BLADE RUNNER (1982)
BLADE RUNNER 2049 (2017)

Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΔΥΟ ΤΑΙΝΙΕΣ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΚΑΙ
ΓΕΩΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΙΟΥΝΙΟΣ 2024

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΜΑΡΙΑ ΧΟΤΖΑ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΣΟΛΩΝ ΞΕΝΟΠΟΥΛΟΣ

Ευχαριστίες

Με ιδιαίτερη χαρά και σεβασμό θα ήθελα να εκφράσω τις ειλικρινείς ευχαριστίες μου σε όλους εσάς που συμβάλατε στην ολοκλήρωση αυτής της ερευνητικής εργασίας. Η συμβολή σας ήταν ανεκτίμητη.

Αρχικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέπων καθηγητή της ερευνητικής μου εργασίας τον κύριο Σόλωνα Ξενόπουλο, σας ευχαριστώ για όλη την βοήθεια που μου παρείχατε και για την τεράστια υπομονή σας. Η συνεισφορά σας και η επαγγελματική σας προσέγγιση είχε τεράστια σημασία για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας.

Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω και όλους τους καθηγητές του τμήματος αρχιτεκτονικής του Πανεπιστημίου Νεάπολις για την καθοδήγησή τους και την πολύτιμη συμβολή τους. Η σοφία και η εμπειρία σας με καθοδήγησαν και συνεχίζουν να με καθοδηγούν καθ’ όλη την διάρκεια των σπουδών μου.

Τέλος, εκφράζω την ευγνωμοσύνη μου στην οικογένεια μου και στους φίλους και συμφοιτητές μου, για την αμέριστη υποστήριξη και κατανόηση τους. Η υποστήριξη και η αγάπη σας μου έδωσαν τη δύναμη και το κουράγιο να ολοκληρώσω αυτήν την εργασία.

Σας ευχαριστώ θερμά.

Πίνακας περιεχομένων

..... 0
Ευχαριστίες..... 1
Περίληψη..... 3
Abstract..... 4
1.Εισαγωγή..... 5
1.1 Αρχιτεκτονική και κινηματογράφος..... 5
1.2 Αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο..... 6
1.3 Αρχιτεκτονική του κινηματογράφου..... 7
2. Κεφάλαιο πρώτο..... 9
2.1 Τι εννοούμε με τον όρο ‘χώρος’..... 9
2.2 Ο χώρος στην αρχιτεκτονική..... 9
2.3 Ο χώρος στον κινηματογράφο.....13
3. Κεφάλαιο δεύτερο.....16
3.1 Ανάλυση ταινίας Blade Runner (1982).....16
3.2 Ανάλυση ταινίας Blade Runner 2049 (2017).....21
3.3 Πώς ο χώρος και ο χρόνος συμβάλλουν στην εξέλιξη της αφήγησης;.....25
4. Κεφάλαιο τρίτο.....28
4.1 Σύγκριση των 2 ταινιών.....28
.....35
5. Συμπεράσματα.....38
6.Φιλμογραφία.....39
7.Βιβλιογραφία.....39

Περίληψη

Η ερευνητική μου εργασία με τίτλο ‘Η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου μέσα από δύο ταινίες: Blade Runner (1982) και Blade Runner 2049 (2017)’ εστιάζει αρχικά στην έννοια του χώρου και πως ο χώρος διαμορφώνει την κινηματογραφική αφήγηση. Στον κινηματογράφο, ο χώρος παίζει κεντρικό ρόλο στην εξέλιξη της αφήγησης, δημιουργώντας την αίσθηση της πραγματικότητας ή της φαντασίας, επηρεάζει την ψυχολογία των χαρακτήρων και των θεατών. Θα αναλύσω, λοιπόν, πώς ο χώρος και ο χρόνος συμβάλλουν στην εξέλιξη της αφήγησης και πως τα αρχιτεκτονικά στοιχεία του κινηματογράφου όπως η χρήση φωτισμού και των χρωμάτων δημιουργούν μια πλούσια πολυδιάστατη ατμόσφαιρα που ενισχύει την αφήγηση. Αργότερα, εξετάζω πώς όλα αυτά εφαρμόζονται στις αναφέρουσες ταινίες και θα τις συγκρίνω για να ερευνήσω τις διαφορές και τις ομοιότητες τους, θα εξετάσω επίσης, πώς τα σκηνικά και οι χώροι στις ταινίες χρησιμοποιούνται για να μεταφέρουν την αίσθηση μιας δυστοπικής πόλης. Στη συνέχεια, εφαρμόζω τις θεωριτικές αυτές έννοιες στις δύο ταινίες και τις συγκρίνω, παρά τις διαφορές τους και οι δυο ταινίες καταφέρνουν να δημιουργήσουν μια συνεπή και καθηλωτική αφήγηση μέσω του κινηματογράφου.

Abstract

My research paper entitled 'The architecture of cinema through two films: Blade Runner (1982) and Blade Runner 2049 (2017)' initially focuses on the concept of space and how space shapes cinematic narrative. In cinema, space plays a central role in the development of the narrative, creating a sense of reality or fantasy, influencing the psychology of characters and viewers. I will therefore analyze how space and time contribute to the development of the narrative and how the architectural elements of cinema such as the use of lighting and color create a rich multi-dimensional atmosphere that enhances the narrative. Later, I look at how all of this applies to the reference films and compare them to investigate their differences and similarities, I will also look at how the sets and spaces in the films are used to convey the feeling of a dystopian city. I then apply these theoretical concepts to the two films and compare them, despite their differences both films manage to create a coherent and immersive narrative through cinema.

1.Εισαγωγή

Η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία που συνδυάζουν την οπτική αφήγηση και την αισθητική μιας ταινίας. Από τον σχεδιασμό των χώρων και των σκηνικών οι δημιουργοί των ταινιών μεταφέρουν τους θεατές σε άλλους κόσμους. Μέσα από τις ταινίες “Blade Runner” (1982) και “Blade Runner 2049”(2017), μπορούμε να εξερευνήσουμε πώς η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου συνεισφέρει στην αφήγηση και την αισθητική των ταινιών. Στην παρούσα εργασία, θα ερευνηθεί η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου μέσα από τις δυο ταινίες, με την μέθοδο της σύγκρισης για την ανάλυση των διαφορών και των ομοιοτήτων τους. Πρώτα, θα αναλυθούν οι έννοιες: 1)Αρχιτεκτονική και κινηματογράφος, 2)Αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο και τέλος 3)Αρχιτεκτονική του κινηματογράφου. Ποιες είναι οι διαφορές τους και ποιον λόγο επέλεξα μια από αυτές, με την οποία θα αναλύσω τις δυο ταινίες. Παρακάτω, ακολουθεί το πρώτο κεφάλαιο στο οποίο θα αναλύσουμε τον χώρο και τι εννοούμε όταν χρησιμοποιούμε την λέξη χώρος, χώρος στην αρχιτεκτονική αλλά και στον κινηματογράφο. Έπειτα, στο δεύτερο κεφαλαίο θα ερευνήσω πώς ο χώρος και ο χρόνος συμβάλλουν στην εξέλιξη της αφήγησης και θα αναλύσω τις δυο ταινίες σαν παράδειγμα και στο τελευταίο κεφάλαιο θα συγκρίνω τις δυο ταινίες μεταξύ τους με την μέθοδο της σύγκρισης και θα αναλύσω επεξηγηματικά τις πρώτες σκηνές της κάθε ταινίας.

1.1 Αρχιτεκτονική και κινηματογράφος

Ο όρος ‘Αρχιτεκτονική και κινηματογράφος’ αναφέρεται σε δυο ξεχωριστά πεδία.

Η Αρχιτεκτονική προέρχεται από τα ελληνικά ‘αρχή’ και ‘τέκτων’ που σημαίνει δημιουργός και αναφέρεται στην τέχνη και στη διαδικασία του σχεδιασμού, της κατασκευής και της διαμόρφωσης κτιρίων, δομών και χώρων με στόχο τη δημιουργία λειτουργικών, αισθητικά ευχάριστων και βιώσιμων περιβαλλόντων για τον άνθρωπο.

Ο όρος κινηματογράφος προέρχεται από τις ελληνικές λέξεις ‘κίνηση’ και ‘γράφω’ και είναι η έβδομη τέχνη δίπλα στη γλυπτική, τη ζωγραφική, το χορό, την αρχιτεκτονική, τη μουσική και τη λογοτεχνία. Αναφέρεται στην τέχνη και την τεχνική της δημιουργίας των κινούμενων εικόνων μέσω της εγγραφής φωτογραφιών ή εικόνων σε φιλμ και της προβολής τους με έναν ειδικό μηχανισμό που προκαλεί την ψευδαίσθηση της κίνησης. Επίσης, ο όρος αναφέρεται ευρύτερα στην βιομηχανία, τον πολιτισμό και την τέχνη που περιβάλλουν την παραγωγή και προβολή ταινιών.(Zero, *Spaces in architecture - what are the various types?*)

1.2 Αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο

Στον κινηματογράφο, ο όρος ‘αρχιτεκτονική’ αναφέρεται στην τέχνη του σχεδιασμού και της διαμόρφωσης των σκηνικών και των σκηνικών πλαισίων μέσα στις ταινίες. Αυτό περιλαμβάνει την επιλογή και τη δημιουργία των τοποθεσιών, των κτιριακών στοιχείων και των χώρων που αναδεικνύονται στην οθόνη.

Η αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο είναι σημαντική γιατί επηρεάζει την ατμόσφαιρα, την αισθητική και την αφήγηση της ταινίας. Η επιλογή των τοποθεσιών και η διαμόρφωσή τους μπορεί να δώσει βάθος και επιβεβαίωση στον κόσμο της ταινίας, να ενισχύσει την ψυχολογία των χαρακτήρων και να επηρεάσει την αντίληψη του θεατή.

Επίσης, η αρχιτεκτονική μπορεί να λειτουργήσει συμβολικά, αναδεικνύοντας θεματικά στοιχεία ή μεταφέροντας μηνύματα και ιδεολογίες μέσα από τον σχεδιασμό των περιβαλλόντων της ταινίας. Συνολικά, η αρχιτεκτονική στον κινηματογράφο συμβάλλει στη δημιουργία ενός πειστικού και συναρπαστικού κόσμου που ενισχύει την αίσθηση του θεατή και συμβάλλει στην εμβάθυνση της εμπειρίας της προβολής της ταινίας.(Deikova, 2023)

1.3 Αρχιτεκτονική του κινηματογράφου

Η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου αποτελεί το θεμέλιο της κινηματογραφικής τέχνης, περιλαμβάνοντας τις βασικές αρχές που διέπουν τη δημιουργία, την ανάπτυξη και την αναπαραγωγή μιας ταινίας . Αυτές οι αρχές διαμορφώνουν τον τρόπο που οι κινηματογραφικές ιστορίες αναπτύσσονται και εκφράζονται, επηρεάζοντας την αισθητική, την αφήγηση και την απήχηση του κοινού.

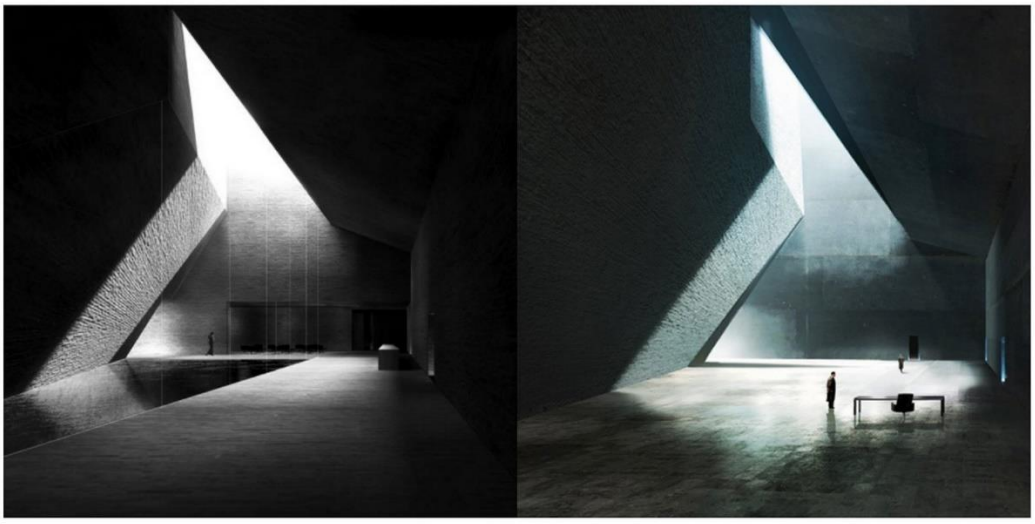
Πρώτον, η αφήγηση αποτελεί το κύριο θεμέλιο της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου. Η δομή της πλοκής, ο χαρακτηρισμός των προσώπων και οι κατευθυντήριες γραμμές του σεναρίου συνθέτουν την βάση για την ανάπτυξη μιας συναρπαστικής κινηματογραφικής εμπειρίας.

Δεύτερον, η σύνθεση του κάθε κάδρου είναι καθοριστική για την αρχιτεκτονική του κινηματογράφου. Η σωστή επιλογή πλάνων, γωνιών λήψης και κίνησης της κάμερας μπορεί να δημιουργήσει έντονες εντυπώσεις και να μεταφέρει το κοινό σε διαφορετικούς κόσμους και συναισθήματα.

Τρίτον, το μοντάζ συμβάλλει στην εναλλαγή σκηνών και στην ανάδειξη θεμάτων και συναισθημάτων. Η διαδικασία αυτή επηρεάζει το ρυθμό και τη ροή της ταινίας, διαμορφώνοντας έτσι την εμπειρία του θεατή.

Τέλος, ο φωτισμός διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην ατμόσφαιρα και την αισθητική της ταινίας, δημιουργώντας ένα εκπληκτικό οπτικό και αισθητικό περιβάλλον για το κοινό.

Συνολικά, η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου διαμορφώνει την εμπειρία της ταινίας και επιτρέπει στους δημιουργούς να εκφράσουν τις ιδέες και τις ιστορίες τους με πλούσιο και συναρπαστικό τρόπο.



1. Barozzi Veiga's Museum Imortallised in Blade Runner (Newton et al., 2018).

Η ανάλυση και η σύγκριση των δυο ταινιών μέσω του όρου 'αρχιτεκτονική του κινηματογράφου' θα βοηθήσει στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ο σκηνοθέτης διαμορφώνει τις ταινίες του, μέσω των βασικών αρχών της αφήγησης, του κάδρου, του μοντάζ και του φωτισμού, αναδεικνύεται ο τρόπος με τον οποίο οι ταινίες δημιουργούνται, αντιλαμβάνονται και ερμηνεύονται από το κοινό.

Μέσω της ανάλυσης των παραπάνω αρχών, οι ταινίες "Blade Runner"(1982) και "Blade Runner 2049"(2017) αναδεικνύουν τις διαφορετικές προσεγγίσεις στη χρήση της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου. Ενώ και οι δυο ταινίες αξιοποιούν τα ίδια βασικά στοιχεία, όπως η σύνθεση, το μοντάζ και ο φωτισμός, διαφοροποιούνται στην πλοκή και στην ατμόσφαιρα που δημιουργούν. Μέσα από την ανάλυση της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου σε αυτές τις δύο ταινίες, αποκαλύπτονται οι διαφορές και οι ομοιότητες μεταξύ τους, ενώ ταυτόχρονα αναδεικνύεται η επιδραστικότητα αυτών των αρχών στην εμπειρία του θεατή. Η σύγκριση αυτών των ταινιών μέσω της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου αναδεικνύει την εξέλιξη της κινηματογραφικής τέχνης και τον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογία και οι κοινωνικοπολιτισμικές αλλαγές επηρεάζουν το σύγχρονο σινεμά.

Μέσα από αυτήν την ανάλυση, αναδεικνύεται η σημασία της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου ως ένα κλειδί για την κατανόηση των ταινιών και της κινηματογραφικής τέχνης γενικότερα. (Deikova, 2023)

2. Κεφάλαιο πρώτο

2.1 Τι εννοούμε με τον όρο ‘χώρος’.

Ο όρος ‘χώρος’ αποτελεί μια πολυσχιδή έννοια που μπορεί να αναλυθεί από πολλές οπτικές γωνίες, ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο χρησιμοποιείται. Ο χώρος είναι κάτι παραπάνω από μια απλή γεωγραφική περιοχή. Είναι ένα θεμελιώδες στοιχείο στην κατανόηση της ανθρώπινης εμπειρίας, της αρχιτεκτονικής, του σχεδιασμού και της κοινωνικής δυναμικής. Σε αυτήν την ερευνητική εργασία, θα εξερευνηθούν οι διαφορές της διάστασης του χώρου, από το αρχιτεκτονικό μέχρι και τον κινηματογραφικό ρόλο του χώρου.

2.2 Ο χώρος στην αρχιτεκτονική

Ο χώρος στην αρχιτεκτονική είναι μια πολυδιάστατη έννοια και πολυσύνθετη, η οποία συχνά υπερβαίνει την απλή φυσική ύπαρξη των κτιρίων και των δομών. Ένα από τα πιο θεμελιώδη στοιχεία της αρχιτεκτονικής σκέψης είναι το ‘κενό’. Το κενό δεν είναι απλώς η έλλειψη υλικού ή δομής, αλλά αποτελεί ενεργό συστατικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης που επηρεάζει την εμπειρία, την αισθητική και τη λειτουργικότητα των κτιρίων και των χώρων.

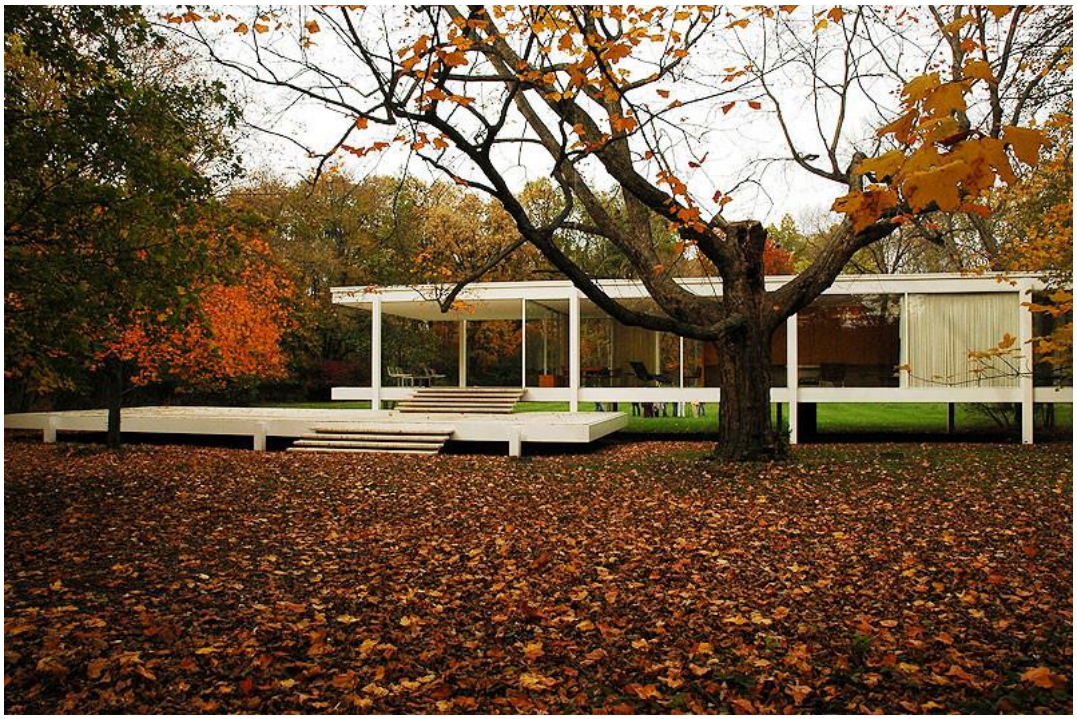
Στην αρχιτεκτονική, το κενό είναι ο χώρος που δημιουργείται ανάμεσα στα όρια, είναι η διάσταση που ορίζει και διαμορφώνει την εμπειρία του χρήστη. Το κενό παρέχει τις αναγκαίες συνθήκες για την ανθρώπινη κίνηση, την αλληλεπίδραση και την αναπνοή μέσα στους δομημένους χώρους. Ο αρχιτέκτονας Louis Kahn είχε δηλώσει ότι «το κενό είναι η ψυχή του κτιρίου». Αυτή η άποψη αντικατοπτρίζει τη σημασία του κενού ως δομικού στοιχείου που ορίζει την ουσία και την ταυτότητα ενός αρχιτεκτονικού έργου.

Η αρχιτεκτονική είναι η τέχνη της οργάνωσης του κενού μέσω της δομής και της μορφής. Το κενό και το πλήρες είναι

αλληλοσυμπληρούμενα στοιχεία που μαζί δημιουργούν την αρχιτεκτονική σύνθεση. Το πλήρες αντιπροσωπεύει τις υλικές και κατασκευαστικές δομές, ενώ το κενό αποτελεί τους χώρους μεταξύ αυτών των δομών που προσφέρουν αναπνοή και λειτουργικότητα. Η ισορροπία μεταξύ κενού και πλήρους είναι κρίσιμη για την επίτευξη αρμονίας και αισθητικής στην αρχιτεκτονική

Η ανθρώπινη εμπειρία ενός αρχιτεκτονικού χώρου επηρεάζεται σημαντικά από την οργάνωση του κενού. Οι εσωτερικοί χώροι, οι αυλές, οι διάδρομοι και οι ανοιχτές περιοχές εντός του κτιρίου παρέχουν χώρους για κίνηση, θέα και φως. Το κενό δημιουργεί δυνατότητες για διαφορετικές χωρικές εμπειρίες, από την αίσθηση της άνεσης και της ασφάλειας μέχρι και την ελευθερία.

Πολλοί αρχιτέκτονες έχουν αξιοποιήσει το κενό με μοναδικούς τρόπους για να δημιουργήσουν αξέχαστους χώρους. Ένα από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το Farnsworth House του Mies van der Rohe, όπου το κενό γύρω από τη δομή δημιουργεί μια αίσθηση αιώρησης και ελαφρότητας. Το κενό μεταξύ των γυάλινων τοίχων επιτρέπει την οπτική και φυσική σύνδεση με το περιβάλλον, ενισχύοντας την αίσθηση της εναρμόνισης με την φύση.



2. Farnsworth House, Mies van der Rohe (Perez, 2010).

Στην παραδοσιακή ιαπωνική αρχιτεκτονική το κενό κατέχει επίσης κεντρική θέση. Τα παραδοσιακά σπίτια με τις αυλές τους και τους κεντρικούς κήπους αξιοποιούν το κενό για να δημιουργήσουν χώρους που προάγουν την ηρεμία και τον διαλογισμό. Το κενό εδώ δεν είναι απλά ένα πέρασμα ή μια ανοιχτή περιοχή, αλλά ένας χώρος εσωτερικής γαλήνης.

Στη σύγχρονη αρχιτεκτονική, το κενό συνεχίζει να παίζει σημαντικό ρόλο. Οι αρχιτέκτονες χρησιμοποιούν το κενό για να δημιουργήσουν αίσθηση ευρυχωρίας και διαφάνειας, αλλά και για να βελτιώσουν την ενεργειακή απόδοση και την αειφορία των κτιρίων. Οι ανοιχτοί χώροι και οι εσωτερικές αυλές ενισχύουν τον φυσικό φωτισμό και τον αερισμό, συμβάλλοντας στη δημιουργία υγιεινού και βιώσιμου περιβάλλοντος. Ένα παράδειγμα σύγχρονης αρχιτεκτονικής είναι το κτίριο Vitra Campus της εταιρείας Herzog and de Meuron. Η χρήση του κενού σε αυτό το κτίριο δημιουργεί ευέλικτους χώρους που προσαρμόζονται σε διάφορες λειτουργίες, προσφέροντας μια δυναμική εμπειρία.



3.Vitra Campus, Herzog and de Meuron (*Vitra Campus*).

Συμπερασματικά, το κενό στην αρχιτεκτονική δεν είναι απλά η έλλειψη χώρου η υλικού, αλλά ένα ενεργό και ζωτικής σημασίας στοιχείο που διαμορφώνει την ανθρώπινη εμπειρία. Μέσω της οργάνωσης και της σύνθεσης του κενού, οι αρχιτέκτονες μπορούν να δημιουργήσουν χώρους που είναι λειτουργικοί, αισθητικά ευχάριστοι και συναισθηματικά ενδυναμωτικοί. Η κατανόηση και η αξιοποίηση του κενού αποτελεί θεμελιώδες μέρος της αρχιτεκτονικής σκέψης και πρακτικής, συμβάλλοντας στη δημιουργία χώρων που εμπνέουν και ενθαρρύνουν την ανθρώπινη αλληλεπίδραση και την ποιότητα ζωής.(Nogueira & Farias)

2.3 Ο χώρος στον κινηματογράφο

Ο κινηματογράφος, είναι μια σύνθετη τέχνη που συνδυάζει εικόνα, ήχο και αφήγηση, δημιουργεί και μεταφέρει εμπειρίες μέσω της οπτικής και ακουστικής παρουσίασης. Μια από τις θεμελιώδεις έννοιες που διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην κινηματογραφική εμπειρία είναι ο "χώρος". Ο χώρος στον κινηματογράφο είναι ο χώρος της οθόνης, ένας κόσμος περιορισμένος από τα πλαίσια της οθόνης, αλλά ταυτόχρονα ατέρμονος στην εικονική του έκταση και δυναμική.

Ο χώρος στην οθόνη αναφέρεται στο εικονικό περιβάλλον που δημιουργείται και παρουσιάζεται μέσω της κάμερας. Είναι ο χώρος μέσα στον οποίο διαδραματίζεται η δράση, αναπτύσσονται οι χαρακτήρες και εξελίσσεται η πλοκή. Αυτός ο χώρος μπορεί να είναι ρεαλιστικός ή φανταστικός, μικρός ή μεγάλος, κλειστός ή ανοιχτός, ανάλογα με την αφήγηση και τη σκηνοθετική προσέγγιση.

Ο χώρος στην οθόνη είναι αποτέλεσμα της συνειδητής επιλογής του σκηνοθέτη και της δημιουργικής ομάδας. Μέσα από το κάδρο, τον φωτισμό, την κίνηση της κάμερας και το μοντάζ, ο κινηματογραφικός χώρος αποκτά μορφή και νόημα. Οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνικές για να καθοδηγήσουν την προσοχή του θεατή, να δημιουργήσουν ατμόσφαιρα και να ενισχύσουν τη δραματουργία.

Ο κινηματογραφικός χώρος είναι άμεσα συνδεδεμένος με την αφήγηση. Ο τρόπος που παρουσιάζεται ο χώρος στην οθόνη επηρεάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την ιστορία. Οι διαφορετικές γωνίες λήψης, τα πλάνα και οι κινήσεις της κάμερας μπορούν να αλλάξουν την αίσθηση του χώρου και την ερμηνεία των γεγονότων. Για παράδειγμα, ένα κλειστό, στενό πλάνο μπορεί να δημιουργήσει αίσθηση πίεσης και έντασης, ενώ ένα ανοιχτό, ευρύ πλάνο μπορεί να προσφέρει αίσθηση ελευθερίας και απεραντοσύνης.

Στην ταινία "Blade Runner" (1982) του Ridley Scott, ο χώρος της οθόνης παρουσιάζει μια δυστοπική μητρόπολη γεμάτη φως και σκιές, στενούς δρόμους και ψηλά κτίρια που δημιουργούν μια αίσθηση

κλειστοφοβίας και αποξένωσης. Η χρήση του φωτισμού και των ειδικών εφέ ενισχύει την αίσθηση ενός κόσμου όπου η τεχνολογία και η ανθρώπινη ύπαρξη συνυπάρχουν με ένταση.



4. Εικόνα από την ταινία Blade Runner (Scott, 1982).

Αντίστοιχα, στο "Blade Runner 2049" του Denis Villeneuve, ο κινηματογραφικός χώρος επεκτείνεται για να περιλάβει ανοιχτές, άδειες εκτάσεις και απομονωμένα τοπία που δημιουργούν μια αίσθηση μοναξιάς και αναζήτησης. Ο χώρος της οθόνης λειτουργεί ως καμβάς πάνω στον οποίο αποτυπώνονται οι εσωτερικές συγκρούσεις και τα υπαρξιακά ερωτήματα των χαρακτήρων.



5. Εικόνα από την ταινία Blade Runner 2049 (Villeneuve, 2017).

Ο χώρος της οθόνης δεν είναι μόνο ένας παθητικός καμβάς, αλλά και ένα δυναμικό πεδίο αλληλεπίδρασης με τον θεατή. Η κινηματογραφική αφήγηση εκμεταλλεύεται τον χώρο της οθόνης για να προκαλέσει συναισθηματικές αντιδράσεις, να δημιουργήσει αγωνία ή να προσφέρει ανακούφιση. Οι θεατές εμπλέκονται ενεργά με τον χώρο της οθόνης, ερμηνεύοντας τις εικόνες και τα γεγονότα, γεμίζοντας τα κενά και δίνοντας προσωπικό νόημα στην αφήγηση.

Ο χώρος στον κινηματογράφο, ο οποίος εκφράζεται μέσα από τον χώρο της οθόνης, είναι ένα πολυδιάστατο εργαλείο που διαμορφώνει την κινηματογραφική εμπειρία. Μέσα από την ελεγχόμενη χρήση του χώρου, οι δημιουργοί μπορούν να αφηγηθούν ιστορίες, να δημιουργήσουν συναισθηματικές ανταποκρίσεις και να μεταφέρουν τους θεατές σε φανταστικούς κόσμους. Ο χώρος της οθόνης είναι ένα ζωντανό, εικονικό περιβάλλον που συνεχώς εξελίσσεται και αναδιαμορφώνεται, αναδεικνύοντας τη δύναμη και την τέχνη του κινηματογράφου.

Κλείνοντας, επιλέγω να ασχοληθώ με τον χώρο στον κινηματογράφο ως εργαλείο εξέλιξης της αφήγησης. Ο τρόπος που ο χώρος παρουσιάζεται και μεταμορφώνεται μέσα από την οθόνη αποτελεί κεντρικό στοιχείο της κινηματογραφικής εμπειρίας, επιτρέποντας στους δημιουργούς να διαμορφώνουν και να κατευθύνουν την ιστορία με μοναδικούς και ποικιλόμορφους τρόπους. Με την ανάλυση των ταινιών "Blade Runner" (1982) και "Blade Runner 2049" (2017), θα εξετάσω πώς ο χώρος στην οθόνη χρησιμοποιείται για να αναπτύξει και να μεταφέρει την αφήγηση, αναδεικνύοντας την εξέλιξη και τη σημασία του στην κινηματογραφική τέχνη.(*Blade Runner (1982)*)



6. Εικόνα από την ταινία Blade Runner 2049 (Villeneuve, 2017).

3. Κεφάλαιο δεύτερο

3.1 Ανάλυση ταινίας Blade Runner (1982)

Το Blade Runner είναι μια ταινία επιστημονικής φαντασίας νέο-νουάρ του 1982, μια από τις πιο επιδραστικές ταινίες όλων των εποχών στο είδος της, με διάρκεια 1 ώρα και 57 λεπτά, σκηνοθέτης της ο Άγγλος Ridley Scott που είναι γνωστός για τη σκηνοθεσία ταινιών επιστημονικής φαντασίας, εγκληματικότητας και ιστορικού δράματος, σεναριογράφοι οι Αμερικανοί Hampton Fancher και ο David Peoples, παραγωγός ο Michael Deeley και πρωταγωνιστές ο Harrison Ford, ο Rutger Hauer, η Sean Young και ο Edward James Olmos. Είναι βασισμένο στο μυθιστόρημα “1968 Do Androids Dream Of Electric Sheep” του συγγραφέα Philip K. Dick, η ταινία εξερευνά θέματα ταυτότητας, ανθρωπότητας και τεχνολογικής εξέλιξης σε ένα δυστοπικό μέλλον. Το soundtrack της ταινίας το συνέθεσε ο Βαγγέλης Παπαθανασίου ο οποίος ήταν Έλληνας μουσικός, συνθέτης και παραγωγός ηλεκτρονικής, progressive, ambient και κλασικής ορχηστρικής μουσικής.

Η ταινία διαδραματίζεται σε ένα δυστοπικό μελλοντικό Λος Άντζελες του 2019, στο οποίο οι συνθετικοί άνθρωποι γνωστοί ως Ρέπλικες (Replicants) έχουν κατασκευαστεί βιομηχανικά από την πανίσχυρη εταιρεία Tyller Corporation για να εργαστούν σε διαστημικές αποικίες ως σκλάβοι.

Οι Ρέπλικες είναι πλάσματα όμοια με τους ανθρώπους, έχουν τεχνητή νοημοσύνη και είναι τόσο έξυπνα όσο ο κατασκευαστής τους Eldon Tyrell. Οι ρέπλικες έχουν περιορισμένο χρόνο ζωής και χρησιμοποιούνται για επικίνδυνες και βαρετές εργασίες στις αποικίες του εξωτερικού διαστήματος, με αποτέλεσμα να απαγορεύεται να βρίσκονται στην Γη και όποιοι παραβιάσουν τον νόμο, τιμωρούνται με ποινή τον θάνατο, οι blade runners είναι ειδικοί αστυνομικοί οι οποίοι τους τιμωρούν επειδή είναι παραβάτες και η πράξη αυτή δεν ονομάζονταν εκτέλεση αλλά απόσυρση. Όταν μια φυγή ομάδα ρέπλικων με επικεφαλής τον Ρόι Μπάτι δραπετεύει πίσω στην Γη, ο αστυνομικός Ρικ Ντέκαρντ (πρωταγωνιστής) δέχεται απρόθυμα να τους κυνηγήσει.

Ο χώρος στο ‘Blade Runner’ είναι καθοριστικός για την ατμόσφαιρα και την αφήγηση. Ο Ridley Scott χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική του μέλλοντος για να δημιουργήσει μια αίσθηση αποξένωσης και παρακμής. Η πόλη είναι γεμάτη από ψηλά κτίρια, στενούς και σκοτεινούς δρόμους, γεμάτους με νέον φώτα και οθόνες που εκπέμπουν συνεχώς διαφημίσεις. Αυτή η οπτική αναπαράσταση δημιουργεί μια αίσθηση κλειστοφοβίας και ασφυξίας, αντανακλώντας την αποξένωση και την παρακμή της ανθρώπινης κοινωνίας.

Η χρήση του φωτισμού και των σκιών είναι εξίσου σημαντική. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί χαμηλό φωτισμό, νεόν και προβολείς για να δημιουργήσει έντονη αντίθεση και να ενισχύσει την αίσθηση του μυστηρίου και της έντασης. Η βροχή, που πέφτει συνεχώς στην πόλη, προσθέτει στην ατμόσφαιρα της μιζέριας και της παρακμής.

Ο χρόνος στην ταινία είναι δοσμένος με έναν τρόπο που δημιουργεί μια αίσθηση επείγουσας ανάγκης και πίεσης. Η ταινία διαδραματίζεται σε λίγες μέρες, με τον πρωταγωνιστή Deckard να έχει περιορισμένο χρόνο για να εντοπίσει και να αποσύρει τους ρέπλικες. Η αίσθηση του πεπερασμένου χρόνου είναι έντονη και ενισχύει την αγωνία και την ένταση της αφήγησης.

Οι ρέπλικες έχουν επίσης έναν περιορισμένο χρόνο ζωής, κάτι που προσθέτει στην τραγικότητα της ύπαρξής τους και δημιουργεί συναισθηματική ένταση. Ο χρόνος γίνεται σύμβολο της ανθρώπινης θνητότητας και της αναζήτησης για νόημα και ταυτότητα.

Η αφήγηση στο ‘Blade Runner’ είναι μη γραμμική και χρησιμοποιεί συχνά αναδρομές για να αποκαλύψει το παρελθόν των χαρακτήρων και να δώσει βάθος στην πλοκή. Οι αναδρομές βοηθούν στην κατανόηση των κινήτρων και των συναισθημάτων των χαρακτήρων, προσθέτοντας έτσι πολυπλοκότητα στην ιστορία.



7. Εικόνα από την ταινία Blade Runner (Scott, 1982).

Η δημιουργία της ταινίας ήταν αποτέλεσμα της συνεργασίας πολλών ταλαντούχων ανθρώπων, όπως προαναφέρθηκαν και νωρίτερα. Η σκηνοθεσία του Ridley Scott ήταν καθοριστική για το οπτικό στυλ και την ατμόσφαιρα της ταινίας. Ο Ridley Scott είναι ένας παγκοσμίως επιτυχημένος Βρετανός σκηνοθέτης και παραγωγός. Πριν το Blade Runner, είχε σκηνοθετήσει ταινίες όπως τις Alien (1979) και The Duellists (1977). Το Blade Runner θεωρείται ένα από τα κορυφαία έργα του και απέκτησε τη φήμη του ως σκηνοθέτης κορυφαίων ταινιών επιστημονικής φαντασίας. Ανέπτυξε πρωτοποριακές τεχνικές ειδικών εφέ, χρησιμοποιώντας μινιατούρες και συνδιασμούς πρακτικών και οπτικών εφέ για να δημιουργήσει μαζί με την ομάδα του τον φουτουριστικό κόσμο του Λος Αντζελες, σε μια του συνέντευξη δήλωσε ότι, το 1982 δεν είχαν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας για να βάλουν όλα τα εφέ που είχε φανταστεί για την ταινία, για αυτόν τον λόγο αναγκάστηκε να αυτοσχεδιάσει αρκετές φορές καθ’ όλη την διάρκεια της ταινίας, ένα από τα παραδείγματα που δήλωσε ήταν το χρώμα ματιών της Rachel της ρέπλικας που ήταν η αγαπημένη του κατασκευαστή της και πίστευε ότι ήταν άνθρωπος και όχι ρέπλικα. Στην σκηνή που η Rachel ανακρίνεται από τον blade runner Deckard οι κόρες της γυαλίζουν σαν ένα πραγματικό ρομπότ, ο σκηνοθέτης το κατάφερε με ένα φως και έναν καθρέπτη που αντανακλούσε πάνω στα μάτια της. Πραγματικά ευφυές και πρωτοποριακό για το 1982.

Μετά το Blade Runner, σκηνοθέτησε πολλές ακόμη επιτυχίες όπως το Thelma & Louise, Gladiator, Black Hawk Down και πολλές άλλες. Ο σεναριογράφος Hampton Fancher, ήταν ο αρχικός σεναριογράφος που προσάρμοσε το διήγημα του Philip K. Dick για την μεγάλη οθόνη. Είχε λίγη προηγούμενη εμπειρία στον κινηματογράφο και ο David Peoples προσλήφθηκε αργότερα για να γράψει μια νέα εκδοχή του σεναρίου και να επανασυνδέσει το έργο με τις ρίζες του στο αρχικό λογοτεχνικό υλικό. Είχε γράψει το σενάριο για την αναπάντεχη επιτυχία Unforgiven του 1992.

Και οι δύο σεναριογράφοι αντιμετώπισαν προκλήσεις στην προσαρμογή του πολύπλοκου διηγήματος και συνέβαλαν με διαφορετικούς τρόπους στο τελικό, επαναστατικό σενάριο του Blade Runner.

Ο Βαγγέλης Παπαθανασίου, γνωστός απλώς ως Βαγγέλης, ήταν ο συνθέτης που επιμελήθηκε την πρωτοποριακή και ατμοσφαιρική μουσική για την ταινία Blade Runner του 1982. Ένας πολυβραβευμένος Έλληνας συνθέτης που έγινε διάσημος για τις συνθετικές, ηλεκτρονικές παρτιτούρες του για ταινίες και άλλες οπτικοακουστικές παραγωγές. Η σύνθετη, μινιμαλιστική μουσική του για το Blade Runner θεωρήθηκε επαναστατική και άνοιξε νέους δρόμους στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής. Η μουσική του συνέβαλε σημαντικά στη δημιουργία της δυστοπικής και συγχρόνως ονειρικής ατμόσφαιρας της ταινίας. Οι στιβαρές συνθετικές βάσεις προβάλλονται με ατμοσφαιρικές μελωδίες δημιουργώντας ένα μοναδικό ηχητικό τοπίο που αγγίζει τόσο το συναίσθημα όσο και τη φαντασία. Το soundtrack του Blade Runner θεωρείται μια μεγάλη επιρροή στην ιστορία του σινεμά, ο Βαγγέλης κατάφερε να συνθέσει ένα μουσικό θρίαμβο που ταίριαξε απόλυτα με το όραμα του σκηνοθέτη.

Και ο κινηματογραφιστής Jordan Cronenweth δημιούργησε την χαρακτηριστική σκοτεινή και νουάρ αισθητική, η συνεργασία του με τον Scott οδήγησε σε μια επαναστατική φωτογραφική προσέγγιση. Ο Cronenweth εφάρμοσε μια τεχνική που αποκαλούσε τοξικό αέριο, χρησιμοποιώντας καπνό και ατμό για να δημιουργήσει μια θολή, τοξική ατμόσφαιρα στα πλάνα. Αυτή η ατμόσφαιρα σκέπαζε τα φώτα της πόλης προσθέτοντας βάθος και μυστήριο. Οι νέον φωτισμοί αντανακλούσαν στις βρεγμένες επιφάνειες, δημιουργώντας έτσι μια νεωτεριστική αισθητική νουάρ. Επιπλέον, χρησιμοποίησε μια

ιδιαίτερη τεχνική με τα φώτα για τις σκηνές με τους ρέπλικες, προβάλλοντας έντονο φως κυρίως μπλε από πίσω τους για να τονίσει την απομονωμένη και ψυχρή ύπαρξη τους.

Οι χαρακτήρες στην ταινία είναι πάρα πολύ πιστευτοί και πολυδιάστατοι. Ο χαρακτήρας Rick Deckard, ο πρωταγωνιστής είναι ένας blade runner που βασανίζεται από ηθικά διλήμματα και αμφιβολίες για την αποστολή του. Ο χαρακτήρας του εξελίσσεται καθώς αρχίζει να αμφισβητεί την ανθρωπιά των ρέπλικων και την δική του ταυτότητα.

Ο επικεφαλής της ομάδας των ρέπλικων που κατέβηκε στην Γη, ο χαρακτήρας Roy Batty, είναι εξίσου πολυδιάστατος, έχει δηλαδή πολλές πτυχές στον χαρακτήρα του. Παρουσιάζεται ως αντιήρωας, σε στιγμές απελπισίας, οι οποίες τον κάνουν να φαίνεται περισσότερο άνθρωπος από τους ανθρώπους που τον καταδιώκουν. Η εμβληματική του ομιλία στο τέλος της ταινίας αναδεικνύει την τραγική ομορφιά και την θνητότητα της ύπαρξης του.

Το Blade Runner εξερευνά βαθιά φιλοσοφικά θέματα όπως η φύση της ανθρωπότητας, η ηθική της τεχνολογίας και η αναζήτηση για ταυτότητα. Οι ρέπλικες αν και τεχνητοί, παρουσιάζονται με συναισθήματα και επιθυμίες προκαλώντας έτσι, το κοινο να αναρωτηθεί τι πραγματικά σημαίνει να είσαι άνθρωπος.

Ο χώρος και ο χρόνος στην ταινία χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν αυτά τα θέματα. Η δυστοπική μητρόπολη και η αίσθηση του πεπερασμένου χρόνου αντανακλούν την αποξένωση και την ανασφάλεια της σύγχρονης κοινωνίας, με λίγα λόγια μια ταινία φαντασίας που γυρίστηκε το 1982 για μια δυστοπική μελλοντική πόλη του 2019 ήταν πολύ κοντά στην πραγματικότητα με τα σημερινά δεδομένα.

Η ταινία είχε τεράστια επιρροή στον χώρο του κινηματογράφου και την ποπ κουλτούρα. Η αισθητική της επηρέασε αμέτρητες ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, βιντεοπαιχνίδια και άλλα μέσα. Η σκοτεινή νουάρ ατμόσφαιρα και το δυστοπικό μέλλον που παρουσιάζει έγιναν πρότυπα για πολλά έργα επιστημονικής φαντασίας. Παρ ’όλο που δεν είχε άμεση επιτυχία όταν κυκλοφόρησε, με την πάροδο των χρόνων κέρδισε τον σεβασμό και την αναγνώριση, κάνοντάς την κλασική ταινία του είδους της. Η αναφορά της ταινίας στην τεχνολογία, την

ανθρωπότητα και την ηθική, την κάνει να παραμένει επίκαιρη μέχρι σήμερα, κάνοντας την αντικείμενο συνεχούς μελέτης και ανάλυσης. (Scott, 1982), (Villeneuve, 2017), (Stone, 2009) .

3.2 Ανάλυση ταινίας Blade Runner 2049 (2017)

Η ταινία Blade Runner 2049 σε σκηνοθεσία του Denis Villeneuve και παραγωγή των Ridley Scott και Andrew A. Kosove, αποτελεί την εμβληματική συνέχεια της κλασικής πρωτοποριακής ταινίας επιστημονικής φαντασίας Blade Runner του 1982 που αναλύθηκε παραπάνω, η ταινία κυκλοφόρησε το 2017 και έχει διάρκεια 2 ώρες και 43 λεπτά σε σύγκριση με την αρχική ταινία είναι σχεδόν 1 ώρα παραπάνω. Έχει επαινεθεί για την ατμοσφαιρική της κινηματογράφηση, την εκλπηκτική χρήση φωτός και χρώματος, καθώς και την πολύ ενδιαφέρουσα αφήγηση της. Η ταινία εξερευνά τον κόσμο του μέλλοντος μέσα από την τεχνητή νοημοσύνη, την ανθρώπινη ταυτότητα και την ηθική. Σε αυτήν την ανάλυση, θα εξερευνηθούν τα κύρια θέματα, η κινηματογραφική οπτική του χώρου και του χρόνου, η οποία είναι σημαντική για την εξέλιξη της αφήγησης, οι χαρακτήρες και η αισθητική της ταινίας καθώς και η συμβολική της σημασία, όπως έγινε και παραπάνω.

Το σίκουελ της αρχικής ταινίας αρχίζει με την ίδια εισαγωγή που παρατηρήσαμε στην πρώτη ταινία. Μια σύντομη εισαγωγή για τους ρέπλικες που μετά από 35 χρόνια ονομάστηκαν ανδροειδή. Οι ρέπλικες, λοιπόν, είναι εκβιομηχανικοί άνθρωποι, σχεδιασμένοι από την εταιρεία Tyrell για χρήση στον εξώκοσμο (OFFWORLD). Η ενισχυμένη τους δύναμη τους έκανε ιδανικούς εργάτες/σκλάβους. Μετά από μια σειρά βίαιων εξεγέρσεων η κατασκευή τους απαγορεύτηκε και η εταιρεία Tyrell χρεωκόπησε. Η κατάρρευση των οικοσυστημάτων τη δεκαετία του 2020 οδήγησε την άνοδο του βιομήχανου Νιάντερ Γουάλας, του οποίου η γνώση της συνθετικής καλλιέργειας απέτρεψε τον λιμό. Απέκτησε τα απομεινάρια της εταιρείας Tyrell και δημιούργησε μια νέα σειρά υπάκουων ανδροειδών. Αρκετά παλιά μοντέλα NEXUS 8 με ανοιχτή διάρκεια

ζωής επέζησαν με αποτέλεσμα, να καταδιώκονται και να αποσύρονται. Οι διώκτες τους είναι ακόμα γνωστοί ως Blade Runner. Η ταινία αυτή την φορά διαδραματίζεται στην δυστοπική πόλη της Καλιφόρνιας το 2049 και στο Λος Άντζελες του 2049. Ο πρωταγωνιστής αυτή τη φορά είναι ο Κ, ένας ρέπλικα που εργάζεται ως blade runner και είναι αναγκασμένος να σκοτώνει το είδος του. Παρόλο που φαίνεται να μην τον ενδιαφέρει, διότι δεν έχει συναισθήματα σαν ρέπλικα, είναι ταυτόχρονα ευαίσθητος χαρακτήρας που αναζητά την ανθρώπινη σύνδεση σε έναν κόσμο που φαίνεται να χάνεται. Ο Κ, βρίσκεται σε μια αναζήτηση για την πραγματική του ταυτότητα, διότι σκοπός του είναι να βρει ένα παιδί το οποίο είναι γεννημένο από μια γυναίκα ρέπλικα και πιστεύει βαθιά μέσα του, ότι είναι ο ίδιος. Η Joi, είναι η προγραμματισμένη σύντροφος του Κ, και είναι το μοναδικό του καταφύγιο αγάπης και ζεστασιάς. Οι σκηνές μεταξύ του Κ και της Joi είναι σαν να διαδραματίζουν την πραγματικότητα, διότι στις μέρες μας, έχουμε μια βαθιά σχέση με τον ψηφιακό κόσμο. Επιπλέον, ο παλιός χαρακτήρας Deckard επιστρέφει προσφέροντας μια εξαιρετική ερμηνεία. Ο Deckard, που έχει αποσυρθεί και ζει απομονωμένος, φέρει το βάρος του παρελθόντος και των επιλογών του. Η συνάντησή του με τον Κ και η αποκάλυψη του μυστικού γύρω από το παιδί του, φέρνουν στην επιφάνεια θέματα οικογένειας, θυσίας και ανθρωπότητας.

Ο χώρος στο blade runner 2049 δεν είναι απλά ένα σκηνικό, αλλά ένα ζωντανό στοιχείο της ταινίας. Η πόλη του Λος Αντζελες είναι γεμάτη αντιθέσεις και λεπτομέρειες που αντικατοπτρίζουν την κοινωνική διάσπαση και την περιβαλλοντική παρακμή. Οι δρόμοι είναι στενοί και γεμάτοι με ανθρώπους που περιπλανιούνται κάτω από την ατελείωτη βροχή, δημιουργώντας έναν σκοτεινό και καταθλιπτικό κόσμο. Είναι δηλαδή, μια εκτεταμένη μητρόπολη με πυκνή βροχή, χαμηλό φωτισμό και πολυώροφα κτίρια, μεταφέροντας έτσι το συναίσθημα της κλειστοφοβίας και της απόγνωσης. Το κατεστραμμένο και εγκαταλελειμμένο Λας Βέγκας είναι γεμάτο πορτοκαλί σκόνη και φως, προσφέροντας έτσι μια δραματική αντίθεση με την σκοτεινή πόλη, κάνοντας αυτόν τον χώρο να συμβολίζει την απομόνωση και την παρακμή.

Οι εσωτερικοί χώροι, όπως τα γραφεία Wallace ή το διαμέρισμα του Κ, είναι κατασκευασμένοι με ακριβή γεωμετρικά σχήματα και ψυχρά

υλικά, ενισχύοντας την αίσθηση της αποξένωσης. Η σκηνή όπου ο Κ επισκέπτεται το ορφανοτροφείο και η ανακάλυψη του παιδικού κρεβατιού είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα του πώς ο χώρος μπορεί να αναδείξει την αφήγηση, δημιουργώντας μια αίσθηση μυστηρίου και νοσταλγίας.

Η έννοια του χρόνου στην ταινία είναι εξίσου πολυσύνθετη. Η ταινία χρησιμοποιεί το παρελθόν και το παρόν για να δημιουργήσει μια αίσθηση συνέχειας και εξέλιξης. Ο χαρακτήρας του Κ, ως ένας ρέπλικα που ανακαλύπτει τη δική του ταυτότητα, αντιπροσωπεύει την εξέλιξη του ανθρώπου και της τεχνολογίας μέσα στον χρόνο. Οι αναδρομές και τα οράματα του Κ για το παρελθόν του είναι εργαλεία για την ταυτότητα και την μνήμη, που είναι κεντρικά θέματα της ταινίας.

Η ταινία διερευνά τη γραμμή μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, αναδεικνύοντας την πολυπλοκότητα της ανθρώπινης φύσης και της τεχνολογίας. Οι ρέπλικες, αν και τεχνητά κατασκευασμένοι, εμφανίζουν συναισθήματα και επιθυμίες, προκαλώντας τον θεατή να σκεφτεί τι πραγματικά σημαίνει να είσαι άνθρωπος. Ο χαρακτήρας της Joi, ένα τεχνητό ον χωρίς φυσική μορφή, προσφέρει μια διαφορετική προοπτική στην ιδέα της συντροφικότητας και της μοναξιάς, όπως προαναφέρθηκε παραπάνω.

Ο Denis Villeneuve καταφέρνει να συνδυάσει τη δράση με την εξέταση του εσωτερικού μας κόσμου, δημιουργώντας μια ταινία που είναι ταυτόχρονα συναρπαστική και βαθιά στοχαστική. Η προσοχή του στη λεπτομέρεια και η ικανότητά του να δημιουργεί ένταση και ατμόσφαιρα είναι εμφανείς σε κάθε σκηνή. Η χρήση του χώρου και του χρόνου στην αφήγηση είναι προσεκτικά ενορχηστρωμένη για να ενισχύσει τα θεματικά στοιχεία της ταινίας. Ο σκηνοθέτης χρησιμοποιεί έναν αργό ρυθμό αφηγήσεις που επιτρέπει στο θεατή να απορροφηθεί στην ατμόσφαιρα και να επεξεργαστεί τις λεπτομέρειες των σκηνικών του δυστοπικού κόσμου. Τα χρονικά άλματα και οι αναδρομές συμβάλλουν στην κατανόηση της ψυχολογίας των χαρακτήρων και στην αποκάλυψη των μυστικών της πλοκής.

Ο Roger Deakins, γνωστός για την ικανότητά του να δημιουργεί ατμοσφαιρικές και καλαίσθητες εικόνες, χρησιμοποιεί το φως και τη

σκιά για να δημιουργήσει έναν κόσμο που είναι ταυτόχρονα όμορφος και τρομακτικός. Η χρήση των νέον φώτων, των έντονων σκιών και των εκτεταμένων τοπίων συμβάλλει στη δημιουργία ενός δυστοπικού μέλλοντος που είναι απόλυτα πιστευτός. Κάθε σκηνή έχει μια συγκεκριμένη χρωματική παλέτα που ενισχύει την ατμόσφαιρα, από τα μπλε και τα πράσινα της πόλης μέχρι το πορτοκαλί της ερήμου του Λας Βέγκας.

Ο σχεδιασμός των σκηνικών, υπό την καθοδήγηση του Dennis Gassner, είναι από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία της ταινίας. Τα σκηνικά είναι λεπτομερή και πλούσια, δίνοντας βάθος και αυθεντικότητα στην ταινία. Από τα γιγαντιαία γραφεία της Wallace μέχρι τα εγκαταλελειμμένα κτίρια του Λας Βέγκας, κάθε χώρος είναι σχεδιασμένος για να ενισχύει την αφήγηση και την ατμόσφαιρα.

Τα ψηφιακά εφέ στην ταινία είναι εξαιρετικά, με την ομάδα της double native να δημιουργεί εντυπωσιακά οπτικά εφέ που ενισχύουν την αφήγηση χωρίς να την επισκιάζουν. Τα πρακτικά εφέ και τα σκηνικά συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ρεαλιστικού κόσμου που είναι αισθητικά συνεπής και πειστικός. Τα σκηνικά είναι κατασκευασμένα με προσοχή στη λεπτομέρεια, προσδίδοντας βάθος και αυθεντικότητα στις σκηνές. Ο ήχος από τον Hans Zimmer και τον Benjamin Wallfisch, που δημιούργησαν και περιβαλλοντικά ηχητικά εφέ, ενισχύει την ατμόσφαιρα και την ένταση της ταινίας.

Το "Blade Runner 2049" είναι ένα αριστούργημα της σύγχρονης κινηματογραφικής τέχνης. Η χρήση του χώρου και του χρόνου, η βαθιά θεματολογία, οι πολυδιάστατοι χαρακτήρες, η εκπληκτική κινηματογράφηση και η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία του κόσμου του, καθιστούν την ταινία μια αξέχαστη εμπειρία. Η ταινία συνεχίζει την παράδοση του "Blade Runner" και προσφέρει νέες προοπτικές και βαθιά στοχαστική αφήγηση που προκαλεί τους θεατές να αναλογιστούν το μέλλον της ανθρωπότητας και της τεχνολογίας. (Scott, 1982), (Villeneuve, 2017), (Nogueira & Farias), (McCarthy, 2023), (Fuster, 2017), (Rougeau, 2017)

3.3 Πώς ο χώρος και ο χρόνος συμβάλλουν στην εξέλιξη της αφήγησης;

Ο κινηματογράφος, ως μια σύνθετη τέχνη που συνδυάζει εικόνα, ήχο και αφήγηση, δημιουργεί και μεταφέρει εμπειρίες μέσω της οπτικής και ακουστικής παρουσίασης. Μία από τις θεμελιώδεις έννοιες που διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην κινηματογραφική εμπειρία είναι ο "χώρος". Ο χώρος στον κινηματογράφο είναι ο χώρος της οθόνης, ένας κόσμος περιορισμένος από τα πλαίσια της οθόνης, αλλά ταυτόχρονα ατέρμονος στην εικονική του έκταση και δυναμική. Η ανάλυση και η κατανόηση του χώρου και του χρόνου στον κινηματογράφο αποκαλύπτει πώς αυτές οι έννοιες συμβάλλουν στην εξέλιξη της αφήγησης, επηρεάζοντας τον τρόπο που οι θεατές αντιλαμβάνονται και βιώνουν την ιστορία.

Ο χώρος στον κινηματογράφο αναφέρεται στο περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα η δράση. Είναι το σκηνικό που δημιουργείται από την κάμερα και το οποίο περιλαμβάνει την τοποθεσία, τα αντικείμενα και τους χαρακτήρες. Ο χώρος μπορεί να δημιουργήσει συγκεκριμένες ατμόσφαιρες, να αποδώσει συναισθήματα και να ενισχύσει τα θέματα της ταινίας.

Ο χώρος στην οθόνη είναι αποτέλεσμα της συνειδητής επιλογής του σκηνοθέτη και της δημιουργικής ομάδας. Μέσα από το κάδρο, τον φωτισμό, την κίνηση της κάμερας και το μοντάζ, ο κινηματογραφικός χώρος αποκτά μορφή και νόημα. Οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν αυτές τις τεχνικές για να καθοδηγήσουν την προσοχή του θεατή, να δημιουργήσουν ατμόσφαιρα και να ενισχύσουν τη δραματουργία.

Στην ταινία "Blade Runner" (1982) του Ridley Scott, ο χώρος της οθόνης παρουσιάζει μια δυστοπική μητρόπολη γεμάτη φως και σκιές, στενούς δρόμους και ψηλά κτίρια που δημιουργούν μια αίσθηση κλειστοφοβίας και αποξένωσης. Η χρήση του φωτισμού και των ειδικών εφέ ενισχύει την αίσθηση ενός κόσμου όπου η τεχνολογία και η ανθρώπινη ύπαρξη συνυπάρχουν με ένταση.

Αντίστοιχα, στο "Blade Runner 2049" του Denis Villeneuve, ο κινηματογραφικός χώρος επεκτείνεται για να περιλάβει ανοιχτές, άδειες εκτάσεις και απομονωμένα τοπία που δημιουργούν μια

αίσθηση μοναξιάς και αναζήτησης. Ο χώρος της οθόνης λειτουργεί ως καμβάς πάνω στον οποίο αποτυπώνονται οι εσωτερικές συγκρούσεις και τα υπαρξιακά ερωτήματα των χαρακτήρων.

Ο χρόνος είναι ένα άλλο βασικό στοιχείο του κινηματογράφου που καθορίζει τη ροή της αφήγησης. Ο κινηματογραφικός χρόνος μπορεί να είναι γραμμικός ή μη γραμμικός, αναδεικνύοντας διαφορετικές πτυχές της ιστορίας και των χαρακτήρων.

Οι χρονικές περικοπές χρησιμοποιούνται για να επιταχύνουν τη δράση ή να δώσουν έμφαση σε συγκεκριμένες στιγμές. Για παράδειγμα, μια σκηνή που δείχνει έναν χαρακτήρα να μεγαλώνει μπορεί να χρησιμοποιήσει γρήγορες περικοπές για να αποδώσει την πάροδο του χρόνου. Οι χρονικές περικοπές μπορούν επίσης να δημιουργήσουν ένα αίσθημα σύγχυσης ή αποπροσανατολισμού όταν χρησιμοποιούνται για να αλλάξουν ξαφνικά τη χρονική ακολουθία της αφήγησης.

Οι αναδρομές και οι προοικονομίες επιτρέπουν στους σκηνοθέτες να παρουσιάσουν παρελθοντικά γεγονότα ή να υπαινιχθούν μελλοντικές εξελίξεις, προσθέτοντας βάθος και πολυπλοκότητα στην αφήγηση. Αυτές οι τεχνικές βοηθούν στην κατανόηση του χαρακτήρα και της πλοκής, αποκαλύπτοντας κρυμμένες πτυχές της ιστορίας και δημιουργώντας προσμονή και αγωνία.

Ο συνδυασμός χώρου και χρόνου δημιουργεί την αφηγηματική ροή και βοηθά στην κατασκευή του κινηματογραφικού κόσμου. Η δυναμική τους σχέση μπορεί να επηρεάσει την αντίληψη των γεγονότων από τον θεατή και να ενισχύσει τη συναισθηματική τους επίδραση.

Ο χώρος μπορεί να δημιουργήσει συγκεκριμένες ατμόσφαιρες που ενισχύονται από τον τρόπο με τον οποίο ο χρόνος παρουσιάζεται. Μια σκηνή που διαδραματίζεται σε ένα σκοτεινό, κλειστοφοβικό περιβάλλον μπορεί να έχει μεγαλύτερη ένταση αν ο χρόνος που παρουσιάζεται είναι νύχτα. Ο συνδυασμός του χώρου και του χρόνου μπορεί να δημιουργήσει έντονα συναισθήματα και να ενισχύσει την αίσθηση της δράσης ή της απειλής.

Η ανάπτυξη της πλοκής και η εξέλιξη των χαρακτήρων συχνά εξαρτώνται από το πώς οι χώροι και οι χρονικές στιγμές συνδέονται.

Ένας χαρακτήρας που επανέρχεται σε ένα σημαντικό για αυτόν μέρος μπορεί να προκαλέσει αναδρομές που αποκαλύπτουν το παρελθόν του. Η επαναληπτική χρήση συγκεκριμένων χώρων μπορεί επίσης να συμβολίζει την αλλαγή ή την εξέλιξη του χαρακτήρα και των συναισθημάτων του.

Ο χρόνος μπορεί να επιταχύνει ή να επιβραδύνει τη δράση, ενώ ο χώρος μπορεί να ενισχύσει αυτές τις αλλαγές. Για παράδειγμα, μια σκηνή καταδίωξης σε μια πολυσύχναστη πόλη μπορεί να είναι γρήγορη και έντονη, ενώ μια σκηνή σε ένα απομονωμένο τοπίο μπορεί να είναι πιο αργή και στοχαστική. Ο συνδυασμός του χώρου και του χρόνου μπορεί να καθορίσει τον ρυθμό της αφήγησης και να ενισχύσει την αίσθηση της επείγουσας ανάγκης ή της αναμονής.

Η ανάλυση των ταινιών "Blade Runner" (1982) και "Blade Runner 2049" (2017) παρέχει μια ενδιαφέρουσα σύγκριση του πώς ο χώρος και ο χρόνος μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να ενισχύσουν την αφήγηση και να δημιουργήσουν ξεχωριστές κινηματογραφικές εμπειρίες.

Στην πρώτη ταινία "Blade Runner", ο Ridley Scott δημιουργεί έναν κόσμο που είναι σκούρος, υγρός και γεμάτος με νέον φώτα. Ο χώρος της μητρόπολης είναι κλειστοφοβικός και συντριπτικός, αντανακλώντας την αποξένωση και την παρακμή της κοινωνίας. Οι στενοί δρόμοι και τα ψηλά κτίρια δημιουργούν μια αίσθηση περιορισμού και πίεσης, ενισχύοντας την ένταση και την αγωνία της αφήγησης.

Αντίθετα, στο "Blade Runner 2049", ο Denis Villeneuve επεκτείνει τον κινηματογραφικό χώρο για να περιλάβει ανοιχτά τοπία και απομονωμένες περιοχές. Οι ανοιχτοί χώροι δημιουργούν μια αίσθηση μοναξιάς και αναζήτησης, αντανακλώντας τα εσωτερικά συναισθήματα των χαρακτήρων. Οι σκηνές που διαδραματίζονται σε αυτές τις άδειες εκτάσεις ενισχύουν την αίσθηση της απομόνωσης και της αναζήτησης ταυτότητας.

Η πρώτη ταινία "Blade Runner" χρησιμοποιεί τον χρόνο για να δημιουργήσει μια αίσθηση έντασης και επείγουσας ανάγκης. Η δράση εξελίσσεται μέσα σε λίγες μέρες, με τον Rick Deckard να προσπαθεί να εντοπίσει και να εξουδετερώσει τους ανδροειδείς. Ο γρήγορος ρυθμός της αφήγησης και οι χρονικές περικοπές δημιουργούν μια

αίσθηση πίεσης και αγωνίας, καθοδηγώντας τη δράση προς την κορύφωση.

Στο "Blade Runner 2049", ο χρόνος χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει μια πιο στοχαστική και αργή αφήγηση. Η πλοκή εξελίσσεται με πιο αργό ρυθμό, επιτρέποντας στους θεατές να εξερευνήσουν τον κόσμο και τους χαρακτήρες σε βάθος. Οι αναδρομές και οι προοικονομίες χρησιμοποιούνται για να αποκαλύψουν το παρελθόν και να δημιουργήσουν συνδέσεις με την πρώτη ταινία, προσθέτοντας πολυπλοκότητα και βάθος στην ιστορία.

Ο κινηματογραφικός χώρος και χρόνος είναι βασικά στοιχεία που διαμορφώνουν την αφήγηση και την εμπειρία των θεατών. Μέσα από την ανάλυση των ταινιών "Blade Runner" και "Blade Runner 2049", γίνεται φανερό πως ο τρόπος που ο χώρος παρουσιάζεται και μεταμορφώνεται μέσα από την οθόνη αποτελεί κεντρικό στοιχείο της κινηματογραφικής εμπειρίας. Κλείνοντας, επιλέγω να ασχοληθώ με τον χώρο στον κινηματογράφο ως εργαλείο εξέλιξης της αφήγησης. Ο τρόπος που ο χώρος παρουσιάζεται και μεταμορφώνεται μέσα από την οθόνη επιτρέπει στους δημιουργούς να διαμορφώνουν και να κατευθύνουν την ιστορία με μοναδικούς και ποικιλόμορφους τρόπους. Με την ανάλυση των δύο αυτών ταινιών, θα εξετάσω πώς ο χώρος στην οθόνη χρησιμοποιείται για να αναπτύξει και να μεταφέρει την αφήγηση, αναδεικνύοντας την εξέλιξη και τη σημασία του στην κινηματογραφική τέχνη.(Levine, 2017) (Stone, 2009) (McCarthy, 2023) (Fuster, 2017) (Rougeau, 2017)

4. Κεφάλαιο τρίτο

4.1 Σύγκριση των 2 ταινιών

Οι ταινίες "Blade Runner" (1982) και "Blade Runner 2049" (2017) αποτελούν δύο ξεχωριστά κεφάλαια στον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας, δημιουργώντας μια αφήγηση που διαρκεί πάνω από τρεις

δεκαετίες. Η πρώτη ταινία, σκηνοθετημένη από τον Ridley Scott, θεμελίωσε το οπτικό και θεματικό ύφος της σειράς, ενώ η δεύτερη, σε σκηνοθεσία του Denis Villeneuve, επεκτείνει και εμβαθύνει τα θέματα που παρουσιάστηκαν στην πρωτότυπη.

Blade Runner (1982)

- Περιβάλλον και Ατμόσφαιρα: Η ταινία παρουσιάζει ένα μελλοντικό Λος Άντζελες του 2019, ένα σκοτεινό και βροχερό αστικό τοπίο γεμάτο με νεον φώτα, γιγαντιαίες διαφημιστικές πινακίδες και πολυώροφα κτίρια. Η ατμόσφαιρα είναι έντονα δυστοπική, με έντονη την αίσθηση της παρακμής και της αποξένωσης.
- Εσωτερικοί Χώροι: Οι εσωτερικοί χώροι είναι πλούσιοι σε λεπτομέρειες, με πυκνά γεμάτους χώρους που αντικατοπτρίζουν τον υπερπληθυσμό και την τεχνολογική υπερφόρτωση. Οι σκιές και ο φωτισμός ενισχύουν την αίσθηση του μυστηρίου και της αγωνίας.

Blade Runner 2049 (2017)

- Περιβάλλον και Ατμόσφαιρα: Η συνέχεια εκτυλίσσεται σε έναν πιο εκτεταμένο και πιο ποικιλόμορφο κόσμο του 2049, παρουσιάζοντας όχι μόνο το Λος Άντζελες αλλά και άλλες περιοχές όπως την έρημο του Λας Βέγκας. Το περιβάλλον είναι εξίσου δυστοπικό, αλλά με έναν πιο μοντέρνο και αναβαθμισμένο αισθητικό χαρακτήρα.
- Εσωτερικοί Χώροι: Οι εσωτερικοί χώροι στην ταινία είναι πιο μινιμαλιστικοί, με έμφαση στην γεωμετρία, αντικατοπτρίζοντας μια πιο αποξενωμένη και απομονωμένη κοινωνία.

Blade Runner (1982)

- Ρυθμός Αφήγησης: Η αρχική ταινία έχει έναν αργό, στοχαστικό ρυθμό που επιτρέπει στο θεατή να απορροφήσει την ατμόσφαιρα και τις λεπτομέρειες του κόσμου.
- Χρονικά Πλαίσια: Το παρελθόν και το παρόν συνυπάρχουν μέσω των αναδρομών και των οραμάτων, βοηθώντας στην αποκάλυψη των στοιχείων της πλοκής και της ψυχολογίας των χαρακτήρων.

Blade Runner 2049 (2017)

- Ρυθμός Αφήγησης: Η συνέχεια διατηρεί έναν παρόμοιο αργό ρυθμό, αλλά με περισσότερο έμφαση στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και στην αφήγηση, επιτρέποντας στο θεατή να εξερευνήσει βαθύτερα τα θέματα της ταινίας.
- Χρονικά Πλαίσια: Οι αναδρομές και τα οράματα συνεχίζουν να παίζουν σημαντικό ρόλο, συνδέοντας το παρελθόν με το παρόν και βοηθώντας στην κατανόηση της ταυτότητας και των μυστικών της πλοκής.

Blade Runner (1982)

- Νεον Φώτα: Η χρήση των νεον φώτων και των φωτεινών διαφημίσεων είναι κεντρική για τη δημιουργία της ατμόσφαιρας της ταινίας, προσδίδοντας έναν έντονο, τεχνητό φωτισμό που ενισχύει την δυστοπική αίσθηση.
- Σκιές και Αντίθεση: Η δυναμική χρήση των σκιών και της αντίθεσης προσδίδει βάθος και υφή στις σκηνές, δημιουργώντας μια έντονη δραματικότητα.
- Χρωματική Παλέτα: Η χρωματική παλέτα περιλαμβάνει σκούρα μπλε και πράσινα, ενισχύοντας την αίσθηση του μυστηρίου και της απειλής.

Blade Runner 2049 (2017)

- Νεον Φώτα: Η χρήση των νεον φώτων συνεχίζεται και στην δεύτερη ταινία, αλλά με μια πιο εκσυγχρονισμένη προσέγγιση, προσδίδοντας έναν πιο καθαρό και λεπτομερή φωτισμό.
- Σκιές και Αντίθεση: Η χρήση των σκιών και της αντίθεσης είναι πιο εκλεπτυσμένη, με την κινηματογράφηση του Roger Deakins να προσδίδει έναν εξαιρετικά καλλιτεχνικό χαρακτήρα στις σκηνές.
- Χρωματική Παλέτα: Η χρωματική παλέτα είναι πιο ποικιλόμορφη, περιλαμβάνοντας ζεστά πορτοκαλί και κρύα μπλε, προσφέροντας έναν πιο πολυδιάστατο οπτικό χαρακτήρα.

Blade Runner (1982)

- Οπτικά Εφέ: Τα οπτικά εφέ της αρχικής ταινίας ήταν επαναστατικά για την εποχή τους, χρησιμοποιώντας μοντέλα και πρακτικά εφέ για τη δημιουργία του φουτουριστικού κόσμου.
- Πρακτικά Εφέ: Τα πρακτικά εφέ και τα σκηνικά συνέβαλαν στη δημιουργία ενός ρεαλιστικού και πειστικού κόσμου, με λεπτομερή κατασκευή και χειροποίητα μοντέλα.

Blade Runner 2049 (2017)

- Οπτικά Εφέ: Η συνέχεια χρησιμοποιεί προηγμένη ψηφιακή τεχνολογία για τη δημιουργία των οπτικών εφέ, προσφέροντας έναν απίστευτα ρεαλιστικό και λεπτομερή κόσμο.
- Πρακτικά Εφέ: Τα πρακτικά εφέ εξακολουθούν να παίζουν σημαντικό ρόλο, με τα σκηνικά και τα μοντέλα να προσδίδουν έναν αυθεντικό και ζωντανό χαρακτήρα στις σκηνές.

Blade Runner (1982)

- Rick Deckard (Harrison Ford): Ο κεντρικός χαρακτήρας, ένας blade runner που κυνηγάει ρέπλικα. Η πορεία του Deckard από αδιάφορο κυνηγό σε κάποιον που αρχίζει να αναγνωρίζει την ανθρώπινη πλευρά στους ρέπλικα είναι κεντρικό θέμα της ταινίας.
- Roy Batty (Rutger Hauer): Ο ηγέτης των ρέπλικα, του οποίου η αναζήτηση για ζωή και ελευθερία τον κάνει έναν από τους πιο αξέχαστους και πολυσύνθετους χαρακτήρες στην ιστορία της επιστημονικής φαντασίας.

Blade Runner 2049 (2017)

- K (Ryan Gosling): Ένας νέος blade runner και ρέπλικα, του οποίου η αναζήτηση για την αλήθεια σχετικά με το παρελθόν του και την ταυτότητά του οδηγεί την αφήγηση της ταινίας.
- Joi (Ana de Armas): Ένα ψηφιακό ον και η σύντροφος του K, που προσφέρει μια νέα διάσταση στην ιδέα της συντροφικότητας και της μοναξιάς.
- Niander Wallace (Jared Leto): Ο νέος αντιπρόσωπος της εταιρείας που κατασκευάζει τους ρέπλικα, ο οποίος έχει μεγάλες φιλοδοξίες για το μέλλον της ανθρωπότητας και της τεχνολογίας.

Οι ταινίες "Blade Runner" και "Blade Runner 2049" προσφέρουν μια εντυπωσιακή και πολυδιάστατη αφήγηση που εξερευνά βαθιά θέματα όπως η ταυτότητα, η μνήμη και η τεχνολογία. Αν και δημιουργήθηκαν σε διαφορετικές εποχές και από διαφορετικούς σκηνοθέτες, οι ταινίες διατηρούν μια συνεκτική θεματολογία και αισθητική που τις καθιστά κλασικές στον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας. Η ανάλυση του χώρου και του χρόνου, η χρήση του φωτός και των εφέ, καθώς και η θεματολογία και οι συμβολισμοί, αναδεικνύουν την επιρροή και την κληρονομιά αυτών των δύο εξαιρετικών ταινιών.

Αν και οι δύο ταινίες μπορεί να ξεκινούν από μια παρόμοια εικόνα, ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσονται τα γεγονότα, ο ρυθμός της εξέλιξης της αφήγησης μπορεί να διαφέρει σημαντικά. Παρακάτω, θα ερευνήσω πώς οι δημιουργοί των ταινιών χρησιμοποιούν την κλίμακα και το χρονικό πλαίσιο για να δημιουργήσουν μια μοναδική ατμόσφαιρα και να εκφράσουν τις ιδέες τους.

SHOT SIZE	SHORTCUT
EXTREME WIDE SHOT	XWS
WIDE SHOT	WS
MEDIUM WIDE SHOT	MWS
MEDIUM SHOT	MS
MEDIUM CLOSE-UP	MC-U
CLOSE-UP	C-U
EXTREME CLOSE-UP	XC-P

Ονομασία του μεγέθους των σκηνών και συντομογραφία.



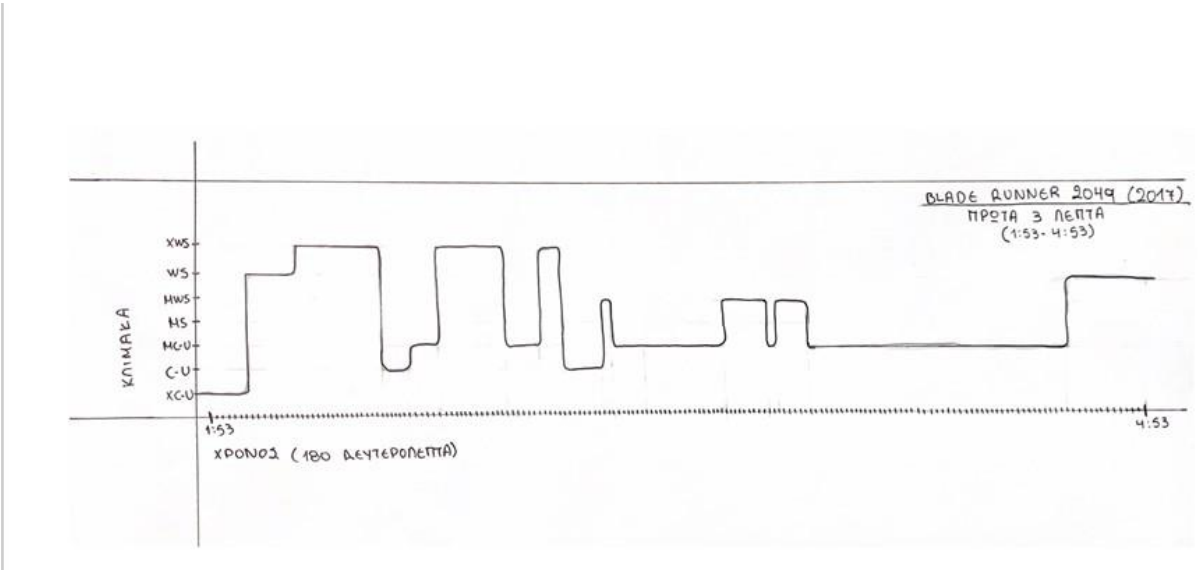
Στο παραπάνω κολάζ φαίνονται οι σκηνές από τις 2 ταινίες που αναφέραμε και συγκρίναμε παραπάνω. Στο κολάζ αυτό, δίνω παράδειγμα μια εικόνα για κάθε μια ονομασία του παραπάνω πίνακα. Στο νούμερο 1 έχουμε το extreme close-up shot, είναι η σκηνή η οποία έχει πάρα πολύ κοντινό πλάνο. Στο 2 είναι το close-up, που σημαίνει κοντινό πλάνο. Στο νούμερο 3, το μέτριο κοντινό πλάνο, Στο 4, το μέτριο πλάνο που είναι πιο μακριά από το 3 και το 2. Στο

νούμερο 5 βλέπουμε το μέτριο μακρινό πλάνο. Στο νούμερο 6 βλέπουμε ένα μακρινό πλάνο και τέλος στο 7 βλέπουμε ολόκληρη πόλη που σημαίνει ότι αυτό το πλάνο ονομάζεται πάρα πολύ μακρινό πλάνο.



Έπειτα, αποφάσισα να αναλύσω τα πρώτα τρία λεπτά της αρχής της ταινίας για να κάνω ένα διάγραμμα το οποίο περιέχει την κλίμακα από

τα πλάνα των πρώτων τριών λεπτών και τον χρόνο που διαρκούν στην ταινία για να μπορέσω να συγκρίνω τις εισαγωγές τον δυο παρόμοιων ταινιών και κατά πόσο είναι όμοιες. Στο σίκουελ, λοιπόν πέρα από τα πλάνα παρατηρούμε ότι θα χρώματα είναι ψυχρά και καταθλιπτικά. Οι δυο ταινίες αρχίζουν σχεδόν με ίδια πλάνα. Με το κολάζ αυτό, δημιουργήθηκε και το παρακάτω διάγραμμα, το οποίο δείχνει αναλυτικά την κλίμακα των πλάνων και τον χρόνο που κράτησαν.

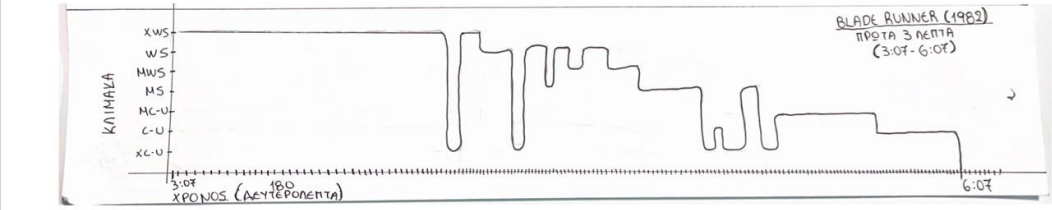


Στο διάγραμμα φαίνονται τα δευτερόλεπτα και η κλίμακα σε συντομογραφία. Παρατηρούμε ότι, ο σκηνοθέτης του σίκουελ πατικόνει μια πορεία με το να κάνει κοντινά μικρα πλάνα και μετα να κάνει μακρινά και μεγάλα. Η απόσταση και ο χρόνος ανάμεσα στα πλάνα δημιουργεί μια πιο ομαλή αλλαγή μεταξύ τους.



Στην αρχική ταινία παρατηρούμε πρώτα από όλα, βασικές αντιθέσεις έξω τα μακρινά και μεγάλης διάρκειας πλάνα είναι σκοτεινά με νεον φώτα, ενώ κάνει φλασμπακ στο μάτι το οποίο έχει και η καινούργια ταινία, παρατηρούμε ότι κοντινό πλάνο έχουμε προς το τέλος του 3λέπτου, ενώ στο σίκουελ είχαμε κοντινό πλάνο και μέτριο κοντινό πλάνο από τα πρώτα δευτερόλεπτα.

Παρολο δηλαδή που και οι δυο ταινίες χρησιμοποιούν παρα πολύ μακρινό και απότομα παρα πολύ κοντινό πλάνο έχουν διακριτές διαφορές στον τρόπο αφήγησεις τους.



Και εδώ παρατηρούμε το διάγραμμα το οποίο επαληθεύει όσα ειπώθηκαν παραπάνω, έχουμε απότομες αλλαγές στα πλάνα με αποτέλεσμα η ταινία να γίνεται πιο απότομη και κάπως αγχωτική, διότι σου προκαλεί σασπένς από τα πρώτα κιόλας λεπτά. Ενώ η καινούργια ταινία αφηγείται τα ίδια πλάνα πιο ομαλά.

5. Συμπεράσματα

Η εργασία καταλήγει σε σημαντικά συμπεράσματα σχετικά με την σημασία του χώρου, όπου ο χώρος στον κινηματογράφο λειτουργεί ως ενεργό συστατικό της αφήγησης, διαμορφώνοντας την εμπειρία του θεατή και ενισχύοντας την ατμόσφαιρα και τα συναισθήματα. Οι ταινίες ‘Blade Runner’ και ‘Blade Runner 2049’ παρουσιάζουν μια ενδιαφέρουσα μελέτη της εξέλιξης της αρχιτεκτονικής του κινηματογράφου, υπογραμμίζοντας τις αλλαγές στην τεχνολογία της παραγωγής. Η σύγκριση των δύο ταινιών δείχνει πώς η διαφορά τριών δεκαετιών είναι εμφανείς αλλά η αρχική ταινία παραμένει μια κλασική ταινία και πρωτοποριακή χωρίς το καινούργιο σίκουελ να την επισκιάζει λόγω της νέας τεχνολογίας, αντιθέτως την κάνει πιο ενδιαφέρων. Τέλος, η ερευνητική εργασία καταδεικνύει ότι η αρχιτεκτονική του κινηματογράφου είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση και την εκτίμηση των ταινιών, προσφέροντας πλούσια ερμηνευτικά εργαλεία και νέες προοπτικές για την μελέτη της κινηματογραφικής τέχνης.

6.Φιλμογραφία

Scott, R. (Σκηνοθέτης). (1982). *Blade Runner* [Ταινία].

Villeneuve, D. (Σκηνοθέτης). (2017). *Blade Runner 2049* [Ταινία].

7.Βιβλιογραφία

Nogueira, A. and Farias, H. (no date) *The future of the past – housing in Blade Runner, SPACE International Journal of Conference Proceedings*. Available at: https://journal.spacestudies.co.uk/index.php/space-ijocp/article/view/22 (Accessed: 03 June 2024).

Building with pressure (no date) *Building with Pressure | HKU Faculty of Architecture*. Available at: https://www.arch.hku.hk/gallery/arch/building-with-pressure/ (Accessed: 03 June 2024).

Deikova, M. (2023) *Types of space in film explained – crafting depth in your cinematic story, CineD.* Available at: https://www.cined.com/types-of-space-in-film-explained-crafting-depth-in-your-cinematic-story/ (Accessed: 03 June 2024).

Zero, V. (no date) *Spaces in architecture - what are the various types?, Spaces In Architecture - What Are The Various Types?* Available at: https://volzero.com/news/view/spaces-in-architecture-what-are-the-various-types (Accessed: 03 June 2024).

Peary, D. (1984) *Omni's screen flights/screen fantasies : The future according to Science Fiction Cinema : Peary, Danny, 1949- : Free download, Borrow, and streaming, Internet Archive*. Available at: https://archive.org/details/omnisscreenfligh00pear/page/292/mode/2up (Accessed: 03 June 2024).

Blade Runner (1982) (no date) *BFI.* Available at: https://web.archive.org/web/20170215022709/http://www.bfi.org.uk/films-tv-people/4ce2b69ac89d8 (Accessed: 03 June 2024).

Levine, N. (2017) *10 things you never knew about Blade runner, NME*. Available at: https://www.nme.com/blogs/the-movies-blog/10-things-you-never-knew-about-blade-runner-759354 (Accessed: 03 June 2024).

Stone, B. (2009) *Web series tied to 'blade runner' is in the works, Bits Blog*. Available at: https://web.archive.org/web/20140223044740/http://bits.blogs.nytimes.com/2009/06/04/web-series-tied-to-blade-runner-is-in-the-works/ (Accessed: 03 June 2024).

McCarthy, T. (2023) *'Blade Runner 2049': Film review*, *The Hollywood Reporter*. Available at: https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/blade-runner-2049-review-1044127/ (Accessed: 03 June 2024).

Fuster, J. (2017) *'Blade Runner 2049' kicks off October box office as Clear Favorite*, *TheWrap*. Available at: https://www.thewrap.com/blade-runner-2049-kicks-off-october-box-office-as-clear-favorite/ (Accessed: 03 June 2024).

Rougeau, M. (2017) *How Blade Runner 2049 resurrected that character from the original*, *GameSpot*. Available at: https://www.gamespot.com/articles/how-blade-runner-2049-resurrected-that-character-f/1100-6453912/ (Accessed: 03 June 2024).

Vitra Campus (no date) *Basel Stadt [Schweiz]*. Available at: https://www.basel.com/en/attractions/vitra-campus-041dbf1acf (Accessed: 03 June 2024).

Perez, A. (2010) *Ad classics: The farnsworth house / mies van der rohe*, *ArchDaily*. Available at: https://www.archdaily.com/59719/ad-classics-the-farnsworth-house-mies-van-der-rohe (Accessed: 03 June 2024).

Newton, C. *et al.* (2018) *ArchDaily*. Available at: https://www.archdaily.com/tag/blade-runner (Accessed: 03 June 2024).