

“Ο ρόλος των αρχιτεκτονικών στοιχείων στη δημιουργία ατμόσφαιρας
στον κινηματογράφο του Θόδωρου Αγγελόπουλου”

Ερευνητική Εργασία

Μαρία Θαλασσινού

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Κατερίνα Κοτζιά

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κυρία Κατερίνα Κοτζιά για την καθοδήγησή της κατά τη διάρκεια αυτής της εργασίας, καθώς και τους γονείς μου, Νίκο και Ειρήνη, για τη στήριξή τους.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	σελ.	01
Κεφάλαιο 1ο		
1.1. Η αίσθηση – ατμόσφαιρα του χώρου με βάση τις θεωρήσεις του Juhanni Pallasmaa	σελ.	02
1.2. Ακουστικές εμπειρίες και χώρος	σελ.	03
1.3. Η αίσθηση – ατμόσφαιρα του χώρου στον κινηματογράφο με βάση τις θεωρήσεις του Juhanni Pallasmaa	σελ.	04
Κεφάλαιο 2ο		
2.1. Οι τεχνικές κινηματογράφησης που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία ατμόσφαιρας	σελ.	06
2.1.1. Mise-en-scène	σελ.	06
2.1.2. Χώρος-off και Πλάνο Φιξ	σελ.	06
2.1.3. Το Μονοπλάνο και τα Αργά πλάνα	σελ.	06
2.1.4. Οι ελιγμοί της κάμερας	σελ.	07
2.2. Οι τεχνικές κινηματογράφησης που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες του Θεόδωρου Αγγελόπουλου	σελ.	08
2.2.1. Mise-en-scène	σελ.	08
2.2.2. Χώρος-off και Πλάνο Φιξ	σελ.	08
2.2.3. Το Μονοπλάνο και τα Αργά πλάνα	σελ.	10
2.2.4. Οι ελιγμοί της κάμερας	σελ.	11
Κεφάλαιο 3ο		
3.1. Η «Τριλογία της Σιωπής»	σελ.	13
3.2. Η σημασία των ηχητικών στοιχείων στην δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες της «Τριλογίας της Σιωπής»	σελ.	14
3.3. Στοιχεία κινηματογραφικού χώρου και ο ρόλος τους στην δημιουργία ατμόσφαιρας. Αντιστοιχίσεις στον Pallasmaa και στην «Τριλογία της Σιωπής»	σελ.	20
3.3.1. Η χρήση του καθρέφτη	σελ.	20
3.3.2. Φυσικά στοιχεία	σελ.	22
3.3.3. Η κατοικία	σελ.	24
3.3.4. Το ξενοδοχείο και η χρήση των παραθύρων	σελ.	25
3.3.5. Οι σκάλες	σελ.	26
3.3.6. Χώροι ασφυξίας και απομόνωσης	σελ.	27
3.4. Άλλα στοιχεία χώρου και ο ρόλος τους στην δημιουργία ατμόσφαιρας στην «Τριλογία της Σιωπής»	σελ.	29
3.4.1. Η πόρτα – κάδρο	σελ.	29
3.4.2. Το βενζινάδικο	σελ.	30
3.4.3. Το θέατρο ή το σινεμά ως τόποι απιστίας	σελ.	31
3.4.4. Οι σταθμοί των τρένων	σελ.	32
Συμπεράσματα	σελ.	33
Βιβλιογραφία	σελ.	34
Φιλμογραφία	σελ.	34
Εικόνες	σελ.	35

Εισαγωγή

Όπως είναι γενικά γνωστό, ο χώρος αποτελεί κατά βάση μια σωματική εμπειρία για τον άνθρωπο και ενέχει ατμόσφαιρα που γίνεται αντιληπτή στο χρήστη, καθώς τον βιώνει μέσω των διαφόρων αισθήσεων που διαθέτει το ανθρώπινο σώμα. Η ατμόσφαιρα μπορεί να μεταφερθεί επίσης στον θεατή μέσω των ταινιών του κινηματογράφου. Αποτελεί πραγματικά ενδιαφέρον το πως η εμπειρία του χώρου μπορεί να γίνει αντιληπτή από το άτομο (σαν ο θεατής να βρίσκεται εκεί μέσα στο χώρο της ταινίας) με τη διαφορά, ωστόσο, ότι εκεί ο χώρος γίνεται αντιληπτός μόνο μέσα από την αίσθηση της όρασης και της ακοής. Δηλαδή, πως ο θεατής στον κινηματογράφο μόνο μέσα από την αίσθηση της όρασης και της ακοής μπορεί να αισθανθεί την συγκεκριμένη ατμόσφαιρα που ενέχει ο εκάστοτε χώρος σε μια ταινία.

Ο γνωστός αρχιτέκτονας Juhani Pallasmaa στο βιβλίο του «The Architecture of Image: Existential Space in Cinema», αναλύοντας κάποιες ταινίες, ερευνά αρχιτεκτονικές εικόνες και τα συναισθήματα που αυτές προκαλούν. Με αφετηρία τις θεωρήσεις του Pallasmaa, η εργασία αφορά στον εντοπισμό και τη μελέτη των χωρικών στοιχείων που συμβάλουν στη δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες του σκηνοθέτη Θόδωρου Αγγελόπουλου, ο οποίος είναι από τους πιο χαρακτηριστικούς σκηνοθέτες του ατμοσφαιρικού κινηματογράφου με «ειδικότητα» στο αίσθημα της μελαγχολίας. Οι ταινίες που θα μελετηθούν, απαρτίζουν την «Τριλογία της Σιωπής», μια τριλογία που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η πιο συναισθηματική και ατμοσφαιρική από όσες έχει σκηνοθετήσει ο Αγγελόπουλος.

Στο πρώτο κεφάλαιο θα προσδιορισθεί τι είναι και πώς ορίζεται η ατμόσφαιρα του αρχιτεκτονικού χώρου μέσω των ανθρώπινων αισθήσεων, με περεταίρω εστίαση στις αισθήσεις τόσο της όρασης όσο και της ακοής, με βάση τη μελέτη κειμένων του Juhani Pallasmaa από το βιβλίο του «Τα μάτια του δέρματος», όπου έχει αναφερθεί εκτενώς στο θέμα αυτό. Στη συνέχεια, θα γίνει μια αναφορά στο βιβλίο του «The Architecture of Image: Existential Space in Cinema», και στη μέθοδο που ακολουθεί ο ίδιος, με σκοπό να εξετάσει ως αρχιτέκτονας τις ταινίες που επιλέγει να αναλύσει και τα στοιχεία που επιλέγει να σχολιάσει.

Στο δεύτερο κεφάλαιο θα γίνει ανάλυση διαφόρων τεχνικών του σινεμά που χρησιμοποιούνται στην σκηνοθεσία ώστε να δημιουργηθεί η, όποια, επιδιωκόμενη αίσθηση – ατμόσφαιρα. Με σκοπό την περαιτέρω κατανόηση του έργου του Θεόδωρου Αγγελόπουλου, θα αναλυθεί το πώς οι συγκεκριμένες τεχνικές χρησιμοποιούνται από τον ίδιο.

Με βάση τα παραπάνω στο τρίτο κεφάλαιο και πλησιάζοντας προς το στόχο της παρούσας ερευνητικής εργασίας θα επιχειρηθεί ο εντοπισμός συγκεκριμένων ηχητικών και οπτικών στοιχείων που αφορούν στην διαχείριση του κινηματογραφικού χώρου στην «Τριλογία της Σιωπής» σε συσχετισμό με την έρευνα του Pallasmaa.

Σκοπός της εργασίας είναι να μελετηθούν οι τρόποι δημιουργίας ατμόσφαιρας στον κινηματογράφο γενικότερα, με εστίαση στο αίσθημα της μελαγχολίας και το πώς αυτό εκφράζεται, καθώς αποτελεί κύριο χαρακτηριστικό συναίσθημα στις ταινίες του σκηνοθέτη Θόδωρου Αγγελόπουλου.

Κεφάλαιο 1ο

1.1. Η αίσθηση – ατμόσφαιρα του χώρου με βάση τις θεωρήσεις του Juhanni Pallasmaa

Ο Φινλανδός αρχιτέκτονας, δάσκαλος και κριτικός Juhanni Uolevi Pallasmaa (Hämeenlinna, 14 Σεπτεμβρίου 1936) στο «The Eyes of the Skin – Architecture and the Senses» αναφέρεται στις αισθητηριακές ποιότητες της αρχιτεκτονικής και δίνει έμφαση στη διερεύνηση και την ενίσχυση της ταυτότητας του εαυτού μέσα από την αρχιτεκτονική σε μια πλήρως σωματοποιημένη και αισθητηριακή αρχιτεκτονική. Επιπλέον, επισημαίνει τον ρόλο του αρχέτυπου, του ονείρου και της μνήμης στην αρχιτεκτονική. Με βάση, λοιπόν, τα όσα γράφει ο Pallasmaa στο βιβλίο του θα γίνει μια προσπάθεια προσδιορισμού της αίσθησης και της ατμόσφαιρας του χώρου, εστιάζοντας στις αισθήσεις της όρασης και της ακοής.

Οι ανθρώπινες αισθήσεις κατέχουν εξέχουσα σημασία στη βιωματική εμπειρία, με την οποία αντιλαμβανόμαστε το χώρο. Το σώμα μας παίζει πρωταρχικό ρόλο στην αντίληψη, τη σκέψη και τη συνείδησή μας. Δεν λειτουργεί με την έννοια σημείου παρατήρησης στην κεντρική προοπτική μας, αλλά ως σημείο αναφοράς της μνήμης, της φαντασίας και της ολοκλήρωσης του ατόμου. Αντίστοιχα σημαντικές είναι και οι αισθήσεις μας στην επεξεργασία των αισθητηριακών μας αντιδράσεων και σκέψεων. Όπως μαρτυρά και ο τίτλος, η βασική αίσθηση με την οποία κατανοούμε και βιώνουμε τον κόσμο είναι αυτή της αφής, η οποία μπορεί να επεκτείνεται και σε όλες τις υπόλοιπες αισθήσεις, συμπεριλαμβανομένης και της όρασης, η οποία τείνει να κυριαρχήσει.

Σύμφωνα με τον Pallasmaa αναζωογονητική θεωρείται η αρχιτεκτονική που αντιμετωπίζει όλες τις αισθήσεις ταυτόχρονα, ενώ συντελεί στην ταύτιση της εικόνας μας για τον εαυτό μας με την εμπειρία μας σε σχέση με τον κόσμο. Η αρχιτεκτονική δεν μας ορίζει απλά ως κατοίκους κατασκευασμένων ή και φανταστικών κόσμων, αλλά οργανώνει τη δική μας εμπειρία του «είναι» μέσα στον κόσμο. Ενισχύει την αντίληψή μας τόσο για την πραγματικότητα όσο και για τον εαυτό μας. Η αίσθηση του εαυτού, ενισχυμένη από την αρχιτεκτονική και την τέχνη, μας επιτρέπει την ενεργή συμμετοχή στην περίπλοκη εμπειρία του ονείρου, της φαντασίας και της επιθυμίας, που μπορεί να εκφραστεί σε διάφορες διαστάσεις, όπως με τη μνήμη και τη συνείδηση. Τα κτίρια και οι πόλεις επιτρέπουν την κατανόηση της υπαρξιακής κατάστασης του ανθρώπου. Η υπέρτατη σημασία ενός κτιρίου ή ενός χώρου, βρίσκεται πέρα από την αρχιτεκτονική. Η λόγια αρχιτεκτονική μας επιτρέπει να βιώνουμε τον εαυτό μας ως ολοκληρωμένα ενσώματα και πνευματικά όντα. Στην εμπειρία της αρχιτεκτονικής όπως και κάθε άλλης τέχνης, ο θεατής δανείζει τις συγκινήσεις και τους συνειρμούς του στο χώρο και ο χώρος αντίστοιχα του δανείζει την ατμόσφαιρά του, η οποία παρασύρει και απελευθερώνει τις αντιλήψεις και τις σκέψεις του θεατή. Ένα αρχιτεκτονικό έργο δεν βιώνεται ως μία σειρά από «εικόνες του αμφιβληστροειδούς» όπως λέει ο Pallasmaa, αλλά ως την πλήρη και ολοκληρωμένη υλική, σωματοποιημένη και πνευματική ουσία του. Προσφέρει σχήματα και επιφάνειες, που έχουν σμιλευτεί με σκοπό να τα αγγίζουν το μάτι μαζί με τις άλλες αισθήσεις. Παράλληλα ενσωματώνει και ολοκληρώνει φυσικές και νοητικές δομές, δίνοντας στην εμπειρία της ύπαρξης του χρήστη-θεατή μια ενισχυμένη συνοχή και σημασία. Για το λόγο αυτό, οι «σοφοί αρχιτέκτονες» όπως τους αποκαλεί ο Pallasmaa δουλεύουν με ολόκληρο το σώμα τους και με την αντίληψη του εαυτού τους. Όταν οι αρχιτέκτονες δουλεύουν πάνω σε ένα κτίριο, χώρο ή αντικείμενο, συμμετέχουν με τη δική τους εικόνα του εαυτού, με τα βιώματά τους. Έτσι, σε αυτήν τη δημιουργική δουλειά, συντελείται μία πολύ ισχυρή ταύτιση και προβολή. Ολόκληρη η σωματική και πνευματική συγκρότηση του δημιουργού μετατρέπεται σε τόπο δουλειάς. Με λίγα λόγια «η δουλειά στην αρχιτεκτονική είναι στην πραγματικότητα δουλειά πάνω στον ίδιο σου τον εαυτό, στη δική σου ερμηνεία, στο πως βλέπεις τα πράγματα» (Pallasmaa, 2001).

Στη σύγχρονη εποχή, ωστόσο, η εικόνα που παράγει ο υπολογιστής ισοπεδώνει τις πολύ-αισθητηριακές ικανότητες της φαντασίας, μετατρέποντας την σχεδιαστική διαδικασία σε μία παθητική χειραγώγηση της όρασης, σε «ένα ταξίδι στον αμφιβληστροειδή» όπως λέει χαρακτηριστικά ο Pallasmaa, καθώς είναι η μόνη αρκετά γρήγορη αίσθηση για να συμβαδίσει με την αυξημένη ταχύτητα του τεχνολογικού κόσμου. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται απόσταση μεταξύ δημιουργού και αντικειμένου δημιουργίας. Πηγαίνοντάς το ένα βήμα παραπέρα, θα μπορούσε να πει κανείς ότι η κυριαρχία της αίσθησης της όρασης τείνει να γίνει μηδενιστική για το άτομο. Να γίνεται λόγος για το «μηδενιστικό μάτι», όπως ο ίδιος λέει, που υπονομεύει την ικανότητα του ατόμου για ενσυναίσθηση και συμμετοχή στον κόσμο. Δηλαδή, η όραση απομακρύνει και αποσυνδέει το άτομο από το χώρο γύρω του, λειτουργεί μηδενιστικά. Αντίθετα, ο σχεδιασμός με το χέρι και η

δημιουργία προπλασμάτων φέρνει το σχεδιαστή σε απτική επαφή με το αντικείμενο ή το χώρο. Η φανταστική και προβαλλόμενη φυσική εικόνα του αντικειμένου σχηματίζεται, έτσι, σύμφωνα με το πρότυπο της σωματοποιημένης φαντασίας του δημιουργού, ο οποίος βρίσκεται ταυτόχρονα μέσα και έξω από το σχεδιαστικό αντικείμενο.

Ο Pallasmaa ορίζει την αίσθηση της όρασης διαχωρίζοντάς τη σε δύο κατηγορίες: την περιφερειακή-χωρίς εστίαση και την εστιασμένη. Πιο σημαντική από αυτές είναι η περιφερειακή όραση, καθώς παίζει κυρίαρχο ρόλο τόσο στη βιωμένη εμπειρία του κόσμου από το άτομο, όσο και στην εμπειρία της εσωτερικότητας του κατοικημένου χώρου. Μας περικλείει στον κόσμο και μας ενώνει με το χώρο, σε αντίθεση με την εστιασμένη όραση, που μας φέρνει αντιμέτωπους με τον κόσμο και μας απωθεί από το χώρο μετατρέποντας μας σε απλούς θεατές. Αυτό που βιώνει το άτομο έξω από τη σφαίρα της εστιασμένης όρασης, είναι σημαντικότερο από την εστιασμένη εικόνα.

Γι' αυτό και ένας από τους λόγους που τα σύγχρονα αρχιτεκτονικά και αστικά περιβάλλοντα δημιουργούν μία αίσθηση αποξένωσης, σε αντίθεση με τα φυσικά και ιστορικά περιβάλλοντα που φέρουν έντονο «συγκινησιακό φορτίο», βασίζεται στη «φτώχεια» του εύρους της περιφερειακής όρασης. Ιδιαίτερα στο δυτικό πολιτισμό, ιστορικά η όραση θεωρήθηκε η ευγενέστερη και κυριάρχησε έναντι των υπολοίπων αισθήσεων. Η ίδια η σκέψη έχει ενωθεί με τον όρο του «βλέπειν». Το μάτι καθίσταται κεντρικό σημείο της αισθητηριακής αντίληψης. Έτσι, η δυτική αρχιτεκτονική θεωρία, ασχολήθηκε κατά βάση με ζητήματα οπτικής αντίληψης, αρμονίας και αναλογιών. Σε αυτή τη θεωρία, βέβαια, ασκήθηκε έντονη κριτική σε σημείο να χαρακτηριστεί «μίσος για το σώμα». Γάλλοι στοχαστές του 20ου αιώνα πήραν ξεκάθαρη αντιοφθαλμοκεντρική θέση όπως ο Martin Jay με το βιβλίο του «Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought».

Παρά την βαρύνουσα σημασία της, η ατμοσφαιρική αντίληψη σπανίως εντάσσεται στον αρχιτεκτονικό λόγο σε αντίθεση με τη μορφή. Για αυτό, με βάση τον Pallasmaa, υπάρχει η ανάγκη αναθεώρησης για το ποια είναι η ουσία της όρασης και πως αυτή συνεργάζεται με τα διάφορα αισθητηριακά πεδία. Διότι η οπτική εικόνα που βλέπει το άτομο αποτελεί προϊόν του μυαλού και του νευρικού συστήματος, όχι του ματιού, το οποίο είναι μεσάζων στη διαδικασία. Ως αποτέλεσμα, η προνομιακή θέση της όρασης στην αρχιτεκτονική δεν υπονοεί αναγκαστικά και την απόρριψη των άλλων αισθήσεων. Το μάτι μπορεί να προκαλεί και διεγείρει, τόσο μυϊκά όσο και οπτικά, αισθήσεις. Η αίσθηση της όρασης μπορεί να ενσωματώσει και να ενισχύσει, άλλες αισθητηριακές λειτουργίες, καθώς περιλαμβάνει ένα «ασυνείδητο απτικό συστατικό». Η οπτική κατανόηση της υλικότητας, της απόστασης και του χωρικού βάθους δεν θα ήταν δυνατή χωρίς την απτική μνήμη. Η μόνη αίσθηση που μπορεί να προκαλέσει ένα αίσθημα χωρικού βάθους είναι η αφή. Όπως γράφουν και οι Μπλουμέρ και Μουρ στο βιβλίο τους «Σώμα, Μνήμη και Αρχιτεκτονική», η εικόνα του σώματος διαμορφώνεται από την αρχή της ζωής του ατόμου μέσα από τις απτικές εμπειρίες και τις εμπειρίες προσανατολισμού. Οι οπτικές εικόνες του ατόμου αναπτύσσονται αργότερα και το νόημά τους εξαρτάται από πρωταρχικές εμπειρίες. Οι ιδιότητες του χώρου, της ύλης και της κλίμακας μετρούνται εξίσου από τα μάτια, τα αυτιά, τη μύτη, το δέρμα, ολόκληρο το σώμα, το οποίο δεν είναι μια απλή υλική οντότητα, αλλά εμπλουτίζεται από την μνήμη και τα όνειρα, το παρελθόν και το μέλλον. Η μνημονική ικανότητα θα ήταν αδύνατη χωρίς τη σωματική μνήμη. Οι αισθήσεις διαμεσολαβούν πληροφορίες για να τεθούν στην κρίση του νου, ενώ ταυτόχρονα αποτελούν μέσο πυροδότησης της φαντασίας και έκφρασης της αισθητηριακής σκέψης. Αντί για την απλή όραση, ή για τις πέντε κλασικές αισθήσεις, η αρχιτεκτονική περιλαμβάνει πολλά πεδία αισθητηριακής εμπειρίας, που αλληλοεπιδρούν και συμπύπτουν.

1.2. Ακουστικές εμπειρίες και χώρος

Ο ψυχολόγος Gibson σημειώνει τις αισθήσεις ως δυναμικούς μηχανισμούς αντίληψης παρά ως απλούς παθητικούς δέκτες. Οι αισθήσεις μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε πέντε συστήματα: οπτικό σύστημα, ακουστικό σύστημα, σύστημα γεύσης – οσμής, σύστημα βασικού προσανατολισμού και απτικό σύστημα. Το ακουστικό σύστημα και κατ' επέκταση η αίσθηση της ακοής θεωρείται εξίσου σημαντική με την όραση και την αφή. Ξεκίνησε ωστόσο να υποτάσσεται και αυτή στην όραση ήδη από τη μετάβαση του προφορικού λόγου στο γραπτό πράγμα, που ισοβαθμεί την μετατόπιση από τον ηχητικό στον οπτικό χώρο. Η κυριαρχία της όρασης είχε τις απαρχές της, δηλαδή, στη γραφή. Ωστόσο, δεν γίνεται να αμφισβητήσει κανείς την «ακουστική οικειότητα» όπως την χαρακτηρίζει ο Gibson, που προσφέρει ο ήχος, ο οποίος ενσωματώνεται και διαχέεται προς όλες τις κατευθύνσεις του χώρου. Δημιουργεί μια εμπειρία εσωτερικότητας. Οι ακουστικές εμπειρίες

μπορούν να ενισχύουν και να εμπλουτίζουν την οπτική εμπειρία του χώρου. Ενώ το άτομο παρατηρεί, ο ήχος τον πλησιάζει. Η ακοή δομεί και οργανώνει την εμπειρία και την κατανόηση του χώρου. Ο συγγραφέας Steen Eiler Rasmussen στο βιβλίο του «Experiencing Architecture» υπογραμμίζοντας ομοίως την σημασία της αίσθησης της ακοής, αφιερώνει ένα ολόκληρο κεφάλαιο σε σχέση με την ακοή με τον χαρακτηριστικό τίτλο «Ακούγοντας την αρχιτεκτονική». Ο ήχος μετρά το χώρο και καθιστά αντιληπτή την κλίμακα του, ενώ ταυτόχρονα αντανακλά και δίνει εντυπώσεις σε σχέση με τη μορφή και τα υλικά, τα οποία αντηχούν διαφορετικά, διαμορφώνοντας διαφορετικούς χώρους. Κάθε κτίριο ή χώρος έχει το δικό του χαρακτηριστικό ήχο οικειότητας ή μνημειακότητας, υποδοχής ή απόρριψης, φιλοξενίας ή εχθρικότητας. Η ακοή δημιουργεί με αυτό τον τρόπο ένα αίσθημα σχέσης και αλληλεγγύης. Ωστόσο, ο Pallasmaa υποστηρίζει ότι η πιο ουσιαστική ακουστική εμπειρία στην αρχιτεκτονική είναι η ησυχία. Μία έντονη αρχιτεκτονική εμπειρία κατασιγάει κάθε εξωτερικό θόρυβο, εστιάζοντας την προσοχή μας στην ύπαρξή μας και μας κάνει να συνειδητοποιούμε τη μοναξιά μας. Ο άνθρωπος έχει έμφυτη την ικανότητα να θυμάται και να φαντάζεται τόπους. Αντίληψη, μνήμη και φαντασία βρίσκονται σε συνεχή αλληλεπίδραση. Η μνήμη ανακαλεί χώρους μαζί με όλους τους ήχους και τις εικόνες.

Το άτομο έχει την ικανότητα να διακρίνει διαφορετικές αρχιτεκτονικές με βάση την αισθητηριακή λειτουργία. Την κυρίαρχη αρχιτεκτονική του ματιού, την απτική αρχιτεκτονική του δέρματος και των μυών, την αρχιτεκτονική που αναγνωρίζει τα πεδία της ακοής, της όσφρησης και της γεύσης. Ο αιώνιος σκοπός της είναι να δημιουργεί σωματοποιημένες και βιωματικές υπαρξιακές μεταφορές. Κτίρια και πόλεις επιτρέπουν να οργανώνουμε, να κατανοούμε και να θυμόμαστε την πραγματικότητα και να αναγνωρίζουμε ποιοι είμαστε. Η σωματοποιημένη μνήμη αποτελεί βάση για κάθε ανάμνηση ενός χώρου ή ενός τόπου. Ταυτιζόμαστε με το χώρο, τον τόπο, τη στιγμή, τα οποία μετατρέπονται σε συστατικά της ύπαρξής μας. Η αρχιτεκτονική είναι η τέχνη της συμφιλίωσης ανάμεσα σε εμάς και στον κόσμο και αυτή η διαμεσολάβηση επιτελείται μέσω των αισθήσεων.

1.3. Η αίσθηση – ατμόσφαιρα του χώρου στον κινηματογράφο με βάση τις θεωρήσεις του Juhanni Pallasmaa

Στο «The Architecture of Image: Existential Space in Cinema», ο Pallasmaa διερευνά το κοινό εμπειρικό έδαφος μεταξύ αρχιτεκτονικής και σινεμά. Ο ίδιος αναφέρει πως πρόκειται για ένα βιβλίο που γράφεται από έναν αρχιτέκτονα, που βλέπει ταινίες σε σχέση με το ψυχικό έδαφος της αρχιτεκτονικής. Ή με άλλα λόγια για τον τρόπο που ένας αρχιτέκτονας βλέπει μια ταινία και πως το σινεμά βλέπει μια αρχιτεκτονική εικόνα. Ταυτόχρονα, ερευνά τις αρχιτεκτονικές εικόνες του σινεμά σε σχέση με έννοιες όπως ο χώρος, το φως, οι συμβολισμοί και ο ήχος, σε ταινίες δικής του επιλογής, με μόνο κριτήριο το πλήθος των εικόνων που εμπεριέχονται σε αυτές. Αυτές οι εικόνες κατατάσσονται κατά βάση στην κατηγορία των ποιητικών εικόνων, καθώς αυτό το είδος εκφράζει τον τρόπο σκέψης και αντίληψης του κινηματογράφου. Ο λόγος είναι ότι ενισχύουν την αίσθηση της ύπαρξης του ατόμου και καθιστούν ασαφές το όριο μεταξύ του εαυτού μας και του κόσμου. Επιπλέον, αποτελούν συντομεύσεις πολυάριθμων εμπειριών, αντιλήψεων και ιδεών.

Το κοινό υπόβαθρο του σινεμά και της αρχιτεκτονικής, με βάση τον Pallasmaa, είναι ο βιωμένος υπαρξιακός χώρος. Αυτός μπορεί και μετατρέπεται το θεατή από παθητικό παρατηρητή σε ενεργό συμμετέχοντα στην ιστορία που προβάλλεται μπροστά του. Επιπλέον, μέσα από τις κινούμενες εικόνες ο χώρος, προκαλεί στο θεατή συναισθήματα, τα οποία αποτελούν επί της ουσίας τις εμπειρίες και τις αναμνήσεις του. Όλη αυτή η εμπειρία ενισχύεται ακόμη περισσότερο μέσα από την αίσθηση της ακοής, μέσω του ήχου, που μπορεί να είναι είτε με τη μορφή μουσικής, είτε με τη μορφή αφήγησης. Αυτός ο συνδυασμός προβαλλόμενης εικόνας και ήχου είναι που δημιουργεί την ατμόσφαιρα της ταινίας και αυτό μεταφέρεται στο θεατή. Για αυτό και όταν αφαιρείται η μουσική από μία ταινία, οι σκηνές χάνουν την πλαστικότητά τους και την αίσθηση της συνέχειας. Εξάιρεση, βέβαια, αποτελούν οι βωβές ταινίες, όπου η απουσία ήχου αντισταθμίζεται με έναν εκδηλωτικό τρόπο ηθοποιίας. Υπάρχει έτσι μια αλληλεπίδραση μεταξύ βιωμένου χώρου και ήχου. Αυτές οι βιωματικές εικόνες του χώρου και του τόπου υπάρχουν στην πλειονότητα των ταινιών. Η κινηματογραφική αρχιτεκτονική προκαλεί και διατηρεί συγκεκριμένες ψυχικές καταστάσεις, ανάλογα με την αφήγηση και την πρόθεση του σκηνοθέτη. Ο ρυθμός και οι αρχιτεκτονικές εικόνες είναι ενισχυτές συγκεκριμένων συναισθημάτων. Επιπλέον, και σε συνδυασμό με τα διάφορα αρχιτεκτονικά και φυσικά στοιχεία, νοηματοδοτούν τις ταινίες και βοηθούν στην κατανόηση και την ερμηνεία τους.

Ο κινηματογράφος, όπως και η αρχιτεκτονική, καθιστά σαφή το χώρο. Αυτές οι δύο μορφές τέχνης δημιουργούν και διαμεσολαβούν ολοκληρωμένες εικόνες ζωής. Όπως τα κτίρια και οι πόλεις δημιουργούν και διατηρούν εικόνες ενός πολιτισμού και τρόπου ζωής, έτσι και ο κινηματογράφος φωτίζει το πολιτιστικό παρελθόν της εποχής που απεικονίζει. Και οι δύο μορφές τέχνης καθορίζουν τις διαστάσεις και την ουσία του υπαρξιακού χώρου, καθώς και οι δύο δημιουργούν εξαιρετικές σκηνές καταστάσεων ζωής. Η αλληλεπίδραση κινηματογράφου και αρχιτεκτονικής, η εγγενής αρχιτεκτονική της κινηματογραφικής έκφρασης και η κινηματογραφική ουσία της αρχιτεκτονικής εμπειρίας είναι εξίσου σημαντικές.

Επιπλέον, ο κινηματογράφος δομεί και δημιουργεί νοητικούς χώρους, αντανακλώντας έτσι την αρχιτεκτονική του ανθρώπινου νου και συναισθήματος. Όπως αναφέρθηκε, το νοητικό καθήκον των κτιρίων και των πόλεων είναι να δομήσουν την ύπαρξή μας στον κόσμο, πράγμα που κάνει ομοίως και ο σκηνοθέτης, μέσω των προβαλλόμενων εικόνων του. Ο βιωμένος χώρος αποτελεί συνδυασμό εξωτερικής και εσωτερικής νοητικής προβολής. Στο βιωμένο χώρο, η μνήμη, το όνειρο, ο φόβος, η επιθυμία, η αξία και το νόημα, συγχωνεύονται με την πραγματική αντίληψη. Το άτομο δεν ζει χωριστά σε ένα υλικό και ένα νοητικό κόσμο. Αυτοί οι δύο κόσμοι είναι πλήρως αλληλένδετοι. Ζούμε σε ψυχικούς κόσμους, που είναι βιωμένοι, θυμούμενοι και φανταστικοί, όπου το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον είναι άρρηκτα συνδεδεμένα.

Οι τρόποι εμπειρίας της αρχιτεκτονικής και του κινηματογράφου γίνονται ταυτόσημοι στον ψυχικό χώρο, χωρίς σταθερά όρια. Και οι δύο τέχνες επικοινωνούνται μέσω της απτικής αίσθησης. Αν και η κατάσταση της προβολής μιας ταινίας μετατρέπει το θεατή σε παρατηρητή, ο κινηματογραφικός χώρος δίνει στο θεατή πίσω το σώμα του, καθώς ο βιοματικός, απτικός χώρος παρέχει μια ισχυρή κιναισθητική εμπειρία. Μια ταινία προσλαμβάνεται τόσο με ολόκληρο το σώμα όσο και με τα μάτια. Και οι δύο μορφές τέχνης υποδηλώνουν έναν κιναισθητικό τρόπο εμπειρίας του χώρου.

Δεν υπάρχουν ταινίες που να μην περιλαμβάνουν εικόνες αρχιτεκτονικής, ανεξάρτητα από το αν τα κτίρια που εμφανίζονται σε αυτές είναι πραγματικά. Η πλαισίωση της εικόνας, ο ορισμός της κλίμακας, του φωτισμού, συνεπάγεται τη δημιουργία ενός ξεχωριστού τύπου που εισχωρεί αναπόφευκτα σε κάθε κινηματογραφική έκφραση. Επιπλέον, ο χώρος σηματοδοτεί άμεσα την αφήγηση. Για παράδειγμα, ένα συμβάν όπως ένα ατύχημα, αποτελεί μια εντελώς διαφορετική ιστορία, ανάλογα με το αν λαμβάνει χώρα σε ένα μπάνιο, ένα υπνοδωμάτιο, ένα ασανσέρ ή ένα δρόμο. Ταυτόχρονα, ένα γεγονός αποκτά το ιδιαίτερο νόημά του μέσα από την ώρα της ημέρας που εξελίσσεται, το φωτισμό και τα ηχητικά εφέ. Κάθε τόπος, λοιπόν, έχει την ιστορία του και τις συμβολικές του υποδηλώσεις που συγχωνεύονται στο περιστατικό. Η παρουσίαση ενός κινηματογραφικού γεγονότος είναι αδιαχώριστη από την αρχιτεκτονική του χώρου. Σε μια ταινία είναι βέβαιο ότι ο σκηνοθέτης θα δημιουργήσει αρχιτεκτονική. Αυτή η ανεξαρτησία από την επαγγελματική πειθαρχία της αρχιτεκτονικής, κάνει την αρχιτεκτονική του κινηματογράφου αποκαλυπτική. Η ουσία του αρχιτεκτονικού χώρου, όπως καθορίζεται από έναν μη αρχιτέκτονα, είναι απαλλαγμένη από τις λειτουργικές απαιτήσεις, τους τεχνικούς περιορισμούς και τους περιορισμούς των αρχιτεκτόνων. Είναι μια άμεση αντανάκλαση διανοητικών εικόνων, αναμνήσεων και ονείρων που δημιουργούν μια αρχιτεκτονική του νου. Το σινεμά δεν θα είχε τη δύναμη να συναρπάξει, εάν δεν είχαμε την ικανότητα να μπαίνουμε σε έναν απομνημονευμένο ή φανταστικό τόπο. Οι χώροι και οι τόποι στους οποίους το έργο δίνει μία γοητευτική αύρα είναι πραγματικοί με την πλήρη έννοια της εμπειρίας. Ο τόπος και το γεγονός, ο χώρος και ο νους, δεν είναι ξεχωριστά το ένα από το άλλο. Ο αμοιβαίος καθορισμός μεταξύ τους οδηγεί στο να συγχωνεύονται σε μια μοναδική εμπειρία. Ο νους είναι στον κόσμο και ο κόσμος υπάρχει μέσω του νου. Η εμπειρία ενός χώρου είναι ένας «διάλογος»- τοποθετώ τον εαυτό μου στο χώρο και ο χώρος εγκαθίσταται μέσα μου.

Επίσης οι αρχιτεκτονικοί χώροι εμφανίζουν μια διττότητα στον κινηματογράφο. Για παράδειγμα, οι ταινίες τρόμου ξεκινούν με μια χαλαρή ατμόσφαιρα, όπου σκηνές από κτίρια αντικατοπτρίζουν μια αφελή και διασκεδαστική ισορροπία της αστικής ζωής. Καθώς όμως ξεκινά η αφήγηση, μια αίσθηση αρχίζει να μεταφέρει αρνητικό περιεχόμενο στα κτίρια. Η ίδια ακριβώς αρχιτεκτονική μετατρέπεται σταδιακά σε γεννήτρια φόβου και στο τέλος ο τρόμος φαίνεται να δηλητηριάζει τον ίδιο το χώρο. Το σασπένς κυριεύει το θεατή σε βαθμό, που η προφανής σκηνοθετημένη πραγματικότητα των κτιρίων δεν μπορεί πλέον να αποφορτίσει το χώρο και να ανακουφίσει την πραγματικότητα του φόβου. Η αρχιτεκτονική έχει χάσει το φυσιολογικό ανθρώπινο νόημά της και έχει παραδοθεί στην υπηρεσία του φόβου. Υπάρχει μια παραισθησιογόνα επίδραση στην κινηματογραφική εμπειρία, καθώς η ελευθερία της σκέψης αντικαθίσταται από κινούμενες εικόνες. Οι πόλεις ξεδιπλώνονται, παρά την πολυπλοκότητά τους, μέσα από το μοντάζ. Μπαίνουμε στα στοιχειωμένα κτίρια ακολουθώντας τα βήματα των πρωταγωνιστών και βλέπουμε μέσα από τα μάτια τους. Οι πόλεις των κινηματογραφιστών, μας περιβάλλουν με όλο τον δυναμισμό των πραγματικών πόλεων.

Κεφάλαιο 2ο

Δεν θα ήταν δυνατό να γίνει αναφορά στη δημιουργία ατμόσφαιρας στο σινεμά, χωρίς να ληφθούν υπόψη κάποιες τεχνικές που χρησιμοποιούνται για την επίτευξή της. Τεχνικές όπως η “Mise-en-scène”, οι ελιγμοί της κάμερας, το μονόπλανο, ο χώρος off, τα αργά πλάνα χρησιμοποιούνται στην σκηνοθεσία με στόχο να παράγουν ένα ατμοσφαιρικό κινηματογραφικό αποτέλεσμα. Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλυθούν οι παραπάνω τεχνικές και στη συνέχεια θα σχολιαστεί ο τρόπος που χρησιμοποιούνται από τον Θεόδωρο Αγγελόπουλο στις ταινίες που απαρτίζουν την «Τριλογία της Σιωπής».

2.1. Οι τεχνικές κινηματογράφησης που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία ατμόσφαιρας

2.1.1. Mise-en-scène

Μια από τις σημαντικότερες τεχνικές στον κινηματογράφο με σκοπό την δημιουργία ατμόσφαιρας, είναι η τεχνική “Mise-en-scène”. Με τον όρο αυτό αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε στοιχείο εμφανίζεται μπροστά στην κάμερα και τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται — τα σκηνικά, τους ηθοποιούς, τα κοστούμια ακόμη και το φωτισμό. Τα στοιχεία αυτά βοηθούν, με την τοποθέτησή τους, στην έκφραση του οράματος για την εκάστοτε ταινία, δημιουργώντας μια αίσθηση σε σχέση με το χρόνο και το χώρο. Ταυτόχρονα δημιουργούν μια ατμόσφαιρα και σε ορισμένες περιπτώσεις υποδηλώνουν την πνευματική κατάσταση ενός χαρακτήρα. Η τεχνική αυτή περιλαμβάνει επίσης τη σύνθεση, η οποία ορίζεται τόσο από τη θέση και την κίνηση των ηθοποιών, όσο και των αντικειμένων, στο πλάνο. Ο Γάλλος κριτικός και θεωρητικός κινηματογράφου, André Bazin, περιγράφει την “Mise-en-scène” ως έμφαση στη χορογραφημένη κίνηση μέσα στη σκηνή χωρίς τη χρήση του μοντάζ. Γενικότερα ο χώρος και κατά κύριο λόγο ο αρχιτεκτονικός χώρος, αποτελεί μια από τις πρώτες φροντίδες στη διαδικασία των γυρισμάτων και απαιτεί, στην διαχείρισή του, τη χρήση τεχνικών που επιβάλλουν την αναγωγή του σε κάτι το ξεχωριστό και αισθητικά αποτελεσματικό. Από τη στιγμή που θα ξεκινήσει η διαδικασία κινηματογράφησης και καταγραφής των αρχιτεκτονικών μορφών, φυσικών και προκατασκευασμένων, ενεργεί σε συνδυασμό με τους δραματικούς στόχους και τη συγκίνηση.

2.1.2. Χώρος-off και Πλάνο Φιξ

Με τον όρο «χώρος-off», αναφερόμαστε στους χώρους που βρίσκονται έξω από τα όρια του κάδρου της κινηματογραφικής εικόνας. Όπως σημειώνει και η Ε.Στάθη, αυτοί οι χώροι αφορούν έξι τμήματα που συνδέονται με τον εντός κάδρου χώρο (χώρου-in), τις τέσσερις πλευρές περιμετρικά του κάδρου, τη μία που βρίσκεται πίσω από τη σκηνογραφία και τέλος αυτή που βρίσκεται μπροστά από το κάδρο, δηλαδή το τμήμα μεταξύ του χώρου-in και της μηχανής λήψης. Σκοπός της τεχνικής του χώρου-off είναι να ανοίξει το χωρικό πεδίο, ώστε να μην περιορίζεται στα όρια του κάδρου. Ως αποτέλεσμα ο χώρος, πέρα από αυτόν που φαίνεται στην οθόνη, ενεργοποιείται και εκδηλώνει ποικίλες λειτουργίες και πολλαπλούς ρόλους. Ορισμένοι τρόποι με τους οποίους επιτυγχάνεται αυτό το αποτέλεσμα είναι: α) με την είσοδο και έξοδο των ηρώων εντός ή εκτός κάδρου, β) με το βλέμμα εκτός κάδρου των ηρώων, γ) με το εντός κάδρου μέρος του χώρου να παραπέμπει σε μια εκτός κάδρου ολοκλήρωσή του και δ) με τον ήχο και τη φωνή.

Όλες αυτές οι πρακτικές σε συνδυασμό με το «Πλάνο Φιξ», που αφορά τη διαρκή και σταθερή λήψη, δημιουργούν μια παύση στο χρόνο, όπου το κενό σε συνδυασμό με την απουσία δράσης, παραπέμπει στο χώρο εκτός κάδρου και τον ενεργοποιεί. Αυτή η διαδικασία αντιπαράθεσης των δύο χώρων δεν είναι μόνο δουλειά του σκηνοθέτη, αλλά εμπλέκει επιπλέον και τον "ενεργό" θεατή.

2.1.3. Το Μονοπλάνο και τα Αργά πλάνα

Το μονοπλάνο, γνωστό και ως πλάνο-σεκάνς, θεωρείται από τις πιο απαιτητικές και δύσκολες τεχνικές στη διαδικασία της κινηματογράφησης. Όπως μαρτυρά και η ονομασία του, πρόκειται για την καταγραφή από την αρχή της λήψης μέχρι το τέλος, σε ένα μόνο πλάνο, χωρίς να κοπεί καμία σκηνή κατά τη διαδικασία του μοντάζ (δόκιμες μεταφράσεις στα Αγγλικά είναι το «long take» ή «one shot»). Ο σκηνοθέτης μέσα από αυτή

την τεχνική έρχεται αντιμέτωπος με το έργο του, καθώς στη διάρκεια αυτής δεν υπάρχουν περιθώρια λάθους. Απαιτείται ένα είδος ξεχωριστής επιδεξιότητας με το να εξασφαλιστεί η σταθερή κίνηση της κάμερας. Το μονοπλάνο κατά βάση έχει ασυνήθιστα μεγάλη χρονική διάρκεια, πριν από την εναλλαγή στην επόμενη σκηνή. Επιπλέον, μπορεί να θεωρηθεί ως εναλλακτική τεχνική παρουσίασης μιας σειράς από πλάνα. Οι κινήσεις τις κάμερας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διάρκεια ενός μονοπλάνου είναι ενδεικτικά το πανοραμίκ, το τράβελινγκ, τα πλάνα γερανού και το ζουμ, προκειμένου να παρουσιαστούν εικόνες από συνεχώς μεταβαλλόμενες οπτικές γωνίες. Το κάδρο είναι κυρίως μεσαίο ή γενικό πλάνο. Το οπτικό αποτέλεσμα που επιφέρουν, δίνει στο θεατή τη δυνατότητα να κάνει ένα οπτικό πέρασμα ο ίδιος σε όλη την εικόνα που προβάλλεται στην οθόνη (αντί για την κάμερα), ώστε να βρει το ενδιαφέρον σημείο για τον ίδιο και να εστιάσει σε αυτό. Με τα μονοπλάνα ο σκηνοθέτης αποσκοπεί στην ενδοσκοπική διερεύνηση μιας προσωπικότητας ή και μιας κατάστασης. Υπογραμμίζει τη λεπτομέρεια, ώστε να γίνεται εστίαση στην εντός κάδρου κίνηση με ρεαλιστικό τρόπο και τοποθετεί το θεατή στη θέση των πρωταγωνιστών. Το ατμοσφαιρικό αποτέλεσμα που επιτυγχάνει με αυτόν τον τρόπο είναι μοναδικό, καθώς υπνωτίζει και γοητεύει το θεατή, κατευθύνοντάς τον εκεί που επιθυμεί.

Σε συνάρτηση με το χώρο, η τεχνική αυτή της «μακράς λήψης» περιλαμβάνει μια αφηγηματική ακολουθία, ενώ περιέχει πολλαπλά πλάνα και κατά συνέπεια διαφορετικές τοποθεσίες και χρονικές περιόδους. Οι ηθοποιοί κινούνται και δρουν σε αυτούς τους τόπους, ενώ η κάμερα μετατοπίζει την εστίαση από ένα επίπεδο βάθους σε ένα άλλο και πάλι πίσω. Αντίστοιχα, για να γίνει αντιληπτή αυτή η διαδικασία από το μη έμπειρο μάτι του θεατή, ο ίδιος πρέπει να ενεργοποιήσει όλες του τις αισθήσεις, ώστε να τα καταφέρει.

Ο σκηνοθέτης μέσα από τη διαδικασία του μοντάζ καθορίζει τη διάρκεια του πλάνου. Με αυτόν τον τρόπο, ελέγχει το χρονικό διάστημα κάθε σκηνής που ο θεατής βλέπει, ώστε να τον βοηθά να αφομοιώσει την πληροφορία που δίνεται μέσα από αυτό. Επιπλέον, καθορίζει και το ρυθμό της ταινίας, μεταβάλλοντας τη διάρκεια και έτσι ελέγχει την ταχύτητα. Όλα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα συγκεκριμένα πλάνα, να δημιουργούν, όποτε είναι απαραίτητο, έντονα συναισθήματα. Κάποιες φορές ο ρυθμός του μοντάζ μας δίνει χρόνο να αναλογιστούμε και να συνειδητοποιήσουμε αυτό που βλέπουμε και άλλες φορές κινείται τόσο γρήγορα, που δε μας επιτρέπει να σκεφτούμε τίποτα.

2.1.4. Οι ελιγμοί της κάμερας

Ο φιλικός χώρος μπορεί να γίνει αντιληπτός και κατανοητός, όταν γίνεται μια προσπάθεια εγγραφής κάποιας κίνησης στη χωρική επιφάνεια, η οποία προσδιορίζεται και οργανώνεται για να φιλοξενήσει τη δράση αυτή. Υπάρχουν δύο είδη κινήσεων στο φιλικό χώρο, η μία του κινηματογραφημένου μοτίβου το οποίο κινείται μέσα στο χώρο εντός κάδρου και η άλλη της μηχανής λήψης, που αλλάζει διαδοχικά οπτικό σημείο, ενώ μπορεί να είναι συνεχής ή ασυνεχής. Στη συνεχή κίνηση μέσα στο χώρο, η μηχανή λήψης καταγράφει τον ίδιο το χώρο και τη δράση μέσα σε αυτόν.

Όπως ειπώθηκε και στην τεχνική του μονοπλάνου, ορισμένες κινήσεις της κάμερας κατά την κινηματογράφηση μπορεί να είναι το πανοραμίκ, το τράβελινγκ, τα πλάνα γερανού και το ζουμ. Γενικότερα, οι τεχνικές με τις οποίες πραγματοποιούνται οι ελιγμοί της κάμερας προσδίδουν μια μοναδική αίσθηση στο θεατή, όσον αφορά το χώρο που καταγράφεται και προσδιορίζεται από υλικά όρια.

Επιπλέον, η οργάνωση και δόμηση αυτού του χώρου εντός του κάδρου εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την κίνηση αυτή ή από την ένδειξη της κίνησης της κάμερας, καθώς κατά την εγγραφή με μια συνεχή αλλαγή θέτει και τον ίδιο το χώρο σε κίνηση. Αντίστοιχα και ο θεατής μέσα από αυτό το αισθητικό αποτέλεσμα βρίσκεται σε συνεχή κίνηση, αφού το βλέμμα του ταυτίζεται με το φακό της μηχανής λήψης που μετακινείται σε απόσταση και σε κατεύθυνση. Γίνεται δηλαδή το ίδιο κινούμενος, όσο και ο χώρος που αντιλαμβάνεται με την όραση.

2.2. Οι τεχνικές κινηματογράφησης που χρησιμοποιούνται για την δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες του Θεόδωρου Αγγελόπουλου

Ένας από τους σκηνοθέτες, που χρησιμοποιούν τις παραπάνω τεχνικές για τη δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες του, είναι και ο Έλληνας σκηνοθέτης, σεναριογράφος και παραγωγός Θεόδωρος Αγγελόπουλος (Αθήνα, 27 Απριλίου 1935 - 24 Ιανουαρίου 2012) που επιδιώκει να προκαλέσει ένα αίσθημα μελαγχολίας στους θεατές.

Ο Θεόδωρος Αγγελόπουλος θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους σκηνοθέτες όλων των εποχών στο σύγχρονο κινηματογράφο. Σπούδασε φιλομορφία στο Παρίσι, και κινηματογράφο στη Σχολή Κινηματογράφου IDHEC και στο Musée de l' homme. Μετά την επιστροφή του στην Ελλάδα, εργάστηκε ως κριτικός κινηματογράφου μέχρι το 1967, ενώ με τη σκηνοθεσία ξεκίνησε από το 1965. Το 1970 η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του «Αναπαράσταση», κέρδισε το πρώτο βραβείο στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, μαζί με άλλες διακρίσεις στο εξωτερικό. Έχει τιμηθεί με πολλά βραβεία, σε Ελλάδα και εξωτερικό, με σπουδαιότερο το βραβείο Χρυσού Φοίνικα, στο Φεστιβάλ των Καννών το 1998 για την ταινία «Μία αιωνιότητα και μία μέρα». Το 2012, το υπουργείο Πολιτισμού και Τουρισμού μαζί με το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης, καθιέρωσαν το Διεθνές Βραβείο «Θόδωρος Αγγελόπουλος» ως ελάχιστο φόρο τιμής στη μνήμη του.

Αρκετοί μελετητές και ακαδημαϊκοί έχουν ασχοληθεί με την ανάλυση των τεχνικών που χρησιμοποιεί ο Αγγελόπουλος στις ταινίες του, καθώς και με τους χώρους που επιλέγει να λαμβάνουν χώρα. Η Ειρήνη Στάθη, διδάκτωρ Ιστορίας και Θεωρίας του Κινηματογράφου του Παντείου Πανεπιστημίου Αθηνών έχει ασχοληθεί διεξοδικά με το θέμα. Με βάση την ανάλυσή της θα μελετηθεί στη συνέχεια πως χρησιμοποιεί ο Αγγελόπουλος τις προαναφερόμενες τεχνικές, ώστε να μεταφέρει το συναίσθημα της μελαγχολίας στους θεατές.

2.2.1. Mise-en-scène

Σύμφωνα με την Στάθη, ο μηχανισμός της mise-en-scène στον Αγγελόπουλο ορίζεται τόσο από φιλικά στοιχεία που προαναφέρθηκαν, όσο και από ευρύτερα στοιχεία σύνθεσης εικόνας και νοήματος. Ο χώρος που χρησιμοποιεί στις ταινίες του ο Αγγελόπουλος δεν αποτελεί απλώς διακοσμητικό στοιχείο, αλλά χρησιμοποιείται για να ορίσει και να γεμίσει τη σκηνή σε συνάρτηση με τη δράση των ηρώων. Το περιβάλλον παίζει έτσι διπλό ρόλο καθώς, αποτελεί το χώρο που περικλείει και ταυτόχρονα ορίζει τη δράση των χαρακτήρων. Στις ταινίες του προέχει η «τοποθέτηση» της σκηνής, κυρίως με γνώμονα μια συγκεκριμένη στάση απέναντι στο ιστορικό γίνεσθαι και γενικότερα κάνει αναφορές με γνώμονα τη μνήμη (συλλογική ή μη). Για το λόγο αυτό, επιλέγει χώρους που επιτρέπουν την κατασκευή απλών, λιτών και αρμονικών σκηνών, που τείνουν να συμπύξουν διαφορετικά στοιχεία σε ένα ενιαίο σύνολο. Οι επεμβάσεις του στο χώρο εμφανίζονται εξαρχής στη δουλειά του. Στα πρώιμα έργα του, για καθαρά σκηνογραφικές ανάγκες, ενώ σε επόμενα έργα του με σκοπό να εξυπηρετήσουν διάφορες εικαστικές λύσεις.

Συγκεκριμένα ο Αγγελόπουλος κάνει μία λεπτομερή επιλογή αυτών που ορίζει ως «προνομιακούς χώρους», οι οποίοι δεν εξυπηρετούν μόνο διακοσμητικούς σκοπούς, αλλά είναι χώροι που φιλοξενούν τη δράση και παράλληλα ενώνονται με αυτήν, παίζοντας ενεργό ρόλο. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης αναφέρει ότι επιλέγει τους χώρους για τα γυρίσματα αποδίδοντάς τους λειτουργική σημασία. Ο χώρος και τα πρόσωπα μέσα σε αυτόν πρέπει να αποτελούν μία ενότητα, μια σύνθεση ώστε να υπάρχει ένα κεντρικό σημείο όπου εξελίσσεται η δράση, ενώ παράλληλα να παραμένουν παρόντα όλα όσα βρίσκονται έξω από τη δράση. Το τοπίο στον Αγγελόπουλο είναι διαχωρισμένο, καθώς δεν αποτελεί μια λογική χωρική συνέχεια. Παρ' όλα αυτά, απαιτείται πάντα η επαγρύπνηση όλων των αισθήσεων για να γίνει αντιληπτό.

Ο χώρος, λοιπόν, στις ταινίες του εμπλέκει τη συμμετοχή των αισθήσεων (όραση, ακοή κ.λ.) για να μπορεί ο θεατής να παρακολουθήσει την εσωτερική δομή του φιλμ, καθώς η ενσυναίσθηση συμβάλλει στη σύνδεση αυτού που βλέπει με αυτό που καταλαβαίνει.

2.2.2. Χώρος-off και Πλάνο Φιξ

Ο Αγγελόπουλος τοποθετώντας τη δράση στον χώρο-off, κατορθώνει να εμπλουτίσει σημασιολογικά το χώρο εντός κάδρου. Ταυτόχρονα η χρήση του πλάνου φιξ ακινητοποιεί το χώρο με αποτέλεσμα να δημιουργείται η εντύπωση σκηνικού χώρου (θεατρικής σκηνής), καθώς με τις εισόδους και τις εξόδους των χαρακτήρων από τα πλάνα, η δράση διαρκεί για λίγο χρονικό διάστημα μέσα στο κάδρο. Αυτή η διαδικασία

υπογραμμίζει τη σημασία των στοιχείων που περιλαμβάνονται στο χώρο και προτρέπουν το θεατή να αναλάβει ενεργό ρόλο στη διαδικασία αναζήτησης των στοιχείων που δεν είναι παρόντα στην οθόνη, με ένα αίσθημα αγωνίας-έκπληξης σε σχέση με την εμφάνιση των χαρακτήρων, όσο και της ολότητας του μη ορατού χώρου. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσει όλες του τις αισθητικές ικανότητες (οπτικές και ακουστικές), ώστε να τον προσανατολίσουν στην τοποθέτηση της δράσης στο χώρο. Με αυτό τον τρόπο ο Αγγελόπουλος δεν αφήνει το θεατή να αποτελεί έναν απλό παρατηρητή.

Ωστόσο, παρατηρούμε ότι θέτει σε λειτουργία το χώρο-off και ταυτόχρονα ενεργοποιεί την εξωτερικότητα του κάδρου προς διάφορες προμελετημένες κατευθύνσεις και προεκτάσεις. Έτσι, λόγω της γεωγραφικής ασυνέχειας που επικρατεί στις ταινίες του, η κατά τα άλλα γραμμική εκτύλιξη της αποκάλυψης του χώρου, δεν έχει λογική σειρά, με αποτέλεσμα ο εντοπισμός της δράσης να μην είναι πάντα εύκολος για το θεατή.

Επιπρόσθετα, παρουσιάζει ενδιαφέρον η χρήση του βλέμματος στη δόμηση του αφηγηματικού χώρου και την ενεργοποίηση του χώρου-off, που συνδέεται με τον εντός κάδρου χώρο, στον Αγγελόπουλο. Και αυτό διότι λειτουργεί αντίστροφα σε σχέση με την πρόκληση έκπληξης και σασπένς, εφόσον ο θεατής υποψιάζεται ότι κάτι περιεργό θα συμβεί. Λειτουργεί με αυτό τον τρόπο ως πληροφόρηση. Ένα παράδειγμα "σύλληψης" του βλέμματος εκτός κάδρου είναι της κλειστής ή ημίκλειστης πόρτας. Με τη χρήση του μετωπικού κάδρου φίξ, η πόρτα καταλαμβάνει κεντρικό σημείο στο κάδρο. Το άδειο κάδρο του χώρου-in προσελκύει το μάτι, ενώ η προσοχή στρέφεται στον εκτός κάδρου χώρο, δεδομένου ότι η δράση εκτυλίσσεται σε αυτόν παρά το γεγονός ότι ο θεατής αφήνεται πίσω στην καδραρισμένη εικόνα. Δίνεται έτσι η εντύπωση προέκτασης του χώρου αυτού προς πολλαπλές κατευθύνσεις.

Ακόμη, τα ηχητικά στοιχεία που εντάσσει ο σκηνοθέτης (μουσική, φωνές κ.λ.π.) προκαλούν ένταση στη σημασιολογία του χώρου, ενώ ταυτόχρονα μας πληροφορούν, μέσω της οικειότητας που έχουμε με αυτά, δεδομένου ότι μπορούμε να τα συνδέουμε με χώρους από τους οποίους πηγάζουν. Κυριαρχούν στο χώρο, ενώ η διάρκειά τους τονίζει τη σημασία του πλησιάζοντος στο κάδρο. Αντίστοιχα, η απόλυτη κυριαρχία των μουσικών μοτίβων μπορεί να υπαινίσσεται μια χωρική ολότητα. Επιπλέον, πέρα από το χώρο, τα μουσικά μοτίβα μπορούν να έχουν και συμβολική διάσταση σε σχέση με τους ήρωες, με αποτέλεσμα να ενισχύουν προκαταβολικά τη φυσική τους παρουσία. Οι κυρίαρχες δυνατότητες λειτουργίας του ήχου είναι: 1) ο ήχος-off που εκπέμπεται από έναν ήρωα που βρίσκεται στο χώρο-off, 2) μια φωνή ή ένας ήχος που δεν ανήκει στο χώρο του φιλμ, αλλά περιγράφει και πληροφορεί το θεατή για τα γεγονότα στην εικόνα και 3) η φωνή-off σαν στοιχείο του αφηγηματικού συνόλου, που εμφανίζεται με τη μορφή σχολίων του αφηγητή, ο οποίος μπορεί να βρίσκεται εκτός του χώρου του φιλμ.



Εικόνα 01| Μελισσοκόμος. Ο ήχος-off και το βλέμμα των ηρώων προς το χώρο-off

2.2.3. Το Μονοπλάνο και τα Αργά πλάνα

Ο Αγγελόπουλος έχει μια ιδιαίτερη χωρική αντίληψη συνολικά (γεωγραφική, αρχιτεκτονική και φιλική). Στις ταινίες του, εξαιτίας αυτής της ιδιάζουσας χωρικής αντίληψης που κατέχει, το μονοπλάνο αποτελεί θεμελιώδες στοιχείο, με την ιδιότητά του να συγχωνεύει το χώρο και το χρόνο της κινηματογραφικής αφήγησης. Ο χώρος και ο χρόνος εκφράζονται συνάμα σε μια στιγμή του παρόντος, όπου ο θεατής «εγκλωβίζεται» σε μια ατμοσφαιρική χωροχρονική εμπειρία, μέσω της οθόνης, όπου εμπλέκονται τόσο η ίδια η ύπαρξή του όσο και οι αναμνήσεις και τα συναισθήματά του. Επιπλέον, όπως ακριβώς η σειρά των χώρων στις σκηνές των ταινιών του Αγγελόπουλου παρουσιάζει μια ασυνέχεια, ομοίως και αυτές οι ατμοσφαιρικές στιγμές είναι ασυνεχείς.

Εν συνεχεία δεν θα μπορούσε να παραληφθεί η αναφορά στα «αργά πλάνα» του Αγγελόπουλου, τα οποία συχνά έχουν αποτελέσει αιτία να σχολιαστεί αρνητικά το σύνολο των έργων του. Με βάση την ανάλυση της Ε. Στάθη, η διατύπωση του αργού ρυθμού των φίλμ του Αγγελόπουλου είναι λαθεμένη. Στην πραγματικότητα, αναπαράγει ένα "φυσικό" ρυθμό της πραγματικής ροής του χρόνου. Ο φυσικός ρυθμός του χρόνου στον κινηματογράφο συμβάλλει στη δημιουργία μιας εντύπωσης ακινητοποίησης του χρόνου. Αυτή η ακινητοποίηση ενισχύει με τη σειρά της το γεγονός της διαστολής του χώρου. Φυσικά μπορεί να συμβαίνει και το αντίθετο. Ο κινηματογράφος παράγει μια ενδιαφέρουσα σύνδεση ανάμεσα στη χρονική και τη χωρική έννοια. Ένα γεγονός που επιβεβαιώνει αυτό το ενδιαφέρον είναι η εμπειρία του περάσματος του χρόνου σε μια ταινία, το οποίο αρθρώνεται με την παράθεση των σκηνών, οι οποίες εκτυλίσσονται σε διαφορετικούς χώρους. Όσο πιο μακριά είναι ο χώρος της παρακείμενης σκηνής σε σχέση με τον αντίστοιχο της προηγούμενης σκηνής, τόσο περισσότερο χρόνο θα αισθάνεται ο θεατής ότι πέρασε. Αντίστοιχα, εάν οι δύο χώροι είναι συνδεδεμένοι ή κοντινοί μεταξύ τους, τότε δημιουργείται το αίσθημα ότι έχουν περάσει μόνο λίγα λεπτά.

Συνήθως, τέτοια πλάνα στον Αγγελόπουλο συμβαίνουν με χαρακτηριστικό παράδειγμα σε σκηνές που η δράση εμφανίζεται μέσα από το περπάτημα, το οποίο μπορεί να θεωρηθεί ως μία από τις πιο εκφραστικές και ιδιαίτερα κινηματογραφικές δράσεις. Ο ρυθμός που βαδίζει ο οδοιπόρος, ενώ κοιτάζει προς το τοπίο, παίζει σημαντικό ρόλο, καθώς μπορεί να καθορίζει το σύνολο της ατμόσφαιρας της σκηνής. Δύσκολα μπορεί να βρεθεί μια περισσότερο χαρακτηριστική και εκφραστική εκδήλωση ρυθμικότητας, απ' ό,τι αυτή του βαδίσματος κι αυτό οφείλεται κυρίως στο ότι αυτό συνιστά μια ασυνείδητα εκφραστική κίνηση. Λόγου χάριν εάν κάποιος νιώθει αμήχανα, θα το δείξει μεταξύ άλλων και στο βάδισμά του. Τα πόδια κατά το βάδισμα μπορούν να προδίδουν πολλά, όπως την ψυχική και συναισθηματική κατάσταση του ατόμου. Αντίστοιχα, ο τρόπος που ο ήρωας περπατάει αποκαλύπτει στο θεατή τι ακριβώς τού συμβαίνει, καθώς ο βηματισμός του συνιστά ένα είδος μονόλογο, που εκφράζει την αντίδραση του στα γεγονότα που μόλις βίωσε. Σε μια κινηματογραφική ταινία, ο χωροχρόνος συνιστά ένα σημαντικό θέμα, στον ίδιο βαθμό με τη δράση, τη χαρακτηρισολογία ή την ψυχολογική ανάλυση των χαρακτήρων. Αν ένα γεγονός συμβαίνει δύο φορές, στον ίδιο χώρο, τη μια αργά και την άλλη γρήγορα, τότε δεν πρόκειται για το ίδιο γεγονός.



Εικόνα 02| Μελισσοκόμος. Ο φυσικός ρυθμός του βαδίσματος από τα αργά πλάνα

2.2.4. Οι ελιγμοί της κάμερας

Ο Αγγελόπουλος προτιμά την προοπτική, καθώς τη χρησιμοποιεί πολύ στα γενικά πλάνα του. Σχεδόν πάντα, το κύριο αντικείμενο του πλάνου εμφανίζεται στο κέντρο του κάδρου. Σε άλλες περιπτώσεις το αφηγηματικό βλέμμα της κάμερας λήψης ακολουθεί τους ήρωες χωρίς να επεμβαίνει. Η θέση από την οποία βλέπει ο θεατής ταυτίζεται με τη θέση της κινηματογραφικής μηχανής, σε σχέση με το αντικείμενο όρασης. Ωστόσο, με την αλλαγή των πλάνων και των κάδρων, το οπτικό σημείο αρχίζει να μετατοπίζεται από ένα σε πολλά σημεία και με την κίνηση της μηχανής λήψης αυτά τα σημεία πληθαίνουν ακόμη περισσότερο. Το οπτικό σημείο από το οποίο ο σκηνοθέτης κοιτάζει (και όπου ωθεί και το θεατή να κοιτάξει) τα γεγονότα, εκφράζει την προσωπική του κρίση για όσα διαπραγματεύεται το φιλμ και καθορίζει το χαρακτήρα του φιλικού αποτελέσματος.

Στις ταινίες του παρουσιάζουν εξαιρετικό ενδιαφέρον, οι κινήσεις της μηχανής λήψης. Χρησιμοποιεί τα μακριά τράβελινγκ και καταγράφει το χώρο με τέτοιο τρόπο που ως αποτέλεσμα ο χώρος αυτός «ξετυλίγεται» μπροστά στα μάτια του θεατή σαν μια περγαμηνή. Έτσι, ο χώρος καταλήγει να εμφανίζεται με μια κοίλη όψη. Αντίστοιχα, χρησιμοποιεί τις μακριές πανοραμικές κινήσεις και κατά βάση τις οριζόντιες, που προσθέτουν σιγά και σταθερά τα τμήματα του χώρου αριστερά και δεξιά των πλευρών του κάδρου, αφήνοντας έτσι τη δράση στο σημείο εκκίνησης, για να την ξαναβρεί μετά από την ολοκλήρωση μιας κυκλικής κίνησης. Αυτή η κυκλική κίνηση της μηχανής λήψης, που ολοκληρώνεται συχνά με μια καταγραφή του χώρου 360 μοιρών, οριοθετεί το "σκηνικό" χώρο. Επιπλέον, όπως σημειώνει η Στάθη, μπορεί να αποτελεί μια πνευματική διαδικασία, εφόσον σε κάποιο βαθμό υποτάσσεται στο χρόνο (την εποχή) και στο χώρο (τον τόπο όπου υπάρχει μια κουλτούρα). Ο Αγγελόπουλος, επιπρόσθετα, επινόησε μια αναστροφή (inversion) του χώρου, σύμφωνα με την εσωτερική προσωπική του αντίληψη για το χώρο και το χρόνο, που βασιζόταν σε μια δική του εσωτερική αναγκαιότητα.



Εικόνα 03| Μελισσοκόμος. Καρέ από την κυκλική κίνηση της κάμερας



Εικόνα 04 & 05| Μελισσοκόμος. Πανοραμική κίνηση της κάμερας



Εικόνα 06| Μελισσοκόμος. Τράβελινγκ Πλάνο



Εικόνα 07| Τοπίο Στην Ομίχλη. Τράβελινγκ Πλάνο



Εικόνα 08| Τοπίο Στην Ομίχλη. Τράβελινγκ Πλάνο

Κεφάλαιο 3ο

Με βάση τα παραπάνω, στο τρίτο κεφάλαιο επιχειρείται ο εντοπισμός συγκεκριμένων οπτικών και ηχητικών στοιχείων που συντελούν στην δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες της «Τριλογίας της σιωπής». Τα περισσότερα από αυτά τα στοιχεία, εντοπίστηκαν με βάση τις παρατηρήσεις του Pallasmaa για στην διαχείριση του κινηματογραφικού χώρου. Για το λόγο αυτό, τα συγκεκριμένα αυτά στοιχεία μελετώνται υπό το πρίσμα των αντίστοιχων παρατηρήσεων. Μελετήθηκαν ωστόσο και κάποια άλλα χωρικά στοιχεία τα οποία εντοπίστηκαν κατά τη διάρκεια της συγκεκριμένης έρευνας και τα οποία θα δούμε επίσης σε αυτό το κεφάλαιο.

3.1. Η «Τριλογία της Σιωπής»

Η « Τριλογία της σιωπής » απαρτίζεται από τις ταινίες «Ταξίδι στα Κύθηρα», «Ο Μελισσοκόμος» και «Τοπίο στην ομίχλη» και θεωρείται, όπως προαναφέρθηκε, ως η πιο ατμοσφαιρική από το σύνολο της φιλμογραφίας του Αγγελόπουλου. Συγκεκριμένα, ο συγγραφέας και κριτικός κινηματογράφου Θόδωρος Σούμας αναφέρει χαρακτηριστικά για τη δεύτερη αυτή τριλογία, ότι οι ταινίες «κινούνται σε μια ποιητική και λυρική ατμόσφαιρα», καθώς ο σκηνοθέτης «πλησίασε πλέον τόσο την κάμερα, όσο και το συναίσθημα στους χαρακτήρες του». Λαμβάνοντας υπόψη σχόλια που είχαν δεχθεί προηγούμενες ταινίες του από κριτικούς κινηματογράφου, στην «Τριλογία της σιωπής» αρχίζει να ακολουθεί μια «αισθητική σταθερά μέσω της διαχείρισης του φιλικού χώρου και χρόνου», με αποτέλεσμα να εμφανίζονται «πολλά εξαιρετικά αισθητικά φαινόμενα, καθώς ξεδιπλώνεται τόσο ο χώρος, όσο και η θέαση». Παρακάτω θα γίνει μια συνοπτική παρουσίαση των ταινιών της Τριλογίας, ώστε να είναι κατανοητή η ανάλυση των σκηνών που ακολουθεί.

Ταξίδι στα Κύθηρα

Ο Αλέξανδρος, σκηνοθέτης στο επάγγελμα, βρίσκεται σε αναζήτηση ενός ηλικιωμένου ηθοποιού για την ταινία που πρόκειται να γυρίσει. Τον εντοπίζει εν τέλει τυχαία και έτσι ξεκινά η ταινία του. Ταυτόχρονα μέσα στο σενάριο τοποθετεί και τον ίδιο του τον εαυτό. Ο ηλικιωμένος υποδύεται τον πατέρα του Αλέξανδρου, το Σπύρο, ο οποίος όντας πρώην κομμουνιστής, επιστρέφει στην Ελλάδα μετά από 32 χρόνια εξορίας στην ΕΣΣΔ, λόγω της αμνηστίας που αποδόθηκε με την πτώση της δικτατορίας το 1974. Με την επιστροφή του, ο Σπύρος ξαναβρίσκει τη γυναίκα του, την Κατερίνα,

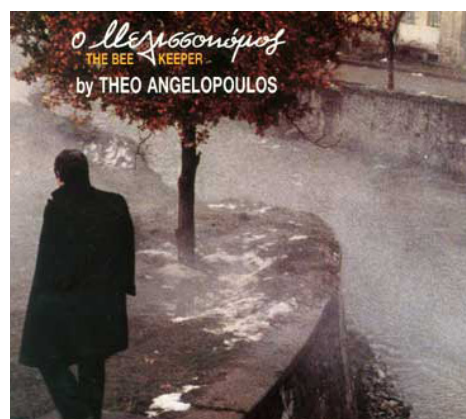
το σπίτι του και κάποιους παλιούς συντρόφους του. Ωστόσο, η επανένταξή του στο περιβάλλον του αποδεικνύεται δύσκολη καθώς αδυνατεί να προσαρμοστεί στον τόπο καταγωγής του και να επικοινωνήσει με τον περίγυρο του. Τα πράγματα δεν αργούν να χειροτερέψουν όταν λόγω της άρνησής του να συμμετάσχει στην ομαδική πώληση ενός κομματιού γης για επιχειρηματική αξιοποίηση, έρχεται αντιμέτωπος με τους συγχωριανούς του, την οικογένειά του και τη συνολικότερη αντίληψη της κοινωνίας. Μόνο ο γιός του, ο Αλέξανδρος, τον υποστηρίζει εξ αρχής από την επιστροφή του, ενώ στη συνέχεια φαίνεται να δείχνει κατανόηση και η γυναίκα του, που φαίνεται ως ο μόνος άνθρωπος που εν τέλει τον καταλαβαίνει. Έτσι, μετά από μια σειρά επεισοδίων, μόνο η Κατερίνα μένει δίπλα του στο τέλος της ταινίας.

Ο Μελισσοκόμος

Ο Σπύρος, έχει περάσει όλη του τη ζωή σε μια μικρή επαρχιακή πόλη όπου εργαζόταν ως δάσκαλος, ενώ έχει αποκαταστήσει και τα παιδιά του, αφού έχει παντρεύσει τις κόρες του και έχει στείλει το γιο του στην Αθήνα για σπουδές. Ωστόσο, αποφασίζει να αρχίσει και αυτός ένα νέο ταξίδι στη ζωή του, εγκαταλείποντας τη διδασκαλία, το σπίτι του και τη γυναίκα του. Στο ταξίδι του αυτό, διασχίζει όλη την Ελλάδα με τις κυψέλες του, όπως έκανε ανέκαθεν ως παράδοση η οικογένειά του, ενώ κάποια στιγμή συναντά στο δρόμο του μια κοπέλα, η οποία



Εικόνα 09| Ταξίδι στα Κύθηρα. Αφίσα

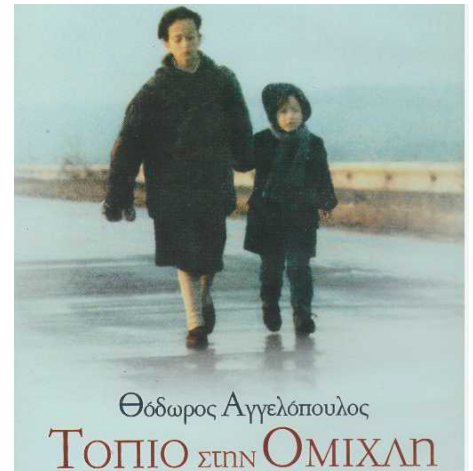


Εικόνα 10| Μελισσοκόμος. Αφίσα

θα ξαναζωντανέψει μέσα του παλιά συναισθήματα και αναμνήσεις. Σε αντίθεση με εκείνον, που θεωρεί ότι το παρελθόν είναι τα πάντα, για εκείνη το παρελθόν δεν είναι τίποτα το σημαντικό. Έτσι στο τέλος, ο Σπύρος μένει μόνος του πλέον, με το παρελθόν του, ενώ είναι πολύ κουρασμένος πια, για να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες της ζωής.

Τοπίο στην Ομίχλη

Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από δύο παιδιά, τη Βούλα και τον Αλέξανδρο, τα οποία αποφασίζουν να ταξιδέψουν μόνα τους στη Γερμανία, καθώς πιστεύουν ότι εκεί θα βρουν τον πατέρα τους, τον οποίο επιθυμούν όσο τίποτα άλλο να συναντήσουν. Πηγαίνουν, λοιπόν, στο σιδηροδρομικό σταθμό της Αθήνας και προσπαθούν να επιβιβαστούν στο τρένο για τη Γερμανία, αλλά δεν τα καταφέρνουν, καθώς δεν έχουν εισιτήριο. Ο αστυνομικός που τα εντοπίζει, τα πηγαίνει σε ένα μακρινό θείο τους, όπου θα ακούσουν ότι δεν έχουν πατέρα στη Γερμανία και ότι τους είπε ψέματα η μητέρα τους για να μη μάθουν ότι έχουν διαφορετικούς πατεράδες, από περιστασιακές σχέσεις της. Ωστόσο, τα παιδιά δεν πιστεύουν το θείο τους και κατόπιν μιας χιονοθύελλας που συμβαίνει στο χωριό, καταφέρνουν να το σκάσουν. Συνεχίζουν, έτσι, το ταξίδι τους και στο δρόμο συναντούν ένα νεαρό ηθοποιό σε περιοδεία, τον Ορέστη, που τα συνοδεύει μέχρι ένα σημείο στο ταξίδι τους. Μετά από μια σειρά διαφόρων γεγονότων, καταφέρνουν τελικά να φτάσουν στα σύνορα. Συνειδητοποιούν ότι τα σύνορα είναι ένα ποτάμι και μπαίνουν σε μια μικρή βάρκα για να το διασχίσουν. Ξαφνικά, ένα δέντρο διακρίνεται στην ομίχλη και καθώς αυτή απομακρύνεται, η Βούλα και ο Αλέξανδρος τρέχουν προς το δέντρο και το αγκαλιάζουν.



Εικόνα 11| Τοπίο Στην Ομίχλη. Αφίσα

3.2. Η σημασία των ηχητικών στοιχείων στην δημιουργία ατμόσφαιρας στις ταινίες της «Τριλογίας της Σιωπής»

Όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενα κεφάλαια τα ηχητικά στοιχεία παίζουν καθοριστικό ρόλο στον ορισμό της εκάστοτε ατμόσφαιρας στον κινηματογράφο.

Όσο αφορά στην «Τριλογία της Σιωπής» και ξεκινώντας με την πρώτη ταινία της τριλογίας, ήδη από την αρχή, όπου φαίνεται η παιδική ηλικία του Αλέξανδρου, η μουσική, που ακούγεται αμυδρά, πληροφορεί το θεατή για την εποχή, η οποία αφορά τη γερμανική κατοχή στην Ελλάδα και χρονικά παραπέμπει στη δεκαετία του 1940. Ταυτόχρονα ακούγεται και η φωνή της μητέρας του Αλέξανδρου, η οποία τον φωνάζει, ενώ ταυτόχρονα μάλλον αποτελεί στοιχείο για την απουσία του πατέρα στα παιδικά του χρόνια.

Ακόμη ένα στοιχείο της απουσίας αυτής βρίσκεται στη συνέχεια της ίδιας σκηνής. Ο μικρός επάνω στο παιχνίδι πειράζει-αντιτίθεται σε ένα Γερμανό στρατιώτη και στη συνέχεια τρέχει μέσα στα σοκάκια για να κρυφτεί, ώστε να αποφύγει τη σύλληψη. Βλέπουμε να κρύβεται πίσω από μια αυλόπορτα και τότε ακούγεται μια βαριά φωνή που συμβουλεύει το παιδί πως να κρυφτεί (πιθανότατα ανήκει στον πατέρα).

Σε αντίστοιχη σκηνή, ο ήχος του σφυρίγματος αυτή τη φορά, μας προειδοποιεί ότι πρόκειται να δούμε ένα γνώριμο πρόσωπο του Σπύρου. Όταν ο Σπύρος φτάνει με τον Αλέξανδρο και την υπόλοιπη οικογένεια κοντά στο χωριό (στην «είσοδο» κατά κάποιο τρόπο). Τότε ο Σπύρος ξεκινάει να σφυρίζει προς το τοπίο. Όταν ακούγεται από το βάθος του τοπίου ένα αντίστοιχο σφύριγμα, γίνεται κατανοητό στο θεατή ότι ο Σπύρος επικοινωνεί με κάποιο παλιό γνωστό του με τη συνθηματική «σφυριχτή γλώσσα», τον οποίο βλέπει στο κάδρο στην επόμενη κιάλας σκηνή.

Σε άλλη σκηνή της ταινίας όπου αυτή τη φορά ακούγεται μουσική, γίνεται αντιληπτό ότι τα ηχητικά στοιχεία, πληροφορούν και ταυτόχρονα σχολιάζουν, κάνοντας το θεατή να κατανοήσει την ειρωνεία και το χλευασμό των καταστάσεων. Ένα τέτοιο παράδειγμα βλέπουμε, όταν μαζεύονται ο Σπύρος και οι συγχωριανοί του για τις μαζικές υπογραφές με σκοπό την πώληση της γης τους. Οι νέοι αγοραστές, για να γιορτάσουν το γεγονός της αγοραπωλησίας, έχουν καλέσει ολόκληρη μπάντα μουσικών. Ωστόσο, οι θεατές ενημερώνονται για την ειρωνεία και το αστείο της υπόθεσης, καθώς η μπάντα ξεκινά να παίζει εύθυμη εορταστική μουσική και μέσα σε ένα λεπτό σταματά απότομα, με σκοπό να ξεκινήσει η διαδικασία των υπογραφών. Εν τέλει η υποτιθέμενη γιορτή αποδείχθηκε μάταιη, καθώς ο Σπύρος αρνείται να υπογράψει με αποτέλεσμα να μην ολοκληρωθεί η πώληση και συνεπώς να στραφεί όλο το χωριό εναντίον του.

Μια σκηνή στην οποία ακούγεται επαναλαμβανόμενα το ίδιο ηχητικό στοιχείο, είναι στο κτήριο του λιμανιού που ανακοινώνεται η επικείμενη γιορτή των εργατών, που θα γίνει στο λιμάνι. Εκείνη την ώρα ο Αλέξανδρος ψάχνοντας να βρει από πού προέρχεται ο ήχος και η βροντερή φωνή, μας αποκαλύπτει σιγά σιγά το εσωτερικό από το κτήριο του λιμανιού. Όλοι οι χώροι είναι άδειοι, ενώ ο ήχος αντηχεί στο κτήριο, με εξαίρεση το δωμάτιο από όπου βλέπουμε την πηγή του ήχου. Μέσα εκεί υπάρχει ένα τραπέζι με ένα γραμμόφωνο που παίζει το ηχογραφημένο μήνυμα που ακούγεται παντού. Η εικόνα αυτή προκαλεί ένα αίσθημα απογοήτευσης, λόγω της προσδοκίας που είχε προκληθεί τόσο στο θεατή, όσο και στον Αλέξανδρο που πιθανόν έψαχνε κάποιο ομοϊδέατη του πατέρα του για βοήθεια. Αυτή η αίσθηση απογοήτευσης από την εικόνα, επιβεβαιώνεται και σε επόμενες σκηνές, όπου παρά το γεγονός ότι όλοι γνωρίζουν την κατάσταση του Σπύρου, ο οποίος είναι παρατημένος από την αστυνομία στη θάλασσα πάνω σε μια σχεδία, κανείς από τη γιορτή των «μάχιμων» εργατών δεν αντιδρά, αντίθετα όλοι αδιαφορούν και συνεχίζουν το γλέντι.



Εικόνα 12| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το πλάνο που ακούμε τη φωνή της μητέρας του Αλέξανδρου.



Εικόνα 13| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το πλάνο που ακούμε τη φωνή του πατέρα του Αλέξανδρου.



Εικόνα 14| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το πλάνο που ακούμε τη σφυριχτή γλώσσα.



Εικόνα 15| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το επόμενο πλάνο που βλέπουμε το γνωστό του Σπύρου.



Εικόνα 16| Ταξίδι στα Κύθηρα. Η συγκέντρωση για τις υπογραφές.



Εικόνα 17| Ταξίδι στα Κύθηρα. Ο χώρος με το γραμμόφωνο στο κτίριο του λιμανιού.



Εικόνα 18| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το γλέντι στο καφενείο του λιμανιού.

Στην ταινία του Μελισσοκόμου, παρατηρείται ότι η μουσική λειτουργεί εκτός των άλλων και σαν χαρακτηριστικό στοιχείο των πρωταγωνιστών. Το παιδικό τραγούδι «Ανέβηκα στην πιπεριά» συνδέεται πρώτη φορά με το Σπύρο όταν τον ακούμε να το τραγουδά στην κόρη του, την οποία παίρνει στην αγκαλιά του, μετά το γλέντι του γάμου της, για να την αποχαιρετήσει. Το τραγούδι αυτό ακούγεται ξανά σε δύο ακόμη σκηνές. Η μία είναι κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, που ο Σπύρος το ξανατραγουδά σε μια στιγμή που η κοπέλα, με την οποία ταξιδεύουν μαζί, του θυμίζει τις κόρες του, τις οποίες αναπολεί. Η άλλη σκηνή εκτυλίσσεται στο πατρικό του σπίτι, το οποίο ενώ επισκέπτεται, ακούγεται αυτή τη φορά ένα παιδάκι να τραγουδά (πιθανόν να είναι και ο ίδιος στην παιδική του ηλικία). Σε αυτό το σημείο γίνεται κατανοητή η ιδιαίτερη σημασία που έχει το παρελθόν για τον ίδιο. Αντίστοιχα το τραγούδι «I'll hit the roads» της Julie Massino γίνεται σήμα κατατεθέν για την κοπέλα που ταξιδεύει μαζί με το Σπύρο, η οποία αντίστοιχα αντιπροσωπεύει την έννοια του μέλλοντος. Την πρώτη φορά το ακούμε όταν τη βλέπουμε σε ένα χώρο δίπλα από το βενζινάδικο που έχουν κάνει στάση. Μέσα ο χώρος είναι άδειος εκτός από ένα jukebox και εκείνη έχει βάλει μουσική και χορεύει. Αυτή τη σύνδεση διαπιστώνουμε ως θεατές και σε μια ακόμη σκηνή, στη διάρκεια της οποίας ακούγεται το τραγούδι από την αρχή μέχρι το τέλος της, ενώ δεν μας έχει γίνει οπτικά ξεκάθαρο ακόμη ότι η κοπέλα βρίσκεται μέσα στο πλάνο. Ο Σπύρος ενώ συνέχιζε το ταξίδι μόνος του, την εντοπίζει σε ένα μαγαζί, καθώς περνάει απέξω με το φορτηγάκι του. Ενώ ακούγεται το τραγούδι, τον βλέπουμε να κάνει αναστροφή. Στη συνέχεια σπάει την τζαμαρία του μαγαζιού. Σε αυτό το σημείο βλέπουμε ξεκάθαρα πλέον την κοπέλα μέσα στο μαγαζί, από το οποίο βγαίνει τρέχοντας, μπαίνει στο φορτηγάκι και φεύγει μαζί με το Σπύρο για την υπόλοιπη διαδρομή.

Ανά διαστήματα, σύμφωνα με την τεχνική του χώρου-off, ακούμε τη φωνή του Σπύρου χωρίς να τον βλέπουμε, κυρίως σε σκηνές που προβάλλεται το ταξίδι με το φορτηγάκι. Ενώ μιλάει σαν να κρατάει ημερολόγιο, καταγράφοντας την κατάσταση που βρίσκονται τα μελίσσια του στην εκάστοτε στιγμή, ταυτόχρονα μας ενημερώνει για το χρόνο που έχει περάσει, καθώς και για την τοποθεσία του.

Επιπλέον στην ταινία γενικότερα, το ηχητικό σήμα κατατεθέν είναι το βουητό από τις μέλισσες (που έχουν και τον κεντρικό ρόλο στην αφήγηση), τις οποίες ο θεατής πιο πολύ ακούει παρά βλέπει. Στα περισσότερα πλάνα προβάλλονται οι κυψέλες είτε στο φορτηγάκι του Σπύρου, είτε τοποθετημένες διάσπαρτες στο τοπίο.



Εικόνα 19| Μελισσοκόμος. Η 1η φορά που ακούμε το τραγούδι του Σπύρου.



Εικόνα 20| Μελισσοκόμος. Η 2η φορά που ακούμε το τραγούδι του Σπύρου.



Εικόνα 21| Μελισσοκόμος. Η 1η φορά που ακούμε το τραγούδι της κοπέλας.



Εικόνα 22| Μελισσοκόμος. Η 2η φορά που ακούμε το τραγούδι της κοπέλας.



Εικόνα 23| Μελισσοκόμος. Οι διάσπαρτες κυγέλες στο τοπίο.



Εικόνα 24| Μελισσοκόμος. Οι διάσπαρτες κυγέλες στο τοπίο.



Εικόνα 25| Μελισσοκόμος. Οι διάσπαρτες κυγέλες στο τοπίο.

Και στην τελευταία ταινία της τριλογίας τόσο οι διάλογοι, όσο και τα ηχητικά εφέ παρέχουν πληροφορίες στο θεατή σε σχέση με τα γεγονότα που εξελίσσονται, τα οποία του ορίζουν την ατμόσφαιρα της εκάστοτε σκηνής.

Ένα πρώτο χαρακτηριστικό παράδειγμα, που είναι συχνό κατά τη διάρκεια της ταινίας, αφορά τις ηχητικές περιγραφές που κάνουν τα παιδιά, σαν να γράφουν γράμματα στον άγνωστο πατέρα τους στη Γερμανία, ενώ παράλληλα τα βλέπουμε κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους. Τον πληροφορούν τόσο για γεγονότα, όπως το ότι πήραν την απόφαση να ταξιδέψουν ώστε να τον συναντήσουν, όσο και για τον ψυχικό τους κόσμο, όπως όταν του λέει ο Αλέξανδρος ότι τον είδε-φαντάστηκε στον ύπνο του, ή όταν η Βούλα του αναφέρει ότι τσακώθηκε με τον Αλέξανδρο, όταν του πρότεινε να σταματήσουν το εξαντλητικό ταξίδι τους.

Ένα ακόμη παράδειγμα είναι οι σταθμοί των τρένων. Σαν πρώτο πλάνο, όποτε τα παιδιά μπαίνουν μέσα σε ένα σταθμό τρένου, πρώτα βλέπουμε την είσοδο του χώρου από μέσα και ταυτόχρονα είτε ακούμε τους ήχους των τρένων, είτε τα μεγάφωνα για τις διάφορες ανακοινώσεις σχετικά με τα δρομολόγια. Σε συνέχεια των ηχητικών αυτών στοιχείων βλέπουμε να ξετυλίγεται ο χώρος του σταθμού.

Μια ακόμη σκηνή όπου τα ακουστικά στοιχεία είναι πιο ισχυρά, αφορά την παρουσία της μητέρας των παιδιών. Τα μικρά έχουν πέσει για ύπνο και μιλάνε μεταξύ τους στο σκοτάδι, όταν ο μικρός Αλέξανδρος ανακοινώνει μέσω του διαλόγου την άφιξη της μαμάς στο σπίτι. Στη συνέχεια της σκηνής, το πλάνο παραμένει σκοτεινό, ο διάλογος σταματά, ακούγονται βήματα από τακούνια και έπειτα το τρίξιμο της πόρτας. Μπαίνει φως στο δωμάτιο και για ένα λεπτό επικρατεί ησυχία, ενώ φαίνεται μόνο η σκιά της μαμάς, την οποία ουσιαστικά δεν βλέπουμε ποτέ στην ταινία.

Μια ακόμη ενδιαφέρουσα χρήση των ηχητικών εφέ είναι όταν ο Ορέστης περιγράφει στο μικρό Αλέξανδρο τη διαδικασία της παράστασης που δίνει ως ηθοποιός, μέλος του θιάσου. Κατά τη διαδικασία της περιγραφής ο θεατής δεν βλέπει, αλλά ακούει τους χαρακτηριστικούς ήχους που αναφέρει ο Ορέστης, για να κατανοήσει την σειρά των γεγονότων κατά την έναρξη της παράστασης. Ακούει τα τρία χτυπήματα για το σύνθημα έναρξης καθώς και τη μουσική που παίζουν στην πρώτη πράξη.



Εικόνα 26| Τοπίο Στην Ομίχλη. Είσοδος σταθμού τρένου.



Εικόνα 27| Τοπίο Στην Ομίχλη. Οι περιγραφές τους Ορέστη.



Εικόνα 28| Τοπίο Στην Ομίχλη. Είσοδος σταθμού τρένου.

3.3. Στοιχεία κινηματογραφικού χώρου και ο ρόλος τους στην δημιουργία ατμόσφαιρας. Αντιστοιχίσεις στον Pallasmaa και στην «Τριλογία της Σιωπής»

Ο Pallasmaa, εντοπίζει κάποια πολύ συγκεκριμένα στοιχεία χώρου στον κινηματογράφο, τα οποία θεωρεί σημαντικά για την δημιουργία ατμόσφαιρας. Τα παρουσιάζει μελετώντας συγκεκριμένες ταινίες που ο ίδιος επιλέγει. Αναφορικά οι ταινίες αυτές είναι : το «Rope» και «Rear Window» (Alfred Hitchcock 1948 & 1954), το «Nostalgia» (Andrei Tarkovsky, 1983), το «The Shining» (Stanley Kubrick, 1980) και το «The Passenger» (εναλλακτικά «Professione: reporter», Michelangelo Antonioni, 1975). Προκειμένου να διερευνηθεί ο τρόπος που δημιουργείται η μελαγχολική ατμόσφαιρα στις ταινίες του Αγγελόπουλου γενικότερα και το πλαίσιο της παρούσας εργασίας, τα στοιχεία που εντοπίζει ο Pallasmaa αναζητήθηκαν και μελετήθηκαν και στις ταινίες της «Τριλογίας της Σιωπής».

3.3.1. Η χρήση του καθρέφτη

Ο Pallasmaa στη μελέτη του αναφέρει πως σημαντικό ρόλο στο σινεμά αποτελεί ο καθρέφτης και η τεχνική της χρήσης αυτού. Συνήθως η αντανάκλαση μέσα από τον καθρέφτη λειτουργεί ως μεταφορά του θεατή μεταξύ πραγματικότητας και ονείρου. Ταυτόχρονα, ως τεχνική λήψης λειτουργεί με σκοπό τη διττότητα. Μέσα από τις κατοπτρικές εικόνες γίνεται επέκταση των γυρισμάτων πέρα από το τέλος της σκηνής, όπου ο ηθοποιός σταματά να παίζει τον χαρακτήρα του στην ταινία, αλλά δεν έχει επιστρέψει στη δική του ταυτότητα. Κατά τη διάρκεια αυτής της σύντομης στιγμής, ο ηθοποιός έχει μια διπλή περσόνα. Και στην περίπτωση του Αγγελόπουλου, κατά τη διάρκεια της ταινίας, βλέπουμε αρκετές φορές τη χρήση του καθρέφτη, ο οποίος αντανακλά τα γεγονότα που εξελίσσονται στο χώρο, τα οποία ο θεατής δε βλέπει άμεσα, αλλά έμμεσα μέσα από αυτόν.

Ήδη, ένα από τα πρώτα κομβικά γεγονότα είναι αυτό της ανακάλυψης του πρωταγωνιστή της ταινίας του Αλέξανδρου, το οποίο συμβαίνει τυχαία μέσα από έναν καθρέφτη. Ο Αλέξανδρος, ενώ βρίσκεται στο καφενείο δίπλα από το στούντιο γυρισμάτων, όπου γίνεται το κάστινγκ, στέκεται και προβληματίζεται για την ταινία του μπροστά από έναν καθρέφτη. Ξαφνικά, και ενώ κοιτάζει μέσα στον καθρέφτη, βλέπει έναν ηλικιωμένο πλανόδιο πωλητή και τότε καταλαβαίνουμε από το πρόσωπο και την έκφρασή του στον καθρέφτη ότι κάτι συνειδητοποιεί. Είναι η στιγμή που έχει εντοπίσει τον πρωταγωνιστή του.

Σε αντίστοιχη σκηνή προς το τέλος της ταινίας, βλέπουμε ξανά σε ένα χώρο καφενείου, την σκηνή που διαδραματίζεται μέσα από τον καθρέφτη. Ο Αλέξανδρος πάλι κάθεται μπροστά από τον καθρέφτη και ανησυχεί για την τύχη του πατέρα του, τον οποίο η αστυνομία έχει παρατήσει πάνω σε μια σχεδία στη μέση της θάλασσας ενώ βρέχει. Πίσω του προβάλλεται μέρος του καφενείου, όπου οι παρευρισκόμενοι έχουν ξεκινήσει τη γιορτή, για την οποία ο θεατής έχει ενημερωθεί προ λίγου από τα μεγάφωνα στο λιμάνι. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται αντιπαράθεση των γεγονότων που απεικονίζονται μέσα από τον καθρέφτη, από τη μια χαράς και ξεγνοιασιάς και από την άλλη ανησυχίας και θλίψης.

Στην ταινία του Μελισσοκόμου το καθρέφτισμα εντοπίζεται μέσω των παραθύρων. Ένα παράδειγμα αποτελεί η σκηνή στο βενζινάδικο, όπου εργάζεται η κόρη του Σπύρου. Παρά το γεγονός ότι η κάμερα είναι γυρισμένη προς το δρόμο, που βρίσκεται το φορτηγάκι του Σπύρου, έξω από τα μεγάλα υαλοστάσια, εμείς βλέπουμε ταυτόχρονα την αντανάκλασή τους προς τα μέσα. Έτσι εκτυλίσσονται δύο σκηνές ταυτόχρονα. Στη μία βλέπουμε την κοπέλα να βγαίνει από το φορτηγάκι και να πλησιάζει το χώρο, ώστε να φωνάξει το Σπύρο για να φύγουν. Παράλληλα στην αντανάκλαση της τζαμαρίας βλέπουμε την κόρη του Σπύρου με τον άντρα της που σιγομιλάνε μεταξύ τους, στο χώρο του βενζινάδικου που δεν είναι ορατός στην κάμερα.



Εικόνα 29| Ταξίδι στα Κύθηρα. Η εύρεση του πρωταγωνιστή.



Εικόνα 30| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το γλέντι στο λιμάνι μέσα από τον καθρέφτη.



Εικόνα 31| Μελισσοκόμος. Η αντανάκλαση από το τζάμι και ο εξωτερικός χώρος.



Εικόνα 32| Μελισσοκόμος. Η αντανάκλαση από το τζάμι και ο εξωτερικός χώρος.

3.3.2. Φυσικά στοιχεία

Ο Pallasmaa σημειώνει επίσης πως στοιχεία της φύσης, όπως αυτό του νερού, είναι σημαντικά στις ταινίες. Το νερό μπορεί να εμφανίζεται σε κάθε πιθανή του μορφή, ενώ έχει μια πληθώρα συμβολικών εννοιών. Αποτελεί ταυτόχρονα την εικόνα τόσο της ζωής, όσο και του θανάτου. Είναι μια πλήρης ποιητική πραγματικότητα, ενώ είναι επίσης το φυσικό στοιχείο που συνδέεται με το χρόνο. Επιβραδύνει το χρόνο, καθώς παρασύρει το θεατή στο όνειρο.

Βλέπουμε στην ταινία του Αγγελόπουλου τη χρήση ενός τέτοιου στοιχείου, αν και όχι απολύτως ξεκάθαρα, πάλι σε σχέση με το καθρέφτισμα, σε μία ακόμη κομβική στιγμή της ταινίας. Όταν ο Αλέξανδρος βρίσκεται στο λιμάνι να υποδεχθεί τον πατέρα του, το πρώτο πράγμα που βλέπει ο θεατής είναι μία φιγούρα από μακριά. Στη συνέχεια, γίνεται ένα ζουμ από το υπερυψωμένο σημείο όπου στέκεται ο Αλέξανδρος, στον ασφαλτοστρωμένο δρόμο του λιμανιού, που λόγω της βροχής που προηγήθηκε, έχουν σχηματιστεί μικρές λιμνούλες στις λακκούβες του.

Μέσα, λοιπόν, από το νερό βλέπουμε μία πρώτη αντανάκλαση του προσώπου του πατέρα, ο οποίος στη συνέχεια φανερώνεται και είναι ο ηθοποιός που επέλεξε ο Αλέξανδρος για την ταινία του. Με αυτό τον τρόπο μάλιστα γίνεται κατανοητή η μετάβαση από την πραγματικότητα της ζωής του Αλέξανδρου στην πραγματικότητα της ταινίας του, όπου τοποθετεί μέσα τον ίδιο του τον εαυτό.

Στο τέλος της ταινίας, όπου ο Σπύρος με τη γυναίκα του βρίσκονται πάνω στη σχεδία στη μέση της θάλασσας, βλέπουμε το νερό επιπλέον και με τη μορφή ομίχλης. Το ζευγάρι αποφασίζει, μετά από μια εξαντλητική νύχτα μέσα στο κρύο και τη βροχή, να λύσουν το σκοινί που κρατά τη σχεδία και να πλεύσουν μαζί στη θάλασσα προς ένα νέο άγνωστο προορισμό. Με αυτό τον τρόπο συμβολίζει ένα αβέβαιο μέλλον για το ζευγάρι και ταυτόχρονα ένα αβέβαιο τέλος της ταινίας για το θεατή.

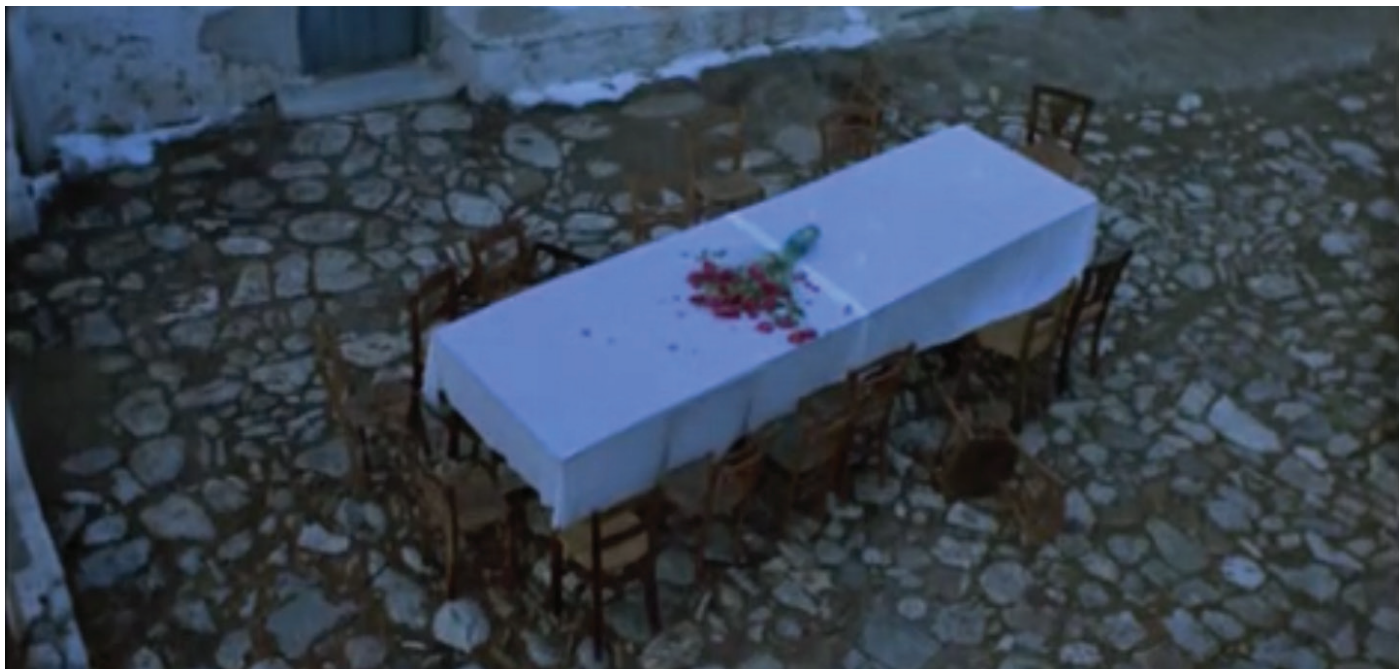


Εικόνα 33| Ταξίδι στα Κύθηρα. Η αντανάκλαση από του Σπύρου κατά την είσοδό του στο λιμάνι.



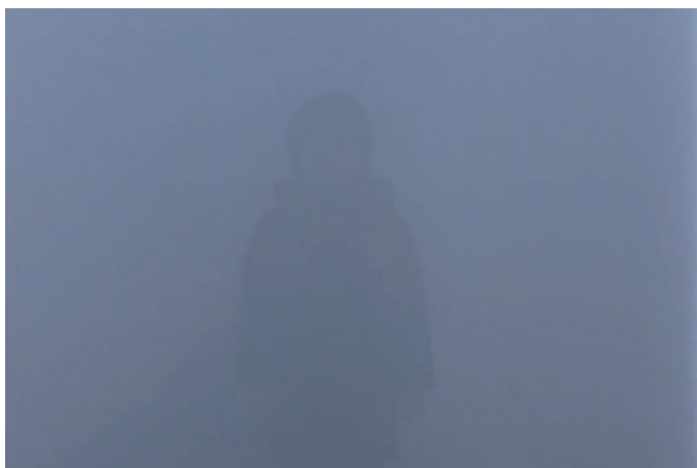
Εικόνα 34| Ταξίδι στα Κύθηρα. Η τελευταία σκηνή στη σχεδία.

Στο Μελισσοκόμο ήδη από την πρώτη σκηνή εισάγεται το στοιχείο του νερού με τη μορφή της βροχής, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση μας προμηνύει ένα δυσάρεστο γεγονός. Σε αυτή τη σκηνή βλέπουμε την αυλή ενός σπιτιού με το τραπέζι από το γλέντι του γάμου στο κέντρο, άδειο, ενώ η βροχή και ο άνεμος έχουν ρίξει κάτω τις καρέκλες γύρω του, καθώς επίσης και το βάζο με λουλούδια που βρίσκεται πάνω σε αυτό. Αυτή η προοικονομία επαληθεύεται στη συνέχεια, όταν το γλέντι του γάμου τελειώνει και όλοι οι καλεσμένοι αποχωρούν, μαθαίνουμε ότι ο Σπύρος πρόκειται να εγκαταλείψει το σπίτι και τη γυναίκα του για να κάνει το γύρο της Ελλάδας με τα μελίσσια του.



Εικόνα 35| Μελισσοκόμος. Η πρώτη σκηνή στο τραπέζι του γάμου.

Στο Τοπίο στην ομίχλη βλέπουμε πάλι σε μορφή ομίχλης το στοιχείο του νερού στην τελευταία σκηνή. Τα παιδιά έχουν ταξιδέψει με μια βάρκα όλη την νύχτα για να περάσουν τα σύνορα στη Γερμανία. Φτάνοντας στην άλλη όχθη, το επόμενο πρωί, βλέπουμε μόνο πυκνή ομίχλη, να απλώνεται καλύπτοντας τα πάντα, ενώ οι φιγούρες των παιδιών αχνοφαίνονται. Η τοποθεσία μαρτυράται στην αρχή μέσα από το διάλογο. Στη συνέχεια η ομίχλη αρχίζει να αραιώνει αποκαλύπτοντας το τοπίο, ένα λιβάδι με ένα μοναδικό δέντρο, κοντά στο κέντρο του πλάνου, ενώ υποχωρεί εντελώς καθώς τα παιδιά τρέχουν προς το δέντρο και το αγαλλιάζουν. Έχουν φτάσει πλέον στον προορισμό τους.



Εικόνα 36| Τοπίο Στην Ομίχλη. Η τελευταία σκηνή πέρα από τα σύνορα.



Εικόνα 37| Τοπίο Στην Ομίχλη. Η τελευταία σκηνή πέρα από τα σύνορα.

3.3.3. Η κατοικία

Στον Pallasmaa η κατοικία αποτελεί σημείο καταγωγής, ενώ λειτουργεί ως ψυχολογικό θεμέλιο και μεταφορική περιγραφή. Ομοίως και στον Αγγελόπουλο είναι συγκεκριμένος ο τρόπος που προβάλλεται ο χώρος του σπιτιού και ο ρόλος του κάθε δωματίου.

Για παράδειγμα στην ταινία «Ταξίδι στα Κύθηρα» και στις δύο περιπτώσεις του χωριού και της πόλης, η τραπεζαρία αποτελεί έναν «κοινόχρηστο» χώρο συνάθροισης της οικογένειας ή γενικότερα του «σογιού». Στην πρώτη περίπτωση της πόλης, όλοι οι συγγενείς έχουν μαζευτεί εκεί για να υποδεχτούν το Σπύρο, ο οποίος έχει επιστρέψει μετά από τόσα χρόνια εξορίας στον τόπο του. Αντίστοιχα στο χωριό, όλη η οικογένεια μαζεύεται στην τραπεζαρία την ώρα του φαγητού για να συζητήσει πώς θα διαχειριστούν την κατάσταση που προκύπτει, λόγω της άρνησης του Σπύρου να υπογράψει για την πώληση της γης του, γεγονός που τον φέρνει αντιμέτωπο με όλο το χωριό.

Αντίστοιχα, τα υπνοδωμάτια φαίνονται να είναι πιο ιδιωτικοί χώροι, καθώς η κάμερα καδράρει πάντοτε το χώρο στην κάσα της πόρτας, η οποία είναι είτε κλειστή είτε ανοιχτή, αλλά ο θεατής δεν μπαίνει ποτέ μέσα σε αυτόν το χώρο. Έτσι, ερμηνεύεται η ιδιωτικότητα του χώρου. Επιπλέον, παρατηρείται ότι στα υπνοδωμάτια οι πρωταγωνιστές, κατά βάση ο Σπύρος με τη γυναίκα του, φανερώνουν αλήθειες, σκέψεις και συναισθήματα, με μία άνεση που προδίδει μια αίσθηση ελευθερίας. Σε μια τέτοια στιγμή, ο Σπύρος φανερώνει στη γυναίκα του, ότι μέσα στα χρόνια της εξορίας έχει δημιουργήσει μία ακόμη οικογένεια στο εξωτερικό.

Χώροι, όπως η κουζίνα, φανερώνουν ότι αποτελούν κατά κάποιο τρόπο χώρο απομόνωσης, καθώς, όταν η γυναίκα του Σπύρου, μη θέλοντας να τον βλέπει στα μάτια της μετά από την πρώτη τους συζήτηση, καταφεύγει σχεδόν τρέχοντας στο χώρο της κουζίνας και κλείνει απότομα την πόρτα, με σκοπό να απομονωθεί από τους υπολοίπους χαρακτήρες.



Εικόνα 38| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το σπίτι στην πόλη, η τραπεζαρία. Εικόνα 39| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το σπίτι στην πόλη, η κουζίνα.



Εικόνα 40| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το σπίτι στην πόλη, το υπνοδωμάτιο.

Εικόνα 41| Ταξίδι στα Κύθηρα. Το σπίτι στο χωριό, το υπνοδωμάτιο.

3.3.4. Το ξενοδοχείο και η χρήση των παραθύρων

Όπως καταγράφει και ο Pallasmaa το ξενοδοχείο στις ταινίες αποτελεί έναν απρόσωπο χώρο. Αντίστοιχα, για τα παράθυρα, σημειώνει ότι από τη φύση του ένα παράθυρο προορίζεται για να κοιτάζει κανείς από μέσα προς τα έξω. Αντιστρόφως, μια άποψη του εσωτερικού χώρου από έξω συγγέει και διαστρεβλώνει την οντολογία του παραθύρου, ενώ το καθιστά ως ένα όργανο παρακολούθησης. Το εσωτερικό είναι πάντα σίγουρο έδαφος κάποιου, ενώ το εξωτερικό είναι ανώνυμο μειώνοντας έτσι την ατομικότητα του παρατηρητή. Έτσι, το παράθυρο στη συγκεκριμένη περίπτωση λειτουργεί ως τεχνικό αξεσουάρ επιτήρησης, ενώ ταυτόχρονα αποστασιοποιεί το θεατή, τοποθετώντας τον έξω από τα όρια του ιδιωτικού, στο δημόσιο χώρο. Ξεκινώντας πάλι με το Ταξίδι στα Κύθηρα, όταν γίνεται φανερό, ότι η συζήτηση μεταξύ του ζευγαριού έχει πάρει άσχημη τροπή, ο Σπύρος παίρνει τα πράγματά του και φεύγει από το σπίτι, ενώ ο Αλέξανδρος τον ακολουθεί προσπαθώντας να τον αποτρέψει. Εν τέλει, μέσα από την αλλαγή των πλάνων ξεκαθαρίζεται ότι ο Σπύρος αναζητά καταφύγιο σε ένα ξενοδοχείο. Έτσι, γίνεται κατανοητό αντίστοιχα, ότι ο Σπύρος αυτό-εξορίζεται σε έναν τέτοιο χώρο, απρόσωπο και αφιλόξενο, καθώς αισθάνεται ανεπιθύμητος μέσα στο ίδιο του σπίτι.



Εικόνα 42& 43| Ταξίδι στα Κύθηρα. Η αυτοεξορία του Σπύρου στο ξενοδοχείο.

Στη δεύτερη ταινία της τριλογίας έχουμε τη συχνή εναλλαγή ξενοδοχείων, καθώς ο Σπύρος ταξιδεύει στις πόλεις της Ελλάδας. Σε ένα από αυτά, όταν φτάνει η κάμερα δεν τον ακολουθεί στον εσωτερικό χώρο, αλλά τον παρατηρεί μέσα από τη τζαμαρία, όπου από το ισόγειο τον παρατηρούμε να φτάνει στον όροφο σε ένα διάδρομο, που προφανώς οδηγεί προς το δωμάτιό του.



Εικόνα 44& 45| Μελισσοκόμος. Η διαμονή του Σπύρου στο ξενοδοχείο.

Μια παρόμοιας σημασίας σκηνή βλέπουμε εκτός από το ξενοδοχείο και στο πατρικό του Σπύρου. Όταν αυτός μπαίνει μέσα στο άδειο σπίτι, τον βλέπουμε από τα παράθυρα να ανεβαίνει τα σκαλοπάτια της εισόδου και να μπαίνει στο κτήριο. Σε επόμενο πλάνο βγαίνει και στέκεται στο καθραρισμένο παράθυρο, ενώ τον παρατηρούμε από έξω στο χαμηλό ύψος της αυλής. Έτσι, δίνεται η αίσθηση ότι ενώ ζει μια προσωπική και εσωτερική συγκινησιακή στιγμή που αναπολεί το παρελθόν της παιδικής του ηλικίας, ο θεατής τον παρατηρεί αποστασιοποιημένος.



Εικόνα 46& 47| Μελισσοκόμος. Το πατρικό του Σπύρου.

3.3.5. Οι σκάλες

Ο Pallasmaa στο βιβλίο του αφιερώνει ένα ξεχωριστό κεφάλαιο για τις σκάλες. Σημειώνει πως έχουν ιδιαίτερα κεντρικό ρόλο στην κινηματογραφική δραματολογία. Αποτελούν τη συμβολική σπονδυλική στήλη ενός σπιτιού, καθώς οι σκάλες έχουν την ίδια σημασία για την κάθετη οργάνωση του σπιτιού, όπως η σπονδυλική στήλη στη δομή του ανθρώπινου σώματος. Επιπλέον, η ανάβαση μιας σκάλας συνεπάγεται την απόσυρση από την κοινωνική σκηνή προς την ιδιωτική ζωή. Σηματοδοτεί ένα πέρασμα σε ένα εντελώς ιδιωτικό και απαγορευμένο χώρο, ή το τελικό ταξίδι για την αποκάλυψη ενός μυστικού. Η κατάβαση μιας σκάλας, αντίθετα, εκφράζει την ένταξη στη δημόσια σφαίρα.

Ωστόσο, θα μπορούσε να ειπωθεί ότι λόγω της διάταξης των χώρων της επιλεγμένης κατοικίας, στον Αγγελόπουλο βλέπουμε και το αντίστροφο φαινόμενο. Όταν ο Σπύρος, επιθυμεί να απομονωθεί από τον συγκεντρωμένο κόσμο στο χώρο του σαλονιού, που βρίσκεται για το γάμο της κόρης του, κατεβαίνει μέσω της σκάλας από το σαλόνι στην κουζίνα (που όπως προαναφέρθηκε αποτελεί χώρο απομόνωσης). Από την ίδια σκάλα κατεβαίνει και η γυναίκα του η οποία μεταφέρει ένα δίσκο με άπλυτα ποτήρια, τα οποία της πέφτουν από τα χέρια και σπάνε, όταν τον βλέπει. Μέσα από αυτήν την αναστάτωση επιβεβαιώνεται η αποκάλυψη ενός μυστικού, το οποίο οι θεατές μαθαίνουν στη συνέχεια ότι έχει να κάνει με το επικείμενο ταξίδι του Σπύρου και την εγκατάλειψη της γυναίκας του.



Εικόνα 48& 49| Μελισσοκόμος. Οι σκάλες στο σπίτι του Σπύρου.

Τη χρήση της σκάλας βλέπουμε και στο Τοπίο στην Ομίχλη, στη σκηνή που εξελίσσεται στο αστυνομικό τμήμα. Η ανάβαση αυτή τη φορά γίνεται προς ένα πιο ιδιωτικό χώρο, όπου τα παιδιά περιμένουν σύμφωνα με τις εντολές του αστυνόμου έξω από τα γραφεία του τμήματος, σε αντίθεση με το θόρυβο και τον πολύ κόσμο που βλέπουμε και ακούμε στο ισόγειο.



Εικόνα 50 | Τοπίο Στην Ομίχλη. Αστυνομικό τμήμα - Ισόγειο.



Εικόνα 51 | Τοπίο Στην Ομίχλη. Αστυνομικό τμήμα - Όροφος.

Αντίστοιχα στην κατάβαση της σκάλας έχουμε και πάλι την αποκάλυψη ενός μυστικού. Τα μικρά κατεβαίνουν με τον αστυνομικό μερικές σκάλες στο χώρο του εργοστασίου που δουλεύει ο θεός τους. Ο θεός στη συνέχεια οδηγεί τον αστυνομικό σε ένα δωμάτιο όπου μαρτυρά το μυστικό της μητέρας των παιδιών, ότι δεν υπάρχει πατέρας στη Γερμανία και ότι τα παιδιά προέκυψαν από περιστασιακές σχέσεις της μητέρας. Η αποκάλυψη γίνεται ταυτόχρονα στον αστυνόμο, στους θεατές, αλλά και στα παιδιά που κατηγορούν το θείο τους ότι λέει ψέματα και στη συνέχεια φεύγουν κλαίγοντας από το πλάνο.



Εικόνα 52 & 53 | Τοπίο Στην Ομίχλη. Η αποκάλυψη του θείου.



3.3.6. Χώροι ασφυξίας και απομόνωσης

Ένα αίσθημα που προκαλείται στο θεατή, στο οποίο αναφέρεται ο Pallasmaa, είναι και αυτό της ασυνείδητης ασφυξίας και δυσφορίας. Η πυκνότητα και τα πολυάριθμα αντικείμενα και συνθέσεις στο χώρο δημιουργούν μια αίσθηση πυκνότητας αέρα και ασφυξίας, ταυτόχρονα με την έλλειψη ανοιγμάτων (παράθυρα ή πόρτες) στο χώρο.

Στον «Μελισσοκόμο», μόλις έχει τελειώσει το γλέντι του γάμου της κόρης τους, ο Σπύρος με τη γυναίκα του απομονώνονται στην κουζίνα, όπου συζητούν, ενώ γύρω τους υπάρχει μια πληθώρα αντικειμένων από άπλυτα πιάτα και ποτήρια. Όλος αυτός ο όγκος, μαζί με το στενό παράθυρο πίσω από το νεροχύτη, προκαλεί ένα αρνητικό συναίσθημα στο θεατή, που τον προΐδεάζει για τη συζήτηση που πρόκειται να εξελιχθεί μπροστά του. Από τη γενική συζήτηση και το σχολιασμό του γεγονότος, καταλήγουν στην απόφαση του Σπύρου να εγκαταλείψει το σπίτι και τη γυναίκα του και να γυρίσει όλη την Ελλάδα με τις κυψέλες του. Το αίσθημα

συμφόρησης κορυφώνεται , όταν εκείνη τον ρωτάει που έφταιξε, ώστε να πάρει ο ίδιος μια τέτοια απόφαση. Τέλος, καταλήγει να δηλώνει και αυτή το σχέδιό της να φύγει από το σπίτι και να πάει στην Αθήνα να μείνει μαζί με το γιο της που σπουδάζει.



Εικόνα 54| Μελισσοκόμος. Η κουζίνα ως χώρος ασφυξίας.

3.4. Άλλα στοιχεία χώρου και ο ρόλος τους στην δημιουργία ατμόσφαιρας στην «Τριλογία της Σιωπής»

Εκτός από τα χωρικά στοιχεία που εντοπίστηκαν με αφορμή τις παρατηρήσεις του Pallasmaa, η έρευνα στις ταινίες της «Τριλογίας της Σιωπής» ανέδειξε κάποια επιπλέον στοιχεία, που χαρακτηρίζουν το σινεμά του Αγγελόπουλου και τα οποία κρίθηκε σκόπιμο να αναφερθούν καθώς συμβάλλουν στην δημιουργία της χαρακτηριστικής ατμόσφαιρας των ταινιών του.

3.4.1. Η πόρτα – κάδρο

Στο «Τοπίο στη ομίχλη» στη σκηνή όπου ο αστυνόμος οδηγεί τα παιδιά στο αστυνομικό τμήμα με σκοπό να ειδοποιήσει τη μητέρα τους, βλέπουμε για ακόμη μια φορά την τεχνική του Αγγελόπουλου με τη χρήση της πόρτας ως στοιχείο ιδιωτικότητας που διαχωρίζει χώρους και ταυτόχρονα καδράρει στη σκηνή δίνοντας βάθος στο χώρο. Τα παιδιά περιμένουν έξω από τα γραφεία του ορόφου στο τμήμα, ενώ η πόρτα ανοίγει και κλείνει αρκετές φορές, καθώς μπαينوβγαίνουν οι αστυνομικοί. Όταν η πόρτα ανοίγει για τελευταία φορά και ενώ οι θεατές παραμένουν απέξω, βλέπουν στο βάθος του χώρου το παράθυρο που τους πληροφορεί ότι έξω χιονίζει (στη συνέχεια αυτό θα επιβεβαιωθεί και από τους αστυνομικούς που φωνάζουν ο ένας στον άλλο «χιονίζει»)



Εικόνα 55| Τοπίο Στην Ομίχλη. Στο αστυνομικό τμήμα.

Μια ακόμη αντίστοιχη σκηνή είναι όταν η μικρή Βούλα πηγαίνοντας στο δωμάτιο του Ορέστη ανοίγει την πόρτα και βλέπουμε ότι επικρατεί σκοτάδι στο χώρο. Όταν μπαίνει μέσα και ανάβει το φως βλέπουμε έξω από το δωμάτιο μέσω της πόρτας – κάδρου ότι το δωμάτιο είναι άδειο.



Εικόνα 56& 57| Τοπίο Στην Ομίχλη. Στο δωμάτιο του Ορέστη.

3.4.2. Το βενζινάδικο

Καθώς η «Τριλογία της Σιωπής» έχει ένα ξεκάθαρο ταξιδιωτικό χαρακτήρα, σε όλες τις ταινίες βλέπουμε κατά τη διάρκεια του ταξιδιού των ηρώων τουλάχιστον από μία φορά να γίνεται κάποια στάση σε βενζινάδικο. Μάλιστα αυτές οι στάσεις συμβαίνουν σε τέτοιο βαθμό, που θα μπορούσε να ειπωθεί ότι ο Αγγελόπουλος χρησιμοποιεί το χώρο του βενζινάδικου ως σήμα κατατεθέν.

Αρχικά στο «Ταξίδι στα Κύθηρα» το βενζινάδικο αποτελεί χαρακτηριστικά μεταβατικό σημείο μεταξύ πόλης και χωριού. Ο Αλέξανδρος με την οικογένειά του κάνουν στάση φεύγοντας από την πόλη με προορισμό το χωριό όπου βρίσκεται το πατρικό του πατέρα του, ώστε να γεμίσουν το αυτοκίνητο για το επικείμενο ταξίδι. Αντίστοιχα, επιστρέφοντας από το χωριό προς την πόλη σταματούν στο ίδιο βενζινάδικο. Αυτές οι στάσεις υπογραμμίζονται σε τέτοιο βαθμό ώστε να προσδίδουν στο βενζινάδικο τη σημασία του κόμβου μεταξύ αυτών των δύο τόπων.



Εικόνα 58& 59| Ταξίδι στα Κύθηρα. Προς και από το χωριό.

Αντίστοιχα, στο «Μελισσοκόμος», βλέπουμε τουλάχιστον τρεις στάσεις, ενώ δύο από αυτές παίζουν κομβικό ρόλο στην αφήγηση. Στην πρώτη συμβαίνει η συνάντηση του Σπύρου και της κοπέλας, που θα γίνει η αρχή για να συμπορευτούν στο ταξίδι του με τα μελίτσια. Στη δεύτερη, ο Σπύρος συναντά τη μεγαλύτερή του κόρη, όπου εργάζεται εκεί με τον σύζυγό της. Εκεί με την παρουσία της κοπέλας, η κόρη συνειδητοποιεί την κατάσταση που επικρατεί στην οικογένειά της (δηλαδή ότι οι γονείς της ζουν πλέον χωρισμένοι, μετά την εγκατάλειψη του Σπύρου). Επιπλέον, ο γαμπρός του κάνει κάποιο σχόλιο σε αυτό το σημείο, για το Σπύρο και την κοπέλα, που θα επαληθευτεί αργότερα με την απιστία του Σπύρου.



Εικόνα 60| Μελισσοκόμος. Η συνάντηση με την κοπέλα.

Εικόνα 61| Μελισσοκόμος. Η συνάντηση με την κόρη.

Στο «Τοπίο στην Ομίχλη» μια τέτοιο χαρακτηριστικό παράδειγμα συμβαίνει όταν τα παιδιά ταξιδεύουν με έναν οδηγό νταλίκας και κάνουν όλοι μαζί μια στάση στη διάρκεια του ταξιδιού, για ξεκούραση και φαγητό. Σε εκείνη τη σκηνή η συμπεριφορά του και το γενικότερο κλίμα που επικρατεί, δημιουργούν ένα αίσθημα προβληματισμού και ανησυχίας, το οποίο (δυστυχώς) επιβεβαιώνεται στην αμέσως επόμενη σκηνή

όπου βιάζει τη μικρή Βούλα ενώ ο μικρός Αλέξανδρος κοιμάται μέσα στο φορητό.



Εικόνα 62| Τοπίο Στην Ομίχλη. Στο εστιατόριο του βενζινάδικου με τον οδηγό του φορητού.

3.4.3. Το θέατρο ή το σινεμά ως τόποι απιστίας

Το χαρακτηριστικό των χώρων του θεάτρου ή του σινεμά ως τόποι απιστίας των πρωταγωνιστών γίνεται ξεκάθαρο στις πρώτες δύο ταινίες της τριλογίας. Στο «Ταξίδι στα Κύθηρα», ο Αλέξανδρος στο χώρο του θεάτρου όπου εργάζεται έχει εξωσυζυγικές σχέσεις με μία από τις ηθοποιούς του θιάσου. Αυτό γίνεται γνωστό στο θεατή ήδη από την αρχή της ταινίας, ωστόσο προβάλλεται ξεκάθαρα, πολύ αργότερα, η απιστία του αυτή. Η κομβική σκηνή εξελίσσεται όταν οι δύο τους προχωρούν στον άδειο χώρο του θεάτρου ξεκινώντας από την αυλαία και κατεβαίνουν προς το διάδρομο που είναι κεντραρισμένος στο πλάνο με τα καθίσματα δεξιά και αριστερά. Ο θεατής τους βλέπει κοιτώντας προς τα κάτω από το υπερυψωμένο σημείο της σκηνής.

Στο Μελισσοκόμο, έχουμε το ίδιο γενικό πλαίσιο, με αντίστροφη ροή. Ο Σπύρος ζητά από ένα παλιό γνωστό του να τον αφήσει να διανυκτερεύσει σε ένα χώρο που παλιότερα λειτουργούσε ως κινηματογράφος. Εκεί συμβαίνει αντίστοιχα η πράξη της απιστίας του με την κοπέλα που ταξιδεύουν μαζί από την αρχή της ταινίας. Η σκηνή εξελίσσεται αντίστροφα από αυτή στο «Ταξίδι στα Κύθηρα», καθώς η κίνηση των χαρακτήρων ξεκινά από τον αντίστοιχα κεντραρισμένο διάδρομο με τα καθίσματα δεξιά και αριστερά, ενώ ανεβαίνουν προς την υπερυψωμένη σκηνή με την οθόνη του σινεμά στο φόντο. Σε αυτή την περίπτωση ο θεατής τους βλέπει κοιτώντας προς τα πάνω από τον διάδρομο.



Εικόνα 63| Ταξίδι στα Κύθηρα. Χώρος θεάτρου.



Εικόνα 64| Μελισσοκόμος. Χώρος σινεμά.

3.4.4. Οι σταθμοί των τρένων

Στην τελευταία ταινία της τριλογίας οι χώροι στο εσωτερικό των τρένων και οι σταθμοί τους παίζουν στην αφήγηση πρωταγωνιστικό ρόλο, καθώς τα παιδιά προσπαθούν να ταξιδέψουν για τη Γερμανία με σκοπό να βρουν τον πατέρα τους. Γενικότερα, όπως είναι στη φύση τους έτσι και στις ταινίες τα τρένα συμβολίζουν το μακρύ ταξίδι. Έτσι, κατά τη διάρκεια της ταινίας βλέπουμε πληθώρα πλάνων, είτε από τρένα που φτάνουν σε σταθμούς και φεύγουν από αυτούς ενώ χάνονται στον ορίζοντα, είτε μέσα από τρένα. Το σύνηθες πλάνο από το εσωτερικό των τρένων είναι με τα παιδιά (τα οποία μπαίνουν ως λαθρεπιβάτες χωρίς εισιτήρια) να κάθονται στο βάθος ενός διαδρόμου, ο οποίος καδράρεται περιμετρικά από τα κουπέ με τα καθίσματα, ενώ ο ελεγκτής φαίνεται να τα πλησιάζει στο βάθος. Μοναδική εξαίρεση αποτελεί το τελευταίο ταξίδι όπου αυτή τη φορά το βάθος του διαδρόμου είναι άδειο, ενώ τα παιδιά βρίσκονται μέσα σε ένα από τα κουπέ με τα εισιτήριά τους όταν μπαίνει μέσα ο ελεγκτής.



Εικόνα 65| Τοπίο Στην Ομίχλη. Η 1η σκηνή μέσα στο τρένο.



Εικόνα 66| Τοπίο Στην Ομίχλη. Η τελευταία σκηνή μέσα στο τρένο.



Εικόνα 67& 68& 69| Τοπίο Στην Ομίχλη. Σταθμοί τρένων.



Συμπεράσματα

Ο αρχιτεκτονικός χώρος, τόσο ο φυσικός όσο και αυτός που προβάλλεται μέσα από τον κινηματογράφο, μπορεί να προκαλέσει ορισμένες ατμόσφαιρες και συναισθήματα στο χρήστη – θεατή. Στον υπάρχοντα φυσικό χώρο που μας περιβάλλει, αυτό επιτυγχάνεται μέσω των αισθήσεων του ανθρώπινου σώματος, οι οποίες προκαλούν την σωματική εμπειρία του χώρου με τα διάφορα στοιχεία του και τον κάνουν αντιληπτό στο άτομο. Αντίστοιχα, όπως μας εξηγεί και ο Pallasmaa, ο βιωμένος αυτός χώρος των αισθήσεων είναι που προκαλεί το ίδιο αποτέλεσμα ατμόσφαιρας και στο χώρο που προβάλλει ο κινηματογράφος, παρά το γεγονός ότι σε αυτό το πεδίο γίνεται αντιληπτός μόνο μέσα από την όραση και την ακοή. Φυσικά, όπως γνωρίζουμε, σε αυτή τη διαδικασία συμβάλουν και ορισμένες τεχνικές του σινεμά που χρησιμοποιούνται χαρακτηριστικά για να δημιουργηθεί ατμόσφαιρα.

Με άλλα λόγια ο τρόπος που ο θεατής, κατά την προβολή μιας ταινίας, ακούγοντας και βλέποντας, μπορεί να αισθανθεί μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα που προκαλεί ο εκάστοτε χώρος ή το εκάστοτε χωρικό στοιχείο, οφείλεται κατά βάση στο πως έχει βιώσει και συνεχίζει να βιώνει τον πραγματικό χώρο που τον περιβάλλει. Αντίστοιχα, αυτό που κατορθώνει ο σκηνοθέτης, μέσω των διαφόρων τεχνικών, είναι να «περάσει» μέσα από την ταινία το δικό του ψυχικό κόσμο και τα προσωπικά του βιώματα, σαν μια κατάθεση ψυχής. Κάτι αντίστοιχο κάνει και ο Θόδωρος Αγγελόπουλος με τις ταινίες του. Για αυτό και αποτελεί έναν από τους πιο χαρακτηριστικούς σκηνοθέτες σε σχέση με την ατμόσφαιρα και πιο συγκεκριμένα το αίσθημα της μελαγχολίας. Από το σύνολο των έργων του, η «Τριλογία της Σιωπής» που έχει χαρακτηριστεί από κριτικούς κινηματογράφου ως η πιο ατμοσφαιρική, εμπεριέχει ένα φάσμα παραδειγμάτων τέτοιων χώρων και στοιχείων, τα οποία σε συνδυασμό με τις τεχνικές που χρησιμοποιεί, εντείνουν ακόμη περισσότερο τη συγκινησιακή φόρτιση του θεατή.

Μέσα από την έρευνα προέκυψε ότι τα χωρικά στοιχεία που εντοπίζει και σχολιάζει ο Juhani Pallasmaa μέσα στις ταινίες που επιλέγει ο ίδιος και παραθέτει στα κείμενά του περί αρχιτεκτονικών χώρων, αισθήσεων και κινηματογράφου, εντοπίζονται με ίδιες ή παρόμοιες λειτουργίες και στις ταινίες της «Τριλογίας της Σιωπής» του Θόδωρου Αγγελόπουλου. Η έρευνα ανέδειξε επίσης κάποια επιπλέον στοιχεία, που χαρακτηρίζουν το σινεμά του Αγγελόπουλου και τα οποία συμβάλλουν στην δημιουργία της χαρακτηριστικής ατμόσφαιρας των ταινιών του.

Βιβλιογραφία

Pallasmaa, J. (2001). «The Architecture of Image: Existential Space in Cinema». Helsinki: Building Information Ltd.

Pallasmaa, J., (1996), «Τα Ματιά Του Δέρματος Η Αρχιτεκτονική Και Οι Αισθήσεις». (μτφ. Π. ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ, Γ. ΤΟΥΡΝΙΚΙΩΤΗΣ). Κρήτη: ΠΕΚ (ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΡΗΤΗΣ) (2022)

Pinel, V., (2001), «Το Μοντάζ». (μτφ. Α. Μπαλτά). Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη (2006)

Στάθη, Ε., (1999) «Χώρος και Χρόνος στον Κινηματογράφο Του Θ. Αγγελόπουλου». Αθήνα: Αιγόκερως

Διαδικτυακή Βιβλιογραφία

MONTAZ Online (2008), «Το Μοντάζ» Μ. Τσακωνιάτης στο <<https://montaz.wordpress.com/2008/06/20/montaz/>>

MONTAZ Online (2008), «Αποσπάσματα Από Βιβλία Σχετικά Με Το Μοντάζ», Τ. Δαυλόπουλος στο <https://montaz.wordpress.com/2008/03/08/montaz_apospasmata/>

Σινεφίλια (2017), «Το έργο του Θόδωρου Αγγελόπουλου» Θ. Σούμας στο <<http://www.cinephilia.gr/index.php/prosopa/hellas/767-agelopoulos-soumas>>

Online «Σημειώσεις για την 6 η ενότητα: Στοιχεία σκηνοθετικής θεωρίας», Πανεπιστήμιο Αιγαίου στο <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/511254/Doc1_%CE%A3%CE%B7%CE%B-C%CE%B5%CE%B9%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CF%84%CE%B7%CE%BD%206%CE%B7%20%CE%B5%CE%B-D%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1%20%28%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%B5%CF%82%20%CE%BC%CE%BF%CF%81%CF%86%CE%B5%CF%82%29.pdf>

Wikipedia, the free encyclopedia (2002), «Θόδωρος Αγγελόπουλος» στο <https://en.wikipedia.org/wiki/Theo_Angelopoulos>

Wikipedia, the free encyclopedia (2006), «Juhani Pallasmaa» στο <https://en.wikipedia.org/wiki/Juhani_Pallasmaa>

Φιλμογραφία

Τριλογία της Σιωπής

(Μέρος 1) Ταξίδι στα Κύθηρα (1984), Διάρκεια: 120', Σκηνοθεσία/Συγγραφή: Θ. Αγγελόπουλος

(Μέρος 2) Ο Μελισσοκόμος (1986), Διάρκεια: 120', Σκηνοθεσία/Συγγραφή: Θ. Αγγελόπουλος

(Μέρος 3) Τοπίο στην ομίχλη (1988), Διάρκεια: 127', Σκηνοθεσία/Συγγραφή: Θ. Αγγελόπουλος

Εικόνες

Εικόνα 01: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 02: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 03: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 04: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 05: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 06: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 07: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 08: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 09: <<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3Dn9tD-ko2KEho&psig=AOvVaw03QJYOrSL9nax-kxXFvrfby&ust=1675969270851000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCPDBm5nOhv0CFQAAAAAdAAAAABAE>>

Εικόνα 10: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fen.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25CE%259F_%25CE%259C%25CE%25B5%25CE%25BB%25CE%25B9%25CF%2583%25CF%2583%25CE%25BF%25CE%25BA%25CF%258C%25CE%25BC%25CE%25BF%25CF%2582&psig=AOvVaw0BsQ-FL6lc-NM2kE0GxV045&ust=1675969348094000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCKC-B5r3Ohv0CFQAAAAAdAAAAABAE>

Εικόνα 11: <<https://www.e-katastima.com/data-files/6411.jpg>>

Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 13: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 14: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 16: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 17: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 18: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 19: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 21: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 22: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 23: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 24: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 25: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 26: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 27: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 28: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 29: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 30: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 31: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 32: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 33: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 34: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 35: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 36: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 37: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 38: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 39: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 40: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 41: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 42: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 43: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 44: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 45: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 46: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 47: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 48: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 49: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 50: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 51: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 52: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 53: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 54: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 55: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 56: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 57: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 58: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 59: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 60: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 61: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 62: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 63: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 64: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 65: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 66: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 67: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 68: Στιγμιότυπο από την ταινία

Εικόνα 69: Στιγμιότυπο από την ταινία

