

Σχεδιάζοντας για τον Κινηματογράφο | Part 1

Ηρώ Καραβία - 05/02/2025

Τα χωρικά ταξίδια του κινηματογράφου

Εικόνα Εξωφύλλου: Solaris, 1972, Tarkowski

Το σινεμά είναι η ετεροτοπία του πραγματικού, ένα πλαίσιο το οποίο αποτελεί θύρα για τη φαντασία και τα συναισθήματα ώστε να ταξιδέψουν στο ονειρικό. Το σινεμά εξερευνά το μέλλον, τον έρωτα, τη θλίψη, το ονειρικό, το μεταφυσικό, το πνευματικό, και πολλές φορές φτιάχνει κόσμους που δε θυμίζουν σε τίποτα το φυσικό, ή το θυμίζουν με άλλους τρόπους. Το σινεμά είναι χωρικό και η ετεροτοπική του πραγματικότητα από μόνη της είναι έντονα χωρική, καθώς η αντίληψή μας για τον χώρο ενώ παρακολουθούμε εστιάζεται στην κινούμενη οθόνη. Και όταν ξεκινάει η εμπειρία του κινηματογράφου, απλώς ταξιδεύουμε χωρικά από σκηνή σε σκηνή στις διάφορες φαντασιακές πραγματικότητες του σκηνοθέτη. Οι χώροι του κινηματογράφου μπορεί να μας ταξιδέψουν σε μια πραγματικότητα αντίστοιχη με τη δική μας, σε μια άλλη πολιτισμική πραγματικότητα, διαφορετικής κοινωνικής και οικονομικής τάξης, στο παρελθόν ή στο μέλλον ή σε έναν εντελώς φανταστικό τόπο. Όλες αυτές οι ετεροτοπίες επιτυγχάνονται μέσα από διάφορες τεχνικές του κινηματογράφου, που σε μεγάλη πλειοψηφία εμπεριέχουν τον σχεδιασμό και την αρχιτεκτονική του χώρου.



Lobster, 2016, Yorgos Lanthimos

Η σκηνογραφία κινηματογράφου είναι ίσως η σπουδή της ετεροτοπίας, το πώς να δημιουργήσεις ένα κάδρο, ένα ταξίδι, στο μη κανονικό. Η σχεδιαστική εμπειρία της σκηνογραφίας δεν εξυπηρετεί τη χρηστικότητα, τη φυσική εμπειρία ή την κατοίκηση, είναι εφήμερες κατασκευές, εγκαταστάσεις ή συνθέσεις που εξυπηρετούν τον φακό. Πολλές φορές ωστόσο βλέπουμε αρχιτεκτονικούς χώρους να αλλάζουν για τις ανάγκες της σκηνογραφίας και του κινηματογράφου. Το Design Society εξερευνά την ετεροτοπία του κινηματογραφικού χώρου, μέσα από ταινίες που άφησαν το στίγμα τους στους τομείς του κινηματογράφου και του σχεδιασμού.

Solaris, 1972



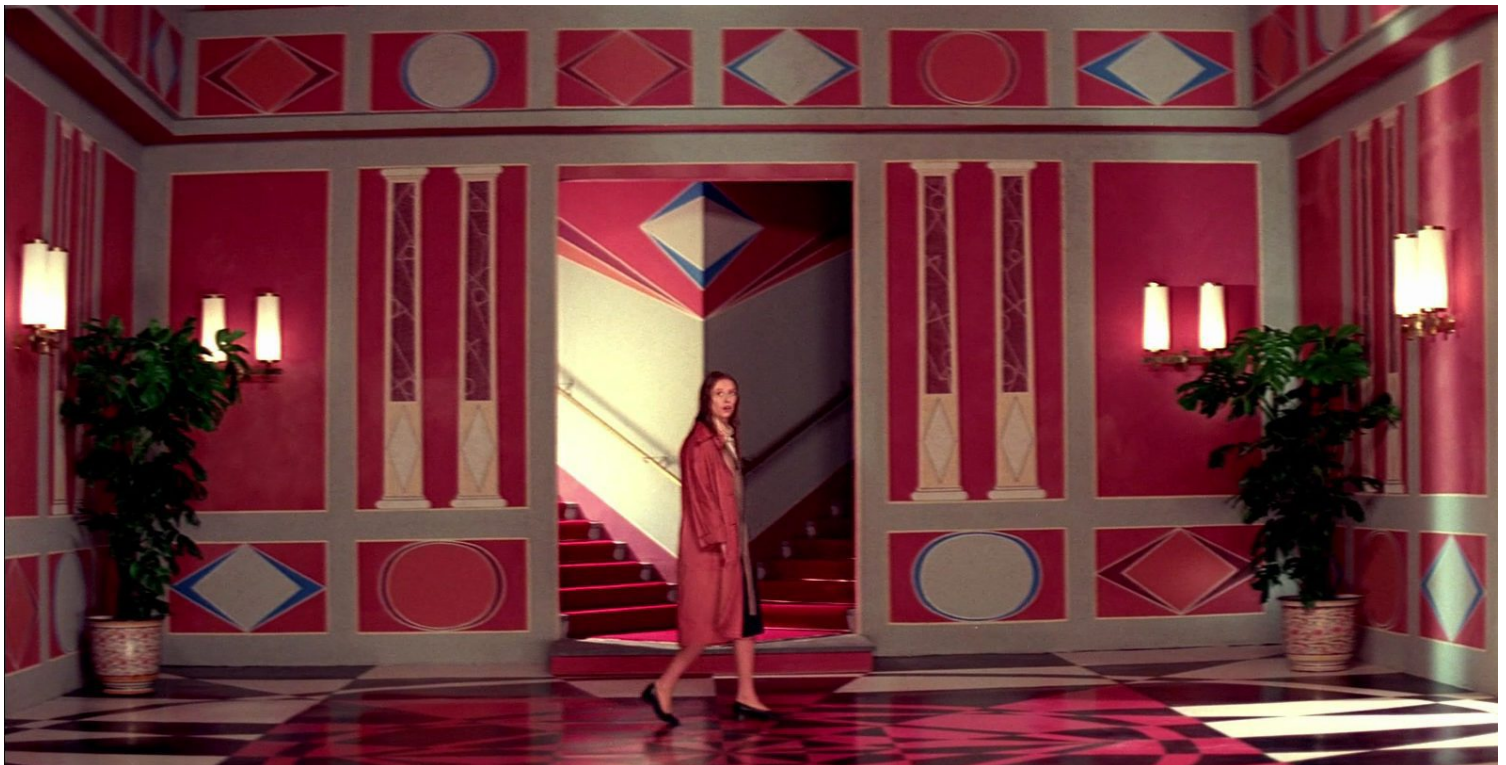
Solaris, 1972, Tarkowski

Με την αρχιτεκτονική και τις απεικονίσεις της να παίζουν βασικό ρόλο στον κινηματογράφο του Tarkowski, το **Σόλαρις** (1972) διαδραματίζεται σε έναν διαστημικό σταθμό ο οποίος έχει εγκατασταθεί στην τροχιά του άγνωστου για τους ανθρώπους πλανήτη Solaris. Η σκηνογραφική και εικαστική επιμέλεια σε όλη την ταινία μάς βάζει στη φουτουριστική πραγματικότητα του **Tarkowski**. Με στοιχεία ύστερου μοντερνισμού και μπρουταλισμού, ο διαστημικός σταθμός αποτελεί μια διαστημική αρχιτεκτονική φαντασίωση των μοντέρνων για μελλοντικά έργα. Κυκλικοί δίσκοι περιστρέφονται γύρω από τον άξονα-πυρήνα του σταθμού, σε εναρμόνιση με την τροχιά του άγνωστου πλανήτη Σόλαρις. Τα εσωτερικά ακολουθούν με τις ίδιες αναφορές και είναι ενδιαφέρον να δούμε πώς η αισθητικοποίηση των μηχανών αναδεικνύει τη φουτουριστική διάθεση της εποχής (1960-1970), με μια άγνοια προς την επερχόμενη ψηφιακή εποχή. Μηχανικά αντικείμενα χρησιμοποιούνται σχεδόν ως δομικά υλικά. Και ενώ νιώθουμε ότι βρισκόμαστε σε έναν ιδιαίτερα ειλικρινή διαστημικό σταθμό, πινελιές design ξεχωρίζουν στην επίπλωση. Με έπιπλα με αναφορές από *Bauhaus* και *Swiss design*, το Σόλαρις δημιουργεί μια αισθητική παραδοξότητα οικείου φουτουρισμού.



Solaris, 1972, Tarkowski

Suspiria, 1977



Suspiria, 1977, Dario Argento

Το **Suspiria** (1977) αποτελεί μια από τις πιο καθοριστικές στιγμές του κινηματογράφου του 20ού αιώνα. Εν είδει θρίλερ, ο **Dario Argento** αφηγείται μια σειρά γεγονότων που εκτυλίσσονται σε μια σχολή χορού. Και εδώ βλέπουμε μια από τις πιο εντυπωσιακές και καλοδουλεμένες αποδόσεις χώρου στον κινηματογράφο. Η σχολή χορού είναι ένας συναισθηματικός λαβύρινθος υπερκορεσμένης μονοχρωμίας, με αναφορές από τον Walt Disney και την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων, διαβολικά μοτίβα σε επιφάνειες και επενδύσεις και παιχνίδια κλίμακας. Ο αριθμός 3 επαναλαμβάνεται στα μοτίβα που βλέπουμε στα πλακάκια και τις τοιχογραφίες, συμβολικά των τριών διαβολικών διευθυντριών της σχολής. Η αισθητική και οι αρχιτεκτονικές γραμμές εναλλάσσονται μεταξύ *Art Deco* και *Art Nouveau*, ενώ οι γεωμετρίες παίζουν παιχνίδια μεταξύ κοίλων και ευθείων γραμμών.



Suspiria, 1977, Dario Argento

Lobster, 2016



Lobster, 2016, Yorgos Lanthimos

Η ταινία **Αστακός**, του **Γιώργου Λάνθιμου**, είναι μια μεταμοντέρνα απόδοση των ανθρώπινων σχέσεων, καθώς οι πρωταγωνιστές βρίσκονται σε ένα ξενοδοχείο ενηλίκων όπου δρομολογείται η πορεία των σχέσεών τους. Έξω από τον χώρο του ξενοδοχείου, στη φύση, επικρατεί αναρχία σχέσεων, γεγονός απαγορευμένο για τον κόσμο του Αστακού του Γιώργου Λάνθιμου. Δημιουργώντας ένα σχόλιο για τον ελληνικό μεγαλοαστικισμό, το ξενοδοχείο του “Αστακού” είναι ένας χώρος λαϊκιστικής χλιδής βορείων προαστίων. Όπως και σε κάθε ταινία του Λάνθιμου, η χωρητικότητα γίνεται ακόμη πιο έντονη μέσω της στοχευμένης κινηματογράφησης, καθώς κάδρα με άρτιες αξονικές γεωμετρίες, ευρυγώνιοι φακοί και έντονες αντιθέσεις μεταξύ των κινήσεων, τονίζουν τις διαφορές μεταξύ δομημένου περιβάλλοντος και φυσικού.



Lobster, 2016, Yorgos Lanthimos

Διαβάστε επίσης:

[Θρησκευτικοί χώροι ως σημεία αρχιτεκτονικής αναφοράς](#)



[Η σπουδή του φωτός - Λάμπες, ιστορικά μοντέλα και άλλα](#)

