίς να σημαίνει πως κάθε δημιουργός

πρέπει να οργανώνει το κάδρο του υπό αυτούς τους όρους. Στο παράδειγμά μας, όμως, βλέπουμε πως πάνω στο δυνατό σημείο τομής βρίσκεται η γυναίκα και το κτίριο. Τα δυο από τα στοιχεία που ο Αλεξανδράκης ήθελε να παρουσιάσει.



Εικόνα 23: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", γυναίκα πετάει σκουπίδια

Κατά την σκηνοθεσία, ένας εύκολος κατά τον οποίο μπορούμε να εξάγουμε πληροφορίες για την πόλη είναι τα πλάνα από ψηλά. Πραγματοποιώντας μια επικάλυψη- overlap, έτσι ώστε να δηλωθεί το αναπαριστωμένο βάθος, τοποθετώντας κοντινά αντικείμενα, στην περίπτωση μας τοποθετώντας τους πρωταγωνιστές, μπροστά από τα πιο μακρινά. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δούμε αρχικά πως η συνοικία είναι υπερβολικά συμπυκνωμένη με τις παράγκες χτισμένες η μια δίπλα και πάνω στην άλλη, όπως επίσης ο δημιουργός στην δεύτερη περίπτωση μας δείχνει από ψηλά πως αλλάζει το τοπίο, καθώς αριστερά και δεξιά εμφανίζονται σπίτια προς κατασκευή, δηλαδή ξεκινάει η περίοδος αλλαγής και βελτίωσης.



Εικόνα 24: Σκηνή από την ταινία "Σουνοικία το όνειρο", η θέα από ψηλά



Εικόνα 25: Σκηνή από την ταινία "Σουνοικία το όνειρο", η θέα από ψηλά

Ένα από τα στοιχεία που είναι όμοιο σε αρκετές κινηματογραφικές παραγωγές της εποχής είναι η προβολή της νυχτερινής Αθήνας, ως ένα σύμβολο χλιδής και διασκέδασης. Όμως, όπως και στην «Μαγική Πόλις», έτσι και στην «Συνοικία το όνειρο», χαρακτηριστικά δείγματα του Ελληνικού Νεορεαλισμού, οι δημιουργοί επιλέγουν να δείξουν πως και η νύχτα έχει την αρνητική της πλευρά, παρουσιάζοντας τα άτομα του κάτω κόσμου να κλείνουν συμφωνίες, ή στην περίπτωση της Ασυρμάτου, τα άτομα να ζητιανεύουν ή να πουλάνε αντικείμενα έτσι ώστε να βρούμε χρήματα. Παρόλα αυτά και στις δυο ταινίες οι σκηνοθέτες επιλέγουν να προβάλλουν τις νυχτερινές ταμπέλες με γωνία λήψης κοντρ πλονζέ έτσι ώστε να δώσουν ακόμη περισσότερη μεγαλοπρέπεια. Η διαφορά ωστόσο είναι πως για πρώτη φορά στον Ασύρματο βλέπουμε πως εκτυλίσσεται η ζωή την νύχτα, βλέποντας τις παράγκες με μικρά φώτα και να επικρατεί ησυχία στους δρόμους.



Εικόνα 27: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", λήψη κοντρ πλονζέ



Εικόνα 26: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", νυχτερινή σκηνή

Τέλος, πιο χαρακτηριστικές και αυθεντικές είναι οι εικόνες που μας παρέχει ο δημιουργός εντός της συνοικίας του Ασύρματος. Βλέπουμε, πως τα σπίτια είναι σε πολύ άσχημη κατάσταση και πολύ πρόχειρα φτιαγμένα. Δεν υπάρχει ιδιωτική ζωή, εφόσον τα άτομα μένουνε πολλά μαζί και οι τοίχοι είναι από υλικά ευτελή. Ακόμη, οι μάζες των παιδιών είναι σκηνή χαρακτηριστική στους δρόμους της συνοικίας, προσδίδοντας μια αίσθηση χαράς και ξεγνοιασιάς μέσα σε όλη αυτήν την κατάσταση. Ακόμη, οι διαπροσωπικές σχέσεις και οι δεσμοί αλληλεγγύης είναι δυνατοί, κάνοντας τους ανθρώπους να βρίσκουν στήριξη μεταξύ τους. Ο Αλεξανδράκης, για την προβολή σκηνών καθημερινών μέσα στους δρόμους της συνοικίας του ονείρου χρησιμοποιεί οριζόντια λήψη καταγραφής, θέλοντας να μείνει ουδέτερος στις εικόνες. Ακόμη, εάν και ασπρόμαυρη η ταινία οι φωτεινοί τόνοι υπερισχύουν με το λευκό να είναι ιδιαίτερα φωτεινό της πρωινές ώρες.



Εικόνα 28: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η ζωή στους δρόμους



Εικόνα 29: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", οι παράγκες



Εικόνα 30: Σκηνή από την ταινία "Συνοικία το όνειρο", η ζωή στους δρόμους

6.2.1. Σύγκριση Μαγικής Πόλης και Συνοικία το Όνειρο

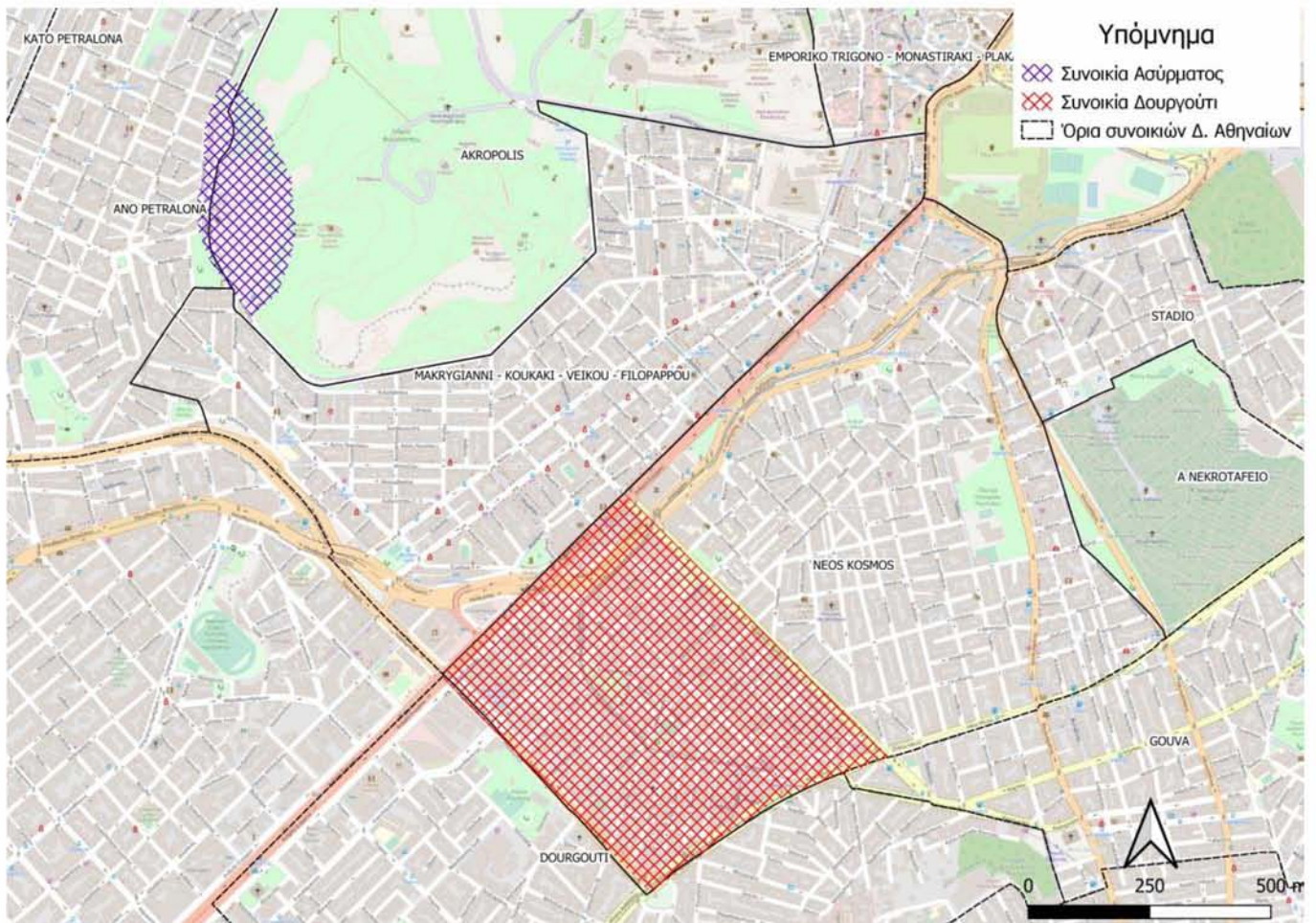
Πίνακας 1: Συγκριτικός πίνακας Μαγικής Πόλης και Συνοικία το Όνειρο, Ιδία Επεξεργασία

| | Μαγική Πόλη (Συνοικία Δουργούτι) | Συνοικία το όνειρο (Συνοικία Ασυρμάτου) |
|----------------------------------|--|--|
| Τύπος ταινίας | Μείξεις και Υβρίδια. Οι δημιουργοί έχοντας ως βάση μια πλοκή και ιστορία μυθοπλασίας παρουσιάζουν πληροφορίες βασισμένες στην πραγματικότητα, όπως κάνει ένα ντοκιμαντέρ. | |
| Ικανότητες κινηματογράφου | Και στα δυο κινηματογραφικά έργα αναδεικνύονται πράγματα τα οποία σε φυσιολογικές συνθήκες δεν θα μπορούσαμε να δούμε. Όπως για παράδειγμα οι κινούμενες μάζες ανθρώπων. Συγκεκριμένα και στις δυο ταινίες βλέπουμε μάζες παιδιών να τρέχουν στα στενά, προσδίδοντας έναν χαρούμενο τόνο. | |
| | Οι κινηματογραφιστές προσπάθησαν με πλάνα να μας κάνουν να νιώσουμε κομμάτι του έργου. Χρησιμοποιώντας την κάμερα με συγκεκριμένο τρόπο ο θεατής μετατρέπεται σε συνειδητό παρατηρητή. | |
| | Οι ταινίες αυτές παρουσιάζουν τους πρωταγωνιστές του σε ακραίες καταστάσεις της ζωής του και αυτόν τον τρόπο κατανοούμε και εμείς οι θεατές πως βιώνονται αυτές οι εκφάνσεις. Και στις δυο περιπτώσεις οι πρωταγωνιστές βιώνουν την απόλυτη φτώχεια και εξαθλίωση που τους ωθεί σε πράξεις παράνομες. | |
| Φως και Χρώμα | Πρόκειται για δυο ασπρόμαυρες ταινίες, οι οποίες εφάρμοσαν το λευκό χρώμα με ιδιαίτερη λαμπρότητα (brightness) στις σκηνές που προβαλλόταν οι συνοικίες, με σκοπό να εξωραΐσουν τους δρόμους και σκούρες αποχρώσεις με έντονο κορεσμό (saturation) όταν αναπαριστούσαν το εσωτερικό των σπιτιών, θέλοντας να δραματοποιήσουν την κατάσταση. Επίσης, και στις δυο περιπτώσεις βλέπουμε σκηνές στην Αθήνα την νύχτα, με κυρίαρχο το μαύρο και με αντίθεση της λαμπρές φωτεινές επιγραφές των καταστημάτων. | |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | | <p>Ο δημιουργός επιλέγει να προβάλλει μόνο κέντρο της Αθήνας την νύχτα, παραλείποντας σκηνές από το Δουργούτι το βράδυ.</p> | <p>Ο δημιουργός πρωτοτυπεί και παρουσιάζει και την συνοικία την νύχτα, όπου χαρακτηρίζεται από ηρεμία και ελάχιστα φώτα, σε αντίθεση με την πολυκοσμία και φωταγώγηση που επικρατεί στο κέντρο της Αθήνας.</p> |
| | Μοντάζ | <p>Το μοντάζ των πλάνων εφαρμόστηκε σωστά, καταλήγοντας έτσι στο επιθυμητό αποτέλεσμα, χωρίς αλλοίωση της ταινίας.</p> | <p>Το μοντάζ που εφαρμόστηκε, αναγκαστικά, κατέστρεψε πολλές από τις σκέψεις του δημιουργού, αλλοιώνοντας την πραγματικότητα και την ταινία.</p> |
| | Οπτικές μάζες- Έκφραση και κίνηση στις φιγούρες. | <p>Οι πρωταγωνιστές παρουσιάζονται ως πρόσωπα δραματικά, με δυσκολίες και στεναχώριες, με ρούχα μπαλωμένα και παλιά. Όλα αυτά λειτουργούν ως ένδειξη φτώχειας και κακών συνθηκών διαβίωσης.</p> | |
| Εικαστικά εργαλεία και τεχνικές | Γωνία λήψης, οριζοντιότητα και ύψος | <p>Εφαρμόζοντας διαφορετικές γωνίες λήψης οι δημιουργοί στοχεύουν σε διαφορετικά συμπεράσματα. Αρχικά, και οι δυο χρησιμοποιούν οριζόντια γωνία λήψης στις συνοικίες, με οριζοντιότητα, θέλοντας να προβάλουν ισορροπία και να παρουσιάσουν με ουδετερότητα το τοπίο. Εν αντιθέσει, σε σκηνές όπως η νυχτερινή ζωή και οι πολυκατοικίες εφαρμόζουν γωνία λήψης κοντρ πλονζέ, προσδίδοντας δυναμισμό και κύρος στο αντικείμενο καταγραφής.</p> | |
| | | <p>Στην Μαγική Πόλις ο δημιουργός δεν χρησιμοποιεί το ύψος ως εικαστικό εργαλείο</p> | <p>Στην συνοικία Ασυρμάτου η τεχνική της χρήσης ύψους είναι ιδιαίτερα συχνή, καθώς λόγω του λόφου Φιλοπάππου στον οποίο βρίσκεται η εφαρμογή του ευνοείτε. Τα πλάνα της Αθήνας από ύψος και γενικότερα των παραγκών κυριαρχούν καθ' όλη την διάρκεια.</p> |
| | Ενδείξεις βάθους | <p>Οι κινηματογραφιστές χρησιμοποιώντας πλάνα εδραίωσης (establishing shot) καταφέρνουν και στις δυο περιπτώσεις να δηλώσουν τον τόπο στον οποίο εκτυλίσσεται η δράση. Επίσης, με την χρήση φωτοσκιάσεων και ατμοσφαιρικής προοπτικής, κατανοούμε πως ο χώρος τον οποίο βλέπουμε διαθέτει όγκο.</p> | |

| | | | |
|---------------------------------|------------------|--|---|
| | Ήχος | <p>Και στις δυο κινηματογραφικές παραγωγές χρησιμοποιούνται ηχητικά στοιχεία με σκοπό διαμόρφωσης της αίσθησης του χώρου. Φωνές παιδιών, μαλώματα και συζητήσεις εκτός κάδρου ονομάζονται ήχοι εκτός οθόνης (off screen sound) και μας βοηθούν να κατανοήσουμε πως τα σπίτια ήταν χτισμένα με τόσο κακά υλικά που τα άτομα έχαναν την ιδιωτικότητά τους.</p> | |
| | | <p>Ο δημιουργός χρησιμοποιεί εξω-αφηγηματικό ήχο, που παρουσιάζεται εκτός της ιστορίας. Αναφερόμαστε στο σπικάζ (voiceover), όπου περιγράφει αναλυτικά πως είναι η κατάσταση στην συνοικία.</p> | <p>Εν αντιθέσει, ο δημιουργός αποφεύγει την χρήση σπικάζ, αφήνοντας την περιγραφή του τοπίου στην κάμερα και στην προσωπική κρίση των θεατών.</p> |
| Χαρακτηριστικά Συνοικιών | Τοποθεσία | <p>Η συνοικία Δουργούτι ορίζεται από τις λεωφόρους Συγγρού, Καλλιρόης, Φραντζή, Λαγουμιτζή και Πεντέλης. (Διοικητικά ανήκει στον Νέο Κόσμο).</p> | <p>Η συνοικία βρίσκεται δυτικά από την πλαγιά του λόφου Φιλοπάππου, δίπλα από τα Άνω Πετράλωνα. (Διοικητικά ανήκει στα Πετράλωνα).</p> |
| | Έκταση | <p>34 εκτάρια.</p> | <p>12 εκτάρια.</p> |
| | Πληθυσμός | <p>Από την χρονιά 1924 έως το 1969 υπολογίζονται περίπου 9505 κάτοικοι. (Πρόσφυγες κυρίως από Αρμενία, στη συνέχεια από Ρώσους και κάποιους Έλληνες).</p> | <p>Από την χρονιά 1922 έως το 1967 (όπου κτίστηκε η εργατική κατοικία του Ασυρμάτου) υπολογίζονται περίπου 3000 κάτοικοι. (Πρόσφυγες κυρίως από την Ατταλεία της Μικράς Ασίας).</p> |

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ο συνολικός χάρτης των δύο συνοικιών (Δουργουτίου και Ασυρμάτου). Παρατηρούμε πως οι δυο περιοχές με τόσα κοινά χαρακτηριστικά βρίσκονται και οι αρκετά κοντά στον υπόλοιπο Ελλαδικό χώρο.



Χάρτης 5: Συνολικός χάρτης και των δυο συνοικιών: Ιδία Επεξεργασία

6.3. Τα ματόκλαδά σου λάμπουν (1961)

Μια ασπρόμαυρη, διαφορετικού ύφους κινηματογραφική παραγωγή κάποια χρόνια μετά την Μαγική Πόλη, το 1961, είναι η ταινία μικρού μήκους «Τα ματόκλαδά σου λάμπουν». Κοινό χαρακτηριστικό αυτών των ταινιών είναι πως και οι δυο διαδραματίζονται στην συνοικία του Δουργουτίου στην Αθήνα. Που όπως παρατηρούμε δεν έχει καλυτερεύσει με το πέρασμα των χρόνων. Η εν λόγω παραγωγή, σε αντίθεση με την Μαγική πόλη μας παρουσιάζει συνοπτικά μια ρομαντική ιστορία μεταξύ ενός ζευγαριού και όχι κάποια κακουχία ενός άνδρα όπως η πρώτη. Επίσης, μέσω της παραγωγής αυτής βλέπουμε και μια πιο χαρούμενη όψη, καθώς βλέπουμε παιδιά να είναι συγκεντρωμένα και να παίζουν στα στενά της συνοικίας. Με αυτόν τον τρόπο εξάγουμε συμπεράσματα για το πώς ήταν διαμορφωμένο το μέρος και από τις οπτικές πληροφορίες εξάγουμε συμπεράσματα για την άσχημη κατάσταση στην οποία βρίσκονταν οι κατοικίες. Τέλος, μέσω του πολύ κοντινού πλάνου στο βλέμμα της κοπέλας το οποίο στρέφεται και κοιτά προς τα πάνω, τα οποία μας παροτρύνει να κοιτάζουμε αυτό που κοιτάει και αυτή, μπορούμε να εντοπίσουμε μια από τις ιδιότητες του κινηματογράφου, που είναι η καταγραφή του παροδικού, του φευγαλέου, που υπό κανονικές συνθήκες δεν θα δίνανε σημασία καθώς περνά απαρατήρητο. Τέτοιο παράδειγμα θα μπορούσαμε να ορίσουμε στην εν λόγω ταινία τα πουλιά που μας προβάλλει σε αρκετές σκηνές ο δημιουργός στις αυτοσχέδιες ταράτσες των σπιτιών.



Εικόνα 31: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν"



Εικόνα 33: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν", το βλέμμα της κοπέλας



Εικόνα 32: Σκηνή από την ταινία "Τα ματόκλαδά σου λάμπουν", το φευγαλέο

6.4.Ο Δράκος (1956)

Μια κινηματογραφική παραγωγή του Νίκου Κούνδουρου που έθεσε το ζήτημα της αισθητικής του ανοιχτού χώρου είναι η ταινία «Ο Δράκος». Η πλοκή της ιστορίας αφορά έναν απλό υπάλληλο τον Θωμά, ο οποίος εξωτερικά είναι ίδιος με έναν γνωστό κακοποιό τον επονομαζόμενο «Δράκος». Ο ίδιος αρχικά δεν ξέρει πώς να χειριστεί την κατάσταση, αλλά στην συνέχεια εντάσσεται στην συμμορία που γνωρίζει σε ένα καμπαρέ. Ωστόσο, κατά την διάρκεια της κλοπής που οργανώνουν, οι υπόλοιποι τη συμμορίας αποκαλύπτουν το μυστικό του και σε έναν καβγά παρασύρονται και ένας από αυτούς τον μαχαιρώνει, ώσπου εν τέλει, ο Θωμάς αφήνει την τελευταία του πνοή στον δρόμο. Ο δημιουργός κατάφερε μέσω της περιπλάνησης του πρωταγωνιστή στο κέντρο της πόλης να προβάλει, την εχθρική για αυτόν πλέον, Αθήνα.

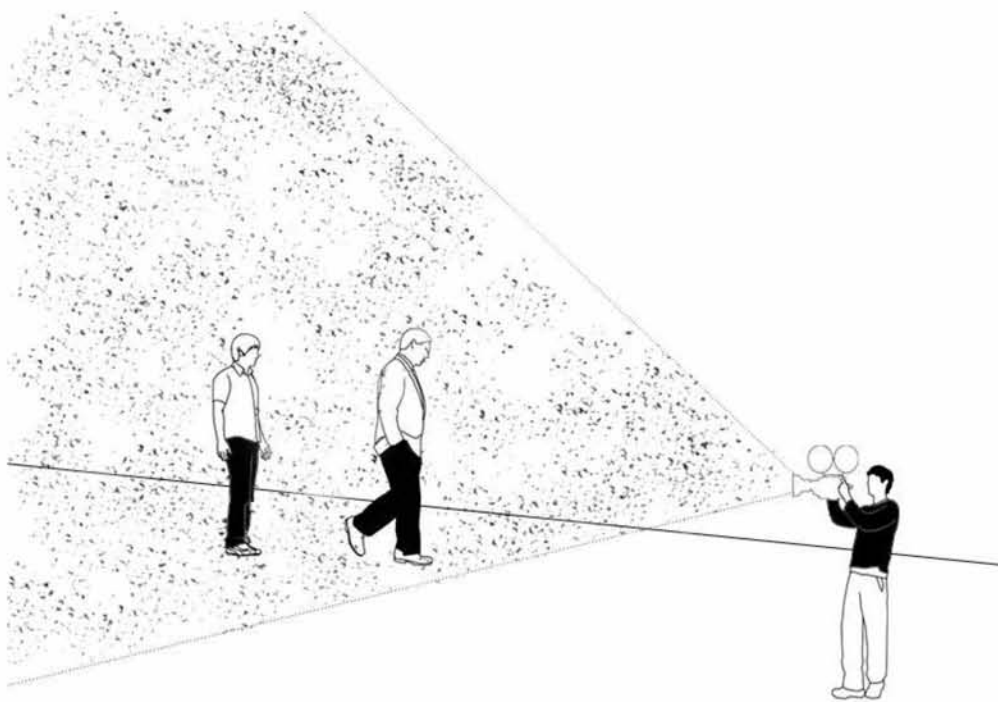


Εικόνα 34: Σκηνή από την ταινία "Ο Δράκος", περιπλάνηση σε στενό της πόλης

Επίσης, αξίζει να ασχοληθούμε με το εν λόγω παράδειγμα καθώς εφαρμόζει κινηματογραφικές μεθόδους ξεχωριστές και πρωτοποριακές για την εποχή της. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί την κάμερα καταγραφής στο χέρι- hand held camera. Με αυτόν τον τρόπο καταφέρνει να προβάλλει και την πλοκή της ιστορία, δηλαδή την συνομιλία των δύο ανδρών, επίσης καταφέρνει να χρησιμοποιήσει ως κινηματογραφικό περιβάλλον το λιμάνι της Αθήνας.



Εικόνα 35: Σκηνές από την ταινία "Ο Δράκος", κάμερα στο χέρι



Εικόνα 36: Αναπαράσταση τεχνικής "κάμερα στο χέρι", Ιδία Επεξεργασία

Συμπεράσματα

Συγκεντρώνοντας όλα όσα έχουν ειπωθεί παραπάνω μπορούμε να κατανοήσουμε ποιος είναι εν τέλει ο ρόλος αυτής της διπλωματικής εργασίας. Η ανάλυση μιας πόλης μέσω της φιλικής απεικόνισης απαιτεί αρκετή μελέτη και αρκετό θεωρητικό υπόβαθρο, έτσι ώστε τα συμπεράσματα που θα εξαχθούν να αντιπροσωπεύουν την πραγματικότητα. Αρχικά, ο κινηματογράφος αποτελεί μια σχετικά πρόσφατη τέχνη, η οποία βρίσκεται σε αμφίδρομη σχέση με τις υπόλοιπες μορφές τέχνης. Όπως έχει προαναφερθεί, ο κινηματογράφος και οι δημιουργοί μπορούν να κατασκευάσουν οπτικές πληροφορίες χρησιμοποιώντας κάθε στοιχείο του περιβάλλοντος χώρου, είτε αυτό είναι κάποιος άνθρωπος, είτε ένα σκηνικό, είτε ένα αντικείμενο. Ακόμη, από τα πρώτα χρόνια εμφάνισής του ο κινηματογράφος δημιούργησε ρεύματα ξεχωριστά και μοναδικά, όπου το καθένα αντιπροσωπεύει μια κατάσταση της κοινωνίας και της ζωής. Από τα πρώτα ρεύματα που σημάδεψαν τον ελληνικό κινηματογράφο και την φιλική απεικόνιση των πόλεων είναι ο Ελληνικός Νεορεαλισμός. Οι δημιουργοί αντιτάχθηκαν στα μέχρι εκείνη την στιγμή πρότυπα, χρησιμοποιώντας τις ταινίες, όχι για ψυχαγωγία αλλά για πομπή μηνυμάτων που σχετίζονταν με την ζωή όπως είναι πραγματικά στην πόλη. Στην συνέχεια, αξίζει να δοθεί σημασία ο ρόλος του σεναρίου, καθώς η πλοκή μιας ιστορίας μαζί με τις επιπρόσθετες οπτικοακουστικές πληροφορίες, μπορούν να κινήσουν το ενδιαφέρον του κοινού. Θεωρούμε επομένως το κινηματογράφο μια γλώσσα, μέσω της οποίας εξάγουμε συμπεράσματα για τις απόψεις και τις ιδέες του δημιουργού, αλλά και τι αντικατοπτρίζουν στην πραγματικότητα. Στην προσπάθεια αποκρυπτογράφησης της γλώσσας αυτής βοηθάει η γνώση ορισμένων θεωρητικών εννοιών. Όπως είναι για παράδειγμα τους τύπους των ταινιών, η μορφή του φιλμ και οι αρχές της κινηματογραφικής μορφή.

Μια από τις ενέργειες με τις οποίες ασχολείται ένας δημιουργός μια κινηματογραφικής παραγωγής είναι η κατασκευή της χωρικότητας. Ορισμένες από τις λειτουργίες του κινηματογράφου που καταφέρνουν να αναπαράξουν τον χώρο είναι αρχικά η ικανότητά του να αναδεικνύει πράγματα που υπό φυσιολογικές συνθήκες δεν μπορεί κανείς να τα δει, όπως για παράδειγμα το μικρό και το μεγάλο, το παροδικό και χώρους πλαστούς από πραγματικά τοπία. Μια ακόμη από τις σημαντικές λειτουργίες του κινηματογράφου είναι η δυνατότητά του να προβάλλει φαινόμενα ικανά να κλονίσουν τον θεατή και να τον κάνουν να λάβει μέρος σε όλο αυτό. Τέλος, οι ιδιαίτερες εκφάνσεις της πραγματικότητας, όπως για παράδειγμα ακραίες ψυχικές καταστάσεις, μπορούν να προβληθούν στα κινηματογραφικά έργα. Για να μπορέσουμε να μελετήσουμε μια κινηματογραφική παραγωγή θα πρέπει να γνωρίζουμε κάποιες πληροφορίες σχετικά με το κάδρο. Αρχικά, όλη η δράση πραγματοποιείται σε αυτό το ορθογώνιο πλαίσιο που βλέπουμε. Ωστόσο, με διάφορες τεχνικές οι δημιουργοί μπορεί να υπαινίσσονται δράσεις που συμβαίνουν και εκτός πεδίου. Οι ενέργειες αυτές έρχονται σε συνδυασμό με την εικόνα που βλέπουμε στο κάδρο και δημιουργούν το κινηματογραφικό περιβάλλον που βλέπουμε. Επίσης η

μιζανσέν, δηλαδή ο τρόπος με τον οποίο συνθέτει τα αντικείμενα στο κάδρο ο δημιουργός, μπορεί να διαδραματίσει κομβικό ρόλο σε μία απεικόνιση πόλης. Με την έννοια μιζανσέν αναφερόμαστε στις επιλογές του δημιουργού ως προς το σκηνικό περιβάλλον, τις οπτικές μάζες, όπως επίσης στον τρόπο που κινούνται και εκφράζονται, στο φως και χρώμα. Επίσης, πέραν από τον τρόπο οργάνωσης του κάδρου όπως προείπαμε τα εικαστικά εργαλεία και τεχνικές είναι αυτά που μπορούν να αλλάξουν το αποτέλεσμα δραστικά. Κάποια από αυτά είναι η γωνία λήψης που εφαρμόζεται, η οριζοντιότητα και το ύψος λήψης. Επίσης οι ενδείξεις βάθους και οι ήχοι, εντός και εκτός κάδρου, μπορούν να διαμορφώσουν μια εικόνα του χώρου πολύ διαφορετική και ζωντανή. Πέραν της χωρικότητας και η χρονικότητα βοηθά στο να εξαχθεί ένα επιθυμητό κινηματογραφικό αποτέλεσμα. Κάποια από τα εργαλεία με τα οποία κατασκευάζουμε την χρονικότητα σε μια παραγωγή είναι το μοντάζ και η διάρκεια της εικόνας. Τεχνικές μοναδικές, με τις οποίες οι δημιουργοί μπορούν να "πειράξουν" το τελικό αποτέλεσμα και να το διαμορφώσουν όπως αυτοί επιθυμούν.

Με την μελέτη αρκετών ταινιών, αλλά και των χαρακτηριστικών τους, θα μπορούσαμε να πούμε πως ο κινηματογράφος ανάγεται σε μεταφραστής του αστικού τοπίου, αποκαλύπτοντας στους θεατές τις πτυχές που δεν είναι εύκολα ορατές και χρειάζονται περισσότερη προσπάθεια να φανερωθούν. Ξεκινώντας την ανάλυση του κινηματογράφου και της πολεοδομίας, καταλαβαίνουμε πως στην Ελλάδα εκείνες τις δεκαετίες έργα που διαδραματίστηκαν στον αστικό ιστό ήταν λίγα, καθώς το κύριο ρεύμα τις εποχής ήταν η δημιουργία στούντιο και ελάχιστα πλάνα της πόλης, συνήθως για τουριστικούς και λόγους κύρους. Επίσης, κατανοούμε πως ο κινηματογραφικός χώρος μπορεί να κατηγοριοποιηθεί, στον χώρο που βιώνεται, στον χώρο που συλλαμβάνεται και στον χώρο που γίνεται αντιληπτός ή προσλαμβάνεται. Σημαντικό είναι επίσης να καταλάβουμε και την σχέση του με την αρχιτεκτονική, καθώς μπορούμε να πούμε πως ο κινηματογράφος δημιουργήθηκε για να καταγράψει το αιώσιο που αλλάζει συνεχώς μορφή, ενώ η αρχιτεκτονική δημιουργήθηκε για να κάνει αιώνια τη μορφή. Όσον αφορά τον κινηματογράφο και τις πόλεις μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε τις μορφές αυτές στην πόλη ως φυσικό τοπίο, την ουτοπική πόλη, την δυστοπική πόλη και την ετεροτοπία. Όπως επίσης μπορούμε να πούμε πως ο κινηματογράφος χρησιμεύει στο να ερμηνεύσουμε τις πόλεις ως φορέα ιστορικής μνήμης και την μελλοντική- φανταστική πόλη.

Εμβαθύνοντας περισσότερο στην σχέση μεταξύ του κινηματογράφου και των πόλεων θα πρέπει να δούμε την σχέση του Ελληνικού κινηματογραφημένου χώρου. Αν και η Αθήνα για τους περισσότερους θεωρούταν χώρος με αρχαιοελληνική ομορφιά, προβάλλοντας μόνο συγκεκριμένα στοιχεία της, υπήρχαν πτυχές τις που δύσκολα μπορούσε κάποιος να γνωρίσει. Πιο συγκεκριμένα, ένας καλός τρόπος με τον οποίο μπορούμε να μάθουμε πολλά για την Αθήνα αλλά και γενικότερα για την χώρα, είναι η μελέτη του τρίτου κόσμου της, δηλαδή των παραγκουπόλεων. Των περιοχών εκείνων που το κράτος δεν επιθυμούσε να προβάλλει καθώς παρουσιάζει την πραγματικότητα σκληρή όπως ήταν.

Συνοψίζοντας μπορούμε να πούμε πως ο αστικός σχεδιασμός και η αρχιτεκτονική οφείλουν σήμερα να αναγνωρίσουν αφενός τα στοιχεία των κινηματογραφικών αναπαραστάσεων στο αστικό τοπίο και αφετέρου τις κινηματογραφικές τεχνικές αναπαραστάσής του, διότι με αυτόν τον τρόπο θα είναι πιο εύκολα να μαθαίνουμε για τις πόλεις, για την ιστορία τους και την μελλοντική τους εξέλιξη.

Γλωσσάρι

Αμερικέν (american, αμερικάνικο πλάνο): Καδράρισμα στο οποίο η ανθρώπινη μορφή φαίνεται από το γόνατο ως το κεφάλι. Ο όρος αποδίδεται στους Γάλλους κριτικούς, ως χαρακτηριστικό των αμερικανικών ταινιών στις δεκαετίες του 1930 και 1940.

Αξελερέ: Τεχνική με την οποία τα πρόσωπα και τα αντικείμενα του κάδρου φαίνονται να κινούνται με ταχύτητα από την κανονική.

Απόσταση καδραρίσματος- Distance of framing. Η φαινομενική απόσταση του κάδρου από τα στοιχεία της μίζανσέν. Λέγεται και «απόσταση της κάμερας» (camera distance).

Ατμοσφαιρική προοπτική- Aerial perspective. Η ένδειξη που υποδηλώνει το αναπαριστώμενο βάθος στην εικόνα, παρουσιάζοντας τα αντικείμενα που είναι μακριά με λιγότερη ευκρίνεια από εκείνα που βρίσκονται σε πρώτο πλάνο.

Βάθος πεδίου- Depth of field. Οι διαστάσεις του χώρου που περιλαμβάνει τα κοντινότερα και τα πιο μακρινά επίπεδα μπροστά από την κάμερα. Ένα βάθος πεδίου από ενάμιση έως πέντε μέτρα, για παράδειγμα, σημαίνει πως οτιδήποτε βρίσκεται πλησιέστερα στο ενάμιση μέτρο και μακρύτερα από πέντε μέτρα είναι φλου.

Γενικό πλάνο: Καδράρισμα στο οποίο φαίνεται ολόκληρη η ανθρώπινη φιγούρα και ο περιβάλλον χώρος.

Γωνία λήψεως- angle of framing ή camera angle. Η θέση του κάδρου σε σχέση με το θέμα που απεικονίζει: από ψηλά, κοιτάζοντας προς τα κάτω (πλονζέ- high angle). Οριζόντια, στο ίδιο επίπεδο (ευθεία γωνία λήψεως- straight on angle). Κοιτάζοντας προς τα πάνω (κοντρ πλονζέ- low angle).

Δραματικό χώρος- ο χώρος του αναπαραστημένου κόσμου όπου εκτυλίσσεται η φιλική δράση.

Διηγητικός ήχος- diegetic sound. Κάθε φωνή, μουσικό κομμάτι ή ηχητικό εφέ που εμφανίζεται να προέρχεται από μια πηγή μέσα στον κόσμο της ταινίας.

Εξωτερικός διηγητικός ήχος- external diegetic sound. Ήχος που εμφανίζεται να προέρχεται από μια φυσική πηγή μέσα στο χώρο της ιστορίας και πως υποθέτουμε πως ακούν και τα πρόσωπα στη σκηνή αυτή.

Επικάλυψη- Overlap. Υποδηλώνει το αναπαριστώμενο βάθος στην κινηματογραφική εικόνα, που επιτυγχάνεται με τη μερική τοποθέτηση των κοντινών αντικειμένων μπροστά από τα πιο μακρινά.

Εστίαση βάθους- deep focus. Χρήση του κινηματογραφικού φακού και του φωτισμού, που κάνει τόσα τα κοντινά όσο και τα απομακρυσμένα επίπεδα να φαίνονται νεταρισμένα.

Εντερικός διηγητικός ήχος- internal diegetic sound. Ήχος που εμφανίζεται να προέρχεται από το μυαλό ενός προσώπου μέσα στο χώρο της ιστορίας. Παρόλο που εμείς οι θεατές και το πρόσωπο μπορούμε να τον ακούσουμε, υποθέτουμε πως οι άλλοι χαρακτήρες δεν τον ακούν.

Ζενερίκ: Ο τίτλος, τα ονόματα των συντελεστών και άλλες πληροφορίες που εμφανίζονται σαν γραπτό κείμενο, συνήθως στην αρχή ή στο τέλος μια ταινίας.

Ηχητική γέφυρα («καβάλημα» του ήχου)- sound bridge. 1. Στην αρχή μιας σκηνής, ο ήχος από την προηγούμενη σκηνή συνεχίζεται για λίγο πριν αρχίσει ο ήχος από την καινούρια σκηνή. 2. Στο τέλος μιας σκηνής, ακούγεται ο ήχος από την επόμενη σκηνή στην οποία μας εισάγει.

Ήχος εκτός οθόνης (ήχος από το οφ, εκτός πεδίου)- off screen sound. Ταυτόχρονος ήχος από μια πηγή που υποτίθεται πως βρίσκεται στο χώρο της σκηνής, αλλά σε κάποιο σημείο έξω από αυτό που βλέπουμε στην οθόνη.

Τρις- iris: Η στρογγυλή, κινούμενη μάσκα που μπορεί να κλείσει για να δώσει τέλος σε μια σκηνή (κλείσιμο της ίριδας), και να ανοίξει για να αρχίσει μια σκηνή (άνοιγμα της ίριδας) ή για να αποκαλύψει περισσότερο χώρο γύρω από μια λεπτομέρεια.

Καδράρισμα- framing: Η χρήση των άκρων (του πλαισίου) του καρέ ενός φιλμ προκειμένου να γίνει η επιλογή και η σύνθεση αυτού που θα δει ο θεατής στην οθόνη.

Κάδρο: Το ορθογώνιο πλαίσιο που περιέχει την κινηματογραφική εικόνα. Οι αναλογίες του κάδρου (aspect ratio) είναι καθοριστικής σημασίας για την εικαστική σύνθεση. Με βάση το λόγο πλάτους προς ύψους, οι καθιερωμένες αναλογίες στον κινηματογράφο είναι 1.33:1, 1.66:1, 1.85:1 και 2.34:1.

Καρέ (φωτόγραμμα)- frame: Μια μεμονωμένη κίνηση πάνω στη λωρίδα του φιλμ. Όταν μια σειρά καρέ προβάλλεται στην οθόνη σε γρήγορη διαδοχή, δημιουργεί στον θεατή μια ψευδαίσθηση κίνησης.

Κάμερα στο χέρι- hand held camera: Η χρήση του σώματος του εικονολήπτη ως στήριγμα για την κάμερα, είτε με το κράτημα στο χέρι, είτε με στήριξη στο ώμο.

Κανονικός (νορμάλ) φακός: Ο φακός που δείχνει τα αντικείμενα χωρίς να υπερβάλλει ή να μειώνει σημαντικά στο βάθος των επιπέδων της σκηνής.

Κλείσιμο- closure: Ο βαθμός στον οποίο το τέλος μια αφηγηματικής ταινίας αποκαλύπτει τα αποτελέσματα όλων των αιτιακών συμβάντων και λύνει (ή κλείνει) όλα τα νήματα της δράσης.

Κοντρ-πλονζέ: Η γωνία λήψης κατά την οποία η κάμερα βρίσκεται χαμηλότερα από το θέμα και το «κοιτάζει» προς τα πάνω.

Κόντρα φωτισμός (οπίσθιος)- backlighting: Φωτισμός που πέφτει πάνω στα πρόσωπα της σκηνής από τη μεριά που βρίσκεται απέναντι στη κάμερα, δημιουργώντας συνήθως ένα λεπτό φωτεινό περίγραμμα στις σιλουέτες τους.

Κονστράστο (φωτεινή αντίθεση)- contrast: Στην κινηματογραφική φωτογραφία, η διαφορά των φωτεινότερων και των σκοτεινότερων περιοχών μέσα στο κάδρο.

Μεσαίο πλάνο: Καδράρισμα στο οποίο η ανθρώπινη φιγούρα φαίνεται από τη μέση και πάνω, γεμίζοντας το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης.

Μετατόπιση (ή αλλαγή) του σημείου εστίασης- racking focus: Η μετατόπιση της περιοχής καθαρής εστίασης από το ένα επίπεδο στο άλλο μέσα στο ίδιο πλάνο. Το αποτέλεσμα επί της οθόνης λέγεται rack focus.

Μιζανσέν- Mise en scene: Όλα τα στοιχεία που είναι τοποθετημένα μπροστά στην κάμερα για να κινηματογραφηθούν: τα σκηνικά και το φροντιστηριακό υλικό, ο φωτισμός, τα κοστούμια και το μακιγιάζ, καθώς και η συμπεριφορά των προσώπων.

Μονοπλάνο: Μεγάλης διάρκειας πλάνο, συνήθως με σύνθετη δράση ή/και κίνηση της κάμερας που καλύπτει μια ολόκληρη σκηνή (πλαν-σεκανς).

Νατουραλισμός: Προσέγγιση κατά την οποία ο καλλιτέχνης επιδιώκει μια αναπαράσταση του θέματος πιστή στην εμπειρική παρατήρηση, αποφεύγοντας οποιαδήποτε αλλοίωσή του μέσω αισθητική ή νοητικής επεξεργασίας.

Νεορεαλισμός: Κινηματογραφικό κίνημα που ξεκίνησε στην Ιταλία στο τέλος του 2^{ου} Παγκόσμιου Πολέμου και αντλούσε τη θεματική του από τη ζωή φτωχών, καθημερινών ανθρώπων, φέρνοντας την κάμερα σε πραγματικούς χώρους και χρησιμοποιώντας συχνά μη-ηθοποιούς στην ερμηνεία των ρόλων.

Πειραματικός κινηματογράφος- experimental cinema: Κινηματογραφική δημιουργία που αποφεύγει τις συμβάσεις των ταινιών μαζικής ψυχαγωγίας και επιζητεί να διερευνήσει ασυνήθιστες όψεις του μέσου ή/και θέματα που είναι απαγορευμένα ή ταμπού.

Πλάνο εδραίωσης- established shot: Η επιστροφή στη συνολική άποψη ενός χώρου έπειτα από μια σειρά κοντινότερα πλάνα που έπονται του πλάνου εδραίωσης.

Πλαστικός χώρος- το τμήμα του χώρου αποτελεί την εικόνα και υπόκειται σε νόμους καθαρά αισθητικούς.

Πολύ γενικό πλάνο- extreme long shot: Καδράρισμα στο οποίο η κλίμακα του απεικονιζόμενου αντικειμένου είναι πολύ μικρή. Ένα κτίριο, ένα τοπίο ή ένα πλήθος ανθρώπων γεμίζει την οθόνη.

Ρηχή εστίαση- shallow focus: Το περιορισμένο βάθος πεδίου, που κρατά ευκρινή μόνο τα επίπεδα που βρίσκονται κοντά στη κάμερα. Το αντίθετο του χώρου βάθους.

Σεκάνς- sequence: Όρος που χρησιμοποιείται συνήθως για ένα μέτριας έκτασης τμήμα μιας ταινίας, που αφορά ένα ολόκληρο κομμάτι της δράσης. Στην αφηγηματική ταινία, αντιστοιχεί συχνά σε μια σκηνή.

Σκηνή: Τμήμα της δράσης μιας ταινίας, που λαμβάνει χώρα σε ένα συγκεκριμένο χώρο και ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Μια σκηνή απαρτίζεται από ένα ή περισσότερα πλάνα.

Χώρος βάθους- deeps pace: Η διάταξη στοιχείων της μίζανσέν, έτσι ώστε να υπάρχει σημαντική απόσταση μεταξύ του επιπέδου που βρίσκεται πλησιέστερα στην κάμερα και εκείνου που είναι το πιο απομακρυσμένο από αυτήν. Οποιοδήποτε ή και όλα αυτά τα επίπεδα μπορεί να είναι ευκρινή.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσσα βιβλία:

- Αϊζενστάιν, Σ. (2003). *Η μορφή του φιλμ*. Αθήνα: εκδόσεις Αιγόκερως.
- Βακαλόπουλος, Χ. (1990). *Δεύτερη προβολή- κείμενα για τον κινηματογράφο 1976-1989*. Αθήνα: εκδόσεις Αλεξάνδρεια.
- Bordwell, D. και Thompson, K. (2002). *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. Αθήνα: εκδόσεις Μορφωτικό ίδρυμα εθνικής τραπεζής.
- Επστάιν, Ζ. (1986). *Η νόηση μιας μηχανής (Μια φιλοσοφική θεώρηση του κινηματογράφου)*. Αθήνα: εκδόσεις Αιγόκερως.
- Καλαμπάκας, Β, και Κυριακούλης, Π, (2015). *Η οπτικοακουστική κατασκευή*. Αθήνα: εκδόσεις Ελληνικά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα.
- Καπόλα, Π. και Παπακωνσταντίνου, Γ. (2008). *Φωτογραφία και Κινηματογράφος*. Αθήνα: εκδόσεις Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων (ΙΔΕΚΕ).
- Κρασauer, S. (1983). *Θεωρία του Κινηματογράφου*. Αθήνα: εκδόσεις Κάλβος.
- Κωνσταντοπούλου, Β. (2003). *Εισαγωγή στην αισθητική του κινηματογράφου*. Αθήνα: εκδόσεις Αιγόκερως.
- Λότμαν, Γ. (1989). *Αισθητική και Σημειωτική του Κινηματογράφου*. Αθήνα: εκδόσεις Θεωρία.
- Lefebvre, H. (2007). *Δικαίωμα στην πόλη, χώρος και πολιτική*. Αθήνα: εκδόσεις Κουκίδα.
- Μάρτεν, Μ. (1984). *Η γλώσσα του κινηματογράφου*. Αθήνα: εκδόσεις Κάλβος.
- Πανελλήνια Ένωση Κριτικών Κινηματογράφου. (2002). *Κινηματογραφημένες πόλεις*. Αθήνα: εκδόσεις Πατάκη.
- Ρίντερ, Κ. (2000). *Ιστορία παγκόσμιου κινηματογράφου 1895- 1975*. Αθήνα: εκδόσεις Αιγόκερως.
- Σκοπετέας, Ι. (2015). *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα είδη των κινηματογραφικών ταινιών*. Αθήνα: εκδόσεις Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Sorlin, P. (2004). *Ευρωπαϊκός κινηματογράφος, ευρωπαϊκές κοινωνίες 1939-1990*. Αθήνα: εκδόσεις Νεφέλη.

Σταυρίδης, Σ. (2002). *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*. Αθήνα: εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.

Σωτηροπούλου, Χ. (2001). *Κινούμενα Τοπία. Κινηματογραφικές αποτυπώσεις του Ελληνικού χώρου*. Αθήνα: εκδόσεις Μεταίχμιο.

Φουκώ, Μ. (1967). *Ετεροτοπίες*. Αθήνα: εκδόσεις Φαρφουλάς.

Φραγκούλης, Γ. (2014). *Τι είναι ο κινηματογράφος;* Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Κέντρο Πολιτιστικών Μελετών.

Wenders, W και Kolhoff, H. (1993). *Μια συζήτηση για την πόλη*. Αθήνα: εκδόσεις Ανεπίκαιρες.

Διατριβές:

Αντωνίου, Π. (1995). *Η Ελληνο-Αρμενική κοινότητα της Αθήνας. Εκδοχές και αντιλήψεις της Αρμενικότητας μέσα από την καθημερινή συμβίωση με την Ελληνική κοινωνία*. Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Μακρυδάκης, Κ. (2010). *Η φυσιογνωμία της πόλης στον κινηματογράφο*. Διδακτορική διατριβή, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

Άρθρα:

Αι ανάγκαι του Δουργουτιού. Εγκαταλελειμμένο από πάσης πλευράς. (1948, Νοέμβριος 4), Τα Νέα, σελ 3.

Δεβάρης, Δ.Σ (1931). *Ασύρματος- Η ζωή των Συνοικισμών*. Ελεύθερον Βήμα, σελ 17.

Ιστοσελίδες:

Θεωδοσόπουλος, Δ. (2016). *Ο προσφυγικός οικισμός 'Ασύρματος' στον Φιλοπάππου ή αλλιώς 'Συνοικία το όνειρο' όπως έγινε γνωστή από την ομώνυμη ταινία*. (Ανακτήθηκε 20 Αυγούστου, 2019 από <https://geomythiki.blogspot.com>).

Κωνσταντοπούλου, Β. (2014). *Ο κανόνας της χρυσής τομής και η εφαρμογή του στον κινηματογράφο*. (Ανακτήθηκε 15 Σεπτεμβρίου, 2019 από <http://vallysdiary.blogspot.com>).

Μυωφά, Ν. και Παπαδιάς, Ε. (2016). *Η εξέλιξη της γειτονιάς Δουργούτι στο Νέο Κόσμο από το 1922 έως σήμερα*. (Ανακτήθηκε 15 Σεπτεμβρίου, 2019 από <https://www.athenssocialatlas.gr>).

Ρούσσο, Γ. (2019). *Βιτόριο ντε Σίκα: Ο πατέρας του Ιταλικού Νεορεαλισμού*. (Ανακτήθηκε 10 Απριλίου, 2019 από <https://tvxs.gr>).

Σκιαδάς, Ε. (not dated). *Στη γειτονιά των Ονείρων: Ο Ασύρματος στον Φιλοπάππου*. (Ανακτήθηκε 6 Αυγούστου, 2019 από <http://mikros-romios.gr/asyrmatos/>).

Τσακανιώτης, Μ. (2008). *Μαθήματα Αισθητικής Κινηματογράφου (II): Είδη πλάνων και Γωνίες λήψεως*. (Ανακτήθηκε 26 Σεπτεμβρίου, 2019 από <https://aristoteliocinema.wordpress.com>).

Φιλμογραφία- Ψηφιοποιημένες ελληνικές ταινίες μυθολογίας (2006). (Ανακτήθηκε 17 Σεπτεμβρίου, 2019 από <http://www.tainiothiki.gr>).

Συνέντευξη:

Αλεξανδράκης, Α. (1996). *Νυχτερινός Επισκέπτης*. Αθήνα: Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση Ανώνυμος Εταιρία.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία:

Barber, S. (2002). *Projected cities, cinema and urban space*. Εκδόσεις Reaktion books.

Soja, E.W. (1996). *Third space: Journeys to Los Angeles and other Real-and-Imagined places*. Oxford: εκδόσεις Blackwell Publishing.

Munsell, A. H. (1905). *A color notation*. Boston: εκδόσεις Geo. H. Ellis Co.

