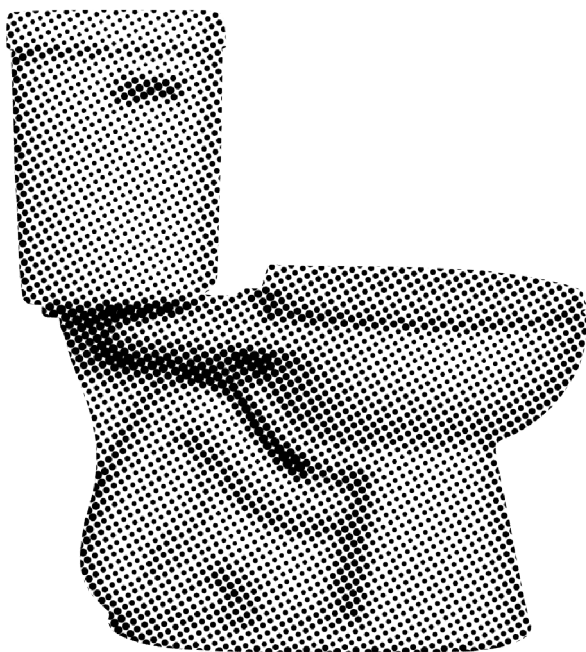


Snowpiercer / Parasite

Ταξικές διαφορές



&

χωρική

υποκειμενικότητα

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στην επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Κορίνα Φιλοξενίδου, για την αμέριστη υποστήριξη της, την υπομονή και τη καθοδήγησή της καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της εργασίας. Η συμβολή της υπήρξε καθοριστική τόσο σε επιστημονικό όσο και σε προσωπικό επίπεδο.

Ευγνωμονώ, επίσης, την οικογένειά μου, τα αγαπημένα μου πρόσωπα και όλα τα άτομα που συνάντησα κατά τη διάρκεια των σπουδών μου. Οι συζητήσεις, οι εκδρομές και οι αυθόρμητες στιγμές που μοιραστήκαμε αποτέλεσαν πολύτιμες πηγές έμπνευσης και στήριξης <3

ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΠΑΧΟΥΝΤΗ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ:
ΚΟΡΙΝΑ ΦΙΛΟΞΕΝΙΔΟΥ

Περίληψη

Η παρούσα εργασία μελετά την αναπαράσταση της κοινωνικής τάξης μέσα από την αρχιτεκτονική και τη σκηνογραφία στις ταινίες του Bong Joon-ho *Snowpiercer* (2013) και *Parasite* (2019). Μέσα από την ανάλυση της χωρικής οργάνωσης, του φωτισμού, των υλικών και της κινηματογράφησης, αναδεικνύεται πώς η αρχιτεκτονική λειτουργεί ως αφηγηματικό εργαλείο που οπτικοποιεί και ασκεί κριτική στις κοινωνικές ιεραρχίες.

Στο *Snowpiercer*, η γραμμική δομή του τρένου αντανakλά την ταξική διαστρωμάτωση, με κάθε βαγόνι να αντιστοιχεί σε διαφορετικό κοινωνικό στρώμα. Η χρήση της κλίμακας, του φωτός και των υλικών αποκαλύπτει τις ανισότητες πίσω από την ψευδαίσθηση ομοιομορφίας. Αντίθετα, στο *Parasite*, η κατακόρυφη κίνηση —σκαλιά και επίπεδα— συμβολίζει την κοινωνική άνοδο ή παγίδευση, ενώ οι αντιθετικοί χώροι των Kim, των Park και του κρυφού υπόγειου αναδεικνύουν την αορατότητα και τα προνόμια. Αξιοποιώντας συγκριτική μεθοδολογία και θεωρίες των Lefebvre, Foucault και Bruno, η μελέτη υποστηρίζει πως ο κινηματογραφικός χώρος είναι πολιτικά φορτισμένος. Τεχνικές όπως η κινηματογράφηση του Hong Kyung-ryu στο *Parasite* υπογραμμίζουν τις ταξικές διαφορές. Συνολικά, και οι δύο ταινίες χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική για να αποκαλύψουν συστημικές ανισότητες, με τη σκηνογραφία να λειτουργεί ως γλώσσα εξουσίας, αποκλεισμού και αντίστασης.

Λέξεις-κλειδιά: αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο, κοινωνική τάξη, σκηνογραφία, Bong Joon-ho, *Snowpiercer*, *Parasite*, χωρική πολιτική

Abstract

This thesis examines how social class is represented through architectural and scenographic design in Bong Joon-ho's *Snowpiercer* (2013) and *Parasite* (2019). Through analysis of spatial organization, lighting, materials, and cinematography, it shows how architecture in film functions as an active narrative device that visualizes and critiques social hierarchies.

In *Snowpiercer*, the train's linear structure reflects rigid class segregation, with each carriage representing a distinct social tier. Manipulations of scale, light, and material emphasize inequality beneath a surface of uniformity. In contrast, *Parasite* uses vertical space—stairs and levels—to symbolize social mobility or confinement. The contrast between the Kims' semi-basement, the Parks' modernist mansion, and the hidden bunker highlights how architecture sustains privilege and invisibility.

Employing a comparative method grounded in the theories of Lefebvre, Foucault, and Bruno, the study argues that cinematic space is inherently political. Techniques like Hong Kyung-pyo's cinematography in *Parasite* underscore class divisions through framing and camera movement. Ultimately, both films use architecture to expose systemic inequality, framing scenography as a coded language of power, exclusion, and resistance.

Keywords: architecture in cinema, social class, scenography, Bong Joon-ho, *Snowpiercer*, *Parasite*, spatial politics

00

Εισαγωγή

01-03

01

Θεωρητικό πλαίσιο
Αρχιτεκτονική και
αναπαράσταση των
κοινωνικών τάξεων στον
κινηματογράφο



00

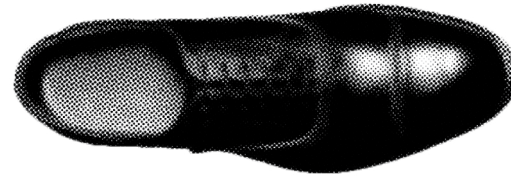


01

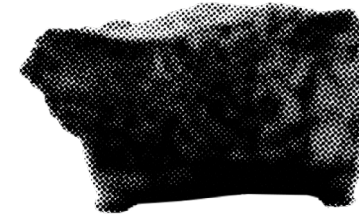
05-07

02

Αναλυτική ανάγνωση/τομή
της ταινίας Snowpiercer



02



03

10-36

03

Αναλυτική ανάγνωση/τομή
της ταινίας Parasite

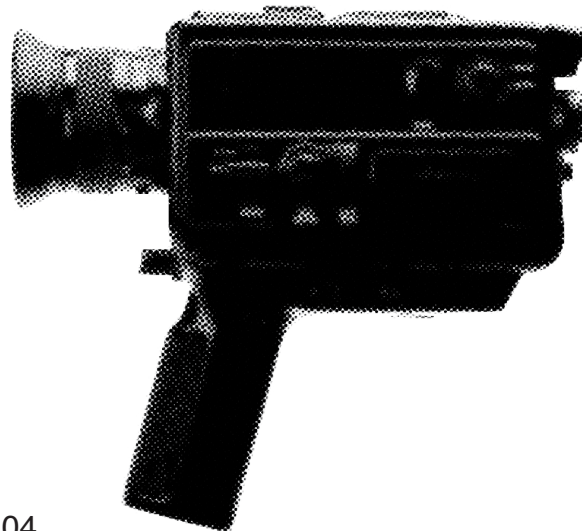


05

38-63

04

Κινηματογράφηση και
χωρική αφήγηση Οπτικές
τεχνικές του Hong
Kyung-ryo και επιπλέον
παρατηρήσεις



04

56-63

05

Επίλογος: Snowpiercer &
Parasite συγκλίσεις και
αποκλίσεις

65-70

Στον κινηματογράφο, όπως και στην πραγματική ζωή, η έννοια του χώρου δεν είναι ουδέτερη. Ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάζεται, κινηματογραφείται και βιώνεται αποκαλύπτει συχνά τις βαθύτερες κοινωνικές δομές που τον διέπουν (Barber, 2002). Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός και η σκηνογραφία λειτουργούν όχι μόνο ως μέσα κατασκευής ενός κόσμου, αλλά και ως τρόποι ανάδειξης των σχέσεων μεταξύ κοινωνικών ρόλων και ταυτοτήτων, ιδιαίτερα μέσα από δυστοπικά ή φαντασιακά περιβάλλοντα που, επιτρέπουν την έκφραση και αναπαράσταση σύνθετων εμπειριών και αφηγήσεων, είτε βασισμένων σε πραγματικά γεγονότα είτε απολύτως φανταστικών (Bruno, 2002). Η αρχιτεκτονική, επομένως, δεν είναι απλώς η τέχνη της οικοδόμησης, είναι ένας τρόπος οργάνωσης του κόσμου, ένας μηχανισμός που ρυθμίζει τις κοινωνικές σχέσεις, τις προσβάσεις και τις αποστάσεις (Lefebvre, 1991). Στον πραγματικό κόσμο, η αρχιτεκτονική έχει ιστορικά χρησιμοποιηθεί ως μέσο ενίσχυσης των κοινωνικών διακρίσεων, από τον αστικό σχεδιασμό των περιοχών κοινωνικού αποκλεισμού και των ακριβών προαστίων μέχρι την κατανομή των δημόσιων και ιδιωτικών χώρων και των εσωτερικών διαρρυθμίσεων στους ανώτερους ορόφους των προνομιούχων και τους χαμηλούς, σκοτεινούς χώρους των αποκλεισμένων (Harvey, 2008). Αυτή η ταξική γεωγραφία επανέρχεται διαρκώς, όχι μόνο στην καθημερινότητά μας, αλλά και στην κινηματογραφική αφήγηση, όπου ο χώρος παύει να είναι φόντο και γίνεται πρωταγωνιστής.

Η σκηνογραφία στον κινηματογράφο λειτουργεί ως ορατός μηχανισμός διάκρισης: μέσα από τις επιλογές υλικών, φωτισμού, κλίμακας και λειτουργικής διαρρύθμισης, ο χώρος αφηγείται σχέσεις εξουσίας και κοινωνικής ιεραρχίας, ενσωματώνοντας αρχιτεκτονικά στερεότυπα που έχουν καθιερωθεί ιστορικά (Cairns, 2013). Με αυτόν τον τρόπο, η σκηνογραφία δεν κατασκευάζει απλώς έναν οπτικό κόσμο αλλά αναπαράγει και ενισχύει πολιτισμικά σχήματα που συνδέουν τη μορφή με την κοινωνική

ταυτότητα. Το σκηνικό δεν είναι απλώς τόπος δράσης, αλλά μια χωρική αφήγηση που ενεργεί στο συναίσθημα του θεατή, μια αρχιτεκτονική κατασκευή που, μέσα από την κλίμακα, τη γεωμετρία και τη ροή του χώρου, ενεργοποιεί αισθήσεις, προκαλεί ενσώματες αντιδράσεις και συντονίζει τη συναισθηματική πρόσληψη της αφήγησης (Griffin & Stasiowski, 2021). Σε ταινίες όπως το *Snowpiercer* και το *Parasite*, αυτή η λογική γίνεται το κεντρικό εργαλείο αφήγησης. Τα δύο έργα, με εντελώς διαφορετικό ύφος και πλοκή, χρησιμοποιούν τη σκηνογραφία και τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό για να καταδείξουν τις ταξικές ιεραρχίες, να σχολιάσουν την κοινωνική ακινησία και να προβάλλουν μια πολιτική του χώρου όπου η κοινωνική θέση είναι γεωμετρικά καθορισμένη (Lee, 2019).

Η επιλογή των ταινιών *Snowpiercer* και *Parasite*, δύο έργων του ίδιου σκηνοθέτη Bong Joon-ho, έγινε με σκοπό να αναδειχθεί πώς δύο εντελώς διαφορετικά κινηματογραφικά είδη - η δυστοπική επιστημονική φαντασία και το κοινωνικό δράμα - αξιοποιούν τον αρχιτεκτονικό χώρο για να αποδώσουν, να σχολιάσουν και να κριτικάρουν τις κοινωνικές και πολιτισμικές εντάσεις που διέπουν τις αφηγήσεις τους (Park, 2018). Το *Snowpiercer* προσφέρει ένα γραμμικά διαρθρωμένο σύμπαν, όπου κάθε βαγόνι του τρένου συμβολίζει διαφορετικό κοινωνικό στρώμα. Από την άλλη, το *Parasite* θεμελιώνει την αφήγησή του σε μια κατακόρυφη ταξική γεωγραφία, όπου η κάθοδος και η άνοδος αντιστοιχούν στην κοινωνική κινητικότητα ή την αδυναμία της (Lee, 2019). Παρά τις διαφορετικές μεθόδους, και οι δύο ταινίες αξιοποιούν την αρχιτεκτονική για να αναδείξουν τον ρόλο του χώρου στη συγκρότηση των κοινωνικών σχέσεων και στην αποτύπωση ανισοτήτων. Ηπαρούσαερευνητικήεργασίαδιερευνάπώςησκηνογραφία και η κινηματογραφική αρχιτεκτονική αναπαριστούν τις ταξικές σχέσεις. Οι βασικές ερωτήσεις που καθοδηγούν την ανάλυση είναι οι εξής: Πώς ο σχεδιασμός των σκηνικών στο *Snowpiercer* και στο *Parasite* οπτικοποιεί τις κοινωνικές

διακρίσεις, ποια αρχιτεκτονικά και χωρικά στοιχεία δημιουργούν αίσθηση καταπίεσης ή προνομίου, και πώς η κίνηση μέσα στον χώρο ενισχύει ή αποδομεί τις δομές εξουσίας. Κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης των δύο ταινιών, προέκυψαν σκίτσα και αργότερα διαγράμματα που αποδείχθηκαν χρήσιμα εργαλεία για τη σύγκριση σκηνικών συνθέσεων, την παρατήρηση λεπτομερειών και την κατανόηση των συνθετικών επιλογών που διαμορφώνουν τη χωρική εμπειρία.

Για να διερευνηθούν αυτά τα ερωτήματα, η μεθοδολογία περιλαμβάνει: συγκριτική ανάλυση της σκηνογραφίας στις δύο παραγωγές (την ταινία και τη σειρά *Snowpiercer*, καθώς και την ταινία *Parasite*), εφαρμογή θεωριών αρχιτεκτονικής που αφορούν την κοινωνική τάξη, την κυκλοφορία και την ιεραρχία του χώρου, ανάλυση της κινηματογράφησης και της διεύθυνσης φωτογραφίας - ιδίως της δουλειάς του Hong Kyung-ryu στο *Parasite* - με στόχο να αναδειχθεί η σχέση μεταξύ κάμερας, κίνησης και χωρικής εμπειρίας, καθώς και μελέτη κριτικών και θεωρητικών αναλύσεων που εξετάζουν πώς ο χώρος στον κινηματογράφο ερμηνεύεται και λειτουργεί ως φορέας κοινωνικού σχολιασμού (Brown, 2016).

Μέσα από αυτή τη διεπιστημονική προσέγγιση, το κείμενο επιδιώκει να δείξει ότι ο κινηματογραφικός χώρος δεν είναι ουδέτερος. Είναι βαθιά πολιτικός. Και στην εποχή μας, όπου η τάξη σπάνια κατονομάζεται αλλά παντού δηλώνεται, η αρχιτεκτονική της εικόνας αποκτά κρίσιμο ρόλο στην αναγνώριση των δομών που μας περιβάλλουν, τόσο στον κινηματογράφο όσο και στην καθημερινή ζωή.



Η Αρχιτεκτονική ως μηχανισμός κοινωνικής διάκρισης

Η αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο λειτουργεί όχι μόνο ως αναπαράσταση των κοινωνικών δομών, αλλά και ως αυτόνομος αφηγηματικός φορέας. Σε θεωρητικό επίπεδο, ο χώρος γίνεται ορατός ως ιδεολογική δομή, μια μορφή λόγου, ένας μηχανισμός εξουσίας και κατασκευής ταυτότητας. Ο χώρος δεν είναι απλώς το περιβάλλον της ζωής, αλλά το αποτέλεσμα της πολιτικής και κοινωνικής της διαμόρφωσης (Foucault, 1980). Έτσι, η χωρική οργάνωση, τόσο στην αρχιτεκτονική όσο και στη σκηνογραφία, φέρει εντός της την αναπαράσταση και την αναπαραγωγή των κοινωνικών ανισοτήτων.

Η δυναμική αυτή προσέγγιση αποκτά ξεχωριστή βαρύτητα όταν ο κινηματογραφικός χώρος δεν λειτουργεί απλώς ως φόντο, αλλά αποκτά υπόσταση χαρακτήρα – με ιδιοσυγκρασία, κίνητρα και ρόλο στην εξέλιξη της αφήγησης. Στη σύγχρονη αφήγηση της κινηματογραφίας, η κατεύθυνση (πάνω/κάτω, δεξιά/αριστερά) παίζει καθοριστικό ρόλο: οι πλούσιες τάξεις εμφανίζονται ψηλότερα, δεξιότερα, με φως, οι φτωχοί χαμηλότερα, σκοτεινότερα, αριστερότερα. Αυτή η συμβολική γεωγραφία δεν απλώς καταγράφει την κοινωνική τάξη, τη σκηνοθετεί (Bruno, 2002).

Η ιδέα των πολιτισμικών στερεοτύπων είναι εξίσου καθοριστική. Οι χώροι επενδύονται με πολιτισμικές μνήμες: ορισμένοι χωρικοί τύποι, όπως χαρακτηριστικοί τύποι κατοίκησης ή μεταβατικοί χώροι, φορτίζονται συμβολικά με έννοιες όπως το περιθώριο ή η σταθερότητα αντίστοιχα. Το κοινό αντιλαμβάνεται αυτά τα μοτίβα χωρίς να χρειάζεται εξήγηση. Έτσι, ο αρχιτεκτονικός και σκηνογραφικός σχεδιασμός συμμετέχει στη διαμόρφωση ενός αναγνωρίσιμου πλαισίου που ενισχύει τα αφηγηματικά νοήματα (Griffin & Stasiowski 2021).

Η αρχιτεκτονική υπήρξε διαχρονικά ένα εργαλείο κοινωνικής διάκρισης, αποτυπώνοντας και ενισχύοντας τις ταξικές διαστρωματώσεις. Από τον αστικό σχεδιασμό έως τον τρόπο κατανομής των δημόσιων και ιδιωτικών χώρων, η πόλη έχει λειτουργήσει ως μηχανισμός ορατότητας και αορατότητας, πρόσβασης και αποκλεισμού. Ιστορικά παραδείγματα, όπως η αστική οριοθέτηση μεταξύ πλούσιων συνοικιών και υποβαθμισμένων περιοχών, ή η ύπαρξη περιφραγμένων κοινοτήτων και παραγκουπόλεων, καταδεικνύουν την αρχιτεκτονική ως πεδίο σύγκρουσης και κυριαρχίας (Lefebvre, 1991).

Η θεωρία της αρχιτεκτονικής έχει εξετάσει τον τρόπο με τον οποίο οι μορφές οργάνωσης του χώρου – η ιεραρχία, η κυκλοφορία, τα όρια – κατασκευάζουν και συντηρούν σχέσεις εξουσίας. Η πρόσβαση στους χώρους δεν είναι ποτέ ουδέτερη, αλλά φορτισμένη με συμβολικά και λειτουργικά εμπόδια: πόρτες, σκάλες, ανελκυστήρες, ορατότητα ή απόκρυψη. Αυτά τα στοιχεία συνθέτουν ένα κώδικα ταξικής διάκρισης (Foucault, 1980).

Μελέτες από την πραγματική αρχιτεκτονική, από το Παρίσι του 19ου αιώνα έως τα σύγχρονα εμπορικά κέντρα και τις κλειστές οικιστικές κοινότητες, προσφέρουν πλούσιο υλικό σύγκρισης με τις κινηματογραφικές αναπαραστάσεις. Στις περιπτώσεις αυτές, ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός δεν αντανakλά απλώς την κοινωνική πραγματικότητα αλλά τη διαμορφώνει, καθιστώντας την αναγνώσιμη και δύσκολα αναμφισβήτητη (Hausmann, 2011).

Το κινηματογραφικό σκηνικό ως εργαλείο

Η σκηνογραφία αποτελεί αρχιτεκτονική σχεδιασμένη ή προσαρμοσμένη ώστε να ανταποκρίνεται στον φακό της κάμερας (Bruno, 2002). Είναι ένας χώρος που δεν χτίζεται για να κατοικηθεί αλλά για να αναπαρασταθεί, να εκτεθεί και να υποστηρίξει μια αφήγηση. Η μορφή του, η κλίμακα του και η σχέση του με το κάδρο είναι εξαρχής αποτέλεσμα

προσεκτικής χωρικής σύνθεσης. Η σκηνογραφία είναι δηλαδή αρχιτεκτονική που κατασκευάζεται για να φανεί και όχι για να βιωθεί, και αργότερα μπορεί να ανακτήσει αυτονομία όταν εκτεθεί εκτός ταινίας, σε εκθέσεις, αναπαραστάσεις ή θεωρητικές αναγνώσεις. Αυτή η δυαδική της φύση, εργαλειακή και συμβολική, την καθιστά ιδιαίτερο πεδίο μελέτης της αναπαράστασης της τάξης στον κινηματογράφο (Griffin & Stasiowski, 2021).

Στον κινηματογράφο και την τηλεόραση, η σκηνογραφία αναλαμβάνει να οπτικοποιήσει τη διαστρωμάτωση του κοινωνικού ιστού. Τα σκηνικά, οι χώροι και η κατανομή τους δεν είναι απλά «φόντο» αλλά δομικά στοιχεία της αφήγησης. Η σκηνογραφία επεξεργάζεται την ιδέα της τάξης μέσα από την υλικότητα, την κλίμακα, την πρόσβαση και την αντίθεση (Cairns, 2013). Η διαφορά στην κλίμακα ανάμεσα στους μικρούς, στενούς χώρους των χαμηλών τάξεων και τα ανοιχτά, ευρύχωρα περιβάλλοντα των προνομιούχων ενισχύει την αίσθηση περιορισμού ή ελευθερίας. Τα υλικά (τσιμέντο, μέταλλο, ξύλο, γυαλί) και η φθορά ή η καθαρότητά τους, αφηγούνται ταξικές ιστορίες χωρίς λέξεις. Ο φωτισμός λειτουργεί με την ίδια λογική: το φυσικό φως γίνεται σύμβολο ευμάρειας, ενώ το τεχνητό φως υποδηλώνει συνθήκες αναγκαιότητας ή επιβίωσης.

Η ροή και ο έλεγχος της κίνησης μέσα στους χώρους (ποιος μπαίνει, ποιος βγαίνει, από ποια είσοδο) είναι εξίσου κρίσιμα στοιχεία. Η κυκλοφορία δεν αφορά μόνο τη μετάβαση, αλλά αποκαλύπτει δικαιώματα και απαγορεύσεις. Στη σκηνοθετική σύνθεση, η χρήση συγκεκριμένων γωνιών λήψης και η κατεύθυνση της κάμερας (πάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά) καθορίζουν τη σχέση θεατή και χαρακτήρα με τον χώρο. Έτσι, το οπτικό πεδίο κατασκευάζει και ενισχύει την ταξική εμπειρία.

Σε σύγχρονες κινηματογραφικές αφηγήσεις όπως το *Parasite* και το *Snowpiercer*, το σκηνογραφικό design δεν λειτουργεί μόνο υποστηρικτικά αλλά γίνεται φορέας του μηνύματος. Οι χαρακτήρες κινούνται σε χώρους που μιλούν

πριν από αυτούς, και συχνά εναντίον τους. Η επιλογή αυτών των δύο ταινιών δεν είναι τυχαία: συνδυάζουν εξαιρετικά την κινηματογραφική οικονομία με ένα αυστηρό, σχεδόν αρχιτεκτονικό σύστημα οργάνωσης της αφήγησης. Οι χώροι στις ταινίες αυτές είναι κατασκευασμένοι με τέτοιο τρόπο ώστε να εικονογραφούν την κοινωνική ανισότητα με ακρίβεια και δύναμη, αποτυπώνοντας τη σύγκρουση, την παγίδευση και την ψευδαίσθηση κινητικότητας (Kim, 2020).

Δεν πρόκειται απλώς για σκηνικά, αλλά για δομές με βαθύ ιδεολογικό και αισθητικό φορτίο, οι οποίες μεταφέρουν αφηγήσεις κοινωνικής θέσης, εξουσίας και αντίστασης, μέσα από εικόνες που δεν εξαρτώνται από την αφήγηση, αλλά διαμορφώνουν την ίδια την αντίληψή μας για το τι είναι προνομιούχο και τι περιθωριακό (Park, 2018). Οι ταινίες αυτές επιλέχθηκαν επειδή ενσαρκώνουν με σαφήνεια τη δυναμική αυτή, χρησιμοποιώντας τον χώρο ως το βασικό εργαλείο αφήγησης ενός κόσμου διαστρωματωμένου και ρυθμισμένου μέχρι την τελευταία του λεπτομέρεια.

02

Κεφάλαιο 2: Snowpiercer

Το δομημένο περιβάλλον στο Snowpiercer (Bong, 2013) αποτελεί άμεση αντανάκλαση της αυστηρής κοινωνικής διαστρωμάτωσης που διέπει τον κόσμο του. Η κεντρική ιδέα της ταινίας περιστρέφεται γύρω από ένα τρένο (Burr, 2014) που διασχίζει ασταμάτητα έναν παγωμένο, μετα-αποκαλυπτικό κόσμο, μεταφέροντας τους τελευταίους επιζώντες της ανθρωπότητας. Το τρένο, ως αυτόνομο οικοσύστημα, χωρίζεται αυστηρά σε βαγόνια που αντανakλούν^[1] την κοινωνική ιεραρχία, από την εξαθλιωμένη Ουρά έως τα πολυτελή βαγόνια της Πρώτης Θέσης. Αυτή η αλληγορική κατασκευή γίνεται το πεδίο όπου ξεδιπλώνεται η ταξική πάλη, με τον κάθε χώρο να αποτελεί στάδιο μιας προδιαγεγραμμένης διαδρομής (Athinaorama, 2024). Η γραμμική του δομή ενσαρκώνει την αυστηρή κοινωνική πυραμίδα, ενώ η απουσία εξωτερικού κόσμου μετατρέπει το εσωτερικό του σε απόλυτη σκηνή σύγκρουσης, επιβίωσης και ελέγχου. Αυτό που καθιστά ιδιαίτερα εντυπωσιακή αυτή την αρχιτεκτονική ιεραρχία είναι ότι κάθε βαγόνι του τρένου έχει τις ίδιες εξωτερικές διαστάσεις, το ίδιο πλάτος και μήκος, ωστόσο η εσωτερική εμπειρία του χώρου διαφέρει δραστικά ανάλογα με την τάξη. Εξωτερικά, οι σκηνές αναπαριστούν ένα τρένο που φαίνεται ομοιόμορφο, μια αδιάκοπη αλυσίδα πανομοιότυπων μονάδων. Εσωτερικά όμως, κάθε τμήμα αποδίδει ξεκάθαρα διαφορετική αίσθηση στον θεατή, μεταδίδοντας μέσω της χωρικής εμπειρίας το μήνυμα της ανισότητας ανάμεσα στις τάξεις, με κάθε σχεδιαστική επιλογή να ενισχύει αυτή τη διαφορά στην πρόσληψη του χώρου (Bradshaw, 2014).

Στον θεατή αυτή η συνειδητοποίηση ξεδιπλώνεται σταδιακά καθώς η κάμερα διαπερνά τα διαφορετικά τμήματα του τρένου. Παρόλο που κάθε βαγόνι προορίζεται να έχει το ίδιο μέγεθος, η χωρική εμπειρία αλλάζει δραματικά από την Ουρά μέχρι την Πρώτη Θέση. Τα βαγόνια των κατώτερων τάξεων παρουσιάζονται αφόρητα μικρά, με χαμηλά ταβάνια, περιορισμένα περάσματα και υπερπληθυσμό. Αντίθετα, τα βαγόνια της Πρώτης Θέσης φαίνονται τεράστια, με ψηλά ταβάνια, ευρύχωρα σαλόνια και ανοιχτούς χώρους (MoveltMag, 2022). Ωστόσο, όταν γίνεται συνειδητή σύγκριση των σκηνικών, γίνεται σαφές ότι το αντιλαμβανόμενο μέγεθος των βαγονιών δεν ευθυγραμμίζεται πάντα με τις υποτιθέμενες ομοιόμορφες διαστάσεις τους. Αυτή είναι μια εσκεμμένη επιλογή των δημιουργών, οι οποίοι μέσω της διακριτικής αλλαγής της κλίμακας και των αναλογιών, επιδιώκουν να ενισχύσουν την αίσθηση της αντίθεσης και της διακριτής εμπειρίας του χώρου μεταξύ των διαφορετικών ομάδων επιβατών, από βαγόνι σε βαγόνι, σκηνή σε σκηνή (Varveri, 2022).

Η ανάλυση που ακολουθεί επικεντρώνεται σε επιλεγμένα βαγόνια του τρένου, καθένα από τα οποία εξετάζεται ως χωρική τομή - μια αρχιτεκτονική παρατήρηση που αποκαλύπτει τον εσωτερικό σχεδιασμό και την εμπειρία που μεταδίδει. Αυτά τα τμήματα του τρένου παρουσιάζονται σαν διακριτές φάσεις ενός ενιαίου, αλλά πολυεπίπεδου αφηγηματικού χώρου. Στόχος είναι να μελετηθούν οι αντιθέσεις μεταξύ των βαγονιών (σκηνικών), μέσα από παρατήρηση και σύγκριση, όχι μόνο ως θεματικές ενότητες αλλά ως εσωτερικά τοπία που ενσωματώνουν και αναπαράγουν αρχιτεκτονικά στερεότυπα (Burr, 2014).

Βαγόνια της Ουράς

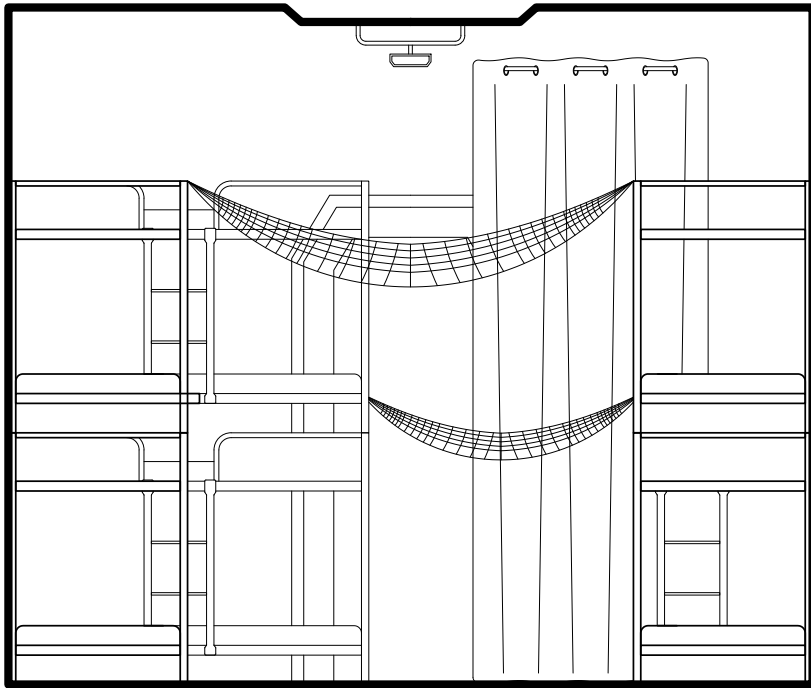
Το Τμήμα της Ουράς,^[1] όπου διαμένουν οι επιβάτες της χαμηλότερης τάξης, είναι και το πρώτο σημείο όπου τοποθετείται ο θεατής στην αρχή της ταινίας. Το πιο απομακρυσμένο, σκοτεινό και παραμελημένο σημείο του συστήματος. Είναι σχεδιασμένο με τρόπο που προκαλεί έντονη αίσθηση περιορισμού, έλλειψης ελευθερίας και απομόνωσης, τόσο μέσω της χωρικής διάταξης όσο και μέσω των υλικών και του φωτισμού. Στενοί διάδρομοι, χαμηλά ταβάνια και υπερβολικός συνωστισμός εντείνουν την αίσθηση χωρικής πίεσης και υπογραμμίζουν τα σχεδιαστικά στερεότυπα που αποδίδονται σε περιβάλλοντα αποκλεισμού και περιορισμού (MoveltMag, 2022). Η σκληρή βιομηχανική αισθητική, με εμφανή μέταλλα, σκουριασμένες επιφάνειες και πρόχειρη επίπλωση, υποδηλώνει ξεκάθαρα πως οι επιβάτες ζουν σε μια κατάσταση στέρησης ανθρώπινης αξιοπρέπειας. Το σκοτάδι και η περικλειστή φύση αυτών των χώρων δεν αποτελούν απλώς αισθητικές επιλογές, αλλά σκόπιμα εργαλεία που προσανατολίζουν τον θεατή και δημιουργούν μια έντονη ψυχολογική απόσταση από τα φωτεινότερα και πιο ευρύχωρα βαγόνια που ακολουθούν (Kim, 2020).

Το Τμήμα της Ουράς αντλεί έντονα στοιχεία από βιομηχανικά και κατασταλτικά πρότυπα σχεδιασμού, δημιουργώντας την εντύπωση ενός χώρου αυτοσχέδιου και πρόχειρα διαμορφωμένου από τους ίδιους τους χαρακτήρες (Burr, 2014). Η μορφή του παραπέμπει σε περιβάλλοντα περιορισμού και αυστηρού ελέγχου, όπως καταυλισμοί, παλιές αποθήκες ή πρόχειρες εγκαταστάσεις σε ζώνες κρίσης (Varveri, 2022). Η αισθητική του χώρου θυμίζει σκηνικά κατασκευασμένα με ό,τι υλικό ήταν διαθέσιμο: εμφανείς σωληνώσεις, μεταλλικά δάπεδα, πρόχειρα τοιχεία και γκρίζες επιφάνειες που ενισχύουν την αίσθηση ακατέργαστης λειτουργικότητας.

Αν και ο χώρος μοιράζεται χαρακτηριστικά με τη μπρουταλιστική αρχιτεκτονική, όπως η χρήση ακατέργαστων, απλών υλικών και η έμφαση στη λειτουργικότητα, το κύριο οπτικό του λεξιλόγιο ευθυγραμμίζεται περισσότερο με θεσμικά περιβάλλοντα που δίνουν προτεραιότητα στον έλεγχο και την επιβίωση. Τόσο στην ταινία όσο και στη σειρά, το τμήμα της Ουράς αντλεί οπτικά στοιχεία από τυπολογίες όπως ασφυκτικά γεμάτοι κοιτώνες εργατών, καταφύγια εκτάκτου ανάγκης και υποβαθμισμένες δημόσιες υποδομές, όπου η αποδοτικότητα και η συγκράτηση υπερτερούν της άνεσης των χαρακτήρων. Αυτές οι επιλογές τονίζουν την έλλειψη αυτονομίας και αξιοπρέπειας που προσφέρεται στους επιβάτες αυτού του τμήματος (Park, 2016).

Η απουσία παραθύρων εντείνει την αίσθηση εγκλεισμού και επιβεβαιώνει πως ο θεατής βρίσκεται στο εσωτερικό ενός σφραγισμένου συστήματος – στην ουρά ενός τρένου – χωρίς δυνατότητα διαφυγής ή επαφής με τον έξω κόσμο. Αυτά τα σχεδιαστικά στοιχεία δημιουργούν μια συνθήκη εγκλεισμού και επιβεβαιώνουν την απομόνωση του χώρου όχι μόνο από την άνεση αλλά και από κάθε έννοια ελευθερίας (Kim, 2020).





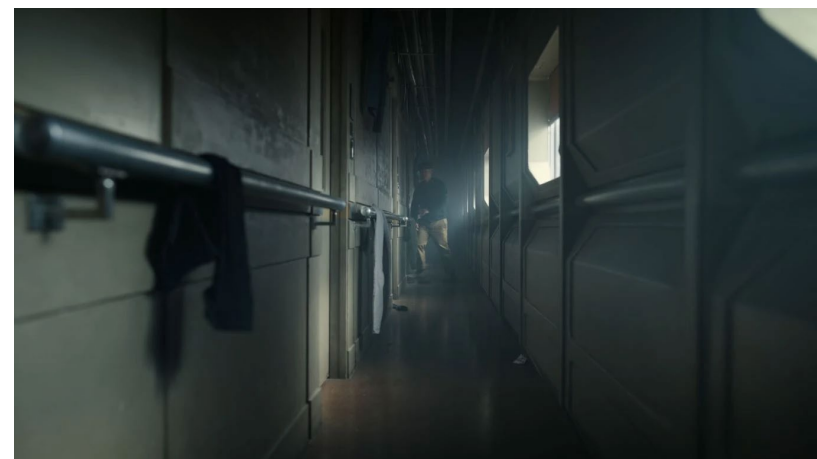
Το διάγραμμα προέκυψε από σκίτσο, βλέποντας τη σκηνή, και καταγράφει με ακρίβεια τα στοιχεία της. Λειτουργεί σαν τομή, απεικονίζοντας ακριβώς ό,τι φαίνεται, ενώ τα στοιχεία που εννοούνται συμβολίζονται με διακεκομμένη γραμμή.

Βαγόνια Τρίτης Θέσης

Καθώς προχωρά κανείς μπροστά στο τρένο, τα βαγόνια της Τρίτης Θέσης συνιστούν έναν ενδιαμέσο χωρικό σταθμό, μια μεταβατική συνθήκη, όπου οι επιβάτες έχουν μεν πρόσβαση σε ελαφρώς περισσότερους πόρους, αλλά εξακολουθούν να βρίσκονται υπό αυστηρό έλεγχο. Η σκηνογραφία αυτών των τμημάτων αναδεικνύει έναν ταξικά διαμορφωμένο χώρο, ο οποίος επικοινωνεί τον έλεγχο όχι μόνο μέσω του περιεχομένου αλλά και μέσω της ίδιας της αρχιτεκτονικής γλώσσας (Curtis, 2019). Σε αντίθεση με την Ουρά, η οποία θυμίζει τη χωματερή του συστήματος – ένας χώρος όπου καταλήγουν τα απορρίμματα, οι απόβλητοι και ό,τι θεωρείται άχρηστο – η Τρίτη Θέση φαίνεται να επιτελεί έναν πιο λεπτομερώς δομημένο ρόλο. Εδώ, δεν κυριαρχεί το χάος ή η ακαταστασία, αλλά η επιβεβλημένη λιτότητα. Ο μινιμαλισμός που παρατηρείται στον χώρο δεν είναι αισθητική επιλογή αλλά προϋπόθεση επιβίωσης. Οι επιβάτες κινούνται μέσα σε έναν χώρο που περιλαμβάνει αποκλειστικά τα απολύτως απαραίτητα για τη διαβίωση, χωρίς ίχνος πλεονασμού ή περιττής άνεσης (Burr, 2014).

Η έλλειψη πλεονασμού, διακόσμησης ή προσωπικών στοιχείων προκύπτει από την ανάγκη για πειθαρχημένη λειτουργία. Το περιβάλλον είναι φτιαγμένο για να υπηρετεί τη χρήση του, όχι για να προσφέρει άνεση ή απόλαυση (Curtis, 2019). Κάθε επιφάνεια, κάθε διάταξη υπακούει σε μια λογική αναγκαιότητας και απόλυτου ελέγχου. Ο χώρος είναι ξηλωμένος από κάθε πλεονασμό, από κάθε υπαινιγμό περί ιδιωτικότητας ή επιλογής. Η απουσία διακόσμησης, εναλλαγών, συμβόλων ή παρηγορητικών υλικών δεν είναι τυχαία, είναι μια πραγμάτευση της ύπαρξης με όρους αφαίρεσης (Kim, 2020)

Η κίνηση στον χώρο ρυθμίζεται αυστηρά· διάδρομοι, φράγματα και πύλες οργανώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι επιβάτες κινούνται, αποκλείοντας ρητά την πρόσβαση σε βαγόνια ανώτερων τάξεων.



Αν και η σκηνή παραπέμπει σε έναν αφηρημένο ταξικό χώρο, αναγνωρίζουμε ξεκάθαρα πως βρισκόμαστε στο εσωτερικό ενός βαγονιού. Το περιορισμένο πλάτος, η γραμμική ανάπτυξη του χώρου και η απόλυτη συμμετρία ως προς τον άξονα κίνησης ενισχύουν αυτή την αίσθηση. Η γεωμετρία του χώρου και η επαναληπτικότητα των στοιχείων δίνουν την εντύπωση πως πρόκειται για σκηνικό ειδικά σχεδιασμένο για την ταινία, το οποίο, ωστόσο, θα μπορούσε και να έχει τραβηχτεί μέσα σε πραγματικό τρένο. Αυτή η διττή αίσθηση ενισχύει τη δραματουργία· ο θεατής νιώθει πως βρίσκεται σε έναν αναγνωρίσιμο αλλά μετασχηματισμένο χώρο, όπου η καθημερινή εμπειρία μετατρέπεται σε εργαλείο πειθαρχίας (Bruno 2002). Το σκηνικό θυμίζει την τυπολογία χώρων όπως σταθμοί του μετρό ή στρατιωτικά κέντρα σίτισης, όπου η κυκλοφορία ελέγχεται και η πρόσβαση οργανώνεται αυστηρά. Εδώ, η αρχιτεκτονική δεν είναι ουδέτερη αλλά εργαλείο κοινωνικού ελέγχου (Curtis, 2019).

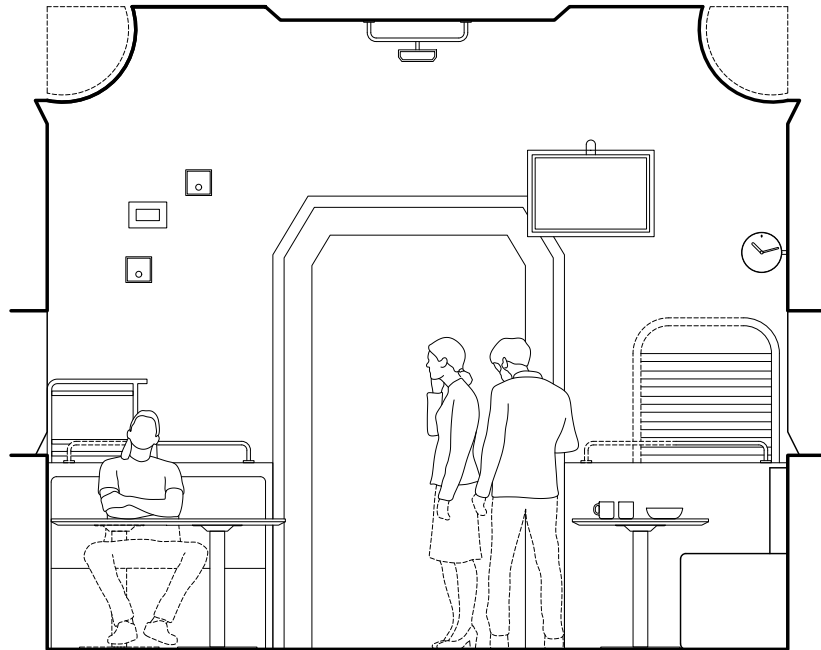
Ο χώρος της Τρίτης Θέσης λειτουργεί σαν ένας μηχανισμός σκηνοθετικού περιορισμού· οι χαρακτήρες τοποθετούνται με απόλυτη ακρίβεια εντός του σκηνικού, που οργανώνεται σαν ένας αυστηρά ρυθμισμένος μηχανισμός. Η σκηνή είναι διαρθρωμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να περιορίζει τη δράση και τη δυναμική τους, η γραμμική διάταξη των στοιχείων, τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα στους τοίχους και στα καθίσματα, δημιουργούν έναν ρυθμό που θυμίζει χορογραφία εγκλεισμού. Το φως, ψυχρό και κατευθυντικό, λειτουργεί σχεδόν σαν αρχιτεκτονικό όριο, διαχωρίζοντας χώρους και περιορίζοντας κινήσεις. Οι χαρακτήρες δεν κινούνται απλώς μέσα στον χώρο, μοιάζουν να παρασύρονται από αυτόν, εγκλωβισμένοι σε μια αισθητικά ελεγχόμενη συνθήκη όπου η ελευθερία είναι προσομοιωμένη και η επιλογή ανύπαρκτη (Curtis, 2019).

Ο σχεδιασμός της σκηνής λειτουργεί ως χωρική αντανάκλαση της ταξικής δομής, η διάταξη των σωμάτων, η επανάληψη των καθισμάτων, η γεωμετρία των τραπεζιών,

όλα λειτουργούν ως εργαλεία που υπογραμμίζουν την έλλειψη επιλογής. Το ίδιο το σκηνικό οργανώνεται σαν μια χορογραφία εγκλεισμού, όπου οικινήσεις είναι προβλέψιμες και η δράση προκαθορισμένη. Τα αρχιτεκτονικά μοτίβα, επαναλαμβανόμενα και αδιάλειπτα, δεν είναι διακόσμηση, εκφράζουν θέση (Hainge, 2015). Ο ρυθμός της σκηνής αποκαλύπτει ένα σύστημα απόλυτου ελέγχου, όπου ακόμα και οι ήχοι η μεταλλική αντήχηση μιας πόρτας, το τρίξιμο των μηχανισμών ασφαλείας λειτουργούν ως επεκτάσεις του χώρου. Κάθε στοιχείο εντάσσεται στην αρχιτεκτονική αφήγηση της καταπίεσης. η αισθητική είναι κώδικας εξουσίας και ο χώρος δεν είναι φόντο, αλλά δραστικός παράγοντας της εμπειρίας.

Η τυπολογική φτώχεια αυτών των βαγονιών, παρά τη βελτίωση των υλικών, παραμένει ενδεικτική της απόστασης από την εξουσία, όχι μόνο ως χωρική ανεπάρκεια αλλά ως αισθητική καταδίκη. Τα βαγόνια δεν στερούνται απλώς άνεσης ή πολυτέλειες, αλλά και τη δυνατότητα έκφρασης μέσω του χώρου. Πρόκειται για αρχιτεκτονικά περιβάλλοντα ελεγχόμενης μονοτονίας, όπου κάθε στοιχείο – από τη διάταξη των καθισμάτων έως την επιλογή των υλικών – λειτουργεί ως υπενθύμιση της αδυναμίας επιλογής (Kim, 2014).

Η έλλειψη διακοσμητικών στοιχείων ή αισθητικής πολυπλοκότητας δεν είναι αποτέλεσμα αδιαφορίας αλλά συνειδητής αφαίρεσης μια πολιτική του χώρου που αφαιρεί κάθε περιθώριο ταυτότητας. Αυτός ο σχεδιαστικός εσκεμμένος εγκλεισμός απλώς προσδίδει στον χώρο μια βαρύτητα σχεδόν μεταφυσική εδώ η καθημερινότητα δεν συμβαίνει, αλλά επιβάλλεται. Ο χώρος δεν είναι απλώς τόπος, είναι η ίδια η συνθήκη της αφήγησης, το πλαίσιο μέσα στο οποίο ξετυλίγεται μια ζωή χωρίς προοπτική. Η αρχιτεκτονική παύει να είναι σκηνικό και μετατρέπεται σε αφηγηματικό εργαλείο κάθε τοίχος, κάθε πάτωμα, κάθε φωτιστικό υποδηλώνει, χωρίς λόγια, τι επιτρέπεται και τι όχι.



Βαγόνια Πρώτης Θέσης

Σε απόλυτη αντίθεση με τα προηγούμενα τμήματα του τρένου, τα βαγόνια της Πρώτης Θέσης δεν προσφέρουν απλώς καλύτερες συνθήκες, αλλά εκφράζουν την απόλυτη επικράτηση της κυρίαρχης τάξης μέσω του χώρου. Ο χώρος εδώ δεν έχει σκοπό να εξυπηρετήσει απλώς λειτουργίες, αλλά να προβάλει αξίες, να επικυρώσει την εξουσία μέσω της αισθητικής. Οι χώροι παρουσιάζονται ευρύχωροι, με ψηλά ταβάνια και ρυθμική συμμετρία που εκφράζει μια αίσθηση σταθερότητας και ελέγχου. Το φως είναι άπλετο, ο φυσικός φωτισμός ρέει από μεγάλα παράθυρα, κάνοντας κάθε σκηνή να μοιάζει με ζωγραφικό κάδρο. Η ελευθερία του βλέμματος μεταφράζεται σε αίσθηση ελευθερίας γενικά, δεν υπάρχει περιορισμός, δεν υπάρχουν φράγματα. Πολύ γρήγορα όμως χάνεται κάθε αναφορά στο ότι βρισκόμαστε εντός ενός βαγονιού. Οι ενδείξεις του τρένου, των διαστάσεων ή της κλίμακας εξαφανίζονται.

Ο θεατής δεν βλέπει πλέον ένα κινητό μέσο μεταφοράς, αλλά έναν ανεξάρτητο, σκηνογραφημένο χώρο χωρίς όρια. Το υλικό λεξιλόγιο των βαγονιών αυτών είναι προσεκτικά επιλεγμένο: λαμπερό ξύλο, γυαλιστερό μέταλλο, ορείχαλκος, μάρμαρο και λεπτά υφάσματα δημιουργούν ένα περιβάλλον στο οποίο η ύλη αφηγείται την ιστορία της ισχύος. Αυτή η υλικότητα δεν είναι απλώς αισθητική επιλογή, εκπέμπει μια ξεκάθαρη δήλωση κοινωνικής διαφοροποίησης και αποκλεισμού (Lefebvre, 1991). Η ίδια η αφθονία μετατρέπεται σε μέσο σαφούς διαχωρισμού.

Εδώ, η υπερεπάρκεια δεν προσφέρει απλώς άνεση, αλλά εκπέμπει εξουσία. Όπως η φτώχεια στην Ουρά υποβάλλει την ιδέα της πειθαρχίας μέσα από τη στέρηση, έτσι και η Πρώτη Θέση δηλώνει την κυριαρχία μέσα από τον πλούτο, όχι μόνο μέσα από την κατοχή, αλλά και μέσα από τη θεαματική του έκθεση.



Η διαφορά δεν είναι μόνο λειτουργική, διαμορφώνει έναν χώρο στον οποίο η ύλη δεν υπηρετεί τη χρήση αλλά τη θεαματικότητα, δεν δηλώνει λειτουργία, δηλώνει θέση.

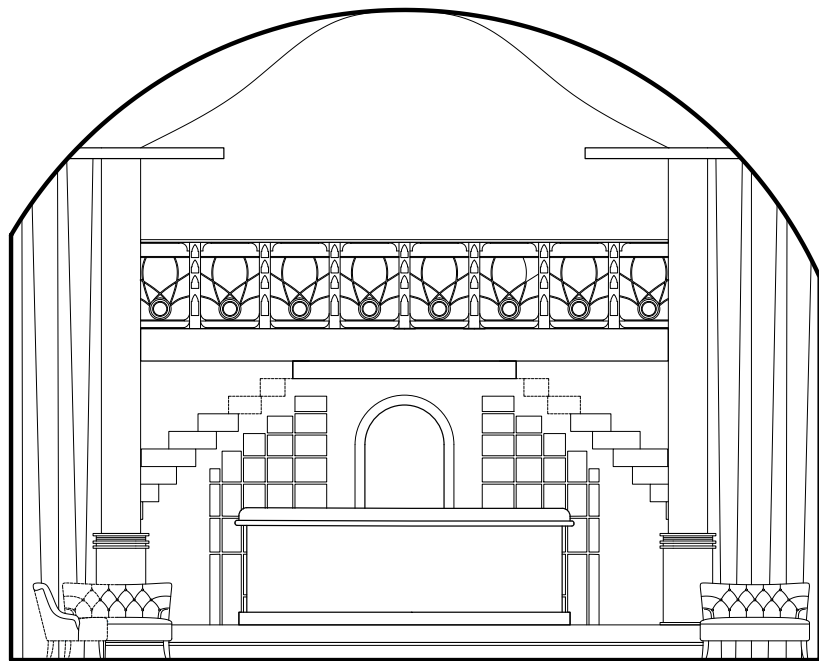
Η σκηνοθεσία σε απόλυτο συντονισμό με τη σκηνογραφία είναι προσεκτικά ενορχηστρωμένη ώστε να αποδώσει την αίσθηση του αποκλειστικού και του προνομιακού. Οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι αβίαστες, χωρίς περιορισμούς, και η σχέση τους με τον χώρο δηλώνει οικειότητα και αυτονόητη κατοχή. Δεν βρίσκονται σε έναν χώρο που απλώς τους επιτρέπει την ύπαρξη, αλλά σε έναν χώρο που έχει διαμορφωθεί γι' αυτούς. Η απουσία σαφών διαδρομών, φραγμών ή λειτουργικών ορίων ενισχύει την αίσθηση ρευστότητας και συνεχούς ροής. Ο χώρος δεν υπαγορεύει συμπεριφορά, την επιτρέπει. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, χάνεται σχεδόν πλήρως η αίσθηση ότι βρισκόμαστε σε βαγόνι. Η υλικότητα, η κλίμακα και το βάθος του σκηνικού αποσπούν την προσοχή από τη γραμμικότητα του τρένου. Αυτό που μένει είναι ένας χώρος σχεδόν άυλος, ένα σκηνικό άνεσης και επίπλαστης ευμάρειας χωρίς συγκεκριμένο τόπο.

Σε επίπεδο σύγκρισης, η ατμόσφαιρα θυμίζει πολυτελή ξενοδοχεία ή κλειστά κλαμπ, όπου ο ίδιος ο χώρος λειτουργεί ως σύμβολο στάτους. Είναι περιβάλλοντα επιμελώς απομονωμένα, με έλεγχο πρόσβασης και σωματική απόσταση από τους «άλλους». Τα στοιχεία της σύνθεσης αντλούν από την ιστορία της πολυτέλειας, από το νεοκλασικισμό μέχρι το art deco, με τη μορφή να υπηρετεί την ιδέα της υπεροχής (Park, 2016). Οι αναφορές δεν είναι απλώς διακοσμητικές, αλλά λειτουργούν ως ιστορικά και αισθητικά αποτυπώματα της εξουσίας. Η χρήση γνώριμων κωδίκων κομψότητας λειτουργεί εδώ ως εργαλείο επικύρωσης της κοινωνικής ανωτερότητας των επιλεγμένων, επαναφέροντας μοτίβα που ανέκαθεν συνέδεαν την ύλη με την επιβολή, τη διαβάθμιση και τον κοινωνικό αποκλεισμό. Σε αυτό το πλαίσιο, ο χώρος της Πρώτης Θέσης δεν είναι απλώς διαφορετικός από τα

προηγούμενα τμήματα. Είναι η επιβεβαίωση της ιεραρχίας, ένα δομημένο επιχείρημα που δηλώνει ότι εδώ είναι η κορυφή. Η σκηνογραφία μετατρέπεται σε εργαλείο δοξασίας και αναπαραγωγής της ισχύος, ένα περιβάλλον που δεν χρειάζεται να πει τίποτα για να κάνει σαφές το ποιος ανήκει και ποιος όχι.

Σε αυτό το σημείο, μια εντυπωσιακή αντιστροφή συμβαίνει: σε μια ταινία επιστημονικής φαντασίας, το οικείο, αυτό που αναγνωρίζουμε από τον πραγματικό κόσμο, εισχωρεί στον χώρο ενός βαγονιού και ξεπερνά τα όρια της λογικής, της κλίμακας και της πραγματικής εμπειρίας. Η έννοια του τρένου εξαφανίζεται· το βαγόνι παύει να είναι βαγόνι και γίνεται ένας αυτόνομος σκηνικός χώρος, χωρίς φυσικά όρια. Αν κανείς συγκρίνει προσεκτικά τις πρώτες σκηνές με τις σκηνές της Πρώτης Θέσης, παρατηρεί μια συνειδητή σκηνογραφική παγίδα, η αίσθηση της ελευθερίας δεν μεταδίδεται μέσα από την πλοκή ή τους χαρακτήρες, αλλά προκύπτει καθαρά από τον ίδιο τον χώρο. Ο θεατής πείθεται πως βρίσκεται στο μπροστινό άκρο του τρένου, όχι επειδή το βλέπει, αλλά επειδή το νιώθει.



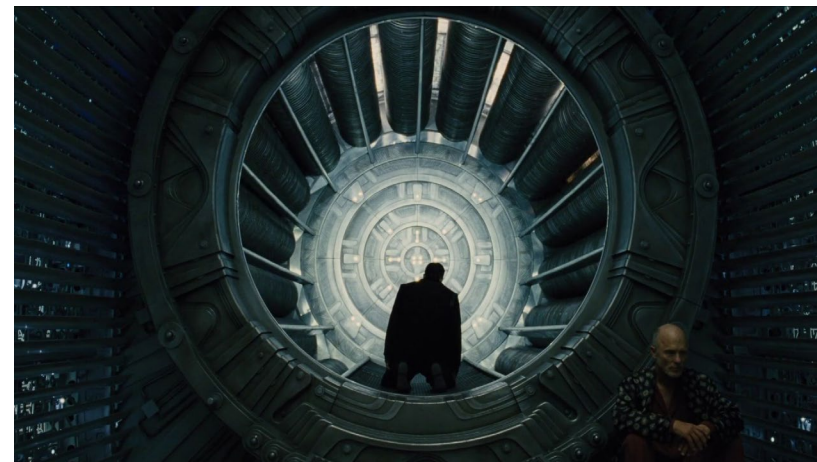


Το Μηχανοστάσιο

Στο άκρο του τρένου, μετά από 1001 βαγόνια, βρίσκεται το Μηχανοστάσιο, ένας χώρος που δεν αποτελεί απλώς το τέλος της διαδρομής, αλλά την απόλυτη συμπύκνωση της εξουσίας. Αντίθετα με την πολυτελή αισθητική των βαγονιών Πρώτης Θέσης, το Μηχανοστάσιο είναι αυστηρό, ψυχρό και σχεδόν αφαιρετικό. Ο σχεδιασμός του απορρίπτει κάθε περιττό στοιχείο, υιοθετώντας μια υψηλής τεχνολογίας, σχεδόν εργαστηριακή αισθητική. Η κυρίαρχη υλικότητα: μέταλλο, ψυχρό φως, ανακλαστικές επιφάνειες, δεν σχεδιάζεται για να υπηρετεί ανθρώπινες ανάγκες, αλλά αναπαριστά με ακρίβεια μια λογική αυστηρής μηχανικής πειθαρχίας και τεχνολογικής επιβολής (Kim, 2014). Ο χώρος δεν προσφέρει φιλοξενία ή παρηγοριά, λειτουργεί αυστηρά ως μηχανισμός επιβολής, προβάλλοντας μια ψυχρή αίσθηση επιβολής που απωθεί παρά προσεγγίζει (Foucault, 1980).

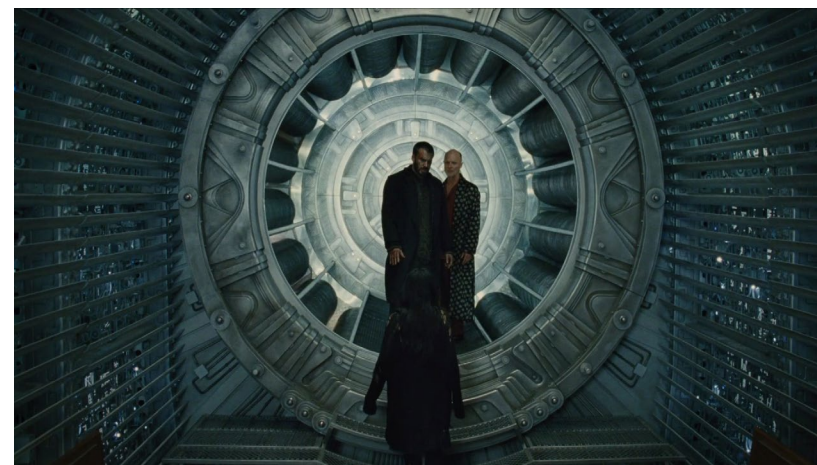
[3]

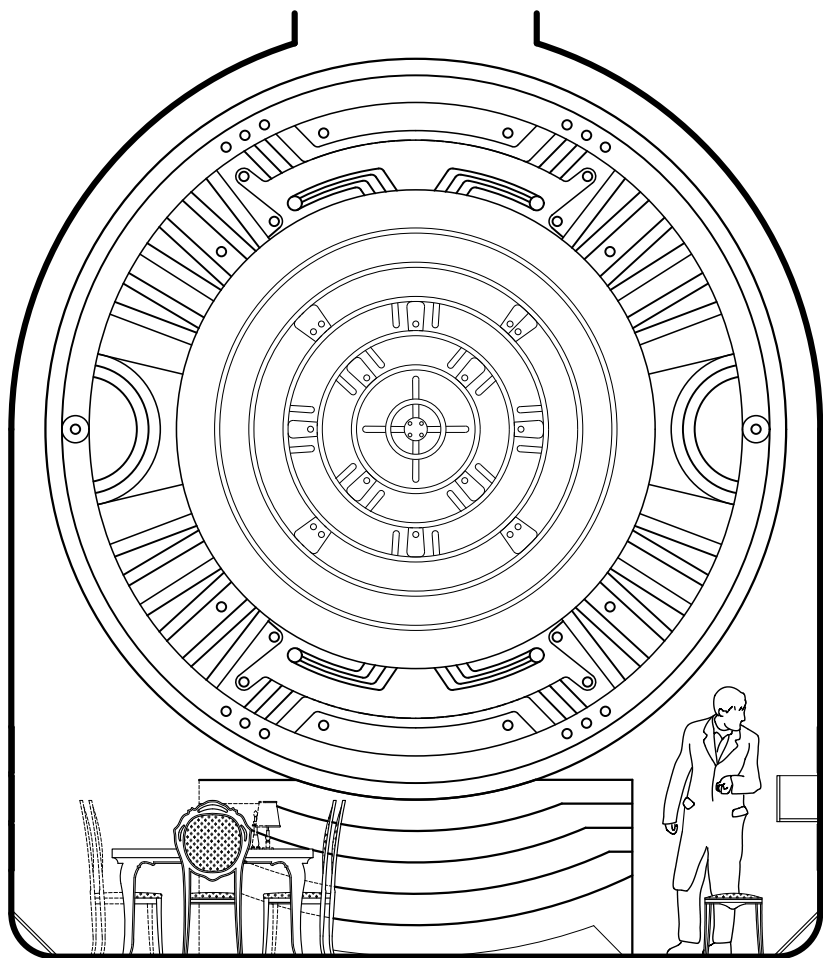
Ο Wilford, αρχιτέκτονας του ίδιου του τρένου, βρίσκεται στο κέντρο της σύνθεσης. Δεν κάθεται απλώς σε έναν θρόνο, είναι ενσωματωμένος σε ένα λειτουργικό σύστημα που ελέγχει κάθε πτυχή του Snowpiercer. Ο χώρος οργανώνεται γύρω του με απόλυτη συμμετρία και ιεραρχία, τίποτα δεν αποσπά την προσοχή από το κέντρο εξουσίας, που αποτελεί την υλική ενσάρκωση μιας ενιαίας χωρικής σκέψης ενός οράματος που φέρει την υπογραφή του Wilford ως του αρχιτέκτονα και του ενορχηστρωτή ολόκληρου του συστήματος. Οι γραμμές, οι ρυθμοί, οι αναλογίες ενισχύουν την αίσθηση μηχανικού ελέγχου. Υπάρχει μόνο ένα παράθυρο, στραμμένο αυστηρά προς τα εμπρός, το οποίο λειτουργεί όχι ως πηγή φωτός ή θέας, αλλά ως σύμβολο μονοκατευθυνόμενης πορείας. Δεν υπάρχουν υλικά που προτείνουν άνεση, μόνο αυστηρά μετρημένη γεωμετρία και λειτουργική ακρίβεια (Curtis, 2019).



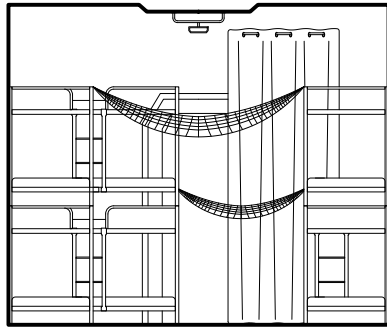
Σε σύγκριση με τα προηγούμενα βαγόνια, εδώ δεν υπάρχει καν υποψία ελευθερίας. Το Μηχανοστάσιο θυμίζει στρατηγείο, αίθουσα επιχειρήσεων ή τον εσωτερικό πυρήνα ενός κυβερνητικού καταφυγίου. Ο χώρος είναι απολύτως απρόσιτος για τους υπόλοιπους επιβάτες, ένα βαγόνι χτισμένο για ελάχιστους. Δεν αποτελεί απλώς τμήμα του τρένου, αλλά λειτουργεί ως μύθος, ως υπόσχεση δύναμης που παραμένει αόρατη και ανέγγιχτη.

Καθώς φτάνουμε στο τέρμα του τρένου, ύστερα από μια γραμμική πορεία μέσα από εκατοντάδες βαγόνια, το σύμπαν της ταινίας επιστρέφει, σχεδόν ειρωνικά, σε έναν χώρο περιορισμένο σε μέγεθος, λιτό, με θεατρική σχεδόν αίσθηση. Η μεγάλη αφηγηματική και χωρική διαδρομή συγκλίνει τελικά σε ένα control room, έναν μικρό, εσωστρεφή χώρο όπου δεν κυριαρχεί η πολυτέλεια αλλά η απόλυτη τάξη. Εδώ, η φαντασία της επιστημονικής αφήγησης μεταφράζεται ξανά σε σκηνικό, σε ένα περιβάλλον σχεδιασμένο όχι για πολλούς αλλά για έναν. Έναν χώρο που θυμίζει πως το ταξίδι είχε εξαρχής σκηνοθετηθεί. Το σετ, παρά την απλότητά του, ολοκληρώνει τον νοηματικό κύκλο του *Snowpiercer*: από την επιβίωση της Ουράς και την αυταπάτη ελευθερίας της Πρώτης Θέσης, στην κρύα λογική ενός δωματίου ελέγχου. Είναι ο χώρος όπου η ισχύς αποκτά μορφή, όχι με αφθονία αλλά με ακρίβεια, το τελευταίο στάδιο, όπου το design αποκαλύπτεται ως εργαλείο εξουσίας, από έναν δημιουργό που ενσαρκώνει το ανώτατο στάδιο πλούτου, κλεισμένο σε έναν χώρο χωρίς εξόδους, χωρίς ερωτήσεις.

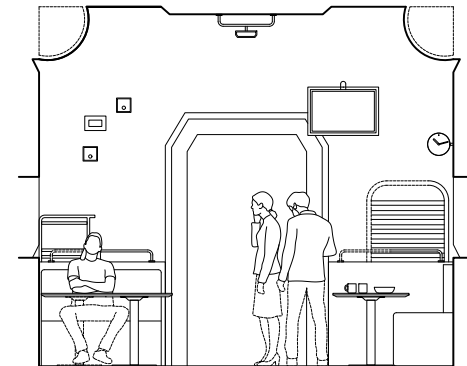




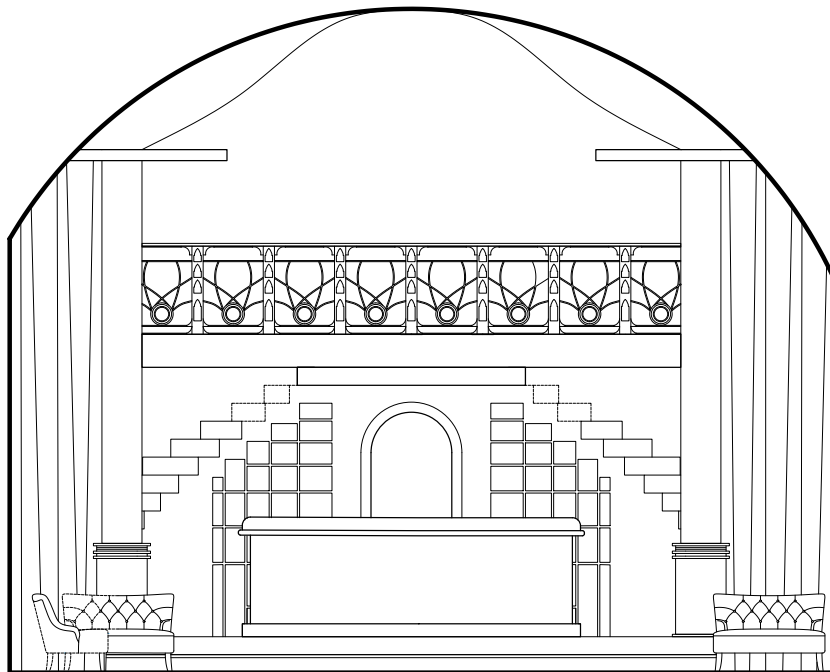
Σύγκριση διαγραμμάτων



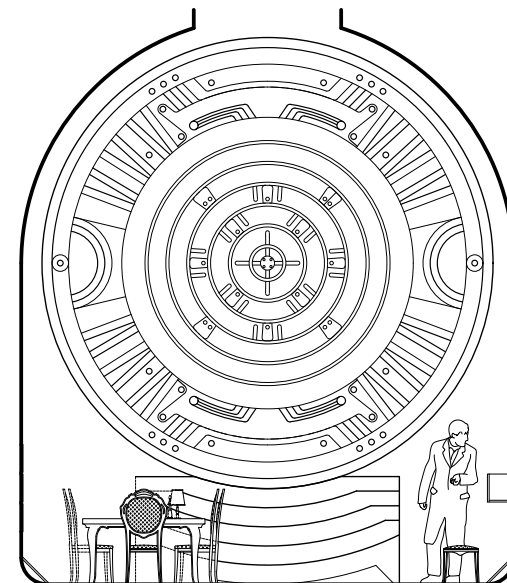
Βαγόνι της Ουράς



Βαγόνι Τρίτης θέσης



Βαγόνι Πρώτης θέσης



Το Μηχανοστάσιο



03

Το Parasite του σκηνοθέτη Bong Joon-ho είναι μια ιστορία δύο κατοικιών, δυο χώρων, μιας κατώτερης και μιας υψηλότερης τάξης. Ο Bong Joon-ho χρησιμοποιεί τα σπίτια σαν χαρακτήρες καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, με ίδια την αρχιτεκτονική να υποστηρίζει την ανάπτυξη των χαρακτήρων, τις διχοτομίες και τις διαθέσεις σε μια σειρά μεταφορών. Ο σχεδιασμός των σκηνικών του Parasite και ο τρόπος με τον οποίο η ταινία χρησιμοποιεί την οπτική γλώσσα για να κατασκευάσει τον κόσμο που προβάλλεται από αυτά τα σκηνικά είναι σημαντικές πτυχές της θεματολογίας της ταινίας (Kochhar, 2022).

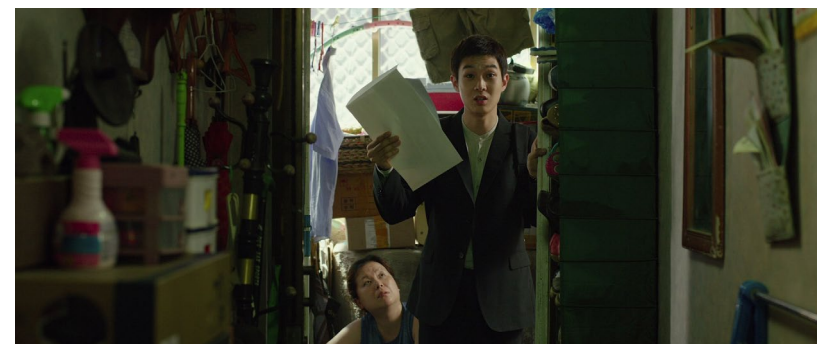
Η χωρική διάταξη των σπιτιών, των δρόμων και των υπόγειων κατοικιών επικοινωνεί άμεσα τα αόρατα όρια των κοινωνικών τάξεων. Σε αντίθεση με τη γραμμική, οριζόντια δομή του Snowpiercer, που χωρίζει τους κατοίκους του από την ουρά ως την αρχή, το Parasite λειτουργεί σε έναν κάθετο άξονα. Οι χαρακτήρες ανεβαίνουν και κατεβαίνουν σκάλες, λόφους και επίπεδα, κάθε μετακίνηση συμβολίζει τη θέση τους στην κοινωνία. Αντίθετα με την πιο ξεκάθαρη και γραμμική μετάβαση από βαγόνι σε βαγόνι στο Snowpiercer, όπου η ταξική ανάλυση ήταν άμεσα ορατή και χωρικά διακριτή, το Parasite παρουσιάζει μια πιο υπόγεια και διαστρωματωμένη αφήγηση. Μέσα από την αποδόμηση τριών κρίσιμων αρχιτεκτονικών χώρων - το ημιυπόγειο της οικογένειας Kim, το μοντερνιστικό αρχοντικό της οικογένειας Park και το υπόγειο καταφύγιο - η ταινία αποκαλύπτει τις αντιθέσεις στην καθημερινότητα και στον τρόπο ζωής που αναδύονται μέσα από την ίδια τη σκηνογραφική σύνθεση (O'Falt, 2019). Περνάμε από επίπεδο σε επίπεδο, σαν να διαβάζουμε μια κάθετη τομή, με την αρχιτεκτονική να λειτουργεί ως δομικός φορέας της κοινωνικής πραγματικότητας.

Το ημιυπόγειο της οικογένειας Kim

Η πρώτη σκηνή της ταινίας μας τοποθετεί αμέσως σε έναν χώρο που κυριολεκτικά ορίζει το 'επίπεδο' στο οποίο ξεκινά η αφήγηση: ένα διαμέρισμα κάτω από το επίπεδο του δρόμου. Αυτή η χωρική τοποθέτηση είναι από μόνη της συμβολική, καθώς ορίζει εξ αρχής τη θέση των χαρακτήρων τόσο στο φυσικό όσο και στο κοινωνικό τοπίο. Το χαμηλό υψομετρικό επίπεδο του διαμερίσματος, σε συνδυασμό με το μικρό παράθυρο, λειτουργεί ως εργαλείο αποκλεισμού.

Το παράθυρο αυτό, τοποθετημένο σχεδόν στο ύψος του πεζοδρομίου, προσφέρει μια οπτική προς τον δρόμο που είναι κυριολεκτικά και μεταφορικά περιορισμένη. Από εκεί, οι χαρακτήρες βλέπουν μονάχα τα κάτω άκρα των περαστικών, παπούτσια, σκουπίδια και τη ροή μιας πόλης στην οποία δεν συμμετέχουν. Δεν πρόκειται για απλό στοιχείο φωτισμού ή αερισμού, αλλά για ένα σκηνογραφικό εργαλείο που ενισχύει τη χωρική μετάφραση της κοινωνικής τους απομόνωσης. Το παράθυρο δεν είναι πηγή διαφυγής ή σύνδεσης με τον έξω κόσμο, είναι ένα φιλτραρισμένο άνοιγμα, από το οποίο η πραγματικότητα φτάνει θολή και αποσπασματική. Ο ημι-υπόγειος χαρακτήρας αυτών των κατοικιών στην Σεούλ αναπαριστά την «ενδιάμεση ζώνη» ανάμεσα στο φως και το σκοτάδι, την προσβασιμότητα και τον αποκλεισμό (Park, 2018).

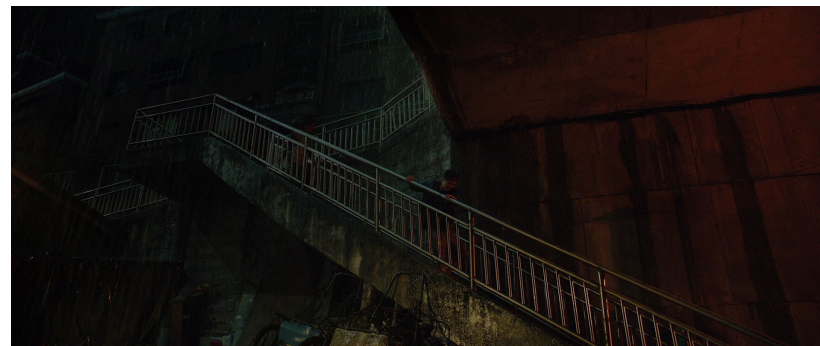
Πρόκειται για μια κατοικία τύπου “banjiha”, οι οποίες εμφανίστηκαν μετά τον Πόλεμο της Κορέας ως λύση έκτακτης ανάγκης και σταδιακά μετατράπηκαν σε προσιτές επιλογές στέγασης για φτωχότερους πληθυσμούς (Chung, 2017). Συνήθως βρίσκονται κάτω από την επιφάνεια του δρόμου, με ελλιπή αερισμό και φυσικό φωτισμό. Χαρακτηρίζονται από χαμηλό ταβάνι, τσιμεντένιους τοίχους, περιορισμένη διαμπερότητα και ελάχιστα ανοίγματα, τα οποία βρίσκονται συνήθως στο ύψος του πεζοδρομίου.

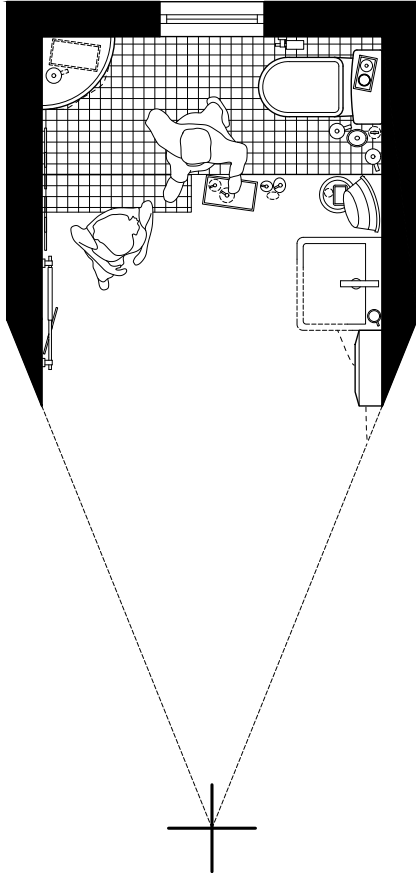


Η πρόσβαση γίνεται μέσω σκάλας ή ράμπας προς τα κάτω, ενώ οι εσωτερικοί χώροι είναι συχνά υγροί, στενοί και δυσλειτουργικοί. Η συγκεκριμένη αρχιτεκτονική δομή, σε συνδυασμό με τη θέση τους μέσα στον αστικό ιστό, τις καθιστά χωρικά και κοινωνικά απομονωμένες.

Η σκηνή της πλημμύρας λειτουργεί ως ισχυρό αρχιτεκτονικό σχόλιο. Έπειτα από μια νύχτα έντονης βροχής, το ημιυπόγειο διαμέρισμα της οικογένειας Kim κατακλύζεται από νερά αποχέτευσης. Η συνέπεια αυτή δεν προκύπτει απλώς από φυσικά φαινόμενα, αλλά από τη χαμηλή υψομετρική θέση και τον τρόπο κατασκευής. Η υποδομή μπορεί να καθορίσει το επίπεδο προστασίας που προσφέρεται στους πιο ευάλωτους χρήστες της. Η ίδια η αρχιτεκτονική του ημιυπογείου γίνεται όπλο ταξικής βίας, η χαμηλή του θέση στον αστικό ιστό εξασφαλίζει πως όταν πλήττει η καταστροφή, οι φτωχοί είναι αυτοί που υποφέρουν περισσότερο. Η πλημμύρα λειτουργεί ως εργαλείο αφηγηματικής κορύφωσης, αναδεικνύοντας την αρχιτεκτονική αδυναμία των ημιυπόγειων κατοικιών να προστατέψουν τους ενοίκους τους.

Η σκηνή λειτουργεί επίσης ως βάνουση αντίθεση με την εμπειρία της οικογένειας Park από την ίδια βροχή για εκείνους είναι απλώς μια μικρή ενόχληση που χαλάει ένα πάρτι στον κήπο. Για τους Kim, είναι απόλυτη εκτόπιση. Η χωρική διαφορά μεταξύ των δύο οικογενειών εκδηλώνεται ως διαφορά στον τρόπο που η αρχιτεκτονική μεσολαβεί στον κίνδυνο. Το ημιυπόγειο, από σχεδιασμό, δεν προσφέρει καμία προστασία.



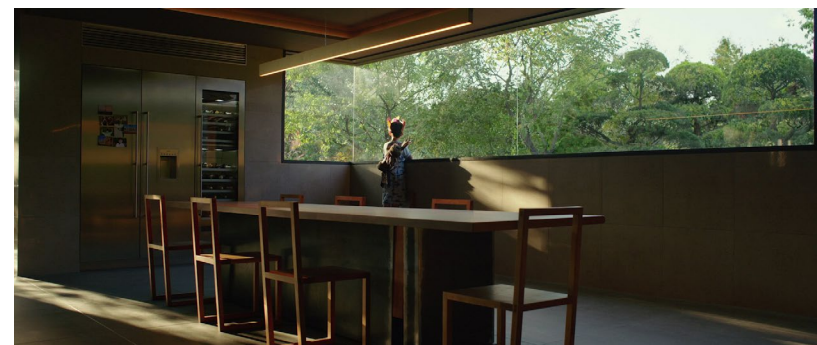


Το αρχοντικό της οικογένειας Park

Η καθαρή, γεωμετρική σύνθεση της κατοικίας των Park λειτουργεί ως βάση για την ιεράρχηση και ελέγχου. Η αρχιτεκτονική του θυμίζει σύγχρονα μουσεία, χώροι σχεδιασμένοι για παρατήρηση από απόσταση και επιλεκτική πρόσβαση. Παρότι ανοιχτό στο φως, το σπίτι είναι κλειστό σε οποιαδήποτε εξωτερική παρέμβαση. Το φως που πλημμυρίζει το καθιστικό, οι τεράστιες τζαμαρίες και η καθαρή γεωμετρία των χώρων διαμορφώνουν ένα φαινομενικά ιδανικό αλλά στην πράξη αποστασιοποιημένο περιβάλλον (Kochhar, 2022). Το σπίτι αυτό εκπροσωπεί την τυπολογία της υψηλής πολυτελούς κατοικίας, όπου η διαστρωματωμένη οργάνωση των επιπέδων λειτουργεί ως ένα σύστημα επιλεκτικής πρόσβασης και πλήρους ελέγχου του χώρου από τους χαρακτήρες. Η εσωτερική διαρρύθμιση, οι καθαρές γραμμές και ο τρόπος που το φως διαχέεται στους χώρους δημιουργούν ένα περιβάλλον απόλυτης τάξης και ελέγχου. Οι κάτοικοι απολαμβάνουν όχι μόνο άνεση αλλά και πλήρη ιδιωτικότητα και ασφάλεια από κάθε εξωτερική απειλή αντίθεση απόλυτη με τις συνθήκες της οικογένειας Kim.

Η οικογένεια Park κατοικεί σε ένα κομψό, μινιμαλιστικό αρχοντικό χτισμένο σε υψόμετρο. Η αρχιτεκτονική της κατοικίας είναι μελέτη στην επιμελημένη, μοντερνιστική πολυτέλεια - μια έκφραση γούστου και άνεσης (O'Falt, 2019). Το γεγονός ότι το σπίτι των Park παρουσιάζεται ως έργο ενός διάσημου αρχιτέκτονα είναι καθοριστικό στοιχείο της αρχιτεκτονικής του ταυτότητας. Από τη στιγμή που ο Ki-Woo περνά την είσοδο, απομακρύνεται από την ακατάστατη και ετερόκλητη χωρική εμπειρία της εργατικής τάξης και εισέρχεται σε έναν χώρο σχεδιασμένο με πρόθεση και συνοχή. Το σπίτι διαθέτει καθαρές γραμμές, ανοιχτή κάτοψη και αφθονία φυσικού φωτός. Ακόμα πιο σημαντικό, η κατακόρυφη διαρρύθμισή του αποκαλύπτει έναν χωρικό κώδικα που αποτυπώνει με

ακρίβεια τις διαστρωματώσεις της κοινωνικής τάξης. Η αρχιτεκτονική του, με τα επίπεδα να εναλλάσσονται από υπόγειο σε όροφο, δεν αφήνει περιθώρια παρερμηνείας ως προς το ποιος ανήκει πού (Kochhar, 2022).

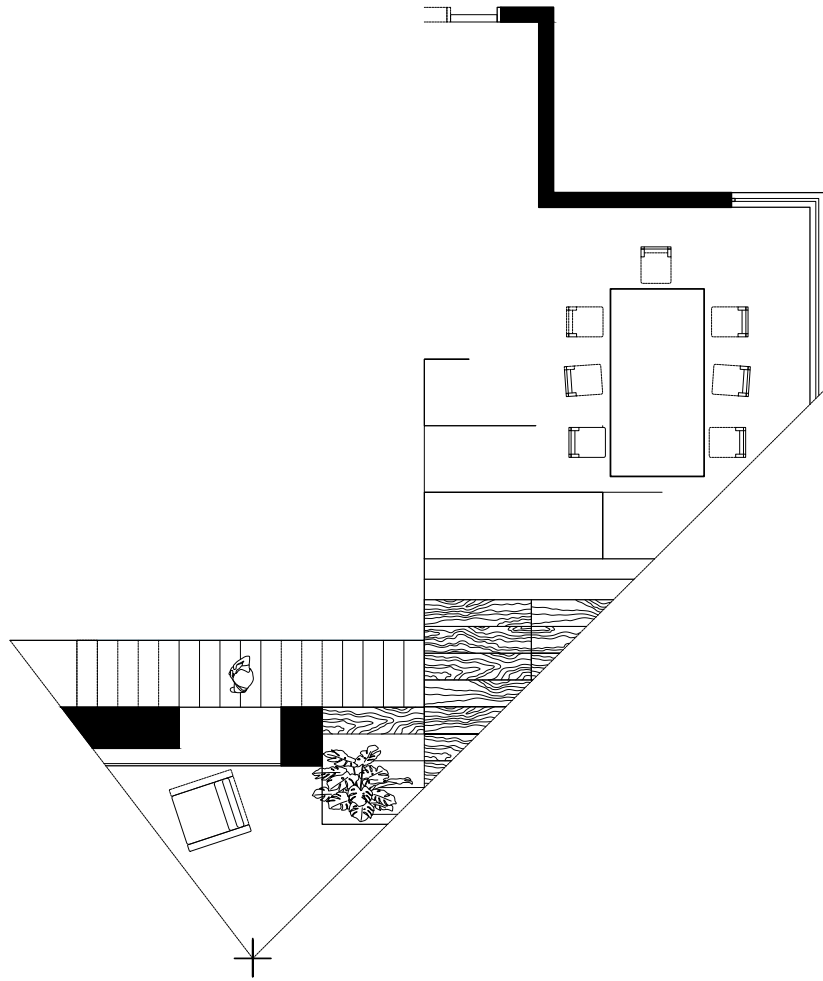


Υπάρχει σαφής κάθετος διαχωρισμός στο σπίτι: το υπόγειο προορίζεται για υπηρέτες και αποθηκευτικούς χώρους, το ισόγειο για την οικογενειακή ζωή και την κοινωνική αλληλεπίδραση, και ο επάνω όροφος για την ιδιωτικότητα και την ανάπαυση. Αυτή η διαστρωμάτωση δεν είναι τυχαία, αναπαριστά τις κοινωνικές διαιρέσεις έξω από το σπίτι. Όσο πιο ψηλά ανεβαίνει κανείς, τόσο περισσότερη ιδιωτικότητα και εξουσία έχει.

Μεγάλα, ανοιχτά παράθυρα ανοίγουν τον χώρο προς έναν ιδιωτικό κήπο, έναν φυσικό χώρο που η οικογένεια Park μπορεί να ελέγχει και να απολαμβάνει. Η ορατότητα και η ανοιχτότητα εδώ έρχονται σε πλήρη αντίθεση με την περιορισμένη θέα των Kim. Το σπίτι των Park, παρά την ανοιχτότητά του, είναι επίσης ένα οχυρό, προστατευμένο από τοίχους, πύλες και υψομετρική υπεροχή. Η αρχιτεκτονική λειτουργεί ως βιτρίνα και ως ασπίδα, επιτρέποντας στους Park να ζουν με άνεση χωρίς να έρχονται ποτέ αντιμέτωποι με τις πραγματικότητες του κάτω κόσμου.

Η αυτονομία στον χώρο είναι το κλειδί. Οι Park αποφασίζουν ποιος μπαίνει και ποιος φεύγει. Ακόμα και όταν οι Kim βρίσκονται μέσα στο σπίτι, είναι αόρατοι υπηρέτες στο περιθώριο, που κινούνται αθόρυβα, μένοντας εκτός οπτικού πεδίου. Η πολυτέλεια του σπιτιού δεν βρίσκεται μόνο στον σχεδιασμό ή τα υλικά του, αλλά στην ικανότητά του να αποκλείει.





Το καταφύγιο

Η ύπαρξη του υπόγειου καταφυγίου κάτω από το σπίτι των Park αποτελεί ίσως την πιο έντονη και αποκαλυπτική χωρική απόκλιση στην αρχιτεκτονική αφήγηση του *Parasite*. Ενώ στην επιφάνεια κυριαρχεί η μινιμαλιστική αισθητική, το καταφύγιο λειτουργεί ως ένα απόκρυφο επίπεδο, αρχικά σχεδιασμένο για στρατιωτική χρήση κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου (Vulture, 2020). Η κατασκευή του συνδέεται με την αρχιτεκτονική πρακτική της περιόδου, όπου υπόγειοι χώροι εντάσσονταν στην τυπολογία κατοικιών υψηλών εισοδημάτων για λόγους ασφαλείας (Architektura & Biznes, 2020). Στην ταινία, όμως, η χρήση αυτού του χώρου μετατρέπεται: από προστατευτικό καταφύγιο γίνεται παράνομη, αφανής κατοικία (Wikipedia 2025).

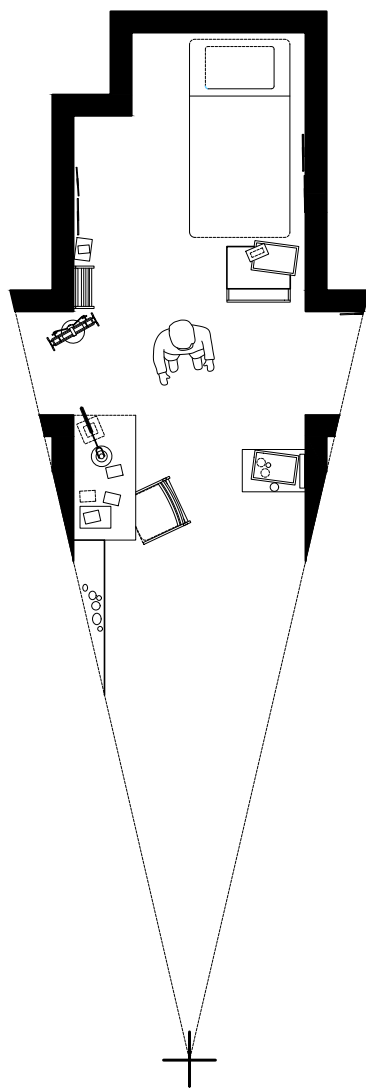
Ο σχεδιασμός του, στενοί διάδρομοι, έλλειψη παραθύρων, τεχνητός φωτισμός εντείνει την αίσθηση απομόνωσης και εγκατάλειψης. Η απουσία οποιασδήποτε οπτικής ή φυσικής σύνδεσης με τον εξωτερικό κόσμο ενσαρκώνει την έννοια της κοινωνικής αορατότητας. Ο άνθρωπος που ζει εκεί κάτω δεν είναι απλώς απομονωμένος, είναι κυριολεκτικά ξεχασμένος από την κοινωνική δομή του σπιτιού από πάνω του. Αυτή η αρχιτεκτονική απόκρυψη είναι και η πιο ηχηρή χωρική δήλωση της ταινίας: η φτώχεια και η εξαθλίωση μπορούν να συνυπάρχουν αθέατες μέσα σε ένα φαινομενικά τέλει οικοδόμημα.

Το καταφύγιο αντιπροσωπεύει ένα αρχιτεκτονικό τυφλό σημείο, μια περιοχή σχεδιασμένη για να ξεχνιέται. Το γεγονός ότι η οικογένεια Park αγνοεί την ύπαρξή του είναι καθοριστικό, δεν γνωρίζουν και δεν ενδιαφέρονται να μάθουν τι υπάρχει κάτω από τα πόδια τους. Ο άνθρωπος που ζει εκεί, όπως και οι Kim, είναι αόρατος, επιβιώνει μέσα στις ρωγμές του πλούτου των άλλων. Ολόκληρος ο κόσμος του είναι ένας στενός, χωρίς παράθυρα, τεχνητά φωτισμένος διάδρομος, χωρίς χρόνο, φως ή αναγνώριση. Αυτός ο αφηγηματικός μηχανισμός αντικατοπτρίζει την

πραγματική υπόγεια στέγαση στη Σεούλ. Ενώ η οικογένεια Park ζει σε ένα όνειρο μοντερνιστικής αρχιτεκτονικής, η ύπαρξη του καταφυγίου αποκαλύπτει τη συγκαλυμμένη, αγνοημένη φτώχεια που στηρίζει αυτά τα όνειρα. Η ταινία ασκεί κριτική στο πώς η μοντέρνα αρχιτεκτονική μπορεί, άθελά της ή ηθελημένα, να αποκρύπτει τη δυστυχία πάνω στην οποία είναι χτισμένη.

Επιπλέον, ο σχεδιασμός του σπιτιού επιτρέπει άθελά του την ύπαρξη αυτής της κρυφής τάξης. Η αυτάρκης δομή με καταφύγιο, χώρους υπηρεσίας και πολλαπλά επίπεδα δημιουργεί ευκαιρίες για να ζει κάποιος απαρατήρητος. Η αρχιτεκτονική δεν αντανakλά μόνο την ανισότητα, τη δημιουργεί και τη συντηρεί.





04

Οι χωρικές σχέσεις και η σκηνογραφική πλαισίωση λειτουργούν ως βασικά αφηγηματικά εργαλεία στις ταινίες του Bong Joon-ho, *Snowpiercer* και *Parasite*, με ιδιαίτερη έμφαση στη φιλική γλώσσα του διευθυντή φωτογραφίας Hong Kyung-ryo. Μέσα από οπτικές στρατηγικές όπως οι αντιθέσεις φωτισμού, η κίνηση της κάμερας και η χρήση βάθους, οι ταινίες διατυπώνουν θέματα τάξης, ελέγχου, κοινωνικής αορατότητας και πολιτισμικών στερεοτύπων. Κάθε κάδρο μετατρέπεται σε έναν χωρικό συλλογισμό, τοποθετώντας τους χαρακτήρες όχι μόνο μέσα σε μια πλοκή, αλλά εντός μιας ευρύτερης κοινωνικής κατασκευής που διαμορφώνεται από τάξη, εξουσία και πολιτισμικές προσδοκίες.

Οπτικές τεχνικές του Hong Kyung-ryo

Αντιθέσεις φωτισμού

Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά εργαλεία του Hong είναι ο φωτισμός. Στο *Parasite*, το σπίτι της οικογένειας Park λούζεται σε ζεστούς, φυσικούς τόνους, φως που διέρχεται από φαρδιές γυάλινες επιφάνειες και ανακλάται σε απαλές, ξύλινες υφές. Αντίθετα, το ημιυπόγειο των Kim φωτίζεται με σκληρό, τεχνητό φως φθορισμού. Ο φωτισμός δεν καθορίζει μόνο τη διάθεση, αλλά κωδικοποιεί και την κοινωνική θέση· η φύση συνδέεται με την προνομιούχα τάξη, η τεχνητότητα με την επιβίωση. Στο *Snowpiercer*, παρατηρείται παρόμοια προσέγγιση: το πίσω μέρος του τρένου βυθίζεται σε ψυχρές, γκριζομπλέ αποχρώσεις, ενώ τα εμπρός τμήματα φωτίζονται θερμότερα όσο οι χαρακτήρες προχωρούν, κορυφώνοντας με τη χρυσαφένια λάμψη του Μηχανοστασίου (Bradshaw, 2014).

Κάδρο και βάθος

Οι γωνίες λήψης και το βάθος πεδίου χρησιμοποιούνται για να μεταδώσουν αίσθηση χωρικής κυριαρχίας ή καταπίεσης. Στο *Parasite*, τα υψηλά πλάνα κοιτούν προς τα κάτω τους Kim, συμπιέζοντάς τους σε ρηχές συνθέσεις που υπογραμμίζουν την έλλειψη ελευθερίας. Οι Park, αντιθέτως, εμφανίζονται σε συνθέσεις με μεγάλο βάθος και συμμετρική τοποθέτηση, που υποδηλώνει σταθερότητα και κυριαρχία στον χώρο. Στο *Snowpiercer*, τα συμμετρικά μετωπικά πλάνα του ουραίου τμήματος εντείνουν το αίσθημα εγκλεισμού, παραπέμποντας σε μια οπτική κατασκευή που ενισχύει στερεοτυπικές εικόνες εξαθλίωσης και ακινησίας, εικόνες που ο θεατής έχει ήδη μάθει να αναγνωρίζει και να ταυτίζει με την ένδεια.

Κίνηση και κάμερα

Η χρήση της κάμερας σε παρακολούθηση (tracking shots) παίζει κρίσιμο ρόλο στην απεικόνιση της χωρικής πολιτικής. Στο *Snowpiercer*, η σταθερή και γραμμική κίνηση της κάμερας προς τα εμπρός ενισχύει τη μηχανιστική αίσθηση της προόδου, αντανakλώντας όχι μόνο τη φυσική μετάβαση μέσα στο τρένο αλλά και τη βαθμιαία άνοδο στην κοινωνική ιεραρχία. Η κάμερα δεν αποτυπώνει απλώς τη διαδρομή, την ενορχηστρώνει, την κατευθύνει σαν να την έχει ήδη προκαθορίσει. Κάθε πλάνο λειτουργεί ως ένα είδος πύλης: ένας χωρικός και ιδεολογικός σταθμός που φέρει συμβολικό φορτίο (Burr, 2014).

Στο *Parasite*, η χρήση παρακολούθησης συνοδεύει και εντείνει την κατακόρυφη αφήγηση της ταινίας. Πλάνα κατά μήκος του διαδρόμου στο σπίτι των Park ή κατά την αργή, σχεδόν πένθιμη κάθοδο των Kim προς το ημιυπόγειο, αποκτούν βαρύτητα λόγω της συνεχούς και μεθοδικά ρυθμισμένης κίνησης της κάμερας. Η κίνηση δεν συνοδεύει

απλώς τον χαρακτήρα αλλά ενσωματώνει την πώση του ή την άνοδό του στο κοινωνικό σύστημα, δίνοντάς της σχεδόν σωματικό βάρος. Έτσι, η κάμερα γίνεται φορέας κοινωνικής δυναμικής και όχι απλός παρατηρητής.

Υφή και Χρώμα

Η σκηνογραφία συμπληρώνει το κινηματογραφικό ύφος και ενισχύει τα κοινωνικά μηνύματα. Το σπίτι των Park είναι ελάχιστα επιπλωμένο, λείο, με ανοιχτούς τόνους και προσεγμένη υφή. Το σπίτι των Kim, αντίθετα, είναι σκούρο, υγρό, γεμάτο ακαταστασία και εντελώς αποκομμένο από το φως. Στο *Snowpiercer*, η υλικότητα επίσης λειτουργεί ως ταξικός δείκτης: διαβρωμένο μέταλλο και κατακάθια καύσης στα πίσω βαγόνια, καθαρές επιφάνειες, ξύλο και γυαλί στα μπροστινά.

Θέση και Στάση των Χαρακτήρων

Η τοποθέτηση των χαρακτήρων μέσα στον χώρο αποκαλύπτει τις ιεραρχίες χωρίς να χρειάζονται λόγια. Στο *Parasite*, οι Park στέκονται ενώ οι Kim κάθονται ή σκύβουν. Η κατακόρυφη τοποθέτηση γίνεται γλώσσα ισχύος. Στο *Snowpiercer*, οι χαρακτήρες των τελευταίων βαγονιών βρίσκονται στριμωγμένοι, χωρίς κινητικότητα, ενώ στοά μπροστινά βαγόνια οι χαρακτήρες κινούνται άνετα, με σαφή έλεγχο του περιβάλλοντός τους. Αυτή η διαφορά υπογραμμίζει το ποιος ορίζει τον χώρο και ποιος περιορίζεται από αυτόν.

Αντιθέσεις φωτισμού



Κίνηση και κάμερα



Θέση και Στάση των Χαρακτήρων



Υφή και Χρώμα



Λοιπές τεχνικές που εντείνουν την αίσθηση των κοινωνικών ανισοτήτων στο Snowpiercer

Η χρήση της μουσικής αποσύρεται εντελώς σε κάποια σημεία, και ο φωτισμός γίνεται παγερός, αποστειρωμένος. Το βλέμμα του θεατή παραμένει στραμμένο στο κέντρο του κάδρου, με την κίνηση να γίνεται εσωτερική μια κάθοδος σε ένα σύστημα που δεν χρειάζεται να εξηγήσει τον εαυτό του γιατί απλώς κυριαρχεί. Αυτή η σιωπηλή πορεία χωρίς αντίσταση, χωρίς ήχο, χωρίς πρόσωπα, κορυφώνεται με την αποκάλυψη του Wilford. Εκεί η κάμερα σταθεροποιείται εντελώς, το φως είναι επίπεδο και η αίσθηση του τέλους είναι σχεδόν μηχανική.

[2]

Ο Curtis μοιάζει να λειτουργεί σαν ένας χαρακτήρας σε διαδραστικό παιχνίδι, όπου κάθε του επιλογή καθορίζεται από ένα αόρατο χειριστήριο που τον περιορίζει να κινηθεί είτε δεξιά είτε αριστερά. Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, καθώς διασχίζει τα κοινωνικά στρώματα που ενσαρκώνονται στα βαγόνια, η κίνηση της κάμερας ακολουθεί μια σταθερή ροή από τα αριστερά προς τα δεξιά όταν προχωρά μπροστά, και από τα δεξιά προς τα αριστερά όταν επιστρέφει σε προηγούμενα σημεία ή ανακαλεί παρελθοντικές αποκαλύψεις. Αυτή η κατεύθυνση δεν ορίζει μόνο τη χωρική δομή του τρένου, αλλά και την οπτική κατανομή της εξουσίας: το φτωχό, το αδύναμο και το αδιέξοδο εμφανίζονται αριστερά, ενώ το πλούσιο, το προνομιούχο και το κεντρικό τοποθετούνται πάντα στα δεξιά του κάδρου. Έτσι, το πλαίσιο λειτουργεί ταυτόχρονα ως γεωγραφικός και ιδεολογικός χάρτης, και η πορεία του Curtis μετατρέπεται σε μια τελετουργική διαδρομή μέσα από εντολές και προσχεδιασμένες επιλογές (Burr, 2014).

Επιπλέον παρατηρήσεις για το Parasite

Ο Bong Joon-ho ήθελε να χρησιμοποιήσει το φως του ήλιου ως μέσο για να αποτυπώσει την ευνοϊκή θέση της ανώτερης τάξης κυριολεκτικά πιο ψηλά στην κοινωνία, πιο κοντά στον ήλιο. Η πρώτη φορά που βλέπουμε τον φυσικό φωτισμό στο Parasite είναι όταν ο Ki-woo ανεβαίνει τη σκάλα προς το σπίτι της οικογένειας Park. Η θέση του σπιτιού κατασκευάστηκε ειδικά ώστε να αξιοποιεί την κίνηση του ήλιου και να επιτρέπει αυτή την κινηματογραφική αποκάλυψη.

Κάθε σπίτι έχει το δικό του παράθυρο: στους Kim, βλέπει στον δρόμο και στα σκουπίδια, στους Park, βλέπει σε περιποιημένο κήπο. Τα παράθυρα έχουν παρόμοιο, ασυνήθιστο σχήμα, παραπέμπουν έμμεσα και στην αναλογία κάδρου της ταινίας. Είναι σαν να κοιτάμε από παράθυρο, όπως κοιτάμε μέσα από την οθόνη. Ο Bong στήνει αυτές τις λήψεις σαν διάλογο: χρησιμοποιεί τον κανόνα των 180° ώστε το παράθυρο των Kim να τραβιέται από δεξιά και των Park από αριστερά, εντείνοντας την αίσθηση ότι τα σπίτια «κοιτούν» το ένα το άλλο από αντίθετες πλευρές (Another Gaze, 2020).

Αυτή η διευθέτηση παραπέμπει στη χωρική ταξική διάταξη του Snowpiercer: οι φτωχοί αριστερά της οθόνης, οι πλούσιοι δεξιά. Όμως ο σκηνοθέτης επιμένει και στην κάθετη διάσταση: στο σπίτι των Kim, ανεβαίνεις σκάλες για να φτάσεις στην τουαλέτα. Στο σπίτι των Park, ανεβαίνεις σκάλες για να φτάσεις στην είσοδο ή στα υπνοδωμάτια. Οι δρόμοι στους Kim έχουν συνεχώς ανηφόρες. Στους Park, ή κατεβαίνουν ή οδηγούν επάνω στο σπίτι. Όταν το σχέδιο των Kim καταρρέει, για πρώτη φορά απεικονίζεται πλήρως η απόσταση, η κατάβαση τονίζει οπτικά τον ταξικό διαχωρισμό (The Nation, 2019).

Η χρήση της καθόδου γίνεται ακόμη πιο έντονη σε σκηνές όπως αυτή της βίαιης βροχής, όπου η κάμερα ακολουθεί την οικογένεια Kim μέσα από το κατακλυσμιαίο νερό,

καθώς κατεβαίνουν συνεχώς σκάλες, διαδρόμους και σοκάκια. Η πορεία αυτή, καταγεγραμμένη με μακρά, αδιάκοπη κίνηση κάμερας, υπογραμμίζει την καθοδική πορεία τους - όχι μόνο στο χώρο αλλά και κοινωνικά. Η αποκάλυψη του υπογείου και του άντρα που ζει κάτω από τους Park έρχεται με κατρακύλισμα της κάμερας. Η σκάλα μοιάζει ατελείωτη. Είναι οπτικός τρόπος για να δηλωθεί ότι το πρόβλημα δεν είναι η μία οικογένεια ή η άλλη, είναι η ίδια η ταξική ανισότητα που τους διαχωρίζει.

05



Αν και τα Parasite και Snowpiercer είναι και τα δύο σκηνοθετημένα από τον Bong Joon-ho και μοιράζονται την ίδια θεματική ανησυχία για τον ταξικό διαχωρισμό, προσεγγίζουν τη χωρική αναπαράσταση με διαφορετικό τρόπο. Το Snowpiercer εκτυλίσσεται σε έναν οριζόντια δομημένο κόσμο. Η προοδευτική κίνηση από την ουρά προς τη μηχανή αποκαλύπτει μια χωρική αφήγηση όπου κάθε βαγόνι λειτουργεί ως αυτόνομος σκηνογραφικός μικρόκοσμος, με διακριτή αρχιτεκτονική ταυτότητα. Παρά τη φαινομενική ομοιομορφία των εξωτερικών διαστάσεων, εσωτερικά τα βαγόνια μετασχηματίζονται σε σκηνικά που εξυπηρετούν διαφορετικές συνθήκες ζωής, αισθητικές και ταξικές θέσεις. Αυτή η σκηνογραφική προσέγγιση μετατρέπει το τρένο σε μια γραμμική ακολουθία κοινωνικών τοπίων, τα οποία διαδέχονται το ένα το άλλο όπως τα πλάνα ενός κινηματογραφικού μοντάζ, ενισχύοντας την αίσθηση προόδου αλλά και του αποκλεισμού (Titan Books, 2021).

Ως θεατές, γνωρίζοντας ότι παρακολουθούμε ένα έργο επιστημονικής φαντασίας, δεν μπορούμε παρά να αναρωτηθούμε αν οι χώροι που βλέπουμε έχουν κατασκευαστεί αποκλειστικά για την ταινία. Η λεπτομέρεια, η γεωμετρία και η εσωτερική συνέπεια των σκηνικών μας πείθουν πως δεν πρόκειται για υπαρκτούς χώρους, αλλά για πλήρως σχεδιασμένα σύμπαντα που ενσωματώνουν κοινωνικό νόημα μέσω της αρχιτεκτονικής τους διάρθρωσης (Ward 2021).

Συγκρίνοντας τις σκηνές μεταξύ τους, γίνεται φανερό ότι δεν επιδιώκεται απαραίτητα ρεαλιστική συνοχή στον σχεδιασμό των εσωτερικών. Εάν τοποθετούσαμε τα βαγόνια το ένα δίπλα στο άλλο, οι αναλογίες, τα ύψη και οι διαστάσεις πολλών εξ αυτών δεν θα ταίριαζαν. Αυτή η απόκλιση από την ρεαλιστική λογική δεν αποτελεί αδυναμία αλλά συνειδητή επιλογή, που εξυπηρετεί την αφηγηματική ένταση και τη χωρική εμπειρία του θεατή. Σε ένα έργο επιστημονικής φαντασίας όπως το Snowpiercer, το φαινομενικά “παράλογο” αποτελεί το κύριο

όχημα μετάδοσης της αίσθησης· είναι μέσω αυτής της σκηνογραφικής υπερβολής που ο θεατής κατανοεί όχι μόνο τον κόσμο του έργου, αλλά και τις κοινωνικές εντάσεις που αυτός αναπαριστά.

το Parasite, αντίθετα, η ιεραρχία είναι κάθετη. Οι χαρακτήρες ανεβαίνουν σκάλες για να αποκτήσουν πρόσβαση στον κόσμο των πλουσίων και κατεβαίνουν σε υπόγεια και ημιυπόγεια για να επιστρέψουν στη φτώχεια. Αυτή η καθετότητα συμβολίζει όχι μόνο την υλική ανύψωση του πλούτου αλλά και τη δυσκολία διατήρησης της ανοδικής κοινωνικής κινητικότητας. Είναι πιο εύκολο να πέσεις παρά να ανέβεις. Η κάθοδος μετά την πλημμύρα είναι ιδιαίτερα ισχυρή· η οικογένεια Kim επιστρέφει σπίτι της με μια μακρά, σιωπηλή πορεία κατηφόρας, ενισχύοντας οπτικά την κοινωνική της πτώση.

Ένα από τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του Parasite είναι το γεγονός ότι η σκηνογραφία του καταφέρνει να ξεγελάσει τον θεατή. Παρά το γεγονός ότι το μοντέρνο αρχοντικό των Park, το ημιυπόγειο των Kim και η γύρω αστική γειτονιά χτίστηκαν εξ ολοκλήρου για την ταινία, ο ρεαλισμός τους είναι τόσο πειστικός που δεν γεννά καμία αμφιβολία ως προς την αυθεντικότητά του. Μέσα από τον μελετημένο αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, την εκλεπτυσμένη χρήση CGI και την αξιοποίηση του φυσικού φωτισμού, τα σκηνικά ενσωματώνονται πλήρως στην αφήγηση και δημιουργούν την αίσθηση ενός πραγματικού, βιωμένου κόσμου. Η κάθε λεπτομέρεια από τη ροή του φωτός στο καθιστικό μέχρι την υγρασία στους τοίχους του banjiha υποστηρίζει και ενισχύει το αφήγημα.

Αυτός ο εξαιρετικά ελεγχόμενος ρεαλισμός βρίσκεται στον αντίποδα της εσκεμμένα υπερβολικής σκηνογραφικής σύνθεσης του Snowpiercer, όπου η αισθητική του παραλόγου υιοθετείται ως αφηγηματική στρατηγική. Το Parasite, αντίθετα, επιτυγχάνει τη χωρική του πειθώ μέσω της ακρίβειας και της διακριτικής τελειότητας. Η σκηνογραφία είναι τόσο μελετημένη και πειστική, ώστε ο θεατής

δύσκολα συνειδητοποιεί ότι αυτό που βλέπει είναι ένας χτισμένος κόσμος για μια ταινία δύο ωρών. Ο συνδυασμός φυσικού φωτισμού, αναλογικής αρχιτεκτονικής λογικής και ψηφιακής υποστήριξης, δημιουργεί ένα αποτέλεσμα που ενισχύει την αίσθηση του πραγματικού χωρίς να γίνεται ποτέ επιδεικτικό.

Συγκρίνοντας τις δύο προσεγγίσεις, γίνεται φανερό ότι η σκηνογραφία μπορεί να υπηρετήσει διαφορετικές μεθόδους δημιουργίας νοήματος: είτε με απόλυτη προσκόλληση στη ρεαλιστική αναπαράσταση είτε με αισθητική υπερβολή και αποξένωση. Παρά τις διαφορές τους, και οι δύο στρατηγικές λειτουργούν εξίσου αποτελεσματικά στο να ενισχύσουν την αίσθηση του θεατή. Ο σχεδιασμός δεν χρειάζεται να είναι πιστός στην πραγματικότητα για να είναι πειστικός· χρειάζεται να είναι συνεπής στον κόσμο που χτίζει και στις εντυπώσεις που θέλει να μεταδώσει.

Αν αφαιρέσουμε τους χαρακτήρες από τις ταινίες *Snowpiercer* και *Parasite*, η ίδια η σκηνογραφία αρχίζει να μιλάει. Οι χώροι δεν λειτουργούν μόνο ως σκηνικά αλλά ως ενεργοί συμμετέχοντες στην αφήγηση, γίνονται χαρακτήρες. Τα μέσα που χρησιμοποιεί ο Bong Joon-ho, από την κίνηση της κάμερας, τον φωτισμό, την κατεύθυνση, την υφή, την κλίμακα, αποκαλύπτουν σχέσεις και εντάσεις ανεξάρτητα από τη δράση. Σπίτια και βαγόνια φαίνεται να ανταλλάσσουν βλέμματα, να σχολιάζουν το ένα το άλλο, να συνομιλούν σιωπηλά πάνω σε μια σκηνή δομημένη με λεπτομέρεια. Οι χαρακτήρες απλώς εμπλουτίζουν αυτή τη σκηνογραφική συμφωνία. Η ιστορία του δημιουργού, τα βιώματά του, οι εικόνες που τον διαμόρφωσαν, περνούν στις εικόνες που ενορχηστρώνει για τον θεατή. Είναι σαν να στήνει ένα είδος κουκλοθέατρου, όπου οι μορφές, τα υλικά, τα ύψη και τα φώτα δεν παίζουν ρόλο σκηνικού αλλά αφηγούνται. Και στις δύο ταινίες, αυτό που φαινομενικά μοιάζει με μια πορεία προς τη δικαιοσύνη καταλήγει σε μια τραγικά ειρωνική κατακλείδα. Οι ήρωες, με τους οποίους συμπάσχουμε λόγω της καταπίεσης που βιώνουν,

δεν οραματίζονται έναν άλλο κόσμο αλλά την άνοδο μέσα στο ίδιο σύστημα: την απόκτηση της βίλας ή την κατάληψη της Πρώτης Θέσης. Η λύση δεν είναι ανατροπή αλλά ενσωμάτωση. Και αυτό, τελικά, αποκαλύπτεται ως το μεγαλύτερο αδιέξοδο. Στο τέλος, το ίδιο το τρένο συντρίβεται, μεταφορικά και κυριολεκτικά, ακυρώνοντας τη φαντασίωση της κοινωνικής ανόδου. Ο πρωταγωνιστής του *Parasite*, ξυπνάει από το όνειρο του και επιστρέφει εκεί όπου ξεκίνησε — κάτω από το επίπεδο του δρόμου, μπροστά στο μικρό παράθυρο του ημιυπογείου, παγιδευμένος ξανά στην πραγματικότητα.



I am the hat you're the shoe would you wear the shoe in the head? Of course you wouldn't wear a shoe on the head. The shoe doesn't belong in the head. A shoe belongs on your foot. A hat belongs on the head. I am the hat you are the shoe, I belong on ahead you belong on a foot...

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Barber, S. (2002). *The Cinematic City: Film and Urban Societies in a Global Context*. Wiley-Blackwell.

Cairns, S. (2013). *Architecture and Power in Cinema*. Routledge.

Harvey, D. (2008). *Social Justice and the City*. University of Georgia Press.

Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Blackwell.

Foucault, M. (1980). 'Space, Knowledge, and Power', in C. Gordon (ed.), *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972–1977*, Brighton: Harvester, pp. 239–256.

Hausmann, G.-E. (2011). 'The Transformation of Paris: Urban Planning and Social Control in the 19th Century', *Urban History Review*, 39(2), pp. 23-36.

Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice*. Focal Press.

Bruno, G. (2002). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Verso Books.

Mulvey, L. (2015). *Visual and Other Pleasures*, 2nd ed., Palgrave Macmillan.

Barsam, R. & Monahan, D. (2021). *Film Theory: An Introduction*, 4th ed., McGraw-Hill Education.

Griffin, N. & Stasiowski, A. (2021). *Spatial Narratives in Contemporary Cinema*. Palgrave Macmillan.

Kim, J. (2020). 'Spatial Politics in Bong Joon-ho's *Snowpiercer* and *Parasite*', *Journal of Korean Cinema Studies*, 12(1), pp. 45-67.

Lee, S. (2019). 'The Verticality of Class in *Parasite*', *Film Quarterly*, 73(4), pp. 30-39.

Park, H. (2018). 'Dystopia and Social Stratification in *Snowpiercer*', *Cinema and Society Review*, 5(2), pp. 22-38.

Chung, H. (2017). 'Banjiha: The Semi-basement Housing of Seoul and Its Social Implications', *Journal of Korean Urban Studies*, 5(1), pp. 34-49.

Archanjo, R., Hitchcock, P. & Valença, M.M. (2024). 'House of Dreams, or Not: The Built Environment as Storytelling in *Parasite*', *Mercator*, 23, e23013.

Ramos-Niaves, J. (2022). 'The Parasitic Relationship Between Socioeconomic Groups in Bong Joon-ho's Films', *Digital Literature Review*, 6(1). Διαθέσιμο σε: <https://openjournals.bsu.edu/dlr/article/download/3502/1988/>

Varveri, S. (2022). 'ΠΑΡΑΣΙΤΑ: Μια διεισδυτική ματιά στον κόσμο του Bong Joon-ho', Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. Διαθέσιμο σε: <https://ikee.lib.auth.gr/record/338095/files/VARVERI%20STELLA%20ANNA.pdf>

Athinorama (2024) 'Snowpiercer πληροφορίες για την ταινία', Athinorama.gr. Διαθέσιμο σε: <https://www.athinorama.gr/cinema/movie/snowpiercer-10036454/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Bradshaw, P. (2014) 'Snowpiercer review – Bong Joon-ho's

dystopian thriller is a thrilling ride', The Guardian, 27 Ιουνίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.theguardian.com/film/2014/jun/27/snowpiercer-review-bong-joon-ho> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Burr, T. (2014) 'Snowpiercer: A Dystopian Allegory of Class Struggle', Film Quarterly, 67(3), pp. 45-52.

Filmakias (2023) 'Snowpiercer (2013) - Κριτική Ταινίας', Filmakias.gr. Διαθέσιμο σε: <https://filmakias.gr/snowpiercer-kritiki-tainias/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

IMDB (2013) 'Snowpiercer (2013)', IMDb. Διαθέσιμο σε: <https://www.imdb.com/title/tt1706620/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

MoveltMag (2022) 'Αφιέρωμα: Σινεμά και τρένο', MoveltMag. Διαθέσιμο σε: <https://www.moveitmag.gr/afieromata/afieroma-sinema-kai-treno/66852> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

ArchDaily (2020) 'Inside the Architecture of Parasite's House: A Modern Masterpiece', ArchDaily. Διαθέσιμο σε: <https://www.archdaily.com/940535/parasite-house-bong-joon-ho> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Architizer (2022) 'The Architecture of Inequality: On Bong Joon-ho's "Parasite"', Architizer. Διαθέσιμο σε: <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/the-architecture-of-parasite/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Re-thinking the Future (2021) 'An architectural review of Parasite: Inequality through Architecture', Re-thinking the Future. Διαθέσιμο σε: <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a5604-an-architectural-review-of-parasite-in-equality-through-architecture/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

BBC (2020) 'Parasite: The real people living in Seoul's basement apartments', BBC News, 9 Φεβρουαρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.bbc.com/news/world-asia-51321661> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Vogue (2020) 'The Haunted Homes of Parasite', Vogue, 8 Φεβρουαρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.vogue.com/article/the-haunted-homes-of-parasite> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Vulture (2020) 'How Bong Joon Ho Built the Houses in Parasite', Vulture, 4 Φεβρουαρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.vulture.com/2020/02/how-bong-joon-ho-built-the-houses-in-parasite.html> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

NPR (2019) 'The Hit Movie 'Parasite' Puts Basement Structures In Structural Inequality', NPR, 5 Νοεμβρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.npr.org/2019/11/05/776388423/the-hit-movie-parasite-puts-basement-structures-in-structural-inequality> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Another Gaze (2020) 'A Hellish Commons: Bong Joon-ho's 'Parasite'', Another Gaze, 13 Φεβρουαρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.anothergaze.com/hellish-commons-bong-joon-hos-parasite/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

The Nation (2019) 'Bong Joon-ho's 'Parasite' Stops Short of Class War', The Nation, 17 Δεκεμβρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.thenation.com/article/archive/parasite-bong-joon-ho-review/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Artcore Magazine (2024) 'Parasite, του Bong Joon Ho', Artcore Magazine. Διαθέσιμο σε: <https://www.artcoremagazine.gr/parasite-tou-bong-joon-ho/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Marshall, C. (2020) 'How Bong Joon-ho's Storyboards for Parasite Meticulously Shaped the Acclaimed Film', Open Culture,

22 Σεπτεμβρίου. Διαθέσιμο σε: <https://www.openculture.com/2020/09/how-bong-joon-hos-storyboards-for-parasite-meticulously-shaped-the-acclaimed-film.html> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

O'Falt, C. (2019) 'Building the "Parasite" House: How Bong Joon Ho and His Team Made the Year's Best Set', IndieWire. Διαθέσιμο σε: <https://www.indiewire.com/features/general/parasite-house-design-bong-joon-ho-1202183986/> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Architektura & Biznes (2020) "'Parasite" - Architecture as a source of suffering', Architektura & Biznes. Διαθέσιμο σε: <https://www.architekturaibiznes.pl/en/architecture-in-film-parasite,21654.html> [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

Wikipedia (2025) 'Parasite (2019 film)', Wikipedia. Διαθέσιμο σε: [https://en.wikipedia.org/wiki/Parasite_\(2019_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Parasite_(2019_film)) [Πρόσβαση: 18 Μαΐου 2025].

[1] Η Ουρά

Η Ουρά στο Snowpiercer είναι το τελευταίο και πιο υποβαθμισμένο κομμάτι του τρένου, εκεί όπου βρέθηκαν όσοι κατάφεραν να μπουν μέσα χωρίς εισιτήριο την ώρα που ξεκινούσε το ταξίδι. Δεν είχαν χρήματα ούτε θέση στις «επίσημες» κατηγορίες και γι' αυτό θεωρούνται λαθρεπιβάτες, τους οποίους το σύστημα του τρένου ανέχτηκε απλώς για να μην πεθάνουν έξω στο κρύο.

[2] Curtis Everett

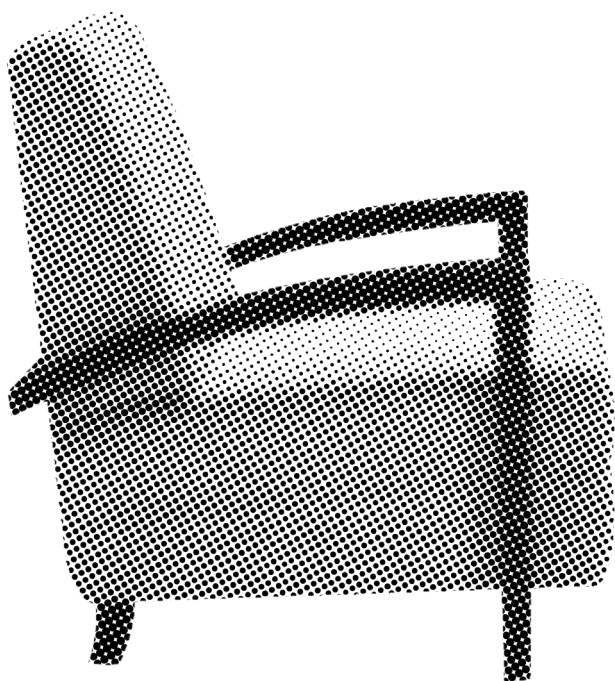
Βασικός ήρωας του Snowpiercer, ένας άνθρωπος από το πίσω μέρος του τρένου που αναλαμβάνει να οδηγήσει την εξέγερση. Μέσα από την πορεία του γίνεται σύμβολο της πάλης ενάντια στην αδικία και της αναζήτησης μιας πιο δίκαιης κοινωνίας.

[3] Wilford

Μηχανικός και δημιουργός του τρένου στο Snowpiercer, ο άνθρωπος πίσω από όλη την οργάνωση και λειτουργία του. Η παρουσία του είναι κυρίως αόρατη για τους επιβάτες, αλλά οι αποφάσεις και οι κανόνες του καθορίζουν κάθε πτυχή της ζωής μέσα στο τρένο.

[4] Ki-Woo

Γιος της οικογένειας Kim στο Parasite. Η ιστορία ξεκινά όταν του δίνεται η ευκαιρία να εργαστεί ως δάσκαλος σε μια πλούσια οικογένεια, γεγονός που γίνεται η αφορμή για την εξέλιξη των γεγονότων που ακολουθούν.



Department of Architecture
University of Ioannina