

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ • ΣΧΕΔΙΑΣΗ
ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ
ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ: Η αισθητική
της άμμου • ΠΑΓΙΑΤΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ**



**ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ •
Π. ΚΥΡΙΑΚΟΥΛΑΚΟΣ (επιβλέπων) • Θ.
ΣΠΥΡΟΥ (Επίκουρος καθηγητής) • Ν.
ΣΑΠΙΔΗΣ (Καθηγητής) • ΕΡΜΟΥΠΟΛΗ,
Φεβρουάριος 2007**

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Παναγιώτη Κυριακουλάκο, επιβλέποντα της παρούσας διπλωματικής εργασίας, για την σημαντική υποστήριξη και την καθοδήγησή του, καθώς και τον κύριο Θωμά Σπύρου για τις τελικές του παρατηρήσεις.

Ευχαριστώ θερμά τον κ. Γεώργιο Σοφιανό για την προσφορά οπτικοακουστικού υλικού, απαραίτητου κατά την φάση της έρευνας και την κυριά Περσεφόνη Θεοδωροπούλου για τις ιδιαίτερα χρήσιμες συμβουλές της γύρω από θέματα πρακτικής φύσεως που αφορούν στην υλοποίηση της προσωπικής μου πειραματικής ταινίας.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω, εκ βάθους καρδιάς, την οικογένειά μου για την σημαντική στήριξη που μου προσέφερε καθ' όλη τη διάρκεια αυτής μου της προσπάθειας.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
1. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑΣ.....	14
1.1. Στοιχεία θεωρίας.....	15
1.2. Στοιχεία ιστορίας.....	23
1.3. Οι τεχνικές του animation.....	31
1.4. Η τεχνική με χρήση άμμου (sand animation).....	38
2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΡΓΩΝ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΑΜΜΟΥ.....	50
2.1. Caroline Leaf.....	51
2.2. Gisele & Nag Ansorge.....	62
2.3. Ferenc Cako.....	68
2.4. Συμπεράσματα αναλύσεων.....	70
3. ΣΧΟΛΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ «IT'S ALL FROGS!».....	76
3.1. Γενικά.....	77
3.2. Επιλογή του θέματος.....	78
3.3. Το θέμα της ταινίας και οι κινηματογραφημένες δραστηριότητες.....	80
3.4. Επιλεγείσα στρατηγική υλοποίησης.....	83
3.5. Απολογισμός: προθέσεις και αποτελέσματα.....	89
3.6. Συμπεράσματα από τον προσωπικό πειραματισμό.....	101
4. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΤΩΝ ΔΙΑΘΕΣΙΜΩΝ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ.....	105
4.1. Γενικά.....	106
4.2. Τεχνική & εξοπλισμός.....	107
4.3. Ύφος & ατμόσφαιρα.....	115
4.4. Σκηνοθεσία και μοντάζ.....	127
ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΜΕ ΑΜΜΟ.....	131
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	136
1. Σενάριο «It's all frogs!».....	136
2. Εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση της ταινίας «It's all frogs!».....	138
3. Τεχνικά προβλήματα που προέκυψαν κατά τη φάση της υλοποίησης της ταινίας «It's all frogs!».....	139
4. Εικόνες από την ταινία «It's all frogs!».....	141
5. Αντιπαράθεση εικόνων από τις δύο εκδοχές «It's all frogs!».....	144
6. Εικόνες από την ταινία «The Owl who Married a Goose».....	145
7. Εικόνες από την ταινία «The Metamorphosis of Mr. Samsa».....	146
8. Εικόνες από την ταινία «The Ravens».....	147
9. Εικόνες από την ταινία «The Little Boy who Stole the Moon».....	149

10. Εικόνες από τις ταινίες «Ab Ovo» και «Ashes».....	151
11. Βιογραφία της Caroline Leaf.....	152
12. Βιογραφία των Ansorge.....	154
13. Βιογραφία του Ferenc Cako.....	156
14. Η έννοια της παραστατικής κινηματογραφίας.....	157
 ΠΗΓΕΣ.....	 159
 ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΡΩΝ & ΟΝΟΜΑΤΩΝ.....	 161

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: κατηγορίες παραστατικής κινηματογραφίας.....	19
Πίνακας 2: Τεχνικές και εκπρόσωποι παραστατικής κινηματογραφίας.....	31
Πίνακας 3: σχεδιαστικές επιλογές της Caroline Leaf.....	71
Πίνακας 4: σχεδιαστικές επιλογές των Ansorge.....	73
Πίνακας 5: σχεδιαστικές επιλογές του Ferenc Cako.....	74
Πίνακας 6: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansorge και Cako σε σχέση με τη δική μου προσέγγιση: τεχνική & εξοπλισμός.....	98
Πίνακας 7: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansorge και Cako σε σχέση με τη δική μου προσέγγιση: Ύφος & ατμόσφαιρα.....	99
Πίνακας 8: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansorge και Cako σε σχέση με τη δική μου προσέγγιση: Σκηνοθεσία & Μοντάζ.....	100
Πίνακας 9: επιφάνεια Εμφύχωσης.....	108
Πίνακας 10: τύπος άμμου.....	110
Πίνακας 11: βασικός τρόπος χειρισμού του υλικού.....	111
Πίνακας 12: πρόσθετα στοιχεία.....	112
Πίνακας 13: διάχυση του υλικού στην επιφάνεια.....	113
Πίνακας 14: σχέδιο.....	116
Πίνακας 15: κίνηση.....	118
Πίνακας 16: αντιμετώπιση του κόκκου της άμμου.....	119
Πίνακας 17: οπτικό ύφος.....	122
Πίνακας 18: προσέγγιση του θέματος.....	124
Πίνακας 19: σύνθεση πλάνου.....	128
Πίνακας 20: πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα.....	130

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία έχει ως κύριο στόχο να παρουσιάσει στον αναγνώστη την τεχνική της «εμψύχωσης» (animation, δημιουργία κινουμένων εικόνων ή σχεδίων) με χρήση άμμου και να μελετήσει τις παραμέτρους εκείνες που χαρακτηρίζουν τις οπτικές ιδιότητες του τελικού καλλιτεχνικού προϊόντος. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στα ιδιαίτερα αισθητικά στοιχεία που απορρέουν από την εργασία με ένα υλικό όπως η άμμος και μελετάται εκτενώς η σχέση ανάμεσα στις σχεδιαστικές προσεγγίσεις των δημιουργών και την τελική υλοποίηση.

Η αισθητική εντύπωση και το μήνυμα που αφήνει στο θεατή το καλλιτεχνικό, οπτικοακουστικό έργο εξαρτώνται από πολλές παραμέτρους. Η οπτική ποιότητα της γραμμής, το σχέδιο και η υφή της φόρμας, οι σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα στα σχεδιαστικά στοιχεία της σύνθεσης, η εντύπωση της δημιουργημένης κίνησης, το ύφος με το οποίο προσεγγίζει το θέμα ο καλλιτέχνης, είναι στοιχεία που αναλύονται στην παρούσα εργασία μέσα από έργα καταξιωμένων δημιουργών.

Το κεντρικό ερώτημα τίθεται ως προς τη χρησιμοποιούμενη τεχνική: με ποιο τρόπο το υλικό της άμμου καθορίζει τη σχεδιαστική προσέγγιση του δημιουργού και πώς η επιλεγείσα σχεδιαστική μέθοδος επιδρά στην τελική αισθητική του οπτικοακουστικού έργου κινουμένων σχεδίων.

Σκοπός είναι να αναδειχθούν τα ιδιαίτερα εκείνα στοιχεία που συνοδεύουν την τεχνική της σχεδίασης απευθείας κάτω από την κάμερα με σχεδιαστικό μέσο την άμμο, μέσα από μια δομή που περιλαμβάνει: 1) βιβλιογραφική μελέτη και ανασύνθεση πηγών, 2) ανάλυση των σημαντικότερων έργων των τριών γνωστότερων δημιουργών που υλοποίησαν έργα με την τεχνική της άμμου, 3) πειραματική υλοποίηση ενός προσωπικού έργου και ανάλυση διαδικασιών και αποτελεσμάτων, 4) καταγραφή και τεκμηριωμένη ανάλυση όλων των

παραμέτρων που εμπλέκονται στη φάση της σχεδίασης εστιάζοντας στην επιρροή τους πάνω στην τελική αισθητική.

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας, παρουσιάζονται αρχικά οι τεχνικές «εμφύχωσης» γενικότερα, ώστε να οριστούν οι εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, να γίνει διάκριση των διαφόρων τεχνικών και να διευκρινιστεί η θέση της συγκεκριμένης τεχνικής της εμφύχωσης με άμμο ανάμεσά τους. Παράλληλα, δίδονται πληροφορίες για την τέχνη της εμφύχωσης, τις κυριότερες απόψεις των σύγχρονων μελετητών του μέσου και, μέσα από μια συνοπτική ιστορική αναδρομή, μελετώνται τα στάδια εξέλιξης της τέχνης των κινουμένων σχεδίων σε συνάρτηση με τις εκάστοτε τεχνολογικές ανακαλύψεις, τις κοινωνικές μεταβολές και τα καλλιτεχνικά ρεύματα.

Στο τέλος του πρώτου κεφαλαίου γίνεται αναφορά στα εργαλεία, τον εξοπλισμό, τη βασική μέθοδο εργασίας και τα κύρια οπτικά χαρακτηριστικά που προσδίδει στο αποτέλεσμα η συγκεκριμένη τεχνική που μελετάμε, σύμφωνα με τη βιβλιογραφική έρευνα. Μελετάται επίσης ο τρόπος εργασίας των τριών σημαντικότερων εκπροσώπων.

Το δεύτερο κεφάλαιο εμβαθύνει στο έργο των τριών σημαντικότερων εκπροσώπων της τεχνικής της άμμου (Caroline Leaf, ζεύγος Ansorge, Ferenc Cako). Συνδυάζοντας βιβλιογραφική έρευνα και μελέτη οπτικοακουστικού υλικού (ντοκιμαντέρ, ταινίες) επιχειρείται εκτενής ανάλυση έργων τους που υλοποιήθηκαν με την εν λόγω τεχνική. Οι αναλύσεις αυτές οδηγούν σε συσχετίσεις και συμπεράσματα, τα οποία περιγράφονται στο τέλος του κεφαλαίου και προσεγγίζουν τη σχέση μεταξύ του υλικού που χρησιμοποιείται, του τρόπου χειρισμού του, του οπτικού – αισθητικού αποτελέσματος, σε συνδυασμό με την αφηγούμενη ιστορία.

Στο τρίτο κεφάλαιο περιγράφεται αρχικά ένα πειραματικό οπτικοακουστικό έργο του συγγραφέα, με τίτλο «It's all frogs!», το οποίο αντιμετωπίζεται ως προϊόν σχεδίασης. Μελετώνται οι επιρροές, τα εργαλεία, ο τρόπος εργασίας, οι προπαρασκευαστικές διαδικασίες

και η σχέση μεταξύ σχεδιαστικών επιλογών και αισθητικού αποτελέσματος. Συσχετίζονται ακόμα η πρώτη και η τελική εκδοχή της ταινίας αυτής ως προς τους σκηνοθετικούς στόχους.

Στη συνέχεια, γίνεται μια συστηματικότερη ανάλυση των στοιχείων που προέκυψαν από την ερευνητική εργασία, βασισμένη στη σύγκριση των προσεγγίσεων κάθε δημιουργού. Βάσει της σύγκρισης αυτής προτείνεται μια κατηγοριοποίηση που ερμηνεύει αισθητικά το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα και παρουσιάζεται ένα διάγραμμα της μεθόδου εργασίας, το οποίο έχει ως στόχο να δείξει πώς αλληλεπιδρούν τα στοιχεία της σχεδίασης για να οδηγήσουν στην τελική οπτική εντύπωση.

Η οπτική γωνία επεξεργασίας των στοιχείων της έρευνας εστιάζει στα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο δημιουργός, τις ιδιαιτερότητες που καλείται να αποδεχθεί, αλλά κυρίως, τις εκφραστικές δυνατότητες που του προσφέρει το μέσο. Μέσα από την προσέγγιση αυτή προσπαθούμε να κατανοήσουμε «γιατί επιλέγει κάποιος να εργαστεί με την άμμο και γιατί όχι» και αναπτύσσουμε ένα σύστημα ανάλυσης της αισθητικής των έργων με εμπύχωση άμμου, λαμβάνοντας υπόψη τις εκφραστικές δυνατότητες που προσφέρονται στο δημιουργό.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύεται διεξοδικά ολόκληρο το φάσμα των επιλογών του δημιουργού και μελετάται ο αντίκτυπος που έχει κάθε μια, πάνω στην οπτική ποιότητα ενός έργου. Αποσαφηνίζονται ταυτόχρονα οι σχέσεις ανάμεσα στη σχεδιαστική στρατηγική και την αισθητική εντύπωση. Συγκεντρώνονται και κατηγοριοποιούνται τα στοιχεία εκείνα που ανακαλύφθηκαν από τη βιβλιογραφία και τις αναλύσεις και αναπτύσσεται μια προσωπική θέση για την αισθητική των έργων με εμπύχωση άμμου, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις εκφραστικές δυνατότητες που προσφέρονται. Αναλύεται συγκεκριμένα πώς η κάθε παράμετρος της σχεδίασης επιδρά στην τελική εντύπωση του θεατή και με ποιο τρόπο όλες οι διακριτές παράμετροι αλληλεπιδρούν και συσχετίζονται για να δώσουν μορφή και ποιότητα στο έργο.

Τα τελικά συμπεράσματα συγκεντρώνουν τα βασικά δεδομένα που απορρέουν από την έρευνα και παρουσιάζουν στον αναγνώστη μια γενική, τεκμηριωμένη πλέον, εικόνα της φυσιογνωμίας της τεχνικής σχεδίασης με την άμμο.

Κατά τη διάρκεια της συγγραφής παρουσιάστηκαν προβλήματα σχετικά με τη διαθέσιμη ορολογία και κυρίως με την απόδοση αγγλικών όρων του πεδίου της παραστατικής κινηματογραφίας στην Ελληνική γλώσσα.

Ο ίδιος ο όρος «Παραστατική Κινηματογραφία» δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένος και σίγουρα δεν έχει τον ίδιο αντίκτυπο με τον δημοφιλή όρο «Κινούμενα σχέδια» που, δυστυχώς όμως, περιγράφει μόνο μια πρακτική της τεχνικής, τη διαδοχική προβολή σχεδίων (σκίτσα, ζωγραφιές, εικόνες με μετακίνηση υλικού όπως η άμμος,) για την επίτευξη της ψευδαίσθησης της κίνησης. Πρακτικές όπως το *pixilation* και η δημιουργία ταινιών με ήρωες και σκηνικά από πλαστελίνη δεν εμπεριέχονται στον όρο «Κινούμενα σχέδια» ή «καρτούν», όπως είναι η αντίστοιχη αγγλική λέξη.

Ο γενικός όρος «animation», ο οποίος στην Ελληνική αναφέρεται ως «εμψύχωση» ή «διαδικασία εμψύχωσης», περιλαμβάνει όλες τις υπάρχουσες πρακτικές του μέσου, έχει όμως ένα νόημα διφορούμενο, μιας και παραπέμπει στη γενική πράξη της δημιουργίας της ζωής, χωρίς να περιγράφει τον τρόπο ή τη διαδικασία.

Στα κεφάλαια που ακολουθούν χρησιμοποιούνται όλοι οι διαθέσιμοι όροι και κάθε φορά επιλέγεται ο σωστότερος όπως υποδεικνύουν τα συμφραζόμενα του. Σε γενικές περιπτώσεις αναφοράς της τέχνης του animation προτιμάται κυρίως ο Ελληνικός όρος «Παραστατική κινηματογραφία», ενώ όταν υπάρχει η ανάγκη να εκφραστεί η πράξη της δημιουργίας της κίνησης χρησιμοποιείται ο όρος «εμψύχωση» («εμψυχώνω»). Όταν δε, η διαδικασία που περιγράφεται αφορά καθαρά σε δισδιάστατη τεχνική σχεδίασης εικόνων, τότε εμφανίζονται οι αντίστοιχοι όροι «Κινούμενα σχέδια» ή «Καρτούν». Τέλος, σε περιπτώσεις που θέλουμε να

εστιάσουμε καθαρά στο κομμάτι της τεχνικής της κίνησης, δανειζόμαστε τον ξένο όρο «animation» (π.χ. σε αυτήν την σκηνή το animation είναι πολύ ρεαλιστικό).

Στην ενότητα των παραρτημάτων έχει προσαρτηθεί ένα κείμενο του Δρ Παναγιώτη Κυριακουλάκου, το οποίο έχει στόχο να διευκρινίσει όσο το δυνατόν καλύτερα την υπάρχουσα κατάσταση γύρω από θέματα ορολογίας στο συγκεκριμένο χώρο της παραστατικής κινηματογραφίας. Ταυτόχρονα γίνεται προσπάθεια να εξηγηθούν επαρκώς όλοι οι τεχνικοί όροι που αναπόφευκτα χρησιμοποιούνται στο κείμενο, είτε στην πρωτότυπη μορφή τους στην Αγγλική γλώσσα, είτε στην Ελληνική αν αυτό είναι εφικτό. Στο τέλος των παραρτημάτων παρατίθεται ένας ενδεικτικός κατάλογος όρων και ονομάτων που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον αναγνώστη για να καλύψει τις οποιεσδήποτε ερμηνευτικές δυσκολίες.

Εκτός, όμως, από τα προβλήματα ορολογίας, σημαντικά υπήρξαν τα εμπόδια όσον αφορά στην έρευνα.

Δυστυχώς, η βιβλιογραφία στο χώρο της θεωρίας και της αισθητικής της Παραστατικής κινηματογραφίας είναι περιορισμένη, λόγω του γεγονότος ότι πρόκειται για μια τέχνη με διάρκεια ζωής, έως τώρα, μόλις έναν αιώνα.

Οι περισσότερες πηγές αφορούν σε αμερικάνους μελετητές του μέσου, οι οποίοι εστιάζουν κυρίως στο κλασικό αμερικάνικο κινούμενο σχέδιο μεγάλων στούντιο παραγωγής, όπως η Ντίσνεϊ. Το συγκεκριμένο πεδίο της σχεδίασης με την άμμο δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο με αποτέλεσμα οι μελέτες και οι αναλύσεις να περιορίζονται σε ελάχιστες σελίδες βιβλίων που πραγματεύονται το χώρο της Παραστατικής κινηματογραφίας στο σύνολό της.

Μοιραία, τα περισσότερα και πλέον σημαντικά στοιχεία της έρευνας εξάγονται από την μελέτη συνεντεύξεων των δημιουργών και από ντοκιμαντέρ που έχουν δημιουργηθεί προς τιμήν τους.

Σημαντική κατά τη διάρκεια της έρευνας υπήρξε η διαμονή του γράφοντος στη Βαρκελώνη μιας και το γεγονός αυτό έδωσε τη δυνατότητα να εντοπιστεί βιβλιογραφικό υλικό το οποίο δεν

υπήρχε στις Ελληνικές βιβλιοθήκες. Επιπλέον, η βοήθεια της animator κ Περσεφόνης Θεοδωροπούλου, η οποία ζει και δραστηριοποιείται στη Βαρκελώνη, ήταν ιδιαίτερα σημαντική λόγω των συμβουλών και των πληροφοριών που παρείχε για τη δημιουργία του εξοπλισμού και τον τρόπο εργασίας με το υλικό της άμμου.

Τελικά, παρά τις δυσκολίες και τα προβλήματα σχετικά με την εύρεση των πηγών και την κατασκευή του πλαισίου εργασίας, ελπίζουμε ότι η συγκεκριμένη έρευνα ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις και ότι τα συμπεράσματα που προσφέρει αποτελούν μια καινούργια, περισσότερο γενική σε σχέση με την ελλιπή βιβλιογραφία, οπτική πάνω στις διαδικασίες και τα αποτελέσματα της σχεδίασης απευθείας κάτω από την κάμερα, με άμμο πάνω σε γυαλί.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Από τον τίτλο ήδη της διπλωματικής εργασίας γίνεται λόγος για τον όρο αισθητική, και συγκεκριμένα για την αισθητική της άμμου. Είναι, επομένως, αναγκαίο να παρατεθεί μια σύντομη ερμηνεία και να αναφερθούν τα στοιχεία εκείνα που καθορίζουν την αισθητική και οριοθετούν την αισθητική κρίση στο χώρο των οπτικοακουστικών τεχνών.

Σύμφωνα με τον Γερμανό φιλόσοφο Alexander Gottlieb Baumgarten, αισθητική είναι «η επιστήμη που επεξεργάζεται τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται τα πράγματα μέσω των αισθήσεων» (*Alexander Gottlieb Baumgarten, Aesthetica*). Μελετά, δηλαδή, τις αξίες των αισθήσεων και αφορά στην κρίση ή το γούστο.

Σύμφωνα με τον Immanuel Kant οι κρίσεις του ωραίου είναι αισθητήριες, αισθηματικές και νοητικές ταυτοχρόνως. Ίσως αυτός να είναι και ο λόγος που δεν μπορεί κανείς να απαντήσει αν η αισθητική κρίση μπορεί να είναι αντικειμενική ή είναι καθαρά υποκειμενική. (*Immanuel Kant, The Critics of Judgement, 1790*)

Από τη στιγμή που για τη διαμόρφωση της κρίσης επιδρούν παράγοντες όπως οι γενετήσιες ορμές και η σεξουαλικότητα (libido), οι εμπειρίες και οι πολιτιστικές αξίες του ατόμου, οι κοινωνικές συνθήκες, κ.α., κυριαρχεί η άποψη ότι η αισθητική κρίση είναι υποκειμενική.

Από την άλλη πλευρά, πιστεύεται ότι η διαμόρφωση των αντιλήψεων περί ωραίου ή απεχθούς, έχει βιολογικές βάσεις οι οποίες είναι αντικειμενικές. Υπάρχουν αποδείξεις, για παράδειγμα, ότι οι άνθρωποι βρίσκουν τα συμμετρικά πρόσωπα ελκυστικά, ενώ δεν μπορεί κανείς να αγνοήσει τη φόρμουλα της χρυσής τομής, η οποία χρησιμοποιείται από την αρχαιότητα για την επίτευξη της αρμονίας, και η οποία θεωρείται από αρκετούς ότι αποτελεί τον αλγόριθμο του σύμπαντος.

Στο χώρο των οπτικών τεχνών η αισθητική έχει να κάνει κυρίως με την αίσθηση της όρασης. Η κρίση του θεατή διαμορφώνεται από παραμέτρους όπως η *μεταβολή*, η *αντιπαράθεση*, η *επανάληψη*, η *συμμετρία / ασυμμετρία*, ο *αντιληπτός όγκος*, η *υποσυνείδητη δομή*, η *δυναμική της γραμμής*, η *ένταση* και η *γαλήνη*, το *μοτίβο*, το *κοντράστ*, η *προοπτική*, η *διάσταση*, η *κίνηση*, ο *ρυθμός*, η *ενότητα / Gestalt*, η *αναλογία*.

Στη λογοτεχνία, οι αισθητικές αξίες επηρεάζονται από παραμέτρους όπως ο *ρυθμός*, η *δομή*, η *αντιπαράθεση*, ο *διχασμός*, η *ανάλυση*, η *φαντασία*, το *σασπένς*, το *χιούμορ*.

Στη μουσική, την αισθητική διαμορφώνουν στοιχεία όπως ο *ρυθμός*, ο *λυρισμός*, η *αρμονία*, η *υποβλητικότητα*, η *ένταση*, η *αντήχηση*, το *χρώμα*, το *βάθος*, η *διάθεση*, η *λεπτότητα*.

Σύμφωνα με τα παραπάνω, εύλογα συνειδητοποιεί κανείς, ότι το οπτικοακουστικό έργο αποτελεί έναν συνδυασμό των τριών προαναφερθέντων πεδίων: της οπτικής τέχνης, της

λογοτεχνίας και της μουσικής, με αποτέλεσμα η αισθητική του εντύπωση να εξαρτάται από όλες τις παραπάνω παραμέτρους.¹

Το αποτέλεσμα της παραστατικής κινηματογραφίας, ως οπτικοακουστικό προϊόν, επηρεάζεται από τις παραπάνω παραμέτρους. Για κάθε μια, όμως, από τις εξειδικευμένες τεχνικές που εφαρμόζονται έχουν αναπτυχθεί συγκεκριμένα εργαλεία και πρακτικές που προσδίδουν ιδιαίτερα αισθητικά χαρακτηριστικά. Τα χαρακτηριστικά αυτά αποτελούν θέματα έρευνας εφαρμοσμένης αισθητικής, διαπραγματευόμενα από ειδικευμένους θεωρητικούς του μέσου, όπως οι Maurine Furniss², Paul Wells³ και Jayne Pilling⁴. Με βάση τις δικές τους αρχές και έννοιες γίνεται η διαπραγμάτευση της αισθητικής της σχεδίασης κινουμένων σχεδίων με άμμο στη συνέχεια της εργασίας.

¹<http://en.wikipedia.org/wiki/Aesthetics>

² Maurine Furniss, *Art in Motion: Animation aesthetics* (Indiana University Press, 1998)

³ Paul Wells, *Understanding Animation* (Routledge, UK, 1998)

⁴ Jayne Pilling, *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997)

1. ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Μελέτη της θεωρίας του μέσου, αναφορά στην ιστορική του εξέλιξη και περιγραφή των τεχνικών.

1.1. Στοιχεία θεωρίας

■ γενικά

Η Παραστατική κινηματογραφία (animation) στηρίζεται στην αρχή της προβολής στην κινηματογραφική οθόνη εικοσιτεσσάρων καρέ ανά δευτερόλεπτο. Το κάθε καρέ είναι αποτέλεσμα της λήψης (φωτογράφισης) του οπτικού υλικού εικόνα προς εικόνα. Όπως στον κλασσικό κινηματογράφο, έτσι κι εδώ, η προβολή των καρέ διαδοχικά με συχνότητα 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο δημιουργεί στο μάτι την αντίληψη της κίνησης. Το 1/24 του δευτερολέπτου, όσο κι αν φαίνεται απειροελάχιστο, στην πραγματικότητα είναι χρόνος ικανός για να καταγράψει το μάτι μια εικόνα. Η ανθρώπινη αντίληψη δέχεται το σύνολο ως μια οπτική συνέχεια και αυτό έχει καταστήσει δυνατή τη δημιουργία της τέχνης της εμψύχωσης.⁵

Η παραστατική κινηματογραφία αναπτύχθηκε παράλληλα με τον κινηματογράφο, όμως πολλοί δεν θεωρούν πως είναι ένας κλάδος του αλλά μια ξεχωριστή 8^η τέχνη, με σημαντικότερη και ηχηρή διαφορά το γεγονός ότι το περιβάλλον δράσης, οι ήρωες και προπάντων η κίνηση, πρέπει να δημιουργηθούν εξ αρχής από τον καλλιτέχνη.⁶

Σύμφωνα με το συγγραφέα Γιάννη Βασιλειάδη, ο δημιουργός κινουμένων σχεδίων (ή γενικότερα ταινιών εμψύχωσης) δεν καλείται να μιμηθεί την πραγματικότητα και τους φυσικούς νόμους, αλλά να δημιουργήσει εκ του μηδενός ένα νέο, υποκειμενικό σε μεγάλο βαθμό, σύμπαν. Οι ήρωες, ως κατασκευασμένοι ηθοποιοί, δεν διαθέτουν αυτόνομη προσωπικότητα και ιδιοσυγκρασία, αλλά την προσωπικότητα που τους εμφυσά ο ίδιος ο δημιουργός με αποτέλεσμα να δραστηριοποιούνται σύμφωνα με τις δικές του αντιλήψεις που μεταφράζονται σε ανάλογες σχεδιαστικές ενέργειες. Το περιβάλλον της δράσης (σκηνικά,

⁵Γιάννης Βασιλειάδης, *Το κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 24

⁶ Roger Noake, *A Guide to Animated Film Techniques* (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 7

ατμόσφαιρα) εξυπηρετεί με τη σειρά του τις επιδιώξεις του δημιουργού – καλλιτέχνη και η συνολική σχεδιαστική ποικιλία (τελική αισθητική εικόνα – οπτικό αποτέλεσμα) του έργου συνδέεται άμεσα με τις καλλιτεχνικές επιρροές, την ανάγκη για σχεδιαστική οικονομία – απλότητα, τα σχεδιαστικά και παραγωγικά μέσα και, κατ' επέκταση, τις δεδομένες σχεδιαστικές ικανότητες του δημιουργού.⁷

Εδώ πρέπει να τονισθεί ότι η παραστατική κινηματογραφία ως μορφή τέχνης είναι διπλή. Εκτός του ότι συγκεντρώνει όλες τις αξίες των γραφικών τεχνών, όπως είναι η αίσθηση της γραμμής του σχεδίου, της σύνθεσης και του χρώματος, προϋποθέτει την αντίληψη μιας δραματουργικής συνέχειας, στοιχείο που καταδεικνύει την καταλυτική τελικά συνεισφορά του κινηματογράφου.⁸

■ Εμπορική ή πειραματική παραστατική κινηματογραφία

Σταδιακά η τέχνη του animation έχει υιοθετηθεί από πολλούς τομείς πρακτικής εφαρμογής: από τον καθαρά ψυχαγωγικό με τις κινηματογραφικές προβολές σε αίθουσες και τηλεόραση και τον ωφελμιστικό με τη διαφήμιση και τις δημόσιες σχέσεις, έως τον μορφωτικό με διαγράμματα και χάρτες και τον έντονα δημιουργικό μέσω πειραμάτων καλλιτεχνών. Η παραστατική κινηματογραφία κατέχει πλέον σημαντική θέση στις μοντέρνες γραφιστικές και πλαστικό-κινητικές τέχνες από την άποψη ότι προσφέρει, ως εκφραστικό μέσο, απαντήσεις (ή έστω απόψεις) σε ψυχολογικά, κοινωνικά και πολιτικά θέματα.⁹

Πέρα από τους εμπορικούς σκοπούς, η χρήση της τέχνης της παραστατικής κινηματογραφίας από καλλιτέχνες ως μέσο έκφρασης, κυρίως στη μεταπολεμική Ευρώπη,

⁷ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19

⁸ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 2

⁹ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 2

έθεσε τις βάσεις για ένα θεμελιώδη διαχωρισμό του μέσου σε εμπορικό και πειραματικό. Τα δύο αυτά βασικά είδη διαφέρουν ως προς τις διαδικασίες που ακολουθούνται στην παραγωγή, τη θεματολογία, τα εκφραστικά μέσα που χρησιμοποιούνται, αλλά και το παραγόμενο αισθητικό αποτέλεσμα.

Η εμπορική παραστατική κινηματογραφία χρησιμοποιεί το μέσο για καθαρά ωφελιμιστικούς σκοπούς. Το παραγόμενο προϊόν είναι είτε ψυχαγωγικές ταινίες, οι οποίες διατηρούν μια σταθερή εικαστική και αισθητική δομή, είτε διαφημίσεις, κατά κύριο λόγο χαμηλού προϋπολογισμού, για την τηλεόραση. Η παραγωγική διαδικασία ακολουθεί τα πρότυπα της βιομηχανίας με βασικές παραμέτρους το χρηματικό κόστος και το χρόνο. Η εργασία καταμερίζεται σε ειδικευμένο εργατικό δυναμικό και ακολουθεί μια τυποποιημένη γραμμή παραγωγής.

Η πειραματική παραστατική κινηματογραφία χρησιμοποιεί το μέσο ως τρόπο έκφρασης. Είναι ο καμβάς δημιουργίας του καλλιτέχνη. Συνήθως η εργασία γίνεται από ένα μόνο δημιουργό ο οποίος έχει απόλυτο έλεγχο σε όλη τη διαδικασία παραγωγής και στο τελικό αποτέλεσμα. Κύριο στοιχείο της εργασίας του είναι ο πειραματισμός ως τρόπος εύρεσης νέων εκφραστικών μέσων και το αποτέλεσμα χαρακτηρίζεται από μεγάλο βαθμό ελευθερίας, χειρωνακτικής εργασίας και έλλειψη τυποποίησης. Το προϊόν της προσπάθειας του καλλιτέχνη προβάλλεται κυρίως σε εκθέσεις και φεστιβάλ.

Οι λόγοι που οδηγούν δημιουργούς της παραστατικής κινηματογραφίας να ασχοληθούν με τον πειραματισμό είναι πολλοί.

Αρχικά, είναι η ιδεολογική αντίρρηση προς τον τρόπο παραγωγής των μεγάλων στούντιο που διακρίνεται από τυποποίηση και επανάληψη.

Υπάρχει επίσης για ορισμένους η οικονομική ανάγκη εύρεσης φθηνών τρόπων παραγωγής σε σχέση με τις δαπανηρές διαδικασίες που ακολουθούνται στα στούντιο.

Σημαντικό είναι και το γεγονός του διαχωρισμού του εργατικού δυναμικού σε ειδικότητες στις μεγάλες εταιρίες παραγωγής, κάτι που οδηγεί στην αποστασιοποίηση του τεχνίτη από το έργο του. Ο δημιουργικός καλλιτέχνης επιδιώκει πλήρη έλεγχο στη δουλειά του και πιο άμεση, ολιστική, προσέγγιση.

Τέλος, το γεγονός της έλλειψης ελευθερίας στον πειραματισμό και η άμεση εξάρτηση του αποτελέσματος από τις επιταγές των παραγωγών, είναι ίσως ο σημαντικότερος λόγος που ωθεί ταλαντούχους καλλιτέχνες στην επιλογή ενός ατομικού, ελεύθερου τρόπου δημιουργίας. Διαπιστώνεται ότι η εργασία των πειραματιστών είναι εκείνη που έχει εμπλουτίσει με νέες τεχνικές την παραστατική κινηματογραφία. Ο πειραματισμός είναι ζωτικής σημασίας για τη συνεχιζόμενη ανάπτυξη του μέσου.¹⁰

■ Ταξινόμηση ως προς τον τρόπο παρουσίασης των κινουμένων σχεδίων

Ο Paul Wells κάνει έναν πιο εξειδικευμένο διαχωρισμό όσον αφορά τα είδη animation, που στηρίζεται περισσότερο στην ανάλυση του περιεχομένου και λιγότερο στις παραγωγικές διαδικασίες. Η ανάλυση αυτή μπορεί να προσφέρει μια καλή οπτική ως προς την αισθητική φυσιογνωμία του μέσου.

Συγκεκριμένα, διακρίνει το animation σε ορθόδοξο, πειραματικό και αναπτυξιακό λαμβάνοντας υπόψη για το διαχωρισμό τα στοιχεία του παρακάτω πίνακα :

¹⁰ Roger Noake, *A Guide to Animated Film Techniques* (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 7

ANIMATION		
ΟΡΘΟΔΟΞΟ		ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ
Παραστατικότητα	ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΟ	Αφαίρεση
Συνέχεια		Ασυνέχεια
Αφηγηματική μορφή		Ερμηνευτική μορφή
Εξέλιξη περιεχομένου		Εξέλιξη υλικού
Ενότητα στυλ		Πολλαπλά στυλ
Απουσία καλλιτέχνη		Παρουσία καλλιτέχνη
Δυναμική του διαλόγου		Δυναμική μουσικότητας

Πίνακας 1: κατηγορίες παραστατικής κινηματογραφίας

Σύμφωνα με τον πίνακα, η παραστατική κινηματογραφία κατηγοριοποιείται σύμφωνα με τα παραπάνω στοιχεία που αφορούν στο περιεχόμενο, στο ύφος και στη δομή. Τα έργα που υιοθετούν στοιχεία τόσο από το ορθόδοξο όσο και από το πειραματικό είδος animation, χαρακτηρίζονται από τον Wells ως Αναπτυξιακά.¹¹

Η ορθόδοξη παραστατική κινηματογραφία αφορά τα έργα κινουμένων σχεδίων με χρήση ζελατίνης, όπου το περιεχόμενο στηρίζεται στην καθαρή προώθηση της αφήγησης με χρήση στοιχείων υπέρ – ρεαλισμού (hyper – realist style), στοιχείων δηλαδή που δεν ξεφεύγουν από το κλασικό, συμβατικό σημασιολογικό τους υπόβαθρο.

Η παραγωγική μέθοδος, που είναι βιομηχανοποιημένη με την εργασία μιας εξειδικευμένης ομάδας «τεχνιτών» να ακολουθεί συγκεκριμένες, τυποποιημένες διαδικασίες, έχει επιβάλει ένα ενιαίο σταθερό ύφος στα έργα που ανήκουν στο κλασικό κινούμενο σχέδιο.

Έτσι, σύμφωνα πάντα με τον πίνακα, τα έργα αυτά, χαρακτηρίζονται από:

- την αναγνωρισιμότητα των χαρακτήρων (Παραστατικότητα)
- μια λογική συνέχεια μεταξύ σεναρίου και προσδοκιών του κοινού (Συνέχεια)

¹¹ Paul Wells, *Understanding Animation* (Routledge, UK, 1998), σελ. 36

- την εγκαθίδρυση ενός σφιχτού πλαισίου δράσης των ηρώων (Αφηγηματική μορφή)
- την εστίαση στο νοηματικό περιεχόμενο και όχι στον τρόπο κατασκευής (Εξέλιξη περιεχομένου)
- την σταθερότητα στο ύφος όσον αφορά τις στιλιστικές και σκηνοθετικές επιλογές (Ενότητα στυλ)
- την απεξάρτηση του αποτελέσματος από το ατομικό ταλέντο (Απουσία καλλιτέχνη) και, τέλος,
- τη χρήση του διαλόγου, και του ήχου γενικότερα, ως μέρος της αφηγηματικής διαδικασίας με την υποστήριξη που παρέχει στο νόημα της εικόνας (Δυναμική του διαλόγου).

Η πειραματική παραστατική κινηματογραφία, όπως έχει ήδη αναφερθεί προηγουμένως, χρησιμοποιείται από καλλιτέχνες για την έκφραση προσωπικών αναζητήσεων και προβληματισμών με οπτικοακουστικό τρόπο. Σύμφωνα με την αμερικανίδα μελετητή της θεωρίας του animation Maureen Furnish, οι περισσότεροι πειραματιστές είχαν αρχικά εργαστεί ως ζωγράφοι και αποφάσισαν να εκμεταλλευτούν το νέο μέσο για να επεκτείνουν τις εξερευνήσεις τους πάνω στην κίνηση και το χρόνο.¹²

Μοιραία λοιπόν, τα έργα των περισσότερων πειραματιστών δανείζονται τα αισθητικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις εικαστικές τέχνες και μελετούνται κυρίως ως προς αυτήν την κατεύθυνση.

Σύμφωνα με τον πίνακα που προτείνει ο Wells, η πειραματική παραστατική κινηματογραφία:

¹²Maureen Furniss, Animation Journal (www.animationjournal.com) – Απόσπασμα από *Art in Motion: Animation aesthetics* (Indiana University Press, 1998)

- χαρακτηρίζεται από την αποδόμηση της φόρμας, την απογύμνωσή της από το αντικείμενο που αναπαριστά, και αφορά σε στοιχεία όπως ο ρυθμός και η κίνηση (αφαίρεση)
- αγνοεί την ύπαρξη δομής που προάγει κάποια λογική ακολουθία (ασυνέχεια)
- προβάλλει την αισθητική, εκφραστική και συμβολική του διάσταση (ερμηνευτική μορφή)
- εστιάζει στην προβολή των εργαλείων και μεθόδων δημιουργίας ως το μέσο έκφρασης (εξέλιξη υλικού)
- χαρακτηρίζεται από ποικιλία στο ύφος του έργου ως αποτέλεσμα των προσπαθειών του καλλιτέχνη να προβάλλει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα προσωπικά του οράματα (πολλαπλά στυλ)
- είναι έκδηλος ο προσωπικός του χαρακτήρας (παρουσία καλλιτέχνη) και, τέλος,
- διαθέτει μια δυνατή σχέση με τη μουσική (δυναμική της μουσικότητας).

Η αναπτυξιακή παραστατική κινηματογραφία δανείζεται, όπως έχει λεχθεί, στοιχεία των δύο ακραίων μορφών του μέσου ως αποτέλεσμα της διάθεσης πειραματιστών να εργαστούν με κερδοσκοπικά κριτήρια ή, απλά, θέλοντας να διευρύνουν τη φήμη τους.¹³ Δημιουργοί, το έργο των οποίων χαρακτηριζόταν από την υψηλή του καλλιτεχνική αξία, ενδιαφέρθηκαν κατά καιρούς να εργαστούν στον τομέα της διαφήμισης, φέρνοντας τις πειραματικές και συχνά ανατρεπτικές δημιουργίες τους πιο κοντά στο ευρύ κοινό. Το γεγονός αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι πειραματικές ταινίες να υιοθετήσουν στοιχεία του κλασσικού ορθόδοξου τρόπου δημιουργίας, με σημαντικότερα εκείνα της αφηγηματικής συνέχειας και της εξέλιξης του περιεχομένου, μιας και τα προβαλλόμενα μηνύματα έπρεπε να είναι σαφή και κατανοητά.

¹³Maurine Furniss, *Animation Journal* (www.animationjournal.com) – Απόσπασμα από *Art in Motion: Animation aesthetics* (Indiana University Press, 1998)

Πολλοί αυτόνομοι δημιουργοί, καταπιάνονται με έργα που εξερευνούν τις εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, προβάλλουν τον καλλιτεχνικό του χαρακτήρα μέσα από την επιλογή ιδιαίτερων μεθόδων σχεδίασης, δημιουργώντας όμως έργα με σαφές νοηματικό περιεχόμενο και ενιαία, καλά οργανωμένη, δομή.

1.2. Στοιχεία ιστορίας

Η παραστατική κινηματογραφία, η εμπύχωση δηλαδή εικόνων, πρωτοεμφανίστηκε στη Γαλλία το 19^ο αιώνα μέσω ορισμένων κατασκευών όπως είναι η Μαγική Λυχνία, το Χορευτοσκόπιο, και το Ζωοτρόπιο. Οι δημιουργοί των «μαγικών» αυτών συσκευών είχαν εφεύρει σε γενικές γραμμές ένα μηχανικό τρόπο να εναλλάσσουν γρήγορα σταθερές εικόνες παράγοντας το φαινόμενο της συνεχούς κίνησής τους.¹⁴

Το 1889, ο Γάλλος Emile Reynaud εφηύρε το Πραξινοσκόπιο, το οποίο αποτελεί την πρώτη κατασκευή που πλησιάζει αρκετά μια κινηματογραφική παρουσίαση και θεωρείται πρόδρομος της παραστατικής κινηματογραφίας. Το Πραξινοσκόπιο αποτελείτο από μια σειρά ζωγραφισμένων εικόνων, οι οποίες ήταν τοποθετημένες σε μια τεράστια διατρυπημένη λωρίδα δέρματος. Η λωρίδα αυτή στηριζόταν σε δύο μεγάλους κυλίνδρους. Όσο η ζώνη περιστρεφόταν μέσω της μηχανής, μια λυχνία προέβαλλε τα κινούμενα σχέδια μέσω καθρεφτών που τοποθετούνταν σε κατάλληλες γωνίες στο λεγόμενο οπτικό θέατρο, πρόδρομο του σημερινού κινηματογράφου.

Στο δίπλωμα ευρεσιτεχνίας της κατασκευής αναφέρεται ότι: *«Το μηχανήμα αυτό δίνει την αίσθηση της κίνησης όχι πια περιορισμένης με την επανάληψη των ίδιων στάσεων σε κάθε γύρο της μανιβέλας, όπως γινόταν αναγκαστικά σε όλα τα προηγούμενα μηχανήματα μέχρι τώρα αλλά αντίθετα με μια ποικιλία και διάρκεια απεριόριστες, δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο αληθινά ζωντανεμένες σκηνές, που έχουν τη δυνατότητα να αναπτυχθούν απεριόριστα.»*¹⁵

Το Πραξινοσκόπιο προϋπήρχε του φωτογραφικού φιλμ, έτσι τα σχέδια προβάλλονταν από το πρωτότυπο. Μια δεκαετία όμως αργότερα η ανάπτυξη του φιλμ, και εν συνεχεία η

¹⁴ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 15

¹⁵ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19

εκτεταμένη χρήση του μέσω της δυνατότητας αναπαραγωγής πολλαπλών αντιτύπων και των νέων δυνατοτήτων διανομής, έθεσε τις βάσεις για την εξέλιξη της παραστατικής κινηματογραφίας ως μια ευρεία και με μεγάλη απήχηση στο κοινό μορφή τέχνης και έκφρασης.

Το 1907 εφευρέθηκε το γύρισμα με τη μανιβέλα, γεγονός που έκανε δυνατή τη λήψη εικόνα προς εικόνα χωριστά. Οι σειρές κόμικς (comic strips) των εφημερίδων στην Αμερική αποτελούν την αρχική πηγή έμπνευσης για τις πρώτες μικρές ταινίες κινουμένων σχεδίων. Πρόκειται για σειρές ζωγραφιστών εικόνων δράσης πολύ δημοφιλείς στους αναγνώστες της εποχής. Σκιτσογράφοι, όπως ο Pat Sullivan και ο Max Fleischer εγκατέλειψαν τον Τύπο και τα σκίτσα δράσης για τη δυνατότητα δημιουργίας κινούμενων πλέον κόμικς (cartoon).

Οι πρώτοι όμως πειραματιστές στην παραστατική κινηματογραφία και εκείνοι που έθεσαν τη βάση για την εξέλιξη του ως κινηματογραφικό είδος, ήταν ο Emile Cohl στη Γαλλία και ο Winsor McCay στην Αμερική. Αμφότεροι, ήταν οι πρώτοι δημιουργοί μικρών ταινιών που παρουσίαζαν περιπέτειες ηρώων εμπνευσμένων από τα comic strips.

Τα πρώτα cartoon περιλάμβαναν βασικές φιγούρες από περιγράμματα μπροστά από λιτά συνήθως σκηνικά, με χρήση τυπικού γραμμικού σχεδίου και με κωμικό ως επί το πλείστον περιεχόμενο. Προβάλλονταν σε εβδομαδιαίες συνέχειες σε κινηματογραφικά θέατρα, γεγονός που οφείλεται στη πρωτότερη συνήθεια των δημιουργών να παράγουν τα Comic strips σε σειρές.

Σιγά – σιγά, από το 1909 έως το 1920, δημιουργούνται οι πρώτες μονάδες παραγωγής κινουμένων σχεδίων στην Αμερική και οι πρώτοι ήρωες cartoon, όπως ο Felix the Cat, επιβάλλονται στην οθόνη. Η γλώσσα του κινηματογράφου εξελισσόταν και ταυτόχρονα καθοριζόταν ένα οργανωμένο σύστημα παραγωγής και ένα πιο εξεζητημένο κοινό.

Στην μεγάλη εξέλιξη του μέσου συνέβαλε καθοριστικά η χρησιμοποίηση της ζελατίνης που εισήχθη στο χώρο του animation το 1918. Η ζελατίνη επέτρεπε στους δημιουργούς να

συνδυάζουν διαφορετικά στοιχεία και έκανε την επαναλαμβανόμενη, ανάμεσα στις λήψεις, αντιγραφή των φόντων μη απαραίτητη. Στα κινούμενα σχέδια ζελατίνας (cel animation), όπως ονομαζόταν η νέα τεχνική, οι κινούμενοι χαρακτήρες διαχωρίζονταν από τα σκηνικά. Τα σκηνικά παρέμεναν απλές ακίνητες ζωγραφιές πάνω σε χαρτί, ενώ οι μορφές που κινούνταν σχεδιάζονταν με μελάνι ως μαύρο περίγραμμα (σιλουέτα) σε διάφανα φύλλα ζελατίνης που έπειτα μπορούσαν να τοποθετηθούν πάνω από το συμβατικό σκηνικό για κάθε σκηνή, με τη σιλουέτα να κρύβει μόνο το σημείο του σκηνικού που βρισκόταν ακριβώς από κάτω της.

Ένα επιπλέον πλεονέκτημα της τεχνικής ζελατίνας ήταν ότι κάθε χαρακτήρας στη δράση μπορούσε να σχεδιαστεί σε διαφορετική σειρά από ζελατίνες επιτρέποντας έτσι τη δημιουργία ομάδων καλλιτεχνών και τον καταμερισμό της εργασίας με τον καθένα να ειδικεύεται στην «εμψύχωση» μιας συγκεκριμένης φιγούρας.¹⁶

Η νέα τεχνική επέφερε σημαντικές αλλαγές στη νεοσύστατη βιομηχανία κινουμένων σχεδίων. Ο χρόνος παραγωγής μειώθηκε αισθητά ενώ επιτεύχθηκε μεγάλη ευχέρεια στην αναπαραγωγή της κίνησης. Σταδιακά, άρχισε να επιτυγχάνεται ο αυτοματισμός στις διαδικασίες παραγωγής, ακριβώς όπως σε όλες τις μεγάλες βιομηχανίες της εποχής. Οι διανομείς απαιτούσαν πλέον ποιοτικότερα αποτελέσματα και οι διεργασίες της παραστατικής κινηματογραφίας διέπτονταν από μια προσέγγιση που έδινε βάρος στη σπουδή του χρόνου σε συνάρτηση με την κίνηση.

Οι καινοτομίες στην παραγωγή κινουμένων σχεδίων πατενταρίστηκαν από τον Bray, γεγονός που οδήγησε στη γέννηση του συστήματος στούντιο, όπου πολλοί animators εργάζονταν μαζί κάτω από την οδηγία ενός εξειδικευμένου μάνατζμεντ παραγωγής. Το σύστημα αυτό ήταν απαραίτητο για τη δημιουργία ενός σταθερού και αναγνωρίσιμου προϊόντος το οποίο θα ανταποκρινόταν στις απαιτήσεις των διανομένων και του συνεχώς αυξανόμενου κινηματογραφόφιλου κοινού.

¹⁶ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 3

Στους κόλπους του νέου συστήματος παραγωγής, εκκολάφθηκε μια σειρά από νέους δημιουργούς όπως ο Max Fleischer, ο Paul Terry και ο Walter Lantz, οι οποίοι μαθήτευσαν δίπλα στον Bray και στη συνέχεια άνοιξαν τα δικά τους στούντιο, προαναγγέλλοντας έτσι μια νέα, ιδιαίτερα προσοδοφόρα, εποχή με μεγάλη δυναμική για τη βιομηχανία του «cartoon».

Στην Ευρώπη του 1^{ου} Παγκοσμίου Πολέμου, το animation ως νέο και δημοφιλές επικοινωνιακό μέσο, υπηρετούσε τα συμφέροντα και την προπαγάνδα ενώ οι εισαγόμενες αμερικανικές ψυχαγωγικές ταινίες είχαν μεγάλο αντίκτυπο στο ευρωπαϊκό κοινό.

Μετά τον πόλεμο, στην Αγγλία έγινε προσπάθεια για τη δημιουργία κωμικών σειρών, ενώ στη Γερμανία η παραστατική κινηματογραφία χρησιμοποιήθηκε στη διαφήμιση με κύριους δημιουργούς τους Ruttman και Fischinger. Οι δημιουργοί έκαναν «αφηρημένους» πειραματισμούς με ήχο και εικόνα πριν ακόμα καταστεί δυνατή η εγγραφή αμφοτέρων σε ένα και το αυτό καρέ.

Στην Αμερική στη δεκαετία 1920-1930 έκανε την εμφάνισή του το φαινόμενο Disney. Αρχικά ο Disney δημιούργησε μια σειρά από φιλμ βασισμένα στο χαρακτήρα Oswald το κουνέλι, που έδωσαν ώθηση στη φήμη του για τη δουλειά υψηλής ποιότητας και σφιχτοδεμένου σεναρίου. Έχασε όμως τα δικαιώματα του ήρωά του από τον διανομέα του με αποτέλεσμα να γίνει στη συνέχεια περισσότερο οξυδερκής και επινοητικός.

Πριν λανσάρει τους νέους του χαρακτήρες, Mickey, Minnie, Donald και Goofy, ο Disney περίμενε την πλήρη ανάπτυξη του ήχου και τη μεταλλαγή των ταινιών από τα 16 στα 24 καρέ το δευτερόλεπτο, ώστε να υπάρχει σωστός συγχρονισμός της εικόνας με τον ήχο. Οι ομιλούντες ήρωές του συνέχισαν από το σημείο που είχε αφήσει ο Felix the Cat του Sullivan. Οι ταινίες του με ήχο, με πρώτη το Steam Boat Willie, ήταν ασπρόμαυρες στην αρχή και εξαρτημένες κατά πολύ από συγχρονισμένα ηχητικά εφέ, μουσική και ομιλία.

Σταδιακά, ενασχολούμενος με τη δημιουργία ταινιών, τη διαφήμιση και την κατασκευή παιχνιδιών, ο Disney μετέτρεψε την εταιρία του στην πρώτη πραγματικά προσοδοφόρο

επιχείρηση του χώρου. Εισήγαγε στις ταινίες του εξεζητημένες σχέσεις μεταξύ ήχου και κίνησης και με την εισαγωγή του χρώματος στο καρέ ήταν ο πρώτος που χρησιμοποίησε την τεχνική Technicolor.

Τη δεκαετία του 1930, το στούντιο του ήταν αρκετά ισχυρό ώστε να μπορέσει να δημιουργήσει την πρώτη ανά τον κόσμο ταινία μεγάλου μήκους, τη Χιονάτη με τους επτά νάνους (1938), με προϋπολογισμό 2 εκατομμυρίων δολαρίων. Ακολούθησαν ταινίες όπως ο Πινόκιο (1939), ο Ντάμπο (1941) και η Φαντασία (1941) που εδραίωσαν ακόμα περισσότερο την πρωτοκαθεδρία του Disney. Για τα επόμενα χρόνια η εταιρία κυριαρχούσε σε παγκόσμιο επίπεδο, με μοναδικό σοβαρό ανταγωνιστή το στούντιο του Fleischer. Όμως μια σημαντική απεργία στη βιομηχανία Disney, που ίσως οφείλεται στην ακαμψία των παραγωγικών μεθόδων και στη φιλοσοφία της εταιρίας, ανάγκασε πολλούς σπουδαίους animators να αποχωρήσουν. Πολλοί απορροφήθηκαν από υπάρχουσες εταιρίες κινουμένων σχεδίων, όπως η Warner και η MGM, ενώ άλλοι δημιούργησαν νέες επιχειρήσεις με σημαντικότερη την UPA. Νέοι χαρακτήρες ηρώων, με σημαντικότερους τους Bugs Bunny, Mr. Magoo και Duffy Duck, έγιναν πολύ δημοφιλείς στο κοινό και απείλησαν ουσιαστικά τα πρωτεία της Disney.

Την ίδια εποχή στην Ευρώπη, μέσα από ένα πιο εξειδικευμένο πεδίο, ήρθε μια αισθητική επέκταση στο animation με έμφαση στο στυλιζάρισμα, ως αποστασιοποίηση¹⁷ από τον νατουραλισμό των αμερικάνικων στούντιο animation.

Μεγάλοι πειραματιστές δημιουργοί, όπως οι Len Lye, Norman McLaren και Oscar Fischinger δημιούργησαν σειρά έργων στα οποία εξερευνούνταν σε βάθος η φύση του κινηματογραφικού καρέ, το υλικό του φιλμ και η σχέση μεταξύ ήχου και εικόνας. Η ιδιαίτερη δουλειά τους προβαλλόταν σε εκθέσεις δείχνοντας την εναλλακτική υπόσταση του animation και τονίζοντας την ατομική, προσωπική φύση της δημιουργίας, σε αντίθεση με τα στούντιο.

¹⁷ Roger Noake, *A Guide to Animated Film Techniques* (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 15

Από τους σημαντικότερους συντελεστές στη μεταπολεμική ανάπτυξη του πειραματικού Animation ήταν το NFBC (National Film Board of Canada). Στους κόλπους του οργανισμού εργάζονταν πολλοί, Καναδοί και μη, καλλιτέχνες, έχοντας μια αξιοσημείωτη ελευθερία στα εκφραστικά τους μέσα και επιλογές. Η καινοτόμος προσωπική δημιουργία τους κέρδισε πολλές διακρίσεις ανά τον κόσμο και «διαφήμισε» την πειραματική και καλλιτεχνική πλευρά του animation.

Από τις αρχές της δεκαετίας 1950-1960 υπήρξε μια σημαντική ανάπτυξη της τηλεόρασης, γεγονός που είχε μεγάλο αντίκτυπο στο animation. Η βιομηχανία του animation στράφηκε αναπόφευκτα στο νέο δημοφιλές τηλεπικοινωνιακό μέσο, με τη δημιουργία σειρών αλλά και διαφημίσεων. Αυτό το γεγονός επέδρασε ανασταλτικά στην ποιότητα των παραγόμενων ταινιών καθώς οι τηλεοπτικές παραγωγές προϋπέθεταν σημαντικό περιορισμό στο κόστος παραγωγής.

Η εκτεταμένη χρήση του animation από την τηλεόραση, κυρίως για διαφημιστικούς σκοπούς, αποτέλεσε τελικά ένα σημαντικό έσοδο για τους ανεξάρτητους δημιουργούς. Τα χρήματα από το animation για την τηλεόραση λειτουργούσαν ως κεφάλαιο για την παραγωγή των πειραματικών ταινιών, ενώ η νέα οικονομική προοπτική του μέσου άνοιξε το δρόμο για τη δημιουργία των πρώτων εθνικών σχολών, κυρίως στην Ανατολική Ευρώπη της δεκαετίας του 1950.

Η Τσεχοσλοβακία και η Ουγγαρία ανέπτυξαν ισχυρά εθνικά στυλ animation. Κυριότερο όνομα ανάμεσα στους δημιουργούς των σχολών αυτών είναι ο Jiri Trnka, ο οποίος έδωσε ώθηση στο τρισδιάστατο animation με κούκλες. Η σχολή, όμως του Ζάγκρεμπ ήταν ίσως η πιο δημιουργική και καινοτόμα με φυσιολογικές όπως ο Dusan Vukotic και ο Zlatko Grigic.

Ο Roger Manvell αναφέρει σχετικά με τους εκπρόσωπους των σχολών αυτών: *«Οι νέοι δημιουργοί έφεραν επανάσταση στη γραφιστική του Animation καθώς απομακρύνθηκαν από κάθε πρόταση νατουραλισμού και ανέπτυξαν μια γρήγορη αφηγηματική συνέχεια με αντίληψη*

και ευφάνταστη εξυπνάδα. Το animation ωρίμαζε με μια εκρηκτική δύναμη αφήνοντας πίσω το γραφίστικο φολκλόρ της «συναισθηματοποιημένης» οικογενειακής ψυχαγωγίας του προπολεμικού στούντιο Disney.»¹⁸

Στη Βρετανία, η διαφήμιση με χρήση animation έδωσε τη δυνατότητα σε νέους ταλαντούχους δημιουργούς να αναδείξουν την ιδιαίτερη δουλειά τους. Έτσι, έργα και διαφημιστικά σποτ δημιουργών όπως ο Dunning, ο Williams και ο Godfrey έγιναν η αρχική πηγή έμπνευσης για την άνθηση του Βρετανικού animation στις επόμενες δεκαετίες.

Στις αρχές της δεκαετίας του 1960, νέοι δημιουργοί με σημαντικότερους τους Πολωνούς Borowczyk και Lenica και το Βέλγο Servais, ασχολήθηκαν με το διαφημιστικό κατά κύριο λόγο Animation και ανέπτυξαν ένα ύφος απευθυνόμενο κυρίως σε ενήλικους. Ταυτόχρονα, διεθνή φεστιβάλ, όπως του Annecy, έδωσαν τη δυνατότητα στους νέους ανεξάρτητους δημιουργούς να παρουσιάσουν το έργο τους και συνέβαλαν στην εξάπλωση του πειραματικού animation διεθνώς.

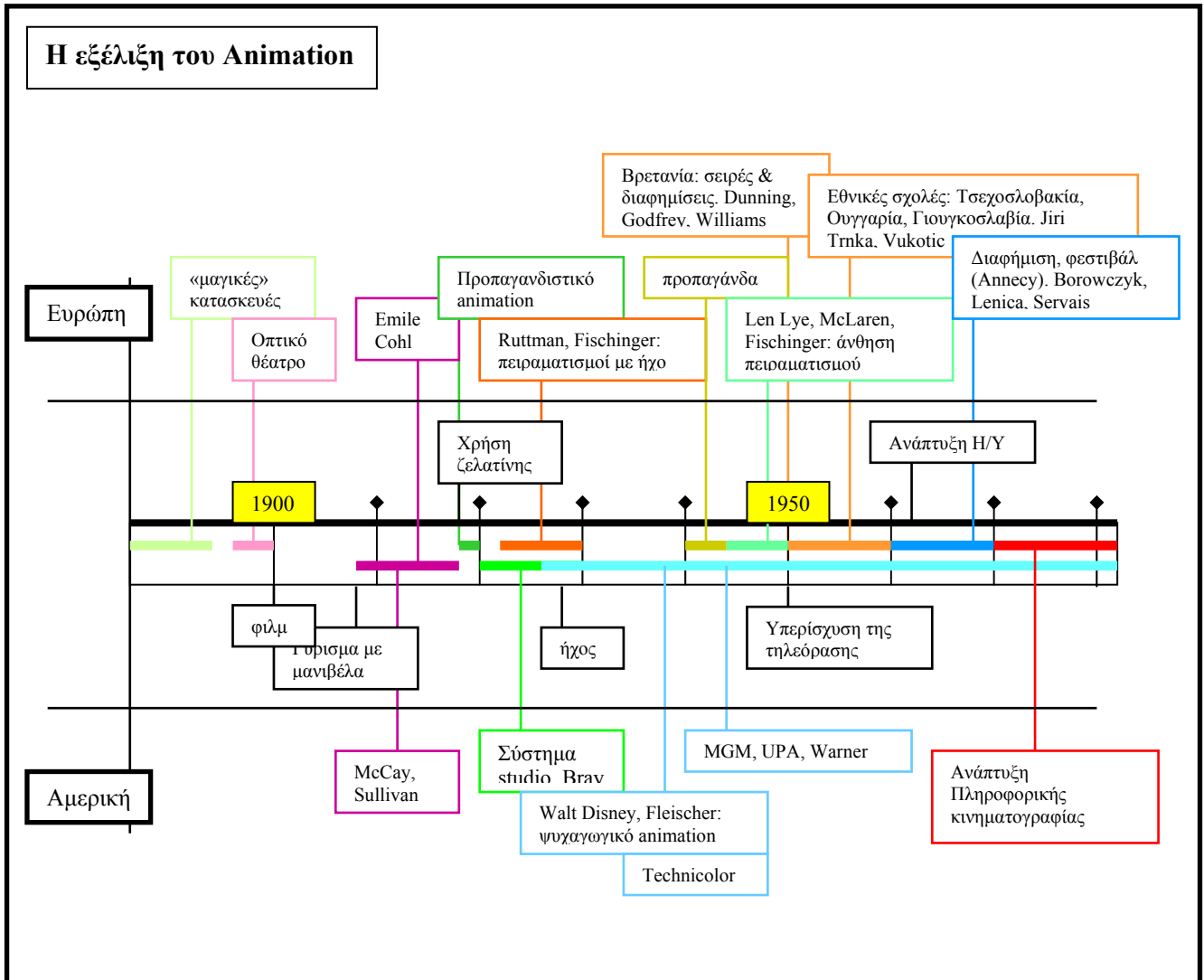
Με την έναρξη της δεκαετίας του 1970 κι ενώ επικρατούσε η αντίληψη ότι η τηλεόραση επιδρούσε αρνητικά στην ποιότητα του animation με την απαίτηση φθηνών παραγωγών, το στούντιο του Richard Williams έθεσε ως σκοπό την επιστροφή του είδους στην εποχή του καλού, κλασσικού animation. Έγιναν προσπάθειες για τη δημιουργία ταινιών μεγάλης διάρκειας και απaráμιλλης ποιότητας, όπως το «An American Tail».

Τελικά, τηλεοπτικοί σταθμοί όπως το Channel 4, το MTV και το Sky προσπάθησαν να αναδείξουν Animation καλής ποιότητας για τους διαθέσιμους προϋπολογισμούς, ενώ για το μέλλον η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και η Πληροφορική πλέον Κινηματογραφία τείνουν να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ προϋπολογισμού, ποιότητας και διάρκειας.

Η ιστορία του σύγχρονου animation αφορά στη μεγάλη επέκταση του σε παγκόσμια κλίμακα και την εξαιρετική ποικιλία και τεχνική επινόηση.

¹⁸ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 4

Παρακάτω παρουσιάζεται ένα διάγραμμα που δείχνει σχηματικά την εξέλιξη του animation τον 20^ο αιώνα σε συνάρτηση με τα τεχνολογικά επιτεύγματα:



Διάγραμμα 1 – Η εξέλιξη του Animation

1.3. Οι τεχνικές του animation

Το animation ως μορφή τέχνης, ψυχαγωγίας και επικοινωνίας γενικότερα καλύπτει ήδη πάνω από έναν αιώνα ύπαρξης. Μέσα σε αυτά τα χρόνια, έχει εξελιχθεί σημαντικά και πλέον οι τεχνικές δημιουργίας ταινιών animation είναι ποικίλες. Οι πιο σημαντικές εξ αυτών φαίνονται συγκεντρωτικά στον παρακάτω πίνακα.

ΤΕΧΝΙΚΗ	ΕΚΠΡΟΣΩΠΟΙ
Κλασικό κινούμενο σχέδιο	Walt Disney
Cut - out	Lotte Reiniger, Lenica, Borowczyk
Animation κούκλας	Jiri Trnka, Starevic
Σχεδίαση απευθείας σε φιλμ	Len Lye, Norman McLaren
Pixillation	Norman McLaren
Animation κάτω-από-την-κάμερα	Caroline Leaf

Πίνακας 2: Τεχνικές και εκπρόσωποι παραστατικής κινηματογραφίας

Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι εν λόγω τεχνικές μία προς μία, και γίνεται αναφορά στους κυριότερους εκπροσώπους τους.

■ Κλασικό κινούμενο σχέδιο ζελατίνας

Το κλασικό κινούμενο σχέδιο στηρίζεται στη διαδοχική φωτογράφιση ζωγραφισμένων εικόνων, έτσι ώστε να επιτευχθεί η επιδιωκόμενη κίνηση (δράση).

Σε μια μεγάλη παραγωγή η ομάδα αποτελείται από τους εξής: σκηνοθέτη, παραγωγό, έναν αριθμό από τεχνίτες απόδοσης κινητικών χαρακτηριστικών (animators) και βοηθούς αυτών, μια ομάδα από σχεδιαστές ενδιάμεσων σκίτσων (inbetweeners), διορθωτές (cleanup artists), μελανωτές (tracers), ζωγράφους, renderers, καλλιτέχνες ειδικών εφφέ, checkers, επιμελητές, χειριστές κάμερας (rostrum cameramen). Επιπλέον, υπάρχουν διοικητικά στελέχη και βοηθοί παραγωγής και σκηνοθεσίας.

Ξεκινώντας από ένα γραπτό κείμενο, ο σκηνοθέτης αναλαμβάνει να ορίσει το γενικό ύφος της ταινίας. Στη συνέχεια μια ομάδα σχεδιαστών αναλαμβάνει την παραγωγή μιας σειράς από σκίτσα που απεικονίζουν τους χαρακτήρες του σεναρίου. Όταν εγκριθεί η τελική μορφή των ηρώων, τότε σχεδιάζονται με πλήρη λεπτομέρεια από κάθε οπτική γωνία μαζί με σπουδές των σωματικών τους αναλογιών και τα σχετικά τους μεγέθη.

Στη συνέχεια, ειδικευμένοι σχεδιαστές αναλαμβάνουν τη σχεδίαση μιας πρόχειρης εικονικής συνέχειας του φιλμ (σκίτσα δράσης) που είναι γνωστή ως εικονογραφημένο σενάριο ή storyboard. Τα σχέδια του storyboard μελετούνται προσεχτικά ώστε να ανακαλυφθούν και να διορθωθούν τυχόν λάθη ή ασυνέχειες στο σενάριο και τη δράση γενικότερα.

Επόμενη διαδικασία είναι η ηχογράφηση διαλόγων και μουσικής, έτσι ώστε οι animators να έχουν το τελικό ηχογραφημένο υλικό ως οδηγό για το ρυθμό πριν ξεκινήσουν τη σχεδίαση. Ένας επιμελητής αναλύει το ηχογραφημένο μουσικό περιβάλλον ή soundtrack και καταγράφει την ακριβή θέση κάθε ήχου σε σχέση με τα καρέ του φιλμ.

Στο επόμενο στάδιο, οι σχεδιαστές παρουσίασης (Layout artists) παράγουν το λεγόμενο Animatic του συνολικού φιλμ, το οποίο είναι ένα «φιλομογραφημένο» storyboard που προβάλλεται σε συγχρονισμό με το ηχητικό περιβάλλον (soundtrack). Ο σκηνοθέτης είναι σε θέση πλέον να έχει μια γενική αντίληψη της ταινίας και να διορθώσει ανακολουθίες και λάθη χωρίς να επηρεάζεται σημαντικά ο προϋπολογισμός του έργου.

Μετά την έγκριση του Animatic, οι animators αναλαμβάνουν τη σχεδίαση της δράσης με μολύβι σε χαρτί, σύμφωνα πάντα με τον προκαθορισμένο από το Animatic ρυθμό. Τα τελικά σχέδια φιλομογραφούνται και ενώνονται με αποτέλεσμα να δημιουργείται μια πρώτη έκδοση της ταινίας σε μολύβι, που ονομάζεται έλεγχος κινητικών χαρακτηριστικών (line-test). Εξετάζεται ο ρυθμός και ακολουθεί ο καθαρισμός των σχεδίων από τους clean-up artists, με σκοπό να αποκτήσουν οι ζωγραφιές ένα σταθερό και χωρίς ατέλειες οπτικό στυλ.

Οι ζωγραφιές του line-test μεταφέρονται στις ζελατίνες με μελάνι. Στο μπροστινό τμήμα της ζελατίνης ζωγραφίζονται τα περιγράμματα ενώ στο πίσω μέρος μπαίνουν τα χρώματα. Η εργασία αυτή ονομάζεται μελάνωμα (trace & paint).

Τελικά, αφού ζωγραφιστούν σε χαρτί και τα απαιτούμενα σκηνικά, ακολουθεί η διαδικασία της τελικής κινηματογράφησης. Τα σχέδια μεταφέρονται στην κάμερα rostrum όπου και εκτίθενται ένα προς ένα σύμφωνα με τις οδηγίες λήψης. Στο τραπέζι του γυρίσματος τοποθετείται πρώτα το σκηνικό και από πάνω η ζελατίνα και φωτογραφίζεται. Στη συνέχεια αλλάζει η ζελατίνα και τοποθετείται η επόμενη με την ελάχιστη διαφορά και φωτογραφίζεται ξανά. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου ολοκληρωθεί η κάθε σκηνή.

Ως τελική διαδικασία έχουμε την τελευταία ποιοτική ηχογράφιση του soundtrack, ενώ ακολουθούν διαδικασίες μοντάζ με κύρια τη διαδικασία συναρμολόγησης ήχου και εικόνας.

■ **Cut- out (ντεκουπαρισμένα χαρτιά)**

Η τεχνική cut – out περιλαμβάνει την εμφύχωση ντεκουπαρισμένων χαρτιών τοποθετημένων σε ένα τραπέζι κάτω από την rostrum κάμερα. Πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία της τεχνικής αποτελεί το κλασικό Κινέζικο θέατρο σκιών και επακόλουθα το αποτέλεσμα χαρακτηρίζεται από την έλλειψη πλαστικότητας στην κίνηση.

Το υλικό προς εμφύχωση δημιουργείται από χαρτόνια τα οποία κόβονται σε σιλουέτες με κοπίδι. Αν οι παραγόμενες σιλουέτες πρόκειται να χρησιμοποιηθούν πολλές φορές, κάτι που είναι ιδιαίτερα σύνηθες στην τεχνική του cut – out, τότε πρέπει να φωτογραφηθούν εκ νέου και η εργασία να γίνει με τις φωτογραφικές εκτυπώσεις ώστε να αποφευχθούν οι αλλοιώσεις. Η εκτεθειμένη πλευρά της κομμένης σιλουέτας «μαυρίζεται» με τη χρήση μολυβιού ή μαρκαδόρου ώστε να μην φαίνεται η ακμή ως άσπρο περίγραμμα κατά την τοποθέτηση του υλικού κάτω από τα φώτα της κάμερας. Τα φώτα τοποθετούνται σε γωνία 45 μοιρών σε σχέση

με το τραπέζι του animation με σκοπό το υλικό να παραμείνει λεπτό και επίπεδο με την αποφυγή σκιάσεων και αντανάκλασεων.

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα του cut – out είναι ότι επιτρέπει τη χρησιμοποίηση υλικών με υφή, γεγονός που δίνει έναν τρισδιάστατο τόνο στο αποτέλεσμα.

Το cut – out κάνει χρήση ενός μόνο επιπέδου στο χώρο και στην καλύτερή του μορφή εκμεταλλεύεται αυτό το στοιχείο, δίνοντας έμφαση στο σχεδιασμό και την ατμόσφαιρα. Είναι μια τεχνική που ευνοεί ιδιαίτερα την εικαστική απόδοση της ταινίας.

Οι σιλουέτες μετακινούνται ανάμεσα στις λήψεις με σκοπό την απόδοση κίνησης, ενώ για να συγκρατούνται στη θέση τους τα ντεκουπαρισμένα χαρτιά χρησιμοποιούνται είτε μικροί μαγνήτες και φύλλο μετάλλου είτε απλά κόλλα blue tack. Στις περισσότερες περιπτώσεις, οι κινούμενοι χαρακτήρες συνδέονται με αρθρώσεις (όπως ο Καραγκιόζης).

Η σημαντικότερη δυσκολία στη συγκεκριμένη τεχνική βρίσκεται στην απόδοση της κίνησης, η ορθότητα της οποίας φαίνεται μόνο από το κινηματογραφημένο αποτέλεσμα. Η ακαμψία και η σπασμωδικότητα όμως στον τρόπο που κινούνται οι σιλουέτες δίνουν στην τεχνική μια ιδιαίτερη θεατρική χάρη.

Η πρώτη που χρησιμοποίησε cut – out ήταν η Lotte Reiniger στο μεγάλο μήκους έργο της «Prince Achmed». Η εν λόγω ταινία έγινε από μια ομάδα καλλιτεχνών οι οποίοι εργάζονταν ο καθένας στη δική του ακολουθία σκηνών κάτω από τη γενική καθοδήγηση της Reiniger.

Η απαίτηση ενός σχετικά μικρού όγκου πρωτογενούς καλλιτεχνικού υλικού (artwork) σε σχέση με το κλασικό animation οδήγησε πολλούς πειραματιστές να χρησιμοποιήσουν την τεχνική cut – out. Ανάμεσά τους οι Πολωνοί Lenica και Borowczyk, προερχόμενοι από το χώρο των γραφικών τεχνών και της εκτυπωτικής, οι οποίοι εγκαθίδρυσαν ένα ισχυρό οπτικό στυλ ως επέκταση της γραφιστικής τους εργασίας.

■ Εμφύχωση (Animation) κούκλας

Στην εμφύχωση κούκλας χρησιμοποιούνται στερεά μοντέλα, συνήθως ύψους 20 με 30 εκατοστών σε συνδυασμό με τρισδιάστατα σκηνικά μινιατούρες. Οι κούκλες κατασκευάζονται από διάφορα υλικά, με πιο δημοφιλές την πλαστελίνη, ενώ εσωτερικά έχουν μεταλλικό σκελετό με αρθρώσεις για την επίτευξη της κίνησης.

Οι δημιουργοί μετακινούν τις κούκλες χειροκίνητα ανάμεσα στις λήψεις και χρησιμοποιούν μια μεγάλη ποικιλία αντικαθιστούμενων κεφαλιών και προσώπων σχεδιασμένων με διαφορετικές εκφράσεις, ενώ για να κινηθεί η κούκλα πάνω στο σκηνικό είναι βιδωμένη για να σταθεροποιείται.

Η τεχνική κούκλας χρησιμοποιεί πλήρως όλες τις τεχνικές λήψης με πραγματική κάμερα, ενώ προϋποθέτει ιδιαίτερες ικανότητες για την επίτευξη απαλότητας στην κίνηση και εκφραστικότητας στους χαρακτήρες.

Ο σημαντικότερος δημιουργός που χρησιμοποίησε εκτεταμένα την εν λόγω τεχνική ήταν ο Τσεχοσλοβάκος Jiri Trnka.

■ Σχεδίαση απευθείας πάνω στο φιλμ

Η τεχνική αυτή περιλαμβάνει την άμεση χάραξη ή ζωγραφική πάνω στο κινηματογραφικό φιλμ, καρέ προς καρέ. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί είτε καθαρό φιλμ το οποίο χαράζει χρησιμοποιώντας μελάνι, τσόχινο μαρκαδόρο, παχύρρευστα χρώματα ή ακόμα και αντικείμενα που επικολλούνται πάνω του, είτε εκτεθειμένο (μαύρο) φιλμ το οποίο χαράσσεται με κοπίδι παράγοντας οξείες δυναμικές γραμμές που χρωματίζονται ύστερα με μελάνι, στυλό, ή τέμπερα.

Για τη συγκράτηση του φιλμ κατά τη διάρκεια της χάραξης χρησιμοποιείται συνήθως μια απλή συσκευή που αποτελείται από ένα επίπεδο ξύλο, στη μέση του οποίου τοποθετούνται δύο οδηγοί. Κάτω από τους οδηγούς, που χρησιμεύουν ως δίοδος για το φιλμ υπάρχει κενό και το όλο σύστημα τοποθετείται πάνω σε φωτιζόμενο κουτί ώστε να φαίνονται ευδιάκριτα τα χαραγμένα καρέ.

Για τη χάραξη χρησιμοποιούνται οπτικοακουστικά στυλό με μύτη τσόχας, καθώς και απλά μελάνια. Για λεπτό γραμμικό αποτέλεσμα χρησιμοποιούνται ικανοποιητικά ο ραπιδογράφος, το κοπίδι και τα εργαλεία για γκραβούρες. Μετά το τέλος της εργασίας πάνω στο φιλμ πρέπει να γίνει η αντιγραφή του σε κάποιο εργαστήριο διότι το αυθεντικό φιλμ φθείρεται με το χρόνο.

Το οπτικό αποτέλεσμα της ζωγραφικής απευθείας πάνω στο φιλμ χαρακτηρίζεται από οξεία ποιότητα της προβαλλόμενης εικόνας και από έντονη παρουσίαση των χρωμάτων. Επιπλέον είναι δυνατός ο στενός συγχρονισμός με το ηχητικό μέρος της ταινίας (soundtrack).

Οι σημαντικότεροι καλλιτέχνες που ασχολήθηκαν με την σχεδίαση σε φιλμ είναι οι Len Lye και Norman McLaren στις αρχές της δεκαετίας του 1930 όταν και είχαν ανάγκη για την παραγωγή χαμηλού κόστους καλλιτεχνικών ταινιών. Ο Lye πειραματίστηκε εκτεταμένα με σημάδια που προέρχονταν από τις σπουδές του γύρω από την τέχνη των Αβοριγίνων, ενώ ο McLaren ασχολήθηκε με τη φύση του ενός καρέ (single frame) και το ρυθμό. Στο έργο τους παρουσιάζονται εντυπωσιακά οπτικά εφέ όσον αφορά σε αφηρημένα «κινούμενα» σχέδια.

■ Pixilation

Στην τεχνική Pixilation οι ηθοποιοί (ή αντικείμενα) κινούνται (ή μετακινούνται) ενώ κινηματογραφούνται από κάμερα stop – καρέ (που κάνει λήψη καρέ προς καρέ). Το αποτέλεσμα είναι μια νέα κατασκευασμένη μορφή κίνησης με έντονο το χαρακτηριστικό της σπασμωδικότητας.

Το Pixilation χρησιμοποιήθηκε εκτεταμένα από τον Norman McLaren τη δεκαετία του 1950 για την προσωποποίηση αντικειμένων. Στην ταινία του «A Chairy Tale» (1957), για παράδειγμα, μια καρέκλα αντιδρά στην προσπάθεια ενός ανθρώπου να καθίσει πάνω της, γεγονός που επιτεύχθηκε με τη φωτογράφιση της καρέ προς καρέ σε διαφορετικές θέσεις.

■ Animation κάτω-από-την-κάμερα

Πρόκειται για μία τεχνική η οποία περιλαμβάνει πολλές μεθόδους εργασίας ανάλογα με το χρησιμοποιούμενο υλικό. Έτσι, έχουμε animation που δημιουργείται αντίστοιχα από τη χρήση άμμου ή άλλων υλικών σε κόκκους, μπογιές και χρωματιστής πλαστελίνης πάνω σε γυαλί.

Ο καλλιτέχνης εργάζεται μόνος πάνω από την επιφάνεια του γυαλιού σκορπίζοντας και μετασχηματίζοντας το υλικό και κινηματογραφώντας καρέ – καρέ ανάμεσα στις εικαστικές του παρεμβάσεις. Το υλικό φωτίζεται κάτω από το τραπέζι εργασίας με ισομερή, επίπεδο φωτισμό.

Βασικό χαρακτηριστικό της εργασίας απευθείας κάτω-από-την-κάμερα είναι ότι πρέπει να γίνουν όλα σωστά με την πρώτη φορά. Με υλικά όπως η άμμος ή η μπογιά μια ακολουθία δεν γίνεται να επαναληφθεί (και να μείνει ίδια) κι έτσι τα λάθη πρέπει να αποφεύγονται. Εξαιτίας του γεγονότος αυτού ενδείκνυται ο τακτικός και προσεχτικός έλεγχος του εξοπλισμού και η λήψη δοκιμαστικών φωτογραφιών. Είναι επίσης επιτακτικός ο έλεγχος του μηχανισμού της κάμερας σε τακτά διαστήματα καθώς και ο καθαρισμός της.

Στην επόμενη ενότητα παρουσιάζονται λεπτομερώς, τόσο ο εξοπλισμός που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία animation κάτω-από-την-κάμερα με χρήση άμμου, όσο και οι σημαντικότεροι καλλιτέχνες και δημιουργοί που υπηρέτησαν την εν λόγω τεχνική.

1.4. Η τεχνική με χρήση άμμου (sand animation)

Όπως είδαμε προηγουμένως, η τεχνική της άμμου είναι μια από τις τεχνικές που είναι γνωστές ως animation απευθείας κάτω-από-την-κάμερα. Αφορά στον χειρισμό (μετακίνηση) μιας ποσότητας άμμου που έχει στρωθεί επιμελώς πάνω σε μια φωτισμένη επιφάνεια γυαλιού. Η άμμος φωτίζεται από κάτω και δημιουργεί στέρεες, σκούρες μορφές σε λευκό φόντο που κινηματογραφούνται καρέ – καρέ. Ο δημιουργός μετακινεί ανάμεσα στις λήψεις τα σχήματα που εμφανίζονται στο γυαλί, σύμφωνα με τις κινήσεις που θέλει να δημιουργήσει. «Το παραγόμενο animation διακρίνεται από φρεσκάδα και ζωντάνια, ενώ η χειροτεχνική εργασία έχει ως αποτέλεσμα ένα ιδιαίτερα προσωπικό έργο με έντονο χαρακτήρα.»¹⁹

Οι πρώτοι που χρησιμοποίησαν την τεχνική της άμμου ήταν το ζεύγος Gisele και Nag Ansoerge από την Ελβετία, στη δεκαετία 1960-1970, όταν το πειραματικό animation βρισκόταν σε μεγάλη άνθηση στην Ευρώπη. Ένας κατάλογος αφιερωμένος στο ζεύγος Ansoerge, από το διεθνές φεστιβάλ του Annecy το 1994, αναφέρει: «Τους πήρε 3 χρόνια να τελειοποιήσουν την τεχνική. Ο Nag έπρεπε να μοντάρει το τραπέζι για το animation και η Gisele έπρεπε να τελειοποιήσει την τεχνική... Το *The Ravens (Les Corbeaux)* παρουσιάστηκε το 1968 στο φεστιβάλ της Tours και έγινε δεκτό θετικά... Όχι μόνο η άμμος ταίριαζε στην προσωπικότητα της Gisele και παρήγαγε αριστουργηματικά αποτελέσματα, αλλά τους επέτρεψε να μπουν στον κύκλο των διεθνώς αναγνωρισμένων animators, κάτι που κανένας Ελβετός δεν είχε καταφέρει να κάνει. Έτσι, άφησαν όλες τις υπόλοιπες τεχνικές και ανέπτυξαν αυτό που δημιούργησαν.»²⁰

¹⁹ Tony White, *The Animator's Workbook* (Phaidon, UK, 1986), σελ. 142

²⁰ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ. 20

Έκτοτε η τεχνική της άμμου υπήρξε το πεδίο πειραματισμού πολλών καλλιτεχνών και κυρίως φοιτητών λόγω του ότι αποτελεί μια σχετικά οικονομική και συνάμα δημιουργική εναλλακτική.

■ Ο γενικός εξοπλισμός (set – up)

Για τη δημιουργία μιας ταινίας animation με την τεχνική της άμμου απαιτείται ένας σχετικά απλός εξοπλισμός. Αρχικά, χρειάζεται ένα μεγάλο κομμάτι θαμπό γυαλί ή πλεξιγκλάς το οποίο συνήθως τοποθετείται στο κέντρο ενός τραπέζιου για animation. Κάτω από το τραπέζι τοποθετείται μια σειρά από φώτα, συνήθως προβολείς, οι οποίοι φωτίζουν την επιφάνεια του γυαλιού ισομερώς όντας τοποθετημένοι στα πλάγια και με κλίση 45 μοιρών.

Το υλικό του animation είναι συνήθως υψηλής ποιότητας λευκή άμμος παραλίας ή χαλαζίας, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιείται βαμμένη άμμος ή ακόμα και καφές, ζάχαρη ή αλεύρι. Τα σχήματα που δημιουργούνται όταν η άμμος τοποθετείται στο φωτιζόμενο γυάλινο επίπεδο, φωτογραφίζονται από μια ακίνητη κάμερα stop – καρέ που τοποθετείται από πάνω σε απόσταση ώστε να καθάρει πλήρως. Συνήθως, ο animator χρησιμοποιεί ένα πετάλι ποδός για τη λήψη των καρέ ενώ για τους χειρισμούς των κόκκων του υλικού χρησιμοποιεί κατά κύριο λόγο τα χέρια του και δευτερευόντως βοηθητικά εργαλεία όπως χτένια, πινέλα, στάμπες, φουσητήρες (pipe cleaners) και πιρούνια.

■ Τα χαρακτηριστικά του animation άμμου

Η ιδιαιτερότητα του animation άμμου έγκειται στο γεγονός ότι ο δημιουργός κινηματογραφεί ενόσω ζωγραφίζει, καταστρέφοντας κάθε εικόνα για τη δημιουργία της επόμενης. Στις συνήθεις τεχνικές παραστατικής κινηματογραφίας, οι animators δημιουργούν

το οπτικό τους υλικό (ζωγραφιές σε χαρτιά ή ζελατίνη, κούκλες, ντεκουπαρισμένα χαρτιά κ.α.) και στη συνέχεια το κινηματογραφούν για να δημιουργήσουν μια κινούμενη ακολουθία εικόνων. Εδώ, σχεδόν κανένα οπτικό στοιχείο δεν δημιουργείται εκ των προτέρων από τη στιγμή που ο δημιουργός χειρίζεται την άμμο απευθείας κάτω από την κάμερα. Συγκεκριμένα, ο animator, κάθετα μπροστά στην επιφάνεια εργασίας και κάνει αλλαγές στην εικόνα, εκθέτει ένα καρέ και επαναλαμβάνει τη διεργασία ξανά για εκατοντάδες ή και χιλιάδες φορές. Αυτό οδηγεί σε ένα ιδιαίτερα εφήμερο είδος animation στο οποίο μετά το πέρας της ταινίας δεν μένει παρά το τελικό φιλμ και ένας σωρός από άμμο. Χαρακτηριστικά, αν υπάρχουν λάθη σε κάποιο πλάνο, τότε μια ολόκληρη σκηνή ή ακολουθία πρέπει να δημιουργηθεί από την αρχή, κάτι που καθιστά την εν λόγω τεχνική ως μια από τις πλέον δύσκολες και όπως αναφέρει η Maureen Furniss στο βιβλίο της *Art in Motion* «ο animator άμμου ωφελείται από την ικανότητα να αποθηκεύει προηγούμενες και μελλοντικές εικόνες στο μυαλό του».²¹

Η υφή και η όψη της άμμου, καθώς και ο τρόπος χειρισμού της πάνω στο γυαλί, προσδίδουν στο animation κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά, που είναι γενικά ανεξάρτητα από το ύφος του κάθε δημιουργού.

Έτσι, διαφορετικές ποικιλίες στο μέγεθος των κόκκων του υλικού επιδρούν σημαντικά στην ποιότητα της υφής της εικόνας. Επίσης, η ποσότητα άμμου πάνω στο γυαλί καθορίζει την τονικότητα. Συγκεκριμένα, το στρώμα άμμου που εναποτίθεται στο γυάλινο πεδίο μπορεί να δημιουργήσει μια πλήρη γκάμα των τόνων του γκρι ανάλογα με το πάχος του. Έτσι, ένα παχύ στρώμα άμμου αποτρέπει το φως απ' το να περάσει προς την κάμερα δημιουργώντας το μαύρο χρώμα, ενώ η πλήρης απουσία άμμου δημιουργεί το απόλυτο λευκό. Οι ενδιάμεσες διαβαθμίσεις επιτυγχάνονται αναλόγως.²²

Επιπλέον, λόγω του γεγονότος ότι η κάμερα παραμένει ακίνητη, όλες οι τεχνικές λήψης πραγματοποιούνται τεχνητά. Έτσι, τα ζουμ, τα τρακ – in και άουτ και όλες οι υπόλοιπες

²¹ Maurine Furniss, *Art in Motion: Animation aesthetics* (Indiana University Press, 1998), σελ. 50

²² Tony White, *The Animator's Workbook* (Phaidon, UK, 1986), σελ. 144

τεχνικές δημιουργούνται με την κατάλληλη αλλαγή της εικόνας και όχι με την αντίστοιχη μετακίνηση της κάμερας. Αυτό δίνει στο animation μια αίσθηση ρευστότητας και δημιουργεί ατμόσφαιρα, ενώ οι κινούμενοι κόκκοι διευκολύνουν τη μεταμόρφωση.²³

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, οι πρώτοι που χρησιμοποίησαν την άμμο ως υλικό για την παραγωγή animation ήταν οι Ansorge. Οι Ansorge πειραματίστηκαν εκτενώς με την τεχνική της άμμου από το 1960 έως και το 1991 δημιουργώντας πολλές ταινίες και εισάγοντας καινοτομίες όπως χρήση χρωματιστής άμμου και συνδυασμό με ντεκουπαρισμένα χαρτιά.

Εκείνη όμως που διέδωσε το συγκεκριμένο είδος animation στο ευρύ κοινό ήταν η Caroline Leaf, η οποία δημιούργησε ταινίες έντονα ατμοσφαιρικές που χαρακτηρίζονται από στιλιστική τελειότητα και σφιχτή αφηγηματική δομή.

Ο πιο γνωστός, πλέον, δημιουργός, ο οποίος χρησιμοποιεί την άμμο σε ζωντανές παραστάσεις, συνδυάζοντας κλασσική μουσική με μεταμορφώσεις προβαλλόμενων εικόνων από άμμο, είναι ο Cako.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται αναλυτικά ο τρόπος εργασίας των δημιουργών αυτών.

■ Caroline Leaf

Για τη δημιουργία των ταινιών της με animation άμμου, η Leaf εργαζόταν σε ένα σκοτεινό δωμάτιο με μοναδικό φωτισμό τους προβολείς που ήταν τοποθετημένοι κάτω από το τραπέζι του animation. Οι προβολείς τοποθετούνταν στα πλάγια του τραπεζιού και σε κλίση 45 μοιρών φωτίζοντας προς τα κάτω, πάνω σε μια καμπυλωμένη επιφάνεια λευκού χαρτονιού. Αυτό επέτρεπε τη δημιουργία ισομερούς φωτισμού μέσω της αντανάκλασης και διάχυσης του φωτός και επιπλέον απέτρεπε το γεγονός να ενοχλούνται τα μάτια από την έκθεση σε άμεση φωτεινή πηγή.

²³ Jayne Pilling, *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997), σελ. 103

Για τη σχεδίαση των εικόνων, η Leaf χρησιμοποιούσε υψηλής ποιότητας άμμο παραλίας την οποία χειριζόταν πάνω σε γυαλί οπάλιο διαστάσεων 24 επί 28 ίντσες. Το μέγεθος αυτό του γυαλιού επιτρέπει τη δημιουργία σχημάτων με λεπτομέρεια, ενώ το γεγονός ότι ήταν θαμπό απέτρεπε την εμφάνιση ανεπιθύμητων σκιάσεων και αντανάκλασεων.

Η Leaf έριχνε την άμμο στο γυαλί και τη μορφοποιούσε με τα χέρια δημιουργώντας σιλουέτες που φαίνονταν σκούρες λόγω του φωτισμού από κάτω. Στη συνέχεια φωτογράφιζε το οπτικό αποτέλεσμα με μια κάμερα stop – καρέ και μετασχημάτιζε τις μορφές χρησιμοποιώντας ένα φουσητήρα για τη δημιουργία περιγραμμάτων και χτένια ή πιρούνια για την απεικόνιση υφών.

Η ρευστότητα της άμμου, καθώς και η ευκολία σχηματοποίησης της, είναι στοιχεία που προσδίδουν στο animation της Leaf ζωντάνια και φρεσκάδα, μέσα από μια πρακτική συνεχών μεταμορφώσεων και μεταλλάξεων. Η κίνηση της κάμερας παύει να υπάρχει και τη θέση της παίρνει μια τεχνητή, ρευστή και συνεχής μεταβολή της οπτικής γωνίας του θεατή (ή της εικονικής κάμερας) που επιτυγχάνεται μέσω της μετακίνησης της άμμου και συντείνει στη δραματοποίηση της πλοκής και τη διαλεύκανση του μύθου. Ταυτόχρονα, η πρακτική των μεταμορφώσεων συντελεί σε μια αφηγηματική τακτική έντονου ρυθμού και ταχύτητας όπου οι τεχνικές απότομης μετάβασης (cut) απαλείφονται και ο θεατής βιώνει έναν κόσμο ονειρικό στον οποίο το παρόν συναντά το παρελθόν και το όραμα την πραγματικότητα μέσα από την άμεση μετάλλαξη μιας εικόνας.²⁴

■ Nag & Gisele Ansorge

Οι Ansorge δημιούργησαν ένα πάγκο για animation κάτω-από-την-κάμερα που περιλάμβανε μια μεγάλη βάση από γυαλί οπάλιο η οποία φωτιζόταν από κάτω, και 2 ή 3

²⁴ www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2student.html

συμπληρωματικά επίπεδα απλού, διάφανου γυαλιού από πάνω και σε απόσταση 20 εκατοστών μεταξύ τους. Στο κατώτερο επίπεδο, η Gisele ζωγράφιζε τους χαρακτήρες και τα σκηνικά που έμεναν ακίνητα κατά τη διάρκεια μιας ακολουθίας ενώ στα επόμενα σχεδίαζε τους χαρακτήρες που ήθελε να «εμψυχώσει», αν και εφόσον ήθελε να διαχωρίσει τα κινούμενα από τα σταθερά στοιχεία της σύνθεσης. Σε πολλές δημιουργίες του ζεύγους τα δευτερεύοντα γυάλινα επίπεδα χρησιμοποιήθηκαν για την προσθήκη άλλων υλικών, όπως χρωματιστά ντεκουπαρισμένα χαρτιά ή μελάνια.

Η διαδικασία του animation ήταν αποκλειστική ευθύνη της Gisele, η οποία χρησιμοποιούσε υψηλής ποιότητας χαλαζία που έπλενε και στράγγιζε για να πάρει μια ομοιόμορφη άμμο χωρίς σκονίσματα, ενώ για τη σχεδίαση των χαρακτήρων χρησιμοποιούσε πινέλα, βούρτσες, χτένια, και κομμάτια από ύφασμα ως βοηθητικά εργαλεία. Ο Nag τελούσε χρέη σκηνοθέτη και οπερατέρ, εκτελώντας τις απαιτούμενες λήψεις και τις αντίστοιχες διαδικασίες μοντάζ.

Το αποτέλεσμα της δουλειάς τους εκμεταλλεύεται σε μεγάλο βαθμό την ιδιότητα των κόκκων του χαλαζία να εμπεριέχουν μια δόση αυτονομίας. Έτσι, στο πρώτο της φιλμ «The Ravens» παρατηρεί κανείς ότι οι φόρμες των χαρακτήρων είναι τραχείς με έλλειψη λεπτομέρειας στα περιγράμματα. Το υλικό της άμμου με την τραχύτητα και την αυθαιρεσία στην κίνηση του ήταν ο παράγοντας εκείνος που έκανε εύκολη την απόπειρα δημιουργίας ενός «ουδέτερου και μη μορφοποιητικού σκηνικού».²⁵ Η άμμος ως υλικό είναι δύσκολο να πειθαρχηθεί και η Gisele απέφευγε να καταφεύγει σε διορθώσεις των σχεδίων καθώς αυτό θα μπορούσε να έχει αντίθετα αποτελέσματα. Απεναντίας, εκμεταλλευόταν την αναρχία στο σχηματισμό της γραμμής δημιουργώντας εικόνες με τραχύτητα, δύσκολες για το μάτι.

Η ίδια αναφέρει σχετικά με τη νέα τεχνική που εξερευνούσε: *«Δεν θέλω να προτείνω αυτήν την τεχνική σε τελειομανείς, σε εκείνους που χρειάζονται την ασφάλεια οδηγών ή που θέλουν*

²⁵ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ. 25

να ξέρουν εκ των προτέρων ποιο θα είναι το ακριβές περίγραμμα του σχεδίου όταν κινείται. Αντιθέτως, είναι ιδανικό για εκείνους με ορισμένη φαντασία, ερασιτέχνες [μήπως οπαδών:] του απροσδόκητου, και εκείνους που εντυπωσιάζονται από τις ωθήσεις ενός φευγαλέου δευτερόλεπτου. (...) Ό,τι κάνεις σήμερα δε θα μοιάζει με ό,τι κάνεις αύριο. Είναι η στιγμή που περνά και γνωρίζεις ότι τίποτα δε θα μείνει αν το εργαστήριό κάνει ένα λάθος ή χάσει το φιλμ. Πρέπει να συνειδητοποιήσεις, πριν ακόμα ξεκινήσεις, ότι θα έχεις μόνο ένα στήριγμα : την εμπειρία της ίδιας της διαδικασίας. Καμιά ζελατίνη να σταθείς όταν κάνεις το επόμενο βήμα, όπως στην παραδοσιακή διαδικασία, παρά μόνο τη χρήση της εμπειρίας καθώς συμβαίνει, ώστε να διατηρήσεις αυθορμητισμό, επειδή δεν υπάρχει σβηστήρας ή σχεδιαστές ενδιάμεσων κινήσεων για να ελαφρύνουν τα σχέδιά σου ή να τα αποσυνθέσουν(...) Αφήνεις το πινέλο σου να περάσει πάνω από ένα βουνό σκόνης ώστε να προσπαθήσεις να θέσεις εικόνες σε κίνηση και αυτό είναι περισσότερο μια εγκεφαλική διαδικασία.»²⁶

Με το χρόνο, θα έλεγε κανείς ότι κατάφερε να τιθασεύσει τον αυτόνομο χαρακτήρα των κόκκων του χαλαζία. Επέμεινε στο στυλιζάρισμα των εικόνων της όταν αυτές βρίσκονταν στο στάδιο της αρχικής σύνθεσης, δηλαδή πριν τη διαδικασία «εμφύχωσης» με τις συνεχείς λήψεις, και στη συνέχεια συνεργαζόταν, θα έλεγε κανείς, με το ρευστό χαρακτήρα του υλικού, «εμφυχώνοντας» με ταχύτητα χωρίς να εμμένει στην αρχική στιλιστική της τελειομανία. Αναφέρει η Gisele περί αυτού: «Αντιθέτως από αυτό που πολλοί πιστεύουν, δεν είναι το *animation* που διαρκεί τόσο πολύ, αλλά η τοποθέτηση, το στήσιμο του σκηνικού και των περιγραμμάτων των χαρακτήρων. Μπορεί να πάρει δύο ή τρεις μέρες να τελειώσω το στήσιμο και μόνο δύο με τρεις ώρες για την αποπεράτωση της ακολουθίας».²⁷

Στη συνέχεια, η Gisele, πειραματίστηκε με διάφορες μεθόδους, εκμεταλλευόμενη πολλές δυνατότητες της τεχνικής. Έτσι, στο έργο «The Boy who Stole the Moon» εργάστηκε κατά τον

²⁶ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ.25

²⁷ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ. 29

αντίθετο από το συνήθη τρόπο. Αντί, δηλαδή, να σχεδιάζει τα περιγράμματα με άμμο πάνω σε άδειο φόντο, κάλυψε όλο το γυαλί με άμμο και άρχισε να αφαιρεί υλικό όπου ήθελε να δημιουργήσει λευκές γραμμές. Σε άλλα έργα χρησιμοποίησε χρώμα είτε προσθέτοντας ντεκουπαρισμένα χαρτιά, είτε ζωγραφίζοντας το κατώτερο επίπεδο γυαλιού του τραπεζιού για animation, είτε σχεδιάζοντας με χρωματιστή άμμο.

Πραγματικά, τα έργα των Ansoerge παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία μιας και το ζεύγος δεν έπαψε ποτέ να πειραματίζεται με την τεχνική της άμμου. Στον κατάλογο του φεστιβάλ του Annecy που προαναφέρθηκε, το 1995, αναλύονται οι ιδιότητες των κόκκων της άμμου και πώς επηρεάζουν το οπτικό αποτέλεσμα ανάλογα με την επιλεγείσα από τους Ansoerge τεχνική. Έτσι, όταν το animation λαμβάνει χώρα σε ένα επίπεδο στο οποίο το αντικείμενο «εμπυχώνεται» πάνω σε ένα ενιαίο λευκό φόντο, παρατηρεί κανείς την παρουσία των αποκαλούμενων «στιγμιαίων γειτονικών παρασίτων». Πρόκειται για κόκκους άμμου τυχαία σκορπισμένους γύρω από το «εμπυχωθέν» αντικείμενο οι οποίοι είναι δυναμικοί (μετακινούνται ανάλογα με τις κινήσεις του αντικειμένου) και δεν επηρεάζουν αρνητικά την αισθητική. Αντίθετα λειτουργούν ως ένα είδος φωτοστέφανου, μια φωτεινή κινούμενη αύρα.

Όταν όμως το animation εκτελείται σε διάφορα επίπεδα, οι κόκκοι αυτοί γίνονται παρατηρήσιμοι και αποτελούν ένα σχετικά παράταιρο κομμάτι της οπτικής. Αυτό συμβαίνει γιατί παραμένουν ακίνητοι για αρκετή ώρα δίπλα στο σταθερό μέρος της σκηνής και το μάτι έχει το περιθώριο να αναγνωρίσει την ατέλεια. Βέβαια, όπως αναφέρει το έντυπο, οι Ansoerge δεν ενοχλούνται από αυτήν την ιδιότητα των «παρατεταμένων γειτονικών παρασίτων» όπως ονομάζονται, καθώς «αποτελούν ένδειξη της χειροτεχνικής ποιότητας των έργων τους» και «ανταποκρίνονται τέλεια στην σκοτεινή ατμόσφαιρα που χαρακτηρίζει τη δουλειά τους».

Τέλος, όταν το animation γίνεται σε ένα μόνο επίπεδο όπου συνυπάρχουν οι χαρακτήρες και το σκηνικό γίνεται λόγος για «συμπληρωματικό animation». Αποτελεί την πιο συνήθη περίπτωση που παρατηρείται και στα έργα της Leaf. Στην περίπτωση αυτή, για να

«εμψυχωθεί» ο χαρακτήρας πρέπει να αλλοιωθεί και το άμεσο περιβάλλον του, δηλαδή τα σκηνικά. Όμως, επειδή τα σκηνικά δεν πρέπει να μεταβάλλονται, ο animator καλείται να τα ανασυνθέσει. Η ανασύνθεση όμως δεν μπορεί σε καμιά περίπτωση να μιμηθεί πιστά την προηγούμενη ποιότητα του σχεδίου (αφού, ιδιαίτερα με την απειθαρχία της άμμου, μια γραμμή δεν είναι δυνατόν να γίνει ίδια δυο φορές) κι έτσι αναπόφευκτα παρουσιάζεται μια ανακρίβεια που μεταφράζεται σε διάχυτη ρευστότητα με την προβολή της ταινίας. Η ποιότητα αυτή λειτουργεί ως πλεονέκτημα προσφέροντας στα έργα των Ansoerge έντονη πλαστικότητα.

Ο συνοδευτικός κατάλογος του φεστιβάλ του Annecy, το 1995, αναφέρει ενδεικτικά για την ποιότητα της δουλειάς του ζεύγους: *«Οι κινήσεις στα έργα των Ansoerge είναι κυρίως απλές. Δεν προσπάθησαν ποτέ να αποκτήσουν ένα επίπεδο τεχνικής τελειότητας που να μπορεί να απευθυνθεί σε μεγάλο κοινό. Επειδή τα έργα τους δεν προσπαθούν να εκπλήξουν. Αποτελούν, αντίθετα, την αντανάκλαση της διάθεσης των δημιουργών τους και τη χρήση του υλικού της άμμου, δύο στοιχεία που, για τα είκοσι τέσσερα χρόνια πειραματισμών του ζεύγους, συνεργάστηκαν σε τέλεια αρμονία.»*²⁸

■ Ferenc Cako

Ο Cako, ενώ ήταν ιδιαίτερα γνωστός για τις ταινίες του με μαριονέτες, αποφάσισε να ασχοληθεί πιο εκτεταμένα με την άμμο, κυρίως λόγω του γεγονότος ότι αυτή αποτελεί μια οικονομική και συμφέρουσα εναλλακτική λύση. Επιπλέον, όπως ο ίδιος έχει αναφέρει (www.sandanimation.com) του άρεσε το γεγονός ότι με την άμμο θα μπορούσε να εργάζεται μόνος, καθώς και ότι του δινόταν η δυνατότητα να δουλεύει με το εν λόγω υλικό σχετικά

²⁸ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ. 35

γρήγορα. Έτσι, τα προηγούμενα χρόνια δημιούργησε ταινίες animation με κυρίαρχο υλικό την άμμο και δευτερεύοντα πηλό και πέτρες.

Εργαζόταν σε ένα ιδιαίτερα μεγάλο πάγκο animation, διαστάσεων 1 μέτρο επί 2 μέτρα, ο οποίος φωτιζόταν από κάτω, και κινηματογραφούσε τα σχέδια στο γυαλί καρέ – καρέ, διατηρώντας έναν αρκετά γρήγορο ρυθμό.

Τα έργα του Cako διακρίνονται για τις έντονα νατουραλιστικές και ρεαλιστικές εικόνες, αποτέλεσμα της επιρροής του καλλιτέχνη από τις νατουραλιστικές ταινίες των Αϊζενστάιν και Φελίνι. Επίσης, όπως αναφέρει ο ίδιος (www.sandanimation.com), έχει βαθιά επηρεαστεί από το πολωνικό animation και την τέχνη της αφίσας.

Τελικά, οι δυσκολίες του animation με άμμο, όπου είναι συχνές οι αλλοιώσεις τις σχεδιασμένης άμμου από ακούσια χτυπήματα ή ρεύματα αέρα, και τα προβλήματα με τον εξοπλισμό (βλάβες της κάμερας ή του φιλμ), οδήγησαν τον Cako στην επιλογή ενός νέου, πρωτότυπου τρόπου έκφρασης με το υλικό: τις ζωντανές παραστάσεις. Αποφάσισε λοιπόν να χρησιμοποιήσει την άμμο ως το μέσο οπτικοποίησης των συναισθημάτων που δημιουργεί η μουσική, όχι όμως μέσα από αυθαίρετα αφηρημένα σχέδια, αλλά μέσω ενός καλά δομημένου σεναρίου.

Στις παραστάσεις του στέκεται μόνος πάνω από το γυαλί και δημιουργεί ακατάπαυστα εικόνες εναρμονισμένες σε ρυθμό με τη μουσική που προέρχεται από ζωντανή ορχήστρα. Μια κάμερα και ένας προβολέας είναι προβάλλουν το υλικό σε γιγαντοθόνη, ενώ ένα ικανό επιτελείο τεχνικών εργάζεται για το σωστό συντονισμό εικόνας και ήχου αλλά και για την εξασφάλιση της απρόσκοπτης λειτουργίας των ηλεκτρονικών μηχανημάτων.

Ο καλλιτέχνης επέλεξε τον πρωτότυπο αυτό τρόπο δημιουργίας animation κυρίως διότι λατρεύει τη γρήγορη και άμεση σχεδίαση που του επιτρέπει, και ταυτόχρονα τον ενδιαφέρει η επαφή με το κοινό για την επίτευξη της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Αναφέρει σχετικά: *«Μου αρέσει να σχεδιάζω πολύ γρήγορα, κάτι που είναι απαραίτητο όταν δουλεύω με την άμμο.*

*Είναι αδύνατον για το κοινό να δει ότι διστάζω ανάμεσα σε δυο διαφορετικές κινήσεις (...)
Πάντα φτιάχνω ένα σενάριο για την παράσταση με άμμο και συνήθως αυτοσχεδιάζω
περισσότερο ενόσω δουλεύω. Υπάρχουν φόρμες που δεν μπορώ να τις ανακαλύψω
καθισμένος σε ένα γραφείο, παρά μόνο όταν εργάζομαι... Χρησιμοποιώ την άμμο για να
σκορπίσω σκιές. Παίρνει μόνο μια στιγμή για να τοποθετήσω το πλαστικό – καλλιτεχνικό
κομμάτι, πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι με ένα στυλό ή με ένα πινέλο, έτσι πραγματικά όμορφες
φόρμες δημιουργούνται με την άμμο γρήγορα, και μου αρέσει πολύ να δουλεύω γρήγορα.»²⁹*

Η θεματολογία των ζωντανών παραστάσεων του Cako στηρίζεται σε φιλοσοφικά και κοινωνικά θέματα προσαρμοσμένα σε μια σφιχτοδεμένη ιστορία συνεχώς μεταμορφωμένων εικόνων. Πρόκειται για μια εικονογράφηση θεμάτων που αγγίζουν σημασιολογικά το κοινό, συνοδευόμενη από την αντίστοιχη, συναισθηματικά, μουσική. Για τον Cako η άμμος είναι έντονα ποιητική, γεγονός που ταιριάζει απόλυτα στην προσπάθειά του για τη δημιουργία ενός νέου οπτικού ρυθμού. Ταυτόχρονα, δίνει ιδιαίτερη σημασία στις κινήσεις των χεριών του, από τη στιγμή που αυτά αποτελούν αναπόσπαστο μέρος αυτού που λαμβάνει οπτικά το κοινό. Αναφέρει έπ' αυτού: *«Αν η μουσική είναι αργή σχεδιάζω πιο αργά, αφού τα χέρια μου φαίνονται στον προβολέα. Το κοινό μπορεί να δει την αναποφασιστικότητα των χεριών, όπως και εκείνη του σχεδίου, και μπορεί αμέσως να συνειδητοποιήσει αν ξέρω τι κάνω. Από την άλλη μεριά, πρέπει να ακολουθώ το ρυθμό της μουσικής, το οποίο μπορεί να οδηγήσει τα πράγματα σε μια σωστή κατεύθυνση.»*³⁰

Σχετικά με την ύπαρξη του ίδιου του καλλιτέχνη ως αναπόσπαστο κομμάτι της καλλιτεχνικής δημιουργίας στις ζωντανές του παραστάσεις αναφέρεται: *«Ο Cako είναι ένας εκτελεστής (performer), από τη στιγμή που εμφανίζεται στην παρουσίαση του καλλιτεχνικού έργου. (...) Εν τω μεταξύ, είναι και ένας ερμηνευτής μεσολαβώντας ανάμεσα στο συνθέτη και*

²⁹ www.sandanimation.com

³⁰ www.sandanimation.com

το κοινό (...) Ο Sako «ερμηνεύει» με το να «εισάγει τη λιγότερο δυνατή παρεμβολή» στο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Είναι ένα σχεδόν διάφανο μέσο». ³¹

³¹ Nora Lakos – Stories from the Sandbox, www.ontheglobe.com

2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΕΡΓΩΝ ΤΩΝ ΚΥΡΙΟΤΕΡΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΑΜΜΟΥ

Εκτενής ανάλυση δύο έργων από κάθε δημιουργό σύμφωνα με βιβλιογραφική έρευνα και διαθέσιμο οπτικοακουστικό υλικό (ταινίες, ντοκιμαντέρ, συνεντεύξεις)

2.1. Caroline Leaf

■ The Owl who married a Goose, 1974

Το «The Owl who married a Goose» είναι μια εννιάλεπτη ταινία animation της Leaf, η πρώτη που δημιούργησε ως μέλος του National Film Board of Canada. Αφορά στην εμπύχωση ενός θρύλου των Εσκιμώων όπου μια κουκουβάγια ερωτεύεται μια αγριόχηννα. Η ιστορία περιγράφει τη ματαιότητα του ζευγαρώματος ανάμεσα στα δύο είδη πουλιών, όταν η χήνα αναγκάζεται να αποδημήσει και η κουκουβάγια την ακολουθεί με αποτέλεσμα να πνιγεί στα σκοτεινά νερά μιας λίμνης.

Η Leaf παρουσιάζει το θρύλο με ιδιαίτερη έμφαση στην απόδοση της ιστορίας που έχει ως αποτέλεσμα μια αφηγηματική στεγνότητα. Υιοθετεί ένα οπτικό ύφος με μεγάλα ασπρόμαυρα σχήματα απαλλαγμένα από στυλιζάρισμα και είναι εμφανής η απουσία περιπτών σκηνικών. Οι βασικοί ήρωες παρουσιάζονται ως σκούρες, «βαριές», σιλουέτες μπροστά σε λευκό φόντο από το οποίο απουσιάζουν πλήρως όλα τα στοιχεία του περιβάλλοντος. Το οπτικό αποτέλεσμα της προσέγγισης αυτής είναι πολύ κοντά στην αισθητική του cut – out (animation σιλουέτας) με τη μόνη διαφορά ότι η κίνηση εδώ δεν έχει την αντίστοιχη σπασμωδικότητα, αλλά την πλαστικότητα που προσδίδει η εγγενής ιδιότητα των κόκκων της άμμου. Οι σιλουέτες των χαρακτήρων της Leaf παρουσιάζουν μια έκδηλη ρευστότητα κίνησης που βοηθά στην αβίαστη συνέχεια της πλοκής ενώ η δυναμική του υλικού στις άμεσες μεταμορφώσεις έχει ως αποτέλεσμα ένα έργο χωρίς πολλές τεχνικές λήψης που χαρακτηρίζεται από φρεσκάδα και έλλειψη στατικότητας. Ο Bendazzi αναφέρει στο βιβλίο «Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation»: «To “The Owl who married a Goose”, όπως τα τελευταία έργα, χαρακτηρίζεται από «στεγνή» και οξεία αφήγηση. Περισσότερο από δημιουργός εικόνων η Leaf είναι μια αφηγήτρια που προτιμά να καταθέτει μια άποψη από το

να δίνει έμφαση σε λεπτομέρειες και ενδιαφέρεται περισσότερο για την πλοκή παρά το στυλ. Το ότι το έργο της προέρχεται από ένα φιλολογικό παρά από ένα οπτικό σχολείο φαίνεται στα σενάρια της. Με το στεγνό, αφηγηματικό της ύφος, σπάνια δίνει προσοχή στους κανόνες της παρουσίασης. Τα έργα της στερούνται πραγματικών φινάλε και απλά κλείνουν όταν το αφηγηματικό τους τόξο τελειώνει.»³²

Η ταινία περιλαμβάνει ουσιαστικά μόνο δύο σκηνές. Στην πρώτη παρουσιάζονται οι χαρακτήρες και οι μεταξύ τους σχέσεις ενώ αποσαφηνίζεται η προβληματική του μύθου – η φυσική αδυναμία της κουκουβάγιας να ακολουθήσει την οικογένειά της στο νερό. Στη δεύτερη σκηνή, έχουμε τη μετανάστευση των αγριόχηνων και την προσπάθεια της κουκουβάγιας να τις ακολουθήσει με τελικό αποτέλεσμα τον πνιγμό της – που αποτελεί και τη λύση.

Αρχικά, με το ξεκίνημα της ταινίας, παρουσιάζονται οι χαρακτήρες οι οποίοι μορφοποιούνται μέσα από ένα συνονθύλευμα από άμμο που έχει σκορπιστεί ατημέλητα στο γυαλί. Με τον τρόπο αυτό η καλλιτέχνης τονίζει εκούσια τόσο την υφή του υλικού όσο και την ικανότητα του για άμεσες μεταμορφώσεις. Οι χαρακτήρες σχηματοποιούνται και στη συνέχεια χάνονται ενώ το πλάνο αλλάζει πλαστικά με την αδιάκοπη μεταμόρφωση των σχημάτων στα ενδιάμεσα καρτέ. Χαρακτηριστικά, η ομιχλώδης φιγούρα που τη μια στιγμή σχηματοποιείται σε κουκουβάγια, την επόμενη αποτελεί το πυκνό υλικό που χρησιμοποιεί η χήνα για το χτίσιμο της φωλιάς της. Τέτοιες ποιότητες μπορούν άριστα να αποδοθούν με την άμμο και οδηγούν σε μια οικονομία παραστάσεων που συντείνουν στην απλοποίηση της αφήγησης. Οι εικόνες, μετασχηματιζόμενες άμεσα, αποτελούν για τη Leaf ένα νέο είδος γραφής που βγαίνει αυθόρμητα ανάμεσα στα καρτέ.

Μετά την αρχική παρουσίαση των χαρακτήρων φαίνεται με καθαρότητα η μεταξύ τους σχέση. Η χήνα κάθεται σε μια φωλιά και η κουκουβάγια περπατά νευρικά τριγύρω

³² Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, (John Libbey, UK, 1994), σελ. 269

περιμένοντας την ωτοκία. Οι φιγούρες είναι σε μορφή σιλουέτας αποτελώντας το μοναδικό οπτικό στοιχείο της οθόνης, γεγονός που προσδίδει στο animation μια γραφίστικη αισθητική. Στο σημείο αυτό η διάθεση της Leaf να γίνει κατανοητή και να προάγει την αφήγηση φαίνεται καθαρά από το ότι, θέλοντας να δείξει την ερωτική σχέση μεταξύ των δύο πουλιών, εμφανίζει ζωγραφιστές καρδούλες. Είναι ο πιο απλός και συνάμα πιο γραφίστικος τρόπος να δηλωθεί η σχέση των ηρώων, εξασφαλίζοντας εικαστική οικονομία και ερμηνευτική καθαρότητα.

Όταν τα αυγά εκκολάπτονται βλέπει κανείς πως η δημιουργός εκμεταλλεύεται τις ιδιότητες της άμμου, αφήνοντας μισογεμάτες κάποιες δευτερεύουσες επιφάνειες όπως τα σπασμένα τσόφλια. Θέλοντας σαφώς να διατηρήσει ένα σταθερό δημιουργικό ρυθμό, δε στάθηκε στη στιλιστική ατέλεια αυτών των επιφανειών, αφήνοντας την άμμο να σκορπίζεται και να αλλοιώνεται το περίγραμμα ανάμεσα στις λήψεις. Το γεγονός αυτό δεν προσέφερε μόνο ταχύτητα αλλά έδωσε στο animation ατμόσφαιρα και ζωντάνια μέσω της ύπαρξης λεπτών τόνων κατά τόπους. Και βέβαια, βλέποντας κανείς πως η παρουσία των τονικών αυτών διαβαθμίσεων βρίσκεται σε σημεία που παρουσιάζουν μια υλική ελαφρότητα, όπως τα φτερά των πουλιών και τα τσόφλια, καταλαβαίνει πως η εν λόγω στιλιστική απειθαρχία γίνεται εκούσια.

Στη συνέχεια η Leaf θέλει να δείξει το εμπόδιο στη σχέση των δύο πουλιών – που είναι η διαφορά στο είδος τους – με σαφήνεια αλλά και οικονομία. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιεί κυρίως την εκφραστική ικανότητα των ματιών. Η χρήση της άμμου με τη συνεχή μετακίνηση της πάνω στο αρχικό σχήμα, είναι ιδανικό μέσο για τη δημιουργία εκφράσεων στο βλέμμα, κάτι που εκμεταλλεύεται η Leaf όταν θέλει να δείξει τη στενοχώρια της κουκουβάγιας τη στιγμή που η χήνα με τα χηνάκια μπαίνουν στο νερό. Αφήνει έντεχνα κάθε τι άλλο ακίνητο στο πλάνο και επιτυγχάνει μια κίνηση στο περίγραμμα των ματιών που εκφράζει μελαγχολία και στεναχώρια. Το όλο εγχείρημα υποβοηθείται από την απλότητα του χωρίς σκηνικά κάδρου. Ακολούθως δε, μέσα από μια πρακτική συνεχών μεταμορφώσεων, η Leaf κάνει ένα τεχνητό

ζουμ κατά το οποίο η κουκουβάγια πλησιάζει την εικονική κάμερα. Το στοιχείο του εν λόγω ζουμ, που επιτυγχάνεται με τη σταδιακή μεγέθυνση του σχήματος της κουκουβάγιας ανάμεσα στις λήψεις, προσδίδει στο animation ρευστότητα που σε συνδυασμό με τους αποκαλυπτόμενους τόνους, ως μέρος των φτερών του πτηνού, δίνει μια ατμόσφαιρα και έναν ρεαλισμό στην όλη κίνηση. Ο Kit Leybourne αναφέρει σχετικά: *«Είναι καταπληκτικό για τους περισσότερους ανθρώπους πώς αναπαριστά όλες τις κινήσεις της κάμερας. Ένα ζουμ, για παράδειγμα, επιτυγχάνεται μέσω χειρισμών – μετακινήσεων στην άμμο αντί για τη μετακίνηση της κάμερας. Ως αποτέλεσμα, η κίνηση μέσα στο καρέ είναι ελεύθερη με τρόπο που δε θα μπορούσε ποτέ να επιτευχθεί από τις πραγματικές κινήσεις της κάμερας. Στη δουλειά της Leaf το οπτικό πεδίο του θεατή είναι εντελώς ρευστό.»*³³ Επιπλέον, μπορεί κανείς να δει για πρώτη φορά την τονική γκάμα που μπορεί να προσφέρει η άμμος όταν την χειρίζεται κάποιος στο γυαλί με μεταβολές στην πυκνότητά της.

Η κουκουβάγια, εν συνεχεία, παρουσιάζεται να περπατά θλιμμένα στην άκρη της λίμνης, ενώ η χήνα με τα παιδιά της βρίσκονται στο νερό. Πρόκειται για μια σειρά πλάνων όπου αντιπαρά τίθενται οι δύο χαρακτήρες και αποκαλύπτεται η προβληματική του μύθου. Από τη μια βρίσκεται η χήνα που κυνηγά ψάρια, όντας στο φυσικό της περιβάλλον, και από την άλλη η κουκουβάγια που περπατά νευρικά λίγο πιο μακριά. Στο σημείο αυτό παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον ο τρόπος με τον οποίο «εμψυχώνεται» από τη Leaf το εφέ του υδάτινου στοιχείου. Πιστή στη διάθεσή της για εικαστική απλότητα και αφηγηματική καθαρότητα, ιχνογραφεί το περίγραμμα της λίμνης και βοηθά στην αντίληψη ότι πρόκειται περί νερού μέσα από τη σχέση των χαρακτήρων με αυτό. Έτσι, οι χήνες μοιάζουν να κολυμπούν σε ένα λευκό επίπεδο χωρίς αντανάκλασεις και με μόνους κυματισμούς τα σημεία επαφής του σώματος τους με το υποτιθέμενο νερό. Η αίσθηση του νερού αποδίδεται επίσης είτε χάρη στο ηχητικό υλικό των τσαλαβουτημάτων είτε χάρη στα ψάρια που φαίνεται να κολυμπούν από κάτω είτε,

³³ Jayne Pilling (ed) *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997), σελ. 103

τέλος, χάρη σε μικρές οπτικές ιδιότητες του νερού όταν ταραζεται όπως σταγόνες και ομόκεντροι κύκλοι, που παρουσιάζονται γραφικά με χρήση έντονων μαύρων γραμμών.

Κάπου εδώ συντελείται και η πρώτη αλλαγή σκηνής. Η χήνα αφήνει ένα ψάρι στα πόδια της κουκουβάγιας, η οποία με τη σειρά της το εκτοξεύει στο κέντρο της λίμνης. Οι σταγόνες που εκτοξεύονται από την επαφή του ψαριού με το νερό καλύπτουν την οθόνη και γίνονται η βάση για την αλλαγή και το απαιτούμενο cut που προαναγγέλλει τη μετάβαση σε άλλο χωροχρόνο. Πράγματι, μέσα από την ισχυρή τονικότητα που δημιουργεί η διάχυση των σταγόνων στην οθόνη (που μεταφράζεται ως διάχυση μικρής ποσότητας άμμου στο γυαλί του animation) δημιουργείται έντεχνα μια πνιχτή, χιονισμένη ατμόσφαιρα με ελαφρά πτώση νιφάδων. Η άμμος, χυμένη σε λεπτή στρώση πάνω στο γυαλί, δημιουργεί την απαιτούμενη σκίαση μέσα από την οποία εμφανίζονται σταδιακά οι χήνες στη μέση της χιονοθύελλας. Στη συνέχεια ανεβαίνουν στον ουρανό με ένα ανορθόδοξο, σε σχέση με τους φυσικούς νόμους, στυλ που όμως βρίσκεται μέσα στα όρια του γραφίστικου ύφους του έργου.

Το σημείο όμως στο οποίο το γραφίστικο στοιχείο γίνεται ιδιαίτερα έντονο είναι κατά την προσγείωση του σμήνους σε μια λίμνη. Η Leaf, θέλοντας να δείξει ταυτόχρονα την προσγείωση και την έλευση της νύχτας, σχεδιάζει μια μαύρη επιφάνεια η οποία μεγαλώνει σταδιακά με συνεχείς παραμορφώσεις και γίνεται το μαύρο πλαίσιο μέσα στο οποίο εισβάλλουν οι χήνες αλλάζοντας χρώμα από το θετικό – μαύρο στο αρνητικό – λευκό. Η σχέση αυτή μεταξύ θετικού και αρνητικού αφορά στην απόλυτη χρωματική αντίθεση ανάμεσα στους χαρακτήρες (σχεδιάζονται μαύροι και επίπεδοι) και του σκηνικού (αφήνεται λευκό) και έχει να κάνει με τις αντίστοιχες οπτικές ποιότητες των τεχνικών χαρακτηριστικής, όπως η γκραβούρα. Στη συνέχεια, η νέα σχέση λευκού – μαύρου ως αρνητικό – θετικό δημιουργεί ένα νυχτερινό περιβάλλον στο οποίο οι χήνες υπάρχουν ως λευκές, κενές επιφάνειες, γεγονός που παραπέμπει στιλιστικά στις γραφίστικες απεικονίσεις του Escher. Η παντελής έλλειψη λεπτομέρειας και τονικών διαβαθμίσεων δημιουργούν μια έντονα καλλιτεχνική ατμόσφαιρα,

ενώ η προώθηση της πλοκής υποβοηθείται από το άριστα ηχογραφημένο υλικό των κινήσεων στο νερό, το οποίο για μια ακόμη φορά είναι οπτικά απόν.

Η ιστορία κλείνει με τη βύθιση της κουκουβάγιας στα βάθη ενός μαύρου κλειστοφοβικού περιβάλλοντος, όπου μοναδική ένδειξη ότι πρόκειται για λήψη κάτω από το νερό αποτελούν οι αναδυόμενες, λευκές μπουρμπουλήθρες. Η Leaf με απλά, όμως γεμάτα αρτιότητα και συνέπεια στην απόδοση της κίνησης, τεχνάσματα καθοδηγεί το θεατή ώστε να κατανοήσει πλήρως την ουσία ενός έργου που χαρακτηρίζεται από στιλιστική απλότητα και γραφίστικη οικονομία. Η ιδιότητα της άμμου ως υλικού πρόσφορου για άμεσους χειρισμούς και σχηματισμούς, όπου η δημιουργία προηγούμενου οπτικού υλικού ως αναφορά είναι άσκοπη, είναι τελικά το στοιχείο εκείνο που ώθησε την καλλιτέχνη να πειραματιστεί με το εν λόγω υλικό σε αυτό το έργο, όπου είναι φανερή η διάθεσή της για γρήγορη, λιτή και με σαφή μηνύματα δουλειά.

■ **The Metamorphosis of Mr Samsa, 1977**

Το έργο «The metamorphosis of Mr Samsa» ολοκληρώθηκε το 1977 όταν η Leaf βρισκόταν στην καλλιτεχνική της ωριμότητα. Αποτελεί μια μεταφορά στην οθόνη ενός διηγήματος του Φραντς Κάφκα, όπου ένας εργαζόμενος νέος ξυπνά ένα πρωί και συνειδητοποιεί ότι έχει μεταμορφωθεί σε σκαθάρι. Ο Bendazzi αναφέρει σχετικά: *«Είναι ένα άκαμπτο, ασπρόμαυρο φιλμ που αμελεί το σύνηθες κοντράστ των δύο χρωμάτων για χάρη πλούσιων τόνων του γκρι που συμπληρώνουν το δυσοίωνο θέμα ενός ανθρώπου που γίνεται έντομο. Το σκούρο υπνοδωμάτιο του ανθρώπου – έντομο παρουσιάζεται με υποβλητικούς, ρεαλιστικούς τόνους. Πέρα από το ότι είναι ένα θρίλερ, η Μεταμόρφωση είναι ένα μικρό δράμα διάχυτων εικόνων και ήχων. Είναι ένα επαναγράψιμο για την οθόνη ενός κλασικού έργου για το άγχος της σύγχρονης ζωής. Το animation είναι κορυφαίο με σταθερή αλλαγή προοπτικής,*

εστιάζοντας στιγμές – στιγμές στην υποκειμενική κατανόηση από τον πρωταγωνιστή της νέας του κατάστασης.»³⁴

Η άμμος αποτελεί ιδανικό υλικό για την απόδοση μιας ταινίας όπου είναι σημαντική η δημιουργία ατμόσφαιρας. Οι καφέ – σκούροι τόνοι που επιτυγχάνει η καλλιτέχνης σκορπίζοντας την άμμο σε διάφορες πυκνότητες πάνω στο γυαλί δημιουργούν ένα πνιγερό περιβάλλον σουρεαλισμού και παραισθήσεων. Ο ήρωας ζει την κατάσταση της μεταμόρφωσής του μέσα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο που εκπέμπει απαισιοδοξία και τραγικότητα, και που σχεδιάστηκε έτσι από τη Leaf για να τονιστεί η ψυχική του κατάσταση. Η ίδια η δημιουργός αναφέρει σε συνέντευξή της: «Με το χρόνο άλλαξα και έκανα πιο περίπλοκες τις δημιουργίες μου με άμμο πιέζοντας την άμμο σε διαφορετικές πυκνότητες δημιουργώντας σκιάσεις. Αυτό εξυπηρετούσε τις ανάγκες μου όταν ενδιαφερόμουν για το έργο του Κάφκα «Η Μεταμόρφωση» σε animation. Μπορούσα να δημιουργήσω ατμόσφαιρα με την άμμο.»³⁵

Φαίνεται καθαρά πως η καλλιτέχνη βρήκε στο υλικό της άμμου το κατάλληλο μέσο για να παρουσιάσει μια ιστορία βαριά και απαισιόδοξη όπου οι περιγραφές της ψυχικής κατάστασης των ηρώων είναι πιο σημαντικές από την αναπαράσταση των γεγονότων. Και παρά το γεγονός ότι το animation είναι μια τέχνη εικονικής αναπαράστασης που δύσκολα μπορεί να περιγράψει «εσωτερικά» θέματα όπως τη Μεταμόρφωση, η άμμος με την υφή και τους χρωματισμούς της προσφέρει τη βάση για μια προσπάθεια αναπαράστασης του ψυχικού κόσμου. Η Leaf αναφέρει επί τούτου: «Η γραφή του Κάφκα είναι έντονα εσωτερική και ψυχολογική και εκείνη τη στιγμή δεν ήξερα μια κινηματογραφική γλώσσα για να διασκευάσω το στοιχείο αυτό. Έμεινα στην καθαρή αφήγηση και μια δυνατή αίσθηση ατμόσφαιρας.»³⁶

³⁴ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, (John Libbey, UK, 1994), σελ. 270

³⁵ C. Leaf – An Interview by Nag Vladermersky, www.senseofcinema.com

³⁶ C. Leaf – An Interview by Nag Vladermersky, www.senseofcinema.com

Ένα άλλο στοιχείο που προσπαθεί να επιτύχει η Leaf στο συγκεκριμένο έργο είναι η απόδοση συναισθήματος. Αυτό μοιάζει να το καταφέρνει μέσω της μουσικής επένδυσης με βιολί, αλλά και της εμμονής της στην παρουσίαση με τρόπο νωχελικό των δραστηριοτήτων των υπόλοιπων μελών της οικογένειας. Έτσι, βλέπει κανείς πώς η μητέρα ετοιμάζει το τραπέζι αργά και σιγοτραγουδώντας, χωρίς να γνωρίζει ακόμα ότι ο Γκρέγκορ έχει μεταμορφωθεί σε έντομο, ενώ ο πατέρας φαίνεται από μακριά να χτυπά την πόρτα του δωματίου. Σε άλλη στιγμή, όταν πλέον η οικογένεια έχει δει το τεράστιο σκαθάρι, παρουσιάζεται η μητέρα να πλέκει και ο πατέρας να διαβάζει εφημερίδα, ενώ η αδερφή του Γκρέγκορ παίζει βιολί, μένοντας όλοι σε μια σιωπηλή καθημερινότητα αρνούμενοι να δεχθούν την αλήθεια του γεγονότος της μεταμόρφωσης. Όλα αυτά τα στοιχεία εντείνουν την τραγικότητα και δραματοποιούν ακόμα περισσότερο την πραγματικότητα του ανθρώπου – έντομο, που, σε αντιδιαστολή, βρίσκεται κλεισμένος σε μια σκοτεινή κρεβατοκάμαρα γεμάτη δυσσιώνες σκιές και ρομαντικές υφές. Αναφέρει η Leaf για αυτήν την οπτική έκφραση συναισθημάτων που επιχειρεί: *«Όταν έκανα τη Μεταμόρφωση άρχισα να παίζω με την πυκνότητα της άμμου και την αντίληψη του διαφανούς υλικού. Πίεσα πολλά αντικείμενα στην άμμο για να δημιουργήσω διάφορες υφές που αντιπροσωπεύουν μια γκάμα από συναισθήματα...»*.³⁷

Βλέποντας το έργο πιο λεπτομερειακά, καταλαβαίνει κανείς αμέσως πως αυτό είναι χωρισμένο, ως προς την αισθητική του απόδοση, σε δύο μέρη. Από τη μια υπάρχει η απόδοση του δωματίου με χρήση μιας πλήρους γκάμας τόνων του γκρι και περίτεχνες υφές που επιτυγχάνονται με στάμπες και από την άλλη έχουμε το χώρο δράσης της υπόλοιπης οικογένειας, που παρουσιάζεται σε έντονα σκούρους τόνους μπροστά σε λευκό φόντο χωρίς σχεδιαστική λεπτομέρεια. Στο υπνοδωμάτιο, όπως έχει ήδη λεχθεί, η Leaf προσπαθεί να εστιάσει στη δημιουργία ατμόσφαιρας και να τονίσει τη βουβή πάλη ενός πλάσματος με τον εαυτό του, ενώ στην κουζίνα, όπου βρίσκεται η οικογένεια, δίνεται έμφαση στην ήσυχη και

³⁷ Jayne Pilling (ed) *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997), σελ. 104

καθαρή καθημερινότητα των μελών και εστιάζει στις κινήσεις τους προωθώντας την αφήγηση. Παρατηρεί κανείς πως ενώ στο δωμάτιο κυριαρχεί μια δραματική ακαμψία που εντείνεται από τους χτύπους ενός ρολογιού, στην κουζίνα είναι έκδηλη μια ρευστότητα κίνησης μέσα σε ένα περιβάλλον φωτεινό και φιλήσυχο.

Το έργο ξεκινά παρουσιάζοντας μια ομιχλώδη οπτική ενός σκοτεινού δωματίου όπου τα αντικείμενα αποκαλύπτονται μέσα σε ένα χορό τόνων που εμφανίζονται και εξαφανίζονται ακολουθώντας το δραματικό ρυθμό των χτύπων ενός ρολογιού. Τα αντικείμενα σκιαγραφούνται αχνά, χωρίς να αποκαλύπτονται πλήρως και δίχως περίγραμμα, σαν να βουλιάζουν σε ένα αιωρούμενο σκοτάδι. Είναι το αποτέλεσμα μιας εξπρεσιονιστικής διάθεσης της δημιουργού με σκοπό την επιβολή μιας ονειρικής ατμόσφαιρας μέσα από την οποία αποκαλύπτεται τελικά κάτω από τα σκεπάσματα του κρεβατιού το τεράστιο σκαθάρι.

Η δύναμη του υλικού της άμμου στο στοιχείο της μεταμόρφωσης χρησιμοποιείται για την απόδοση της συνεχούς νευρικής κίνησης των πολυάρθρων ποδαριών του εντόμου, ενώ η ταυτόχρονη αλλαγή οπτικής γωνίας δίνει ένταση στη νευρωτική του κατάσταση. Η Leaf εισάγει πλήρως με τον τρόπο αυτό το θεατή στην πλοκή και μεταδίδει αναμφίβολα μια αίσθηση αγωνίας και μελαγχολίας που αποτελεί τη βάση για τη συνέχεια του μύθου.

Στην κουζίνα, η μητέρα ετοιμάζει το τραπέζι σε ένα περιβάλλον όπου τα έπιπλα φαίνονται σαν μαύρα ογκώδη σχήματα χωρίς λεπτομέρειες. Η αισθητική είναι πολύ κοντά στο «The Owl who married a Goose» δίνοντας ταυτόχρονα μια «εντύπωση Picasso»³⁸. Η Leaf αφήνει έντονες λευκές γραμμές στα σημεία επαφής των σχημάτων, όπως για παράδειγμα όταν το πιρούνι ακουμπά στο τραπέζι, γεγονός που δίνει μια λιτή, καρτουνίστικη έκφραση. Μέσα σε αυτό το εικαστικό πλαίσιο η πλοκή εξελίσσεται αργά: ο πατέρας χτυπά την πόρτα του υπνοδωματίου του Γκρέγκορ χωρίς να πάρει απάντηση, η αδερφή του ανησυχεί κι εκείνη με τη

³⁸ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*, (John Libbey, UK, 1994, σελ. 270)

σειρά της. Τελικά καταφτάνει ο επιθεωρητής του εργοδότη και χτυπά κι αυτός άγρια την πόρτα. Όλα αυτά γίνονται στο ίδιο ασπρόμαυρο με έντονο κοντράστ σκηνικό, με συνεχείς αλλαγές στην οπτική γωνία συνδράμοντας στην ατμοσφαιρικότητα.

Ο άνθρωπος – έντομο αποφασίζει να βγει από το δωμάτιο, επιχειρεί να ανοίξει την πόρτα και τελικά έρχεται αντιμέτωπος με τους έντρομους συγγενείς του και τον επιθεωρητή. Ο ρυθμός στο σημείο αυτό ανεβαίνει και επιτελείται μια σειρά μεταμορφώσεων με την άμμο που προσδίδουν ρευστότητα. Τελικά ο πατέρας καταφέρνει να κλείσει το σκαθάρι στο σκοτεινό υπνοδωμάτιο και στη συνέχεια ακολουθεί το σημείο στο οποίο φαίνεται καθαρά το κίνητρο της Leaf όταν αποφάσισε να εμψυχώσει αυτήν την ταινία. Παρουσιάζει με αφηγηματική διάθεση την ειρωνεία της διπλής φύσης του εντόμου και δίνει έμφαση στην αντίθεση του ανθρώπινου με το τερατώδες. Χαρακτηριστικά, σκηνοθετεί ένα μουντό, βροχερό περιβάλλον όπου ο άνθρωπος – σκαθάρι από τη μία παρατηρεί νοσταλγικά τη βροχή, κάθεται στην πολυθρόνα καπνίζοντας, κοιπέται στον καθρέφτη, και από την άλλη παρουσιάζεται σε πλάνα κοντινά με πλήρη αποκάλυψη όλων των τερατόμορφων του στοιχείων, όπως τα τριχωτά πόδια, η προβοσκίδα, και η ανάσα. Σε αντιδιαστολή με την οικογένεια που μοιάζει να έχει γυρίσει στην ήρεμη της καθημερινότητα, ο άνθρωπος – έντομο στέκεται ασθμαίνοντας πίσω από την πόρτα, ακούγοντας τη μουσική που έρχεται από έξω. Ο ήχος καταλήγει σε ένα ανθρώπινο αυτί και ο θεατής μεταφέρεται κι αυτός μαζί με τη μουσική στο εσωτερικό, έχοντας αποκτήσει την αίσθηση της αποξένωσης και του παρείσακτου που βασανίζει τον πρωταγωνιστή. Η Leaf αναφέρει ως προς το στοιχείο αυτό: *«Μου άρεσε η ιστορία του Κάφκα για τα θέματα του, κυρίως το θέμα για την «εμφάνιση» και την ιδέα ότι η εσωτερική κατάσταση μπορεί να διαφέρει κατά πολύ από αυτό που φαίνεται στο εξωτερικό, που στο συγκεκριμένο σκηνικό είναι μια πολύ τραγική κατάσταση. Μου άρεσε η κίνηση από το ανθρώπινο στο τερατώδες και μου άρεσε η ιδέα της μεταμόρφωσης, όμως η αφήγηση ήταν η ανησυχία μου. Ένιωθα ότι περιορίζομαι κατά κάποιο τρόπο γιατί στη νουβέλα υπήρχαν τόσα πολλά περισσότερα για*

την ένταση ανάμεσα στο ανθρώπινο και τη συνείδηση του σκαθαριού που δεν «έπιανα» επειδή δε χρησιμοποιούσα το λόγο. Από την άλλη πλευρά, η χρήση του *animation* σήμαινε ότι μπορούσα να προτείνω άλλα πράγματα και το πιο σημαντικό έγινε η έκφραση του συναισθήματος μέσω της ιστορίας και, τελικά, το πώς δείχνει στην ταινία για να επιτευχθεί αυτό.»³⁹

³⁹ Jayne Pilling (ed) *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997), σελ. 104

2.2. Gisele & Nag Ansorge

■ The Ravens

Η ταινία «The Ravens» ήταν η πρώτη ταινία με animation άμμου που δημιούργησαν οι Ansorge και ταυτόχρονα εκείνη που τους χάρισε διεθνή αναγνώριση. Το έργο αυτό παρουσιάστηκε το 1968 σε πολλά διεθνή φεστιβάλ αποκαλύπτοντας για πρώτη φορά τις δυνατότητες του υλικού στο κοινό και ταυτόχρονα αποσπώντας πολλά θετικά σχόλια.

Πρόκειται για μια μικρού μήκους ταινία που παρουσιάζει την ιστορία ενός τυχοδιώκτη ο οποίος ύστερα από έναν ακούσιο φόνο συλλαμβάνεται και οδηγείται στην κρεμάλα. Η ιστορία είναι πλούσια σε εικόνες και δράση, αποτέλεσμα των εικαστικών προσπαθειών της Gisele και συνάμα διακρίνεται για την άρτια σκηνοθεσία που χαρακτηρίζεται από ποικιλία πλάνων που εναλλάσσονται γρήγορα μεταξύ τους. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός ότι το όλο εγχείρημα παρουσιάζει μια αξιοπρόσεχτη οπτική ενότητα κατά την οποία οι σκηνές ακολουθούν η μία την άλλη χωρίς τη χρήση cut που δηλώνουν αλλαγή χρόνου. Η δράση δηλαδή δεν διακόπτεται και αλλαγή σκηνής συντελείται μόνο όταν υπάρχει αλλαγή στον τόπο των γεγονότων.

Η ταινία αρχίζει με μια εισαγωγική σκηνή που παρουσιάζει κοράκια να μπαίνουν πετώντας στο πλάνο και να καλύπτουν την οθόνη. Η αισθητική προσέγγιση της Gisele αποκαλύπτεται εξ αρχής : κυριαρχεί το απόλυτο κοντράστ μεταξύ λευκού και μαύρου ενώ οι χαρακτήρες διακρίνονται για το ασαφές, νεφελώδες, μη ενοποιητικό σώμα τους με κύριο χαρακτηριστικό την τραχύτητα του περιγράμματος. Οι φόρμες που δημιουργεί η καλλιτέχνης παρουσιάζουν μια ελαφρότητα, που επιτυγχάνεται μέσω της διάχυσης απαλών στρώσεων άμμου πάνω στο γυαλί, σε συνδυασμό με την επιθετικότητα που προσδίδει η ασάφεια του περιγράμματος και που δημιουργείται λόγω της αυτονομίας και αναρχίας των σκορπισμένων

κόκκων του υλικού. Η Gisele «παίζει» επίσης με την εναλλαγή στη χρωματική σχέση μεταξύ σκηνικού και χαρακτήρων καθιστώντας εξ αρχής σαφείς τις καλλιτεχνικές της προθέσεις.

Στην πρώτη πραγματική σκηνή, κατά την οποία ο κεντρικός ήρωας της ιστορίας διασχίζει μια δύσβατη περιοχή και προσεγγίζει την πόλη, η καλλιτέχνης αποφασίζει να χρησιμοποιήσει γενικά πλάνα στα οποία προάγεται η δράση (η κίνηση του ήρωα προς την πόλη) και απουσιάζει η σχεδιαστική λεπτομέρεια. Ταυτόχρονα, ο ήρωας παρουσιάζεται λευκός και επίπεδος μπροστά από ένα μαύρο σκηνικό με λευκά περιγράμματα. Σχεδιαστικά το αποτέλεσμα μοιάζει σαν να έγινε γρήγορα και με μια δόση αφέλειας, γεγονός που μάλλον οφείλεται στην πρόθεση να διατηρηθεί καλός ρυθμός, όσον αφορά στην κίνηση τόσο του ήρωα όσο και των σκηνικών, πράγμα που γίνεται καλύτερα αντιληπτό αν προσέξει κανείς την δεξιοτεχνία με την οποία έχει δημιουργηθεί ένας κόσμος περίτεχνων υφών. Η Gisele δημιουργεί μια μυστηριακή ατμόσφαιρα απλώνοντας παντού υφές με τη χρήση λευκών, συμπαγών γραμμών και αφήνοντας τα περιγράμματα στην προχειρότητα. Χαρακτηριστικά, ο ήρωας μοιάζει να έχει δημιουργηθεί από ένα κουβάρι λεπτών ινών και επακόλουθα να στερείται φυσιογνωμίας, έτσι όπως παρουσιάζεται σε μακρινά πλάνα χωρίς να φαίνονται καθόλου τα ανθρώπινά του χαρακτηριστικά. Η κίνηση δε είναι ιδιαίτερα σπασμωδική, γρήγορη και ελάχιστα ρεαλιστική, προσθέτοντας στο αποτέλεσμα μια καλλιτεχνική ζωντάνια που κατά τη γνώμη μου καλύπτει τις όποιες σχεδιαστικές αδυναμίες αναφέρω πιο πάνω. Πάντως, οι Ansoerge μοιάζουν να μην έχουν ανακαλύψει ακόμα πλήρως τις δυνατότητες που μπορεί εικαστικά να προσφέρει η σχεδίαση με άμμο, γεγονός που φαίνεται από τη σύγκριση με μεταγενέστερα έργα, όπως το «Sabbath».

Στην επόμενη σκηνή, ο ήρωας εισβάλλει στην πόλη. Η αισθητική προσέγγιση αλλάζει και πλέον υιοθετείται ένα πάλλευκο σκηνικό στο οποίο φαίνονται μόνο ίχνη από τα αντικείμενα που το απαρτίζουν. Οι χαρακτήρες, διατηρώντας ένα ατημέλητο, τραχύ παρουσιαστικό χωρίς περαιτέρω λεπτομέρεια, καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος της οθόνης καθώς δίνεται εξ αρχής

μεγάλη έμφαση στην προώθηση της δράσης και συνάμα διατηρείται η σχεδιαστική απλότητα. Παρατηρεί κανείς ότι το σώμα των χαρακτήρων φαίνεται σαν ένα νεφέλωμα μέσα από το οποίο διακρίνονται λευκά κενά, αποτέλεσμα της τοποθέτησης μικρής ποσότητας άμμου πάνω στο γυαλί. Ταυτόχρονα, γίνεται οπτικά αντιληπτή η χρήση πολλών επιπέδων σχεδίασης όταν η γυναίκα που περπατά πίσω από τον ήρωα μοιάζει να τον διαπερνά, όντας στην πραγματικότητα σχεδιασμένη σε κατώτερο επίπεδο.

Σκηνοθετικά, είναι έκδηλη η χρήση ποικιλίας πλάνων που παρουσιάζουν τα γεγονότα από πολλές οπτικές γωνίες με σκοπό την καλύτερη προώθηση της δράσης, ενώ σε πολλά σημεία τονίζεται το βάθος όπου έχουμε την συνύπαρξη στο ίδιο πλάνο δύο επιπέδων δράσης, ένα κοντινό και ένα πιο μακρινό με χρήση σχετικών μεγεθών ανάμεσα στους χαρακτήρες. Αυτά τα στοιχεία/ σε συνδυασμό με την απόδοση της κίνησης που όπως έχουμε πει είναι ακραία και νευρική, προσδίδουν στο οπτικό αποτέλεσμα θεατρικότητα αντίστοιχη των ταινιών ζωντανής δράσης του πρώιμου βωβού κινηματογράφου.

Όλο το υπόλοιπο έργο κινείται στα αντίστοιχα αισθητικά και σκηνοθετικά πλαίσια με κύρια στοιχεία τη γρήγορη δράση, τα πολλά πλάνα και την αλλεπάλληλη αλλαγή σκηνικών. Το στοιχείο του βάθους διατηρείται και η κίνηση γίνεται ολόενα και περισσότερο νευρώδης καθώς κορυφώνεται η δράση με τις σκηνές του κυνηγητού που εξαπολύουν οι φρουρές της πόλης μετά το φόνο. Έχουμε μια μεγάλη ποικιλία σκηνικών που εναλλάσσονται ταχύτατα και ευνοούν την παραστατικότητα, εξισορροπώντας το στοιχείο έλλειψης σχεδιαστικής λεπτομέρειας που είναι τόσο έκδηλο από την αρχή της ταινίας.

Σημαντική είναι και η συνεισφορά του μοντάζ, εργασία που ανήκει αποκλειστικά στον Nag. Στα σημεία των μονομαχιών, όπου η δράση είναι ξέφρενη, ο Nag διατηρεί το μετέκασμα του προηγούμενου πλάνου πάνω στο επόμενο δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση ότι οι κινήσεις είναι υπερβολικά γρήγορες. Το όλο εγχείρημα ευνοεί σε μεγάλο βαθμό το θεατρικό στοιχείο, δημιουργώντας πραγματικά πολύ γοητευτικές σκηνές.

Η ταινία τελειώνει με άκρως ποιητικό τρόπο, όπου το νεκρό σώμα του απαγχονισμένου κατασπαράσσεται από ένα σμήνος κορακιών. Οι Ansorge τονίζουν με τον τρόπο αυτό τον τυχοδιωκτισμό του πρωταγωνιστή. Αφού αρχικά έχουν δείξει την ευαίσθητη του φύση μέσα από συγκεκριμένα πλάνα που τον παρουσιάζουν να κλέβει για τους φτωχούς, να παίζει με μια γάτα και στη συνέχεια να ερωτεύεται μια νεαρή γυναίκα (την αιτία της σύγκρουσής του με τον άντρα που ακούσια σκότωσε), τελικά υπογραμμίζουν την αιώνια καταδίκη του : είναι κάποιος που ζει στο περιθώριο και όταν προσπαθεί να διεκδικήσει περισσότερα θανατώνεται χωρίς να βιώσει καν τη λύτρωση του θανάτου.

■ The Little Boy who Stole the Moon

Το φιλμ «The Little Boy who Stole the Moon» δημιουργήθηκε από τους Ansorge το 1988 σε μια περίοδο καλλιτεχνικής ωριμότητας. Το σχέδιο των ταινιών τους έχει γίνει περισσότερο συμπαγές και σαφώς πιο λεπτομερές και η κίνηση των χαρακτήρων μοιάζει να ρέει πιο φυσικά. Παράλληλα, η θεματολογία του ζεύγους στρέφεται περισσότερο προς θέματα μυστηριακά, αγωνιώδη και εσωτερικά.

Στο εν λόγω έργο, που αποτελεί κινηματογραφική μεταφορά του αντίστοιχου διηγήματος του C. –F. Landry, παρουσιάζεται η ιστορία ενός αγοριού που κλέβει το ολόγιομο φεγγάρι, παρασυρμένο από την έλξη που του ασκεί. Τα ζώα του δάσους αναστατώνονται και οι άνθρωποι με τη σειρά τους αναρωπιούνται τι έχει συμβεί. Ο ήλιος φαίνεται να τηλεφωνεί στο βασιλιά ζητώντας εξηγήσεις, τη στιγμή που το αγόρι καταφέρνει να κρύψει το φεγγάρι σε ένα μπαούλο. Τελικά, το αγόρι καταλαβαίνει ότι δεν μπορεί να αποκομίσει κανένα όφελος με το να κρατά το φεγγάρι φυλακισμένο και αποφασίζει να το ελευθερώσει.

Το θέμα της ταινίας μοιάζει να καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την αισθητική προσέγγιση. Έτσι, το γεγονός ότι τα γεγονότα διαδραματίζονται νύχτα οδηγούν την Gisele να υιοθετήσει

ένα σκοτεινό περιβάλλον. Η καλλιτέχνης αποφασίζει να αγνοήσει τις τονικότητες και χρησιμοποιεί το πλήρες μαύρο σε συνδυασμό με έντονα λευκά περιγράμματα στα σημεία όπου θέλει να δημιουργήσει σιλουέτες ή υφές. Συγκεκριμένα, καλύπτει ολόκληρη τη γυάλινη επιφάνεια του τραπεζιού animation με παχιά στρώση άμμου και αφαιρεί το υλικό από τα σημεία που θέλει να φαίνονται λευκά. Με τον τρόπο αυτό δημιουργεί λευκές γραμμές ανάμεσα στο απόλυτο μαύρο και καταφέρνει να παρουσιάσει μια άκρως μυστηριακή νυχτερινή ατμόσφαιρα με πανσέληνο.

Μέσα στο μαύρο σκηνικό, στο οποίο οι ήρωες φαίνονται αχνά, η Gisele καταφέρνει να τονίσει το αντικείμενο της ιστορίας, δηλαδή το φεγγάρι. Έτσι, η πανσέληνος στέκεται φωτεινή στο κέντρο του πλάνου, απολαμβάνοντας τον ρόλο πρωταγωνιστή σε όλες τις πρώτες σκηνές του έργου. Σκηνοθετικά λοιπόν, έχουμε μια σειρά περιγραφικών πλάνων που παρουσιάζουν το αγόρι να στέκεται κάτω από το λαμπερό φεγγάρι και να το θαυμάζει και φαίνεται αχνά, αλλά εντελώς κατατοπιστικά, το περιβάλλον της δράσης, δηλαδή το δάσος. Στη συνέχεια, καθώς προωθείται η δράση, το αγόρι πιάνει με λάσο το φεγγάρι. Οι Ansorge, στο σημείο αυτό, όπου η δράση είναι έντονη και παρουσιάζει το αγόρι να προσπαθεί να τιθαसेύσει το φεγγάρι, επιλέγουν να απλοποιήσουν το πλάνο καταργώντας το σκηνικό και δείχνοντας τους χαρακτήρες να δρουν πάνω σε μαύρο, επίπεδο φόντο. Με αυτήν την επιλογή καταφέρνουν να μειώσουν τον μόχθο της εργασίας και ταυτόχρονα τονίζουν τη δράση. Τα πλάνα διαδέχονται το ένα το άλλο με μεγαλύτερη ταχύτητα, η μουσική γίνεται πιο γρήγορη και αγωνιώδης και παρουσιάζονται οι κινήσεις και οι εκφράσεις των αναστατωμένων ζώων του δάσους. Η σχεδιαστική λιτότητα του εγχειρήματος προσθέτει εν τέλει στη μυστηριακή ατμόσφαιρα του έργου και στον αφηγηματικό του ρυθμό.

Ακολουθούν οι αντιδράσεις των ανθρώπων που, λόγω της απουσίας του φεγγαριού, χάνουν το φως. Οι σκηνές που δείχνουν τους ανθρώπους πανικόβλητους να αναρωτιούνται τι έγινε και χάθηκε το φεγγάρι, αποτελούν φυσικό επακόλουθο της δράσης του ήρωα και

παρουσιάζονται με έντονη γλαφυρότητα. Πρόκειται για μια σειρά σύντομων, σταθερών πλάνων που επικεντρώνουν στις εκφράσεις του κόσμου και των ζώων των αγροκτημάτων. Στο σημείο αυτό, τα σκηνικά σχεδιάζονται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια και πρόσθετη τονικότητα για τρεις λόγους. Πρώτον, δεν υπάρχει έντονη κίνηση και κάπως πρέπει να εξισορροπηθεί η στατικότητα του πλάνου. Δεύτερον, είναι ένας τρόπος να δοθεί μεγαλύτερη τραγικότητα και ατμοσφαιρικότητα στο εικαστικό αποτέλεσμα και τρίτον, λειτουργεί ως οπτικό αποτέλεσμα της παρουσίας αναμμένων κεριών στα χέρια των ανθρώπων.

Στη συνέχεια ο ήλιος τηλεφωνεί στο βασιλιά και το αγόρι καταφέρνει να κρύψει το φεγγάρι στο σπίτι του. Αισθητικά και σκηνοθετικά η ταινία ακολουθεί τα ίδια πρότυπα μέχρι το τέλος όπου το αγόρι αποφασίζει να αφήσει το φεγγάρι πίσω στον ουρανό. Βέβαια, οι Ansorge βρίσκουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν σε κάποιες σκηνές την ιδιότητα των μεταμορφώσεων της άμμου, με συμβολικές και καλλιτεχνικές κυρίως προθέσεις και όχι για την προώθηση της δράσης. Έτσι, βλέπουμε το φεγγάρι να μετασχηματίζεται σε διάφορες μορφές, με κυρίαρχη τη μορφή της γυναίκας. Όπως φαίνεται και από άλλα έργα του ζευγαριού, όπως το Sabbath, το φεγγάρι αποτελεί ένα αγαπημένο θέμα των Ansorge. Λειτουργεί μάλλον σαν ένα αντικείμενο με μυστηριώδεις ελκτικές δυνάμεις, υπεύθυνο για τον ερωτισμό και τη λαγνεία, γι' αυτό και συνδέεται με τη μορφή είτε γυμνών γυναικών, είτε με τη μορφή δαιμονίων.

Στο συγκεκριμένο έργο το σουρεαλιστικό αποτέλεσμα της μεταμόρφωσης του φεγγαριού συνδέεται και με τις φαντασιώσεις του αγοριού που είναι και εκείνες που το οδήγησαν στην πράξη της απαγωγής και που τελικά δεν εκπληρώνονται.

2.3. Ferenc Cako

■ Απόσπασμα από *Ashes – Ab Ovo*

Αναλύοντας ένα σύντομο απόσπασμα από τις δύο σημαντικότερες ταινίες με άμμο του Cako, *Ab Ovo* (1987) και *Ashes* (1994), μπορούμε να βγάλουμε σαφή συμπεράσματα για την τεχνική, την αισθητική, και τις σκηνοθετικές στρατηγικές του καλλιτέχνη.

Συγκεκριμένα, παρατηρούμε ότι δημιουργεί έντονα νατουραλιστικές εικόνες στις οποίες χρησιμοποιεί πλήρως τις αισθητικές δυνατότητες της άμμου. Έτσι, παρουσιάζει ρεαλιστικά περιβάλλοντα που περιγράφουν κυρίως θέματα κοινωνικά και συναισθηματικά, όπως η αγάπη και ο χωρισμός, στα οποία διακρίνεται μια πλήρης γκάμα τόνων και κυριαρχούν οι καφέ, γήινοι χρωματισμοί. Επιμένει ιδιαίτερα στο στυλιζάρισμα της εικόνας και επιλέγει τη σύνθεση φυσικών τοπίων που μοιάζουν πολύ με ζωγραφικό πίνακα. Στις εικόνες αυτές μπορεί κανείς να παρατηρήσει μια περίτεχνα δημιουργημένη φωτοσκίαση που προσδίδει στο αποτέλεσμα ρεαλισμό και φυσικότητα.

Τα θέματα που επεξεργάζεται δεν εντάσσονται σε μια ενιαία ιστορία παρά αποτελούν μια ακολουθία συνειρμικών εικόνων. Ο Cako εκμεταλλεύεται τον «αυθόρμητο» χαρακτήρα του υλικού, δημιουργώντας νέες μορφές με το να μεταλλάσσει άμεσα το σχέδιο των προηγούμενων και επακόλουθα το αποτέλεσμα παρουσιάζει συχνά έντονο ρυθμό στην εναλλαγή των εικόνων. Παρατηρεί κανείς λοιπόν, μια μεγάλη ποικιλία ζωγραφικών πινάκων που μοιάζουν να ζωντανεύουν μπροστά στα μάτια του θεατή απελευθερώνοντας έντονα συναισθήματα.

Στο φιλμ *Ashes* ο ρυθμός δεν είναι ιδιαίτερα γρήγορος καθώς η εναλλαγή των εικόνων γίνεται αργά. Ο καλλιτέχνης δημιουργεί πλήρως σχεδιασμένα περιβάλλοντα στα οποία οι χαρακτήρες φαίνονται να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της σύνθεσης. Δεν μοιάζουν

δηλαδή να δρουν πάνω στο σκηνικό αλλά να αποτελούν προέκταση του. Η δράση μοιάζει περιορισμένη σε απλές κινήσεις, όπως για παράδειγμα το πέταγμα ενός κορακιού σε ένα στατικό τοπίο που περιλαμβάνει μια εντελώς ακίνητη γυμνή γυναίκα. Φαίνεται επομένως ότι ο Cako δεν ενδιαφέρεται να περιγράψει μια γραμμική, καλά δομημένη ιστορία, αλλά προσπαθεί να δημιουργήσει μια νέα οπτική ποίηση, εκμεταλλευόμενος την εκφραστικότητα της άμμου τόσο ως προς την υφή όσο και ως προς το στοιχείο των μεταμορφώσεων. Φαίνεται ότι μέσω του υλικού έχει βρει έναν εύκολο και γρήγορο τρόπο να εικονογραφεί συναισθήματα και σκέψεις. Έχει τη δυνατότητα δηλαδή να δουλεύει άμεσα πάνω στο γυαλί του animation καταγράφοντας εικόνες και στη συνέχεια να συνθέτει ένα ζωντανό φωτογραφικό άλμπουμ χρησιμοποιώντας τις τεχνικές του μοντάζ και τον ήχο.

Στο Ab Ono ο Cako υιοθετεί έναν ξέφρενο ρυθμό και ταυτόχρονα προσδίδει στους χαρακτήρες του μεγαλύτερη κίνηση. Εκείνοι δρουν σε κενά, λευκά περιβάλλοντα στα οποία σημαντικότερο ρόλο παίζει η μεταμόρφωση από τη μια φόρμα στην άλλη. Έτσι, παρατηρεί κανείς ότι αυτή τη φορά βρίσκεται στο επίκεντρο η διαδικασία της δημιουργίας της εικόνας και ο ρυθμός παρά η έκφραση συναισθήματος. Αποτέλεσμα της εν λόγω προσέγγισης είναι η έλλειψη λεπτομέρειας στη σχεδίαση των χαρακτήρων που κινούνται και η ανάδειξη, από την άλλη πλευρά, της ευρηματικότητας που χαρακτηρίζει τη μετάβαση από τη μία εικόνα στην άλλη.

■ Ζωντανή παράσταση με άμμο Sicaf – Seoul 2003

Στη συγκεκριμένη παράσταση ο Cako ακολουθεί το ρυθμό της μουσικής δημιουργώντας συνεχώς εικόνες πάνω σε γυάλινο πάγκο, εικόνες που προβάλλονται απευθείας από έναν προβολέα. Οι εικόνες προσπαθούν να αποδώσουν οπτικά τα συναισθήματα που προκαλεί η μουσική και για το λόγο αυτό δεν δημιουργούνται με μεγάλη σχεδιαστική λεπτομέρεια ή

ρεαλισμό αλλά προβάλλουν έντονα το νόημα που διαθέτουν. Έτσι παρατηρούμε πλάνα που δείχνουν τις επίπεδες φόρμες ζώων και ανθρώπων και που θέλουν να μεταφέρουν διάφορα νοήματα, όπως εκείνο της δημιουργίας του κόσμου που στηρίζεται στην συνύπαρξη των όντων και τη συντροφικότητα ανάμεσα στα φύλα.

Οι εικόνες είναι στατικές και σχεδιάζονται με τα δάχτυλα στο ρυθμό που επιβάλλει η μουσική. Ο Cako σχεδιάζει με δύο, κατά κύριο λόγο, τρόπους : είτε ξεκινάει μια ακολουθία εικόνων, διαχέοντας άμμο πάνω στο καθαρό γυαλί, είτε καλύπτει την ήδη σχεδιασμένη επιφάνεια με περίσσεια άμμου για να δημιουργήσει ένα σκούρο περιβάλλον, μέσα από το οποίο θα εξάγει τελικά νέες φόρμες αφαιρώντας υλικό. Κατά την πρώτη διαδικασία, οι μορφές είναι σκούρες και παρουσιάζουν μια ελαφρά τονικότητα, που οφείλεται στο γεγονός ότι η άμμος διαχέεται από ψηλά. Σε κάποια σημεία πέφτει μεγάλη ποσότητα υλικού, δημιουργώντας σκούρους τόνους, ενώ σε άλλα, κυρίως στα τελειώματα της φόρμας, το υλικό είναι πιο αραιό, με αποτέλεσμα την απόδοση λεπτής τονικότητας. Στη δεύτερη διαδικασία, νέες φόρμες δημιουργούνται πάνω από τις υπάρχουσες καθώς ο καλλιτέχνης μετακινεί την άμμο με τα δάχτυλά του. Έτσι μένει ένα λευκό και επίπεδο κομμάτι που αποτελεί την νέα μορφή και που παρουσιάζει έντονο κοντράστ με το περιβάλλον του. Οπτικά δε, το αποτέλεσμα έχει μια περισσότερο γραφίστικη, δισδιάστατη προσωπικότητα και μια ποιότητα συμβολική.

Οι παραπάνω μέθοδοι που χρησιμοποιεί ο καλλιτέχνης για τη δημιουργία εικόνων λειτουργούν και ως η τεχνική με την οποία επιτυγχάνεται το μοντάζ (η σύνδεση των εικόνων). Έτσι ο Cako, όταν θέλει να περάσει από τη μία εικόνα στην άλλη, είτε απομακρύνει με την παλάμη το υλικό, σκορπίζοντας στη συνέχεια νέο πάνω στο γυαλί, είτε δημιουργεί νέες φόρμες πάνω στις υπάρχουσες, όπως περιγράφεται στην προηγούμενη παράγραφο. Το οπτικό αποτέλεσμα αυτής της προσέγγισης έχει το χαρακτηριστικό της συνεχούς εναλλαγής λευκού και μαύρου φόντου.

2.4. Συμπεράσματα αναλύσεων

Οι παραπάνω αναλύσεις, που αφορούν στις ιδιαίτερες σχεδιαστικές επιλογές των δημιουργών (επιλογή εξοπλισμού, εργαλείων και τρόπου εργασίας) και στις τελικές αισθητικές κατευθύνσεις ορισμένων από τα έργα τους με την άμμο, μπορούν να συσχετιστούν και να προσφέρουν κάποια αρχικά, όμως σημαντικά κατά την άποψή μας συμπεράσματα ως προς τη σχέση ανάμεσα στις επιλογές και το αποτέλεσμα.

■ Συσχέτιση των επιλογών της Caroline Leaf με το τελικό οπτικό αποτέλεσμα

Σύμφωνα με τις αναλύσεις στην ενότητα 2.1, η δημιουργός Caroline Leaf δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην αφηγηματική διάσταση του έργου (προώθηση της ιστορίας) και αγνοεί το έντονο στυλιζάρισμα. Τα έργα της διακρίνονται για την έντονη ρευστότητα της φόρμας ανάμεσα στα καρέ και εκπέμπουν το απαραίτητο, σύμφωνα με την ιστορία, συναίσθημα, με τη χρήση υφών που επιτυγχάνονται με τη διάχυση της άμμου σε διάφορες πυκνότητες και τη χρήση σταμπών.

Εξετάζοντας αυτά τα στοιχεία της δουλειάς της σε συνάρτηση με τις σχεδιαστικές της πρακτικές, μπορούμε να προτείνουμε τον παρακάτω πίνακα, ο οποίος εξάγει χρήσιμες πληροφορίες για τη φυσιογνωμία του υλικού της άμμου.

	A/A	Συνδυασμός επιλογών	Οπτικό αποτέλεσμα
CAROLINE LEAF	1	Οπάλιο	Σκούρες, Συμπαγείς φόρμες με πρωτόγονη όψη (Γκιάσο), παραστατικότητα, δισδιάστατο αποτέλεσμα
		Εργασία με τα δάχτυλα	
		Φυσητήρες	
	2	Εργασία με τα δάχτυλα	Γλαφυρότητα κίνησης, ρευστότητα και ζωντάνια
		Χρήση ενός επιπέδου	
		Απευθείας μεταμόρφωση	
	3	Διάχυση μεταβλητών στρώσεων	Τονικότητα, νεφελώδης ατμόσφαιρα, παρουσία υφής, συναίσθημα
		Φυσητήρες & χτένια	
		Στάμπες	

Πίνακας 3: σχεδιαστικές επιλογές της Caroline Leaf

Ο παραπάνω πίνακας καταγράφει τρεις βασικούς συνδυασμούς των σχεδιαστικών επιλογών της δημιουργού και δείχνει τον τρόπο με τον οποίο επιδρούν στην αισθητική.

Συγκεκριμένα, στην πρώτη ομαδοποίηση φαίνεται ότι η επιλογή της δημιουργού να εργάζεται κατά κύριο λόγο με τα δάχτυλα πάνω σε μια αδιαφανή επιφάνεια γυαλιού (οπαλίνα) και στη συνέχεια να «τιθασεύει» τη φόρμα του περιγράμματος με φυσητήρες, οδηγεί στη σχεδίαση συμπαγών, σκούρων επιφανειών στα πρότυπα του σχεδίου σιλουέτας. Οι φόρμες έχουν μια πρωτόγονη εμφάνιση που προωθεί άριστα το σημασιολογικό τους περιεχόμενο και ευνοούν το στοιχείο της παραστατικότητας.

Στον δεύτερο συνδυασμό, το στοιχείο των άμεσων μετακινήσεων του υλικού και της επέμβασης στην σχεδιασμένη φόρμα χωρίς φόβο αλλά με σχεδιαστικό «θράσος» μαζί με το γεγονός της συνύπαρξης στατικών στοιχείων και χαρακτήρων, καθώς και της εργασίας με δάχτυλα, προικίζουν το τελικό αποτέλεσμα με μια αίσθηση διαρκούς κίνησης και ρευστότητας, ενώ τις φόρμες συνοδεύει μια άκρατη γλαφυρότητα.

Η τρίτη πρακτική έχει να κάνει με τη διάχυση του υλικού σε μια ποικιλία πυκνοτήτων σε συνδυασμό με την χρήση σταμπών, οι οποίες πιέζονται πάνω στο ευμετάβλητο υλικό της άμμου για τη δημιουργία ατμόσφαιρας με την παρουσία τόνων και μιας «αιωρούμενης υλικότητας» στην ατμόσφαιρα.

■ Συσχέτιση των επιλογών των Ansorge με το τελικό οπτικό αποτέλεσμα

Η ανάλυση των έργων του ζεύγους Ansorge δείχνει ότι οι αρχικές τους εικόνες παρουσιάζουν τραχύτητα και επιθετικότητα σε συνδυασμό με μια απλότητα στα σκηνικά και έλλειψη μορφοποίησης στα βασικά χαρακτηριστικά των οντοτήτων. Ο συνεχής πειραματισμός τους με την τεχνική της άμμου είχε ως αποτέλεσμα της ύπαρξη μιας μεγάλης ποικιλίας από στυλ στα μεταγενέστερα έργα που όμως εμφανίζουν κοινά στοιχεία στην παρουσία έντονου

στυλιζαρίσματος της σύνθεσης, μιας σχετικής απουσίας ρυθμού (ακαμψία) στη δράση και έμφαση στην απόδοση μιας ατμόσφαιρας μυστηριακής.

Ο πίνακας συγκεντρώνει τα στοιχεία της σχεδίασης που οδήγησαν ή απλά διευκόλυναν τις παραπάνω αισθητικές κατευθύνσεις:

ANSORGE	Συνδυασμός επιλογών		Οπτικό αποτέλεσμα
	1	Πολλά επίπεδα	Τραχείς, νεφελώδεις φόρμες με ακανόνιστα περιγράμματα, παλλόμενη κίνηση, προσθήκη εξεζητημένων σκηνοθετικών πρακτικών
		Εργασία με πινέλα	
		Χαλαζίας	
2	Ένα επίπεδο	Συμπαγές φόντο με τονικότητες, παρουσία άναρχων κόκκων, περιορισμός κίνησης	
	Εργασία με πινέλα		
3	Λεπτεπίλεπτη διάχυση υλικού / αφαίρεση υλικού από την επιφάνεια	Τονικότητα: μυστηριακό περιβάλλον / κοντράστ: κλειστοφοβικό περιβάλλον δραματικότητα	

Πίνακας 4: σχεδιαστικές επιλογές των Ansortge

Ο πρώτος συνδυασμός που παρουσιάζεται στα πρώτα έργα του ζεύγους (Ravens, Fantasmatic) αφορά στην χρήση περισσότερων του ενός επιπέδων, όπου οι χαρακτήρες διαχωρίζονται από το σκηνικό και η μετακίνηση τους γίνεται με πινέλα. Ο χαλαζίας δίνει φόρμες ανομοιογενείς και άγριες ενώ η διαρκής μετατόπιση του κόκκου δημιουργεί την οπτική μιας παλλόμενης κίνησης μπροστά από εντελώς ακίνητα, «μη – μορφοποιητικά» σκηνικά. Η δράση επιτυγχάνεται πολλές φορές με την μετακίνηση των επιπέδων ανάμεσα στις λήψεις, γεγονός που βοηθά την ανάπτυξη μιας αξιοσημείωτης ποικιλίας πλάνων.

Στο δεύτερο συνδυασμό επιλογών, παρατηρεί κανείς ότι η σχεδίαση σε ένα επίπεδο δυσκολεύει το έργο της «εμφύχωσης» και επιφέρει μια ακαμψία στην κίνηση και τη δράση. Τα

σκηνικά γίνονται περισσότερο ενεργά και μεταβάλλονται ανάμεσα στις λήψεις από την προοπτικότητα να κινηθεί ο χαρακτήρας πάνω σε αυτά.

Η Τρίτη επιλογή, έχε να κάνει με τον τρόπο δημιουργίας της φόρμας. Τα έργα στα οποία κυριαρχεί μια ατμόσφαιρα μυστικισμού και μυστηρίου επιλέγεται η χρήση τόνων και σκιών με αποτέλεσμα οι μορφές να δημιουργούνται με τη διάχυση της άμμου σε λεπτές στρώσεις. Αντίθετα, όταν η ατμόσφαιρα είναι σκοτεινή και εστιάζει στην τραγικότητα και την αγωνία, επιλέγεται η πλήρης κάλυψη της επιφάνειας με άμμο και η μετέπειτα εξαγωγή της στα σημεία όπου δημιουργούνται περιγράμματα και λευκές φόρμες.

■ Συσχέτιση των επιλογών του Ferenc Cako με το τελικό οπτικό αποτέλεσμα

Ο Ferenc Cako δημιουργεί εικόνες έντονα νατουραλιστικές, όμοιες με ζωγραφικό πίνακα. Διαθέτουν φωτορεαλισμό και άρτιο σχέδιο ενώ παρουσιάζουν ένα ποιητικό στοιχείο ως αποτέλεσμα των έντονα συμβολικών θεμάτων τους. Οι ζωντανές του παραστάσεις χαρακτηρίζονται από την συνειρμική αλλαγή εικόνων που επηρεάζονται από τη μουσική.

Ο πίνακας συγκεντρώνει τα κυριότερα στοιχεία του έργου του σύμφωνα πάντα με τις αναλύσεις της ενότητας 2.3:

	Συνδυασμός επιλογών	Οπτικό αποτέλεσμα	
FERENC CAKO	1	Πολύ μεγάλη επιφάνεια	Τονικότητα, νατουραλισμός, στατικότητα πλάνου
		Λεπτή άμμος	
		Πινέλα	
	2	Πολύ μεγάλη επιφάνεια	Απουσία σκηνικών, ξέφρενος ρυθμός, μεταλλάξεις και έντονη κίνηση
		Εργασία με τα δάχτυλα	
		Ταχύτητα στο χειρισμό	
	3	Ζωντανή παράσταση με μουσική	Οπτικός ρυθμός, παραστατικότητα, εναλλαγή στατικών εικόνων
		Εργασία με τα δάχτυλα	

Πίνακας 5: σχεδιαστικές επιλογές του Ferenc Cako

Στον πρώτο συνδυασμό φαίνεται πώς ο καλλιτέχνης δίνει ζωή στις νατουραλιστικές του εικόνες: η αιτία είναι η υπερβολικά μεγάλη επιφάνεια που χρησιμοποιεί (1 επί 2 μέτρα), η λεπτή άμμος που δημιουργεί εκπληκτικές τονικότητες και η λεπτεπίλεπτη τεχνική μετατόπισης της με πινέλα.

Η δεύτερη ομαδοποίηση επιλογών δείχνει τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνει μεγαλύτερο βαθμό κίνησης και ρυθμού όταν θέλει να εστιάσει στο στοιχείο της μεταμόρφωσης. Η ταχύτατη εργασία με τα δάχτυλα, όπου αποφεύγεται η στιλιστική τελειομανία και ο νατουραλισμός, είναι κατάλληλη για τα έργα στα οποία δίνεται έμφαση στη δράση και τη μετάλλαξη από τη μια φόρμα στην άλλη.

Τέλος, η τρίτη επιλογή εστιάζει στη δημιουργία εικόνων απευθείας μπροστά στα μάτια του κοινού, όπου δεν υπάρχει η πολυτέλεια του ενδοιασμού. Ο απευθείας χειρισμός με τα δάχτυλα είναι επιβεβλημένος και δίνει μορφή σε εικόνες οι οποίες δεν αποτελούν μέρος μιας συνεκτικής ιστορίας, αλλά τμήμα μιας εικονογράφησης κοινωνικών θεμάτων που επηρεάζονται από τη μουσική.

3. ΣΧΟΛΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΙΛΕΓΕΙΣΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ «IT'S ALL FROGS!»

Αναφορά στον προσωπικό πειραματισμό με την τεχνική της σχεδίασης κινουμένων σχεδίων με άμμο, μέσα από την περιγραφή και ανάλυση της ταινίας «It's all frogs!».

Αναφορά στην ιδέα και το θέμα, τις επιρροές, τις σκηνοθετικές πρακτικές, τον τρόπο εργασίας με το υλικό της άμμου και τις τελικές αισθητικές κατευθύνσεις του έργου.

Προσπάθεια συσχέτισης αυτών.

3.1. Γενικά

Η προσωπική πειραματική σχεδίαση του γράφοντος υλοποιήθηκε με την τεχνική εμπύχωσης με άμμο. Το γεγονός ότι η εν λόγω τεχνική επιτρέπει στο δημιουργό να εργάζεται μόνος του καρέ προς καρέ υιοθετώντας μια άκρως εικαστική προσέγγιση, ήταν το βασικό στοιχείο που συνετέλεσε στην προσπάθεια πραγματοποίησης της ταινίας. Η επαφή του γράφοντος με τα έργα της μεγάλης δημιουργού Caroline Leaf υπήρξε καταλυτική για τις μετέπειτα σχεδιαστικές και καλλιτεχνικές επιλογές. Συγκεκριμένα, υπήρξε καθοριστικό στοιχείο η εντύπωση των συνεχών μεταμορφώσεων των χαρακτήρων που, σε συνδυασμό με τον τονισμό της υφής του υλικού και τις ζεστές, καφέ τονικότητες, έδινε μια ποιητική σχεδόν ονειρική εντύπωση που δεν υφίσταται στο διαδεδομένο κλασσικό animation. Το στοιχείο αυτό ήταν σημαντικό στην μετέπειτα απόπειρα δημιουργίας προσωπικών εικόνων (εικονοπλασία).

Με τη χρήση μιας χούφτας από απαλή άμμο παραλίας, απλών υλικών όπως το γυαλί και το ξύλο για την κατασκευή του πάγκου για το animation, τα ελάχιστα δυνατά ηλεκτρονικά μέσα, και πινέλα για το χειρισμό της άμμου, έγινε μια προσπάθεια αναπαραγωγής μέρους από τη μαγεία που εκπέμπει το έργο της Leaf «Η Μεταμόρφωση του κ. Σάμσα». Στην πορεία ανακαλύφθηκε μια περισσότερο ιδιαίτερη μαγεία, εκείνη της ατομικής δημιουργίας όπου, βήμα – βήμα, πλάθεται ένας νέος υποκειμενικός κόσμος απεριόριστης φαντασίας.

Ο προσωπικός αυτός πειραματισμός περιλαμβάνει το σχεδιασμό και υλοποίηση μιας ταινίας μικρού μήκους με τίτλο «It's all frogs!», δημιουργημένης με την τεχνική παραστατικής κινηματογραφίας που μελετάται στην παρούσα εργασία. Η συγκεκριμένη προσπάθεια συμπληρώνει από την πλευρά της εφαρμογής την προηγούμενη θεωρητική έρευνα και προσφέρει πρόσθετες εμπειρικές, πλέον, γνώσεις που αναλύονται διεξοδικά στη συνέχεια και συμβάλλουν καθοριστικά στα τελικά συμπεράσματα.

3.2. Επιλογή του θέματος

Η επιλογή του θέματος ήταν ένα από τα σημαντικά στοιχεία για τα οποία έπρεπε να παρθούν οριστικές αποφάσεις το συντομότερο δυνατό. Το σενάριο θα αποτελούσε το υλικό εκείνο πάνω στο οποίο θα κτιζόταν το γενικό ύφος της ταινίας, κυρίως όμως θα καθόριζε τη δυσκολία της εργασίας που θα ακολουθούσε. Έτσι, για παράδειγμα, αν το σενάριο περιλάμβανε σκηνές που χρειαζόνταν τη δημιουργία σύνθετων οπτικών εφφέ, όπως η βροχή ή ο αέρας, ή αν περιέγραφε περιβάλλοντα με σχεδιαστικές δυσκολίες, τότε η πολυπλοκότητα στην υλοποίηση θα μεγάλωνε.

Αρχικά, ο παράγοντας αυτός της άμεσης συνάρτησης του σεναρίου με τη δυσκολία στην υλοποίηση δεν ελήφθη ιδιαίτερα υπ' όψιν με αποτέλεσμα τη σύνθεση μιας μεγάλης σε μέγεθος ιστορίας, που περιείχε πολλά εφφέ αλλά και έντονη παραστατικότητα. Στη συνέχεια όμως διαπιστώθηκε μέσα από την πράξη η αντικειμενική δυσκολία σχεδίασης με ένα ρευστό υλικό όπως η άμμος, καθώς και η υποκειμενική λόγω των ατομικών σχεδιαστικών δυνατοτήτων αλλά και διαθέσεων του γράφοντος – δημιουργού του έργου. Ελήφθη, λοιπόν, η απόφαση της δημιουργίας από την αρχή ενός μικρότερου και απλούστερου σεναρίου. Το νέο σενάριο αποτελούσε μια προσαρμογή στα στοιχεία, τα οποία υπήρχε η δυνατότητα και ικανότητα να παραχθούν όσον αφορά τη σχεδίαση και την δημιουργία της κίνησης. Πρέπει να τονισθεί ότι το θέμα, το ύφος και η αισθητική του τελικού έργου είναι σε μεγάλο ποσοστό εξαρτώμενα από τις σχεδιαστικές ικανότητες του γράφοντος και το διαθέσιμο για επένδυση χρόνο τη δεδομένη στιγμή.

Περαιτέρω δε, η επιλογή του θέματος στηρίχθηκε ως ένα βαθμό στις ιδιότητες του υλικού της άμμου και τα χαρακτηριστικά που μπορούσε να προσφέρει. Έτσι, το φαινόμενο των μεταμορφώσεων ήταν ένας καλός λόγος για την επιλογή ενός θέματος με πολλές αλλαγές περιβαλλόντων (σκηνών) και έντονο αφηγηματικό ρυθμό. Κατά κάποιο τρόπο, η αισθητική του

υλικού, όπου κυριαρχούν οι σκούροι γήινοι τόνοι, όπου οι κινήσεις της κάμερας γίνονται τεχνητά και όπου κυριαρχεί η ρευστότητα στην κίνηση, ήταν ένα στοιχείο που από ένα σημείο και μετά οδήγησε από μόνο του στην τελική μορφή του επιλεγθέντος σεναρίου.

Για παράδειγμα, η σκηνή όπου ένα φίδι γλιστρά νωχελικά στο βυθό του πηγαδιού, προήλθε από την ιδιότητα της άμμου να μετακινείται με ευκολία και ρευστότητα. Ήθελα εξ' αρχής να δοκιμάσω αυτήν την ιδιότητα πάνω στο συγκεκριμένο θέμα της κίνησης του φιδιού.

Σταδιακά, και ύστερα από σκέψη διαφόρων στοιχείων προς υλοποίηση, το τελικό σενάριο όδευε προς την ολοκλήρωσή του. Η τελική μορφή προήλθε ύστερα από πρόχειρες δοκιμές πάνω στο γυαλί του animation, όπου δινόταν η δυνατότητα να εξεταστεί το κατά πόσο ήταν δυνατόν να υλοποιήσω κάποιες σκηνές ή όχι.

Τελικά, ύστερα από την παραπάνω διαδικασία υλοποιήθηκε μια μικρή ιστορία στην οποία πρωταγωνιστεί ένα αγόρι που πέφτει σε ένα μαγικό πηγάδι. Στο βάθος του πηγαδιού ζει ένα φίδι που καταπίνει τα παιδιά που κατά καιρούς πέφτουν με αποτέλεσμα στη συνέχεια αυτά να μεταμορφώνονται σε βατράχια. Ο ήρωας της ιστορίας μεταμορφώνεται κι αυτός.

Η ιστορία έχει γραμμική αφηγηματική δομή (με αρχή, μέση και τέλος) ενώ τα γεγονότα παρουσιάζονται ιδιαίτερα παραστατικά. Πρόκειται για ένα φιλοσοφικό θέμα για τη ζωή, το οποίο επεξεργάζεται το γεγονός του μοιραίου ύστερα από πράξεις που στηρίζονται στον παρορμητισμό και την περιέργεια. Ταυτόχρονα, αποτελεί ένα λογοπαίγνιο για το περίφημο σλόγκαν της Warner «That's all Folks!», όπου η φράση μετατράπηκε σε «It's all frogs!» και αποτελεί τον τίτλο της ταινίας που θέλει να δείξει ότι όλοι καταλήγουμε σε κατώτερα επίπεδα ύπαρξης όταν ανακατευόμαστε με το υποχθόνιο (πηγάδι).

3.3. Το θέμα της ταινίας και οι κινηματογραφημένες δραστηριότητες

■ Ενδιαφέρον άσχετο με την κινηματογραφία

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η ταινία «It's all frogs» παρουσιάζει μια σύντομη και λιτή ιστορία ενός αγοριού που πέφτει στον πάτο ενός σκοτεινού πηγαδιού και στη συνέχεια μεταμορφώνεται σε βατράχι. Πηγή έμπνευσης για την υλοποίηση ενός τέτοιου θέματος στάθηκε το ενδιαφέρον του γράφοντος για παραμύθια και ιστορίες με ήρωες. Συγκεκριμένα, η προβολή της σύντομης περιπέτειας ενός αγοριού μέσα από τη σύνθεση μιας εξωπραγματικής ιστορίας οφείλεται στην επιρροή κλασικών και μη παραμυθιών όπως το «Χίλιες και μια Νύχτες» και το «Ζαντίγκ», στα οποία υπάρχει η περιπετειώδης ιστορία ενός ήρωα με κάποιο ηθικό - κοινωνικό μήνυμα.

Η παρουσίαση, στη συνέχεια, ενός σκοτεινού και συνάμα κλειστοφοβικού περιβάλλοντος οφείλεται στην προσπάθεια απόδοσης του ψυχικού κόσμου του ήρωα με οπτικά μέσα, και σε ένα έντονο ενδιαφέρον για ψυχολογικά ζητήματα, συνήθως αρνητικής φύσεως. Η επιρροή λογοτεχνικών έργων του Καμί, του Κάφκα, και του Ντοστογιέφσκι είναι το στοιχείο εκείνο που οδήγησε στην απόδοση σκοτεινών, δυσοίωνων σκηνών στο εσωτερικό ενός πηγαδιού, όπου ζουν ερπετά και αμφίβια. Συνάμα, το ενδιαφέρον για τον εξπρεσιονισμό ήταν ο λόγος για την χρήση πλάνων στα οποία τονίζεται η έκφραση των ματιών και γενικά καθρεπτίζεται η ψυχολογική κατάσταση των χαρακτήρων.

Σημαντικό επίσης ρόλο για τη διαμόρφωση των εικόνων – πλάνων της ταινίας έπαιξαν κάποια θέματα κοινωνικής φύσης που. Η έννοια της συντροφικότητας, με την ανακούφιση που προσφέρει στον καταπονημένο άνθρωπο η ένταξη του στους κόλπους μιας ομάδας ομοιοπαθών, είναι ένα στοιχείο το οποίο υπήρχε πρόθεση να τονισθεί τόσο μέσα από την απεικόνιση ενός συνόλου θλιμμένων βατραχιών που κατοικούν και τραγουδούν στο βυθό του

πηγαδιού, όσο και μέσα από την στάση συμπαράστασης που κρατούν προς τον ήρωα στην τελευταία σκηνή της ταινίας.

■ Ενδιαφέρον σχετικό με την κινηματογραφία

Για να ερμηνευτούν σφαιρικά οι εικόνες που δημιουργήθηκαν και προβάλλονται στην ταινία πρέπει να αναλυθούν ικανοποιητικά οι κινηματογραφικές εκείνες επιρροές που άμεσα ή έμμεσα επιδρούν στη δημιουργία του οπτικού ύφους.

Όπως έχει λεχθεί, ο τίτλος «It's all frogs!» υιοθετήθηκε με βάση την ηχητική του ομοιότητα με το σλόγκαν των καρτούν της Warner, «That's all folks!». Ο κόσμος αυτών των εύθυμων, μικρών ταινιών με πρωταγωνιστές όπως ο Bugs Bunny και ο Duffy Duck, έπαιξε καθοριστικό ρόλο στον τρόπο με τον οποίο έβλεπε ο γράφων το κλασσικό, δισδιάστατο animation. Έτσι, πριν ακόμα ανακαλύψει ο γράφων τον ενδιαφέροντα και ανατρεπτικό χώρο του πειραματικού animation πίστευε ότι το μέσον χρησιμοποιούταν για καθαρά ψυχαγωγικούς σκοπούς δίχως να παρεκκλίνει από την αισθητική του ύφους της Warner και της Disney. Όταν δε ξεκίνησε η διαδικασία υλοποίησης της προσωπικής, μικρής διάρκειας, ταινίας έγινε συνειδητή η δυνατότητα που προσφερόταν για αποστασιοποίηση από την εν λόγω επιρροή του αμερικάνικου καρτούν και ενασχόληση με κάτι περισσότερο προσωπικό και μελαγχολικό θεματολογικά. Ελήφθη, έτσι, η απόφαση από τον γράφοντα της χρησιμοποίησης του πλέον χαρακτηριστικού στοιχείου της σειράς κινουμένων σχεδίων της Warner, του σλόγκαν «That's all folks!» ως η βάση πάνω στην οποία θα υλοποιούνταν ένα προσωπικό, πειραματικό φιλμ σε αντιδιαστολή προς την αισθητική που αναπόφευκτα είχε επηρεάσει τον γράφοντα από την παιδική ηλικία.

Εν τέλει, η σκέψη της χρήσης του τίτλου «It's all frogs!» που μεταφράζεται σε «Είναι όλα βάτραχοι!» και παραπέμπει στη δύσκολη, πιο εξεζητημένη μορφή τέχνης (όπως ο βάτραχος

του παραμυθιού που πίσω από το αποκρουστικό της εμφάνισης κρύβει μια διαφορετική, πιο ουσιώδη πραγματικότητα) οδήγησε, συνειρμικά σχεδόν, στο ολοκληρωμένο σενάριο του αγοριού που μεταμορφώνεται σε βατράχι όταν πέφτει σε ένα μαγικό, μυστηριώδες πηγάδι, και μπορεί να παραλληλιστεί με την πορεία της τέχνης, η οποία σε πολλές περιπτώσεις θυσιάζει τη δυνατότητα της ευρύτερης αποδοχής για να ακολουθήσει μια πιο ειλικρινή, περισσότερο προσωπική και ίσως μετριοπαθή κατεύθυνση.

Όσον αφορά στην αισθητική με την οποία προσεγγίζεται το θέμα και την ατμόσφαιρα που αποπνέει το τελικό αποτέλεσμα, μπορεί να λεχθεί ότι είναι σε άμεση συνάρτηση με το περιεχόμενο του σεναρίου. Έτσι, το σκοτεινό θέμα της μεταμόρφωσης του αγοριού σε βατράχι μεταφράζεται οπτικά με τη χρήση σκούρων τονισμών, πνιγερής ατμόσφαιρας και μελαγχολικής μουσικής. Πηγή έμπνευσης για αυτήν την τελική αισθητική απόδοση αποτέλεσε το έντονο ενδιαφέρον για κλασσικές ταινίες τρόμου, όπως «η νύχτα των ζωντανών νεκρών», «εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες» και «Dracula», οι οποίες επεξεργάζονται μεταφυσικά, τρομαχτικά θέματα από σουρεαλιστική σκοπιά, ενώ οι εικόνες παρουσιάζουν έντονη ατμοσφαιρικότητα και μυστήριο. Η δράση είναι στενά συνδεδεμένη με τη μουσική και η εικονοπλασία δημιουργεί στο θεατή έντονα συναισθήματα χρησιμοποιώντας σκούρες, καφέ - μαύρες τονικότητες και απότομα κοντινά πλάνα που αποτυπώνουν το συναίσθημα των χαρακτήρων.

3.4. Επιλεγείσα στρατηγική υλοποίησης

■ Στρατηγική προ-παρασκευής

Εφόσον έγινε η κατάλληλη μελέτη όσον αφορά στην τεχνική του animation με άμμο, που συμπεριλάμβανε έρευνα για τον εξοπλισμό και τον τρόπο σχεδίασης με το υλικό, ακολούθησε η φάση της δημιουργίας του προπαρασκευαστικού υλικού για την υλοποίηση της ταινίας.

Αρχικά δημιουργήθηκε το σενάριο σύμφωνα με τα προαναφερθέντα προσωπικά ενδιαφέροντα και τους παράγοντες εκείνους που είναι ικανοί να επηρεάσουν την ταινία, όπως ο χρόνος, το περιβάλλον δράσης αλλά και η ίδια η δράση. Όπως έχει λεχθεί, το σενάριο πήρε την τελική του μορφή σταδιακά και ύστερα από δοκιμαστική σύνθεση πλάνων πάνω στην επιφάνεια του γυαλιού.

Μετά το σενάριο ακολούθησε η περαιτέρω κατασκευή σκαριφημάτων και σκίτσων σε χαρτί και στο γυαλί, που ανέλυαν τις κινήσεις των χαρακτήρων με σκοπό την εξερεύνηση του τρόπου και του εύρους της κίνησης. Έτσι έγιναν κάποια απλά σχέδια που περιέγραφαν, για παράδειγμα, το σάλτο του βατραχιού, την πτώση του αγοριού στο πηγάδι ή την κίνηση του φιδιού. Σιγά – σιγά δημιουργούταν μια σταθερή εικόνα των χαρακτήρων και των σκηνικών καθώς και της θέσης που θα καταλάμβαναν στο πλάνο.

Έχοντας πλέον κατασταλάξει σε μεγάλο βαθμό όσον αφορά στην αισθητική της ταινίας, ακολούθησε η δημιουργία ενός αντίστοιχου ηχητικού περιβάλλοντος το οποίο θα ήταν σε θέση να υποστηρίξει πλήρως την αίσθηση αγωνίας και θλίψης που υπήρχε στόχος να προαχθούν. Τελικά, χρησιμοποιήθηκε ένα μικρό μέρος από το κομμάτι «Χειμώνας» από τις «Τέσσερις εποχές» του Vivaldi, το οποίο υπέστη επεξεργασία με διάφορα εφέ και με τεχνικές μοντάζ στον ηλεκτρονικό υπολογιστή για τη δημιουργία ενός μελαγχολικού ήχου από βιολί.

Όλες οι προηγούμενες διαδικασίες έγιναν στο πλαίσιο μιας σχεδιαστικής λογικής που είχε σκοπό να διευκολύνει το επερχόμενο στάδιο της υλοποίησης μέσα από τη δημιουργία κατευθυντήριων γραμμών και την οριοθέτηση του οπτικού στυλ.

Στη συνέχεια, ακολούθησε μια πρώτη υλοποίηση της ταινίας στο πλαίσιο της δημιουργίας ενός λεπτομερειακού «animatic», με σκοπό την καλύτερη εξοικείωση με το μέσο της άμμου. Το «animatic» αυτό περιλαμβάνει όλο το εύρος της δράσης αλλά υστερεί στο στυλιζάρισμα, δεν δόθηκε δηλαδή μεγάλη έμφαση στο σχεδιασμό των σκηνικών και των χαρακτήρων. Αντίθετα, διερευνήθηκαν για πρώτη φορά οι σκηνοθετικές στρατηγικές που αφορούν στις τεχνικές λήψεων και τις μεταβάσεις από το ένα πλάνο στο άλλο και μεταξύ των σκηνών.

■ Στρατηγική σκηνοθεσίας

Κατά τη διάρκεια της πρώτης εκδοχής της ταινίας «It's all frogs!» εμφανίστηκαν για πρώτη φορά οργανωμένα στην οθόνη τα στοιχεία εκείνα που αναλύονταν στα προπαρασκευαστικά σχέδια. Οι σκηνές υλοποιήθηκαν καρέ – καρέ και οι χαρακτήρες πήραν την ακριβή τους θέση στο πλάνο. Επίσης, συνδέθηκε για πρώτη φορά η δράση με τη μουσική και τον ήχο.

Στην τελική υλοποίηση προστέθηκαν πλάνια με κοντινές λήψεις που συντελούσαν στη δημιουργία ατμόσφαιρας και ποικιλίας και λήφθηκε υπόψη η αισθητική και το ύφος. Η τελική ταινία υλοποιήθηκε σε επτά σκηνές ως εξής :

1. βατράχι που πηδά στο πηγάδι
2. αγόρι που πέφτει στο πηγάδι
3. Ταξίδι στα έγκατα του πηγαδιού
4. φίδι που σέρνεται στον πάτο
5. το φίδι ξερνά το αγόρι
6. Το αγόρι κείται στον πάτο

7. Το αγόρι μεταμορφώνεται, περιτριγυρισμένο από βατράχια.

Όλες οι σκηνές είναι μικρές σε διάρκεια και παρουσιάζουν αρκετά καλό ρυθμό, αποτέλεσμα των ιδιοτήτων της άμμου να μεταμορφώνεται με ρευστότητα ανάμεσα στις λήψεις.

Στην πρώτη σκηνή παρουσιάζεται ένα βατράχι το οποίο πηδάει σε ένα σκοτεινό πηγάδι. Με τον τρόπο αυτό δηλώνεται με σαφήνεια ο χώρος στον οποίο θα διαδραματιστεί η ιστορία, ενώ γεννάται στο θεατή η περιέργεια του τι μπορεί να περιέχει το πηγάδι. Στο τέλος της σκηνής εισάγεται στην ιστορία και ο κύριος ήρωας (αγόρι) καθώς εισέρχεται με ορμή στο πλάνο και κατευθυνόμενος προς το μυστηριώδες πηγάδι.

Στη δεύτερη σκηνή το αγόρι βρίσκεται σκυμμένο στο χείλος του πηγαδιού και περιεργάζεται το εσωτερικό του, μεταδίδοντας ακόμα μεγαλύτερη περιέργεια στο θεατή που μετατρέπεται σε έκπληξη και ενδιαφέρον όταν ο ήρωας τελικά πέφτει στο πηγάδι σπρωγμένος από μια αόρατη δύναμη.

Οι δύο πρώτες σκηνές έχουν μεγάλη αφηγηματική δύναμη, αφού οφείλουν να εισάγουν το θεατή στο νόημα της σύντομης ιστορίας. Έτσι, παρουσιάζεται ο χώρος δράσης σε γενικά πλάνα σε συνδυασμό με τους χαρακτήρες που δρουν. Ταυτόχρονα, συντελείται μια σχεδιαστική οικονομία μέσα από την παρουσίαση μόνο πλάνων – κλειδιά, όπου για παράδειγμα, δεν παρουσιάζεται το αγόρι να περπατά και να σκύβει μπροστά στο πηγάδι αλλά εμφανίζεται να εισέρχεται στο πλάνο και στη συνέχεια συντελείται ένα cut και φαίνεται σκυμμένο στο χείλος του πηγαδιού στην επόμενη πλέον σκηνή. Τέτοιου είδους οικονομία που επιτυγχάνεται με χρήση cut στα κατάλληλα σημεία διευκολύνει την σχεδιαστική διαδικασία μιας και αποφεύγεται να κατασκευάζεται η δράση δύσκολων κινήσεων. Από την άλλη πλευρά, ίσως να λειτουργεί ανασταλτικά για το φαινόμενο των μεταμορφώσεων, με την έννοια ότι η εναλλαγή των σκηνών θα μπορούσε να γίνει μέσω μεταμορφώσεων της άμμου και όχι με μηχανικά cut.

Επιπλέον, η εικονική κάμερα είναι σταθερή, πλήρως επικεντρωμένη στη δράση των χαρακτήρων, αφού οποιαδήποτε κίνηση (pan ή travelling) που θα έδινε σκηνοθετική ποικιλία απαιτούσε ένα μεγάλο σύνολο μετασχηματισμών της άμμου που μεταφράζεται σε σταδιακή αλλαγή προοπτικής και απαιτεί ιδιαίτερο μόχθο.

Όσον αφορά το κομμάτι της αισθητικής και της ατμόσφαιρας που επικρατεί στην ταινία, από την πρώτη σκηνή βλέπει κανείς ότι έχουν επιλεγεί οι σκούροι τόνοι για την απόδοση των σκηνικών, γεγονός που κάνει την ατμόσφαιρα στατική και δημιουργεί συναισθήματα μελαγχολίας. Επιπλέον, είναι έντονο το κοντράστ ανάμεσα στους χαρακτήρες, που παρουσιάζονται λευκοί με μαύρο περίγραμμα και το φόντο, στοιχείο που βοηθά στον τονισμό της δράσης των ηρώων στο σκούρο και πνιγρό περιβάλλον.

Οι χαρακτήρες έχουν σχεδιαστεί χωρίς τονικότητες, με τη χρήση απλών γραμμών για το περίγραμμα, και μοιάζουν επίπεδοι, χωρίς όγκο. Το στοιχείο αυτό κυριαρχεί η πεποίθηση ότι τονίζει την εκφραστική τους δύναμη(ιδιαίτερα εκείνη των ματιών) και δίνει μια εικαστική αύρα στο οπτικό αποτέλεσμα, αφού η εμφάνιση των χαρακτήρων υιοθετεί την αισθητική των γραφικών τεχνών και ειδικότερα της αφίσας.

Στην τρίτη κατά σειρά σκηνή η κάμερα ακολουθεί την πορεία του αγοριού στα βάθη του πηγαδιού. Η κίνηση της κάμερας είναι τεχνητή και επιτελείται με δύο τρόπους. Αρχικά χρησιμοποιείται η δυνατότητα ζουμ της φωτογραφικής μηχανής, έως ότου προσπεραστεί η είσοδος του πηγαδιού, και στη συνέχεια, στο εσωτερικό, μετακινείται η άμμος ανάμεσα στα καρέ δημιουργώντας ομόκεντρους κύκλους μεγαλύτερης κάθε φορά ακτίνας.

Τελικά, από τα τοιχώματα του πηγαδιού εμφανίζεται περιμετρικά μια ομάδα από βατράχια που χορεύουν. Σε αυτή τη σκηνή το κοντράστ είναι στο μεγαλύτερό του βαθμό καθώς υπάρχουν το απόλυτο μαύρο στα τοιχώματα και το λευκό στον πάτο του πηγαδιού, με αποτέλεσμα να τονίζεται η εντύπωση του υποχθόνιου και κλειστοφοβικού, στοιχεία τα οποία υπήρξε η πρόθεση να τονισθούν στη σκηνή. Επίσης, η χρήση των δύο χρωμάτων (μαύρο –

λευκό) στην απόλυτή τους μορφή επιλέχθηκε για να δώσει μια καλλιτεχνική και συμβολική χροιά στην εικόνα στο πλαίσιο της γραφίστικης, μη – νατουραλιστικής προσέγγισης που είχε η ταινία. Έτσι, η σκοτεινή διαδρομή στα έγκατα ενός τούνελ στην άκρη του οποίου υπάρχει το απόλυτο λευκό φως μπορεί να παραλληλιστεί με τη διαδρομή της ψυχής μέχρι να φτάσει στο λυτρωτικό τέλος (ή μια νέα αισιόδοξη αρχή). Το σχέδιο των βατραχιών που χορεύουν περιμετρικά του πηγαδιού είναι έντονα γραμμικό στο πλαίσιο του γενικού σχεδιαστικού πλάνου όλων των χαρακτήρων, ενώ τονίζονται οι καμπύλες ως ένας τρόπος να εξισορροπηθεί το στοιχείο λιτότητας στη σύνθεση.

Η σειρά πλάνων με το χορό των βατραχιών δεν έχει μεγάλη αφηγηματική δύναμη, έχει όμως σημασιολογικές προεκτάσεις. Ο έντονος ρυθμός κατάβασης στο πηγάδι διακόπτεται και η ομάδα των βατραχιών λειτουργεί ειρωνικά σχεδόν στα μάτια του θεατή. Γεννάται μια σειρά από ερωτήματα για τις ιδιότητες του πηγαδιού και τα πλάσματα που φιλοξενεί. Τα βατράχια μοιάζουν να τονίζουν στο θεατή ότι έχει πλέον εισέλθει σε ένα νέο κόσμο στον οποίο δρουν διαφορετικοί φυσικοί νόμοι και όπου συντελείται κάτι το τραγικό. Μοιάζουν να καλωσορίζουν το θεατή στο μελαγχολικό τους κόσμο και να επιδεικνύουν ταυτόχρονα την ανθρωπίνη, εσωστρεφή για ζώο, μορφή τους.

Ακολουθούν δύο σκηνές που προβάλλουν ένα φίδι που έχει καταπιεί τον ήρωα της ιστορίας, Στην πρώτη από αυτές τις σκηνές το φίδι παρουσιάζεται να διασχίζει την οθόνη αποκαλύπτοντας τη φουσκωμένη κοιλιά του. Το έντονο και σε αυτήν την περίπτωση κοντράστ υποστηρίζει το γραφίστικο, δισδιάστατο ύφος που προωθείται στην ταινία. Αφηγηματικά δε, η σκηνοθετική επιλογή της κίνησης του φιδιού κατά μήκος της οθόνης, έγινε με σκοπό να τονισθεί η φουσκωμένη κοιλιά που υποδεικνύει στο θεατή ότι το φίδι έχει καταπιεί το αγόρι. Η κοιλιά του φιδιού εισέρχεται σταδιακά στο πλάνο όσο αυτό έρπει και δεν αποκαλύπτεται εξ αρχής, γεγονός που βοηθά ώστε να γίνει καλύτερα παρατηρήσιμη.

Στην επόμενη σκηνή το φίδι «ξερνάει» το αγόρι. Αρχικά επιλέγεται ένα μονόπλανο για το φίδι, του οποίου ο όγκος της κοιλιάς ανεβαίνει σταδιακά προς το στόμα. Το περιβάλλον παρουσιάζεται σκοτεινό και το φίδι καταλαμβάνει σχεδόν ολόκληρη την οθόνη. Για πρώτη φορά αποκαλύπτονται σκούροι τόνοι στα τοιχώματα του πηγαδιού, επιλογή που βοηθά στη δραματοποίηση της σκηνής, ενώ για να αποφευχθεί η οπτική σύγχυση μεταξύ φόντου και χαρακτήρα (που έχουν παρόμοια τονικότητα), έχει αφαιρεθεί μια απαλή, ημίλευκη γραμμή που λειτουργεί ως περίγραμμα.

Ακολουθεί ένα κοντινό πλάνο που επικεντρώνει το ενδιαφέρον στη δράση : το φίδι τελικά αποβάλλει το αγόρι από το στόμα!

Τέλος, έχουμε τις δύο τελευταίες σκηνές που δείχνουν το αγόρι να μεταλλάσσεται σε βατράχι και που αποτελούν την λύση της ιστορίας. Επανερχόμαστε οπτικά τόσο στο λευκό σκηνικό του πάτου του πηγαδιού όσο και στον επίπεδα σχεδιασμένο, λευκό με μαύρο περίγραμμα, ήρωα. Το πλάνο εκπέμπει μια κάποια αισιοδοξία σε αντίθεση με το δυσοίωνα περιεχόμενο που επεξεργάζεται. Το γενικό πλάνο που δείχνει το αγόρι να κείται παρουσιάζει με σαφήνεια την ημί-λιπόθυμη κατάστασή του ενώ το ζουμ – in που ακολουθεί και που καταλήγει σε ένα εξαιρετικά κοντινό πλάνο εντείνει τη δραματικότητα και υπογραμμίζει την ήρεμη θλίψη του ήρωα. Στο σημείο αυτό φαίνεται σε μεγάλο βαθμό η ικανότητα της άμμου να αντικαθιστά τις διάφορες τεχνικές του φακού, προσδίδοντας στο αποτέλεσμα την ποιητική ρευστότητα που αποτελεί σήμα κατατεθέν της τεχνικής.

Η ταινία κλείνει με ένα γενικό πλάνο στο οποίο ο ήρωας είναι περιτριγυρισμένος από τα βατράχια που ζουν στο πηγάδι. Υπογραμμίζεται στο σημείο αυτό η σημασία της συντροφικότητας καθώς και το γεγονός ότι ο ήρωας γίνεται πλέον μέλος της ομάδας. Οι διάσπαρτες σκιάσεις που έχουν δημιουργηθεί στο σημείο όπου στέκονται τα βατράχια κάνουν το έδαφος πιο στέρεο και κατά συνέπεια, τη σκηνή πιο ρεαλιστική ευνοώντας έτσι την ατμοσφαιρικότητα.

3.5. Απολογισμός: προθέσεις και αποτελέσματα

■ Στρατηγική που αποκαλύφθηκε εκ των υστέρων

Όπως έχει αναφερθεί στην προηγούμενη ενότητα, «η ταινία It's all frogs!» περιλαμβάνει δύο εκδοχές εκ των οποίων η πρώτη λειτουργεί ως ένα προπαρασκευαστικό «animatic», στο οποίο μελετάται περισσότερο η κίνηση των χαρακτήρων καθώς και οι σκηνοθετικές στρατηγικές (σύνθεση πλάνου, λήψεις, μοντάζ), ενώ στη δεύτερη εκδοχή εγκαθίσταται ένα ενιαίο αισθητικό ύφος. Αναλύοντας και συγκρίνοντας τις δύο εκδοχές εξάγονται χρήσιμα συμπεράσματα για το πώς επιδρούν διαφορετικές προσεγγίσεις στην τελική εικόνα, αλλά και ουσιαστικά διδάγματα που προσφέρονται στον ενδιαφερόμενο αναγνώστη.

Η πρώτη λοιπόν εκδοχή υπερτερεί της τελικής σε ρυθμό, που μεταφράζεται σε μεγαλύτερη αίσθηση φρεσκάδας και ζωντάνιας, όχι τόσο στην κίνηση των χαρακτήρων αλλά στην οπτική συνέχεια μεταξύ των πλάνων και των σκηνών. Το γεγονός ότι δημιουργήθηκε πειραματικά συνέτεινε στην απουσία επιτήδευσης και ευνόησε τη δημιουργία μιας ταινίας που χαρακτηρίζεται από ελευθερία στο σχέδιο, εκφραστικότητα και φαντασία.

Αντίθετα, η τελική εκδοχή, λόγω του ότι έπρεπε να πειθαρχήσει στους αισθητικούς περιορισμούς που είχαν τεθεί (όπως σκούρα χρώματα, μελαγχολικό περιβάλλον, εμμονή στις εκφράσεις και το στυλιζάρισμα, κ.α.), παρουσιάζει μεγαλύτερη στατικότητα και δυσκαμψία. Επιπλέον, η μεθοδικότητα με την οποία έγιναν οι κινήσεις των χαρακτήρων επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό τον αυθορμητισμό στην έκφραση τους.

Από την άλλη πλευρά, η πρώτη εκδοχή μειονεκτεί, όπως είναι λογικό, ως προς τη σχεδιαστική λεπτομέρεια και τη συνέπεια στη μορφή των χαρακτήρων, και μπορούμε να θεωρήσουμε ότι αυτός είναι και ο κύριος παράγοντας που ευνοεί την επίτευξη ρυθμού (αφού το στοιχείο της σχεδιαστικής λεπτομέρειας αποτελεί αντίβαρο του ρυθμού στην δημιουργία

πλάνων). Βέβαια, η απουσία τεχνικής λεπτομέρειας έχει επηρεάσει και τον συγχρονισμό του ήχου με τη δράση κάτι που δεν συμβαίνει στο τελικό φιλμ στο οποίο έχει δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στο μοντάζ.

Γενικά, η τελική εκδοχή παρουσιάζει μεγαλύτερη αφηγηματική συνέπεια (η ιστορία εξηγείται καλύτερα οπτικά), γεγονός που οφείλεται τόσο στην ποικιλία στις λήψεις (συνδυασμός κοντινών και γενικών πλάνων), όσο και στην καλύτερη απόδοση της δράσης (κίνηση χαρακτήρων, αλληλεπίδραση με το περιβάλλον). Από την άλλη μπορούμε να πούμε ότι οι χαρακτήρες του πρώτου, πειραματικού φιλμ φαίνονται περισσότερο αυθόρμητοι και αυθεντικοί, αποτέλεσμα της γρήγορης σχεδίασης τους, ενώ στην τελική ταινία μοιάζουν να έχουν ένα είδος εσωστρέφειας που επιδρά στην εντύπωση στατικότητας που δημιουργείται.

Ακόμα, στην τελική εκδοχή έχουν προστεθεί κάποια πλάνα ενώ κάποια έχουν αφαιρεθεί σε σχέση με την πρώτη απόπειρα. Έτσι, παρατηρεί κανείς ότι η δεύτερη ταινία περιλαμβάνει κοντινά πλάνα στους χαρακτήρες με σκοπό να τονισθεί η εκφραστικότητα τους και η δραματικότητα και κυρίως για να δοθεί ποικιλία σκηνοθετικά.

Στη συνέχεια, στη σκηνή όπου τα βατράχια χορεύουν στα τοιχώματα του πηγαδιού, δεν περιλαμβάνονται τα πλάνα όπου αυτά πέφτουν στον πάτο του γιατί θεωρήθηκε ότι δεν προσθέτουν τίποτα αξιόλογο από αφηγηματική πλευρά σε σχέση με το μόχθο που απαιτεί η υλοποίηση της κίνησης τους. Τελικά, η ίδια η κίνηση της πτώσης των βατραχιών είχε κάποια οπτική, καλλιτεχνική αξία, με αποτέλεσμα η απουσία της να καταλογίζεται στις αρνητικές και ατυχείς σκηνοθετικές επιλογές.

Τέλος, στην τελευταία σκηνή όπου το αγόρι δακρύζει όντας μισολιπόθυμο αποφασίσθηκε να προστεθεί ένα έντονα δραματικό ζουμ στο μάτι που λείπει από την πρώτη εκδοχή και το οποίο με ποιητικό τρόπο επικεντρώνει στην ψυχολογική κατάσταση του ήρωα.

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω διαφορές καθώς και τη γενικότερη ανάλυση που έχει γίνει στην ενότητα 3. 2, μπορεί να λεχθεί ότι αν ο γράφων δημιουργούσε εκ νέου την ταινία

«It's all frogs!» θα προσπαθούσε να συγκεράσει το ρυθμό και τη φρεσκάδα του «animatic» με την ποικιλία στις λήψεις και την ατμοσφαιρικότητα του τελικού φιλμ.

Για να επιτευχθούν καλύτερα ρυθμικά αποτελέσματα θα προσθέτονταν πλάνα από άλλες οπτικές γωνίες λήψης για να εμπλουτίσουν τα πλάνα - κλειδιά που αναφέρονται στο κεφάλαιο 3. 2. Οι αλλαγές ανάμεσα στα πλάνα και τις σκηνές θα γίνονταν με απευθείας, καρέ – καρέ μετασχηματισμούς της άμμου και όχι με τεχνητά cut, ούτως ώστε το αποτέλεσμα να φαίνεται πιο καλλιτεχνικό, ρυθμικό και με έντονη πλαστικότητα.

Προς την ίδια κατεύθυνση, θα χρησιμοποιούταν σε μεγαλύτερο βαθμό το στοιχείο των μεταμορφώσεων, με την κατάργηση της σταθερής κάμερας αλλά αντίθετα με την απόπειρα σκηνοθεσίας με μια εικονική κινούμενη κάμερα σύμφωνα με την οποία θα μετασχηματίζονταν συνεχώς οι χαρακτήρες και τα σκηνικά ανάμεσα στα καρέ, έτσι ώστε να δίνεται η ψευδαίσθηση της συνεχούς αλλαγής οπτικής γωνίας.

Τέλος, θα επιδιωκόταν η ενίσχυση της προαναφερθείσας λογικής έντονης πλαστικότητας αφήνοντας περισσότερη ελευθερία στην κίνηση των χαρακτήρων και δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στο εκφραστικό της κομμάτι και όχι στην τεχνική της αρτιότητα.

Βέβαια, τέτοιες ριζικές αλλαγές ως προς αυτήν την προσέγγιση απαιτούν περισσότερο χρόνο από εκείνον που επενδύθηκε πραγματικά και φυσικά περισσότερη υπομονή και δεξιότητα. Είναι πολύ πιθανό, η τελική ταινία να έχανε σε στιλιστική αρτιότητα ή ακόμα και σε αφηγηματική δύναμη εάν υλοποιούνταν αυτές οι πιο τολμηρές εκφραστικά κατευθύνσεις.

■ Διαπιστώσεις και ανακαλύψεις

Στο σημείο αυτό παρουσιάζει ενδιαφέρον μια απόπειρα σύγκρισης και συσχέτισης ανάμεσα στην προσωπική προσέγγιση για την ταινία «It's all frogs!» και τις προσεγγίσεις των τριών καλλιτεχνών που παρουσιάζονται στο δεύτερο κεφάλαιο (ενότητα 2.4). Η σύγκριση αυτή

προσφέρει κάποιες αρχικές διαπιστώσεις όσον αφορά στις διαφορετικές σχεδιαστικές στρατηγικές και το πώς συμβάλλουν στη διαμόρφωση της τελικής οπτικής εντύπωσης κάθε έργου. Βοηθά επίσης να απαντηθούν με πιο σαφή τρόπο ερωτήματα που έχουν να κάνουν με τον λόγο επιλογής εκ μέρους του γράφοντος συγκεκριμένων εργαλείων, τεχνικών και σκηνοθετικών μεθόδων.

Οι **πίνακες 6, 7 και 8** καταγράφουν συγκεντρωτικά τις προσεγγίσεις των τριών καλλιτεχνών και του γράφοντος, διαχωρισμένες σε τρεις βασικές κατηγορίες σύμφωνα με την επιλογή υλικών και τεχνικής, το επιδιωκόμενο ύφος και την ατμόσφαιρα που αποπνέει το αποτέλεσμα και τέλος, σύμφωνα με τις σκηνοθετικές στρατηγικές και τις τεχνικές μοντάζ που χρησιμοποιούνται.

Η επιλογή των συγκεκριμένων κατηγοριών δεν έγινε αυθαίρετα, αλλά ως αποτέλεσμα των στοιχείων της ανάλυσης του τρόπου εργασίας των δημιουργών που παρουσιάζονται στο δεύτερο κεφάλαιο, καθώς και του προσωπικού πειραματισμού. Η επιλογή των υλικών και της σχεδιαστικής μεθόδου, ο τρόπος σκηνοθεσίας και η προσέγγιση στο θέμα και το ύφος (καλλιτεχνική διεύθυνση) δεν αποτελούν παρά μια προσπάθεια ανάλυσης και κατηγοριοποίησης της σχεδιαστικής διαδικασίας, που, όπως θα δούμε στο τέταρτο κεφάλαιο βοηθά να διατυπωθούν τεκμηριωμένες ερμηνείες για την ποιότητα του αισθητικού αποτελέσματος.

Στη συνέχεια ακολουθεί μια πρώτη ανάλυση των διαφορετικών προσεγγίσεων, σημειώνοντας ότι κάθε προσέγγιση ως προς έναν από τους τρεις τομείς (τεχνική και εξοπλισμός, ύφος και ατμόσφαιρα, σκηνοθεσία και μοντάζ) επηρεάζει άμεσα τις επιλογές του καλλιτέχνη στους άλλους δύο τομείς.

Όσον αφορά στην κατηγορία του εξοπλισμού και της τεχνικής, αρχικά βλέπουμε ότι και οι τρεις καλλιτέχνες επέλεξαν να χρησιμοποιήσουν ως επιφάνεια γυαλί τύπου οπάλιο φωτιζόμενο από κάτω. Αυτό συμβαίνει διότι το οπάλιο λειτουργεί σαν φίλτρο που κάνει το

φωτισμό πιο απαλό και ενιαίο, αποτρέποντας τις αντανάκλασεις και επιπλέον δεν αφήνει να καταγραφεί στην κάμερα το πάτωμα κάτω από την επιφάνεια του γυαλιού.

Αντιθέτως, ο γράφων χρησιμοποίησε απλό διαφανές γυαλί λόγω της αδυναμίας να βρεθεί οπάλιο τη δεδομένη περίοδο. Τελικά, αποφεύχθηκε το πρόβλημα των αντανάκλασεων με την τοποθέτηση των φωτεινών πηγών πιο ανοιχτά ώστε να φωτίζουν εκτός της επιφάνειας του γυαλιού. Ταυτόχρονα, η λειτουργία της μηχανής τέθηκε στη λήψη με υπερέκθεση (μικρή ταχύτητα, μεγάλο άνοιγμα κλείστρου) για να μην χαθεί η λευκότητα (φωτεινότητα). Τέλος, τοποθετήθηκε ένα λευκό, καμπύλο χαρτόνι κάτω από τη διαφανή επιφάνεια για να δημιουργηθεί ένα λευκό φόντο αποτρέποντας έτσι την καταγραφή του πατώματος με τη λήψη της εικόνας.

Σχετικά με το υλικό και τον τρόπο χρήσης του, παρατηρεί κανείς ότι οι Ansorge επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν χαλαζία ο οποίος έχει πιο χοντρούς κόκκους και είναι πιο απείθαρχος στους χειρισμούς από την άμμο παραλίας. Το στοιχείο αυτό έρχεται σε άμεση συνάρτηση με το αισθητικό αποτέλεσμα που παρουσιάζει τραχύτητα και απειθαρχία. Οι φιγούρες δηλαδή δεν μοιάζουν συμπαγείς και η κίνηση αφήνει ευδιάκριτα υπολείμματα υλικού που προσδίδουν αυθαιρεσία και σπασμωδικότητα. Από την άλλη πλευρά η Leaf χρησιμοποιώντας απαλή και λεπτή άμμο, επιτυγχάνει τη δημιουργία πιο ήπιων μορφών που παρουσιάζουν ενότητα και διευκολύνουν περισσότερο τη διαδικασία της μεταμόρφωσης. Στο ίδιο μήκος κύματος βρίσκεται και ο Cako που επένδυσε στον χαρακτήρα της άμμου για τη δημιουργία σκηνών με λεπτομέρεια και εκπληκτική τονικότητα.

Από την πλευρά του ο γράφων, αφού εξέτασε τα αισθητικά αποτελέσματα που χαρίζει η λεπτή άμμος στο έργο της Leaf, δεν δίστασε από την αρχή να επιλέξει αυτό το υλικό. Στη διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας διαπιστώθηκε, τόσο στην πράξη όσο και από την προβολή ταινιών με την τεχνική της άμμου, ότι είναι το ιδανικό υλικό για την αποτύπωση μιας πλήρους γκάμας από τονικότητες και γήινες αποχρώσεις.

Αναλύοντας περαιτέρω την τεχνική οφείλουμε να σταθούμε στο κομμάτι της σύνθεσης και συγκεκριμένα στη σχέση μεταξύ σκηνικών και χαρακτήρων, ή πιο γενικά, μεταξύ κινούμενων και ακίνητων στοιχείων της σύνθεσης. Έτσι, παρατηρώντας τα έργα των καλλιτεχνών, είναι εμφανές ότι οι μεν Leaf και Cako σχεδιάζουν αποκλειστικά σε ένα επίπεδο συνδυάζοντας φόντο και χαρακτήρες, οι δε Ansorge ως επί το πλείστον χωρίζουν τη σύνθεση σε διάφορα επίπεδα. Οι εικόνες του Cako επειδή είναι κυρίως στατικές ή με περιορισμένη κίνηση, δεν παρουσιάζουν μεγάλη δυσκολία και γι' αυτό η επιλογή ενός μόνο επιπέδου θεωρείται λογική και αναμενόμενη. Η Leaf όμως, που δημιουργεί ένα περιβάλλον συνεχούς κίνησης τόσο των χαρακτήρων όσο και της κάμερας (αλλαγή οπτικής γωνίας με χρήση μεταμόρφωσης), αναγκάζεται να επανασχεδιάζει κάθε στοιχείο της εικόνας με την παραμικρή κίνηση. Ανταμείβεται όμως για τον παρατεταμένο μόχθο της εργασίας, από την απόδοση ρευστότητας και ζωντανίας στο τελικό αποτέλεσμα, που οφείλεται στη συνεχή αλλαγή της εικόνας. Πραγματικά, το έντονα πλαστικό και καλλιτεχνικό αποτέλεσμα οφείλει την ύπαρξή του σε αυτή τη συνεχή και υπομονετική προσπάθεια της Leaf να μετακινεί σχεδόν κάθε στοιχείο της εικόνας ανάμεσα στις λήψεις, δίνοντας παράλληλα την έντονα συναισθηματική διάσταση που αποπνέουν τα έργα της. Σε αντιδιαστολή, οι Ansorge ξεχωρίζουν το σκηνικό από τους χαρακτήρες με αποτέλεσμα να τους δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιούν ποικιλία πλάνων αλλά και τεχνικών λήψης. Μπορούσαν δηλαδή να δημιουργήσουν οπτικά εφέ, όπως travelling κατά το οποίο σύρουν το κατώτερο επίπεδο με το σκηνικό προς τη φορά της επιθυμητής κίνησης. Με τον ίδιο τρόπο εξοικονομούν ένα μεγάλο μέρος κοπιαστικής εργασίας με το να μετακινούν την επιφάνεια όπου σχεδίαζαν τους χαρακτήρες προς την κατεύθυνση της επιδιωκόμενης κίνησης «καδράροντας» τους από τη μέση και πάνω, αποφεύγοντας δηλαδή να χρησιμοποιούν γενικό πλάνο που θα εμφάνιζε αναπόφευκτα τα πόδια των χαρακτήρων.

Σε γενικότερα πλαίσια, το αποτέλεσμα της δουλειάς των Ansorge μοιάζει καλύτερα υπολογισμένο σε σχέση με εκείνο της Leaf και συνάμα πιο άρτιο σκηνοθετικά. Παρόλα αυτά

φαίνεται να υστερεί στην απόδοση του συναισθήματος, λόγω της στατικότητας του σκηνικού. Επιπλέον, λόγω του ότι η Gisele εργαζόταν αποκλειστικά με πινέλα που ευνοούν τη λεπτομερειακή δουλειά, σε αντίθεση με τη Leaf που χρησιμοποιούσε τα δάχτυλά της, μπορούμε να πούμε ότι τα έργα της στερούνται της δραματικότητας που διαπνέει εκείνα της Leaf και που οφείλεται στις χονδροκομμένες, σχεδόν πρωτόγονες φόρμες της δεύτερης.

Στη περίπτωση του γράφοντος, γίνεται χρήση ενός μόνο επιπέδου με στόχο να αποφευχθεί το φαινόμενο της αποξένωσης χαρακτήρα και φόντου. Ο γράφων θεωρεί πιο όμορφο οι χαρακτήρες να πατούν σε ένα στέρεο περιβάλλον με το οποίο βρίσκονται σε συνεχή αλληλεπίδραση, και πιστεύει ότι οι μικρές αλλοιώσεις στο φόντο από τις κινήσεις των ηρώων «ντύνουν» με γλαφυρότητα τη δράση. Βέβαια, επειδή ο χειρισμός της άμμου σε ένα επίπεδο που συνδέει σκηνικά και χαρακτήρες απαιτεί μεγάλη δεξιότητα και υπομονή, περιορίστηκε στη χρήση σταθερών και σύντομων πλάνων που συνδυάστηκαν με πολλά κοντινά στα πρόσωπα των ηρώων για να δοθεί ο απαιτούμενος οπτικός ρυθμός σύμφωνα με τις προσωπικές επιδιώξεις του γράφοντος.

Συνεχίζοντας, και εστιάζοντας ακόμα περισσότερο το ενδιαφέρον στην αισθητική της εικόνας των έργων της Leaf, παρατηρούμε μια άμεση σχέση ανάμεσα στον τρόπο που «αφηγείται» την ιστορία και τη σύνθεση που δημιουργεί πάνω στο γυαλί. Οι ευδιάκριτες συμπαγείς φιγούρες που σχεδιάζει, ανταποκρίνονται πλήρως στο ρόλο τους να προωθούν με όσο το δυνατό μεγαλύτερη σαφήνεια την ιστορία, έχοντας ταυτόχρονα χαρακτηριστικά που αναδεικνύουν ένα έντονα προσωπικό ύφος της καλλιτέχνης. Είναι μεγάλες και επίπεδες, αφού παρουσιάζουν τονική ομοιογένεια. Ταυτόχρονα, μοιάζουν να διαθέτουν απεριόριστες εκφραστικές δυνατότητες εκμεταλλευόμενες τη δύναμη της σιλουέτας και τις ικανότητες της Leaf να δημιουργεί ένα είδος έντονα πλαστικής κίνησης.

Η συνολική καλλιτεχνική απόδοση είναι στα πρότυπα της ζωγραφικής του Picasso, κυρίως λόγω του ότι η καλλιτέχνης εργάζεται με τα δάχτυλα, διαθέτοντας μια παιδική

απλότητα στο σχέδιο που ευνοεί την προσπάθεια της να ανασχεδιάζει συνεχώς το σκηνικό, περιστρέφοντας το οπτικό πεδίο του θεατή.

Σε διαφορετικούς δρόμους οι Ansoerge αποκαλύπτουν τη δραματουργία του έργου, στηριζόμενοι κυρίως στις σκηνοθετικές δεξιότητες του Nag, προσπαθώντας να εξερευνήσουν το χώρο δράσης με την προβολή ποικίλων πλάνων. Οι χαρακτήρες και τα αντικείμενα της σκηνής δεν εξετάζονται επομένως σφαιρικά μέσα στο χώρο, αλλά προβάλλονται σε διάφορες προεπιλεγμένες στάσεις και λήψεις. Με τον τρόπο αυτό η Gisele δεν χρειάζεται να αναδημιουργεί συνεχώς τα σκηνικά και έτσι ανάμεσα στις λήψεις έχει τη δυνατότητα να παραθέτει νέες εικόνες με ακρίβεια στο στυλιζάρισμα (ή να κρατά άθικτες τις ήδη υπάρχουσες αφού δουλεύει σε ξεχωριστά επίπεδα).

Από την άλλη πλευρά, οι χαρακτήρες που αναπόφευκτα πρέπει να μετασχηματιστούν, επιλέγεται να σχεδιάζονται με ασάφεια ώστε να κρύβεται έντεχνα η όποια αδυναμία στην απόδοση της κίνησης. Βλέπουμε, λοιπόν, στα έργα των Ansoerge, είτε σκοτεινούς και νεφελώδεις χαρακτήρες που δρουν άνετα και ίσως υπερβολικά γρήγορα, είτε άρτια σχεδιασμένες μορφές που αδυνατούν όμως να εκθέσουν όλο το εύρος της κίνησής τους. Στην πρώτη περίπτωση η κίνηση ρέει και υποβοηθείται από το γρήγορο ρυθμό εναλλαγής των πλάνων, ενώ στη δεύτερη μοιάζει «κολλημένη» και αναπόφευκτα υποστηρίζεται από τη δύναμη των εκφράσεων του βλέμματος των χαρακτήρων ή το στοιχείο των μεταμορφώσεων – μεταλλάξεων.

Ο Cako, όπως έχει αναφερθεί, επενδύει στις ρεαλιστικές απεικονίσεις με χρήση μεγάλης γκάμας τόνων. Η προσέγγιση αυτή απαιτεί μεγάλη σχεδιαστική αφοσίωση και υπονομεύει οποιαδήποτε προσπάθεια απεικόνισης εξίσου ρεαλιστικής δράσης. Για το λόγο αυτό είτε επιλέγει να προβάλλει μια ακολουθία στατικών εικόνων με περιορισμένη κίνηση χαρακτήρων είτε εστιάζει στην κίνηση, θυσιάζοντας τη λεπτομέρεια και την αρτιότητα της φόρμας στους χαρακτήρες που κινούνται.

Στην ταινία «It's all frogs!» υπήρξε η πρόθεση να δημιουργηθούν τοπία που θα διέθεταν τη λεπτομέρεια των εικόνων του Cako. Έτσι, μπορεί να δει κανείς ότι στα εξωτερικά πλάνα αποδίδονται τονικότητες και υφές με σκοπό την ανάδειξη μιας παραμυθένιας ατμόσφαιρας. Η «υπερφόρτωση» όμως των σκηνικών επέβαλε τη δημιουργία χαρακτήρων πιο λιτών και ευδιάκριτων. Έτσι, οι ήρωες της ιστορίας σχεδιάστηκαν αφαιρώντας άμμο από το σκηνικό και προσθέτοντας συμπαγή περιγράμματα από γραμμές άμμου στο εσωτερικό των επίπεδων λευκών σιλουετών (όπως για παράδειγμα στο σχήμα των ματιών). Με τον τρόπο αυτό δίνεται μια απάντηση στο πρόβλημα της σύγχυσης μεταξύ φόντου και δράσης, και διατηρείται ταυτόχρονα η σχεδιαστική λεπτομέρεια των ηρώων σε χαμηλά επίπεδα ώστε να αποφευχθούν τυχόν προβλήματα κατά τη διάρκεια των χειρισμών για την επίτευξη κίνησης. Οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι απλά και η κίνηση ανάμεσα στα καρέ δεν απαιτεί μεγάλο μόχθο, αφού δεν υπάρχουν τονικότητες και υφές που πρέπει να αναπαραχθούν. Ταυτόχρονα η εικόνα διατηρεί υψηλό κοντράστ, υποστηρίζοντας τη σαφήνεια στην απόδοση της ιστορίας.

Στη συνέχεια, στις σκηνές στο πηγάδι, η αισθητική απόδοση μπορεί να συσχετιστεί με εκείνη της Leaf. Χρησιμοποιούνται επίπεδες φόρμες στα πρότυπα του σχεδίου σιλουέτας και αποδίδεται η σχέση μεταξύ λευκού και μαύρου στην ακραία της κατάσταση με σκοπό την εξαγωγή συναισθημάτων διαταραγμένης ψυχολογίας. Επιπλέον, λαμβάνουν χώρα σημαντικές λήψεις ζουμ κατά τις οποίες γίνεται εκτεταμένη χρήση του στοιχείου της μεταμόρφωσης. Η προσπάθεια αυτή προσδίδει στο έργο μία γεύση από την οπτική ποιότητα των έργων της Leaf, στις οποίες είναι διάχυτο το στοιχείο της δραματικότητας.

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ					
ΤΕΧΝΙΚΗ & ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ		LEAF	ANSORGE	CAKO	ΠΑΓΙΑΤΗΣ
	ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ	Οπάλιο με φωτισμό από κάτω: συνύπαρξη σκηνικών και δράσης στο ίδιο επίπεδο	Οπάλιο με τρία πρόσθετα επίπεδα: διαχωρισμός φόντου - χαρακτήρων	Επιφάνεια γυαλιού μεγάλου μεγέθους: συνύπαρξη σκηνικών και δράσης	Διαφανές γυαλί φωτιζόμενο από κάτω: συνύπαρξη σκηνικών και δράσης
	ΥΛΙΚΟ (ΤΥΠΟΣ ΑΜΜΟΥ)	Άμμος παραλίας	Χαλαζιάς	Άμμος, πηλός και πέτρες	Άμμος παραλίας
	ΒΑΣΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΥΛΙΚΟΥ	Εργασία με τα δάκτυλα	Πινέλα και πανιά	Εργασία με δάκτυλα και πινέλα	Εργασία με πινέλα και κόσκινο
	ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	Χρήση pipe cleaner για τα περιγράμματα	Χρωματιστή άμμος και cut-out	Ζωντανές παραστάσεις υπό συνοδεία ορχήστρας	Λειτουργία κάμερας σε υπερέκθεση

Πίνακας 6: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansoerge και Cako σε σχέση με την προσέγγιση του γράφοντος: τεχνική & εξοπλισμός

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ					
ΥΦΟΣ & ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ		LEAF	ANSORGE	CAKO	ΠΑΓΙΑΤΗΣ
	ΣΧΕΔΙΟ	Σκούρες, συμπαγείς φόρμες	Τραχείς φόρμες με ακανόνιστα περιγράμματα	Τονικότητα και όγκοι	Σκούρα σκηνικά και λευκοί επίπεδοι χαρακτήρες
	ΚΙΝΗΣΗ	Φρεσκάδα, ζωντάνια, ρευστότητα	Παλλόμενη κίνηση, νευρική	Ρυθμός στις μεταμορφώσεις	Στατικότητα, εσωτερικότητα
	ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ ΚΟΚΚΟΥ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ	Όχι στυλιζάρια	Ελευθερία στην απόδοση των άναρχων ιδιοτήτων του κόκκου (αυθορητισμός)	Νατουραλιστική προσέγγιση (στυλ ζωγραφικού πίνακα)	Έμφαση στην καθαρότητα των περιγραμμάτων (πειθαρχία του κόκκου)
	ΟΠΤΙΚΟ ΥΦΟΣ	Γραφίστικη, δισδιάστατη εικόνα, έντονο κοντράστ	Ουδέτερα, σχεδόν διαφανή σκηνικά, έντονη παρουσία λευκού	Ρεαλιστικές υφές και τονικότητες (τριδιάστατο αποτέλεσμα)	Έντονο κοντράστ
	ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ	Πρώθηση της ιστορίας, έμφαση στο συναίσθημα	Καλλιτεχνική έκφραση, συμβολισμός (κοινωνικό μήνυμα)	Δημιουργία οπτικής ποίησης μέσω εναλλαγής εικόνων	Πρώθηση της ιστορίας, έμφαση στην ψυχολογία των ηρώων

Πίνακας 7: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansorge και Cako σε σχέση με την προσέγγιση του γράφοντος: Ύφος & ατμόσφαιρα

ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ					
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ & ΜΟΝΤΑΖ		LEAF	ANSORGE	CAKO	ΠΑΓΙΑΤΗΣ
	ΣΥΝΘΕΣΗ ΠΛΑΝΟΥ (ΜΙΚΡΟΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ)	Συνεχής αλλαγή οπτικής γωνίας (πολλά μικρά όμοια πλάνα που εξερευνούν τον ήρωα)	Σταθερά, γενικά κυρίως πλάνα, πλάνα με travelling	Σταθερά πλάνα - εικόνες	Σταθερά πλάνα πολύ σύντομης διάρκειας
	ΣΥΝΔΕΣΗ ΠΛΑΝΩΝ (ΜΑΚΡΟΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ)	Άμεσες μεταμορφώσεις για τη σύνδεση πλάνων, σκηνών και ακολουθιών	Χρήση τεχνητών μεθόδων μοντάζ (απότομη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο)	Τεχνητές μέθοδοι μοντάζ, εναλλαγή ανεξάρτητων εικόνων	Χρήση τεχνητών μεθόδων μοντάζ και κυρίως fade ins και outs (ομαλό πέρασμα από το ένα πλάνο στο άλλο)
	ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΑ ΤΕΧΝΑΣΜΑΤΑ	Έμφαση στην ηχητική επένδυση	Παρουσίαση της δράσης σε δύο επίπεδα (κοντά – μακριά, έντονα προοπτικά πλάνα)	Έμφαση στο μουσικό ρυθμό (είναι οδηγός της εναλλαγής των πλάνων και σκηνών)	Παρατεταμένη χρήση πολύ κοντινών πλάνων (που αποτυπώνουν την ψυχολογία των ηρώων)

Πίνακας 8: καταγραφή των προσεγγίσεων των καλλιτεχνών Leaf, Ansonge και Cako σε σχέση με την προσέγγιση του γράφοντος: Σκηνοθεσία & Μοντάζ

3.6. Συμπεράσματα από τον προσωπικό πειραματισμό

Ο προσωπικός πειραματισμός με την τεχνική της άμμου διευκόλυνε σε μεγάλο βαθμό την εξαγωγή μιας σειράς από συμπεράσματα που αφορούν στα στοιχεία εκείνα που αποτελούν μέρος της σχεδιαστικής διαδικασίας και επιδρούν στην τελική οπτικοακουστική μορφή του έργου.

Η περιγραφή της συνολικής σχεδιαστικής πρακτικής που υιοθετήθηκε από τον γράφοντα, από την καταγραφή της ιδέας και τους πρώτους άγουρους πειραματισμούς μέχρι την σύνθεση του animatic, οι μετέπειτα αναλύσεις του αποτελέσματος και οι συγκρίσεις με τις πρακτικές των υπολοίπων δημιουργών φέρνουν στο φως διαπιστώσεις που είναι δυνατό να γενικευτούν.

Αρχικά, μπορούμε να πούμε ότι είναι αναμενόμενο η τελική αισθητική να βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με την αρχική προσέγγιση και την επιδιωκόμενη από το δημιουργό ατμόσφαιρα. Ο σχεδιαστής, χρησιμοποιεί ως οδηγό τις αρχικές του αισθητικές επιδιώξεις και στη συνέχεια προσαρμόζει στοιχεία της εργασίας (τρόπος χειρισμού & υλικά) σε αυτές ενώ αν χρειαστεί μεταβάλλει και το σενάριο.

Στην ταινία «It's all frogs!», όπως έχει αναφερθεί, το σενάριο απλουστεύθηκε σταδιακά ώστε να ανταποκρίνεται στις δυσκολίες χειρισμού του υλικού, ενώ εισήχθησαν συγκεκριμένες τεχνικές, όπως η χρήση κόσκινου, για την απόδοση συγκεκριμένων στυλιστικών κατευθύνσεων (συγκεκριμένα, για την ομοιόμορφη κατανομή της άμμου, ώστε να δημιουργηθούν τα σκούρα ομοιογενή σκηνικά στα αρχικά πλάνα, που μεταφράζουν τη διάθεση για σκοτεινή, δυσσίωνη ατμόσφαιρα).

Με ανάλογες προθέσεις, η Caroline Leaf επέλεξε να πιέσει στάμπες πάνω στην σκορπισμένη άμμο με σκοπό να αποδώσει οπτικά τις προθέσεις της για απόδοση συναισθήματος.

Αντίστοιχες πρακτικές φανερώνουν και οι αναλύσεις των έργων των υπολοίπων δημιουργών, όπως έχει καταγραφεί αναλυτικά στην ενότητα 2.4 του δεύτερου κεφαλαίου.

Μπορούμε επομένως, αρχικά, να θεωρήσουμε ότι κατά τη σχεδιαστική διαδικασία, ο δημιουργός ορίζει και συνεχώς προσαρμόζει τις σχεδιαστικές του επιλογές και μεθόδους σύμφωνα με την αρχική του προσέγγιση (πρώιμες αισθητικές επιδιώξεις).

Βέβαια, το ίδιο το υλικό της άμμου, όπως φανερώνεται σε όλα τα κεφάλαια της εργασίας, προσθέτει σημαντικά αισθητικά στοιχεία τα οποία εναρμονίζονται με τις επιδιώξεις του δημιουργού, ή στη καλύτερη των περιπτώσεων τις εξυπηρετούν και τις τονίζουν.

Για παράδειγμα, παρατηρεί κανείς ότι η Caroline Leaf επιλέγει εξ αρχής την υλοποίηση του έργου του Κάφκα με την τεχνική της άμμου λόγω της εγγενούς ιδιότητας του υλικού να προσφέρει σκούρες, γήινες τονικότητες που ευνοούν το θέμα της ιστορίας (την μεταμόρφωση του ανθρώπου σε έντομο κάτω από το γεμάτο μελαγχολία ύφος του Κάφκα).

Αντίστοιχα, οι Ansoerge, συνειδητοποιούν ότι οι κόκκοι της άμμου ευνοούν το μυστηριακό στοιχείο του σχεδίου τους και δίνουν μια άναρχη, επιθετική αίσθηση που είναι δύσκολο να προσδώσει κάποιο άλλο υλικό στο οπτικό αποτέλεσμα.

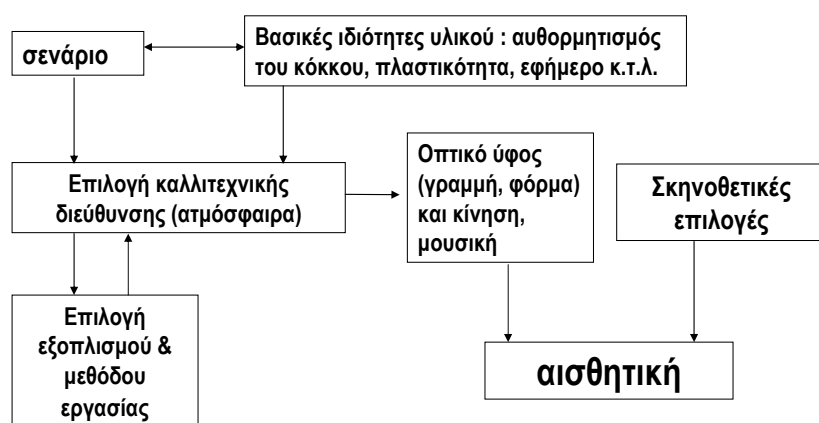
Βλέπουμε, επομένως, ότι ο δημιουργός, εξετάζει αρχικά τις ιδιότητες του υλικού και το κατά πόσο εναρμονίζονται με το έργο που θέλει να υλοποιήσει. Στο τέλος, εισπράττει τα συγκεκριμένα οπτικά αποτελέσματα που προσφέρει η φυσιογνωμία των κόκκων της άμμου και γενικά ο βασικός τρόπος εργασίας με το υλικό.

Κατά τη σχεδιαστική διαδικασία επεμβαίνει σημαντικά και η επιλογή των σκηνοθετικών πρακτικών (σύνθεση πλάνου, γωνίες και τεχνικές λήψης, φίλτρα, μοντάζ, κ.α.). Στο παράδειγμα της προσωπικής ταινίας του γράφοντος, οι σκηνοθετικές επιλογές πραγματοποιούνται παράλληλα με τους χειρισμούς της άμμου ή αποτελούν προέκταση αυτών (όταν μια «υποτιθέμενη» κίνηση της κάμερας γίνεται με αντίστοιχη μετακίνηση του σχεδίου

από άμμο) και συνδράμουν στην προώθηση της ιστορίας και συνακόλουθα στο ύφος του έργου.

Στα έργα της Leaf σημαντική βαρύτητα στη φυσιογνωμία δίνει το στοιχείο της απουσίας των πρακτικών cut, ενώ οι ταινίες των Ansoerge χαρακτηρίζονται από τη μεγάλη ποικιλία πλάνων που προσθέτουν παραστατικότητα και αφηγηματική δύναμη.

Το ακόλουθο σχήμα συγκεντρώνει τα παραπάνω συμπεράσματα, έτσι όπως φανερώθηκαν από τον πειραματισμό με την τεχνική της άμμου:



Διάγραμμα 2: Τα βήματα της υλοποίησης με την άμμο

Σύμφωνα με το σχήμα, το σενάριο προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της εικονοπλασίας με ένα εύπλαστο, απείθαρχο υλικό όπως η άμμος, μέσα από αρχικές δοκιμές και πειράματα.

Στη συνέχεια ο δημιουργός κατασταλάζει στις βασικές αισθητικές, εκφραστικές του κατευθύνσεις και προσπαθεί να προσαρμόσει τον τρόπο εργασίας του σε αυτές. Επιλέγει υλικά και μέθοδο εργασίας και ξεκινά την εικονοπλασία.

Στη πορεία, ανακαλύπτει ότι το ίδιο το υλικό, αλλά και οι ιδιαιτερότητες της μεθόδου εργασίας, προσθέτουν σημαντικά στοιχεία ύφους, οπτικές ποιότητες, που πρέπει να αναρμονιστούν με τις αρχικές κατευθύνσεις.

Τέλος, η λειτουργία του σχεδιαστή ως σκηνοθέτη, προσθέτει με τη σειρά της το δικό της κομμάτι στο έργο. Η οπτική γωνία από την οποία επιλέγει να παρουσιάσει τη δράση,(γωνία λήψης), ο τύπος του πλάνου (κοντινό, γενικό, μονόπλανο κ.α.), ο τρόπος με τον οποίο εναλλάσσονται μεταξύ τους οι σκηνές, η ηχητική επένδυση, ο χρόνος και ο ρυθμός είναι κάποια από τα σκηνοθετικά στοιχεία που δρουν προσθετικά στην αισθητική του έργου.

4. ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΤΩΝ ΔΙΑΘΕΣΙΜΩΝ ΕΠΙΛΟΓΩΝ ΚΑΙ ΤΗΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ

Καταγραφή και τεκμηριωμένη ανάλυση όλων των παραμέτρων που εμπλέκονται στη φάση της σχεδίασης εστιάζοντας στην επιρροή τους πάνω στην τελική αισθητική.

4.1. Γενικά

Η ανάλυση των έργων των τριών σημαντικότερων εκπροσώπων της σχεδίασης με άμμο, καθώς και η δημιουργία και ανάλυση ενός προσωπικού έργου από την πλευρά του γράφοντος, αποτελούν τη βάση για την τελική, συμπερασματική οριοθέτηση της αισθητικής που διέπει την τεχνική της σχεδίασης με άμμο πάνω σε φωτιζόμενη από κάτω επιφάνεια.

Αν και η αισθητική, γενικά, είναι δύσκολο να μπει σε συγκεκριμένα καλούπια και να ερμηνευτεί με βάση κάποια μεθοδολογία, οι αναλύσεις, τόσο οι δικές μου, όσο και των μελετητών που παρουσιάζονται στη βιβλιογραφία, επιτρέπουν την περαιτέρω διερεύνηση των πινάκων 6, 7 και 8.

Οι τρεις κατηγορίες, τεχνική και εξοπλισμός, ύφος και ατμόσφαιρα, σκηνοθεσία και μοντάζ, μπορούν να αποτελέσουν έναν οδηγό για την ανάλυση και κατανόηση του οπτικού αποτελέσματος των έργων με άμμο. Κάθε στοιχείο αυτών των κατηγοριών επηρεάζει άμεσα κάποια από τα υπόλοιπα και επιδρά καίρια στην τελική αισθητική της εικόνας. Ο υποψήφιος δημιουργός έχει επομένως τη δυνατότητα, εξετάζοντας αυτές τις συσχετίσεις και επιρροές, να προβλέψει το αισθητικό ύφος του αποτελέσματος και να προσανατολίσει ανάλογα τις σκηνοθετικές επιλογές του. Ο ουδέτερος μελετητής, επίσης, ίσως βρει χρήσιμες τις παρακάτω αναλύσεις στην προσπάθειά του να αποκρυπτογραφήσει τις αισθητικές ποιότητες του έργου που μελετά.

4.2. Τεχνική & εξοπλισμός

Η πρώτη κατηγορία «τεχνική και εξοπλισμός», έχει να κάνει με τις βασικές σχεδιαστικές επιλογές του δημιουργού. Εύλογα, συγκεκριμένα υλικά και συγκεκριμένοι τρόποι εργασίας οδηγούν σε συγκεκριμένα σχεδιαστικά και κατ' επέκταση αισθητικά αποτελέσματα.

Ο πίνακας 6.α. περιλαμβάνει τα εξής στοιχεία:

- Επιφάνεια εμφύχωσης
- Τύπος άμμου (υλικό)
- Βασικός τρόπος χειρισμού του υλικού
- Πρόσθετα στοιχεία
- Διάχυση του υλικού

Σημειώνεται ότι έχει προστεθεί ένα ακόμα στοιχείο σε αυτή την κατηγορία. Πρόκειται για τον τρόπο διάχυσης του υλικού πάνω στην επιφάνεια, και έχει να κάνει με το ύψος από το οποίο ο δημιουργός ρίχνει την άμμο στο γυαλί ή γενικά με τη μέθοδο με την οποία την τοποθετεί. Όπως θα δούμε στη συνέχεια, το στοιχείο αυτό είναι ικανό να δώσει διαφορετικές ποιότητες στην σχεδιασμένη εικόνα ανάλογα με την επιλογή του εκάστοτε δημιουργού.

Στη συνέχεια αναλύονται τα στοιχεία αυτά ένα προς ένα με σκοπό να δειχθεί η επιρροή του ασκούν στην αισθητική εντύπωση.

Επιφάνεια εμφύχωσης

Η επιφάνεια εμφύχωσης αφορά στο τραπέζι του animation, δηλαδή το επίπεδο γυαλί πάνω στο οποίο τοποθετείται η άμμος. Η επιφάνεια αυτή, ανάλογα με το υλικό κατασκευής, το μέγεθός και τη χρήση της, επιδρά σημαντικά στην τελική αισθητική. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει τις επιλογές που μπορεί κανείς να κάνει και πως επηρεάζουν το αποτέλεσμα.

Επιφάνεια εμψύχωσης		
υλικό	Οπάλιο	Πλεξιγκλάς ή διαφανές γυαλί
επίδραση	Οι φόρμες (σχέδιο) είναι πιο καθαρές και συμπαγείς	Αντανακλάσεις, φωτεινό περίγραμμα, έλλειψη τονικής ομοιογένειας στο σώμα της φόρμας
χρήση	Ένα μόνο επίπεδο	Πολλά, συνδυασμένα επίπεδα
επίδραση	Έντονες παραμορφώσεις της φόρμας ανάμεσα στις λήψεις, γλαφυρότητα, ζωντάνια και ατμοσφαιρικότητα, αναρχία	Ευκολία στην κίνηση και τη σύνθεση του πλάνου, καθαρότητα, στεγνότητα και ακαμψία στην κίνηση, ανάπτυξη πρόσθετων σκηνοθετικών τεχνικών
μέγεθος	Μικρή επιφάνεια	Μεγάλη επιφάνεια
επίδραση	Καλύτερη συνολική αντίληψη του χώρου εργασίας, ταχύτητα και ρυθμός στις μεταμορφώσεις, απουσία σχεδιαστικής λεπτομέρειας	Λεπτομέρεια στο σχέδιο, δυσκολία στην επίτευξη κίνησης, έλλειψη ρυθμού, καλύτερη σύνθεση πλάνου

Πίνακας 9: επιφάνεια Εμψύχωσης

Παρατηρούμε ότι η επιλογή της επιφάνειας έχει αντίκτυπο:

- 1) στη φόρμα, επηρεάζοντας τη λεπτομέρεια του σχεδίου, την υφή και τη διαύγεια
- 2) στην κίνηση, επιδρώντας στο ρυθμό των μεταμορφώσεων και την απόδοση της δράσης
- 3) στις σκηνοθετικές τακτικές

Συγκεκριμένα, το οπάλιο έχει τη δυνατότητα να προσδίδει ομοιογένεια στην φωτισμένη επιφάνεια, γεγονός που βοηθά ώστε οι σχεδιασμένες φόρμες να φαίνονται συμπαγείς και στέρεες. Αντίθετα, το πλεξιγκλάς και το διαφανές γυαλί, δημιουργούν αντανακλάσεις και ανισομερείς φωτεινότητες, που αλλοιώνουν την όψη της φόρμας και δημιουργούν ανομοιογένεια στο σώμα της.

Η χρήση ενός μόνο επιπέδου επιβάλλει οι φόρμες των σκηνικών και των χαρακτήρων να συγχέονται, με αποτέλεσμα να είναι δύσκολη η μετατόπιση μιας φόρμας δίχως την

ταυτόχρονη αλλοίωση κάποιας γειτονικής της. Αυτό προσδίδει στο τελικό αποτέλεσμα αναρχία και ένα στοιχείο εφήμερο που, αν και εκ πρώτης όψης φαίνεται να δρα ανασταλτικά για την αισθητική, τελικά συνειδητοποιεί κανείς ότι προσδίδει στο αποτέλεσμα γλαφυρότητα και μαγεία. Οι γραμμές του σχεδίου πάλλονται και μεταβάλλονται συνεχώς σε πάχος και κατεύθυνση και οι κινήσεις φαίνονται περισσότερο ελεύθερες, ίσως, αέρινες. Τελικά, η προβολή των αλλοιωμένων εικόνων στις κινηματογραφικές ταχύτητες είναι υπεύθυνη για το γλαφυρό, άναρχο στο σχέδιο του μα καθόλου ενοχλητικό για το ανθρώπινο μάτι, αποτέλεσμα.

Από την άλλη πλευρά, η χρήση πολλών επιπέδων που διαχωρίζουν τα στοιχεία της σύνθεσης, κάνει τα πράγματα πιο εύκολα για το δημιουργό. Οι κινήσεις επιτυγχάνονται πιο εύκολα και δίνεται η δυνατότητα για την εφαρμογή πρόσθετων σκηνοθετικών τακτικών με το σύρσιμο των επιπέδων και την απομόνωση του σκηνικού. Το τελικό αποτέλεσμα όμως δεν έχει τον εφήμερο, γλαφυρό, ζωντανό χαρακτήρα της εργασίας σε ένα επίπεδο.

Τέλος, το μέγεθος της επιφάνειας επιδρά στη σχεδιαστική λεπτομέρεια και την απόδοση της κίνησης. Συγκεκριμένα, η μικρή επιφάνεια, αν και δεν ενδείκνυται για λεπτομερειακή εργασία, βοηθά το δημιουργό να έχει καλύτερη εποπτεία του έργου του ανάμεσα στις λήψεις και φυσικά να επενδύει λιγότερο χρόνο για τη μετακίνηση των σχεδίων.

Τύπος Άμμου (υλικό)

Ο τύπος της άμμου που επιλέγει ο καλλιτέχνης έχει μεγάλη συνεισφορά στο τελικό αισθητικό αποτέλεσμα. Συγκεκριμένα, η υφή, το χρώμα και το μέγεθος του κόκκου προσδίδουν ιδιαίτερες οπτικές ποιότητες στη φόρμα και αφήνουν ίχνη κατά τη διάρκεια της κίνησης που χαρακτηρίζουν βαθιά το τελικό έργο. Ο παρακάτω πίνακας εξηγεί σχετικά:

Τύπος άμμου (υλικό)			
	Χαλαζίας	Άμμος παραλίας	Άλλο (καφές, ζάχαρη, αλεύρι)
επίδραση	Τραχείς, επιθετικές φόρμες, υπολείμματα στην κίνηση, σπασμωδικότητα, λερωμένο πλάνο, γλαφυρότητα	Απαλές, συμπαγείς φόρμες, ρευστή, ελεύθερη κίνηση, τονικότητα, ρομαντισμός	Συνδυασμός των προηγούμενων

Πίνακας 10: τύπος άμμου

Η άμμος, δηλαδή, που χρησιμοποιεί ο καλλιτέχνης επηρεάζει καθοριστικά την αισθητική της φόρμας και της κίνησης (της παρουσίας της δράσης) δηλαδή την τελική οπτική ποιότητα.

Ο Χαλαζίας, ο οποίος αποτελείται από μεγάλους και ανομοιογενείς κόκκους, δίνει στην σχεδιασμένη φόρμα μια όψη γεμάτη τραχύτητα. Οι χαρακτήρες μοιάζουν να έχουν έντονη υφή και η κίνηση τους αφήνει ευδιάκριτα υπολείμματα κόκκων που δημιουργούν μια δευτερεύουσα, αυθαίρετη κίνηση.

Η λεπτεπίλεπτη άμμος παραλίας, μπορεί να αποδώσει μεγαλύτερη ποικιλία τονικών διαβαθμίσεων από το χαλαζία. Οι τονικότητες που μπορεί να επιτύχει ο καλλιτέχνης, σε συνδυασμό με τις ζεστές καφέ – μπεζ αποχρώσεις του υλικού, προσδίδουν στην εικόνα ένα στοιχείο ρομαντισμού. Ταυτόχρονα, η ομοιογένεια και το μικρό μέγεθος του κόκκου ευνοούν τη δημιουργία σχημάτων αρκετά λείων, με μια αίσθηση απαλότητας, τα οποία κινούνται με μεγαλύτερη ρευστότητα σε σχέση με τα σχήματα από χαλαζία.

Βασικός τρόπος χειρισμού του υλικού

Ο τρόπος χειρισμού της άμμου, το πώς δηλαδή μετακινείται ανάμεσα στις λήψεις για την επίτευξη της κίνησης, καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την όψη του σχεδίου, τη δράση και το τελικό οπτικό, αισθητικό αποτέλεσμα:

Βασικός τρόπος χειρισμού του υλικού		
	Εργασία με δάχτυλα	Πινέλα & πανιά
επίδραση	Χοντροκομμένες φόρμες (ανάγκη για μεγάλη επιφάνεια), γρήγορη εργασία, ζωντάνια, προσωπικό στυλ, προώθηση της ιστορίας (έλλειψη σχεδιαστικής επιτήδευσης), ρυθμός	Λεπτομέρεια, αδυναμία ρυθμού στις μεταμορφώσεις, πειθαρχία του κόκκου της άμμου

Πίνακας 11: βασικός τρόπος χειρισμού του υλικού

Η μετατόπιση της άμμου με τα δάχτυλα παρέχει μια πιο άμεση εντύπωση στον καλλιτέχνη για την εργασία του, μιας και αυτός έχει τη δυνατότητα να επεμβαίνει άμεσα, και συχνά ενστικτωδώς, σε οποιαδήποτε φάση του έργου ανασυνθέτοντας απ' ευθείας την κίνηση. Το δε αποτέλεσμα της επέμβασής του διακρίνεται από μια εντύπωση πρωτογονισμού στο σχέδιο, όπου αυτό απαλλάσσεται από στιλιστικές λεπτομέρειες και λειτουργεί αποκλειστικά για την προώθηση του θέματος. Αυτό έχει ως έμμεσο αποτέλεσμα την επίτευξη καλύτερου ρυθμού στις μεταμορφώσεις της άμμου και φυσικά, την ανάδειξη ενός ιδιαίτερου, προσωπικού σχεδιαστικού ύφους.

Η χρήση πινέλων και πανιών δίνει στο δημιουργό την ευκαιρία να επιβάλλεται καλύτερα πάνω στο σχέδιό του και να δημιουργεί φόρμες με πειθαρχία και λεπτομέρεια στη σχεδιάσή τους. Ταυτόχρονα όμως, χάνεται η αίσθηση της αμεσότητας και η εργασία γίνεται χρονοβόρα, επιδρώντας σημαντικά στον τελικό ρυθμό. Αν και το σχέδιο είναι πιο επαγγελματικό, με

δυνατότητες προσθήκης λεπτομέρειας, η κίνηση μοιάζει περισσότερο τεχνητή, κατασκευασμένη.

Πρόσθετα στοιχεία

Πρόκειται για πρόσθετους τρόπους χειρισμού του υλικού και επιπλέον στοιχεία που ο καλλιτέχνης μπορεί να συμπεριλάβει στη σύνθεση ή τον τρόπο διεξαγωγής της διαδικασίας. Συνήθως περιλαμβάνουν ιδιαίτερα εργαλεία όπως pipe cleaners, χτένια και πιρούνια, ντεκουπαρισμένα χαρτιά, ιδιαίτερους τρόπους παρουσίασης της εργασίας, διαφοροποιημένες τεχνικές λήψης. Τα πρόσθετα στοιχεία αφορούν λοιπόν τόσο στην παρουσίαση της εικόνας όσο και στον τρόπο χειρισμού της άμμου και παρατίθενται στον ακόλουθο πίνακα.

Πρόσθετα στοιχεία	
	Pipe cleaners, πιρούνια, χτένια
επίδραση	Καλύτερη πειθαρχία στο χειρισμό του κόκκου, δημιουργία υφών, καθαρότητα φόρμας
	Cut- out, χρωματιστή άμμος
επίδραση	Καλλιτεχνική έκφραση και συμβολισμός, οπτική ποικιλία, πιο ευδιάκριτες φόρμες
	Ζωντανή παράσταση με ορχήστρα
επίδραση	Λυρισμός, ρυθμός, αδυναμία στην προώθηση της ιστορίας.
	Χρήση κάμερας σε ιδιαίτερη λειτουργία λήψης (π.χ. υπερέκθεση)
επίδραση	Οπτική εντύπωση της φόρμας, κοντράστ, οπτικό ύφος

Πίνακας 12: πρόσθετα στοιχεία

Τα πρόσθετα στοιχεία που αναφέρονται στον πίνακα είναι ενδεικτικά και αφορούν στις επιλογές των καλλιτεχνών που εξετάζονται στην παρούσα εργασία. Στην πραγματικότητα στην κατηγορία αυτή μπορεί να προστεθεί οποιοδήποτε νέο και καινοτόμο στοιχείο που κάνει το έργο ενός καλλιτέχνη να διαφέρει από τα υπόλοιπα και που στις περισσότερες περιπτώσεις χαρακτηρίζει το προσωπικό του ύφος. Είναι σημαντικό να τονισθεί ότι αυτά τα πρόσθετα στοιχεία επιδρούν καθοριστικά στο τελικό οπτικό ύφος του έργου και οριοθετούν την καλλιτεχνική του φυσιογνωμία.

Διάχυση του υλικού στην επιφάνεια

Το ύψος από το οποίο πέφτει η άμμος στην επιφάνεια σχεδίασης και η ποσότητα που συσσωρεύεται για τη δημιουργία της φόρμας επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τη φυσιογνωμία του σχεδίου και το οπτικό ύφος του έργου.

Συγκεκριμένα, επιδρούν στην τονική απόδοση και την όψη του κόκκου στην εικόνα, ενώ καθορίζουν τον τρόπο εργασίας του καλλιτέχνη.

Διάχυση του υλικού στην επιφάνεια		
	Διάχυση από ψηλά	Απ' ευθείας τοποθέτηση
επίδραση	Νεφελώδεις φόρμες, δημιουργία τονικότητας, αίσθηση ρομαντισμού, έντονη παρουσία του κόκκου, σπασμωδικότητα και υφή, η περαιτέρω επέμβαση στο σχέδιο αφήνει ανεπιθύμητα υπολείμματα γραμμών	Συμπαγής φόρμα, στατικό αποτέλεσμα, δισδιάστατη όψη, η εργασία με πινέλα δεν αφήνει ανεπιθύμητα υπολείμματα στο σχέδιο
	Λεπτές στρώσεις άμμου	Συσώρευση μεγάλης ποσότητας
επίδραση	Τονικότητα, ευκολία στο χειρισμό, δυσκολία στην απόδοση	Δισδιάστατο σχέδιο, σκούρα ποιότητα

Πίνακας 13: διάχυση του υλικού στην επιφάνεια

Αν ο καλλιτέχνης επιλέξει να συσσωρεύσει μεγάλη ποσότητα υλικού στο σχέδιο του, αυτό έχει ως αποτέλεσμα σκούρες, συμπαγείς φόρμες, που με τη σειρά τους προσδίδουν στο τελικό οπτικό ύφος μια δισδιάστατη, γραφιστική εντύπωση. Αντίθετα, η ελαφριά και από ψηλά διάχυση της άμμου στην επιφάνεια δημιουργεί μεγαλύτερη τονική γκάμα, ανάλαφρη ατμόσφαιρα και συνακόλουθα, ένα πιο τρισδιάστατο, ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

Η επιλογή της τοποθέτησης παχιών στρώσεων άμμου πάνω στο γυαλί επιβάλλει στον καλλιτέχνη να εργαστεί χρησιμοποιώντας έντονα το στοιχείο του κοντράστ. Οι σκούρες συμπαγείς φόρμες που δημιουργεί η τοποθέτηση του υλικού δεν είναι εύκολο να διαθέτουν ευκρίνεια αν δεν χρησιμοποιηθούν πάνω σε λευκά σκηνικά. Η σχέση λευκού – μαύρου είναι ιδιαίτερα σημαντική στη συγκεκριμένη περίπτωση και η χρήση της οδηγεί στην δημιουργία δισδιάστατων, έντονα παραστατικών εικόνων.

Η στρώση άμμου σε λεπτές πυκνότητες δημιουργεί μια ομοιόμορφη οπτική ποιότητα στην εικόνα και ένα αποτέλεσμα περισσότερο ρεαλιστικό ως προς την απόδοση φωτός και σκιάς. Οι χαρακτήρες δεν ξεχωρίζουν χρωματικά από το σκηνικό και είναι δύσκολη η μετακίνηση τους δίχως σημαντικές αλλοιώσεις. Συνήθως, ο καλλιτέχνης αφήνει κενούς χώρους ανάμεσα στους χαρακτήρες και το σκηνικό που βοηθούν ώστε η κίνηση να γίνεται σωστά και ταυτόχρονα να διακρίνονται καλύτερα τα κινητά από τα ακίνητα στοιχεία της σύνθεσης.

4.3. Ύφος & ατμόσφαιρα

Ακολουθεί η ανάλυση των στοιχείων της κατηγορίας «ύφος και ατμόσφαιρα». Πρόκειται για τις παραμέτρους εκείνες που θεμελιώνουν κατά κύριο λόγο την αισθητική του οπτικού αποτελέσματος. Η ποιότητα της γραμμής, η χρωματική αντίθεση, ο ρυθμός και το εύρος της κίνησης, η ατμόσφαιρα, η μεταχείριση των άναρχα σκορπισμένων κόκκων, η τονική γκάμα, ο τρόπος προσέγγισης της ιστορίας είναι παράμετροι που γίνονται αντικείμενο εκτεταμένης επεξεργασίας από τον δημιουργό στη φάση της προπαρασκευής ή απορρέουν έμμεσα από τις προηγούμενες του επιλογές στη φάση επιλογής της τεχνικής και του εξοπλισμού.

Ο πίνακας 6.β. περιέχει τις εξής πέντε διακριτές παραμέτρους:

- Σχέδιο
- Κίνηση
- Αντιμετώπιση του κόκκου της άμμου
- Οπτικό ύφος
- Προσέγγιση του θέματος

Σχέδιο

Όπως έχουμε ήδη δει, το σχέδιο, η οπτική εντύπωση δηλαδή των χαρακτήρων και των σκηνικών, εξαρτάται από την αρχική επιλογή του καλλιτέχνη σε υλικά και τρόπο εργασίας. Στις περισσότερες όμως περιπτώσεις, ο δημιουργός έχει μια γενική ιδέα για το οπτικό αποτέλεσμα που έργου που θέλει να κάνει, και προσπαθεί να προσαρμόσει την τεχνική του και τον εξοπλισμό ώστε να το επιτύχει.

Η πολυπλοκότητα του σχεδίου, επηρεάζει την δράση, το ρυθμό, τη σκηνοθετική ποικιλία και τον τρόπο προσέγγισης του θέματος (ιστορίας). Χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του

Ferenc Cako, όπου οι λεπτομερείς νατουραλιστικές εικόνες που δημιουργεί είναι δύσκολο να αναπαράγονται συνεχώς ανάμεσα στις λήψεις, με αποτέλεσμα οι ιστορίες του να παρουσιάζουν περιορισμένη δράση, μικρό εύρος κίνησης των χαρακτήρων και, τελικά, ασάφεια στην προώθηση του μύθου.

Στον πίνακα παρουσιάζονται συγκεντρωτικά οι σχέσεις του σχεδίου με τα υπόλοιπα στοιχεία ενός έργου.

Σχέδιο		
	Συμπαγείς, αυτόνομες φόρμες	Ακανόνιστα περιγράμματα, νεφελώδεις φόρμες
προϋποθέσεις	Η άμμος πρέπει να έχει ομοιογένεια, ο κόκκος πρέπει να πειθαρχείται, εργασία με δάχτυλα, κόσκινο, απ' ευθείας τοποθέτηση της άμμου	Χρήση χοντρής και ανομοιογενούς άμμου, πινέλα και στάμπες,
επίδραση	προώθηση ιστορίας και όχι στιλιζάρισμα, καλύτερη ροή της κίνησης, ζωντάνια και συνέχεια	επιθετικότητα, νευρική στην κίνηση, προώθηση της ψυχολογίας,
	Νατουραλισμός, λεπτομέρεια	Σχεδιαστική απλοποίηση, ελευθερία
προϋποθέσεις	Χρήση πινέλων, μεγάλη επιφάνεια εμπύκωσης, ομοιογενής, λεπτή άμμος, διάχυση από ψηλά	Εργασία με τα δάχτυλα
επίδραση	ατμοσφαιρικότητα και ρομαντισμός στο οπτικό ύφος, αδυναμία σύνθεσης πολλών πλάνων, έλλειψη ρυθμού στην κίνηση και τις μεταμορφώσεις, ακαμψία και στατικότητα, τεχνητό μοντάζ ενδείκνυται	ρευστότητα στην κίνηση, ευκολία στην έκφραση συναισθημάτων, γρήγορη δράση, γλαφυρότητα, συμβολισμός, μεγαλύτερη ποικιλία πλάνων
	δισδιάστατη	Όγκοι και τονικότητες
προϋποθέσεις	Απευθείας τοποθέτηση παχιών στρώσεων σε κενά σκηνικά	Λεπτεπίλεπτη διάχυση από ψηλά, χρήση ομοιγενούς, λεπτής άμμου, χρήση κόσκινου.
επίδραση	Συμβολισμός, έμφαση στην ψυχολογία, προσωπική έκφραση	Ατμόσφαιρα, δυσκαμψία στην εικόνα, στατικότητα, ουδέτερο περιβάλλον

Πίνακας 14: σχέδιο

Εξετάζοντας τον πίνακα, εύκολα διακρίνει κανείς ότι το σχέδιο είναι ένα βασικό στοιχείο που καθορίζει το τελικό οπτικό ύφος και κυρίως τον τρόπο προσέγγισης της ιστορίας. Οι συμπαγείς φόρμες από τις οποίες απουσιάζει η σχεδιαστική λεπτομέρεια βοηθούν στην

ανάδειξη του θέματος. Αντίθετα, το ρεαλιστικό σχέδιο ή το σχέδιο με έντονα γραφίστικα στοιχεία (μοτίβα, διακοσμητικές σχεδιαστικές λεπτομέρειες) εγκλωβίζουν το θεατή χάρη στην ποικιλία της εικόνας και δημιουργούν ατμόσφαιρα. Δεν βοηθούν όμως στην κατανόηση του μύθου.

Η απλότητα της φόρμας ευνοεί την απόδοση της κίνησης, μιας και είναι πιο εύκολο να αναπαράγει κανείς απλά σχέδια ανάμεσα στις λήψεις, γεγονός που τελικά τονίζει το στοιχείο των μεταμορφώσεων και βοηθά στην καλύτερη αλληλεπίδραση των χαρακτήρων μέσα στο έργο. Η ταινία κερδίζει σε συναίσθημα και δράση, μοιραία όμως χάνει σε σχεδιαστική αρτιότητα και εντύπωση.

Από την άλλη πλευρά, η λεπτομέρεια και η πολυπλοκότητα του σκηνικού δημιουργεί μια εντύπωση στατικότητας που δεν αφήνει να φανεί το μεγάλο προσόν της άμμου: η δυνατότητα άμεσων μεταμορφώσεων.

Οι «προϋποθέσεις» που αναφέρονται στον πίνακα αφορούν στις επιλογές εκείνες των εργαλείων, του εξοπλισμού και της τεχνικής που πρέπει να κάνει ο δημιουργός που θέλει να επιτύχει την οπτική ποιότητα που περιγράφεται. Για παράδειγμα, το νατουραλιστικό και με έμφαση στη λεπτομέρεια σχέδιο προϋποθέτει τη χρήση λεπτών πινέλων, μεγάλης επιφάνειας εργασίας και λεπτής, με έφεση στη ρευστότητα, άμμου, που ίσως θα πρέπει να διαχέεται απαλά από ψηλά ώστε να σκορπά ομοιόμορφα και να αφήνει λεπτές αποχρώσεις.

Κίνηση

Η απόδοση της κίνησης, ο τρόπος δηλαδή με τον οποίο μεταβάλλεται το σχέδιο ανάμεσα στα καρέ, επηρεάζει άμεσα την ποιότητα της φόρμας, που τελικά μένει ως εντύπωση στο μάτι του θεατή με την πάροδο του χρόνου, καθώς και το ρυθμό των μεταμορφώσεων. Αν ο δημιουργός αποφασίσει να δώσει μεγάλη προσοχή στη σχεδιαστική συνέχεια ανάμεσα στις

λήψεις, σπαταλά χρόνο και μοιραία η εικόνα, αν και παρουσιάζει μεγαλύτερη ποιότητα στο σχέδιο, υστερεί στην απόδοση της δράσης και την ομαλή αλλαγή των στοιχείων όσο «κυλούν» τα πλάνα.

Κίνηση		
	Ρευστή κίνηση	Νευρική, σπασμωδική κίνηση
προϋποθέσεις	εργασία με τα δάχτυλα, ταχύς τρόπος εργασίας, μικρή επιφάνεια σχεδίασης	Χοντρή άμμος, χρήση πινέλων, έντονες υφές με χρήση σταμπών, διάχυση της άμμου από ψηλά
επίδραση	Ατημέλητο σχέδιο, αυθορμητισμός, άφεση στο μουσικό ρυθμό, ίσως θυσία στη σαφήνεια της εικόνας, σκηνοθετική ποικιλία στην απόδοση του πλάνου, προώθηση της ιστορίας, ρομαντισμός και συναίσθημα	Ελεύθερη απόδοση της ιδιότητας του κόκκου να διαχέεται, ακανόνιστα περιγράμματα, χρήση γενικών πλάνων, απλά, ουδέτερα σκηνικά, αποτύπωση της ψυχολογίας
	Ρυθμός, συνεχής μεταβολή της φόρμας	Στατικότητα, αδράνεια
προϋποθέσεις	Μικρή σχεδιαστική επιφάνεια, ταχύτητα στην εργασία, εργασία με τα δάχτυλα ή μεγάλα πινέλα και χαρτόνια, λιτό σχέδιο	Μεγάλη επιφάνεια σχεδίασης, λεπτεπίλεπτη εργασία με διάφορα πινέλα λεπτομέρειας, χρήση ιδιαίτερων εργαλείων, όπως κόσκινο και στάμπες
επίδραση	Ζωντάνια των χαρακτήρων, γλαφυρότητα, ομαλή σύνδεση των πλάνων με χρήση παραμόρφωσης, χρήση της μουσικής για επίτευξη ρυθμού, δισδιάστατο σχέδιο	Λεπτομέρεια στα σκηνικά, σχεδιαστικός πλούτος, μονόπλانا

Πίνακας 15: κίνηση

Η ρευστή ομαλή κίνηση ανάμεσα στα καρέ προϋποθέτει συνεχή μεταβολή του σχεδίου, το οποίο με τη σειρά του επιβάλλει τη χρήση απλών, συνήθως δισδιάστατων μεγάλων σχημάτων και απλών σκηνικών, ώστε η μετατροπή τους να γίνεται εύκολα και γρήγορα. Η εργασία με τα δάχτυλα, παράγει τέτοια, απλά και γεμάτα συμβολισμό, σχέδια που ενδείκνυνται για γρήγορες, γεμάτες ρευστότητα κινήσεις και μεταμορφώσεις. Ακόμα και η τακτική να αφήνεται ο καλλιτέχνης να οδηγηθεί από το ρυθμό ενός μουσικού κομματιού, χωρίς να σταματά ανάμεσα στις λήψεις για πολύ χρόνο, δίνει αποτελέσματα γεμάτα ρευστότητα και ρυθμό που όμως παρουσιάζουν στοιχεία έντονου σουρεαλισμού και δεν ενδείκνυνται για καλά δομημένα σενάρια.

Όσον αφορά τη σκηνοθεσία, οι συνεχείς ρευστές μεταμορφώσεις δίνουν τη δυνατότητα στον καλλιτέχνη να επεξεργάζεται τα αντικείμενα από πολλές οπτικές γωνίες και να συνδέει τα διαφορετικά πλάνα μεταξύ τους με νέες, άμεσες μεταμορφώσεις της άμμου και όχι με cut.

Από την άλλη πλευρά, η σπασμωδική κίνηση κάποιων έργων, οφείλεται στο τραχύ επιθετικό σχέδιο που επιτυγχάνεται με τη χρήση χοντλής άμμου, διάχυση της από ψηλά και συχνή χρήση πινέλων ανάμεσα στις λήψεις. Ο καλλιτέχνης επεξεργάζεται περισσότερο τις στατικές εικόνες πάνω στην επιφάνεια και αποφεύγει το γρήγορο ρυθμικό τρόπο περάσματος από την μία εικόνα στην άλλη. Στην περίπτωση αυτή, τα μεγάλα γενικά πλάνα και τα ουδέτερα λευκά σκηνικά βοηθούν στην παρουσίαση της αγχώδους κίνησης των χαρακτήρων.

Αντιμετώπιση του κόκκου της άμμου

Ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει ο καλλιτέχνης τους κόκκους της άμμου, που κινούνται αυθαίρετα στα περιγράμματα του σχεδίου, δίνει μια ιδιαίτερη φυσιογνωμία και οπτική εντύπωση στο τελικό έργο.

Αντιμετώπιση του κόκκου της άμμου		
	Πειθάρχηση του κόκκου (στυλιζάρισμα)	Άφηση των άναρχων ιδιοτήτων του (αυθορμητισμός)
επίδραση	Καθαρό σχέδιο, συμπαγής μετρημένη κίνηση, εντύπωση σιλουέτας (cut-out)	Ατημέλητο, «λερωμένο» σχέδιο, άγρια, ταραχώδης κίνηση, τραχύ, emphatic αποτέλεσμα

Πίνακας 16: αντιμετώπιση του κόκκου της άμμου

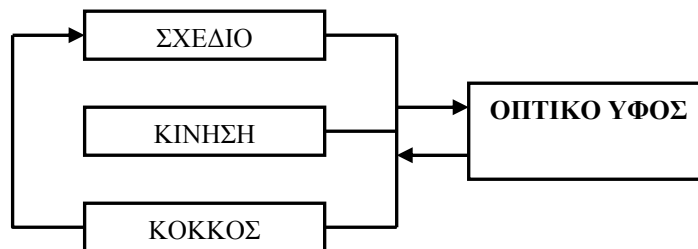
Αν ο καλλιτέχνης προσπαθεί να τιθασει τις αυθόρμητες ιδιότητες του κόκκου να σκορπίζει και να διαχέεται στην επιφάνεια, κερδίζει ως αποτέλεσμα ένα σχέδιο πιο καθαρό, που πλησιάζει στα πρότυπα του cut-out, ενώ η κίνηση μοιάζει κι αυτή πιο συμπαγής και μετρημένη.

Αντίθετα, αν ο δημιουργός αγνοεί τους διάσπαρτους στα περιγράμματα κόκκους, κερδίζει ένα σχέδιο γεμάτο γλαφυρότητα και ζωντάνια, η όψη του οποίου μαρτυρά αμέσως τη χρήση άμμου. Η κίνηση φαίνεται πιο απόκοσμη, ντυμένη με μια αύρα που την ακολουθεί, ένα φωτοστέφανο από κόκκους, όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά στον κατάλογο για τους Ansorge από το φεστιβάλ του Annecy το 1995.

Οπτικό ύφος

Το οπτικό ύφος έχει να κάνει με τη γραφική εντύπωση που αφήνει το έργο ως αποτέλεσμα συγκεκριμένων επιλογών του καλλιτέχνη ως προς τα υλικά και τον εξοπλισμό, αλλά και τον τρόπο που επιλέγει να σχεδιάσει ή να συνθέσει το πλάνο του.

Αν και μπορεί να θεωρηθεί ο κύριος εκφραστής της αισθητικής του έργου, εν τούτοις πρέπει να συνυπολογιστεί μαζί με άλλα στοιχεία, όπως είναι ο τρόπος με τον οποίο προσεγγίζει το θέμα ο καλλιτέχνης (εδώ συμπεριλαμβάνονται και στοιχεία εμπορικά, οικονομικά, απευθυνόμενου κοινού και κουλτούρας, τα οποία, όπως αναφέρει ο Paul Wells, επηρεάζουν δραστικά την εντύπωση του παραγόμενου έργου (βλ. ενότητα 1.1) και οι επιλογές μοντάζ που κάνει. Μπορούμε πάντως να θεωρήσουμε ότι το οπτικό ύφος είναι σε πολλές περιπτώσεις απόρροια του σχεδίου, της αντιμετώπισης του κόκκου και της κίνησης, και αποτελεί την οπτική εντύπωση αυτών. Επειδή όμως είναι δυνατό να οριοθετείται από πριν και να αποτελεί έναν από τους οδηγούς του δημιουργού κατά τη φάση της υλοποίησης, οφείλουμε να εξετάσουμε το οπτικό ύφος ξεχωριστά και να μελετήσουμε τη σχέση αλληλεπίδρασης του με τα στοιχεία της ενότητας «τεχνική και εξοπλισμός» καθώς και με τα στοιχεία της κίνησης και του σχεδίου. Ισχύει, σε γενικές γραμμές και σύμφωνα με τις προσωπικές διαπιστώσεις του γράφοντος πάνω στα έργα των δημιουργών που αναλύονται στην παρούσα εργασία, η εξής σχέση:



Διάγραμμα 3: Προτεινόμενη σχέση μεταξύ οπτικού ύφους και στοιχείων του κινουμένου σχεδίου με άμμο

Το παραπάνω διάγραμμα περιγράφει οπτικά τις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στα βασικά στοιχεία του κινουμένου σχεδίου με χρήση άμμου και του συνολικού οπτικού ύφους (η οπτική εντύπωση της εικόνας). Οι ιδιότητες του κόκκου της άμμου, όπως είναι η υφή, η γήινη απόχρωση, το στοιχείο της ρευστότητας και ο αυθορμητισμός (το άναρχο σκόρπισμα ορισμένων κόκκων), προσδίδουν μια συγκεκριμένη, ανάλογη εντύπωση στο σχέδιο. Η εντύπωση αυτή συνδυάζεται με στοιχεία του τρόπου χειρισμού του υλικού, καθώς και στοιχεία εργασίας με άλλα υλικά (χτένια, στάμπες, φουσητήρες, κ.α.) και συνθέτουν την τελική όψη του σχεδίου. Στη συνέχεια, στην εντύπωση αυτή που δημιουργείται, προστίθεται ο τρόπος μετακίνησης αυτών των στοιχείων (με τη χρήση πινέλων ή των χεριών, με την απότομη μεταβολή των γραμμών ή τη ρευστή απόδοση μιας κίνησης) και προκύπτει συνολικά η οπτική εντύπωση την οποία εδώ καλούμε «Οπτικό ύφος»

Βέβαια, σύμφωνα με το διάγραμμα, η σχέση λειτουργεί, πολλές φορές, αμφίδρομα. Η οπτική παιδεία του δημιουργού και οι επιδράσεις λόγω οπτικών ερεθισμάτων, αποτελούν τη βάση για την έναρξη της εργασίας με κάποιες παγιωμένες αισθητικές (ως προς την οπτική εντύπωση) κατευθύνσεις. Ο δημιουργός έχει ως σκοπό να αποδώσει ένα συγκεκριμένο ύφος και κινείται προς αυτήν την κατεύθυνση προσαρμόζοντας ανάλογα τις σχεδιαστικές του επιλογές, τον τρόπο χρήσης των εργαλείων του και την απόδοση της κίνησης. Εν τέλει, οι ίδιες οι βασικές ιδιότητες του υλικού και του εξοπλισμού αλλοιώνουν την αρχική αισθητική εικόνα

που είχε σαν πυξίδα και προσθέτουν τα δικά τους αισθητικά στοιχεία που έχουμε ήδη αναφέρει στις προηγούμενες παραγράφους του κεφαλαίου.

Στη συνέχεια, αφού εξετάσουμε τα στοιχεία της προσέγγισης του θέματος και των σκηνοθετικών επιλογών, θα δούμε πώς και τα τρία αυτά στοιχεία αλληλεπιδρούν και δίνουν μορφή σε αυτό που ονομάζουμε αισθητική του τελικού οπτικοακουστικού προϊόντος.

Στον πίνακα που ακολουθεί συνοψίζονται διάφορες επιλογές ως προς το οπτικό ύφος:

Οπτικό ύφος		
	Γραφιστική, δισδιάστατη προσέγγιση	Τρισδιάστατη, ανάλαφρη εικόνα (τονικότητα)
προϋποθέσεις	Συσώρευση μεγάλης ποσότητας άμμου, συμπαγές σχέδιο, χρήση δαχτύλων και φυσητήρων	Ανάγκη μεγάλης επιφάνειας, χρήση πινέλων, λεπτές στρώσεις άμμου,
επίδραση	έντονο περίγραμμα, μεγαλύτερη πειθαρχία στην κίνηση, συμβολισμός	δυσκολία στην απόδοση της κίνησης, στατικότητα, απόδοση της εντύπωσης ζωγραφικού πίνακα
	Ουδέτερα σκηνικά, νεφελώδης εντύπωση	Σκούρο, συμπαγές, πνιγρό περιβάλλον
προϋποθέσεις	Διάχυση του υλικού από ψηλά, χρήση πινέλου, διακριτική επέμβαση στην άμμο, χρήση κόσκινου	Εργασία με τα δάχτυλα, μεγάλες ποσότητες άμμου πάνω στο γυαλί, συνεχής επέμβαση στην άμμο ανάμεσα στις λήψεις,
επίδραση	Ονειρικό περιβάλλον, σουρεαλιστική προσέγγιση	στατικότητα του πλάνου, κλειστοφοβικό περιβάλλον, δραματικότητα

Πίνακας 17: οπτικό ύφος

Παρατηρεί κανείς ότι συγκεκριμένες επιλογές στο σχέδιο και την απόδοση της κίνησης δίνουν διαφορετική εντύπωση στην τελική εικόνα. Κατά κύριο λόγο, οι γραφιστικές δισδιάστατες αποδόσεις που επιτυγχάνονται με τη σύνθεση στέρεων συμπαγών φορμών και υψηλά επίπεδα κοντράστ, τονίζουν τις σχέσεις – αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων και γενικά τη δράση. Η εικόνα είναι έντονα διακριτή, με αποτέλεσμα να ευνοούνται τα κοντινά σε κάποια δράση πλάνα.

Οι περισσότερο τρισδιάστατες απεικονίσεις προκαλούν μια περισσότερο ουδέτερη εντύπωση (ο θεατής δεν πλησιάζει εύκολα στην ψυχολογία του χαρακτήρα), ταιριάζουν με

γενικά πλάνα και μονόπλانا και δίνουν την αίσθηση ρομαντικής ατμόσφαιρας και σουρεαλισμού.

Προσέγγιση του θέματος

Η προσέγγιση του θέματος αφορά στον τρόπο με τον οποίο θέλει ο καλλιτέχνης να παρουσιάσει την ιστορία του. Η επιλογή του συνήθως γίνεται στη φάση της προπαρασκευής και επηρεάζει καίρια το τελικό οπτικό ύφος, τη φυσιογνωμία δηλαδή της φόρμας και το ρυθμό της κίνησης που οδηγούν σε συγκεκριμένες οπτικές εντυπώσεις (όπως αναφέρεται στην προηγούμενη παράμετρο), και τις τελικές σκηνοθετικές επιλογές (π.χ. τεχνικές λήψεων, μοντάζ).

Ταυτόχρονα, διαθέτει μια άρρηκτη σχέση με τις επικοινωνιακές προθέσεις του δημιουργού και εξαρτάται, σύμφωνα με τις αναλύσεις του Paul Wells σχετικά με ορθόδοξο και πειραματικό animation, από το απευθυνόμενο κοινό, τις εμπορικές επιδιώξεις, και γενικά, τον λόγο για τον οποίο δημιουργείται το έργο (διαφήμιση, καλλιτεχνική έκφραση, επικοινωνιακή πρόθεση, ψυχαγωγία, κ.α.).

Ο δημιουργός μπορεί να επιλέξει να εμβαθύνει στην ψυχολογία των χαρακτήρων, στην απόδοση κάποιου κοινωνικού μηνύματος ή απλά να πειραματισθεί με το ρυθμό. Μπορεί, αν θέλει, να εστιάσει στην απόδοση συναισθημάτων ή στη προώθηση της ιστορίας («στεγνή» αφήγηση) αν σκοπός του είναι να ψυχαγωγήσει ή να επιμορφώσει. Κάθε προσέγγιση έχει διαφορετικά αισθητικά αποτελέσματα στο παραγόμενο έργο.

Για παράδειγμα, στην προσωπική ταινία «It's all frogs!» ο γράφων θέλησε να εμβαθύνει στην ψυχολογική κατάσταση του ήρωα, ο οποίος απομονωμένος στον πάτο του πηγαδιού μεταμορφωνόταν σε βατράχι. Επιλέχθηκε λοιπόν πιο αργός ρυθμός, στατικά πλάνα, λήψεις ζουμ, δισδιάστατο σχέδιο, κατά τόπους σκιάσεις και άλλα στοιχεία, που έδωσαν μια

συγκεκριμένη αισθητική εντύπωση που θεωρήθηκε ότι προέβαλε καλύτερα τη δεδομένη ψυχολογική κατάσταση του ήρωα.

Ο επόμενος πίνακας παραθέτει ορισμένες προσεγγίσεις από το πεδίο ελεύθερων, ή πολλές φορές επιβεβλημένων από παραγωγούς και διανομείς, επιλογών που μπορεί να ακολουθήσει ένας δημιουργός:

Προσέγγιση του θέματος	
	προώθηση ιστορίας («στεγνή» αφήγηση)
επίδραση	Κατανοητό, απλό σχέδιο, καλή απόδοση της δράσης, δισδιάστατη σχεδίαση, ρυθμός, σκηνοθετική προσήλωση στο θέμα
	Συμβολισμός, καλλιτεχνική έκφραση
επίδραση	Έμφαση στον πειραματισμό με τις ιδιότητες του υλικού (π.χ. μεταμορφώσεις) και πρόσθετα καινοτόμα στοιχεία, όχι εστίαση στην κίνηση και τη δράση, εστίαση στο ρυθμό
	Έμφαση στην απόδοση συναισθήματος
επίδραση	Ρευστότητα, μεταμορφώσεις, λεπτές τονικότητες ή έντονο κοντράστ, σκηνοθετική προσήλωση στο συναίσθημα, λυρισμός
	Έμφαση στην ψυχολογία
επίδραση	Περιβάλλοντα με έντονο κοντράστ, στατικότητα, υποτονικότητα στη δράση, ζουμ με μεταμόρφωση

Πίνακας 18: προσέγγιση του θέματος

Ο πίνακας του Paul Wells σχετικά με το ορθόδοξο και το πειραματικό animation (βλ. ενότητα 1.1) έχει εφαρμογή και στη σχεδίαση με άμμο. Τα στοιχεία που επεξεργάζεται ο πίνακας του Wells συνδέονται άμεσα με τα στοιχεία που παρουσιάζονται εδώ και αναφέρονται ως προσέγγιση του θέματος.

Αν και η άμμος σαν υλικό και η φύση της εργασίας (όπου έχουμε ατομική εργασία με έναν εφήμερο, μη στηριζόμενο στην οργάνωση και τη λεπτομέρεια, τρόπο δράσης) δεν

ευνοούν την υιοθέτηση βιομηχανοποιημένων μεθόδων παραγωγής και κατ' επέκταση δεν μπορούν να λειτουργήσουν στο πλαίσιο του επικερδούς χώρου του θεάματος, παρόλα αυτά είναι δυνατό έργο με άμμο να δημιουργηθούν εκτός των πλαισίων του πειραματισμού, για τους σκοπούς της διαφήμισης ή της εκπαίδευσης.

Τα έργα με άμμο κινούνται στο χώρο μεταξύ του αναπτυξιακού και του πειραματικού animation χωρίς σαφή όρια. Η δημιουργός Caroline Leaf, αν και είχε απεριόριστες εκφραστικές ελευθερίες κατά την υλοποίηση των ταινιών της, εν τούτοις έπρεπε να εργαστεί κάτω από θεματολογικές οριοθετήσεις· είχε ως περιορισμό να προβάλλει το στοιχείο της καναδικής κουλτούρας και να παράγει εικόνες που να ερμηνεύονται εύκολα, κυρίως από τους νέους. Το στοιχείο αυτό λειτούργησε έντονα στο έργο της δημιουργού και έπαιξε καίριο ρόλο στην αισθητική. Η προώθηση της ιστορίας (του μύθου) αποτέλεσε τη βάση για την δημιουργία των έντονα παραστατικών της εικόνων και της σκηνοθετικής της πρακτικής.

Ανάμεσα στις πολλές κατευθύνσεις που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος δοθείσης μιας ιστορίας, εμείς διακρίνουμε τέσσερις:

1. προώθηση ιστορίας («στεγνή» αφήγηση), κατά την οποία ο δημιουργός επιλέγει να ακολουθήσει μια τακτική αφηγηματικής καθαρότητας και σαφήνειας παρά να επιδείξει τις σχεδιαστικές -καλλιτεχνικές του δυνατότητες.
2. Καλλιτεχνική έκφραση και συμβολισμός, όπου ο δημιουργός δρα με καλλιτεχνικά κριτήρια και πειραματίζεται με τη φύση του σχεδίου και της κίνησης με κύριο γνώμονα την προσωπική έκφραση.
3. Έμφαση στην απόδοση συναισθήματος, σύμφωνα με την οποία για τον δημιουργό δεν παίζει πρωτεύοντα ρόλο η παραστατικότητα παρά το νόημα και το συναίσθημα που δημιουργείται στο κοινό. Επιστρατεύονται μέσα όπως το χρώμα και η μουσική με σκοπό να εκφραστεί λυρισμός και ατμόσφαιρα.

4. Έμφαση στην ψυχολογία, όπου ο δημιουργός θέλει να επεξεργαστεί έντονα τους ήρωες του και να τονίσει το στοιχείο του κινήτρου (κυρίως εσωτερικό ή κοινωνικό). Και σε αυτήν την περίπτωση η μουσική, αλλά και η σκηνοθετική επέμβαση (πλάνα, λήψεις) προσπαθούν να φέρουν στην επιφάνεια την ψυχολογία του δράστη.

Κατά την ανάλυση του προσωπικού μου πειραματισμού και ιδιαίτερα κατά τη σύγκριση με τους υπόλοιπους δημιουργούς (ενότητα 4.5) συνειδητοποίησα ότι αυτά τα στοιχεία παίζουν σημαντικό ρόλο στις εικόνες που δημιουργεί ο καθένας και λειτουργούν ως ένα είδος αρχικού κινήτρου για τη δημιουργία. Μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για την αποκωδικοποίηση και την ανάλυση της αισθητικής εντύπωσης των κινούμενων εικόνων. Το στοιχείο αυτό της προσέγγισης του θέματος συνδυάζεται με εκείνο του οπτικού ύφους που αναφέρουμε προηγουμένως και συνθέτει την συνολική καλλιτεχνική διεύθυνση, που αποτελεί και την πυξίδα κατά τη φάση της σχεδίασης.

4.4. Σκηνοθεσία και μοντάζ

Στην τρίτη και τελευταία ενότητα περιγράφονται οι σκηνοθετικές τεχνικές, που περιλαμβάνουν τη σύνθεση του κάδρου, τον τρόπο σύνδεσης των εικόνων και τα οπτικά εφφέ ή πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα.

Σύμφωνα με τον πίνακα 6.γ. μελετώνται οι εξής τρεις παράμετροι που επιδρούν κι αυτές σημαντικά στην αισθητική του τελικού έργου:

- Σύνθεση πλάνου
- Σύνδεση πλάνων
- Πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα

Σύνθεση πλάνου

Η σύνθεση του πλάνου έχει να κάνει με τον τρόπο που επιλέγει ο δημιουργός, έχοντας την ιδιότητα του σκηνοθέτη, να παρουσιάσει τις εικόνες που δημιουργεί. Σε συνδυασμό με το επόμενο στοιχείο της σύνδεσης των πλάνων, αποτελεί τον τρόπο με τον οποίο επιλέγει να πει την ιστορία του και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την προσέγγιση του θέματος.

Η επιλογή συγκεκριμένου είδους πλάνων (π.χ. μονόπλανο, ειδικά πλάνα, κ.α.), η γωνία λήψης, και οι τεχνικές λήψεως (π.χ. pan, travelling, κ.α.) εκτός του ότι έχουν ως σκοπό να προωθήσουν το μύθο, δίνουν ιδιαίτερη αισθητική εντύπωση στο τελικό έργο.

Σύνθεση πλάνου		
	Γενικά πλάνα	Κοντινά πλάνα
προϋποθέσεις	Μεγάλη επιφάνεια σχεδίασης	
επίδραση	Στατικότητα, ανάγκη για τεχνική αλλαγή πλάνων ή με διάχυση άμμου που καλύπτει την επιφάνεια (τεχνητό fade-in)	Καλύτερη προώθηση της δράσης, έμφαση στην ψυχολογία των χαρακτήρων, ευνοείται το στοιχείο των μεταμορφώσεων
	Ποικιλία πλάνων	Μονόπλانا
προϋποθέσεις	Χρήση απλοϊκού σχεδίου (δισδιάστατο)	Λεπτομέρεια στα σκηνικά, σχεδιαστικός πλούτος
επίδραση	Καλύτερη εξερεύνηση του χώρου, έντονη δράση, προώθηση της ιστορίας	Δυνατότητα λεπτομερούς σχεδίου, στατικότητα, δυσκαμψία, υποτονικότητα, έμφαση στην ψυχολογία

Πίνακας 19: σύνθεση πλάνου

Για παράδειγμα, η χρήση γενικών πλάνων δημιουργεί την εντύπωση της στατικότητας, κάτι που παρατηρείται στα έργα κυρίως του Ferenc Cako, και δεν αφήνει περιθώρια για μετάβαση μεταξύ των πλάνων με απ' ευθείας παραμόρφωση της άμμου.

Αντίθετα, τα κοντινά πλάνα εστιάζουν στην κίνηση και τη δράση των χαρακτήρων, ενώ το πέρασμα από το ένα πλάνο στο άλλο μπορεί εύκολα να γίνει με απευθείας μεταμόρφωση (όπου, για παράδειγμα, η εικόνα ενός προσώπου που αγναντεύει από το παράθυρο μπορεί να οδηγήσει σε ειδικό πλάνο στα μάτια, και ύστερα με απ ευθείας μεταμόρφωση των ματιών (της άμμου που σχηματίζουν τα μάτια) στην εικόνα ενός χελιδονιού που πετά).

Γενικά, τα πολλά μικρά και κυρίως κοντινά πλάνα αποτυπώνουν καλύτερα τις ιδιότητες της άμμου για άμεσες μεταμορφώσεις, ρευστότητα και γλαφυρότητα στην κίνηση του κόκκου. Επιπλέον, επιτρέπουν οι εικόνες να έχουν σύντομη διάρκεια ζωής και να μην χρειάζεται να μένουν για αρκετές λήψεις πάνω στο γυαλί. Έτσι, αποφεύγονται φαινόμενα ακούσιας αλλοίωσης τους ή καταστροφής τους.

Σύνδεση πλάνων

Η σύνδεση των πλάνων αφορά στις λεγόμενες στρατηγικές μοντάζ και εστιάζει στη μακροσκοπηθεσία, τον τρόπο, δηλαδή, που οι διαφορετικές ακολουθίες πλάνων συνδέονται μεταξύ τους δημιουργώντας μια απρόσκοπτη οπτική συνέχεια. Ο δημιουργός έχει κι εδώ τη δυνατότητα να επιλέξει τεχνητές μεθόδους μετάβασης από τη μια σκηνή στην άλλη με τη χρήση cut, fade-in, fade-out και άλλων σκηνοθετικών εφφέ που πλέον προσφέρονται σε πολλά ψηφιακά προγράμματα μοντάζ. Μπορεί, όμως, να χρησιμοποιήσει ακόμα και την ίδια την άμμο διαχέοντας την πάνω στην επιφάνεια και καλύπτοντας τη σχεδιασμένη εικόνα. Κατά την πρακτική αυτή έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει νέες φόρμες ενόσω συνεχίζει να κινηματογραφεί. Επιτυγχάνει, έτσι ένα χειροτεχνικό εφφέ σύνδεσης των σκηνών.

Η χειροτεχνική πρακτική με τη διάχυση άμμου προσδίδει στο έργο μια αίσθηση παραμυθιού και μυστηρίου. Ο θεατής καταλαβαίνει ότι ανά πάσα στιγμή μπορεί να δημιουργηθεί μπροστά στα μάτια του κάτι νέο σαν να το σκαλίζει ένας γλύπτης εκείνη ακριβώς τη στιγμή.

Οι κλασσικές τεχνικές μοντάζ προσφέρουν κι αυτές συγκεκριμένα αποτελέσματα στο ρυθμό, την οπτική ποικιλία και τη προσέγγιση του μύθου, και ανάλογα με το πώς θα χρησιμοποιηθούν επηρεάζουν την τελική αισθητική.

Σύνδεση πλάνων		
	Σύνδεση με διάχυση άμμου (μεταμόρφωση)	Σύνδεση με τεχνικές μοντάζ (cut, fade-in, fade-out, κ.α.)
επίδραση	Παραμυθένια αίσθηση, ποικιλία, οπτική ποίηση	Ποικιλία, δυνατότητα ελέγχου του ρυθμού,

Πίνακας 18: Σύνδεση πλάνων

Πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα

Όπως ακριβώς συμβαίνει και με το υλικό (άμμος) όπου ο δημιουργός μπορεί να χρησιμοποιήσει καινοτόμα στοιχεία στη σχεδίαση (όπως π.χ. χρωματιστά ντεκουπαρισμένα χαρτιά) έτσι και στην περίπτωση των πρόσθετων σκηνοθετικών τεχνασμάτων ο, σε ρόλο σκηνοθέτη, δημιουργός μπορεί να χρησιμοποιήσει στοιχεία που δίνουν μια προσωπική προσέγγιση στην παρουσίαση του θέματός του. Αυτά τα στοιχεία μπορεί να είναι η εμμονή σε συγκεκριμένα πλάνα, η χρήση φίλτρων, η παρουσίαση της δράσης των χαρακτήρων σε έντονη προοπτική με τη χρήση πολλών επιπέδων λήψεως (όπου σε πρώτο πλάνο φαίνεται ένας πρωταγωνιστής σε κοντινό πλάνο και από πίσω φαίνεται κάποια άλλη δράση σε γενικό)

Οι εναλλακτικές λύσεις στην παράμετρο αυτή της σκηνοθεσίας είναι ανεξάντλητες μιας και αποτελούν προσωπικές ιδέες των καλλιτεχνών. Κάθε προσέγγιση, όπως είναι λογικό, αφήνει κάποια πρόσθετη εντύπωση στο έργο.

Ο πίνακας παρουσιάζει ενδεικτικά κάποιες επιλογές :

Πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα	
	Έμφαση στην ηχητική επένδυση
επίδραση	Περισσότερη ερμηνευτική δύναμη, ατμόσφαιρα, τραγικότητα
	Χρήση χρωματικών φίλτρων
επίδραση	Έντονα καλλιτεχνική προσέγγιση, δημιουργία συναισθημάτων
	Υπερβολικά κοντινά πλάνα
επίδραση	Τονισμός της ψυχολογίας, δημιουργία κορύφωσης

Πίνακας 20: πρόσθετα σκηνοθετικά τεχνάσματα

ΤΕΛΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΜΕ ΑΜΜΟ

Η σχεδίαση με άμμο διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες τεχνικές παραστατικής κινηματογραφίας ως προς δύο θεμελιώδη στοιχεία: την εντύπωση που αφήνουν οι ιδιότητες των κόκκων της άμμου πάνω στο γυαλί και τις άμεσες μεταμορφώσεις. Η αισθητική φυσιογνωμία των έργων με άμμο οφείλεται κατά κύριο λόγο σε αυτά τα δύο στοιχεία και ο τρόπος με τον οποίο τα εκμεταλλεύεται ο δημιουργός καθορίζει την οπτική ποιότητα του αποτελέσματος.

Ο κόκκος της άμμου προσδίδει υφή στην εικόνα και αφήνει την εντύπωση μιας ζωντανής ύλης που αναδιαμορφώνεται για να δημιουργήσει νέα σχήματα και εικόνες. Η εικονοπλασία δεν σταματά ποτέ, αλλά μοιάζει να ακολουθεί τη διαδρομή των άπειρων μικρών κόκκων που μετακινούνται διαρκώς πάνω στην επιφάνεια σχεδίασης.

Το στοιχείο της μεταμόρφωσης, ως απόρροια της ικανότητας των κόκκων να μετακινούνται συνεχώς δίνοντας ζωή σε νέες μορφές κατά τη βούληση του δημιουργού, αφήνει την αίσθηση του εφήμερου, του ποιητικού, όπου οι φόρμες μπλέκονται μεταξύ τους, δημιουργούνται η μία μέσα από την άλλη και συνθέτουν ένα ατελείωτο καμβά από νέες εικόνες, οι οποίες μπορούν να περιοριστούν μόνο από τη φαντασία του δημιουργού τους.

Σύμφωνα με τον συγγραφέα Paul Wells, η μεταμόρφωση προσφέρει ένα ιδιαίτερο στοιχείο στο οπτικό ύφος του έργου μιας και προσδίδει μια νέα διάσταση με το χαρακτήρα της ρευστότητας που εισάγεται ανάμεσα στις σταθερές εικόνες. Δεν υπάρχει πλέον μόνο μια ακολουθία από σταθερές εικόνες αλλά και μια εξίσου σημαντική διαδικασία σταδιακού μετασχηματισμού που λαμβάνει χώρα και δίνει ένα ιδιαίτερο, σουρεαλιστικό αποτέλεσμα αποδόμησης του φυσικού χώρου και του χρόνου. (Paul Wells, *Understanding Animation* (Routledge, UK, 1998), σελ. 69)

Οι ιδιότητες των κόκκων και το στοιχείο της άμεσης μεταμόρφωσης, με την απευθείας μετάλλαξη του προηγούμενου σχεδίου ώστε να σχηματιστεί το αμέσως επόμενο, δίνουν ιδιαίτερο χαρακτήρα στον τρόπο σχεδίασης και κατ' επέκταση προσδίδουν πρόσθετα χαρακτηριστικά στο τελικό έργο έτσι όπως τα έχουμε παρουσιάσει τόσο μέσα από τις αναλύσεις έργων, όσο και μέσα από τις μετέπειτα συσχετίσεις.

Η εργασία υλοποιείται απευθείας πάνω στο γυαλί, εικόνες καταστρέφονται και δημιουργούνται σύμφωνα με τους άμεσους συνειρμούς του δημιουργού περισσότερο και λιγότερο με βάση κάποια προσχέδια, και ο ρευστός χαρακτήρας των κόκκων δεν επιτρέπει την επίτευξη μεγάλου βαθμού ομοιότητας ανάμεσα στα σχέδια.

Μοιραία, το αποτέλεσμα παρουσιάζει συνεχείς αλλοιώσεις που όμως μέσα από την ταχύτατη εναλλαγή των εικόνων μοιάζουν με μια παλλόμενη κίνηση της φόρμας, ένα συνεχές πλάσιμο του υλικού που δίνει έναν χειροτεχνικό χαρακτήρα στο όλο αποτέλεσμα.

Οι σχεδιαστικές ικανότητες και η εμπειρία καθορίζουν επίσης την οπτική εμφάνιση του σχεδίου, αφού πρόκειται για μια διαδικασία σχεδίασης πολύ διαφορετική από εκείνη των στούντιο κλασσικού animation με τους σχεδιαστικούς κανόνες που επιτρέπουν την δημιουργία πανομοιότυπων μορφών από διαφορετικούς ανθρώπους. Το αποτέλεσμα της σχεδίασης με άμμο είναι έντονα προσωπικό και γι' αυτό ισχυρά καλλιτεχνικό, πολύ κοντά στην αισθητική που χαρακτηρίζει τη ζωγραφική.

Βέβαια, η χρωματική παλέτα του δημιουργού είναι περιορισμένη στις γήινες αποχρώσεις της άμμου, με αποτέλεσμα τα έργα να έχουν ένα στοιχείο μελαγχολίας και βαρύτητας. Η θεματολογία είναι στενά συνδεδεμένη με αυτό το στοιχείο και δύσκολα βλέπει κάποιος να υλοποιούνται χαρούμενα και αισιόδοξα έργα με την εν λόγω τεχνική.

Ο δημιουργός ανταμείβεται όμως για την χρωματική πενία της συγκεκριμένης πρακτικής, από τον πλούτο που του προσφέρεται στην τονική ποικιλία. Η λεπτεπίλεπτη διάχυση των κόκκων πάνω στην λευκή φωτιζόμενη επιφάνεια, είναι ικανή να δώσει στοιχεία

φωτορεαλισμού και σκίασης, ενώ η τοποθέτηση παχιών στρώσεων ακραίες αντιθέσεις μεταξύ λευκού και μαύρου.

Η σχέση αυτή του μαύρου και του λευκού είναι βασική για την εικονοπλασία με την άμμο. Όταν το υλικό «χύνεται» με ορμή πάνω στη επιφάνεια του γυαλιού, η σχέση αντίθεσης που εμφανίζεται δημιουργεί ένα συνεχές παιχνίδι αρνητικού – θετικού, το οποίο αποτελεί το όπλο του δημιουργού για έντονα παραστατικές εικόνες με δισδιάστατη αισθητική.

Στην ίδια κατεύθυνση, κάθε απόπειρα μετακίνησης της άμμου από την επιφάνεια έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία πάλλευκων επιφανειών που λειτουργούν ως έντονα «καρτούνιστικά» περιγράμματα γύρω από τις σκούρες μορφές ή μπορούν να αποτελέσουν περίτεχνες υφές όταν δημιουργούνται μέσα στο σώμα της φόρμας.

Όλα αυτά τα στοιχεία φανερώνουν τον μοναδικό, έντονα χειροτεχνικό χαρακτήρα της τεχνικής που περιλαμβάνει αισθητικές εντυπώσεις όπως η αναρχία – μεταβλητότητα της γραμμής, η άμεση, με μετακίνηση του υλικού, μεταμόρφωση για την εναλλαγή των πλάνων, το στοιχείο της γλαφυρότητας στη φόρμα του κινούμενου χαρακτήρα, το μελαγχολικό, σκούρο και επιβλητικό περιβάλλον και τις εξεζητημένες σχέσεις μεταξύ λευκού – μαύρου.

Η παρούσα εργασία δεν υπογραμμίζει απλά αυτά τα ιδιαίτερα στοιχεία της σχεδίασης με την άμμο, αλλά προτείνει συγκεκριμένες κατηγοριοποιήσεις μέσα από τις οποίες συσχετίζονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά της διαδικασίας με το οπτικό αισθητικό αποτέλεσμα.

Ο αναγνώστης, μελετώντας, μια σειρά από πίνακες, είναι σε θέση να διακρίνει τον τρόπο με τον οποίο επιδρά το κάθε στοιχείο της σχεδίασης, αλλά, κυρίως, το πώς αλληλεπιδρά με τα υπόλοιπα, για να δώσει την τελική, ποιοτικά μετρήσιμη, φυσιογνωμία του έργου.

Στόχος της παρούσας εργασίας ήταν να παρουσιαστούν ολιστικά οι παράμετροι που χαρακτηρίζουν το κινούμενο σχέδιο με χρησιμοποιούμενο υλικό την άμμο και οι κατηγοριοποιήσεις που προτείνονται σε μορφή πινάκων παρέχουν απαντήσεις ως προς αυτήν την κατεύθυνση. Αρχικά, απομονώνονται τα διακριτά στοιχεία της σχεδίασης, όπως, η φύση

του υλικού, τα εργαλεία του δημιουργού, ο αναγκαίος εξοπλισμός, οι διαφορετικοί τρόποι εργασίας, το εύρος των κινήτρων που επιδρούν στη φάση της εικονοπλασίας (στόχοι του δημιουργού), οι σκηνοθετικές πρακτικές και οι αναπόφευκτες δυσκολίες – ιδιαιτερότητες της όλης διαδικασίας, και στη συνέχεια αποκαλύπτεται η μεταξύ τους σχέση.

Έτσι, μελετήθηκε το εύρος των επιλογών του σχεδιαστή – δημιουργού – σκηνοθέτη και προσδιορίστηκαν οι οπτικές ποιότητες στις οποίες καταλήγουν.

Τα βασικά, όπως αναφέρονται, στοιχεία, όπως η υφή του κόκκου, η σχέση μεταξύ λευκού και μαύρου, η καφέ χρωματική παλέτα, η αλλοιωμένη όψη του σχεδίου και η πλαστικότητα – γλαφυρότητα της κίνησης, είναι οι εντυπώσεις πάνω στις οποίες δρα το αυθαίρετο, μη μετρήσιμο ποσοτικά, πνεύμα της δημιουργίας του καλλιτέχνη και τα εμφανή χαρακτηριστικά που ξεκλειδώνουν και ερμηνεύουν την αισθητική φυσιογνωμία του έργου.

Στο τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας συγκεντρώθηκαν όλες οι διακριτές παράμετροι της σχεδίασης μέσα από το πρίσμα των παραπάνω βασικών στοιχείων. Έγινε μια, υποκειμενική ίσως προσπάθεια, να μεθοδευτούν τα αποτελέσματα της μη ποσοτικά μετρήσιμης αισθητικής ανάλυσης που λαμβάνει χώρα σε κάθε κεφάλαιο της μελέτης, με στόχο να ερμηνευτούν με όσο το δυνατό καλύτερο και περισσότερο οργανωμένο τρόπο.

Αν και το θέμα της παρούσας εργασίας είναι ιδιαίτερα συγκεκριμένο, εστιάζοντας στην αισθητική ανάλυση μιας ιδιαίτερης τεχνικής, θα μπορούσε να ειπωθεί κάτω από ένα περισσότερο γενικό και ολιστικό βλέμμα. Η υποκειμενικότητα της αισθητικής ανάλυσης που λαμβάνει χώρα στο τέταρτο κεφάλαιο θα μπορούσε να αποφευχθεί αν είχαν συμπεριληφθεί οι υπάρχουσες θεωρητικές κατευθύνσεις όσον αφορά στην αισθητική του κινηματογράφου και των εκφραστικών μέσων γενικότερα.

Η συσχέτιση των προσωπικών συμπερασμάτων με τις γενικές θεωρητικές προσεγγίσεις των σύγχρονων κριτικών και θεωρητικών της τέχνης ίσως να έδιναν πιο ουσιώδεις

απαντήσεις για το οπτικό αποτέλεσμα της εργασίας με άμμο και να προσέφεραν μια περισσότερο επιστημονική προσέγγιση γύρω από την αισθητική του κινουμένου σχεδίου.

Από την άλλη πλευρά, όμως, ίσως, να υπήρχε ο κίνδυνος της εκτροπής από το συγκεκριμένο θέμα και της ανούσιας αποτύπωσης γενικών αισθητικών εννοιών με μικρή αξία στην μελέτη και εφαρμογή της συγκεκριμένης τεχνικής.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. Σενάριο «It's all frogs!»

ΣΚΗΝΗ 1 - ΕΞ. Πηγάδι - Σούρουπο

Ένα βατράχι στέκεται μπροστά από το άνοιγμα ενός σκοτεινού πηγαδιού. Κοάζει και στη συνέχεια πηδάει μέσα και χάνεται. Στο πλάνο μπαίνει ένα αγόρι περπατώντας γοργά προς το πηγάδι, παρασυρμένο από μια περιέργεια να δει το βατράχι που έπεσε μέσα.

- fade in -

ΣΚΗΝΗ 2 - ΕΞ. Πηγάδι - σούρουπο (λίγο αργότερα)

Το αγόρι στέκεται σκυφτό στο χείλος του πηγαδιού και κοιτά με περιέργεια το εσωτερικό του.

Ενώ μοιάζει να παρατηρεί κάτι παράξενο, ξαφνικά σπρώχνεται και πέφτει μέσα αφήνοντας μια κραυγή αγωνίας.

- fade in -

ΣΚΗΝΗ 3 - ΕΞ. / ΕΣ. Πηγάδι (λίγο αργότερα)

Ακολουθεί μια διαδρομή στα έγκατα του πηγαδιού. Ξεκινώντας από το χείλος μπαίνουμε στο πηγάδι και διασχίζουμε το εσωτερικό του. Ξαφνικά από τα τοιχώματα αποκαλύπτεται περιμετρικά μια ομάδα από βατράχια, όμοια με εκείνο που έπεσε μέσα στην αρχή, που αρχίζουν να χορεύουν. Στη συνέχεια κρύβονται με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο εμφανίστηκαν και η διαδρομή συνεχίζεται ώσπου να φτάσουμε στον πάτο του πηγαδιού.

- cut -

ΣΚΗΝΗ 4 - ΕΣ. Πάτος Πηγαδιού

Ένα φίδι εμφανίζεται να σέρνεται στον πάτο του πηγαδιού έχοντας την κοιλιά του φουσκωμένη.

- fade in -

ΣΚΗΝΗ 5 – ΕΣ. Πάτος Πηγαδιού (λίγο αργότερα)

Το φίδι έχει σταθεί και μοιάζει να πονά και να σφίγγεται. Σιγά – σιγά ο όγκος που έχει στο στομάχι αρχίζει να ανεβαίνει προς το στόμα μέχρι τελικά να αποκαλυφθεί το σώμα του αγοριού.

- cut -

ΣΚΗΝΗ 6 – ΕΣ. Πάτος Πηγαδιού (λίγο αργότερα)

Το αγόρι κείται μισολιπόθυμο στο πάτωμα. Γυρνά το κεφάλι σε στάση προφίλ και αφήνει ένα δάκρυ. Στη συνέχεια κλείνει τα μάτια και λιποθυμά.

- fade in –

ΣΚΗΝΗ 7 – ΕΣ. Πάτος Πηγαδιού (λίγο αργότερα)

Το αγόρι είναι περιτριγυρισμένο από τα βατράχια που ζουν στο πηγάδι. Αρχίζει να μεταμορφώνεται σε βατράχι καθώς εκείνα κοάζουν μελαγχολικά το ένα μετά το άλλο.

- fade in -

ΤΕΛΟΣ

2. Εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση της ταινίας «It's all frogs!»

Για τη δημιουργία της ταινίας «It's all frogs!» χρησιμοποιήθηκε ως πλαίσιο εργασίας ένα ξύλινο τραπέζι στο κέντρο του οποίου είχε τοποθετηθεί ένα κομμάτι διαφανούς γυαλιού διαστάσεων 24 επί 28 ίντσες. Στο τραπέζι συνδέθηκε επιπλέον ένα μακρύ ξύλινο στήριγμα σε σχήμα κρεμάλας για την τοποθέτηση ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής kodak με την οποία γίνονταν οι λήψεις του οπτικού υλικού. Η κατασκευή διέθετε πρόσθετο επίπεδο με γυάλινη επιφάνεια η οποία κινούταν συρόμενα κάτω από την κύρια επιφάνεια.

Στα πλάγια του τραπεζιού και κάτω από την επιφάνεια του γυαλιού είχαν τοποθετηθεί δύο προβολείς οι οποίοι φώτιζαν προς την επιφάνεια, ενώ ακριβώς από κάτω είχε συνδεθεί ένα κομμάτι λευκό χαρτόνι στις διαστάσεις του τραπεζιού, το οποίο κρεμόταν καμπύλο στηριζόμενο στα πόδια της κατασκευής με σκοπό να λειτουργεί ως λευκό φόντο κατά τις λήψεις.

Για το χειρισμό της άμμου πάνω στο γυαλί χρησιμοποιήθηκαν λεπτά πινέλα ζωγραφικής σε τρία μεγέθη, ένα κόσκινο για αλεύρι με το οποίο στρωνόταν ομοιόμορφα η άμμος πάνω στην επιφάνεια, οδοντογλυφίδες για τη δημιουργία υφών και κομμάτια χαρτονιού που λειτουργούσαν ως φαράσι για την αφαίρεση άμμου όπου χρειαζόταν.

Σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του αποτελέσματος έπαιξε και η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή, στον οποίο έγινε η δημιουργία του ήχου, η αποθήκευση των ψηφιακών φωτογραφικών εικόνων και το τελικό μοντάζ.

3. Τεχνικά προβλήματα που προέκυψαν κατά τη φάση της υλοποίησης της ταινίας «It's all frogs!»

Τόσο κατά τη διάρκεια του «στησίματος» του εξοπλισμού όσο και κατά τη διάρκεια των λήψεων του οπτικού υλικού εμφανίστηκαν αρκετά τεχνικά προβλήματα που οφείλονταν κυρίως στην ερασιτεχνική φύση του εγχειρήματος και την μικρή έως ελάχιστη προηγούμενη εμπειρία του δημιουργού.

Αρχικά, υπήρξαν προβλήματα με το φωτισμό ο οποίος δημιουργούσε ανεπιθύμητες αντανακλάσεις πάνω στις επιφάνειες του γυαλιού που στη συνέχεια αποτυπώνονταν και στο φωτογραφικό υλικό καταστρέφοντας τη λήψη. Οι αντανακλάσεις αυτές περιορίστηκαν τελικά όταν στράφηκαν τα φώτα εκτός του πεδίου εργασίας. Βέβαια αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μειωθεί το ποσοστό φωτός που ήταν αναγκαίο για την επίτευξη κατάλληλων επιπέδων κοντράστ, έτσι ελήφθη η απόφαση να τεθεί η λειτουργία της φωτογραφικής μηχανής σε λήψη με υπερέκθεση με σκοπό να αντισταθμιστεί το γεγονός.

Προβλήματα παρουσιάστηκαν και με το φόντο. Συγκεκριμένα, σε πολλές λήψεις το καμπύλο χαρτόνι που είχε τοποθετηθεί κάτω από το τραπέζι του animation ταλαντευόταν με αποτέλεσμα το σκηνικό να χάνει στις άκρες του πλαισίου την λευκότητά του. Χρειάζοταν ιδιαίτερη προσοχή και φυσικά σε πολλές περιπτώσεις υπήρξε η ανάγκη να επαναληφθούν οι λήψεις.

Σημαντικό ήταν επίσης το πρόβλημα με την άμμο που τοποθετούνταν πάνω στην επιφάνεια. Το υλικό είχε την τάση να συσσωρεύεται σε συγκεκριμένα σημεία με αποτέλεσμα το φόντο να μην έχει μια ενιαία σκούρα ποιότητα. Εν τέλει, η χρήση ενός κόσκινου για αλεύρι βοήθησε στο να πέφτει η άμμος πιο ομαλά και ομοιόμορφα πάνω στο γυαλί.

Όσον αφορά στον ηλεκτρονικό εξοπλισμό και το τραπέζι του animation, το σημαντικότερο πρόβλημα που προέκυψε ήταν η αστάθεια της βάσης της κάμερας και η αδυναμία διατήρησης

της λειτουργίας ζουμ σε προεπιλεγμένο σημείο καθώς όταν έπαυε η λειτουργία της ο φακός επέστρεφε στην αρχική του θέση. Η στήριξη της κάμερας ήταν ένα πρόβλημα που είχε μεγάλο αντίκτυπο στην οπτική αισθητική της ταινίας και στην ομαλότητα και συνέχεια της κίνησης. Συγκεκριμένα, παρατηρώντας κανείς την ταινία μπορεί να διακρίνει συνεχείς ταλαντεύσεις όμοιες με εκείνες μιας ερασιτεχνικής λήψης από φορητή κάμερα.

Γενικά, οι περισσότερες δυσκολίες ξεπεράστηκαν και αφομοιώθηκαν στο πλαίσιο της ερασιτεχνικής, πειραματικής φύσης του συνολικού εγχειρήματος. Η ποιότητα του τελικού αποτελέσματος είναι σε άμεση συνάρτηση με τις δυνατότητες του εξοπλισμού, οι οποίες σε σύγκριση με εκείνον των επαγγελματιών animators που αναλύονται στο δεύτερο κεφάλαιο φαντάζουν ανεπαρκείς.

4. Εικόνες από την ταινία «It's all frogs!»



Έντονη τονικότητα και σκούρες αποχρώσεις δημιουργούν ένα μελαγχολικό περιβάλλον



Οι τονικότητες και οι υφές παραπέμπουν σε ένα παραμυθένιο σκηνικό.



Το αγόρι εισέρχεται στο πλάνο. Αποφεύγεται η υλοποίηση δύσκολων κινήσεων, όπως βάδισμα



Έντονο κοντράστ χαρακτήρα και σκηνικού. Οι ήρωες είναι επίπεδοι και γραμμικοί



Το κοντράστ βοηθά να φαίνεται καλύτερα η κίνηση



Κοντινά πλάνα εκφράζουν σκηνοθετική ποικιλία και τονίζουν την ψυχολογία των χαρακτήρων



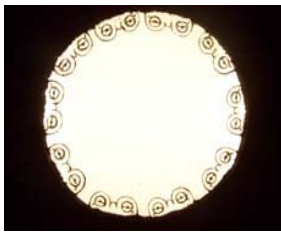
Το σχέδιο είναι νευρικό, σχεδόν επιθετικό, βοηθώντας την απόδοση του κρίσιμου σημείου της σκηνής



Πλάνο από ψηλά. Υποκινεί την περιέργεια του θεατή να μάθει τι συμβαίνει με το πηγάδι.



Στο εσωτερικό του πηγαδιού το κοντράστ είναι στο ζενίθ. Απόδοση κλειστοφοβικού περιβάλλοντος.



Το οπτικό στυλ είναι
δισδιάστατο πλέον
προτείνοντας έναν
σουρεαλιστικό, μαγικό
κόσμο



Επιλογή πλάνου από ψηλά
γιατί τονίζει την κοιλιά του
φιδιού αλλά και την
όμορφη κίνηση του που
επιτυγχάνεται με την άμμο



Το φίδι κινείται προς τα
κάτω με αποτέλεσμα η
φουσκωμένη κοιλιά να
γίνεται το κέντρο του
ενδιαφέροντος.



Επιστροφή στο σκοτεινό,
μελαγχολικό περιβάλλον.
Φαίνεται το έντονα
γραφιστικό ύφος από το
κοντράστ τοίχου -
πατώματος



Η λευκή γραμμή διαχωρίζει
φόντο – χαρακτήρες και
παράλληλα εναρμονίζεται
με το γραφιστικό στυλ του
σχεδίου.



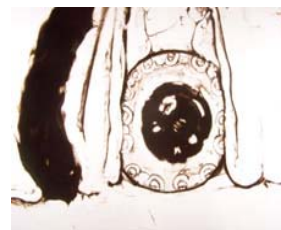
Η λευκή, γραμμική εικόνα
«σπάει» με τη χρήση
σκιάς. Στα σημεία επαφής
του χαρακτήρα με το
πάτωμα



Κοντινά που τονίζουν τη
δραματικότητα. Έμφαση
στην ψυχολογία. Η σκιά
κοντά στο γραφιστικό ύφος



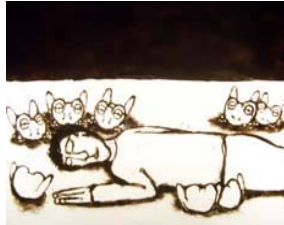
Εκτελείται τεχνητό ζουμ
που εντείνει το δραματικό
στοιχείο.



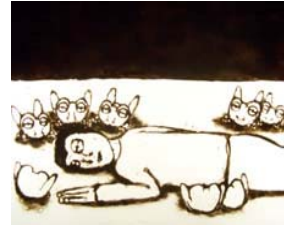
Μέσα από το μάτι
προβάλλονται τα βατράχια.
Απόπειρα σύνδεσης τους
με τον ήρωα.



Η δραματικότητα βρίσκεται στην κορύφωσή της.

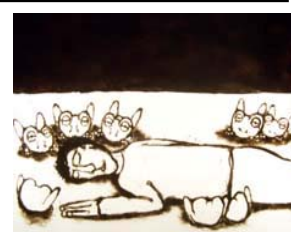
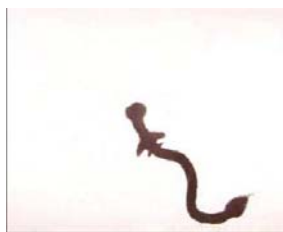


Τα βατράχια είναι γύρω από τον ήρωα. Χρησιμοποιούνται σκιές που δίνουν ρεαλισμό και ατμόσφαιρα.

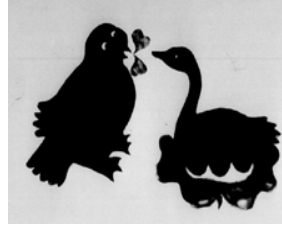


Επιλέγεται προοπτικό πλάνο ώστε ο θεατής να νιώσει ότι είναι κοντά στη σκηνή.

5. Αντιπαράθεση εικόνων από τις δύο εκδοχές «It's all frogs!»



6. Εικόνες από την ταινία «The Owl who Married a Goose»



Φαίνονται καθαρά οι συμπαγείς, μαύρες φόρμες στα πρότυπα του animation σιλουέτας

Το σκηνικό απουσιάζει πλήρως. Δίνεται απόλυτη έμφαση στην σαφή εικονογράφηση της ιστορίας με γραφιστικό (εύγλωττο) τρόπο

Σε πλάνα που εκφράζονται συναισθήματα η καλλιτέχνης επιλέγει τη χρήση τόνων αφήνοντας κενά στο εσωτερικό



Ο τρόπος εργασίας της καλλιτέχνης

7. Εικόνες από την ταινία «The Metamorphosis of Mr. Samsa»



Ο Σάμσα έχει ξυπνήσει και ανακαλύπτει την μεταμόρφωσή του σε σκαθάρι. Είναι έκδηλη η τονική ποικιλία στο χώρο



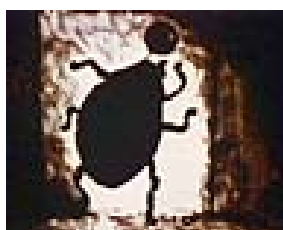
Στο υπόλοιπα σπίτι κυριαρχεί το κοντράστ ανάμεσα σε χαρακτήρες και φόντο που δίνει μια αίσθηση ηρεμίας και καθαρότητας.



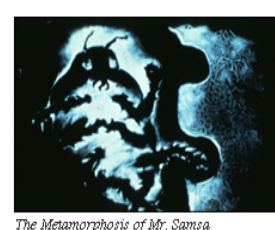
Οι γονείς του Γκρέγκορ μοιάζουν να απέχουν από τη σκληρή του πραγματικότητα βρισκόμενοι σε ένα ανοιχτό, καθαρό περιβάλλον.



Η Leaf έχει σχεδιάσει την κρεβατοκάμαρα στην ίδια τονική ποιότητα με τον χαρακτήρα, έτσι δημιουργοί λευκούς χώρους για να αποφευχθεί η σύγχυση



Η καλλιτέχνης προσπαθεί να επιβάλει δυσσίωνα συναισθήματα στον θεατή μέσα από τις πυκνές, νεφελώδεις υφές της.



The Metamorphosis of Mr. Samsa

Το σκαθάρι κάθεται στην πολυθρόνα και καπνίζει: η Leaf προσπαθεί να φέρει σε αντίθεση τις δύο φύσεις του



Οι φόρμες έχουν ένα πρωτόγονο παρουσιαστικό που παραπέμπει στο ύφος του Πικάσο



Ομοίως, φαίνεται η αφαιρετική διάθεση της καλλιτέχνης στη σχεδίαση, θέλοντας σε ορισμένα σημεία να προάγει με σαφήνεια την αφήγηση

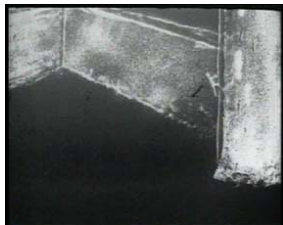


Στην τελευταία σκηνή ο ήρωας παρουσιάζεται με την ζωώδη φύση του ενώ συγκινείται από τη μουσική. Η Leaf θέλει να τονίσει την αποξένωσή του.

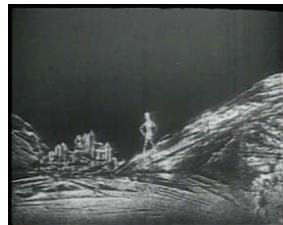
8. Εικόνες από την ταινία «The Ravens»



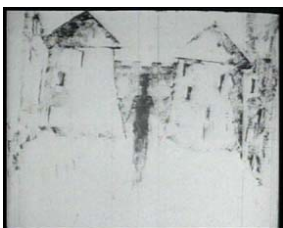
Εξ αρχής φαίνεται η σχεδιαστική προσέγγιση που θέλει τα σώματα των χαρακτήρων νεφελώδη, μη – συμπαγή.



Επιλογή έντονα γενικών πλάνων για την προώθηση της δράσης. Απόλυτο κοντράστ



Αν και το σχέδιο είναι απλό, έχει δημιουργηθεί ένας κόσμος περίτεχνων υφών και σκιάσεων.



Στην πόλη επικρατεί το πάλλευκο σκηνικό, όπου τα αντικείμενα σχεδιάζονται αχνά.



Οι χαρακτήρες χαρακτηρίζονται από την έντονη τραχύτητα του περιγράμματος τους.



Έμφαση σε πλάνα με βάθος στα οποία έχουμε δύο επίπεδα κίνησης.



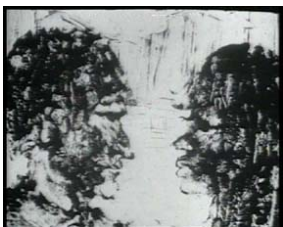
Ο ήρωας ελεεί έναν φτωχό, δείγμα των ευγενικών του συναισθημάτων



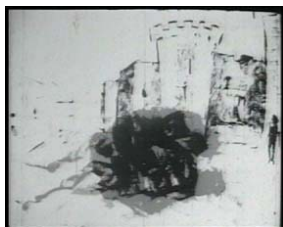
Φαίνεται καθαρά ο τρόπος σχεδίασης των χαρακτήρων: διάχυση μικρής ποσότητας άμμου στην επιφάνεια



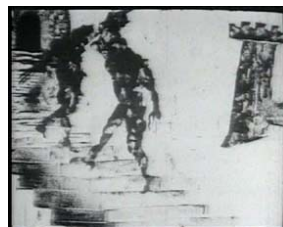
Κοντινό πλάνο σε γάτα που τρίβεται στα πόδια του ήρωα. Έχει τεθεί για να προβάλλει το χαρακτήρα του.



Το κοντινό αποκαλύπτει πλήρως την ποιότητα και την υφή της φόρμας.



Στη σκηνή πάλης η κίνηση είναι νευρική και σπασμωδική, αποτέλεσμα της χρήσης του μετεϊκίσματος



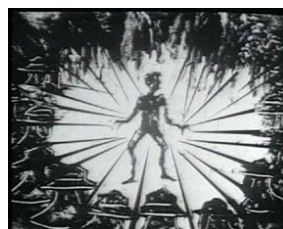
Σκηνές σαν και αυτή με ξιφομαχία στα σκαλοπάτια δείχνουν την ποικιλία σε πλάνα της ταινίας



Κατά τη διάρκεια του κυνηγητού ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τη μοίρα του: την κρεμάλα



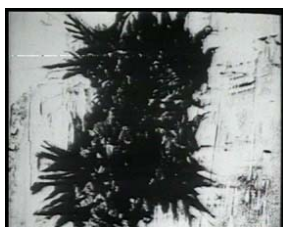
Η στρατιά μπαίνει στο πλάνο συρόμενη ουσιαστικά πάνω σε ξεχωριστό επίπεδο, γι' αυτό δεν φαίνονται πόδια.



Γλαφυρά, έντονα παραστατικά πλάνα που προάγουν με απλότητα αλλά ουσία τη δράση



Αποκαλύπτεται σε κοντινό η σχέση της ψυχής του κρεμασμένου με τα κοράκια.



Τα κοράκια καλύπτουν εντελώς τον ήρωα, δημιουργώντας μια έντονα δραματική σκηνή



Τα κοράκια φεύγουν παίρνοντας μαζί τους τον κρεμασμένο. Έντονα ποιητικό και συμβολικό στοιχείο

9. Εικόνες από την ταινία «The Little Boy who Stole the Moon»



Το σχέδιο είναι πιο συμπαγές και λεπτομερές σε σχέση με τα πρώιμα έργα



Το θέμα είναι μυστηριακό και επιλέγεται ένα σκοτεινό περιβάλλον χωρίς τονικές διαβαθμίσεις



Το φεγγάρι σε μια σειρά εισαγωγικών πλάνων τονίζεται χάρη στο έντονο κοντράστ με το οποίο «παίζει» η Gisele



Το μαύρο φόντο δημιουργείται με πλήρη κάλυψη της επιφάνειας του γυαλιού με άμμο, ενώ οι σιλουέτες με αφαίρεση.



Το αγόρι προσπαθεί να τιθασεύσει το φεγγάρι. Δίνεται έμφαση στη δράση με την απουσία λεπτομέρειας στο σκηνικό.



Στη συνέχεια τονίζεται η τραγικότητα του συμβάντος με την παρουσία υφών



Το έντονο κοντράστ σε συνδυασμό με τις υφές δημιουργεί βάθος στην εικόνα και αγωνιώδη ατμόσφαιρα



Το φως των κεριών διευρύνει την παρουσία σκηνικού. Αποκαλύπτονται οι δυνατότητες του υλικού στο γραφιστικό σχέδιο



Ο ήλιος τηλεφωνεί στο βασιλιά. Κοντινό πλάνο που επιδεικνύει σαφήνεια στην αφήγηση.



Το αγόρι περιεργάζεται το φεγγάρι. Το σκηνικό μένει μαύρο για να τονισθεί το ίδιο το φεγγάρι



Το φεγγάρι μεταμορφώνεται προβάλλοντας ίσως τις επιθυμίες του αγοριού.



Οι Ansoerge δίνουν έκταση στις μεταμορφώσεις δημιουργώντας προσωπικές συμβολικές εικόνες



Οι μεταμορφώσεις τονίζονται. Αποκαλύπτεται η δύναμη της άμμου σε σουρεαλιστικές σκηνές.



Ο ήλιος κρατά το ελεύθερο φεγγάρι.



Επιστροφή στο αρχικό σκηνικό. Το αγόρι πλέον αναγνωρίζει την αξία του φεγγαριού: δεν μπορεί παρά να το κοιτά

10. Εικόνες από τις ταινίες «Ab Ovo» και «Ashes».



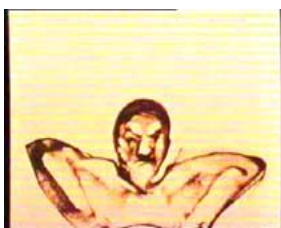
Ab Ovo: Οι στατικές εικόνες όπως η γυμνή γυναίκα είναι έντονα στιλιζαρισμένες και ρεαλιστικές. Αντίθετα, οι φόρμες που εμψυχώνονται είναι πιο απλές



Ab Ovo: Σε αυτό το έργο ο Cako επενδύει στο στοιχείο των συνεχών, συνειρμικών μεταμορφώσεων.



Ab Ovo: Το σκηνικό απουσιάζει πλήρως, γεγονός που διευκολύνει τη συνεχή ανασχεδίαση της φόρμας



Ab Ovo: Σε αυτό το πλάνο φαίνεται η έλλειψη λεπτομέρειας στους χαρακτήρες που παρουσιάζουν έντονη κίνηση.



Ashes: Πλήρης σχεδίαση ρεαλιστικών εικόνων στις οποίες λαμβάνουν χώρα μικρής έκτασης κινήσεις και εμψυχώσεις



Ashes: Ο καλλιτέχνης επενδύει στην δημιουργία συναισθήματος. Οι εικόνες είναι στατικές και έντονα ποιητικές



Ashes: Παρατηρεί κανείς την ύπαρξη μεγάλης γκάμας τόνων που βοηθούν στην απόδοση συναισθήματος. Κυριαρχούν, επίσης, οι ζεστοί γήινοι χρωματισμοί.



Ashes: Η εικόνα διαλύεται καρέ –καρέ αποκαλύπτοντας τη δύναμη του υλικού στη απευθείας μεταμόρφωση



Ashes: Η εικόνα παρουσιάζει έντονο στιλιζάρισμα που οδηγεί σε νατουραλιστικές, ρεαλιστικές φωτογραφίες.

11. Βιογραφία της Caroline Leaf

Η Caroline Leaf γεννήθηκε το 1946 στο Σιάτλ των Η.Π.Α. και από παιδί έδειχνε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τη λογοτεχνία και τη ζωγραφική. Τελικά, ύστερα από παρότρυνση των γονιών της, ξεκίνησε τις σπουδές της στις οπτικές τέχνες στο Radcliffe, ένα κολέγιο προσκείμενο στο πανεπιστήμιο του Harvard. Το 1969 δραστηριοποιήθηκε για πρώτη φορά με το animation όταν πήρε αντίστοιχο μάθημα του πανεπιστημίου που δίδασκε ο Derek Lamb. Στο πλαίσιο του μαθήματος πειραματίστηκε με το animation άμμου πάνω σε γυαλί φωτιζόμενο από κάτω και μέσα σε διάστημα 6 μηνών τελείωσε την ταινία «Sand or Peter and the Wolf». Το φιλμ αυτό ήταν μια σαγηνευτική, άγουρη σπουδή σε ασπρόμαυρο με έντονο το στοιχείο των μεταμορφώσεων. Στο επόμενο της έργο, το «Ορφέο» (1971) η Leaf πειραματίστηκε με μπογιά πάνω σε γυαλί, κάτι που έκανε και με την Τρίτη της ταινία «How Beaver Stole Fire» (1971), όντας, πλέον, ελεύθερη επαγγελματίας animator.

Το 1972, ύστερα από αίτησή της, κλήθηκε να δουλέψει για το National Film Board of Canada (NFBC). Μέσα στο πλαίσιο του οργανισμού αυτού η Leaf έκανε την καλύτερη δουλειά της έχοντας τα μέσα αλλά και την ελευθερία να δουλέψει πάνω στα έργα της χωρίς περιορισμούς και παρεμβάσεις.

Το πρώτο της φιλμ, το «The Owl who Married a Goose» (1974) έγινε με την τεχνική της άμμου και αφορά στην εμπύχωση ενός παραδοσιακού θρύλου των Εσκιμώων. Ακολούθησαν το animation με ζωγραφική σε γυαλί «The Street» (1976), που κατέχει τη 2^η θέση στον κατάλογο των 50 καλύτερων ταινιών animation του κόσμου έχοντας κερδίσει 22 βραβεία, και το «The Metamorphosis of Mr Samsa» (1977), που έγινε με animation άμμου και πραγματικά έστειλε την εν λόγω τεχνική σε νέα ύψη. Το «The Street» αποτελεί μια διασκευή του διηγήματος του Καναδού πεζογράφου Mordecai Richler, ενώ το «The Metamorphosis of Mr Samsa» βασίστηκε στο έργο του Κάφκα, «η Μεταμόρφωση».

Έχοντας πλέον κερδίσει παγκόσμια αναγνώριση, η Leaf επιδόθηκε στη δημιουργία ενός αρκετά αυτοβιογραφικού φιλμ με τίτλο «Interview» σε συνεργασία με την σκηνοθέτιδα Veronica Soul. Στην ταινία συνδυάζεται πραγματική δράση με ηθοποιούς, με animation για την παρουσίαση της αντίληψης που είχε η μία δημιουργός για την άλλη.

Μετά το «Interview», η Leaf ασχολήθηκε με τη σκηνοθεσία και παραγωγή ντοκιμαντέρ, καθώς και με άλλες μορφές τέχνης. Το 1986, όμως, επέστρεψε στο animation με δυο έργα εμπνευσμένα από κινέζικους και μεξικάνικους θρύλους. Στη συνέχεια, καινοτόμησε με την τεχνική της χάραξης σε έγχρωμο φιλμ 70 mm και μεταφοράς σε φιλμ 35 mm. Το αποτέλεσμα ήταν το έργο «Two Sisters» (1990), που κέρδισε το βραβείο καλύτερου μικρού μήκους animation στο φεστιβάλ του Annecy. Τελευταίο της έργο animation αποτελεί το μονόλεπτο κλιπ για το MTV «I Met a Man» (1991).

Η Caroline Leaf θεωρείται με το έργο της ως ένας από τους μεγάλους Δασκάλους του Animation. Διατελεί συχνά μέλος κριτικών επιτροπών σε φεστιβάλ, συμμετέχει σε workshops παρουσιάζοντας τη δουλειά της και διδάσκει σε Ιδρύματα. Επίσης, ασχολείται με τη ζωγραφική.⁴⁰

⁴⁰ www.awn.com, www.nba.ca/animation

12. Βιογραφία των Ansorge

Η Gisele Dietrich γεννήθηκε τις 9 Φεβρουαρίου 1923 σε ένα μικρό χωριό του Morteau στη Γαλλική Jura και σπούδασε φαρμακευτική πριν αποφασίσει να ασχοληθεί με τις τέχνες, ενώ ο Ernest (Nag) Ansorge γεννήθηκε στη Λωζάνη τις 28 Φεβρουαρίου 1925 και σπούδασε στο πολυτεχνείο της πόλης αποφοιτώντας με το πτυχίο του μηχανικού το 1951.

Μαζί, η Gisele και ο Nag ενδιαφέρθηκαν ιδιαίτερα για τον κινηματογράφο και ξεκίνησαν κάνοντας φιλμ με μαριονέτες εμπνευσμένοι από τα έργα του Jiri Tmka στην Τσεχία. Γρήγορα εγκατέλειψαν τα επαγγέλματα τους και αφοσιώθηκαν πλήρως στη δημιουργία ταινιών εμπύχωσης με μαριονέτες. Όμως, το γεγονός ότι το animation δεν ήταν ιδιαίτερα ανεπτυγμένο σε μια χώρα όπως η Ελβετία τους αποθάρρυνε για κάποιο διάστημα. Η Gisele ασχολήθηκε με τη φαρμακευτική και παράλληλα με το γράψιμο και τις γραφικές τέχνες. Ο Nag από την άλλη μεριά αρνήθηκε να επιστρέψει στο επάγγελμα του μηχανικού και επιδόθηκε στη δημιουργία ρεπορτάζ με τοπικά θέματα. Από το 1960, το ζευγάρι εργάστηκε σκληρά για την προώθηση και ανάπτυξη του animation στην Ελβετία, δημιουργώντας εργαστήρια (Workshors) και παρουσιάζοντας τη δουλειά μεγάλων δημιουργών του χώρου. Εν συνεχεία, ο Nag έγινε γνωστός μέσα από τα έργα που έκανε μαζί με ασθενείς ψυχιατρικής κλινικής ως μέρος μιας πρωτότυπης θεραπευτικής προσέγγισης που περιλάμβανε την δημιουργία ταινιών animation από τους ασθενείς.

Το 1959, το ζεύγος χρησιμοποίησε για πρώτη φορά σκόνη ως υλικό για τη δημιουργία μερικών σκηνών για το πειραματικό φιλμ «Animation Techniques». Στη συνέχεια πειραματίστηκαν εκτενώς με το υλικό και υιοθέτησαν εν τέλει την τεχνική χρήσης άμμου φωτιζόμενης από κάτω ως μέσο παραγωγής του οπτικού τους υλικού. Το πρώτο παραγόμενο αποτέλεσμα ήταν η ταινία «The Ravens» το 1968 που τους χάρισε διεθνή αναγνώριση. Τα επόμενα χρόνια δημιούργησαν πολλές μικρού μήκους ταινίες με την νέα αυτή τεχνική. Οι

σημαντικότερες εξ αυτών είναι οι «Fantasmatic», «Le Chat Chameleon», «Smile» (σειρές 1, 2 και 3 αντίστοιχα), «Anima», «The Boy who Stole the Moon», «Sabbath» και «Alchemia». Οι Ansorge σε κάθε μια από τις ταινίες αυτές πειραματίζονταν ιδιαίτερα με την τεχνική με αποτέλεσμα καμία να μην μοιάζει με τις υπόλοιπες.

Δυστυχώς όμως, η φύση της τεχνικής που απαιτεί σκληρή και αργή δουλειά καθώς και η μεγάλη γκάμα δραστηριοτήτων των Ansorge οδήγησαν στο γεγονός να παράγουν λιγότερο από μια ώρα animation σε περίοδο 25 χρόνων. Το τελευταίο τους φιλμ animation, «Alchemia», έγινε το 1991, 2 μόλις χρόνια πριν το θάνατο της Gisele.⁴¹

⁴¹ Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995), σελ. 21

13. Βιογραφία του Ferenc Cako

Ο Ferenc Cako γεννήθηκε στη Βουδαπέστη (Ουγγαρία) το 1950. Σπούδασε στο «College of Creative Arts» της πόλης απ' όπου αποφοίτησε έχοντας διακριθεί με πολλά βραβεία ως δημιουργός ερασιτεχνικών ταινιών animation. Στη συνέχεια εισχώρησε στους κόλπους του Pannonia Film Studio, ένα από τα σημαντικότερα studio παραγωγής animation στην Ουγγαρία, και εργάστηκε από το 1973 ως το 1991 ως animator, σχεδιαστής, και σκηνοθέτης. Κατά τη διάρκεια της εργασίας του εκεί ασχολήθηκε εκτεταμένα με το animation μαριονέτας, με πηλό και cut – out. Αργότερα, χρησιμοποίησε την άμμο ως υλικό δημιουργώντας έργα όπως το «Ab Ono» (1987), «Ad Rem» (1989), «Ashes» (1994), και «Song of the Sand» (1995), κερδίζοντας βραβεία σε πολλά φεστιβάλ ανά τον κόσμο. Στο μεταξύ έκανε ταινίες και για παιδιά, ενώ ασχολήθηκε και με την εικονογράφηση βιβλίων.

Τα τελευταία χρόνια, δίνει ζωντανές παραστάσεις ζωγραφικής με άμμο σε γυαλί, όπου υπό τη συνοδεία μουσικής συνθέτει συνεχώς εικόνες, εκμεταλλευόμενος την ικανότητα του υλικού για άμεσες μεταμορφώσεις. Το 1999 του απονεμήθηκε το «Outstanding Artist of the Hungarian People's Republic» για τη συνολική του εισφορά στην Ουγγρική τέχνη.⁴²

⁴² www.cakostudio.hu, www.sandanimation.com

14. Η εννοια της παραστατικής κινηματογραφίας

Η παρούσα μελέτη με τίτλο "Ελληνική Βιομηχανία Κινούμενων Σχεδίων" πραγματοποιήθηκε από τον κύριο Παναγιώτη Κυριακουλάκο, Δρα Πληροφορικής Κινηματογραφίας, τον Σεπτεμβρίου του 1998, για λογαριασμό του Ινστιτούτου Οπτικοακουστικών Μέσων (ΙΟΜ) και καταγράφει την εικόνα της ελληνικής παραγωγής animation εκείνη τη χρονική περίοδο.

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

Για να προσεγγίσει κανείς τη βιομηχανία κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα πρέπει να αποσαφηνιστούν πρώτα ορισμένοι όροι και συμβάσεις που επικρατούν στην καθημερινή πρακτική και δημιουργούν σύγχυση ακόμα και μεταξύ καταξιωμένων επαγγελματιών. Η σύγχυση προέρχεται κυρίως από την αδυναμία απόδοσης στα ελληνικά του αγγλικού όρου Animation. Η προσπάθεια απόδοσης με τον όρο «εμφύχωση», ο οποίος υποδηλώνει τη δημιουργική τέχνη «ζωντανέματος» σκίτσων, προκαλεί πολλά ερωτηματικά και περιγράφει εσφαλμένα την πρακτική των τεχνιτών κινουμένων σχεδίων (animators). Ο δημιουργός κινουμένων σχεδίων δεν είναι ένας μικρός θεός που εμφυσά μαγικά ζωή στα δημιουργήματά του. Είναι απλά ένας ταλαντούχος τεχνίτης που χρησιμοποιεί παραστατικά μέσα (σκίτσο, γλυπτική με πλαστελίνη, κατασκευές με μαριονέτες, κλπ) για να αποδώσει μια δράση επί της σκηνής και στη συνέχεια να την κινηματογραφήσει. Για το λόγο αυτό η ορθότερη απόδοση του όρου Animation στα ελληνικά είναι παραστατική κινηματογραφία. Μερική περίπτωση παραστατικής κινηματογραφίας είναι και η πληροφορική κινηματογραφία (Computer Animation), η οποία ως παραστατικό εργαλείο χρησιμοποιεί τον υπολογιστή.

Από όλες τις μορφές παραστατικής κινηματογραφίας τα κινούμενα σχέδια, όπου παραστατικό εργαλείο είναι το σκίτσο, είναι η πλέον διαδεδομένη. Εξαιτίας της ευρύτατης διάδοσής του, ο όρος «κινούμενα σχέδια» (Cartoon) τείνει να υποκαταστήσει στην καθημερινή επικοινωνία τον όρο Animation. Σήμερα, όταν μιλάμε για κινούμενα σχέδια περικλείουμε ασυναίσθητα, αλλά και καταχρηστικά, όλες τις άλλες μορφές παραστατικής κινηματογραφίας. Συμβατικά χρησιμοποιούμε και εμείς τον όρο κινούμενα σχέδια με την ευρύτερη έννοια, άλλωστε ένα έντυπο με τίτλο «η ελληνική βιομηχανία παραστατικής κινηματογραφίας» θα είχε μικρή επικοινωνιακή επιτυχία, τη στιγμή που ο προτεινόμενος όρος είναι ακόμη αδόκιμος. Μια τελευταία παρατήρηση αφορά την αμφισημία του όρου Animation στην ίδια την παραστατική κινηματογραφία, εφόσον χρησιμοποιείται παράλληλα για την περιγραφή ενός σταδίου παραγωγής (απόδοσης των κινητικών χαρακτηριστικών) και ως δηλωτικός της τέχνης και τεχνικής των κινουμένων σχεδίων γενικότερα.

Πηγή: <http://www.animationcenter.gr>

1. Γιάννης Βασιλειάδης, **Το Κινούμενο Σχέδιο** (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985)
2. Roger Manvell, **Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio** (Hustings House Pub, 1980)
3. Roger Noake, **Animation a Guide to animated Film Techniques** (MacDonald Orbis, 1988)
4. Paul Wells, *Understanding Animation* (Routledge, UK, 1998)
5. Maurine Furnish, *Art in Motion: Animation aesthetics* (Indiana University Press, Oct. 1998)
6. **www.awn.com**, *Animation World Magazine* (issue 3.2, May 1998), compiled by Heather Kenyon
7. Richard Taylor, *Encyclopedia de Technicas de Animacion* (Focal Press, UK, 1996)
8. Kit Leybourne, *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking* (Crown, US, 1979, reprinted 1993)
9. **Sergi Camara**, *El Dibujo Animado*
10. Tony White, *The Animator's workbook* (Phaidon, UK, 1986)
11. **www.awn.com**
12. Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (John Libbey, UK, 1994)
13. Shamus Culhane, *Animation from script to screen* (New York, 1998)
14. Anonymous, *Captured in Drifting Sand* (Annecy: Annecy International Festival of Animated Film, 1995)
15. Jayne Pilling, *A Reader in Animation Studies* (John Libbey, UK, 1997)
16. **www.nba.ca/animation**
17. **www.cakostudio.hu**
18. **www.senseofcinema.com**, *C.Leaf – An Interview by Nag Vladersky*
19. **www. Sandanimation.com**
20. **www.onthe globe.com**, *Nora Lakos – Stories from the Sandbox*

21. *The films of Caroline Leaf out on a Limb* (VHS)
22. **Erik Roberts – NFBC, *Hand Crafted Cinema*** (30 minute documentary)
23. **Les Films De Gisele & Nag Ansoerge** (DVD)
24. Georges Sifianos, *Langage et Esthetique du Film d'Animation* (University thesis, Universite de Paris 1, Pantheon Sorbonne, Paris, 1987)

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΟΡΩΝ & ΟΝΟΜΑΤΩΝ

Αϊζενστάιν	:	(23 Ιανουαρίου 1898 – 11 Φεβρουαρίου 1948) Επαναστατικός Σοβιετικός σκηνοθέτης και θεωρητικός του κινηματογράφου
Annecy	:	Φεστιβάλ ταινιών στην πόλη Άνεσι της Γαλλίας που λαμβάνει χώρα από το 1960.
animation	:	Η οπτική ψευδαίσθηση της κίνησης, δημιουργημένη από την συναπτή προβολή στατικών στοιχείων. (εμφύχωση)
animator	:	Ο δημιουργός έργων με χρήση animation – ο τεχνίτης απόδοσης κινητικών χαρακτηριστικών.
Bray (John Radolf)	:	(1879 – 1978) Ο πατέρας της τεχνικής κινουμένων σχεδίων με διαφάνειες
Blue tack	:	Επαναχρησιμοποιούμενο, ευαίσθητο στην πίεση, κολλώδες υλικό που χρησιμοποιείται συχνά για την στερέωση αφισών στον τοίχο. Βασίζεται σε μια φόρμουλα από συνθετικό καουτσούκ, πολυμερή, έλαια και ανόργανες ουσίες.
Borowczyk	:	(2 Σεπτεμβρίου 1923- 3 Φεβρουαρίου 2006 Πολωνός σκηνοθέτης, γραφίστας και animator. Σκηνοθέτησε σαράντα ταινίες ανάμεσα στο 1946 και 1988.
Bugs Bunny	:	Φανταστικός ανθρωπόμορφος γκρίζος λαγός που εμφανίζεται στις σειρές κινουμένων σχεδίων της Warner Bros., «Looney Tunes» και «Merrie Melodies». Είναι ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους, πραγματικούς ή φανταστικούς, χαρακτήρες στον κόσμο.
cartoon	:	Στην ορολογία του Animation, η λέξη cartoon αναφέρεται σε παιδικά προγράμματα με χρήση animation, στα οποία πρωταγωνιστούν ανθρωπόμορφα ζώα, υπερήρωες και άλλα παρόμοια είδη. Η λέξη προήλθε από τις στιλιστικές ομοιότητες ανάμεσα στα Comic strips των εφημερίδων και τις πρώιμες ταινίες animation.
Cel animation	:	Ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει το παραδοσιακό animation στο οποίο κάθε στατική εικόνα σχεδιάζεται και (ή) ζωγραφίζεται με το χέρι ως συνδυασμός από φύλλα ζελατίνης, καθένα από τα οποία περιέχει ένα στοιχείο της σύνθεσης.
Channel 4	:	Δημόσιο τηλεοπτικό κανάλι στο Ηνωμένο Βασίλειο.
Clean-up artist	:	Ο διορθωτής των σκίτσων των χαρακτήρων στο animation ζελατίνης.
Comic strips	:	Πρόκειται για σειρά από σχέδια ή ζωγραφιές που παρουσιάζουν μια ιστορία. Δημοσιεύονται σε επαναλαμβανόμενη βάση σε εφημερίδες ή το Internet. Τα πρώτα Comic strips εμφανίστηκαν στις Αμερικάνικες εφημερίδες στην αρχή του εικοστού αιώνα.
Cut	:	Σκηνοθετικός όρος που αναφέρεται στο πέρας ενός πλάνου και τη μετάβαση σε ένα άλλο απευθείας, χωρίς τέχνασμα μετάβασης.
Derek Lamb	:	(1936 – 2005) Σκηνοθέτης, παραγωγός, animator, συνθέτης και τραγουδιστής, γνωστός για τη δουλειά του στο NFBC
Disney	:	Μια από τις μεγαλύτερες εταιρίες στον χώρο των τηλεπικοινωνιακών μέσων και της ψυχαγωγίας. Δημιουργήθηκε τον Οκτώβρη του 1923 από τους αδερφούς Walt και Roy Disney σαν ένα μικρό στούντιο animation και τώρα είναι ένα από τα μεγαλύτερα στούντιο στο Hollywood και κατέχει έντεκα θεματικά πάρκα και δύο υδάτινα πάρκα, καθώς και διάφορα τηλεοπτικά δίκτυα.

Donald	: Είναι ένας χαρακτήρας από σειρά cartoon παραγωγής της εταιρίας Disney. Πρόκειται για ένα λευκό, ανθρωπόμορφο παπί με πορτοκαλοκίτρινα ράμφος και πόδια. Συνήθως, φορά ναυτικό γιλέκο και καπέλο, όμως όχι παντελόνι.
Dracula	: Κινηματογραφική ταινία του 1992, παραγωγής και σκηνοθεσίας του Francis Ford Coppola με πρωταγωνιστές τους Gary Oldman, Winona Ryder, Keanu Reeves και Anthony Hopkins. Πρόκειται για μια νέα εκδοχή της αρχικής ταινίας του Bram Stoker.
Duffy Duck	: Ανθρωπόμορφη πάπια, ήρωας κινουμένων σχεδίων της Warner
Dunning (George)	: (1920 – 1974) Σκηνοθέτης, παραγωγός και animator, γνωστός για την ταινία «Yellow Submarine»
Emile Reynaud	: (8 Δεκεμβρίου 1844 – 9 Ιανουαρίου 1918) Γάλλος καθηγητής επιστήμη, υπεύθυνος για τις πρώτες ταινίες animation. Δημιούργησε το Πραξινοσκόπιο το 1877 και το Οπτικό Θέατρο το 1888.
Εμφύχωση	: Πρόκειται για Ελληνικό όρο που περιγράφει την τεχνική του animation, της δημιουργίας, δηλαδή, της ψευδαίσθησης της κίνησης με την διαδοχική προβολή στατικών εικόνων.
Escher (Maurits Cornelis)	: (17 Ιουνίου 1898 – 27 Μαρτίου 1972) Ολλανδός γραφίστας, γνωστός για τις ξυλογραφίες και λιθογραφίες που περιλαμβάνουν αδύνατες κατασκευές, εξερευνήσεις του απείρου και μοτίβα.
Φαντάσια	: Ταινία animation του 1940 η οποία αποτελούσε ένα πείραμα του Walt Disney πάνω στο animation και τη μουσική. Το ηχητικό περιβάλλον (soundtrack) αποτελείται από οχτώ κλασικά μουσικά κομμάτια εκτελεσμένα από τη συμφωνική ορχήστρα της Φιλαδέλφεια, υπό τη διεύθυνση του Leopold Stokowski
Felix the cat	: Είναι ένας χαρακτήρας cartoon από την περίοδο του βωβού κινηματογράφου. Το μαύρο του σώμα, τα λευκά μάτια, το γιγαντιαίο του χαμόγελο σε συνδυασμό με το σουρεαλισμό των καταστάσεων που αντιμετώπιζε έκαναν τον χαρακτήρα αυτό έναν από τους πλέον αναγνωρίσιμους χαρακτήρες cartoon στον κόσμο.
Φελίνι (Φεντερίκο)	: (20 Ιανουαρίου 1920 – 31 Οκτωβρίου 1993) Ήταν ένας από τους πιο σημαντικούς και ευρέως σεβαστούς Ιταλούς σκηνοθέτες του εικοστού αιώνα και ένας από τους καλύτερους σκηνοθέτες όλων των εποχών. Τα έργα του συνδυάζουν τη μνήμη, τη φαντασία, τα όνειρα και την επιθυμία.
Fischinger (Oscar)	: (22 Ιουνίου 1900, Γερμανία — 31 Ιανουαρίου 1967, Η.Π.Α.) Πειραματικός animator, σκηνοθέτης και ζωγράφος
φουσητήρας	: Είδος βούρτσας για τον καθαρισμό τσιμπουκιών. Ένας τυπικός φουσητήρας κατασκευάζεται από 2 ή 3 κομμάτια λεπτού σύρματος, μήκους από 6 έως 8 ίντσες, πλεγμένα μαζί με ίνες απορροφητικού υλικού, συνήθως βαμβακιού.
Goofy	: Πρόκειται για φανταστικό χαρακτήρα από το σύμπαν του Mickey Mouse του Walt Disney. Έχει το παρουσιαστικό ενός ανθρωπόμορφου σκύλου, είναι αφελής, αγαθός χαρακτήρας και ο καλύτερος φίλος του Mickey.
Grgic (Zlatko)	: (1931 – 1988) Κροάτης animator που έδρασε στον Καναδά στο τέλος κυρίως 1960
Harvard	: Ίδιωτικό πανεπιστήμιο στο Cambridge της Μασαχουσέτης, με έτος ίδρυσης το 1636. Αποτελεί το παλαιότερο ίδρυμα ανώτερης εκπαίδευσης στις Η.Π.Α. και ένα από τα καλύτερα παγκοσμίως.

inbetweener	: Σχεδιαστής ενδιάμεσων σκίτσων, λαμβάνοντας υπόψιν σκίτσα κλειδιά για την δημιουργία της κίνησης.
Jiri Trnka	: (24 Φεβρουαρίου 1912 - 30 Δεκεμβρίου 1969) Τσέχος κουκλοποιός, σχεδιαστής, animator και σκηνοθέτης
Κάμερα stop-καρέ	: Κάμερα που κινηματογραφεί εικόνα προς εικόνα.
Καμί (Αλμπέρ)	: (7 Νοεμβρίου 1913 –4 Ιανουαρίου 1960) Γάλλος συγγραφέας και φιλόσοφος.
Κάφκα (Φρανς)	: (3 Ιουλίου, 1883 –3 Ιουνίου, 1924)Ένας από τους σημαντικότερους γερμανόφωνους νομπελίστες συγγραφείς του εικοστού αιώνα.
Κοντράστ	: Η διαφορά στις οπτικές ιδιότητες που διαφοροποιεί ένα αντικείμενο από τα υπόλοιπα και από το υπόβαθρο (φόντο). Στην οπτική αντίληψη του πραγματικού κόσμου, το κοντράστ καθορίζεται από τη διαφορά στο χρώμα και τη φωτεινότητα ενός αντικειμένου ως προς κάποια άλλα μέσα στον ίδιο οπτικό χώρο.
Lay-out artist	: Ο σχεδιαστής παρουσίασης στην ομάδα παραγωγής του κλασικού animation με ζελατίνη.
Len Lye	: (5 Ιουλίου 1901 - 15 Μαΐου 1980) Νεοζηλανδός γλύπτης, καλλιτέχνης, συγγραφέας και δημιουργός ταινιών.
Lenica	: (1928 - 5 Οκτωβρίου 2001) Πολωνός γραφίστας και animator.
Λήψη καρέ προς καρέ	: Κινηματογράφηση εικόνα προς εικόνα
Line-test	: Έλεγχος κινητικών χαρακτηριστικών.
Lotte Reininger	: (1899–1981) Πρωτοπόρος animator, η οποία εργαζόταν κυρίως με σιλουέτες. Είναι ευρέως γνωστή για το μεγάλο μήκους έργο της «The Adventures of Prince Achmed», (1926).
Μαγική Λυχνία	: Συσκευή του 18 ^{ου} αιώνα που δημιουργούσε την ψευδαίσθηση της κίνησης μέσα από την διαδοχική προβολή εικόνων με μηχανικό τρόπο
Max Fleischer	: (19 Ιουλίου 1883 – 11 Σεπτεμβρίου 1972) Σημαντικός Αυστριακός-Αμερικάνος πρωτοπόρος του Αμερικάνικου Cartoon. Έφερε στη μεγάλη οθόνη χαρακτήρες όπως η Betty Boop, Koko ο Κλόουν και Popeye.
MGM	: Η Metro-Goldwyn-Mayer είναι μια Αμερικάνικη εταιρία τηλεπικοινωνιακών μέσων εμπλεκόμενη κυρίως με την παραγωγή και τη διανομή κινηματογραφικών και τηλεοπτικών προγραμμάτων.
Mickey Mouse	: Διάσημος ήρωας cartoon του Walt Disney με μορφή ανθρωπόμορφου ποντικιού. Δημιουργήθηκε το 1928 και έχει γίνει το σύμβολο της εταιρίας Walt Disney.
Minnie	: Φανταστικός χαρακτήρας του Walt Disney με μορφή θηλυκού ποντικιού. Είναι το επίσημο κορίτσι του Mickey.
Μονόπλανο	: Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο που διαρκεί ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο πλάνο.
Μοντάζ	: Η διαδικασία της σύνδεσης μικρότερων στοιχείων. Στην κινηματογραφία αφορά στην επιμέλεια με συγκεκριμένες τεχνικές του τελικού φιλμ.
Mr. Magoo	: Χαρακτήρας cartoon δημιουργημένος από τον John Hubley το 1949 για την UPA.
MTV	: Καλωδιακό τηλεοπτικό δίκτυο με έδρα τη Νέα Υόρκη, αφοσιωμένο κυρίως στην προβολή μουσικών βίντεο και, γενικά νεανικών προγραμμάτων.

NFBC	:	Καναδέζικος δημόσιος οργανισμός παραγωγής ταινιών με σκοπό την προβολή της Καναδέζικης κουλτούρας ανά τον κόσμο.
Norman McLaren	:	(11 Απριλίου 1914- 27 Ιανουαρίου 1987) Σκοτσέζος animator και σκηνοθέτης γνωστός για την δουλειά του για το NFBC.
Ντάμπο	:	Η τέταρτη μεγάλου μήκους ταινία του Ντίσνεϊ, βασισμένη στο παιδικό βιβλίο της Helen Aberson με ήρωα ένα ιπτάμενο ελεφαντάκι. (Οκτώβρης 1941)
Ντοστογιέφσκι	:	(1821 – 1881) Ρώσος πεζογράφος και στοχαστής
Οπάλιο	:	Ορυκτή, άμορφη ύλη από ένυδρο διοξείδιο του πυριτίου, με ποσότητα νερού που μπορεί να φτάσει έως και 20% της συνολικής μάζας. Ποικίλει, από το άχρωμο οπάλιο έως το λευκό, το γαλακτερό μπλε, το γκρι, το κόκκινο, το κίτρινο, το πράσινο, καφέ και το μαύρο. Το σύνθετες οπάλιο είναι το άμορφο, γαλακτερό λευκό
Oswald το κουνέλι	:	Πρόκειται για χαρακτήρα της περιόδου των πρώτων cartoon, δημιουργημένο από τον Ub Iwerks και τον Walt Disney, με τα δικαιώματά του όμως να ανήκουν στα Universal Studios την περίοδο 1920 – 1930.
pan	:	Η οριζόντια κίνηση ή περιστροφή της κινηματογραφικής κάμερας.
Pannonia Film Studio	:	Στούντιο παραγωγής ταινιών με έδρα την Ουγγαρία και έτος ίδρυσης το 1950
Paul Terry	:	(19 Φεβρουαρίου, 1887 - 25 Οκτωβρίου, 1971) Αμερικάνος καρτουνίστας, σεναριογράφος.
Παραστατική κινηματογραφία	:	Ελληνικός όρος που περιγράφει τις δισδιάστατες τεχνικές animation
Πινόκιο	:	Πρόκειται για τη δεύτερη μεγάλου μήκους ταινία animation της Disney, με θέμα τις περιπέτειες του Πινόκιο από το γνωστό παραμύθι του Ιταλού συγγραφέα Κολόντι.
Pixilation	:	Τεχνική stop – motion κατά την οποία ζώντες ηθοποιοί κινηματογραφούνται καρέ προς καρέ, αλλάζοντας τη θέση τους ανάμεσα στις λήψεις.
Πληροφορική κινηματογραφία	:	Όρος που περιγράφει το animation με ψηφιακά μέσα
Πραξινοσκόπιο	:	Συσκευή προβολής κινούμενων εικόνων με περιστροφή κυλίνδρου
Radcliffe	:	Εκπαιδευτικό ίδρυμα για γυναίκες συσχετισμένο στενά με το πανεπιστήμιο του Harvard.
Renderer	:	Τεχνικός, υπεύθυνος για την απόδοση και τον υπολογισμό των οπτικών χαρακτηριστικών ενός πλάνου
rostrum	:	Μια ειδικά διαμορφωμένη κάμερα που χρησιμοποιείται στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο για την «εμφύχωση» στατικών εικόνων ή αντικειμένων.
Rostrum cameramen	:	Ο χειριστής της κάμερας rostrum.
Servais (Raoul)	:	(1928 -) Βέλγος ζωγράφος και δημιουργός ταινιών
Sky	:	Δορυφορικό τηλεοπτικό δίκτυο αποτελούμενο από τέσσερα κανάλια, λανσαρισμένο από τον Rupert Murdoch το Φεβρουάριο του 1989.
soundtrack	:	Αφορά στο ηχογραφημένο υλικό που συνοδεύει ένα οπτικό μέσο όπως είναι η κινούμενη εικόνα, το τηλεοπτικό σόου, ή το ηλεκτρονικό παιχνίδι.
Steam Boat Willie	:	Καρτούν με τον Mickey και ταυτόχρονα η ταινία που τον έκανε διάσημο. Το πρώτο γνωστό animation με ήχο

Στιλιζάρισμα	: Η σχεδίαση ή διακόσμηση ενός θέματος με μεγάλο βαθμό λεπτομέρειας
Storyboard	: Πρόκειται για μια σειρά από εικόνες (σχέδια) που επιδεικνύονται στη σειρά με σκοπό να οπτικοποιήσουν ένα οπτικοακουστικό έργο ή ένα σενάριο. Στην Ελληνική ορολογία συχνά αναφέρεται ως «εικονογραφημένο σενάριο».
Σύστημα στούντιο	: Σύστημα παραγωγής και διανομής ταινιών, δεσπόζον στο Hollywood από τις αρχές του 1920 μέχρι τις αρχές του 1950.
Trace & paint	: Μελάνωμα (αποτύπωση με μελάνι του περιγράμματος του σκίτσου πάνω στη διαφάνεια) και χρωματισμός της διαφάνειας.
Tracer	: Μελανωτής
Travelling	: Κατασκευή σε μορφή τραπεζιού με διαφανή ή ημιδιαφανή επιφάνεια για την απε' ευθείας σχεδίαση και κινηματογράφηση εικόνων
Τραπέζι animation	: Κατασκευή σε μορφή τραπεζιού πάνω στη οποία τοποθετούνται και ετοιμάζονται τα υλικά προς «εμφύχωση»
Technicolor	: Το εμπορικό σήμα μιας σειράς από μεθόδους χρωματισμού ταινιών που λάνσαρε η εταιρία Technicolor Motion Picture Corporation (later, Technicolor, Inc). Η Technicolor αποτελούσε τη δεύτερη μεγαλύτερη μέθοδο χρωματισμού μετά τη Βρετανική Kinetacolor, και η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη στο Hollywood από το 1922 έως το 1952.
Τεστ έκθεσης	: Πειραματικές λήψεις με την κάμερα rostrum
Warner	: Η Warner Bros. Entertainment, Inc. ή απλά Warner Bros., είναι μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής ταινιών και τηλεοπτικής ψυχαγωγίας.
UPA	: Πρόκειται για το United Productions of America στούντιο animation. Η επίδραση του στο χώρο του animation ήταν το ίδιο καθοριστική όσο εκείνη του Walt Disney. Η UPA διαμόρφωσε το (limited) animation και αντιμετώπιζε το μέσο ως μορφή τέχνης.
Vukotic (Dusan)	: (1927–1998) Κροάτης συγγραφέας και σκηνοθέτης ταινιών animation μικρού μήκους.
Walter Lantz	: (27 Απριλίου 1900 –22 Μαρτίου 1994) Αμερικάνος καρτουνίστας και animator, γνωστός για την εγκαθίδρυση του «the Walter Lantz Studio» και τη δημιουργία του Woody του τρυποκάρυδου.
Williams	: (19 Μαρτίου 1933 -) Καναδός animator, σκηνοθέτης και παραγωγός, ευρέως γνωστός για το έργο του σαν «animation director» στην ταινία «who framed Roger Rabbit»
Χαλαζίας	: Διοξείδιο του πυριτίου – είδος άμμου σε χοντρούς κόκκους
Χίλιες και μια νύχτες	: Μεσαιωνικό λογοτεχνικό έπος της ανατολής που διηγείται την ιστορία της Shahrzad, μιας Βασίλισσας η οποία επινοούσε μια σειρά από ιστορίες τις οποίες εξιστορούσε στον σύζυγο της, το βασιλιά Shahryar με σκοπό να καθυστερήσει την εκτέλεσή της.
Χιονάτη και επτά νάνοι	: (1938) Η πρώτη αγγλόφωνη ταινία animation μεγάλου μήκους με τη χρήση της τεχνικής Technicolor. Δημιουργήθηκε από τα στούντιο της εταιρίας του Disney και έθεσε τις βάσεις για τη μεγάλη ανάπτυξη του ψυχαγωγικού animation στις επόμενες δεκαετίες.
Χορευτοσκόπιο	: Συσκευή απόδοσης της κίνησης με κυλινδρική περιστροφική διάταξη, μέρος των λεγόμενων οπτικών μηχανών.

Ζαντίγκ	:	Μια από τις πρώτες νουβέλες του Βολτέρου. Αναφέρεται στις περιπέτειες ενός οξυδερκή και δίκαιου νέου, ο οποίος με όπλο τις πνευματικές του χάρες αντιμετωπίζει τα εμπόδια της μοίρας.
Ζελατίνη	:	Διαφάνεια πάνω στην οποία πραγματοποιείται το μελάνωμα σκίτσων.
Ζωητρόπιο	:	Συσκευή που παράγει την ψευδαίσθηση της κίνησης λόγω της ταχείας διαδοχής στατικών εικόνων. Αποτελείται από έναν κύλινδρο με δημιουργημένες κατακόρυφες σχισμές. Στο εσωτερικό του κυλίνδρου βρίσκεται μια ταινία με σχεδιασμένες εικόνες οι οποίες περιστρέφονται γρήγορα μαζί με τον κύλινδρο. Κοιτάζοντας ο χρήστης από τις σχισμές είναι σε θέση να διακρίνει μια κινούμενη εικόνα
Zoom-in	:	Μείωση της εστιακής απόστασης του φακού (της κάμερας) που έχει σαν αποτέλεσμα την μεγέθυνση της προβαλλόμενης εικόνας
Zoom-out	:	Αύξηση της εστιακής απόστασης του φακού που έχει σαν αποτέλεσμα τη σμίκρυνση της προβαλλόμενης εικόνας

Πηγές:

www.wikipedia.org

www.animationcenter.gr : Μελέτη του Δρ. Παναγιώτη Κυριακουλάκου με τίτλο "Ελληνική Βιομηχανία Κινούμενων Σχεδίων"