

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑΣ

Μελέτη της θεωρίας του μέσου της εμφύχωσης στα κινούμενα σχέδια, αναφορά στην ιστορική εξέλιξη και περιγραφή των τεχνικών.

Παιδαγωγικό υλικό για το πρόγραμμα η Τέχνη της Εμφύχωσης (Animation)

Α' κύκλος: 1-18/10/2018, Β' κύκλος: 3-19/12/2018

Σύρος-Ερμούπολη, Εργαστήριο Σχεδίου-Χρώματος

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Πολυτεχνική Σχολή Πανεπιστημίου Αιγαίου

Επιστημονικός Υπεύθυνος: Π. Κυριακουλάκος

Συντονισμός Προγράμματος: Ε. Χαραλάμπους

Γραμματεία Προγράμματος: Γ. Σπυριδάκη

Υπεύθυνη Αξιολόγησης: Φλ. Οικονομίδου

Διδάσκοντες: Α. Μπρισνόβαλη, Μπ. Αλιφιέρης, Π. Ξυνταριανός-Τσιροπινάς, Κ. Κρεμασιώτη

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ (ANIMATION)

Η άλλη 28^η Οκτωβρίου

Την 28^η Οκτωβρίου 1892, ο Γάλλος Εμίλ Ρενώ (Emile Reynaud), φυσικός στο επάγγελμα με καλλιτεχνική κλίση, κατάφερε να τελειοποιήσει το Πραξινοσκόπιό του σε «Οπτικό Θέατρο» και να κάνει την πρώτη δημόσια παράσταση «κινούμενων παντομίμων» στο θέατρο του φημισμένου Μουσείου Γκρεβέν (Grévin) στο Παρίσι.

Κάθε χρόνο, από το 2002 και μετά, εορτάζεται την 28^η Οκτωβρίου η επέτειος αυτού του γεγονότος υπό τη μορφή μιας «παγκόσμιας ημέρας κινούμενων σχεδίων».

Στη χώρα μας, ο εορτασμός της εθνικής επετείου του «ΟΧΙ», προς τιμήν της 28^{ης} Οκτωβρίου 1940, επισκιάζει πλήρως την άλλη αυτή επέτειο της 28^{ης} Οκτωβρίου, που τιμά ένα επαναστατικό από τη φύση του είδος κινηματογράφου, το οποίο μάλιστα εμφανίστηκε χρονικά πριν από τον κινηματογράφο σε φιλμ όπως τον ξέρουμε σήμερα.

Και όμως, η πρώτη ελληνική ταινία κινουμένων σχεδίων, «ο Ντούτσε αφηγείται», που υλοποίησε το 1945 ο Σταμάτης Πολενάκης, συνδέει ιδανικά τις δύο αυτές επετείους και συνηγορεί υπέρ του κοινού εορτασμού τους. Ο Πολενάκης παρουσιάζει ένα φαντασμένο Ντούτσε να κομπάζει, υπαγορεύοντας στην Ιταλική Ιστορία τι πρέπει να γράψει σχετικά με την κατάκτηση της Ελλάδας από τα ιταλικά στρατεύματα. Στους κομπασμούς του Ντούτσε αντιπαραθέτει την πραγματικότητα του σκιτσογράφου, αποτυπώνοντας συμβολικά τις πανωλεθρίες του ιταλικού στρατού από τους Έλληνες στο πεδίο των μαχών. Προκαλεί εντύπωση στο σύγχρονο θεατή η μαεστρία με την οποία χειρίζεται ο Πολενάκης τις τεχνικές μεταμόρφωσης των σκίτσων από μια εικόνα σε άλλη, η προσπάθεια απόδοσης βάθους και προοπτικής στην κίνηση, η αίσθηση οπτικής αφήγησης που διαθέτει ο πρωτοπόρος αυτός δημιουργός.

Οι τεχνικές που υποστηρίζουν τη φαντασία του δημιουργού αποκαλύπτουν την επαναστατική φύση των κινουμένων σχεδίων και τη δυνατότητα που προσφέρουν για να ειπωθούν δύσκολες αλήθειες και να εικονογραφηθούν αβάστακτες πραγματικότητες όπως είναι ο πόλεμος και η βία. Στην εκπληκτικής εικαστικής ομορφιάς ταινία κινουμένων σχεδίων «Όταν φυσά ο άνεμος» (1986), ο Τζίμμυ Μουρακάμι διαπραγματεύεται ένα σενάριο Τρίτου Παγκοσμίου Πολέμου με χρήση πυρηνικών όπλων. Στην ταινία, ένα ηλικιωμένο ζευγάρι Βρετανών προετοιμάζεται χτίζοντας ένα καταφύγιο, μόνο που πιστεύει ότι οι κανόνες που ίσχυαν για τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο θα έχουν ισχύ και σε έναν πυρηνικό πόλεμο. Διαπιστώνουν τελικά ότι το αεράκι που μπαίνει από τις χαραμάδες φορτωμένο με ραδιενέργεια αρκεί για να συναντήσουν το θάνατο ακόμα και στο εσωτερικό του καταφυγίου. Η κυβέρνηση δεν μπορεί να προσφέρει βοήθεια. Ο πυρηνικός όλεθρος είναι πιο ισχυρός.

Θα μπορούσε να είναι μια αλληγορία για τη θέση των νοικοκυριών μέσα στην οικονομική κρίση. Όπως θα μπορούσε να είναι και μια αλληγορία για τη θέση των δημιουργών κινούμενων σχεδίων σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο οπτικοακουστικό τομέα. Ευτυχώς, η μάχη αυτή φαίνεται να έχει κερδηθεί: τα κινούμενα σχέδια αποκτούν οντότητα και χαίρουν της εκτίμησης του κοινού ανάμεσα σε άλλες ταινίες. Μόνο που χρειάστηκε να «επενδύσουν» στη μετεγγραφή τους σε φιλμ.

Η προσωπική ιστορία του Εμίλ Ρενώ είναι αποκαλυπτική: κάθε ταινία αυτού του ποιητή-μηχανικού αποτελούσε ένα μοναδικό έργο. Θα χρειαστεί να εφευρεθεί ο κινηματογράφος για να γίνει δυνατή η αναπαραγωγή αντιτύπων. Η εφεύρεση των αδελφών Λυμιέρ (1895), εκτρέποντας

σιγά-σιγά το κοινό προς το θέαμα των κινούμενων φωτογραφικών εικόνων, θα προκαλέσει την οικονομική καταστροφή του Εμίλ Ρενώ. Από απελπισία, θα ρίξει τα περισσότερα έργα του στο Σηκουάνα. Σήμερα, για να εκτιμήσουμε την ιδιοφυία αυτού του πρωτοπόρου, πρέπει να αρκεστούμε σε δύο έργα, τα οποία είχαν μετεγγραφεί σε φιλμ, ένδοξα απομεινάρια ενός πολέμου που δεν γινόταν να κερδηθεί. Η διάσωση των ταινιών αυτών δίνει νόημα στον εορτασμό αυτής της άλλης 28^{ης} Οκτωβρίου σήμερα, αλλά και στη συνειδητοποίηση ότι κινούμενα σχέδια και κινηματογράφος ακολουθούν πλέον κοινή πορεία.

Ένα κοινό πρόγραμμα δύο Υπουργείων σε Σύρο, Θεσσαλονίκη και Αθήνα

Η τέχνη της εμψύχωσης (animation) αποτελεί ξεχωριστό τμήμα της βιομηχανίας του κινηματογράφου, το οποίο αναπτύσσεται με ταχύτετους ρυθμούς κερδίζοντας το χώρο που της αναλογεί στον τομέα των οπτικοακουστικών τεχνών. Πέραν όμως, της μεγάλης ανάπτυξης του animation ως κινηματογραφικό είδος, η τέχνη της εμψύχωσης είναι εργαλείο, που χρησιμοποιείται ευρύτατα και στη δημιουργία ταινιών κατά παραγγελία (commissioned). Η κινηματογραφική παραγωγή είναι μια σύνθετη διαδικασία δημιουργίας, στο πλαίσιο της οποίας μια ταινία animation, προκειμένου να παραχθεί, απαιτεί από τον δημιουργό της μεγάλη εξοικείωση με τα ψηφιακά μέσα και τις νέες τεχνολογίες, καθώς επίσης και με τα «χειροποίητα» υλικά στοιχεία, γεγονός που καθιστά το animation μια τέχνη μοναδική.

Απαντώντας στην κοινή πρόσκληση της Γενικής Γραμματείας Ενημέρωσης και Επικοινωνίας (Υπουργείο Ψηφιακής Πολιτικής) και της Γενικής Γραμματείας δια Βίου Μάθησης (Υπουργείο Παιδείας), το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων του Πανεπιστημίου Αιγαίου ανέλαβε να υλοποιήσει στη Σύρο δύο κύκλους κατάρτισης για νέους 18-40 ετών. Το πρόγραμμα αποσκοπεί στο να αναδείξει τον τομέα της ανάπτυξης της τέχνης της εμψύχωσης (animation) σε όλες τις εκφάνσεις, προσφέροντας μια ολοκληρωμένη προσέγγιση, η οποία θα συνδυάζει τη θεωρητική κατάρτιση με την πρακτική εμπειρία.

Η ανάπτυξη οπτικοακουστικών έργων εμψύχωσης (animation), περιλαμβάνει τη σύλληψη της ιδέας, τη συγγραφή του σεναρίου, τη δημιουργία του εικαστικού περιεχομένου (concept art), των χαρακτήρων και του storyboard, την ανάπτυξη της κίνησης (εμψύχωση) και το τελικό post production του οπτικοακουστικού έργου.

Στόχος του προγράμματος είναι η ανάπτυξη βασικών επαγγελματικών δεξιοτήτων στην τέχνη της εμψύχωσης (animation). Στο πλαίσιο του προγράμματος οι εκπαιδευόμενοι νέοι θα έρθουν σε επαφή με την ιστορία του animation, καθώς και με τις βασικές θεωρητικές αρχές αλλά και τα πρακτικά εργαλεία, που είναι απαραίτητα, προκειμένου να μπορέσουν να δημιουργήσουν μια ταινία animation για καλλιτεχνικούς ή για εμπορικούς σκοπούς. Στην επίτευξη των στόχων αυτών συμβάλλει και το παρόν παιδαγωγικό υλικό, το οποίο θα μείνει στους συμμετέχοντες ως σημείο αναφοράς και τεκμηρίωσης της μελλοντικής τους ενασχόλησης με το αντικείμενο των κινούμενων σχεδίων.

Για τη δημιουργία του παιδαγωγικού υλικού εργάστηκαν οι διδάσκοντες του σεμιναρίου Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ, αλλά και πολλοί φοιτητές και ερευνητές του Εργαστηρίου Σχεδίου-Χρώματος του Τμήματος, οι οποίοι υποστήριξαν άριστες διπλωματικές εργασίες σε σχετικά γνωστικά αντικείμενα στο πλαίσιο των σπουδών τους.

Το πρώτο κεφάλαιο των σημειώσεων διαπραγματεύεται την σχέση τεχνικής και αισθητικής στα κινούμενα σχέδια και προέρχεται από διπλωματική εργασία του Παναγιώτη Παγιάτη με θέμα την τεχνική της άμμου. Το δεύτερο κεφάλαιο συσχετίζει τις τεχνικές σταδιακής σχεδίασης ενός οπτικοακουστικού έργου με τη σχεδίαση έργων κινούμενων σχεδίων και περιέχει κείμενα

προερχόμενα από τις σημειώσεις μαθημάτων του Επιστημονικού Υπεύθυνου του σεμιναρίου και από τη διπλωματική εργασία της Ηλέκτρας Πέππα για θέματα εικονογραφημένου σεναρίου. Το τρίτο κεφάλαιο αφιερώνεται στο κομβικό θέμα σχεδίασης χαρακτήρων που εμπλουτίζουν τη δραματοουργία και αναδεικνύουν τον εικαστικό χαρακτήρα της τέχνης των κινουμένων σχεδίων και περιέχει αποσπάσματα από διπλωματικές εργασίες των Ελένης Μπαλταγιάννη, Στάθη Πλακόπουλου, Παναγιώτη Μοναστηρίδη, Κλέλιας Πέρρου και Παναγιώτη Παγιάτη. Είναι σημαντικό να τονισθεί εδώ ότι στην εξεταστική επιτροπή των εργασιών αυτών συμμετείχαν πολλά από τα μέλη του εργαστηρίου σχεδίου-χρώματος που συμμετείχαν στο σεμινάριο: Φλωρεντία Οικονομίδου, Έλσα Χαραλάμπους, Αγγελική Μπρισνόβαλη. Όλες οι διπλωματικές εργασίες έγιναν υπό την επίβλεψη του Παναγιώτη Κυριακουλάκου, επιστημονικού υπεύθυνου του σεμιναρίου. Το τέταρτο κεφάλαιο ασχολείται με πρακτικά θέματα παραγωγής και προέρχεται από παιδαγωγικό υλικό που δημιουργήθηκε σε παλαιότερα σεμινάρια εκπαίδευσης εκπαιδευτών στα κινούμενα σχέδια, τα οποία υλοποιήθηκαν σε Σύρο, Ρόδο και Χίο με διδάσκοντες μέλη της Ελληνικής Ένωσης Κινουμένων Σχεδίων ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ: Χριστίνα Ντεπιάν, Αναστασία Δημητρά, Άλκηστις Τσίκου, Άγγελος Ρούβας, Αρίσταρχος Παπαδανιήλ, αλλά και οι συνάδελφοι από άλλα ΑΕΙ της χώρας Ελένη Μούρη, Σπύρος Σιάκας και Κωνσταντίνος Τηλιγάδης.

Η ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ προσέφερε σε όλους τους συμμετέχοντες στη Σύρο, αλλά και στα άλλα σεμινάρια που υλοποιήθηκαν σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη, τον κατάλογο 70 χρόνια δημιουργίας ελληνικών κινουμένων σχεδίων και τον οδηγό της ελληνικής κοινότητας κινουμένων σχεδίων που εκδόθηκαν στο πλαίσιο των δράσεων προώθησης των ελληνικών κινουμένων σχεδίων των τελευταίων τριών ετών. Στη Σύρο, δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στην αποτύπωση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων του σεμιναρίου μέσω οπτικοακουστικής τεκμηρίωσης. Οι συνάδελφοι από το Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων Μπάμπης Αλιφιέρης και Πάρις Ξυνταριανός-Τσιροπινάς, μαζί με τη δημιουργό κινουμένων σχεδίων Κατερίνα Κρεμασιώτη, ανέλαβαν το δύσκολο αυτό έργο. Το οπτικοακουστικό παιδαγωγικό υλικό θα αναρτηθεί στο ανοικτό μάθημα ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ του Τμήματος, το οποίο είναι ελεύθερα προσβάσιμο μέσω διαδικτύου. Οι χειριστές του Ειδικού Λογαριασμού Κονδυλίων Έρευνας του Πανεπιστημίου Αιγαίου ανέλαβαν την οικονομική διαχείριση του προγράμματος, συνεπικουρούμενοι από τη Γεωργία Σπυριδάκη, η οποία είχε αναλάβει τη γραμματειακή υποστήριξη. Η οικονομική υποστήριξη του Υπουργείου Ψηφιακής Πολιτικής από το Πρόγραμμα Δημοσίων Επενδύσεων και η αμέριστη συμπαράσταση του Υφυπουργού Λευτέρη Κρέτσου στις δράσεις της ελληνικής κοινότητας κινουμένων σχεδίων ήταν καθοριστικοί παράγοντες για την υλοποίηση του προγράμματος αλλά και τη γενικότερη ανάδειξη της ελληνικής παραγωγής κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα και διεθνώς.

Θέλω να ευχαριστήσω τους επιστημονικούς υπεύθυνους των αντίστοιχων προγραμμάτων σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη, Βίκη Μπέτσου (ΑΣΚΤ) και Παναγιώτη Ιωσηφέλη (Τμήμα Κινηματογράφου ΑΠΘ), για την πρόσκλησή τους να συμμετάσχω ως εισηγητής και στους δύο κύκλους που διοργάνωσαν. Οι συνέργειες που αναπτύχθηκαν έχουν τη δυναμική που απαιτείται για την υλοποίηση και νέων συνεργατικών εκπαιδευτικών και ερευνητικών προγραμμάτων. Στο παρόν πρόγραμμα, οι συνέργειες διευκολύνθηκαν αποτελεσματικά από τους χειριστές στα δύο Υπουργεία: Βάλια Καϊμάκη και Ελίνα Ροινιώτη στη ΓΓΕΕ, Δώρα Μπέη και Νίκος Δασκαλάκης στη ΓΓΔΒΜ, βρίσκονταν πάντα στο πλευρό των επιστημονικών υπευθύνων για να δώσουν λύσεις σε διαχειριστικά και διαδικαστικά θέματα. Το ανθρώπινο δίκτυο που δημιουργήθηκε χάρη στο κοινό πρόγραμμα των δύο Υπουργείων έχει μεγάλο πεδίο για νέες συνεργασίες.

Π. Κυριακουλάκος, Επ. Καθηγητής στην Πληροφορική Κινηματογραφία, ΕΥ Προγράμματος

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: ΤΕΧΝΙΚΗ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

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.¹

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.²

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, 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.³

Εδώ πρέπει να τονισθεί ότι η παραστατική κινηματογραφία ως μορφή τέχνης είναι διττή. 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.⁴

¹ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 24

² Roger Noake, *A Guide to Animated Film Techniques* (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 7

³ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19

⁴ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 2

■ 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.⁵

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

⁵ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 2

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.⁶

■ 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 φυσιολογία του μέσου.

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

ANIMATION		
ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ (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.⁷

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.

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

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

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)
- 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.⁸

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:

- 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.⁸ 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.

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

Το γεγονός αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι πειραματικές ταινίες να υιοθετήσουν στοιχεία του κλασικού 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.

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.⁹

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 αποτελείται 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 μηχάνημα 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.»*¹⁰

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 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 κινούμενων 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.

⁹ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 15

¹⁰ Γιάννης Βασιλειάδης, *Το Κινούμενο σχέδιο* (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19

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 καθοριζόνταν 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 ζελατίνης (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 ζελατίνης 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.¹¹

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 διέπονταν 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 διανομέων και του συνεχώς αυξανόμενου κινηματογραφόφιλου κοινού.

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.

¹¹ Roger Manvell, *Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio*, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 3

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 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 εδραίωναν 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 αποστασιοποίηση¹² 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.

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 «διαφήμιζε» την πειραματική και καλλιτεχνική πλευρά του animation.

¹² Roger Noake, *A Guide to Animated Film Techniques* (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 15

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 φυσιογνωμίες 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 ωριμάζε με μια εκρηκτική δύναμη αφήνοντας πίσω το γραφίστικο φολκλόρ της «συναισθηματοποιημένης» οικογενειακής ψυχαγωγίας του προπολεμικού στούντιο Disney.»¹³

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».

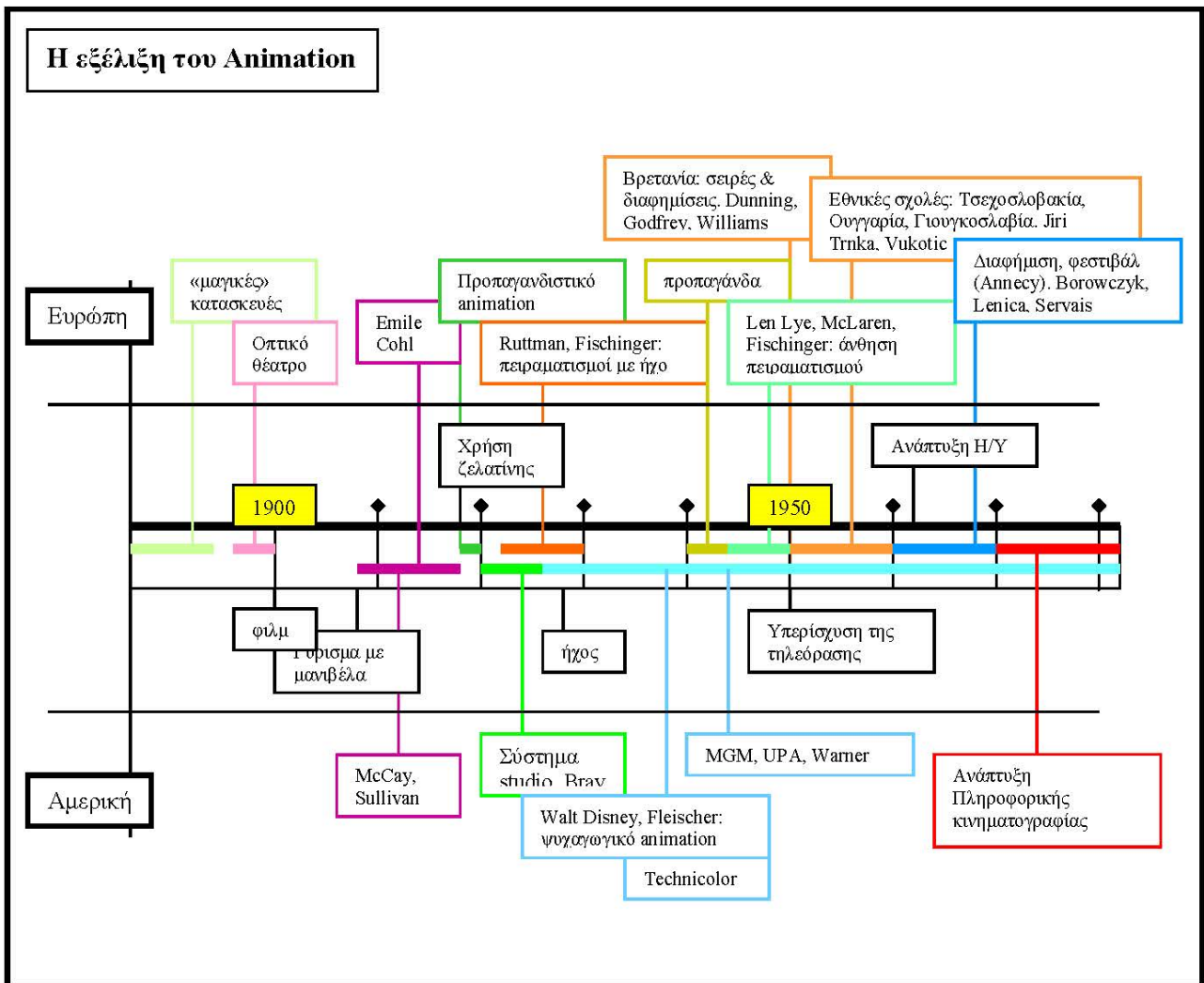
Τελικά, τηλεοπτικοί σταθμοί όπως το Channel 4, το MTV και το Sky προσπάθησαν να αναδείξουν Animation καλής ποιότητας για τους διαθέσιμους προϋπολογισμούς, ενώ για το μέλλον η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και η Πληροφορική πλέον Κινηματογραφία τείνουν να γεφυρώσουν το χάσμα μεταξύ προϋπολογισμού,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

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

¹² 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:

Η εξέλιξη του Animation



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 φιλομορφούνται 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 ηχογράφηση 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 αντικαθιστάμενων 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 σπασμοδικότητας.

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, μπογιάς 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.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο: ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΘΕΩΡΙΑΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

Η θεωρία του κινηματογράφου καλύπτει μεγάλο φάσμα γνωστικών αντικειμένων, από τη σημειολογία ως την κοινωνιολογία, την αισθητική ή ακόμα την ιστορία. Στη συνέχεια αναφερόμαστε στα στοιχεία εκείνα της θεωρίας που βρίσκονται πιο κοντά στην κινηματογραφική πρακτική του σκηνοθέτη και των άλλων συντελεστών της λεγόμενης δημιουργικής ομάδας της ταινίας, δηλαδή του σεναριογράφου, του διευθυντή φωτογραφίας, του καλλιτεχνικού διευθυντή, του βοηθού σκηνοθέτη και του διευθυντή παραγωγής.

Πριν από την έναρξη των γυρισμάτων κάθε ταινίας απαιτούνται να γίνουν συγκεκριμένες προπαρασκευαστικές διαδικασίες, οι οποίες όσο καλύτερα μελετημένες και επεξεργασμένες είναι τόσο καλύτερο αναμένεται να είναι και το τελικό αποτέλεσμα, δηλαδή η ταινία. Το αποτέλεσμα των προπαρασκευαστικών διαδικασιών καταγράφεται σε προπαρασκευαστικά κείμενα, συνήθως από ένα ή περισσότερα μέλη της δημιουργικής ομάδας. Τα κείμενα αυτά αποτυπώνουν ουσιαστικά το σκηνοθετικό σχέδιο και θα μας απασχολήσουν στην παράγραφο 2.1.

Προκειμένου για ταινίες μυθοπλασίας, το βασικότερο προπαρασκευαστικό κείμενο εξακολουθεί να είναι το σενάριο, του οποίου το κυρίαρχο μοντέλο ανάπτυξης στηρίζεται στην κλασική δραματική δομή, η οποία παρουσιάζεται στην παράγραφο 2.2. Σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη του σεναρίου παίζει η θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων, η οποία παρουσιάζεται επίσης στην παράγραφο 2.2. Περισσότερο τεχνικά κείμενα, όπως το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ, αποτελούν αντικείμενο μελέτης της παραγράφου 2.3.

Τέλος, η γενική σκηνοθετική θεωρία παρέχει εργαλεία και τεχνικές ανάλυσης της ταινίας βάσει των οποίων είναι δυνατόν να παραχθούν προπαρασκευαστικά κείμενα εκ των υστέρων, ακόμα και όταν δεν υπάρχουν ή δεν είναι εφικτή η πρόσβαση σε αυτά. Αναφορά στη γενική σκηνοθετική θεωρία γίνεται στο τέλος του πρώτου κεφαλαίου, στην παράγραφο 2.4.

2.1 Κείμενα που αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο

Στη συνήθη κινηματογραφική πρακτική, η παραγωγή μιας ταινίας βασίζεται σε μια σειρά από κείμενα τα οποία είναι αποτέλεσμα της παραγωγικής διαδικασίας. Η διαδικασία αυτή ακολουθεί διαδοχικά στάδια εκ των οποίων τα πιο κοντινά στη σχεδιαστική διαδικασία είναι τα στάδια ανάπτυξης (development) μιας ταινίας. Στη διάρκεια των σταδίων αυτών παράγονται από τη δημιουργική ομάδα τα κείμενα που αποτυπώνουν το σκηνοθετικό σχέδιο: το θέμα, η σύννοψη (ή περίληψη), το σχεδιάσμα σεναρίου (treatment), η έρευνα χώρων, το σενάριο, το ντεκουπάζ και το εικονογραφημένο σενάριο (storyboard).

Αναφέρουμε στη συνέχεια αναλυτικά τα προπαρασκευαστικά κείμενα μιας ταινίας και δίνουμε ένα σύντομο ορισμό για το καθένα.

- **Θέμα**

Το θέμα είναι στην πραγματικότητα το κείμενο που αποτυπώνει σε τρεις το πολύ γραμμές την ιδέα που βρίσκεται στο ξεκίνημα της ανάπτυξης μιας ταινίας. Χωρίς τη σύλληψη της ιδέας δεν θα μπορούσαμε να πραγματοποιήσουμε κανένα από τα παρακάτω βήματα. Είναι στην ουσία το έναυσμα, η εκκίνηση αυτής της χρονοβόρας και επίπονης εργασίας. Διότι για να μπορέσει να δημιουργηθεί μία ταινία πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να υπάρχει ως ιδέα, το σε τι θα αναφερθούμε. Τι ακριβώς θα είναι το αντικείμενο για το οποίο θα εργαστούμε. Πρέπει λοιπόν να έχουμε μέσα στο μυαλό μας μία ιστορία χωρίς λεπτομέρειες.

Την ιδέα μπορούμε να την αντλήσουμε, από το οικογενειακό ή φιλικό μας περιβάλλον, μέσα από αφηγήσεις, από εφημερίδες, περιοδικά, βιβλία, τηλεόραση, ή από κάποιο τυχαίο περιστατικό που μπορεί να συμβεί στη ζωή μας. Ένας ενδιαφέρων τρόπος για τη σύλληψη μίας ιδέας είναι η έρευνα. Η έρευνα είναι και το βασικότερο κομμάτι για τη συγγραφή ενός σεναρίου. Αυτή η έρευνα μπορεί να γίνει μέσα από γραπτές πηγές, είτε ακόμα και με προσωπικές συνεντεύξεις. Οι προσωπικές συνεντεύξεις έχουν ένα πλεονέκτημα σε σχέση με τις υπόλοιπες μεθόδους, μπορούν να δώσουν αμεσότερη και πιο αυθόρμητη εποπτεία από οποιοδήποτε βιβλίο ή περιοδικό.¹ Αν δεν εμπνέεται ο σεναριογράφος από ίδια εμπειρία, τότε οι προσωπικές συνεντεύξεις είναι μια από τις καλύτερες πηγές άντλησης πληροφοριών που υπάρχει². Η έρευνα δίνει ιδέες, φέρνοντας τον ερευνητή πιο κοντά στους ανθρώπους, στις καταστάσεις και τους χώρους, διαμορφώνοντας έτσι μια πιο ολοκληρωμένη άποψη, η οποία θα αποτελέσει το θεμέλιο του μύθου της ταινίας. Πάνω σε αυτή την ιδέα στηρίζεται, δομείται και εξελίσσεται ο μύθος.

Μέσα από την ερευνητική διαδικασία συνήθως, επιλέγεται το θέμα, συνοψίζεται σε μία με δύο προτάσεις, και ακολουθεί η διαδικασία ανάλυσης των στοιχείων της έρευνας, η οποία καταλήγει σε μια λεπτομερέστερη περιγραφή της ιδέας, την περίληψη ή σύνοψη (synopsis).

- **Περίληψη /Σύνοψη**

Στο κείμενο αυτό περιγράφουμε συνοπτικά το μύθο της ταινίας. Στην πραγματικότητα είναι η περιληπτική ανάπτυξη της ιδέας σε ιστορία. Το μέγεθος της περίληψης δεν πρέπει να ξεπερνάει τις τέσσερις σελίδες για μια ταινία μεγάλου μήκους. Θα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο συνοπτικό γίνεται. Χρησιμεύει στο να γίνει αντιληπτό άμεσα το θέμα και η κεντρική ιδέα του έργου σε κάποιον τρίτο, αλλά λειτουργεί και ως σημείο αναφοράς στη δημιουργική ομάδα στα αρχικά στάδια ανάπτυξης της ταινίας.

- **Σχεδίασμα σεναρίου (treatment)**

Σκοπός του κειμένου αυτού είναι να αποτυπωθεί μια πρώτη αρχιτεκτονημένη μορφή του σεναρίου σε 20-25 σελίδες, με σύντομη περιγραφή όλης της ιστορίας και ορισμένες πλήρεις σκηνές (με ή χωρίς διάλογο) ώστε να γίνει κατανοητό το ύφος του έργου. Γράφοντας ολόκληρο τον μύθο εν συντομία, μπορούμε να ελέγξουμε, να διορθώσουμε, να αλλάξουμε σειρά σε πράξεις και στοιχεία, να προσθέσουμε άλλα νέα στοιχεία, έτσι ώστε να τα αξιοποιήσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα δραματουργικά. Το σχεδίασμα σεναρίου καταγράφει:

1. πράξεις-ψυχολογία και χαρακτήρες των ηρώων.
2. δείγμα κινηματογραφικών σκηνών.
3. συνολική δομή του έργου, διαδοχή των σκηνών

Όλες αυτές οι πληροφορίες δίνονται αυστηρά σε μορφή κειμένου.

- **Σενάριο**

Το σενάριο είναι η αναλυτική περιγραφή του έργου, ο οδηγός ή το εξωτερικό διάγραμμα της ταινίας, και περιλαμβάνει μία σειρά σκηνών που περιγράφουν διαλόγους ή δράση. Έχει περισσότερο τεχνική μορφή από τα προηγούμενα κείμενα, αφού κάθε περιγραφής σκηνής προηγείται ένας τίτλος που καθορίζει το χώρο και το χρόνο στους οποίους λαμβάνουν χώρα τα επί της σκηνής δρώμενα. Ο σεναριογράφος (ή οι σεναριογράφοι) ακολουθεί πολλά στάδια επεξεργασίας του κειμένου παραδίδοντας ένα ή περισσότερα αναλυτικά σενάρια και μία τελική εκδοχή. Συνήθως το σενάριο ξαναγράφεται πολλές φορές. Ακόμα και το τελικό σενάριο σπάνια ταυτίζεται με την ολοκληρωμένη ταινία. Συχνά αλλάζει κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, αλλά και σκηνές του σεναρίου που έχουν ήδη κινηματογραφηθεί συμπύσσονται, αναδιατάσσονται ή

¹ Syd Field, 1982

² Syd Field, 1982

τελικά απαλείφονται κατά το στάδιο της συναρμολόγησης (editing, montage).

- **Ντεκουπάζ**

Το κείμενο αυτό αποτελεί λεπτομερή καταγραφή της ιστορίας με κινηματογραφικό τρόπο: Μεγέθη πλάνων, γωνίες λήψης, κινήσεις κάμερας, ατάκες κτλ. Είναι η τελική φάση επεξεργασίας του σεναρίου. Ντεκουπάζ κατά λέξη σημαίνει τεμαχισμός και είναι η τεχνική ανάλυση του «έργου» όπως θα φαίνεται στην οθόνη. Χωρίζουμε σε σκηνές και πλάνα και κάνουμε λεπτομερή ανάλυση κάθε πλάνου του έργου. Επάνω σημειώνουμε τη σκηνή, το χρόνο και τον τόπο και αριστερά το μέγεθος του πλάνου. Αριστερά γράφουμε ότι θα δούμε και δεξιά ότι θα ακούσουμε: ομιλία, θόρυβος, μουσική κλπ.³

- **Εικονογραφημένο σενάριο**

Το εικονογραφημένο σενάριο δημιουργείται από γραφίστες σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη. Ο κάθε γραφίστας αναλαμβάνει να σχεδιάσει συνήθως ένα κομμάτι του σεναρίου, δηλαδή μια σειρά από σκίτσα με τα πλάνα της κάθε σκηνής υπό μορφή κόμικς, όπου περιλαμβάνονται σημειώσεις για τα κοστούμια, το φωτισμό, τις κινήσεις της κάμερας και άλλες τεχνικές λεπτομέρειες.

Πολλοί κινηματογραφιστές δεν καταγράφουν κάθε σκηνή σε εικονογραφημένο σενάριο, αλλά τα πλάνα που χρησιμοποιούν ειδικά εφέ και πολύπλοκες κινήσεις της κινηματογραφικής μηχανής σχεδιάζονται ως επί το πλείστον λεπτομερώς. Σε αυτές τις περιπτώσεις, το εικονογραφημένο σενάριο διανέμεται στους τεχνίτες ειδικών εφέ ως μια προκαταρκτική εικόνα για το πώς θα πρέπει να είναι τα πλάνα στην τελική τους μορφή.

Στην κινηματογράφιση ταινιών μυθοπλασίας, το σενάριο και το εικονογραφημένο σενάριο βοηθούν να προσχεδιάσει κανείς τον τρόπο μετάβασης από μία σκηνή στην επόμενη.

- **Έρευνα χώρων**

Είναι ένα επίσης πολύ σημαντικό στάδιο που καταγράφεται σε προπαρασκευαστικά κείμενα μιας ταινίας. Είναι η μελέτη, η έρευνα που πρέπει να γίνει ώστε να βρεθούν οι καταλληλότεροι χώροι για τα γυρίσματα της ταινίας. Όπως είναι κατανοητό, οι χώροι αυτοί δεν επιλέγονται τυχαία αλλά σύμφωνα με το σενάριο και αφορά κατά κύριο λόγο τις τοποθεσίες όπου θα εμφανίζονται κάθε φορά οι ήρωες-πρωταγωνιστές της ταινίας. Η καταγραφή της έρευνας χώρων γίνεται με φωτογραφίες που συνοδεύονται από σημειώσεις και ορισμένες φορές με βιντεοσκόπηση.

Συνοψίζουμε στον κατωτέρω πίνακα τα στάδια ανάπτυξης μιας ταινίας και τα αντίστοιχα προπαρασκευαστικά κείμενα που είναι αποτέλεσμα των αντίστοιχων διαδικασιών κάθε σταδίου.

Στάδιο Ανάπτυξης	Κείμενο
Ανάπτυξη ιδέας	Θέμα
Περίληψη μύθου ταινίας	Σύνοψη (Περίληψη)
Ανάπτυξη δομής μύθου	Σχεδίασμα σεναρίου
Λεπτομερής ανάπτυξη μύθου	Σενάριο
Λεπτομερής τεχνική ανάλυση σεναρίου	Ντεκουπάζ
Εικονογράφιση σεναρίου	Εικονογραφημένο σενάριο
Έρευνα χώρων	Φάκελος σημειώσεων, σκίτσων και φωτογραφιών

³ Ντέιβιντ Μάμετ, 1998

Το σύνολο των προαναφερθέντων προπαρασκευαστικών κειμένων αφορούν την καταγραφή των διαδικασιών ανάπτυξης μιας ταινίας και είναι απαραίτητα για το πέρασμα στα επόμενα στάδια παραγωγής, όπως είναι τα γυρίσματα και το μοντάζ. Από τα κείμενα αυτά, το σενάριο, το εικονογραφημένο σενάριο και το ντεκουπάζ θεωρούνται τα σπουδαιότερα, γιατί αφορούν τη συνολική δομή της ταινίας. Τα υπόλοιπα προπαρασκευαστικά κείμενα είτε αφορούν ένα μέρος του σκηνοθετικού σχεδίου (π.χ. έρευνα χώρων) είτε δεν έχουν αναπτυχθεί επαρκώς (π.χ. θέμα) ώστε να αποτελέσουν βάση επικοινωνίας του συνολικού σχεδιασμού του έργου.

2.2 Ανάπτυξη σεναρίου ταινίας μυθοπλασίας

Με την επικράτηση των αμερικανικών ταινιών στις κινηματογραφικές αίθουσες εδραιώθηκε το κλασικό μοντέλο ανάπτυξης σεναρίου που χρησιμοποιείται στο Χόλυγουντ και το οποίο έχει τις ρίζες του στην «Περί ποιητικής» θεωρία του Αριστοτέλη για την αρχαία τραγωδία⁴. Το μοντέλο αυτό στηρίζεται κυρίως στη γραμμική δραματική πλοκή σε τρεις πράξεις και υποστηρίζεται από μια ενδελεχή μελέτη των χαρακτήρων που θα παρουσιασθούν στη σκηνή. Η κινηματογραφική πρακτική έχει καταλήξει σε συγκεκριμένους κανόνες για την ανάπτυξη ταινιών μυθοπλασίας με δραματική πλοκή, κανόνες που μοιάζουν μερικές φορές σαν «συνταγές». Η συστηματοποίηση των κανόνων αυτών από τους σεναριογράφους του Χόλυγουντ είναι όντως υπερβολικά κατευθυντική ορισμένες φορές, δεν παύει όμως να είναι απαραίτητη η γνώση τους από τη δημιουργική ομάδα μιας ταινίας. Η ανάπτυξη του σεναρίου, της βάσης των προπαρασκευαστικών κειμένων κάθε ταινίας, εξαρτάται από την καλή γνώση των κανόνων αυτών. Για το σκοπό αυτό θα περιγράψουμε στη συνέχεια εν συντομία την κλασική δραματική δομή και τη θεωρία ανάπτυξης χαρακτήρων.

- **Η κλασική δραματική δομή**

Η κλασική δραματική δομή⁵ μιας ταινίας μυθοπλασίας παρουσιάζεται στον κατωτέρω πίνακα:

ΠΙΝΑΚΑΣ 1⁶

Πράξη 1: Αρχή (1/4)	Πράξη 2: Μέση (2/4)	Πράξη 3: Τέλος (1/4)
Δέση	Σύγκρουση	Λύση

Τα περισσότερα σενάρια ταινιών μυθοπλασίας περιέχουν αυτή τη γραμμική δομή. Κάθε συνηθισμένο σενάριο μιας ταινίας μεγάλου μήκους αποτελείται περίπου από 90 σελίδες και «παράγει» περίπου μιάμιση ώρες κινηματογραφημένης ταινίας. Κάθε σελίδα του σεναρίου αντιστοιχεί σε ένα λεπτό της ταινίας.

- **Πράξη 1: Αρχή**

Στο πρώτο μέρος, γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και τα πάθη τους, γνωστοποιούμε την φύση του προβλήματος και το μέγεθος του.

Τα ερωτήματα που θα πρέπει να έχουν απαντηθεί σε αυτό το μέρος, που υπολογίζεται περίπου στα 22 λεπτά της ταινίας ή αλλιώς στις πρώτες 22 σελίδες του σεναρίου, είναι τα εξής: Ποιος

⁴ Syd Field, 1982

⁵ Η γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων που οδηγούν σε κάποια δραματική λύση.

⁶ Syd Field, 1982

είναι ο κεντρικός ήρωας, ποιες είναι οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και ποια είναι η δραματική κατάσταση.

Στο τέλος της πρώτης πράξης υπάρχει μία κρίσιμη σκηνή. Η κρίσιμη σκηνή είναι ένα επεισόδιο ή ένα γεγονός που αλλάζει την «κατεύθυνση» του μύθου.

- **Πράξη 2: Μέση**

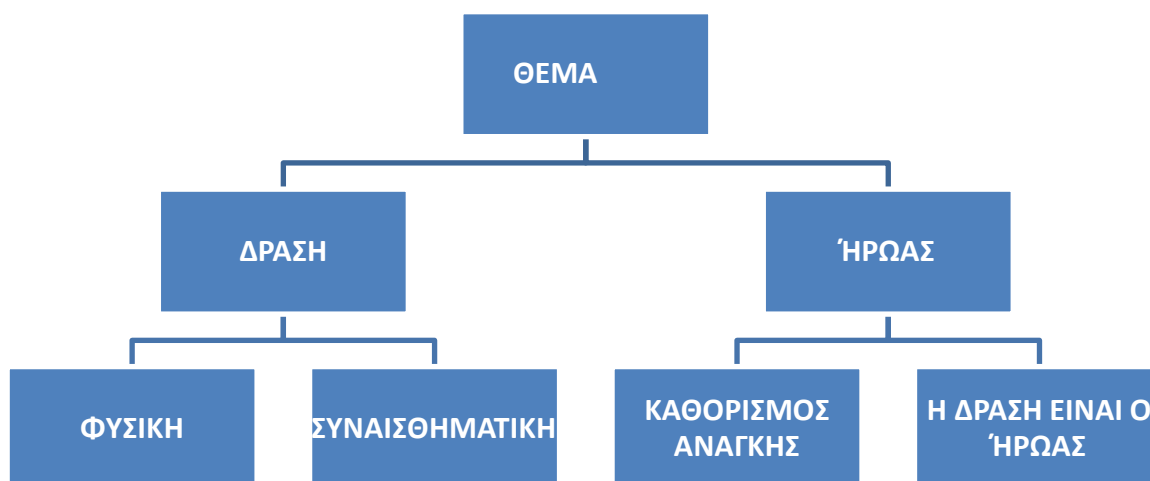
Στο δεύτερο μέρος, έχουμε κορύφωση των συγκρούσεων μεταξύ των ηρώων, το πρόβλημα εξελίσσεται και στα γρανάζια του εμπλέκονται οι ήρωες που το θεωρούν άλυτο. Εδώ περιέχεται και ο κύριος όγκος του μύθου, και αντιστοιχεί θεωρητικά στο 22^ο με 67^ο λεπτό της ταινίας. Στο σημείο αυτό υπάρχει η λεγόμενη σύγκρουση. Εδώ ο ήρωας της ταινίας ξεκαθαρίζει το τι ζητάει να βρει, ποιος είναι ο σκοπός του στην ταινία. Έτσι λοιπόν, λύνοντας αυτό το «μυστήριο», είναι έτοιμος να υπερπηδήσει τα εμπόδια που μπαίνουν στο δρόμο προς την εκπλήρωση του σκοπού του και αρχίζει η διαδικασία της σύγκρουσης. Όταν ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τα εμπόδια, στο τέλος της δεύτερης πράξης έχουμε την δεύτερη κρίσιμη σκηνή. Στο σημείο αυτό εμφανίζεται στην ουσία και η λύση του προβλήματος.

- **Πράξη 3: Τέλος**

Στο τρίτο μέρος αναπτύσσεται η λύση του προβλήματος και οι επιπτώσεις που έχει στους ήρωες. Η τελευταία πράξη δραματοποιείται θεωρητικά στο 67^ο με 90^ο λεπτό της ταινίας. Είναι η λύση του μύθου, όπου τελειώνουν όλα τα προβλήματα του ήρωα. Μαθαίνουμε το τέλος της ιστορίας και γνωρίζουμε τι θα συμβεί στον ήρωα. «Ζει ή Πέθανε», «Πέτυχε ή Απέτυχε»⁷

Η καθεμιά από τις τρεις πράξεις έχει την δική της αρχή, μέση και τέλος, οδηγεί όμως την δράση με τέτοιο τρόπο ώστε οι ήρωες και τα γεγονότα να συγκροτήσουν την επόμενη πράξη.

Μια κινηματογραφική ταινία είναι ένα οπτικό μέσο, το οποίο δραματοποιεί κάποιο μύθο. Ο μύθος αυτός έχει καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Όταν όμως αναφερόμαστε στο σενάριο μιας ταινίας στην πραγματικότητα αναφερόμαστε στο θέμα της, δηλαδή στην δράση και τον ήρωα της. Δράση είναι το τι συμβαίνει, ήρωας είναι εκείνος που του συμβαίνουν. Όλα τα σενάρια δραματοποιούν την δράση κάποιου ήρωα.



Σχ. 1⁸ Συνιστώσες του θέματος

⁷ Syd Field, 1982

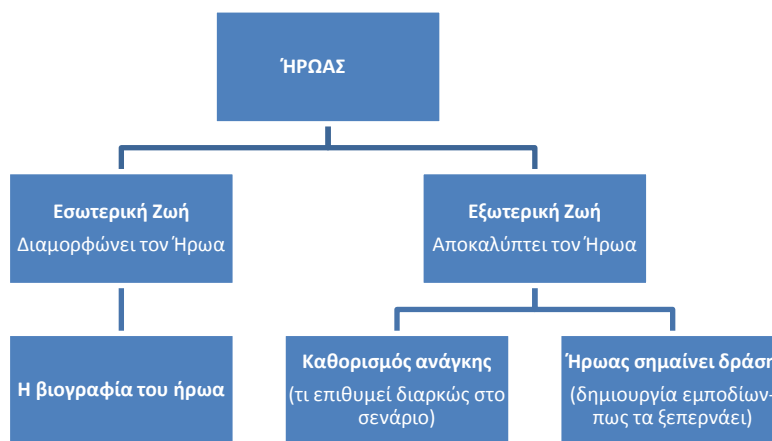
⁸ Syd Field, 1982

Φυσική δράση είναι κάτι το οποίο επηρεάζει την πλοκή της ταινίας, ενώ συναισθηματική δράση είναι οτιδήποτε συμβαίνει μέσα στην ψυχή του ήρωα. Το κίνητρο της δράσης του ήρωα επηρεάζει όλη την πλοκή: Τι θέλει ο ήρωας στην ταινία; Ποιες είναι οι ανάγκες του; Τι τον οδηγεί στην λύση του μύθου;

Η ανάγκη δίνει στον ήρωα έναν σκοπό και στο μύθο ένα τέλος. Από το πώς ο ήρωας κατορθώνει ή δεν κατορθώνει αυτό που θέλει γεννιέται και η δράση της ιστορίας.

- **Η διαδικασία ανάπτυξης των ηρώων**

Ο ήρωας είναι το θεμέλιο πάνω στο οποίο χτίζεται όλο το σενάριο. Μερικά βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζουμε για τον ήρωα μας. Ποιος είναι; Τι κάνει; Ποια είναι η προϊστορία του, η ιστορία του και μετά-ιστορία του; Σε μία ταινία υπάρχουν συνήθως περισσότεροι του ενός πρωταγωνιστές.



Σχ.2⁹ Μέθοδος ανάπτυξης του χαρακτήρα του Ήρωα

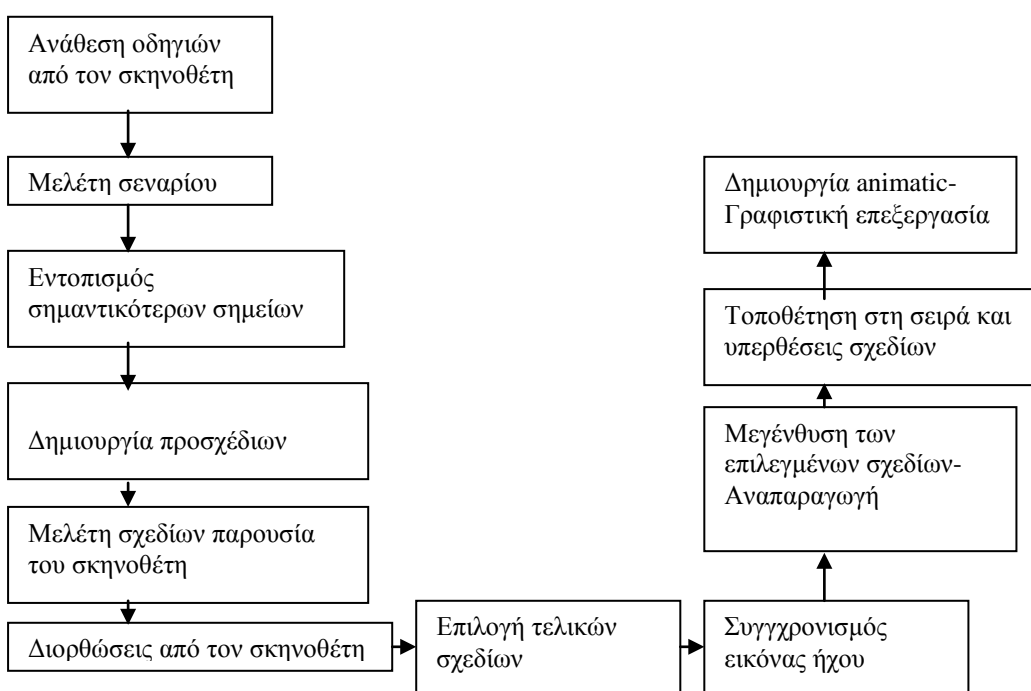
Η ζωή όλων των ηρώων χωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: εσωτερική και εξωτερική. Η εσωτερική ζωή αφορά την ζωή του ήρωα από τη στιγμή της γέννησης μέχρι και τη στιγμή που αρχίζει η ταινία, είναι στην ουσία το βιογραφικό του ήρωα, ενώ η εξωτερική ζωή είναι η ζωή που κάνει ο ήρωας κατά τη διάρκεια της ταινίας.

Ο ήρωας είναι η αρχή και τέλος μίας ταινίας. Οι ήρωες στις ταινίες έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά: έχουν ανάγκες, επιθυμίες, φόβους, ανασφάλειες. Αυτό που τα διαχωρίζει όλα αυτά είναι η άποψη που έχουν. Σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι ο ήρωας είναι άποψη, δηλαδή το πώς ο καθένας αντιλαμβάνεται ξεχωριστά τον κόσμο, τι σημαίνει στάση ζωής, προσωπικότητα, συμπεριφορά, ταυτότητα, αποκάλυψη για το ποιο θα είναι το τέλος για τον κάθε ήρωα. Στη συγγραφή σεναρίου δεν ενδιαφέρει η φιλοσοφική αντιμετώπιση όλων των ανωτέρω θεμάτων, αλλά η συγκεκριμένη περιγραφή της συμπεριφοράς του ήρωα να είναι σύμφωνη με τις πεποιθήσεις του, όπως τις έχει «πλάσει» ο σεναριογράφος. Παρατηρούμε λοιπόν ότι το σενάριο μιας ταινίας μυθοπλασίας αναπτύσσεται σταδιακά και προϋποθέτει και αυτό την ύπαρξη προπαρασκευαστικών κειμένων. Απαιτείται συγκεκριμένα η ύπαρξη της δομής του μύθου σύμφωνα με την κλασική δραματική δομή και η έρευνα της εσωτερικής και εξωτερικής ζωής των πρωταγωνιστών.

⁹ Syd Field, 1982

2.3 Εικονογραφημένο σενάριο

Το εικονογραφημένο σενάριο ως αποτέλεσμα της διαδικασίας σχεδιασμού σκίτσων που απεικονίζουν τη δράση της ταινίας αναπτύχθηκε στα στούντιο της Walt Disney γύρω στο 1930. Το εικονογραφημένο σενάριο έγινε γνωστό για τις ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους με ηθοποιούς περίπου το 1940. Για μία δεκαετία χρησιμοποιούνταν μόνο στα κινούμενα σχέδια. Τα εικονογραφημένα σενάρια παρουσιάζουν τα πλάνα όπως πρόκειται να προβληθούν μέσα από τον φακό της κάμερας. Κατά την διαδικασία ανάπτυξης τους, παρουσιάζονται όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες, που περιγράφουν το κάθε πλάνο, προσέχοντας ταυτόχρονα να μην επέλθει κορεσμός οπτικών πληροφοριών. Τα στούντιο Ντίσνεϋ βελτιστοποίησαν στη διάρκεια της δεκαετίας 1940-1950 τη διαδικασία υλοποίησης εικονογραφημένων σεναρίων, όπως φαίνεται στο επόμενο διάγραμμα.



Σχ.3 ¹⁰ Διαδικασία ανάπτυξης εικονογραφημένου σεναρίου

Το εικονογραφημένο σενάριο είναι χρήσιμο στις ιδιαίτερα πολύπλοκες σκηνές ειδικών εφέ. Μερικές φορές χρησιμοποιούνται μόνο για τις δύσκολες σκηνές, ενώ άλλες για ολόκληρη την ταινία. Αυτό εξαρτάται κυρίως από τον σκηνοθέτη και το είδος παραγωγής της ταινίας. Ορισμένες φορές το εικονογραφημένο σενάριο απευθύνεται στους χρηματοδότες, οι οποίοι διαμορφώνουν μέσω αυτού καλύτερη αντίληψη για το πώς ακριβώς θα επενδυθούν τα χρήματά τους.

Στην παραγωγή κινουμένων σχεδίων ή ειδικών εφέ, το εικονογραφημένο σενάριο χρησιμοποιείται σε μια διαδικασία προσομοίωσης της κίνησης, το λεγόμενο animatic. Συχνά το εικονογραφημένο σενάριο γίνεται κινούμενο χρησιμοποιώντας απλά ζουμ ή πανοραμίκ για να εξομοιωθεί η κίνηση της κάμερας. Αυτά τα ατελή κινούμενα σχέδια μπορούν να συνδυαστούν

¹⁰ Μίλτος Πούλος, 2003

με ήδη υπάρχοντα animatic, ηχητικά εφέ και διάλογους, ώστε να δοθεί η αίσθηση της συνολικής ατμόσφαιρας της ταινίας μετά από την κινηματογράφιση.

Χρησιμοποιούνται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο ως κατάλληλο μέσο για να επικοινωνήσει ο σκηνοθέτης το σκηνοθετικό του σχέδιο στην υπόλοιπη δημιουργική ομάδα ή στους συντελεστές της παραγωγής. Χρησιμοποιούνται επίσης από τις βιομηχανίες για να προγραμματίσουν τις διαφημιστικές καμπάνιες τους, αλλά και να παρουσιάσουν τα μελλοντικά σχέδιά τους στον Τύπο και στις εταιρικές συναντήσεις.

Πως αναπτύσσεται το εικονογραφημένο σενάριο

Το εικονογραφημένο σενάριο είναι ο συνδυασμός κρίκος των προπαρασκευαστικών κειμένων με αυτό που θα κινηματογραφηθεί. Σκοπός του εικονογραφημένου σεναρίου είναι να πλησιάσει κανείς μέσω αυτού, όσο πιο κοντά γίνεται στο τελικό προϊόν. Λειτουργεί ως οπτικοποιημένο σενάριο, είναι συνήθως ζωγραφισμένη σκηνή (σκίτσο), που περιλαμβάνει τις γωνίες λήψης, θέσεις κάμερας, φωτισμό, μοντάζ, ηχητικά εφέ, θέση και κίνηση ηθοποιών και το σημαντικότερο όλων την αφηγηματική ανάπτυξη και την συνέχεια.

Το εικονογραφημένο σενάριο για να σχεδιαστεί απαιτεί συνήθως ανταλλαγή ιδεών (brainstorming). Μία ομάδα ανθρώπων συγκεντρώνεται και τοποθετεί τις ιδέες για εικονογραφημένο σενάριο στον τοίχο ενός δωματίου. Στη συνέχεια επιχειρείται η εξεύρεση ομοφωνίας στην επιλογή των σκίτσων με αντίστοιχη αιτιολόγηση της επιλογής. Μετά την ολοκλήρωση αυτής της φάσης, ακολουθεί το τελικό «ξεσκαρτάρισμα» κατά το οποίο αφαιρούνται όλα τα σκίτσα που δεν πρόκειται να χρησιμεύσουν ως οδηγός για την κινηματογράφιση.

Τι περιλαμβάνει το εικονογραφημένο σενάριο

Προκειμένου το εικονογραφημένο σενάριο να είναι αποτελεσματικό για τις κινηματογραφικές λήψεις, τα σκίτσα συνοδεύονται από ειδικά σύμβολα που αποδίδουν την κίνηση των ηθοποιών και της κάμερας ή άλλων αντικειμένων, συνήθως «βέλη» ή γραπτές οδηγίες. Γενικά δεν υπάρχει κάποιος κανόνας για το τι βέλη χρησιμοποιούνται, απλά τα βέλη πρέπει να διαφέρουν ανάλογα σε τι αναφέρονται: κάμερα, ηθοποιούς, αντικείμενα. Για να συμβολίσουμε το ζουμ σε ένα πρόσωπο ή ένα αντικείμενο σχεδιάζονται βέλη από την κάθε γωνία του πλαισίου που συμβολίζει την οθόνη προς το κέντρο του πλαισίου, ενώ δίπλα σχεδιάζεται σε μικρότερο πλαίσιο η «ζουμαρισμένη» εικόνα.

Δίπλα σε κάθε εικόνα πρέπει να δίνεται ένας τίτλος που αναφέρεται στο τι συμβαίνει στο σκίτσο. Σε πολλές περιπτώσεις υπάρχει μια ένδειξη δίπλα στην εικόνα, αριστερά ή δεξιά ανάλογα με τη σύμβαση που ακολουθείται, που υποδεικνύει τον τρόπο μετάβασης από το ένα πλάνο στο επόμενο.

Βασικοί κανόνες υλοποίησης του εικονογραφημένου σεναρίου

Πολλές πληροφορίες «επικοινωνούνται» μέσω ενός εικονογραφημένου σεναρίου και είναι επομένως σημαντικό να τηρούνται οι βασικοί κανόνες της κινηματογραφικής «γλώσσας» κατά την υλοποίησή του. Αυτό αφορά κυρίως την τήρηση των βασικών κανόνων του μοντάζ ώστε να εξασφαλίζεται η ομαλή οπτική συνέχεια από πλάνο, σε πλάνο: ιδιαίτερα οι θέσεις των ηθοποιών και οι κατευθύνσεις των βλεμμάτων τους και της κίνησής τους πρέπει να είναι συμβατές με τη

γενική σκηνοθετική θεωρία, όπως παρουσιάζεται στην επόμενη παράγραφο.

Στο εικονογραφημένο σενάριο δεν έχει σημασία να σχεδιάζονται λεπτομέρειες που οι θεατές δεν θα δουν, αλλά θα πρέπει να περιορίζεται κυρίως στη δράση και σε όσα στοιχεία της ατμόσφαιρας θα φαίνονται μέσα από την κάμερα. Και το μόνο που θα πρέπει να απασχολεί είναι το τι θα δείχνει η επόμενη σκηνή ώστε να υπάρχει συνοχή.

Η αποτύπωση της γωνίας λήψης της κάμερας είναι ακόμα ένα πολύ σημαντικός κανόνας υλοποίησης του εικονογραφημένου σεναρίου, διότι η γωνία της κάμερας καθορίζει το τι ακριβώς θα βλέπουν οι θεατές. Για να εστιάσουν οι θεατές σε ένα συγκεκριμένο σημείο, πρέπει πρώτα να εστιάσει η κάμερα στο σημείο αυτό. Μέσω της κίνησης της κάμερας μεταφέρεται και το βλέμμα των θεατών προκαλώντας έτσι οποιοδήποτε αποτέλεσμα θέλει ο σκηνοθέτης.

Ένα εξίσου βασικό στοιχείο του εικονογραφημένου σεναρίου είναι η κλίμακα. Θα πρέπει όλα τα πλάνα να ακολουθούν τις ίδιες διαστάσεις, διότι από την στιγμή που σχεδιάζουμε αυτό που θα δείχνει η κάμερα οφείλουμε να τηρήσουμε τις αναλογίες της οθόνης. Διαφορετική μορφή έχει η κινηματογραφική οθόνη από την οθόνη της τηλεόρασης και ορισμένα έντυπα εικονογραφημένων σεναρίων που διατίθενται στο εμπόριο ενσωματώνουν τις διαφορετικές κλίμακες υπό τη μορφή πρότυπων πλαισίων για κάθε είδος οθόνης.

Ένα ακόμα συστατικό είναι ο φωτισμός και οι σκιές, που θα χρησιμοποιηθούν από τον σχεδιαστή. Θα πρέπει να είναι πλήρως υπολογισμένα κατά τη μετάβαση από το ένα σκίτσο στο επόμενο γιατί οποιαδήποτε αλλαγή στην γωνία της κάμερας ή στο πλάνο επιφέρει αλλαγή στο φωτισμό και στα χρώματα. Τα φώτα και οι σκιές συνεισφέρουν στην ατμόσφαιρα της σκηνής και αυτό είναι πολύ σημαντικό για μια ταινία.

Τέλος πρέπει ο σχεδιαστής σε συνεργασία με το σκηνοθέτη να ελέγξουν το συνολικό εικονογραφημένο σενάριο για να προστεθούν απαραίτητα στοιχεία ή αντίθετα να αφαιρεθούν οι πλεονάζουσες πληροφορίες, με βασικό κριτήριο το ευανάγνωστο του προπαρασκευαστικού αυτού κειμένου από τη δημιουργική ομάδα της ταινίας και τους συντελεστές της παραγωγής.

Πλεονεκτήματα του εικονογραφημένου σεναρίου για την επικοινωνία του σκηνοθετικού σχεδίου

- Είναι εύκολα αναγνώσιμα από οποιονδήποτε, ανεξάρτητα από τις κινηματογραφικές γνώσεις που κατέχει.
- Είναι εύκολος και γρήγορος ο σχεδιασμός τους, χωρίς τη χρήση πολύπλοκων εργαλείων.
- Περιέχουν τις σχετικές πληροφορίες που αφορούν το σενάριο, καθώς ακολουθούν πιστά τις σκηνές που παρουσιάζονται σε αυτό.
- Είναι πολύ πιο εύκολο και γρήγορο να χρησιμοποιείται το εικονογραφημένο σενάριο ως σημείο αναφοράς για την επαλήθευση στοιχείων και πληροφοριών παρά να ανατρέχει κανείς σε ολόκληρο το σενάριο.
- Διευκολύνει τη μετακίνηση σκίτσων από πλάνο σε πλάνο, επιτρέποντας σκηνοθετικούς ανασχεδιασμούς της ταινίας.
- Βοηθούν την ομάδα παραγωγής να επικοινωνεί κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Αυτή η επικοινωνία είναι πολύ σημαντική ειδικότερα όταν η ομάδα είναι πολύ μεγάλη ή απαρτίζεται από άτομα διάσπαρτα σε όλα τα μέρη της γης, με διαφορετικές εθνικότητες.
- Τα σκίτσα αυτά βοηθούν τον σκηνοθέτη να εξηγήσει στο κινηματογραφικό συνεργείο τον τρόπο με τον οποίο θα κινηματογραφηθεί η ταινία, διευκολύνοντας κατά πολύ τη μετατροπή του σκηνοθετικού σχεδίου σε κινηματογραφικό προϊόν.

2.4 Γενική σκηνοθετική θεωρία και ντεκουπάζ

Σύμφωνα με τη γενική σκηνοθετική θεωρία, η χρήση του κινηματογραφικού εργαλείου προορίζεται για την προσομοίωση ενός αισθητού περιβάλλοντος, το οποίο αντιλαμβάνεται ο θεατής με την όραση και την ακοή. Το περιβάλλον αυτό χαρακτηρίζεται, ανάμεσα σε άλλα, από χώρο και χρόνο που ξεπερνούν τον περιορισμένο χώρο της οθόνης (χώρος οπτικού πεδίου) και το χρόνο που αντιστοιχεί σε αυτήν (χρόνος πλάνου). Έτσι, ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται –τους οποίους μπορούμε να ονομάσουμε χώρο και χρόνο δράσης – έχουν σαν αποτέλεσμα μια διπλή προσομοίωση: 1) ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται άμεσα (χώρος οπτικού πεδίου και χρόνος πλάνου και 2) ο χώρος και ο χρόνος που προσομοιώνονται έμμεσα (χώρος εκτός πεδίου και χρόνος εκτός πλάνου).

Με αυτά τα μέσα, ο σκηνοθέτης αποκτά τεχνητή κυριότητα πάνω στο χώρο και το χρόνο. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι στο αισθητό περιβάλλον που παρουσιάζεται στον θεατή, τα όντα που βρίσκονται στο χώρο του πεδίου και το χρόνο του πλάνου αποτελούν το μέρος που παρουσιάζεται καθώς και ότι το σύνολο αυτών που ο θεατής υποθέτει παρόντα αλλά κρυμμένα, περασμένα ή που δεν έχουν συμβεί ακόμα, αποτελούν το μέρος που δεν παρουσιάζεται. Όμως ανάμεσα στα κρυμμένα όντα συγκαταλέγεται και ο θεατής, ο οποίος κατέχει στο χώρο και το χρόνο δράσης μια υποθετική θέση. Όλα συμβαίνουν σαν ο σκηνοθέτης να ξεναγεί το θεατή σε ένα ταξίδι στο προσομοιωμένο αισθητό περιβάλλον.

Η επιστήμη της σκηνοθεσίας μας θυμίζει επίσης ότι η εικόνα απαιτεί την προσοχή του θεατή σε διαφορετικά επίπεδα. Από τη μία πλευρά, η εικόνα προτρέπει το θεατή σε μία παιχνιδιάρικη συμπεριφορά, όπου η ελάχιστη έκφρασή της είναι η περιέργεια για την εξέλιξη της δράσης. Από την άλλη, προτρέπει το θεατή σε πραγματική συμμετοχή εξαιτίας του γεγονότος ότι οι δραστηριότητες που παρουσιάζονται στην οθόνη θεωρούνται ως τρόποι συμπεριφοράς προς μίμηση ή αποφυγή.

Τα λειτουργικά επίπεδα της σκηνοθεσίας

Σύμφωνα με τη Ζαν Γκερονέ, η ταινία μπορεί να θεωρηθεί «ως ένα τελικό προϊόν που προκύπτει από την από κοινού παρουσία στη σκηνή του σκηνοθέτη και των ηθοποιών, δηλαδή ως ένα σύνολο οπτικών γωνιών (...) Έτσι, η οπτική γωνία, στιγμή συνδυασμού των δύο παρουσιών στη σκηνή, μπορεί να διατηρηθεί για όσο διαρκεί ο ιδιαίτερος κινητικός συνδυασμός (ακινήσια-κίνηση) που ενώνει σκηνοθέτη και ηθοποιό. Μόλις ο ένας από τους δύο μεταβάλλει την κινητική του κατάσταση, η οπτική γωνία αλλάζει (...) Είναι ακριβώς η μελέτη των διαφορών πηγών της κινητικότητας που μας έχει επιτρέψει να διακρίνουμε διάφορα λειτουργικά επίπεδα της σκηνοθεσίας. Τα επίπεδα αυτά, που κάθε σκηνοθέτης συντονίζει ταυτόχρονα όταν πραγματοποιεί ένα γύρισμα, είναι η θέση παρατήρησης, το μέσο παρατήρησης και το πεδίο»¹¹.

Από σκηνοθετική άποψη, το πεδίο αναφέρεται στο παρουσιαζόμενο, λαμβάνοντας ταυτόχρονα υπόψη και τον τρόπο παρουσίασης. Έτσι, μπορεί να χωριστεί σε γεωμετρικό πεδίο και αισθητό πεδίο, που, με τη σειρά τους, χωρίζονται σε οπτικό πεδίο και ηχητικό πεδίο. Το αισθητό πεδίο δεν προδικάζει κατά κανένα τρόπο τη θέση του σκηνοθέτη σε σχέση με τα στοιχεία που περιλαμβάνονται στο γεωμετρικό πεδίο, ούτε τα κινητικά χαρακτηριστικά του σκηνοθέτη¹². Από την πλευρά του, το γεωμετρικό πεδίο, αφού περιέχει το οπτικό πεδίο,

¹¹ Le geste cinématographique, 1987

¹² Γενικά, η οπτική γωνία αποτελεί τον καρπό του συνδυασμού των σχέσεων απόστασης (καδραρίσματα), προσανατολισμού (γωνίες λήψης) και μετακίνησης (κίνηση/ακινήσια) που διατηρούν στο χώρο ο

λαμβάνει έμμεσα υπόψη τον τεχνολογικό εξοπλισμό του σκηνοθέτη¹³. Όσο για τη θέση και το μέσο παρατήρησης, αυτά αφορούν μόνο τη δραστηριότητα του σκηνοθέτη. Έτσι, το θεωρητικό μοντέλο που προτείνεται εδώ λαμβάνει υπόψη δύο ξεχωριστές δραστηριότητες: τη δραστηριότητα του σκηνοθέτη και τη δραστηριότητα του κινηματογραφούμενου περιβάλλοντος.

Ο όρος «οπτική γωνία» χρησιμοποιείται αδιακρίτως από τους επαγγελματίες του κινηματογράφου για να περιγράψει δύο ξεχωριστές σκηνοθετικές έννοιες: την οπτική γωνία και τη θέση παρατήρησης. Η θέση παρατήρησης, όμως, αναφέρεται μόνο στις θέσεις της κάμερας, ενώ η οπτική γωνία είναι αποτέλεσμα πολλών παραμέτρων, όπως τα καδράρισμα, οι γωνίες λήψης και η μετακίνηση της κάμερας ή των κινηματογραφούμενων όντων.

Μέθοδοι ανάλυσης των σκηνοθετικών χαρακτηριστικών μιας ταινίας

Η κινηματογραφική πρακτική έχει εξελιχθεί, ενσωματώνοντας με το πέρασμα του χρόνου τα διδάγματα της θεωρίας. Θα αναφέρουμε στη συνέχεια τις βασικές έννοιες, όπως τις αντιλαμβάνεται ο κινηματογραφιστής στην πράξη, συσχετίζοντάς τες με τα στοιχεία σκηνοθεσίας που θα αναλυθούν στο επόμενο κεφάλαιο, κατά την ανάλυση της ταινίας «Ο Ηρωας».

Καδράρισμα

Σε μία ταινία το κάδρο είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία καθώς μέσα από αυτό ορίζεται δραστικά η εικόνα για το θεατή. Οι διαστάσεις στην εικόνα του κινηματογράφου καθιερώθηκαν πολύ νωρίς, από τους μεγάλους εφευρέτες, Λυμιέρ, Έντισον, Ντίξον κ.α. Την εποχή εκείνη διατηρούσαν τις αναλογίες τρία προς δύο. Στη δεκαετία του 20 η προσθήκη του ήχου στα φιλμ μετέβαλε κάπως το κάδρο. Η προσθήκη της ηχητικής μπάνας στη λωρίδα του φιλμ απαιτούσε την αναπροσαρμογή των διαστάσεων σε 1,17: 1. Αργότερα εκφράστηκαν πολλές δυσαρέσκειες για το φορμά αυτό και στη δεκαετία του 50 επικρατούσε μια ποικιλία αναλογιών ευρείας οθόνης στον κινηματογράφο 35mm. Το πιο συνηθισμένο στην Ευρώπη είναι το 1,66:1.

Η επιλογή του φορμά της οθόνης από τον σκηνοθέτη αποτελεί σημαντικό παράγοντα για τη διαμόρφωση της εμπειρίας από τον θεατή. Το μέγεθος και το σχήμα του κάδρου μπορούν να κατευθύνουν το βλέμμα του θεατή. Μπορεί ο σκηνοθέτης μέσα από το μασκάρισμα σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο της οθόνης¹⁴ ή κάνοντας χρήση ηχητικών εφέ να εστιάσει την προσοχή των θεατών σε συγκεκριμένα δρώμενα.¹⁵

Χώρος εντός και εκτός οθόνης

Όποιο και αν είναι τελικά το φορμά που θα επιλεγεί το κάδρο καθιστά την εικόνα οροθετημένη, περιορισμένη. Από ένα «κόσμο» το κάδρο επιλέγει και δείχνει στους θεατές ένα

σκηνοθέτης και οι ηθοποιοί. Είναι, λοιπόν, αποτέλεσμα της διπλής δραστηριότητας του σκηνοθέτη και των ηθοποιών». J. Guéronnet, «Le geste cinématographique», όπ. π., σελ. 10.

¹³ Γεωμετρικό πεδίο: Χώρος που οριοθετείται από τα τεχνικά χαρακτηριστικά του μέσου εγγραφής (X. de France).

¹⁴ Κατά την προβολή λωρίδες μαύρου υφάσματος που πλαισιώνουν την οθόνη την οθόνη της κινηματογραφικής αίθουσας. Το μασκάρισμά ρυθμίζεται ανάλογα με την αναλογία εικόνας της ταινίας που θα προβληθεί.

¹⁵ David Bordwell, 2004

μόνο κομμάτι.¹⁶ Κατά τον Νόελ Μπερτς εικόνα εκτός οθόνης χωρίζεται: στο χώρο πέρα από τα τέσσερα όρια του κάδρου, στο χώρο πίσω από το σκηνικό, και στο χώρο πίσω από την κάμερα.

Γωνίες λήψεως

Το κάδρο προσδίδει μία γωνία λήψεως σε σχέση με αυτό που βλέπει ο θεατής. Έτσι όπως μας τοποθετείται σε σχέση με τη μίζανσέν του πλάνου. Θεωρητικά μπορούμε να πούμε πως ο αριθμός των γωνιών είναι άπειρος όπως και οι θέσεις που μπορεί να καταλάβει η κάμερα.

Στην πράξη όμως ξεχωρίζουν 3 κατηγορίες:

1. Ευθεία γωνία λήψεως.
2. Πλονζέ: η θέση της μηχανής βρίσκεται ψηλά και βλέπει από πάνω προς τα κάτω.
3. Κοντρ πλονζέ: η θέση της μηχανής βρίσκεται χαμηλά και βλέπει από κάτω προς τα πάνω.

Απόσταση

Το κάθε καδράρισμα μας δίνει την αίσθηση που έχουμε ως θεατές ότι βρισκόμαστε κάπου κοντά ή μακριά στη μίζανσέν του πλάνου, και ονομάζεται απόσταση της κάμερας.

TGP: Πολύ κοντινό πλάνο

GP: Κοντινό πλάνο

PRP: Κοντινό πλάνο στήθους

PRT: Κοντινό πλάνο μέσης

PAS: Αμερικάνικο πλάνο

PA: Αμερικάνικο πλάνο γονάτων

PI: Ιταλικό πλάνο (γονάτων)

PM: Μεσαίο πλάνο (ποδιών)

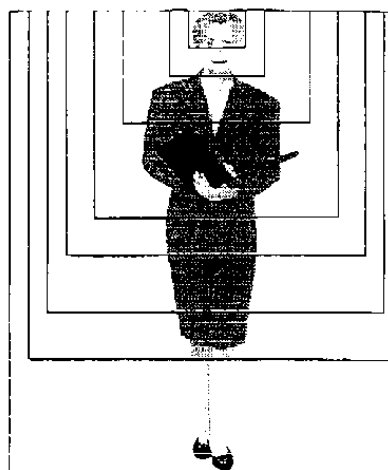
Άλλες κλίμακες που δεν αναφέρονται

στην ανθρώπινη ανατομία

PG: Γενικό πλάνο

PE: Πλάνο συνόλου

PDE: Πλάνο ημι –συνόλου



Εικ. 1 ¹⁷

¹⁶ David Bordwell, 2004

¹⁷ Π. Κυριακουλάκος, 2000

Λειτουργίες του καδραρίσματος

Μερικές φορές ο σκηνοθέτης θέλει να αποδώσει νοήματα στις γωνίες λήψεως, στις αποστάσεις και σε άλλες ιδιότητες του καδραρίσματος.

Έτσι μέσα από το κάθε καδράρισμα τείνουμε να αντλούμε και ξεχωριστές ιδιότητες.

Οι γωνίες λήψης δεν επηρεάζουν μόνο το πώς βλέπουμε τις κεντρικές φιγούρες, αλλά και το φόντο μπροστά στο οποίο αυτές οι φιγούρες μπορεί να εμφανιστούν.

Η απόσταση της κάμερας, το ύψος, η οριζοντιότητα και η γωνία λήψεως, επιτελούν συχνά σαφείς αφηγηματικές λειτουργίες. Η απόσταση της κάμερας μπορεί να εισάγει τους σκηνικούς χώρους και τις θέσεις των χαρακτήρων.

Όταν ένα πλάνο μας παρακινεί από τη σκοπιά ενός χαρακτήρα, το ονομάζουμε πλάνο υποκειμενικής οπτικής γωνίας ή υποκειμενικό πλάνο.

Τα καδραρίσματα δεν δίνουν έμφαση μόνο στην αφηγηματική μορφή, διαθέτουν και ένα άλλο ενδιαφέρον. Τα κοντινά πλάνα τονίζουν υφές και λεπτομέρειες που αλλιώς θα παραβλέπαμε, ενώ τα γενικά πλάνα μας επιτρέπουν να εξερευνούμε ευρείες εκτάσεις.¹⁸

Κινούμενο κάδρο

Όλα τα προηγούμενα χαρακτηριστικά που εξετάσαμε αφορούν στατικές εικόνες, ένα κινηματογραφικό έργο δεν αποτελείται μόνο από τέτοιου είδους εικόνες αλλά και από κινούμενες. Τα κινούμενα καδραρίσματα αποτελούν ιδίωμα μόνο του κινηματογράφου. Στον κινηματογράφο το κάδρο μπορεί να κινηθεί σε σχέση με το πλαισιωμένο υλικό. Μπορεί να επιφέρει αλλαγές στο ύψος, στην απόσταση, στις γωνίες λήψης. Πολλές φορές παρατηρούμε ότι αισθανόμαστε ότι κινούμαστε και εμείς μαζί με το κάδρο. Μπορούμε να πλησιάσουμε το αντικείμενο ή να απομακρυνθούμε από αυτό, να περιστραφούμε γύρω του ή να το προσπεράσουμε.¹⁹

Τύποι κινούμενου καδραρίσματος

1. Πανοραμικό: περιστροφή της μηχανής λήψης γύρω από έναν κατακόρυφο άξονα, χωρίς η κάμερα να μετακινηθεί ολόκληρη. Στην οθόνη μας φαίνεται σαν να σαρώνεται η οθόνη οριζόντια.
2. Βερτικάλ: περιστροφή της μηχανής λήψης γύρω από τον οριζόντιο άξονα, η κάμερα στρέφεται μόνο προς τα πάνω η προς τα κάτω.
3. Τράβελινγκ: η μηχανή λήψης αλλάζει ολόκληρη θέση προς οποιαδήποτε κατεύθυνση πάνω στο έδαφος, εμπρός, πίσω, διαγωνίως, πλαγίως, κυκλικά.
4. Πλάνο γερανού: η κάμερα κινείται πάνω από το έδαφος, ανυψώνεται η χαμηλώνει με τη βοήθεια ενός μηχανικού μπράτσου. Το πλάνο του γερανού μπορεί να κινείται όχι μόνο πάνω κάτω αλλά μπρος πίσω ή και πλαγίως. Παραλλαγές του πλάνου αυτού είναι το ελικόπτερο και το αεροπλάνο.

¹⁸ David Bordwell, 2004

¹⁹ David Bordwell, 2004

Τα τέσσερα αυτά πλάνα είναι και τα πλέον συνηθισμένα καθραρίσματα.

Λειτουργίες των κινούμενων κάδρων

Το κινούμενο κάδρο επηρεάζει σημαντικά το χώρο εντός αλλά και εκτός οθόνης. Ένα τράβελινγκ ή ένα ζουμ προς τα εμπρός θέτει το χώρο που βρίσκεται εντός της οθόνης εκτός. Επηρεάζει την απόσταση, το ύψος, τη γωνία λήψεως. Ένα τράβελινγκ μπορεί να μετατρέψει ένα γενικό πλάνο σε κοντινό. Διαφορετικά είδη κινήσεων της κάμερας δημιουργούν διαφορετικές αντιλήψεις για τον χώρο.

Η κινητικότητα του κάδρου, εκτός από τις μεταβολές που ασκεί στο χώρο, αντίστοιχες μεταβολές προκαλεί και στον χρόνο. Η κίνηση της κάμερας καταναλώνει χρόνο στην οθόνη, ένα ζουμ ή μία κίνηση της κάμερας μπορεί να γίνουν είτε αργά είτε γρήγορα, και αυτό παράγει σημαντικά αποτελέσματα ειδικά για την αφήγηση της ταινίας. Αν για παράδειγμα η κάμερα αποστραφεί από το κάδρο με γρήγορο πανοραμικό αυτό μας κάνει να αναρωτηθούμε τι μπορεί να έχει συμβεί. Αν πλησιάσει αργά μια λεπτομέρεια μεγεθύνοντας τη σταδιακά, αλλά καθυστερώντας να πλησιάσει, αυτό αυξάνει το σασπένς. Γενικά μπορούμε να πούμε ότι η διάρκεια και η ταχύτητα του κινούμενου κάδρου μπορούν να επηρεάσουν σημαντικά τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε το πλάνο μέσα στο χρόνο.

Αλλαγή πλάνου

Από την άποψη του ντεκουπάζ, αλλαγή πλάνου έχουμε όταν υπάρχει ολοφάνερη διακοπή της διηγηματικής συνέχειας στο χώρο και στο χρόνο ενός πλάνου και ακολουθεί ένα άλλο πλάνο που αναφέρεται στον ίδιο χώρο και χρόνο (δηλαδή στη ίδια σκηνή) αλλά διαφέρει από το προηγούμενο: στις διαστάσεις των αντικειμένων, στην προοπτική τους, και στη διαφορετική θέση παρατήρησης. Αυτό από πρακτική άποψη, δηλαδή, από την άποψη του γυρίσματος σημαίνει ότι:

1. Πλάνο αλλάζει όταν υπάρχει σταμάτημα της μηχανής λήψης (εκτός αν πρόκειται για τρικ οπότε δεν υπάρχει αλλαγή).
2. Ένα πλάνο αλλάζει όταν γίνεται αλλαγή στη θέση της μηχανής (εκτός αν η γωνία λήψης είναι μικρότερη των 30° οπότε έχουμε το λεγόμενο πήδημα ή σάλτο στο μοντάζ και είναι σφάλμα όχι αλλαγή πλάνου).
3. Ένα πλάνο αλλάζει όταν η μηχανή παραμένει στην ίδια θέση, αλλάζει όμως η εστιακή απόσταση των φακών.²⁰

Η διάρκεια του πλάνου

Κάθε πλάνο έχει μετρήσιμη διάρκεια προβολής. Στην αρχή ο κινηματογράφος βασιζόταν σε πλάνα μεγάλης διάρκειας ενώ αργότερα, με την ανακάλυψη του μοντάζ, τα πλάνα έγιναν συντομότερα. Στο τέλος της δεκαετίας του 1920 είχαν φτάσει να έχουν μήκος πλάνου γύρω στα 5 δευτερόλεπτα κάτι που αργότερα αυξήθηκε λόγω της εμφάνισης του ήχου στις ταινίες.

Στην δεκαετία του 1930 γινόταν χρήση του μονοπλάνου. Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο που διαρκεί ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο πλάνο. Συνήθως εκλαμβάνουμε το μονοπλάνο ως εναλλακτικό τρόπο μιας σειράς από πλάνα. Οι

²⁰ Λεξικό αισθητικών και κινηματογραφικών όρων

κινήσεις τις κάμερας που μπορεί να χρησιμοποιεί ένας σκηνοθέτης για ένα μονοπλάνο είναι πανοραμική, τράβελινγκ, πλάνα γερανού, ζουμ, προκειμένου να παρουσιάσει συνεχώς μεταβαλλόμενες οπτικές γωνίες. Τα μονοπλάνα καδράρονται κυρίως σε μεσαία ή γενικά πλάνα. Αυτό δίνει την δυνατότητα στον θεατή να σαρώσει ο ίδιος την οθόνη (αντί η κάμερα) και να βρει το ενδιαφέρον σημείο για να εστιάσει.

Η γενική σκηνοθετική θεωρία κωδικοποιεί την μακρά σκηνοθετική εμπειρία και συστηματοποιεί τις μεθόδους ανάλυσης των παραμέτρων που παίζουν ρόλο στην κατασκευή μιας ταινίας. Το κινηματογραφικό σκηνοθετικό πρότυπο περιγραφής των σκηνοθετικών χαρακτηριστικών μιας ταινίας του Πανεπιστημίου της Nanterre έχει βρει εφαρμογή σε μια σειρά αναλύσεων ταινιών. Ειδικά για τις ταινίες μυθοπλασίας, πάνω από 400 ντεκουπάζ ταινιών έχουν παρουσιαστεί από το περιοδικό *Avant-scene Cinema*.²¹

²¹ *Avant-scene cinema*, 2003

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο : ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

3.1 Μεθοδολογία σταδιακής περιγραφής (από τα λόγια στην εικόνα)

Στο βιβλίο *The animation bible* της Maureen Furnis (Furnis, 2008) η Leslie Bishko, πειραματική animator και καθηγήτρια κινηματογραφίας στο Emily Carr Institute of Art+Design+Media συνεισφέρει μια μεθοδολογία για την ανάπτυξη της προσωπικότητας χαρακτήρα και πως αυτή επηρεάζει τη κίνησή του.

Η μεθοδολογία επικεντρώνεται στη δημιουργία του υπόβαθρου του χαρακτήρα, της αντίληψης του κόσμου για αυτόν, της συμπεριφοράς του προς τρίτους, του τρόπου με τον οποίο αντιδρά σε καταστάσεις και εντέλει στον τρόπο με τον οποίο κινείται. Για το λόγο αυτό η Bishko μελετά και συμπεριλαμβάνει τη θεωρία κινησιολογίας του Laban Movement Analysis (LMA) "Effort", μία μεθοδολογία για τη περιγραφή, την οπτικοποίηση, τη μεταγλώττιση και τη τεκμηρίωση της ανθρώπινης κίνησης, βασισμένη στη κινησιολογία, την ανατομία και τη ψυχολογία.

Η μεθοδολογία της Bishko βοηθά στη δημιουργία και ανάπτυξη πολύπλοκων χαρακτήρων οι οποίοι αντικαθρεπτίζουν τη προσωπικότητά τους με τις κινήσεις τους. Στόχος είναι ο σχεδιασμός ενός αυθεντικού χαρακτήρα ο οποίος έχει την ικανότητα να εκφράζει τις επιπτώσεις των γεγονότων της ζωής του τόσο στον ίδιο όσο και στο κόσμο γύρω του.

Υπόβαθρο Χαρακτήρα

- Ηλικία
- Οικογένεια-φίλοι
- Στόχοι-φιλοδοξίες
- Σεξουαλικότητα
- Αδυναμίες
- Περιβάλλον
- Φύλο
- Θρησκευτικές πεποιθήσεις
- Ηθικές
- Εξυπνάδα
- Εμπόδια
- Αυτογνωσία
- Εποχή
- Επάγγελμα
- Φυσική κατάσταση
- Μόρφωση
- Αξίες
- Ελαττώματα
- Κουλτούρα
- Εισόδημα
- Υγιεινή
- Ανάγκες/ Σκοπός
- Αίσθηση του χιούμορ
- Ταλέντο
- Εθνικότητα
- Όνειρα
- Δίαιτα

- Ιδιοσυγκρασίες
- Φόβοι
- Εθισμοί
- Παιδική Ηλικία

Βήμα 1^ο

Το πρώτο βήμα είναι η ανάπτυξη του υποβάθρου του χαρακτήρα καταγράφοντας μερικά στοιχεία για τη κάθε κατηγορία της παραπάνω λίστας. Στόχος είναι ο σχεδιαστής να δημιουργήσει με γνώμονα τη φαντασία του αυθεντικούς χαρακτήρες με πλούσια ιστορία και εμπειρίες αλλά ταυτόχρονα να παραμένουν αληθοφανείς.

Βήμα 2^ο

Καταγραφή μιας περίληψης του χαρακτήρα η οποία περιλαμβάνει τα πιο σημαντικά και ιδιαίτερα στοιχεία της ιστορίας του. Στο σημείο αυτό ο σχεδιαστής ξεκινά να δίνει ζωή στο χαρακτήρα.

Βήμα 3^ο

Υπάρχουν φράσεις που εκφράζουν το χαρακτήρα; Αν ναι θα πρέπει να συμπεριλαμβάνουν την εικόνα που έχει ο ίδιος για τον εαυτό του καθώς και την εικόνα που έχει ο υπόλοιπος κόσμος για τον ίδιο.

Βήμα 4^ο

Σε αυτό το σημείο ξεκινά μία βαθύτερη αναζήτηση του χαρακτήρα. Βάσει των όσων έχουν καταγραφεί μέχρι στιγμής θα πρέπει να φαίνεται πως ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει καταστάσεις, παίρνει αποφάσεις και πράττει μέσα στο κόσμο. Με βοήθημα το παρακάτω παράθεμα ο χαρακτήρας μπορεί να αξιολογηθεί για κάθε στοιχείο.

	Προφίλ Α	Προφίλ Β
Προσοχή/Σκέψη/Που	Διερευνά όλες τις πιθανότητες κοιτώντας το όποιο ζήτημα από πολλαπλές οπτικές γωνίες. Ευέλικτος.	Επικεντρώνεται σε ένα θέμα τη φορά, αντιμετωπίζει τα πράγματα με ευθύτητα. Περιορισμένο σκεπτικό πλαίσιο.
Προθέσεις/Διαισθήσεις/Τι	Χειρίζεται τις καταστάσεις σκεπτικά και με ευγένεια.	Έχει πολύ ξεκάθαρη θέση απέναντι στο εκάστοτε θέμα και ασκεί πίεση για να καταφέρει πράγματα.
Δέσμευση/Προαισθηση/Πότε	Αμφιταλαντεύεται μεταξύ αποφάσεων και χρειάζεται χρόνο για καταλήξει κάπου.	Βρίσκεται πάντα σε ετοιμότητα για δράση.
Εξέλιξη/Αισθήματα/Πως	Δεν τον κρατάει κάτι πίσω, είναι ανοιχτός σε νέες εμπειρίες και εμπλέκεται ελεύθερα σε καινούργιες καταστάσεις.	Είναι διστακτικός, αντιστέκεται και πολεμά εναντίον μιας κατάστασης.

Βήμα 5°

Πως αυτοί οι παράμετροι επηρεάζουν τις κινήσεις που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας για να εκφραστεί; Έστω ότι τοποθετείται μέσα σε ένα από τα πιθανά σενάρια. Βάσει των επιλογών και των προτιμήσεων του μέχρι εδώ καταγράφεται μια παράγραφος σε μορφή αφήγησης όπου αναφέρεται το τι γίνεται όταν:

Καθώς οδηγεί σε έναν άδειο αυτοκινητόδρομο, το αμάξι ξεμένει από καύσιμα.

Ένας φίλος δίνει στο χαρακτήρα ένα κακόγουστο δώρο...

Ο χαρακτήρας μαθαίνει για το θάνατο κοντινού συγγενή...

Ο χαρακτήρας κερδίζει μεγάλο ποσό χρημάτων από τυχερό παιχνίδι...

Βήμα 6°

Το τελευταίο στάδιο είναι η οργάνωση και σχεδίαση του animation του εκάστοτε σεναρίου με μικρά σκίτσα. Για αρχή σχεδιάζονται κατά προσέγγιση οι αντιδράσεις του χαρακτήρα. Με το τρόπο αυτό, βάσει σεναρίου και ενστίκτου του σχεδιαστή, ξεδιπλώνεται και οπτικοποιείται η σκηνή. Η δουλειά σε αυτό το στάδιο γίνεται γρήγορα και αυθόρμητα μέχρι να σχεδιαστεί όλη η σκηνή.

Βήμα 7°

Σε αυτό το σημείο αξιολογείται το μήνυμα που αποδίδεται από το υπο σχεδίαση animation. Μέσω των σχεδίων του προηγούμενου σταδίου μπορεί να κατανοηθεί το πως ο χαρακτήρας επικοινωνεί με το κοινό. Για να γίνει η αξιολόγηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί το παρακάτω παράθεμα όπου βλέπουμε πως οι διαφορετικοί τρόποι αντιμετώπισης προβλημάτων που περιεγράφηκαν παραπάνω μπορούν να αποδοθούν με τις κινήσεις του χαρακτήρα βάσει της μεθοδολογίας Effort.

Προσοχή/Σκέψη/Που	Διερευνά όλες τις πιθανότητες κοιτώντας το όποιο ζήτημα από πολλαπλές οπτικές γωνίες. Ευέλικτος.	Επικεντρώνεται σε ένα θέμα τη φορά, αντιμετωπίζει τα πράγματα με ευθύτητα. Περιορισμένο σκεπτικό πλαίσιο.
Κίνηση στο χώρο	Ασαφής. Κινείται έντονα στο χώρο κάνοντας ταυτόχρονα χειρονομίες οι οποίες αποδίδουν και το περιβάλλοντα χώρο. Οι αρθρώσεις είναι χαλαρές και ευλύγιστες.	Σαφής. Προχωρά προς ένα συγκεκριμένο σημείο του περιβάλλοντα χώρου. Συγκεντρωμένος, σταθερός αλύγιστος.
Προθέσεις/Διαισθήσεις/Τι	Χειρίζεται τις καταστάσεις σκεπτικά και με ευγένεια.	Έχει πολύ ξεκάθαρη θέση απέναντι στο εκάστοτε θέμα και ασκεί πίεση για να καταφέρει πράγματα.
Βάρος κινήσεων	Ελαφριές. Χειρίζεται τα αντικείμενα απαλά, κινείται ελαφριά και κομψά.	Βαριές. Χρησιμοποιεί δυνατές κοφτές κινήσεις. Δυναμισμός, σθένος

Δέσμευση/Προαίσθηση/Πότε	Αμφιταλαντεύεται μεταξύ αποφάσεων και χρειάζεται χρόνο για καταλήξει κάπου.	Βρίσκεται πάντα σε ετοιμότητα για δράση.
Χρόνος κινήσεων	Προβλεπόμενος. Άνεση, καμία βιασύνη. Σταδιακές αλλαγές ή χρονικές διαφοροποιήσεις.	Ξαφνικός. Επείγοντες, βιαστικές, βεβιασμένες κινήσεις, αγχωτικές, γρήγορες ή ξαφνικές αλλαγές ταχύτητας.
Εξέλιξη/Αισθήματα/Πως	Δεν τον κρατάει κάτι πίσω, είναι ανοιχτός σε νέες εμπειρίες και εμπλέκεται ελεύθερα σε καινούργιες καταστάσεις.	Είναι διστακτικός, αντιστέκεται και πολεμά εναντίον μιας κατάστασης.
Ροή κινήσεων	Ελεύθερη. Χαλαρή, εύκολη, έτοιμη να ξεκινήσει.	Περιορισμένη. Ελεγχόμενη, ακριβής, έτοιμη να σταματήσει.

Ας πούμε ότι ο χαρακτήρας είναι ένας ερευνητής, βιαστικός και διστακτικός άνθρωπος ο οποίος χειρίζεται και διερευνά καταστάσεις με ευγένεια, και στη διάρκεια ενός ταξιδιού μένει με το αμάξι του από καύσιμα. Κάθεται μέσα στο αμάξι καθώς σκέφτεται όλες τις πιθανές κινήσεις που μπορεί να κάνει δεδομένης της κατάστασης που βρίσκεται. Τα μάτια του δείχνουν σαν να κοιτάνε τις διάφορες σκέψεις μέσα στο κεφάλι του καθώς κάθεται ήρεμα για μερικά λεπτά. Με ξαφνική ένταση, εκτείνει το χέρι του προς το πόμολο της πόρτας αλλά απλά το ακουμπά καθώς αλλάζει γνώμη για τις πράξεις που θα ακολουθήσει. Κοιτάζει τριγύρω μέσα στο αυτοκίνητο εντεταμένη αγωνία, προσπαθώντας να καταλήξει σε ένα πλάνο δράσης. Έπειτα από μία έντονη στιγμή σκέψης, αποφασίζει, ορθώνεται και δίνει μια γροθιά στο ταμπλό. Με μια γρήγορη επιδέξια κίνηση ανοίγει τη πόρτα του αμαξιού, βγαίνει και με αποφασιστικότητα πατάει στα πόδια του. Αναζητεί στον ορίζοντα σημάδια κίνησης στο δρόμο και εμφανίζονται σταδιακά προβολείς αμαξιού. Καθώς αυτό πλησιάζει, ο χαρακτήρας αισθάνεται αμήχανος και πάλι-μήπως δεν είναι ασφαλές να ζητήσει βοήθεια από κάποιον άγνωστο; Η χειρονομία του έχει λίγη ένταση, λες και το χέρι του σταδιακά εξαφανίζεται μέσα στον αέρα, υποχωρώντας προς το σώμα του διστακτικά και με ενδιασμό.

Η προσωπικότητα του χαρακτήρα αποδίδει ασαφή κίνηση στο χώρο, ελαφριά κίνηση, ξαφνικούς χρόνους και περιορισμένη ροή. Καθόλη τη διάρκεια των πράξεων του, η στάση του σώματός του και οι χειρονομίες του συνδυάζονται με διαφορετικούς τρόπους. Παρ'όλο που γενικώς δεν είναι σίγουρος για τις αποφάσεις του, υπάρχουν δύο τονισμένες στιγμές που συνδυάζει τον ξαφνικό χρονισμό με δυναμικές κινήσεις (το χτύπημα στο ταμπλό, το έντονο πάτημα στα πόδια του), στις οποίες αποπνέει αυτοπεποίθηση προς τη λήψη των απαραίτητων αποφάσεων.

3.2 Τυπολογία χαρακτήρων

Θα εξετάσουμε τρεις κατηγοριοποιήσεις χαρακτήρων, κάθε μία από τις οποίες ομαδοποιεί τους χαρακτήρες με διαφορετικά κριτήρια.

Normal Klein

Σύμφωνα με τον Normal Klein οι χαρακτήρες στο cartoon, ανάλογα με τον ρόλο και την λειτουργία τους, ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες. Στους Ελεγκτές (Controller), τους Υπέρ-αντιδραστικούς (Over-reactor) και τους Ενοχλητικούς (Nuisance). Ο Ελεγκτής στα καρτούν συνήθως είναι απυρόβλητος. Μπορεί να αγχωθεί από κάποια απειλή, αλλά σπάνια θα δεχτεί κάποιο χτύπημα. Ο Υπέρ-αντιδραστικός είναι αυτός που συνήθως δέχεται όλα τα χτυπήματα, είναι το “θύμα” των αστείων, ενώ ο Ενοχλητικός συνήθως κάνει την αρχή ενοχλώντας τον Υπέρ-αντιδραστικό, ο οποίος στη συνέχεια θα γίνει το επίκεντρο μία συνεχόμενης ροής αστείων (gags). Ο Ενοχλητικός σπάνια σκέφτεται τις δράσεις του και μοιάζει σαν μία δύναμη της φύσης¹.

Henry Jenkins

Ο Jenkins υποστηρίζει ότι η κωμωδία –της κοινωνικής αναταραχής, όπως την αποκαλεί-βασίζεται στην αντιπαράθεση δύο τύπων χαρακτήρα. Τον Κλόουν και τον Κωμικό Ανταγωνιστή (Comic Antagonist).

Ο Κλόουν προσωποποιεί την αλλαγή, εμπεριέχοντας ό, τι είναι επαναστατικό και αυθόρμητο στο άτομο, οτιδήποτε πηγαίνει αντίθετα στους στενούς κώδικες της κοινωνικής ζωής. Ο Κωμικός ανταγωνιστής προσωποποιεί τον πολιτισμό, ότι είναι ασφυκτικό και διεφθαρμένο μέσα στην υπάρχουσα κοινωνική τάξη, οτιδήποτε θα μπορούσε να εμποδίσει την προσπάθεια ατομικής έκφρασης και προσωπικής ευχαρίστησης¹.

Πέρα από αυτόν τον πρωταρχικό διαχωρισμό, ο Jenkins διακρίνει και τρεις τύπους κωμικού ανταγωνιστή. Το θύμα είναι χαρακτήρας ολοκληρωτικά δέσμιος στα συμβατικά μοτίβα σκέψης (Dure). Ο σοβαρός, είναι ο χαρακτήρας – αντιπρόσωπος της κοινωνικής τάξης, ενάντιος στον αυθορμητισμό και την προσωπική έκφραση (Killjoy). Τέλος, ο πλαστός είναι ένας χαρακτήρας ο οποίος απαιτεί σεβασμό χωρίς να τον έχει κερδίσει και θεωρεί άλλους υπεύθυνους για παραβάσεις κανόνων τους οποίους ο ίδιος αρνείται να υπακούσει² (Counterfeit).

Τόσο η κατηγοριοποίηση του Jenkins όσο και του Klein , διαχωρίζουν τους χαρακτήρες ανάλογα με την σχέση που έχουν με άλλους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους, χωρίς να γίνεται αναφορά στην μορφολογία και την εμφάνιση των χαρακτήρων αυτών. Από την άλλη, ο Blair, διαχωρίζει τους χαρακτήρες με αποκλειστικό κριτήριο τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται.

¹ Klein, N. (1993) 7 Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon, New York: Verso, pp 38

² Jenkins, H. (1992) What Made Pistachio Nuts? Early Sound Film and The Vaudeville Aesthetic, New York: Columbia University Press, pp 221-2

³ Jenkins, H. (1992) pp 232-4

Blair.

Ο Blair διακρίνει τέσσερις τύπους χαρακτήρα. Τον χαριτωμένο, τον βαρύ, το χαζό και τον εκκεντρικό.

Η σχεδίαση των χαριτωμένων χαρακτήρων ακολουθεί κανόνες οι οποίοι θα μεταφέρουν στο κοινό τις ιδιότητες του χαριτωμένου, του ντροπαλού ή της αθωότητας.

Ο ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

ΤΟ ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΙΣ ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ ΕΝΟΣ ΜΩΡΟΥ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΝΤΡΟΠΑΛΟΥ Ή ΑΘΩΟΥ

ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΑ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ ΣΤΟΥΣ ΕΝΗΛΙΚΕΣ

ΔΕΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΛΑΙΜΟΣ. ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΕΦΑΠΤΕΤΑΙ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ ΣΩΜΑ

ΤΟ ΣΩΜΑ ΕΧΕΙ ΑΧΛΑΔΟΕΙΔΕΣ ΣΧΗΜΑ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΜΗΚΙΝΣΜΕΝΟ

Η ΠΛΑΤΗ ΕΙΝΑΙ ΚΥΜΑΤΟΕΙΔΕΙΣ. Η ΓΡΑΜΜΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΠΙΣΩ ΜΕΡΟΣ ΤΟΥ ΚΕΦΑΛΙΟΥ ΚΑΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΚΑΤΩ ΩΣ ΤΑ ΩΠΙΣΘΙΑ

ΤΑ ΩΠΙΣΘΙΑ ΠΡΟΕΞΕΧΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΙΝΟΝΤΑΙ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΟΓΚΩΔΗ, ΑΛΛΑ ΤΑΙΡΙΑΖΟΥΝ ΣΤΙΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΩΝ ΠΟΔΙΩΝ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΟΥΝ ΤΗΝ ΒΑΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ

ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΕΙΝΑΙ ΠΙΟ ΜΕΓΑΛΟ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΣΩΜΑ

ΕΝΑ ΨΗΛΟ ΜΕΤΩΠΟ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ

ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΠΟΘΕΤΟΥΝΤΑΙ ΧΑΜΗΛΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΕΙΝΑΙ ΣΥΝΗΘΩΣ ΜΕΓΑΛΑ ΚΑΙ ΣΕ ΜΕΓΑΛΗ ΑΠΟΣΤΑΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ

Η ΜΥΤΗ ΚΑΙ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΕΙΝΑΙ ΠΑΝΤΑ ΜΙΚΡΑ

ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΑ ΑΛΛΑ ΠΟΤΕ ΛΕΠΤΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΝ ΣΕ ΠΑΛΛΑΜΕΣ ΜΕ ΜΙΚΡΟΣΚΟΠΙΚΑ ΔΑΧΤΥΛΑ

Η ΚΟΙΛΙΑ ΕΙΝΑΙ ΟΓΚΩΔΕΙΣ ΚΑΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΛΟΑΝΑΘΡΕΜΕΝΟΣ

ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΧΟΝΤΡΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΗΓΟΥΝ ΣΕ ΜΙΚΡΑ ΠΕΛΜΑΤΑ ΑΝΑΛΟΓΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΥΠΟΛΟΙΠΟ ΣΩΜΑ.



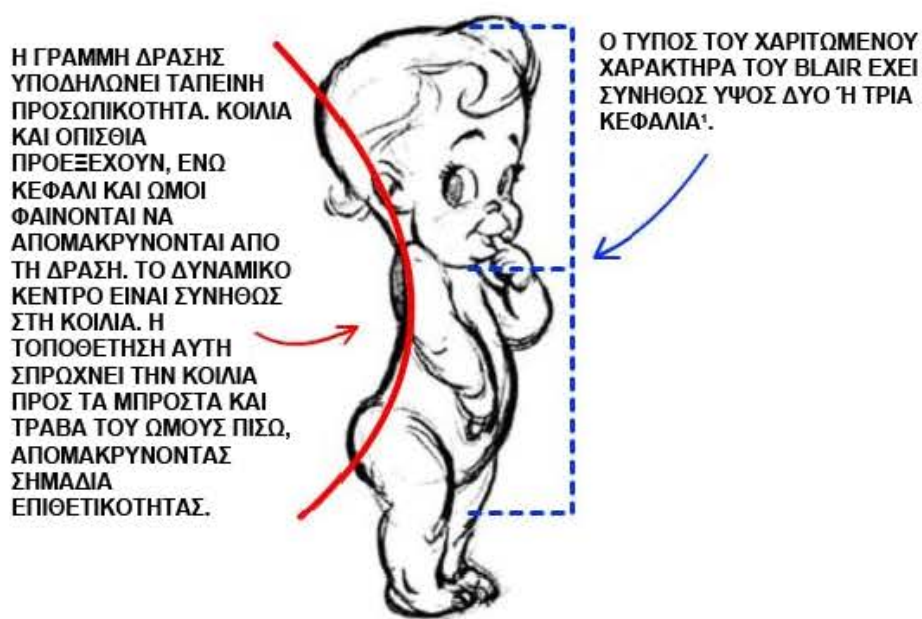
Εικόνα 4: : Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.32

Το στενό πάνω μέρος του σώματος αποκλείει το ενδεχόμενο ο χαρακτήρας να φαίνεται επιθετικός. Τα μικρά χέρια, πόδια, μύτη και στόμα βασίζονται στις ιδανικές αναλογίες ενός μωρού. Αν αντιστρεφόταν η αναλογία σε αυτά τα χαρακτηριστικά, θα μπορούσαν να φαίνονταν μη ελκυστικά και να υπονοούν αδεξιότητα. Η ογκώδης κοιλιά υπονοεί ότι ο χαρακτήρας είναι παχουλός, δίχως να υποδηλώνεται πάχος λόγω λαιμαργίας. Το μεγάλο κεφάλι συγκριτικά με το υπόλοιπο σώμα υποδηλώνει μία φυσική αδυναμία η οποία σχετίζεται με την εξάρτηση, δίχως να κάνει τον χαρακτήρα να φαίνεται υπερβολικά ευάλωτος ή εύθραυστος. Το “δυναμικό κέντρο” (power center) στους χαρακτήρες του

είδους βρίσκεται συνήθως στην κοιλιά, ακριβώς πάνω από τους γοφούς. Ως δυναμικό κέντρο ορίζεται το σημείο στο σώμα του χαρακτήρα το οποίο ηγείται ή αποτελεί το κέντρο του υπόλοιπου σώματος¹.

Οι χαριτωμένοι χαρακτήρες σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε η γραμμή δράσης τους να υποβάλει μία στάση σώματος η οποία άγει ταπεινή, άκακη και μη απειλητική συμπεριφορά.

Ο ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



Εικόνα 5: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 41

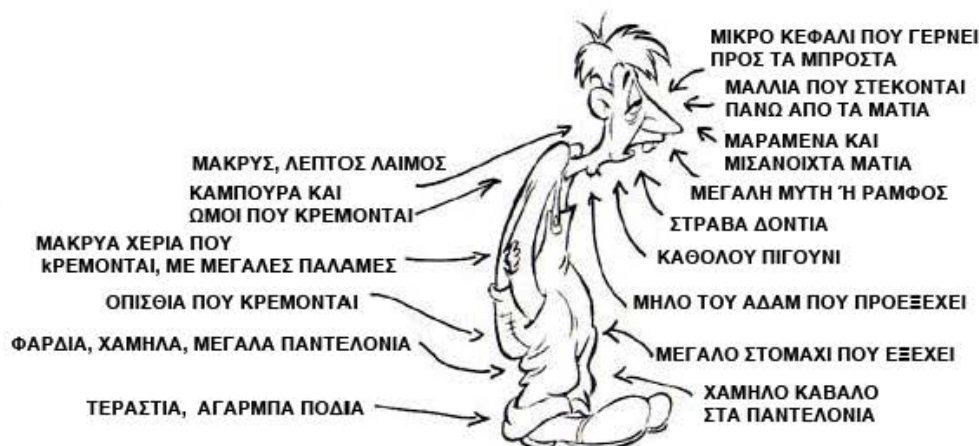
Ως “γραμμή δράσης” (line of action) ορίζεται η καμπύλη γραμμή η οποία περνά από τα βασικά σχήματα του σώματος του χαρακτήρα και καθορίζει την αρχική στάση του σώματος του². Επίσης, οι αναλογίες του σώματος είναι τυπικά παραμορφωμένες. Το κεφάλι είναι υπερβολικά μεγάλο, καταλαμβάνοντας το ένα τρίτο ή το ένα δεύτερο του συνολικού μήκους σώματος. Ένα αποτέλεσμα αυτής της παραμόρφωσης στις αναλογίες είναι ότι οι χαριτωμένοι χαρακτήρες μοιάζουν με μωρά, εφόσον τα κεφάλια των μωρών είναι αναλογικά μεγαλύτερα από αυτά των ενηλίκων³.

¹ Hooks, Ed (2003). Acting for animators, Heinemann, United States, pp. 68-69

² Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp. 11, 38

³ Delman, T.D (2004). Collaboration with Children in the Character Design Process for a Short, Animated Film, Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 24-25

Ο ΧΑΖΟΥΛΗΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



Εικόνα 6: , P [1994] Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.51

Οι χαρακτήρες αυτής της κατηγορίας έχουν παράξενα παραμορφωμένα χαρακτηριστικά προσώπου ή ανατομικά χαρακτηριστικά, όπως μεγάλες μύτες ή ράμφη, στραβά δόντια, χαμηλό καβάλο στα παντελόνια, μακριούς λεπτούς λαιμούς και μεγάλα πόδια. Τα μισόκλειστα μάτια του χαζούλη χαρακτήρα υποδηλώνουν έλλειψη προσοχής.

Ο ΧΑΖΟΥΛΗΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

Η ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ ΤΟΥ ΧΑΖΟΥΛΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΔΙΝΕΙ ΕΜΦΑΣΗ ΣΤΗΝ ΛΑΘΟΣ ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ. ΑΥΤΟ ΔΕΙΧΝΕΙ ΟΤΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ ΔΕΝ ΦΡΟΝΤΙΖΕΙ ΤΟΝ ΕΑΥΤΟ ΤΟΥ, ΚΑΙ ΓΕΡΝΕΙ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ ΠΡΟΣ ΤΑ ΜΠΡΟΣΤΑ. Η ΣΤΑΣΗ ΑΥΤΗ ΕΝΙΣΧΥΕΙ ΤΑ ΚΩΜΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΤΕΙΝΕΙ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟ ΣΤΟΜΑ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΥΧΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΠΗΓΗ ΑΣΤΕΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΟΗΤΟΥ ΛΟΓΟΥ



Ο ΛΑΙΜΟΣ ΤΟΥ ΧΑΖΟΥΛΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΩΣΤΕ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΦΘΕΙ ΣΤΗΝ ΜΕΤΡΗΣΗ ΤΩΝ ΑΝΑΛΟΓΙΩΝ ΤΟΥ

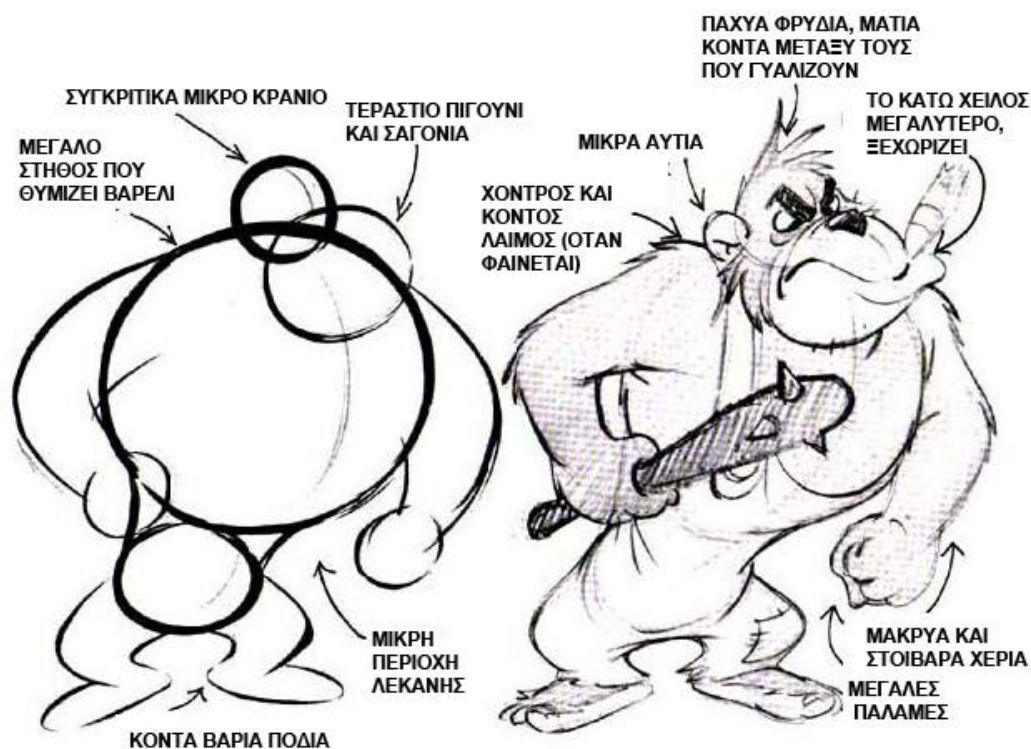
ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΟ ΝΑ ΜΕΤΡΗΘΕΙ ΤΟ ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΛΟΓΩ ΤΗΣ ΣΤΑΣΗΣ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΟΥ, ΠΑΡΟΛΑΥΤΑ ΤΑ ΤΡΙΑ ΚΕΦΑΛΙΑ (ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΟΥ ΤΟΥ ΛΑΙΜΟΥ) ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΑΡΚΕΤΑ ΚΑΛΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Εικόνα 7: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp 46

Η γραμμή δράσης του χαρακτήρα είναι σχεδιασμένη με τέτοιο τρόπο, ώστε το κεφάλι κρέμεται μπροστά από το σώμα, οι ώμοι και τα οπίσθια κρέμονται. Τα χαρακτηριστικά αυτά υποδηλώνουν έναν χαρακτήρα ο οποίος δεν δίνει σημασία στην υγιεινή και δεν προσπαθεί να φανεί ελκυστικός. Κινείται περίεργα και σίγουρα δεν είναι επιδέξιος. Το μικρό κεφάλι σε συνδυασμό με τα στραβά δόντια και το μισάνοιχτο στόμα,

υποδηλώνουν την έλλειψη νοημοσύνης. Αν ένας χαζούλης χαρακτήρας άρχιζε να κινείται πιο συντονισμένα, με αθλητική συμπεριφορά και φερόταν έξυπνα, θα έχανε την πιστότητά του και το κοινό θα έχανε το ενδιαφέρον του ή θα παρεξηγούσε την προσωπικότητα ή το δραματικό ρόλο του χαρακτήρα. Οι χαζούληδες χαρακτήρες σχεδιάζονται με παραμορφωμένες αναλογίες.

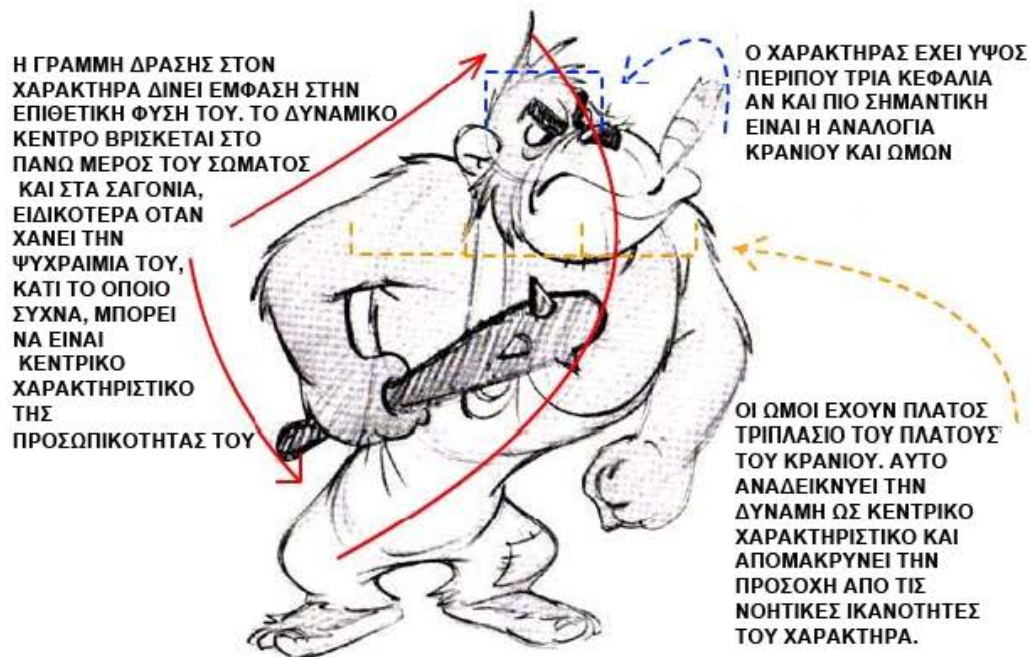
Ο ΒΑΡΥΣ, ΦΙΛΟΝΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



Εικόνα 8: Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.52

Οι χαρακτήρες αυτοί, παρουσιάζουν φυσικές ιδιότητες, οι οποίες υποδηλώνουν σθένος, σωματική δύναμη, χαμηλή νοημοσύνη ή έλλειψη εκλεκτισμού και επιθετικότητα. Η παραμόρφωση στις αναλογίες του ανθρώπινου σώματος περιλαμβάνουν μικρό κεφάλι - ένδειξη χαμηλής νοημοσύνης - και μεγάλο κορμό που μοιάζει με βαρέλι με χοντρά χέρια - ένδειξη φυσικής δύναμης. Τα παχιά φρύδια τονίζουν συναισθήματα θυμού και τάσεις επιθετικότητας. Η συνολική παρουσίαση είναι αυτή ενός αρρενωπού, επιθετικού θηρίου, που χρησιμοποιεί τους μυς του πιο πολύ από το μυαλό του. Τα γυαλιστερά, κοντά μεταξύ τους μάτια, κάνουν τον χαρακτήρα να απέχει ακόμα περισσότερο από τον χαριτωμένο χαρακτήρα. Γενικότερα οι αναλογίες του φιλονίκου χαρακτήρα είναι σχεδόν ακριβώς το αντίθετο από τις αναλογίες του χαριτωμένου χαρακτήρα.

Ο ΒΑΡΥΣ, ΦΙΛΟΝΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ



Εικόνα 9: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp. 56

Οι χαρακτήρες του είδους σχεδιάζονται με γραμμές δράσης οι οποίες δίνουν έμφαση στην δύναμη του κορμού τους και το πιγούνι και τα σαγόνια προεξέχουν. Τα χαρακτηριστικά αυτά τονίζουν ακόμη περισσότερο την επιθετικότητα και αρρενωπότητά τους.

Ο ΕΚΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

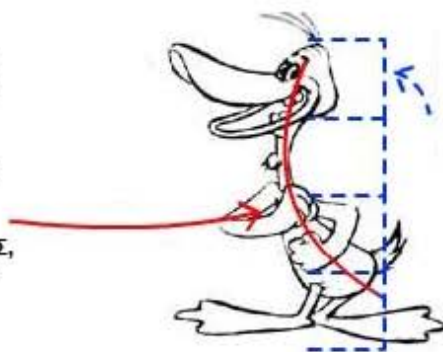


Εικόνα 10: Blair, P (1994) Cartoon Animation, Walter Foster Publishing, pp.50

Οι εκκεντρικοί χαρακτήρες σχεδιάζονται με τέτοιο τρόπο ώστε να υποδηλώνουν την προσωπικότητα του υπεύθυνου μίας φάρσας. Οι χαρακτήρες του είδους είναι γνωστοί για τα αστεία τους (gags), βασανίζουν με πλάκες άλλους χαρακτήρες και είναι γενικώς αστείοι. Δυσμορφίες στις αναλογίες τους περιλαμβάνουν επιμήκυνση του κεφαλιού, μεγάλα πέλματα και μεγάλο στόμα που γελά δυνατά. Τα προεξέχοντα χέρια είναι διαθέσιμα για διάφορα κωμικά κόλπα και τον χειρισμό αντικειμένων. Τα λεπτά πόδια και ο κορμός επιτρέπουν γρήγορη και σβέλτη κίνηση, η οποία βοηθά τον χαρακτήρα να ξεφύγει από τον θύμο που προκαλούν οι πλάκες του.

Ο ΕΚΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ

Η ΓΡΑΜΜΗ ΔΡΑΣΗΣ ΣΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΕΙΝΑΙ ΣΥΧΝΑ ΕΥΕΛΙΚΤΗ ΚΑΙ ΑΛΛΑΖΕΙ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΑΣΤΕΙΟ (GAG) ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΥΜΕΤΕΧΕΙ Ο ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ. ΣΥΧΝΑ Ο ΘΩΡΑΚΑΣ ΠΡΟΗΓΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ, ΩΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ ΤΗΣ ΕΞΩΣΤΡΕΦΟΥΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΡΑΣ ΤΟΥ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ



Η ΑΝΑΛΟΓΙΑ ΚΕΦΑΛΙΟΥ – ΥΨΟΥΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΔΙΑΦΕΡΕΙ ΑΠΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΕ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ. ΚΟΙΝΟ ΣΗΜΕΙΟ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΑ ΥΠΕΡΒΟΛΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Εικόνα 11: Delman T.D (2004). Master of Fine Arts Thesis, Ohio University, pp. 59

Ο τρόπος σχεδίασης της γραμμής δράσης στους χαρακτήρες του είδους φέρει ως αποτέλεσμα προεξέχον στήθος, οι ώμοι να γέρνουν προς τα μπροστά και κυρτή πλάτη, χαρακτηριστικά τα οποία υποδηλώνουν ότι ο χαρακτήρας είναι ατρόμητος και πρόθυμος να εμπλακεί σε συγκρούσεις. Τα δυναμικά κέντρα της κίνησης εντοπίζονται στα χέρια και το θώρακα.

Σατυρικοί χαρακτήρες

Τα τελευταία χρόνια αρκετά δημοφιλείς είναι οι τηλεοπτικές σειρές παραστατικής κωμωδίας κατάστασης (animated situation comedy / animated sitcom), σειρές οι οποίες συχνά έχουν σατιρικό χαρακτήρα. Ο σκοπός της σάτιρας ως κωμική τεχνική δεν είναι να προκαλέσει γέλιο αφηφώντας την πραγματικότητα, αλλά να διερευνήσει πραγματικά ζητήματα και εν τέλει να τα γελοιοποιήσει¹. Όταν η σάτιρα γίνει άμεση και επιθετική κινδυνεύει να αποτύχει στο σκοπό της, γιατί υπάρχει το ρίσκο να θίξει ιδέες τις οποίες το κοινό ενστερνίζεται και με αυτό τον τρόπο να το προσβάλει. Για τον λόγο αυτό μέχρι σχετικά πρόσφατα αποφεύγονταν η προβολή σατιρικών σειρών ή ταινιών στις «ώρες αιχμής» της Αμερικανικής τηλεόρασης (prime time).

Η αλλαγή για τις σατιρικές σειρές, οι οποίες πλέον έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλείς και έχουν κατακτήσει τις ώρες αιχμής σε διάφορα δίκτυα, ήρθε με την δημιουργία ενός ιδιαίτερου τύπου χαρακτήρα, του πλαστού αδιάλλακτου (the mock intolerant)².

Συχνά τα πιστεύω του χαρακτήρα του είδους έχουν ανάλογο στην πραγματική ζωή. Παρ' όλα αυτά η θέληση του χαρακτήρα να εκφράσει αυτά τα πιστεύω ξεπερνά το κοινωνικά αποδεκτό. Οι χαρακτήρες του είδους δεν κρύβουν την αδιαλλαξία τους αλλά αντιθέτως την εκφράζουν δίχως δισταγμό, περιφρονώντας τους άγραφους κοινωνικούς κανόνες συμπεριφοράς, οι οποίοι επιβάλλουν στα μέλη του συνόλου να κρατάν ιδέες του είδους για τον εαυτό τους. Οι χαρακτήρες του είδους δεν ανέχονται ανθρώπους διαφορετικής φυλής, φύλου, θρησκείας, εθνικότητας, ιδεολογίας και άλλων παρόμοιων ιδιοτήτων, γεγονός το οποίο τους καθιστά κατάλληλους για γελοιοποίηση.

Αυτό που σατιρίζεται τελικά από τους χαρακτήρες του είδους, είναι η έλλειψη κοινωνικής χάρης και ευαισθησίας. Ένας σημαντικός παράγοντας στην ανάλυση των χαρακτήρων αυτών είναι η έλλειψη ανοχής, δεν είναι πραγματική, αλλά αποτελεί μέρος της ερμηνείας (performance) του χαρακτήρα, με κύριο στοιχείο της ερμηνείας αυτής την υπερβολή. Η χρήση της υπερβολής εδώ αποκλείει την δημιουργία αντιφατικών τάσεων στο κοινό και αποκλείεται από τις θέσεις που προβάλλονται οποιουδήποτε είδους πολιτική χροιά. Η υπερβολή στην έκφραση δίνει την εντύπωση ότι οι ιδέες αυτές θα μπορούσαν να υποστηριχτούν με αυτόν τον τρόπο μόνο από τον κοινωνικά μη αποδεκτό, ή από κάποιον ο οποίος προσποιείται ότι τις υποστηρίζει. Εφόσον δεν πρόκειται για μία πραγματική προσβολή, είναι πιο εύκολο να προκαλέσει γέλιο. Ως συνέπεια των παραπάνω, οι χαρακτήρες του είδους είναι μη ρεαλιστικοί.

Η έλλειψη ρεαλισμού στους χαρακτήρες αυτούς, τους καθιστά αρκετά αδύναμους όταν το παραστατικό τους μέσο είναι ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης.

Στο animation παρ' όλα αυτά, όπου εξ' ορισμού το θέμα έχει μη ρεαλιστική βάση, η αδυναμία αυτή εξαλείφεται.

¹ Thompson, E (2009) "I Am Not Down With That": King of the Hill and Sitcom Satire. Journal of Film and Video, Vol 61, No 2, University of Illinois Press, p. 40

² Thompson – 2009 - 41

Οι χαρακτήρες «εν λειτουργία»

Ανεξαρτήτως τύπου, οι χαρακτήρες θα πρέπει να επικοινωνήσουν την προσωπικότητα και τις ιδιότητές του στο κοινό. Για την επίτευξη της επικοινωνίας αυτής έχει διαμορφωθεί μία σειρά οδηγιών¹:

- Δημιουργία ψευδαίσθησης οπτικής επαφής μεταξύ του χαρακτήρα που “παίζει” και του κοινού που παρακολουθεί.
- Μορφασμοί προσώπου οι οποίοι σημαίνουν άμεσα συγκεκριμένες πορείες σκέψης, συναισθήματα και αντιδράσεις που βιώνει ο χαρακτήρας.
- Σωματικά χαρακτηριστικά και συμπεριφορές κοινά με τους θεατές και αναγνωρίσιμα, τα οποία παραμένουν συνεπή στον χαρακτήρα.
- Ευθεία έκφραση κινήτρων από τον χαρακτήρα και άμεση αφηγηματική δράση η οποία εξυπηρετεί τον σημεινόμενο στόχο.
- Δημιουργία ενός συγκεκριμένου φυσικού ρυθμού για τον χαρακτήρα, ο οποίος εκφράζει μία συγκεκριμένη στάση ή σκοπό του χαρακτήρα.
- Γενικότερα χειρισμός του χαρακτήρα ως έναν ηθοποιό που υποδύεται κάποιο ρόλο.

Από τις οδηγίες αυτές συμπεραίνουμε ότι κύριοι φορείς έκφρασης του χαρακτήρα και άρα και του χιούμορ που πηγάζει από την προσωπικότητα τους, είναι το σώμα και η κίνηση.

¹ Solomon, C. (ed.) (1987) *The Art of the Animated Image: An Anthology*, Los Angeles: AFI, p. 33

3.3 Θεωρίες Ανάλυσης Χαρακτήρων κατά Γουέλς

Η αποκλειστική ενασχόληση του Chuck Jones με τον χαρακτήρα και την ανάπτυξη του chase cartoon (κνηγητού) οδηγεί λογικά σε μια διευθέτηση του ρόλου και της λειτουργίας του χαρακτήρα στο κινούμενο σχέδιο. Εδώ θα συγχωνεύσουμε διαφορετικές θεωρίες με αναγνωρίσιμα στοιχεία που εξυπηρετούν στην έρευνα του χαρακτήρα και επίσης προτείνουν 3 συγκεκριμένα μοντέλα που μπορούν να εξυπηρετήσουν ως σημείο πρόσβασης σε εκτεταμένη έρευνα¹.

Αυτές είναι :

1. μια θεωρία τυπολογίας χαρακτήρα στο cartoon
2. μια θεωρία τυπολογίας χαρακτήρα στην κωμωδία γενικά
3. μια θεωρία που διασαφηνίζει τις βασικές αρχές του ανθρώπινου χαρακτήρα στην ψυχανάλυση.

Η σχέση τους μπορεί να κατανοηθεί μέσω του παρακάτω πίνακα.

Θεωρία Χαρακτήρας Κινουμένων Σχεδίων (cartoon) Klein	Χαρακτήρας Α Ρυθμιστής	Χαρακτήρας Β Υπέρ-αντιδραστικός	Χαρακτήρας Γ Ενοχλητικός
Χαρακτήρας κωμωδίας Jenkins	Κλόουν	Κωμικός Ανταγωνιστής Κοροΐδο/Γκρινιάρης	Απατεώνας
Χαρακτηριστικά Ψυχανάλυσης Freud	Id	Υπέρ - Εγώ	Εγώ
Παράδειγμα	Bugs Bunny	Elmer Fudd	Daffy duck

Πίνακας 2 : Θεωρίες Χαρακτήρων

¹ Understanding animation (Paul Wells)

Η θεωρία του Norman Klein για τον cartoon χαρακτήρα, όσον αφορά τον ρόλο και την λειτουργία, προτείνει ότι υπάρχουν 3 κύριοι ρόλοι, ο Ρυθμιστής ή ελέγχων, ο Υπέρ-αντιδραστικός και ο Μπελάς ή ενοχλητικός. Ο ρυθμιστής είναι συνήθως άφθαρτος στο κινούμενο σχέδιο, μπορεί να αισθανθεί αγωνία ή οδύνη αλλά σπάνια πληγώνεται ή χτυπάει. Ο υπέρ-αντιδραστικός τείνει να αποκτά τα καρούμπαλα, να ανέχεται και να καταπίνει, όπως το εξιλαστήριο θύμα ή το κοροΐδο σε μια φάρσα. Ο ενοχλητικός συνήθως ξεκινά το cartoon πειράζοντας τον υπέρ-αντιδραστικό ο οποίος έπειτα αφήνει τα γκάγκς να κυλήσουν και γίνεται ιδιαίτερα χρήσιμος, γιατί δρά περισσότερο σαν μια δύναμη της φύσης από ότι σαν χαρακτήρας που σκέφτεται.

Ο Bugs κατά μεγάλο μέρος ελέγχει και ρυθμίζει την δράση στα κινούμενα σχέδιά του, ο Elmer προσπαθεί να κερδίσει τον έλεγχο της κατάστασης και υποφέρει από αυτό ανάλογα, ενώ ο Daffy διαρκώς εξαντλεί την απερισκεπτη ιδιότητά του και συμφεροντολογία του κατά τη διάρκεια της έντασης μεταξύ του Bugs και του Elmer

Ο Jenkins ισχυρίζεται ότι "η κωμωδία της κοινωνικής αστάθειας", της οποίας το cartoon πρέπει να είναι το πιο extreme παράδειγμα, αναπαριστά μια ένταση μεταξύ του Clown και του Κωμικού Ανταγωνιστή. Ο clown, είναι η προσωποποίηση της αλλαγής, συμπεριλαμβανοντας ότι είναι αυθόρμητο και ανυπότακτο-επαναστατικό μέσα στο άτομο, όλες αυτές οι τάσεις κατά των στενών κανόνων της κοινωνικής ζωής. Ο κωμικός ανταγωνιστής ενσωματώνει τον πολιτισμό, όλα όσα είναι αποπνικτικά και διεφθαρμένα μέσα στην υπάρχουσα κοινωνική τάξη, όλα όσα θα μπορούσαν να μπλοκάρουν ή να εμποδίσουν προσπάθειες για λόγους ατομικής αυτό-έκφρασης και προσωπικής ευχαρίστησης.²

Ο Jenkins προτείνει ότι ο κωμικός Ανταγωνιστής χαρακτηρίζεται από τρεις επί πλέον κοινωνικούς τύπους, το κοροΐδο ή θύμα, τον γρουσουζή ή γκρινιάρη και τον απατεώνα ή ψεύτη. Ο ίδιος, περιγράφει το κοροΐδο ως εντελώς δεσμευμένο χαρακτήρα από συμβατικά σχήματα σκέψης, τον γρουσουζή ως αντιπρόσωπο της κοινωνικής σταθερότητας έναντι του ατομικού αυθορμητισμού και της προσωπικής έκφρασης και τον απατεώνα ως εκείνον που ισχυρίζεται αδικαιολόγητη ευπρέπεια και ευυποληψία και κρατάει τους άλλους υπόλογους σε στάνταρ που οι ίδιοι αρνούνται να υπακούσουν. Εφαρμόζοντας αυτά στον Bugs, ο ρόλος του σαν Clown είναι αναμφισβήτητος, αλλά αυτό γίνεται προτεραιότητα σαν ρυθμιστική δύναμη παρά το αντίθετο. Το cartoon δίνει προνόμιο στον clown, χωρίς απαραίτητα να τον έχει καθορίσει σαν κοινωνικό παρείσακτο ή ξένο. Ο Elmer είναι και κοροΐδο και γρουσουζής με την έννοια του ότι η προβλεψιμότητά του αναστέλλει την ικανότητα του να τα βγάζει πέρα με τον clown και για να προσπαθήσει να επιβάλλει έλεγχο πρέπει να επιχειρήσει να εξοβελίσει την ευχαρίστηση και εκκεντρικότητα του Bugs. Το κυνήγι λαγών ("Hunting wabbits") εξάλλου είναι μια προσπάθεια ελέγχου του πολλαπλασιασμού των πλασμάτων και δρα σε ένα πνεύμα συγκράτησης.

Τα διπλά στάνταρ του Daffy τον καθιστούν ως τον τέλειο απατεώνα και η υποκρισία ενσωματωμένη στους ύπουλους τρόπους με τους οποίους προσπαθεί να υπονομεύσει το αντίθετο, καθώς σύμφωνα πάντα με τον Wells, μεγάλη αξιοπρέπεια και στάτους είναι σύμφωνο με τον ρόλο του στη θεωρία του Klein, επειδή οι προσπάθειες του να σκεφτεί μέσα σε μια κατάσταση υπονομεύεται πάντα από τα πιο πρωτόγονα και πρωταρχικά του κίνητρα. Γίνεται ένα υστερικό πνεύμα της φύσης, γιατί τελικά δεν μπορεί να αντέξει το ρόλο του απατεώνα. Ο Daffy θα ήθελε να είναι Clown, αλλά παρά όλες τις προσπάθειες του δεν έχει τα διαπιστευτήρια.

² Jenkins 1992

Προσωποποιώντας αυτές τις ιδέες, το super-ego, το ego, και το id, ο Φρόιντ έφερε προηγουμένως αποξενωμένες ιδέες στο καθολικό σύνολο. Σε μερικά από τα πρώτα μοντέλα ψυχικής ζωής, ο Φρόιντ εντόπισε το ασυνείδητο, το προ-συνειδητό και το συνειδητό, αλλά καθώς οι μελέτες του αναπτύχθηκαν τοποθέτησε τις λειτουργίες του super-ego, ego, και id μέσα στο ασυνείδητο, περιπλέκοντας τους ψυχολογικούς μηχανισμούς οι οποίοι φαίνονταν πως υποστήριζαν τη συνειδητή "εξωτερική" ζωή. Η Anna Freud, η κόρη του Φρόιντ, στην εισαγωγή της στο δοκίμιο του 1923 "Το Εγώ και το Id", συνοψίζει ως εξής τα θέματα κλειδιά:

Η τυφλή αναζήτηση για ικανοποίηση από τα κίνητρα, τα οποία δίδονται κατά τη γέννηση και καθορίζουν τη φύση του Id, δεν είναι συμβατή με τη φύση του εγώ, του οποίου το έργο είναι να μαρτυρεί καταστάσεις, απαιτήσεις και κινδύνους στον έξω κόσμο και να τα λαμβάνει υπόψη. Γιατί το εγώ το ίδιο δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα ξανά-διαμορφωμένο μέρος, το οποίο έχοντας χωριστεί από το id είναι προσαρμοσμένο στον εξωτερικό κόσμο, ενώ το σούπερ-εγώ είναι η επίσπευση της παρατεταμένης εξάρτησης ενός παιδιού από τους γονείς του και των απαιτήσεων τους, όσον αφορά τον περιορισμό των κινήτρων και της κοινωνικοποίησης.³

Το Id είναι ένα συλλογικό όνομα για τις πρωτόγονες, πρωταρχικές δυνάμεις που απαρτίζουν ενστικτώδη κίνητρα της προσωπικότητας. Το id ψάχνει να ικανοποιήσει τον εαυτό του και είναι γνωστό ως η αρχή της ευχαρίστησης (pleasure principle), ένα εντελώς υποκειμενικό κίνητρο του οποίου ο ρόλος είναι να ικανοποιήσει σωματικές, συναισθηματικές και ψυχολογικές ορέξεις. Είναι μια έμφυτη προσταγή η οποία δρα, αντιστεκόμενη σε προσπάθειες για να την καταστείλουν. Αυτό σχετίζεται με τον συμβολικό ρόλο του clown και την ελεγχόμενη αρχή που είναι ενσωματωμένη στον Bugs. Ο Bugs είναι πάντα υπό όρους ευχαριστημένος, ικανοποιώντας την πείνα του μασουλώντας ένα καρότο, απολαμβάνοντας μια ξεκούραστη ζωή χωρίς άγχος ή στρες. Όταν αυτό διακόπτεται ή αμφισβητείται, αντιστέκεται σε "πολιτισμένες" διαδικασίες, που δεν ταιριάζουν με την ικανοποίηση της αρχής της ευχαρίστησης που το lifestyle του αντιπροσωπεύει. Ο Bugs δρα ώστε να διατηρήσει την ελευθερία της αρχής της ευχαρίστησης, χρησιμοποιώντας την ικανότητα του σαν Clown ώστε να τον ελευθερώσει από την αναστολή και την καταπίεση. Σαν μια ενσάρκωση του id, παριστάνει τα κίνητρα που πετυχαίνουν τις συγκεκριμένες του ευχές – θυμό, το ένστικτο της επιβίωσης, την διασκέδαση της σεξουαλικής ελευθερίας. Κυρίως, αναπαριστά την απαραίτητη ενέργεια και αναρχία του ίδιου του cartoon.

Το Εγώ μπορεί να αναγνωριστεί ως η αρχή της πραγματικότητας ("reality" principle), και λειτουργεί αναστέλλοντας την σωματική ενέργεια μέχρι να βρει την κατάλληλη πραγματοποίηση και ταυτόχρονα προσπαθώντας να διατηρήσει τις προσταγές του Εγώ. Το Εγώ είναι το ψυχολογικό κίνητρο που εξισορροπεί την ανταγωνιστική τάση μεταξύ του id και του Super-ego. Ο Daffy, ο απατεώνας, είναι η ενσάρκωση αυτής της τάσης, αμφιταλαντευόμενος μεταξύ της επιθυμίας του να αποκτήσει δύναμη, στάτους και πάνω από όλα έλεγχο και μεταξύ των καταρρεύσεων του στην τρέλα μέσω της ανατροπής, αποτυχίας και της αδυναμίας. Το Εγώ του Daffy είναι ευαίσθητο, πιασμένο στον δεσμό της θέλησης να κάνει το σωστό αλλά δελεάζεται και αποσπάται από την πιθανότητα να το καταφέρει.

³ Φρόιντ 1986

Ο Daffy προσπαθεί να σκεφτεί και να δικαιολογήσει ώστε να είναι ρεαλιστικός, αλλά αποσταθεροποιείται από αυτά που του συμβαίνουν και από την παράλογη αντίδραση του στην αβεβαιότητα. Αν ο Bugs είναι η ελεύθερη αναρχία στο cartoon, ο Daffy είναι το μερικό του αντίστοιχο, έχοντας να αντιμετωπίσει παρόλα αυτά ένα άλλο στοιχείο της ταυτότητας του, το οποίο είναι η απόκτηση του απόλυτου ελέγχου.

Ο απόλυτος έλεγχος είναι κεντρικός στην ιδέα του Super-ego και ο οποίος λειτουργεί σαν ένα είδος συνείδησης που τιμωρεί την παραβίαση και ανταμείβει τη συνενοχή και τη συμμόρφωση. Το super-ego ενσωματώνει παραδοσιακές μεθόδους όταν κάνουμε πράγματα και συνήθεις ιδέες και αξίες, οι οποίες υποστηρίζουν την κυρίαρχη ιδεολογία. Στη Disney, ο κυρίαρχος τόνος εντοπίζεται στις δολοπλοκίες του Αμερικανικού Super-ego. Το Super-ego είναι ένας ρυθμιστής, που μεσολαβεί μέσω της αβεβαιότητας του εγώ στην προσπάθεια να διατηρήσει το id. Συχνά το Super-ego επιδιώκει την ενοχή στον παραβάτη.

Οι ταινίες της Disney είναι γεμάτες από φιγούρες συνείδησης οι οποίες κάνουν τους χαρακτήρες να νιώθουν άσχημα για κάτι που έχουν κάνει. Στα cartoon της Warner brothers, ο Elmer Fudd είναι ο πιο κοντινός σε μια τέτοια φιγούρα του Super-ego, προσπαθώντας να επιβάλλει τον εαυτό του στον κόσμο της φύσης, αλλά υποφέρει παρόλες τις προσπάθειές του να τιμωρήσει την παραβίαση και παρανομία του Bugs. Ο ρόλος του και η λειτουργία του είναι να συγκρατήσει και να περιορίσει, αλλά η φύση του cartoon είναι να αντισταθεί στην επιβολή του Super-ego. Όσο και αν ο Elmer προσπαθεί να αναστείλει τις χαρές του Bugs και τα ένστικτά του, οι προσπάθειές του καταλήγουν στο κενό, επειδή η αρχή του ως η ενσάρκωση του Super-ego είναι συνεχώς υπό συζήτηση ή σχεδόν αγνοείται. Ο νεωτερισμός της τάσης μεταξύ του εγώ και του id στο cartoon ουσιαστικά θριαμβεύει πάνω στην παραδοσιαρχία του Super-ego.

Το κινούμενο σχέδιο μπορεί να υποστηρίζει αυτού του είδους τις ερμηνείες και αυτές οι μεθοδολογίες μπορούν να ελεγχθούν και να τροποποιηθούν σε άλλους διαφορετικούς τύπους χαρακτήρων σε άλλες μορφές εμπύχωσης. Η Betty Boop για παράδειγμα στα φιλμ των Fleischer Brothers μπορεί να είναι και Ρυθμιστής και clown και id σύνολο κατά του υπέρ-αντιδραστικού/γρουσουζή/super-ego των κυρίως αντρικών αντίστοιχων. Σε άλλη μια δημιουργία των Fleischer studios είναι ευχάριστη η ένταση μεταξύ του Popeye, Bluto, Olive Oyl, σαν η αλληλεπίδραση μεταξύ του Popeye ως controller ρυθμιστή/clown/id, του Bluto σαν (ενοχλητικός, απατεώνας, εγώ) και η Olive σαν υπέρ-αντιδραστικός/κοροϊδο/super-ego, παρόλο που ο ρόλος και η λειτουργία του Popeye και της Olive Oyl μπορεί να αντιστραφεί. Ο Popeye πιστεύεται ότι κατέχει το στάτους του ρυθμιστή / clown /id όταν υποβοηθείται από έναν τενεκέ σπανάκι. Αυτές οι λεπτομερείς περιγραφές προσφέρουν διαφορετικά είδη ανάλυσης και βοηθούν στη διαλεύκανση συγκεκριμένων ρόλων και λειτουργιών στην διαμόρφωση του cartoon χαρακτήρα.

3.4 Ανάλυση της σημασίας του Χαρακτήρα στα κινούμενα σχέδια

Η Δύναμη της προσωπικότητας

Ο καταλυτικός παράγοντας διασκέδασης στα πρώιμα 'τρικ' φιλμ ήταν μια τυχαία στιγμή από ένα συχνά σωματικό και υλικό χωρίς κίνητρο θέαμα, που συμβαίνει σε ανθρώπους σε τοποθεσίες με τις οποίες το κοινό δεν είχε προηγουμένως καθορίσει σχέση. Με άλλα λόγια, οι κωμικές στιγμές ήταν ασύνδετες με αναγνωρίσιμους χαρακτήρες ή σύνολα μέσα στην αναπτυσσόμενη ιστορία. Ο John Canemaker υποστηρίζει πως ήταν ο Winsor McCay που ξεκίνησε να αλλάξει αυτό στην ταινία του *The story of a mosquito* (1912) δημιουργώντας έναν αξιόπιστο πραγματικό χαρακτήρα: Ο ήρωας της ταινίας είναι ένα κουνούπι του οποίου ο σχεδιασμός είναι ένας ανησυχητικός συνδυασμός ανθρώπου και στοιχεία εντόμων. Είναι ένα ανατομικά σωστό ζουζούνι – έντομο με έξι κάτισχνα πόδια, δύο λεπτά φτερά, και υπερμεγέθη μάτια. Αλλά αυτό το κουνούπι επίσης κατέχει μικρά μυτερά αυτιά, φρύδια, και όριο τριχοφυΐας που υποχωρεί. Φοράει ένα καπέλο και κοντό παντελόνι και κρατάει έναν ταξιδιωτικό σάκο.⁴

Ο σχεδιασμός του κουνουπιού αρχίζει να δείχνει ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά και αυτό βοηθά το κοινό να κατανοήσει το 'έντομο' σε ανθρώπινους όρους. Ο σχεδιασμός συμφιλιώνει το 'εξωγήινο' του εντόμου με την 'οικειότητα' των ανθρώπων και εφοδιάζει τον χαρακτήρα ώστε να αρχίσει να συμπεριφέρεται σαν ανθρώπινο όν. Μοντέλα κωμικής συμπεριφοράς αυτή την περίοδο ήταν κυρίως σχεδιασμένα από γελωτοποιούς και ερμηνευτές σε βαριετέ και εξυπηρετούν στο να ενημερώσουν την ανάπτυξη δύο σχετικών αλλά διακριτών ειδών κωμικής εξόδου, μια ενημερωμένη από τα gags στο πνεύμα του τρικ στις ταινίες αλλά προσωποποιημένη από έναν κωμικό χαρακτήρα και μία ενημερωμένη από την «προσωπικότητα», που αντλεί το χιούμορ της από την αναγνώριση των κωμικών στοιχείων του ίδιου του κωμικού χαρακτήρα⁵. Αναπόφευκτα, τα δύο είδη επικαλύπτονται, αλλά το τελευταίο 'χιούμορ με κέντρο την προσωπικότητα' άμεσα ενημερώνει το *Personality animation* προσωπικότητας – μια τέχνη η οποία λαμβάνει χώρα πέρα από απλά κινούμενα σχέδια και συναισθηματικά συμπεριλαμβάνει το κοινό επικοινωνώντας τον ατομικισμό του χαρακτήρα σε αυτό (Solomon 1987).

Τα στοιχεία κλειδιά σε αυτό το είδος ερμηνείας και απόδοσης τα οποία άμεσα επηρεάζουν το *animation* προσωπικότητας και ξεκινούν να δημιουργούν ένα λεξιλόγιο για κωμικούς σκοπούς μπορούν να χαρακτηριστούν όπως ακολούθει:

1. Η αναγκαιότητα της ψευδαίσθησης της επαφής του ματιού μεταξύ χαρακτήρα να ερμηνεύει και κοινού να παρακολουθεί
2. Εκφράσεις προσώπου οι οποίες προφανώς σηματοδοτούν συγκεκριμένες διαδικασίες σκέψης και συναισθήματα και αντιδράσεις τις οποίες υφίσταται ο χαρακτήρας.
3. Φυσικά χαρακτηριστικά και συμπεριφορικές ιδιομορφίες συχνές και αναγνωρίσιμες από το κοινό, οι οποίες παραμένουν αμετάκλητα στον χαρακτήρα.
4. Η άμεση έκφραση κίνητρου στον χαρακτήρα και η επικείμενη εκτέλεση της δράσης αφήγησης η οποία πετυχαίνει τον αντικειμενικό σκοπό που έχει σηματοδοτηθεί. (Αυτό το επικείμενο γίνεται κρίσιμο για την ταχύτητα και την εκτέλεση των γκαγκς των cartoon).

⁴ John Canemaker 1988

⁵⁵ Understanding animation, Paul Wells

5. Η δημιουργία ενός συγκεκριμένου φυσικού ρυθμού για τον χαρακτήρα, ο οποίος εκφράζει μια συγκεκριμένη συμπεριφορά ή σκοπό.

6. Η συνολική μεταχείριση του χαρακτήρα σαν να ήταν ηθοποιός που παίζει ένα ρόλο.

Ο McCay κατάλληλα αναπτύσσει animation προσωπικότητας στην φιγούρα του Gertie the dinosaur (1914) όπου ο δημιουργός της εμφανίζεται να δίνει στην Gertie οδηγίες και να προσφέρει σχόλια.

Η Gertie εκφράζει τα συναισθήματά της και τις διαθέσεις της, χαμογελάει, κλαίει, εκφράζει χαρά, κούραση, και ενόχληση, χορεύει, τρώει, παίζει με ένα μαμούθ, κυλιέται κάτω και κουνά την ουρά της, κοιμάται, γρατζουνάει...

Το κίνητρό της είναι πάντα ξεκάθαρο, υποστηρίζει το κέφι και το παιδιάρισμα της και την σχέση της με το περιβάλλον που κατοικεί και τον χώρο του κοινού πέρα από αυτό. Ο ρυθμός της καθορίζεται από το βάρος και το μέγεθος της ; ο απόλυτος όγκος της εμποδίζει γρήγορη δουλειά στα πόδια αλλά κατέχει ένα κωμικό καλπασμό και ο McCay έξυπνα χρησιμοποίησε την ελαστική ιδιότητα του λαιμού για επιπρόσθετη πλευρική κίνηση και κωμική έκφραση , κυρίως όταν η Gertie εκσφενδονίζει το μαμούθ σε μακρινή απόσταση. Το χιούμορ κυρίως βρίσκεται στην συμπεριφορά και στην ερμηνεία της και όχι στην εκτέλεση δομημένων αστείων. Η Gertie προκαταλαμβάνει τις πλήρως κυκλικές προσωπικότητες των Mickey, Donald, Pluto και πληθώρα άλλων οι οποίοι αναδύθηκαν από τα Disney studios τα οποία αναπόφευκτα επεκτείνανε αυτό το είδος animation και τις κωμικές του δυνατότητες.

Οι Frank Tomas και Ollie Johnson, έμπειροι animator των Disney studios υποστηρίζουν ότι η Disney είχε αντιληφθεί ότι η βασική και θεμελιώδης αρχή της κωμωδίας ήταν ότι 'η Προσωπικότητα του θύματος του γκαγκ καθορίζει το πόσο αστείο το όλο γεγονός μπορεί να είναι. (Tomas & Johnson 1981). Κρίσιμα, η προσωπικότητα εδώ προηγείται του γκαγκ και για την Disney η προσωπικότητα ενημερώνεται από την κοινωνική θέση και την ταυτότητα. Παρόλα αυτά, είναι πραγματικά αστειότερο εάν ένας βασιλιάς γλιστρήσει σε μια μπανανόφλουδα από ότι ένα παιδί. Για να αναπτυχθεί κατάλληλα και να αποκαλυφθεί 'προσωπικότητα' ήταν απαραίτητο να υπάρξει συγκέντρωση στην αφηγηματική ανάπτυξη έξω από οποιαδήποτε κατάσταση ή γενικό πλαίσιο. Αυτή η επιτακτικότητα να αντλείται χιούμορ από συγκεκριμένα είδη συμπεριφοράς σε ένα αληθοφανές σενάριο υποστηριζόμενο από την συνολική ενεργητικότητα της Disney προς την αληθοφάνεια. Παρόλο που δεν ήταν σε βάρος του "γκάγκ" Η Disney αναγνώρισε ότι το "γκάγκ" ήταν κυρίαρχα προωθημένο με στερεότυπα και επιζητούσε να αντισταθεί σε αυτό με τις ευρύτερες φιλοδοξίες για το κινούμενο σχέδιο:

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο: ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

4.1 Εισαγωγή

Για να προσεγγίσει κανείς τις εφαρμογές κινουμένων σχεδίων στην τάξη 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.

4.2 Στάδια παραγωγής

Η διαδικασία παραγωγής κινουμένων σχεδίων είναι διαφορετική ανάλογα με το εργαλείο καταγραφής που χρησιμοποιείται. Στην περιγραφή που ακολουθεί θα ασχοληθούμε αποκλειστικά με τη διαδικασία παραγωγής όπου η καταγραφή της ακολουθίας σκηνών γίνεται με κινηματογραφική κάμερα εικόνα-εικόνα, η οποία τελειοποιήθηκε την δεκαετία 1920-1930 στα στούντιο Ντίσνεϋ στις ΗΠΑ. Ας προσπαθήσουμε να περιγράψουμε αναλυτικά τα στάδια παραγωγής:

1. Η ιδέα (*idea, concept*):

Όλα ξεκινάνε από μια ιδέα για ανάπτυξη ενός πρωτότυπου θέματος. Ένα κείμενο λίγων γραμμών που περιγράφει τις αρχικές συνθήκες και τη δυναμική της δράσης είναι αναγκαίο και ικανό για να κατανοήσει ο αναγνώστης τη βασική ιδέα της ταινίας ή της

σειράς κινουμένων σχεδίων.

2. Το σχέδιο παραγωγής (*project, proposal*):

Με βάση την ιδέα καταρτίζεται ένας φάκελος παραγωγής, ο οποίος περιλαμβάνει τουλάχιστον: την ιδέα, μια περίληψη της δράσης (σύννοψη) της ταινίας ή ενός επεισοδίου της σειράς (2-3 σελίδες για μια ταινία από 26-70'), ορισμένα σκίτσα χαρακτήρων και σκηνικά, έναν αρχικό προϋπολογισμό και ένα πρώτο πλάνο χρηματοδότησης.

3. Το σενάριο (*script*):

Κείμενο που περιγράφει λεπτομερώς την πλοκή και τους διαλόγους της ταινίας.

4. Το εικονογραφημένο σενάριο (*storyboard*):

Περιλαμβάνει μια εικόνα για κάθε σκηνή που περιγράφεται στο σενάριο. Οι χαρακτήρες και τα σκηνικά μπορεί να μην είναι απόλυτα γνωστά στο στάδιο αυτό, οπότε γίνεται προσεγγιστική εικονογράφηση ορισμένων σκηνών. Περιέχει απαραίτητα στοιχεία για τους διαλόγους, τις κινήσεις της κάμερας και τα ειδικά εφέ που πρέπει να υλοποιηθούν σε κάθε σκηνή. Τα στοιχεία αυτά περιγράφονται σαν λεζάντες κάτω ή δίπλα από την εικονογράφηση.

5. Το πλάνο ήχου (*bar sheet*):

Καταγραφή των χρόνων που απαιτούνται για τη μουσική, τις φωνές, τα τραγούδια, τους διαλόγους με βάση την ηχογράφηση που έχει προηγηθεί. Η καταγραφή αυτή βοηθάει σε σημαντικό βαθμό την υλοποίηση του σωστού ρυθμού και της σωστής διάρκειας για κάθε σκηνή κινουμένων σχεδίων που θα υλοποιηθεί.

6. Οι μακέτες χαρακτήρων (*model sheet*):

Πρόκειται για σκίτσα, χρωματιστά ή όχι, των βασικών ηρώων της ταινίας από όλες τις δυνατές όψεις, όπως θα πρέπει να εμφανίζονται στην ταινία.

7. Το χρωματικό μοντέλο (*color model*):

Επιλογή μιας περιορισμένης γκάμας χρωμάτων, η οποία εξασφαλίζει όμως τη χρωματική αρμονία στις διάφορες σκηνές της ταινίας τόσο για τους χαρακτήρες όσο και για τα σκηνικά.

8. Το σχέδιο παρουσίασης (*layout*):

Αναφέρεται στο εικονογραφημένο σενάριο και αποτελεί μια πλήρη περιγραφή της σκηνοθεσίας με τεχνικές οδηγίες για την παραγωγή κάθε σκηνής. Οδηγίες για τα διαφράγματα του φακού και την ακριβή κίνηση της κάμερας συμπεριλαμβάνονται στο στάδιο αυτό της παραγωγής.

9. Το κινηματογραφημένο σενάριο (*leica reel, animatic*):

Μια ακολουθία σκηνών και πρόχειρων σχεδίων σε συγχρονισμό με το πλάνο ήχου και γενικά το ρυθμό της ταινίας όπως την αντιλαμβάνεται ο σκηνοθέτης. Η καταγραφή της ακολουθίας γίνεται σε βίντεο ή φιλμ με διάρκεια σκηνής την προβλεπόμενη, αλλά μόνο ορισμένες εικόνες από αυτές οι οποίες θα υλοποιηθούν τελικά. (π.χ. 3 εικόνες για μια σκηνή 3 δευτερολέπτων αντί για τις 72 που θα υλοποιηθούν τελικά).

10. Η ηχογράφηση (*soundtrack*):

Η καταγραφή σε ηχητική ταινία όλων των ηχητικών στοιχείων της ταινίας με τη σειρά που θα ακουστούν στην ταινία.

11. Η απόδοση κινητικών χαρακτηριστικών (*animation*):

Σχεδίαση μιας ακολουθίας σκίτσων, τα οποία δίνουν τη ψευδαίσθηση της κίνησης.

12. Ο έλεγχος κινητικών χαρακτηριστικών (*line test*):

Έλεγχος της αληθοφάνειας της κίνησης με κινηματογράφηση μιας ακολουθίας σκίτσων

εικόνα-εικόνα.

13. Η διόρθωση κινητικών χαρακτηριστικών (cleanup):

Η σχεδίαση των περιγραμμάτων κάθε σκίτσου ώστε να αντιστοιχούν στα πρότυπα των μακετών χαρακτήρων. Τα «καθαρισμένα» σχέδια φωτοτυπούνται ή εκτυπώνονται πάνω σε διαφάνειες.

14. Το μελάνωμα (trace, ink):

Αποτύπωση με μελάνι των περιγραμμάτων των σκίτσων που έχουν μεταφερθεί στις διαφάνειες. Η εργασία αυτή γίνεται συνήθως από την πίσω πλευρά της διαφάνειας.

15. Το βάψιμο (paint):

Χρωματισμός των επιφανειών που περικλείονται στα σκίτσα σύμφωνα με το καθορισμένο χρωματικό μοντέλο. Μελάνωμα και βάψιμο υλοποιούνται συνήθως σήμερα με τη χρήση υπολογιστή οπότε τα «καθαρισμένα» σχέδια εισάγονται στον υπολογιστή μέσω σαρωτών εικόνας (scanners).

16. Το σκηνικό (background):

Ζωγραφική ή άλλου τύπου αναπαράσταση των χώρων όπου συντελείται η δράση. Τα σκίτσα των χαρακτήρων επικαλύπτουν το σκηνικό, αφήνοντας άθικτα τα σημεία όπου δεν υπάρχει δράση εφόσον όλη η υπόλοιπη περιοχή εκτός από τα σημεία που βρίσκονται οι ήρωες είναι διαφανής.

17. Τα ειδικά εφέ (special effects):

Υλοποίηση σκηνών, οι οποίες δεν είναι δυνατόν να καταγραφούν με απλή κινηματογράφηση εικόνα-εικόνα των σκίτσων.

18. Ο έλεγχος σκηνών (checking):

Ποιοτικός έλεγχος για κάθε σκηνή πριν την κινηματογράφηση όλων των στοιχείων της εικόνας: μελανώματα, βαψίματα, σκηνικά, υπερθέσεις, κινήσεις των χαρακτήρων, αλλά και οπτική συνέχεια ανάμεσα στις σκηνές για μια ακολουθία σκηνών.

19. Η κινηματογραφική λήψη (final shoot):

Κινηματογράφηση εικόνα-εικόνα κάθε σκηνής σύμφωνα με τις σκηνοθετικές οδηγίες για την κίνηση της κάμερας και τις μεταβάσεις από μια σκηνή σε άλλη.

20. Η μίξη ήχου (dubbing):

Τελική μίξη όλων των ηχητικών στοιχείων στην ταινία, συμπεριλαμβανομένων και των ειδικών ηχητικών εφέ.

21. Η κόπια εργασίας (answer print):

Εργαστηριακή εμφάνιση του κινηματογραφικού φιλμ και έλεγχος της ποιότητας προβολής με σκοπό την εκπόνηση των τελευταίων χρωματικών και λοιπών διορθώσεων πριν την αποστολή αντιτύπων της ταινίας στις αίθουσες.

Η παραγωγή κινουμένων σχεδίων απαιτεί ένταση εργασίας και το συντονισμό πολλών διαφορετικών ειδικοτήτων ώστε να επιτευχθεί το καλύτερο αποτέλεσμα στο συντομότερο δυνατό χρονικό διάστημα. Ορισμένες ειδικότητες απαιτούν απόλυτη εξειδίκευση και δεν έχουν αντίστοιχο σε άλλες κινηματογραφικές ειδικότητες. Τέτοιες ειδικότητες είναι: τεχνίτης απόδοσης κινητικών χαρακτηριστικών (*animator*), βοηθός σχεδιαστής κινητικών χαρακτηριστικών (*assistant animator*), καθαριστής-διορθωτής κινητικών χαρακτηριστικών (*cleaner*), σχεδιαστής ενδιάμεσων σκίτσων (*in-betweener*), βαφέας (*paint artist*), σχεδιαστής παρουσίασης (*layout artist*), μελανωτής (*tracer, inker*), χειριστής φωτοτυπικού (*xerox machine operator*), χειριστής κάμερας εικόνα-εικόνα

(*rostrum cameraman*), κλπ.

4.3 Χαρακτήρες και Σκηνικά

Μεγάλο ρόλο στην αλληθοφάνεια της αφήγησης παίζει η απόδοση του πρωταγωνιστικού και των δευτερευόντων χαρακτήρων μιας ταινίας. Η σχεδίαση χαρακτήρων κινουμένων σχεδίων έχει λογοτεχνική και εικαστική διάσταση και προσδίδει δυναμική στην πλοκή της ιστορίας, του μύθου της ταινίας. Σε συνδυασμό με τη σχεδίαση των σκηνικών, τα οποία υποστηρίζουν την αφήγηση και ενισχύουν την ατμόσφαιρα της ταινίας, αποτελούν τα απαραίτητα στοιχεία, μαζί με το σενάριο και το εικονογραφημένο σενάριο, για τη δημιουργία μιας βίβλου παραγωγής που αποτυπώνει πλήρως το σκηνοθετικό σχέδιο.

Οδηγίες για σχεδίαση χαρακτήρων με πλαστελίνη από το kinoumeno.gr

Για να φτιάξω μία ταινία κινούμενης εικόνας με πλαστελίνη θα χρησιμοποιήσω μορφές που θα φτιάξω εγώ και οι φίλοι μου! Οι μορφές αυτές μπορεί να είναι ό,τι θέλω. Μπορώ να φτιάξω ανθρώπους, ζώα αληθινά ή φανταστικά, ξωτικά ή νεράιδες, δεινόσαυρους και τερατάκια ή ό,τι άλλο μπορώ να φανταστώ! Επίσης μπορώ να φτιάξω μέρος από το σκηνικό μου: λουλούδια, δέντρα, πέτρες ή ό,τι άλλο χρειάζομαι. Θα πρέπει να μπορούν όλα αυτά που έφτιαξα να στέκονται από μόνα τους και να μη πέφτουν, όταν τα τοποθετώ στο τραπέζι. Ένα κόλπο για να σταθούν κάποιες μορφές που πέφτουν εύκολα είναι να βάλω μέσα τους οδοντογλυφίδες ή χνουδωτό σύρμα για χειροτεχνίες.

Οδηγίες για σχεδίαση σκηνικών με πλαστελίνη από το kinoumeno.gr

Το σκηνικό μου μπορεί να είναι απλώς η επιφάνεια ενός τραπεζιού και ο τοίχος από πίσω. Μπορώ όμως να τοποθετήσω πάνω στο τραπέζι και στον τοίχο χαρτιά ή χαρτόνια. Αυτά θα τα σταθεροποιήσω καλά με χαρτοταινία ή σελοτέιπ. Τα χαρτιά αυτά μπορώ και να τα ζωγραφίσω. Τοποθετώ στο σκηνικό μου τις μορφές από πλαστελίνη και ό,τι άλλο θέλω να φαίνεται από την αρχή της ταινίας μου. Αυτά που δεν είναι από πλαστελίνη και θέλω να μείνουν ακίνητα μπορώ να τα σταθεροποιήσω με χαρτοταινία (προσέχω να μη φαίνεται).

Οδηγίες για κινηματογράφηση χαρακτήρων και σκηνικών με πλαστελίνη από το kinoumeno.gr

Στερεώνω τη φωτογραφική μου μηχανή στο πάνω μέρος του τρίποδα με την ειδική βίδα. Ρυθμίζω τον τρίποδα έτσι, ώστε να κοιτάει το σκηνικό μου. Παρατηρώ στην οθόνη της φωτογραφικής μηχανής μου. Μου αρέσει αυτό που βλέπω; Μπορώ να δοκιμάσω και άλλες οπτικές γωνίες, αλλάζοντας τη θέση της φωτογραφικής μου μηχανής, ρυθμίζοντας τον τρίποδα πιο ψηλά ή πιο χαμηλά ή βάζοντας τον πιο δεξιά ή αριστερά. Μπορώ και να δοκιμάσω να πλησιάσω ή να απομακρυνθώ από το σκηνικό με το zoom της φωτογραφικής μου μηχανής.

Έχω σκεφτεί από πριν τι θέλω να συμβεί στη ταινία μου. Τί θα κινηθεί; Πόσο γρήγορα; Θα κινούνται και άλλα πράγματα την ίδια ώρα;

Αν είναι ιπώ τη φορά τ

δοκιμάζω είναι καλύτερα να μη κάνω κάτι ιδιαίτερα πολύπλοκο! Ας κινήσω μία ή το πολύ δύο μορφές από πλαστελίνη και αργότερα μπορώ να κάνω κάτι πιο σύνθετο.

Πριν αρχίσω τη φωτογράφιση θα ασχοληθώ λίγο με τον φωτισμό του σκηνικού μου. Θα πρέπει να βεβαιωθώ ότι δεν υπάρχουν σκιές πάνω στο χαρτί από αντικείμενα του δωματίου, από τον τρίποδα ή και από μένα. Αν έχω τη δυνατότητα και θέλω, μπορώ να

φωτίσω από το πλάι το σκηνικό μου με ένα φωτιστικό.

Όπως και να φωτίζω

σκηνικό μου είναι σημαντικό ο φωτισμός να είναι σταθερός. Δεν πρέπει κάποιες φωτογραφίες να έχουν περισσότερο φως και άλλες να έχουν λιγότερο. Αργότερα, όταν έχω περισσότερη πείρα, θα μπορώ να αλλάζω το φως σαν μέρος της σκηνοθεσίας μου.

Όταν είναι όλα έτοιμα μπορώ να αρχίσω τη φωτογράφιση! Ξέρω ότι φωτογραφίζοντας το σκηνικό και τις μορφές μου δεν πρέπει κατά λάθος να κουνήσω ούτε τη φωτογραφική μου μηχανή, ούτε τον τρίποδα. Βγάζω την πρώτη φωτογραφία έτσι, όπως τα έχω όλα τοποθετήσει. Μετακινώ πολύ λίγο τη μορφή που θέλω να κινηθεί και βγάζω άλλη μία φωτογραφία. Μετακινώ ξανά τη μορφή μου και βγάζω πάλι μια φωτογραφία. Είναι σημαντικό να είναι πολύ μικρές οι μετακινήσεις ανάμεσα στη μία φωτογραφία και την άλλη.

Είναι πολύ πιο εύκολο αν δουλέψω με παρέα! Αν είμαστε δύο, μπορεί ο ένας να κινεί τις μορφές από πλαστελίνη και ο άλλος να βγάζει τις φωτογραφίες.
ο ένας να βγάζει τις φωτογραφίες και οι άλλοι να μετακινούν, καθένας μία μορφή.

Αν είμαστε τρεις,

Μπορώ τις μορφές μου εκτός από το να τις μετακινώ και να τις μεταμορφώνω. Η πλαστελίνη μου είναι μαλακή, οπότε μπορώ εύκολα να αλλάζω το σχήμα των μορφών μου στη διάρκεια της ταινίας μου. Προσέχω πάλι οι αλλαγές να μην είναι μεγάλες και απότομες από τη μία φωτογραφία στην άλλη.

Όταν έχω τελειώσει με τη δράση των μορφών μου βγάζω τη μηχανή από τον τρίποδα. Μεταφέρω τις φωτογραφίες μου σε ένα φάκελο στον υπολογιστή.
δώσω ένα όνομα στο φάκελο που να θυμίζει τη δράση της σκηνής μου, π.χ. τερατάκια τρέχουν. Οι μορφές μου δίνουν την εντύπωση ότι κινούνται, όταν δω όλες τις φωτογραφίες που τράβηξα πάρα πολύ γρήγορα και με τη σειρά τους.
θα κάνω το μοντάζ στο πρόγραμμα που έχω στον υπολογιστή μου. Το πώς γίνεται το μοντάζ το βρίσκω στις σελίδες Πριν Ξεκινήσω.

Είναι χρήσιμο να

Για να γίνει αυτό

Αν είμαι πρωτάρης στην κινούμενη εικόνα δοκιμάζω μερικές μικρές δράσεις – ταινιούλες.

Όταν έχω αποκτήσει λίγη παραπάνω πείρα μπορώ να σκηνοθετήσω παραπάνω από μια σκηνή για την ταινία μου και να τις ενώσω στο μοντάζ.

Οδηγίες για σχεδίαση χαρακτήρων από το Καναδέζικο Κέντρο Κινηματογράφου

Η λογοτεχνική διάσταση της δημιουργίας χαρακτήρων αναδεικνύεται κατά την προετοιμασία της σχεδίασης τους, πριν ακόμα πιάσουμε στα χέρια μας πλαστελίνη. Για να σχηματίσουμε μια εικόνα στο μυαλό μας πριν ξεκινήσουμε την υλοποίηση, καλό είναι να θέσουμε στον χαρακτήρα, πριν τον πλάσουμε, τις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Πως σε λένε;
- Πόσων χρόνων είσαι;
- Από που έρχεσαι; Πως είναι το μέρος αυτό;
- Τι κάνεις εκεί; Εργάζεσαι ή σπουδάζεις; Τι ακριβώς;
- Ποιά ρούχα σου αρέσουν;
- Ποιά πολιτισμικά στοιχεία της περιοχής σου σε χαρακτηρίζουν;
- Πως σ'αρέσει να διασκεδάσεις;
- Τι ρόλο θέλεις να παίζεις στην ταινία μου;

Οι ερωτήσεις αυτές συνοψίζουν την προεργασία που γίνεται κατά το στάδιο της έρευνας για τη σύνταξη ενός σεναρίου, το οποίο θα βασιστεί κυρίως στα χαρακτηριστικά του ήρωα της ταινίας.

4.4 Ψηφιακές Τεχνικές παραγωγής

Τεχνολογίες παραγωγής και αρχές απόδοσης της κίνησης

Με την εισαγωγή των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην παραγωγή οπτικοακουστικών έργων εκτοπίστηκε σταδιακά η κινηματογραφική τεχνολογία που είχε αναπτυχθεί για το φωτογραφικό υπόστρωμα. Η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει ταχύτερες διαδικασίες παραγωγής με μικρότερες ομάδες υλοποίησης του έργου. Στην ενότητα αυτή αναφέρουμε ψηφιακές τεχνικές που συνδυάζονται με τις παλαιότερες τεχνικές υλοποίησης κινουμένων σχεδίων και προσδίδουν μια νέα αίγλη σ'αυτές.

Αναφερόμαστε αρχικά στις τεχνικές με πλαστελίνη, που είναι ευκολότερο να υλοποιηθούν στην τάξη, καθώς και στα υλικά και την τεχνολογία που απαιτείται για την υλοποίηση ταινιών μικρού μήκους, όπως αναφέρονται στην ιστοσελίδα kinoumeno.gr της Χριστίνας Ντεπιάν. Στη συνέχεια αναφέρουμε συνοπτικά τις αρχές απόδοσης της κίνησης, όπως προσαρμόζονται σε τρισδιάστατους χαρακτήρες και σκηνικά, σύμφωνα με τις κατευθύνσεις του σκηνοθέτη John Lasseter.

Υλικά και εξοπλισμός για ταινίες με πλαστελίνη



Όπως φαίνεται και στην παραπάνω φωτογραφία, τα βασικά υλικά που απαιτούνται είναι η πλαστελίνη, χαρτιά ή χαρτόνια (μόνο αν έχουμε να ζωγραφίσουμε σκηνικά ή αξεσουάρ), μαρκαδόρους ή λαδοπαστέλ (μόνο για να ζωγραφίσουμε επίσης), σελοτέιπ ή χαρτοταινία (για στήριξη χαρακτήρων και σκηνικών), ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

Σε περιπτώσεις που θέλουμε να υλοποιήσουμε ταινίες και όχι απλά να ευαισθητοποιήσουμε τους μαθητές στην εκφραστική δύναμη των κινούμενων σχεδίων, οφείλουμε να χρησιμοποιήσουμε τρίποδο και φώτα (προαιρετικά) για την καταγραφή των πλάνων της ταινίας και υπολογιστή με πρόγραμμα μοντάζ για τη συνάρμωση των πλάνων μεταξύ τους μετά τη διαδικασία καταγραφής (βλέπε επόμενη φωτογραφία).



Αρχές απόδοσης της κίνησης

Η Disney οργάνωσε μαθήματα και τάξεις σχεδίων για τους σχεδιαστές της στο ίδρυμα τέχνης Chouinard στο Λος Άντζελες, ήδη από τη δεκαετία 1930. Οι animators αρχικά σχεδίαζαν χρησιμοποιώντας τον παλαιό τύπο κινούμενων σχεδίων, όπως τυποποιημένες μορφές, μεγέθη, ενέργειες, και χειρονομίες, με ελάχιστη ή καμία αναφορά στη φύση. Από αυτές τις τάξεις αναπτύχθηκε ένας τρόπος απόδοσης της κίνησης ανθρώπινων μορφών και ζώων.

Οι σπουδαστές μελέτησαν μοντέλα στην κίνηση, καθώς επίσης και ταινίες ζωντανής δράσης.

Η ανάλυση της δράσης-κίνησης υπήρξε σημαντική στην ανάπτυξη του Animation.

Η εφαρμογή των μαθημάτων αυτών των τάξεων στην παραγωγή animation, η οποία έγινε πιο πολύπλοκη και ρεαλιστική, αλλά και η συνεχής αναζήτηση καλύτερων τρόπων επικοινωνίας και διαβίβασης ιδεών που αναπτύσσονταν σε αυτά τα μαθήματα, συντέλεσαν στη βαθμιαία απομόνωση και ονομασία αυτών των διαδικασιών, στην ανάλυση και τελειοποίηση τους και στην διδασχά νέων καλλιτεχνών σε αυτές τις πρακτικές ως κανόνες εμπορίου.

Αυτές οι πρακτικές έγιναν οι **θεμελιώδεις αρχές του παραδοσιακού animation**:

Θεμελιώδεις αρχές του παραδοσιακού animation

Squash and Stretch (Επιμήκυνση και παραμόρφωση)

Καθορισμός της ακαμψίας και της μάζας ενός αντικειμένου μέσω της παραμόρφωσης του σχήματος του κατά τη διάρκεια μιας δράσης.

Timing (Χρονισμός)

Τοποθέτηση των δράσεων κατά διαστήματα ώστε να καθορισθεί το βάρος και το μέγεθος των αντικειμένων και η προσωπικότητα των χαρακτήρων.

Anticipation (Προετοιμασία)

Προετοιμασία για μια δράση

Staging (Σκηνική παρουσίαση)

Παρουσίαση μιας ιδέας ώστε να είναι ξεκάθαρα κατανοητή

Follow through and overlapping action (Παρακολούθηση και επικάλυψη δράσης)

Λήξη μιας δράσης και καθορισμός της σχέσης της με την επόμενη δράση.

Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action (σταδιακή ή μέσω θέσεων-κλειδιά απόδοση κίνησης)

Δύο αντιπαραβαλλόμενες προσεγγίσεις στη δημιουργία της κίνησης.

Slow In and Out (Εξομάλυνση αρχικής και τελικής κίνησης)

Το διάστημα των ενδιάμεσων καρρέ ώστε να επιτευχθεί λεπτότητα συγχρονισμού και κίνησης.

Arcs (Τόξα κίνησης)

Το οπτικό μονοπάτι της δράσης για φυσική κίνηση.

Exaggeration (Τονισμός)

Τονισμός της ουσίας και των κύριων στοιχείων μιας ιδέας μέσω του σχεδίου και της δράσης.

Secondary Action (Δευτερεύουσα δράση)

Η δράση ενός αντικειμένου ως αποτέλεσμα μιας άλλης δράσης.

Appeal (Ελκυστικότητα)

Δημιουργία ενός σχεδίου ή μιας δράσης το οποίο ο θεατής απολαμβάνει να βλέπει

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

1. Προτεινόμενη Βιβλιογραφία

1. Cracking Animation / The Aardman Book of 3-D Animation, Peter Lord, Brian Sibley
2. The Complete Animation Course - The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation, Chris Patmore
3. Timing for Animation, John Lasseter (Foreword), Harold Whitaker, John Halas
4. Acting for Animators: A Complete Guide to Performance Animation, Ed Hooks
5. The Animation Book, Kit Laybourne
6. The Animators Workbook, Tony White
7. The Animators Survival Kit: A Working Manual of Methods, Principles and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators, Richard Williams
8. Cartoon Animation (Collectors Series), Preston Blair
9. Understanding Animation, Paul Wells
10. Animation: From Script to Screen, Shamus Culhane

Πηγές στο διαδίκτυο

- Greekanimation.com
- Kinoumeno.gr
- <https://www.nfb.ca/playlists/stopmostudio/>

2. Γλωσσάρι Όρων

Στάδια παραγωγής (ελληνικά-αγγλικά)

Η ιδέα (*idea, concept*)

Το σχέδιο παραγωγής (*project, proposal*)

Το σενάριο (*script*)

Το εικονογραφημένο σενάριο (*storyboard*)

Το πλάνο ήχου (*bar sheet*)

Οι μακέτες χαρακτήρων (*model sheet*)

Το χρωματικό μοντέλο (*color model*)

Το σχέδιο παρουσίασης (*layout*)

Το κινηματογραφημένο σενάριο (*leica reel, animatic*)

Η ηχογράφιση (*soundtrack*)

Η απόδοση κινητικών χαρακτηριστικών (*animation*)

Ο έλεγχος κινητικών χαρακτηριστικών (*line test*)

Η διόρθωση κινητικών χαρακτηριστικών (*cleanup*)

Το μελάνωμα (*trace, ink*)

Το βάψιμο (*paint*)

Το σκηνικό (*background*)

Τα ειδικά εφέ (*special effects*)

Ο έλεγχος σκηνών (*checking*)

Η κινηματογραφική λήψη (*final shoot*)

Η μίξη ήχου (*dubbing*)

Η κόπια εργασίας (*answer print*)

Αρχές απόδοσης της κίνησης (αγγλικά-ελληνικά)

Squash and Stretch (Επιμήκυνση και παραμόρφωση)

Timing (Χρονισμός)

Anticipation (Προετοιμασία)

Staging (Σκηνική παρουσίαση)

Follow through and overlapping action (Παρακολούθηση και επικάλυψη δράσης)

Straight Ahead Action and Pose-to-Pose Action (σταδιακή ή μέσω θέσεων-κλειδιά απόδοση κίνησης)

Slow In and Out (Εξομάλυνση αρχικής και τελικής κίνησης)

Arcs (Τόξα κίνησης)

Exaggeration (Τονισμός)

Secondary Action (Δευτερεύουσα δράση)

Appeal (Ελκυστικότητα)