Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Πτυχιακή Εργασία

Animated μουσικό βίντεο, Σαιξπηρικό σονέτο και Performance

Η τέχνη πίσω από την τέχνη



Κωνσταντίνα Χαμαλίδου Επιβλέπων: Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Κέρκυρα, Ιούνιος 2021

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**
- **Θέμα Ερευνητικής Εργασίας**
- **Ερωτήματα και στόχοι της ερευνητικής εργασίας**
- **Μεθοδολογία**
- **Ορισμοί**

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ**
- **Προϊστορία : Πρώτα Παραδείγματα Απεικόνισης Κίνησης**

- **Θέτοντας τη Βάση του Animation**
  - Μαγικοί Λαμπτήρες
  - Φαντασμαγορία
  - Μαζική Παραγωγή | Συσκευές Κίνησης
  - Αυτόματα
  - Εξελίξεις στην φωτογραφία
  - Μετάβαση σε Animated Κινηματογράφο

- **Πρώιμος Κινηματογράφος**
  - Η κινούμενη εικόνα
  - Ευρωπαϊκή Συνεισφορά
  - Πρώτες Προσεγγίσεις Animation

- **Τα Θεμέλια της Βιομηχανίας του Animation**

- **Οι Πρώτες Εκφάνσεις του Animation**
  - Émile Cohl
  - Winsor McCay
  - John Randolph Bray
  - Max Fleischer | Rotoscoping

- **Μετέπειτα εξελίξεις στο Animation**
  - Raoul Barré

- **Μουσική και Εικόνα | Thomas Alva Edison**

- **Εμφάνιση των Animated Μουσικών Βίντεο**

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ**

- **Ευρωπαϊκά Κινήματα**
  - Ιμπρεσιονισμός
  - Φουτουρισμός
  - Κυβισμός
  - Κονστρουκτιβισμός
  - Σουρεαλισμός
  - Ντανταϊσμός

- **1930 -1940 : Αλλαγή Στο Στούντιο της Walt Disney**

- **Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος**

- **Μεταπολεμική Περίοδος**

- **1960 - 1970: Παραγωγή Animation για την Τηλεόραση**

- **Μεταπολεμικό Πειραματικό Animation**

- **Εμφάνιση των Animated Μουσικών Βίντεο**

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ : ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΒΙΝΤΕΟ**

- Gunnar Strøm

- Marsha Kinder

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ : ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΕΛΟΠΟΙΗΣΗΣ«ΣΠΑΣΜΕΝΗ»**

- **Κείμενο**
  - Εισαγωγή
  - Σαιξπηρικό Σονέτο : Χαρακτηριστικά
  - Μάνος Ορφανουδάκης «Σπασμένη» : Σύνδεση με Σαιξπηρικό Μοντέλο

- **Εικόνα**
  - Εισαγωγή
  - Μεταμόρφωση Σονέτου σε Κινηματογραφικό Σενάριο
  - Performance (χαρακτηριστικά)
  - Norman McLaren | Neighbours
  - Norman McLaren, χορός και σώμα | Σύνδεση με «Σπασμένη»

  - Neighbours (1952)

- Αυτενέργεια
- Animated ηθοποιός, χαρακτήρας, performer | Paul Wells
- Κινησιολογία | Laura Cull
- Κοινό | προβολή | τόπος
- Συμπεράσματα

- **Μουσική και Εικόνα**
- Εισαγωγή
- Ήχος | Ρυθμός | Εικόνα
- Σενάριο «Σπασμένη»
- Πρώτη Σκηνή : Ανάλυση | Gaston Bachelard
- Δεύτερη Σκηνή: Ανάλυση | Gaston Bachelard
- Συμπεράσματα

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ: ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ**
- Εισαγωγή : Μεταμοντερνισμός και μουσικό βίντεο
- Η Επιλογή της Γραμμής | Αφαίρεση
- Η Θεωρία της Αφαίρεσης ως απομάκρυνση : Rudolf Arnheim
- Προπαραγωγή - Παραγωγή -Μεταπαραγωγή Animation
- Συμπεράσματα

- **ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ: ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ**
- Βιβλιογραφία

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Θέμα Ερευνητικής Εργασίας

Το αντικείμενο που τίθεται προς έρευνα στην εκπόνηση της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία ενός animated βίντεο κλιπ, το οποίο επενδύει οπτικά την μελοποίηση ενός σονέτου. Σε μία περίοδο όπου όλα έχουν ειπωθεί ή οπτικοποιηθεί συζητώντας κάποιες τεχνικές οι οποίες έχουν καθιερωθεί εδώ και πολλά χρόνια πάνω στην πρακτική του animation και κατ' επέκταση και στο animated μουσικό βίντεο, γίνεται μία προσπάθεια για διαφοροποίηση από τη μάζα με εισαγωγή πολυμορφικών, αναπαραστατικών μεθόδων που θα ερμηνεύουν με πρωτότυπο, ενδιαφέρον αλλά κυρίως με σεβασμό το μουσικό έργο ενός καλλιτέχνη. Το σονέτο το οποίο μελοποιήθηκε από τη Δόξα Καγιούλη και τον Κώστα Παρίσση και τέθηκε για οπτική επένδυση αποτελεί κομμάτι της ποιητικής συλλογής «Υπόγεια κόρη» (Μετρονόμος, 2017) του Μάνου Ορφανουδάκη, βασισμένο σε αποσπάσματα από το ημερολόγιο της Frida Kahlo.

Κάθε επιλογή του δημιουργού ενός animation, όλα τα στοιχεία τα οποία συντελούν στην δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου: το κείμενο, η εικόνα, ο ήχος αποτελούν στοιχεία τα οποία ο θεατής τίθεται να αντιληφθεί και να βιώσει μέσω της δικής του προσωπικής εσωτερικής διαδικασίας.

Όλα τα μέρη τα οποία συντελούν στην δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου, τίθενται προς ανάλυση και σκέψη για να γίνει κατανοητή η διαδικασία μέσω της οποίας ένα σονέτο μεταμορφώνεται σε ένα μουσικό κομμάτι, γεννά μία ιδέα, η ιδέα πολλές εικόνες, οι οποίες με την σειρά τους συνθέτουν ένα σενάριο, μία αίσθηση, μία πραγματικότητα, ή οδηγούν σε μία ονειροπόληση του θεατή.

Ερωτήματα και στόχοι της ερευνητικής

Το πρώτο ερώτημα το οποίο τίθεται να απαντηθεί είναι ο τρόπος με τον οποίο ο άνθρωπος δημιούργησε το πρώτο δισδιάστατο animation ζωγραφισμένο στο χέρι, την τεχνική του **Rotoscoping,** αλλά και το πρώτο animation με ήχο, που οδήγησε στο τέλος στην δημιουργία των **animated μουσικών βίντεο**.

Στη συνέχεια, ποιες είναι οι τεχνικές και η γλώσσα επικοινωνίας ενός μουσικού βίντεο. Ποια είναι τα επιμέρους στοιχεία ενός μουσικού βίντεο που το αποτελούν και πως δημιουργούνται αυτά τα επιμέρους στοιχεία; Με ποια μέσα; Πως γίνεται η γλώσσα του ίδιου του μέσου να έχει άμεση σύνδεση με το γιατί δημιουργείται ένα βίντεο;

Έπειτα θα ερευνηθεί η εννοιολογική σημασία του σονέτου, και ο τρόπος με τον οποίο το περιεχόμενο του ποιητικού λόγου και οι εικόνες οι οποίες μεταδίδει μεταμορφώνονται σε κινηματογραφικό λεξιλόγιο και σε συνδυασμό με το ηχητικό ερέθισμα μεταφέρουν μία καινούρια αλλά απόλυτα συνδεδεμένη με την αρχική εμπειρία εικόνα. Δηλαδή πως το κείμενο του σονέτου και η μελοποίηση αυτού, επηρέασαν την σύνθεση της αναπαραστατικής εικόνας που αποτέλεσε το μουσικό βίντεο;

Πως μπορεί μία κινούμενη εικόνα να επενδύσει ένα σονέτο, ένα ποίημα, χωρίς να αποπροσανατολίσει τον θεατή από το νόημα αυτού, αλλά να το εμπλουτίσει και να του μεταδώσει τα κατάλληλα εφόδια για την δικιά του ονειροπόληση μέσα σε αυτό; Σε μία εποχή όπου οι ιδέες, οι σκέψεις και οι απόψεις τετραγωνίζονται, γεννούνται πιεστικά και μέσα σε αποδεκτά κοινωνικά πλαίσια, θεωρήθηκε σημαντικό η δημιουργία του συγκεκριμένου βίντεο να μην βιάζει κάποια συγκεκριμένη αίσθηση ή εντύπωση αλλά να την αφήνει πιθανώς να δημιουργηθεί στον θεατή.

Τέλος, ερευνάται πως μέσω της χρήση μίας γραμμής - περιγράμματος για την απεικόνιση του βίντεο, μπορεί να αποδώσει πρόθεση και νόημα.

Μεθοδολογία

Αρχικά, εξετάζεται η γέννηση της τέχνης του animation μέσω από την ιστορική αναδρομή και την δημιουργία καλλιτεχνικών ρευμάτων.

Για την εκπόνηση της εργασίας, το μουσικό βίντεο αρχικά αναλύθηκε ως προς το σύνολό του, βασισμένο στην κατηγοριοποίηση του Gunnar Strøm (κείμενο - ήχος- εικόνα). Αντίστοιχα, το εικαστικό αποτέλεσμα του μουσικού βίντεο αναλύθηκε σύμφωνα τη διατριβή της Laura Cull που σχολιάζει τον φιλόσοφο Gilles Deleuze σε συνδυασμό με την τέχνη της performance.

Συγκεκριμένα:
1. Για το κείμενο ερευνάται το Σαιξπηρικό μοντέλο, βάση του οποίου γράφτηκε το σονέτο το οποίο τίθεται να εξεταστεί για την δημιουργία της κινούμενης εικόνας.
2. Για την εικόνα και τον ήχο, ερευνάται η χρήση ενός σεναρίου χωρίς διαλόγους, αλλά με στοιχεία Performance όπου όλα τα μέρη τα οποία την αποτε-

λούν, (αυτενέργεια, ο ηθοποιός, η κινησιολογία, το κοινό, η προβολή και ο τόπος) γίνονται η απάντηση και η ερώτηση στον κάθε ήχο και στίχο του σονέτου.

Η ανάλυση αυτή γίνεται με αναφορά στον καινοτόμο animator και κινηματογραφιστή Norman McLaren και η ταινία του Neighbours, ο οποίος χρησιμοποίησε τις γνώσεις για τον χορό, την performance, το θέατρο και τον κινηματογράφο στην εικαστική του πρακτική.

3. Για την μετάδοση της εικόνας, ενσωματώνεται η διαλεκτική του φαινομενολόγου Gaston Bahelard μέσω της *Ποιητικής του Χώρου* για τα χαρακτηριστικά που συνδέουν άμεσα την εικόνα με την εμπειρία του χώρου.

4. Τέλος για την χρήση της γραμμής ως αφαιρετικό στοιχείο θα γίνει μία ανάλυση ως προς την αποδόμηση με γνώμονα τον φιλόσοφο Jaques Derrida.

Ορισμοί

Animation: Ακόμα και η μικρότερης διάρκειας ταινία αποτελεί ένα animation. Τα πρώτα χρόνια ο κινηματογράφος συχνά αποκαλούνταν «κινούμενες εικόνες». Οι πρώτοι θεατές του σινεμά είχαν εντυπωσιαστεί ακριβώς από αυτή την μαγική μεταμόρφωση από μία σειρά στατικών εικόνων σε κινούμενες εικόνες. Η τέχνη του κινηματογράφου γεννήθηκε ως την τέχνη της κινούμενης εικόνας, στην αρχή φωτογραφιών. Αλλά τι συμβαίνει όταν αναφερόμαστε στο animation, όπως το έχουμε σαν έννοια σήμερα ως «σκίτσα που έρχονται στην ζωή» ή ως cartoons ; Ο όρος Animation χρησιμοποιείται για να περιγράψει μία μεγάλη ποικιλία πρακτικών με τις οποίες δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης μέσω μίας αυξανόμενης ταχύτητας μορφών, που εκθέτονται σε σειρά ως μία «κινούμενη εικόνα»

Έτσι ο κλάδος του Animation, χωρίζεται σε τρεις επιμέρους κατηγορίες: Δισδιάστατο animation (2D), που αντιπροσωπεύει συνήθως μία σειρά από σχεδιασμένων ή ζωγραφισμένων στο χέρι εικόνων, Stop-Motion, μία πρακτική που περιλαμβάνει τη χρήση μίας κούκλας ή κάποιου άλλου αντικειμένου που τροποποιείται στην φόρμα του ή στην θέση του σε αναλογία με τον χρόνο και το 3D Animation (3rd dimention) που περιγράφει τις ψηφιακά δημιουργημένες εικόνες που αναπαριστούν την τρίτη διάσταση αυτόματα, του βάθους του χώρου. Παρ' αυτά, η τέχνη του Animation είναι τόσο πολυδιάστατη , με τις ρίζες της να ξεκινούν πολύ βαθιά στην ιστορία που είναι δύσκολο να ορίσεις όλες τις παραμέτρους της συγκεκριμένης τέχνης με απόλυτη ακρίβεια.

Rotoscoping: Στην δισδιάστατη μορφή του animation, περιλαμβάνεται και η μέθοδος Rotoscoping**,** που θα χρησιμοποιηθεί στην εκπόνηση της συγκεκρι-

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ: Ιστορική Αναδρομή

Προϊστορία : Πρώτα Παραδείγματα Απεικόνισης Κίνησης

Τα πρώτα παραδείγματα Animation παρατηρούνται σε προϊστορικές τοιχογραφίες και ζωγραφιές που υπαινίσσονταν την κίνηση στο περιεχόμενό τους, όπως αυτές που βρέθηκαν στις σπηλιές Lascaux της Γαλλίας, που χρονολογούνται περίπου το 15.000 π.Χ. (Εικ.4). Αυτές οι αρχαίες εικόνες, οι οποίες αναπαριστούσαν άλογα ή κάποιο άλλο ζώο σε σειρά με μερικώς διαφοροποιημένων στάσεων, μπορεί να ναι μία απόδειξη ότι ακόμα και οι πρώτοι άνθρωποι ήθελαν να δουν τις εικόνες τους σε κίνηση. Από τότε μέχρι τη σημερινή μορφή του Animation, υπήρξαν υπάρχουν και θα υπάρξουν ακόμα πολλές βιομηχανικές, τεχνολογικές, επιστημονικές, πολιτισμικές , αισθητικές και προσωπικές αλλαγές που παίζουν τον ρόλο τους στην διαμόρφωση του συγκεκριμένου κλάδου. [1]Παρακάτω περιγράφονται χρονολογικά και συνοπτικά όλες οι μεταμορφώσεις του.



Εικόνα 4: Προϊστορικές ζωγραφιές, Σπηλιές *Lascaux* , νότια Γαλλία περ. 15.000 π. Χ

Η προβολή μιας σκιάς σε έναν τοίχο, χρησιμοποιώντας κινήσεις των χεριών ή αντικειμένων, συνέβαινε παγκοσμίων από τα πρώτα χρόνια της ανθρωπότητας. Το πρώτο παράδειγμα τεχνολογικού εξοπλισμού που μοιάζει με τον «μαγικό λαμπτήρα» βρέθηκε τον 15ο αιώνα σε μία περιγραφή ενός Ιταλού μηχανικού και φυσικού Giovanni Fontana που δημοσίευσε το 1420. Περιγράφει έναν άνδρα που κρατά μία λάμπα πίσω από μία μικρή κομμένη εικόνα του διαβόλου, σχηματίζοντας μία μεγαλύτερη μορφή του στον τοίχο.

1 Maureen Furniss, A New History of Animation (Νέα Υόρκη :Thames & Hudson, 2016) 12

Θέτοντας τη Βάση του Animation

17ος -19ος αιώνας

Προτού κάνουν την εμφάνισή τους τα ευπροσάρμοστα φιλμ και η σχετική τεχνολογία που έκανε δυνατή την προβολή των γνωστών έως σήμερα «κινούμενων εικόνων» , από τα μέσα του 17ου αιώνα ξεκίνησαν να εφευρίσκονται διάφορες τεχνολογίες χάριν στην πρόοδο του κλάδου της φυσικής, της μηχανικής και της ψυχαγωγίας. Αυτές οι εφευρέσεις περιλαμβάνουν τις παραστάσεις μαγικού-λαμπτήρα (magic lantern), οπτικά παιχνίδια, κινούμενες φιγούρες γνωστές ως *automata*, σπουδές κινησιολογίας του ανθρώπου αλλά και των ζώων καθώς και λωρίδες κόμικ.

Μαγικοί Λαμπτήρες (Magic-Lantern Shows)

Ένας από τους πιο γνωστούς εφευρέτες της Ευρώπης ήταν ο γερμανικής καταγωγής, καθολικός ιερέας Athanasius Kircher, ο οποίος περιέγραφε μηχανές τέτοιου είδους στο βιβλίο του Ars Magna Lucis et Umbrae (Η υπέροχη Τέχνη του Φωτός και τις Σκιάς,1646) το οποίο αναθεωρήθηκε το 1671 για την αναπαράσταση ενός σχετικά περίπλοκου προβολέα. Το 1659 ο Ολλανδός μαθηματικός και φυσικός Christiaan Huyagens (1629-1695) δημιούργησε αυτό που πολύ θεωρούν το πρώτο πρακτικό και λειτουργικό μοντέλο ενός «μαγικού λαμπτήρα».

Τον 18ο αιώνα πολλοί εφευρέτες συμμετείχαν στην εξέλιξη των «μαγικών λαμπτήρων» και των περιφερειακών τους εξαρτημάτων καταλήγοντας τελικά στην δημιουργία φορητού εξοπλισμού για ευρεία επαγγελματική χρήση τους όπως επίσης και για μικρής κλίμακας προβολέων για οικιακή χρήση, περιλαμβάνοντας και μοντέλα σχεδιασμένα για παιδιά. [2] Οι παραστάσεις που χρησιμοποιούσαν τους «μαγικούς λαμπτήρες» (Εικ. 5) ήταν οι πρόδομοι των προβολέων με slides και ήταν εκείνη την περίοδο ένας δημοφιλής τρόπος να παρέχονται πληροφορίες και ψυχαγωγία. Η χρήση τους γινόταν από περιπλανημένους τεχνίτες που είχαν στην κατοχή τους τον συγκεκριμένο εξοπλισμό και μετακινούνταν από την μία τοποθεσία στην άλλη, προσαρμόζοντας το περιεχόμενο των προβολών τους ώστε να χουν απήχηση από τον γενικό πληθυσμό μέχρι την επιστημονική κοινότητα (Εικ. 6). Συγκεκριμένα το περιεχόμενό τους κάλυπτε μία ποικιλία άσεμνων αστείων, φανταχτερών σκανδάλων, γιορτινών τραγουδιών, επιμορφωτικών ντοκιμαντέρ, πνευματικών διαφωτισμών, επιστημονικών επιδείξεων καθώς και άλλων μορφών περιεχομένου. Για την δημιουργία του συγκεκριμένου περιεχομένου, οι τεχνίτες βασίζονταν σε σχεδιασμένα ή ζωγραφισμένα στο χέρι slides που τελικά πήραν την μορφή γυάλινων φωτογραφι

κών slide, τα οποία μπορούσαν να αγοράσουν σε πακέτα ή να τα δημιουργήσουν

2 Furniss, 15.

μόνοι τους. Συχνά αυτά τα slides τοποθετούνταν ένα τη σειρά ένα ένα σε ένα απλό ξύλινο κάδρο πριν μπουν μπροστά από την δέσμη φωτός για την προβολή τους.[3]



Εικόνα 5: Moreau, J.M., Le Jeune, 1741-1814. Magic Lantern Show. Accessed February 26, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13727711.



Εικόνα 6: Berlauts, European, and French. Lithograph of Magic Lantern Show. Accessed February 26, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.15030356.

Φαντασμαγορία / Robertson

Μία άλλη παρόμοια τεχνολογία χρησιμοποιήθηκε για την προβολή τρομακτικών ιστοριών φαντασμάτων, γνωστών και ως *φαντασμαγορία* (phantasmagoria), η οποία έγινε η βάση μίας δημοφιλής μορφής παράστασης τύπου «μαγικού λαμπτήρα» στο τέλος του 18ου αιώνα. Σε αυτές τις παραστάσεις, φορητοί λαμπτήρες κρύβονταν πίσω από μία ημιδιαφανή οθόνη και χρησιμοποιούταν για να προβάλει τρομαχτικές εικόνες στην επιφάνειά της. Ο Βέλγος επιστήμονας και καλλιτέχνης Étienne-Gaspard Robertson (1763-1837) είναι πιθανώς ο πιο γνωστός παρουσιαστής *φαντασμαγορίας,* παράσταση που ονόμαζε *Fantasmagorie,* για να διαχωρίσει την δουλειά του από παρόμοιες προβολές.

Η διαδικασία που ακολουθούσε, περιλάμβανε μία λεπτή υφασμάτινη κουρτίνα - οθόνη που κάλυπτε την μία πλευρά του δωματίου, κρύβοντας το «φαντασκόπιο» του. Μία μεγάλη «μαγική λάμπα» , η οποία τσουλούσε μπροστά και πίσω πάνω σε μία διπλή ράγα διάστασης 4,5 - 6 μέτρων. Όταν η λάμπα κινούταν κατά μήκος των γραμμών, οι εικόνες που προβάλλονταν στην οθόνη από πίσω θα μεγάλωναν ή θα μίκραιναν σε μέγεθος, ανάλογα την απόσταση της συσκευής από την οθόνη.

Η θεματολογία των Φαντασμαγοριών περιείχε μάγισσες, το κεφάλι της Μέδουσας, μία μοναχή με αίματα, έναν αποκρουστικό διάβολο, τάφους και φιγούρες φαντασμάτων που φέρναν σε σύγχρονες φιγούρες. Η αγωνία μπορούσε να κορυφωθεί με την χρήση καπνού, αστραπών και φωτεινών σημαδιών.

Ο Robertson, πέρα από την παράσταση της Φαντασμαγορίας, έδινε επιστημονικές

3 Furniss, 13-14.

παρουσιάσεις σε έναν άλλο τομέα του θεάτρου του, περιλαμβάνοντας επιδείξεις σχετικές με υδραυλικά και φυσική, οι οποίες απαιτούσαν την ενσωμάτωση πολλών τεχνικών συσχετισμένων με το Animation. [4]



Εικόνα 7: Παράσταση Φαντασμαγορίας, 1797 που απεικονίζεται σε ένα χαρακτικό του Mémoires **: récréatifs, scientifiques et Anecdotiques του Étienne-Gaspard Robertson, 1831.**



Εικόνα 8: Φαντασμαγορία Μαγικός Λαμπτήρας, Τέλη 18ου Αιώνα . Accessed February 28, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/

Μέχρι τα μέσα του 19ου αιώνα, η τεχνολογία των μαγικών λαμπτήρων γινόταν όλο και πιο εκλεπτυσμένη. Slides και σχετικοί εξοπλισμοί άρχισαν να ποικίλλουν προσφέροντας στο κοινό μία κινούμενη εικόνα για οπτικό εφέ ή για την αφήγηση μίας ιστορίας. Για παράδειγμα το Χρωμοτρόπιο (Chromatrope) (Εικ. 7) αποτελούταν από δύο χρωματιστές αλληλοεπικαλυπτόμενες κυκλικές γυάλινες πλάκες. Οι πλάκες αυτές ενώ φωτίζονταν με την λάμπα του προβολέα,περιστρεφόντουσαν σε αντίθετες κατευθύνσεις, χαρίζοντας στον θεατή ένα εντυπωσιακό θέαμα φωτός. Μία ακόμα συσκευή που εφευρέθηκε την ίδια περίοδο ήταν το Χορευτοσκόπιο (Choreutoscope) (Εικ. 8), το οποίο δεχόταν έξι εικόνες οι οποίες όταν προβάλλονταν σε γρήγορη ταχύτητα η μία μετά την άλλη, προσομοίωναν μια απλή σχεδιασμένη κίνηση.



Εικόνα 7: *Χρωμοτρόπιο*, 77 x 219 x 13mm Γαλλία, ACMI Μουσείο της Μελβούρνης, Αυστραλία, 1860. doi: https://acmi.net.au/works/107892--hand-painted-chromatrope-rackwork-slide/



Εικόνα 8: Lionel Smith Beale, *Χορευτοσκόπιο* 1866, Αγγλία, doi: https://visitmuseum.gencat.cat/en/museu-del-cinema-col-leccio-tomas-mallol/object/coreutoscopi

Μαζική Παραγωγή

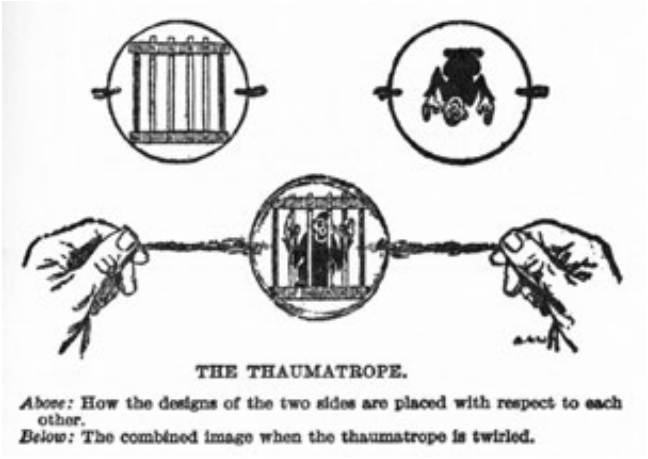
4 Furniss, 16-17

Οι διαρκείς αυτές εξελίξεις κατέληξαν στην μαζική παραγωγή όπου το κόστος αυτής ήταν ασφαλώς μικρότερο, κάνοντας τις καινοτομίας της επιστήμης και της τεχνολογίας διαθέσιμες στο ευρύτερο κοινό. Οι άνθρωποι εξοικειωνόντουσαν όλο και περισσότερο με την εμπειρία της κινούμενης εικόνας και της προβολής της. Αυτή η οικειότητα προετοίμαζε το έδαφος για την απόλυτη κυριαρχία του κινηματογράφου. Παρ' αυτά οι «μαγικοί λαμπτήρες» δεν ήταν το μόνο μέσο ψυχαγωγίας που προήλθε από μία επιστημονική εξέλιξη, διάφορες άλλες συσκευές που αναπαριστούσαν την κίνηση είχαν παρόμοιες ρίζες.

Συσκευές Κίνησης

Τον 19ο αιώνα η ανθρωπότητα έφτασε σε πολλές ιατρικές εξελίξεις καθώς οι επιστήμονες μελετούσαν τον ανθρώπινο νου και σώμα και μετέδιδαν τις γνώσεις τους στους συναδέλφους τους. Για να απεικονίσουν ανακαλύψεις και θεωρίες σχετικά με τον οφθαλμό και πως οι άνθρωποι επεξεργάζονται την οπτική πληροφορία που δέχονται , κάποιοι ερευνητές δημιούργησαν συσκευές οι οποίες αναπαριστούσαν διάφορες προοπτικές και τους δίναν ελληνικές ονομασίες για να ενισχύσουν την αξιοπιστία τους. Αργότερα κάποιες από αυτές τις συσκευές θα υποβαθμίζονταν από το γενικό κοινό ως μορφές ψυχαγωγίας ή οπτικά παιχνίδια.

Μία συσκευή τέτοιου είδους ήταν το «θαυματρόπιο» , ένας δίσκος που περιείχε δύο εικόνες, μία σε κάθε πλευρά του, ο οποίος γυρνούσε δημιουργώντας ένα οπτικό εφέ όπου η μία συγχωνευόταν στην άλλη. Για παράδειγμα ένα πτηνό στην μία και ένα κλουβί στην άλλη με την περιστροφή τους γινόταν ένα πτηνό μέσα στο κλουβί του. Αυτή η συσκευή παρόλο τον εντυπωσιακό της τίτλο, είχε ποικίλες αξιολογήσεις αλλά η δημοτικότητά του χρονολογείται από την αρχή του 19ου αιώνα, αφού ο Βρετανός γιατρός John Ayrton Paris την χρησιμοποίησε το 1824 για να παρουσιάσει θεμελιώδεις αρχές της όρασης στους συναδέλφους του στο Royal College of Physicians στον Λονδίνο. [5]



Εικόνα 9: John Parris, *Θαυματρόπιο*, 1825 , Αγγλία.

5 Furniss, 17.



Εικόνα 10: Θαυματρόπιο, *Trompe-l'oeil ou les plaisirs de Jocko,* 1837, 6.5 cm διάμετρος, Graphic Arts Collection, Firestone Library, Princeton Library, Αγγλία.

Άλλες συσκευές χρησιμοποιούσαν μία σειρά από εικόνες για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Τέτοιου είδους μηχανή ήταν και το ***Φενακιστοσκόπιο*** (Phenakistoscope) το οποίο εφηύρε ο Βέλγος επιστήμονας Joseph Plateau το 1832. Χρησιμοποιείται μόνο η μία πλευρά ενός μεγάλου δίσκου με σχισμές. Οι εικόνες ευθυγραμμίζονται γύρω από την άκρη του και διαχωρίζονται από τα ανοίγματα. Ο θεατής στέκεται μπροστά από έναν καθρέφτη με το πίσω μέρος του δίσκου να τον αντικρίζει. Όταν κάποιος γυρνούσε το φανοκοσκόπιο και κοιτούσε από τις σχισμές, μπορούσε να δει μία κινούμενη εικόνα - animation που συνέβαινε σε μία συνεχόμενη επανάληψη.[6]



Εικόνα 11: Δίσκος Φενακιστοσκοπίου (Κλασική Φιγούρα κρατάει "Κώνο των Πολλών") Alph. Giroux & Cie, Φαινοκοσκόπιο, 168 mm Γαλλία, ACMI Μουσείο της Μελβούρνης, Αυστραλία, 1830. doi: https://acmi.net.au/works/99456--phenakistoscope/

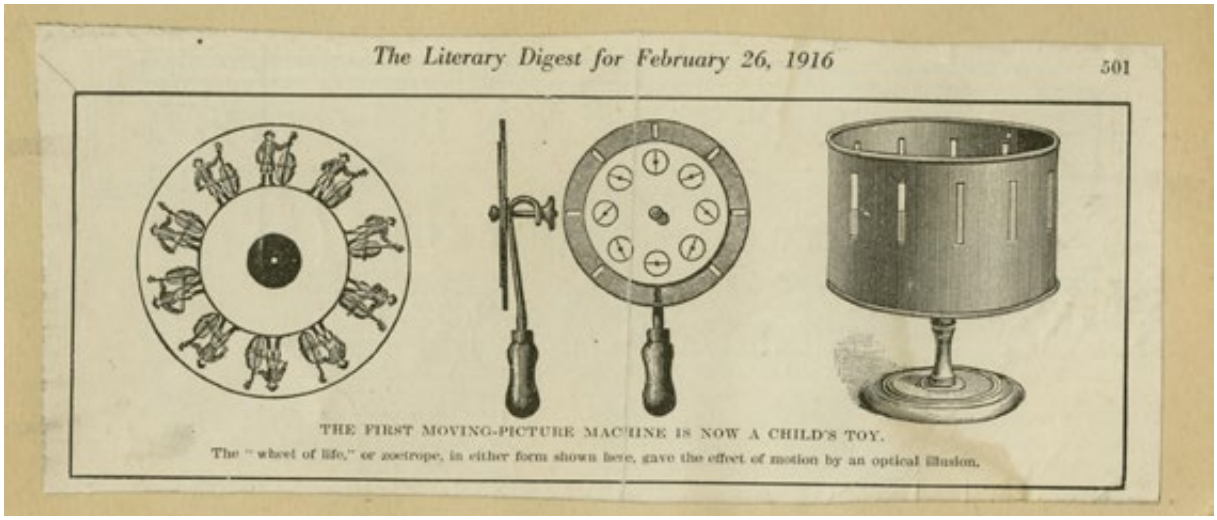


Εικόνα 12: Φενακιστοσκόπιο, 1832.

Το ***Ζωοτρόπιο*** , ήταν ένα ακόμα οπτικό παιχνίδι που χρησιμοποιούσε μία σειρά ει-

6 Kristin Thompson, David Bordwell, *Ιστορία του Κινηματογράφου: Μια Εισαγωγή* (Αθήνα : Εκδόσεις Πατάκη, 2011) 14.

κόνων αλλά σε αυτή την περίπτωση σε μία λωρίδα χαρτιού που ήταν τοποθετημένη στο εσωτερικό ενός περιστρεφόμενου κυλίνδρου. Όταν ο θεατής κοιτάξει μέσα θα αντικρίσει επίσης μία συνεχόμενη κίνηση σε επανάληψη.



Εικόνα 12: Ζωοτρόπιο, *Ενδεικτικό Απόκομμα,* 13 x 18 cm 1916, Literary Digest doi: https://jstor.org/stable/10.2307/community.22107050.



Εικόνα 13: Ζωοτρόπιο, *Jig Dancer Strip,* 8.5 x 91.3 cm ,1890, doi: https://jstor.org/stable/10.2307/community.22107051.

Flipbook

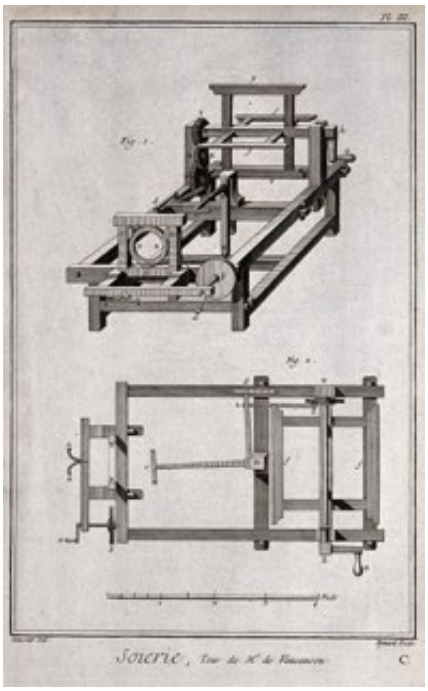
Σε αντίθεση με το Ζωοτρόπιο, το Φαινοκοσκόπιο και το Θαυματρόπιο, που αποτελούν περισσότερο οπτικά παιχνίδια, το Flipbook, παραμένει ακόμα και σήμερα μία αγαπητή μορφή Animation. Μία συνέχεια από εικόνες σχεδιασμένες σε χαρτί και στην άκρη της κάθε σελίδας, δένονται σε μορφή βιβλίου έτσι ώστε όταν ένας αναγνώστης ξεφυλλίζει γρήγορα (flipped) τις σελίδες, οι εικόνες αυτές προβάλλονταν διαδοχικά δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η εφεύρεση των flipbooks είχε μεγάλο αντίκτυπο στον Βρετανό εκτυπωτή John Linnett , ο οποίος παρήγαγε ένα το οποίο ονόμασε «κινεογράφημα» (kineograph) το 1868. Αυτού του είδους κατασκευή διαφέρει απ' όλες τις προηγούμενες διότι δημιουργεί ένα οπτικό εφέ το οποίο είναι γραμμικό, δηλαδή έχει αρχή και τέλος. Η συγκεκριμένη τεχνική του ξεφυλλίσματος χρησιμοποιείται πολύ και στον σχεδιασμό ενός παραδοσιακού animation στο χέρι, μέσω της οποίας εξασφαλίζεται η συνοχή της κίνησης.[7]

Στο τέλος του 19ου αιώνα η χειρωνακτική παραγωγή ξεκίνησε να αντικαθίσταται

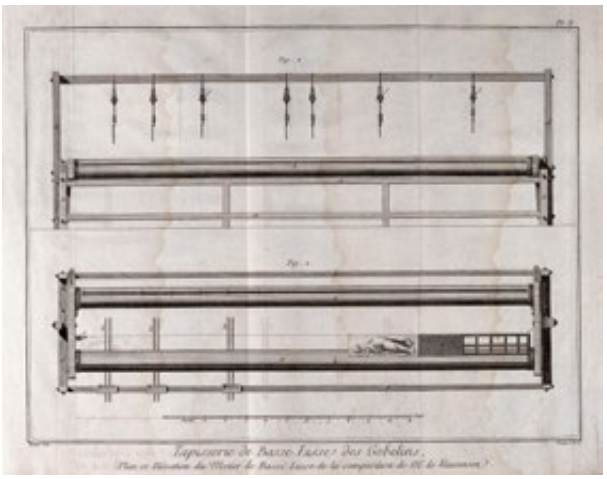
7 Furniss, 18

από την παραγωγή μηχανών, όπου η κατασκευή διάφορων προϊόντων γινόταν σε μεγαλύτερη κλίμακα και σε γρηγορότερο ρυθμό. Βεβαίως πέρα από το γεγονός ότι οι μηχανές χρησιμοποιούνταν σε βιομηχανικές εγκαταστάσεις για να αυξήσουν την ταχύτητα παραγωγής, παράλληλα είχαν ψυχαγωγικό ενδιαφέρον ακόμα και ως μορφή τέχνης που ονομαζόταν ως «αυτόματα» (automata). Οι φιγούρες αυτής της μορφής τέχνης ήταν κυρίως ανθρώπινης ή ζωικής μορφής και αναπαριστούσαν αυτοματοποιημένες κινήσεις και σειρά από πράξεις της καθημερινής ζωής. Αυτή η μορφή τέχνης προμήνυε και την αρχή του stop - motion animation.

Εξελίξεις στην τεχνολογία επίσης σήμαιναν εξελίξεις στα «αυτόματα». Οι συνυφασμένη ιστορία των «αυτομάτων» με την βιομηχανική εξέλιξη διαγράφονται καθαρά στις δουλειές του Γάλλου εφευρέτη Jacques de Vaucason ο οποίος δημιούργησε αυτοματοποιημένες διαδικασίες για την ύφανση σε αργαλειό οι οποίες οδήγησαν σε σημαντικές βελτιώσεις στις βιομηχανίες κλωστοϋφαντουργίας τα πρώτα χρόνια της Βιομηχανικής Επανάστασης. Δημιούργησε επίσης εξαιρετικά «automata» περιλαμβάνοντας έναν εξαιρετικά λεπτομερώς φτιαγμένο παίχτη φλάουτου το 1738 και μία χήνα που αναπαριστούσε την κίνησή της στο νερό, κουνούσε το κεφάλι της και τον λαιμό της , έτρωγε φαγητό και απέβαλε μικρά σφαιρίδια. [8]



Εικόνα 14: Jacques de Vaucason , Μηχανή Κλωστοϋφαντουργία Ύφανσης μεταξιού μετωπικά (πάνω), και σε κάτοψη (κάτω), χαρακτικό από R. Benard, Goussier. Accessed February 6, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.24855875.



Εικόνα 15: Jacques de Vaucason , Τάπητας Τοίχου Ύφανσης αργαλειού μετωπικά (πάνω), και σε κάτοψη (κάτω), χαρακτικό από R. Benard, Radel. Accessed February 6, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.24855953.

Δουλεύοντας την ίδια μορφή τέχνης, ο Γάλλος Pierre Jaquet-Droz δημιουργεί το

8 Furniss, 18.

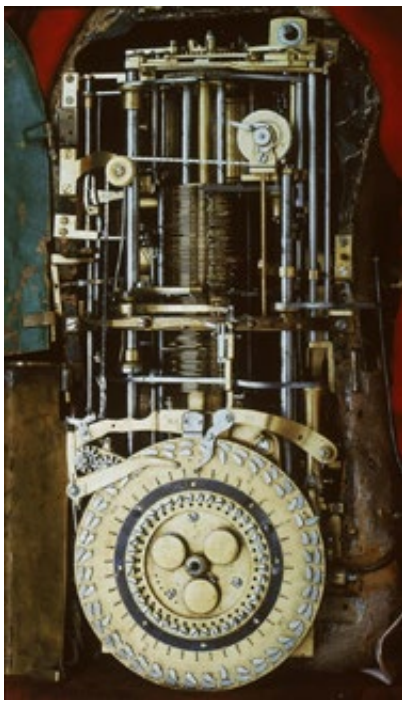
«Αγόρι που γράφει», (Εικ. 16) όπου η κίνηση η οποία πραγματοποιείται είναι το παιδί να σκύβει και να σχεδιάζει σε ένα κομμάτι χαρτί έναν σκύλο.



Εικόνα 16: Jaquet-Droz, Pierre. Automatons: Αγόρι γράφει Accessed February 6, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13756952.



Εικόνα 17: Jaquet-Droz, Pierre. Automatons: Αγόρι γράφει (χέρια) : Ζωγραφιά . Accessed February 6, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13744679.



Εικόνα 18: Jaquet-Droz, Pierre. Automatons: Αγόρι γράφει (πίσω μέρος: μηχανισμός) Accessed February 6, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13739358.

Εφημερίδα και Λωρίδες Κόμικ (Comic Strips)

Με την εφεύρεση του πιεστηρίου στην Γερμανία το 1440 από το τον Johannes Gutenberg, μηχανή που χρησιμοποιούταν στην αρχή για εκτύπωση θρησκευτικών κειμένων και εικόνων, εξελίσσεται μετά την εμφάνισή της στην Αμερική το1638. Η εκτύπωση εξελίσσεται μαζί με την λογοτεχνία, ιδιαίτερα λόγω της εξάπλωσης της Βίβλου και στις αρχές του 19ου αιώνα εμφανίζονται στην Αμερική οι πρώτες *penny press,* εφημερίδες που όπως φαίνεται και από την ονομασία τους είχαν πολύ χαμηλό κόστος και ήταν διαθέσιμες στην μεσαία τάξη. Μέχρι τα τέλη του 1890 οι εφημερίδες είχαν διαδοθεί ευρέως και διαγωνίζονταν μεταξύ τους για κυριαρχία. Το περιοδικό του Joseph Pulitzer New York World που ιδρύθηκε το 1860 κατάφερε να φτάσει στην κορυφή της κυριαρχίας με το New York Morning Journal που ιδρύθηκε το 1882 να το ανταγωνίζεται διαρκώς. Σημαντική είναι η αναφορά της γέννησης του «κίτρινου τύπου» , όρος που αναφερόταν στο «Κίτρινο Παιδί», (Εικ. 19) φιγούρα της εποχής που εμφανιζόταν σε λωρίδες κόμικ τελικά και στα δύο περιοδικά στην προσπάθειά τους να κερδίσουν αναγνώστες.



Εικόνα 19: Yellow Kid: The Yellow Kid and His New Phonograph. Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.18109391.

Η καινούρια προσθήκη των περιοδικών ήταν οι καρικατούρες γνωστών προσωπικοτήτων που δημιουργούνταν από καλλιτέχνες όπως η Kate Carew και ο μελλοντικός πρωτοπόρος στο Animation John Stuart Blackton. Η μεταγενέστερη ανάπτυξη των κόμικς σε εφημερίδες ήταν ζωτικής σημασίας στην εξέλιξη του Animation επειδή οι πρώτοι animation θα γεννηθούν ακριβώς από αυτόν τον τομέα. Το 1910 animated σειρές ξεκίνησαν να παράγονται βασισμένες σε δημοφιλείς λωρίδες κόμικ. Οι καρτουνίστες ήταν ιδανικοί υποψήφιοι για την συγκεκριμένοι δουλειά αφού μπορούσαν να σχεδιάζουν καλά έναν χαρακτήρα για μεγάλες χρονικές περιόδους που είναι αναγκαίο για ένα animation. Ως αποτέλεσμα η μορφή και το περιεχόμενο των πρώιμων κινούμενων εικόνων είχαν επηρεαστεί πολύ από τα εκτυπωμένα κόμικ. [9]

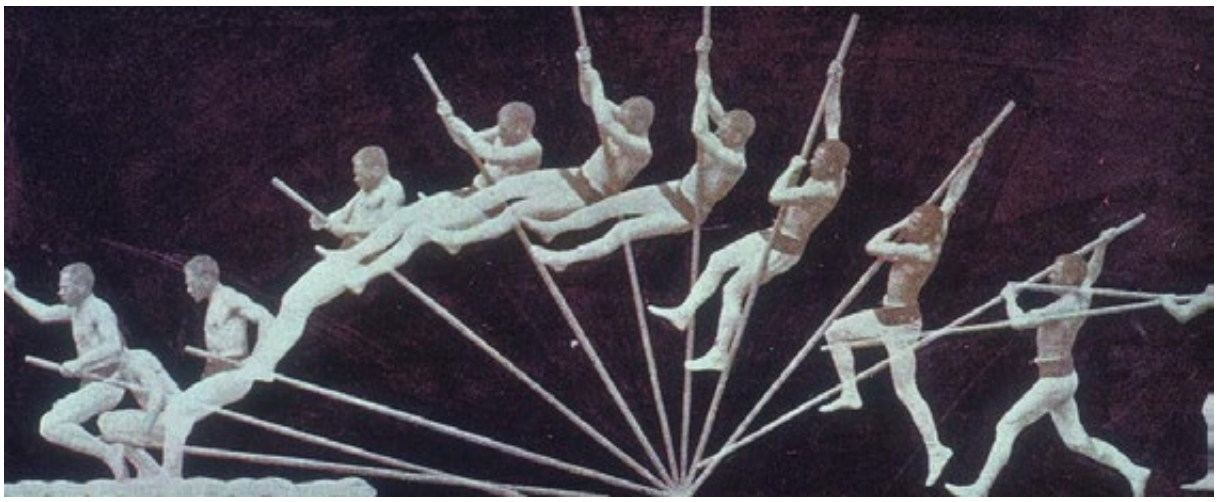
Εξελίξεις στην Φωτογραφία

Η τέχνη του Animation βασίζεται στην ικανότητα του σχεδιαστή να μεταφράζει την κίνηση. Γι αυτό τον λόγο οι animators συχνά βιντεοσκοπούσαν φιγούρες σε κίνηση και έπειτα μελετούσαν το υλικό frame frame έτσι ώστε να τελειοποιήσουν τις ικανότητές τους. Προτού εφευρεθεί η φωτογραφία, η γνώση της μηχανικής της κίνησης ήταν σαφώς πολύ περιορισμένη. Οι φωτογραφικές εικόνες έκαναν εφικτό στους επιστήμονες, στους ιατρικούς επαγγελματίες αλλά και στους καλλιτέχνες να μελετήσουν πως η κίνηση δημιουργείται σε διάφορα πλαίσια - περιεχόμενα.

Ξεκινώντας στα μέσα του 1800, σειρές από φωτογραφίες - η κάθε μία σε ξεχωριστή φωτογραφική πλάκα , όπου γινόταν η σύλληψη μίας κίνησης στον χώρο αλλά και στον χρόνο, ξεκίνησαν να δημιουργούνται. *Χρονοφωτογραφία* τραβηγμένη σε

9 Furniss, 17-19.

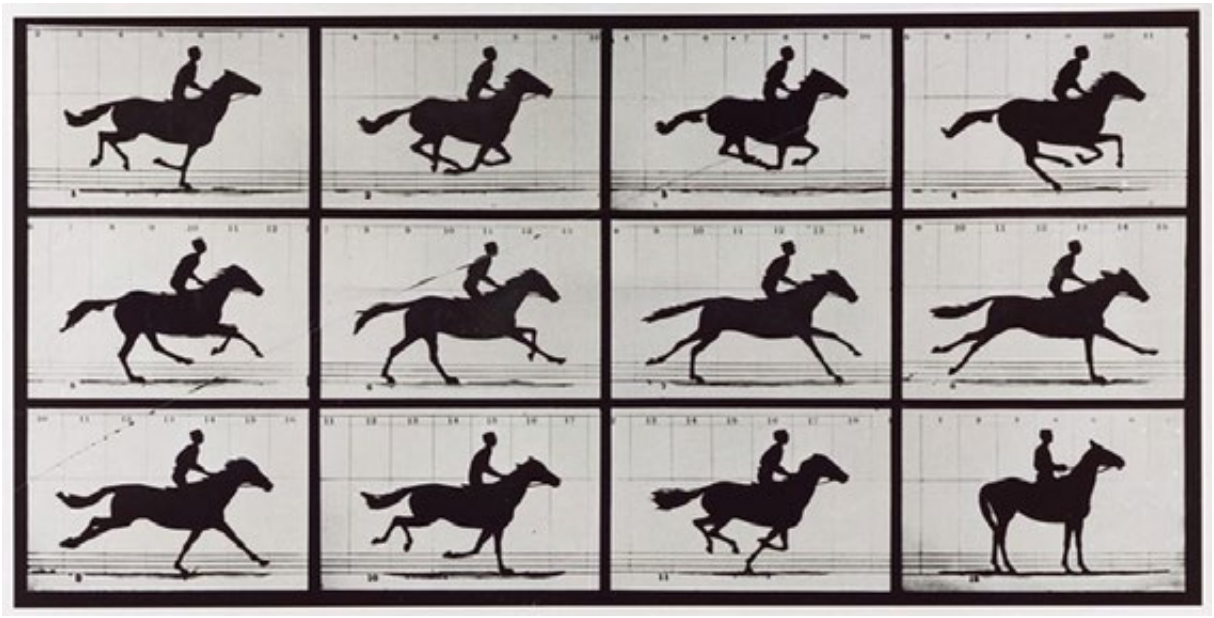
μία μόνο πλάκα, μπορούσε να απεικονίσει όλη την διαδοχή της κίνησης, δημιουργώντας μία υπερσύνθεση εικόνων που φανέρωνε ένα μοτίβο κίνησης που ήταν δύσκολο να γίνει αντιληπτό όταν χρησιμοποιούνταν ξεχωριστές φωτογραφικές πλάκες.



Εικόνα 20: Marey, Etienne-Jules, 1830-1904. Chronophotograph. Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13739276.



Εικόνα 21: Étienne Jules Marey, and French. Chronophotograph of a Man on a Bicycle. Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.14822001.



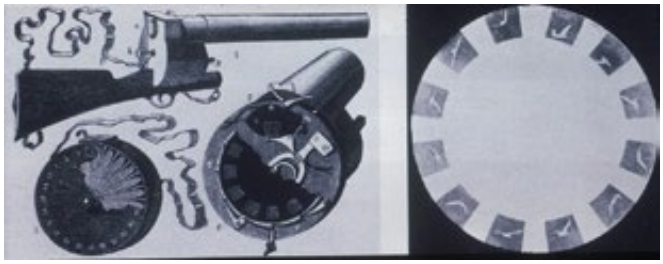
Εικόνα 22: Muybridge, Eadweard, 1830-1904. Galloping Horse (Sallie Gardner Running). Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.14633046.

Ο Etienne-Jules Marey, πέρα από ανθρώπινη κίνηση την οποία μελετούσε, κάποια υποκείμενα των οποίων την κίνηση ήθελε να αποδομήσει όπως πουλιών και εντόμων ήταν πολύ δύσκολα στην καταγραφή τους. Για αυτό τον λόγω ο Marey κατασκεύασε ένα εργαλείο τύπου λαβίδα όπου θα κρατούσε το σώμα ενός εντόμου αφήνοντας τα φτερά να ακουμπούν σε μία μαύρη επιφάνεια, αφήνοντας έτσι μία αίσθηση της κίνησης του. Παρ' όλο που ο ίδιος θεώρησε την συγκεκριμένη μέθοδο μη ικανοποιητική διότι η κίνηση των φτερών ήταν επιβραδυνόμενη ήταν σημαντική διότι δημιούργησε την βάση της ανθρώπινης πτήσης. Αυτό το κατάφερε σπρώχνοντας περαιτέρω την καταγραφή της κίνησης ιπτάμενων ζώων. Από την στιγμή που ήταν αντίθετος στην ζωοτομία, γύρω στο 1870 ο Marey κατασκεύασε μηχανικά μοντέλα πουλιών έτσι ώστε να καταλάβει την δυναμική της κίνησής τους καλύτερα. Το 1882 κατασκεύασε ένα «φωτογραφικό όπλο» (Εικ. 24, 25) γνωστό ως *fusil photographique* το οποίο του επέτρεπε να φωτογραφίζει μία σειρά από εικόνες ενός πτηνού σε πτήση, (Εικ. 23) πατώντας το κλείστρο, αποθανατίζοντας φωτογραφίες σε ένα ρυθμό γρηγορότερες από 1/500 του δευτερολέπτου. [10]



Εικόνα 23: Marey, Etienne-Jules, 1830-1904. Bird in Flight. Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13746749.

10 Kristin Thompson, David Bordwell, 15.





Εικόνα 24, 25: Marey, Etienne-Jules, 1830-1904. Marey's Photographic Gun (first Portable Motion Picture Camera). Accessed February 11, 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13757546.

Ο Marey, με την συγκεκριμένη εφεύρεση, επηρέασε ακόμα και τον κλάδο του κινηματογράφου, αφού ο Thomas Edison, πρωτοπόρος του Αμερικάνικου Κινηματογράφου,τον είχε επισκεφτεί , ζητώντας βοήθεια με κάποια σχεδιαστικά τεχνολογικά προβλήματα. Ο Marey ήταν πραγματικά οραματιστής του οποίου οι συνεισφορές στην έρευνα της κίνησης ήταν καθοριστικές σε πολλές πτυχές της σύγχρονης ζωής, συμπεριλαμβανομένης και της εξέλιξης του Animation.

Μετάβαση σε Animated κινηματογράφο

Η αναμενόμενη γέννηση του σινεμά και μαζί της η έλευση του animated κινηματογράφου έφτασε με την προσπάθεια πολλών, επιχειρηματιών, πειραμάτων και αλλάζοντας συνεχώς προοπτικές. Διάφοροι εφευρέτες συνείσφεραν στον συγκεκριμένο σκοπό, μερικοί απ' τους οποίους άντεξαν μέχρι τον 20ο αιώνα , ενώ άλλοι είχαν μικρής διάρκειας καριέρα. Κοιτώντας την ιστορία του συγκεκριμένου μέσου είναι αρκετά εύκολο να διακρίνουμε την σημαντικότητα των πρώιμων δυσκολιών που αντιμετώπιζαν οι τότε εφευρέτες και να δούμε τις ανακαλύψεις που συνέβαιναν διαρκώς ακόμα και αν θεωρούνταν αποτυχίες την τότε περίοδο.

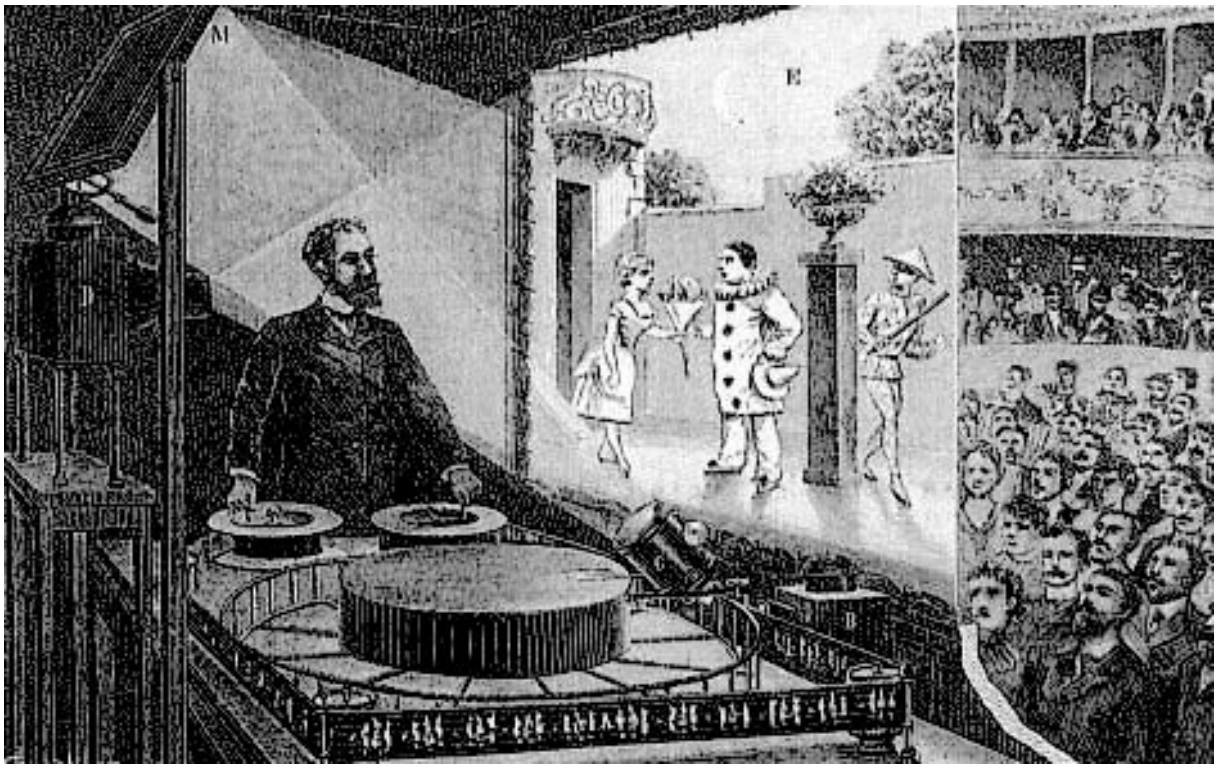
Πραξινοσκόπειο

Ο Γάλλος Émile Reynaud, ένας ηλεκτρικός εφευρέτης με επιστημονικό και καλλιτεχνικό background είχε εκδηλώσει ενδιαφέρον σε διάφορους τομείς όπως στην μηχανική, γλυπτική, στην φωτογραφία και στις προβολές μαγικού-λαμπτήρα. Όπως

και πολλοί άλλοι επιχειρηματίες της εποχής, ο Reynaud είχε πάρει την κλίση της οπτικής τέχνης και της ανάπτυξης της κινούμενης εικόνας και τον 1877 έκανε την δική του συνεισφορά στον κάδο. Το *Πραξινοσκόπειο* (praxisnoscope), το οποίο ήταν παρεμφερές με το *ζωοτρόπιο* με την διαφορά ότι αντί ο κάποιος να κοιτάει μέσα από χαραμάδες, οι θεατές μπορούσαν να δουν τις εικόνες από την αντανάκλαση τους από ένα σετ καθρεφτών που είχε κατασκευαστεί γύρω από το κεντρικό κύλινδρο. Ο Reynaud συνέχισε να εξελίσσει την τεχνολογία του με κύριο σκοπό του ο εξοπλισμός που θα έφτιαχνε να χρησιμοποιούταν σε δημόσιες διαλέξεις και παραστάσεις. Γι αυτό τον λόγο εφηύρε τον *Προβολέα Πραξινοσκόπειο*,το οποίο μπορούσε να προβάλει μέχρι και δώδεκα κυκλικές εικόνες σε μία οθόνη.

Théâtre Optique

Η προβολή σε οθόνη ήταν ζωτικής σημασίας εξέλιξη, αλλά η εφεύρεση του Reynaud είχε περιορισμένες δυνατότητες αφού μπορούσε να προβάλλει έναν μικρό αριθμού εικόνων. Στα τέλη του 1880 έλυσε το συγκεκριμένο πρόβλημα με μία νέα συσκευή η οποία μπορούσε να προβάλλει μία μεγάλη σειρά εικόνων. Ένα *Πραξινοσκόπειο* μεγάλης κλίμακας το οποίο ονόμασε *Théâtre Optique* (Οπτικό Θέατρο) (Εικ. 26) το οποίο πατεντάρισε το 1888. Εικόνες ζωγραφίζονταν σε τετράγωνες ζελατίνες, οι οποίες κρεμόντουσαν από δερμάτινες λωρίδες (πάνω από 700 εικόνες σε μία λωρίδα 65χιλιοστών πλάτους και 500 μέτρων μήκους) , οι οποίες δρομολογούνταν μέσω του προβολέα και ευθυγραμμίζονταν με μία επιφάνεια καθρέφτη, που χρησιμοποιούταν από μία σειρά καρουλιών.



Εικόνα 26: Reynaud, Émile 1880. Théâtre Optique

Πρώιμος Κινηματογράφος

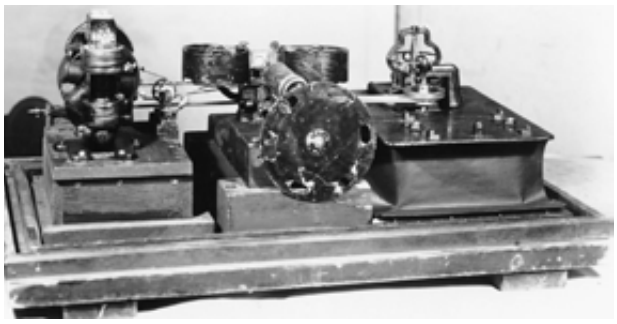
Η κινούμενη εικόνα

Στα τέλη του 1880, η κινούμενη εικόνα όπως την γνωρίζουμε σήμερα ανέμενε δύο τεχνολογικές ανακαλύψεις. Η μία από αυτές ήταν η εμφάνιση ενός μέσου τόσο εύκαμπτου όσο το χαρτί, αλλά και πολύ περισσότερο ανθεκτικό, στο οποίο μία σχετικά μακράς διαρκείας σειρά από εικόνες θα μπορούσε να φωτογραφίζεται σε ταχεία διαδοχή μέσα από τον φακό μίας κάμερας. Η δεύτερη ανακάλυψη άμεσης αναγκαιότητας και μεγαλύτερης πολυπλοκότητας, ήταν η τελειοποίηση ενός προβολέα με σταθερή δράση αρχή - τέλους, έτσι ώστε να πραγματοποιούταν η ψευδαίσθηση μιας εικόνας που φαινομενικά κινούταν, ενώ στην πραγματικότητα το ανθρώπινο μάτι απλά δεν μπορούσε να αντιληφθεί αυτή την γρήγορη εναλλαγή των στατικών εικόνων.

Έτσι το 1891 ο Αμερικάνος εφευρέτης Thomas Edison, χρησιμοποιώντας για καιρό το φιλμ από νιτρική κυτταρίνη του κατασκευαστή George Eastman - που μπορούσε να χρησιμοποιηθεί μόνο στις δικές του snapshot κάμερες, κατάφερε με την ευστροφία των μηχανικών του να δημιουργήσει ανάλογες συσκευές πατέντες, για την εγγραφή αλλά και την playback αναπαραγωγή κινούμενων εικόνων και τα επόμενα χρόνια να παράγει δεκάδες λωρίδες φιλμ, που προοριζόντουσαν για εμπορικές εκθέσεις. Η κάμερα που χρησιμοποιούσε τις συγκεκριμένες λωρίδες φιλμ ονομαζόταν Κινητογραφία (Kinetograph) (Εικ.27) και ήταν συμβατή μόνο με το Κινητοσκόπιο (Kinetoscope) (Εικ.28) του Edison. [11]

Ο μηχανικός του Edison, Dickson έκοψε τα φιλμ του Eastman σε λωρίδες πλάτους 35 χιλιοστών τις οποίες ένωσε σε ένα μεγαλύτερο φιλμ. Στη συνέχεια έκανε τέσσερις οπές και στις δύο πλευρές κάθε καρέ , έτσι ώστε ένας οδοντωτός μηχανισμός να μπορεί να τραβήξει το φιλμ μέσα στη μηχανή λήψης και το κινητοσκόπιο. Το Κινητοσκόπιο σχεδιάστηκε για την προβολή της κίνησης αυτών των διαδοχικών εικόνων, που μπορούσε να παρατηρηθεί από ένα άτομο - θεατή κάθε φορά μέσω μίας τρύπας - ματιού, όπου η συνεχόμενη διάτρητη ταινία φιλμ 14 μέτρων έπαιζε σε επανάληψη και έτρεχε σε καρούλια ανάμεσα από έναν λαμπτήρα πυρακτώσεως και ενός κλείστρου υψηλής ταχύτητας ,ρίχνοντας ένα νόμισμα σε μία σχισμή.

11 Kristin Thompson, David Bordwell, 16,17



Εικόνα 27: Thomas Alva Edison, *Κινητογραφία* (*Kinetograph)*, 1889, U.S. Department of the Interior, National Park Service, Edison National Historic Site



Εικόνα 28: Thomas Alva Edison, *Κινητοσκόπιο* (Kinetoscope), 1894, U.S. Department of the Interior, National Park Service, Edison National Historic Site



Εικόνα 29: Thomas Alva Edison, *Kinetoscopic recording of Fred Ott sneezing,* 1894, U.S. Department of the Interior, National Park Service, Edison National Historic Site

Το Κινητοσκόπιο μπορεί να μην ήταν ένας προβολέας ταινιών, αλλά εισήγαγε τη βασική προσέγγιση που θα γινόταν το πρότυπο για όλες τις κινηματογραφικές προβολές πριν την εμφάνιση του βίντεο, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της κίνησης. [12] Το φιλμ των 35 χιλιοστών με την διάτρηση των 4 οπών σε κάθε καρέ έχει παραμείνει μέχρι και σήμερα το κυρίαρχο είδος φιλμ. Χαρακτηριστική είναι η κινούμενη εικόνα (Εικ.29) που δημοσιεύτηκε στο περιοδικό *Harpers Weekly*, *Kinetoscopic Record of a Sneeze* όπου παρουσιάζονται δύο δευτερόλεπτα εγγεγραμμένης εικόνας, του εργάτη του Edison, Fred Ott να φταρνίζεται.

Ευρωπαϊκή Συνεισφορά

Μία άλλη πρώιμη συσκευή εγγραφής και αναπαραγωγής ταινιών ήταν το ***βιοσκόπιο*** που εφευρέθηκε από τους Γερμανούς Max Emil Skladanowsky και λειτουργούσε με δύο φιλμ πλάτους τρεισήμισι ιντσών το καθένα που κινούταν παράλληλα και πρόβαλλε εναλλάξ καρέ και από τα δύο. Δύο μήνες πριν από την περίφημη προβολή των αδερφών Lumière στο Grand Café οι αδερφοί Skladanowsky πρόβαλαν ένα δεκαπεντάλεπτο πρόγραμμα σε ένα μεγάλο θέατρο στο Βερολίνο την 1η Νοεμβρίου του 1895. Το βιοσκόπιο όμως ήταν αρκετά δύσχρηστο με αποτέλσμα να γυρίσουν στην χρήση φιλμ 35 χιλιοστών.

12 James Wierzbicki, *Film Music: A History* (Νέα Υόρκη: Routeldge, 2009) 15-16

Αδερφοί Lumière

Οι αδερφοί Lumière (Louis και Auguste) κατασκεύασαν έναν εξοπλισμό προβολής ταινιών που συντέλεσε στο να γίνει ο κινηματογράφος μία βιώσιμη επιχείρηση. Η οικογενειακή τους επιχείρηση, η Lumière Frères με έδρα τη Λυόν, ήταν η μεγαλύτερη κατασκευάστρια φωτογραφικών πλακών στην Ευρώπη. Το 1894 με αφορμή την αύξηση της ζήτησης μίας ταινίας φιλμ η οποία θα στοίχιζε λιγότερο από αυτή του Edison, οι αδερφοί Lumière σύντομα κατασκεύασαν μια κομψή μικρή κάμερα ,τον *κινηματογράφο* που χρησιμοποιούσε φιλμ 35 χιλιοστών και έναν μηχανισμό διακεκομμένης κίνησης ο οποίος βασιζόταν στον αντίστοιχο μηχανισμό της ραπτομηχανής. Η κάμερα αυτή μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και ως τυπωτική μηχανή για τα αντίγραφα των ταινιών. Στην συνέχεια τοποθετημένη μπροστά από έναν μαγικό φανό ολοκλήρωνε την μηχανή μιας προβολής. Οι αδελφοί Lumière πήραν την σημαντική απόφαση να γυρίσουν την ταινία τους σε 16 καρέ το δευτερόλεπτο (αντί για τα σαράντα έξι που χρησιμοποιούσε ο Edison). Αυτή η αντιστοιχία αποτέλεσε την καθιερωμένη ταχύτητα διεθνώς για εικοσιπέντε χρόνια περίπου. Η πρώτη ταινία με αυτό το σύστημα είχε τον τίτλο *La Sortie des usines Lumière* (Έξοδος από το εργοστάσιο) που γυρίστηκε τον Μάρτιο του 1895.[13]



Εικόνα 30: Αδερφοί *Lumière*, *Κάμερα Κινηματογράφος,* 1896, Γαλλία Museum of Cinema-Tomàs Mallol Collection



Εικόνα 31: Αδερφοί *Lumière*, *La Sortie des usines Lumière,* 1895, Γαλλία Museum of Cinema-Tomàs Mallol Collection

13 Kristin Thompson, David Bordwell, 18,19

Μετά από εκείνο το σημείο, αφού πλέον είχε εφευρεθεί ο προβολέας ταινιών που καθιστούσε την διάδοση του κινηματογράφου εφικτή, ήταν πλέον εύκολο να ενσωματωθεί το συγκεκριμένο μέσο και σε άλλες μορφές δραστηριοτήτων του ελεύθερου χρόνου στη Βικτωριανή εποχή.

Ο κόσμος πλέον είχε στη διάθεσή του μία μεγάλη ποικιλία δημόσιας διασκέδασης. Θέατρα υπήρχαν σχεδόν σε όλες τις πόλεις, ενώ πολλά από θεάματα περιόδευαν στη χώρα. Θεατρικές παραστάσεις, αφηγητές που χρησιμοποιούσαν μαγικούς φανούς και διαφάνειες για να κάνουν τις ομιλίες τους πιο ελκυστικές ακόμα και κονσέρτα που χρησιμοποιούσαν το γραμμόφωνο το οποίο είχε εφευρεθεί για να μεταφέρουν τον ήχο από τις ορχήστρες των μεγάλων πόλεων σε ένα ευρύτερο κοινό. Το βοντβίλ προσέφερε στο μεσοαστικό κοινοί μια ποικιλία θεαμάτων σε ένα και μόνο πρόγραμμα από νούμερα με ζώα, ταχυδακτυλουργούς μέχρι και κωμικούς σλάπστικ (τύπος κωμωδίας που βασίζεται στην υπερβολή και τη σωματική δράση, με πιο συνηθισμένα στοιχεία τις τουρτομαχίες, τις σκηνές καταδιώξεων και συγκρούσεων) . Παράλληλα έκαναν την εμφάνισή τους οι παραστάσεις τύπου μπουρλέσκ με περιεχόμενο ακατάλληλο τις περισσότερες φορές για οικογένειες αλλά παρ' αυτά εξίσου ψυχαγωγικό. Όσοι ζούσαν σε μεγάλες πόλεις μπορούσαν να επισκεφτούν μεγάλα λούνα παρκ όπως στο Κόνεϋ Άιλαντ στην Νέα Υόρκη που προσέφεραν ατραξιόν όπως τα ρόλερ κόστερ και οι βόλτες πάνω σε ελέφαντα.[14]

Το 1905, μικρής διαρκείας ταινίες προβάλλονταν σε μεταμορφωμένες βιτρίνες μαγαζιών. Αυτού του είδους μικρής κλίμακας θέατρα ονομάστηκαν *nickelodeons* στην Αμερική, λόγω του συνηθισμένου κόστους τους που ήταν πέντε σεντς (a nickel).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάστηκε μια ποικιλία εφευρέσεων και ψυχαγωγιών που προηγήθηκαν και συνέβαλαν στην εξέλιξη του animated κινηματογράφου. Σημαντικός επίσης ήταν ο ρόλος που έπαιξε η Βιομηχανική Επανάσταση και ο εκσυγχρονισμός που ήρθε με την σειρά του, καθώς επίσης βοήθησε στην ανάπτυξη της κινούμενης εικόνας στον 20αιώνα.

Πολλά χρόνια πριν, τον 18ο αιώνα, τα σόου τύπου μαγικού-φανού είχαν συστήσει στο κοινό την προβολή των κινούμενων εικόνων σε μία ατμόσφαιρα θεάματος, καθώς οι συσκευές κίνησης που αναπτύχθηκαν τον 19ο αιώνα, όπως το Θαυματρόπιο και το Ζωοτρόπιο παρουσίαζαν επιστημονικές αρχές φυσικής και παρείχαν ψυχαγωγία. Φυσική, τεχνολογία και τέχνη ενσωματώθηκαν στην ανάπτυξη των αυτομάτων (automata), αντικείμενα που ήταν κατασκευασμένα για να δείχνουν κάποια κίνηση, καθώς η φωτογραφία έκανε εφικτή την απομόνωση και μελέτη ζωντανών

14 Kristin Thompson, David Bordwell, 20,21

οργανισμών. Οι εφευρέσεις του Émile Reynaud, κατέφθασαν σε μία πολύ σημαντική στιγμή καθώς οι πειραματισμοί είχαν ανοίξει το πέρασμα για την δημιουργία της καθοριστικής μορφής τέχνης της σύγχρονης κοινωνίας: του κινηματογράφου και μαζί του, του animated κινηματογράφου.

Πρώτες Προσεγγίσεις Animation

Με την εξέλιξη του κινηματογράφου, για πρώτη φορά μετά από δέκα χρόνιας λειτουργίας και εξάπλωσης, πλέον η παραγωγή του μπορούσε να είναι σχετικά αυθόρμητη αφού μία ταινία μπορούσε να γυριστεί με έναν πολύ μικρό αριθμό συντελεστών. Για παράδειγμα ένας σκηνοθέτης και ένας χειριστής κάμερας μπορούσαν να γυρίσουν μια ταινία και γι αυτό τον λόγο η καινοτομία και η δημιουργικότητα, ειδικά στον τομέα του animation ήταν ανεξάντλητη.

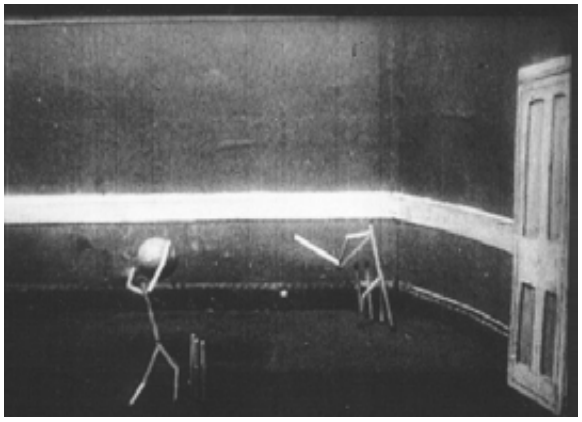
Stop Motion Animation

Το **Stop - Motion Animation** ήταν η κυρίαρχη μορφή animation που δημιουργήθηκε στον πρώιμο κινηματογράφο και συχνά ένας animator το δούλευε μόνος του. Στην αρχή το στυλ αυτό χρησιμοποιούταν για την δημιουργία οπτικών εφέ για live-action παραγωγές αλλά εφαρμοζόταν και σε εξ' ολοκλήρου animated ταινίες.

Στην Αγγλία ο **Arthur Melbourne - Cooper** δημιουργούσε stop - motion ταινίες πριν από την αλλαγή του αιώνα, γεγονός που τον καθιστά τον πρώτο animator στην ιστορία. Ο Melbourne - Cooper, ήταν έμπειρος φωτογράφος και χειριστής κάμερας και το 1901 ίδρυσε το δικό του στούντιο, την Alpha Cinematograph Company με έδρα στην πόλη Σεντ Όλμπανς (St. Albans). Μέχρι εκείνη την στιγμή ο Melbourne - Cooper είχε ήδη φτιάξει τρεις stop-motion ταινίες ως διαφημιστικά για τα σπίρτα Bryant & May. Πιστεύεται ότι είχαν δημοσιευθεί το 1899, αν και πολλοί αντιπαραθέτουν το 1915 ως ημερομηνία έκδοσης. Οι ταινίες αυτές ήταν γνωστές ως *Animated Matches Playing Voleyball* (διάρκεια πενήντα δευτερολέπτων), *Animated Maches Playing Cricket* (διάρκεια ενός λεπτού και 15 δευτερολέπτων) και στην ίδια διάρκεια –αν και η εισαγωγή του βίντεο είχε αφαιρεθεί και λείπει από τις εκτυπώσεις, *Matches Appeal*.

Ο Melbourne - Cooper δημιούργησε πάνω από τριάντα ταινίες, απ τις οποίες μόνο οι έξι διασώθηκαν. Πέρα από τις τρεις ταινίες «σπίρτα» υπάρχει η δυνατότητα κάποιος να δει τις ταινίες *A Dream of Toyland* (1907), *Noah's Ark* (1909) και το *Road Hogs in Toyland* (1911). Από αυτές η ταινία *A Dream of Toyland* είναι η πιο σύνθετη, αφού αποτελούταν από έξι σκηνές και σε διάρκεια το βίντεο είχε διάρκεια επτά λεπτών. Αυτές οι σκηνές περιλάμβαναν μία live - action ιστορία και μία ακολουθία stop - motion που διαρκεί περίπου το ένα τρίτο της ταινίας και αναπαριστά έναν αριθμό φιγούρων που κινούνται ταυτόχρονα σε ένα ανοιχτού τύπου σετ, γυρισμέ-

νο σε φυσικό φως.[15]
Η ιστορία αποτελείται από ένα νεαρό αγόρι το οποίο πηγαίνουν σε ένα μαγαζί παιχνιδιών όπου η μητέρα του, του αγοράζει ένα σωρό όμορφα πράγματα. Όταν κοιμάται ονειρεύεται ότι τα καινούρια του παιχνίδια ζωντανεύουν.



Εικόνα 32: Arthur Melbourne - Cooper, Animated Matches Playing Cricket



Εικόνα 33: Arthur Melbourne - Cooper, A Dream of Toyland, 1907

Animation με πηλό

Το animation με πηλό ως γλυπτικό μέσο, ξεκίνησε όταν ο δάσκαλος τέχνης William Harbutt τελειοποίησε ένα μαλακό μέσο γλυπτικής, την πλαστελίνη, το οποίο παρέμενε εύκαμπτο περισσότερο χρόνο από κάποιο άλλο υλικό, γεγονός το οποίο καθιστούσε ιδανικό για την παραγωγή κάποιας ταινίας animation με πηλό ως μέσο. Μία από τις πρώτες ταινίες που χρησιμοποιούσαν την συγκεκριμένη τεχνοτροπία, αυτή του πηλού δημοσιεύτηκε το1902 : *Fun in a Bakery Shop* (Πλάκα σε ένα ζαχαροπλαστείο) , από τον καλύτερο σκηνοθέτη του Edison, Edwin S. Porter. Η κωμωδία, η οποία διαρκεί για λιγότερο από δύο λεπτά, δείχνει έναν ζαχαροπλάστη να βλέπει έναν αρουραίο σε ένα βαρέλι, να του πετάει ζύμη και να αρχίζει να την πλάθει. Καθώς μπαίνει μπροστά από την ζύμη ο θεατής δεν μπορεί να δει τι πλάθει ο ζαχαροπλάστης. Όταν απομακρύνεται φανερώνεται η αναπαράσταση κάποιων διάσημων προσωπικοτήτων της εποχής. Τέλος μπαίνουν και άλλοι ζαχαροπλάστες στο πλάνο και βλέποντας το θέαμα αρχίζουν να του πετάνε αλεύρι στο πρόσωπο.[16]

15 Furniss, 30-31
16 Furniss, 32-33



Εικόνα 34: Arthur Melbourne - Cooper, A Dream of Toyland, 1907

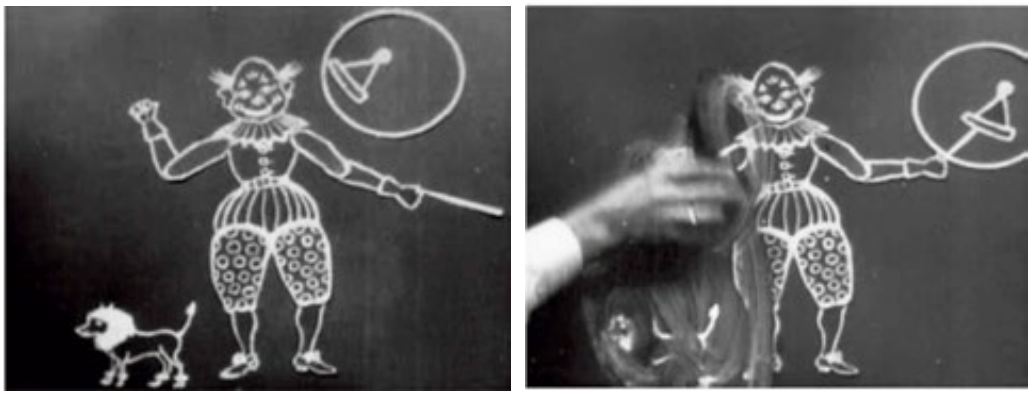
Σκίτσο - Αστραπή Animation

Μία άλλη πρώιμη έκφανση του animation ήταν το αστραπιαίο κινούμενο σκίτσο (Lightning - Sketch Animation). Η συγκεκριμένη τεχνική αποτελούταν από σταματημένη κάμερα και αντικατάσταση, stop motion και σχεδιασμένο στο χέρι animation όλα βασισμένα στην τεχνική του αστραπιαίου animation. Το 1896 ο σπουδαίος καρικατουρίστας Tom Merry, είχε είχε κινηματογραφηθεί να σχεδιάζει σε πραγματικό χρόνο αστραπιαία σχέδια, Βρετανών και Γερμανών πολιτικών αλλά αυτές οι ταινίες δεν επιβίωσαν στον χρόνο. Συνήθως τέτοιου είδους ταινίες κατέγραφαν γεγονότα της επικαιρότητας και όπως κάθε άλλη μορφή του σινεμά, με το πέρασμα του χρόνου εξελίσσονταν σε πολυπλοκότητα.

Ο John Stuart Blackton ήταν ένας γνωστός καρτουνίστας εφημερίδας ο οποίος προσέγγισε την συγκεκριμένη τεχνική ταινιών animation, πολλές από τις οποίες έχουν διασωθεί. Δημιουργούσε ταινίες χρησιμοποιώντας όχι μόνο την τεχνική της αντικατάστασης και stop motion κάμερας, αλλά και stop motion τίτλους και και κινούμενες ζωγραφιές με περιγράμματα. Ο Blackton δημιούργησε μία ποικιλία αστραπιαίων σκίτσων σε γνωστό θέατρο όπου παρουσίασε με δύο συνέταιρους το σόου με τίτλο «Magic, magic lanterns, drawings, ventriloquism and recitation» (μαγικοί, μαγικοί φανοί, ζωγραφιές, εγγαστριμυθία και αφήγηση). Στην πιο διαδεδομένη ταινία του The Enchanced Drawing, που γυρίστηκε στο στούντιο του Edison (Black Maria) ο Blackton φαίνεται να αντικρίζει ένα μεγάλο χαρτόνι και γρήγορα σχεδιάζει το πρόσωπο ενός άνδρα σε πραγματικό χρόνο, γυρνώντας δύο φορές στην κάμερα, σαν να αναγνωρίζει την ύπαρξη του κοινού. Ύστερα μία σειρά από τεχνάσματα συμβαίνουν, καθώς σχεδιάζει διάφορα αντικείμενα : ένα μπουκάλι. κρασί και ένα ποτήρι, ένα καπέλο και ένα τσιγάρο και αφαιρεί τα συγκεκριμένα αντικείμενα από το χαρτόνι σαν να είναι πραγματικά. Το συγκεκριμένο τέχνασμα πραγματοποιούταν σταματώντας την κάμερα και αντικαθιστώντας αντικείμενα στο πλάνο. Στο μεταξύ, ο ζωγραφισμένος χαρακτήρας αλλάζει την έκφρασή του σε διάστημα δύο

εικόνων, άλλο ένα παράδειγμα αντικατάστασης με την μέθοδο της σταματημένης κάμερας.

Μερικά χρόνια μετά ο Blackton γυρίζει την ταινία *Humorous Phases of Funny Faces* (Εικ. 33) όπου αναπαριστάται ένας κλόουν να αλληλεπιδρά με ένα στεφάνι και έναν σκύλο. την ταινία αυτή φαίνεται μόνο το χέρι του Blackton να σχεδιάζει τον κλόουν με την μέθοδο του stop-motion. Ενώ φαίνεται ότι ολόκληρος ο κλόουν είναι σχεδιασμένος στον πίνακα, τα χέρια και πόδια του είναι cutouts δηλαδή ξέχωρα στοιχεία τα οποία μπορούν να κινηθούν ανεξάρτητα από το υπόλοιπο σώμα. Αυτό όντως γίνεται όταν ο κλόουν αλληλεπιδρά με το στεφάνι που είναι επίσης cutout, όπως και το σκυλί που πηδά μέσα από αυτό. Μετά τα cutouts αντικαθίστανται με σχέδιο από κιμωλία (χωρίς να το καταλάβει ο θεατής με την διαδικασία της σταματημένης κάμερας) και ο Blackton για να αποδείξει την κιμωλία στον πίνακα σβήνει όλο το σχέδιο.[17]



Εικόνα 35: John Stuart Blackton, *Humorous Phases of Funny Faces* , 1906.

Georges Méliès και Ειδικά Εφέ

Καθώς οι επαγγελματικές μαγικές παραστάσεις είχαν φτάσει στην κορύφωση τους με τον μάγο Jean Eugène Robert - Houdin στο Παρίσι, η συγκεκριμένη μορφή τέχνης ενσωματώθηκε και στον κινηματογράφο με μία κοντινή έννοια. Τα ειδικά εφέ στον κινηματογράφο παρουσίαζαν μια ποικιλία από ανεξήγητα φαινόμενα και επιτεύγματα που εντυπωσίαζαν την κοινωνία του 19ου αιώνα. Εκείνη την περίοδο νέες τεχνολογίες όπως τα μικροσκόπια, η φωτογραφία και οι ακτίνες χ , αποκάλυπταν φαινόμενα που προηγουμένως ήταν άγνωστα, κάνοντας την ύπαρξη άλλων κρυμμένων δυνάμεων (όπως αυτή της μαγείας) δυνατή.

Ο Γάλλος Georges Méliès, ενώ ήταν ένας ταχυδακτυλουργός που έδινε παραστάσεις στο δικό του θέατρο, όταν αντίκρισε τον κινηματογράφο των Lumière το 1895 αποφάσισε να ασχοληθεί και ο ίδιος με τις ταινίες. Λόγω του γεγονός ότι οι Lumière δεν είχαν αρχίσει την πώληση εξοπλισμού, ο Méliès αγόρασε μία μηχανή από τον Άγγλο εφευρέτη και κατασκευαστή R.W. Paul στις αρχές του 1896. Μελετώντας την κατάφερε να κατασκευάσει την δική του κάμερα με την οποία άρχισε να προ-

17 Furniss, 32.

βάλλει ταινίες στο θέατρο του.

Οι γοητευτικές ταινίες φαντασίας του Méliès είναι ο κύριος λόγος για τον οποίο έχει μείνει στην ιστορία. Οι συγκεκριμένες ταινίες χαρακτηρίζονταν από τα κινηματογραφικά τρικ στη διάρκεια της λήψης τους αλλά και για ζωγραφισμένα σκηνικά. Παρ' όλα αυτά ο Méliès γύρισε ταινίες που κάλυπταν όλο το εύρος των τότε γνωστών κινηματογραφικών μεθόδων όπως η μέθοδος stop motion αλλά και της λήψης με αντικατάσταση καθώς σε περιεχόμενο διέφεραν από σύντομες κωμωδίες, πρώιμες ταξιδιωτικές ταινίες αλλά και πολιτικό-πολιτικά γεγονότα. Την πρώτη χρονιά γύρισε είκοσι οκτώ ταινίες, ανάμεσα στις οποίες και η πρώτη ταινία του με τρικ. με τίτλο *Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin* (The Vanishing Lady, 1896). Σε αυτή την ταινία εμφανίζεται σαν ταχυδακτυλουργός που μεταμορφώνει μια γυναίκα σε σκελετό. Όλα τα εφέ τύπου τρικ που χρησιμοποιούσε στις ταινίες του έπρεπε να επιτευχθούν κατά την διάρκεια της κινηματογράφησης, αφού από τα μέσα της δεκαετίας του 1920 πολύ λίγες επεμβάσεις γινόντουσαν στα εργαστήρια. Το πολύ ενδιαφέρον με τον συγκεκριμένο εφευρέτη - καλλιτέχνη, ήταν ότι ενώ τις πρώιμες ταινίες του τις διένειμε σε δέκα πλάνα ως χωριστές ταινίες, όταν προβάλλονταν μαζί τα πλάνα αυτά αποτέλεσαν μια από τις πιο πολύπλοκες ταινίες των πρώτων χρόνων του κινηματογράφου.

Για να μπορεί να χει τον έλεγχο της mise - en - scène και της φωτογραφίας στις ταινίες του, ο Méliès κατασκεύασε ένα γυάλινο στούντιο (Εικ. 36) στις αρχές του 1897 και σκηνικά από ζωγραφισμένα τελάρα τα οποία είχε την δυνατότητα να μετακινεί και να αλλάζει. Χαρακτηριστικό είναι το δραματοποιημένο ντοκιμαντέρ του Méliès που είχε θέμα την βύθιση του αμερικανικού θωρηκτού Maine, ένα γόμος που πυροδότησε τον Ισπανοαμερικανικό πόλεμο. Η δημιουργία αυτής της ταινία έγινε με ζωγραφισμένο σκηνικό και ηθοποιούς που υποδύονταν τους δύτες, ενώ μία δεξαμενή νερού τοποθετημένη μπροστά από την κάμερα έδινε την εντύπωση ότι η σκηνή διαδραματιζόταν στον βυθό. Επίσης διάσημη έγινε και η ταινία του *Le Voyage dans la lune* (Ταξίδι στη Σελήνη, 1902), μια κωμική ιστορία επιστημονικής φαντασίας για μια ομάδα επιστημόνων που ταξιδεύουν στη Σελήνη με μία διαστημική κάψουλα, αιχμαλωτίζονται από μία φυλή πλασμάτων που ζει στα έγκατά της και καταφέρουν να δραπετεύσουν.[18]

18 Kristin Thompson, David Bordwell, 24-25.



Εικόνα 36: Georges Méliès, *Star Studio* , 1897.

Οι μεταγενέστερες ταινίες του όπως το Ταξίδι στη Σελήνη (Εικ. 37) περιείχαν επίσης περίπλοκα stop- motion εφέ. Διάβολοι που ξεπηδούν μέσα από ένα σύννεφο καπνού, ελκυστικές γυναίκες που εξαφανίζονται και άνδρες που καθώς χοροπηδούν μεταμορφώνονται σε δαίμονες. Ο Méliès δημιουργούν τας αψεγάδιαστα stop - motion εφέ απέδειξε την αυθεντία του στο μοντάζ αυτού του είδους - γεγονός που πολλοί ιστορικοί στην αρχή αμφισβήτησαν.



Εικόνα 37: Georges Méliès, *Le Voyage dans la lune* , 1902.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με την αλλαγή του αιώνα δημιουργήθηκαν τα πρώτα καρέ με ζωγραφισμένο ή stop-motion animation. Οι ρίζες του animation στο βοντβίλ και στα μαγικά σόου ήταν εμφανή από την ίδια την φύση των ταινιών, οι οποίες βασίζονταν στην καινοτομία διαφόρων οπτικών τεχνασμάτων. Αυτά τα τεχνάσματα επιτυγχάνονταν με την δημιουργία προτωπόρων ειδικών εφέ όπως η σταματημένη κάμερα με αντικατάσταση, μινιατούρες, διπλές εκθέσεις καρέ και ζωγραφισμένα στο χέρι καρέ. Ένα από τα πρώιμα είδη animation που χρησιμοποιούσε αυτές τις τεχνικές ήταν το *αστραπιαίο σκίτσο*. Μέχρι το 1910, με'τα από τον Méliès, αυτά τα ειδικά εφέ ξεπεράστηκαν καθώς η αφηγηματική πολυπλοκότητα και η διάρκεια των ταινιών αυξήθηκε.

Τα Θεμέλια της Βιομηχανίας του Animation

Τα τέλη του 1910 ήταν μία περίοδος μεγάλης αλλαγής παγκοσμίως. Ο Πρώτος Παγκόσμιος Πόλεμος, ο οποίος διήρκεσε από το 1914 μέχρι το 1918 με μέλη της Τριπλής Συμμαχίας (Γερμανία, Αυστρία-Ουγγαρία και Ιταλία) εναντίων της Τριπλής Συμφωνίας (Αγγλία, Ρωσία και Γαλλία) , δημιούργησε σημαντικές αλλαγές στις Ευρωπαϊκές δυνάμεις και συντέλεσε σε πολιτική και οικονομική αστάθεια η οποία θα διαρκούσε για τις επόμενες δύο δεκαετίες. Για την Γερμανία οι επιπτώσεις ήταν ιδιαίτερα καταστροφικές: Η συγκεκριμένη χώρα κρίθηκε υπεύθυνη για τις απώλειες του πολέμου και της επιβλήθηκε ένα τεράστιο ποσό για αποζημιώσεις το οποίο τελικά ξεχρεώθηκε το 2010

Στο μεταξύ η Αμερική, η οποία συμμετείχε σχετικά αργά στις αντιπαραθέσεις, το 1917 επωφελήθηκε από μία μεταπολεμική περίοδο ευημερίας. Αυτή η ευημερία ήταν άρρηκτα συνδεδεμένη με την ραγδαία ανάπτυξη της βιομηχανίας του κινηματογράφου. Με το τέλος του πολέμου, οι Live-action ταινίες είχαν αποκτήσει μεγάλη διασημότητα διεθνώς και τα αμερικάνικα Studios ήταν έτοιμα να ανταποκριθούν αυξάνοντας την παραγωγή. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η βιομηχανία πλέον κινηματογράφου της Αμερικής να αντικαταστήσει την αγορά της Γαλλίας.

Πριν από τον πόλεμο η Αγγλία έπαιζε τον ρόλο του διαμεσολαβητή σε ότι αφορούσε την διανομή ταινιών μεταξύ Αμερικής και Ευρώπης, αλλά όταν ο πόλεμος κατάργησε το συγκεκριμένο σύστημα, τα Αμερικάνικα στούντιο κατευθύνθηκαν στην δημιουργία ενός ατομικού μοντέλου διανομής προωθώντας τους ίδιους διεθνώς.

Αυτό το ατομικό αμερικάνικο δίκτυο παρήγαγε ταινίες live action μικρού μήκους διαφόρων ειδών, η διάρκεια αυτών είχε σταθεροποιηθεί στο ένα καρούλι φιλμ (περίπου έντεκα λεπτά) αλλά και στα δύο καρούλια φιλμ (εικοσιδύο λεπτά). Εκείνη την περίοδο, οι περισσότερες παραγγελίες διαφημιστικών προορίζονταν για παραγωγή από πολλά animation στούντιο, στην Αμερική αλλά και στον υπόλοιπο κόσμο και προβάλλονταν δίπλα από άλλες μορφές ταινιών στα θέατρα.

Αναφορικά animation στούντιο όπως το *Publi - Ciné* στην Γαλλία που ιδρύθηκε από τον Γάλλο Robert Collard το 1919 που ήταν ήδη γνωστός στο κόσμο της τέχνης, δημιούργησε πολλά διαφημιστικά όπως και στην Αμερική το στούντιο του Walt Disney στα τέλη του 1910 παρήγαγε πολλά χορηγούμενα animations με παραγγελίες από διαφημιστικές και προωθητικές δουλειές.

Η εφαρμογή του γραμμικού πρότυπου παραγωγής, ξεπέρασε τις μεθόδους μικρής χειροποίητης κλίμακας δημιουργία που μέχρι τότε εφαρμοζόταν. Την περίοδο του 1910 λοιπό, στούντιο τόσο live - action όσο και animation δημιουργούσαν με βάση με το πρότυπο και τις αρχές επιστημονικής διοίκησης θεωρητικών όπως ο Federrick Winslow, ο οποίος περιέγραψε τον κατακερματισμό του βάρους της δουλείας σε επιμέρους μικρότερης κλίμακας δουλειές και πόστα, τα οποία θα επιβλέπονταν από κάποιους προϊστάμενους. Με αυτού του είδους σύστημα, εργαζόμενοι μπορούσαν να κινηθούν οριζοντίως από μία εταιρία σε μία άλλη αφού τα καθήκοντά τους ήταν παρόμοια σε κάθε στούντιο. Αυτή η δομή επέτρεψε στο animation να εξελιχθεί σε έναν ρευστό θεσμό με εργαζόμενους, εργοδότες, ιδέες και χαρακτήρες που μετακινούνταν από μέρος σε μέρος, με τα κοινωνικά δίκτυα να επιβάλλουν την ανάπτυξή του σε εξαιρετικό βαθμό. Δημιουργήθηκαν συνεργασίες οι οποίες μπόρεσαν να αντεπεξέλθουν στην αυξανόμενη ζήτηση του αντικειμένου, αλλά αυτές οι συμμαχίες χωρίζονταν μετά από ένα διάστημα λόγω ανταγωνισμού, καθώς οι animators δελεάζονταν από το ένα στούντιο στο επόμενο με την υπόσχεση καλύτερης χρηματικής απολαβής ή μεγαλύτερης καλλιτεχνικής ελευθερίας. Το συγκεκριμένο σύστημα ήταν επικερδές για κάποιους αλλά έκανε πολλές διακρίσεις στον γυναικείο και έγχρωμο πληθυσμό, με μεγάλης διαρκείας επιπτώσεις.

Κατά την διάρκεια του 1910, η Αμερικανική βιομηχανία ταινιών προσείλκυσε φιλόδοξους δημιουργούς ταινιών και από άλλες χώρες όπως ήταν και ο Γάλλος Émile Cohl αλλά και ο Καναδός Winsor McCay, οι οποίοι είχαν κατοχυρώσει τις θέσεις τους πρώτα σε άλλους τομείς τέχνης. Ο Raoul Barré, που ήταν ένας από τους πρώτους που έστησε ένα επίσημο animation στούντιο μαζί με τον animator Bill Nolan στην Νέα Υόρκη. Το συγκεκριμένο στούντιο αποτέλεσε το κέντρο του Αμερικανικού animation , μέχρι το 1930, ακόμα και όταν ο κινηματογράφος έγειρε στην live action τεχνική στην Καλιφόρνια στα τέλη του 1910. Στο στούντιο του Barré, εξελίχθηκαν τεχνικές οι οποίες οδηγήθηκαν μόνες τους σε μία γραμμή παραγωγής και τυποποίησης, που συντέλεσε σε ένα πιο αποδοτικό σύστημα.[19]

Παράλληλα ο Αμερικάνος John Randoph Bray, ο οποίος ξεκίνησε ως δημοσιογράφος και καρτουνίστας βελτίωσε την βιομηχανία του animation περαιτέρω. Στο στούντιο του που ίδρυσε το 1914, ήταν το πιο σημαντικό στα πρώιμα χρόνια, λειτουργώντας ως εκπαιδευτικό κέντρο για νεαρούς καλλιτέχνες οι οποίοι μετά γινόντουσαν ιδιοκτήτες στούντιο οι ίδιοι.

Αυτοί οι πρωτοπόροι του κλάδου καθόρισαν τον εαυτό τους αλλά και μία μορφή τέχνης η οποία μέχρι τότε ήταν άγνωστη, κατοχύρωσαν δικές τους μεθόδους για την δημιουργία δισδιάστατων animation, περιλαμβάνοντας όχι μόνο την ανάπτυξη των απαραίτητων σχεδιαστικών μεθόδων αλλά και την τεχνολογία που απαιτούσε η παραγωγή. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα πολλοί επενδυτές να δουν τον χώρο ως προσοδοφόρο και μαζί με αυτούς πολλοί καλλιτέχνες συμμετείχαν στην παραγωγή, δημιουργώντας ένα ανταγωνιστικό κλίμα μεταξύ των στούντιο.

19 Furniss, 38-39.

Οι Πρώτες Εκφάνσεις του Animation

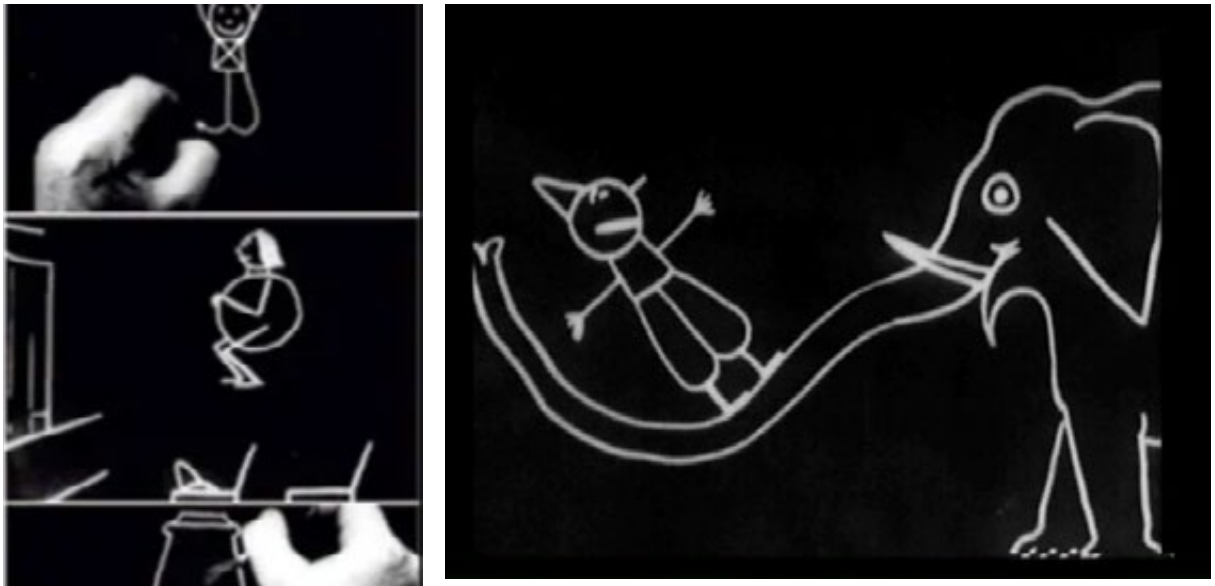
Émile Cohl: Ο Γάλλος καλλιτέχνης Émile Cohl, ήταν γύρω στα πενήντα του όταν μπήκε στον χώρο του κινηματογράφου και ξεκίνησε να δημιουργεί animation, αφού πέρασε απ' τους μοντέρνους κύκλους τέχνης του Παρισιού. Ο Cohl γνώριζε πολλούς καλλιτέχνες και συσχέτισε τον εαυτό του με μία ομάδα που ονομαζόταν *Incohérents* ή στα ελληνικά *Ασυνάρτητοι* οι οποίοι εκτιμούσαν παράλογες ιδέες και εικόνες που παρέπεμπαν σε όνειρο. Σαν καλλιτέχνης ο Cohl, είχε διάφορες κλίσεις. Ενώ ήταν εξαιρετικός στην καρικατούρα, έγραφε επίσης ποίηση, ζωγράφιζε και σχεδίαζε καθώς και έγραφε έργα για την σκηνή, όπως και συνέτασσε λογοτεχνικές δημοσιεύσεις.

Ο Cohl τελείωσε την πρώτη του animated ταινία *Fantasmagorie*, το 1908 (Εικ.38) για το στούντιο Gaumont στην Γαλλία. Παρ'ολο που η ταινία φαίνεται να χει δημιουργηθεί με κιμωλία πάνω σε μαύρο φόντο τύπου πίνακα, στην πραγματικότητα έχει σχεδιαστεί με μαύρες γραμμές σε άσπρο χαρτί. Η συγκεκριμένη επεξεργασία έγινε αντιστρέφοντας τους τόνους της εκτύπωσης, δηλαδή το μαύρο σε άσπρο και το άσπρο σε μαύρο. Σε όλη την διάρκεια της ταινίας φαίνεται το χέρι του σχεδιαστεί στο πλάνο να δημιουργεί την εικόνα και να ζωντανεύει έναν σχεδιασμένο κλόουν, οποίος περιφέρεται στην δράση της και μεταμορφώνεται σε άλλες μορφές καθώς κινείται. Η δομή αυτή ακολουθεί μία ροή τύπου συνείδησης, όπως και σε ένα όνειρο. Παρ' αυτά υπάρχει συσχέτιση με την πραγματική ζωή όταν αναπαριστά ένα από τα τότε προβλήματα της προβολής του κινηματογράφου: οι κυρίες οι οποίες είχαν μεγάλα καπέλα εμπόδιζαν την προβολή.

Η αξία της ονειρικής τύπου ταινίας, σημαίνει την δημιουργία ενός θεάματος προορισμένου για τον θεατή παρά για την αφήγηση κάποιας ιστορίας, λογική η οποία ανακαλεί αυτή των ταινιών που χρησιμοποιούσαν ειδικά εφέ. Ο Cohl όταν ξεκίνησε να δουλεύει στο συγκεκριμένο στούντιο, το αντικείμενο ήταν τόσο καινούριο που ήταν προαπαιτούμενο να καταλάβει την διαδικασία του animation μόνος του χωρίς κάποια καθοδήγηση από δημοσιεύσεις ή την βοήθεια κάποιου προϋπάρχοντος εξοπλισμού.

Τελικά όμως επεκτάθηκε και σε άλλες τεχνικές animation, όπως το stop-motion, animated εφέ ενσωματωμένα σε live - action ταινίες, ταινίες με μαριονέτες και συνδεδεμένα cutouts. Ο συγκεκριμένος καλλιτέχνης αναγνωρίστηκε και έμεινε στην ιστορία για το γραφικό του χιούμορ καθώς και για την πολύτιμη συνεισφορά του στο animated φιλμ.[20]

20 Furniss, 40.



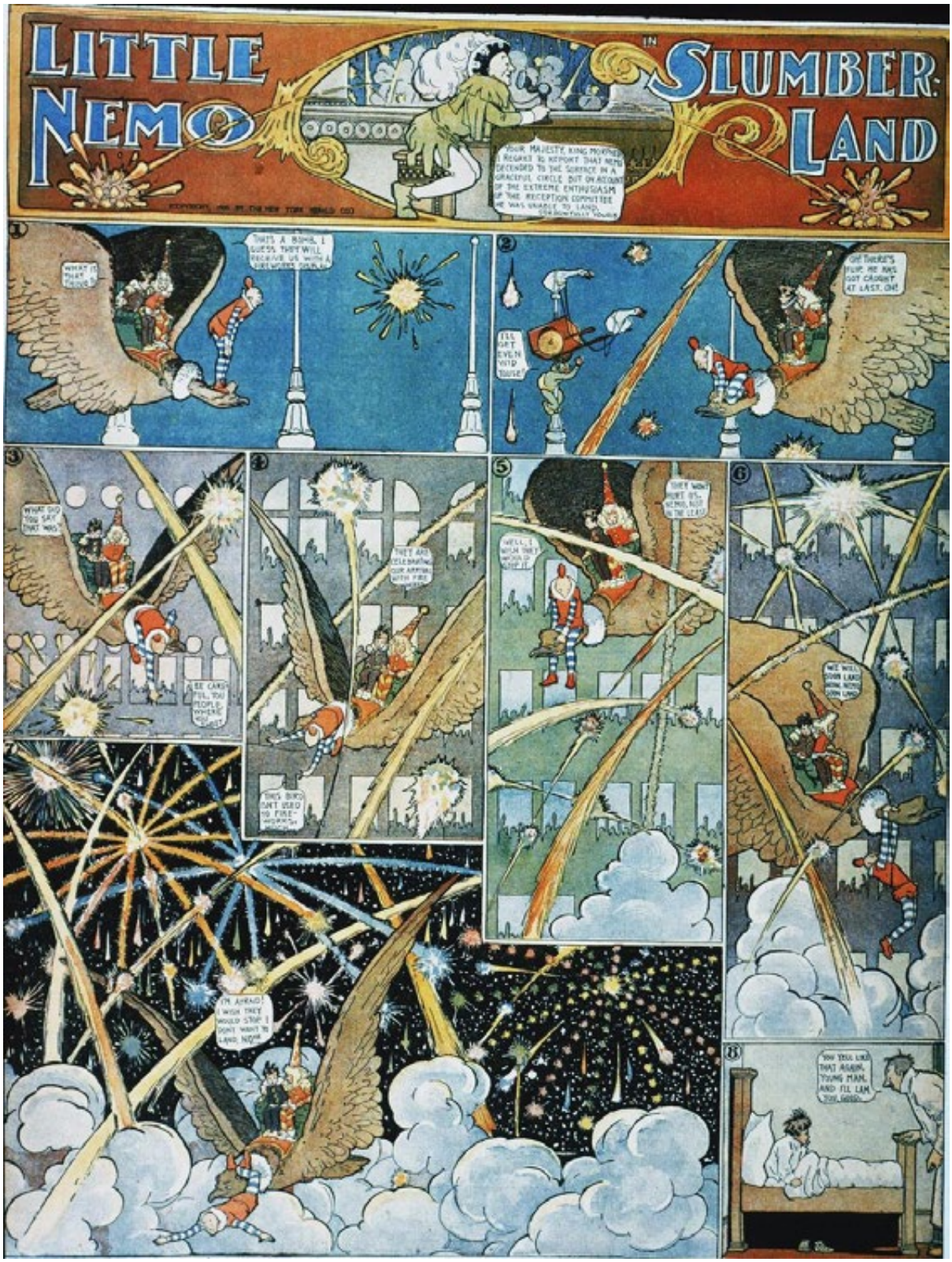
Εικόνα 38: Émile Cohl, *Fantasmagorie* , 1908.

Winsor McCay: Ο Winsor McCay που υπέγραφε με το όνομα Silas ήταν ένας animator πολύ μπροστά από την εποχή του. Την δεκαετία του 1910 δημιούργησε τα πρώτα παραδείγματα ***personality animation*** (χαρακτήρα animation), μία προσέγγιση που δεν ενστερνίστηκαν οι υπόλοιποι μέχρι το 1930. Δυστυχώς η άκρως χειροποίητης μέθοδος παραγωγής του με την πλειοψηφία των σχεδίων να σχεδιάζονται από τον ίδιο τον καλλιτέχνη, δεν είχε μέλλον σε μία διαρκώς αναπτυσσόμενη βιομηχανική κοινωνία.

Ο McCay ξεκίνησε την καριέρα του δημιουργώντας πορτρέτα σε dime museums –που ήταν ουσιαστικά κέντρα ψυχαγωγίας με ένα πολύ μικρό κόστος– και στην συνέχεια προχώρησε στην δημιουργία αφισών για τσίρκο και άλλων ειδών διάσημων θεάτρων. Στην αρχή του 20ου αιώνα, ενώ δούλευε σε δημοσιογραφικά καρτούν και εικονογραφήσεις, λάνσαρε αρκετές δημοφιλείς λωρίδες κόμικ, όπως το *Little Sammy Sneeze* (1904 - 1906) και το *Dream of a Rabbit Friend* (1904-1911). Αυτές οι επιτυχίες οδήγησαν σε μία λωρίδα κόμικ για την εφημερίδα *New York Herald,* που ονομάστηκε *Little Nemo in Slumberland* , η οποία ξεκίνησε το 1905 προτού προσελκυσθεί στις *Hearst newspapers*, όπου και συνέχισε να την δημοσιεύει.[21]

Τα κόμικ του McCay σήμερα θεωρούνται εξέχοντα έργα τέχνης για τον λεπτομερή οπτικό τους σχεδιασμό και πετυχημένη εξιστόρηση και από την στιγμή που δημοσιεύτηκαν τον έκαναν διάσημο. Δημιούργησε έναν μεγάλο αριθμό σειρών κόμικ προτού αξιοποιήσει το ταλέντο του στον κλάδο του animation.

21 Furniss, 41



Εικόνα 39: Winsor McCay, Little Nemo in Slumberland ,1096. Accessed February 11, 2021. 2021. https://jstor.org/stable/10.2307/community.13702956.

Η πρώτη ταινία του McCay, *Little Nemo* (Εικ. 40) που δημοσιεύθηκε το 1911, ήταν εμπνευσμένη από την διάσημη λωρίδα κόμικ του. Η ταινία αποτελούταν από δύο μέρη : ένα σύντομο animation και μία live - action αφήγηση. Το live - action στοιχείο, σκηνοθετημένο από τον John Stuart Blackton στην εταιρία Vitagraph που ανακοίνωσε σχεδόν δύο δεκαετίες μετά από την παρουσίαση του Κινητοσκόπιου (Kinetoscope) του Thomas Edison, το 1911, όταν οι ταινίες είχαν πλέον μεταμορφωθεί σε μία διεθνή μορφή ψυχαγωγίας, ότι: Ο McCay στοιχηματίζει με τους φίλους του ότι μπορεί να κάνει τους χαρακτήρες του να κινούνται,δημιουργώντας χιλιάδες σχέδια στην διάρκεια ενός μήνα. Όντως καταφέρνει να επιτύχει τον στόχο του, παρέχοντας ένα παράδειγμα προσωπικά παραστατικής τάσης του πρώιμου animation όπου οι animators απεικόνιζαν τους ίδιους τους χαρακτήρες στην ζωή. Στο τέλος της ταινίας, οι θεατές έβλεπαν μία σχετικά μικρή σκηνή όπου ο Nemo και οι φίλοι του τεντώνονται και κινούνται σε εξαιρετικά εκλεπτυσμένους τρόπους, δεδομένης της πρώιμης ημερομηνίας της δουλειάς αυτής.



Εικόνα 40: Winsor McCay,*Little Nemo*, 1911.

Οι θεατές δίνονταν την οδηγία *Watch Me Move,* (Κοίτα με να Κινούμαι) καθώς ένας από τους χαρακτήρες περνάει όλες τις κινούμενες δράσεις του. Σε αυτή την ταινία οι χαρακτήρες του McCay δεν αφηγούνται ή παρουσιάζουν κάποια ιστορία αλλά η ικανότητά τους να κινούνται ήταν το ίδιο το νόημα. Έτσι το animation πλέον εξαρτάται από την συγκεκριμένη καινοτομία. Ο θεατής μπορεί να αναγνωρίσει τους διάσημους χαρακτήρες του McCay από την εκτυπωμένη ενσάρκωση τους, αλλά ο χαρακτήρας τους αποκαλύπτονταν μόνο κατά την διάρκεια του φιλμ. Σε κάποιες στιγμές ο Nemo και οι φίλοι του κινούνται σε διαφορετικούς κύκλους σε μία υπερβολική squash and stretch τεχνική, ενώ σε άλλες στιγμές σε μία σχετικά ρεαλιστική απεικόνιση κίνησης. Σήμερα οι θεατές ακόμα ενθουσιάζονται από το επίπεδο τελειότητας που παρουσιάζεται στην συγκεκριμένη τελεία, ειδικά στην σχεδιαστική πολυπλοκότητα των χαρακτήρων, στον ακριβή τρόπο που ο McCay περιστρέφει την φιγούραα στον χώρο και πάνω απ' όλα με το γεγονός ότι ως ένας από τους πρώτους animators του Αμερικάνικου κινηματογράφου ήταν αυτοδίδακτος.[22]

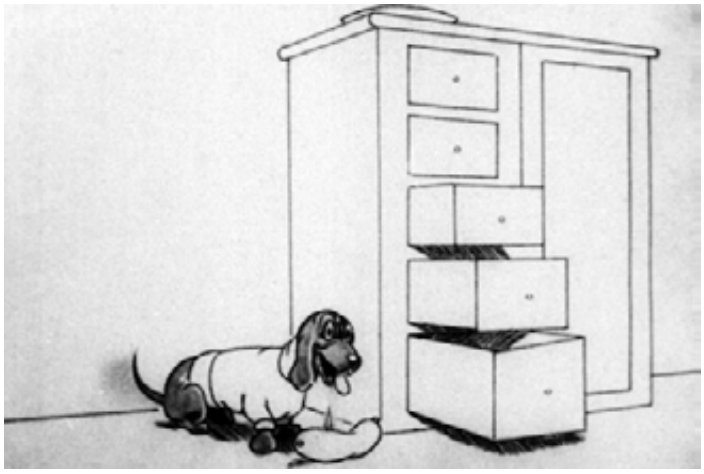
22 John Canemaker and Winsor McCay. "WINSOR MCCAY." Film Comment 11, no. 1 (1975): 44-47. Accessed May 3, 2021. http://www.jstor.org/stable/43754884.

Ο συγκλονιστικός αυτός αριθμός μεμονωμένων σχεδίων αποτέλεσε σημαντικό πλεονέκτημα αυτής της νέας μορφής διασκέδασης σε αντίθεση με τον γνωστό ως τότε κινηματογράφο. Ήταν τόσο συναρπαστικό όσο το να έρχονται σε ζωή οι εικόνες. [23]

Εκείνη την περίοδο και συγκεκριμένα το 1908 κάνει την εμφάνισή του ο έγχρωμος πλέον κινηματογράφος, όταν ο Charles Urban, διαμορφώνει μια διαδικασία που ονομάζεται *Kinemacolor* , η οποία εξαπλώθηκε ευρέως μετά το 1917, με την ίδρυση της Αμερικάνικης *Technicolor Corporation*. Σε μία συνέντευξη που έδωσε ο Edison σε ένα άρθρο με τίτλο *Who's Who in the Film Game* το 1910, στον τέταρτο τόμο του *Nickelodeon* (τεχνικό περιοδικό που απευθύνεται τότε στους κατασκευαστές και στους εκθέτες των κινούμενων εικόνων) αναφέρει τον κινηματογράφο ως έναν πλέον πολιτισμικό θεσμό, που έχει εξελιχθεί από την άγρια και ασαφή του προέλευσή της.[24]

J. R. Bray : Animated Κινηματογράφος και χρώμα.

Ο John Randolph Bray ξεκίνησε την καριέρα του δουλεύοντας για εφημερίδες , περιλαμβάνοντας την δουλειά του ως καρτουνίστας, ξεκινώντας το 1903. Οι λωρίδες κόμικ του έγιναν σύντομα διάσημες και ξεκίνησαν να δημοσιεύονται και σε άλλα σατιρικά περιοδικά όπως το *Judge*. Παράλληλα με τα εκτυπωμένα κόμικ όμως που δημιουργούσε άρχισε να στρέφει το ενδιαφέρον του προς το Animation. Το 1913 ολοκλήρωσε την πρώτη του ταινία animation γνωστή ως *The Artist's Dream and The Dachshund and the Sausage* (Εικ.41) όπου η ιστορία εξελίσσεται γύρω από μία live-action σκηνή ενός καλλιτέχνη που ζωγραφίζει ένα σκυλί και κάποια συρτάρια που περιέχουν μερικά λουκάνικα. Όποτε φεύγει ο καλλιτέχνης από το δωμάτιο, το σκυλί ζωντανεύει σε animation και βρίσκει τα λουκάνικα. Αφού τρώει πολλά λουκάνικα, το σκυλί γίνεται πολύ χοντρό και αυτό έχει ως αποτέλεσμα να χει παρόμοια τύχη με το κουνούπι του Winsor McCay στην animated ταινία *How a Mosquito Operates*.



Εικόνα 41: John Randolph Bray, The Artist's Dream and The Dachshund , 1913.

23 Hannah Frank, *Frame by Frame: A Materialistic Aesthetics of Animated Cartoons* (Oakland: University of California Press, 2019.) DOI: https://doi.org/10.1525/luminos.65

24 Wierzbicki, 71.

Την δεκαετία του 1920 ο Bray καθορίζει την σταθερά για την διαδικασία της παραγωγής και παρείχε μία βάση για την ανάπτυξη του Αμερικάνικου στούντιο animation. Πολλές από τις θεμελιώδεις για την εποχή προσωπικότητες Animation πέρασαν από τις πόρτες του, όπως ο David Hand και Glyde *Gerry* Geronimi γνωστοί για την μετέπειτα δουλειά τους στην Disney. Επίσης ο Jamison *Jam* Handy, τον οποίο πήρε στην δουλειά ο Bray για να ναι επιβλέπων στην διαδικασία παραγωγής ενός στούντιο, δουλειά την οποία έκανε για αρκετά χρόνια. Αργότερα με το όνομα Jam Handy Organization, το στούντιο έγινε ένα από τα μεγαλύτερα σε παραγωγή βιομηχανικών φίλμ.

Ο **Max Fleischer** προσλήφθηκε από τον Bray το 1916 και έφερε μαζί του την πατέντα για την διαδικασία **rotoscoping,** (συντάχθηκε το 1915 και εγκρίθηκε το 1917) στην οποία υλικό από έναν live-action καλλιτέχνη προβάλλονταν καρέ καρέ σε χαρτί και ξεπατικωνόταν για να αποτελέσει την βάση των ζωγραφισμένων σχεδίων για animated χαρακτήρες. Ο Max Fleischer χρησιμοποίησε αυτή την διαδικασία στις *Out of the Inkwell* (Από το Μελανοδοχείο) ψυχαγωγικές ταινίες του όπως ήταν η ταινία *Koko the Clown* (Εικ.42) . Η συγκεκριμένη μέθοδος συνδύαζε επίπεδους κινούμενους χαρακτήρες με τρισδιάστατο background. Ήταν χαρακτηριστική, στις ταινίες τις Νέας Υόρκης η αποδοχή του καρτούν ως μία τεχνητή συσκευή ένα κατασκευασμένο αντικείμενο όπως στο *Koko the Clown* φαινόταν σαν οι χαρακτήρες να γεννιόντουσαν σε ένα φύλλο χαρτιού και να αλληλεπιδρούν με τον κόσμο έξω από το χαρτί. [25]Επίσης δούλεψε σε πολλές ταινίες πολεμικού περιεχομένου με τον συνάδελφό του Jack Leventhal ο οποίο υπήρξε καινοτόμος στον κλάδο των στερεοσκοπικών ταινιών.



Εικόνα 41: Max Fleischer, Koko the Clown - Out of the Inkwell, (1918-1929)

25 Mark Langer, *Regionalism in Disney Animation: Pink Elephants and Dumbo*. Film History 4, no. 4 (1990): 305-21. Accessed February 5, 2021. http://www.jstor.org/stable/3815059. 309.

Πολύ σημαντικό είναι να αναφερθεί ότι ο Bray, θεωρείται ότι είναι ο πρώτος που δημιούργησε **έγχρωμη animated ταινία** στην Αμερική, *The Debut of Thomas Cat* , το 1920 χρησιμοποιώντας την Brewster Color Process, μία από τις πειραματικές μεθόδους που βρίσκονταν εν εξελίξει εκείνη την δεκαετία. Παρ' αυτά, είναι γεγονός ότι η δουλειά του Bray στερούταν δημιουργικότητας και πειραματισμού. Αυτό συνέβαινε γιατί ήταν πολύ αυστηρός με την παραγωγή κάθε ταινίας, επιτρέποντας έναν σχετικά μικρό αριθμό σχεδίων για την δημιουργία αυτών και ελέγχοντας συχνά την χρήση των προμηθειών στο σημείο που παρείχε μόνο ένα μολύβι σε κάθε animator. Αυτή η οικονομία που έκανε είχε αντίκτυπο στην αισθητική της δουλειάς που παρήγαγε και τελικά στην διασημότητα του. Το στούντιο του ξεκίνησε να αντιμετωπίζει προβλήματα και το 1922 ο Bray έχασε τον διανομέα του. Έπειτα κινήθηκε στης βιομηχανικές εικόνες, περιλαμβάνοντας λωρίδες φιλμ για σχολεία.
[26]

26 Furniss, 47-48

Μετέπειτα εξελίξεις στο Animation

Barré Studio: Ο Raoul Barré, φοιτητής της Ακαδημίας Καλών Τεχνών στο Παρίσι και θεμελιώδης φιγούρα της πόλης Quebec στην κουλτούρα των καρτούν, ακολούθησε τον κλάδο της εικονογράφησης και της ζωγραφικής, συμμετέχοντας σε διάφορα σόου. Το 1912, ο Barré επισκεπτόταν το στούντιο του Edison όταν γνώρισε τον Bill Nolan, ο οποίος δούλευε εκεί. Αφού συνεργάστηκαν σε διαφημιστικές ταινίες, το 1914 ίδρυσαν μαζί ένα από τα πρώτα animation στούντιο, δημιουργώντας animated μέρη για την γνωστή σειρά που διανεμόταν από τον Edison *Animated Grouch Chaser*. Ο Nolan έμεινε γωνστός (πέρα από την γρηγοράδα και ευστροφία του) για την ανάπτυξη της μεθόδου ***rubber - hose***, που όπως προδιαθέτει και από το όνομά της περιγράφει μία λαστιχένια κίνηση σώματος των χαρακτήρων, αντανακλώντας ένα είδος φυσικής κωμωδίας ή μία κατάσταση φάρσας. Αυτή η μέθοδος animation ήταν η κυρίαρχη στα Αμερικάνικα στούντιο. Τα αντικείμενα παίρναν την μορφή ή τα χαρακτηριστικά άλλων όντων, δίνοντας έμφαση στην μεταβλητότητα και στην μεταμόρφωση. Μακάβριες εικόνες και θεματικές όπως ο θάνατος, η βία και ο ακρωτηριασμός ήταν συνηθισμένες στην Νέα Υόρκη. Κλασικά παραδείγματα περιλαμβάνουν ταινίες τύπου ***Felix the Cat*** όπως η ***SURE- LOCKED HOMES*** (1928).[27]

Ο Barré συνέβαλλε στην δημιουργία του συστήματος **peg and perf**, στην δημουργία δηλαδή ενός συστήματος που χρησιμοποιούσε ένα μία βέργα peg , και χαρτιά με τρύπες στο άνω μέρος τους, συμβατές με την βέργα. Η εναλλακτική μέθοδος που υπήρχε ήταν η χρήση ξύλινων κάδρων η οποία, ευθυγραμμίζοντας τα σχεδιαστικά χαρτιά στην κάτω γωνία. Αυτή η μέθοδος όμως δεν ήταν και πολύ ακριβής και είχε ως αποτέλεσμα η τελική ταινία να χει τρεμάμενες εικόνες στην οθόνη.[28]

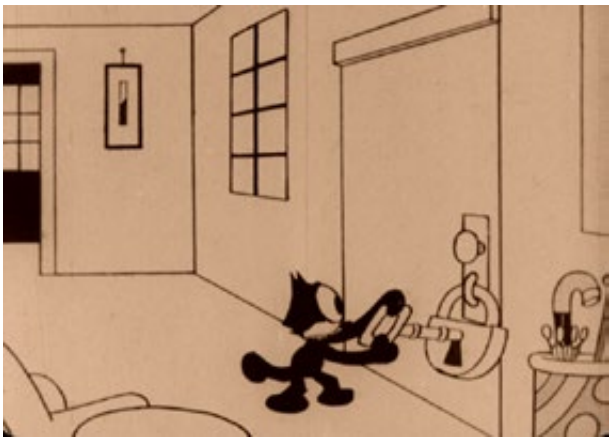
Στο στούντιο του Barré, μία καινοτομία γνωστή ως το *slash system* πρόσφερε μία εναλλακτική στα σελιλόιντς (cel : το ελαστικό υλικό με βάση τη νιτρική σελιλόζη, αποτύπωσης εικόνας) χρησιμοποιούσε στοίβες χαρτιών που ήταν κομμένα έτσι ώστε να αποκαλύπτουν την κινούμενη εικόνα από κάτω ή το background, πάντα αναλόγως με το πως ήταν στοιβαγμένο το έργο. Αυτό το σύστημα συνέφερε γιατί μπορούσε να αποφύγει τα κόστη των αδειών της *Bray Hurd Process Company* για το δικαίωμα να χρησιμοποιήσουν σελιλόιντ.

27, 28 Mark Langer, *Regionalism in Disney Animation: Pink Elephants and Dumbo*. Film History 4, no. 4 (1990): 305-21. Accessed February 5, 2021. http://www.jstor.org/stable/3815059. 309.

.



Εικόνα 42: Pat Sullivan, Felix Turns the Tide, 1922.



Εικόνα 43: Pat Sullivan, Felix the Cat Sure - Locked Homes, 1928.

Συνήθως έθνικ και εργατικής τάξης χαρακτήρες χρησιμοποιούνταν σε αυτές τις ταινίες. Χαρακτηριστικοί και διαχρονικοί ήταν ο *Popeye, Olive Oyl, Bluto,Wimpy, Betty Book* και *Grumpy* του Fleicher Studio, με επίπεδη σχεδιαστική προοπτική. Οι animated ταινίες της Νέας Υόρκης δεν συνήθιζαν να παρουσιάζουν τόσο ηθικές κοινοτοπίες όπως για παράδειγμα κάνανε στα στούντιο της Δυτικής Ακτής. Πολλές ταινίες της Νέας Υόρκης επίσης παρουσίαζαν και άλλες μορφές απαγορευμένης συμπεριφοράς (για την τότε κοινωνία) όπως η απιστία στην ταινία του Van Beuren's *OPENING NIGHT* (1933) και στου Fleischer *BETTY BOOP* (1932) , και η ομοφυλοφιλία στην ταινία *DIZZY RED RIDING HOOD* (1931) και στην BETTY BOOP'S PENTHOUSE (1932).[29]



Εικόνα 44: Max Fleischer, Dizzy Red Riding Hood, 1932.

29 Mark Langer, *Regionalism in Disney Animation: Pink Elephants and Dumbo*. Film History 4, no. 4 (1990): 305-21. Accessed February 5, 2021. http://www.jstor.org/stable/3815059. 310.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι καταστροφικές επιπτώσεις του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου οδήγησαν την βιομηχανία του διεθνή κινηματογράφου να μετατοπίσει το κέντρο του από την Γαλλία στην Αμερική. Την ίδια στιγμή, το Αμερικανικό animation αλλάζει την διαδικασία παραγωγής του από χειροποίητη σε ολόκληρη βιομηχανία με κατακερματισμένους ρόλους και καθήκοντα και κέντρο την Νέα Υόρκη. Για να αυξηθεί η παραγωγή , πήρε μία πιο εργοστασιακή μορφή και δημιουργήθηκαν μέθοδοι οι οποίοι βοήθησαν την εξέλιξη του ζωγραφισμένου δισδιάστατου animation, το οποίο κυριάρχησε της παραγωγής του stop-motion στην Αμερική.

Αυτό το κεφάλαιο καλύπτει της καινοτομίες τεσσάρων πολύ σημαντικών φιγούρων για τον κλάδο του animation στην Αμερική την δεκαετία του 1910: Ο Émile Cohl, Winsor McCay, John Randolf Bray και Raoul Barré. Οι συγκεκριμένοι πρωτοπόροι διακρίνονταν στον χώρο των τυπωμένων κόμικ,στις καρικατούρες, στα πολιτικά καρτούν, στις λωρίδες κόμικ εφημερίδων, γνώσεις οι οποίες έπαιξαν μεγάλο ρόλο στην θεμελίωση της ανάπτυξης του animation.

Παρόλα αυτά η δεκαετία του 1920 θα έφερνε ακόμα μεγαλύτερες αλλαγές, καθώς ο Αμερικάνικος Κινηματογράφος θα αποκτούσε ακόμα μεγαλύτερη δύναμη και η τεχνολογία του ήχου και της βιομηχανίας αυτού είχε ως αποτέλεσμα στην δημιουργία καινούριων μεθόδων λειτουργίας και εργασίας. Στην διάρκεια αυτής της μεταβατικής περιόδου δημιουργήθηκαν πολλά στούντιο animation και παρήγαγαν δουλειές οι οποίες αντανακλούσαν τις ποικιλίες αυτών των δημιουργικών τους πρακτικών.

Τέλος σε αυτό το κεφάλαιο τοποθετήθηκε και αναλύθηκε ξεκάθαρα η γέννηση του δισδιάστατου ζωγραφισμένου animation, αλλά και η μέθοδος rotoscoping, δύο μέθοδοι οι οποίοι θα χρησιμοποιηθούν στην εκπόνηση αυτής της πτυχιακής εργασίας. Οι προαναφερθέντες καλλιτέχνες έπαιξαν μεγάλο ρόλο πέρα από το πρακτικό κομμάτι και στην στυλιστική έμπνευση δημιουργίας αυτής.

Μουσική και Εικόνα | Thomas Alva Edison

Η πιο δυναμική όμως εξέλιξη της συγκεκριμένης τέχνης ήρθε όταν τα δύο μέσα, εικόνα και ήχος συνδυάστηκαν. Το 1920, ο Edison προβλέπει ότι ο συγχρονισμός της εγγεγραμμένης εικόνας και του εγγεγραμμένου ήχου θα «φέρει την επανάσταση της σκηνής». Επίσης χαρακτηριστικά αναφέρει «Τι δώρο θα είναι για την μεσαία και φτωχότερη τάξη!... Οι καλύτεροι μουσικοί,τραγουδιστές και ηθοποιοί όλου του κόσμου θα μπορούν τότε να ακουστούν στα πιο ασήμαντα χωριουδάκια σε μία λογική τιμή, όπου τώρα μπορούν να ακουστούν μόνο σε μεγάλες πόλεις και σε τιμές τις οποίες μόνο οι πλούσιοι μπορούν να υποστηρίξουν». Ενώ παράλληλα αναφέρει την μεγάλη σημασία της ηχητική επένδυσης της εικόνας σε εκπαιδευτικό επίπεδο, ειδικά στους κλάδους της γεωγραφίας, ιστορίας, λογοτεχνίας, βοτανολογίας, εγχείρησης αλλά και χημείας, πουθενά δεν αναφέρει τις δυνατότητές των αφηγήσεων στις ταινίες σε συνδυασμό με την μουσική. Ο εφευρέτης όμως φυσικά, γνώριζε τις εμπορικές δυνατότητες του συνδυασμού των μέσων. Ήταν άλλωστε εξαιτίας των προτροπών της ίδιας της αγοράς που η εταιρία του παρουσίασε τη σύγχρονη πρακτική βαθμολόγησης σκηνών με ήχο, δημοσιεύοντας τα πρώτα «cue sheets[30]». Αλλά απ' ότι φαινόταν ο Edison κέρδιζε αρκετές παραπάνω αποζημιώσεις, από τον βουβό κινηματογράφο.[31]

Στα μέσα του 1894 (Σεπτέμβρης 1894- Απρίλης 1895). Τότε χρονολογείται η πρώτη κινούμενη εικόνα με συγχρονισμένο ηχογραφημένο ήχο που έχει διασωθεί και ήταν προϊόν του ίδιου του Thomas Edison. Προηγείται περισσότερο από έξι μήνες, της έκθεσης των αδερφών Lumière στο Παρίσι, όπου παρουσίασαν την πρώτη προβολή κινούμενης εικόνας. Η διάρκεια της κινούμενης εικόνας του Edison, ήταν μικρής διαρκείας (23 δευτερόλεπτα) ενώ ο τίτλος που αδέξια την στόλιζε ήταν "Dickson Experimental Sound Film," και πρόβαλλε τον μηχανικό του Edison, William Kennedy Laurie Dickson να στέκεται με ένα βιολί μπροστά από το στόμα ενός τεράστιου κέρατου που χρησιμοποιούταν για την ηχογράφηση και να παίζει ένα ταπεινό βαλς καθώς ένα ζευγάρι αγνώστων ανδρών χορεύει αδέξια στον ρυθμό.[32]

30 cue sheets. Γραπτός οδηγός που μελετά ο μουσικός μίας ταινίας σχετικά με το αντικείμενο της σκηνής, το ύφος το είδος κτλ. που θα ερμηνεύσει.

31 Wierzbicki, 72.

32 Wierzbicki, 72.



Εικόνα 44: Thomas Edison, Dickson Experimental Sound Film, 1932.

Ο κλάδος του animation από αυτό το σημείο και έπειτα εξελίχθηκε σταδιακά και εκπληκτικά. Καθώς οι τεχνολογία εξελισσόταν, οι μέθοδοι και οι πρακτικές του εξελίσσονταν επίσης.

Ο Max και ο Dave Fleischer ήταν οι πρώτοι που πειραματίστηκαν με ηχογραφημένο ήχο σε animated ταινίες την δεκαετία του 1920, μιας και ήταν αφοσιωμένοι πλήρως στην τεχνολογία και άρπαζαν κάθε ευκαιρία που έβρισκαν έτσι ώστε να κάνουν τις ταινίες τους να ξεχωρίζουν χρησιμοποιώντας όλες τις τελευταίες εφευρέσεις.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Ευρωπαϊκά Κινήματα

1920- 1930 : Για να καταλάβουμε και να εκτιμήσουμε πλήρως την δουλειά των Ευρωπαίων animators, είναι σημαντικό να καταλάβουμε το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο δούλευαν και τι θεωρούταν καινοτόμο και προοδευτικό εκείνη την εποχή. Από το 1920 μέχρι και την δεκαετία του 1930 το animation εξελίχθηκε και αυτό σε μία μοντέρνα μορφή τέχνης. Αυτό είχε να κάνει με την γέννηση του μοντέρνου κινήματος στην ζωγραφική. Αφήνοντας πίσω το κίνημα του **Ιμπρεσιονισμού** –που είχε ως στόχο την αποτύπωση του φωτός και των οπτικών εφέ και όχι τόσο να συμπεριλάβει όλες τις λεπτομέρειες που ολοκλήρωναν έναν πίνακα μέχρι τότε και βοηθούσαν στην ταυτοποίηση με κάποια συγκεκριμένη θεματική με μία σταθερή έννοια– γεννήθηκε ο εξπρεσιονισμός, ένα κίνημα που έδινε έμφαση στην αντικειμενοποίηση, συχνά παραμορφώνοντας την αποτύπωση ενός θέματος με την χρήση του χρώματος και των έντονων γραμμών. Αυτό το κίνημα πήρε διάφορες μορφές.

Ο **Φουτουρισμός** απέρριπτε τις αποδεκτές αντιλήψεις της τέχνης, φύσης και της κοινωνίας και έδειχνε προτίμηση στην επιστήμη, στην τεχνολογία και σε ισχυρισμούς σχετικά με τη σύγχρονη κουλτούρα όπως ήταν και ο εκθειασμός της βίας. Όπως φαίνεται η τέχνη πλέον αγνοούσε πολλές προσδοκίες και ήταν επίσης πολύ προσωπική, ενώ πολλές φορές δεν ήταν τόσο φιλική με τον θεατή με τον τρόπο που ήταν τα παραδοσιακά πορτραίτα και η αποτύπωση τοπίων.

Ο **Κυβισμός** ο οποίος ήταν ένα κίνημα που βρισκόταν στην κορύφωσή του περίπου από το 1907 μέχρι το 1919 ερευνούσε θέματα από πολλαπλές οπτικές και απέρριπτε την ιδέα μίας απλής αλήθειας ή του μοναδικού σωστού τρόπου να βλέπεις κάτι. Καθιέρωσε τον εικονικό ρυθμό μέσω αφηρημένων φιγούρων και γεωμετρικών μορφών και απεικόνισε τον τρισδιάστατο χώρο σε μία επίπεδη επιφάνεια. Η μοντέρνα τέχνη ήταν πολλές φορές φανερά πολιτικοποιημένη στη φύση της.

Περίπου το 1919, στο κατώφλι της Ρώσικης Επανάστασης γεννήθηκε ο **Κονστρουκτιβισμός**, καλώντας τον χώρο της τέχνης να υπηρετήσει τον κοινωνικό σκοπό και πλαισιώνοντας τον καλλιτέχνη ως έναν εργάτη του κοινού συμφέροντος. Από αυτή την οπτική η τέχνη δεν ήταν μία σειρά από αυτόνομες δουλειές αλλά περισσότερο μέρος ενός μεγαλύτερου συστήματος με το design διαιρεμένο σε μία σειρά από αφηρημένες μορφές που επικοινωνούσαν ένα είδος παγκόσμιας σημασίας.

Επηρεασμένη η τέχνη από την εξέλιξη στην ψυχολογία στις αρχές του 20ου αιώνα, ο **Σουρεαλισμός** έκανε την εμφάνισή του στα τέλη του 1910, καθιερώθηκε το 1920 και απέκτησε διάφορες εκφάνσεις παγκοσμίως από εκείνη τη στιγμή. Οι Σουρεαλιστές συχνά βασίζονταν στην ελεύθερη σύνδεση με κάποιες σχετικά αυτόματες

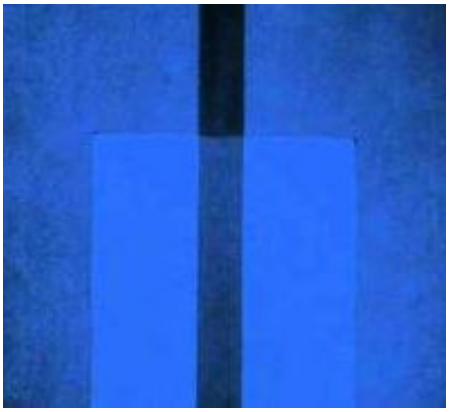
μορφές έκφρασης, χαμηλώνοντας την συνειδητή σκέψη για να εισχωρήσουν στις δημιουργικές διαδικασίες της ψυχής και του ασυνείδητου. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την δημιουργία τέχνης που δεν ήταν δέσμια της λογικής.

Παράλληλα με τα πρώιμα χρόνια του σουρεαλισμού και με την περίοδο του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, από το 1916 μέχρι το 1922 το κίνημα **Ντάντα** επίσης έγινε μία πολιτισμική δύναμη. Ξεκινώντας στην Ζυρίχη, το Ντάντα ενσάρκωνε μία αντίδραση της αντιπαράθεσης,του τρόμου και της τρέλας του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, με αντιπολεμικές πολιτικές να εκφράζονται μέσω μίας ατζέντας αντι - τέχνης, η οποία αμφισβητούσε την αντίληψη ότι η τέχνη παίρνει χρόνο για να παραχθεί, προέρχεται από την έμπνευση του καλλιτέχνη και είναι μοναδική. Το κίνημα της Ντάντα βρήκε μία εναλλακτική στην επίπονες διαδικασίες με τα «είδη έτοιμα» που ήταν ουσιαστικά έργα τέχνης φτιαγμένα από καθημερινά αντικείμενα.

Κάποιοι animators του μοντέρνου κινήματος ήταν μέλη αυτών ή παρόμοιων ομάδων μέσα στο πρίσμα της μοντέρνας τέχνης. Σε κάθε περίπτωση οι κοινωνικοί κύκλοι αυτοί ήταν σχετικά μικροί και οι πειραματικές δουλειές κάθε είδους αναγνωριζόταν και γινόταν λόγος συζήτησης από τα άτομα της κάθε ομάδας στον κόσμο της τέχνης. Λαμβάνοντας υπ' όψιν όλες τις παραπάνω πληροφορίες το animation του μοντέρνου κινήματος του 1920 μέχρι το 1930 μπορεί να τοποθετηθεί σε ένα πολύ ζωντανό και ζωτικό πλαίσιο και είχε πολλούς στόχους οι οποίοι ήταν αρκετά διαφορετικοί από αυτούς των παραγωγών animation που δημιουργούνταν από βιομηχανικά στούντιο στην Αμερική και άλλες χώρες. Έτσι το μοντερνιστικό animation της δεκαετίας του 20' και του 30' εξελισσόταν δίπλα με άλλες μοντέρνες τέχνες, δημιουργώντας πλούσιες, γεμάτες φαντασία ταινίες που επιδείκνυε τις καλλιτεχνικές δυνατότητες της κινούμενης εικόνας σε μορφή animation. Αυτή η βάση δουλειάς δημιουργήθηκε από καλλιτέχνες που πειραματίζονταν σε διάφορα πλαίσια, χρησιμοποιώντας μία ποικιλία τεχνικών και εξερευνώντας διάφορα αισθητικά θέματα. Δυστυχώς, αυτή η περίοδος άνθισης ήταν σύντομη. Πολιτικές αλλαγές που ξεκίνησαν με την εμφάνιση του Αδόλφου Χίτλερ στην Γερμανία και όλης της φασιστικής πολιτικής του, προκάλεσε πολλούς Ευρωπαίους κινηματογραφιστές να μεταναστεύσουν στην Αμερική ή σε κάποια άλλη χώρα.



Εικόνα 45: Léopold Survage. Colored Rhythm (Rythme Coloré). Accessed March 9, 2021.



Εικόνα 46: Walther Ruttmann, *Lightplay: Opus III*,1924.



Εικόνα 46: Walther Ruttmann, *Lightplay: Opus I*,1921.

1930 - 1940: Το 1930 ήταν μία περίοδος εξαιρετικής αλλαγής στο στούντιο του Walt Disney. Πέρα από το γεγονός ότι παρήγαγε δύο animated σειρές που ήταν πολύ σημαντικές για τα πρώιμα χρόνια του, *Mickey Mouse* και η *Silly Symphony* , δημιούργησε την πρώτη κινηματογραφική ταινία του την *Χιονάτη* που ενώ ήταν πολύ μεγάλη επιτυχία για το στούντιο, η ταινία έφερε οικονομικές δυσκολίες, οι οποίες οδήγησαν σε χαμηλούς μισθούς και απεργία των εργαζομένων το 1941, πολλούς από αυτούς παραιτήθηκαν ή με κάποιον τρόπο ωθήθηκαν να φύγουν.[33]

Η Disney επίσης αντιμετώπισε ανταγωνισμό από άλλα στούντιο, όπως του Fleischer και του Leon Schlesinger, οι οποίοι παρήγαγαν υλικό για την Warner Bros. Καθένα απ αυτά τα στούντιο είχε το δικό του οπτικό στυλ, μορφή και χιούμορ, γεγονός που οφειλόταν μερικώς στους διαφορετικούς τρόπους διαχείρισης. Αυτά τα δύο και κάποια άλλα στούντιο συντέλεσαν στην «χρυσή εποχή» του animation στα μέσα του 20ου αιώνα, δημιουργώντας έργα τα οποία αναγνωρίζουμε ως τέχνη με εμβληματικά στοιχεία της κουλτούρας του 20ου αιώνα.[34]



Εικόνα 47: Walt Disney Pictures, Snow White and the Seven Dwarfs,1937.



Εικόνα 48: Walt Disney Pictures, Fantasia, 1940.



Εικόνα 49: Walt Disney Pictures, Bambi, 1942.

Μέχρι το την δεκαετία του 40' το animation γνώρισε πολλές αλλαγές σε στυλ, τεχνολογικά μέσα και εργατικού δυναμικού στα Αμερικάνικα στούντιο που προαναφέρθηκαν . Και τα δύο κυρίαρχα στούντιο δυσκολεύτηκαν οικονομικά, λόγω του Μεγάλου Κραχ το 1933 όπου οι ευκαιρίες απασχολήσεως ήταν σπάνιες. Το στούντιο της Disney με το ζόρι τα κατάφερε ενώ το στούντιο των Fleischer έκλεισαν το στούντιο τους στις αρχές τις δεκαετίας του 40'.

Παρ' αυτά εκείνη την «χρυσή εποχή» το animation γνώρισε μεγάλες εξελίξεις κυρίως γύρω από τα διαφορετικά στυλ κωμωδίας των στούντιο. Την ίδια στιγμή όμως ο κόσμος ερχόταν αντιμέτωπος με μια περίοδο μεγάλης στεναχώριας. Τα γεγονότα τα οποία θα οδηγούσαν στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο ξετυλίγονταν στην Ευρώπη και στην Ασία την δεκαετία του 30', καταλήγοντας σε μία δεκαετία γεμάτη μάχες ανάμεσα στρατόπεδα. Η Αμερική ήταν μέχρι τότε απομακρυσμένη, μέχρι που

33 Furniss, 100-103.
34 Furnisss , 103-108.

μία επικράτειά της, η Χαβάη, βομβαρδίζεται από την Ιαπωνία. Σε αυτό το σημείο το δυναμικό κτήριο στην κινηματογραφική βιομηχανία του Χόλιγουντ, καλέστηκε σε πατριωτική υποστήριξη της Αμερικής και του πολεμικού αγώνα. Σε εκείνη την περίοδο μεταξύ του 1942-45, η βιομηχανία του animation έκανε ότι καλύτερο μπορούσε για να μειώσει τον εχθρό και να τονώσει το ηθικό, ενθαρρύνοντας και στηρίζοντας τόσο τις στρατιωτικές δυνάμεις στο εξωτερικό αλλά και των πολιτών στο σπίτι.



Εικόνα 50: Dave Fleischer, Popeye the Sailor Meets Sunbad the Sailor, 1936.



Εικόνα 51: Fleischer Studio, Superman seriess, episode 1: The Mad Scientist, 1941.



Εικόνα 52: George Pal, Tulips Shall Grow, 1942.



Εικόνα 53: Chuck Jones, What's Oper, Doc?, 1957.

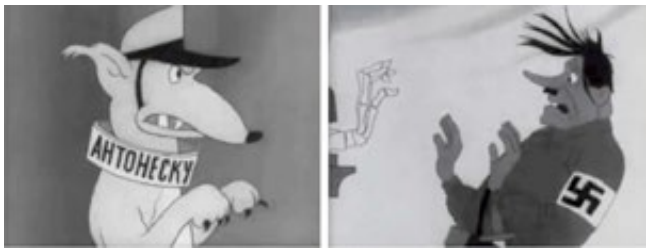


Εικόνα 54: Tex Avery, The House of Tomorrow,1949

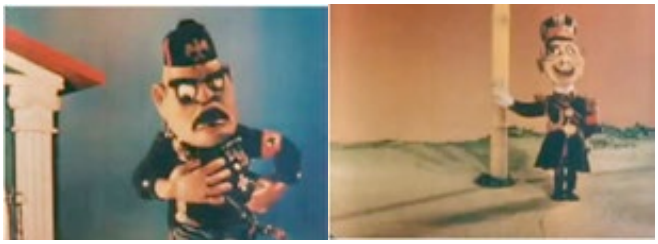


Εικόνα 55: Tex Avery, Red Hot Riding Hood, 1943.

Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος: Το animation την εποχή του Δεύτερου παγκοσμίου πολέμου ήταν ακόμα ένα κομμάτι πάνω στο οποίο πατούσαν οι κυβερνήσεις για να κερδίσουν έδαφος. Παρείχε ένα πολύ αποτελεσματικό μέσο το οποίο μπορούσε να μεταφέρει πληροφορίες και να ενθαρρύνει στήριξη για το μέτωπο του πολέμου καθώς και να αποτελέσει στοιχείο μίας μεγαλύτερης ατζέντας που με την προπαγάνδα της αποσκοπούσε στο να ενώσει τους πολίτες στις σεβάσμιες χώρες. Την στιγμή που τελείωσε ο πόλεμος βέβαια ο κόσμος είχε μετατραπεί σε ένα τελείως διαφορετικό μέρος, όπου υπήρχαν πλέον μεγάλοι διαχωρισμοί και μία παρατεταμένη δυσπιστία, για να μην αναφέρουμε τον τρόμο, την βαρβαρότητα και απανθρωπιά που είχε διαπραχθεί.



Εικόνα 56: L. Amalrik and O. Khodataeva. Kino - Circus, 1942.



Εικόνα 57: Lou Bunin, Bury the Axis, 1943.

Τα Ενωμένα Έθνη τα οποία ιδρύθηκαν το 1945, προσπάθησαν να δημιουργήσουν έναν δρόμο για παγκόσμια ειρήνη, ένας πελώριος στόχος. Πολλές χώρες έπρεπε από την αρχή να αναδομηθούν, αλλά όχι για τόσο για την Αμερική που έπρεπε κυρίως να ασχοληθεί με την κοινωνική της αλλαγή. Τα πιο επείγοντα ζητήματα τα οποία έπρεπε να λυθούν ήταν τα δικαιώματα των πολιτών, τα οποία θα επηρέαζαν κάθε τομέα της κοινωνίας. Στον τομέα του animation σήμαινε την αναγνώριση των ρατσιστικών προκαταλήψεων στην πρόσληψη σε δουλειές και μία μεγάλη ιστορία στερεοτύπων. Οπότε ήταν εκπληκτικό όταν το 1953 η Disney προσέλαβε τον πρώτο μαύρο animator Frank Braxton. Έμεινε ένα μικρό διάστημα στο στούντιο πριν πάει στην Warner Bros και έπειτα στην MGM, Hanna-Barbera και σε άλλα στούντιο.

Μετά τον πόλεμο ο κόσμος του animation άνθισε με διαφόρους τρόπους. Επεκτάθηκε διεθνώς σε κάθε μεριά του πλανήτη, παράγοντας animation στο χέρι αλλά και stop-motion.



Εικόνα 58: Frank Braxton, Peabody's Improbable History, 1959.



Εικόνα 59: Frank Braxton, Linus! The Lion Hearted, 1964.

Μεταπολεμική Περίοδος

Την δεκαετία του 40’ και του 50’ άνθισε η τεχνική του stop - motion animation. Ποικίλες θεματικές, μεγαλύτερη κλίμακα χαρακτήρων και σκηνικών, καθώς τα καινούρια στούντιο καθιέρωσαν την θέση τους μετά από τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Μεγάλο μέρος των έργων εκείνης της περιόδου έγινε πάνω στην αλλαγή ιδεολογικών ορίων. Παρόλο των καχυποψιών, πολιτικών διαφορών και φόβου που προκάλεσε ο Ψυχρός Πόλεμος, οι animators εκείνης της εποχής πολλές φορές σφυρηλατούσαν συνδέσεις μεταξύ χωρών και τις αποτύπωναν στις ταινίες τους.[35]

Στην Αμερική την δεκαετία του 50', η βιομηχανία του animation είδε σπουδαίες εξελίξεις, αφού τα στούντιο διάλεξαν μία διεθνής μοντέρνα τάση design από τον ευρύτερο κόσμο της τέχνης στα μέσα του αιώνα. Σε αυτή την καθαρή αισθητική σχεδίου που ήταν ιδανική για το νέο μέσο της τηλεόρασης που είχε κακή ανάλυση, μικρή οθόνη και στην αρχή ήταν ασπρόμαυρη. Σε αυτό το πλαίσιο γεννήθηκε ένα στούντιο που ασκούσε μεγάλη επιρροή ήταν το UPA. Η επιτυχία του όμως ήταν μικρής κλίμακας λόγω του Ψυχρού Πολέμου και τις πολιτικές δυσκολίες που ανέμεναν να κάνουν την εμφάνισή τους από τις πρώτες δεκαετίες του αιώνα.[36]



Εικόνα 60: Lou Bunin, Alice in Wonderland, 1951.

Εικόνα 61: Ray Harryhausen, The Seventh Voyage of Sinbad,1958.

Εικόνα 61: Art Clokey, Gumbasia, 1953.

1960-1970: Στην Αμερική, τα χρόνια που ακολούθησαν μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, ήταν χωρίς αμφισβήτηση μία χρονική περίοδος αυξημένης συμμόρφωσης μερικώς λόγω των ταυτοτήτων που ήταν απαγορευμένες και ενισχυμένες από τα μέσα επικοινωνίας. Με την άνοδο της τηλεόρασης, από μικρή ηλικία τα παιδιά ήταν εκτεθειμένα σε παρόμοιες εμπειρίες και προϊόντα σε ένα επίπεδο αγνώριστο για τις προηγούμενες γενιές, ως ένα κομμάτι εμπορικής κουλτούρας που ισοδυναμούσε την κατανάλωση και τα υλικά αγαθά με την ευτυχία. Η παραγωγή animation για την τηλεόραση με συνεργασία πολύ μεγάλων στούντιο, ήταν σε μεγάλο βαθμό συνδεδεμένη με την επιχείρηση της προώθησης αυτού του υλικού στο κοινό των παιδιών. Για

35 Furniss 185 - 195.

36 Furniss, 196-199.

να συναντηθούν οι ανάγκες της αναπτυσσόμενης αυτής βιομηχανίας, διάφορα στούντιο σε όλο τον κόσμο δημιούργησαν επίσης μεγάλες επιχειρήσεις ως εξωτερικοί συνεργάτες, παρέχοντας δουλειά σε μεγάλα Αμερικάνικα στούντιο σε μικρότερο κόστος απ' ότι θα δίναν οι διάφοροι καλλιτέχνες στην Αμερική. [37]

Παρά την αυξημένη συμμόρφωση, τις δεκαετίες του 60' και 70' έκαναν την εμφάνισή τους διάφορες ρωγμές σε αυτό το προσωπείο, δημιουργημένες από άτομα τα οποία δεν ήθελαν να συμμετέχουν σε αυτή την επικρατούσα τάση ή τους είχε απαγορευτεί εξ αρχής. Οι διάφοροι καλλιτέχνες βρήκαν τρόπο να εκφράσουν και τις δύο οπτικές μέσω της χρήση διαφόρων τεχνικών και σύλληψης ιδεών που δεν είχαν συσχετιστεί με την παραδοσιακή παραγωγή. Ενώ τα animation που είχαν φτιαχτεί για την τηλεόραση απευθύνονταν σε οικογένειες και στα προαστιακά τους σαλόνια, οι πειραματικοί κινηματογραφιστές μαζεύονταν σε αίθουσες, θέατρα τέχνης, φεστιβάλ και σε άλλα μέρη, αναβιώνοντας τις ημέρες του 1920 στην Ευρώπη, όταν οι Μοντέρνοι animators έβρισκαν έμπνευση στα έργα των γύρω τους.



Εικόνα 62: Total TeleVision production, Underdog, 1967



Εικόνα 63: Total TeleVision production, Underdog, 1967



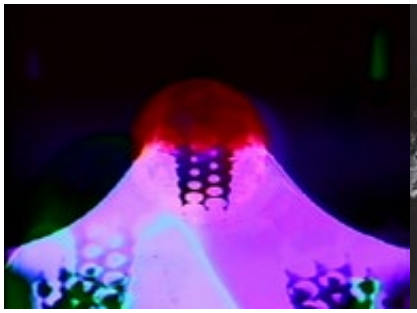
Εικόνα 64: Blake Edwards, The Pink Panther, 1963

Μεταπολεμικό Πειραματικό Animation

Με την διαρκώς αυξανόμενη πρόσβαση στα διάφορα τεχνολογικά μέσα, ειδικά στην μορφή των 16 χιλιοστών φιλμ και κάμερας, τροφοδοτούσαν την ανάπτυξη των ανεξάρτητων παραγωγών, συμπεριλαμβανομένου και του animation. Αυτή η ανάπτυξη συνέβη σε διάφορα επίπεδα, από τον κόσμο της avant - garde τέχνης, κάποιων εκπαιδευτικών προγραμμάτων, και του ευρέως διαδεδομένου ερασιτεχνικού κινηματογράφου, περιλαμβάνοντας κινηματογραφιστές που δημιουργούσαν από το σπίτι τους, και όλους αυτούς που ασχολούνταν με την δημιουργία ταινιών για χόμπι. Μαζί με την ζωτική σκηνή του κινηματογράφου , νέες τεχνολογίες στην μορφή της βιντεοκασέτας και των πρώιμων υπολογιστών καταδείκνυαν ενδιαφέρουσες καινούριες αισθητικές πιθανότητες.[38]

37 Furniss, 200-237.
38 Furniss, 240-247.

Οι εξελίξεις στην τεχνολογία των υπολογιστών τα επακόλουθα χρόνια, διατηρήθηκαν από μεγάλες εταιρίες, πανεπιστήμια που προσέφεραν σημαντικές δωρεές και από τις μεγάλες τσέπες των κυβερνήσεων, που ήταν ικανές να χρηματοδοτήσουν τέτοια πρότζεκτ. Στην Αγγλία, ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής με ενσωματωμένο πρόγραμμα, η Μικρής Κλίμακας Πειραματικής Μηχανής, αλλιώς γνωστή και ως *Baby,* έκανε την εμφάνιση του στο πανεπιστήμιου του Μάντσεστερ. Δεν άργησε όμως η στιγμή που και οι καλλιτέχνες επίσης είχαν πρόσβαση στην καινούρια τεχνολογία και είχαν την ικανότητα να χτίσουν στις προοπτικές της μία καινούρια μορφή έκφρασης. Το πειραματικό animation λοιπόν εκείνη την περίοδο ξεκίνησε να ανθίζει διεθνώς, ερευνώντας διάφορες θεματικές και προσεγγίσεις. Όπως συνέβαινε όμως και στο Μοντέρνο animation της Ευρώπης μετά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο, μεγάλο μέρος της παραγωγής και της προβολής αυτών των ταινιών συνεχιζόταν να λαμβάνει μέρος σε σχετικά μικρούς κύκλους όπου οι καλλιτέχνες και συνάδελφοι αντάλλασσαν ιδέες και ενθάρρυναν την δημιουργία έργων που ήταν πολύ εκτός της κυρίαρχης κουλτούρας. Οι animators συχνά εξερευνούσαν την αισθητική και την υλική φύση μίας ταινίας, καθώς και τις αλλαγές στην τεχνολογία. [39]



Εικόνα 65: Nam June Paik, Global Groove, 1973.



Εικόνα 66: James Whitney, *Lapis,* 1966.



Εικόνα 67: Larry Jordan, *Duo Concertantes*, 1964.

39 Furniss 248-257.

Εμφάνιση των Animated Video Clip

Τις δεκαετίες του 60’ και 70’ ένας αριθμός animated ταινιών δημιουργούνταν συγκεκριμένα για το νεανικό κοινό, αξιοποιώντας θεματικές, σχεδιαστική οπτική και μουσικές επενδύσεις τύπου soundtrack που είχαν απήχηση στους νεαρούς ενήλικες. Η ταινία Yellow Submarine (1968) είναι ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα καθώς διαθέτει τις αγαπημένες από το νεανικό κοινό προσωπικότητες του George Harrison, Paul McCartney, John Lennon και Ringo Starr και προωθεί την μουσική τους. Σκηνοθετημένη από τον Καναδό George Dunning στην Αγγλία, η καλλιτεχνική σκηνοθεσία και ο σχεδιασμός των χαρακτήρων έγινε από τον Τσέχο γραφίστα Heinz Edelmann (1934 - 2009) ο οποίος διάλεξε μία ψυχεδελική αίσθηση.

Στην ταινία, διαβολικοί εχθροί της μουσικής που ονομάζονταν οι «Μπλέ Κακοί» (Evil Meanies) έχουν κατεβεί στην ειδυλλιακή Pepperland, όπου τα τέσσερα μέλη της μπάντας καλούνται να σώσουν την ημέρα. Η παραγωγή του συγκεκριμένου βίντεο έγινε από την εταιρία TVC του Λονδίνου, που ήδη είχε φτιάξει έναν αριθμό από μικρού μήκους ταινίες, με βάση τα τραγούδια των Beatles ως πρώιμες μορφές μουσικών animated βίντεο κλιπ. Για να δημιουργηθούν οι εικόνες της συγκεκριμένης ταινίας, το στούντιο προσέλαβε κορυφαία ταλέντα στον χώρο του animation, όπως ήταν ο Paul Driessen, η Dianne Jackson, Anne Jolliff, ο Gerald Potterton και η Alison de Vere. Οι χαρακτήρες της ταινίας είχαν την φωνή ηθοποιών. Οι Beatles εμφανίζονται μόνο στο τέλος της ταινίας.



Εικόνα 68: George Dunning, Yellow Submarine, 1968.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ : ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΒΙΝΤΕΟ

Η δημιουργία των μουσικών βίντεο κλιπ, ξεκίνησε στα μέσα της δεκαετίας του 1960 και η επιτυχία τους κορυφώθηκε στα μέσα του 1970 όπου η ποπ μουσική και κουλτούρα άνθιζε. Από τότε τα μουσικά βίντεο κλιπ είχαν υπάρξει κύριο εργαλείο προώθησης για καινούριους καλλιτέχνες της ροκ και ποπ σκηνής στην διεθνή αγορά. Όταν άνοιξε το κανάλι του MTV την 1η Αυγούστου το 1981, μεταδίδοντας το βίντεο *Video Killed the Radio Star* του Russel Mulcahy (1979) ήταν ένα είδος προφητικής εκπομπής. Σε ένα διάστημα μερικών χρόνων το MTV ήταν η κύρια πηγή ενός καλλιτέχνη για να προσεγγίσει την αγορά της Αμερικής. Καλλιτέχνες όπως ο Michael Jackson και η Madonna την δεκαετία του 80' είχαν τεράστια επιτυχία και ένα μικρό μέρος αυτής της επιτυχίας οφειλόταν στην έξυπνη διαχείριση του εργαλείου της εικόνας. Ύστερα από την επιτυχία των δύο αυτών ποπ ειδώλων, όλοι σχεδόν οι ποπ και ροκ καλλιτέχνες ήθελαν να χουν το δικό τους μουσικό βίντεο κλιπ. Η αξία του συγκεκριμένου μέσου είχε τις διακυμάνσεις της. Από την πρώτη «χρυσή» περίοδο του το 1980, στην επακόλουθη απώλεια του κύρους του το 1990. Παρ' αυτά η καινούρια χορευτική μουσική, ραπ και hip hop συνέχισαν να χρησιμοποιούν τα μουσικά βίντεο στο έπακρο καθώς και τα τελευταία 20 χρόνια έχει δοθεί σημαντική προσοχή στο συγκεκριμένο μέσο ως ένα εναλλακτικό φαινόμενο, ένα διαδικτυακό μέσο αλλά και ως ένα παραδοσιακός τρόπος να διαφημίσει κάποιος την τέχνη του, δημοφιλής ή μη.[40]

Παρ' όλο που είδαμε μέσω της παραπάνω αναλυτικής διαδικασίας ότι οι κινούμενες εικόνες σε συνδυασμό με μουσική δημιουργούνται από το 1920, το animated μουσικό βίντεο ως μέσο καθαράς προώθησής του δεν έκανε την εμφάνιση του μέχρι τα μέσα του 1980, με τα χαρακτηριστικά βίντεο *Sledgehammer* του Peter Gabiel και το *Take on Me* από την νορβηγική μπάντα A-ha. Αυτοί ήταν οι πρώτοι που σύμφωνα με τον θεωρητικό Gunnar Strøm, καθόρισαν την «χρυσή εποχή» του animated μουσικού βίντεο. [41]

Την δεκαετία του 90', όταν το κύρος του μουσικού βίντεο άρχισε να αποκλίνει , ο animated κλάδος των μουσικών βίντεο σχεδόν εξαφανίστηκε. Από την αρχή του 21 αιώνα όμως έχουν κάνει ξανά σημαντική την παρουσία τους με εξαιρετικά animated βίντεο από σκηνοθέτες και παραγωγούς όπως ο Michael

40 Gunnar Strøm, "The Two Golden Ages of Animated Music Video" *Animation Studies Volume 2* (2008). Accessed January 6, 2021. https://journal.animationstudies.org/gunnar-strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/

41 Strøm, 4-6.

Gondy, Jonas Odell, Jonathan Dayton/ Valerie Faris, Shynola και H5, ορίζοντας την δεύτερη «χρυσή εποχή» του animated μουσικού βίντεο. Η ραγδαία εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών είχε ως αποτέλεσμα την δημιουργία μουσικών βίντεο με χαμηλότερο κόστος και με μεγαλύτερη ευκολία. Τα δεδομένα της τεχνολογίας επίσης διευρύνθηκαν για να συγκλίνουν μεταξύ τους διαφορετικές καλλιτεχνικές εκφράσεις. Οι υπολογιστές Apple έγιναν ο πυρήνας κάθε νέου καλλιτέχνη. Τα όρια μεταξύ μουσικών και οπτικών τεχνών ήταν πλέον θολά. Ηλεκτρονική, σύγχρονη μουσική, τζαζ και ροκ συναντιόντουσαν σε καινούρια καινοτόμα μουσική. Εικόνες προστίθενται στην μουσική εμπειρία, τόσο σε βίντεο όσο και σε παραστάσεις στην σκηνή και μία καινούρια γενιά σκηνοθετών μουσικών βίντεο γεννιόντουσαν από σχολές κινηματογράφου και τέχνης. Οι μουσικοί και οι σκηνοθέτες βίντεο θεωρούσαν τους εαυτούς τους περισσότερο ως καλλιτέχνες παρά ως διασκεδαστές. [42]

Η Marsha Kinder, Αμερικανή ακαδημαϊκός του κινηματογράφου και των κριτικών Σπουδών, στο διάσημο άρθρο της *Music Video and the Spectator* το 1984, παρουσιάζει τρεις κύριες κατηγορίες μουσικών βίντεο: τα βίντεο τύπου **performance**, βίντεο **αφήγησης**, και **ονειρικά οπτικά**. Οι πρώτες δύο κατηγορίες έχουν ως κυρίαρχη μορφή είτε τον καλλιτέχνη να παραδίδει την εκτέλεση του κομματιού στο βίντεο, είτε αποτελούν παραδοσιακές μικρούς μήκους ταινίες βασισμένες σε κλασικές αφηγηματικές τεχνικές. Η τρίτη κατηγορία η οποία ήταν και η πιο συνηθισμένη την δεκαετία του 80', ήταν τα βίντεο που χρησιμοποιούσαν κολάζ κι δεν είχαν κάποιου είδους αφήγηση, όπως τα βίντεο του πρωτοπόρου Russel Mulcathy. Η Kinder, βλέπει τα βίντεο ως παραλληλισμούς στην αφήγηση και στις εικόνες που βλέπουμε στα όνειρα μας και δεν έχουν κάποια συνοχή.[43]

Ο Strøm βασισμένος στις κατηγορίες της Kinder δημιουργεί το δικό του μοντέλο κατηγοριοποίησης των μουσικών βίντεο. Όπως η Kinder έτσι και ο Strøm χωρίζει τα μουσικά βίντεο σε τρεις κατηγορίες τις οποίες τοποθετεί σε ένα τριγωνικό μοντέλο. Επίσης περιλαμβάνει άλλα 2 τρίγωνα σε αυτό το μοντέλο, σε μία προσπάθεια να περιγράψει το περιεχόμενο και την δομική φόρμα των μουσικών βίντεο.

Ενώ είναι συνηθισμένο να συζητάμε για την εικόνα και τον ήχο όπως όταν συζητάμε τον κινηματογράφο και την Τηλεόραση, ένας πιο σωστός τρόπος περιγραφής των μουσικών βίντεο είναι να αναφερθεί το γεγονός ότι επικοινωνούν μέσω τριών διαφορετικών καναλιών: κείμενο, ήχος και εικόνα. Η μεγαλύτερη προσοχή δόθηκε στην εικόνα από τους ακαδημαϊκούς όταν γινόταν η ανάλυση των μουσικών βίντεο. Ο φαινομενολόγος Kevin Williams παραθέτει ότι είναι

42 Lev Manovich, *The poetics of augmented space, (* San Diego: University of California, 2006). 1- 4.

43 Marsha, Kinder,. "Music Video and the Spectator: Television, Ideology and Dream." Film Quarterly 38, no. 1 (1984): 2-15. Accessed June 13, 2021. doi:10.2307/1211862.

αδύνατο να διαχωρίσεις τις εικόνες από την μουσική.
«Τα οπτικά ερεθίσματα και ο ήχος ενσωματώνονται δημιουργώντας ένα τρίτο εκφραστικό όρο, που ο Williams ονομάζει **μουσική απεικόνιση.** Η εικόνα γίνεται μουσική και η μουσική δημιουργεί τις εικόνες. Η όραση μετατρέπεται σε μία μη λογοκεντρική εμπειρία, αλλά σε μία αίσθηση, απτή, ηχητική και εικαστική δραστηριότητα. Περιγράφει αυτή την δραστηριότητα ως την συναισθητική αλληλεπίδραση και επικοινωνιακή αμοιβαία διείσδυση της μουσικής με την όραση και της όρασης με τον ήχο, όπου οι εικόνες «χορεύουν» στην μουσική και ο ήχος εκδηλώνεται οπτικά»[44]

Για να αναλυθεί λοιπόν ένα μουσικό βίντεο είναι βοηθητικό και ίσως απαραίτητο να διαχωριστούν τα τρία κανάλια του: κείμενο, μουσική και εικόνα. Το βασικό στοιχείο για κάθε μουσικό βίντεο είναι το τραγούδι το ίδιο. Αυτό είναι άλλωστε το αντικείμενο το οποίο το βίντεο πρόκειται να προωθήσει - πουλήσει. Το μουσικό κομμάτι συνήθως αποτελείται και από κείμενο, δηλαδή στοίχους αλλά και από μουσική. Και τα δύο αυτά στοιχεία μπορούν να επηρεάσουν το εικαστικό κομμάτι που θα σχεδιαστεί. Για πολλούς καλλιτέχνες οι στίχοι ενός μουσικού κομματιού είναι ζωτικής σημασίας, όσον αφορά την δημιουργία, ενώ σε πολλά μουσικά βίντεο οι στίχοι πνίγονται στα οπτικά και τη μουσική.

Το πρώτο τρίγωνο κατηγοροποίησης του Strøm, περιγράφει το σχετικά με ΤΙ έχει να κάνει το βίντεο. Το περιεχόμενο του βίντεο επικοινωνείται μέσω κειμένου, μουσικής και εικόνας. Το δεύτερο τρίγωνο αφορά το ΠΩΣ μεταδίδεται το βίντεο στον θεατή. Το 1995 ο Strøm πρόσθεσε το ΓΙΑΤΙ το βίντεο έχει την όψη την οποία έχει.

Σύμφωνα με τις παραπάνω κατηγορίες θα αναλυθεί το μουσικό βίντεο το οποίο δημιουργήθηκε για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας.

44 Kevin Williams, *Understanding Media Theory,* (Λονδίνο: Bloomsbury Academic, 2003) 13.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ : ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΕΛΟΠΟΙΗΣΗΣ «ΣΠΑΣΜΕΝΗ»

Κείμενο

Εισαγωγή

Σύμφωνα με τον Strøm, η πρώτη κατηγορία η οποία δύναται να αναλυθεί είναι το κείμενο. Ξεκινάμε λοιπόν παραθέτοντας το σονέτο του οποίου η μελοποίηση οπτικοποιήθηκε σε δισδιάστατο animation με την τεχνική Rotoscoping.

-ΣΠΑΣΜΕΝΗ-

Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή
Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω.
Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη
Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.

Όσο κορμί μου είχε μείνει για κορμί
ράγιζε δίπλα σου, προτού να το κοιτάξεις
Κι έτσι σπασμένη, καθώς ήμουν, προτομή
μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις.

Σήμερα, τίποτα δεν φέρνει ο καιρός
κι είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.
Τώρα, ο τόπος παραμένει σιωπηρός
Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.

Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα
Μα ό,τι υπήρξε μια φορά, υπήρξε πάντα

Σαιξπηρικό Σονέτο : Χαρακτηριστικά

Το σονέτο *Σπασμένη*[45] το οποίο γράφτηκε από τον Μάνο Ορφανουδάκη και εκδόθηκε το 2017 ως μέρος της ποιητικής συλλογής του, *Υπόγεια Κόρη* αποτέλεσε την κύρια πηγή έμπνευσης για την δημιουργία του μουσικού βίντεο, αφού άλλωστε η μελοποίηση του σονέτου θα ήταν ο ήχος που θα «παντρευόταν» .

Αποτελεί ένα δεκατετράστιχο σαιξπηρικό σονέτο, που όπως και στα σονέτα που έγραψε ο ίδιος ο Σαίξπηρ στην Αναγέννηση, η αναφορά στην σχέση μεταξύ αγάπης και μαγείας είναι αδύνατο να λείπει. Στην Πλατωνική φιλοσοφία της αγάπης, η τρομερή συναισθηματική δύναμη του Έρωτα εκδηλώνεται μέσω της ικανότητας του Έρωτα να είναι ο σύνδεσμος μεταξύ της ύπαρξης και της ουσίας της αν-

45 Μάνος, Ορφαναουδάκης, *Υπόγεια Κόρη* (Αθήνα: Μετρονόμος, 2017) 55.

θρώπινης οντότητας. Η ψυχοσωματική αγάπη είναι το βήμα προς τον διανοητικό στοχασμό. Η αγάπη με μία έννοια, περιλαμβάνει την ίδια ιεραρχική ανύψωση που είναι θεμελιώδης και στην μαγεία. Τα σονέτα του Σαίξπηρ, είναι κυρίως ποιήματα συσχετισμένα με την δύναμη, την δύναμη της αγάπης και την δύναμη του χρόνου. Διαβάζοντάς τα κάποιος, μπορεί να συγκλονιστεί από την ένταση του πάθους που εκπέμπουν. Η διαπεραστική εμπειρία της ενοχής, της απέχθειας, της ντροπής, της προσωπικής ανάλυσης, της απελπισίας, συνδυασμένη με τον πόθο, την υπερηφάνεια, την ευτυχία, την παρηγοριά και τον θρίαμβο το καθιστούν καθηλωτικό ανάγνωσμα. Παραδόξως το μόνο συναίσθημα το οποίο απουσιάζει από τα σονέτα είναι κάποια αίσθηση γαλήνης. Επίσης στα σονέτα του Σαίξπηρ γίνεται απόλυτα κατανοητή η μαγευτική, καθηλωτική και καταστροφική δύναμη της γυναικείας φιγούρας. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό του Σονέτου CXLVII (147) ο στίχος *My love is a fever, longing still (Η αγάπη μου σαν πυρετός, είναι που όλο ποθεί),* ο οποίος τελειώνει με τον συλλογισμό της αρρώστιας του ίδιου και της έλλειψης λογικής με την παραδοχή[46]:

Σονέτο CXXXI (Ημερομηνία έκδοσης: 1609) : William Shakespeare

For I have sworn thee fair, and thought thee bright
Who art as black as hell, as dark as night

Μετάφραση

Γιατί σ' ορκίστηκα όμορφη, σε σκέφτηκα λαμπρή,
Και μαύρη είσαι σα κόλαση· σαν νύχτα σκοτεινή.[47]

Επιπρόσθετα, η αίσθηση της απελπισίας και της αιχμαλωσίας που χαρακτηρίζει την σχέση των δύο υπάρξεων είναι έντονη στα σονέτα του Σαίξπηρ. Η γυναικεία φιγούρα φαίνεται να έχει ένα είδος εξουσίας πάνω του. Μία αέναη αποξένωση και μία αέναη επιστροφή στον τόπο της ερωτικής πλησμονής, η αμφίδρομη κίνηση ενός ατελούς επαναπατρισμού και μίας αδύνατης απομάκρυνσης - μια αγωνιώδης εκκρεμότητα. Ένα από τα πολλά παραδείγματα είναι το σονέτο CXXXI (131)[48]

Σονέτο CXXXI (Ημερομηνία έκδοσης: 1609) : William Shakespeare

Although I swear it to myself alone.
And to be sure that is not false I swear,
A thousand groans, but thinking on thy face,
One on another's neck, do witness bear
Thy black is fairest in my judgment's place.

46 Malabika Sarkar, "The Magic of Shakespeare's Sonnets." *Renaissance Studies 12*, no. 2 (1998): 251-60. Accessed March 15, 2021. http://www.jstor.org/stable/24412540

47 Λένια Ζαφειροπούλου, *Τα Σονέτα*, (Αθήνα: GUTENBERG 2016)

48 Δημήτρης Καψάλης, *Μεταφράζοντας τα σονέτα του Σαίξπηρ* (Αγρα, 1998)

Μετάφραση

Δεν είμαι, αν κι όρκο παίρνω μέσα μου γι' αυτό.
Δεν ψευτορκίζομαι, μα την αλήθεια, αφού
Χιλιάδες βόγκοι μαρτυράν απανωτοί
Πως όταν η όψη σου μου τυραννεί τον νου,
Για μένα η πιο όμορφη είσαι μαύρη καλλονή.

Τέχνη της μνήμης / ανάμνησης : Επανειλημμένως ο Σαίξπηρ στα σονέτα του αναφέρεται στην δημιουργία μίας εικόνας ανάμνησης σε μία γλώσσα που προτείνει σημαντικά μία άλλη έκφανση της Αναγεννησιακής μαγείας, την τέχνη της μνήμης.

Η τέχνη της ανάμνησης ήταν μία τεχνική για την εκμετάλλευση της εικονικής φύσης της ικανότητας να συσχετίζονται οι ιδέες με εικόνες συστηματικά έτσι ώστε να υπάρχει ευκολία στο να ανακαλούνται. Αυτή η σκέψη ήταν αρχικά μία μνημοτεχνική κλασική τέχνη που αναφερόταν από τον Ρωμαίο φιλόσοφο και ακαδημαϊκό σκεπτικιστή Marcus Tullius Cicero (106 π. Χ. - 43 π. Χ) και τον Ρωμαίο εκπαιδευτή και ρήτορα Marcus Fabius Quintilian (35 π. Χ. - 100 π. Χ.) η οποία αποτελούταν από την τεχνική όπου Ρωμαίοι ρήτορες συνέδεαν διαφορετικές εικόνες με διαφορετικά μέρη ενός κτηρίου και αποθήκευαν αυτές τις συνδέσεις στην μνήμη. Με αυτόν τον τρόπο θα ήταν προσβάσιμες να ανακαλεστούν αμέσως μόλις το μάτι θα περνούσε τα συγκεκριμένα μέρη. Αυτή η τέχνη ήταν ενδεδειγμένη τον Μεσαίωνα από τον θεολόγο και φιλόσοφο Albertus Magnus (1200 - 1280 μ. Χ) και τον ιερέα, φιλόσοφο και θεολόγο Thomas Aquinas (1225 - 1274 μ. Χ). Αυτό το μνημοτεχνικό σύστημα ενσωματώθηκε στην Αναγέννηση σε αυτή την μυστικιστική φιλοσοφία. Ο Αναγεννησιακός Νεοπλατωνισμός, με τον απόκρυφο πυρήνα, μεταμόρφωσε την τέχνη της μνήμης σε έναν κλάδο της μαγείας.[49]

Κεντρικό στην Αναγεννησιακή τέχνη της μνήμης, ήταν η δημιουργία ιδανικών φιγούρων και εικόνων, οι οποίες όταν θα αποτυπώνονταν στην μνήμη, θα δημιουργούσαν, ανανέωναν, ενέπνεαν κι θα εμφυσούσαν όμορφες επιρροές σε όλη την ύπαρξη του ανθρώπου που θα δεχόταν αυτές τις εντυπώσεις. Τέτοιου είδους επιρροές είχαν του Ficino *figura mundi*, ή αλλιώς *εικόνα του κόσμου*, του Giulio Camillo's *memory theatre* (θέατρο μνήμης), ή οι μαγικοί κύκλοι της διατριβής στην μνήμη του Bruno. Στο *De vita coelitus comparanda* ο Ficino αναφέρεται σε μία αναπαράσταση του κόσμου όπου θα μπορούσε να είναι μία ζωγραφιά στο ταβάνι κάποιου στην κρεβατοκάμαρα, ή ένα περιδέραιο ή ένα άλλο κομμάτι κοσμήματος που φοριέται, ενώ είχε μέρη του συνδεδεμένα με καλές μαγικές ή αστρικές επιδράσεις οι οποίες όταν απομνημονεύονταν, θα ενέπνεαν τον άνθρωπο, κάνοντάς τον ένα καλύτερο προσαρμοσμένο άτομο το οποίο θα είναι ικανό να δεχτεί καλές επιρροές και να τον προστατέψει από

49 Malabika ,Sarkara. "The Magic of Shakespeare's Sonnets." *Renaissance Studies 12*, no. 2 (1998): 256-7. Accessed March 15, 2021. http://www.jstor.org/stable/24412540.

τις επιβλαβείς.

Καθώς στην φιγούρα της μαύρης καλλονής του Σαίξπηρ το σονέτο ερευνά την πιο σκοτεινή πλευρά της μαγείας ως δύναμη, όσον αφορά τα σονέτα που απευθύνονται στην φιγούρα του άνδρα, εξετάζεται η δύναμη της μαγικής μνήμης. Στα πλαίσια του θέματος της αθανασίας, η διαδοχή παρουσιάζει εκπληκτικά παραδείγματα από την δημιουργία αναμνηστικών εικόνων. Τέτοιου είδους φιγούρες ή δημιουργίες ξεχωρίζουν από το κόλλημα στην ανάμνηση γεγονότων που πέρασαν, όπως στο Σονέτο XXX (30) *When to the sessions of sweet silent thought, (Όταν σε ώρες σιωπηρές συνεδριάζουν)* όπου η μνήμη είναι τυχαία και ανοργάνωτη ενώ η δημιουργία των εικόνων των αναμνήσεων περιλαμβάνουν μία συνειδητή πράξη μίας συνετής επιλογής και μίας προσεκτικής αποτύπωσης της εικόνας. Ένα παράδειγμα είναι το Σονέτο XXIV (24) [50]:

Σονέτο XXIV (Ημερομηνία έκδοσης: 1609) : William Shakespeare

Mine eye hath played the painter and hath steeled,
Thy beauty's form in table of my heart;
My body is the frame wherein 'tis held,
And perspective that is best painter's art.
For through the painter must you see his skill,
To find where your true image pictured lies,
Which in my bosom's shop is hanging still,
That hath his windows glazed with thine eyes.
Now see what good turns eyes for eyes have done:
Mine eyes have drawn thy shape, and thine for me
Are windows to my breast, where-through the sun
Delights to peep, to gaze therein on thee;
Yet eyes this cunning want to grace their art,
They draw but what they see, know not the heart.

Μετάφραση

Το μάτι μου έγινε ζωγράφος κι έχει σχεδιασμένη
στην πλάκα της καρδιάς μου την ωραία μορφή σου.
Το σώμα μου σαν πλαίσιο την κρατάει αγκαλιασμένη
κι η μαστοριά της τέχνης της είναι προοπτική,
τι μέσα απ' τον ζωγράφο βλέπεις πόσο είν' ικανός,
πόσο πιστά σε δείχνει στο ζωγράφισμά του,
που στ' ατελιέ του στήθους μου κρέμεται διαρκώς
κι αυτό τα μάτια σου έχει τζάμια στα παράθυρά του.
Και τώρα των ματιών μας δες τις μαργιολιές:
τα μάτια μου ζωγράφοι, τα δικά σου είναι για μένα

50 Sarkar, 257.

παράθυρα στο στήθος μου, που από κει γλυκές
ρίχνει κλεφτές ματιές ο ήλιος για να ιδεί εσένα.
Τέχνης επίδειξη είναι των ματιών η πονηριά,
μα ό,τι βλέπουν φτιάνουν, δε γνωρίζουν την καρδιά[51].

Μάνος Ορφανουδάκης «Σπασμένη» : Σύνδεση με Σαιξπηρικό Μοντέλο

Με την παραπάνω αναλυτική διαδικασία τίθεται η προσπάθεια ανάλυσης του σονέτου του Μάνου Ορφανουδάκη, *Σπασμένη*. Ξεκινώντας βρίσκουμε τις τυπικές ομοιότητες με το Σαιξπηρικό σονέτο που είναι η διάρκεια του σονέτου να έχει την έκταση των τριών δεκατετράστιχων και την ύπαρξη «πλεχτής» ομοιοκαταληξίας που σημαίνει ότι μέσα σε ένα τετράστιχο, ο πρώτος στίχος έχει την ίδια κατάληξη με τον τρίτο και ο δεύτερος με τον τέταρτο. Εξαίρεση όπως και στο Σαιξπηρικό μοντέλο αποτελεί το τελικό καταπληκτικό δίστιχο του σονέτου, όπου η ομοιοκαταληξία είναι «ζευγαρωτή», εννοώντας ότι έχουν την ίδια κατάληξη, στην συγκεκριμένη περίπτωση *συμβάντα - πάντα.*

Πέρα όμως από τις τεχνικές ομοιότητες που συναντάμε με την πρώτη ανάγνωση, διαβάζοντας το σονέτο του Ορφανουδάκη, αποκαλύπτεται η σχέση μίας γυναικείας και μίας ανδρικής φιγούρας. Η ανδρική φιγούρα αν και δεν γίνεται ξεκάθαρη στο συγκεκριμένο σονέτο με την ύπαρξη κάποιας αρσενικής κλίσης, εννοείται από την ύπαρξη σε άλλο σονέτο της συλλογής (πχ. Εγώ, εγκλωβισμένος[52]) αλλά και επειδή ο συγγραφέας είναι άνδρας και γράφει σε α' ενικό, υποδεικνύοντας άμεσα τον ψυχισμό του . Σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι εντοπίζονται αρκετά στοιχεία θεατρικότητας , ειδικά μέσω της χρήσης του α' και β' ενικού προσώπου δίνοντας έτσι την εντύπωση ενός υποτιθέμενου εκτυλισσόμενου διαλόγου καθώς και δραματικότητας. Παράλληλα όπως και στο Σαιξηρικό σονέτο, το περιεχόμενο και το άρωμα του είναι απόλυτα επικεντρωμένο στον Έρωτα.

Άξια αναφοράς αποτελεί επίσης η εισαγωγή που προάγει τα σονέτα στην ποιητική συλλογή του Ορφανουδάκη,η οποία υποδηλώνει επίσης την ματαιοδοξία, την τρέλα αλλά τον πόνο αλλά και την αβεβαιότητα που φέρει ο Έρωτας. Συγκεκριμένα γράφει:

Έρωτας είναι ένας κλόουν που ακροβατεί
με δεμένα μάτια πάνω σε ανύπαρκτο σχοινί.
Αγάπη είναι ο ίδιος κλόουν με μάτια ορθάνοιχτα.

Ακόμα και αυτό το μικρό κομμάτι της εισαγωγής προοικονομεί την αβεβαιότητα,

51 Βασίλης Ρώτας, Βούλα Δαμιανάκου, *Τα Σονέτα,* (Ικαρος 1978)
52 Μάνος, Ορφαναουδάκης, *Υπόγεια Κόρη* (Αθήνα: Μετρονόμος, 2017) 61.

Πρώτο τετράστιχο

Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή
Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω.
Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη
Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.

Στο πρώτο τετράστιχο γίνεται απόλυτα διακριτή η δυναμική του ερωτικού εγκωμίου, τόσο μεταδοτικά ώστε βλέπουμε ξαφνικά να γεννιέται και μόλις σε τέσσερις στίχους ο βάναυσος αλλά ταυτόχρονα μαγικός έρωτας μεταξύ δύο υπάρξεων. Σε αυτούς τους πρώτους στίχους ξεδιπλώνεται η δύναμη η οποία ασκείται στην ύπαρξη του άνδρα από την γυναικεία φιγούρα. Η Σαιξπηρική σύνδεση μεταξύ αγάπης και μαγείας επιβεβαιώνεται αμέσως. Γίνεται για πρώτη φορά η εμφάνιση στην ψυχή της ανδρικής φιγούρας ,το ισόβιο πάθος που τρέφει για την γυναικεία αυτή ύπαρξη καθώς και την γοητεία της, η οποία τον έχει συνεπάρει σε σημείο να μη μπορεί να την ξεχάσει αλλά ούτε να αφήσει. Η τέχνη της μνήμης όπως αναφέραμε και προηγουμένως υπογραμμίζεται μέσω του σφοδρού έρωτα του ποιητή.

Στοιχείο θεατρικότητας αποτελεί, επιπλέον η δυσανάλογη σύγκριση, μεταξύ της αγαπημένης του με την φύση (Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη), όπως συνηθίζει και ο Σαίξπηρ στα σονέτα του. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό του σονέτου, η τεχνική grafting. Πιο ειδικά ο ποιητής - συγγραφέας παρουσιάζει την πεποίθηση πως η ομορφιά και η ποίηση μπορούν να καταργήσουν το παροδικό και α δημιουργήσουν ένα νέο στοιχείο, αιώνιο. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο σε αυτό το σημείο ανατρέπονται οι νόμοι της φυσικής και της λογικής, ώστε να δείξει ότι τελικά το πρόσωπο υπάρχει και θα υπάρχει πάντα. Η αθανασία είναι από τα κύρια στοιχεία που περιλαμβάνουν και οι δύο ποιητές στα σονέτα τους. Άλλωστε ο μόνος τρόπος να γίνει κάποιος αθάνατος είναι να μείνει για πάντα «ζωντανός» στην μνήμη κάποιου.

Δεύτερο τετράστιχο

Όσο κορμί μου είχε μείνει για κορμί
ράγιζε δίπλα σου, προτού να το κοιτάξεις
Κι έτσι σπασμένη, καθώς ήμουν, προτομή
μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις.

Στο δεύτερο τετράστιχο ο ποιητής παραθέτει την νωθρή, αδύναμη και εύθραυστη ψυχική αλλά και σωματική του κατάσταση. Δίνεται η εντύπωση ότι αυτή η αδυναμία, η αρρώστια προέρχεται από την δυναμικότητα αλλά παράλληλα και από την απόσταση που κρατάει απέναντι του η αγαπημένη του. Η χρήση του β' ενικού σε αυτό το σημείο υποδηλώνει την ανάγκη του ποιητή να απευθυνθεί στην ύπαρξή της και στις δυνατότητές της. Είναι μια εκδήλωση λατρείας αλλά και πόνου. Υπάρχει μια μεγάλη ανάγκη του ποιητή/ ανδρική φιγούρα να «σωθεί» από την αγαπημένη του.

Το στοιχείο της μαγείας που αναφέρθηκε πρωτύτερα κάνει την εμφάνισή του εδώ όπου η γυναίκα έχει την δυνατότητα να «φτιάξει» την διαλυμένη ύπαρξη του άνδρα. Το μαγικό στοιχείο επίσης ξεπροβάλει από την προσωποποίηση του ανδρός ως μία προτομή. Ο ποιητής αποκτά την μορφή ενός άψυχου, αντικειμένου που «σπάει» , ενώ φαίνεται η γυναίκα να αφήνει την κρύα της υπόσταση για να περιθάλψει τον πληγωμένο άνδρα. Η συγκεκριμένη πράξη δείχνει από την μία πλευρά την αμοιβαία αγάπη των δύο υπάρξεων καθώς και το πως επηρεάζονται από την αγάπη του συντρόφου τους αλλά κυρίως την εξωπραγματική δύναμη αυτής της σχέσης.

Τρίτο τετράστιχο

Σήμερα, τίποτα δεν φέρνει ο καιρός
κι είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.
Τώρα, ο τόπος παραμένει σιωπηρός
Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.

Μεταβαίνοντας στο τρίτο τετράστιχο του σονέτου, γίνεται η αναφορά στο στοιχείο του χρόνου και του μεταφορικού τόπου. Αφομοιώνεται μία μεγαλύτερη και πιο προβληματική περιοχή του ερωτικού αισθήματος, η αποξένωση. Φαίνεται η ματαιοδοξία αλλά και η θλίψη του ποιητή καθώς τοποθετεί αυτό το αναπάντεχο «δεν», ανοίγοντας μια μικρή χαραμάδα στην σαφέστερη πραγματικότητα του έρωτα, με όλο τον πλούτο των ερωτικών του μεταπτώσεων. Η έντεχνη αναπαράσταση του χρόνου, που εξιλεώνεται και αμήχανα τερματίζει το μέλλον της ερωτικής αυτής σχέσης, έχει την δύναμη να αποδυναμώσει στον πυρήνα του έναν άνθρωπο ψυχικά αλλά και σωματικά «νηστεύοντας» τον. Παρόλο που «ο τόπος παραμένει σιωπηρός» δεν δίνεται κάποια αίσθηση γαλήνης στον πνευματικό κόσμο του ποιητή - αλλά ούτε και του αναγνώστη- που βιώνει τον κατακερματισμό των συναισθημάτων τόσο του ποιητή όσο και του ίδιου. Όπως αναφέραμε και παραπάνω η σύγκριση του σφοδρού έρωτα με την αρρώστια είναι κομμάτι και του Σαιξπηρικού σονέτου καθώς και δραματικό στοιχείο.

Τελευταίο δίστιχο

Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα
Μα ό,τι υπήρξε μια φορά, υπήρξε πάντα

Στην ολοκλήρωση του σονέτου ο Μάνος Ορφανουδάκης, μοιάζει να καταργεί την έννοια του χρόνου. Η ανεξάντλητη αγάπη του πλέον μπορεί και «παγώνει» τις στιγμές που γύρω από το πένθος, καθηλώνουν το παρόν της και προσδοκούν το μέλλον της. Για ακόμα μία φορά το στοιχείο της αθανασίας ξεπροβάλλει «χέρι χέρι» με την τέχνη της μνήμης και της ανάμνησης καθώς η αγάπη εξαργυρώνει τις ίδιες πραγματικές αξίες. Όπως αναφέρει και ο Διονύσης Καψάλης στην εισαγωγή

του βιβλίου του *25 Σονέτα,* αναλύοντας τα σονέτα του Σαίξπηρ[53]:

> «Μία αέναη αποξένωση και μία αέναη επιστροφή στον τόπο της ερωτικής πλησμονής, η αμφίδρομη κίνηση ενός ατελούς επαναπατρισμού και μίας αδύνατης απομάκρυνσης - μία αγωνιώδης εκκρεμότητα»

53 Διονύσης Καψάλης, 25 Σονέτα (Αθήνα: Άγρα: 1998) 3-5.

ΕΙΚΟΝΑ

Εισαγωγή

Σύμφωνα με τον Strøm, η δεύτερη και τρίτη κατηγορία οι οποίες είναι σημαντικό να ερευνηθούν είναι η εικόνα και η μουσική. Οι δύο αυτές κατηγορίες θα αναλυθούν ταυτόχρονα αφού η δημιουργία της μίας αποτέλεσε την γέννηση και τον γνώμονα της άλλης. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω είναι δύσκολο και μάλλον ανούσιο κάποιος να διαχωρίσει ένα οπτικοακουστικό μέσο σε εικόνα και ήχο, όταν η αντίληψή τους γίνεται σε μία ταυτόχρονη ανάγνωση. Ξεκινάμε λοιπόν παραθέτοντας το σενάριο το οποίο συντάχθηκε, κομμένο και ραμμένο στον ρυθμό, στους στίχους αλλά και στις εικόνες του σονέτου *Σπασμένη* του Μάνου Ορφανουδάκη και της ερμηνείας της Δόξας Καγιούλη και του Κώστα Παρίσση.

Μεταμόρφωση Σονέτου σε Κινηματογραφικό Σενάριο

Πρόλογος

Η γοητεία που άσκησε πάνω της, η ποίηση του Μάνου Ορφανουδάκη, έγινε για την μουσικό Δόξα Καγιούλη το ερέθισμα για να δημιουργηθεί η μελοποίηση του ποιήματος. Χαρίζοντας την εκπληκτική φωνή και ενέργειά της, η Καγιούλη ερμηνεύει το ποίημα, το οποίο ακούγοντάς το ο Κώστας Παρίσσης (*Υπόγεια Ρεύματα*) στην συνέχεια ενορχηστρώνει και συνοδεύει με την σειρά του και στην ερμηνεία του μουσικού κομματιού.

Η μαγεία του σονέτου *Σπασμένη* καθώς και η πανέμορφη ερμηνεία των μουσικών οδήγησε στην αναπόφευκτη δημιουργία εικόνων και αισθήσεων. Η ρομαντική και ταυτόχρονα ονειρική ατμόσφαιρα η οποία διέπει το καλλιτεχνικό έργο τόσο του Ορφανουδάκη, όσο και της Καγιούλης σε συνεργασία με τον Παρίσση, είχε ως αποτέλεσμα την σύνταξη ενός σεναρίου έτσι ώστε η γέννηση όλων των εικόνων και αισθήσεων να αποτυπωθούν σε μία κινούμενη εικόνα.

Συντάσσοντας το σενάριο του μουσικού βίντεο, αποφάσισα ότι το σονέτο το οποίο διάβασα και η ερμηνεία την οποία άκουσα, θα πρέπει να οπτικοποιεί την πρώτη αίσθηση την οποία μου άφησαν και να μη βιαστεί καμία εικόνα ούτε σκέψη για

τον σκοπό κάποιου εντυπωσιασμού ή προώθησης των καλλιτεχνών. Η καλύτερη άλλωστε οπτικοποίηση (υποκειμενικά) είναι αυτή η οποία σέβεται το μέσο το οποίο εμπλουτίζει. Απαραίτητη επίσης θεώρησα ότι είναι η συνοδεία της εικόνας που θα δημιουργούσα να μην «κλέβει» εντυπώσεις από το μουσικό κομμάτι αλλά κυρίως να εκμαιεύει όλες τις εικόνες και ονειροπολήσεις που δημιουργήθηκαν σε μένα.

Αφουγκραζόμενη την ερμηνεία της Καγιούλη και του Παρίσση, συνειδητοποίησα ότι ακριβώς όπως ο Ορφανουδάκης στο ποίημά του περιγράφει μία σχέση η οποία είναι αμφίθυμη, με έρωτα αλλά και με ψυχικό πόνο έτσι και οι μουσικοί ερμήνευσαν τον συγκεκριμένο ψυχισμό, αλλά με ένα επιπλέον στοιχείο. Η γυναικεία ύπαρξη που στο σονέτο δεν αποκτά άμεσα «φωνή» , κάνει δυναμικά την εμφάνισή της με τη «ζωή» που της δίνει η Δόξα Καγιούλη. Με την φωνή του Παρίσση που παίρνει τον ρόλο της ανδρικής φιγούρας το σονέτο μεταμορφώνεται σε έναν μουσικό διάλογο, όπου οι δύο φιγούρες εκδηλώνουν τα συναισθήματά τους.

Το σενάριο λοιπόν δεν θα μπορούσε να δημιουργηθεί χωρίς την ύπαρξη δύο φιγούρων. Της γυναίκας και του άνδρα. Η δομή του σεναρίου «χτίστηκε» πάνω σε μία performance των δύο χαρακτήρων, όπου η κινησιολογία των σωμάτων τους αλλά και ο χώρος στον οποίο εξελίσσεται, μεταφράζει, όλα τις εκφάνσεις των συναισθημάτων του Σαιξπηρικού μοντέλου, που αφομοιώθηκαν στο σονέτο του Ορφανουδάκη. Συγκεκριμένα για την δημιουργία των στοιχείων performance στο συγκεκριμένο μουσικό βίντεο, έγινε έρευνα στον πρωτοποριακό animator, Norman McLaren και στην ταινία μικρού μήκους του *Neighbours (1952)*.

PERFORMANCE

Η θεωρία της Performance αποτελεί ένα ευρύ αντικείμενο από μόνο του και εκτείνεται από τον χορό και το θέατρο, την λεκτική performance, την πολιτική και τελευταία στον κινηματογράφο και το animation. Υπάρχουν πέντε στοιχεία κλειδιά της θεωρίας της performance τα οποία θα συντελέσουν στην περαιτέρω ανάλυση της ταινίας *Neighbours* και κατ' επέκταση τα στοιχεία που αφομοιώθηκαν στην δημιουργία της animated ταινίας μου *Σπασμένη.* Αυτά τα στοιχεία είναι ο η αυτενέργεια/ ο ηθοποιός, ο χαρακτήρας/ ο performer, κίνηση, κοινό/ ο τόπος/ η προβολή.

Αυτενέργεια

Το πρώτο στοιχείο της αυτενέργειας απαντά ουσιαστικά στο ερώτημα ποιος είναι εκείνος ο καθοριστικός παράγοντας της performance. Ποιος έχει τον έλεγχο δηλαδή και αποφασίζει για τον χαρακτήρα της performance και για το τι θα κάνει. Αυτό το άτομο συνήθως είναι ο σκηνοθέτης πίσω από έναν ηθοποιό, ο χορογράφος πίσω από τον χορευτή, ο animator πίσω από έναν χαρακτήρα, ή όσον αφορά μία πολιτικού περιεχομένου performance ή πολιτική γραμμή που την δημιουργεί. Πέρα όμως από το κομμάτι του δημιουργού, ο θεατής έχει τη δική του αυτενέργεια, με την έννοια ότι ελέγχει το τι θα λάβει από το οπτικοακουστικό ερέθισμα και στο τέλος δέχεται ή δεν δέχεται την performance η οποία του προσφέρεται.

Animated ηθοποιός/ χαρακτήρας/ performer

Σύμφωνα με την ανάλυση που διεξάγει ο Paul Wells στο βιβλίο του *Understanding Animation,* ο animator παίρνει την θέση του ηθοποιού, μέσω της δημιουργίας του χαρακτήρα[54] , ο οποίος μπορεί να συνδυαστεί με την φωνητική ηθοποιία (voice acting) και αυτή η συνεργατική φύση ολόκληρης της διαδικασίας του animation, που περιλαμβάνει έτσι και το προσωπικό και φωνητικό ταλέντο του να πρέπει να ληφθεί στα υπ όψιν και να συζητηθεί στην ολική performance.

Η ιδέα της αντιπροσωπείας εδώ μπορεί επίσης να συνδεθεί άμεσα με τους ηθοποιούς, με την performance συχνά να εξαρτάται από τη δικιά τους ερμηνεία των λέξεων ή της χορογραφίας που δημιουργήθηκε για αυτούς. Θα έχουν λοιπόν την δικιά τους δημιουργικότητα να τους κατευθύνει εκτός και αν βρίσκονται στο έλεος

54 Paul Wells, Understanding Animation (Νέα Υόρκη: Routledge 1998) 107.

του σκηνοθέτη σε μία κινηματογραφημένη, μετρημένη performance η οποία τους κρατάει σε μία σχετικά ελεγχόμενη κίνηση.

Κινησιολογία

Η κινησιολογία στην performance συχνά παραβλέπεται σε σχέση με την ολοκληρωμένη εμπειρία. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω σίγουρα ο ηθοποιός, ο σκηνοθέτης, ή ο animator μπορούν να παίξουν πολύ σημαντικό ρόλο στην διεξαγωγή της performance αλλά η κινησιολογία από μόνη της είναι πολύ ενδιαφέρουσα ως στοιχείο, ειδικά όταν χωρίζεται σε μικρότερα μέρη. Η Laura Cull εξετάζει στο βιβλίο της *Deleuze and Performance* την «αριθμητική του ρυθμού» [55] λαμβάνοντας υπ' όψιν την άποψη του Gilles Deleuze σχετικά με την ματιά του στον χορό με γνώμονα τις μικροσκοπικές κινήσεις που επηρεάζονται από την κινητική ενέργεια, με το σώμα να αποτελεί ένα παραστατικό εργαλείο, το οποίο μπορεί να αντιδράσει μαζί ή και αντίθετα από τους νόμους της φυσικής. Το σώμα δεν κινείται ανεξάρτητο όμως, καθώς η κίνηση γύρω από το σώμα πρέπει επίσης να ληφθεί υπ' όψιν.

Η μαγεία της performance μεταφράζεται χρησιμοποιώντας το σώμα με τέτοιον τρόπο ώστε να μπορούμε να συγκρίνουμε τον χορογράφο με έναν μαριονετίστα που χειρίζεται το σώμα[56]

Κοινό/ Τόπος/ Προβολή

Όπως συμβαίνει και σε κάθε είδος, το κοινό φαίνεται να έχει μεγάλο ρόλο στην σημασία της performance. Ο Donald Crafton[57] αναφέρεται στον ρόλο του κοινού στο σημαντικό του έργο *Shadow of a Mouse,* παραθέτοντας ότι το κοινό ή ο θεατής πρέπει να αποδεχτεί την performance έτσι ώστε να θεωρηθεί επιτυχημένη. Στην περίπτωση μίας θεατρικής παράστασης που περιέχει κάποια δράση ή κάποιον χορό, είναι φανερό ότι ο ηθοποιός/ χορευτής υποδύεται έναν ρόλο τον οποίο πρέπει να «πουλήσει» στο κοινό. Αυτή η παραδοχή μπορεί να επεκταθεί στον live action κινηματογράφο, ενώ στο animation το θέμα του ρεαλισμού μπορεί να διαφοροποιήσει τις απαιτήσεις του κοινού.

Η μέθοδος της καταγραφής της performance είτε είναι ταινία είτε κάποια ψηφιακή τεχνολογία επίσης μπορεί να επηρεάσει την αντίληψή της. Μία ταινία η οποία προβάλλεται στην τηλεόραση, η οποία έχει μικρότερη αναλογία οθόνης και ανάλυσης, ή ακόμα και σε μία κινητή συσκευή μπορεί να παίξει ρόλο στον τρόπο που μετα-

55 Laura Cull, *Deleuze and Performance* (Ενδιμβούργο: Edinburgh University Press, 2009) 240.

56 Cull, 247

57 Donald Crafton, *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World Making in Animation*, (Berkeley: University of California Press, 2012)

δίδεται μία εικόνα άρα και μία performance. Η οθόνη περιπλέκει την performance. Όλοι οι παραπάνω παράγοντες πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν και στην δημιουργία αλλά και στην ανάλυση μίας performance.

Ο Crafton χωρίζει τα είδη της performance σε δύο κατηγορίες, παραθέτοντας ότι η performance σε ένα animation αφορά τους χαρακτήρες και στην κίνηση που λαμβάνει χώρο και χρόνο μέσα στην ταινία (που αργότερα διαχωρίζεται σε μεταφορική και ενσωματωμένη performance) και στην performance που αφορά τους κινηματογραφιστές και το κοινό.[58]

Σε μία animated ταινία, ο χαρακτήρας δεν αντιμετωπίζεται με τον ίδιο τρόπο όπως ένας ηθοποιός και χορευτής θα αντιμετωπιζόταν σε μία live action ταινία. Οι χαρακτήρες του animation δεν υποκρίνονται με την έννοια μίας διαδοχικής κατεύθυνσης, διαβάζοντας ατάκες ή χρησιμοποιώντας την δική τους γνώση και κίνητρα για να δώσουν την παράσταση. Σε αυτό το σημείο είναι που η άποψη του Wells που αναφέρει ότι ο animator γίνεται ο χαρακτήρας, γίνεται κατανοητή. Οι animators, δημιουργούν, σκηνοθετούν και χειρίζονται τον χαρακτήρα όπως χρησιμοποιούν την δικιά τους γνώση υποκριτικής για να εκτελέσουν μία παράσταση.

Το κοινό είναι σε γενικά πλαίσια προετοιμασμένο για αυτό το τέχνασμα αλλά συνυπάρχει με την επιτυχία της παράστασης και της αφήγησης για να γίνει αποδεκτός ο χαρακτήρας. Έχουμε την ικανότητα να αναγνωρίσουμε τα ευρετήρια σημάδια, τα οποία αντανακλούν και σχετίζονται με τα δικά μας και έτσι μπορούμε να καταλάβουμε τη σημασία τους.

Όταν ξεκινάμε να αναλογιζόμαστε την δουλειά του animator, ή όντως τον ρόλο του κοινού τότε όντως κοιτάμε στην performance «του» ίδιου του animation. Αυτά τα στοιχεία είναι ζωτικής σημασίας για την ανάλυση της ταινίας του McLaren αλλά και για την ταινία *Σπασμένη*.

58 Crafton, 17-18.

Norman McLaren:
Ο Καναδός - Σκοτσέζος Norman MacLaren, ήταν γνωστός animator στην δεκαετία του 50' , καινοτόμος σε διάφορες πτυχές του animation και του κινηματογράφου, περιλαμβάνοντας το σχεδιασμένο στο χέρι παραδοσιακό animation, ζωγραφισμένο πάνω σε φιλμ animation, οπτική μουσική, αφηρημένος κινηματογράφος, pixilation [59] και γραφικός ήχος.

Σε μία συνέντευξη ο ρωτάει ένας δημοσιογράφος τον Norman να περιγράψει την τεχνική την οποία χρησιμοποίησε στην βραβευμένη ταινία του *Neighbours*. Ο Norman απαντάει «Είναι πολύ απλό, αντιμετώπισε μία ανθρώπινη ύπαρξη ώς ένα animated υλικό. Η παραδοχή του αυτή θα αποτελέσει όλη την δομή της performance που δημιουργεί.

Το έργο του Norman είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την ιδέα του performance και περιέγραψε την διαδικασία την οποία ακολουθούσε με αυτούς τους όρους, καθώς χρησιμοποιούσε την performance ως υποκείμενο αλλά και ως animated αντικείμενο. Συνδυάζοντας την αγάπη του για τον χορό, δημιούργησε καινοτόμες αφηρημένες ταινίες. Στην συγκεκριμένη ταινία του, Neighbours θα μελετηθεί η έμμεση χρήση του σώματος και πως αυτή συνδέεται με την performance άμμεσα με το να κινηματογραφείται ως χορευτική παράσταση.

McLaren, χορός και σώμα: Σύνδεση με *Σπασμένη*

Ο McLaren είναι γνωστό ότι είναι μεγάλος υποστηρικτής του χορού και έχει δηλώσει ότι θα ήθελε να είναι χορευτής. Αντί γι' αυτό δημιούργησε πανέμορφες ταινίες που περιλάμβαναν χορό όπως η ταινία *Pas de Deux* και *Narcisuss*, μεταξύ άλλων. Επίσης δημιούργησε αρκετές ταινίες χρησιμοποιώντας live action υλικό, ουσιαστικά για να συνθέσει ένα animation με βάση το σώμα και την τεχνική του pixilation, για να εφεύρει μία διαφορετικού είδους performance όπως και έκανε στην ταινία *Neighbours* και *A Chairy Tale*. Ο McLaren ένιωθε ιδιαίτερα τον ρυθμό της κίνησης της οποίας δημιουργούσε. Η performance του McLaren μετατρέπεται στον χαρακτήρα του ίδιου του animation. Περιγράφει ακόμα και ο ίδιος την δουλειά του με όρους performance.

Όταν ο McLaren ξεκίνησε να χρησιμοποιεί ανθρώπους στις ταινίες του, αντί να σχεδιάζει αμέσως σε φιλμ, ουσιαστικά απλά κατέγραφε την παράσταση.

Ο McLaren έδειχνε μεγάλο ενδιαφέρον στην δύναμη της κίνησης και ανέφερε ότι « βασική ουσία του κινηματογράφου είναι η κίνηση». Ακόμα και στα χαμηλότερα επίπεδα, η κίνηση των κυμάτων φωτός, που ορίζουν ουσιαστικά τα οπτικά ή τα ηχητι-

59 Pixilation. Η stop motion τεχνική που χρησιμοποιεί live action ηθοποιούς, ως αντικείμενα καρέ καρέ σε μία animated ταινία.

κά κύματα που ορίζουν τον ήχο αποτελούν την βασικότερη μορφή της κίνησης.[60]

Για τους σκοπούς της ερευνητικής μου εργασίας, αναλύεται η ταινία του *Neighbours* από την οποία αρχικά εμπνεύστηκα και στην συνέχεια ενσωμάτωσα πολλά στοιχεία της στην δημιουργία της ταινίας μου.

Neighbours (1952)

Όταν ξεκίνησε ο McLaren να δουλεύει με το σώμα ως το μέσο το οποίο θα συντελούσε εξ' ολοκλήρου στην κίνηση, ξεκίνησε να ερευνά την πιθανότητα δημιουργίας καινούριων και ενδιαφερόντων κινήσεων. Ανέλυσε λεπτομερώς τις τεχνικές των ταινιών του, αλλά για την ταινία *Neighbours* περιέγραψε το πως θα χειριζόταν τόσο την ταχύτητα τις κάμερας όσο και την ταχύτητα του ηθοποιού για να δημιουργήσει τα εφέ που κατόρθωσε.

Συμπληρώνει ότι βάζοντας τους ηθοποιούς να υποκριθούν με αυτόν τον τρόπο τους δίνει την ικανότητα να κινηθούν με έναν κρυφό τρόπο που φαίνεται να είναι μία φυσιολογική δράση ενώ είναι τεχνητά φτιαγμένη.

Η ταινία *Neighbours* παρουσιάζει την ιστορία δύο γειτόνων με σπίτια το ένα δίπλα στο άλλο και κοινό κήπο, χωρίς ορατά όρια, όπου στην μέση του κήπου και ανάμεσα από τα δύο σπίτια ανθίζει ένα λουλούδι, για την ιδιοκτησία του οποίου μάχονται μέχρι τελικής πτώσεως. Στο τέλος καταστρέφουν ολοκληρωτικά ο ένας τον άλλον αλλά και το λουλούδι. Η ταινία δημιουργήθηκε ως μία αντιπολεμική ταινία και κέρδισε το Ακαδημαϊκό Βραβείο για το Καλύτερο Ντοκιμαντέρ, το 1952. Μελετώντας την ταινία χρησιμοποιώντας τα στοιχεία της Performance που αναφέρθηκαν προηγουμένως μπορούν να ειπωθούν πολλά πράγματα για την πολύπλοκη φύση αυτού του animation.

Αυτενέργεια

Η εκτέλεση της παράστασης που δίνουν οι ηθοποιοί παραδίνεται και από την ίδια τους την performance, αφού έπρεπε να κινηθούν σε διαφορετικές ταχύτητες, συχνά πιο αργά από το συνηθισμένο, έτσι ώστε να δημιουργήσουν το εφέ του pixilation , καθώς και από την σκηνοθεσία του McLaren. Ο McLaren είχε την ικανότητα να χειρίζεται την κάμερα και κατ' επέκταση και το αποτέλεσμα, εφαρμόζοντας έτσι την αυτενέργεια του. Μπορούμε εδώ να δούμε τις παραστάσεις και μέσα στο animation αλλά και πίσω από την δημιουργία αυτού. Παρομοίως, το λουλούδι έχει έναν χαρακτήρα από μόνο του αλλά είναι εξ' ολοκλήρου χειραγωγημένο από τον McLaren και έτσι δεν έχει καμία αυτενέργεια.

60 The Free Library. S.v. *Spontaneous frames of movement.* Retrieved May 17 2021 from https://www.thefreelibrary.com/Spontaneous+frames+of+movement.-a014606107

Κινησιολογία

Η κίνηση των χαρακτήρων στην ταινία *Neighbours* έχει την ανοίκεια αίσθηση που προκαλεί η τεχνική pixilation. Οι άντρες κινούνται με περίεργους τρόπους, τους οποίους ο McLaren ήταν πρόθυμος να αναπτύξει. Παράλληλα φαίνεται οι δύο άνδρες να κινούνται ως «καθρεύτης» του άλλου, με κινήσεις συγχρονισμένες ως μέρος μίας χορογραφίας. Σύμφωνα με τον McLaren «είναι δυνατό να επινοήσεις καινούριους τρόπους να κινηθεί ένας άνθρωπος» Η μέθοδος pixilation που χρησιμοποιεί προάγει επίσης μία μαθηματική ευαισθησία στην κίνηση καθώς επιτυγχάνεται μέσω της φυσικής της κάμερας, καθώς και του σώματος. Παρουσιάζονται κάποιες κινήσεις, αλλά μπορούμε να αναρωτηθούμε σχετικά με τις κινήσεις στο ενδιάμεσο. Επιπρόσθετα αυτό που μπορεί να ειπωθεί για τις συγκεκριμένες κινήσεις είναι ότι σίγουρα φαίνεται να αψηφούν τους νόμους της φυσικής.[61]

Σε αυτή την ταινία ο McLaren αποκτά τον ρόλο του χορογράφου και του κουκλοπαίχτη, η σκηνοθεσία του οποίου δημιουργεί την performance του animation.

Παράλληλα με την φυσική κίνηση των ανδρών και των αντικειμένων στην ταινία είναι σημαντικό να αναλογιστούμε την κίνηση της μουσικής ως μέρος της αναπαράστασης. Στην περίπτωση του McLaren, η μουσική δημιουργήθηκε με τον ίδιο τρόπο όπως και στις προηγούμενες ταινίες του, δημιουργήθηκε δηλαδή απευθείας επάνω στην ταινία για να συγχρονιστεί με την κίνηση στην οθόνη. Το ρυθμικό μοτίβο των νότων ταιριάζει απόλυτα με το οπτικό ερέθισμα και γίνεται μέρος της performance τόσο μέσα όσο και πίσω από το animation.

Κοινό/ προβολή/ τόπος

Στην περίπτωση της συγκεκριμένης ταινίας, μία ποικιλία θεατών σε μία ευρύτητα τοποθεσιών, από τον χώρο του σινεμά με την μεγάλη οθόνη προβολής, στην τηλεόραση μέσω βίντεο και τεχνολογίας DVD, και ίσως πιο πρόσφατα στον υπολογιστή ή σε μία τηλεφωνική συσκευή μέσω κάποιας διαδικτυακής πλατφόρμας. Αυτές οι διαφοροποιήσεις επομένως παρουσιάζουν την πιθανότητα για μία ποικιλία στην αντίληψη της performance. Το κοινό θα αντιληφθεί την performance αναλόγως το εννοιολογικό πλαίσιο. Βλέπουν την συγκεκριμένη τεχνική για πρώτη φορά; Γνωρίζουν πως διεξάγεται η συγκεκριμένη διαδικασία; Θα έχουν την ίδια εντύπωση και για την μουσική; Γνωρίζουν τα υπόλοιπα έργα του McLaren; Όλοι αυτοί οι παράγοντες είναι σημαντικοί στην αντίληψη της performance και πρέπει να εξετάζονται σε κάθε ταινία του.

61 Cull, 250.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Μελετώντας το έργο του Norman McLaren βλέπουμε πως μπορεί να συνδυαστεί σε μία ταινία animation το στοιχείο της performance και να γίνει αυτοτελές εργαλείο στην δημιουργία μία ολόκληρης ταινίας. Η αυτενέργεια της performance, η κινησιολογία, το κοινό, η προβολή και ο τόπος είναι οι πέντε παράγοντες που πρέπει να εξετάζονται πριν, κατά την διάρκεια και μετά την ολοκλήρωση μίας ταινίας animation με στοιχεία performance. Είναι σημαντικό να αναλογιστούμε την προσεχτική σειρά επιλογών που έκανε ο Norman για την υλοποίηση του βραβευμένου έργου του Neighbours.
Με την παραπάνω αναλυτική διαδικασία γνωρίσαμε τις πτυχές και τα στοιχεία της performance, που συντελούν μία ταινία τέτοιου είδους, που θα αφομοιωθούν στο σενάριο, performance και στην κάμερα του animation *Σπασμένη* που δημιούργησα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας.

Μουσική και Εικόνα

Εισαγωγή

Ξεκινώντας είναι σημαντικό να αναφερθεί ο ρυθμός του μουσικού κομματιού ο οποίος ήταν πολύ σημαντικός στην δημιουργία του σεναρίου με στοιχεία performance. «Στους στίχους κάθε σονέτου υπάρχει ρυθμός. Είναι εύκολο, επομένως για έναν μουσικό να το μελοποιήσει. Κάθε σονέτο επίσης περιγράφει μία ιστορία και κάθε φορά που το διαβάζει κάποιος, ανακαλύπτει κι άλλα επίπεδα της ιστορίας αυτής» αναφέρει ο Ρ. Γκίμπσον, στη συνέντευξη τύπου που δόθηκε την Πέμπτη 25 Φεβρουαρίου το 2016 στο καλλιτεχνικό εργαστήρι «Θέατρου Ανάβασις» με αφορμή την παρουσίαση των μελοποιήσεων σονέτων του Σαίξπηρ, από το Μπράιτον της Αγγλίας. Ενώ συμφωνώ ότι διαβάζοντας ένα σονέτο υπάρχει ένας ρυθμός ο οποίος προκύπτει από την εναλλαγή των στροφών και την ομοιοκαταληξία των στοίχων, μου είναι αδύνατο να αντιληφθώ ότι η μελοποίηση είναι μία εύκολη δουλειά ειδικά όταν έχεις να παρουσιάσεις ηχητικά ένα κείμενο το οποίο έχει ήδη μια ποιητική μουσικότητα χωρίς να το κατακρεουργήσεις ή να μειώσεις αλλά να το ανυψώσεις και να του δώσεις την κατάλληλη «φωνή» και συναίσθημα για να ακουστεί πρώτον αλλά και για να μεταδώσει σωστά το περιεχόμενο των δεκατεσσάρων μόλις στίχων του.

Ήχος | Ρυθμός | Εικόνα

Το κλασικό Σαιξπηρικό σονέτο έχει την μορφή ρυθμού ΑΒΑΒ ΓΔΓΔ ΕΖΕΖ ΗΗ με κάποιες εξαιρέσεις όπως είναι το σονέτο 99 με 15 στίχους, το 126 με 6 στροφές και το 145[62]

Πάνω στον ρυθμό του σονέτου λοιπόν «πάτησαν» και οι φωνές της Καγιούλη και του Παρίσση. Κάθε στίχος αυστηρά ακολουθεί τον ρυθμό δίνοντας πέντε δευτερόλεπτα μέτρο για την ερμηνεία αυτού. Κάθε δράση των δύο χαρακτήρων (της γυναικείας και της ανδρικής φιγούρας) γίνεται με τον ρυθμό των πέντε δευτερολέπτων με στοιχεία performance

Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι στην ανάλυση που έκανε ο ίδιος ο Norman για την ταινία του Neighbours αναφέρει

62 Philip C, McGuire . “Shakespeare’s Non-Shakespearean Sonnets.” *Shakespeare Quarterly 38*, no. 3 (1987): 304-5. Accessed May 17, 2021. doi:10.2307/2870505.

> «Ένα επιπλέον πλεονέκτημα του να πετυχαίνεται ένα τελικό φυσιολογικό εφέ ταχύτητας με την χρήση του παράγοντα ενός ελεγχόμενου τέμπο κατά την διάρκεια των γυρισμάτων ήταν το εξής: Το να δένεις με σταθερούς μουσικούς χτύπους και φράσεις ενός μη δημιουργημένου ακόμα ήχου, ευχόμασταν συχνά οι δράσεις να είναι αυστηρά μετρημένες στην διάρκειά τους»,..... «ώστε οι ηθοποιοί να μπορούν να έχουν φτάσει σε
>
> ένα σημείο που μπορεί να απαιτείται για παράδειγμα στο εξηκοστό καρέ, να χουν σηκώσει τα χέρια τους στο ογδοηκοστό καρέ, να αγγίζουν τα χέρια τους στο ενενηκοστό κ.ο.κ. Για τον σκοπό της ενοποίησης της ανθρώπινης δράσης με την μουσική με έναν τρόπου τύπου μπαλέτου, αυτή η μέθοδος έχει σημαντική αξία, ειδικά αν η μουσική είναι ήδη ηχογραφημένη με την διάρκεια των χτύπων και των φράσεων να χουν σταθεροποιηθεί μόνιμα.»[63]

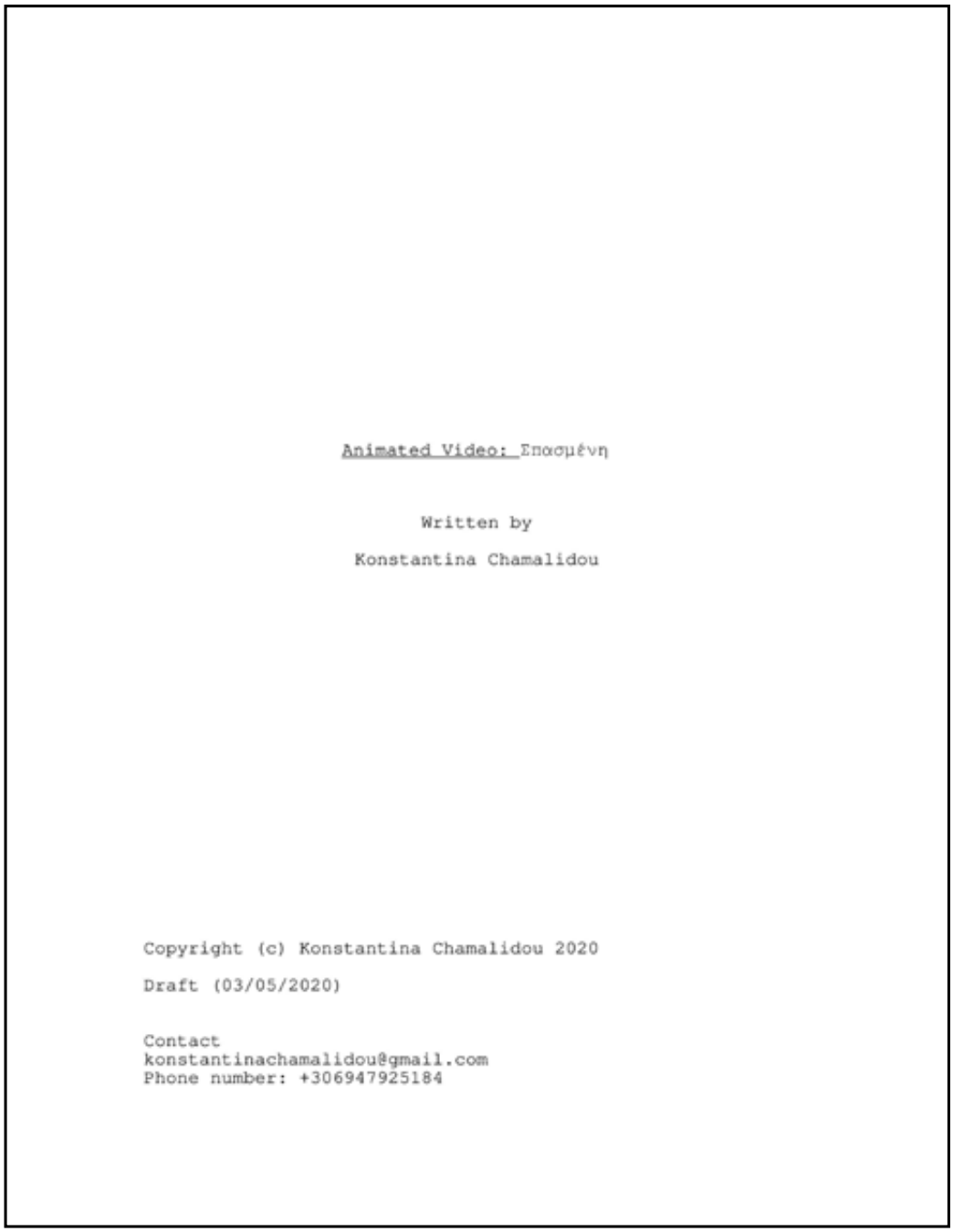
Και όντως με αυτή την ανάλυση ο Norman είχε απόλυτο δίκαιο. Ο ηχογραφημένος ήχος, ο οποίος έχει σταθερό τον ρυθμό του και την φρασεολογία του είναι μεγάλο πλεονέκτημα στην δημιουργία μίας ταινίας με στοιχεία performance. Για ακριβώς αυτόν τον λόγο στην δημιουργία της performance που δημιούργησα, είναι μετρημένη κάθε κίνηση των ηθοποιών, για να δώσει την αίσθηση του ονειρικού, του χορευτικού και του μη πραγματικού.

Σύμφωνα με την ανάλυση που έγινε για την ταινία του Norman, Neighbours, παραπάνω, η ταινία *Σπασμένη* θα αναλυθεί ως προς τα πέντε στοιχεία κλειδιά της, αυτενέργεια, κινησιολογία, κοινό, προβολή και ο τόπος. Για την δημιουργία της εικόνας, τηρήθηκαν τα βήματα μίας οποιασδήποτε ταινίας. Η προπαραγωγή με την δημιουργία και την οπτικοποίηση του σεναρίου σε storyboard, το moodboard για την αισθητική προσέγγιση της ταινίας,στην συνέχεια στο δεύτερο βήμα της παραγωγής του γυρίστηκε live action η performance και στην συνέχεια η μεταμόρφωσή της σε δισδιάστατο animation σχεδιασμένο στο χέρι, και τέλος στην μεταπαραγωγή ο συγχρονισμός με τον ήχο (ο οποίος δεν χρειαζόταν γιατί κάθε κίνηση ήταν χρονομετρημένη) το μοντάζ και η τελική χρωματική επεξεργασία.

---

63 Norman McLaren, *Technical Notes by Norman McLaren* (Τορόντο: The National Film Board of Canada 1991), 69.

Σενάριο «Σπασμένη»



Animated Video: Σπασμένη

Written by

Konstantina Chamalidou

Copyright (c) Konstantina Chamalidou 2020

Draft (03/05/2020)

Contact
konstantinachamalidou@gmail.com
Phone number: +306947925184

Εικόνα 69: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Σενάριο "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 1.

1. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ - ΚΡΕΒΑΤΙ / ΠΡΩΙ

00:00 - 00:10 (οργανικό)

Μία ΓΥΝΑΙΚΑ βρίσκεται ξαπλωμένη. Χαϊδεύει με τα χέρια της τα στάχυα μπροστά της .

00:10 - 00:15 *Σ'όση ζωη μου χει μέινει στη ζωή*

Σηκώνεται σιγά σιγά

00:15-00:20 *Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω*

Γυρνάει το σώμα της ,πλάτη στην κάμερα.

00:20-00:25 *Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γη*

Γυρνάει μόνο το κεφάλι της, για να αντικρύσει τον ΑΝΔΡΑ

00:25-00:30 *Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.*

Τον κοιτάει

(00:30-00:40 οργανικό)

Σιγά σιγά μπαίνει στο δωμάτιο ο ΑΝΔΡΑΣ. Κάνει 2 βήματα κοντά στην ΓΥΝΑΙΚΑ.

00:40-00:45 *Όσο κορμί έχει μείνει για κορμί.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ πέφτει με τα γόνατα βαριά στο κρεβάτι. Ταυτόχρονα η ΓΥΝΑΙΚΑ σηκώνεται στα γόνατά της.

00:45-00:50 *Ράγιζε δίπλα σου προτού να το κοιτάξεις.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουμπάει το στέρνο του ΑΝΔΡΑ. Ο ΑΝΔΡΑΣ την κοιτάει στα μάτια.

00:50-00:55 *Και έτσι σπασμένη καθώς ήμουν προτομή.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουμπάει το δεξί της χέρι στο μάγουλο του ΑΝΔΡΑ.

Εικόνα 70: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Σενάριο "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 2.

2.

00:55-01:00 *Μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουπάει και το αριστερό της χέρι στο άλλο μάγουλο του ΑΝΔΡΑ.Ο ΑΝΔΡΑΣ γέρνει το κεφάλι του ανακουφιστικά.

(01:00-01:10
οργανικό)

Η ΓΥΝΑΙΚΑ και ο ΑΝΔΡΑΣ λικνίζονται σε αυτή την στάση, πρώτα δεξιά και μετα αριστερά.

(01:10-01:20
οργανικό επανάληψη)

Στάχυα που κουνιούνται με την κατεύθυνση του αέρα.Πρώτα δεξιά και μετά αριστερά.

01:20-01:25 *Σήμερα τίποτα δε φέρνει ο καιρός.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ και η ΓΥΝΑΙΚΑ είναι ξαπλωμένοι στο κρεβάτι.Το αριστερό χέρι του ΑΝΔΡΑ και το δεξί χέρι της ΓΥΝΑΙΚΑΣ ακουμπάνε μεταξύ τους.

01:25-01:30 *Και είναι το άυριο θολό και λιγοστεύει.*

Τραβάνε ταυτόχρονα τα χέρια τους.

01:30-01:35 *Τώρα ο τόπος παραμένει σιωπηλός*

Αγκαλιάζουν τα σώματά τους σε εμβρυακή στάση,με πλάτη ο ένας στον άλλον

01:35-01:40 *Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.*

Σέρνονται στις αντίθετες άκρες του κρεβατιού.

01:40-01:50 *Σήμερα τίποτα δε φέρνει ο καιρός.Και είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.*

Σηκώνονται σιγά σιγά.

01:50-01:55 *Τώρα ο τόπος παραμένει σιωπηλός*

Εικόνα 71: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Σενάριο "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 3.

3.

Γυρνάνε ταυτόχρονα και οι δύο προς το μέρος του άλλου και αντικρύζουν ο ένας τον άλλον.

01:55-02:00 *Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.*

Γυρνάνε πάλι πλάτη ο ένας στον άλλον. Ξεκινάνε να τρέχουν.

2.EXT. ΠΑΡΑΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΣΤΑΧΥΑ / ΒΡΑΔΥ

(02:00 - 02:10
οργανικό)

Η ΓΥΝΑΙΚΑ τρέχει σε δεξιά κατεύθυνση.

(02:10 - 02:20
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ τρέχει σε αριστερή κατεύθυνση.

(02:20 - 02:30
οργανικό)

ΑΝΔΡΑΣ και ΓΥΝΑΙΚΑ τρέχουν ταυτόχρονα στο ίδιο πλάνο.

02:30-02:35 *Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ σταματάει σε ένα στάχυ και σκύβει.

02:35-02:40 *Μα ότι υπήρξε μία φορά, υπήρξε πάντα*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ πιάνει το στάχυ, και σηκώνεται

02:40 -02:45 *Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ αγκαλιάζει από πίσω την ΓΥΝΑΙΚΑ ,παίρνει το στάχυ από το χέρι της.

02:45 -02:55 *Μα ότι υπήρξε μία φορά υπήρξε πάντα.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ βάζει το στάχυ στο αυτί της ΓΥΝΑΙΚΑΣ και κατεβάζει στο χέρι του σε αγκαλιά.

Εικόνα 72: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Σενάριο "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 4.

4.

(02:55 -03:10
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ και η ΓΥΝΑΙΚΑ λικνίζονται στον ρυθμό δεξιά - αριστερά.

(03:10 - 03:16
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ γυρνάει την ΓΥΝΑΙΚΑ προς το μέρος του.

03:16 -03:21 *Σ'οση ζωή μου χει μείνει στην ζωή*

Κοιτιούνται στα μάτια

03:21 -03:26 *δε θα βρεθεί μια στιγμή να σε ξεχάσω.*

Ενώνουν τα κεφάλια τους ενώ έχουν κλειστά μάτια.

03:26 -03:30 *είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γή*

Κουνιούνται ελάχιστα σε αυτή την στάση

03:26 -03:40 *και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.*

Κοιτιούνται στα μάτια.

ΤΕΛΟΣ

Εικόνα 73: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Σενάριο "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 5.

Πρώτη Σκηνή : Ανάλυση | Gaston Bachelard

- πρώτο πλάνο: πρώτο τετράστιχο σονέτου / πρώτο κουπλέ μελοποίησης

Η μελοποίηση του σονέτου ξεκινάει με εισαγωγή 10 δευτερολέπτων οργανικής μελωδίας. Την έναρξη ορίζει η λυρική φωνή της Δόξας Καγιούλη, ερμηνεύοντας το πρώτο τετράστιχο του σονέτου:

Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή
Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω.
Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη
Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.

Σενάριο

1. INT. ΔΩΜΑΤΙΟ - ΚΡΕΒΑΤΙ / ΠΡΩΙ

00:00 - 00:10 (οργανικό)

Μία ΓΥΝΑΙΚΑ βρίσκεται ξαπλωμένη. Χαϊδεύει με τα χέρια της τα στάχυα μπροστά της .

00:10 - 00:15 *Σ'όση ζωη μου χει μέινει στη ζωή*

Σηκώνεται σιγά σιγά

00:15-00:20 *Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω*

Γυρνάει το σώμα της ,πλάτη στην κάμερα.

00:20-00:25 *Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γη*

Γυρνάει μόνο το κεφάλι της, για να αντικρύσει τον ΑΝΔΡΑ

00:25-00:30 *Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.*

Τον κοιτάει

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία- εννοιολογική διάσταση.

Η εκτέλεση της παράστασης που δίνει η γυναικεία φιγούρα γίνεται από την Μαρίνα Καλαμαρά η οποία έχει τον ρόλο της ηθοποιού αλλά και της χορεύτριας. Παρ' όλα αυτά και όπως και στην ταινία του Norman η αυτενέργεια της παράστασης γίνεται εξ' ολοκλήρου από τον σκηνοθέτη που στην συγκεκριμένη περίπτωση είμαι εγώ. Όπως ο Norman, έτσι και εγώ, πέρα από το σενάριο και την δημιουργία της performance, έχουμε τον έλεγχο και στην κάμερα, με αποτέλεσμα κάθε μέρος της ταινίας είναι στην δικιά μας ικανότητα να διεξαχθεί σωστά και να μελετηθεί ώστε να μεταδοθεί η επιθυμητή εικόνα,συναίσθημα αίσθηση.

Το μόνο στοιχείο το οποίο φιλοξενείται στο πρώτο πλάνο της πρώτης σκηνής είναι η γυναικεία φιγούρα η οποία χαϊδεύει με τα δάχτυλά της κάποια στάχυα. Η κίνηση ακολουθείται από την γυναίκα, η οποία μπορεί να περιγραφεί ως νωχελική, αργή και κουρασμένη, γυρνώντας το σώμα της για να αντικρίσει τον αγαπημένο της. Εδώ γίνεται μία οπτικοποίηση του Σαιξπηρικού σονέτου που παρομοιάζει την αγάπη με την αρρώστια. Το γεγονός αυτό επιβεβαιώνεται από τον στίχο «Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή» δηλώνοντας έμμεσα το τέλος της ζωής, στην συγκεκριμένη ερμηνεία της γυναίκας. Λογικά η παραδοχή αυτή οφείλεται στην θλίψη της λόγω της δύσβατης αγάπης που χει διαλέξει και όχι λόγω κάποιας φυσικής αρρώστιας.

Αναφερόμενοι στην performance της κάμερας, η τοποθεσία της στο συγκεκριμένο πλάνο την βρίσκει στο ύψος της ξαπλωμένης γυναίκας. Αυτό εμπλέκει τον θεατή στο να παρατηρήσει την γυναίκα από μία κοντινή απόσταση, δημιουργώντας μία αίσθηση γνωριμίας μαζί της.









Κοινό - χώρος

Εισάγεται ο ακροατής στην ατμόσφαιρα του μελοποιημένου σονέτου αλλά και στον στην πρώτη σκηνή του βίντεο όπου στα πρώτα 30 δευτερόλεπτα, απεικονίζεται ένας χώρος άδειος, χωρίς περιττές πληροφορίες και χωρίς καν την ύπαρξη κάποιου σκηνικού ή την απεικόνιση κάποιας τοποθεσίας.

Η απουσία σκηνικών αποσκοπεί στην μεταφορική και εικονική «γύμνια» , για να δοθεί πνευματικός «χώρος» στον θεατή να αφουγκραστεί το μελοποιημένο σονέτο, την λύπη της γυναίκας, την πλησμονή αλλά και να έρθει σε επαφή με τον εσωτερισμό του. Είναι επιθυμητό ο χώρος της πρώτης σκηνής (και των υπολοίπων) να γίνει βιωμένος χώρος. Όπως έχει αναλυθεί από τον Γάλλο λόγιο Michel de Certeau (1925 - 1986) στο έργο του, ο χώρος δεν ορίζεται ως η πρωταρχική συνθήκη ενός άλλου τόπου, είναι ένα αποτέλεσμα δραστηριότητας, άρα έχει και μία προσωρινή υπόσταση. Αντιστρέφοντας την τυπική διατύπωση πως η έννοια «τόπος» είναι ένας κατασκευασμένος «χώρος», ο χώρος, γράφει ο ίδιος είναι ένας «βιωμένος τόπος».[64]

Αφαιρώντας λοιπόν τα στοιχεία που δημιουργούν την ύπαρξη ενός χώρου όπως θα ήταν για παράδειγμα ένας τοίχος, ένα κρεβάτι, ένα ταβάνι, ένα παράθυρο, ο θεατής αφήνεται στην φαντασία του για να ολοκληρώσει το «παζλ» ή και όχι, να «βιώσει» τον χώρο ή και όχι. Μπορεί άμα θέλει να αφήσει την γυναικεία φιγούρα να αναμένει σε έναν χώρο κενό. Σε έναν χώρο που είναι και μεταφορικά άδειος χωρίς τον αγαπημένο της. Η τελευταία απόδοση της εικόνας αυτής είναι και η εικόνα που δημιουργήθηκε σε εμένα διαβάζοντας και ακούγοντας το σονέτο.

- πρώτο πλάνο (συνέχεια μέσω κίνησης της κάμερας) : δεύτερο τετράστιχο σονέτου/ δεύτερο κουπλέ μελοποίησης.

Την εμφάνισή της κάνει η φωνή του Κώστα Παρίσση, που εισάγεται στην μελοποίηση του σονέτου. Παράλληλα τοποθετείται και η ανδρική φιγούρα στον χώρο.

Όσο κορμί μου είχε μείνει για κορμί
ράγιζε δίπλα σου, προτού να το κοιτάξεις
Κι έτσι σπασμένη, καθώς ήμουν, προτομή
μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις.

64 Michel de ,Certeau, *The Practice of Everyday Life*. (Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1984), 117.

Σενάριο

(00:30-00:40
οργανικό)

Σιγά σιγά μπαίνει στο δωμάτιο ο ΑΝΔΡΑΣ. Κάνει 2 βήματα κοντά στην ΓΥΝΑΙΚΑ.

00:40-00:45 *Όσο κορμί έχει μείνει για κορμί.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ πέφτει με τα γόνατα βαριά στο κρεβάτι. Ταυτόχρονα η ΓΥΝΑΙΚΑ σηκώνεται στα γόνατά της.

00:45-00:50 *Ράγιζε δίπλα σου προτού να το κοιτάξεις.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουμπάει το στέρνο του ΑΝΔΡΑ. Ο ΑΝΔΡΑΣ την κοιτάει στα μάτια.

00:50-00:55 *Και έτσι σπασμένη καθώς ήμουν προτομή.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουμπάει το δεξί της χέρι στο μάγουλο του ΑΝΔΡΑ.

00:55-01:00 *Μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ ακουπάει και το αριστερό της χέρι στο άλλο μάγουλο του ΑΝΔΡΑ.Ο ΑΝΔΡΑΣ γέρνει το κεφάλι του ανακουφιστικά.

(01:00-01:10
οργανικό)

Η ΓΥΝΑΙΚΑ και ο ΑΝΔΡΑΣ λικνίζονται σε αυτή την στάση, πρώτα δεξιά και μετα αριστερά.

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία.

Κινησιολογία:
Ήσυχα και σχεδόν διστακτικά, κάνει την εμφάνισή του ο άνδρας, τον οποίο υποδύεται ο Vlad Sterzentsenko. Η κίνηση του άνδρα και της γυναίκας στο δεύτερο τετράστιχο αντιστοιχούν σε 4 επιμέρους κινήσεις, πέντε δευτερολέπτων η κάθε μία. Η αυτενέργεια των χαρακτήρων ελέγχεται από την σκηνοθέτη άλλη μία φορά.

1. Ο στίχος ο οποίος τον συνοδεύει «Όσο κορμί μου είχε μείνει για κορμί» κάνει φανερή ουσιαστικά την ύπαρξη του στον φανταστικό χώρο. Αλλά και δημιουργείται και ένας σχετικός διάλογος με τον πρώτο στίχο της Γυναίκας «Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή». Με αυτή την ανάγνωση γίνεται φανερή μία «ίση» εκδήλωση και διάθεσης του ίδιου τους του εαυτού, στην ύπαρξη της αγάπης που κατακλύζει τις

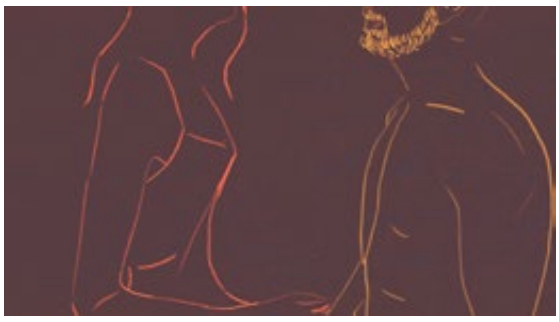
δύο ερωτικά φορτισμένες υπάρξεις.

2. Στην συνέχεια με τον στίχο, «ράγιζε δίπλα σου, προτού να το κοιτάξεις» , η ανδρική φιγούρα «σπάει» δίπλα στην γυναικεία, λυγίζοντας το κορμί του μελωδικά. Η γυναικεία φιγούρα ψηλαφίζει προσεχτικά το στέρνο του. Όπως αναφέραμε και παραπάνω, υπάρχει μια μεγάλη ανάγκη του ποιητή/ ανδρική φιγούρα να «σωθεί» από την αγαπημένη του, η οποία εδώ οπτικοποιείται, αφού στέκεται απέναντί της , ακίνητος, σιωπηλός και σχεδόν άψυχος.

3. «Και έτσι σπασμένη καθώς ήμουν προτομή», με αυτό τον στίχο γίνεται η οπτική σύνδεση των δύο φιγούρων, με την έμμεση παραδοχή της αδυναμίας του ανδρός. Προς την παραδοχή αυτή η γυναικεία φιγούρα δείχνει την αφοσίωσή της μέσω της στοργής και της τρυφερότητας του αγγίγματος της. Σε αυτά τα πέντε δευτερόλεπτα το δεξί χέρι της γυναίκας «ταξιδεύει» από τον ώμο στο πρόσωπό του -αναγνωρίζοντας την σπασμένη «προτομή».

4. Η δύναμη του έρωτά τους φαίνεται στον στίχο «μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις» όπου με την κίνηση που κάνει η γυναίκα να κρατήσει, να «γλιτώσει» τον αγαπημένο της από τον ψυχικό του πόνο, κρατάει το πρόσωπο του στα χέρια της. Κρατάει ουσιαστικά τον πνευματικό του κόσμο. Σε αυτή της την κίνηση, η ανδρική φιγούρα φαίνεται να «αφήνεται» , ανακουφισμένος μερικώς από την δυστυχία του. Με την πάροδο αυτών των πέντε δευτερολέπτων, δίνεται «ζωή» στην «προτομή» που είναι ουσιαστικά η πληγωμένη ψυχή του ανδρός.



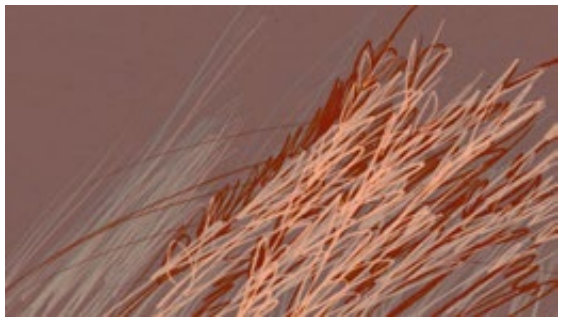






5. ΟΡΓΑΝΙΚΟ: Η κίνηση των δύο φιγούρων μετατρέπεται σε πλήρως χορευτική, αφού λικνίζονται στον ρυθμό του οργανικού στοιχείου της μελοποίησης. Με αυτό τον τρόπο, το σώμα γίνεται για άλλη μία φορά το μέσο έκφρασης, που «μεταφράζει» την αναζωογόνηση του πνευματικού με την αγάπη που του προσφέρεται. Παράλληλα γίνεται η προσθήκη μίας performance σταχυών. Τα στάχυα φαίνεται να κινούνται ρυθμικά στο ίδιο τέμπο με το ζευγάρι.



Αυτενέργεια:

Η performance που διεξάγεται σε αυτούς τους τέσσερις στίχους, χωρίστηκε σε πέντε δευτερόλεπτα η κάθε διαφορετική κίνηση. Η χορογραφημένη λοιπόν κινησιολογία του ζευγαριού, είναι και σε αυτό το σημείο πλήρως ελεγχόμενη από εμένα που πέρα από τον ρόλο του σκηνοθέτη παίζω τον ρόλο του χορογράφου. Ο έλεγχος αυτός που ασκείται στις δύο αλληλένδετες υπάρξεις έχει την σημασία του. Ήθελα να αποδώσω με την μη ρεαλιστική χρονομετρημένη τους κίνηση, την απώλεια ελέγχου που έχουν δύο ερωτευμένοι άνθρωποι και πως ρίχνουν τις άμυνες και τον εγωισμό τους στην αδυναμία τους. Άρα από την μία δημιουργείται η αρρώστια μέσα από τον έρωτα, αλλά και εμφανίζεται η δύναμη αυτού. Συνθέτοντας επίσης τόσο προσεκτικά την διεξαγωγή μίας κίνησης, ενισχύεται η ακρόαση του σονέτου, αφού δεν υπάρχει κάποια παύση στην εικόνα, κάποιο «κόψιμο» που θα προσανατόλιζε το μάτι του θεατή και θα τον έκανε να αναρωτηθεί την έννοια της αφήγησης.

Σκηνοθεσία και εννοιολογική διάσταση

Οι δύο φιγούρες στους πρώτους δύο στίχους του δεύτερου τετράστιχου λαμβάνουν τον ίδιο οπτικό χώρο στο πλάνο, με το μάτι του θεατή να μη μπορεί ιδιαίτερα να προσανατολίσει το βλέμμα του. Επειδή στην διάρκεια αυτών των στίχων γίνεται

κατανοητή η αδυναμία και των δύο χαρακτήρων καθώς και δύναμη που ασκούν ο ένας στον άλλον, θεώρησα σωστή την ίση κατανομή του κινηματογραφικού χώρου.

Στο σημείο που η γυναίκα έχει στα χέρια της το πρόσωπο του άνδρα, η κάμερα στρέφεται προς αυτόν, δίνοντας έμφαση στην ηρεμία που βρίσκει με την συμπόνια της προς αυτόν.

Στους επόμενους δύο στίχους το πλάνο «γυρίζει» στο πρόσωπο του άνδρα και είναι κοντινό, δίνοντας έτσι έμφαση στον ψυχικό του κόσμο και στην αγαλλίαση στην οποία επέρχεται μέσω της τρυφερότητας της γυναίκας.

Η αγαλλίαση αυτή ακολουθείται από την κίνηση της κάμερας, για την απόδοση του οργανικού μέρους που ακολουθεί, η οποία την καταγράφει εν μέρη, αλλά την «βιώνει» ταυτόχρονα αφού τοποθετείται στο ύψος αλλά και στην ακριβής θέση που προσώπου της γυναίκας. Ο θεατής μπορεί να παρατηρήσει από μία πολύ κοντινή απόσταση την αλλαγή αυτή. Στην συνέχεια, που το πλάνο αντικαθίσταται με την κίνηση των σταχυών, τα οποία κινούνται ρυθμικά στο ίδιο τέμπο με το ζευγάρι αλλά και με το μουσικό κομμάτι, σηματοδοτεί την αλλαγή του πλάνου αλλά ταυτόχρονα και την αλλαγή μίας κατάστασης.

Κοινό - χώρος

Το κοινό στο συγκεκριμένο τετράστιχο «προκαλείται» στο να παρατηρήσει την πλευρά και της ανδρικής αλλά και της γυναικείας φιγούρας. Η εναλλαγή δυνάμεων και αισθήσεων, που απ την μία πλευρά διαλύει το ζευγάρι, αλλά από την άλλη πλευρά το δένει μπορεί να αφήσει αμέτοχο τον θεατή, αλλά μπορεί και να τον κάνει να έρθει σε επαφή με την δική του εσωτερική ανάγκη για προστασία και θαλπωρή.

Ο χώρος συνεχίζει να ναι άδειος αλλά απ την άλλη είναι και γεμάτος από αίσθηση και ρομαντισμό. Ο στροβιλισμός των δύο υπάρξεων «γεμίζει» τον χώρο χορευτικά.

- δεύτερο πλάνο : τρίτο τετράστιχο / ρεφραίν μελοποίησης

Το τρίτο και πιο δυνατό (υποκειμενικά) τετράστιχο του σονέτου, μελοποιείται από τον συνδυασμό και των δύο μελωδικών φωνών, της Δόξας Καγιούλη και του Κώστα Παρίσση. Συγκεκριμένα απαγγέλλουν - τραγουδούν

Σήμερα, τίποτα δεν φέρνει ο καιρός
κι είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.
Τώρα, ο τόπος παραμένει σιωπηρός
Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.

Σενάριο

01:20-01:25 *Σήμερα τίποτα δε φέρνει ο καιρός.*

Ο ΑΝΔΡΑΣ και η ΓΥΝΑΙΚΑ είναι ξαπλωμένοι στο κρεβάτι.Το αριστερό χέρι του ΑΝΔΡΑ και το δεξί χέρι της ΓΥΝΑΙΚΑΣ ακουμπάνε μεταξύ τους.

01:25-01:30 *Και είναι το άυριο θολό και λιγοστεύει.*

Τραβάνε ταυτόχρονα τα χέρια τους.

01:30-01:35 *Τώρα ο τόπος παραμένει σιωπηλός*

Αγκαλιάζουν τα σώματά τους σε εμβρυακή στάση,με πλάτη ο ένας στον άλλον

01:35-01:40 *Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.*

Σέρνονται στις αντίθετες άκρες του κρεβατιού.

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία.

Αυτενέργεια: Σε αυτό το σημείο είναι που γίνεται πιο ξεκάθαρη η επιρροή μου από την ταινία του Norman, *Neighbors*. Το τρίτο τετράστιχο αποτελεί το κομμάτι όπου η αυτενέργεια πάνω στους χαρακτήρες είχε γίνει εξ' ολοκλήρου δική μου. Η χρονομετρημένη για άλλη μια φορά κίνηση των ηθοποιών αποσκοπεί στην χρήση του σώματός τους ως την πρωταρχική γλώσσας ανάγνωσης του οπτικού λεξιλογίου. Χωρίζουμε ξανά λοιπόν την κίνησή τους σε τέσσερις στίχους-κινήσεις από πέντε δευτερόλεπτα την κάθε Μία.

Κινησιολογία: Όπως ακριβώς πράττει και ο Norman στην αρχή της ταινία του *Neighbours*, οι κινήσεις των ηθοποιών καθρεφτίζονται. Εκτελούν την ίδια ακριβώς χορογραφία, γεγονός που συμβολικά μου δημιουργεί -όπως και στην ταινία του Norman- την αίσθηση ότι είναι μία ειρωνική πρόταση, δηλαδή το ότι φέρονται με ακριβώς τον ίδιο τρόπο δείχνει το πόσο ίδιοι χαρακτήρες είναι και ότι παλεύουν με τον εαυτό τους και όχι με κανέναν άλλο (με τον γείτονα για παράδειγμα όπως φαίνεται στην ταινία)

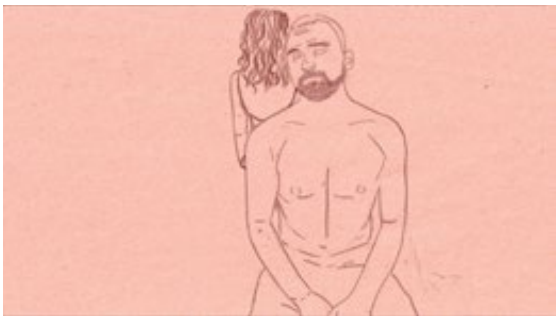
1.1 «Σήμερα τίποτα δεν φέρνει ο καιρός»
Οι δύο φιγούρες είναι ξαπλωμένες, ακίνητες,αντικριστά, αναπαριστώντας την ματαιότητα του χρόνου. Τα χέρια τους ακουμπούν το ένα το άλλο αλλά δεν κρατιούνται. Φανερώνεται η θέληση των χαρακτήρων να είναι μαζί, αλλά υπάρχει αυτή η αβεβαιότητα. Γιατί δεν κρατιούνται;

2.1 «κι είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.»
Η αβεβαιότητα μεγαλώνει, η απόσταση φανερώνεται. Οι δύο φιγούρες μαζεύουν το χέρι με το οποίο άγγιζαν το χέρι του άλλου, ταυτόχρονα. Τα χέρια απομακρύνονται με τον ίδιο ρυθμό, την ίδια στιγμή. Αυτή είναι πολύ σημαντική στιγμή για την performance αφού επιδιώκεται η παραδοχή, πως ο ενδοιασμός που φέρνει το πέρασμα του χρόνου, στην πραγματικότητα είναι μία επιλογή των δύο χαρακτήρων, ταυτόχρονη μάλιστα και ίσως αναπόφευκτη, καθώς δημιουργείται «χορευτικά» και μελετημένα. Η μεταξύ τους σχέση διαλύεται.

3.1 «Τώρα, ο τόπος παραμένει σιωπηρός»
Οι δύο φιγούρες κουλουριάζονται σε εμβρυακή στάση, αλλά σε αντίθετες κατευθύνσεις και έχοντας πλάτη ο ένας τον άλλον. Αυτή η κίνηση πόνου που οπτικά θα έμοιαζε με μία φωλιά ή ένα κοχύλι, δηλώνει με το σώμα τους την αίσθηση της ανησυχίας και την προβληματική περιοχή του ερωτικού αισθήματος, καθώς και την αντιπαράθεσή τους. Η απεικόνιση της σύγκρισης του έρωτα με την αρρώστια γίνεται με έναν θεατρικό και δραματικό τρόπο.

4. « Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.»
Σηκώνονται ακόμα με πλάτη ο ένας στον άλλον, και κάθονται στις δυο άκρες του πλάνου. Σε αυτό το σημείο, η απόσταση των δύο σωμάτων είναι μεγαλύτερη, ορίζοντας με αυτό τον τρόπο την αποξένωση του ζευγαριού και τον πιθανό τους χωρισμό. Η συναισθηματική αγωνία και η ερωτική κατάπτωση που αυτή τη φορά παρομοιάζεται με την νηστεία και την σωματική αδυναμία, αναπαριστάται και από την εκφραστική απουσία τόσο του προσώπου όσο και του σώματος.



Η στροφή όμως αυτή (ρεφραίν), επαναλαμβάνεται.

Στην μελοποίηση του σονέτου, οι καλλιτέχνες αποφασίζουν να επαναλάβουν την ερμηνεία του συγκεκριμένου τετράστιχου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, να δοθεί ακόμα μεγαλύτερη έμφαση στην νοηματική ερμηνεία του. Κάθε λέξη πλέον αποκτά ακόμα μεγαλύτερη βαρύτητα και η δύναμη των λέξεων αυτή, φαίνεται να «διατάζει πλέον τους χαρακτήρες.

Φαίνεται ότι αυτή η επιλογή που συνειδητά πήραν οι δύο χαρακτήρες τους καθιστά ανήμπορους να ελέγξουν μέχρι και το ίδιο τους το σώμα. Η αυτενέργεια τους είναι σε αυτό το σημείο μηδενική. Κινούνται με απόλυτα θεατρικό τρόπο. Κάθε κίνηση και σε αυτό το σημείο χρονομετρείται στα πέντε δευτερόλεπτα η κάθε μία, χρόνος που είναι αρκετά μεγάλος για τις συγκεκριμένες κινήσεις, δραματοποιώντας τες ακόμα περισσότερο και αποκόπτοντας τες έτσι από την πραγματικότητα.

Με την επανάληψη:

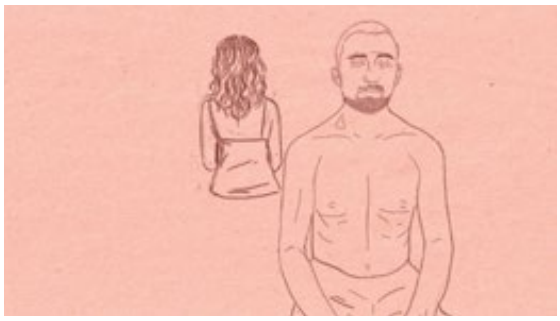
1.2. «Σήμερα τίποτα δεν φέρνει ο καιρός»
Οι χαρακτήρες βρίσκονται καθισμένοι, σε απόλυτη ακινησία. Απεικονίζεται η απόγνωση που φέρνει η στασιμότητα και η συνειδητοποίηση μίας στενάχωρης απόφασης, αυτή του αποχωρισμού.

2.2 «κι είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει.»
Οι δύο φιγούρες σηκώνονται με πολύ αργό ρυθμό, ταυτόχρονα. Η απόφαση έχει πλέον παρθεί. Σηματοδοτείται η έξοδος, το τέλος.

3.2 «Τώρα, ο τόπος παραμένει σιωπηρός»
Εδώ βλέπουμε τις δύο φιγούρες να γυρνάνε, να αντικρίσουν τον αγαπημένο τους, «φωνάζοντας» για μία τελευταία πιθανή ένδειξη αγάπης, στοργής. Η καθρεφτισμένη αυτή κίνηση απεικονίζει βέβαια την παραδοχή ότι στο τέλος έχεις απέναντι την δικιά σου υπόσταση να αντιμετωπίσεις, την δική σου στάση και όχι μόνο του συντρόφου σου.

4.2 « Και η απόσταση τα σώματα νηστεύει.»
Η ελπίδα αυτή πεθαίνει. Καμία από τις δύο φιγούρες δεν έκανε καμία κίνηση για να αλλάξει το αναπόφευκτο, γυρνάνε ταυτόχρονα ξανά πλάτη ο ένας τον άλλον. Η ατμόσφαιρα έχει πλέον φορτιστεί συναισθηματικά για την επόμενη κίνηση των δύο χαρακτήρων. Η αφήγηση φτάνει κοντά στο κρεσέντο. Όπως ακριβώς και η ερμηνεία του σονέτου. Η αγωνία κορυφώνεται και επέρχεται η κλιμάκωση της σκηνής.

5. **ΟΡΓΑΝΙΚΟ**
Τρέχουν. Οι δύο χαρακτήρες αστραπιαία φεύγουν από τον χώρο, σηματοδοτώντας την αρχή της επόμενης σκηνής.









Σκηνοθεσία και εννοιολογική διάσταση

Στην πρώτη μουσική ερμηνεία του τρίτου τετράστιχου, οι χαρακτήρες είναι ξαπλωμένοι αντικριστά σε ένα μεσαίο πλάνο, με την θέση της κάμερας ακριβώς από πάνω τους. Αυτό το πλάνο δημιουργήθηκε με βάση το πλάνο του διάσημο ψυχολογικό θρίλερ *Requim for a Dream* (2000) του Darren Aronofsky. Στην σκηνή αυτή όπου πλέον η Marion και ο Harry έχουν κάνει μία ένεση ηρωίνης και βρίσκονται σε μία ονειρική κατάσταση, δηλώνουν την αγάπη τους ο ένας στον άλλον, ο έλεγχος φαίνεται να λείπει εντελώς απ τις ζωές τους. Χρησιμοποιώντας το ίδιο καδράρισμα του πλάνου (Bird's Eye View), επικοινωνείται η έλλειψη ελέγχου των δύο χαρακτήρων καθώς και η αποκοπή από την πραγματικότητα.



Εικόνα 74: Darren Aronofsky *Requiem for a Dream,* 2000.

Το πλάνο από μεσαίο γίνεται μακρινό, και περιστρέφεται στον κάθετο άξονα, καθώς οι δύο χαρακτήρες απομακρύνονται και κάθονται με πλάτη ο ένας στον άλλον. Η εναλλαγή της θέσης της κάμερας από υψηλά, στο ύψος των χαρακτήρων, σηματοδοτεί την αλλαγή του ελέγχου που στην αρχή φαινόταν να μην έχουν, στην συνειδητή επιλογή τους για χωρισμό.

Στην επανάληψη του τρίτου τετράστιχου, γίνεται μία παράλληλη κίνηση της κάμερας με τους χαρακτήρες. Η κάμερα που σε όλη την διάρκεια της performance -ταινίας βρίσκεται στο χέρι, ακολουθεί ταυτόχρονα την κίνηση των φιγούρων. Από χαμηλά, «σηκώνεται» όπως και οι χαρακτήρες και τους παρατηρεί από μία μεσαία απόσταση να γυρνάνε για να αντικρίσουν ο ένας τον άλλον. Έτσι η performance της κάμερας αποτελεί ένα στοιχείο ανάγνωσης που βοηθάει τον θεατή να γίνει μέρος της, αλλά από μία απόσταση η οποία του επιτρέπει να δημιουργήσει τους δικούς του στοχασμούς.

Κοινό - χώρος - σύνδεση με το κοχύλι του Bachelard

Σε αυτό το σημείο ο χώρος αποδίδεται μόνο από την φυσική ύλη του σώματος των δύο υπάρξεων, δηλαδή από την κινησιολογία την ίδια. Το «σπίτι» το οποίο αναγκάζονται να δημιουργήσουν, το οποίο οπτικοποιείται με την παραμόρφωση του σώματος τους σε μία μορφή κοχυλιού (Εικ.) είναι η πηγαία εξάρτησή τους για σύνδεση, για σπίτι, για μία φωλιά, που εκείνη την στιγμή αποκόπτεται. Όπως αναφέρει λοιπόν και ο φαινομενολόγος Gaston Bachelard στον βιβλίο του *Η ποιητική του Χώρου* σχετικά με το κοχύλι:

> «Είναι η διαμόρφωσή του και όχι η μορφή του που παραμένει μυστηριώδης. Αλλά στο επίπεδο της μορφής που έπρεπε να παρθεί, πόσο ζωτική η απόφαση της πρώτης επιλογής, η γνώση δηλαδή αν το κοχύλι θα έπρεπε να τυλίγεται προς τα δεξιά ή προς τα αριστερά. Και τι δεν έχει λεχθεί πάνω σε αυτή την πρωταρχική δίνη! Πράγματι, η ζωή δεν αρχίζει τόσο με μια οποιασδήποτε κίνηση όσο με μία περιστροφή. Μια ζωική ορμή που συστρέφεται, τι πλανερό θαύμα, τι λεπτή εικόνα της ζωής! Και πόσα όνειρα δεν θα μπορούσαμε να κάνουμε για το αριστερόστροφο κοχύλι! Για ένα κοχύλι που θα παράβαινε την κυκλική φύση του είδους του!»[65]

Αυτή η περιστροφή η οποία περιγράφει Bachelard, που κάνουν την συγκεκριμένη μορφή ζωής τόσο ενδιαφέρουσα, είναι και αυτή που οπτικοποιείται, όταν τυλίγεται το σώμα των δύο χαρακτήρων. Είναι και αυτές, δύο μορφές ζωής οι οποίες είναι κλεισμένες μέσα στο κέλυφός τους όπως και ένα κοχύλι. Το «κέλυφος» τους δυστυχώς σε αυτή την περίπτωση είναι η εσωτερική μάχη που δίνουν με το «εγώ» τους. Το συγκεκριμένο «εγώ» τους είναι που τους προφυλάσσει μεν από την αρρώστια της αγάπης, τους φυλακίζει δε σε μία αιώνια μάχη με τις άμυνες τους.

Οι τοίχοι δεν οπτικοποιούνται ποτέ στο δωμάτιο το οποίο βρίσκονται, οι «τοίχοι» -κέλυφος είναι μέσα τους, δίπλα τους, απέναντί τους. Οι εσωτερικοί λοιπόν «τοίχοι» αυτοί τους πνίγουν στο τέλος του πλάνου αυτού όπου τους εγκαταλείπουν στην έξοδο.

65 Gaston Bachelard, *Η ποιητική του χώρου* (Αθήνα: Χατζηνικολή 1982) 133.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΣΚΗΝΗ

- πρώτο πλάνο: οργανικό / μουσική γέφυρα μελοποίησης

Σε αυτό το σημείο μία είδους μουσική «γεφυρα» η οποία ενώνει το τρίτο και τελευταίο τετράστιχο του σονέτου (του οποίο ορίστηκε και ως ρεφραίν με την επανάληψή του) με το τελευταίο δίστιχο του σονέτου. Το οργανικό αυτό κομμάτι της μελοποίησης χωρίστηκε σε 2 πλάνα και ένα επιπλέον με την ένωση των δύο, διαρκείας δέκα δευτερολέπτων το καθένα.

Σενάριο

2.ΕΧΤ. ΠΑΡΑΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΣΤΑΧΥΑ / ΒΡΑΔΥ

(02:00 - 02:10
οργανικό)

Η ΓΥΝΑΙΚΑ τρέχει σε δεξιά κατεύθυνση.

(02:10 - 02:20
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ τρέχει σε αριστερή κατεύθυνση.

(02:20 - 02:30
οργανικό)

ΑΝΔΡΑΣ και ΓΥΝΑΙΚΑ τρέχουν ταυτόχρονα στο ίδιο πλάνο.

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι.

Οι δύο οργανισμοί που έκαναν εμφανές το κέλυφος τους, το εγώ τους, την άμυνά τους σε αυτή την σκηνή, ψάχνουν την έξοδο από αυτό. Το κέλυφος το οποίο δημιούργησαν είναι ένα ανθεκτικό και στέρεο περίβλημα. Σε αυτή την πραγματικότητα όπου ο οργανισμός του κέλυφους, προσπαθεί να «σπάσει» την φυλακή του, το εγώ του,

Άλλωστε, οι πιο δυναμικές αποδράσεις γίνονται από ένα συμπιεσμένο ον, από ένα ον το οποίο διαρκώς προσπαθεί να πλάσει το κέλυφος του, το εγώ του.

> "Οι πιο δυναμικές αποδράσεις γίνονται με αφετηρία το συμπιεσμένο ον και όχι από την μαλθακή νωθρότητα του ράθυμου όντος που δεν επιθυμεί παρά να πάει να τεμπελιάσει αλλού."[66]

Αυτενέργεια - Κινησιολογία

Σε αυτό το σημείο του σεναρίου το στοιχείο της αυτενέργεια δίνεται στους ηθοποιούς. Η κίνηση βέβαια «κόβεται» ιδανικά για να ταιριάζει με τον ρυθμό και το tempo της μελοποίησης, αλλά οι δύο φιγούρες δεν έχουν μόνο μία οδηγία στον νου τους. Να τρέχουν στο ίδιο σημείο και να τρέχουν γρήγορα. Ο τρόπος με τον οποίο θα αναπαριστούσαν την κίνηση ήταν δικός τους.

Άρα υπάρχει μία σχετικά ελεγχόμενη αυτενέργεια των χαρακτήρων που βέβαια μόνο σε αυτό το σημείο δεν είναι χρονομετρημένο το κάθε βήμα. Αυτή η σχετική ελευθερία στην κίνηση δείχνει την έξοδο ενός κοχυλιού, η οποία είναι μεν δραματική, αλλά περιορισμένη, αφού ο οργανισμός δεν μπορεί να ζήσει χωρίς το κέλυφος του. Παρ' αυτά όπως ένα κοχύλι πρέπει να επιδιώξει την έξοδο του απ' αυτό για να επιβιώσει, έτσι και οι δύο χαρακτήρες του σεναρίου βρίσκουν την δύναμη και «αφήνουν» την προστασία του εγώ τους, και τρέχουν να βρουν την αγάπη τους. Η αγάπη αυτή είναι τόσο φυσική και πραγματική όσο έχει την μορφή της δεύτερης φιγούρας, όσο είναι και πνευματική αφορώντας την αποδοχή της αρρώστιας τους που δημιουργείται από το «εγώ» τους.

Σκηνοθεσία και εννοιολογική διάσταση

Το οργανικό αυτό μέρος της μελοποίησης χωρίζεται σε τρία πλάνα.
1ο πλάνο: Η κάμερα παρατηρεί την γυναικεία φιγούρα να τρέχει με γρήγορο ρυθμό προς τα δεξιά στην άμμο. Βλέπουμε μόνο τα πόδια της, δίνοντας έμφαση στην ίδια την δράση. Το πλάνο είναι σταθερό, μεσαίο και η ψευδαίσθηση ότι όντως τρέχει στην άμμο δημιουργείται σε δεύτερο χρόνο, με τον σχεδιασμό της κίνησης της άμμου σαν να γίνεται η λήψη τράβελινγκ σε Dolly (το στήριγμα της κάμερας με ρόδες, που χρησιμοποιείται για το γύρισμα)

2ο πλάνο: ακριβώς το ίδιο με το πλάνο της γυναικείας φιγούρας, με την διαφορά ότι τρέχει ο άνδρας αυτή την φορά προς την αντίθετη κατεύθυνση.

3ο πλάνο (σύνθεση): τοποθετούνται και τα δύο πλάνα αντικριστά το ένα στο άλλο, δηλώνοντας την αβεβαιότητα της εξόδου και τον αέναο κύκλο τον οποίο κάνουν

66 Bachelard, 138-139.

στην αναζήτηση της ψυχικής αλλά και ερωτικής γαλήνης.

Κοινό - χώρος

Ο χώρος ο οποίος αναπαριστάται για πρώτη φορά είναι μία γραμμική προσέγγιση μίας αμμουδιάς. Άλλωστε που αλλού θα μπορούσε να καταλήξει ένα κοχύλι στην έξοδό του; Ο χώρος λοιπόν αποκτά μία ρεαλιστική υπόσταση, η οποία μπορεί να λειτουργήσει ως ερέθισμα για το μάτι του θεατή αλλά και να του μεταδώσει την ατμόσφαιρα ενός ζεστού καλοκαιριού.






- Τέταρτο πλάνο (τελευταίο δίστιχο)

Στο τέταρτο πλάνο, η Καγιούλη ερμηνεύει με έναν ονειρικό τρόπο το τελευταίο δίστιχο στου σονέτου.

Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα
Μα ό,τι υπήρξε μια φορά, υπήρξε πάντα

Σενάριο

02:30-02:35 *Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα.*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ σταματάει σε ένα στάχυ και σκύβει.

02:35-02:40 *Μα ότι υπήρξε μία φορά, υπήρξε πάντα*

Η ΓΥΝΑΙΚΑ πιάνει το στάχυ, και σηκώνεται

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι.

Αυτενέργεια - Κινησιολογία

Βρισκόμαστε σε ένα κομβικό σημείο της performance, αμέσως μετά την διαδικασία της δραματικής εξόδου. Η αυτενέργεια αποκόπτεται για άλλη μία φορά από τον χαρακτήρα και παραδίνεται στον έλεγχο του σκηνοθέτη. Μία χορογραφημένη, μελετημένη και χρονομετρημένη κίνηση που διαρκεί πέντε δευτερόλεπτα η παύση της φιγούρας στο στάχυ και πέντε δευτερόλεπτα να το πιάσει και να το σηκώσει.

Η γυναίκα φαίνεται να επιστρέφει στον τόπο της ερωτικής πλησμονής. Αποκαλύπτεται για άλλη μία φορά η μαγεία της μνήμης, όπως αναφέραμε και στο Σαιξπηρικό μοντέλο, αφού η πρωταγωνίστρια σταματάει σε ένα στάχυ. Αυτό το γεγονός συνδέεται με την πρώτη σκηνή που αναλογίζεται τον πόνο του έρωτα «παίζοντας» με κάποια στάχυα τα οποία βέβαια δεν φαινόντουσαν να ήταν υπαρκτά στον χώρο. Η σημασία του σταχυού φανερώνεται γιατί εμφανίζει την ανάμνηση της φιγούρας με το οπτικό ερέθισμα του σταχυού.

Το κοχύλι σε αυτό το σημείο φαίνεται να χει βγει από το κέλυφός του, κάνοντας φανερή την ευαίσθητη και ευάλωτη πλευρά του. Ο Bachelard αναφέρει:

> "Τα πάντα είναι διαλεκτική μέσα στο πλάσμα που βγαίνει από ένα κοχύλι. Και καθώς δεν βγαίνει ολόκληρο, αυτό που βγαίνει έρχεται σε αντίφαση με αυτό που παραμένει κλεισμένο. Τα πίσω μέρη του του πλάσματος παραμένουν φυλακισμένα μέσα σε στέρεα γεωμετρικά σχήματα." [67]

Το στάχυ επίσης φαίνεται να χει μία ρυθμικότητα και κίνηση η οποία δεν υπακούει σε κάποιο νόμο της φύσης. Η αυτενέργεια αυτού έχει επίσης λοιπόν δοθεί στον σκηνοθέτη.

Σκηνοθεσία:

Το πλάνο «κόβει» το πρόσωπο της γυναίκας και του άνδρα με την πρόθεση να δώσει έμφαση στην ίδια την δράση και όχι τόσο σε κάποια έκφραση προσώπου, αλλά και για να δοθεί σημασία στο στάχυ το οποίο φαίνεται να χει την δικιά του performance και ζωή, αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι της αφήγησης,

67 Bachelard, 135.






- Πέμπτο πλάνο (πρώτη επανάληψη δίστιχου)
μέρος α) Στο πέμπτο πλάνο, η Καγιούλη επαναλαμβάνει το τελευταίο δίστιχου του σονέτου.

Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα
Μα ό,τι υπήρξε μια φορά, υπήρξε πάντα

Σενάριο

02:40 -02:45 *Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα.*

Ο ΆΝΔΡΑΣ αγκαλιάζει από πίσω την ΓΥΝΑΙΚΑ ,παίρνει το στάχυ από το χέρι της.

02:45 -02:55 *Μα ότι υπήρξε μία φορά υπήρξε πάντα.*

Ο ΆΝΔΡΑΣ βάζει το στάχυ στο αυτί της ΓΥΝΑΙΚΑΣ και κατεβάζει στο χέρι του σε αγκαλιά.

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι.

Αυτενέργεια: Ξεκινώντας από το στοιχείο της αυτενέργειας, οι δύο χαρακτήρες φαίνονται να κινούνται ρεαλιστικά και να αποτυπώνουν τα συναισθήματά τους στην τοποθέτηση του χρόνου. Παρ'αυτά η performance τους είναι για άλλη μία φορά σκηνοθετημένη και χρονομετρημένη. Αυτό που βρίσκω ενδιαφέρον σε αυτή

την εικαστική πρόταση αυτής της στιγμής είναι ότι παρόλο που η κίνηση είναι χρονομετρημένη και χορογραφημένη, η μεταφορά του συναισθήματος στους χαρακτήρες και στους ηθοποιούς είναι φανερή. Αυτό τι σημαίνει για το κοχύλι; Ότι ίσως τελικά αγαπάει και το κέλυφός του , το αφήνει να διαλυθεί και με την αποδοχή αυτού αγαπάει και μία δεύτερη ύπαρξη.

Το «εγώ» μας μάλλον είναι όσο εύθραυστο και επιβλητικό θέλουμε να είναι. Αλλά και όσο αφήνουμε να μας το «λειάνουν»

> "Οι αντιφάσεις του κοχυλιού που καμιά φορά είναι τόσο αδρό εξωτερικά και τόσο λείο, τόσο μαργαρώδες εσωτερικά. Πως μπορεί και γίνεται τόσο λείο από την τριβής ενός τόσο μαλακού όντος;"[68]

Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι: Εδώ ζητείται από την εικόνα, να πράξει όπως ακριβώς πράττει και το σονέτο. Ο κατακερματισμός του χρόνου οπτικοποιείται μέσω την τέχνης της μνήμης.

Κάνει «μαγικά» την εμφάνισή του ο άνδρας, πίσω από την φιγούρα της γυναίκας, την έχει στην αγκαλιά του, παίρνει από το χέρι της το στάχυ και το τοποθετεί προσεκτικά στο αυτί της. Η ερμηνεία της κίνησης αυτής είναι αμφίσημη.

Το δίστιχο επαναλαμβάνεται: Ο άνδρας κατεβάζει το χέρι του από το αυτί της, στον ώμο της και την παίρνει στην αγκαλιά του

Πρώτη σημασία (θετική) : Η πρώτη σημασία είναι η γέννηση ξανά του ερωτικού συναισθήματος. Το ζευγάρι βρίσκει ξανά την ερωτική του σύνδεση, το «εγώ» λύνεται, το κέλυφος βρήκε όντως την «έξοδο» από το σκληρό περίβλημα του κελύφους.
Η αδύνατη απομάκρυνση λόγω έντονης επιθυμίας και η γέννηση του πόθου, της ευτυχίας, της παρηγοριάς και του θριάμβου της αγάπης . Παράλληλα η πιθανότητα να ονειρεύεται ή να θυμάται η πρωταγωνίστρια μία στοργική ανάμνηση, μέσω της οποίας ενσωματώνει το αθάνατο στοιχείο στην αγάπη της. Όπως αναφέρθηκε και πρωτύτερα, ο μόνος τρόπος να γίνει κάποιος αθάνατος είναι να μείνει για πάντα «ζωντανός» στην μνήμη κάποιου. Η παραδοχή αυτή βέβαια αποκαλύπτει το κέλυφος της πρωταγωνίστριας (άμυνες) στο οποίο φαίνεται να θέλει να επιστρέψει.

Δεύτερη σημασία (αρνητική) : Από αυτή την κίνηση μπορεί να μεταδοθεί η αίσθηση της πνευματικής αιχμαλωσίας στη σχέση των δύο υπάρξεων που όπως είδαμε υπάρχει και στο Σαιξπηρικό Σονέτο αλλά και στην διάρκεια του σονέτου, μαζί με την αδύνατη απομάκρυνση των δύο χαρακτήρων - εραστών. Η ματαιότητα του χρόνου που δεν φέρνει αλλαγή, αλλά επανάληψη του ίδιου μοτίβου πόνου και αρρώστιας.

68 Bachelard, 142








ΟΡΓΑΝΙΚΟ

μέρος β) Το οργανικό μέρος του πέμπτου πλάνου, επιβεβαιώνει και τονίζει και τις δύο σημασίες της προηγούμενης κίνησης.

Σενάριο

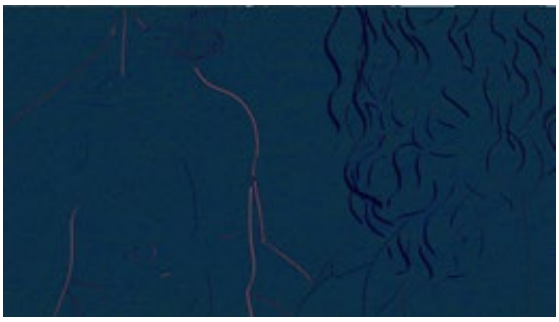
(02:55 -03:10
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ και η ΓΥΝΑΙΚΑ λικνίζονται στον ρυθμό δεξιά - αριστερά.

(03:10 - 03:16
οργανικό)

Ο ΑΝΔΡΑΣ γυρνάει την ΓΥΝΑΙΚΑ προς το μέρος του.





Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι.

Αυτενέργεια:
Συνεχίζοντας,οι δύο φιγούρες φαίνεται να κινούνται ρυθμικά στην μουσική ακολουθώντας το τέμπο της μελοποίησης. Το λίκνισμα των δύο φιγούρων έχει διάρκεια πέντε δευτερολέπτων. Στα επόμενα πέντε δευτερόλεπτα η ανδρική φιγούρα πιάνει από το μπράτσο την αγαπημένη του και την γυρνάει προς το μέρος του έτσι ώστε να την αντικρίσει. Άλλο ένα σημείο λοιπόν στο οποίο ο έλεγχος της performance βρίσκεται στην αυτενέργεια του σκηνοθέτη.

Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι:
Η κίνηση αυτή φαίνεται να τροφοδοτείται από τον πρωταγωνιστή, ο οποίος ασκεί έλεγχο στην φιγούρα της γυναίκας. Η γυναίκα φαίνεται να μην έχει κάποιον έλεγχο στην κίνηση αυτή, αλλά ούτε να προσπαθεί να την αποτρέψει. Η έκφραση του προσώπου της θα μπορούσε να χαρακτηριστεί γαλήνια ή και κουρασμένη, ενοχική.

-- μέρος γ) (επανάληψη πρώτου τετράστιχου)

Η ταυτόχρονη ερμηνεία του πρώτου τετράστιχου, αποδίδεται με τον πιο αργό και ατμοσφαιρικό τρόπο από την Δόξα Καγιούλη και των Κώστα Παρίση. Η ερμηνεία του πρώτου τετράστιχου «κλείνει» την μελοποίηση του σονέτου, κάνοντας έναν μουσικό «κύκλο» στην αρχή του κομματιού.

Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή
Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω.
Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη
Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.

Σενάριο

Ο ΑΝΔΡΑΣ γυρνάει την ΓΥΝΑΙΚΑ προς το μέρος του.

03:16 -03:21 *Σ'οση ζωή μου χει μείνει στην ζωή*

Κοιτιούνται στα μάτια

03:21 -03:26 *δε θα βρεθεί μια στιγμή να σε ξεχάσω.*

Ενώνουν τα κεφάλια τους ενώ έχουν κλειστά μάτια.

03:26 -03:30 *είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γή*

Κουνιούνται ελάχιστα σε αυτή την στάση

03:26 -03:40 *και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.*

Κοιτιούνται στα μάτια.

ΤΕΛΟΣ

Αυτενέργεια - Κινησιολογία - Σκηνοθεσία - κοχύλι.

Αυτενέργεια**:** Ο έλεγχος της κίνησης και στο τελευταίο πλέον μέρος της τελικής σκηνής του σεναρίου, δημιουργείται από τον σκηνοθέτη. Η κίνηση αυτή χωρίζεται ξανά σε τέσσερα μέρη.

1, «Σ' όση ζωή μου έχει μείνει στη ζωή» : Οι δύο φιγούρες κοιτιούνται, συνειδητοποιώντας το εύρος των συναισθηματικών ανυψώσεων και καταπτώσεων που δημιουργεί η αγάπη τους και θα τους δημιουργεί για όλη τους την ζωή. Επικοινωνία με τα μάτια - ένδειξη ψυχικής και πνευματικής σύνδεσης Στοιχείο αθανασίας.

2. «Δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω.» Οι πρωταγωνιστές ενώνουν τα μέτωπα τους ταυτόχρονα, σε μία ένδειξη αμοιβαίας στοργής αφού πλέον το κοχύλι έχει εξαφανιστεί (πρώτη σημασία) και ίσως πόνου που μπορεί να προέρχεται από τον τελικό αποχωρισμό. Το κοχύλι υπάρχει ακόμα (δεύτερη σημασία)

3. «Είναι στο μπόι σου ελάχιστη η Γη» Απειροελάχιστη κίνηση των χαρακτήρων - έμφαση στον στίχο και στην δοκιμασία με την οποία έρχονται αντιμέτωποι οι χαρακτήρες.

4. «Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω.» Η τελευταία κίνηση που εκτελούν οι δύο πρωταγωνιστές είναι να κοιταχτούν στα μάτια. Πέρα από την προφανή ανάγνωση, ότι ουσιαστικά η εικόνα αναπαριστά τον μελοποιημένο στίχο, η κίνηση αυτή δημιουργεί προβληματισμούς.

Υπήρξε τελικά αποχωρισμός; Ήταν μία ανάμνηση η τελευταία στιγμή; Και αν ναι κατέληξε στο τέλος στον πραγματικό χρόνο; Αν είχε καταλήξει στον πραγματικό χρόνο δεν θα είχε πιο δραματικό τέλος;

Η ερώτηση είναι η ίδια η απάντηση. Η αβεβαιότητα, ο διανοητικός στοχασμός, η δύναμη του χρόνου και του έρωτα, η διαλεκτική μεταξύ αγάπης και πόνου, η αιχμαλωσία ή η προστασία,η απουσία γαλήνης, η μη ύπαρξη ενός ξεκάθαρου τέλους,
η αέναη επιστροφή στον τόπο της ερωτικής πλησμονής, η αγωνιώδης εκκρεμότητα. Όλα αυτά που δημιουργούν ένα Σαιξπηρικό Σονέτο, το σονέτο του Ορφανουδάκη, την μελοποίηση της Καγιούλη και του Παρίση, της οπτικοποίησης μου.

Μόνο με τον σεβασμό όλων των έργων μπορεί να δημιουργηθεί κάτι που δεν θα επικαλύπτει κάποια τέχνη και με αυτό τον τρόπο θα την εμπλουτίζει και θα της δίνει μία επιπλέον υπόσταση.









ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ : ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ | ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Εισαγωγή

Μεταμοντερισμός και μουσικό βίντεο

Σύμφωνα με τον κριτικό John Mundy, το μουσικό βίντεο κλιπ ως μία πολιτιστική φόρμα δεν ασχολείται κυρίως με την μυθοπλασία όπως ορίστηκε αρχικά. Παρ' αυτά τα περισσότερα μουσικά βίντεο προσφέρουν κάποιου είδους αφήγηση, με κάποιον αναπαραστατικό ή φανταστικό κόσμο, μέσω των στοίχων του μουσικού κομματιού, με την οπτικοποίηση των στοίχων και ενός είδους performance ή και των δύο. Πιο συγκεκριμένα, τα μουσικά βίντεο κλιπ ξεπερνάνε την συμβατική ιδέα της τηλεόρασης, της παρουσίασης και της θεαματικότητας. Παράλληλα, έχουν την ικανότητα να αντανακλούν και να κατευθύνουν το περιεχόμενό τους ευθέως στον θεατή καθώς και να δημιουργούν έναν ονειρικό κόσμο, γεμάτο με εικόνες όπου ο θεατής εσωτερικοποιείται και εισάγει το προσωπικό του μήνυμα στην απόδοση ενός οπτικοποιημένου σεναρίου. Με τα μουσικά βίντεο που είναι «η πιο προσβάσιμη από την μεγαλύτερη τάση της μεταμοντέρνας τέχνης», ο παλαιότερος διαχωρισμός μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας απλά διαλύεται. [69]

Ο Μεταμοντερνισμός σύμφωνα με τον συγκεκριμένο Αμερικάνο κριτικό, είναι «σαν τον αέρα που αναπνέουμε, είναι παντού» . Ως ορισμός μπορεί να μην είναι πολύ ακριβής αλλά μας βοηθάει να καταλάβουμε ότι ο όρος αυτός έχει πολύ ευρύ κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό καθώς και πολιτισμικό και αισθητικό φάσμα. Στην πραγματικότητα, ένα από τα κυρία προβλήματα του μεταμοντερνισμού είναι ότι καθιστά όλα τα ιδεολογικά όρια συνεχώς και πιο ασήμαντα. Αντί να σκεφτούμε τον μεταμοντερνισμό ως μία θεωρία, είναι ίσως πιο ικανοποιητικό να σκεφτούμε μία σειρά ιδεολογικών θεωριών και πολιτισμικών αλλαγών που συνέχεια αλληλεπιδρούν μεταξύ τους όσον αφορά τις εξελίξεις και τις επιπτώσεις τους . [70]

Σε μία ευρύτερη έννοια, ο μεταμοντερνισμός αναφέρεται στην αναδυόμενη κοινωνική θεωρία, η οποία προσπαθεί να περιγράψει και να κατανοήσει συγκεκριμέ-

69 John Mundy. "Postmodernism and Music Video." Critical Survey 6, no. 2 (1994): 259-60. Accessed June 13, 2021. http://www.jstor.org/stable/41555828.

70 Mundy, 262.

νες ιστορικές καταστάσεις και τις πολιτισμικές τους συνέπειες. Όροι όπως «αιτία», «ανάπτυξη», «δικαιοσύνη» δεν είναι πλέον ικανοί να μας προσφέρουν ένα πλαίσιο στο οποίο θα μπορούμε βγάλουμε κάποιο νόημα από την κοινωνία. Ακόμα και το επιστημονικό παράδειγμα, το οποίο έχει μπει στο κέντρο δίνοντας απαντήσεις για τον κόσμο στον οποίο ζούμε, δεν αναγνωρίζεται πλέον ως μία ανιδιοτελής «γνώση» : ο θρίαμβος του καπιταλισμού έχει μεταμορφώσει την γνώση της τεχνολογίας σε μία κωμωδία, μία παραγωγική δραστηριότητα σχεδιασμένη για να αποφέρει κέρδος.

Για την διαμόρφωση λοιπόν μίας καλλιτεχνικής πρότασης, η οποία θα αντανακλούσε το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο ζούμε, η έρευνα κατευθύνθηκε στην θεωρία της αφαίρεσης

Η Επιλογή της Γραμμής | Αφαίρεση

Καθώς σχεδίαζα της πρώτες εικόνες του δισδιάστατου Animation, συνειδητοποίησα ότι η μέθοδος του Rotoscoping μου έδινε την δυνατότητα και την ευκολία, να απεικονίσω όση λεπτομέρεια ήθελα στις δύο πρωταγωνιστικές φιγούρες του άνδρα και τις γυναίκας. Ξεκίνησα λοιπόν να σχεδιάζω με πολύ ρεαλιστικό τρόπο τις δύο φιγούρες. Πέρα από το περίγραμμα τους, απέδιδα το φως, την σκιά, τις τονικότητες, τις λεπτομέρειες των χεριών, το εσωτερικό των ματιών, της πτυχές των ρούχων τους και κάθε τσαλάκωμά τους, καθώς και τον χώρο, το κρεβάτι, το μαξιλάρι, το πάτωμα, το ταβάνι μέχρι και το σεντόνι. Συνεχίζοντας αυτή την εντυπωσιακή μεν - όσον αφορά το αποτέλεσμα διαδικασία αλλά απόλυτα κουραστική δε αποτύπωση αναρωτήθηκα τον λόγο για τον οποίο τείνω προς τον ρεαλισμό το σχέδιο μου.

Συνειδητοποίησα ότι ο μόνος λόγος για τον οποίο βάζω τον εαυτό μου σε αυτή την επίπονη διαδικασία είναι για να δοθεί η αίσθηση του εντυπωσιασμού στον θεατή και να θαυμάσει τις τεχνικές μου δεξιότητες. Στην παραδοχή μου αυτή, στενάχωρα αναρωτήθηκα αν είναι μία τάση της εποχής να κοιτάμε την επιφάνεια ενός ανθρώπου ή απλά υπερανέλυα τις σκέψεις μου για άλλη μία φορά. Αποφάσισα λοιπόν, ότι σε οποιαδήποτε περίπτωση, θα αποτύπωνα με κάποιον τρόπο την συνειδητοποίηση αυτή.

Διάλεξα έτσι την αποτύπωση των φιγούρων μου να την αποδώσω με περιγράμματα. Γραμμές δηλαδή που οριοθετούν το σώμα, τα μάτια, τα χείλη, την μύτη, τα ρούχα και ως εκεί. Αφαίρεσα όλα τα παραπάνω διακοσμητικά και ρεαλιστικά στοιχεία λοιπόν και άφησα μόνο την γραμμή του «κελύφους»

Η αποτύπωση αυτή έκανε φανερό το γεγονός, ότι πραγματικά ήταν αχρείαστη η απόλυτα ρεαλιστική απεικόνιση. Βέβαια αυτή η συνειδητοποίηση δεν έγινε πρώτη

φορά από εμένα, αφού από την στιγμή που εφευρέθηκε το μέσο της φωτογραφίας, ο ρεαλισμός στην ζωγραφική έπαψε να υπάρχει και σαν κίνημα αλλά και σαν καλλιτεχνική αξία γενικά. Και επίσης, από την στιγμή που θα χρησιμοποιούσα το μέσο του animation, έπρεπε να σεβαστώ την «γλώσσα» του, όπως θα γινόταν με μία ρεαλιστική αναπαράσταση που θα έτεινε προς ένα live - action μουσικό βίντεο.

Η Θεωρία της αφαίρεσης ως απομάκρυνση

Σύμφωνα με τον θεωρητικό τέχνης και κινηματογράφου, αλλά και ψυχολόγο αντίληψης , Rudolf Arnheim, παραδοσιακά η αφαίρεση είναι ένα είδος απομάκρυνσης από την άμεση εμπειρία. Αυτό βέβαια προϋποθέτει ότι κάποιος έχει την δυνατότητα να ξεχωρίσει την αντίληψη και την σκέψη, έτσι ώστε να αντιληφθεί όλα τα στοιχεία ως μη υλικά αντικείμενα αλλά ως πνευματικά πιθανώς.

Η αποδοχή ότι η αφαίρεση είναι μία μορφή απομάκρυνσης από την άμεση εμπειρία και οπτική ανάγνωση, υποδηλώνει ότι για να δείξει κανείς την ικανότητα για να αντιληφθεί αυτή την αφαίρεση και να αρχίσει να σκέπτεται με βάση αυτή θα πρέπει να παραβλέπει, να αψηφά και να αντικρούει την κατάσταση ζωής μέσα στην οποία βρίσκεται.[71]

Ακριβώς όπως περιγράφει και ο Arnheim, τοποθετώ και την συνειδητή, προσωπική εικαστική επιλογή μου της γραμμής - περιγράμματος, δηλαδή την αφαίρεση ως μία μέθοδος απομάκρυνσης, προς την σημερινή τάση για εντυπωσιασμό και ανάγνωσης του ανθρώπου ως μία εικόνα και μόνο. Με την αύξηση της χρήσης των κοινωνικών διαδικτυακών μέσων (Instagram, Facebook, Tik Tok κ.α) και με τους ραγδαίους ρυθμούς με τους οποίους λειτουργεί η σύγχρονη κοινωνία, ο άνθρωπος «βομβαρδίζεται» από δισεκατομμύρια εικόνες την ημέρα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μην έχει την πολυτέλεια του χρόνου να μεταφράσει αυτό που βλέπει πάνω από μία στιγμή και έτσι ο άνθρωπος τείνει να «κολλάει» στο κέλυφός του, στο «εγώ» του αλλά και στην εξωτερική του εμφάνιση γιατί ξέρει πως είναι αναλώσιμος, όπως και οτιδήποτε άλλο βέβαια.

Υπάρχει μία σημαντική σύνδεση μεταξύ απομάκρυνσης και αφαίρεσης. Όταν ο νους ξεφεύγει από τις σκέψεις μία πολύπλοκης ζωής, μπορεί και τις αντικαθιστά με απλουστευμένες εικόνες και ιδέες. Το γεγονός αυτό παρουσιάζεται στις μη ρεαλιστικές εικασίες των απομονωμένων στοχαστών ή στην τάση προς την διακοπή των καλλιτεχνών που δεν βρίσκονται σε επαφή με της άμεσες προκλήσεις της πραγματικότητας. Ακραία παραδείγματα εμφανίζονται στην ομιλία και στα σχέδια των σχιζοφρενών. Αλλά παρότι η απομάκρυνση οδηγεί συχνά στην αφαίρεση, το αντίθετο δε συμβαίνει συχνά.[72]

---

71 Rudolf Arnheim, *Οπτική Σκέψη* (Θεσσαλονίκη: University Studio Press, 2007) 251

72 Arnheim, 253

Προπαραγωγή | Παραγωγή | Μεταπαραγωγή

Για την δημιουργία του συγκεκριμένου μουσικού βίντεο ακολουθήθηκαν τα τρία στάδια υλοποίησής του, η προ-παραγωγή (pre-production), η παραγωγή (production) και η μετα-παραγωγή αυτού (post production)

Προ-παραγωγή: Αφορά την διαδικασία σχεδιασμού και οργάνωσης όλων των στοιχείων που περιλαμβάνονται σε μία performance, live - action ταινία, animation κλπ. Η προ-παραγωγή τελειώνεις όταν η οργάνωση τελειώνει και το περιεχόμενο ξεκινάει να παράγεται.

Συγκεκριμένα για το δισδιάστατο animation *Σπασμένη* η προ-παραγωγή ξεκινάει με την σύλληψη της ιδέας, την ερμηνεία του σονέτου και την μελοποίηση του και στην συνέχεια την δημιουργία του σεναρίου (Εικ 69-73) όπως καλύψαμε και σε προηγούμενα κεφάλαια.

Storyboard: Το επόμενο βήμα ήταν η οπτικοποίηση του σεναρίου με την δημιουργία storyboard (Εικ. - Εικ.), πρόχειρων σκίτσων δηλαδή, που ορίζουν το καδράρισμα, την προοπτική, την γωνία λήψης κάθε πλάνου, κάθε σκηνής του σεναρίου. Με την διαδικασία αυτή το σενάριο έχει ξεκάθαρη πλέον οπτικοποίηση, και το συγκεκριμένο αρχείο χρησιμοποιείται ως οδηγός του χειριστή της κάμερας. Το storyboard δημιουργείται σε μία συνεργασία του σχεδιαστή με τον σκηνοθέτη και τον διευθυντή φωτογραφίας. Παρακάτω παρατίθεται το storyboard του μουσικού βίντεο animation «Σπασμένη»

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη Page 1/9

Scene	Duration	Panel	Duration
1	20s	1	00:00 - 00:20



Action Notes

· Μια κοπέλα στο κρεβάτι ξαπλωμένη, ημίγυμνη χαιδευει τα χέρια της (από μεσαίο σε κοντινό πλάνο)

Notes

·Στίχος:
Σ'οση ζωή μου χει μείνει στη ζωή
Δεν θα βρεθεί μια στιγμη να σε ξεχάσω

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05s	2	00:20 - 00:25



Dialog

· Γυρνάει σιγά σιγά.
κάθεται με την πλάτη της στην κάμερα.

Action Notes

· Στίχος:
είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γη

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05s	3	00:25 - 00:30



Action Notes

Γυρνάει το κεφάλι της και κοιτάει την κάμερα.(κάμερα– άνδρας)

Notes

.Στίχος:
Και δεν μπορώ από το βλέμμα να σε χάσω

Εικόνα 75: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 1.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη Page 2/9

Scene	Duration	Panel	Duration
1	10s	4	00:30 - 00:40



Action Notes

· Η κάμερα απομακρύνεται από το πρόσωπο της κοπέλας και φανερώνει τον άδρα της σκηνής.

Notes

Instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
2	05s	1	00:40 - 00:45



Action Notes

· Δύο γόνατα πέφτουν βαριά στο κρεβάτι

Notes

· Στίχος:
όσο κορμί έχει μείνει για κορμί

Scene	Duration	Panel	Duration
2	05s	2	00:45 - 00:50



Action Notes

· ο άνδρας κοιτάει κάτω πρώτα και την ώρα που του αγγίζει τα κόκκαλα του στέρνου του την κοιτάει στα μάτια έντονα

Notes

· Στίχος:
ράγιζε δίπλα σου πρωτού να το κοιτάξεις

Εικόνα 76: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 2.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη - Σπασμένη

Page 3/9

Scene	Duration	Panel	Duration
2	5s	3	00:55 - 01:00



Action Notes

· ο άνδρας παίρνει τα χέρια της και τα ακουμπάει στο πρόσωπο του. Γέρνει το κεφάλι του ανακουφιστικά.
Λικνίζονται δεξιά - Αρχή instrumental

Notes

· Στίχος:
Και έτσι σπασμένη καθώς ήμουν προτομή
μέσα στα χέρια σου με πήρες να με φτιάξεις

Scene	Duration	Panel	Duration
2	10s	4	01:00 - 01:10



Action Notes

·Μεταμόρφωση σε κίνηση δεξιάς κατεύθυνσης σταχυών.
Τα στάχυα έχουν την νωχελική και απαλή κίνηση του αέρα

Notes

instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
2	10s	5	01:10 - 01:20



Action Notes

· Αλλάζει η κατεύθυνση του αέρα.

Notes

instrumental

Εικόνα 77: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 3.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη

Page 4/9

Scene	Duration	Panel	Duration
2		6	



Action Notes

· Μεταμόρφωση πίσω στο ζευγάρι. Αλλάζει και η κατεύθυνση της κίνησης του ζευγαριού.

Notes

· Instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	1	01:20 - 01:25



Action Notes

· Βρίσκονται ξαπλωμένοι στο κρεβάτι. Πλήρη ακινησια .Το μόνο που παρατηρούμε είναι οι ανάσες τους.

Notes

· Στίχος:
Σήμερα τίποτα δεν φέρνει ο καιρός

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	2	01:25 - 01:30



Το πλάνο από μεσαίο γίνεται μακρινό καθώς ξεκινάνε να κουλουριάζονται ο καθένας στην δικιά του πλευρά.

Στίχος:
και είναι το αύριο θολό και λιγοστεύει

Εικόνα 78: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 4.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη

Page 5/9

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	3	01:30 - 01:35



Action Notes

· Αγκαλιάζουν τα σώματά τους, με πλάτη ο ένας στον άλλον
– απόσταση

Notes

· Στίχος:
τώρα ο τόπος παραμένει σιωπηλός

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	4	01:35 - 01:40



Action Notes

· σέρνονται στην άκρη του κρεβατιού– αντίθετες πλευρές
– πλάτη ο ένας στον άλλον

Notes

· Στίχος:
και η απόσταση τα σώματα νηστεύει

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	5	01:40 - 01:45



Action Notes

·
Σηκώνονται σιγά σιγά.

Notes

· Στίχος:
Σήμερα τίποτα δεν φέρνει ο καιρός

Εικόνα 79: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 5.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη

Page 6/9

Scene	Duration	Panel	Duration
3	5s	6	01:45 – 01:50



Action Notes

Γυρνάνε για λίγο να αντικρύσουν ο ένας τον άλλον

Notes

- Στίχος:
  και είναι το άυριο θολό και λιγοστεύει

Scene	Duration	Panel	Duration
3	10s	7	01:50 – 02:00



Action Notes

- Γυρνάνε ξανά πλάτες ο ένας στον άλλον

Notes

- Στίχος:
  τωρα ο τόπος παραμένει σιωπηλός
  και η απόσταση τα σώματα νηστεύει

Scene	Duration	Panel	Duration
3		8	



Action Notes

- τρέχουν σε αντίθετες κατευθύνσεις

Notes

- instrumental μετά το τρίτο τετράστιχο

Εικόνα 80: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 6.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη

Page 7/9

Scene	Duration	Panel	Duration
4	15s	1	02:00 – 02:15



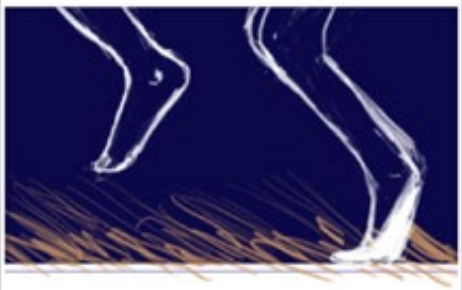
Action Notes

· Η κοπέλα τρέχει,

Notes

Instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
4	15s	2	02:15 – 02:35



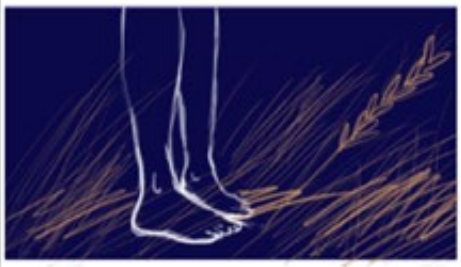
Action Notes

· ο άνδρας τρέχει

Notes

· Instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
4	15s	3	02:35 – 02:40



Action Notes

· Η κοπέλα σταματάει σε ένα στάχυ.

Notes

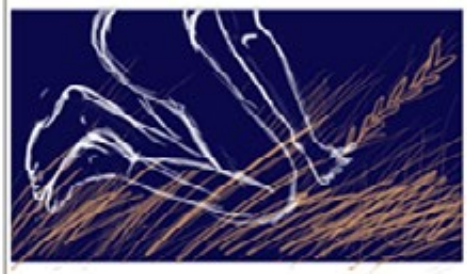
· Στίχος:
Μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα

Εικόνα 81: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 7.

Toon Boom Δόξα Καγιαούλη – Σπασμένη

Page 8/9

Scene	Duration	Panel	Duration
4	05a	4	02:40 - 02:45



Action Notes

· Το σηκώνει

Notes

· Στίχος:
μα ότι υπήρξε μια φορά υπήρξε πάντα

Scene	Duration	Panel	Duration
4	05a	5	02:45 - 02:50



Action Notes

·
Δύο χέρια παίρνουν το στάχυ απ τα χέρια της

Notes

· Στίχος:
μπορεί ο χρόνος να θαμπώνει τα συμβάντα

Scene	Duration	Panel	Duration
4	05a	6	02:50 - 02:55



Action Notes

· Ο άνδρας τοποθετεί το στάχυ στο αυτί της κοπέλας

Notes

. Στίχος:
μα ότι υπήρξε μια φορά υπήρξε πάντα

Εικόνα 82: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 8.

Toon Boom Δόξα Καγιούλη – Σπασμένη

Page 9/9

Scene	Duration	Panel	Duration
4	21s	7	02:55 - 03:16



Action Notes

· κουνιούνται ρυθμικά.

Notes

· Instrumental

Scene	Duration	Panel	Duration
5	10s	1	03:16 - 03:26



Action Notes

· Γυρνάει να τον αντικρύσει
ανταλλάσουν ένα αργό βλέμμα

Notes

· Στίχος:
Σ' όση ζωή μου χει μείνει στην ζωή
δεν θα βρεθεί μία στιγμή να σε ξεχάσω

Scene	Duration	Panel	Duration
5	14s	2	03:26 - 03:40



Action Notes

· ενώνουν τα μέτωπά τους με κλειστά τα μάτια
κοιτιούνται

Notes

· Στίχος:
είναι στο μπόι σου ελάχιστη η γη
και δεν μπορώ απ το βλέμμα να σε χάσω

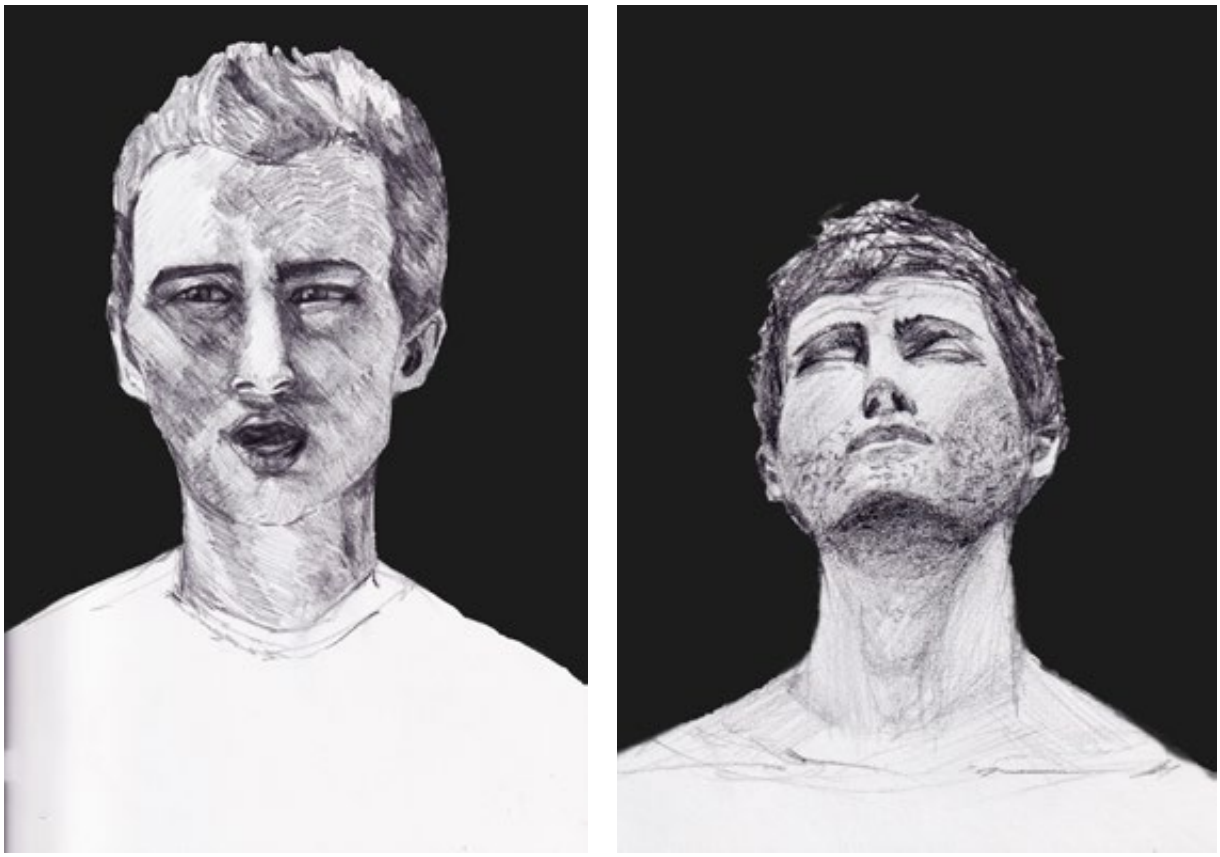
Εικόνα 83: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Storyboard "Σπασμένη"* 2020, Σελίδα 9.

Σχεδιασμός Χαρακτήρων (Character Design) / Moodboard

Τα επόμενα δύο βήματα τα οποία ήταν σημαντικό να δημιουργηθούν για την ολοκλήρωση της προ - παραγωγής ήταν ο σχεδιασμός των δύο φιγούρων, της ανδρικής και της γυναικείας και το moodboard, που θα αποτελούσε την αισθητική προσέγγιση η οποία θα ακολουθόταν. Βέβαια επειδή η δημιουργία αυτή έγινε από ένα άτομο, με την παραπάνω ανάλυση που διεξάχθηκε, η χρήση αυτών θεωρήθηκε ανούσια και χωρίς κάποιο αντίκτυπο, οπότε οδηγήθηκα στην αφαίρεση όπως αναφέρθηκε παραπάνω.

Character Design - Ρεαλιστική αποτύπωση - πρώτη προσέγγιση

Ανδρική φιγούρα:



Εικόνα 84-5: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.1 "Σπασμένη" : Ανδρική Φιγούρα.* Μολύβι σε χαρτί 21x 29,7 εκ. 2020.





Εικόνα 86-7: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.2 "Σπασμένη" : Ανδρική φιγούρα,* 2020. Ξερό παστέλ σε στρατσόχαρτο 21x 29,7 εκ.

Γυναικεία Φιγούρα:



Εικόνα 88: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.1 "Σπασμένη" : Γυναικεία φιγούρα,* 2020. Μολύβι σε χαρτί 21x 29,7 εκ.



Εικόνα 88: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.2 "Σπασμένη" : Γυναικεία φιγούρα,* 2020.Ξερό Παστέλ σε στρατσόχαρτο 21x 29,7 εκ.



Εικόνα 89: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.3 "Σπασμένη" : Γυναικεία φιγούρα,* 2020. Ξερό Παστέλ σε στρατσόχαρτο 25x 29,7 εκ.



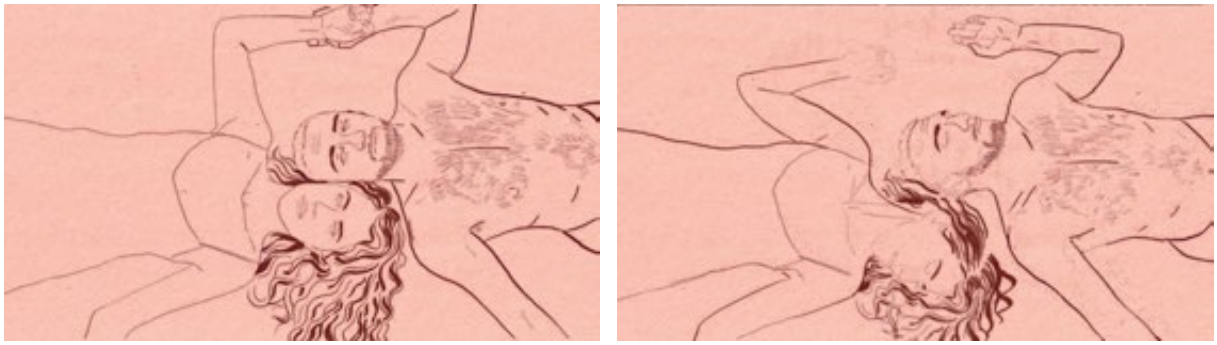
Εικόνα 90: Κωνσταντίνα Χαμαλίδου, *Character design vo.4 "Σπασμένη" : Γυναικεία φιγούρα,* 2020. Ξερό Παστέλ σε στρατσόχαρτο 21x 29,7 εκ.

Παραγωγή: Για την παραγωγή του δισδιάστατου animation με την μέθοδο του rotoscoping, δημιουργήθηκε η Performance των δύο φιγούρων, με την εκτέλεση των δύο πρωταγωνιστών Vlad Sterzentsenko και Μαρίνας Καλαμαράς, η οποία κινηματογραφήθηκε με την χρήση μίας Crop ψηφιακής φωτογραφικής κάμερας (Canon 750D). Οι ηθοποιοί είχαν συγκεκριμένες οδηγίες αυτενέργειας και κινησιολογίας καθώς και απόλυτα χρονομετρημένη και χορογραφημένη κίνηση. Σε αυτό το στάδιο έγινε και το μοντάζ της ταινίας με τον συγχρονισμό του μουσικού κομματιού.

Καταγραφή εικόνας - Γυρίσματα - μοντάζ



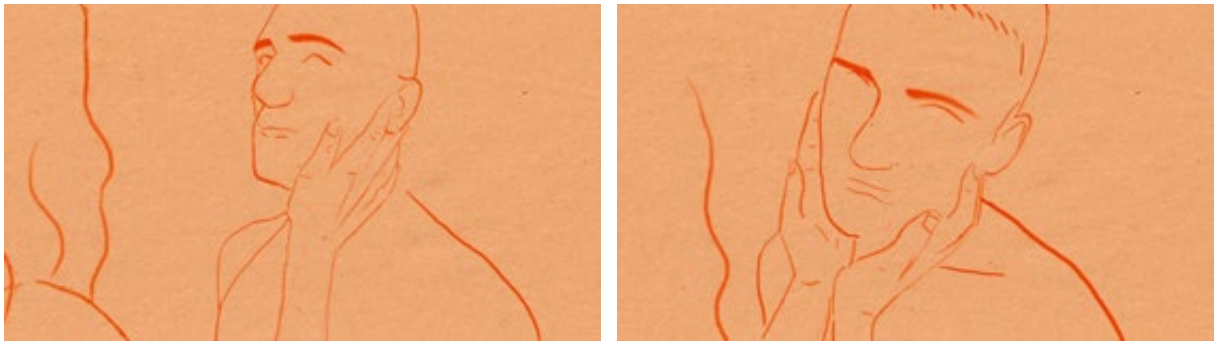
Μετατροπή σε δισδιάστατο animation (TV Paint Development)



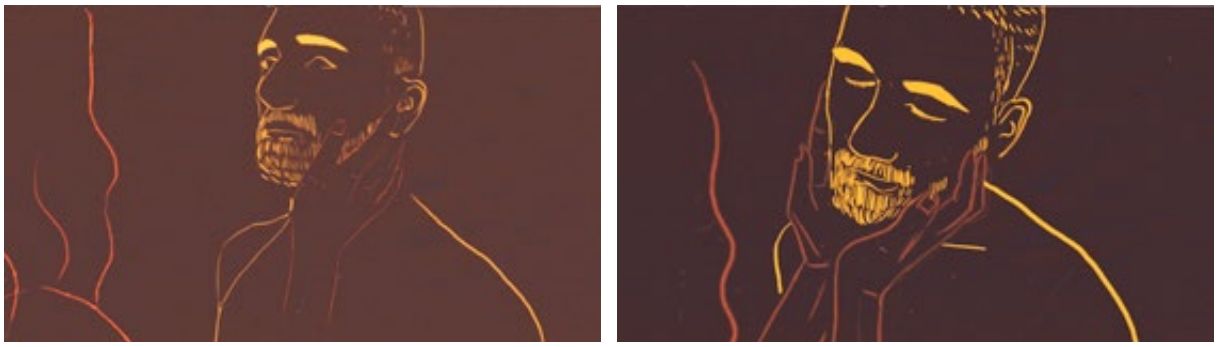
Το δισδιάστατο animation, σχεδιάστηκε σε 10 καρέ το δευτερόλεπτο και όχι σε 30 καρέ το δευτερόλεπτο που είχε τραβήξει η κάμερα. Η διάρκεια του μουσικού κομματιού που οπτικοποιήθηκε (χωρίς τους τίτλους τέλους) ήταν τρία λεπτά και σαράντα δύο δευτερόλεπτα (3’ 71’’) επί εξήντα (60) δευτερόλεπτα το λεπτό, επί δέκα σκίτσα το δευτερόλεπτο, δημιουργήθηκαν δύο χιλιάδες διακόσια είκοσι οκτώ (2228) σκίτσα για το μουσικό βίντεο «Σπασμένη» (3,71 x 60 x 10 = 2228).

Μετα - Παραγωγή: Στο τελικό στάδιο της μετα - παραγωγής έγινε η χρωματική επένδυση, η προσθήκη οπτικών εφέ και οι τίτλοι τέλους. Ενδεικτικά:

Πριν



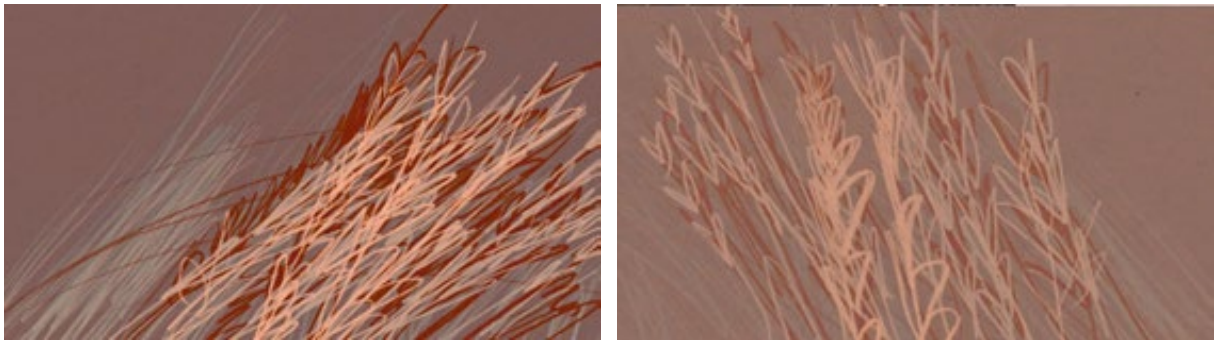
Μετά



Πριν



Μετά



ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ: ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Συμπεράσματα

Αν μπορούμε να διατυπώσουμε ένα συμπέρασμα για την δημιουργία ενός μουσικού βίντεο είναι ότι η καλλιτεχνική διεργασία που προϋπάρχει της τελικής παρουσίασης αυτού, αποτελεί την εκδήλωση της ίδιας της τέχνης σε ίδιο αν όχι μεγαλύτερο βαθμό από το τελικό υλικό. Πρέπει κανείς να χει την δυνατότητα να εντοπίσει όλα τα στοιχεία που συντελούν ένα έργο, αλλά και να ερευνήσει την σκέψη του καλλιτέχνη πριν την πράξη την ίδια.

Δεν υπάρχει άλλωστε παρθενογέννηση στην τέχνη. Κάθε καλλιτεχνικό έργο γεννάται μέσω επιρροής κάποιου άλλου, μέσα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο, μία χρονική στιγμή που ακολουθεί την προηγούμενη και οδηγεί στην επόμενη, με την βοήθεια κάποιας θεωρίας ή κάποιου άλλου καλλιτέχνη. Η αλυσιδωτή αυτή ύπαρξη είναι η ομορφιά του συνόλου και η απόρριψη της μοναδικότητας του καλλιτέχνη αλλά και γενικά του ανθρώπου και πιθανώς διέπει την απομάκρυνση από το «κέλυφος» του καθενός.

¨«Το μυστήριο της αργής και αδιάκοπης διάπλασης»[73]

73 Bachelard, 133.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Arnheim, Rudolf. *Οπτική Σκέψη*, Θεσσαλονικη: University Studio Press, 2007.

Bachelard ,Gaston Bachelard. *Η ποιητική του χώρου*, Αθήνα: Χατζηνικολή 1982.

Canemaker John,Winsor McCay. *"WINSOR MCCAY." Film Comment 11, no. 1* :1975. Accessed May 3, 2021. http://www.jstor.org/stable/43754884.

Certeau de, Michel. *The Practice of Everyday Life,* Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1984.

Cull, Laura. *Deleuze and Performance*, Ενδιμβούργο: Edinburgh University Press, 2009.
Crafton, Donald. *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World Making in Animation,* Berkeley: University of California Press, 2012.

Frank, Hannah. *Frame by Frame: A Materialistic Aesthetics of Animated Cartoons*, Oakland: University of California Press, 2019. DOI: https://doi.org/10.1525/luminos.65

Furniss, Maureen. *A New History of Animation* , Νέα Υόρκη :Thames & Hudson, 2016.

Kinder, Marsha. "Music Video and the Spectator: Television, Ideology and Dream." *Film Quarterly 38,* no. 1 (1984). Accessed June 13, 2021. doi:10.2307/1211862.

Καψάλης, Δημήτρης. *Μεταφράζοντας τα σονέτα του Σαίξπηρ,* Αθήνα : Άγρα, 1998.

Langer, Mark. *Regionalism in Disney Animation: Pink Elephants and Dumbo*. Film History 4, no. 4 (1990). Accessed February 5, 2021. http://www.jstor.org/stable/3815059

Manovich, Lev. *The poetics of augmented space,* San Diego: University of California, 2006.

McGuire Philip C. “Shakespeare’s Non-Shakespearean Sonnets.” *Shakespeare Quarterly 38*, no. 3 (1987). Accessed May 17, 2021. doi:10.2307/2870505.

McLaren, Norman. *Technical Notes by Norman McLaren*, Τορόντο: The National Film Board of Canada 1991.

Mundy, John Mundy. “Postmodernism and Music Video.” *Critical Survey 6*, no. 2 (1994): . Accessed June 13, 2021. http://www.jstor.org/stable/41555828.

Ορφαναουδάκης, Μάνος. *Υπόγεια Κόρη* , Αθήνα: Μετρονόμος, 2017.

Sarkara, Malabika. “The Magic of Shakespeare’s Sonnets.” *Renaissance Studies 12*, no. 2 (1998) Accessed March 15, 2021. http://www.jstor.org/stable/24412540.

Strøm, Gunnar. “The Two Golden Ages of Animated Music Video” *Animation Studies Volume 2* (2008). Accessed January 6, 2021. https://journal.animationstudies.org/gunnar- strm-the-two-golden-ages-of-animated-music-video/

The Free Library. *S.v. Spontaneous frames of movement*. Retrieved May 17 2021 from https://www.thefreelibrary.com/Spontaneous+frames+of+movement.-a014606107

Thompson Kristin, Bordwell David. *Ιστορία του Κινηματογράφου: Μια Εισαγωγή*, Αθήνα : Εκδόσεις Πατάκη, 2011.

Wells, Paul. *Understanding Animation*, Νέα Υόρκη: Routledge 1998.

Wierzbicki, James. *Film Music: A History*, Νέα Υόρκη: Routeldge, 2009.

Williams, Kevin. *Understanding Media Theory,* Λονδίνο: Bloomsbury Academic, 2003.

Ζαφειροπούλου, Λένια. *Τα Σονέτα,* Αθήνα: GUTENBERG 2016.