



Η Αφήγηση ως συνθετικό εργαλείο: το παράδειγμα του Inception

Ουρανία Κουντουριώτη - 03/04/2020

Ερευνητική εργασία

Φοιτήτρια: **Ουρανία Κουντουριώτη**

Επιβλέπων: Παναγιώτης Τουρνικιώτης

Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Παρουσίαση: 24 Σεπτεμβρίου 2019



Εικόνα 1: Πομπός-Δέκτης: Σχέση Δημιουργού με Κοινό

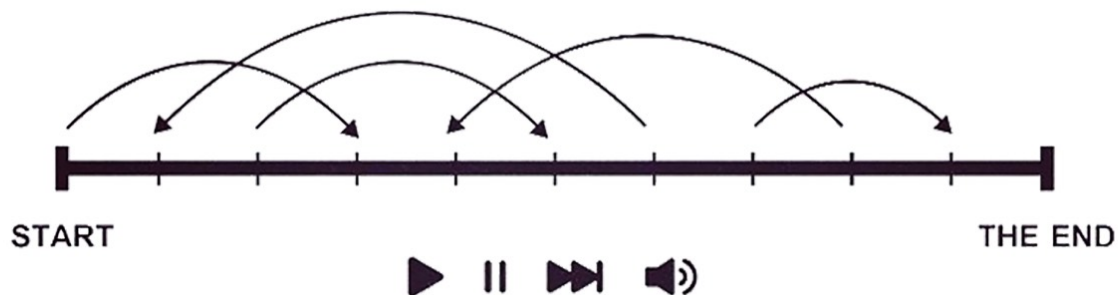
Η δομή μίας αφήγησης απαρτίζεται από την ιστορία και την πλοκή, όπου η ιστορία είναι το περιεχόμενο της υπόθεσής της, ενώ η πλοκή είναι το μέσο της εξιστόρησής της. Η ιστορία διακρίνεται στα υλικά του δράματος, και απαντά σε ερωτήματα, όπως: "ποιος", "τι" και "πού". Ενώ, η πλοκή διαφαίνεται στο πώς εξηγείται η ιστορία, δηλαδή στη δομή, η οποία ακολουθεί και απαντά στα ερωτήματα του "πώς" και του "πότε". Η πλοκή συνήθως διαγράφει μία γραμμική πορεία στη ροή της αφήγησης. Έχει αρχή, μέση και τέλος. Μέσα σε μία αφήγηση υπάρχει ο χρόνος που λαμβάνει μέρος η ιστορία, και ο χρόνος μέσα στον οποίο αυτή παρουσιάζεται. Βέβαια, ο χρόνος αυτός μπορεί να παρουσιαστεί και εκτός της πραγματικής του συνέχειας, αφού η πλοκή μπορεί να διακόπτεται για να μετατοπιστεί από το παρόν στο παρελθόν ή από το παρόν στο μέλλον της ιστορίας, εμπλουτίζοντας έτσι την κύρια αφήγηση με άλλες δευτερεύουσες. Συνεπώς, η αφήγηση συστήνεται πάνω στην εναλλαγή της πληροφορίας, κατά την οποία το ένα γεγονός διαδέχεται το άλλο, χτίζοντας έτσι την πλοκή.

Η αφήγηση αποτελεί πρακτικά μία διαδικασία επικοινωνίας, και, όπως σε κάθε επικοινωνιακή δράση, χρειάζονται δύο πλευρές για την επίτευξή της. Από τη μία πλευρά υπάρχει ο Πομπός, ο οποίος αποστέλλει ένα μήνυμα, και από την άλλη υπάρχει ο Δέκτης, ο οποίος παραλαμβάνει την απεσταλμένη πληροφορία. Η ύπαρξη των δύο αυτών πλευρών είναι πάντα απαραίτητη σε μία δημιουργική διαδικασία, για να αποδίδεται νόημα στο τελικό αποτέλεσμα, και γι' αυτόν τον λόγο διακρίνεται μία αλληλεξάρτηση μεταξύ τους. Αυτό σημαίνει ότι ένα δημιούργημα αποκτά νόημα μόνο όταν απευθύνεται σε ένα κοινό, προκαλώντας την αντίληψή του, ενώ παράλληλα η ίδια η ύπαρξη αυτού του αντικειμένου εξαρτάται άμεσα από τον πρωταρχικό σκοπό, την πρόθεση και την αντίληψη ενός δημιουργού.

Ως μία χρονική ακολουθία, η αφήγηση υπάγεται σε τέχνες οι οποίες διακρίνονται από χρονικότητα, όπως είναι η λογοτεχνία, ο κινηματογράφος ή η αρχιτεκτονική. Διαμέσου της αφήγησης αυτές οι τέχνες δομούνται, και σιγά σιγά συντίθενται στην τελική τους μορφή, καταφέροντας τελικά να εμβυθίσουν τα άτομα στην ολότητα του έργου τους.

Η αντίληψη του κινηματογράφου ως τέχνη γίνεται μέσα από οπτικές αλληλουχίες που συνθέτουν το σύνολο του. Αφού, αποτελείται από μία διαδοχή οπτικών παραστάσεων που έχουν συγκολληθεί μεταξύ τους σε μία πολύ συγκεκριμένη σειρά. Το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας δεν μοιάζει σαν ένα άθροισμα ενός πλάνου με ένα άλλο επόμενο, παρά σαν μία δημιουργία, όπου το όλο αναδύεται τέλεια ως ένα "τρίτο κάτι". Γι' αυτό το λόγο, κανένα συστατικό της ταινίας δεν έχει νόημα αν απομονωθεί· έργο τέχνης είναι ολόκληρη η ταινία.

Η αντιληπτική διαδικασία στον κινηματογράφο, αλλά και στην αρχιτεκτονική, συντίθεται μέσα από τη νοητική σύνδεση επιμέρους στοιχείων, η οποία δημιουργεί τη συνολική αντίληψη της ολότητας του έργου τους. Με αυτόν τον τρόπο αυτές οι δυο τέχνες επιβάλλονται άμεσα στις αισθήσεις μας και για αυτό το λόγο μπορούν να χαρακτηριστούν ως άμεσες μορφές τέχνης, καθώς δεν χρειάζονται καμία διαμεσολαβητική γλώσσα για να γίνουν κατανοητές, παρά έχουν τη δυνατότητα να αποκαλύπτονται, να βιώνονται και να ερμηνεύονται άμεσα από το κοινό.

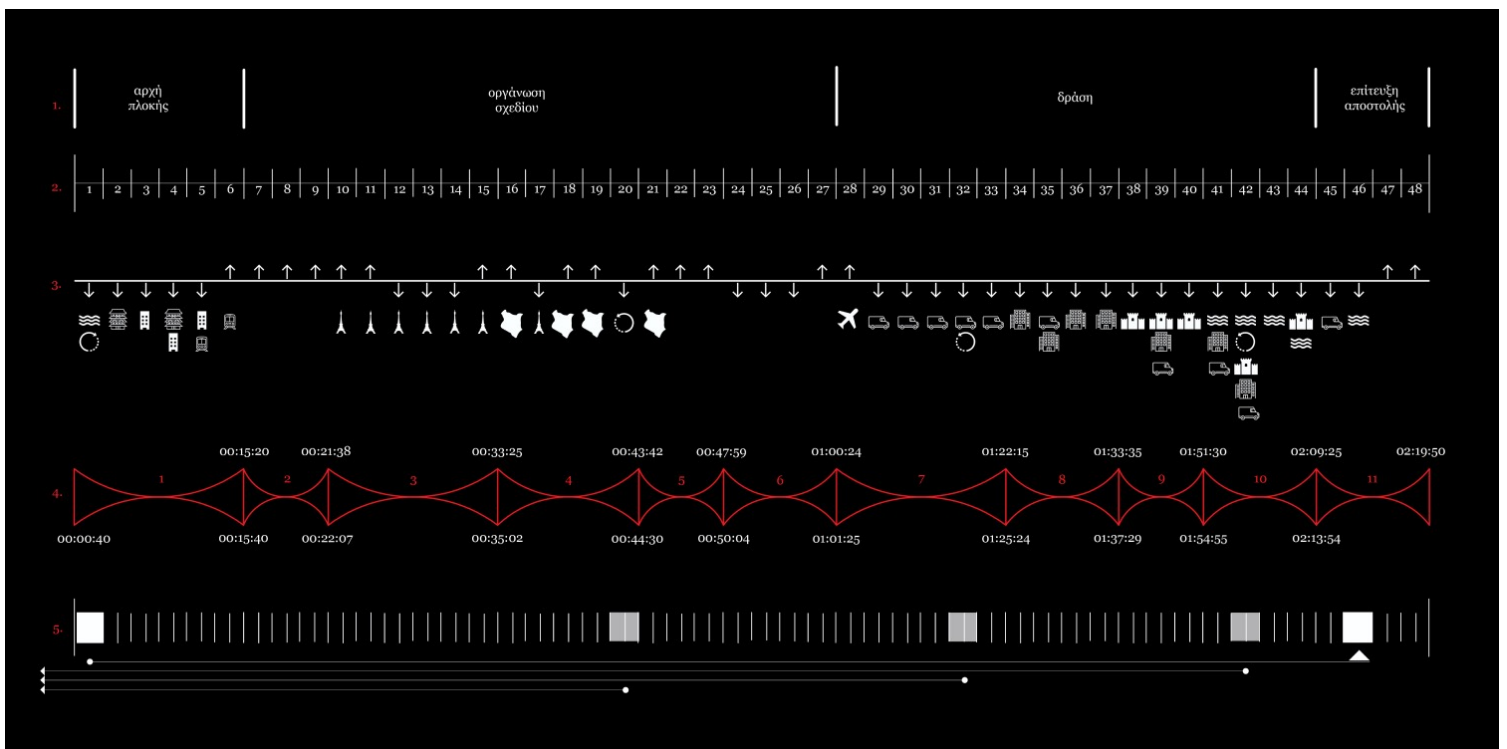


Εικόνα 2: διάγραμμα αφηγηματικής μεθόδου του Christopher Nolan © Behzad Nohoseini, εικαστικός καλλιτέχνης, 2019

Ως δημιουργός, ο Christopher Nolan επιλέγει να χρησιμοποιεί περίπλοκες αφηγηματικές μεθόδους, οι οποίες συστήνουν το δικό του μοναδικό κινηματογραφικό ύφος και εξυπηρετούν άμεσα τα ερωτήματα της παρούσας

εργασίας. Εμβαθύνοντας στα ερωτήματα του "πώς" και του "πότε", τα οποία διαμορφώνουν την πλοκή, δηλαδή τον τρόπο δόμησης της αφήγησης, είναι και αυτά που αναδεικνύουν το κινηματογραφικό ύφος του Nolan όσο κανένα άλλο μέσο. Και αυτό γιατί ο Nolan χρησιμοποιεί το μοντάζ για να πλέξει αυτά τα ερωτήματα μεταξύ τους, έτσι ώστε να διαμορφωθεί μία ιστορία, η οποία θα αποκαλύπτεται στο τέλος της, ακριβώς όπως τα κομμάτια ενός παζλ αναδεικνύουν την τελική εικόνα του συνόλου των μερών τους. Αυτό το επιτυγχάνει δημιουργώντας σύνθετες αφηγήσεις που κινούνται μπροστά και πίσω στον χρόνο, παρουσιάζοντας γεγονότα εκτός της χρονολογικής τους σειράς. Έτσι, ο χρόνος δεν είναι ποτέ μία ευθεία γραμμή στις ταινίες του Nolan, αντίθετα μπορεί να ξεκινάει από το τέλος, να διαστρεβλώνεται, να επιμερίζεται, να παραλληλίζεται, να μένει στάσιμος ή να κυλάει γρηγορότερα, επηρεάζοντας με αυτόν τον τρόπο, τόσο τους χαρακτήρες που απεικονίζονται όσο και την κινηματογραφική εμπειρία του θεατή.

Μέσω του μοντάζ, ο Nolan συνθέτει περίπλοκες αφηγήσεις, με σκοπό να επηρεάσει την αντίληψη των θεατών όσον αφορά την εξέλιξη των γεγονότων που απεικονίζονται. Η αφηγηματική του λογική συντίθεται από αναδρομές (flashbacks) ή από μελλοντικές εξελίξεις (flash-forward), από τη σύμπλεξη αυτών μεταξύ τους, καθώς και από την παράλληλη απεικόνιση διαφορετικών δράσεων. Το Inception ξεκινάει με μία σκηνή, η οποία ανήκει στο τέλος της ιστορίας, χρησιμοποιώντας τη flash-forward τεχνική του μοντάζ. Αυτό το αφηγηματικό πλαίσιο μπορεί να φαίνεται αυθαίρετο και χωρίς περιεχόμενο αρχικά, όμως η βαρύτητα αυτής της σκηνής αποκτά τελικά νόημα, όταν βρισκόμαστε πια στη σωστή χρονολογική στιγμή της ιστορίας. Για να καταφέρει τη μετάβαση από τη μία σκηνή στην άλλη, χρησιμοποιεί τον χώρο ως κοινό παρονομαστή, επιτυγχάνοντας με αυτόν τον τρόπο την ομαλή καθοδήγηση της αντίληψης του θεατή. Επιπλέον, χρησιμοποιώντας μία αντίστροφη λογική, για να εξηγήσει γεγονότα που εκτυλίσσονται πριν από το χρονικό πλαίσιο της πλοκής, εντάσσει μέσα στην ταινία διάφορες αναδρομικές αλληλουχίες στην πορεία της αφήγησής του.

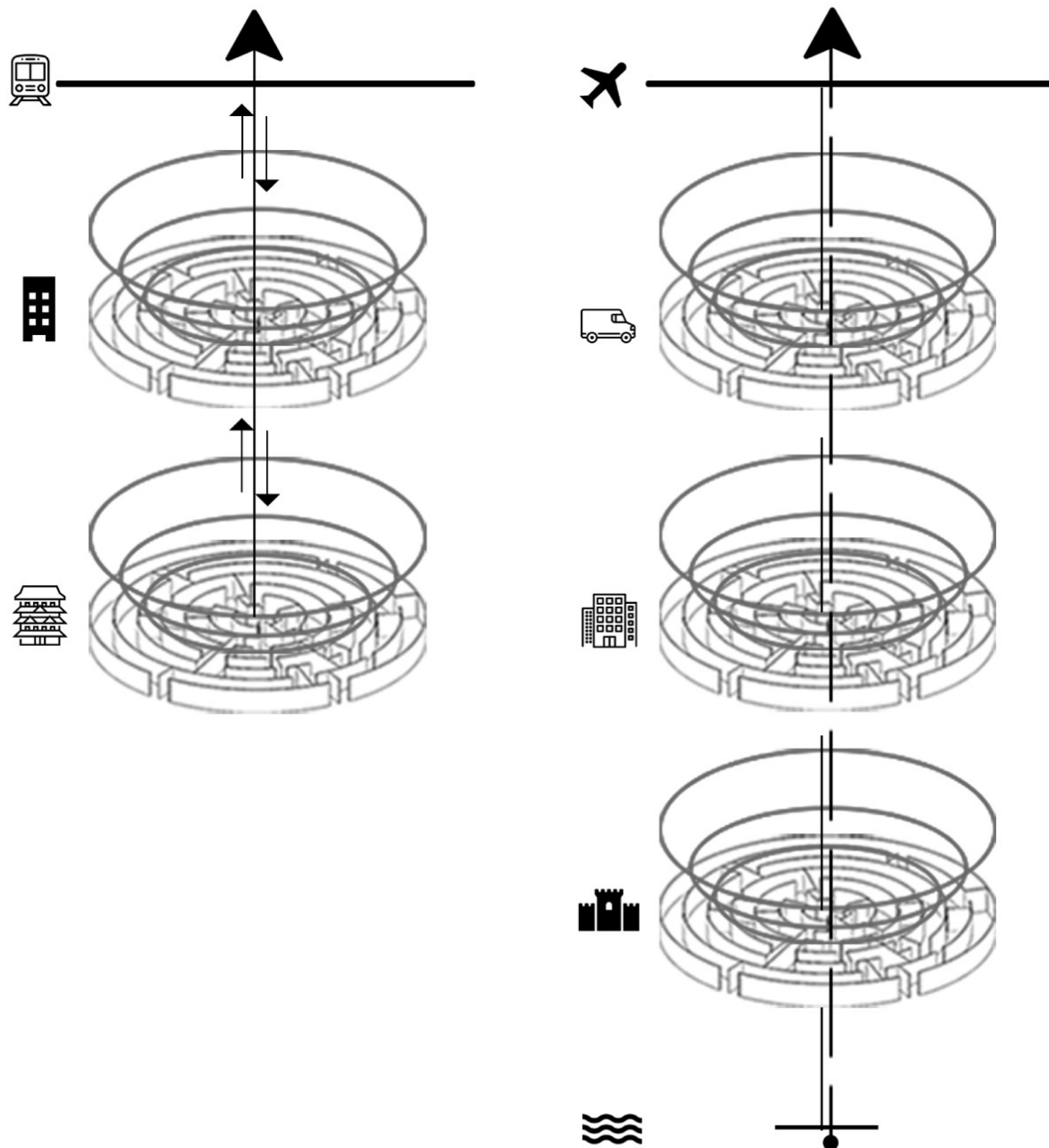


Εικόνα 3: διαγραμματικός κατακερματισμός μοντάζ: 1.πλοκή 2.αριθμός σκηνών 3.τόπος και εξέλιξη δράσης 4.αλληλουχίες σκηνών 5. flashback / flash-forward σκηνών με τη σωστή τους θέση

Ταυτόχρονα, η ιδέα μίας αφήγησης, η οποία υπάγεται στο σχήμα ενός λαβυρίνθου, αποτελεί αυτοσκοπό για τις ταινίες του Nolan. Αυτό το είδος αφήγησης σχετίζεται άμεσα με την αντίληψη του κοινού, κατά την οποία ο θεατής δεν βρίσκεται πάνω από τον λαβύρινθο παρατηρώντας απλά τους χαρακτήρες, αλλά αντίθετα εισέρχεται και αυτός στο εσωτερικό του, έχοντας έτσι μία οπτική ισάξια με αυτή των χαρακτήρων. Αρχιτεκτονικά μιλώντας, ο λαβύρινθος διακρίνεται ως μία εμπειρική έρευνα που εστιάζει στις αισθήσεις και στη σχέση μεταξύ χώρου και πράξης, αφού είναι ο μόνος τύπος κτιρίου που είναι σχεδιασμένος με σκοπό να μετατρέψει την αρχιτεκτονική εμπειρία σε μία αλληλουχία εκπλήξεων, όπου μέσω της περιπλάνησης οδηγείται κάποιος στον τελικό του στόχο. Έτσι και στον κινηματογράφο του Nolan, ο θεατής πρέπει να περάσει νοερά μέσα από τη δαιδαλώδη πλοκή που έχει συνθέσει ο σκηνοθέτης, για να οδηγηθεί προς τη

μεγάλη ανατροπή τού τέλους που τελικά αποτελεί και την έξοδο από τον λαβύρινθο της πλοκής.

Σχετικά με το Inception, ο λαβύρινθος υπονοείται μέσα από τις διαδοχικές στρώσεις ονείρων που δημιουργούνται κάτω από το επίπεδο της πραγματικότητας, διαμορφώνοντας μία κατακόρυφη περιπλάνηση όλο και πιο βαθιά στα υποσυνείδητα των χαρακτήρων. Πιο συγκεκριμένα, στην ταινία υπάρχουν δύο αλληλουχίες διαδοχικών ονειρικών επιπέδων, κατά τις οποίες ο θεατής καλείται να διεισδύσει στο βαθύτερο νόημα των πολύπλοκων φαινομένων που αναπαρίστανται μπροστά του, διακρίνοντας την αφηγηματική λογική του δημιουργού μέσα από τη μεταξύ τους σύνδεση. Η πρώτη αλληλουχία εισάγεται με το ξεκίνημα της ταινίας και μας παρουσιάζει δύο ονειρικά επίπεδα κάτω από την πραγματικότητα. Η αφήγηση τοποθετεί τους θεατές κατευθείαν στο βαθύτερο επίπεδο, διαμορφώνοντας μία πορεία από το τέλος προς την αρχή, ακολουθώντας τους χαρακτήρες προς την επιστροφή στην πραγματικότητα. Ωστόσο, οι μεταβάσεις μεταξύ των ονειρικών επιπέδων μόνο γραμμικές δεν θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν. Οι σκηνές των τριών αυτών τόπων μοντάρονται μεταξύ τους σε μία αφηγηματική μορφή μπρος - πίσω, κατά την οποία απεικονίζονται οι δράσεις που διαδραματίζονται σε ίδιο χρόνο, αλλά σε διαφορετικό επίπεδο πραγματικότητας. Η κάθε διαδοχή διέπεται από τη λογική ότι το κάθε ονειρικό επίπεδο επηρεάζεται άμεσα από τα δρώμενα που εκτυλίσσονται στο αμέσως προηγούμενο. Έτσι, για παράδειγμα, οι σεισμικές αναταράξεις που συμβαίνουν στο δεύτερο επίπεδο δικαιολογούνται από τα ποδοβολητά έξω από το διαμέρισμα του πρώτου επιπέδου. Με αυτόν τον τρόπο, ο Nolan εισάγει αφορμές για να δείξει τα δρώμενα των παράλληλων επιπέδων, δημιουργώντας συσχετίσεις μεταξύ τους.



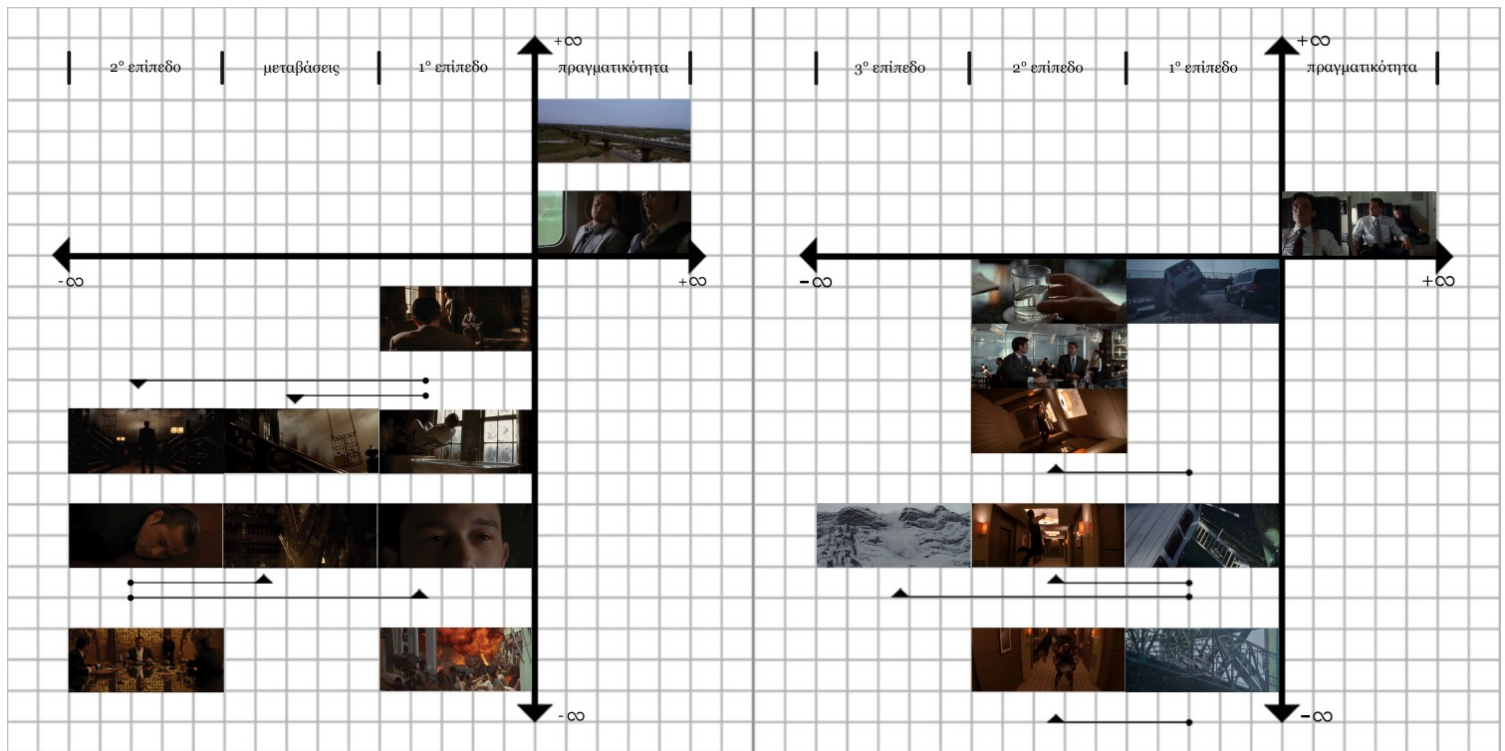
Εικόνα 4: μεταβάσεις μεταξύ επιπέδων στην πρώτη και δεύτερη αλληλουχία

Στην επόμενη αλληλουχία, σε αντίθεση με την πρώτη, ο θεατής δεν εισάγεται κατευθείαν μέσα στον λαβύρινθο των ονειρικών επιπέδων, αλλά βρίσκεται μαζί με τους χαρακτήρες, περιμένοντας στην είσοδο του λαβυρίνθου. Όπως και στην πρώτη αλληλουχία, όσο πιο βαθιά προχωράνε μέσα στα ονειρικά επίπεδα τόσο πυκνώνει και η πλοκή, μέσω του αθροίσματος των συνολικών σκηνών που εκτυλίσσονται. Έτσι, παρατηρείται η συνεχής εναλλαγή μεταξύ, αρχικά των δύο επιπέδων, έπειτα των τριών επιπέδων και τέλος των τεσσάρων συνολικών ονειρικών επιπέδων κάτω από την πραγματικότητα. Αυτό το περίπλοκο μοντάζ των σκηνών, από τη μία πλευρά μπερδεύει την αντίληψη του θεατή, ο οποίος προσπαθεί κάθε φορά να καταλάβει σε ποιο επίπεδο βρίσκεται, από την άλλη, όμως, δημιουργεί ένα κουβάρι γεγονότων, το οποίο εξάπτει το ενδιαφέρον του. Για άλλη μία φορά, ο Nolan χρησιμοποιεί αφορμές για να δικαιολογήσει τις μεταβάσεις από επίπεδο σε επίπεδο, σηματοδοτώντας έτσι αλλαγές με τις οποίες κατευθύνει τους θεατές μέσα στον λαβύρινθο της πλοκής, προς την κορύφωση των γεγονότων και ταυτόχρονα προς την έξοδο του λαβυρίνθου.

Συνδυάζοντας όλα τα παραπάνω, γίνεται εμφανές πως ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί το μοντάζ για να δομήσει την εσωτερική λογική της δράσης με συσχετισμούς, οι οποίοι θα εξάπτουν τη φαντασία των θεατών, ώστε να

μπορέσουν να γεφυρώσουν τα κενά μίας ελλιπούς ή κατακερματισμένης αφήγησης, δημιουργώντας συμπεράσματα μέσω των οποίων χτίζεται η αντίληψή τους για το κάθε έργο. Παράλληλα, το Inception είναι γεμάτο αρχιτεκτονικές αναφορές, οι οποίες εμπλουτίζουν την απεικόνιση των σκηνών του, αλλά ταυτόχρονα προσδίδουν το απαιτούμενο νόημα στην πλοκή του. Έτσι, η αρχιτεκτονική γίνεται ένα συμβολικό πεδίο μέσα στην ταινία, η οποία διαφοροποιεί, συγκλίνει ή μεταφράζει -μέσω των ποιοτήτων της- τους πραγματικούς και τους ονειρικούς κόσμους.

Η μεγάλη διαφορά μεταξύ πραγματικού και ονειρικού κόσμου αφορά τους περιορισμούς που υπάγονται σε έναν σχεδιαστή από το πραγματικό περιβάλλον, σε αντίθεση με αυτό ενός ονείρου, στο οποίο υπάρχει δυνατότητα άμεσης υλοποίησης οποιασδήποτε κατασκευής μπορεί κανείς να διανοηθεί. Στην αλληλουχία με τα μαθήματα σχεδιασμού ονείρων στο Παρίσι, παρουσιάζεται η δυνατότητα αναδίπλωσης της πόλης πάνω στις οροφές των κτιρίων της, δημιουργώντας έτσι έναν κλειστό πολεοδομικό βρόχο. Η παραποίηση της φυσικής κατάστασης του ονειρικού περιβάλλοντος καταλήγει στη δημιουργία κατακόρυφων μεταξύ τους επιπέδων, στα οποία συνεχίζεται κανονικά η ροή των δρόμων και η καθημερινότητα γενικότερα, κατά την οποία εμποδίζεται όμως η δεδομένη φυσική επέκταση του πολεοδομικού αυτού συστήματος προς τα έξω.



Εικόνα 5: διαγράμματα αλληλεπιδράσεων μεταξύ επιπέδων στην πρώτη και δεύτερη αλληλουχία

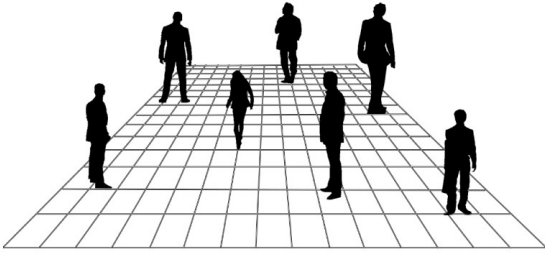
Σε μία επόμενη σκηνή, ο Nolan παρουσιάζει τη σκάλα του Penrose, κατά την οποία δημιουργείται η ψευδαίσθηση της συνεχούς ανάβασης. Και ενώ κανείς δεν μπορεί να κατασκευάσει τα βήματα του Penrose στην πραγματικότητα, στον ονειρικό κόσμο -εφόσον μπορούν να μεταβληθούν οι νόμοι της φυσικής- η αδύνατη κατασκευή αυτής της σκάλας γίνεται μία κατασκευάσιμη πραγματικότητα, που η ιδιαιτερότητά της διακρίνεται μόνο όταν διευκρινίζεται η παραδοξότητα της μετακίνησης πάνω της.

Ένα επόμενο ονειρικό περιβάλλον παρουσιάζεται ως μία κατακόρυφη εναπόθεση αναμνήσεων, οι οποίες γίνονται προσβάσιμες μέσω ενός ανελκυστήρα. Από αρχιτεκτονική άποψη, γίνεται φανερό πως ο Nolan χρησιμοποιεί μία χωρική έννοια για να στεγάσει κάτι άυλο, επεκτείνοντας περαιτέρω τις συνθετικές δυνατότητες των ονειρικών επιπέδων. Η αλληλουχία αυτή αποτελεί ένα εσωτερικό, το οποίο είναι ένας ανεξάρτητος κλειστός κόσμος, που περικλείει μέσα του, σε κατακόρυφη διάταξη, άλλους ανεξάρτητους κόσμους. Όπως κατεβαίνει ο ανελκυστήρας προς τα κάτω, προβάλλονται πίσω από τις σιδερένιες του πόρτες διαφορετικοί χώροι σε κάθε στάθμη, οι οποίοι μπορεί να είναι ανοιχτοί ή κλειστοί και αφορούν παλιές αναμνήσεις του υποκειμένου, χωρίς όμως να συνδέονται λειτουργικά μεταξύ τους.

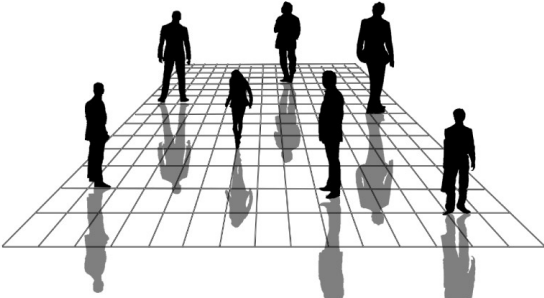
Τέλος, η κατασκευή του περιβάλλοντος του Υποσυνείδητου Κενού ξεκίνησε μέσα από τις αναμνήσεις αγαπημένων τοποθεσιών και κτιρίων του παρελθόντος των χαρακτήρων. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, ένα ανομοιόμορφο κέντρο όπου σταδιακά αρχίζει να αλλάζει η μορφολογία των κτιρίων που το πλαισιώνουν, τα

οποία μέσα από διάφορες υψομετρικές διαβαθμίσεις καταλήγουν τελικά σε ουρανοξύστες. Το σύνολο δεν χαρακτηρίζεται από συνοχή, αλλά πιο πολύ από μία πειραματική διάθεση, η οποία διαφάνεται στον συνδυασμό πολλαπλών αρχιτεκτονικών ποιοτήτων. Ο συνδυασμός όλων αυτών των αντιφατικών αρχιτεκτονικών στοιχείων και η έλλειψη της φυσικής χρονικής εξέλιξης των μορφών, καταλήγουν να δημιουργούν την εικόνα μίας απλής παράθεσης μορφών σε σειρά, δημιουργώντας έτσι μία ανοίκεια αίσθηση ως προς την αντίληψη του θεατή.

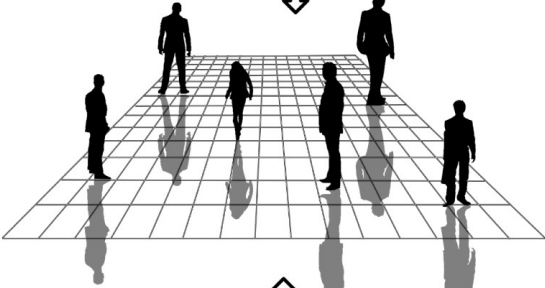
Από όλα τα έργα του Nolan, το Inception θεωρείται πως έχει το πιο αμφιλεγόμενο τέλος, καθώς, μέσω του συμβολισμού της τελευταίας σκηνής με τη στροφή της σβούρας και το απότομο κόψιμο της σκηνής στο μοντάζ, ο θεατής μένει να αναρωτιέται εάν η σκηνή που εκτυλίσσεται βρίσκεται τελικά στην πραγματικότητα ή εάν ο πρωταγωνιστής είναι ακόμα παγιδευμένος μέσα στο ονειρικό περιβάλλον, "συνεχίζοντας" την ιστορία σε μία νοερή τέταρτη πράξη. Ο σκηνοθέτης, ενώ γνωρίζει την απάντηση αυτού του ερωτήματος, επιλέγει συνειδητά να την αποκρύψει από το κοινό του, έτσι ώστε ο καθένας να βγάλει το δικό του συμπέρασμα ανάλογα με τη δική του οπτική. Αυτό το γεγονός είναι που καθιστά το Inception ένα έργο πλεγμένο με την ατομική ερμηνεία και την αντίληψη του εκάστοτε θεατή, επιβεβαιώνοντας έτσι για άλλη μία φορά τη φύση τού κινηματογράφου ως μίας τέχνης του μυαλού.




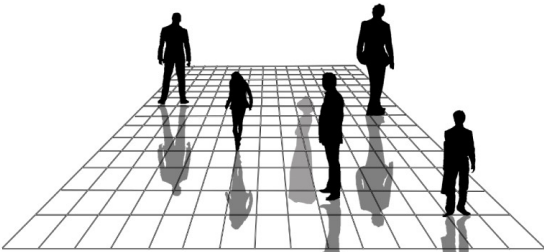
-  - πραγματικότητα
-  - σκηνές αεροπλάνου
-  - 10 ώρες
-  - 7 χαρακτήρες



-  - όνειρο 1^ο επίπεδο
-  - σκηνές κνηνητού με το βαν
-  - 7 μέρες
-  - 7 χαρακτήρες



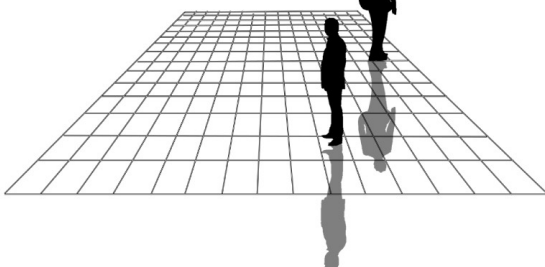
-  - όνειρο 2^ο επίπεδο
-  - σκηνές ξενοδοχείου
-  - 6 μήνες
-  - 6 χαρακτήρες



-  - όνειρο 3^ο επίπεδο
-  - σκηνές χιονισμένου οχυρού
-  - 10 χρόνια
-  - 5 χαρακτήρες + η προβολή της Mal



-  - όνειρο 4^ο επίπεδο
-  - υποσυνειδητο κενό
-  - ∞
-  - 4 χαρακτήρες + η προβολή της Mal

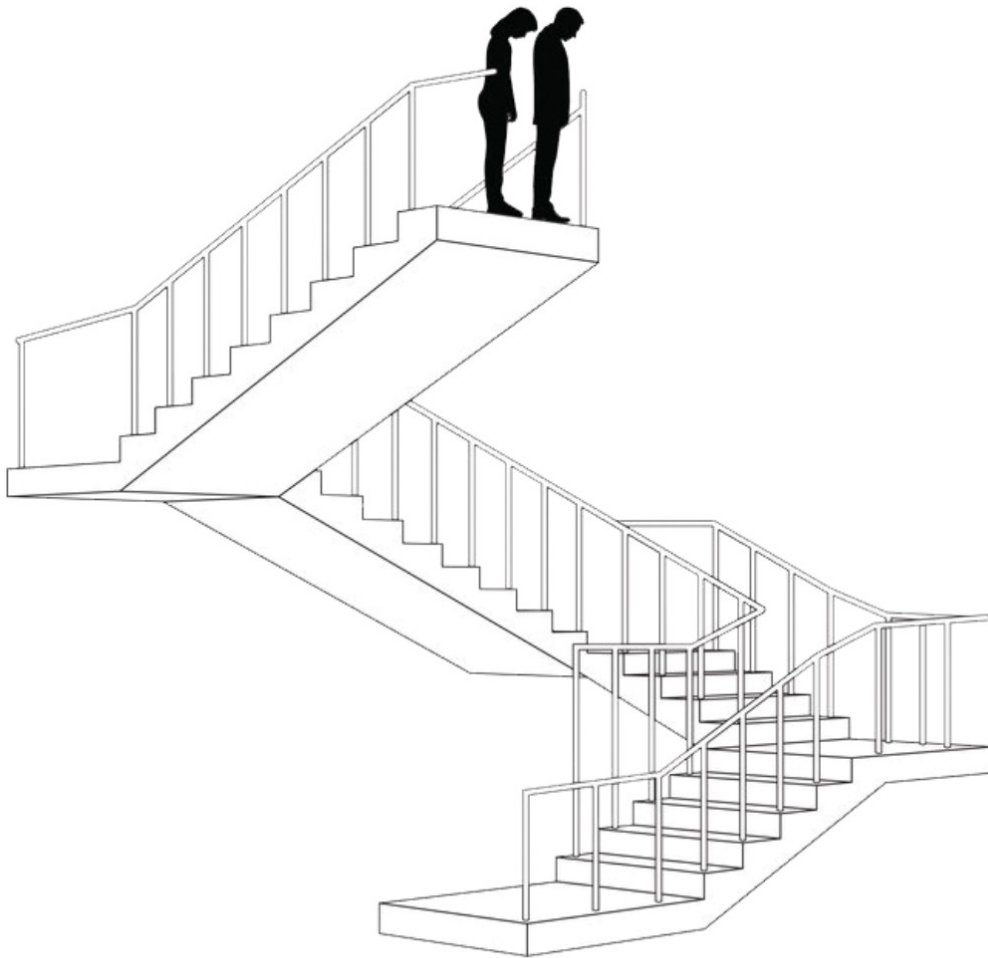


-  - όνειρο 4^ο επίπεδο
-  - υποσυνειδητο κενό
-  - ∞
-  - 2 χαρακτήρες
-  - ταύτιση με τη σκηνή ταινίας

Εικόνα 6: επεξήγηση της πορείας δράσης της δεύτερης αλληλουχίας



Εικόνα 7: σκηνή από Insertion 00:30:27 - δημιουργία κλειστού πολεοδομικού βρόγχου σε ονειρικό επίπεδο © Syncopy, Warner Bros.



Εικόνα 8: τρισδιάστατη απεικόνιση της Penrose σκάλας του Inception © Interiors, Mehruss Jon Ahi & Armen Karaoghlanian, 2017



> inception

> 2:39 : 1



> ⌚ 00:54:42



> ⌚ 00:54:51

> το σπίτι της Mal



> ⌚ 00:55:03

> το σαλόνι τους



> ⌚ 00:55:55

> μία μέρα στην παραλία



> ⌚ 00:56:33



> ⌚ 00:58:26

> το πέρασμα του τρένου

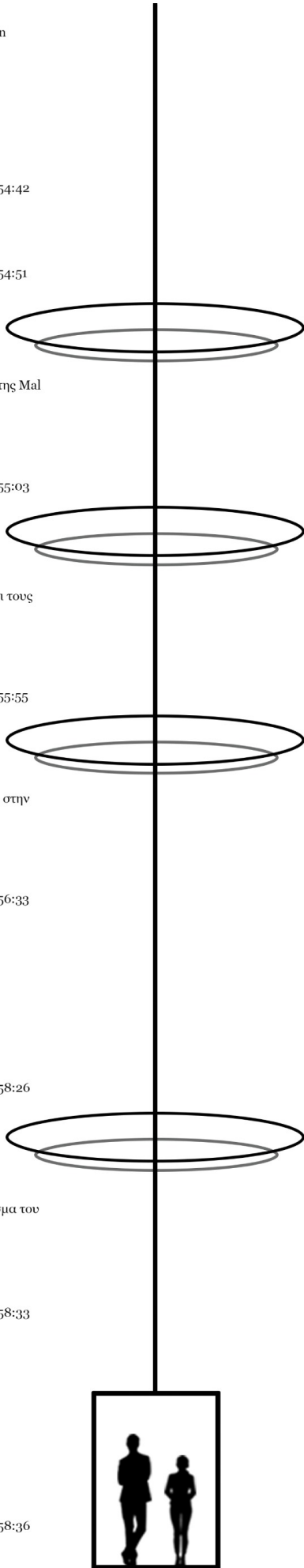


> ⌚ 00:58:33



> ⌚ 00:58:36

> η αυτοκτονία της Mal



Εικόνα 9: σκηνές από Inception - κατακόρυφη εναπόθεση των επιπέδων ανελκυστήρα



Εικόνα 10: σκηνή από Inception 01:57:04 - άποψη από ψηλά της πόλης του Υποσυνείδητου Κενού © Syncopy, Warner Bros.



Εικόνα 11: διαφορετικές λήψεις με ζουμ της σβούρας σε τέσσερα στιγμιότυπα της ταινίας