

Ιόνιο πανεπιστήμιο
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Εικαστική και Ηχητική Επένδυση αποσπασμάτων από τη
συλλογή αδημοσίευτων γραπτών του Charles Bukowski
Για τις Γάτες, με χρήση μικτών τεχνικών εμπύχωσης
εικόνας

Λυδία Μυρσιλίδη
TX2014054

Επιβλέπων
Θωμάς Βαλιανάτος

Κέρκυρα, Σεπτέμβριος, 2021

Συνοπτική Περίληψη

Το αντικείμενο της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας είναι η οπτικοποίηση και η ηχητική επένδυση τεσσάρων αφηγηματικών αποσπασμάτων από τη συλλογή διηγημάτων και ποιημάτων του Charles Bukowski, *Για τις Γάτες*, με τη χρήση μικτών τεχνικών εμψύχωσης εικόνας. Στο κείμενο που ακολουθεί, παρουσιάζονται όλα τα στάδια της θεωρητικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε κατά τη διαδικασία οργάνωσης της ταινίας, αλλά και τις τεχνικές πρακτικές που προτιμήθηκαν και θα αναλυθεί η διαδικασία παραγωγής του τελικού οπτικοακουστικού αποτελέσματος. Συνοπτικά, τα στάδια αφορούν στο θεωρητικό πεδίο που πλαισιώνει την εμψύχωση, τη μεθοδολογία της πρακτικής υλοποίησης της, τα αισθητικά κριτήρια που σχετίζονται με τη σύλληψη και την εκτέλεση της ιδέας και τέλος την παράθεση της βιβλιογραφικής αναφοράς στην οποία στηρίχτηκε. Η εμψύχωση εκτελέστηκε με τη χρήση τεχνικών τόσο αναλογικών, όσο και ψηφιακών.

Περίληψη

Η εργασία αυτή, με αντικείμενο την οπτικοακουστική επένδυση ορισμένων διηγημάτων και ποιημάτων από τη συλλογή του Charles Bukowski, *Για τις γάτες*, αφορά στη δημιουργία μιας ταινίας animation με τη χρήση μεικτών τεχνικών δισδιάστατης απεικόνισης. Έγινε χρήση video, αναλογικών και ψηφιακών σχεδίων, δισδιάστατων γραφικών και μίξη αυτών, καθώς και ηχητική επένδυση με ηχογραφημένη αφήγηση και μουσική επένδυση τους. Το animation, αποτελείται από τέσσερα μέρη, σε κάθε ένα από τα οποία έχουν χρησιμοποιηθεί διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης, τεχνικές και μέσα. Το σενάριο που δημιουργήθηκε μέσα από τα διηγήματα του Bukowski, σκοπό έχει να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη οπτική του τρόπου γραφής του συγγραφέα πάνω στις γάτες. Επομένως, κάθε ένα από τα τέσσερα μέρη έχει οπτικοποιηθεί και επενδυθεί ηχητικά με τρόπο που να τονίζεται η υφολογική ανάλυση που πραγματοποιήθηκε στα κείμενα.

Η εργασία αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια, την εισαγωγή, το κεφάλαιο της ανάλυσης του θεωρητικού πλαισίου της εργασίας, το κεφάλαιο επεξήγησης της πρακτικής εκτέλεσης της και τέλος, αυτό των συμπερασμάτων. Στο εισαγωγικό κεφάλαιο θα παρουσιαστούν πιο αναλυτικά τα μέρη από τα οποία αποτελείται η εργασία. Θα περιγραφεί το πεδίο έρευνας και εφαρμογής της και τα βασικά στοιχεία που συντελούν στο έργο, θα τεθεί και θα περιγραφεί ο στόχος της, θα επεξηγηθεί το βασικό θεωρητικό της πλαίσιο που θα αναλυθεί στη συνέχεια, και τέλος θα περιγραφεί η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την εκπόνηση της και θα αναφερθούν τα στοιχεία, τα εργαλεία και οι μελέτες που συντέλεσαν σε αυτή.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, θα αναπτυχθούν τα θεωρητικά στοιχεία που προέκυψαν κατά την εκτέλεση της εργασίας και πλαισιώνουν το τελικό αποτέλεσμα της. Τα τρία υποκεφάλαια που προέκυψαν κατά την οργάνωση του υποστηρικτικού κειμένου αφορούν στον συγγραφέα και τη συλλογή, στις γάτες και στο animation. Πιο συγκεκριμένα, για τον συγγραφέα, αυτά αφορούν στη ζωή και στο έργο του, στο λογοτεχνικό κίνημα που ανήκει, στη συγκριμένη συλλογή που αναλύεται και στη σχέση του με τις γάτες. Ως προς τις γάτες αναλύεται η φύση και η θέση τους στην παγκόσμια τέχνη ανά τους αιώνες. Τέλος ως προς το animation, θα γίνει αναφορά σε βασικά στοιχεία που το ορίζουν, στη διαδικασία και τα στάδια παραγωγής του δισδιάστατου animation, στις τεχνικές και στα μέσα που το πλαισιώνουν και στα αισθητικά κριτήρια που συντέλεσαν στην οπτική προσέγγιση.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα παρουσιαστεί αναλυτικά όλη η διαδικασία που ακολουθήθηκε στο πρακτικό κομμάτι της εργασίας. Θα αναλυθούν τα στάδια της προ – παραγωγής, της παραγωγής και της μετά – παραγωγής της ταινίας, πλαισιωμένα από φωτογραφίες και στιγμιότυπα που περιγράφουν τη σειρά της εκτέλεσης των διαφόρων διαδικασιών και επεξηγούν την πορεία προς το τελικό αποτέλεσμα.

Στο τελευταίο κεφάλαιο, θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα που προέκυψαν από και κατά την εκπόνηση αυτής της πτυχιακής εργασίας. Τα συμπεράσματα αφορούν στα αποτελέσματα του κάθε ενός από τα παραπάνω κεφάλαια και αξιολογούν το κατά πόσο οι στόχοι που τέθηκαν στην εισαγωγή, επιτεύχθηκαν. Τέλος θα παρουσιαστούν και θα τεκμηριωθούν όποιες αποκλίσεις μπορεί να προέκυψαν σε σχέση με την αρχική πρόταση και τους στόχους αυτής.

Πίνακας Περιεχομένων

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή	5
Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό Πλαίσιο της Εργασίας	7
2.1 Σχετικά με τον συγγραφέα και τη συλλογή	8
2.1.1 Η ζωή του	8
2.1.2 Βρώμικος Ρεαλισμός και Λογοτεχνία της Παραβατικότητας	9
2.1.3. Η σχέση του συγγραφέα με τις γάτες	10
2.1.4 Η συλλογή <i>Για τις Γάτες</i>	10
2.1.5 Τα έργα που επιλέχθηκαν-Συνοπτική περίληψη διηγημάτων	11
2.2 Σχετικά με τις γάτες	14
2.2.1 Η φύση της γάτας	14
2.2.2 Η γάτα στην τέχνη	15
2.3 Σχετικά με το Animation	17
2.3.1 Τα στάδια της παραγωγής	18
2.3.2 Διάφορες Τεχνικές και είδη	24
Κεφάλαιο 3. Στάδια Παραγωγής της ταινίας	27
3.1 Προ-παραγωγή της ταινίας	28
3.1.1 Σενάριο και κείμενο αφήγησης	28
3.1.2 Δομή και φόρμα ταινίας	31
3.1.3 Αισθητικές επιλογές ταινίας	32
3.1.4 Storyboard	38
3.1.5 Σχεδιασμός υλικού	38
3.2 Παραγωγή της ταινίας	39
3.2.1 Δημιουργία υλικού	39
3.2.2 Εμφύχωση χαρακτήρων και αντικειμένων	45
3.2.3 Δημιουργία φόντων και πλαισίων	48
3.2.4 Ηχογράφηση αφήγησης και Μουσική επένδυση	49
Κεφάλαιο 4. Συμπεράσματα	50
Βιβλιογραφικές Παραπομπές	52
Παράρτημα	54

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Η πτυχιακή εργασία αυτή αφορά στη δημιουργία ενός animation βασισμένο σε ορισμένα αυτοβιογραφικά ποιήματα και διηγήματα του Charles Bukowski από τη συλλογή αδημοσίευτων δηγμάτων του 'Για τις γάτες'. Ειδικότερα, πραγματεύεται τη χρήση του ήχου και της εικόνας ως διαφορετική προσέγγιση του κειμένου, ως ξεχωριστή απόδοση της ιστορίας και του ύφους της και ως μια υποκειμενική ερμηνεία των διηγημάτων. Με επίκεντρο την οπτικοποίηση, αλλά και σε συνδυασμό με την αφήγηση και την μουσική επένδυση, η εργασία αυτή παρουσιάζει μια προσωπική οπτική πάνω στο πρωτότυπο έργο, αλλά και στον συγγραφέα, αναδιατυπώνοντας το έργο με διαφορετικά μέσα και ύφος.

Πιο συγκεκριμένα, προσεγγίζοντας για πρώτη φορά ολοκληρωμένα την παραγωγή ενός animation, βασισμένο μάλιστα στο έργο του συγκεκριμένου συγγραφέα, στοχεύω στην οπτικοποίηση του έργου με προσπάθεια αποτύπωσης του ύφους του κάθε κειμένου μέσω του συνδυασμού διαφορετικών μέσων και τεχνικών, ώστε να αποδοθεί μέσω αυτών όσο το δυνατόν, η ερμηνεία του διηγήματος και ταυτόχρονα να αποτυπωθεί η ιδιοσυγκρασία και ο ψυχισμός του ίδιου του συγγραφέα σε σχέση με το έργο του.

Η ύστερη σύνθεση της συλλογής αυτής, αποτελείται από μεμονωμένα και ανέκδοτα ποιήματα και πεζά κείμενα του Bukowski, τα οποία μάλιστα ξεκίνησε να γράφει σε μεγάλη ηλικία στην οποία ήρθε για πρώτη φορά σε επαφή με τα μικρά αιλουροειδή και έζησε με αυτά - αποτελώντας συντροφιά, αλλά και πηγή έμπνευσης - για το υπόλοιπο της ζωής του. Μέσω αυτών των έργων αποκαλύπτεται μια ευαίσθητη πλευρά της πέννας, αλλά και της ιδιοσυγκρασίας του δημιουργού, που κατά τα άλλα έγινε γνωστός για τον αθυρόστομο λόγο και την κυνική στάση ζωής του. Κάπως έτσι, η μάχη των ευαίσθητων και ρομαντικών σκέψεων του απέναντι στην μισάνθρωπη, νευρική και πάντα μεθυσμένη εικόνα που προέβαλε, μας δίνει να καταλάβουμε πως είναι ένας άνθρωπος περισσότερο απογοητευμένος από την κοινωνία και την ίδια τη ζωή, παρά ωμός, εγωιστής και μισάνθρωπος.

Στα διηγήματα, ο συγγραφέας είναι και ο ήρωας - παρατηρητής, με κεντρικούς ήρωες τις γάτες του. Η ρεαλιστική προσέγγιση στη γραφή του, ο κυνισμός και η αμεσότητα του, ακόμη και στην ποίηση του, δεν δίνουν ιδιαίτερα περιθώρια παρερμηνείας των συμβόλων, ή όποιας υποκειμενικής ανάλυσης. Παρουσιάζει τα γεγονότα και τη συναισθηματική απόρροια τους, άμεσα και ξεκάθαρα. Έτσι, η οπτικοποίηση δεν βασίστηκε σε ιδιαίτερη σημειολογική μελέτη και ανάλυση του

νοήματος, αλλά περισσότερο στην ανάλυση της μεταφοράς του ύφους και των χαρακτηριστικών του έργου και πώς αυτά θα μπορέσουν να επενδυθούν κατάλληλα, τόσο εικαστικά, όσο και ακουστικά.

Στόχος αυτής της ταινίας μικρού μήκους, είναι η μεταφορά της πολύπλοκης ψυχοσύνθεσης του Bukowski, όπως γίνεται αντιληπτή μέσω της γραφής του σε σχέση με τις γάτες. Ακόμη, θα επιτευχθεί μια πιο σύγχρονη προσέγγιση ανάδειξης της γάτας, που αποτελεί για αιώνες σημείο αναφοράς και σύμβολο πολυποίκιλης σημασίας στον κόσμο της τέχνης, και ιδίως στον εικαστικό και στον λογοτεχνικό χώρο. Αυτό θα γίνει με τη χρήση οπτικών τεχνολογικών μέσων, που σε συνδυασμό με την κατάλληλη ηχητική επένδυση, αποσκοπούν στην οπτικοποίηση των συνειρμών που δημιουργεί η μελέτη και ενασχόληση με τον συγκεκριμένο συγγραφέα και με την ανάγνωση των κειμένων, των διηγημάτων και των ποιημάτων του. Τέλος, στόχος είναι να ανταποκρίνεται το αποτέλεσμα της ταινίας τόσο οπτικοακουστικά, όσο και αισθητικά, στο αρχικό έργο και να προκαλεί ενδιαφέρον στην παρακολούθηση.

Το animation ή στα ελληνικά, εμψύχωση εικόνας, είναι μια εκ των τριών μορφών κινηματογραφικής έκφρασης πέραν της μυθοπλασίας και του ντοκιμαντέρ και προέρχεται από την λατινική λέξη για την ψυχή ή το πνεύμα, που είναι το 'anima'. Αναπόσπαστα στοιχεία του είναι η ζωγραφική, το σχέδιο, η γλυπτική και η φωτογραφία, πράγμα που το καθιστά ιδιαίτερα σύνθετο. Το τι είναι ακριβώς ο κινηματογράφος animation είναι δύσκολο να οριστεί, καθώς αποτελεί μια πολύπλοκη διαδικασία που διαρκώς εξελίσσεται. Ένας συνοπτικός ορισμός σύμφωνα με τον Βασιλειάδη (Βασιλειάδης 2006,13) είναι ο παρακάτω. Animation είναι η συνθετική παραγωγή της κίνησης δια μέσου της συνεχόμενης χρήσης των ελάχιστων χρονικών στιγμών, που δίνει εκείνη την εκπληκτική αίσθηση της κίνησης στον θεατή, καθώς και άπειρες δυνατότητες χειρισμού και αλλοίωσης της πραγματικότητας. Η αίσθηση της κίνησης δημιουργείτε στο ανθρώπινο μάτι με το φαινόμενο διατήρησης ενός οπτικού ερεθίσματος για 1/12 του δευτερολέπτου. Σε αυτή τη γνώση βασίζεται και η τεχνική του animation.

Το υποστηρικτικό κείμενο αποτελεί το επεξηγηματικό κομμάτι της εργασίας, αναλύοντας το έργο και τη ζωή του συγγραφέα, επεξηγώντας τους στόχους της εργασίας, καταγράφοντας τον τρόπο και τα μέσα με τα οποία εκπονήθηκε και επιδιώκοντας σε ένα κατανοητό αποτέλεσμα του τρόπου προσέγγισης της εργασίας από τον συνδυασμό των παραπάνω.

Η εργασία τόσο στο υποστηρικτικό κείμενο, όσο και στο οπτικοακουστικό έργο, στηρίχθηκε σε βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα. Μεθοδολογικά, προηγήθηκε το κομμάτι της οπτικοποίησης και της ηχητικής επένδυσης, όπου αρχικά επιλέχθηκε το έργο, δημιουργήθηκε το σενάριο και το οργανόγραμμα εργασιών, επιλέχθηκαν τα είδη και οι τεχνικές animation που θα χρησιμοποιηθούν, έγινε η δοκιμή των μέσων, των υλικών και του τρόπου παρουσίασης και ταυτόχρονα με την υλοποίηση του έργου, έγινε μια θεωρητική έρευνα και ανάλυση της βιογραφίας του συγγραφέα, αλλά του είδους animation (μικτών τεχνικών) που επιλέχθηκε. Μετά την ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού αποτελέσματος, συγκεντρώθηκε το υλικό αυτό, αποδομήθηκε και διαμορφώθηκε σε γραπτό κείμενο ώστε να πλαισιώνει υποστηρικτικά το βίντεο και να εξηγεί τους στόχους, τον τρόπο εργασίας και τα συμπεράσματα.

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό Πλαίσιο της Εργασίας

Αφορμή της ενασχόλησης μου με την οπτικοποίηση των συγκεκριμένων διηγημάτων, καθίσταται η προσωπική μου προτίμηση στον ιδιαίτερο τρόπο γραφής του Bukowski, αλλά και το ενδιαφέρον που μου προκαλεί η βιογραφία του και ο Βρώμικος Ρεαλισμός, το λογοτεχνικό κίνημα του οποίου ο Bukowski θεωρείτε πατέρας. Στην πλειοψηφία τους τα έργα του είναι αυτοβιογραφικά, ή επηρεασμένα από την ζωή του και παρότι χωρίζονται σε διάφορες περιόδους με διαφορετικές θεματολογίες, μια από τις βασικές του αναφορές είναι οι γάτες, με τις οποίες έζησε μεγάλο κομμάτι της ζωής του. Παρακάτω θα αναλυθούν τα στοιχεία αυτά που προέκυψαν από την θεωρητική έρευνα που εκτελέστηκε στα πλαίσια αυτής της εργασίας και θεωρείται ότι είναι απαραίτητο να παρουσιαστούν, καθώς πλαισιώνουν στο θεωρητικό υπόβαθρο του πρακτικού σκέλους της εργασίας. Επομένως, θα παρουσιαστούν τα στοιχεία που δημιουργούν μια ολοκληρωμένη εικόνα για τον συγγραφέα, τη ζωή και το έργο του, τη σχέση του με τις γάτες, το λογοτεχνικό κίνημα στο οποίο ανήκει το έργο του αλλά και την συγκεκριμένη συλλογή που οπτικοποιήθηκε. Έπειτα θα παρουσιαστούν τα στοιχεία που αφορούν στις γάτες σε σχέση με το έργο, αλλά και οι σχέσεις της γάτας με την τέχνη και η θέση της μέσα σε αυτή. Τέλος, θα παρουσιαστούν ορισμένα βασικά στοιχεία που αφορούν στο δισδιάστατο animation, στη διαδικασία και στα στάδια παραγωγής και στις διάφορες τεχνικές και στα μέσα.

2.1 Σχετικά με τον συγγραφέα και τη συλλογή

2.1.1 Η ζωή του

Ο Charles Bukowski (Heinrich Karl Bukowski) γεννήθηκε το 1920 στο Άντερναχ της Γερμανίας και μεγάλωσε στο Λος Άντζελες. Ο πατέρας του ήταν Πολωνο-Αμερικάνος, στρατιωτικός και η μητέρα του Γερμανίδα. Ξεκίνησε σπουδές δημοσιογραφίας και λογοτεχνίας στο Los Angeles City College, τις οποίες και παράτησε μετά από 2 χρόνια λόγω της έναρξης του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Κατά τον πόλεμο, παρά τις πιέσεις του πατέρα του, δεν θέλησε να καταταγεί στον στρατό και έφυγε από το πατρικό του, μένοντας άστεγος για αρκετά χρόνια. Στην αρχή της συγγραφικής του καριέρας συνάντησε δυσκολίες και αφού κατάφερε να εκδώσει μόνο 2 διηγήματα σε διάρκεια 2 ετών, απογοητεύτηκε, παράτησε το γράψιμο και κατέληξε για περίπου μια δεκαετία αλκοολικός σε διάφορες πόλεις των ΗΠΑ, κάνοντας μια σειρά από περίεργες δουλειές. Το 1955 παραλίγο να πεθάνει από έλκος στομάχου. Βγαίνοντας από το νοσοκομείο ξεκίνησε να γράφει ποίηση. Παρόλο που όταν ξεκίνησε στην Ευρώπη είχε ήδη μεγάλη αναγνώριση και αποδοχή από το κοινό, στις ΗΠΑ η επιτυχία άργησε να φτάσει. Το 1969, ο εκδότης των Black Sparrow Press, John Martin, πρότεινε στον Bukowski να του δίνει για το υπόλοιπο της ζωής του 100 \$ τον μήνα (ποσό ικανό να του προσφέρει μια άνετη ζωή), ώστε να ασχοληθεί μόνο με τη συγγραφή.

Παντρεύτηκε 4 φορές, με την δεύτερη γυναίκα του να θεωρείται η μεγάλη του αγάπη και μούσα σε πολλά έργα του, μέσω της οποίας αγάπησε τις γάτες που τον συντρόφευαν στο υπόλοιπο της ζωής του. Στα 73 του πέθανε από λευχαιμία.

Οι εμπειρίες της ζωής του, το περιθώριο, το αλκοόλ, η απορία, αποτελούν πηγή έμπνευσης για το έργο του στο οποίο επικρατούν χαρακτήρες που πίνουν, βρίζουν, αυτοκαταστρέφονται, σκοτώνουν και σκοτώνονται. Κατακρίνει με αυτό το πολιτικό σύστημα, την κοινωνία και το αμερικάνικο όνειρο και εξυμνεί τις μεγάλες του αγάπες, τις γυναίκες, τις γάτες και το αλκοόλ.

2.1.2 Βρώμικος Ρεαλισμός και Λογοτεχνία της Παραβατικότητας

Ο Βρώμικος Ρεαλισμός είναι το λογοτεχνικό κίνημα που εμφανίστηκε στις αρχές του 1980 στην Αμερική, προέρχεται από τον Μινιμαλισμό και ορισμένες φορές αναφέρεται και ως Λογοτεχνικός Μινιμαλισμός. Χαρακτηρίζεται από την οικονομία των λέξεων, τις επιφανειακές περιγραφές και την επικέντρωση σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο. Στοχεύει στην ανάδειξη των χειρότερων πτυχών της δυτικής κοινωνίας κατά την μεταμοντέρνα εποχή. Παρά την κριτική της μεταμοντέρνας, αμερικάνικης κοινωνίας, δεν ασκεί άμεση κριτική στο πολιτικό σύστημα. Οι ήρωες είναι καθημερινοί άνθρωποι με κοινότυπους χαρακτήρες, συνήθως χαμηλής ή μεσαίας τάξης εργάτες, ή άνεργοι, αλκοολικοί και γενικά ‘χτυπημένοι’ από τη ζωή.

Ο Charles Bukowski θεωρείται πατέρας του κινήματος, ακολουθούμενος από τον Raymond Carver. Ο όρος και ο ορισμός του κινήματος πρωτοεμφανίστηκαν το 1983 στο 8^ο τεύχος του περιοδικού Granta, από τον εκδότη Bill Buford, όπου περιγράφει τον Βρώμικο Ρεαλισμό ως ‘η μυθοπλασία από διαφορετική σκοπιά – αφιερωμένη στις μικρές λεπτομέρειες, στις αποχρώσεις, στις μικρές διαταράξεις της γλώσσας και των χειρονομιών’. (Hemmingson, 2008, 11) Στους χαρακτήρες του Carver συνήθως αποτυπώνεται η ανία της αμερικάνικης μεσοαστικής ζωής και η προσπάθεια ‘αποφυλάκισης’ από την μονοτονία της καθημερινότητας. Γράφει σύντομες ιστορίες για ήρωες που επιχειρούν να λύσουν τα τρέχοντα προβλήματα τους, χωρίς επιτυχία ή τρόπο να βγουν από το αδιέξοδο τους. Ο Βρώμικος Ρεαλισμός του Bukowski είναι πιο προφανής. Αποτυπώνει τον απελπισμένο άνεργο και αλκοολικό μεσοαστό της εποχής. Τα διηγήματα του πηγάζουν από την ίδια τη ζωή και την καθημερινότητα του και μιλά για τα προβλήματα και τους προβληματισμούς του μέσω ενός ήρωα alter ego. Η διαφορά είναι ότι ενσωματώνει το χιούμορ στη γραφή του, πράγμα που πηγάζει από την αποδοχή της μοίρας των ηρώων του. Βασικά στοιχεία που αποτέλεσαν έμπνευση και συχνή θεματολογία στον Βρώμικο Ρεαλισμό ήταν το αλκοόλ, η εργασία / ανεργία, οι γυναίκες, ο καρκίνος, η ασχήμια (του τρόπου ζωής και των ανθρώπων). (Hemmingson, 2008, 16)

Λογοτεχνία της παραβατικότητας ορίζεται το είδος της λογοτεχνίας που επικεντρώνεται στους χαρακτήρες αυτούς που αισθάνονται εγκλωβισμένοι

από τις κοινωνικές προσδοκίες και νόρμες και που προσπαθούν να ξεφύγουν από αυτές με παράνομους κυρίως τρόπους. Η θεματολογία συνήθως βασίζεται σε θέματα – ταμπού και οι κύριοι χαρακτήρες είναι αντιήρωες συνήθως αντικοινωνικοί, ψυχικά άρρωστοι και μηδενιστές. Παραδείγματα συγγραφέων του είδους είναι ο Marquis de Sade, ο Fyodor Dostoyevsky, ο James Joyce, ο Henri Miller και ο Charles Bukowski. (Torres, 2009, 24)

2.1.3 Η σχέση του συγγραφέα με τις γάτες

Παρότι ήταν κυνικός, σκοτεινός και απόμακρος, με τις γάτες υπήρξε τρυφερός, συναισθηματικός και τις θαύμαζε, αφού μέσα από αυτές ανέλυε τη ζωή, τότε συγκρίνοντας και τότε παρομοιάζοντας τις με τους ανθρώπους, εξυμνώντας τη φύση τους.

Για τον Bukowski, οι γάτες πέρα από αστείρευτη πηγή συγγραφικής έμπνευσης, ήταν μέσο έκφρασης πολλών συναισθημάτων που αφορούσαν στον έρωτα, στις γυναίκες, στο κοινωνικό περιθώριο, στη ζωή, στον θάνατο και στους τσακισμένους ανθρώπους. Είναι αξιοπερίεργο το πως ο αντιλυρικός και πραγματιστής Bukowski, γοητεύεται από το σκοτεινό και δυσερμήνευτο αυτό ζώο και εξυμνεί τη μορφή και την ύπαρξη του. Η προσέγγιση του είναι πολύπλοκη, αφού άλλοτε τις περιγράφει με ονομαστικές αναφορές, περιγράφοντας συγκεκριμένα γεγονότα της καθημερινότητας του μαζί τους, ενώ άλλες φορές δημιουργεί εμπνευσμένος από τον γενικότερο τρόπο ζωής και της συμπεριφοράς της ως ζώο, με αναφορές στις αιγυπτιακές δοξασίες που τις θεοποίησαν, από τον θάνατο τους ή τον παραλληλισμό τους με την αγάπη, των έρωτα και την γυναίκα. (Γούτας, Η σοφία της λογοτεχνίας στη γάτα)

2.1.4 Η συλλογή *Για τις Γάτες*

Μετά τον θάνατο του Bukowski εκδόθηκαν από την Canongate 4 θεματικές συλλογές με αδημοσίευτα έργα του, χειρόγραφα και γράμματα που ήταν κυρίως ποιήματα, αλλά και διηγήματα. Οι συλλογές αυτές είχαν να κάνουν με τις 5 βασικές του ασχολίες και πάθη και ονομάστηκαν αντίστοιχα, *Για τις Γυναίκες*, *Για το Αλκοόλ*, *Για την Γραφή*, *Για την Αγάπη* και *Για τις Γάτες*. Το πάθος του για τα πρώτα 4 ήταν και είναι γνωστό στο κοινό, το οποίο

συνδυαστικά με τον τρόπο γραφής του δημιούργησε την εικόνα που επικρατεί για τον Bukowski, αυτή του αλκοολικού, γυναικά, βωμολόχου, που ζει για να γράφει. Τα περισσότερα έργα του για τις γάτες δεν δημοσιεύτηκαν εκείνη την περίοδο, με 2 μόνο από αυτά να γίνονται γνωστά στο τότε κοινό. Έτσι, με την κυκλοφορία της συλλογής για τις γάτες, έγινε γνωστή αυτή του η αγάπη και προστέθηκε στην εικόνα του αντικοινωνικού, κυνικού πότη, η ευαίσθητη και τρυφερή πλευρά του. Η αρχική σειρά των έργων στις συλλογές έγινε χρονολογικά και με αυτό τον τρόπο έγινε ιδιαίτερα αντιληπτή η εξέλιξη στην γραφή και στο ύφος του, αλλά στις μετέπειτα εκδόσεις τα έργα ανακατανεμήθηκαν.

2.1.5 Τα έργα που επιλέχθηκαν - Συνοπτική περίληψη διηγημάτων

Τα έργα που επιλέχθηκαν προς οπτικοποίηση και όπως εμφανίζονται στη μεταφρασμένη συλλογή Για τις Γάτες, από τις εκδόσεις Πατάκη, είναι τα εξής:

1. Φορώντας το κολάρο
Μάρτιος 1985, χειρόγραφο, έχει περιληφθεί στο You Get So Alone at Times That It Just Makes Sense, 1986
2. Το αμφίβολο καλό να σώζεις αυτούς που υποφέρουν
Spectroscope 1, Απρίλιος 1966, δεν έχει περιληφθεί σε συλλογή, βασισμένο σε ένα ποίημα με τίτλο “cat” που γράφτηκε στις 6 Νοεμβρίου 1964
3. Τηλεφωνική συζήτηση
Targets 4, Δεκέμβριος 1960, έχει περιληφθεί στο The Days Run Away Like Horses Over The Hills, 1969
4. Μανξ
23 Δεκεμβρίου 1979, χειρόγραφο. Έχει περιληφθεί στο Open All Night
Αποσπάσματα:
 - «Ένας διεθνής κλέφτης...»
Απόσπασμα από ένα γράμμα της 10^{ης} Ιουνίου 1981 στον Καρλ Βάισνερ - Αδημοσίευτο
 - «Ο Μανξ ξαναπερπατά...»
Απόσπασμα από ένα γράμμα της 28^{ης} Ιουνίου 1981 στον Καρλ Βάισνερ – Αδημοσίευτο

- «Ο Μανξ ήρθε στην πόρτα...»
Απόσπασμα από ένα γράμμα της 27^{ης} Ιανουαρίου 1982 στη Λουίζ Γουέμπ – Screams from the Balcony

Οι 4 ιστορίες που οπτικοποιήθηκαν έχουν πρωταγωνιστή τις γάτες. Τα διηγήματα γράφτηκαν μέσα σε διάρκεια μιας 10ετίας, οπότε καταλαβαίνουμε ότι δεν αναφέρεται στις ίδιες γάτες. Αυτό το φαίνεται και από την γραφή του Bukowski, αφού με ορισμένες γάτες είναι τρυφερός και συμπονετικός με άλλες απόμακρος και κυνικός, ορισμένες φορές συναισθηματικός και ορισμένες απαθής και ουδέτερος. Τα συναισθήματα του πηγάζουν από τις ίδιες τις γάτες, από την ιδιοσυγκρασία τους, παρατηρώντας τις. Έτσι, τα κείμενα του διαφέρουν κατά περίπτωση. Στα πρώτα 2 κυριαρχεί το κωμικό στοιχείο, ενώ στα άλλα δύο βλέπουμε τον λυρισμό και την έκφραση του πόνου που του προκαλούν τα ένστικτα επιβίωσης και ο θάνατος.

Στο **‘Φορώντας το κολάρο’** κάνει μια κωμική περιγραφή της κατάστασης που ορισμένες φορές επικρατεί στο σπίτι του, σε σχέση με τις γάτες και την γυναίκα του. Εξηγεί ότι ζει με την γυναίκα του και 4 γάτες και κάποιες φορές έχουν όλοι πρόβλημα μαζί του κάνοντας τον να νιώθει σαν σκύλος ανάμεσα τους. Η κωμική παρουσίαση, αλλά η υποκειμενική παράθεση των γεγονότων μέσω του ποιήματος αυτού, τοποθετούν εμμέσως τον ίδιο στη θέση του θύματος.

Το **‘Το αμφίβολο καλό να σώξεις αυτούς που υποφέρουν’**, είναι ένα κωμικό διήγημα όπου εξιστορεί ένα συμβάν που εκτυλίσσεται στο μπάνιο του. Καθώς βρίσκεται στη μπανιέρα και χαλαρώνει, ένας γάτος μπαίνει στο μπάνιο και περιπλανιέται γύρω και πάνω στη μπανιέρα, μέχρι που πέφτει μέσα στο νερό. Εκείνος ταραγμένος πετάγεται έξω φωνάζοντας. Αφού η γυναίκα του καταλαβαίνει τι συνέβη και τον περιγελά, φεύγει ενοχλημένος στο δωμάτιο του για να ηρεμήσει. Εκεί συλλογίζεται αν τελικά αξίζει να σώσει έναν γάτο που υποφέρει, χάνοντας την ηρεμία του στο σπίτι.

Στο ποίημα **‘Τηλεφωνική συζήτηση’**, περιγράφει το φονικό ενός πουλιού από μια από τις γάτες του. Μέσα από μεταφορές και παραλληλισμούς εξηγεί το γεγονός που εκτυλίσσεται μπροστά στα μάτια του. Περιγράφει το υπόλοιπο απόγευμα του στο σαλόνι του και το πως το συμβάν αυτό τον επηρέασε ψυχολογικά και τον έκανε να συνειδητοποιήσει για ακόμα μια φορά την αγριότητα της ζωής. Εξυμνεί την άγρια φύση και τα ένστικτα των

ζώων αυτών και φαίνεται ο ίδιος να είναι ιδιαίτερα επηρεασμένος και ταραγμένος. Μέσα από αυτό το γεγονός, φαίνεται να συνειδητοποιεί την απλότητα αλλά και τη ματαιότητα της φύσης και να αναπροσδιορίζει την εικόνα που έχει για τα τρυφερά κατά τα άλλα κατοικίδια του.

Τέλος, στο **‘Μανξ’** βλέπουμε ξεκάθαρα ότι το έργο του πραγματικά πηγάζει μέσα από τα βιώματα του. Το διήγημα αυτό, αποτελείται από ένα χειρόγραφο με το όνομα ‘Μανξ’ και από 3 επιστολές που στάλθηκαν σε διαφορετική χρονική περίοδο και εξιστορούν τις μετέπειτα εξελίξεις. Η ιστορία λοιπόν, αφορά στον Μανξ, έναν γάτο του ο οποίος χτυπήθηκε από ένα αυτοκίνητο και περιγράφει τα όσα συμβαίνουν από εκεί και έπειτα, από το νοσοκομείο, την αναγγελία της πιθανής παράλυσης του, και μέχρι που ο Μανξ τελικά ξαναπερπατά.

Οι χαρακτήρες του Bukowski είναι ρεαλιστικοί. Ούτως ή άλλως, η έμπνευση του, πηγάζει από την ζωή και την καθημερινότητα του. Όμως, με τις γάτες αυτό διαφέρει. Οι περιγραφές του γίνονται πολύ συγκεκριμένες, δίνει ιδιαίτερη έμφαση στον χαρακτήρα κάθε γάτας, χωρίς όμως να τις αντιμετωπίζει σαν ανθρώπους. Ενώ στην αρχή της κάθε περιγραφής δίνει την εντύπωση ότι τους προσδίδει ανθρώπινες ιδιότητες, στην πορεία φαίνεται ότι αντιλαμβάνεται ξεκάθαρα την διαφορετική φύση τους, και οι περιγραφές του προκύπτουν από τον θαυμασμό και το δέος που του προκαλεί η φύση αυτή, εξυμνώντας και προσπαθώντας να δει τον κόσμο μέσα από τα μάτια τους.

Πιο συγκεκριμένα, ο Bukowski θαυμάζει τις γάτες για τα χαρακτηριστικά που δεν έχουν κοινά με εκείνον. Με πλήρη επίγνωση ότι έχει να κάνει με άλογα όντα, τις αντιμετωπίζει σαν έλλογα, με μια διαρκή πάλη στη γραφή του ανάμεσα στα δύο. Εμπνέεται από την απλότητα της ύπαρξής τους, από την έλλειψη υπερβολικής προσπάθειας τους για να αγαπηθούν, να συντηρηθούν ή να υπάρξουν, από την ανεξαρτησία τους και από την δυναμική υπόσταση που έχουν στα μάτια του.

2.2 Σχετικά με τις γάτες

2.2.1 Η φύση της γάτας

Επιστημονικά, έχει επικρατήσει η ιδέα ότι τα ζώα δεν διαθέτουν προσωπικότητα, και οι διαφοροποιήσεις τους σε συμπεριφορικά πρότυπα, μεταφράστηκε ως ταμπεραμέντο ή κάποιο σύνδρομο. Κατά τη διάρκεια της θεωρητικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε για την εκπόνηση αυτής της εργασίας, έγινε προσπάθεια εύρεσης μιας κατηγοριοποίησης των διαφορετικών χαρακτήρων των γατών, ώστε να καταγραφούν και να αναλυθούν τα γνωρίσματα που θα βοηθούσαν στην δημιουργία των ηρώων-γατών στην πορεία. Διαβάζοντας τη συλλογή του Bukowski, ήδη διακρίνουμε κάποιους χαρακτήρες στους οποίους δίνει έμφαση. Ακόμα κι αν δεν αναφέρεται σε αυτούς ονομαστικά, αντιλαμβανόμαστε κατά την ανάγνωση ποια γάτα περιγράφει. Από την μελέτη ορισμένων ερευνών προκύπτει πως οι γάτες κατηγοριοποιούνται σε 5 βασικούς συμπεριφορικούς χαρακτήρες, όπως θα περιγραφεί στη συνέχεια.

Μια έρευνα στην οποία συμμετείχαν 2,802 οικόσιτες γάτες στην Αυστραλία και τη Νέα Ζηλανδία, προσπάθησε να αποδείξει το αντίθετο. Μέσα από μια φόρμα με 52 γνωρίσματα προσωπικότητας, η έρευνα απέδειξε την ύπαρξη 5 βασικών γνωρισμάτων προσωπικότητας: Νευρωτισμός, Εξωστρέφεια, Κυριαρχία, Παρορμητικότητα και Τερπνότητα, τα οποία ονομάστηκαν ‘Feline Five’ (τα 5 αιλουροειδή). Οι 5 αυτές προσωπικότητες αν μεταφραστούν σε ανθρώπινα γνωρίσματα και συμπεριφορές θα ήταν οι εξής:

Ο Νευρωτικός είναι ο Φιλάρεσκος με βασικά γνωρίσματα του χαρακτήρα του την ανασφάλεια, την ανησυχία, τον φόβο, τη καχυποψία και την ντροπή. Ο Κυρίαρχος αντιστοιχεί σε ανθρώπινο χαρακτήρα και αντίστοιχα χαρακτηριστικά του ο εκφοβισμός, είναι κυρίαρχος και επιθετικός με άλλες γάτες. Ο Παρορμητικός είναι ο Αυθόρμητος και τον χαρακτηρίζει ο παρορμητισμός, η αστάθεια και η απερισκεψία. Ο Τερπνός είναι ο Φιλικός, με κύρια γνωρίσματα του τη στοργή, την ευγένεια και ότι είναι φιλικός προς τους ανθρώπους. Τέλος, ο Εξωστρεφής είναι ο Κοινωνικός, ο οποίος είναι αποφασιστικός, επίμονος, ερευνητικός και εφευρετικός. (Litchfield et.al)

2.2.2 Η γάτα στην τέχνη

Οι γάτες έχουν υπάρξει για αιώνες κεντρικοί χαρακτήρες και αναφορά στην παγκόσμια τέχνη. Λογοτεχνικά, εικαστικά, κινηματογραφικά και πολλά άλλα έργα έχουν περιστραφεί ανά τους αιώνες γύρω από τις γάτες και την ιδιαίτερη φύση τους. Η μυστηριώδης φύση τους, η ανεξαρτησία, η πονηριά και η ευφυΐα τους, προσδίδουν στον χαρακτήρα τους μεγάλη γοητεία. Η σύνθετη προσωπικότητα της γάτας, την καθιστά κατάλληλη για συμβολισμούς ή μεταφορές στη λογοτεχνία, τόσο για τα παιδιά, όσο και για τους ενήλικες. Παρακάτω θα γίνει μια μικρή ιστορική αναδρομή στις σημαντικότερες αναφορές που έχουν υπάρξει κατά την πάροδο του χρόνου σε παγκόσμιο επίπεδο.

Με δέος στην συντροφικότητα, την ευπρέπεια και τις κυνηγητικές ικανότητες της, οι αρχαίοι Αιγύπτιοι θεωρούσαν τις γάτες ιερά ζώα, απεικονίζοντας θεούς κατά τη μορφή τους, ενσωματώνοντας τις στα ανάγλυφα γλυπτά τους, στους πίνακες παπύρου και κυρίως στην διακόσμηση των τάφων τους. Ανάγλυφες απεικονίσεις δυναμικών γατών διακοσμούν τόσο τις Αιγυπτιακές σαρκοφάγους, όσο και τους τοίχους που τις περιβάλλουν. Ακόμη, η σημαντικότητα της γάτας εκείνη την περίοδο παρατηρείται από τους κατάλληλους τάφους που έχτιζαν για τα αιλουροειδή κατοικίδια τους, καθώς και αφού τις μουμιοποιούσαν και τις έθαβαν στους οικογενειακούς τάφους, ώστε να περάσουν μαζί τους στη μεταθανάτια ζωή.

Στην κινεζική τέχνη, η γάτα απεικονίζεται κατά βάση εξερευνώντας το περιβάλλον της ή ενώ κοιμάται κουλουριασμένη. Δεδομένης της λεπτεπίλεπτης σιλουέτας της, αλλά και των στρογγυλεμένων περιγραμμάτων του σώματος της, η γάτα παρέμεινε αγαπημένο θέμα για την κινέζικη ζωγραφική και καλλιγραφία για αρκετές εκατοντάδες χρόνια.

Στην Ιαπωνία όπως και στην Κίνα, η γάτα ήταν αντικείμενο έμπνευσης για αιώνες. Στην Ουκίοέ (ιαπωνικό είδος ξυλογραφίας και ζωγραφικής), η γάτα απεικονίζονταν συνήθως τοποθετημένη σε οικιακά περιβάλλοντα. Σε ορισμένες εκτυπώσεις, ερευνάται η σχέση μεταξύ της γάτας και του ιδιοκτήτη, κυρίως καλλίγραμμες γυναικείες φιγούρες. Σε άλλες, οι γάτες αποτυπώνονται ντυμένες με ρούχα και ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά και συμπεριφορές, παραπέμποντας ιδιαίτερα σε κόμικ.

Στην εποχή της Αναγέννησης και του Ρομαντισμού, απεικονίστηκε έντονα σε πίνακες, κυρίως με συμβολική σημασία. Η πολυπλοκότητα της φύσης της και το μυστήριο που την συνοδεύει, την καθιστά κυρίως ‘σκοτεινό’ σύμβολο, με διαβολικό νόημα, στοιχεία ακολασίας και πονηριάς.

Στις διαφημίσεις των cabaret της Belle Époque και του τσάι και γενικότερα στο γαλλικό Fin de Siècle¹ στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, οι αφίσες συχνά αναδείκνυν τις γάτες. Οι αναπαραστάσεις είχαν αρκετά κοινά με αυτές της Ουκιοέ. Άλλοτε οι γάτες είχαν κύριο ρόλο στα έργα και άλλες φορές απλά χρησιμοποιούνταν για να τονίσουν την οικογενειακή ζωή και να αναδείξουν το διαφημιζόμενο προϊόν.

Στην σύγχρονη τέχνη, η γάτα δεν θα μπορούσε να μην κατέχει αντίστοιχα σημαντικό ρόλο. Με χρήση όλων των πιθανών υλικών, μέσων και στυλ, οι καλλιτέχνες ενσωμάτωσαν τις γάτες στο έργο τους, σε ποικίλες απεικονίσεις. Βλέπουμε λοιπόν τις γάτες σε πίνακες, σε γλυπτά, σε τατουάζ, στην αρχιτεκτονική, σε εικονογραφήσεις, σε διαφημίσεις και σε κάθε πιθανό μέσο που εξερευνήθηκε κατά τη σύγχρονη τέχνη. (Richman – Abdou, Cats in art)

Κατά την πάροδο των αιώνων, πολλοί καλλιτέχνες και διανοούμενοι μίλησαν ή ασχολήθηκαν με τις γάτες. Σύμφωνα με τον Ωραπόλλων, γραμματικό, διδάσκαλο και ιερέα της αιγυπτιακής θρησκείας κατά τον 5^ο αιώνα, η γάτα συμβολίζει την αρρενωπή γυναίκα ή ‘αντρογυναίκα’, ενώ ο Piero Valeriano Bolzani, Ιταλός ανθρωπιστής της Αναγέννησης, βλέπει στις γάτες τον συμβολισμό της ακόλαστης γυναίκας. Αντιθέτως, ενώ οι 3 από τους ευαγγελιστές θεωρούν τις γάτες απλά κατοικίδια που προσφέρουν συντροφιά στον άνθρωπο, ο Ματθαίος αρκούνταν από την συντροφιά του αγγέλου του. Στο Βυζαντινό ωρολόγιο, ο Simon Bening απεικονίζει τους 3 ευαγγελιστές καθισμένους ανάμεσα σε βιβλιοθήκες και χειρόγραφα, ενώ τον Ματθαίο δίπλα σε ένα κρεβάτι, στο οποίο είναι καθισμένος ο άγγελος του και στη μέση μια γάτα, πράγμα που επανέλαβε και σε μετέπειτα έργα του. Καθότι δεν υπάρχει αντίστοιχη αναφορά σε αυτή την επιλογή του δημιουργού, μεταφράζεται ως γειννίαση του κακού από τον άγγελο, του οποίου η σκιά πέφτει πάνω στη γάτα. (Reuterswärd, 143)

¹Fin de Siecle στα γαλλικά σημαίνει ‘τέλος του αιώνα’ και αναφέρεται κυρίως ως ιστορικό όρο που αφορά στο τέλος του 19^{ου} αιώνα και πιο συγκεκριμένα στη δεκαετία του 1890.

Ο Pablo Picasso έζησε με πολλές γάτες, μελετώντας τις κινήσεις τους. Η πολυεπίπεδη ευφυΐα τους παρείχε άφθονες οπτικές στη δημιουργικότητα του. Η εικαστική του προσέγγιση πάνω στις γάτες ήταν απλή και αφηρημένη, απεικονίζοντας κατά κύριο λόγο την επιθετική τους πλευρά, την εγρήγορση τους, την ετοιμότητα τους σε οποιονδήποτε επερχόμενο κίνδυνο. Ο ίδιος είπε ότι ‘Δεν αντέχω τις πολυτελείς γάτες που ξαπλώνουν στον καναπέ, μου αρέσουν οι αδέσποτες γάτες με τσαλακωμένη γούνα ... Γλιστρούν τριγύρω, κυνηγούν πουλιά, σαν πονηρά πνεύματα στους δρόμους...’. Στον πίνακα του ‘Γάτα που αρπάζει πουλί’ απεικονίζεται μια βάρβαρη σκηνή αγριότητας, όπου η γάτα αρπάζει ένα μικρό πουλί και το κρατάει στο κλειδωμένο της σαγόνι, ενώ αυτό παλεύει για να επιζήσει. Μερικές ημέρες αργότερα σχεδίασε ένα μικρότερο έργο, όπου το πουλί είναι πλέον νεκρό. Η άνοδος του Franco και του Hitler την ίδια περίοδο αποτυπώνετε από την ακραία και αναπόφευκτη βία που απεικονίζεται στο έργο αυτό. (“Cat and bird.”)

Πολλοί ποιητές, πεζογράφοι και λογοτέχνες αναφέρθηκαν στις γάτες με θαυμασμό και αγάπη στην ιδιαίτερη φύση τους και δέος στη σκοτεινή και επικίνδυνη πλευρά τους. Το ‘Γάτες της Κοπεγχάγης’ του Joyce James, το ‘Μαύρος Γάτος’ του Edgar Allan Poe, το ‘Γάτα στη βροχή’ του Ernest Hemingway, αλλά και το ‘Έγχειρίδιο πρακτική γατικής του γερο Πόσουμ’ του T.S. Eliot, το οποίο μεταποιήθηκε στο γνωστό μιούζικαλ ‘Cats’, είναι μερικά από τα πολλά έργα που έγιναν παγκοσμίως γνωστά, εκθειάζοντας τα σοφά αυτά αιλουροειδή. Στην εγχώρια σκηνή αντίστοιχα, ο Καββαδίας έγραψε το ‘Οι γάτες των φορτηγών’, ο Σεφέρης το ‘Οι γάτες του Αη Νικόλα’, ο Ροΐδης το ‘Ιστορία μιας γάτας’, αλλά και ο Ευγένιος Τριβιζάς το ‘Η τελευταία μαύρη γάτα’.

2.3 Σχετικά με το Animation

Το λατινικό animare, από το οποίο προκύπτει και ο όρος animation σημαίνει ‘δίνω ζωή’, δηλαδή εμψυχώνω. Στο πλαίσιο μιας ταινίας animation, σημαίνει την τεχνητή δημιουργία της ψευδαίσθησης της κίνησης που δίνεται σε άψυχα σχήματα και φόρμες. Παρόλο που υπάρχουν πολλά είδη animation, με βασικότερη κατηγοριοποίηση το παραδοσιακό animation, το stop motion και το computer animation ή CGI (2D ή 3D), η διαδικασία παραγωγής μιας τέτοιας ταινίας μπορεί να αναλυθεί με τρόπο τέτοιο που να

περικλείει πολλές από τις περιπτώσεις. Επομένως, παρακάτω θα περιγραφεί και θα αναλυθεί η παραγωγή animation και τα στάδια αυτής.

Υπάρχει πληθώρα τρόπων, τεχνικών και μέσων με τα οποία μπορεί να προσεγγιστεί το animation. Η μαζική παραγωγή και η βιομηχανία των ταινιών animation προβάλλει μια περιορισμένη αισθητική ως προς το θέμα αυτό, αλλά το εύρος των τρόπων παραγωγής μιας εμφύχωσης είναι μεγάλο. Σε αυτό το κεφάλαιο λοιπόν, θα αναλυθούν και θα παρουσιαστούν επίσης, ορισμένες από τις επικρατέστερες τεχνικές προσέγγισης αυτού και θα δοθεί μια μεγαλύτερη έμφαση στα κομμάτια αυτά που αφορούν και στην ταινία της εργασίας.

2.3.1 Τα στάδια παραγωγής

Εδώ θα παρουσιαστούν και θα περιγραφούν οι διαδικασίες και οι πρακτικές που ακολουθούνται για την παραγωγή μιας ταινίας κινούμενης εικόνας με τις αντίστοιχες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν. Τα 3 στάδια που ακολουθούνται και θα περιγραφούν είναι αυτά της προ-παραγωγής, της παραγωγής και της μετα-παραγωγής.

Προ – παραγωγή

Στο στάδιο αυτό πραγματοποιούνται ερευνητικές και σχεδιαστικές διαδικασίες με στόχο τη δημιουργία χαρακτήρων και πλοκής που τελικά θα αποτελέσουν το σενάριο. Επίσης, γίνεται η οργάνωση των παραπάνω και τα προσχέδια που θα βοηθήσουν στην ελεγχόμενη υλοποίηση του έργου που θα ακολουθήσει στο στάδιο της παραγωγής. Σκοπός είναι να αποφευχθούν ή να περιοριστούν όποια λάθη. Πιο συγκεκριμένα, τα βήματα της προ-παραγωγής μιας ταινίας animation

1. Ιδέα - Σενάριο
2. Έρευνα
3. Σχεδιασμός
4. Storyboard
5. Animatic
6. Concept Art
7. Ηχογράφηση

Η σημασία του σχεδιασμού και τη οργάνωσης αυτού του σταδίου, είναι να αυξηθούν οι πιθανότητες ομαλότερης εκτέλεσης της διαδικασίας που ακολουθεί, αλλά και να προβλεφθούν πιθανά προβλήματα και λάθη. Στη συνέχεια, τα 7 βήματα αυτά θα αναλυθούν συνοπτικά. (Moreno, 24 - 32)

1. Ιδέα - Σενάριο

Αφού εντοπιστεί η βασική ιδέα, οφείλει να δομηθεί με τρόπο που να αποκτήσει αρχή και τέλος, να είναι δηλαδή ικανή να αφηγηθεί προφορικά, μεταφέροντας την κεντρική ιδέα. Οι βασικοί χαρακτήρες αντίστοιχα, πρέπει να μπορούν να αποδοθούν εξ ολοκλήρου. Με αυτά τα εφόδια μπορεί να αρχίσει να δημιουργείται το σενάριο, το κείμενο δηλαδή που η ιστορία αποκτά χώρο, χρόνο, διάρκεια και η πλοκή να ολοκληρωθεί μέσα από τους διαλόγους των χαρακτήρων. Το ζήτημα του σεναρίου είναι ευρύ και ιδιαίτερα πολύπλοκο και στο συγκεκριμένο στάδιο είναι δύσκολο και μάλλον άσκοπο να καλυφθεί ολοκληρωτικά.

2. Έρευνα

Το στάδιο της έρευνας αφορά κυρίως στους χαρακτήρες της ιστορίας, στον περιβάλλοντα χώρο και γενικότερα στο χρονικό και ιστορικό πλαίσιο που αναφερόμαστε. Ακόμη, οφείλουν να ερευνηθούν οι χαρακτηριστικές κινήσεις των ηρώων που θα εμψυχωθούν, όπως άνθρωποι ή ζώα, αλλά και η ενδυμασία ή η διακόσμηση εσωτερικών και εξωτερικών χώρων της εκάστοτε εποχής. Σε περίπτωση ελλιπούς έρευνας, αυξάνονται οι πιθανότητες να συμπεριληφθούν ή να μεταφερθούν λανθασμένα στοιχεία στο έργο ή και να προκύψουν προβλήματα στα μετέπειτα στάδια.

3. Σχεδιασμός

Αρχικά, σε αυτό το στάδιο ξεκινάμε με τον σχεδιασμό των χαρακτήρων. Πριν να ξεκινήσουμε οποιαδήποτε διαδικασία παραγωγής, οφείλουμε να καταλήξουμε στη μορφή που θα έχουν οι χαρακτήρες μας. Το storyboard θα μπορούσε να γίνει χωρίς το τελικό αποτέλεσμα αυτών, αλλά τα επόμενα στάδια θα καταλήξουν πολύ επίπονα αν αποφασίσουμε να αλλάξουμε τους χαρακτήρες μας κατά τη διάρκεια αυτών. Συνήθως χρειάζονται πολλά σχέδια και προσπάθειες μέχρι ο χαρακτήρας να πάρει την ιδανική του μορφή. Στην συνέχεια, ξεκινάει ο σχεδιασμός εκφράσεων του κάθε χαρακτήρα και αφού συλλεχθούν όλα τα στοιχεία που αποτελούν τον κάθε χαρακτήρα, δημιουργούνται τα μοντέλα χαρακτήρων, ο ήρωας δηλαδή

σχεδιασμένος σε διαφορετικές πόζες, κινήσεις και εκφράσεις. Στο στάδιο του σχεδιασμού μελετώνται με αντίστοιχο τρόπο και τα φόντα, οι χώροι και τα περιβάλλοντα που θα συμπεριληφθούν στην ταινία.

4. Storyboard

Το storyboard έχει την μορφή κόμικ. Είναι απλά προσχέδια που το ένα ακολουθεί το άλλο καλύπτοντας κάθε σκηνή της ταινίας. Το storyboard δεν χρειάζεται να είναι καθαρό σχέδιο, ούτε οι χαρακτήρες να φαίνονται ξεκάθαρα, αλλά οφείλει να περιγράφει ακριβώς τις πόζες τα σχέδια και τις κινήσεις που θα περιγραφούν αργότερα, κατά την παραγωγή. Ακόμη, στα storyboards σημειώνονται με συγκεκριμένο τρόπο γραφής, οδηγίες για την κίνηση της κάμερας (πχ. Zoom in, pan) ή οποιαδήποτε τεχνική πληροφορία που θα χρειαστεί μετέπειτα.

5. Animatic

Το animatic είναι η κινηματογραφημένη έκδοση του storyboard, μια δεύτερη δηλαδή μορφή οπτικοποίησης του σεναρίου, που σκοπό έχει να καθορίσει τον χρόνο για ένα κομμάτι κινούμενης εικόνας και να γίνει σημείο αναφοράς κατά την διαδικασία της παραγωγής. Τα καρέ του storyboard σαρώνονται και προσαρμόζεται προαιρετικά επάνω τους ο ήχος, η μουσική, τα εφέ ή και κάποιοι ηχογραφημένοι διάλογοι, δημιουργώντας έτσι μια πρόχειρη ταινία από σχέδια και ήχο. Από την διαδικασία αυτή προκύπτουν χρήσιμα συμπεράσματα για την αφηγηματική ροή των πλάνων και των σκηνών και μπορεί να γίνει ένας πρακτικός έλεγχος των χρόνων κίνησης και αλλαγής των πλάνων. Εντοπίζονται έτσι πιθανώς δυσνόητα σημεία ή στοιχεία που πρέπει να βελτιωθούν ή να αντικατασταθούν και όποιες πιθανές διορθώσεις πρέπει να γίνουν πριν να ξεκινήσει η διαδικασία παραγωγής. (Rall, 1.4)

6. Concept Art

Σε αυτό το στάδιο διαμορφώνεται η οπτική αισθητική της ταινίας. Πρέπει να αναπτυχθεί δηλαδή το στυλ, η μορφή, το χρώμα, ο τόνος και γενικότερα οποιοδήποτε στοιχείο συμβάλλει στην καλλιτεχνική προσέγγιση του τελικού αποτελέσματος.

7. Ηχογράφηση

Τέλος, οφείλουν να ηχογραφηθούν οι διάλογοι και να επιλεγθούν οι ήχοι και η μουσική που θα πλαισιώσουν ηχητικά την ταινία. Θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ηχητικό σενάριο που θα αποτελέσει οδηγό στην πορεία της δημιουργίας.

Παραγωγή

Εδώ θα τεθούν σε εφαρμογή όσα οργανώθηκαν και προετοιμάστηκαν στο στάδιο της προ-παραγωγής. Το σενάριο θα πάρει οπτική μορφή. Η διαδικασία παραγωγής διαφέρει ανάλογα με το μέσο ή τα μέσα και τις τεχνικές με τα οποία θα γίνει η εμψύχωση.

Η φάση παραγωγής της ταινίας κινουμένων σχεδίων περιλαμβάνει την ανάπτυξη των προδιαγραφών, των οπτικών εφέ, και τέλος του σχεδιασμού και του χρωματισμού των χαρακτήρων και του φόντου με το κατάλληλο ύφος και στυλ (που προβλέφθηκε στο στάδιο της προ - παραγωγής).

Μια βασική σειρά διαδικασιών όπως παρουσιάζει ο Beane (Beane, 33) για την παραγωγή δισδιάστατου animation είναι η εξής:

1. Εμψύχωση
2. Clean Up
3. Χρωματισμός
4. Layouts
5. Backgrounds
6. Κίνηση Κάμερας
7. Φωτισμός
8. Στήσιμο Κάμερας

Η σειρά αυτή αφορά κυρίως το ψηφιακό δισδιάστατο animation, αλλά πολλά από τα στάδια είναι απαραίτητα και σε άλλες τεχνικές.

Cleanups, είναι τα τελικά σχέδια που σκανάρονται. Αποτελούνται από ενιαίες γραμμές και είναι έτοιμα για τον ψηφιακό χρωματισμό που ακολουθεί. Πιθανά κενά στις γραμμές θα προκαλέσουν πρόβλημα στον ορισμό του χρώματος και θα καθυστερήσουν την διαδικασία. Οι γραμμές οφείλουν να είναι ομοιογενείς σε πάχος και τοποθετημένες στο σωστό σημείο σε σχέση με την συνοχή της κίνησης. Η ομοιογένεια και η

ομοιομορφία σε αυτό το στάδιο μπορεί να μην είναι απαραίτητα ζητούμενο στο τελικό αποτέλεσμα, όπου μπορεί να προτιμάται πιο ελεύθερο ύφος σχεδίου.

Ο ψηφιακός χρωματισμός διευκόλυνε τη διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας. Αντί να χρειάζεται χρωματισμό με το χέρι κάθε σχέδιο ξεχωριστά, τα σχέδια σκανάρονται ψηφιακά και ο χρωματισμός γίνεται αυτόματα στο σημείο που ορίζεται μέσω του λογισμικού επεξεργασίας.

Layouts, είναι τα σχέδια φόντου που θα χρησιμοποιηθούν στην ταινία. Τα layouts συνήθως προέρχονται από τα storyboards που σχεδιάστηκαν στο προηγούμενο στάδιο. Η όψη κάθε σκηνής τελειοποιείται όσο το δυνατόν γίνεται περισσότερο και κάθε πλάνο έχει στόχο στην εστίαση του θεατή στο αντικείμενο που ορίζεται κατά την σκηνοθεσία, δημιουργώντας το μεγαλύτερο δυνατό οπτικό αντίκτυπο. Επίσης, κάθε πλάνο οφείλει να διατηρεί μια οπτική συνέχεια και συνοχή με το προηγούμενο ή το επόμενο πλάνο της ίδιας σκηνής. Τέλος, στα layouts οφείλει να υπάρχει ισορροπία στον αρνητικό χώρο, την κίνηση, στην ευθεία και υπό γωνία πλάνα και κάθε παράγοντα που συντελεί στη σωστή σύνθεση πλάνου.

Με το πέρας των παραπάνω διαδικασιών, όλα τα στοιχεία που δημιουργήθηκαν τοποθετούνται σε κατάλληλη σύνθεση. Η σύνθεση αυτή έχει μεγάλο μέγεθος και έτσι με την κατάλληλη κίνηση της κάμερας και βάση της σκηνοθεσίας δημιουργούνται τα επιθυμητά πλάνα. Σε αυτό το στάδιο φαίνεται και η σημασία του σωστού χρωματισμού και της διατήρησης του ύφους από πλάνο σε πλάνο.

Η εμφύχωση έχει τη μεγαλύτερη ίσως βαρύτητα στη διαδικασία παραγωγής της ταινίας. Οι χαρακτήρες, τα τοπία και τα αντικείμενα αποκτούν κίνηση, σύμφωνα με το πως έχει οριστεί στο στάδιο της προ-παραγωγής. Η κίνηση στο κλασικό animation καθιερώθηκε μέσα από τις 12 αρχές του animation που όρισαν οι δημιουργοί της Disney κατά τη δεκαετία του '30. Οι αρχές αυτές είναι (Moreno, 14):

1. Squash and Stretch (Συμπίεση και Επιμήκυνση)
2. Anticipation (Προσδοκία για κάποια ενέργεια)
3. Staging (Σκηνοθεσία)
4. Straight Ahead and Pose to Pose (Σχεδιασμός της κίνησης καρέ καρέ χωρίς τη χρήση key frames)

5. Follow through and Overlapping Action (Φυσική κίνηση των στοιχείων του σώματος)
6. Slow in and Slow out (Επιτάχυνση και Επιβράδυνση)
7. Arcs (Κίνηση σε τόξα)
8. Secondary Action (Δευτερεύουσες ενέργειες)
9. Timing (Συγχρονισμός)
10. Exaggeration (Υπερβολή)
11. Solid Drawing (Ρεαλιστικός σχεδιασμός των κινήσεων)
12. Appeal (Ελξη)

Μετα - Παραγωγή

Σε αυτό το στάδιο η ταινία παίρνει την τελική της μορφή. Γίνεται η τελική σύνθεση και επεξεργασία όλων των οπτικών στοιχείων που προέκυψαν στα προηγούμενα στάδια. Η διαδικασία της μετα - παραγωγής συνήθως είναι:

1. Δημιουργία τίτλων (αρχής και τέλους)
2. Επεξεργασία και σύνθεση πλάνων και σκηνών
3. Ηχητικός Σχεδιασμός και Επένδυση
4. Εξαγωγή τελικού αποτελέσματος

Οι περισσότερες ταινίες animation έχουν μια εναρκτήρια ενότητα όπου παρουσιάζονται οι τίτλοι αρχής. Αν υπάρχουν υποενότητες στην ταινία που χρήζουν ενότητας τίτλων, οφείλουν να αντανakλούν στη συνολική αισθητική και το ύφος του έργου που ακολουθεί. (Simon, 219)

Αφού συλλεχθεί το ηχητικό υλικό των διαλόγων και το οπτικό υλικό, συμπεριλαμβανομένης και της ενότητας των τίτλων, ακολουθεί η σύνθεση αυτών και η τελική επεξεργασία των πλάνων και των υπόλοιπων στοιχείων. Γίνονται όσες αλλαγές πιθανών να χρειάζονται στους χρόνους μεταξύ των πλάνων, των σκηνών και των κινήσεων, αλλά και στη σειρά αυτών.

Τελευταία προστίθενται στο σύνολο η μουσική και τα ηχητικά εφέ που ολοκληρώνουν το αποτέλεσμα μιας ταινίας. Για να επιτευχθεί αποτελεσματικότερα ο ηχητικός σχεδιασμός, χρειάζεται να γίνει επάνω στο τελικό υλικό της επεξεργασίας που προηγήθηκε.

Τέλος, γίνεται η εξαγωγή της ταινίας animation, σε μορφή ανάλογη με αυτή που προϋποθέτει η μελλοντική προβολή της

2.3.2. Διάφορες Τεχνικές και είδη

Στο υποκεφάλαιο αυτό θα παρατεθούν διαφορετικά είδη του δισδιάστατου animation και θα αναλυθούν, με ιδιαίτερη σε αυτά που θεωρείτε πως αφορούν την ταινία. Σύμφωνα με τον Βασιλειάδη (Βασιλειάδης, 35) μια κατηγοριοποίηση διαφόρων βασικών τεχνικών του animation είναι η εξής:

1. Κλασικό Κινούμενο Σχέδιο
2. Κινούμενες Κούκλες (Stop motion)
3. Cut-Outs (Ντεκουπαρισμένα Χαρτιά)
4. Σχεδίαση πάνω σε φιλμ
5. Ζωγραφική κάτω από την κάμερα
6. Pixilation
7. Οθόνη με καρφίτσες
8. Animation αντικειμένων
9. Κινούμενοι τίτλοι ταινιών
10. Φιλμ με τρικ
11. Ψηφιακή Τεχνολογία και Τρισδιάστατο Animation

Τα είδη και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία δεν εφαρμόζουν ακριβώς στην παραπάνω κατηγοριοποίηση, επομένως θα παρουσιαστούν και άλλα είδη animation, όπως το πειραματικό animation και στην συνέχεια, στο κεφάλαιο που θα αναλυθεί η διαδικασία παραγωγής της ταινίας, θα αναλυθούν περαιτέρω οι επιλογές που έγιναν.

Κλασικό Κινούμενο Σχέδιο

Είναι βασική τεχνική και απαραίτητη για όλες τις υπόλοιπες. Εδώ, κάθε ξεχωριστό καρέ μιας ταινίας, αποτελείται από μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο. Η ψευδαίσθηση της κίνησης δημιουργείται μια την παράθεση του ενός σχεδίου μετά το άλλο, με ελάχιστη διαφορά μεταξύ τους. Με την παραδοσιακή μέθοδο, φωτογραφίζονταν μια προς μια οι κυψέλες (διαφανείς εκτύπωσης) σε φιλμ κινούμενης εικόνας. Στην πιο σύγχρονη εκδοχή, τα σχέδια και τα φόντα σαρώνονται ή ζωγραφίζονται απευθείας σε ψηφιακά λογισμικά στα οποία γίνεται και η προσομοίωση της κίνησης και των εφέ. (Βασιλειάδης, 36)

Κινούμενοι Τίτλοι Ταινιών

Είναι οι αρχικοί τίτλοι μιας ταινίας που δίνουν το στίγμα του τι θα ακολουθήσει και αξιοποιούν τον βασικό πυρήνα της αφήγησης. Οφείλουν να είναι σύντομοι και αντιπροσωπευτικοί. (Βασιλειάδης, 40)

Experimental Animation

Το 3^ο κεφάλαιο της ταινίας διαθέτει στοιχεία, τεχνικές και χροιά πειραματικού animation, κυρίως με την τεχνική των cut-outs, επομένως θεωρείτε απαραίτητη η παράθεση στοιχείων και η ανάλυση του είδους αυτού.

Ο ορισμός και η επεξήγηση του πειραματικού animation είναι ιδιαίτερα πολύπλοκη. Είναι δύσκολο να νοηθεί ως είδος με χαρακτηριστική ή ξεχωριστή εικονογραφία, επιδράσεις ή επαναλαμβανόμενα θέματα. Μια κοινή προσέγγιση είναι πως το πειραματικό animation ασχολείται με την εξερεύνηση των ορίων, αν και μέσα σε αυτή τη διαδικασία, αναπόφευκτα τέθηκαν πρότυπα και συμβάσεις που προέκυψαν, επανεξετάστηκαν και βελτιώθηκαν στην πάροδο του χρόνου. Συνήθως αποτελούν έργα με μια τάση υποκίνησης, παρά ρητής δήλωσης ιδεών, εκθέτοντας με προφανή τρόπο τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη δημιουργία της ταινίας, μια ξεκάθαρη αισθητική και θεματική ανεξαρτησία και μοναδικότητα του καλλιτέχνη, και σε ορισμένες περιπτώσεις, οπτικοποίηση της μουσικής. (Taberham, 17)

Σε σχέση με τις παραδοσιακές αφηγήσεις των εμπορικών έργων, τα πειραματικά προσφέρουν επίσημες προκλήσεις στον θεατή, ο οποίος δεν αναγκάζεται να κάνει εικασίες για την επίλυση μιας ιστορίας αναλύοντας συμπεριφορές και χαρακτήρες, αλλά καλείται να απαντήσει στο υποβόσκων ερώτημα του πως οφείλει να αλληλεπιδράσει με το υλικό.

Το πειραματικό animation χωρίζεται σε 4 βασικά κύματα. Τα πρώτα 3 αφορούν στο κλασικό πειραματικό animation. Στο 1^ο (αρχές του 1900) η εικόνα πηγάζει από μουσικές αναλογίες, όμως δεν υπάρχει μουσική επένδυση στα έργα. Ο Hans Richter επεξεργάζεται το φως και το σκοτάδι, ενώ ο Viking Eggeling και ο Walter Ruttmann ασχολούνται με πιο αφηρημένες φόρμες και περίτεχνα σχήματα. Στο 2^ο κύμα, εισάγεται η μουσική στα έργα, όπου ο Oskar Fischinger εμψυχώνει πάνω σε κλασική μουσική, ενώ ο Len Lye σε popular music της εποχής. Στο 3^ο κύμα, ξεκινά

μια εξερεύνηση στα μέσα, όπως το κολάζ και η ζωγραφική φιλμ. Στο 4^ο κύμα, παρατηρείτε μια διαφορετική προσέγγιση και μια εξέλιξη στο ύφος και στην αναφορά. Το πειραματικό animation λειτουργεί με αναφορικές εικόνες αντί της αφαίρεσης και περιστασιακά περιλαμβάνει και προφορικό λόγο. (Taberham, 19)

Τα υλικά και τα μέσα δημιουργίας πειραματικού animation είναι πολλά και η κίνηση μπορεί να αποδοθεί με διάφορους τρόπους. Για παράδειγμα, η κίνηση μπορεί να είναι σκόπιμα τραχιά αντί για ομαλή (υπονομεύοντας την ψευδαίσθηση της φυσικής κίνησης), ή στο stop – motion, ο δημιουργός μπορεί εσκεμμένα να αφήσει τα δακτυλικά αποτυπώματα του στον πηλό. Κάποιες τεχνικές που συναντάμε στο σύγχρονο πειραματικό animation και κάποιες ίσως και στο κλασικό, είναι το stop - motion, το cutout, τα motion graphics, η ζωγραφική σε φιλμ, το κολάζ, η ζωγραφική σε γυαλί, το pixilation και το rotoscoping.

White-board animation

Το white-board animation, όπως καταλαβαίνουμε από τον όρο, είναι κατά βάση τρόπος δημιουργίας επεξηγηματικών video. Πάνω σε άσπρη επιφάνεια (που έχει τον ρόλο του πίνακα), σχεδιάζονται με μαύρο μαρκαδόρο εικόνες, διαγράμματα και λέξεις και ορισμένες φορές με κόκκινο σχεδιάζονται στοιχεία που θέλουμε να ξεχωρίζουν. Το προφορικό σενάριο που επενδύει το βίντεο, πρακτικά οπτικοποιείται εκείνη τη στιγμή, με σκοπό να αποδίδεται στο τελικό αποτέλεσμα μια αίσθηση επεξηγηματικότητας ή διδασκαλίας, υπογραμμίζοντας τα κεντρικά μηνύματα του σεναρίου. Συνήθως, στο white-board animation φαίνεται το χέρι του δημιουργού την ώρα που σχεδιάζει ή τοποθετεί τα στοιχεία στον πίνακα, ούτως ώστε ο θεατής να αισθάνεται ότι κάποιος πρακτικά του εξηγεί το περιεχόμενο εκείνη την στιγμή. Μπορεί ακόμη να σβήνει τον πίνακα για να περάσει στην επόμενη διαφάνεια.

Το οπτικό αποτέλεσμα του white-board animation συνήθως προβάλλεται σε γρήγορη ταχύτητα, καθώς αν καταγράφονταν και προβάλλονταν σε πραγματικό χρόνο, θα είχε πολύ μεγάλη διάρκεια. Συνήθως η βιντεοσκόπηση γίνεται σε timelapse, πράγμα που δίνει την αίσθηση του animation στο έργο, με επικέντρωση στο σχέδιο που δημιουργείται και όχι της καταγραφής ενός χεριού που σχεδιάζει.

Κεφάλαιο 3. Στάδια Παραγωγής της Ταινίας

Μετά από πολλές αναγνώσεις της συλλογής, έγινε μια πρώτη επιλογή των αποσπασμάτων που θα οπτικοποιηθούν. Αυτό στην πορεία άλλαξε αρκετές φορές, αλλά βασικός γνώμονας ήταν να παρουσιαστεί όσο το δυνατόν καλύτερα και πιο ολοκληρωμένα ο ψυχισμός και η ιδιοσυγκρασία του συγγραφέα, μέσα από και σε σχέση με τις γάτες. Στην συνέχεια, έγινε μια πιο στοχευμένη έρευνα για τη ζωή και το έργο του συγγραφέα, για την εποχή και το κίνημα στο οποίο κατατάσσεται το έργο του, αλλά και για τη θεματολογία του βιβλίου. Από αυτό το στάδιο, προέκυψαν στοιχεία που βοήθησαν στην στην οπτική δόμηση της ιδέας, αισθητικά, αλλά και ως προς το περιβάλλον. Δημιουργήθηκε λοιπόν η ιδέα για τον βασικό κορμό του έργου

Την παραπάνω μελέτη και σχεδιασμό, ακολούθησε μια έρευνα σχετικά με τη διαδικασία παραγωγής του δισδιάστατου animation, παραδοσιακού και ψηφιακού. Αφού επιλέχθηκαν οι κατάλληλες μέθοδοι και τεχνικές υλοποίησης με βάση τον κύριο άξονα και το σενάριο που δημιουργήθηκαν, ξεκίνησε η υλοποίηση του πλάνου. Κατά τη διαδικασία αυτής και όπως προαναφέρθηκε, αναπόφευκτα έγιναν πολλές αλλαγές στην προσέγγιση του κειμένου, των τεχνικών μεθόδων και του τελικού αποτελέσματος, αλλά η κεντρική ιδέα παρέμεινε ίδια. Πιο συγκεκριμένα, στο στάδιο της προ-παραγωγής καθορίστηκαν αισθητικά και σχεδιαστικά ζητήματα, καθώς δημιουργήθηκαν τα storyboards και ορίστηκε η ροή των κινούμενων εικόνων. Επίσης, συλλέχθηκαν τα υλικά που θα χρησιμεύσουν αργότερα στην διαδικασία παραγωγής. Ως προς την αφήγηση, στάλθηκαν τα κείμενα που θα χρησίμευαν, στο άτομο που ανατέθηκε η αφήγηση, μαζί με τις κατάλληλες οδηγίες.

Στο στάδιο της παραγωγής, πραγματοποιήθηκε η δημιουργία των χαρακτήρων, των περιβαλλόντων και των γραφικών για την μετέπειτα εμφύχωση. Αρχικά, σχεδιάστηκε το αναλογικό μέρος του animation (σχέδια, καρέ, κολάζ) , το οποίο στη συνέχεια ψηφιοποιήθηκε ή βιντεοσκοπήθηκε και αφού όλα αυτά μεταφέρθηκαν σε περιβάλλον υπολογιστή, προστέθηκαν σε αρχείο ροής κινούμενων εικόνων. Παράλληλα, δημιουργήθηκαν και τα σχέδια για το μέρος όπου επιλέχθηκε να γίνει ψηφιακά. Έπειτα, αφού συλλέχθηκαν και οι ηχογραφήσεις και δημιουργήθηκαν τα ηχητικά αποσπάσματα, έγιναν οι εξαγωγές των τελικών αρχείων που θα αποτελέσουν το τελικό έργο.

Τέλος, στο στάδιο της μετά-παραγωγής, όλα τα παραπάνω συνδυάστηκαν κατάλληλα και συντέθηκαν σε ένα αρχείο, το οποίο κυρίως διαμορφώθηκε βάση

των απαιτήσεων της αφήγησης. Με κάποιες τελευταίες διορθώσεις και τη δημιουργία τίτλων, ολοκληρώθηκε η ταινία.

Στη συνέχεια, ακολουθεί μια αναλυτική περιγραφή του κάθε σταδίου παραγωγής για κάθε ένα από τα 4 αποσπάσματα της ταινίας.

3.1 Προ-παραγωγή της ταινίας

3.1.1 Σενάριο και κείμενο αφήγησης

Το σενάριο της ταινίας αποτελείται από 4 πεζά κείμενα και ποιήματα από την συλλογή *Για τις Γάτες*, του Charles Bukowski, σε ανθολόγηση του Abel Debritto και μετάφραση του Γιώργου Λαμπράκου. Στην ταινία θα παρουσιαστούν ως 4 διαφορετικά κεφάλαια του έργου και το κάθε ένα θα έχει διαφορετικό αισθητικό ύφος και προσέγγιση τεχνικής και μέσων υλοποίησης. Τα 4 αυτά έργα είναι τα εξής:

I. Τηλεφωνική συζήτηση

II. Φορώντας το κολάρο

III. Μανξ

Αυτό το απόσπασμα αποτελείται από το κύριο διήγημα και από 3 επιστολές που ο Bukowski έγραψε και ταχυδρόμησε σε φίλους και εκδότες του και αποτελούν εξέλιξη της βασικής ιστορίας. Τα κείμενα αυτά καταγράφηκαν και εκδόθηκαν με τίτλο την αρχή των επιστολών και είναι τα εξής

i. Ένας διεθνής κλέφτης...

ii. Ο Μανξ ξαναπερπατά...

iii. Ωραίο γιατί...

IV. Το αμφίβολο καλό να σώζεις αυτούς που υποφέρουν

Το σενάριο και η παρουσίαση του δεν ακολουθούν στο σύνολο τους κάποια γραμμική αλληλουχία ούτε ως προς την πλοκή, αλλά ούτε και προς την χρονολογία που γράφτηκαν. Ακολουθείται μια κλιμακωτή συναισθηματική ένταση, αφού αρχικά θα παρουσιαστούν τα 2 έργα που χαρακτηρίζονται από την κωμικότητα των συμβάντων και του τρόπου παρουσίασης τους και στη συνέχεια, θα παρουσιαστούν τα 2 έργα που είναι περισσότερο λυρικά, με έντονο συναισθηματισμό και ένταση στη γραφή τους.

Οι αφηγήσεις που θα επενδύσουν το οπτικό αποτέλεσμα αποτελούν τα αυτούσια κείμενα ή αποσπάσματα αυτών, για λόγους διατήρησης της αφηγηματικής έκφρασης του συγγραφέα. Ακόμη, θεωρήθηκε κατάλληλο να μην γίνουν τροποποιήσεις στο κείμενο, καθώς ένας από τους βασικούς στόχους της εργασίας ήταν να ανταποκρίνεται το αποτέλεσμα της ταινίας σε αυτό τόσο οπτικοακουστικά, όσο και αισθητικά. Θα γίνει δηλαδή προσπάθεια οπτικοποίησης των οπτικών συνειρμών που δημιουργούνται κατά την ανάγνωση ή την ακρόαση του έργων. Στο 2^ο κεφάλαιο της ταινίας, έχουν επιλεγεί ελάχιστα χωρία σε σχέση με το αρχικό κείμενο και κυρίως αυτά που αποτελούν διαλόγους. Αυτό έγινε τόσο για λόγους έκτασης της αφήγησης, όσο και γιατί η λειτουργικότητα του αποτελέσματος δεν απαιτούσε τη χρήση ολόκληρου του κειμένου. Στη συνέχεια παρατίθενται τα 4 αποσπάσματα, ακριβώς όπως αφηγήθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν κατά την επένδυση.

I. Φορώντας το κολάρο

*Ζω με μια κυρία και τέσσερις γάτες
και κάποιες μέρες όλοι τα πάμε μια χαρά.
Κάποιες μέρες έχω πρόβλημα με μια από τις γάτες.
Άλλες μέρες έχω πρόβλημα με δύο από τις γάτες,
άλλες μέρες με τρεις,
κάποιες μέρες έχω πρόβλημα και με τις τέσσερις γάτες
και με την κυρία
Δέκα μάτια με κοιτάζουν
λες και είμαι σκύλος.*

II. Τηλεφωνική συζήτηση

*Ήμουν στην μπανιέρα χθες κι εκείνος μπήκε περπατώντας στις μύτες
των ποδιών του.
‘Κύριε είσαι γάτος και στους γάτους δεν αρέσει το νερό’
Η γυναίκα μου μπήκε τρέχοντας, ρωτώντας τι έγινε.
Μίλησα μέσα από το ζετυλιγμένο μου πούρο:
‘Δεν μπορείς να έχεις λίγη ηρεμία ούτε στην ίδια σου την μπανιέρα, να
τι έγινε!’
Η επόμενη αδέσποτη γάτα που θα έρθει στην πόρτα μου θα παραμείνει
αδέσποτη.*

III. Το αμφίβολο καλό να σώζεις αυτούς που υποφέρουν

Το κατάλαβα από το πως ο γάτος μαζευόταν, από τον τρόπο που τέντωνε τα αυτιά του, ότι ήταν παλαβός για θήραμα. Κι όταν το αμάξι μου πλησίασε, σηκώθηκε στο λυκόφως και το 'σκασε, με ένα πουλί στο στόμα, ένα πουλί πολύ μεγάλο, γκρι, με τα φτερά κρεμασμένα σαν τη διαλυμένη αγάπη, τους κυνόδοντες μπηγμένους μέσα του, είχε ακόμα ζωή, μα όχι πολλή, όχι πάρα πολλή.

Το διαλυμένο πουλί της αγάπης ο γάτος περπατά στο μυαλό μου και δεν μπορώ να τον διώξω: το τηλέφωνο χτυπά, απαντώ σε μια φωνή, αλλά τον βλέπω ξανά και ξανά, και τα κρεμασμένα τα φτερά, τα κρεμασμένα φκρι φτερά, κι αυτό το πράμα να το κρατά ένα κεφάλι που δεν γνωρίζει έλεος. Είναι ο κόσμος, είναι δικός μας. Κατεβάζω το ακουστικό και το δωμάτιο σαν γάτα με στριμώχνει και θα ούρλιαζα, μα κάπου τους κλείνουν τους ανθρώπους που ουρλιάζουν. Κι ο γάτος περπατά, ο γάτος περπατά για πάντα στο μυαλό μου.

IV. Μανξ

Υποψιαζόμαστε ξανά όπως στην αρχή ότι είμαστε παράξενοι, παραμορφωμένοι, αταίριαστοι παντού εδώ... Καθώς γράφουμε αυτό υπάρχει ένας άσχημος βόμβος κάτι προσγειώνεται στα μαλλιά μας ενσωματώνεται εκεί. Σηκώνουμε το χέρι το τραβάμε καθώς τσιμπά το δάχτυλο μας. τι καταραμένη ασημαντότητα είναι αυτή στη μέση της νύχτας; Έφυγε...

i.) Ένας διεθνής κλέφτης πάτησε τον αγαπημένο μου γάτο τον Μανξ. Ολόκληρη η μπροστινή ρόδα του αυτοκινήτου πέρασε από πάνω του. Τώρα είναι κρεβατωμένος στην κλινική. Ο γιατρός λέει πως μπορεί να μην ξαναπερπατήσει ποτέ. Πολύ νωρίς για να ξέρουμε. Οι ακτινογραφίες δείχνουν ότι η ραχοκοκαλιά γαμήθηκε. Σπουδαίος γάτος. Πραγματική προσωπικότητα. Ίσως να μπορούν να τον χειρουργήσουν ή να του φτιάξουν ένα σερ ρόδες. Οι ακτινογραφίες δείχνουν επίσης ότι κάποιος πυροβόλησε τον γάτο στο παρελθόν. Τα βρήκε σκούρα στη ζωή.

ii.) Ο Μανξ ξαναπερπατά. Ήταν 7 μέρες στην κλινική για γάτες. Ο γιατρός λέει πως είναι θαύμα, δεν περίμενε ποτέ τον Μανξ να

ξαναπερπατήσει. Επίσης, δεν είναι Μανζ, κάποιος του έκοψε την ουρά. Είναι μισός Σιαμέζος. Ένα πολύ παράξενο ζώο, έξυπνο σαν διάολος. Ο τύπος που τον πάτησε ήρθε χτες βράδυ, ο Μανζ έριξε μια ματιά κι έτρεξε, ανέβηκε βολίδα τη σκάλα και κρύφτηκε πίσω από τη λεκάνη της τουαλέτας στον πρώτο όροφο. Ήξερε ποιος οδηγούσε εκείνο το αυτοκίνητο.

iii.) Ωραίο γατί. Η γλώσσα του κρέμεται, είναι αλλήθωρος. Η ουρά του είναι κομμένη. Είναι ωραίος, έχει λογική. Τον πήγαμε στον κτηνίατρο-τον χτύπησε αυτοκίνητο. Ο γιατρός λέει, «τον έχουν πατήσει δυο φορές, τον έχουν πυροβολήσει, του έχουν κόψει την ουρά». «Αυτός ο γάτος είμαι εγώ». Ήρθε στην πόρτα πεινασμένος του θανάτα. Ήξερε ακριβώς πού να έρθει. Είμαστε κι οι δυο αλήτες του δρόμου

3.1.2 Δομή και φόρμα ταινίας

Η ταινία ξεκινά με εισαγωγή που δεν παραπέμπει ευδιάκριτα σε κανένα από τα τέσσερα κεφάλαια ή τις υφολογικές επιλογές και τις τεχνικές με τις οποίες δημιουργήθηκε η ταινία. Επίσης, η εισαγωγή με την γραφομηχανή παραπέμπει στη ιδιότητα του συγγραφέα, στοιχείο που αναφέρεται και σε πολλά έργα του. Κάθε ένα από τα 4 κεφάλαια παρουσιάζεται με τίτλο που παραπέμπει στις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν και εισάγει τον θεατή στο υφολογικό περιεχόμενο που ακολουθεί. Καθώς η δομή της ταινίας βασίζεται σε 4 διακριτά κεφάλαια, τα οποία βασίζονται σε 4 διαφορετικά κείμενα και ποιήματα, η αφήγηση δεν μπορεί να είναι γραμμική στο σύνολο της. Η ταινία λοιπόν, χαρακτηρίζεται από μη γραμμική αφήγηση ασύνδετων ιστοριών. Επομένως, δεν μπορούμε να αναλύσουμε την ιστορία και το σενάριο του συνόλου της ταινίας με τον κλασικό τρόπο συγγραφής.

Στην ανάλυση της δομής του κάθε κεφαλαίου, παρατηρούμε διαφορετική φόρμα στο κάθε ένα. Το 1^ο κεφάλαιο δεν διαθέτει πολυπλοκότητα στην πλοκή του, αλλά διαθέτει στοιχεία κλασικού σεναρίου με αρχή, μέση και τέλος. Αποτελεί δηλαδή μια ολοκληρωμένη ιστορία, παρότι βασίζεται σε μια κωμικά διαμορφωμένη παρατήρηση του συγγραφέα. Το 2^ο κεφάλαιο, βασισμένο σε ένα πραγματικό γεγονός που εκτυλίσσεται στο σπίτι του συγγραφέα, είναι γραμμένο με το κλασικό μοτίβο αφήγησης μιας ιστορίας. Το 3^ο, αντίστοιχα με το 1^ο, βασίζεται σε μια γραπτή αποτύπωση των

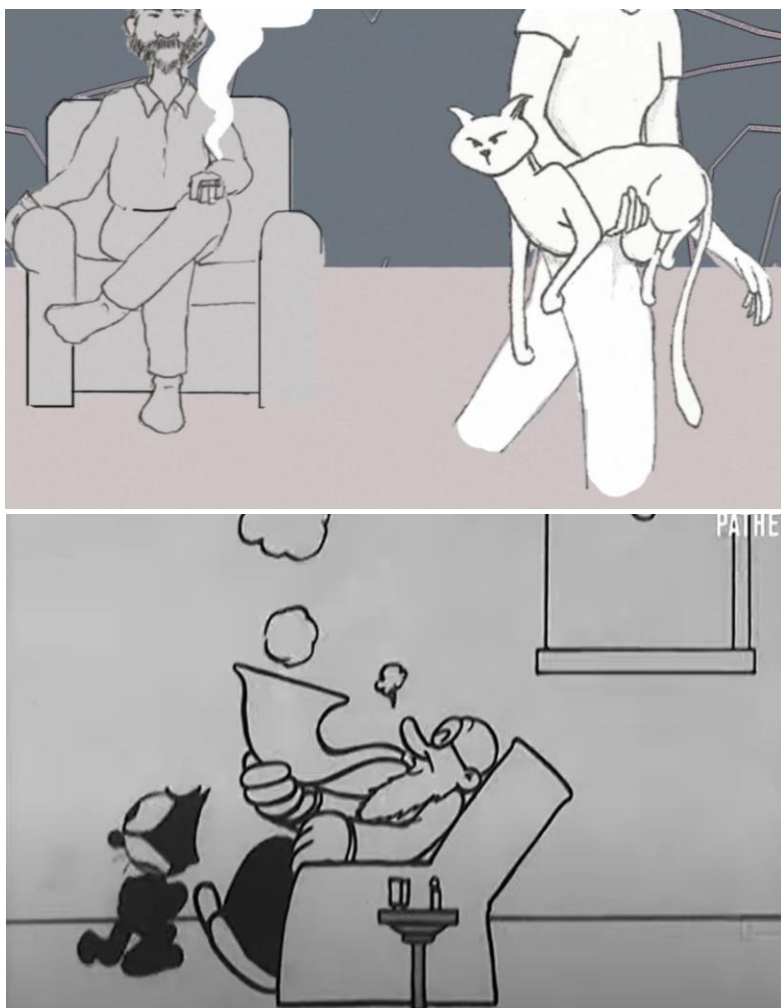
συναισθημάτων που προκλήθηκαν στον συγγραφέα από ένα συγκεκριμένο γεγονός, όμως διαθέτει αρχή, μέση και τέλος, επομένως και κλασική σεναριακή δομή. Το 4^ο κεφάλαιο είναι ένας συνδυασμός των παραπάνω. Το *Μανζ* είναι το ποίημα που συνοδεύεται από τις 3 επιστολές που περιγράφουν τις εξελίξεις. Τα τέσσερα κείμενα λοιπόν στο σύνολο τους αποτελούν μια ολοκληρωμένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος, όμως κάθε ένα ξεχωριστά όχι. Στην μίξη της αφήγησης δημιουργείται ένα αποτέλεσμα με, αλλά και χωρίς συνοχή στην πλοκή, με στόχο να δημιουργηθεί η ψυχεδελική χροιά που προαναφέρθηκε.

3.1.3 Αισθητικές επιλογές ταινίας

Έχοντας την βασική δομή της ταινίας διατυπωμένη, επόμενο βήμα είναι η έρευνα στον τομέα της αισθητικής. Σκοπός των 4^{ων} κεφαλαίων είναι να ανταποκρίνονται στις περιγραφές και στις αναφορές των κειμένων και κυρίως στην απεικόνιση και την οπτικοποίηση των συναισθημάτων που δημιουργεί η ανάγνωση τους. Επομένως, τα αισθητικά κριτήρια αποσκοπούν στο να δοθεί έμφαση στην συναισθηματική χροιά που απορρέει από την αφήγηση.

Σε ηχητικό επίπεδο η αφήγηση συνδυάστηκε με κατάλληλη μουσική υπόκρουση που να εντείνει το ύφος του κάθε έργου ή και να προετοιμάσει/κατευθύνει το συναίσθημα του ακροατή - θεατή στο ύφος του κάθε κεφαλαίου.

Ως προς τις εικαστικές επιλογές, στο *Φορώντας το κολάρο*, σύμφωνα με την σεναριακή ανάλυση που έγινε, επιλέχθηκε να αποδοθεί η κωμικότητα του κειμένου μέσω του σχεδίου. Η τεχνική εκτέλεσης του συγκεκριμένου αποσπάσματος θα μπορούσε να κατηγοριοποιηθεί στο είδος του κλασικού κινούμενου σχεδίου. Τα σχέδια κίνησης των χαρακτήρων έγιναν στο χέρι και στη συνέχεια σαρώθηκαν και επεξεργάστηκαν σε υπολογιστικό λογισμικό, όπου και αποδόθηκε οι κίνηση στον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά και ενσωματώθηκαν τα φόντα και το χρώμα. Οι απλές και στρογγυλές φόρμες και τα απαλά χρώματα, παραπέμπουν στο ασπρόμαυρο κωμικό cartoon των πρώτων γραμμών παραγωγής του 1910 – 1920 στην Αμερική. Στην **Εικόνα 1** που ακολουθεί, παρουσιάζονται στιγμιότυπο από το *Felix the Cat* του Pat Sullivan (1920), και του 1^{ου} κεφαλαίου.



Εικόνα 1: Επάνω στιγμιότυπο από το *Φορώντας το κολάρο* και κάτω στιγμιότυπα από το *Felix the Cat* για την αισθητική τους σύγκριση

Η ηχητική επένδυση αντίστοιχα αποσκοπεί στην απλότητα και την κωμικότητα των ηχητικών επενδύσεων εκείνης της εποχής.

Στο *Το αμφίβολο καλό να σώζεις αυτούς που υποφέρουν*, το στοιχείο της κωμικότητας επιλέχθηκε να αποδοθεί μέσω της τεχνικής του *timelapse*. Η γρήγορη κίνηση που προσδίδει η βιντεοσκόπηση κατά αυτόν το τρόπο αποσκοπεί στην αποτύπωση του ύφους των ταινιών του βωβού κινηματογράφου, όπου τα 16 fps αναπόφευκτα προσέδιδαν κωμικότητα με τις ‘αφύσικες’ κινήσεις των ηθοποιών. Η ηχητική επένδυση έχει τον ίδιο σκοπό με το προηγούμενο κεφάλαιο.

Όπως αναλύθηκε και στο 2^ο Κεφάλαιο, το απόσπασμα αυτό έχει δημιουργηθεί με στοιχεία από την τεχνική του White-board animation. Ο πιο συνήθης τρόπος εκτέλεσης αυτής της τεχνικής είναι να καταγράφεται η διαδικασία δημιουργίας του ψηφιακού animation και των Motion graphics από πρόγραμμα καταγραφής εικόνας.

Το απόσπασμα του 2^{ου} Κεφαλαίου θα μπορούσε να θεωρηθεί μια παραλλαγή του whiteboard animation, καθώς είναι μια καταγραφή της διαδικασίας εκτέλεσης πάνω σε μια λευκή επιφάνεια. Η διαφορά με το whiteboard animation είναι ότι η καταγραφή έγινε με κάμερα και η δημιουργία του αποσπάσματος της ταινίας έγινε με το χέρι σε χαρτί. Επίσης, η επιφάνεια εκτέλεσης ήταν ένα μόνο φύλλο χαρτιού, το οποίο από τη μια σκηνή στην άλλη άλλαζε χρώμα. Γινόταν εναλλάξ από άσπρο μαύρο, δημιουργώντας ξανά μια νέα, ‘καθαρή’ επιφάνεια εκτέλεσης της επόμενης σκηνής.

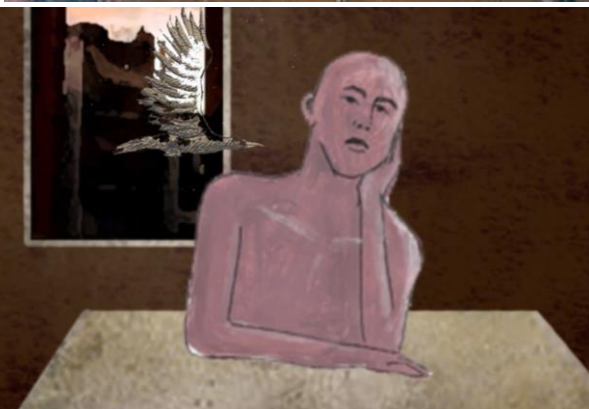
Στο ***Τηλεφωνική συζήτηση***, η εκτέλεση συντελέστηκε κυρίως από κολάζ. Όπως και στην τεχνική του cut-out, σχεδιάστηκαν σε χαρτί τα βασικά αντικείμενα ή χαρακτήρες κάθε καρέ και στην συνέχεια, αφού σαρώθηκαν, απομονώθηκαν σε αυτόνομα layers. Κάθε ένα από αυτά τα στοιχεία δημιουργήθηκε σε αρκετές διαφορετικές μορφές, και κατά την ψηφιακή επεξεργασία, παρατέθηκε σε αλληπάλληλες εναλλαγές με σκοπό να αποδοθεί η κίνηση. Έπειτα, δημιουργήθηκαν τα backgrounds, με συνδυασμό κολάζ σχεδίων και φωτογραφιών και ψηφιακής ζωγραφικής. Στα backgrounds δεν αποδόθηκε κίνηση με τον τρόπο που περιγράφηκε παραπάνω, έτσι ώστε τα βασικά στοιχεία να διαθέτουν τον κύριο ρόλο σε κάθε καρέ, να ξεχωρίζουν από το σύνολο της σύνθεσης και να τους αποδίδεται ευδιάκριτα η κίνηση.]

Όπως αναλύθηκε στο 2^ο Κεφάλαιο, στο πειραματικό animation και ειδικά στη σύγχρονη γενιά πειραματικών καλλιτεχνών, χρησιμοποιήθηκε ιδιαίτερα η τεχνική του cut out. Ακόμη, η ποίηση και οι ποιητές αποτέλεσαν σημαντικό σημείο αναφοράς στον πειραματικό κινηματογράφο. Τα στοιχεία αυτά κάνουν το 3^ο απόσπασμα του έργου ικανό να συμπεριληφθεί στο είδος του πειραματικού animation, κυρίως από τεχνικής απόψεως, επομένως στη συνέχεια θα παρατεθούν ορισμένα έργα καλλιτεχνών του είδους με σκοπό την αισθητική σύγκριση του αποσπάσματος με αυτά.

Σε όλο το έργο του Lawrence Jordan, η ποίηση κατέχει σημαντικό ρόλο για την κινηματογραφική ποιητική του. Η ποίηση και οι ποιητές δε χρησιμεύουν μόνο ως πηγή έμπνευσης για αυτόν, αλλά λειτουργούν ως εξέχουσες πτυχές των ταινιών του, δημιουργώντας εννοιολογικά πλαίσια και αφηγηματικά κέντρα στο περιεχόμενο τους και γίνονται πραγματικά μέρος του έργου. Προσπαθεί να αναπροσδιορίσει το ένα μέσο μέσα από το άλλο.

Ο μυστικισμός κυριαρχεί στο έργο του, αλλά και γενικότερα στο έργο των μεταπολεμικών πειραματικών κινηματογραφιστών. Σε ότι αφορά το έργο του στο animation, χρησιμοποιεί τις τεχνικές του κολάζ και των cut outs, περιλαμβάνοντας υλικά όπως έγχρωμα μεσαιωνικά χαρτικά, εικονογραφήσεις της βικτοριανής εποχής και εικόνες της pop κουλτούρας. (Deming, 360)

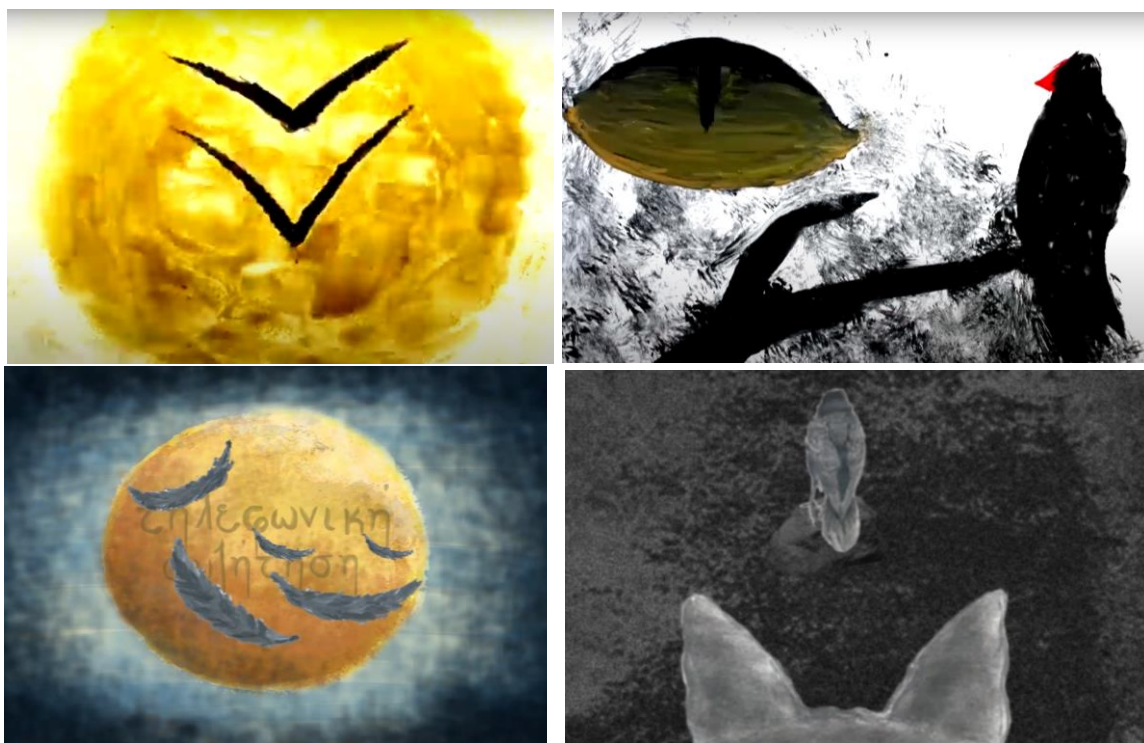
Στα έργα του επικρατεί γρήγορη κίνηση και εναλλαγές των ‘μαριονετών’ (των απομονωμένων αντικειμένων που αποτελούν βασικό στοιχείο κάθε σκηνης) και συνήθως ένα σταθερό – ακίνητο φόντο. Παρακάτω, βλέπουμε 2 στιγμιότυπα από τα έργα του Lawrence Jordan σε σύγκριση με το 3^ο Κεφάλαιο της ταινίας, όπου τα κεντρικά στοιχεία – αντικείμενα των συνθέσεων είναι τα μόνα που κινούνται.



Εικόνα 2: Επάνω, στιγμιότυπα από τις ταινίες του Lawrence Jordan, *The Lawrence Jordan Album* και *Sophie's Place*. Κάτω, στιγμιότυπα από το Κεφάλαιο 3.

Η Caroline Leaf με την τεχνική του sand animation (ζωγραφική στην άμμο) ζωγραφίζει με άμμο πάνω σε φωτεινή τράπεζα, και κινηματογραφώντας τις σκηνές, δημιουργεί frame by frame φιγούρες, υφές και κίνηση. Επίσης, όταν θέλει να δώσει χρώμα στα έργα της, χρησιμοποιεί την τεχνική της ζωγραφικής σε γυαλί.

Παρακάτω βλέπουμε στιγμιότυπα από έργο με ζωγραφική σε γυαλί από εργαστήριο της Caroline Leaf.



Εικόνα 3: Επάνω, στιγμιότυπα από το έργο της Caroline Leaf. Κάτω, στιγμιότυπα από το 3^ο Κεφάλαιο.

Στο *Μανξ*, ως προς την εικαστική προσέγγιση επιλέχθηκαν σκούρα χρώματα και ‘σκληρές’ φόρμες, ώστε να αποδίδουν την ‘αιχμηρότητα’ του περιεχομένου. Η ανεπαίσθητες, μικρές και απλές κινήσεις μεταξύ των πλάνων, στοχεύουν στην απόδοση της ποιητικής χροιάς των κειμένων. Τα

κινούμενα γραφικά έχουν σκοπό να υπογραμμίσουν της σημαντικές φράσεις του κειμένου, πράγμα που επιχειρείτε και μέσω της ηχητικής επένδυσης αντίστοιχα. Ακόμη, στο πρώτο μισό του κεφαλαίου, η εμπύχωση επιχειρείται μέσω μιας σειράς εικονογραφήσεων. Κάθε εικονογράφιση προσπαθεί να αποδώσει ένα συγκεκριμένο μέρος του ηχητικού αποσπάσματος. Αν οι εικονογραφήσεις έμπαιναν σε μια σειρά σε χαρτί, σε συνδυασμό με τις αφηγήσεις θα μπορούσαν να αποτελέσουν ένα κόμικ. Επομένως, το 4^ο κεφάλαιο θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί ένα εμπυχωμένο κόμικ, όπου σε κάθε καρέ του δίδεται κίνηση με σκοπό να αποτελέσει εν τέλη ένα animation.

Παρακάτω, βλέπουμε ένα παράδειγμα του πως θα μπορούσαν οι εικονογραφήσεις του 4^{ου} αποσπάσματος να αποτελέσουν μέρος ενός κόμικ ή ενός εικονογραφημένου βιβλίου.



Εικόνα 4: Παράδειγμα κόμικ από τις εικονογραφήσεις του 4^{ου} Κεφαλαίου

Τέλος, στο *Τηλεφωνική συζήτηση* και στο *Μανζ*, η ηχητική επένδυση με αντίστοιχο τρόπο στοχεύει στην απόδοση της συναισθηματικής φόρτισης του συγγραφέα.

3.1.4 Storyboard

Ο σχεδιασμός των storyboards υπηρετεί περισσότερο τα κεφάλαια 1 και 3, καθώς διαθέτουν περισσότερη κίνηση τα βασικά αντικείμενα από ότι στα άλλα 2 κεφάλαια. Έτσι, στο **Παράρτημα Α** θα παρατεθούν τα storyboards για το *Φορώντας το κολάρο* και το *Τηλεφωνική συζήτηση*. Τα άλλα 2 κεφάλαια χρησιμοποιούν κυρίως οπτικά σύμβολα, επομένως στην προετοιμασία τους δεν χρησίμευσε η διαδικασία προετοιμασίας των storyboards.

Στη διαδικασία αυτή, για κάθε πλάνο των 2 κεφαλαίων δημιουργήθηκαν προσχέδια στα οποία τοποθετήθηκαν τα κύρια στοιχεία σε κάδρο και καθορίστηκε η οπτική γωνία της κάμερας. Καθορίστηκε η αλληλουχία των πλάνων και των διαφορετικών μερών της ιστορίας.

3.1.5 Σχεδιασμός υλικού

Σε αυτό το στάδιο σχεδιάστηκαν και βρέθηκαν όλα τα στοιχεία που θα αποτελέσουν την πρώτη ύλη του σταδίου παραγωγής της ταινίας.

Στον παρακάτω **Πίνακα 1**, παρουσιάζονται σε λίστα ανά κατηγορία (αναλογικά, ψηφιακά) τα υλικά και τα στοιχεία που πρέπει να βρεθούν, να δημιουργηθούν και να σχεδιαστούν κατά την παραγωγή.

Πίνακας 1: Λίστα υλικών

Εικονογραφήσεις		
Κεφάλαιο	Αναλογική	Ψηφιακή
Εισαγωγή	Γραφομηχανή, χαρτί	
Κεφάλαιο 1	Σχέδια frame by frame της κίνησης των χαρακτήρων της πλοκής	Backgrounds
Κεφάλαιο 2	Μπλοκ 1557, μελάνι,	

	ακρυλικό χρώμα (άσπρο και μαύρο), άσπρο γκουάς, πινέλα, μαρκαδόροι, πενάκια	
Κεφάλαιο 3	Χαρτόνι, χαρτί, ακρυλικά χρώματα, φωτογραφίες, σχέδια κίνησης χαρακτήρων frame by frame	Backgrounds, ψηφιακή επεξεργασία εικονογραφήσεων
Κεφάλαιο 4	Σχέδια, φωτογραφίες	

3.2 Παραγωγή της ταινίας

Σε αυτό το υποκεφάλαιο θα παρουσιαστούν όλες οι διαδικασίες που πραγματοποιήθηκαν στο πλαίσιο του σταδίου παραγωγής, έτσι ώστε να ολοκληρωθεί η δημιουργία όλων των οπτικών στοιχείων της ταινίας. Σύμφωνα με τις διαδικασίες που περιγράφονται στο 2^ο κεφάλαιο, πραγματοποιήθηκε αρχικά η ηχογράφιση και η μίξη της αφήγησης με τη μουσική και έπειτα η δημιουργία των απαραίτητων σχεδίων, εικονογραφήσεων και γραφικών και εκτελέστηκαν οι διαδικασίες δημιουργίας του αναλογικού animation. Τέλος, ακολούθησε η εμψύχωση των χαρακτήρων και η δημιουργία των πλαισίων και των φόντων.

3.2.1 Δημιουργία υλικού

Τα οπτικά στοιχεία που αναφέρονται στη λίστα του **Πίνακα 1** δημιουργούνται στο στάδιο της παραγωγής. Δημιουργούνται οι δισδιάστατες εικονογραφήσεις και βιντεοσκοπούνται τα απαραίτητα πλάνα που εμφανίζονται στο animation. Οι ψηφιακές εικονογραφήσεις και η κίνηση δημιουργούνται στο Adobe Photoshop.

Ολοκληρώνεται η αναλογική διαδικασία της παραδοσιακής εμψύχωσης του 1^{ου} Κεφαλαίου και βιντεοσκοπείται η αναλογική διαδικασία παραγωγής του 2^{ου}. Επίσης, δημιουργούνται τα αναλογικά σχέδια και οι εικονογραφήσεις των φόντων του 3^{ου} Κεφαλαίου.

Παρόλο που κάθε κεφάλαιο της ταινίας έχει δημιουργηθεί με τη χρήση συνδυασμού τεχνικών, κάθε κεφάλαιο τελικά διακρίνεται από συγκεκριμένο ύφος. Οι τεχνικές απεικόνισης που συνδυάστηκαν είναι το παραδοσιακό animation, το ψηφιακό δισδιάστατο animation, το κινούμενο κολάζ και το βίντεο. Για παράδειγμα, στο *Φορώντας το κολάρο* τα σχέδια των χαρακτήρων και τα frames κάθε κίνησης έγιναν στο χέρι και στη συνέχεια επεξεργάστηκαν ψηφιακά για την απόδοση της κίνησης, τον χρωματισμό, το περιβάλλον και την τελική μίξη. Στο *Το αμφίβολο καλό του να σώζεις αυτούς που υποφέρουν*, η διαδικασία του σχεδιασμού αποτελεί και το τελικό αποτέλεσμα, επομένως η βιντεοσκόπηση και το σχέδιο είναι τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν. Στο *Τηλεφωνική συζήτηση*, παρόμοια με το 1^ο Κεφάλαιο, τα σχέδια έγιναν στο χέρι, όμως εδώ έγινε και ο χρωματισμός αναλογικά. Τέλος, στο *Μανζ*, το animation προκύπτει από μικρές κινήσεις και γρήγορες εναλλαγές εικόνων και πρακτικά αποτελείται από συνδυασμό εικονογραφήσεων και κινούμενων γραφικών.

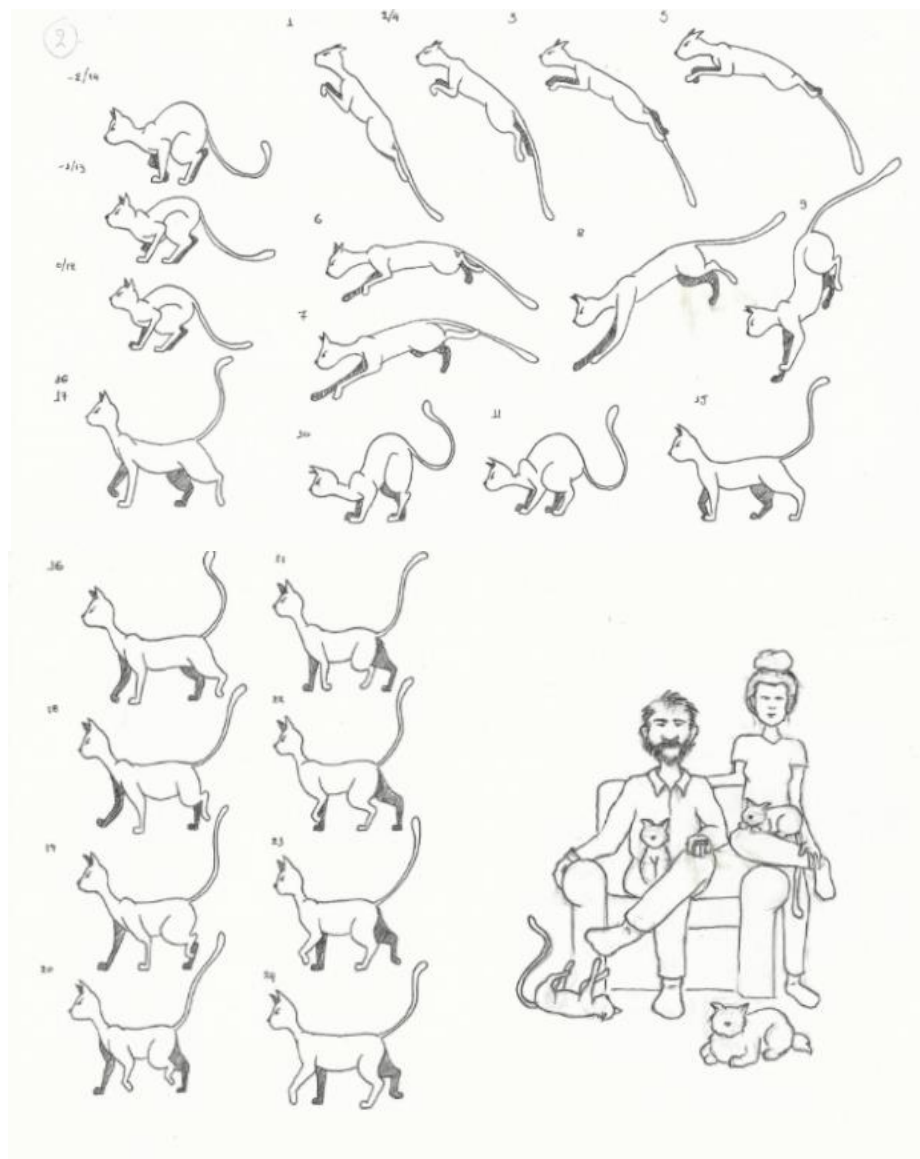
Για να μπορέσει να υπάρξει ομαλή μετάβαση από το κάθε κεφάλαιο στο επόμενο, δόθηκε έμφαση στην υφολογική και συναισθηματική ένταση των κειμένων, με τρόπο που να κλιμακώνεται ανοδικά. Σε αυτό θεωρείται ότι έπρεπε να δοθεί έμφαση τόσο στη μουσική επένδυση και στην αφήγηση, όσο και στο εικαστικό αποτέλεσμα. Επίσης, οι τίτλοι των κεφαλαίων ‘προειδοποιούν’ για την επερχόμενη αλλαγή. Ακόμα, για να συγκροτηθεί οπτικά μια ενότητα στο έργο, δόθηκε βάση στη μερική διατήρηση των χρωμάτων της ασπρόμαυρης κλίμακας, που βοήθησε στην συγκρότηση μιας αισθητικής συνέχειας. Στην συνέχεια παρουσιάζονται πιο αναλυτικά οι διαδικασίες αυτές ανά κεφάλαιο του έργου.

Φορώντας το κολάρο

Αυτό το κεφάλαιο κατά βάση δημιουργήθηκε με την τεχνική του παραδοσιακού animation. Οι χαρακτήρες και η κίνηση τους όπως προαναφέρθηκε, σχεδιάστηκαν frame by frame, αναλογικά, με μελάνι σε χαρτί. Έπειτα, τα σχέδια σαρώθηκαν και μεταφέρθηκαν στο Adobe Photoshop, όπου βάζοντας τα στην κατάλληλη σειρά οι χαρακτήρες εμψυχώθηκαν. Στο Photoshop επίσης έγινε ο χρωματισμός, το background, αλλά και ο καπνός. Το χρώμα εδώ δεν έχει ένταση, καθώς ο σκοπός ήταν να αποδοθεί η κωμικότητα του κείμενου με απλό τρόπο και κυρίως μέσω του

νοήματος. Έτσι, επικρατούν οι αποχρώσεις του γκρι και πολύ ελαφριές αποχρώσεις του μπλε και του ροζ.

Στην **Εικόνα 5**, παρουσιάζονται 2 από τα σαρωμένα αναλογικά σχέδια κίνησης κάποιων χαρακτήρων που συντελούν στην παραγωγή κίνησης του 1^{ου} Κεφαλαίου, η κίνηση των οποίων θα δοθεί στην συνέχεια με την βοήθεια του Photoshop.



Εικόνα 5: Αναλογικά σχέδια κίνησης χαρακτήρα

Το αμφίβολο καλό του να σώζεις αυτούς που υποφέρουν

Σε αυτό το κεφάλαιο, η ιστορία εξελίσσεται εξ ολοκλήρου πάνω σε ένα χαρτί. Για το σχέδιο, τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν μελάνι, πενάκια, ακρυλικά και γκουάς. Η ηχητική επένδυση κατείχε σημαντικό ρόλο σε αυτό το κεφάλαιο, καθώς πάνω στην αφήγηση δημιουργήθηκε το τελικό οπτικό αποτέλεσμα. Το διάστημα χρόνου στο οποίο έγινε η βιντεοσκόπηση της διαδικασίας ήταν στο 1 δευτερόλεπτο. Έτσι, η γρήγορη κίνηση του βίντεο - timelapse, δίνει την αίσθηση της κίνησης ή της εμφύχωσης του έργου. Στην **Εικόνα 6**, φαίνονται βασικά στάδια της διαδικασίας.



Εικόνα 6: Στάδια διαδικασίας παραγωγής του 2^{ου} Κεφαλαίου

Τηλεφωνική συζήτηση

Σε αυτό το κεφάλαιο, η εμφύχωση έγινε με συνδυασμό σχεδίων, ζωγραφικής, φωτογραφίας, κολάζ και ψηφιακής επεξεργασίας αυτών. Επικρατεί κι εδώ το γκρι χρώμα, αφού με τις αποχρώσεις του αποδίδονται βασικά στοιχεία του κεφαλαίου, όπως η γάτα, το πουλί, το τηλέφωνο και ο καπνός. Η ανθρώπινη φιγούρα (ήρωας - αφηγητής) αποδίδεται με έντονο ροζ χρώμα, με σκοπό να διαθέτει μη ρεαλιστική υπόσταση. Τα backgrounds αποτελούν συνδυασμό ψηφιακά επεξεργασμένων φωτογραφιών και ψηφιακό κολάζ με εικόνες, φωτογραφίες και σχέδια. Ακόμη, προστέθηκαν κι άλλα στοιχεία κατά την τελική επεξεργασία και το μοντάζ, όπως τα φώτα του αυτοκινήτου, ή η κίνηση των σύννεφων.

Στην **Εικόνα 7** :, παρουσιάζονται ορισμένα σχέδια των στοιχείων που συντελούν στη δημιουργία του 3^{ου} κεφαλαίου. Τα σχέδια πραγματοποιήθηκαν με μολύβι, πενάκια, ακρυλικά χρώματα, γκουάς.

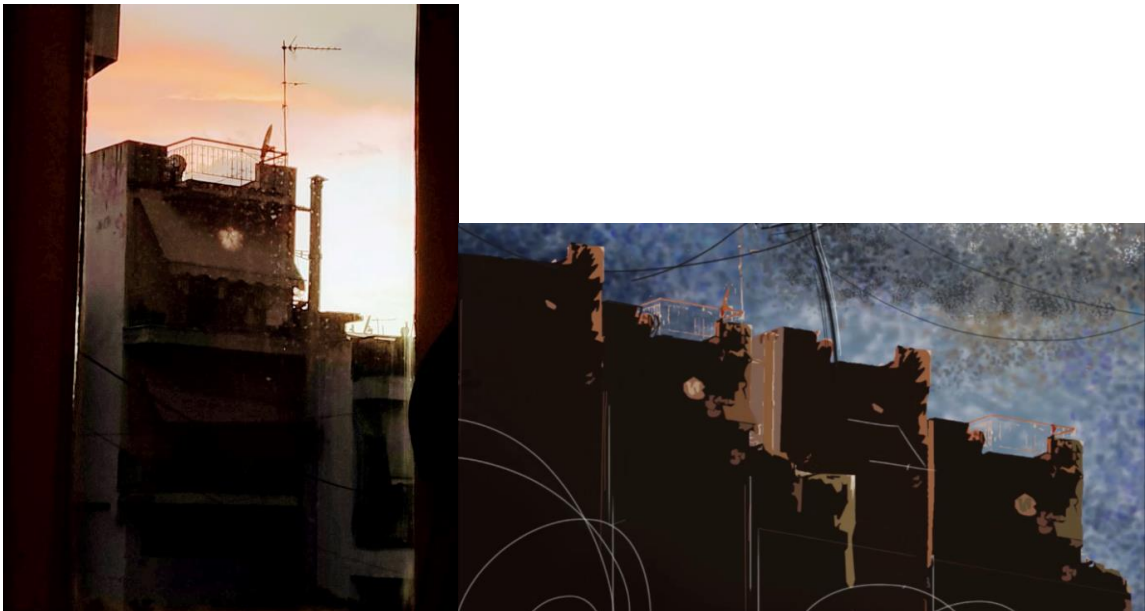


Εικόνα 7 : Σχέδια χαρακτήρων και στοιχείων του Κεφαλαίου 3.

Μανξ

Και σε αυτό το κεφάλαιο σημαντικό ρόλο έπαιξε η αφήγηση. Η μίξη της μουσικής με την αφήγηση είχε σκοπό να προσδοθεί στο ηχητικό αποτέλεσμα μια ψυχεδελική χροιά που κλιμακώνεται με την πάροδο της αφήγησης. Στην συνέχεια, δημιουργήθηκαν εικονογραφήσεις και κινούμενα γραφικά που σκοπό είχαν αν μεταφέρουν τη χροιά αυτή σε οπτικό αποτέλεσμα. Οι πλειοψηφία των εικονογραφήσεων έγινε ψηφιακά, με ζωγραφική και κολάζ. Έχουν παρόλα αυτά χρησιμοποιηθεί κάποιες φωτογραφίες που επίσης επεξεργάστηκαν ώστε να ενσωματωθούν ομαλά στο αποτέλεσμα. Μεγάλο ρόλο σε αυτό το κεφάλαιο παίζει το μοντάζ και ιδίως στο δεύτερο μισό του κεφαλαίου, όπου γίνεται συχνή εναλλαγή από το άσπρο στο μαύρο (το φως και το σκοτάδι) και στα motion graphics.

Στην **Εικόνα 8**, αριστερά παρουσιάζεται η φωτογραφία στην οποία βασίστηκε η εικονογράφιση στα δεξιά



Εικόνα 8: Δεξιά, φωτογραφία που επεξεργάστηκε και αποτέλεσε μέρος της εικονογράφησης δεξιά

3.2.2 Εμφύχωση χαρακτήρων και αντικειμένων

Η ψηφιακή εμφύχωση των χαρακτήρων όπως προαναφέρθηκε, έγινε στο Photoshop

Στο 1^ο Κεφάλαιο για παράδειγμα, κάθε στιγμιότυπο της κίνησης μπήκε σε διαφορετικό layer και με διαδοχικές αλλαγές αποδόθηκε η κίνηση. Στη συνέχεια, σε video layers έγινε ο χρωματισμός των διαφόρων στοιχείων, όπως και ο καπνός και η κίνηση του.

Στην **Εικόνα 9** παρουσιάζεται στιγμιότυπο της κίνησης που αποδόθηκε στον χαρακτήρα στο Photoshop.



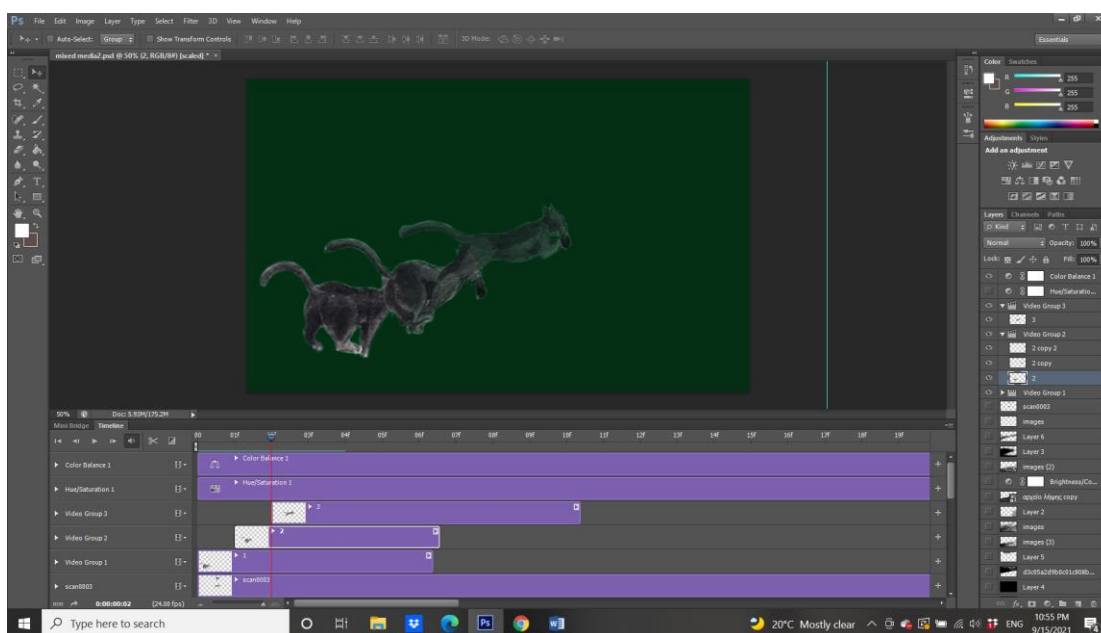
Εικόνα 9: Στιγμιότυπο από το Photoshop

Η κίνηση σε αυτό το κεφάλαιο αφορά μόνο στους 4 χαρακτήρες που φεύγουν και στον καπνό του τσιγάρου.

Στο Κεφάλαιο 3, αντίστοιχα με το 1^ο Κεφάλαιο, η εμφύχωση έγινε στο Photoshop. Εδώ τα σχέδια κίνησης δημιουργήθηκαν αναλογικά, η κίνηση

όμως είναι διαφορετική από το Κεφάλαιο 1. Κάθε χαρακτήρας ή αντικείμενο που θα εμφυχωθεί, δημιουργείτε μέσω 2 βασικών σχεδίων. Με την εναλλάξ και γρήγορη εμφάνιση αυτών διαδοχικά, δημιουργείται και η αίσθηση της κίνησης. Κίνηση στον χώρο υπάρχει στο σημείο όπου η γάτα τρέχει προς το φεγγάρι, αλλά και εκεί όπου ο ήρωας στρέφεται προς το τηλέφωνο και το σηκώνει, και είναι τα μόνα σημεία όπου δημιουργήθηκαν σχέδια κίνησης.

Στην **Εικόνα 10**., βλέπουμε την εμφύχωση της γάτας που τρέχει προς το φεγγάρι



Εικόνα 10 : Στιγμιότυπο από την εμφύχωση της γάτας στο Κεφάλαιο 3

Στο **Μανξ**, οι εικονογραφήσεις επίσης δημιουργήθηκαν στο Photoshop. Κάθε πλάνο έχει κίνηση, αλλά διαφέρει ο τρόπος προσέγγισης. Σε κάποιες εικονογραφήσεις για παράδειγμα, κάποια Layers εξήχθησαν μεμονωμένα, με σκοπό στο τελικό μοντάζ κάποιο στοιχείο της εικόνας να μπορεί να κινηθεί αποκομμένα από το υπόλοιπο.

Στην παρακάτω **Εικόνα 11** για παράδειγμα, βλέπουμε 2 πλάνα από τα κτήρια, στο πάνω όμως υπάρχει η λευκή γραμμή που περιγράφει τα κτήρια, ενώ στην κάτω δεν υπάρχει. Οι 2 αυτές εικόνες εναλλάσσονται γρήγορα,

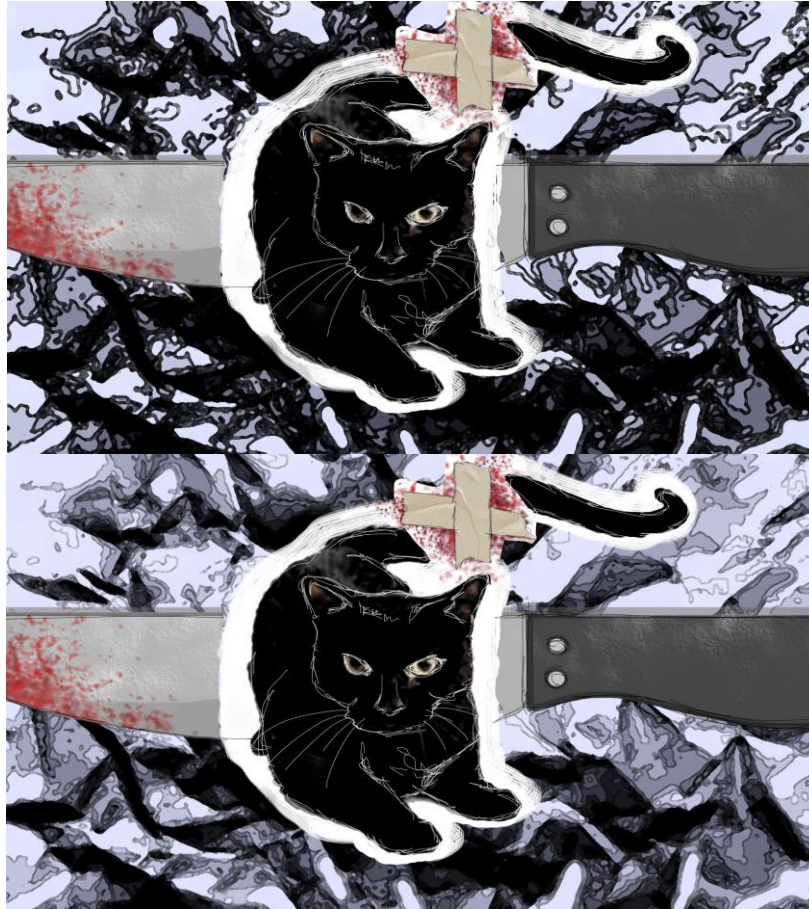
δίνοντας την αίσθηση της κίνησης την νύχτα. Αντίστοιχα, η γάτα που πέφτει, καταγράφει ξεχωριστή κίνηση.



Εικόνα 11 : Οι 3 εξαγωγές της εικονογράφησης, που με το τελικό μοντάζ θα εμπυχωθούν

Σε άλλες η κίνηση προσδίδεται με zoom in, zoom out που επίσης γίνεται στο τελικό μοντάζ. Ακόμη, ορισμένες εικόνες, κυρίως ασπρόμαυρες, αποκτούν κίνηση με γρήγορη εναλλαγή των διαφόρων export τους. Για παράδειγμα, με περιστροφή και μεγέθυνση 2 εναλλασσόμενων εικόνων κεραυνών, δίνεται η αίσθηση του βάθους και της κίνησης.

Στην **Εικόνα 12** , βλέπουμε 2 παραλλαγές της ίδιας εικονογράφησης, όπου διαφέρει το φόντο. Η κίνηση θα δοθεί στο τελικό μοντάζ με αυξομείωση του opacity της πρώτης, πάνω από τη δεύτερη



Εικόνα 12: Στιγμιότυπα από το 4^ο Κεφάλαιο

3.2.3 Δημιουργία φόντων και πλαισίων

Αρχικά, το φόντο στον τίτλο αρχής, αποτελεί βίντεο από γραφομηχανή, όπου στο μοντάζ ενσωματώθηκαν ο τίτλος και ο ήχος.

Στο Κεφάλαιο 1, το φόντο είναι ο χώρος του σαλονιού που βρίσκονται οι ήρωες. Ο τοίχος και το πάτωμα είναι τα μόνα στοιχεία που έχουν χρώμα, με σκοπό να υπάρξει αντίθεση στη σύνθεση, όπου κάθε χαρακτήρας στον οποίο αναφέρεται η αφήγηση γίνεται άσπρος και όλοι οι υπόλοιποι είναι γκρι.

Στο 2^ο Κεφάλαιο το φόντο είναι το χαρτί, η επιφάνεια δηλαδή που σχεδιάζεται κάθε σκηνή του αποσπάσματος. Το χαρτί αρχικά είναι λευκό και πάνω του σχεδιάζεται η πρώτη σκηνή με μαύρο μελάνι. Στη συνέχεια με μαύρο, χοντρό μαρκαδόρο ζωγραφίζεται πάνω από την 1^η σκηνή, η 2^η.

Έπειτα ζωγραφίζεται όλο η επιφάνεια με μαύρο ακρυλικό, δημιουργώντας μια καινούργια, ‘καθαρή’ επιφάνεια για την επόμενη σκηνή, που θα σχεδιαστεί με άσπρο γκουας. Τέλος, η επιφάνεια ξανά ζωγραφίζεται άσπρη και πάνω σε αυτή δημιουργείται η τελευταία σκηνή.

Στο 3^ο Κεφάλαιο, τα φόντα έγιναν με την ψηφιακή επεξεργασία texture εικόνων, φωτογραφιών και ζωγραφικής. Η τελευταία σκηνή αποτελεί επεξεργασία φωτογραφίας ενός καθρέφτη.

Στο τελευταίο Κεφάλαιο, τα φόντα είναι μέρος της εικονογράφησης, επομένως δεν δημιουργήθηκαν αποκομμένα από το σύνολο.

3.2.4 Ηχογράφηση αφήγησης και Μουσική επένδυση

Η ηχητική επένδυση της ταινίας επιλέχθηκε να διαθέτει αφήγηση των κειμένων και των ποιημάτων του συγγραφέα. Κατά την προ-παραγωγή, αφού έγινε η επιλογή του ύφους και της αισθητικής που θα επιδιωχθεί να αποδοθεί, έγινε και η οργάνωση των αφηγήσεων. Στην αφηγήτρια δόθηκαν σαφείς οδηγίες για τον τρόπο και το ύφος αφήγησης, τις εναλλαγές έντασης και τις αυξομειώσεις ταχύτητας που χρειαζόταν. Τα μουσικά κομμάτια που επενδύουν τις 4 αφηγήσεις είναι το *Pooka* του Kevin MacLeod, για το 1^ο Κεφάλαιο, το *Investigations* του Kevin MacLeod, για το 2^ο, και το *γάτα* του Δεκευτράπελου, για το 3^ο και το 4^ο Κεφάλαιο. Η τοποθέτηση της αφήγησης στο ηχητικό σύνολο για τα πρώτα 3 κεφάλαια έγινε με γνώμονα το οπτικό αποτέλεσμα, ενώ στο 4^ο δημιουργήθηκε πρώτα το ηχητικό πλαίσιο, και ο συγχρονισμός της εικόνας έγινε μετέπειτα.

Ακόμη, οι ήχοι που χρησιμοποιήθηκαν στους τίτλους αρχής, στους τίτλους τέλους και στους τίτλους κάθε κεφαλαίου, βρέθηκαν στο freesound.org, πλατφόρμα με ηχητικό υλικό ελεύθερο προς χρήση.

Τέλος, η ηχητική επεξεργασία και η τελική μίξη των κομματιών έγινε στο πρόγραμμα Reaper, όπου τα τελικά κομμάτια εξήχθησαν σε .wav μορφή.

Κεφάλαιο 4 . Συμπεράσματα

Το αντικείμενο αυτής της εργασίας ήταν η εικαστική και ηχητική επένδυση τεσσάρων αφηγηματικών αποσπασμάτων από τη συλλογή ανέκδοτων έργων *Για τις Γάτες*, του Charles Bukowski. Η οπτικοακουστική επένδυση αυτή έχει τη μορφή animation με τη χρήση μεικτών τεχνικών εμψύχωσης εικόνα.

Στόχος της ταινίας ήταν η μεταφορά του ύφους της γραφής του συγγραφέα και της πολυπλοκότητας της ψυχοσύνθεσης του (όπως υποκειμενικά γίνεται αντιληπτή) σε οπτικοακουστικό έργο. Επίσης, στόχος ήταν μια διαφορετική καλλιτεχνική προσέγγιση της θεματολογίας ‘Γάτα’, που για αιώνες αποτελεί σημείο αναφοράς στην παγκόσμια τέχνη. Τέλος, στόχος ήταν να ανταποκρίνεται αισθητικά το τελικό αποτέλεσμα στο αρχικό λογοτεχνικό έργο.

Για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, όφειλε να δημιουργηθεί η ταινία. Πρώτο στάδιο της διαδικασίας εκτέλεσης της ήταν η βιβλιογραφική και η διαδικτυακή έρευνα. Η έρευνα αυτή αφορούσε στη ζωή και στο έργο του Bukowski, στη φύση της γάτας και στη σχέση της με τον καλλιτεχνικό κόσμο, αλλά και στη διαδικασία παραγωγής animation, στις διάφορες τεχνικές και μέσα δημιουργίας και στα διαφορετικά είδη του. Βάση της έρευνας αυτής κινήθηκαν οι μετέπειτα διαδικασίες παραγωγής της ταινίας, από τον σχεδιασμό και τη συλλογή υλικού, μέχρι την τελική πρακτική υλοποίηση και ολοκλήρωση του έργου.

Βασική απόρροια που προέκυψε από την εκπόνηση αυτής της εργασίας ήταν η επαφή και η τριβή με όλη τη διαδικασία και τα στάδια που πρέπει να ολοκληρωθούν για τη δημιουργία ενός έργου, αλλά και η απόκτηση μιας εικόνας του τι σημαίνει η δημιουργία μιας ταινίας εμψύχωσης εικόνας. Μια συνειδητοποίηση που προέκυψε μέσω αυτής της διαδικασίας και πλέον γνώση για μελλοντικά projects, είναι πως η οργάνωση κάθε σταδίου της παραγωγής, η πρόβλεψη πιθανών προβλημάτων ή εμποδίων και γενικά κάθε προεργασία αφορά στο ‘στήσιμο’ του έργου, είναι από τα πιο σημαντικά πράγματα που οφείλουν να γίνουν πριν ξεκινήσει η εκτέλεση. Συμπερασματικά, τα λάθη ή οι αλλαγές που χρειάστηκε πολλές φορές να γίνουν κατά την παραγωγή της ταινίας, θα μπορούσαν να μειωθούν αν ακολουθούνταν τα συγκεκριμένα βήματα που προβλέπει η θεωρητική ανάλυση των σταδίων παραγωγής animation.

Ένα ακόμα συμπέρασμα που προέκυψε κατά την εκπόνηση της εργασίας, έχει να κάνει με την πολυπλοκότητα και την ποικιλομορφία του κινηματογραφικού είδους του animation. Η εξέλιξη του είδους και των τεχνολογικών μέσων ανά τα χρόνια,

καθιστά το animation ικανό να προσεγγιστεί με πληθώρα τρόπων. Οι μεικτές τεχνικές δίνουν ιδιαίτερη ελευθερία στη διαχείριση των μέσων. Μπορούμε να επιτύχουμε το ίδιο αποτέλεσμα (με διαφορετική βέβαια αισθητική) χρησιμοποιώντας τελείως διαφορετικά μέσα ή τεχνικές. Αυτό καθορίζει και τα είδη του animation, όπως και ‘γεννά’ καινούργια.

Η ρευστότητα του τρόπου χρήσης των μέσων, η εξερεύνηση των διαφορετικών ειδών του animation και γενικά των τεχνικών εικαστικής προσέγγισης και τέλος, η αλληλεπίδραση και πλέον, η σχεδόν αλληλένδετη σχέση του αναλογικού με το ψηφιακό, έκαναν την παραγωγή αυτής της ταινίας, μια διαδικασία συνεχούς ανακάλυψης νέων επιλογών και τρόπων διαχείρισης της εκφραστικότητας. Από τη μία, είναι χρήσιμο να ακολουθείται μια βασική διεκπεραιωτική σειρά των διαδικασιών και των σταδίων παραγωγής, ώστε να γίνεται η εκτέλεση ευκολότερη, πιο γρήγορη και χωρίς αποπροσανατολισμό από τον στόχο. Από την άλλη όμως, η ανάλυση των προβληματικών που προκύπτουν, η ‘αποκόλληση’ από τον κεντρικό κορμό της προγραμματισμένης διαδικασίας παραγωγής και η εξερεύνηση των επιλογών που προσφέρονται από τα υπάρχοντα μέσα, βοηθάει στην ανακάλυψη νέων ‘μονοπατιών’ ως προς τον επιθυμητό τρόπο έκφρασης.

Λόγω των όσων προαναφέρθηκαν και σε συνδυασμό με την απειρία στον κομμάτι της εκπόνησης ενός ολοκληρωμένου έργου animation, οι αισθητικές επιλογές που έγιναν για το κάθε απόσπασμα κατά τη διαδικασία οργάνωσης της ταινίας στο στάδιο της προ-παραγωγής, άλλαξαν ή αναδιατυπώθηκαν με διαφορετική προσέγγιση αρκετές φορές. Αυτό καθυστέρησε ιδιαίτερα τη διεκπεραίωση της εργασίας, όμως κατέστησε την όλη διαδικασία περισσότερο προσοδοφόρα ως προς την ανακάλυψη και τη διαχείριση νέων επιλογών και μέσων εκτέλεσης, την εύρεση εναλλακτικών τρόπων προσέγγισης ή συνδυασμό τεχνικών και μέσων, αλλά και τον εμπλουτισμό ιστορικών και θεωρητικών γνώσεων γύρω από τα βασικά σημεία αναφοράς της.

Το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας, θεωρώ ότι αποτελεί μια πειραματική προσέγγιση του animation και των ειδών του. Η ανάμειξη των τεχνικών και των εκφραστικών μέσων, η σεναριακή και η αφηγηματική δομή και κυρίως οι διαφορετικές αισθητικές που το πλαισιώνουν, κάνουν δύσκολη την κατηγοριοποίηση του σε κάποιο συγκεκριμένο είδος ταινίας, τόσο αισθητικά, όσο και εννοιολογικά.

Βιβλιογραφία

Beane, Andy. *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc, 2012.

Deming, Richard. “A Cinematic Alchemy: Lawrence Jordan and the Palimpsest of Cinema” Framework: *The Journal of Cinema and Media* 53, no2 (2012): 360-379.
<https://doi.org/10.1353/frm.2012.0016>

Hemmingson, Michael. *The dirty realism duo: Charles Bukowski and Raymond Carver on the aesthetics of the ugly*. California: Borgo Press, 2008

Litchfield Carla, Quinton Gillian, Tindle Hayley, Chiera Belinda, Kikillus Heidy, Roetman Philip. “The 'Feline Five': An exploration of personality in pet cats (*Felis catus*).” *PLoS One* 12, no 8 (2017): e0183455.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0183455>

Pablo Picasso- Artist Biography with Portfolio of Prints, Posters and Paintings. “Cat and bird.”. πρόσβαση 4 Σεπτεμβρίου 2021 <http://www.pablocassio.net/cat-and-bird/>

Rall, Hannes. *Animation from Concept to Production*. Boca Raton: CRC Press, 2017
<https://doi.org/10.1201/b22170>

Reuterswärd, Patrik. “Three Cats in a Humanistic Context”, *Konsthistorisk tidskrift/Journal of Art History*, (1992) 61:4, 137-144,
<https://doi.org/10.1080/00233609208604317>

Richman – Abdou, Kelly. “Cats in Art: How our feline friends have inspired artists for centuries” My Modern Met. 8 August 2017. <https://mymodernmet.com/cat-art-history/2/>

Simon, Mark. *Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film*. New York: Routledge, 2003
<https://doi.org/10.4324/9780080514956>

Tate. “Definition of Fin de Siecle”. πρόσβαση 29 Αυγούστου 2021.
<https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/fin-de-siecle>

Torres, Sergio Alejandro Garzon, “Charles Bukowski and Efraim Medina: Two Portrayals of Transgression in Postmodern Literature”. Master thesis., Universidad Nacional de Colombia

2009. <http://168.176.18.29/wp-content/uploads/2019/02/Graduation-Paper-Final.pdf>

Taberham, Paul. “It is alive if you are: Defining Experimental Animation.” *Experimental Animation from Analog to Digital*, edited by Miriam Harris, Lilly Husbands, Paul Taberham, 17-36. New York: Routledge, 2019
<https://doi.org/10.4324/9781315203430>

Βασιλειάδης, Γιάννης. *Animation: Ιστορία και Αισθητική του κινούμενου σχεδίου*. Αθήνα: Εκδόσεις Αιγόκερως, 2006

Μπουκόβσκι, Τσαρλς. *Για τις Γάτες*. Ανθολόγηση-Επιμέλεια: Abel Debritto. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2016

Παναγιώτης Γούτας, “Η σοφία της γάτας στη λογοτεχνία. Μπουκόβσκι, Χριστιανόπουλος και άλλοι λογοτέχνες γράφουν για τις γάτες τους,” BookPress, 14 Φεβρουαρίου 2020, <https://bookpress.gr/stiles/eponimos/11214-christianopoulos-ntinos-ianos-thessalonikin-ou-m-ethespisen-autobiografika-keimena-bukowski-charles-patakis-gia-tis-gates-goutas>

https://adas.az/uploads/catalog/Files/2014-2015-02-4-TR_baixa-min.pdf

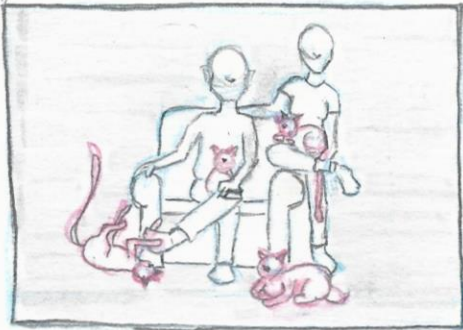
MacLeod, Kevin. 2012. “Pooka”
<https://www.youtube.com/watch?v=4iBkof-Bx4c>

MacLeod, Kevin. 2014. “Investigations”
<https://www.youtube.com/watch?v=Bfj25m8MPbI>

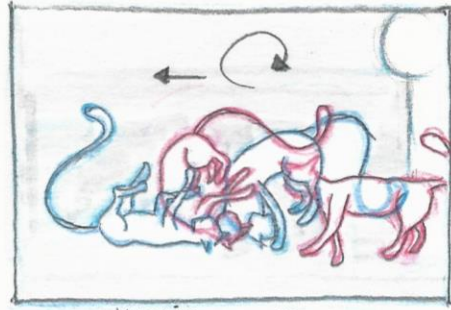
Δεκευτράπελος. 2021. “γάτα”
<https://www.youtube.com/watch?v=PkDPJ7ATES8&t=89s>

Παράρτημα Α

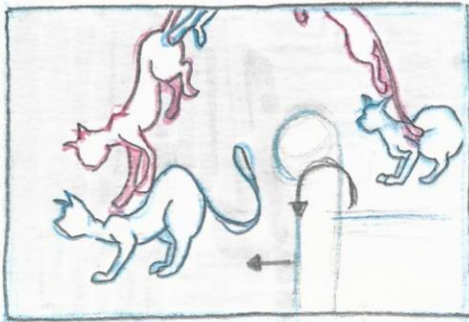
ΦΟΡΩΝΤΑΣ ΤΟ ΚΟΛΑΪΟ



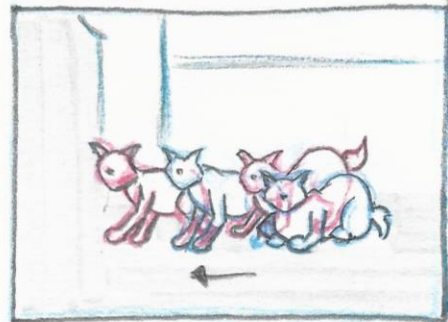
Σταδερὸ γενικό πλάνο. Ο κολληὸς ἀπ' το τοίχαρο τεβάζονε, κατάντε το πλάνο και περνάτε στο ἐπὶ τένο.



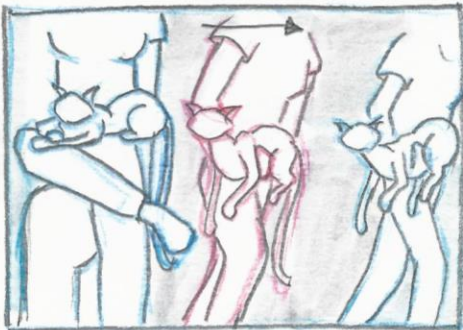
Σταδερὸ ~~μεσαίο~~ ^{μεσαίο} ἐπὶ 1^η γάτα, και
Η γάτα κάνει ταίμνα και φεύγει
ἀπὸ το πλάνο προς τα ἀριστερά.



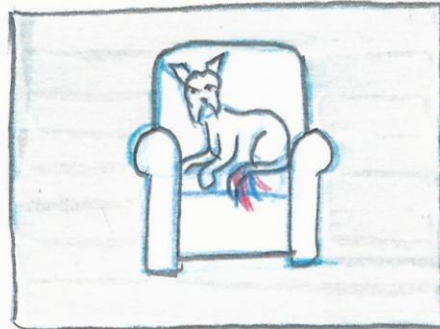
Σταδερὸ ~~μεσαίο~~ ^{μεσαίο} ἐπὶ 2^η γάτα. Ὅλα
κίνηση με την 1^η προς τα ἀριστερά.



Σταδερὸ ~~μεσαίο~~ ^{μεσαίο} ἐπὶ 3^η γάτα που
σηκώνεται και φεύγει προς τα
ἀριστερά.

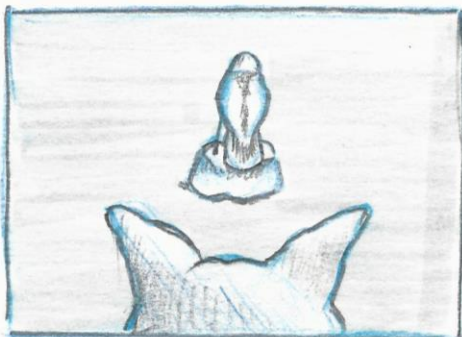


Σταδερὸ ~~μεσαίο~~ ^{μεσαίο} ἐπὶ 4^η γάτα και σὴ
μυονίκα (ἀπ' το κεφάλι και κάτω). Φεύγουν
ταί προς τα δεξιά.

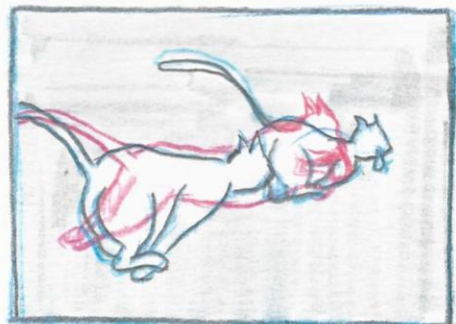


Ὅλα με το 1^ο πλάνο ἀπ' το κολληὸ του
τοιχαρου κατανήγουμε στο τελευταίο.
Σταδερὸ γενικό στον σκύλο.

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ



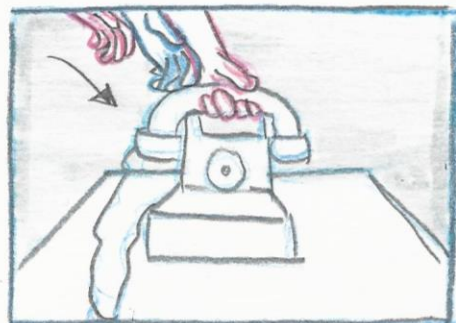
Απόρρα. Η γάτα παρατηρεί



Η γάτα πιάνει το παλι και τρέχει στο λυκόφως. Γενικό, σταθερό.

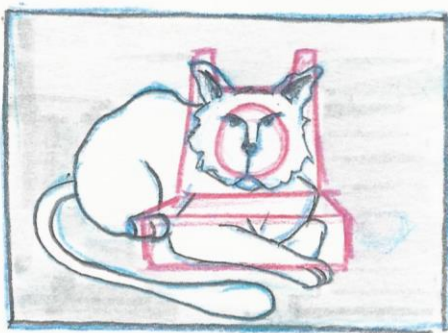


Σταθερό βροαίο. Ο ήρωας σκεφτείται ή ακούει το τηλέφωνο



Σταθερό βροαίο στο τηλέφωνο. Ο ήρωας σκέψιμο το αναστομικό

④



Σταθερό γενικό. Το τηλέφωνο μετατρέπεται σε γάτα.

Επαναλήψη του

④

ανάποδα. Ο ήρωας αφήνει το ακουστικό,



Σταθερό γενικό. Τα σύννεφα ανοίγουν κι εμφανίζεται η γάτα. Zoom in στη γάτα.