

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

Πτυχιακή εργασία: Σκηνοθεσία και παραγωγή της stop motion animation ταινίας
‘Ο χορός της βροχής’

Παναγιώτης Καλός
TX2010026

Επιβλέπων καθηγητής:
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

ΚΕΡΚΥΡΑ
Σεπτέμβριος, 2020

Συνοπτική Περίληψη

Η πτυχιακή αυτή εργασία αφορά την παραγωγή και σκηνοθεσία ταινίας μυθοπλασίας μικρού μήκους (περίπου 2 λεπτά) με τη τεχνική stop motion animation με τίτλο “Ο χορός της βροχής” και την τεκμηρίωση των πρακτικών που χρησιμοποιήθηκαν για την επιτυχημένη ολοκλήρωση της. Το θέμα της ταινίας είναι ένας γέρος αφρικανικής καταγωγής ο οποίος επικαλείται μια αρχαία μέθοδο χειραγώγησής του καιρού με μια πιο σύγχρονη τροπή προκειμένου να βρέξει και να καταπολεμήσει τη ζέστη. Μέσα από αυτή τη διαδικασία παρουσιάζεται η σύνδεση ανθρώπου και τέχνης που δημιουργείται με τη φύση. Η ιστορία είναι αναπτυγμένη με τρόπο τέτοιο που να δίνει την εντύπωση κανονικής ταινίας και συνάμα να έχει σαφή αρχή, μέση και τέλος.

Abstract

This undergraduate thesis concerns the production and direction of a fiction stop motion animation short film (about 2 minutes long) titled “The rain dance” as well as the analysis of the practices that were used for its successful completion. The subject of the movie is an old man of African origin that he tries to use an ancient way of manipulating nature with a modern twist, in order to deal with the summer heat. This process reveals the connection of humans and art with nature. It is a short film developed in a way that gives the impression of a full feature and at the same time managing to have a clear beginning, middle and end.

Περίληψη

Η εργασία αποτελείται από την εισαγωγή όπου δίνονται το αντικείμενο, το πεδίο εφαρμογής, οι στόχοι, η μεθοδολογία και κάποιοι ορισμοί της εργασίας. Έπειτα ακολουθούν τρία βασικά κομμάτια ανάπτυξης που προκύπτουν από την παραγωγή οποιασδήποτε ταινίας. Αυτά είναι

- Η προ-παραγωγή όπου σχεδιάζεται ή ταινία, συγκεντρώνονται τα υλικά και οργανώνονται τα επιμέρους τμήματα που θα χρειασθούν για τη διαδικασία της παραγωγής, αργότερα. Σε αυτή την ενότητα εξηγείται πως προέκυψε το τελικό σενάριο για το γύρισμα μέσα από της διαφορετικές διαδικασίες συγγραφής. Η εξερεύνηση των υλικών και των τεχνικών για τη δημιουργία της ταινία. Η εύρεση των κατάλληλων συντελεστών και γενικότερα ότι αφορά σχεδιασμό και προβλέψεις που αποσκοπούν στο να μπορέσουν να ολοκληρωθούν αργότερα, οι παραγωγικές διαδικασίες με τα λιγότερα απρόοπτα.
- Η παραγωγή όπου παίρνουν υπόσταση τα τμήματα του σεναρίου και δημιουργείται το υλικό της ταινίας. Η ενότητα ξεκινά με την ανάλυση του σεναρίου σε εντελώς πρακτικό επίπεδο για την κάμερα, μια θεωρητική διαδικασία που όμως γίνεται με την εξοικείωση καθώς και με τη χρήση των υλικών και τις ιδιότητες αυτών. Εξηγείται το σχέδιο κάλυψης για την κάμερα. Και τέλος αναφέρονται οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για να προκύψει ο εικονικός κόσμος της ταινίας με τη φωτογραφία, το φωτισμό και τα οπτικά-ειδικά εφέ.
- Η Μετά-Παραγωγή όπου το υλικό της παραγωγής συντίθεται σε μια ταινία ενιαίας αισθητικής. Στην ενότητα αυτή εξηγείται εκτενώς η διαδικασία του μοντάζ και οι επιλογές που έγιναν εκεί. Ακολουθεί η περιγραφή της διαδικασίας του μοντάζ ήχου και των ψηφιακών-ειδικών εφέ. Η ενότητα ολοκληρώνεται με τον επιχρωματισμό και την δέση όλων των παραπάνω στην τελική ταινία.

Μετά τα τρία κεφάλαια ανάπτυξης γίνεται στα συμπεράσματα μια γενική επισκόπηση του αποτελέσματος. Διερευνάται το κατά πόσο επιτεύχθηκαν οι στόχοι και τι οδήγησε στο βέλτιστο αποτέλεσμα.

Πίνακας περιεχομένων

Συνοπτική Περίληψη.....	2
Abstract	2
Περίληψη.....	3
Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή.....	6
1.1 Αντικείμενο (θέμα εφαρμογής).....	6
1.2 Πεδίο εφαρμογής.....	7
1.3 Στόχος εργασίας.....	8
1.4 Μεθοδολογία.....	10
1.5 Ορισμοί	11
Κεφάλαιο 2: Προ-παραγωγή.....	12
2.1 Περίληψη του σεναρίου και λίγα λόγια για αυτό.....	13
2.2 Αισθητική της ταινίας	14
2.3 Σενάριο: από την ιδέα στο έργο	14
2.4 Το σενάριο του «Ο χορός της βροχής»	17
2.5 Ντεκουπάζ του “Ο χορός της βροχής”	21
2.6 Το story board	24
2.7 Δημιουργική συνεργασία κατά την προ-παραγωγή	25
2.8 Ρεπεράζ (εύρεση σκηνικών, υλικών και χώρου).....	26
2.9 Οι Χαρακτήρες.....	27
Α. Ο γέρος (Πρωταγωνιστής)	27
Β. Η φύση.....	27
2.10 Προσεγγίζοντας την ιστορία	27
Α. Μη κυριολεκτική απεικόνιση.....	28
Β. Ιστορίες εμπύχωσης	28
Κεφάλαιο 3: Παραγωγή	29
3.1 Ανάλυση Σεναρίου.....	29
3.2 Κατασκευές και τεχνικές.....	30
Α. Η κατασκευή της μαριονέτας.	30
Β. Η κατασκευή του χώρου και επιμέρους στοιχείων	34
3.3 Το στούντιο και ο φωτισμός	35
3.4 Ήχος και Ηχοληψία.....	37
3.5 Εμπύχωση	38
Α. Ο Χρόνος.....	39

B. “Οι καμπύλες”	42
Γ. Αλληλεπικαλυπτόμενη δράση	42
Δ. Ηθοποιία	43
3.6 Απρόοπτα	44
Κεφάλαιο 4 Μετά-Παραγωγή	46
4.1 Μοντάζ	46
4.2 Οπτικά εφέ	48
A. "Green Screen" (πράσινο φόντο)	49
B. "Motion blur" (Θολωμένη κίνηση).....	49
4.3 Ηχομοντάζ (Sound Design).....	50
4.4 Χρωματική Διόρθωση.....	50
Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα	51
5.1 Το κλειδί της επιτυχίας.	51
5.2 Γενική επισκόπηση.....	53
Επίλογος.....	54
Βιβλιογραφία.....	55
Ιστογραφία	56

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

1.1 Αντικείμενο (θέμα εφαρμογής)

Το αντικείμενο της Πτυχιακής Εργασίας είναι η παραγωγή και σκηνοθεσία μιας stop motion animation ταινίας μικρού μήκους με διάρκεια περίπου δύο λεπτά. Χρησιμοποιήθηκαν πρακτικές και εφαρμόστηκαν θεωρητικά πρότυπα της κινηματογραφικής βιομηχανίας του stop motion animation που οδήγησαν σε ένα άρτιο καλλιτεχνικό αποτέλεσμα με τα λιγοστά μέσα που ήταν διαθέσιμα. Όλα αυτά έγιναν με τους καλύτερους δυνατούς πόρους και πρακτικές που χρησιμοποιούνται στις τρέχουσες εμπορικές παραγωγές προκειμένου να υπάρχει μια συνάφεια του “πειράματος” με την πραγματικότητα του εμπορικού χώρου και να προκύπτουν χρήσιμα πορίσματα προς άλλους που ακολουθούν τις ίδιες ευρέως διαδεδομένες κινηματογραφικές πρακτικές.

Η δημιουργία οποιασδήποτε stop motion animation ταινίας αποτελεί ένα δύσκολο εγχείρημα καθώς απαιτεί υπομονή και ευελιξία στην αντιμετώπιση των προβλημάτων που προκύπτουν. Μια ταινία αυτής της κατηγορίας αντιμετωπίζει όλα τα προβλήματα που μπορεί να υπάρχουν σε μια κλασική παραγωγή καθώς και μερικά επιπλέον, αυτά των υλικών. [Οτιδήποτε στο κόσμο ή ακόμη και στο σύμπαν που θα μπορούσε ο κινηματογραφιστής να χειριστεί, μπορεί να «εμψυχωθεί» με τη βοήθεια δισδιάστατων σχεδίων, τρισδιάστατων αντικειμένων, ή ηλεκτρονικών πληροφοριών αποθηκευμένων σε υπολογιστή]¹. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος εμψύχωσης είναι αυτός των κινουμένων σχεδίων χάρης στο έργο του Walt Disney². Στις ταινίες «εμψύχωσης» ένα επιπλέον μέσο επικοινωνίας με το θεατή είναι και τα υλικά πολλές φορές από το οποία έχει επιλέξει ο δημιουργός να κατασκευάσει το χώρο και τους χαρακτήρες.

Η τέχνη του animation ως κινηματογραφικό έργο αποτελεί άρτιο χωρίς να χωρά αμφιβολία. Πριν από χιλιάδες χρόνια μια πρωτόγονη μορφή κινηματογράφου ήταν ένας τύπος animation έχοντα φυσικά την έλλειψη τεχνολογικών ευκολιών της εποχής. Αυτή παρουσιάστηκε σε μια διαδοχή σχεδίων σε τοίχους, αμφορείς και άλλα μέσα τα οποία στη

¹ Bordwell, Thompson: 2004, σελ.71

² Βαλούκος: 2003, σελ.229

σειρά δίναν τη ψευδαίσθηση της κινούμενης εικόνας, αυτή ήταν και η βάση όπου στο πέρασμα των αιώνων εξελίχθηκε στο σύγχρονο βίντεο. Όταν συνδυάστηκε με επιμέρους τέχνες όπως η φιλοσοφία, η μουσική και συγγραφή μετατράπηκε στο κινηματογράφο όπως τον γνωρίζουμε σήμερα. Η τέχνη του animation επανήλθε δυναμικά και έγινε δημοφιλές στο ευρύ κοινό χάρης στο κινούμενο σχέδιο του Walt Disney, όταν συνδυάστηκε και εξελίχθηκε με τη τεχνολογία έδωσε στους δημιουργούς τρομερές δυνατότητες. Προσέφερε στους καλλιτέχνες μια μορφή έκφρασης η οποία δε μπορούσε να δημιουργηθεί και να υπάρξει στο συμβατικό κινηματογράφο. Υπό την ματιά αυτή λοιπόν, μπορούμε να ισχυριζόμαστε ότι το animation αποτελεί μια ολοκληρωμένη και αυτοτελή τέχνη, που συναντιέται με τον συμβατικό κινηματογράφο μόνο στα στάδια παραγωγής και στους τεχνικούς κανόνες.

1.2 Πεδίο εφαρμογής

Πεδίο εφαρμογής της εργασίας είναι η κατασκευή μιας μικρού μήκους stop motion animation ταινίας με αισθητική μιας σύντομης ελαφρός κωμικής ταινίας. Η δράση θα πρόκυπτε από ένα απλό πρόβλημα με το οποίο έρχεται αντιμέτωπος ο χαρακτήρας, το στοιχείο της κωμωδίας θα ήταν ο τρόπος αντιμετώπισης (με ποιόν τρόπο γίνεται) και η θεματική θα έφτιαχνε το πλαίσιο στο οποίο εκτυλίσσεται το έργο (ποιες είναι οι συμβάσεις του κόσμου αυτού). Από την αρχή κρίθηκε αναγκαίο να μπορεί ο θεατής να εμπλακεί με τον χαρακτήρα της ταινίας ώστε η ιστορία, η οποία ξεπερνά τα όρια του ρεαλισμού να τον επηρεάζει ολόενα και περισσότερο κατά τη διάρκεια της προβολής. Για να επιτευχθεί αυτό ήταν φανερό πως η ταινία χρειαζόταν να γίνει με τη σωστή χρήση υλικών, την αισθητικά άρτια γλυπτική του χαρακτήρα, τη πιστότητα στην αναπαράσταση της κίνησης τόσο αυτού όσο και των επιμέρους στοιχείων γύρω του καθώς και τη βέλτιστη σκηνοθετική προσέγγιση. Αυτό προκειμένου το φανταστικό πλαίσιο της ταινίας να έχει αρκετό χώρο ανάπτυξης ώστε να γίνει αποδεκτό από τον θεατή ως μαγικός ρεαλισμός (αφηγηματική στρατηγική που χαρακτηρίζεται από την εισαγωγή γεγονότων φανταστικής ή μυθολογικής προέλευσης σαν φαινομενικά ρεαλιστική μυθοπλασία της ταινίας). Έτσι το τελικό προϊόν μπορεί να ξεπερνά τους περιορισμούς του είδους ταινία μικρού μήκους και να δίνει την αίσθηση μιας ολοκληρωμένης και σωστά αναπτυγμένης ιστορίας.

Επίσης υπήρχε η πρόθεση να δοκιμαστούν κάποιες πρακτικές της παραγωγής για να διευκολυνθεί η διαδικασία των γυρισμάτων.

Αυτές ήταν:

- Η διαμόρφωση ενός χώρου στα πρότυπα ενός animation studio μιας και ένας τέτοιος χώρος δεν ήταν δυνατό να βρεθεί για της ανάγκες της παραγωγής.
- Η εξολοκλήρου κατασκευή συγκεκριμένου εξοπλισμού όπου θα διευκόλυνε τη διαδικασία των γυρισμάτων.
- Η αρχική δημιουργία ολόκληρης της ταινίας με τη χρήση οικονομικών υλικών για τη παρατήρηση προβλημάτων που μπορεί να προκύπταν.
- Και τέλος η εξολοκλήρου επαναδημιουργία της ταινίας με τη χρήση σωστών υλικών και εξοπλισμού.

1.3 Στόχος εργασίας

Στόχος της εργασίας είναι να παρουσιάσει ένα αρχαίο τελετουργικό, αυτό του χορού της βροχής όπου πολλοί λαοί ανά τον πλανήτη εκτελούσαν προκειμένου να μεταβάλουν τα στοιχεία της φύσης ούτως ώστε να βρέξει και να γίνει γόνιμη η γη για τα σπαρτά. Στη συγκεκριμένη ταινία παρουσιάζεται ένα χαρακτήρας ο οποίος εκτελεί μια παραλλαγή αυτού του τελετουργικού. Μέσω της μουσικής του μεταβάλει τα στοιχεία της φύσης και προκαλεί βροχή. Ο χορός της βροχής αποτελούσε και αποτελεί (υπάρχουν φυλές όπου μέχρι και σήμερα συνεχίζουν το τελετουργικό) ένα τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ένιωθαν ότι μέσω της μουσικής και του χορού, της τέχνης γενικότερα, θα μπορούσαν να εξασφαλίσουν για τους ίδιους μια καλύτερη μοίρα και ζωή.

Σημαντική είναι η προσπάθεια ανάδειξης του στοιχείου του νερού στη ταινία και της καθαρτικής του δύναμης διότι είναι απαραίτητο για την ζωή, πολλοί άνθρωποι ανά το κόσμο σέβονται και λατρεύουν το νερό από τα αρχαία χρόνια έως σήμερα. Το νερό μαζί με άλλα στοιχεία όπως ο αέρας, η γη και η φωτιά κατέχουν κεντρικό ρόλο στις θρησκείες, τους μύθους και τις τελετές πολλών πολιτισμών. Προσεύχονταν στους θεούς προκειμένου να βρέξει σε περιόδους μεγάλης ξηρασίας, όταν συνέβαινε πραγματοποιούνταν εορταστικές εκδηλώσεις για τη πληθώρα ζωής που θα ακολουθούσε. Η βροχή συμβολίζει τόσο ένα συναισθηματικό όσο και ένα πνευματικό γεγονός. Παρομοιαζόταν με τον ουρανό να κλαίει, η βροχή έρχεται μαζί με κακόφωνή βροντή και δραματική αστραπή, δίνοντας στη φύση μια ξεχωριστή προσωπικότητα. Δεν πρέπει να προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι η πολιτιστική πίστη στην

“κατασκευή” βροχοπτώσεων, ή η ανθρώπινη ικανότητα να προκαλέσει μια καταιγίδα, χρονολογείται από χιλιετίες. Οι ιθαγενείς Αμερικάνοι συνήθιζαν να χορεύουν προς τιμήν της βροχής προκειμένου να λάβουν την ευλογία της.

Πολλές φυλές διατηρούσαν τελετουργικά τα οποία κρατούσαν για ώρες με τους χορευτές και μουσικούς να φτάνουν σε σημείο εξάντλησης, μέσω αυτής της διαδικασίας γινόταν πιο έντονη η πεποίθηση πως ο στόχος τους θα επιτευχθεί, όσο πιο σκληρά προσπαθήσουν τόσο πιο πιθανό ήταν να έχουν μια γόνιμη χρονιά με πολλές βροχές. Αντίστοιχα αυτό το συναίσθημα προσπαθεί να αποδώσει και ο ήρωας της ταινίας ο οποίος προσπαθεί όλο και πιο πολύ με τη μουσική του να ελέγξει τη φύση και φτάνει το όργανο του στα όρια του μέχρι που σπάνε οι χορδές και η φύση ευχαριστημένη από τη “θυσία” του προσφέρει τη βροχή.

Η επιλογή του συγκεκριμένου χαρακτήρα, του σκηνικού και της μουσικής έγινε με σκοπό να συνδυάσει μια σειρά από ιστορικά στοιχεία που δένονται με το αρχαίο τελετουργικό του χορού της βροχής καθώς και το μήνυμα πως οι άνθρωποι που έχουν θέληση και πείσμα μπορούν πετύχουν σημαντικές αλλαγές στον κόσμο (μέχρι και να αλλάξουν το καιρό). Αρχικά ήθελα να αποδοθεί η αίσθηση της αμερικάνικης επαρχίας μιας και από της πιο γνωστές φυλές που πραγματοποιούσαν το τελετουργικό του χορού της βροχής ήταν αυτές των ιθαγενών Αμερικάνων. Έπειτα ο χαρακτήρας (μαύρος) και η μουσική (blues) επιλέχθηκαν για δύο λόγους, πρώτον γιατί και πολλές φυλές της Αφρικής πραγματοποιούσαν το συγκεκριμένο τελετουργικό και δεύτερον διότι η μειονότητα των μαύρων χρησιμοποιούσε τη μουσική των blues ως τρόπο έκφρασης και εκτόνωσης των συνθηκών που βίωναν από την προβληματική κοινωνία των Ηνωμένων Πολιτειών.

Η συγκεκριμένη μουσική παίζονταν από αυτοσχέδια όργανα όπως τα cigar box guitars³ κάτι το οποίο έδειχνε την ανάγκη των ανθρώπων να εκτονώσουν τα συναισθήματά τους με οποιοδήποτε τρόπο (με αυτό το τρόπο σκέψης η κατασκευή της κιθάρας του κεντρικού ήρωα είναι κουτί από σπίρτα), η μουσική των blues είναι είδος μουσικής όπου διαμορφώθηκε στο νότιο τμήμα των Ηνωμένων Πολιτειών στα μέσα του 19^{ου} αιώνα από άφρο-Αμερικάνους. Οι ρίζες της είναι στα αφρικάνικα παραδοσιακά τραγούδια και επηρεάστηκε από άφρο-Αμερικάνικα εργατικά τραγούδια, τελετουργικά, κραυγές, ψαλμούς καθώς και αφηγηματικές μπαλάντες.

Η μουσική πολλές φορές χρησιμοποιούταν σαν ένα είδος τελετουργικό από τους ανθρώπους προκειμένου να πετύχουν μια κάθαρση με το να εκδηλώσουν αυτά τα οποία

³ Κιθάρες κατασκευασμένες από κουτιά πούρων.

αισθάνονταν, έτσι και στη ταινία ο χαρακτήρας χρησιμοποιεί τη μουσική προκειμένου να βρέξει και να επέλθει η κάθαρση για τον ίδιο. Σκοπός είναι να αναδειχθεί η δύναμη που πολλές φορές νιώθουν οι άνθρωποι πως έχουν μέσα τους ιδίως σε μειονότητες όπως αυτή του κεντρικού χαρακτήρα.

Η πτυχιακή εργασία αυτή επίσης επιδιώκει να εξηγήσει την χρησιμότητα των τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν για να προκύψει το φιλμ, το κατά πόσο λειτουργεί το φιλμ με τη χρήση αυτών των τεχνικών και μια κριτική ανάλυση ως προς το τι δεν δούλεψε καλά ή τι έλειπε από τη συνολική διαδικασία παραγωγής. Ακόμη στόχος της εργασίας είναι να διερευνηθεί το γενικότερο ερώτημα του ποιο ήταν το συστατικό κλειδί, που έκανε την ταινία λειτουργική και ενδιαφέρουσα.

1.4 Μεθοδολογία

Η σκηνοθετική μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε θα αναλυθεί εκτενώς στα κεφάλαια που ακολουθούν. Εδώ επιγραμματικά αναφέρεται η αλληλουχία των σκηνοθετικών πρακτικών από τα πρώτα στάδια της προ-παραγωγής μέχρι την τελική μορφή της ταινίας. Πρώτο βήμα είναι η ανάλυση του σεναρίου και η δημιουργία του σκηνοθετικού οράματος. Εδώ προκύπτουν ανάγκες, προτεραιότητες, η βασική ερώτηση του σεναρίου (premise), και όλο το θεωρητικό υπόβαθρο που χρειάζεται στην παραγωγική διαδικασία για την καλύτερη ανάπτυξη της ιστορίας. Στη συνέχεια ξεκινά μια διαδικασία εύρεσης των κατάλληλων υλικών που θα χρησιμοποιηθούν για την κατασκευή του βασικού χαρακτήρα, για το στήσιμο του χώρου καθώς και για τα επιμέρους στοιχεία που υπάρχουν σε αυτόν. Παράλληλα γίνεται ο σχεδιασμός της παραγωγής που αφορά την εύρεση χώρου που θα πραγματοποιηθεί η ταινία, απαραίτητου εξοπλισμού, εύρεση συνεργατών όπου θα βοηθήσουν στην αρμονική και αισθητικά και πρακτικά ορθή ολοκλήρωση της ταινίας. Στη συνέχεια ξεκινά η οργάνωση των πλάνων και του σχεδίου γυρίσματος. Ακολουθεί το γύρισμα της ταινίας και η παραγωγή πρωτόλειου υλικού με βάση όλη την προεργασία μέχρις εδώ. Τέλος ξεκινά η διαδικασία της συναρμολόγησης του υλικού μέσα από το μοντάζ και ακολουθεί ο ήχος, τα ειδικά εφέ και ο επιχρωματισμός του υλικού.

1.5 Ορισμοί

Ενδεικτικά αναφέρονται κάποιες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν πριν την ανάπτυξη:

- Εμφύχωση (animation)

Οι ταινίες «εμφύχωσης» διαφέρουν από αυτές της ζωντανής δράσης εξαιτίας των ασυνήθιστων εργασιών που συντελούνται στο στάδιο της παραγωγής. Αντί να κινηματογραφούν συνεχώς μια υπό εξέλιξη δραστηριότητα την ώρα που συμβαίνει, οι κατασκευαστές των ταινιών εμφύχωσης δημιουργούν μια σειρά εικόνες κινηματογραφώντας καρέ προς καρέ. Ανάμεσα στην έκθεση του κάθε καρέ ο κινηματογραφιστής αλλάζει το αντικείμενο ή αντικείμενα της φωτογράφισης⁴.

- Εμφύχωση με πηλό (claymation)

Η εμφύχωση με πηλό που συχνά αποκαλείται claymation, περιλαμβάνει πράγματι ορισμένες φορές και το πλάσιμο πηλού. Συνηθέστερα όμως χρησιμοποιείται πλαστελίνη, που είναι πιο εύχρηστη και προσφέρεται σε μεγάλη γκάμα χρωμάτων. Οι γλύπτες δημιουργούν αντικείμενα και φιγούρες από πλαστελίνη, και στη συνέχεια ο υπεύθυνος για την εμφύχωση πιέζει το εύκαμπτο υλικό για να το αλλάξει ελαφρώς από καρέ σε καρέ⁵.

- Τεχνική shot flow

Τεχνική που αφορά το αφηγηματικό φιλμ και εξερευνά την πρακτική σχέση μεταξύ του ρεαλιστικού τρισδιάστατου χώρου μπροστά από την κάμερα και της δισδιάστατης απεικόνισης του στο φιλμ. Η τεχνική αποσκοπεί να συγκεράσει τον ενσυνείδητα χειραγωγημένο κόσμο του σκηνικού με το εκτεθειμένο αρνητικό που μοιάζει περισσότερο με παραδοσιακά γραφικές τέχνες.⁶

- Ρακόρ (visual continuity rule)

Το φωτογραφικό και μονταζιακό στυλ που δημιουργεί την ψευδαίσθηση του χώρο χρονικού συνεχούς ώστε μια σειρά λήψεων να φαίνεται ότι παρουσιάζει τα γεγονότα

⁴ Bordwell, Thompson: 2004, σελ.71

⁵ ⁵ Bordwell, Thompson: 2004, σελ.73

⁶ S. D. Katz:1991, x

όπως συνέβησαν. Μερικές φορές αναφέρεται και ως Hollywood classical style ή στην Γαλλία, decoupage classique.⁷

- Αξονας δράσης (line of action / 180 degree rule)

Μια φανταστική γραμμή η οποία οργανώνει της οπτικές γωνίες της κάμερας για να κρατηθεί σταθερή κατεύθυνση της μηχανής στην οθόνη και το χώρο.⁸

- Σύστημα τριών και σκληρός φωτισμός

[Το σύστημα τριών φωτιστικών σημείων προκύπτει από την τρισδιάστατη μορφή των αντικειμένων και επομένως την αναγκαιότητα να φωτιστούν από τρία σημεία. Οι ακριβείς γωνίες εξαρτώνται από το αντικείμενο και την έμφαση που πρέπει να δοθεί. Συνήθως χρησιμοποιείται ένα δυνατό σώμα από την μια από τις δύο εμπρόσθιες πλευρές (key) και ένα δεύτερο συμπληρωματικό από την άλλη (fill), το τρίτο σώμα είναι από πίσω (back) για να “ξεκολλήσει” το αντικείμενο από το φόντο. Σκληρός φωτισμός νοείται οποιαδήποτε σημειακή φωτιστική πηγή (π.χ. ήλιος, γυμνός λαμπτήρας κτλ.).⁹

Κεφάλαιο 2: Προ-παραγωγή

Για τη δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου απαιτούνται ορισμένες διαδικασίες που πρέπει να ακολουθηθούν προκειμένου να υπάρχει ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Το πρώτο στάδιο είναι η προπαραγωγή, στο οποίο ο σωστός σχεδιασμός και η οργάνωση του κάθε βήματος που θα ακολουθηθεί θα βοηθήσει στην επίτευξη του καλύτερου δυνατού αποτελέσματος. Η διαδικασία της προ-παραγωγής περιλαμβάνει όλα τα στάδια του σχεδιασμού της ταινίας πριν την παραγωγική διαδικασία. Ξεκινά από την έμπνευση του σεναρίου σαν δομική οργάνωση και έπειτα προκύπτουν οι ιδέες για την πλοκή. Ακολουθεί η εύρεση και διαμόρφωση του χώρου όπου θα πραγματοποιηθούν τα γυρίσματα της ταινίας καθώς και η συγκέντρωση των απαραίτητων υλικών και εξοπλισμού. Μετά την ολοκλήρωση του σεναρίου ξεκίνησε η δραματουργική ανάλυση των επιμέρους πράξεων, στη συνέχεια των σεκάνς και τέλος των σκηνών (από το γενικότερο στο ειδικότερο). Από εκεί προέκυψαν οι

⁷ S. D. Katz:1991, σελ.359

⁸ S. D. Katz:1991, σελ.129

⁹ G. Millerson: 1979, σελ.135

ανάγκες του σεναρίου για χρήση ίδιων υλικών σε κάποια αντικείμενα προκειμένου να υπάρξει ερμηνευτική σύνδεση με αυτά στο τελικό αποτέλεσμα της ταινίας.

2.1 Περίληψη του σεναρίου και λίγα λόγια για αυτό

Ένα καλοκαιρινό μεσημέρι ένας μαύρος γέρος κάθετε βαριεστημένος στο περβάζι του σπιτιού του, στη παλιά ξύλινη καρέκλα του. Κοιτά στο άπειρο καθώς ο καλοκαιρινός ήλιος βράζει τη γη. Μια μπάλα από ξεραμένα φυτά (tumbleweed), (υλικό σπάγκος) περνά από μπροστά του. Αποφασίζει να πνίξει τη βαρεμάρα του στην αυτοσχέδια cigar box κιθάρα του, (οι χορδές είναι από σπάγκο, ίδιο υλικό με το tumbleweed) γυρνά για την πάρει και ξεκινά να παίζει.

Ξεκινά με έναν αργό ρυθμό blues μη φαίνοντας όμως να τον ενθουσιάζει ιδιαίτερα, αποφασίζει να κάνει πιο γρήγορο το ρυθμό του. Παρατηρείται μια αλλαγή στο καιρό, ένας δροσερός αέρας κουνά τα δέντρα. Ο γέρος αντιλαμβάνεται την αλλαγή στο καιρό και με περιέργεια συνεχίζει το μουσική. Ο καιρός αντιδρά και πάλι στο παίξιμο του. Έχοντας εντυπωσιαστεί αυξάνει τον ρυθμό του και το αεράκι δυναμώνει. Μια αρχαία σύνδεση ανθρώπου τέχνης και φύσης εμφανίζεται και μια διαφορετική εκδοχή του χορού της βροχής ξεκινά. Συνεχίζει να αυξάνει τον ρυθμό του και ο ουρανός σκοτεινιάζει, πλέον ο γέρος παίζει ένα ρυθμό τόσο γρήγορο και γλυκό που θα ζήλευαν και οι καλύτεροι μπλουζίτσες, ενώ παράλληλα ξεκινά να βρέχει. Καθώς η βροχή πέφτει ο ήχος που παράγεται από τις σταγόνες που χτυπούν σε διάφορα σημεία του χώρου σε συνδυασμό με τον άνεμο φαίνεται να ακολουθούν το ρυθμό και τη μουσική που παίζει ο γέρος.

Στο απόγειο του παίζει τόσο όμορφα και γρήγορα και η φύση γύρω του εναρμονίζεται και συγχρονίζεται στη μουσική του. Έχοντας ο ίδιος χαθεί σε αυτό το χορό η συγκέντρωση του διακόπτεται από ένα δυνατό κεραυνό και οι χορδές του οργάνου του σπάνε και η καταιγίδα φαίνεται να κοπάζει ο γέρος ξαφνιάζεται και ενθουσιάζεται. Ένα φύσημα του ανέμου σπρώχνει τη μπάλα που εμφανίστηκε στη αρχή στα πόδια του γέρου και μια άκρη από αυτή ξετυλίγεται.

Επιστρέφοντας στην πραγματικότητα μιας ταινίας μυθοπλασίας, κανείς αναρωτιέται γιατί ήταν τόσο σημαντική η επιλογή στην ικανότητα του γέρου να μπορεί να ελέγχει τη φύση μέσω της μουσικής του. Το σύνηθες πρόβλημα των αφηγηματικών ταινιών μικρού μήκους είναι η ανεπαρκής ανάπτυξη των χαρακτήρων (λόγω χρόνου) μέχρι να φτάσουν στα σημεία όπου παίρνουν μεγάλες αποφάσεις/δράσεις με αποτέλεσμα να μην είναι πειστική η δράση. Για

αυτό το λόγο οι πιο λειτουργικές ταινίες μικρού μήκους είναι συνήθως ταινίες που μοιάζουν με ανέκδοτα τόσο σε διάρκεια όσο και σε ανάπτυξη. Δεν έχουν πολύ περίπλοκες συνθήκες ως προς τον κόσμο που φτιάχνουν για να προκύπτει εύκολα η πειστικότητα τους. Συνήθως ο μαγικός ρεαλισμός¹⁰ στον οποίο σε υποβάλλουν, είναι κοντά στην πραγματικότητα με κάποια υπερβολή στα κομβικά σημεία της πλοκής τους. Το θέμα που επιλέχτηκε για ανάπτυξη, προϋποθέτει εξ' ορισμού σημαντικές υπερβολές για να αναπτυχθεί με κάποιο ενδιαφέρον και έτσι προτιμήθηκε να αποδοθεί αυτή η μεταφυσική ιδιότητα στο βασικό χαρακτήρα (γέρος)

2.2 Αισθητική της ταινίας

Η αισθητική που οδηγεί την εξέλιξη της πλοκής επιλέχθηκε με βασικό γνώμονα τις προηγούμενες κινηματογραφικές μου δουλειές σε σπουδαστικό επίπεδο. Η προσπάθεια μου σε προηγούμενες δουλειές με οδήγησε στην επιλογή μιας μυθοπλασίας με την αισθητική μιας ελαφρώς κωμικής ταινίας η οποία όμως αναδεικνύει σε ένα δεύτερο ανάγνωσμα μια μεγαλύτερη ιδέα.

Η εξοικείωση μου με αυτού του τύπου κωμωδίας ήταν πλεονέκτημα στην αντιμετώπιση του έργου. Ήταν δε έναυσμα για καλλιτεχνική εξέλιξη. Το επόμενο βήμα στο ίδιο μονοπάτι. Η ταινία τείνει σε αυτές του Τσάρλι Τσάπλιν όπου ένας απλό άνθρωπος μπλέκει άθελα του σε τρομερά γεγονότα με μοναδικό όπλο τη προσωπικότητα του. Το χαρακτηριστικό στοιχείο των κωμωδιών του Τσάπλιν ήταν η ιδιοφυής μίξη του κωμικού στοιχείου με το δραματικό. Όμως το δραματικό στοιχείο του Τσάπλιν δεν προέρχεται από συμπτώσεις ή δολοπλοκίες αντιπάλων, αλλά αποτελεί φυσικό επακόλουθο μιας θέσης ζωής την οποία υποστηρίζει ο συγκεκριμένος χαρακτήρας του ήρωα¹¹.

2.3 Σενάριο: από την ιδέα στο έργο

Η γραφή του σεναρίου θα έπρεπε να γίνει με κάποια δομική οργάνωση απ' τη στιγμή που ο στόχος ήταν να παραχθεί μια λειτουργική αφηγηματική ταινία. Η γνωστή μέθοδος του Syd Field ήταν ένα πολύ βοηθητικό εργαλείο¹². Η μέθοδος χωρίζει το έργο σε τρεις πράξεις (three act structure) αλλά για λόγους ακόμη αναλυτικότερης οργάνωσης της

¹⁰ <https://www.britannica.com/art/magic-realism>

¹¹ Βαλούκος: 2003, σελ.95

¹² S. Field: 1968, 25

δομής προτιμήθηκε η μελέτη της μεθόδου του Michael Hauge και η δομή των έξι τμημάτων που αυτός προτείνει¹³. Το πρώτο είναι η γνωριμία με τους χαρακτήρες, το δεύτερο είναι η εισαγωγή ενός προβλήματος που αλλάζει τα πράγματα. Στην δεύτερη πράξη ξεκινά η ανάπτυξη μέχρι το χείριστο ή βέλτιστο σημείο (midpoint). Από εκεί η πλοκή κλιμακώνεται μέχρι το σημείο όπου πια δεν υπάρχει επιστροφή για τον ήρωα. Ξεκινά η τρίτη πράξη όπου οι χαρακτήρες φτάνουν στην τελική σύγκρουση/λύση και ακολουθεί ο επίλογος (τι έγινε μετά). Έχοντας επιλέξει τη δομή, ξεκίνησε η τοποθέτηση των σημείων κλειδιών του έργου στα σημεία καμπής¹⁴ ούτως ώστε να είναι δυνατή η συμπλήρωση των ενδιαμέσων δράσεων με ήδη γνωστή την αφετηρία και την κατάληξη της διαδρομής των χαρακτήρων. Έτσι προέκυψε ο καταλύτης με το απλό φαινομενικά πρόβλημα που αντιμετώπιζε ο βασικός χαρακτήρας, τη ζέστη. Το midpoint βρίσκεται στη δεύτερη πράξη όπου ο πρωταγωνιστής αντιλαμβάνεται πως έχει κάποια επιρροή στα φαινόμενα της φύσης. Και το point of no return προκύπτει με τον πρωταγωνιστή να γνωρίζει πλέον πως μπορεί να επηρεάσει τον καιρό και να προσπαθεί να τον χειραγωγήσει μέχρι τα άκρα με αποτέλεσμα να τον σταματάει το σπάσιμο των χορδών και ο εκκωφαντικός θόρυβος του κεραυνού.

Το επόμενο στάδιο ήταν να ξεκινήσει το script treatment, μια μη μορματοποιημένη γραφή του σεναρίου η οποία αποσκοπούσε στο να μουν οι σκηνές σε μια σειρά και να καταγραφούν οι δράσεις. Ενώ σαν διαδικασία αυτό σημαίνει την σειριακή ενασχόληση με μικρά τμήματα, οι συχνές επισκοπήσεις του όλου, βοηθούν να παρακολουθείται μακροδομικά τι χρειάζεσαι που, και να γίνονται αλλαγές όπου προκύπτει. Η δημιουργία των επιμέρους τμημάτων του σεναρίου και η επίδραση που είχε το ένα στο άλλο έδωσαν την ευκαιρία πριν αρχίσει το πραγματικό γράψιμο να τοποθετηθούν οι σκηνές σε μια σωστή σειρά για να επιτευχθεί η σταδιακή εξέλιξη του πρωταγωνιστή αλλά και της ιστορίας.

¹³ M. Hauge: 1988, 103-116

¹⁴ S. Field: 1968, 48

Ο ΧΟΡΟΣ ΤΗΣ ΒΡΟΧΗΣ					
ΠΡΑΞΗ I ΚΑΤΑΓΓΙΛΗΣ		ΠΡΑΞΗ II ΜΙΣΟΡΡΕΙΑ		ΠΡΑΞΗ III POINT OF NO RETURN	
Premise I	Premise II	Premise I	Premise II	Premise I	Premise II
γυμνάσια με το γυμναστήριο ο οποίος οδηγεί γυμναστήριο του χαρακτήρα Πρώτη εμφάνιση του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας	Προσπάθεια του βασικού χαρακτήρα να αποσπαστεί από καίτι προσκείμενο να κλείσει τα είδη του του Επιστροφή του βασικού χαρακτήρα στο γυμναστήριο του χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας	Κάθε φορά που συναντάται ο χαρακτήρας που προσκείμενο είναι τόσο ελκυστικό Απόφαση να εγκαταλείψει τον χαρακτήρα που προσκείμενο είναι τόσο ελκυστικό	Πρώτη εμφάνιση του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας Πρώτη εμφάνιση του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας	Ανταγωνισμός του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας Ανταγωνισμός του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας	Η είδη του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας Η είδη του βασικού χαρακτήρα που δίνει τον χαρακτήρα που είναι η βάση της συσκευασίας

Εικόνα 1: Δομή έξι τμημάτων "Ο χορός της βροχής"

Το επόμενο βήμα ήταν η συγγραφή του σεναρίου σε μορφοποιημένη γραφή. Η σημαντικότητα αυτής της γραφής έγκειται στο να ακολουθεί την ομοιομορφία που ορίζει ένα πρότυπο. Το πρότυπο γραφής του Syd Field¹⁵ είναι πολύ σημαντικό γιατί προσδίδει κάποιες τεχνικές αρετές στο κείμενο όπως το να αποδίδει ένα λεπτό κινηματογραφικού χρόνου ανά σελίδα σεναρίου. Παράλληλα το πρότυπο αυτό των τριών πράξεων οδηγεί σε ένα σενάριο που διαβάζεται και ερμηνεύεται ομοιόμορφα από τους λοιπούς συντελεστές που θα συμβάλλουν στην ολοκλήρωση του έργου. Τα παραπάνω στοιχεία επέτρεψαν την αποφυγή λαθών σε ότι αφορά την κάλυψη και την σημασία της κάθε σκηνής ώστε να επιτευχθεί μια ενιαία αισθητική σε όλο το έργο. Τέλος ακολούθησε ένα ντεκουπάζ του σεναρίου καθώς και το απαραίτητο story board για την πιο ομαλή λειτουργία της παραγωγής

15 S. Field 1968, 13

2.4 Το σενάριο του «Ο χορός της βροχής»

Ο ΧΟΡΟΣ ΤΗΣ ΒΡΟΧΗΣ

Jump cut in

Σκηνή 1^η: Γενικό πλάνο πρόσοψη του σπιτιού και του γέρου.

Πλάνο 1^ο:

Κάμερα σταθερή, πλάνο γενικό, μια αχυρόμπαλα περνά => Εφέ ζέστης κοντά στο έδαφος.

Ήχος: Τζιτζίκια.

Πλάνο 2^ο:

Dolly in στο γέρο.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 3^ο:

Αμερικάνικο στο γέρο (Βαριεστημένος). Βαριανασαίνει και ζεσταίνεται

Ήχος: Ίδιος, μαζί με τον αναστεναγμό του γέρου.

Πλάνο 4^ο:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου
Σκουπίζει τον ιδρώτα από το μέτωπο του

Ήχος: +κίνηση που πραγματοποιεί

Πλάνο 5^ο:

Αμερικάνικο στο γέρο γυρνά αργά και κοιτά την κιθάρα του.

Ήχος: Τζιτζίκια, καρέκλα που τρίζει.

Πλάνο 6^ο:

Κοντινό στη κιθάρα, μπαίνει το χέρι του γέρου και πιάνει την κιθάρα.

Ήχος: Τζιτζίκια, καρέκλα που τρίζει, χορδές κιθάρας.

Πλάνο 7^ο:

Γενικό στο γέρο με τη κιθάρα, Ξεκινά να παίζει, αργό Dolly in.

Ήχος: Τζιτζίκια, αργή μουσική blues μουσική από τη κιθάρα του.

Πλάνο 8^ο:

Κοντινό στη κιθάρα που παίζει με αργό rap από αριστερά στα δεξιά.

Ήχος: αργή μουσική blues μουσική από τη κιθάρα του.

Πλάνο 9°:

Πλάνο στα δέντρα πίσω από το σπίτι. Η εστίαση αλλάζει από τα δέντρα στο γέρο

Ήχος: Μουσική, η μουσική σταματά απότομα, Θρόισμα φύλλων.

Πλάνο 10°:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου (Ο γέρος αντιλαμβάνεται που η μουσική που έπαιζε έχει κάποια σχέση με την αλλαγή στο καιρό).

Ήχος: Η μουσική ξεκινά και πάλι, Μουσική γίνεται πιο γρήγορη, Θρόισμα φύλλων.

Πλάνο 11°:

Γενικό στο γέρο.

Ήχος: Μουσική γίνεται πιο γρήγορη, Θρόισμα φύλλων, αέρας.

Πλάνο 12°:

Κοντινό στα δάχτυλα στη ταστιέρα.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 14°:

Γενικό πλάνο στο σπίτι και στο γέρο

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 15°:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου (σουφρώνει τα φρύδια περισσότερο).

Ήχος; Μουσική πιο γρήγορη και ο αέρας δυναμώνει.

Συνεχόμενα πλάνα 16°:

Fast montage

Κοντινά στα σημεία που πέφτουν οι σταγόνες της βροχής

Ήχος: Ήχος από τις επιφάνειες που πέφτει η βροχή

Πλάνο 17°:

Γενικό στα δέντρα που κουνιούνται από τον αέρα, το σπίτι και το γέρο.

Ήχος: Μουσική πιο γρήγορη, ο αέρας και η βροχή δυναμώνει. Η μουσική αρχίζει να δένει με τους ήχους της βροχής (μπάσα και άλτα κρουστά).

Πλάνο 18°:

Από γενικό στο σπίτι και στο γέρο, Dolly in.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνος 19°:

Κοντινό στα δάχτυλα που χτυπούν τις χορδές.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 20°:

Κοντινό στα δάχτυλα στη ταστιέρα.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 21°:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου όπου πεισμώνει περισσότερο.

Ήχος: Πολύ δυνατός αέρας, Μουσική γρήγορη και μελωδική και συνοδεύεται από τα «κρουστά» της βροχής.

Πλάνο 22°:

Κοντινό στο πόδι του γέρου που το χτυπά γρήγορα με το ρυθμό.

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 20°:

Γενικό μακρινό στο σπίτι και στο γέρο, τα δέντρα κουνιούνται από τον αέρα και ο ουρανός σκοτεινιάζει.

Ήχος: Αέρας, μουσική πιο γρήγορη, χτύπημα του ποδιού,

Πλάνο 21°:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου.

Ήχος: Μουσική πιο γρήγορη, Αέρας, Αστραπές από μακριά.

Πλάνο 22°:

Κοντινό στα δάχτυλα στη ταστιέρα.

Ήχος: Ίδιος

Πλάνο 23°:

Γενικό στα δέντρα και στο ουρανό (Βαριά συννεφιά, δυνατός αέρας).

Ήχος: Ίδιος.

Πλάνο 24°:

Κοντινό στα δάχτυλα που χτυπούν τις χορδές, οι χορδές ξαφνικά σπάνε.

Ήχος: Σπάσιμο χορδών, Δυνατός αέρας, Κεραυνός ακούγεται σε κοντινή απόσταση.

Πλάνο 25°:

Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου (ξαφνιασμένος και ευχαριστημένος).

Ήχος: Αέρας.

Πλάνο 26°:

POV Ο γέρος κοιτά στα πόδια του και βλέπει πως ο άνεμος έφερε τη μπάλα με τα ξερά φύλα μπροστά του. Αυτή ξετυλίγεται και μια άκρη προεξέχει.

Ήχος: Ήχοι από τις κινήσεις του γέρου και της μπάλας.

FADE OUT

2.5 Ντεκουπάζ του “Ο χορός της βροχής”

Όταν ολοκληρωθεί η διαδικασία του script editing¹⁶, το σενάριο οδηγείται στο «τραπέζι του ανατομείου» για μια τελική γραπτή επεξεργασία πριν πάει στο στάδιο της παραγωγής. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται ντεκουπάζ και περιλαμβάνει το σπάσιμο των σκηνών σε πλάνα, δηλαδή σε μικρότερα τμήματα δράσης¹⁷. Μετά τη μελέτη των σκηνικών ξεκίνησε το ντεκουπάζ της κάθε σκηνής. Το έγινε μια διαδικασία καταγραφής στο χαρτί, των πλάνων που προκρίθηκαν για γύρισμα και αφορούσε πρωτίστως το αντικείμενο λήψης, το μέγεθος κάδρου και την έκταση της σκηνής που θα καλυφθεί. Έπρεπε να χρησιμοποιηθεί η κάμερα με αφηγηματικά σωστό τρόπο για να ειπωθεί η ιστορία και να μην εξαντληθεί ο προϋπολογισμός από πλευράς χρόνου. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος κάλυψης οποιασδήποτε σκηνής είναι το ακαδημαϊκό σύστημα¹⁸. Αποτελείται από το γενικό εν ειδή master-shot που καλύπτει όλη τη δράση της σκηνής από μια θέση μηχανής και παρομοίως τα κοντινά των ηρώων που εναλλάσσονται μεταξύ τους στο μοντάζ. Για σκηνές διαλόγου συνήθως προστίθενται οι αμόρσες των δυο (over the shoulder). Ο τρόπος αυτός δίνει έμφαση στην κάλυψη του υλικού με τρόπο ασφαλή για να μπορεί ο μοντέρ να συναρμολογήσει τη σκηνή χωρίς πρόβλημα αλλά παράλληλα είναι πολύ τυπικός και διαδεδομένος στερώντας αφηγηματική πρωτοτυπία και ενδιαφέρον.

Μετά από σκέψη και μελέτη της παραγωγής γενικότερα αποφασίστηκε πως η βάση του ντεκουπάζ στις περισσότερες σκηνές θα ήταν το ακαδημαϊκό μοντέλο και έπειτα θα γίνονταν οι επιπλέον γωνίες και λήψεις ειδικού καδραρίσματος που θα λειτουργούσαν συμπληρωματικά έχοντας την ασφάλεια της πρώτης κάλυψης. Ο λόγος πίσω από αυτή την απόφαση ήταν καθαρά λόγο παραγωγής και διευκόλυνσης, κρίθηκε δε πως θα ήταν αδύνατο με ένα μόνο άτομο να στηθούν πολλαπλές περίπλοκες σκηνές στην κάλυψη οι οποίες θα είχαν ακόμη πιο περίπλοκο φωτισμό εξαιτίας της εκάστοτε κάλυψης.

¹⁶ Βαλούκος: 2003, σελ.259

¹⁷ Βαλούκος: 2003, σελ.260

¹⁸ Katz 1991, 54

#Sc.	Action (δραματουργία: - πιθανή γωνία...)	Function (τι δείχνω)	Comment
1.1	Ο γέρος κάθεται μόνος στο περβάζι του σπιτιού του: - Σταθερό γενικό πλάνο όπου φαίνεται ο γέρος και το σπίτι του. - γενικό στο χώρο.	Απομόνωση γέρου σε ένα χώρο όπου κυριαρχεί η φύση. Γνωριμία με το βασικό χαρακτήρα της ταινία (Ο γέρος) Καθώς και του χώρου που τον περιβάλλει (απλό σπίτι φτωχός) ο ήχος από τζιτζίκια δείχνει ότι είναι καλοκαίρι.	Το υλικό της μπάλας από τα ξεραμένα φυτά να είναι το ίδιο με το υλικό της χορδής στη κιθάρα για να υπάρξει περεταίρω σύνδεση με φύση
1.2	- Μια μπάλα από ξερά φυτά περνά από μπροστά του και τη παρατηρεί.	Τίποτα αξιοσημείωτο δε συμβαίνει στη ζωή του. Η πρώτη γνωριμία με τον δεύτερο χαρακτήρα της ταινίας (τη φύση)	
1.3	- Η εστίαση αλλάζει από το γέρο στη μπάλα με τα ξερά φυτά.		
2.1	Traveling στο χώρο γύρο από το γέρο. -εφέ ζέστης	Ο τόπος βράζει από τη ζέστη	
3.1	-Αμερικάνικο στο γέρο όπου κάθεται στη καρέκλα του στο περβάζι του σπιτιού. -Αυτός βαριανασαίνει.	Πλήττει από την ανιαρή καθημερινότητα του.	
4.1	-Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου. -Ιδρωμένος και ταλαιπωρημένος από τη ζέστη σκουπίζει τον ιδρώτα του.	Δίνεται το πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας (τη ζέστη).	
5.1	-Close up: στο πρόσωπο. - κάποια ιδέα του έρχεται για να καταπολεμήσει τη βαρεμάρα του.	Ο γέρος στρέφεται στη συντροφιά του για να απασχοληθεί με κάτι, προκειμένου να ξεχάσει τη ζέστη.	
6.1	-Traveling, η κάμερα ακολουθεί τον χαρακτήρα	Ψάχνει τη κιθάρα του. Τη παίρνει και αρχίζει να παίζει.	
7.1	-Η κάμερα απομακρύνεται και εστιάζει σε ένα δέντρο το οποίο κουνιέται από ένα ξαφνικό άνεμο.	Παρουσιάζεται για πρώτη φορά κάποια σχέση ανάμεσα στη μουσική που παίζει ο γέρος και στο καιρό.	
7.2	-Η κάμερα εστιάζει πίσω στο γέρο. Ο ίδιος προσέχει τη μικρή αλλαγή στο καιρό.	Πιθανή αλληλεπίδραση φύσης ανθρώπου.	
8.1	-Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου.	Ο γέρος παρατηρεί την αλλαγή και αναρωτιέται αν είχε η μουσική του κάποια σχέση με αυτή την αλλαγή	

9.1 -Κοντινό travelling στη κιθάρα όπου καταλήγει στα δάχτυλα του χαρακτήρα.	Απόπειρα του ανθρώπου να ελέγξει τη φύση	
10.1 -Γενικό στο χώρο, καδράρισμα στα δέντρα και στον ουρανό όπου αυτός σκοτεινιάζει	Ο χορός της βροχής που κάνει ο χαρακτήρας φαίνεται να λειτουργεί	
11.1 -Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου -Ο χαρακτήρας πεισμώνει κάνει πιο γρήγορο το παίξιμο του 11.2 -Travelling από το πρόσωπο στα δάχτυλα 11.3 -Γρήγορα jump cuts στο πρόσωπο, δάχτυλα και το πόδι του χαρακτήρα που κρατά τον ρυθμό.	Αντιλαμβάνοντας πως έχει κάποια επιρροή στη φύση προσπαθεί να πετύχει κάτι περισσότερο από αυτό που αρχικά ήθελα (Λίγη δροσά)	
12.1 -Γερανός zoom out σε γενικό ο αέρας έχει δυναμώσει και ξεκινά βροχή	Ο χορός της βροχής έχει αποδώσει αλλά ο ήρωας δε σταματά εμφανίζει σημάδια απληστίας.	
13.1 - Γρήγορα jump cuts σε διάφορα σημεία όπου πέφτουν οι σταγόνες της βροχής (ξύλινες, μεταλλικές και άλλες επιφάνειες)	Φαίνεται η φύση να εναρμονίζεται με τη μουσική του γέρου και να τον ακολουθεί στο ρυθμό.	
14.1 -Από γενικό με travelling στο χαρακτήρα -Προσπαθώντας να παίξει ακόμα πιο γρήγορα σπάνε οι χορδές της κιθάρας και ένα κεραυνός πέφτει.	Η φύση αντιδρά στο παίξιμο του γέρου με κεραυνούς και το όργανο του υποχωρεί.	
15.1 -Κοντινό στο πρόσωπο του γέρου ο ίδιος κοιτά με ευχαρίστηση γύρο του.	Ευτυχείς που έστω και για λίγο κατάφερε να συνδεθεί με τη φύση	
16.1 -POV στα πόδια η μπάλα με τα ξερά φύλλα εμφανίζεται μπροστά του και ξετυλίγεται.	Σχέση/Σύνδεση φύσης και τέχνης	Το υλικό είναι ίδιο στη μπάλα και στις χορδές της κιθάρας
17.1 -Γενικό ο γέρος κοιτά χαρούμενος η βροχή αρχίζει να κοπάζει	Ο στόχος επιτευχθεί και ίδιος πλέον γνωρίζει για τη σύνδεση που υπάρχει ανάμεσα σε αυτόν τη μουσική του και τη φύση	

Πίνακας 1: Ντεκουπάζ του "Ο χορός της βροχής"

2.6 To story board

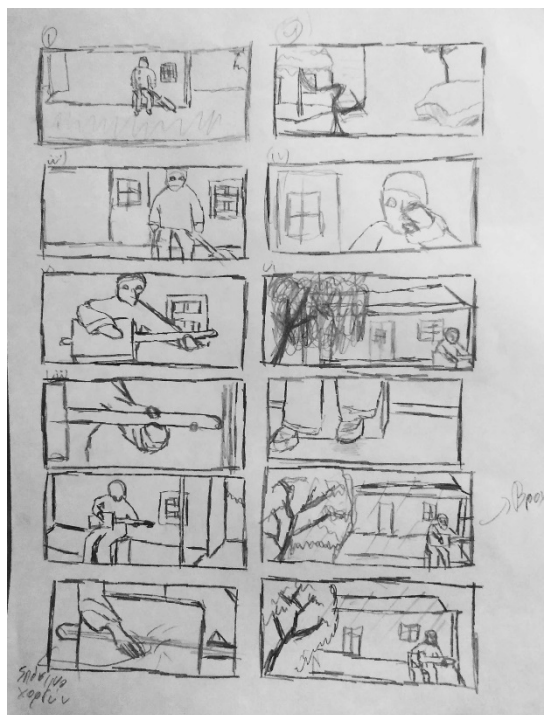
Μετά τη ολοκλήρωση του ντεκουπάζ, το σενάριο μετατρέπεται σε story board, δηλαδή σε μια γραφιστική πλάνο προς πλάνο απεικόνιση όλων των σκηνών, ακόμα και των γωνιών λήψης¹⁹.

Μέσω του story board που ουσιαστικά είναι μια αλληλουχία σκίτσων, δίνεται η δυνατότητα να διορθωθούν σφάλματα του σεναρίου, αν υπάρχουν και να προβλεφθούν καταστάσεις οι οποίες δεν ήταν εμφανείς από πριν.

Η διαδικασία δημιουργίας του story board γίνεται είτε μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή, είτε σχεδιάζοντας με το χέρι τα σκίτσα στο χαρτί. Χρησιμοποιούνται ζωγραφισμένα πλαίσια τα οποία αναπαριστούν την οθόνη, και μέσα σε αυτά σχεδιάζονται τα σκίτσα. Για να είναι καλύτερα ελεγχόμενη η διαδικασία παραγωγής θεωρητικά θα πρέπει το story board να είναι όσο πιο αναλυτικό γίνεται, αλλά πρακτικά δεν αποτυπώνεται όλο το σενάριο αλλά κάποιες ουσιαστικές σκηνές, με εστίαση κάποιον επιθυμητών καταστάσεων.

Επίσης επειδή δημιουργείται μια εικόνα της συνέχειας της ταινίας με τις παρεμβάσεις που δημιουργούνται και αφορούν την κάμερα και τις λήψεις της, τα είδη των πλάνων, την θέση του θέματος στον χώρο, συνδυαστικά βοηθούν να ορισθούν με σαφήνεια η μουσική και το είδος των εφέ που είναι απαραίτητο να χρησιμοποιηθεί.

¹⁹ Βαλούκος: 2003, σελ.266



Εικόνα 2: Story Board του "Ο χορός της βροχής"

2.7 Δημιουργική συνεργασία κατά την προ-παραγωγή

Συνήθως σε μια διαδικασία συγγραφής χρησιμοποιείται η μέθοδος του καταιγισμού ιδεών (brainstorming) σαν γεννήτρια ιδεών που θα αποτελέσουν ή όχι δομικά στοιχεία του έργου. Σημαντική βοήθεια δέχτηκα σε αυτή τη διαδικασία από φίλους και συγγενείς καθώς και από τη καθοριστική καθοδήγηση του επιβλέπων καθηγητή κύριου Τηλιγάδη. Βασικό ρόλο είχε και ο συνεργάτης μου στη μουσική Κωνσταντίνος Τσακτσίρας μιας και ήταν ο άνθρωπος που ανέλαβε το κομμάτι της μουσικής για τη ταινία (όντας ο ίδιος μουσικός), βοήθησε στο αρμονικό δέσιμο μουσικής και ήχων της βροχής και παρείχε επίσης μεγάλη βοήθεια στη κατασκευή υλικών και εξοπλισμού.

2.8 Ρεπεράζ (εύρεση σκηνικών, υλικών και χώρου)

Από την πλευρά της παραγωγής ήταν πολύ σημαντικό να επιλεγθεί ένας κατάλληλος χώρος για την εξυπηρέτηση της κατασκευής της ταινίας, κατά προτίμηση ιδιωτικός για την διευκόλυνση της διαδικασίας. Η αρχική ιδέα ήταν η εύρεση κάποιου ήδη διαμορφωμένου στούντιο προκειμένου να αποφευχθούν λάθη και να μειωθεί σημαντικά ο αριθμός του εξοπλισμού (από δικής μου πλευράς) καθώς και ο χρόνος της παραγωγής. Κάτι τέτοιο εν τέλει δεν ήταν δυνατό να συμβεί και κρίθηκε αναγκαίο η εύρεση και διαμόρφωση κάποιου δωρεάν χώρου. Μια αποθήκη έδωσε τη λύση η οποία διαμορφώθηκε όσο το δυνατόν καλύτερα προκειμένου να εξυπηρετήσει τις ανάγκες της παραγωγής. Ο φανταστικός χώρος όπου θα λάμβανε τόπο η ιστορία της ταινίας ήταν ένα απλοϊκό μοναχικό σπίτι στην εξοχή με περβάζι προκειμένου να δώσει την αίσθηση της ανάγκης του χαρακτήρα να είναι κοντά με τη φύση. Η επιλογή των υλικών από τα οποία κατασκευάστηκαν τα σκηνικά καθώς και ο πρωταγωνιστής επιλέχθηκαν μέσα από μια μεγάλη αναζήτηση καθώς και μετά από πολλές δοκιμές. Αρχικά επιλέχθηκαν οικονομικά υλικά προκειμένου να διευκολυνθεί η παραγωγή έπειτα από δοκιμές και μελέτη (συνολική κατασκευή της ταινίας από αυτά τα υλικά) κρίθηκε αναγκαίο για το άρτιο και όσο το δυνατό βέλτιστο αισθητικό αποτέλεσμα να επιλεγθούν υλικά ειδικά για τις συγκεκριμένες εργασίες που χρειάζονταν (Πολυμερείς πηλός, αρματωσιά για animation κτλ.). Σημαντικό και εξέχων ρόλο είχε ένα υλικό ο σπάγκος. Ήταν το υλικό από το οποίο κατασκευάστηκε η μπάλα με τα ξεραμένα φύλα καθώς και οι χορδές της κιθάρα αυτό έγινε με σκοπό να υπάρξει θεματική σύνδεση στη ταινία (στο τέλος της ιστορίας εμφανίζεται η σχέση της φύσης με τη τέχνη, η μία τροφοδοτεί την άλλη) μέσω κοινού υλικού .

2.9 Οι Χαρακτήρες

Αρχικά στην ιστορία δίνεται η εντύπωση πως υπάρχει μόνο ένας χαρακτήρα αυτός του γέρου όμως μέσα από τη πλοκή προκύπτει και ένας δεύτερος πιο διακριτικός χαρακτήρας η φύση.

A. Ο γέρος (Πρωταγωνιστής)

Ο πρωταγωνιστής είναι ένας άνθρωπος της τρίτης ηλικίας αρκετά ταλαιπωρημένος σαν φυσιογνωμία χωρίς όμως αυτό να τον καταβάλλει. Έχει επιλέξει τη μοναχική ζωή πλάι στη φύση κουβαλώντας μέσα μια σοφία. Δεν είναι ιδιαίτερα προνομιούχος μιας και ζει σε ένα χαμόσπιτο φτιαγμένο από απλά υλικά και για συντροφιά του έχει μια κιθάρα που τη κουβαλά παντού μαζί του. Είναι πολύ καλός μουσικός και ειδικεύεται στο ήθος των blues.

B. Η φύση

Η φύση λειτουργεί πιο πολύ παθητικά (με μοναδική εξαίρεση στο τέλος της ταινίας) σκοπό έχει να κάνει αυτό που έκανε πάντα αλλά με ένα πιο έντονο τρόπο αυτή τη φορά να εμπνεύσει τον καλλιτέχνη να παίζει μουσική. Τροφοδοτεί τον ίδιο αλλά και το όργανο του (χορδές) και τον συνοδεύει στη καλλιτεχνική δημιουργία.

2.10 Προσεγγίζοντας την ιστορία

Ο πιο σημαντικός κανόνας σε κάθε μορφή αφήγησης μιας ιστορίας είναι έχει κανείς το ενδιαφέρον του κοινού για τους χαρακτήρες και τις καταστάσεις. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω του να εξοργίσει κανείς το κοινό, να το προκαλέσει, να το κάνει να αγωνιά, να το αποπλανήσει ποτέ όμως να το κάνει να βαρεθεί. Αυτό απαιτεί τη σωστή χρήση και τη βαθιά κατανόηση του μέσου το οποίο χρησιμοποιείται. Το κοινό μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον του όχι μόνο με τη χρήση ενός μεγάλου εύρους από αφηγηματικές τεχνικές (όπως αποκαλύψεις, αγωνία, αναδρομές στο παρελθόν, στοιχεία κτλ.) αλλά μέσω αισθητικών

στοιχείων κινηματογραφίας (όπως ο ήχος, η κίνηση, ο φωτισμός, η κίνηση της κάμερας και μοντάζ)²⁰.

Όπως και να επιλέξει κανείς να το πετύχει είναι ζωτικής σημασίας το κοινό να θέλει να κοιτάει την οθόνη, ανυπόμονο για το τι θα γίνει στη συνέχεια, τι θα συμβεί στους χαρακτήρες και κυρίως στον βασικό πρωταγωνιστή. Η τεχνικές του stop-motion μπορούν να αποτελέσουν ένα επιπλέον παράγοντα στη διατήρηση της προσοχής του κοινού, όμως δεν αποτελεί αφηγηματικό στοιχείο από μόνο του. Αυτό που ενδιαφέρει το κοινό η μοίρα και οι στόχοι των χαρακτήρων, τα εμπόδια που πρέπει να περάσουν καθώς και το πως θα διαχειριστούν τις καταστάσεις.

A. Μη κυριολεκτική απεικόνιση

Το animation συνήθως λειτουργεί καλύτερα όταν η δράση και οι χαρακτήρες δεν παρουσιάζονται ως μια κυριολεκτική απεικόνιση της πραγματικότητας. Το animation λειτουργεί θριαμβευτικά όταν αναγνωρίζει τη πλαστικότητα του και χρησιμοποιεί τα δικά του τεχνάσματα και περιορισμούς. Για παράδειγμα στη ταινία Wall-E (2008) ένα μεταλλικό κουτί σε ερπύστριες καταφέρνει να προκαλέσει δυνατές συγκινήσεις. Ή πως απλά γραμμικά σχέδια μπορούν να εμφανίσουν αναγνωρίσιμες καταστάσεις και κομμάτια πλαστελίνης μπορούν να δημιουργήσουν περίπλοκους χαρακτήρες. Ένας καλός τρόπος για να ελέγξει κανείς πως η ιδέα του θα παρουσιαστεί με τη χρήση του animation είναι να ερωτηθεί το "θα μπορούσε αυτή η ιστορία να ειπωθεί καλύτερα σε πραγματικό περιβάλλον; Αν η απάντηση είναι ναι τότε ίσως θα έπρεπε να ακολουθηθεί αυτή η μέθοδος. Αν όμως η απάντηση είναι όχι τότε η διαδικασία του animation μπορεί να προσθέσει μια πραγματικά καινούργια οπτική γωνία²¹.

B. Ιστορίες εμφύχωσης

Στις ταινίες animation έχει κανείς την ελευθερία να εκμεταλλευτεί όλα τα στοιχεία της αφήγησης, δένοντας τα όλα μαζί για τη παραγωγή ενός ολοκληρωμένου συνόλου. Αυτή η ελευθερία μπορεί να αναλωθεί πολλές φορές στη πιστή αναπαράσταση της πραγματικότητας, όμως ιστορίες μυστικών κόσμων, φανταστικών πλασμάτων και διαστρεβλωμένης προοπτικής ευδοκιμούν στο κόσμο του animation. Η εμφύχωση είναι μια μορφή τέχνης και πολλές ταινίες

²⁰ Purves, Barry: 2014, σελ.64

²¹ Purves, Barry: 2014, σελ.64

προτιμούν να επικεντρώνονται στην οπτική ιδέα ή τεχνική και όχι στην αφήγηση. Όντως πολλές ταινίες είναι μια διαδοχή από χρώματα και σχήματα κάποιες φορές χαραγμένα κατευθείαν πάνω στο φιλμ. Όμως το να προσπαθήσει κανείς να αναπτύξει την αφήγηση σε μια ταινία θα ήταν κρίμα να μη χρησιμοποιήσει τα τεχνάσματα αυτού του μέσου. Χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει την υποχρεωτική χρήση ρομπότ, δεινοσαύρων και ζώων που μιλάνε. Αυτό που σημαίνει είναι να προσπαθήσει κανείς να βρει μια ρευστή πραγματικότητα ή μια διαστρεβλωμένη προοπτική στην ιστορία του²².

Κεφάλαιο 3: Παραγωγή

3.1 Ανάλυση Σεναρίου

Η ανάλυση του σεναρίου είναι η πιο σημαντική διαδικασία της παραγωγής για τον σκηνοθέτη. Είναι μια διαδικασία αποδόμησης του έργου που θα δώσει πληροφορίες και απαντήσεις για το πώς πρέπει να κινηθεί η διαδικασία του γυρίσματος, τεχνικές και κατασκευές που πρέπει να ακολουθηθούν και η δημιουργία του υλικού μέσω της κάμερας. Ο γενικός κανόνας που διέπει όλη τη διαδικασία είναι από το γενικότερο στο ειδικότερο²³. Η επιδίωξη της διαδικασίας αυτής είναι να προσδιοριστεί η σημαντικότητα κάθε στοιχείου στην ιστορία.

Αρκετά από τα σημεία που πρέπει να εξερευνηθούν στην ανάλυση, έχουν ήδη εξερευνηθεί κατά τη συγγραφή του σεναρίου. Παρόλα αυτά, ήταν πολύ σημαντικό να γίνει μία ανασκόπηση σε κάποια απ' αυτά τα σημεία από την αρχή έχοντας πλέον υπόψιν τις δυνατότητες της παραγωγής. Το σενάριο ξαναγράφηκε όλο απ' το μηδέν εντελώς επιγραμματικά χωρίς να παραλειφθεί καμία δράση. Το αποτέλεσμα ήταν κάποια σημεία στη γραφή αυτή να μην υπάρχουν πια. Φάνηκε ότι σε αυτά σημεία δεν υπήρχε τέλεια εποπτεία του υλικού και έπρεπε να επανεξεταστούν.

Το σημείο αφετηρίας ήταν η αναζήτηση του στόχου του ήρωα και τα πιθανά εμπόδια σε αυτόν (objectives and obstacles)²⁴. Αυτή η διαδικασία αποτέλεσε τη βάση για να δοθεί μια κατεύθυνση ως προς την εμφύχωση του χαρακτήρα. Εξετάστηκαν ο γενικός στόχος του χαρακτήρα για όλο το έργο, μετά οι στόχοι ανά πράξη, μετά ανά σεκάνς και τέλος ανά

²² Purves, Barry: 2014, σελ.64

²³ Travis 80

²⁴ Travis 88-96

σκηνή. Για παράδειγμα, ο γέρος στο έργο θέλει να σταματήσει τη ζέστη, στην πρώτη πράξη θέλει να παίζει κιθάρα, και στην πρώτη σκηνή ψάχνει να βρει κάτι να ξεφύγει από τη πλήξη του. Το να γίνει αυτό για ολόκληρο το σενάριο πριν από την διαδικασία των κατασκευών ήταν απαραίτητο για να είναι σαφής η πορεία της κατασκευής τμημάτων του ήρωα με βάση τα συναισθήματα που θα βίωνε προκειμένου να αποφευχθούν τυχόν αστοχίες. Οι στόχοι και τα εμπόδια εκτός του να βοηθήσουν στη σωστή κατασκευή και προετοιμασία, θα υποδείξουν στον σκηνοθέτη την κινηματογραφική κάλυψη. Όταν είναι σαφής ο λόγος ύπαρξης μίας σκηνής στην ιστορία τότε είναι σαφείς και οι στόχοι και τα εμπόδια των χαρακτήρων. Όταν οι στόχοι και τα εμπόδια των χαρακτήρων δεν είναι σαφή κρίνεται αναγκαία η επιστροφή στην επανεξέταση της λειτουργικότητας των σκηνών για την εξυπηρέτηση της ιστορίας. Αυτό όχι με στόχο να αφαιρεθεί η σκηνή αλλά να γίνει αντιληπτό πως θα λειτουργήσει τελικά υπέρ της ιστορίας. Αυτό πέραν των χαρακτήρων υποστηρίζεται με μουσική, ηχητικά εφέ, ειδικά εφέ στην εικόνα και άλλα τρικ που δεν φαίνονται ξεκάθαρα από το σενάριο. Η ανάλυση επομένως βοηθά να χτιστεί αυτό το κομμάτι της ταινίας με αφορμή την αφήγηση κατευθείαν από την πηγή

3.2 Κατασκευές και τεχνικές

A. Η κατασκευή της μαριονέτας.

Μια σημαντική αρχή που πρέπει ακολουθεί όποιος κατασκευάζει μαριονέτες για stop motion animation είναι [Κατασκεύασε τις μαριονέτες σου με βάση το τι χρειάζεσαι από αυτές]²⁵. Σε αυτό που αναφέρεται ο Priebe δεν είναι φυσικά του αισθητικό κομμάτι της κατασκευής αλλά το λειτουργικό. Το εσωτερικό κατασκευαστικό τμήμα της μαριονέτας θα πρέπει να είναι τέτοιο που να εξυπηρετεί στο βέλτιστο μια ορθή και αρμονική κίνηση χωρίς όμως να ξεφεύγει από τις απαιτούμενες δυνατότητες της ταινίας και αυτό για να πραγματοποιηθεί όσο πιο γρήγορα και εύκολα η παραγωγή της ταινίας. Αναλυτικότερα, ο κατασκευαστής θα πρέπει να σχεδιάζει τη μαριονέτα του έχοντας στο μυαλό του ποια κομμάτια αυτής θα πρέπει να είναι δύσκαμπτα, εύκαμπτα, αναπληρώσιμα, βαριά ή ελαφριά διότι καθένα από αυτά τα στοιχεία θα έχουν άμεσο αντίκτυπο στην εμψύχωση (animation) της. Επίσης τα υλικά θα πρέπει να είναι αρκετά “σκληρά” έτσι ώστε να μπορεί η μαριονέτα να κρατά τη πόζα

²⁵ Priebe A. Ken: 2011, σελ.75

της ανάμεσα στα καρέ. Καταλήγοντας σημαντικό είναι τα υλικά από τα οποία θα κατασκευαστεί η μαριονέτα να είναι αρκετά ανθεκτικά μιας και η μεταχείριση της κατά τη διάρκεια της εμφύχωσης μπορεί να καταστρέψει κάποια από αυτά. Η επιλογή των υλικών και των μεθόδων που ακολουθεί κανείς γίνεται με βάση τον οικονομικό παράγοντα, το επίπεδο εξοικείωσης και τον διαθέσιμο χρόνο και χώρο συχνά όμως οι πιο απλές λύσεις είναι και αυτές που λειτουργούν καλύτερα.

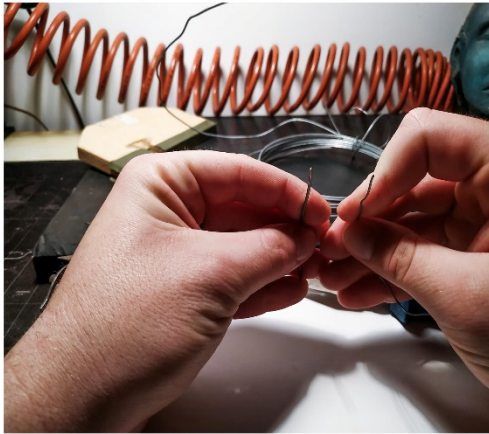
Σε πρώτο στάδιο γίνεται η κατασκευή του σκελετού ή αρματωσιάς (armature)²⁶ της μαριονέτας αυτό είναι και το σημαντικότερο στάδιο μιας και η σωστή κατασκευή του σκελετού θα βοηθήσει στην άρτια εμφύχωση που θα ακολουθήσει αργότερα. Λόγο της προσωπικής μου ενασχόλησης με κατασκευές από υλικά όπως ξύλο, μέταλλο, πηλό και αλλά προτιμότερο ήταν η κατασκευή ενός σκελετού από αντίστοιχα υλικά. Οι αναλογίες της κούκλας έγιναν με βάση τις αναλογίες του ανθρώπινου σώματος υπό κλίμακα²⁷.

Η πρώτη απόπειρα κατασκευής έγινε από σύρμα αλουμινίου με διάμετρο περίπου 1.5 χιλιοστών μετά από μελέτη και δοκιμές αποδείχθηκε το καλύτερο υλικό για μια οικονομική λύση μιας και το σύρμα αλουμινίου είναι αρκετά εύκαμπτο για της απαραίτητες πόζες αλλά και “σκληρό” για να παραμένει στη θέση του ανάμεσα στις αλλαγές από καρέ σε καρέ. Τα σημεία που παρέμεναν σταθερά όπως θώρακας λεκάνη και άλλα κόκαλα έγινα με εποξειδική πάστα δύο συστατικών²⁸.

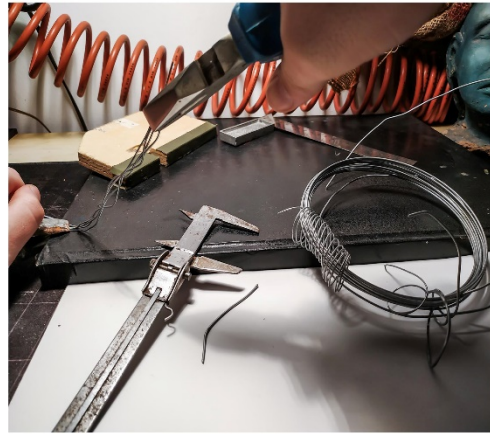
²⁶ Priebe A. Ken: 2011, σελ.77

²⁷ Nikolaides Kimon: 1969, σελ.106

²⁸ Priebe A. Ken: 2011, σελ.82



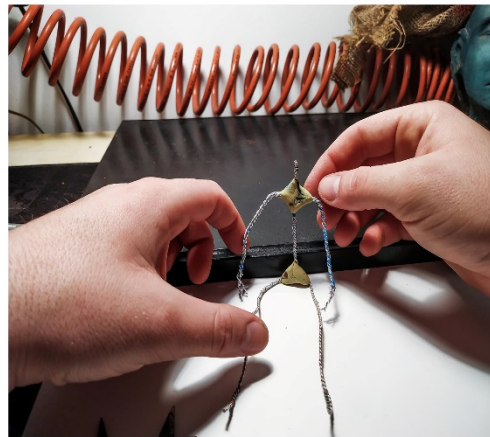
Στάδιο 1



Στάδιο 2



Στάδιο 3



Στάδιο 4

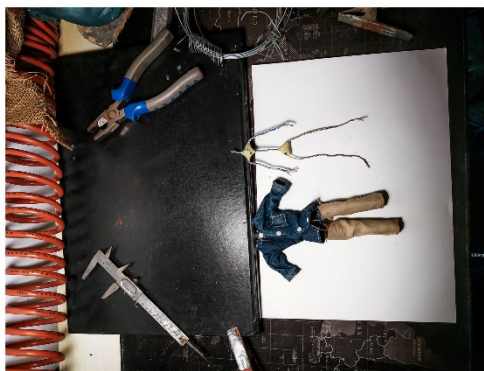
Εικόνα 3: Κατασκευή αρματοσιάς

Ακολούθησε το “γέμισμα” της κούκλας με αφρό που χρησιμοποιείτε κυρίως στο “πακετάρισμα”, ο επιπλέον αφρός σμιλεύεται προκειμένου να ταιριάζει στις επιθυμητές αναλογίες με ότι διαθέσιμα εργαλεία υπάρχουν όπως κοπίδια και ψαλίδια.

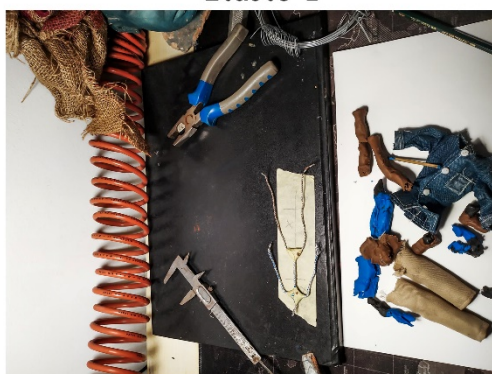
Η κατασκευή του κεφαλιού του βασικού χαρακτήρα έγινε με πλαστελίνη και η διαμόρφωση του με βασικά εργαλεία γλυπτικής. Στο τελικό στάδιο ήταν η συρραφή των ρούχων του ήρωα από υφάσματα και η συνολική συναρμολόγηση της κούκλας.



Στάδιο 1



Στάδιο 2



Στάδιο 3



Στάδιο 4

Εικόνα 4: Κατασκευή της κούκλας

Κατά τη διάρκεια της παραγωγής της ταινίας προέκυψα αρκετά απρόοπτα που θα αναλυθούν παρακάτω και για αυτό το λόγο κρίθηκε αναγκαίο ο επανασχεδιασμός και ανακατασκευή της κούκλας με πιο ανθεκτικά υλικά κατάλληλα και πιο εξειδικευμένα για της απαιτήσεις της ταινίας.

Η κατασκευή και οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για τη δεύτερη κούκλα έγιναν με βάση τη μελέτη του βιβλίου του Priebe²⁹. Η αρματοωσιά έγινε από ενιαία κομμάτια σιδήρου με σφαιρικές ενώσεις στις αρθρώσεις για τα πόδια, τα χέρια και το λαιμό σημαντική διαφορά ήταν οι εγκοπές στα πόδια της κούκλας και στη πλάτη οι οποίες βίδωναν κάτω από το τραπέζι επιτρέποντας στη κούκλα να πραγματοποιήσει αδύνατες κινήσεις από καρέ σε καρέ. Ακολούθησε μια σειρά στρώσεων στις απολήξεις των άκρων από λατέξ και βαμβάκι προκειμένου να γίνει πιο αληθοφανής η αίσθηση του δέρματος στο θεατή.

Για το πρόσωπο η διαδικασία ήταν αρκετά πιο εξειδικευμένη και χρονοβόρα το τελικό αποτέλεσμα όμως ήταν σαφώς κατά πολύ καλύτερο από το αρχικό. Αρχικά γίνεται η σμίλευση του προσώπου από πηλό δίνοντας μεγάλη έμφαση στη λεπτομέρεια και οι απαραίτητες εγκοπές

²⁹ Priebe A. Ken: 2011, σελ.97

στις οποίες θα τοποθετηθούν στη συνέχεια τα κινητά στοιχεία του προσώπου όπως μάτια, φρύδια και στόμα. Έπειτα ακολουθεί η δημιουργία ενός καλουπιού από σιλικόνη για καλούπι δύο στοιχείων³⁰, στο οποίο θα βυθιστεί το πρόσωπο από πηλό, μόλις στερεωθεί το καλούπι είναι έτοιμο για την φάση της παραγωγής αντιγράφων από πλαστικό για χύτευση. Η μέθοδος αυτή εξυπηρετεί στην εύκολη παραγωγή πολλών αντιγράφων μιας και η συχνή χρήση τους στη παραγωγή μπορεί να προκαλέσει ζημιές και παραμορφώσεις. Τέλος αφού στεγνώσει το πλαστικό και στερεωθεί ακολουθεί μια σειρά στρώσεων επικάλυψης από σιλικόνη για να δοθεί η αίσθηση του δέρματος.

Επαναλαμβάνεται η τεχνική με τη χρήση του αφρού για το γέμισμα της κούκλας στα σημεία όπου δεν είναι ορατά στο θεατή καθώς και η συρραφή των ρούχων της κούκλας και τα ορατά σημεία της βάφονται ανάλογα για τις ανάγκες της ταινίας.

B. Η κατασκευή του χώρου και επιμέρους στοιχείων

Για τη κατασκευή του χώρου υπήρξε μια μεγαλύτερη ελευθερία στην επιλογή απλών υλικών όπως ξύλο, σπάγκος, σύρμα σιδήρου και άλλα μιας και τα περισσότερα στοιχεία μέσα σε αυτόν παρέμειναν ακίνητα. Δόθηκε προσοχή σε κάποια από αυτά στο να τηρηθούν οι αναλογίες σε σχέση με το βασικό χαρακτήρα, ενώ σε άλλα οι κλίμακες τους ήταν επιτηδευμένα δυσανάλογες προκειμένου να δημαρχήσουν την αίσθηση του βάθους στο χώρο.



Εικόνα 5: Ο χώρος I

³⁰ Priebe A. Ken: 2011, σελ.118



Εικόνα 6: Ο χώρος II

3.3 Το στούντιο και ο φωτισμός

Οι περισσότερες ταινίες animation απαιτούν ένα στούντιο το οποίο διαμορφώνεται κατάλληλα προκειμένου να παραχθεί η ταινία σε αυτό. Ο λόγος είναι ότι η φύση του animation είναι μια διαδικασία που χρειάζεται πολύ χρόνο για να αποτυπώσει ένα εικονικά μικρό χρονικό διάστημα. Για παράδειγμα ένα δευτερόλεπτο παραγωγής της ταινίας “Ο χορός της βροχής” απαιτούσε περίπου μία με μιάμιση ώρα γυρισμάτων. Σε ένα ανοιχτό και μη ελεγχόμενο χώρο κάτι τέτοιο μπορεί να προκαλέσει πολλά προβλήματα όπως αλλαγή του φωτισμού με το πέρας της ώρας καθώς και η αλλαγή των καιρικών συνθηκών.

Προκειμένου λοιπόν να αποφευχθούν απρόοπτα λόγο καιρού και ο φωτισμός να είναι πάντα ελεγχόμενος κατασκευάστηκε και εξοπλίστηκε ένα αυτοσχέδιο στούντιο. Ιδανικά το δωμάτιο πρέπει να προσφέρει αρκετό χώρο για να φωτογραφηθεί μια ολόκληρη σκηνή χωρίς την ανάγκη ευρυγώνιου φακού. Αυτό απαιτούσε μια απόσταση φωτογραφικής μηχανής και φόντου τουλάχιστον τεσσάρων μέτρων και επομένως, για να υπάρχει χώρος για τα φώτα, το δημιουργό και τη φωτογραφική μηχανή χρειάζεται ένα δωμάτιο με ελάχιστο μήκος περίπου τα έξι μέτρα. Το πλάτος του στούντιο θα πρέπει να είναι τουλάχιστον το μισό του μήκους του και το ταβάνι όσο πιο ψηλό γίνεται. Προκειμένου να μην επηρεάζεται ο φωτισμός μέσα σε αυτό τα τυχόν παράθυρα που υπάρχουν πρέπει να καλυφθούν ή με κάποια αδιαφανή κουρτίνα ή με μαύρο χαρτόνι. Ιδανικά ολόκληρος ο χώρος πρέπει να βαφτεί με λευκό ματ χρώμα ή μαύρο διότι οι έγχρωμες επιφάνειες μπορεί να δημιουργήσουν χρωματικές αντανακλάσεις. Το πάτωμα θα πρέπει να μη γλιστράει και να είναι όσο πιο σταθερό γίνεται μιας και οι κραδασμοί προκαλούν κίνηση της φωτογραφικής μηχανής, της σύνθεσης αλλά και του εξοπλισμού.

Σημαντικό στάδιο είναι ο σωστός εξοπλισμός του στούντιο για το animation. Λόγο της μικρής παραγωγής που ήταν διαθέσιμη και του μικρού χώρου η ανάγκη για πολλές διαφορετικές πηγές καλύφθηκε με ανακλαστικές πινακίδες οι οποίες αποτελούνταν είτε από λευκά χαρτιά με ξύλινη πλάτη ή από κομμάτια λευκής μονωτικής πολυστερίνης (φελιζόλ). Αυτοί οι ανακλαστήρες μπορούν να τοποθετηθούν κοντά σε ένα αντικείμενο για να ανακλάσουν το φως πίσω μέσα στις σκιές, ή να ενεργήσουν σαν κύριες φωτιστικές πηγές ανάκλασης.

Ο χώρος όπου θα λάμβανε μέρος η ταινία έγινε σε ένα ειδικά διαμορφωμένο για stop motion animation “τραπέζι νεκρής φύσης”³¹. Τα αντικείμενα που δεν εμψυχώνονται κατά τη διάρκεια της ταινίας βιδώνονται στα σημεία που τοποθετούνται προκειμένου να μην υπάρχει η πιθανότητα να μετακινηθούν κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Στο σημείο όπου θα υπάρξει κίνηση των αντικειμένων ή και του χαρακτήρα τοποθετείτε ένα μεταλλικό πλέγμα με τρύπες στις οποίες θα βιδώσει από τη κάτω πλευρά του τραπεζιού ο χαρακτήρας ή και τα αντικείμενα προκειμένου να μένουν στις θέσεις τους ανάμεσα στα καρέ.

Το φόντο που επιλέχθηκε για την ταινία ήταν μία τεντωμένη πράσινη κουρτίνα (green screen)³². Με αυτή τη τεχνική στη διαδικασία της μετά-παραγωγής θα αφαιρούνταν το πράσινο φόντο και θα γινόταν μια εκ νέου τοποθέτηση του φανταστικού φόντου και ουρανού.

Όσον αφορά το βασικό φωτισμό μεγαλύτερο το κομμάτι του έργου παίζεται τη μέρα και επομένως έπρεπε να βρεθεί μια αισθητική φωτισμού η οποία να διέπει όλο το έργο με κάποια ομοιομορφία επιπλέον τα φώτα που υπήρχαν για τη δημιουργία της ταινίας ήταν συνολικά τέσσερα επομένως βάση της φωτιστικής αισθητικής υιοθετήθηκε η κλασσική προσέγγιση του συστήματος τριών σημείων, το τέταρτο φως χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά στο φωτισμό του πράσινου φόντου προκειμένου να γίνει πιο εύκολα και γρήγορα η σωστή αφαίρεση του στο στάδιο της μετά-παραγωγής.

Ο φωτισμός των πρώτων δύο πράξεων έχει γυριστεί με “σκληρό φωτισμό”³³ για να προκύπτουν έντονες σκιές και αρκετή αντίθεση η οποία αργότερα θα ενισχυόταν ακόμη περισσότερο στη χρωματική διόρθωση αυτό έγινε με σκοπό να δίνεται η εντύπωση μιας καλοκαιρινής ζεστής ημέρας. Η τρίτη πράξη έχει αλλαγές στο φωτισμό μιας και με βάση το σενάριο και την λογική και αρμονική μεταφορά του ο καιρός αλλάζει (συννεφιά, καταιγίδα), προκειμένου λοιπόν να επιτευχθεί αυτό χρησιμοποιήθηκαν ημιδιάφανα φύλλα χαρτιού,

³¹ Hedgecoe: 1980, σελ.212

³² Priebe A. Ken: 2011, σελ.249

³³ Hedgecoe: 1980, σελ.85

πλαστικού και άλλων υλικών για να γίνει πιο ρεαλιστικό το αποτέλεσμα στο χώρο της ταινίας. Τέλος στα κοντινά πλάνα του χαρακτήρα στη τρίτη πράξη αφαιρέθηκε το φως γεμίματος³⁴ για να προκύπτει υλικό μεγαλύτερου κοντράστ και να υπάρχει κάποια σκοτεινή μεριά στο πρόσωπο του ήρωα.

3.4 Ήχος και Ηχοληψία

Ακόμα και οι πιο σύγχρονες ψηφιακές συσκευές είναι άχρηστες εάν δεν μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει κατάλληλα την ακοή του, τα ίδια του τα αυτιά, δηλαδή εάν δεν μπορεί να κάνει κάποια αισθητική κριτική. Οι ήχοι που συνδέουν μια σκηνή μπορούν να κάνουν κάποιο να αισθανθεί με ένα συγκεκριμένο τρόπο. Μπορεί κανείς να κάνει μια συγκεκριμένη σκηνή να φαίνεται χαρούμενη ή θλιβερή ανάλογα με το αν θα τη συνοδεύσει με χαρούμενους ή λυπητερούς ήχους.

Όπως και ο φωτισμός έτσι και ο ήχος συχνά αντιμετωπίζονται στη πορεία της δημιουργίας του έργου, όμως είναι ζωτικό στοιχείο κάθε ταινίας. Θα πρέπει να καταγράφεται και να μελετηθεί από το αρχικό στάδιο της παραγωγής, αυτό της προ παραγωγής. Μιας και η μεθοδολογία του stop motion animation δεν επιτρέπει να γίνει ζωντανή καταγραφή του ήχου τη στιγμή των γυρισμάτων τα πάντα πρέπει να κατασκευαστούν από την αρχή³⁵.

Παρόλο που μπορεί κανείς να εξοπλιστεί με μια πληθώρα ήχων συνήθως αυτοί "κόβονται" και μειώνονται μιας και πολλές φορές "μπουκώνουν" το τελικό οπτικό αποτέλεσμα. Το μυστικό όπως με κάθε εμψύχωση είναι η σωστή επιλογή των ήχων που βοηθούν ή και την ατμόσφαιρα του έργου³⁶. Σημαντική είναι η σωστή μίξη του ήχου μιας και αυτή μπορεί να προσδιορίσει το χώρο σε μια σκηνή. Για παράδειγμα σε ένα μακρινό γενικό πλάνο είναι αρκετά απίθανο να ακούγεται καθαρά ο διάλογος μεταξύ δύο χαρακτήρων όπως θα συνέβαινε σε ένα κοντινό. Παρομοίως πρέπει να αποφεύγεται η καταγραφή του ήχου σε πλήρη ένταση σε ένα κοντινό πλάνο και στην ηχογράφηση οι ηθοποιοί θα πρέπει να έχουν επίγνωση του χώρου που λαμβάνει μέρος η ταινία.

Η μουσική πολλές φορές μοιάζει να είναι καλύτερος συνεργάτης του animation από τον διάλογο. Η εμψύχωση άλλωστε είναι η κίνηση με την εμφατική χρήση του ρυθμού, με στιγμές κλιμάκωσης και στιγμές ηρεμίας όπως και στη μουσική. Όταν η μουσική και η εμψύχωση

³⁴ Hedgecoe: 1980, σελ.86

³⁵ Purves, Barry: 2014, σελ.170

³⁶ Purves, Barry: 2014, σελ.170

δουλεύουν σωστά μαζί αναδεικνύονται τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του καθενός. Το μεγαλείο της πλαστότητας της μουσικής αναδεικνύει τη πλαστότητα του animation³⁷. Για αυτό το λόγο η μουσική θα πρέπει να έχει μελετηθεί και επιλεγθεί από την αρχή της δημιουργίας του έργου και να γνωρίζει κανείς για πιο λόγο υπάρχει.

Σημαντική είναι η ύπαρξη προοπτικής στον ήχο. Προοπτική ήχου σημαίνει ότι τα κοντινά πλάνα προσαρμόζονται με τους κοντινούς ήχους και τα μακρινά πλάνα με τους ήχους που φαίνονται να προέρχονται από μακριά. Ο κοντινοί ήχοι είναι πιο αισθητοί από τους μακρινούς ήχους και μας κάνουν να αισθανόμαστε ότι βρισκόμαστε κοντά στην πηγή του ήχου. Οι μακρινοί ήχοι φαίνονται να προέρχονται από μακριά.

Η ταινία βασίζεται ιδιαίτερα στα ηχητικά εφέ και στη μουσική που φτιάχνουν την ατμόσφαιρα και το σασπένς. Η ηχοληψία έγινε με συσκευή εγγραφής ήχου μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων. Η επιλογή των ήχων υπήρχε σε γραπτή μορφή από το ντεκουπάζ που είχε προηγηθεί της ταινίας κάτι που αποδείχθηκε πολύ βοηθητικό. Επιπλέον ηχητικά εφέ προστέθηκαν μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων τα οποία καταγράφηκαν. Τα βασικά ηχητικά εφέ ήταν οι ήχοι που παρήγαγε ο χαρακτήρας και το περιβάλλον γύρω του, κατά τη διάρκεια της βροχής ακολούθησε νέα ηχογράφηση σε κάποιους ειδικούς ήχους που έπρεπε να προστεθούν όπου αναπαριστούσαν τους διάφορους ήχους που παρήγαγε η βροχή στα εκάστοτε αντικείμενα. Όλα τα ηχητικά εφέ ηχογραφήθηκαν με απλά καθημερινά αντικείμενα όπως μεταλλικές επιφάνειες, ξύλο, ύφασμα αλλά και ανθρώπινης φωνής για τους ήχους του ήρωα. Όλες οι ηχογραφήσεις επεξεργάστηκαν ψηφιακά προκειμένου να έχουν το αισθητικό άκουσμα που έπρεπε. Τέλος ηχογραφήθηκε η μουσική από το συνεργάτη και φίλο Κωσταντίνο Τσακτσίρα με βάση τις απαραίτητες οδηγίες που χρειαζόταν για το στυλ και το ύφος της μουσικής, ο ίδιος όμως ήταν ο τελικός συνθέτης της μουσικής.

3.5 Εμπύχωση

Προκειμένου να μπορέσει κάποιος να δημιουργήσει πιστευτή εμπύχωση χρειάζεται πειθαρχία. Όλες οι εμπυχώσεις και κινήσεις βασίζονται σε συγκεκριμένες αρχές και βάσεις πάνω στις οποίες τα πάντα κινούνται και στο πως αυτή η κίνηση “σπάει” σε καρέ. Αυτές οι αρχές περιλαμβάνουν τη σύνθλιψη και το τέντωμα, τη προσδοκία, την αλληλεπικαλυπτόμενη

³⁷ Purves, Barry: 2014, σελ.171

δράση, ακολουθίες, τη δευτερεύουσα δράση, βασικά στοιχεία συγχρονισμού, παύσεις και πολλά άλλα.

A. Ο Χρόνος

Οι σκηνές μια ταινίας, όπως ακριβώς οι σκηνές μια θεατρικής παράστασης, ξεδιπλώνονται μπροστά στα μάτια μας, δηλαδή σε πραγματικό χρόνο. Η φωνογραφημένη εικόνα μιας σκηνής δεν μπορεί να διαρκεί λιγότερο ή περισσότερο κατά την προβολή της απ' ό,τι διαρκεί η ίδια η σκηνή. Στη θεατρική σκηνή, ο χρόνος ανάμεσα σε δύο θεατρικές πράξεις, με τις κουρτίνες κατεβασμένες, μπορεί να είναι όσος επιθυμεί ο συγγραφέας του έργου. Υπάρχουν θεατρικά έργα όπου ο χρόνος που περνάει ανάμεσα σε δύο πράξεις είναι πολύ μεγάλος. Οι σκηνές μια κινηματογραφικής ταινίας τώρα, δε χωρίζονται μεταξύ τους με κουρτίνες ή διαλείμματα. Ωστόσο, πρέπει κι εδώ να μεταδοθεί η αίσθηση του πέρασματος του χρόνου, να δοθεί η χρονική προοπτική.

Αν ο σκηνοθέτης μιας ταινίας θέλει να μας κάνει να αισθανθούμε το πέρασμα του χρόνου ανάμεσα σε δύο σκηνές, παρεμβάλλει ανάμεσα τους μια άλλη σκηνή που ξεδιπλώνεται σε διαφορετικό απ' αυτές χώρο. Έτσι, όταν επιστρέφουμε στον αρχικό χώρο, αυτό της πρώτης σκηνής, αισθανόμαστε το πέρασμα του χρόνου. Πόσος χρόνος πέρασε, ωστόσο, δε μπορούμε να το προσδιορίσουμε, εκτός κι αν μας το πληροφορήσουν τα πρόσωπα της ταινίας ή κάποιος ενδιάμεσος τίτλος ο οποίος θα υποδεικνύει ξεκάθαρα και το χρονικό διάστημα το οποίο πέρασε στη ταινία την οποία παρακολουθούμε (όπως για παράδειγμα ένας τίτλος όπου θα αναγράφει – 2 χρόνια μετά -)

Ο χρόνος στο κινηματογράφο μετριέται διαφορετικά από ό,τι στη πραγματικότητα. Αποτελείται από ώρες, λεπτά και δευτερόλεπτα όπως και στο πραγματικό, όμως στην υποδιαίρεση του δευτερολέπτου είναι η διαφορά του. Για τον κινηματογράφο 60 κλάσματα του δευτερολέπτου δεν συγκροτούν ένα δευτερόλεπτο, για τον κινηματογράφο το δευτερόλεπτο διαιρείται σε 24 καρέ τα οποία είναι ο ελάχιστος αριθμός εικόνων που αν αναπαραχθούν σε ταχύτητα ενός δευτερολέπτου ο ανθρώπινος εγκέφαλος παύει να τα αντιλαμβάνεται σαν μεμονωμένες εικόνες και μια ψευδή αίσθηση κίνησης του δημιουργείται³⁸.

³⁸ Αναφορά για 24 καρέ

A.1 Η κίνηση

Στο animation σε κάποια από αυτά τα καρέ αντιστοιχεί και μία μικρή κίνηση της φιγούρας ή του αντικειμένου που εμψυχώνεται. Όταν αυτά τα καρέ με τις κινήσεις αναπαραχθούν με τη σωστή ταχύτητα ζωντανεύουν όλες αυτές οι μικρές κινήσεις σε μια ομαλή εμψύχωση.

Η πρώτη δυσκολία που συναντά κανείς στη διαδικασία εμψύχωσης ενός χαρακτήρα ή ενός αντικειμένου σε σχέση με το χρόνο είναι πόση πρέπει να είναι η απόσταση της κίνησης από καρέ σε καρέ. Μια φαινομενικά απλή απάντηση βρίσκεται στην επιβράδυνση της και στο γεγονός ότι οι κινήσεις που έχουν μικρή απόσταση μεταξύ τους φαίνεται να επιβραδύνουν τη δράση ενώ οι κινήσεις που έχουν μεγαλύτερη απόσταση φαίνεται να την επιταχύνουν. Με βάση αυτό λοιπόν πόση πρέπει να είναι μια μικρή κίνηση και πόση μια μεγάλη;

Στο animation χρησιμοποιούνται δύο όροι για να εκφράσουν τα σημεία της κίνησης κατά το γύρισμα, ο πρώτος είναι τα σημεία “κλειδιά” τα οποία αναφέρονται στα σημεία όπου θα τοποθετηθεί η τελική εκάστοτε κίνηση (Θα κλειδώσει) του χαρακτήρα. Ο δεύτερος όρος είναι “τα ενδιάμεσα” όπου αναφέρεται σε τυχόν ενδιάμεσες (μεταξύ των κλειδιών) πόζες οι οποίες συμπληρώνονται εκ των υστέρων προκειμένου η τελική εμψύχωση να είναι πιο αληθοφανής³⁹.

Ένας γενικός κανόνας που αφορά το σχεδιασμό και τη τοποθέτηση της επόμενης κίνησης είναι να αποφασίσεις ποια πόζα το κοινό πρέπει να δει⁴⁰. Τα σημεία “κλειδιά” δεν είναι απαραίτητο να αναφέρονται μόνο στα βασικά τμήματα της δράσης, μπορούν να αναφέρονται και στα βασικά τμήματα της ιστορίας που εξιστορείται στο κοινό. Με άλλα λόγια πιά τμήματα κάποιας συγκεκριμένης δράσης ή παράστασης είναι τα σημαντικά τμήματα τα οποία το κοινό δε πρέπει να χάσει. Για παράδειγμα όταν γινόταν ο σχεδιασμός για τα κοντινά στα χέρια του γέρου που παίζει τη κιθάρα του, έπρεπε κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων να μειωθεί απόσταση της κάθε κίνηση και να γίνει προσεκτική τοποθέτηση στα σημεία κλειδιά προκειμένου να γίνει πιο ομαλή η κίνηση στο θεατή και συγχρόνως να μπορέσει να παρατηρήσει τη πολυπλοκότητα αυτών των κινήσεων, μιας και αυτό ήταν το ζητούμενο της συγκεκριμένης σκηνής.

³⁹ Priebe A. Ken: 2011, σελ.205

⁴⁰ Priebe A. Ken: 2011, σελ.206

A.2 Η παύση

Μετά από δοκιμές και επανειλημμένες προσπάθειες αποδείχθηκε μια διαίρεση των 24 καρέ με τους εξής τρόπους. Στα 24 καρέ χρειάζονται μόλις 6 απλά για να αντιληφθεί κανείς τη κίνηση, 8 για να τη δει καθαρά και από 12 και πάνω για να μπορέσει ο νους να αντιληφθεί σε βάθος τη κίνηση. Σημαντικό στοιχείο στην εμψύχωση είναι η παύση, πολλές φορές κατά την εμψύχωση η παύση είναι δύσκολη στη διαχείριση της μιας και ουσιαστικά ένα αντικείμενο που δεν κινείται δεν εμψυχώνεται. Αυτό που έχει όμως σημασία είναι ότι ακόμα και όταν κάτι δεν κινείται μοιάζει να είναι ζωντανό. Κάτι τέτοιο επιτυγχάνεται με το πόσο χρόνο πρέπει να διαθέσει κανείς σε αυτές τις παύσεις προκειμένου να μοιάζουν “ζωντανές”. Για παράδειγμα στο τέλος της ταινίας όταν η μπάλα με τα ξερά φύλλα κυλά μπροστά στο γέρο και ξετυλίγεται ο γέρος τη κοιτά για λίγα δευτερόλεπτα (παύση). Αυτή η παύση κρατά περίπου δύο δευτερόλεπτα όπου είναι ένας ικανοποιητικός χρόνος για να μη πάψει το αντικείμενο να μοιάζει ζωντανό, ενώ παράλληλα λειτουργεί ενισχυτικά στο δραματουργικό κομμάτι, η παύση διακόπτεται από το βλεφάρισμα του γέρου και “επανέρχεται στη ζωή”.

Μια παύση μεγάλης διάρκειας όπως 16 ή 24 καρέ υποδεικνύει μια αργή αντίδραση και ένα χαρακτήρα που σκέφτεται και αναλύει, ενώ μια σύντομη παύση υποδεικνύει μια άμεση αντίδραση και ένα χαρακτήρα που είναι σε εγρήγορση. Σημαντικό είναι η τήρηση του ελάχιστου αριθμού καρέ ανά παύση να είναι στα 6 καρέ μιας σε αυτό το χρόνο ο θεατής προλαβαίνει να την αντιληφθεί, σε αυτή τη ταχύτητα ο χαρακτήρας πετυχαίνει δραματουργικά να δηλώσει ότι επεξεργάζεται μια πληροφορία που του παρουσιάζεται. Μια παύση πιο σύντομη από 6 καρέ στο θεατή φαίνεται σαν ένα τεχνικό πρόβλημα στην ταινία ή δεν γίνεται καθόλου αντιληπτή.

Καταλήγοντας μια πολύ αποτελεσματική χρήση της παύσης είναι στην αρχή μιας εισαγωγικής σκηνής, μερικά καρέ ή λίγα δευτερόλεπτα παύσης βοηθούν τον θεατή στο να μπορέσει να γνωρίσει το περιβάλλον και τους χαρακτήρες που του παρουσιάζονται. Για παράδειγμα η αρχή της ταινίας “Ο χορός της βροχής” ξεκινά με παύση, το περιβάλλον είναι ακίνητο και η μόνη κίνηση που υπάρχει είναι στη κάμερα η οποία ξεκινά από ένα γενικό πλάνο και προχωρά σε ένα κοντινό αυτά τα δευτερόλεπτα βοηθούν τον θεατή να γνωρίσει το περιβάλλον στο οποίο θα εξελιχθεί η ταινία.

Β. “Οι καμπύλες”

Σχεδόν όλες οι κινήσει ακολουθούν ένα μοτίβο το οποίο θα μπορούσε να παρομοιαστεί με μια καμπυλοειδείς γραμμή που ονομάζεται “καμπύλη”⁴¹. Μια καμπυλοειδής τροχιά όταν εφαρμόζεται σε οποιαδήποτε κίνηση την κάνει να φαίνεται πιο φυσική και αληθινή. Σε περίπτωση που η αλλαγές στη κίνηση ξεφύγουν από τη τροχιά αυτή η κίνηση φαίνεται να είναι “νευρική” και απότομη με αποτέλεσμα ο θεατής να βγαίνει από τον ειρμό της ταινίας.

Προκειμένου να διατηρηθεί η καμπύλη των κινήσεων πρέπει κατά την εμψύχωση ο δημιουργός να διατηρεί νοητά ή και φυσικά (σχεδιάζοντας μια καμπύλη στην οθόνη) τη κίνηση πάνω σε αυτή τη τροχιά. Για παράδειγμα κατά την διάρκεια της εμψύχωσης του γέρου στη σκηνή όπου παίζει τη κιθάρα του, η κίνηση του χεριού του ακολουθούσε αυτή τη γραμμή που σχημάτιζε μια καμπύλη κάνοντας την έτσι πιο ζωντανή και φυσική, σε αντίθεση με το να κινείτε γραμμικά (πάνω κάτω) που είχε αποτέλεσμα να φαίνεται αφύσικη και ξένη.

Οι καμπυλοειδείς τροχιές μπορούν να εφαρμοστούν σχεδόν σε οποιαδήποτε κίνηση προκειμένου να δώσουν μια ροή πιο φυσική και αληθινή. Χρησιμοποιώντας σημεία αναφοράς για την αρμονική τοποθέτηση των κινήσεων σε αυτές τις τροχιές μπορεί να αποδειχθεί ένα πολύ βοηθητικό εργαλείο. Για παράδειγμα στην εμψύχωση του κεφαλιού μιας κούκλας τα μάτια μπορούν να αποτελούν αυτό το σημείο. Αντίστοιχα στα χέρια, τα δάχτυλα αποτελούν αυτό το σημείο όπου όλη κίνηση θα ακολουθήσει. Όταν ένα χαρακτήρας πηδάει, τρέχει, ή απλά περπατά η διατήρηση της καμπύλης κάνει τη κίνηση πιο ομαλή. Σε απότομες κινήσεις όπως το τρέξιμο οι αφύσικες κινήσεις γίνονται περισσότερο αισθητές όταν είναι εκτός της τροχιάς.

Γ. Αλληλεπικαλυπτόμενη δράση

Στην εμψύχωση ένα στοιχείο που έχει μεγάλο αντίκτυπο στη φυσικότητα των κινήσεων είναι η αλληλεπικαλυπτόμενη δράση. Πιο αναλυτικά η δράση αυτή αναφέρετε στο ότι τα τμήματα του χαρακτήρα που κινούνται ή θα κινηθούν δε πρέπει να ξεκινούν ή να τελειώνουν στο ίδιο καρέ⁴². Οι κινήσεις θα πρέπει να εναλλάσσονται με διαφορά μερικών καρέ ούτως ώστε όλα τα τμήματα του χαρακτήρα να αλληλεπικαλύπτονται μεταξύ του για πιο φυσική αίσθηση. Για παράδειγμα ο γέρος στη ταινία όταν κινεί το κεφάλι του συμβαίνει το εξής, με διαφορά λίγων καρέ μια σειρά από μικρότερες κινήσεις ξεκινούν, πρώτα τα μάτια, έπειτα ο λαιμός, οι

⁴¹ Priebe A. Ken: 2011, σελ.208

⁴² Priebe A. Ken: 2011, σελ.211

ώμοι και ούτω καθεξής. Ο Συνδυασμός όλων αυτών των “ασυγχρόνιστων” κινήσεων οι οποίες αλληλεπικαλύπτουν η μία την άλλη είναι ο παράγοντας που κάνει την κούκλα ζωντανή στα μάτια του θεατή.

Δ. Ηθοποιία.

Όλες οι τεχνικές και οι αρχές της εμφύχωσης θα πρέπει να μελετηθούν, να προγραμματιστούν και να τοποθετηθούν στο αποτέλεσμα της εμφύχωσης προκειμένου η κίνηση να αποδοθεί σωστά και το κοινό να μπορεί να τις κατανοήσει. Όμως πιο σημαντική είναι η ηθοποιία και οι επιλογές δράσης που θα γίνουν για το χαρακτήρα. Αυτές οι επιλογές θα πρέπει να έχουν άμεσο αντίκτυπο στο πώς χρησιμοποιούνται στην εμφύχωση, διότι το πώς ένας χαρακτήρας κινείται εξαρτάτε από το ποιος είναι αυτός. Οι εσωτερικές του σκέψεις, η συμπεριφορά του, η διάθεση του θα επηρεάσουν το χρόνο διάρκειας των κινήσεων, των παύσεων και συνολικότερα το τέμπο της εμφύχωσης. Αν για παράδειγμα ο χαρακτήρας είναι νευρικός, αγχωμένος, χαρούμενος ή σε εγρήγορση οι κινήσεις του θα πρέπει να είναι γρήγορες και να έχουν απόσταση μεταξύ τους, κάτι το οποίο σημαίνει ότι θα χρειαστούν λιγότερα καρέ για τη κίνηση του. Αν ο χαρακτήρας είναι νυσταγμένος, στεναχωρημένος ή καταθλιπτικός οι κινήσεις του θα πρέπει να είναι αργές και μικρές αποστάσεις μεταξύ τους κάτι το οποίο σημαίνει περισσότερα καρέ για τη σωστή απόδοση αυτών των κινήσεων. Ότι συμβαίνει στο ψυχικό κόσμο του χαρακτήρα θα πρέπει να βγαίνει μέσω της κίνησης και στο πραγματικό κόσμο.

Υπάρχουν διάφοροι μέθοδοι για τη σωστή απόδοση της κίνησης με βάση την ηθοποιία. Συχνά χρησιμοποιούνται και συνδυασμοί τεχνικών και μεθόδων για το σωστό προγραμματισμό της. Μία από αυτές είναι η σχεδίαση στο χαρτί συγκεκριμένων καρέ της κίνησης προκειμένου να αναπαραχθούν στη συνέχεια στην εμφύχωση. Οι πόζες αυτές που έχουν μελετηθεί μέσω του σχεδίου μπορούν στη συνέχεια να εφαρμοστούν στη μαριονέτα προκειμένου να διαπιστωθεί εάν μπορεί να τις αναπαραστήσει. Μια δεύτερη μέθοδος είναι η καταγραφή σε βίντεο των κινήσεων και της δράσης με πραγματικούς ηθοποιούς και μετέπειτα αναπαράσταση της από το χαρακτήρα. Η δεύτερη αυτή μέθοδος ήταν και αυτή που ακολουθήθηκε για τη συγκεκριμένη ταινία. Χάρη σε αυτή τη τεχνική είναι πιο εύκολο να οπτικοποιηθούν δύσκολες κινήσεις όπως η περιστροφή του καρπού, η καμπύλη που διαγράφει ένα άκρο ή οι παράλληλες κινήσεις διάφορων σημείων του σώματος. Η γνώση που αποκτάτε από αυτή τη διαδικασία

μπορεί να εφαρμοστεί στη συνέχεια στην εμφύχωση με μία δόση υπερβολής στο χρόνο άλλωστε η εμφύχωση είναι στυλιζαρισμένη κίνηση βασισμένη στη πραγματική κίνηση όχι απαραίτητα η αντιγραφή της.

Για τη καλύτερη εξάσκηση της ηθοποιίας στο animation βοηθά η τοποθέτηση του χαρακτήρα σε διάφορα σενάρια επιτρέποντας του έτσι να περάσει από μια σειρά σκέψεων για την αντιμετώπιση τους. Για παράδειγμα πια θα ήταν η αντίδραση αν άνοιγε ένα δώρο, αν περίμενε στη στάση ενός λεωφορείου ή αν περίμενε για κάτι. Υπάρχουν κάποιες νοητές ερωτήσεις με τις οποίες μπορεί να μελετήσει ο δημιουργός το τρόπο με τον οποίο θα δράσει ο χαρακτήρας όπως:

- Ποιος είναι ο χαρακτήρας;
- Ποια είναι η διάθεση του;
- Τι κάνει στην εκάστοτε σκηνή και γιατί το κάνει;
- Τι συνέβη στη προηγούμενη σκηνή;
- Πως νιώθει για ότι συμβαίνει γύρω του;

Δε χρειάζεται να υπάρχουν λεπτομερείς απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις όμως βοηθά να υπάρχει μια γενικότερη απάντηση στο “ποιος, τι, πότε, που, γιατί και πώς” της εκάστοτε σκηνής προκειμένου το κοινό να μπορεί να επικοινωνήσει με το έργο. Η πιο βασική ερώτηση που θα μπορούσε να κάνει ο καθένας είναι πως ο ίδιος θα αντιδρούσε αν βρισκόταν στη θέση του χαρακτήρα⁴³.

3.6 Απρόοπτα

Σε όλες τις ταινίες συμβαίνουν απρόοπτα που δεν ελέγχονται εκ των προτέρων ή δεν έχουν σχεδιαστεί. Ο Clint Eastwood αναφερόμενος σε μια ταινία του Sergio Leone εξιστορεί σε κάποια συνέντευξη του, πως είχαν βρεθεί σε μια έρημο για να γυρίσουν τη σκηνή όπου τον κρεμάνε από κάποιο δέντρο. Η τοποθεσία που είχαν βρει δεν είχε κανένα δέντρο και ο Leone αποφάσισε να κόψει το δέντρο που υπήρχε ξεραμένο στην αυλή του μοναδικού σπιτιού στην περιοχή. Όταν βγήκε ο ιδιοκτήτης του σπιτιού να τους σταματήσει ο Leone αποφάνθηκε πως βρίσκονται εκεί κατόπιν έκκλησης της δασικής υπηρεσίας καθώς το δέντρο είχε κριθεί επικίνδυνο. Στη παρούσα ταινία προέκυψαν αρκετά ενδιαφέροντα περιστατικά σε πολλά επίπεδα, τα περισσότερα ήταν μικροπράγματα που λύνονταν πολύ απλά με έναν ελβετικό

⁴³ Priebe A. Ken: 2011, σελ.211

σουγιά, αλλά και κάποια που πραγματικά δεν θα περίμενε κανείς. Για παράδειγμα, όταν γυριζόταν τα πρώτα πλάνα στο αυτοσχέδιο στούντιο (αποθήκη) λόγω των βροχών η στέγη είχε υποστεί σοβαρές εσωτερικές ζημιές, όταν τοποθετήθηκαν τα φώτα πυρακτώσεως τα οποία ήταν στραμμένα προς το ταβάνι (λόγο του ότι ήταν χαμηλοτάβανο τα φώτα σχεδόν ακουμπούσαν το ταβάνι) προκειμένου να γίνεται μια καλύτερα διάχυση του φωτός, οι υψηλές θερμοκρασίες που παρήγαγαν σε συνδυασμό με την μεγάλη διαφορά εξωτερικής και εσωτερικής θερμοκρασίας κομμάτια της οροφής κατέρρευσαν καταστρέφοντας μεγάλο μέρος των σκηνικών καθώς και της όποιας ταινίας είχε παραχθεί μέχρι εκείνο το σημείο. Κάτι τέτοιο ενώ στην αρχή φάνταζε ολότελα καταστροφικό μετά τις απαραίτητες διορθώσεις οι τοίχοι ξαναβάφτηκαν με έντονο λευκό χρώμα κάτι που βοήθησε πολύ στο φωτισμό. Γενικότερα θα συμβούν πάντα απρόοπτα και αυτό είναι καλό. Πρέπει να υπάρχει η ετοιμότητα και η οξυδέρκεια που εκείνη τη στιγμή θα κάνει το απρόοπτο ευκαιρία για εκμετάλλευση. [Το πρώτο που έχουμε να κάνουμε είναι να γυρίσουμε στην πηγή (σενάριο) και να θυμίσουμε στον εαυτό μας τι χρειάζεται η σκηνή μας για να δουλέψει]⁴⁴

⁴⁴ Travis, Mark: 1999, σελ. 262

Κεφάλαιο 4 Μετά-Παραγωγή

Σήμερα η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί τμήμα της τεχνολογίας και των διαδικασιών παραγωγής βίντεο. Σε ορισμένους τομείς οι διαδικασίες παραγωγής παραμένουν οι ίδιες ανεξάρτητα κατά πόσον χρησιμοποιείται αναλογικός ή ψηφιακός εξοπλισμός. Σε άλλους τομείς, όπως είναι το μοντάζ, η ψηφιακή τεχνολογία έχει αλλάξει όχι μόνο τον εξοπλισμό και την χρήση του αλλά και όλη την ιδέα της παραγωγής. Για παράδειγμα, το μη γραμμικό μοντάζ δεν αποτελεί μόνο μια καινούργια βελτίωση του υποβοηθούμενου από υπολογιστή γραμμικού μοντάζ, αλλά μια καινούργια προσέγγιση που εισάγει ένα εντελώς καινούργιο τρόπο σκέψης για την υλοποίηση της επιλογής και της διαδοχής των πλάνων. Η πιο πρωτοποριακή όμως εξέλιξη είναι το ότι η παραγωγή των ειδώλων βίντεο δεν εξαρτάται μόνο από την κάμερα αλλά μπορεί να γίνει και μέσω υπολογιστή. Η συνθετική δημιουργία ειδώλων είναι συνυφασμένη με τα ειδικά εφέ με το διαλογικό βίντεο με τα πολυμέσα και με την εικονική πραγματικότητα. Η παραγωγή συνθετικών ψηφιακών ειδώλων ήχου και εικόνας αποτελεί βασική δραστηριότητα στην παραγωγή βίντεο και κινηματογραφικών φιλμ.

4.1 Μοντάζ

Κάθε ιστορία που γίνεται ταινία περνάει από τρεις γραφές, οι πρώτες δύο ήταν το σενάριο όπου γράφεται το αρχικό γεγονός και τα γυρίσματα όπου καταγράφεται το γεγονός αυτό. Η τρίτη και τελευταία γραφή της ιστορίας στο μοντάζ είναι η δυσκολότερη από όλες καθώς εδώ συναρμολογείτε αυτό το καταγεγραμμένο γεγονός σε μια ιστορία. Πριν ξεκινήσει αυτή η διαδικασία έπρεπε να υπάρξει μία απόσταση από το υλικό όπως και ηρεμία πνεύματος. Η διαδικασία των γυρισμάτων ωθεί συνεχώς τη σκέψη προς την κατεύθυνση του πως θα δέσει το ένα πλάνο με το άλλο και πως θα επιτευχθούν οι στόχοι που έχουν τεθεί για κάθε σκηνή. Η μεγάλη αυτή αποστασιοποίηση θα βοηθήσει προκειμένου να δοθεί μια καλή ευκαιρία στο υλικό να οδηγήσει την ταινία παρά αυτό να χειραγωγηθεί μηχανιστικά για να συναρμολογηθεί η ταινία στη βάση ενός αρχικού σχεδίου που δεν θα εξυπηρετεί την τελευταία αφήγηση της ιστορίας. Όσο χρόνο και αν περάσει δεν μπορεί κανείς να είναι ποτέ αποκομμένος πλήρως από αυτές τις σκέψεις. Για αυτό κάποιο καιρό μετά το τέλος των γυρισμάτων ξεκίνησε η επεξεργασία του υλικού. Έγιναν συναντήσεις ανθρώπους που γνώριζαν τη διαδικασία του μοντάζ καθώς και κάποιους επαγγελματίες προκειμένου να πάρω μια βοήθεια στο κομμάτι αυτό. Η σημαντικότητα του να δουν το υλικό και άλλοι άνθρωποι βρίσκεται στο ότι βλέπουν

το υλικό με νέα ματιά χωρίς συναισθηματισμούς και χωρίς να βασίζονται στο σενάριο απαραίτητα. Αυτό αυτόματα τους οδηγεί στην λύση που δουλεύει καλύτερα για το υλικό και επομένως την ταινία. Ο ρόλος του σκηνοθέτη είναι, να δίνει κατεύθυνση και να εξηγεί πως έχει σκεφτεί το κάθε κομμάτι (όπως και με προηγούμενους συνεργάτες υπάρχει διαχωρισμός καθηκόντων με κοινή πρόθεση).

Η πρακτική διαδικασία του μοντάζ διάρκεσε περίπου ενάμιση μήνα. Ξεκίνησε με το συγχρονισμό ήχου-εικόνας και παράλληλα με την εκ νέου γνωριμία με το υλικό της ταινίας. Σιγά σιγά ξεκίνησε η συναρμολόγηση της ταινίας σειριακά. Στην αρχή της διαδικασίας καταναλώθηκε αρκετός χρόνος καθώς υπήρξε κάποιος πειραματισμός για να βρεθεί η αισθητική που θα δούλευε με το υλικό. Το γρήγορο μοντάζ ήταν φυσικά κάτι που ήταν κομμάτι του αρχικού σχεδίου αλλά αποδείχτηκε αναγκαίο προκειμένου να βελτιωθούν οι κινήσεις της εμψύχωσης καθώς και η ηθοποιία που εφαρμόστηκε στο χαρακτήρα. Μόλις ολοκληρώθηκε η πρώτη, αδρή εκδοχή της ταινίας άρχισε η εξερεύνηση του πως θα γινόταν η λεπτομερής επεξεργασία της. Οι λύσεις ήταν πολλές, όπως κόψιμο σκηνών, αλλαγή του ρόλου της φύσης και της σχέσεις που υπάρχει ανάμεσα σε αυτή και το χαρακτήρα, αλλαγές στη σειρά κάποιων πλάνων, αλλαγές κάποιων cut μέσα σε σκηνές όπως και ένα σφίξιμο των χρόνων σε όλο το έργο. Το σημαντικότερο από όλα ήταν η ομαλή εξέλιξη του ρυθμού της ταινίας που πρόκυπτε φυσικά από επιμέρους κοψίματα αλλά αφορούσε ολόκληρες σκηνές. Συνολικά, η ταινία πέρασε από αρκετές διαφορετικές εκδοχές μέχρι την τελική.

Μακροδομικά το μοντάζ έχει ακολουθήσει την γνωστή Αμερικάνικη τεχνική του push-pull⁴⁵. Είναι μια τεχνική που συνήθως συνοδεύει την ακαδημαϊκή κάλυψη του υλικού στο ντεκουπάζ. Ξεκινά συνήθως με το master της σκηνής για να γίνει η γνωριμία με το χώρο και στη συνέχεια περνάει στα μεσαία έπειτα στα κοντινά και ίσως κάποια λεπτομέρεια. Μετά γυρίζει σταδιακά πίσω στο master είτε προς το τέλος της σκηνής είτε σε κάποιο κινητικό σημείο επαναλαμβάνοντας ξανά τη διαδικασία από την αρχή. Η κίνηση από το γενικότερο στο ειδικότερο και στη συνέχεια ανάποδα κάνει εύκολα αντιληπτό το θέμα της σκηνής και το λόγο που προχωρά η δράση.

Η κύρια λογική που οδηγεί τα cut προέρχεται από τον Walther Murch⁴⁶. Ο W. Murch εξηγεί πως το καλύτερο μοντάζ είναι αυτό που δεν φαίνεται και ένας έξυπνος τρόπος για να επιτευχθεί αυτή τη φυσικότητα είναι το οδηγούμενο από τον μοντέρ cut. Αυτό το cut γίνεται

⁴⁵ Film and Television production 1996, σελ.38

⁴⁶ Murch, Walter: 1992, σελ.64

όταν ο μοντέρ ορίζει που θέλει να σταματήσει να βλέπει το τρέχον πλάνο και βάζει κάποια άλλη γωνία. Συνήθως αυτή η γωνία πρέπει να έχει κάτι ώστε να οδηγεί νοηματικά τον λόγο που άλλαξε το πλάνο. Για παράδειγμα στο σημείο όπου ο χαρακτήρας βλέπει τη κιθάρα και έπειτα σκύβει για να την πιάσει αντί να κοπεί στα μισά της κίνησης και να γίνει προσπάθεια αρμονικής σύνδεσης με την ίδια κίνηση στο επόμενο πλάνο (match cut), το πλάνο κόπηκε πριν ξεκινήσει η κίνηση και ξεκινά το δεύτερο πλάνο με όλη την κίνηση. Αυτόματα προκύπτει φυσικό αποτέλεσμα στην οπτική συνέχεια (visual continuity)⁴⁷ και παράλληλα στη σκηνή έχει δοθεί έμφαση στη δραματουργία πρώτα και μετά στην τεχνική αρτιότητα. Αυτή η βασική τεχνική οδηγεί τα περισσότερα cut της ταινίας. Σε ορισμένες περιπτώσεις υπάρχει απόκλιση από αυτή τη τεχνική για να βοηθηθεί ο δραματουργικός στόχος. Οι μεταβάσεις τύπου dissolve υπάρχουν μόνο σε πλάνα που αφορούν την επίδραση της μουσικής στη φύση για να δοθεί η αίσθηση πως του παραμυθένιου στοιχείου της σχέσης που υπάρχει μέσω του dissolve και να φανεί η αντίθεση με το υπόλοιπο υλικό που αποτελεί τον ρεαλιστικό κόσμο της ταινίας.

Η σεκάνς μοντάζ ήταν σχεδιασμένη σε μεγάλο βαθμό από την διαδικασία του ντεκουπάζ. Η λειτουργία της εντέλει στη μονταζιέρα μαζί με τη χρήση της μουσικής του συνθέτη Κωνσταντίνου Τσακτίρα της έδιναν χαρακτήρα βιντεοκλίπ και έτσι αποφασίστηκε να ενισχυθεί αυτός ο χαρακτήρας με την τεχνική του jump cut. Τα πολλά διαφορετικά στοιχεία βιντεοκλίπ θα έκαναν τη σεκάνς να φαίνεται ξένη μέσα στην ροή της ταινίας. Επιλέχθηκε η χρήση μόνο του στοιχείου jump cut ώστε αυτό να μπορέσει να γίνει μοτίβο στη σεκάνς των βιντεοκλίπ και να διέπει τη συνολική αισθητική του προκειμένου αυτή να μην φαίνεται πολύ ψεύτικη.

4.2 Οπτικά εφέ

Στα πρώτα του βήματα το stop motion animation ξεκίνησε σαν ένα ειδικό εφέ (special effect). Στη πορεία εφευρέθηκαν άλλες τεχνικές για την δημιουργία οπτικών εφέ στο στάδιο της μετά-παραγωγής. Αυτά τα εφέ εξελίχθηκαν στο σημείο που έπρεπε να υπάρξει διαχωρισμός ανάμεσα στα ειδικά και τα οπτικά εφέ. Σήμερα ο όρος "ειδικά εφέ" χρησιμοποιείτε για τα πρακτικά εφέ τα οποία συμβαίνουν μπροστά στη κάμερα κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Αντίθετα τα "οπτικά εφέ" γίνονται αποκλειστικά στο στάδιο της μετά-παραγωγής. Οι βασικές αρχές πολλών οπτικών εφέ έχουν παραμείνει ίδιες όμως έχουν αλλάξει ριζικά τα εργαλεία που

⁴⁷ Katz, Steven: 1991, σελ.49

χρησιμοποιούνται για να κατασκευαστούν. Τα σημερινά ψηφιακά εργαλεία παρέχουν διάφορες προκλήσεις και χρειάζονται αρκετή υπομονή και δεξιότητες όπως επίσης και το εύρος τους μπορεί να είναι από πολύ βασικό έως αρκετά περίπλοκο⁴⁸.

A. "Green Screen" (πράσινο φόντο)

Η τεχνική της κινηματογράφησης του animation μπροστά από ένα ουδέτερο πράσινο (κάποιες φορές και μπλε) φόντο είναι αρκετά απλή. Κινηματογραφώντας την εμφύχωση μπροστά από ένα τέτοιο φόντο στη διαδικασία της ψηφιακής επεξεργασίας μπορεί να αφαιρεθεί και να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε άλλο κινηματογραφικό υλικό είτε αυτό είναι ζωντανή κίνηση με ηθοποιούς, είτε είναι μια φωτογραφία, είτε ένα δεύτερο animation. Για παράδειγμα στη ταινία αυτό έγινε για να προστεθεί ένα δεύτερο animation της βροχής και των σύννεφων που κινούνται. Η τεχνική του "πράσινου φόντου" (green screen) χρησιμοποιήθηκε στη ταινία "ο χορός της βροχής" προκειμένου να αφαιρεθεί ψηφιακά και να αντικατασταθεί από το φόντο της φύσης και του ουρανού. Το τι χρώμα θα επιλέξει κανείς εξαρτάται από διάφορους παράγοντες. Αν η χρωματική παλέτα όπου κυμαίνεται η εκάστοτε ταινία είναι στα θερμά χρώματα τότε είναι προτιμότερο το μπλε φόντο ενώ το πράσινο προτιμάται για ψυχρές αποχρώσεις. Γενικός κανόνας είναι ότι το χρώμα του φόντου πρέπει να είναι όσο πιο απομακρυσμένο από τα χρώματα όπου παρουσιάζονται στη ταινία ούτως ώστε να γίνει και πιο εύκολα η αφαίρεση του στη ψηφιακή επεξεργασία. Για παράδειγμα στη ταινία όπου το χρωματικό φάσμα τείνει προς το μπλε και τις ψυχρές αποχρώσεις ήταν καλύτερη επιλογή το πράσινο φόντο, σε περίπτωση όμως που συνέβαινε το αντίθετο το μπλε φόντο θα ήταν η καλύτερη επιλογή.

B. "Motion blur" (Θολωμένη κίνηση)

Η θόλωση της κίνησης είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται στο stop motion animation για την πιο αληθοφανή αναπαράσταση της "ζωντανής κίνησης". Σε παλιότερες ταινίες animation όπου δεν χρησιμοποιούνταν αυτή η τεχνική η κίνηση των χαρακτήρων ήταν σε άψογη ευκρίνεια λόγω του ότι το κάθε καρέ φωτογραφίζονταν ξεχωριστά, στις στη ζωντανή κίνηση όμως κάτι τέτοιο δε συμβαίνει, όταν μια κίνηση είναι αρκετά γρήγορη το μάτι χάνει

⁴⁸ Priebe A. Ken: 2011, σελ.237

(και η κάμερα) πολλές πληροφορίες και συγκρατεί περισσότερο την κατεύθυνση της κίνησης. Προκειμένου λοιπόν να γίνει πιο ρεαλιστική η κίνηση των χαρακτήρων μιας ταινίας εμπύχωσης οι κινήσεις θολώνονται ψηφιακά στο στάδιο της μετά-παραγωγής

4.3 Ηχομοντάζ (Sound Design)

Η ταινία βασίστηκε στα ηχητικά εφέ και στη μουσική που φτιάχνουν την ατμόσφαιρα. Η ηχοληψία έγινε με συσκευή εγγραφής ήχου (recorder) μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων. Η επιλογή των ήχων υπήρχε σε γραπτή μορφή από το ντεκουπάζ κάτι που αποδείχθηκε πολύ βοηθητικό. Τα βασικά ηχητικά εφέ ήταν οι ήχοι που παρήγαγε ο χαρακτήρας και το περιβάλλον γύρω του, κατά τη διάρκεια της βροχής ακολούθησε νέα ηχογράφηση για κάποιους ειδικούς ήχους που έπρεπε να προστεθούν όπου αναπαριστούσαν τους διάφορους ήχους που παρήγαγε η βροχή στα εκάστοτε αντικείμενα. Όλες οι ηχογραφήσεις επεξεργάστηκαν ψηφιακά προκειμένου να έχουν το αισθητικό άκουσμα που έπρεπε και να γίνει μια σωστή μίξη μεταξύ τους. Τέλος ηχογραφήθηκε η μουσική από το συνεργάτη και φίλο Κωσταντίνο Τσακτσίρα με βάση τις οδηγίες που χρειαζόταν για το στυλ και το ύφος της μουσικής, ο ίδιος όμως ήταν ο τελικός συνθέτης της μουσικής.

4.4 Χρωματική Διόρθωση

Η χρωματική διόρθωση της ταινίας έγινε σε δύο επίπεδα, στο πρώτο έγινε προσπάθεια να έρθουν πλάνα που είχαν θεωρητικά την ίδια φωτιστική συνθήκη σε μια σκηνή πιο κοντά μεταξύ τους (διόρθωση). Στο δεύτερο, προχώρησε ο χρωματισμός της εικόνας ώστε να αποπνέει την αίσθηση της σκηνής. Οι χρωματισμοί στο έργο είναι λίγο έντονοι προκειμένου να τονιστεί η αίσθηση του παραμυθένιου στοιχείου της ταινίας. Υπάρχει μια μικρή αλλαγή από το σημείο όπου αλλάζουν τα καιρικά φαινόμενα και έπειτα.

Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα

5.1 Το κλειδί της επιτυχίας.

Η παρούσα πτυχιακή στόχο είχε τη δημιουργία μια ταινίας μικρού μήκους με τη τεχνική του stop motion animation ακολουθώντας όλα τα στάδια μιας κλασικής παραγωγής από την αρχή έως το τέλος της. Μέσα από τη διαδικασία αυτή έγινε μελέτη και ανάλυση τόσο σε πρακτικό επίπεδο όσο και σε θεωρητικό. Η προσπάθεια αυτή ήταν κατά κύριο λόγο ατομική προσπάθεια κάτι που οδήγησε σε αρκετές δυσκολίες, παράλληλα όμως αποτέλεσε και μεγάλη πηγή γνώσεων και εμπειρίας γύρω από τις τεχνικές του animation καθώς και στην επιτυχή ολοκλήρωση μιας τέτοιας παραγωγής. Η ταινία εμπεριέχει μέσα της ένα συνδυασμό τεχνικών αλλά και θεωρητικών αντικειμένων που διδάχθηκαν καθώς και την εφαρμογή τους σε πραγματικό και ψηφιακό περιβάλλον (γλυπτική, ζωγραφική, video editing, κτλ). Το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας πλησιάζει κατά πολύ την αρχική ιδέα που υπήρχε, επιπλέον θα μπορούσε να λειτουργήσει σαν μουσικό βίντεο. Σε το γεγονός συντελεί ότι δεν υπήρχαν διάλογοι και η μουσική ακούγεται από την αρχή της έως το τέλος μιας και γράφτηκε ειδικά για την περίπτωση αυτή, οπότε παίζει πολύ σημαντικό και αναπόσπαστο ρόλο στο βίντεο.

Ο λόγος που αποφάσισα να κατασκευάσω μια ταινία stop motion animation είναι γιατί πάντα μου άρεσε να δουλεύω με τα χέρια μου να έρχομαι σε επαφή με τα υλικά να αντιλαμβάνομαι πως αυτά αντιδρούν και ποια είναι τα όρια τους διότι μέσα από αυτά πολλές φορές μπορούσα να διακρίνω και τα δικά μου. Από τότε που θυμάμαι τον εαυτό μου δημιουργούσα με τα χέρια μου από μοντελισμούς, ξυλόγλυπτα, κατασκευές από μέταλλο και άλλα υλικά, όταν μπήκε στη ζωή μου ο μαγικός κόσμος του κινηματογράφου ήταν ξεκάθαρο πως μέσω αυτού οι κατασκευές μου μπορούσαν να αποκτήσουν μια νέα μορφή, μια νέα υπόσταση ακόμα και ζωή, μέσα από αυτόν μπορούσα να δημιουργήσω μια νέα χρήση για τις κατασκευές μια καινούργια μορφή επικοινωνίας μαζί τους τόσο για μένα όσο και για το κοινό. Είναι μοναδικό το συναίσθημα του να εμψυχώνω της κατασκευές και τα γλυπτά μου και τίποτα άλλο δε θα μπορούσε να ανταποκριθεί καλύτερα σε αυτό που ήθελα να κάνω πέρα από το stop motion animation.

Ακόμα σημαντικός λόγος ήταν αίσθηση που αφήνει στο “μάτι” του θεατή να βλέπει ένα πραγματικό αντικείμενο το οποίο με κανέναν άλλο τρόπο δε θα μπορούσε να έχει κίνηση και ζωή. Έτσι ένιωσα και εγώ όταν για πρώτη φορά όταν είδα κούκλες να ζωντανεύουν

στο κινηματογράφο, στη ταινία Jurassic Park οι δεινόσαυροι έχουν τρομερό αντίκτυπο στο θεατή που το βλέπει για πρώτη φορά γιατί αυτό που βλέπει είναι κάτι πραγματικό είναι μια αληθινή κούκλα που με την εμψύχωση που της έδωσε ο Phill Tippett, ο θεατής ξεχνά ότι βλέπει μια κούκλα και το υποσυνείδητό του πιστεύει πως είναι ένα πραγματικό τρισδιάστατο γεμάτο ζωή πλάσμα, είναι ο ίδιος λόγος που πολλές παραγωγές του Χόλυγουντ επιστρέφουν στην κατασκευή μακετών αντί ψηφιακών περιβαλλόντων και πλασμάτων, είναι ο ίδιος λόγος που και εγώ επέλεξα να κινηθώ σε αυτό το χώρο.

Όταν ξεκινάς να σκέφτεσαι μια ιδέα χρησιμοποιείς το μυαλό σου για να την κατευθύνεις, να την τιθασεύσεις, να την οργανώσεις σε κάτι μεστό και ολοκληρωμένο. Το μυαλό σου όμως είναι εμπόδιο σε αυτή την ιδέα και θα πρέπει να το απομακρύνεις απ' την εξίσωση γιατί οδηγείται απ' τη λογική και η λογική δεν μπορεί από μόνη της να φτιάξει μια πρωτότυπη ενδιαφέρουσα ιστορία. Όταν έχεις πρόβλημα σε μια λογική διαδικασία αρχίζεις να αμφιβάλλεις για την ιδέα και προσπαθείς να λύσεις το πρόβλημα που αναγνωρίζεις ακούγοντας τη λογική στο κεφάλι σου καθώς πιστεύεις ότι αυτό θα “σώσει” την ιστορία. Στην πραγματικότητα το πρόβλημα μεγεθύνεται. Αυτό που θα έπρεπε να ακούς είναι το “στομάχι” σου, το ένστικτο που “ξέρει” χωρίς λογική αν πας προς το σωστό ή το λάθος μονοπάτι. Βέβαια, από το ένστικτο δεν θα προκύψουν ιδέες παρά φυσικές αντιδράσεις σε ιδέες και επομένως αυτό που χρειάζεται πλέον, είναι να βρεις τι σου λέει το ένστικτο σου για την ιστορία και να γυρίσεις πίσω στο μυαλό σου. Όχι όμως με τον τρόπο που το έκανες πριν. [...Οι ιδέες που προκύπτουν οδηγούμενες από ένα φυσικό ένστικτο, δεν είναι “λογικές” ούτε προκύπτουν από συναρμολόγηση γνώσης. Δεν θα τις βρεις να σε κοιτούν κατάματα αλλά θα εμφανιστούν από το πίσω μέρος του κεφαλιού σου, ψιθυρίζοντας]⁴⁹. Ακούγοντας αυτούς τους “ψιθύρους” βρίσκεις την προσωπική και αληθινή σου σύνδεση με το όνειρο που είναι η ιδέα. Τώρα και μόνο τώρα, έχοντας συγκεράσει λογική και συναίσθημα (ένστικτο), είναι η ώρα να οργανώσεις και να αναπτύξεις αυτή την ιδέα στην τελική ιστορία. Έτσι ξεκινάς την αφήγηση κρατώντας σφιχτά στην αγκαλιά σου αυτή την ιδέα για να μη χαθεί.

Το stop motion animation βρίσκεται στα χέρια του δημιουργού του. Σαν τέχνη, η πράξη της εμψύχωσης προϋποθέτει τον δημιουργό να τοποθετήσει κυριολεκτικά τη κούκλα στα χέρια του και να την φέρει στη ζωή καρέ με το καρέ. Πολύς κόσμος ενθουσιάζεται από την εμψύχωση και την παραγωγή μιας ταινίας. Στην πορεία εξιδανικεύει το γύρισμα στο μυαλό του λόγο της πολύ εντυπωσιακής φύσης του (πολλαπλά κινούμενα μέρη σε συγχρονισμένη λειτουργία) με

⁴⁹ Steven Spielberg interview

αποτέλεσμα να αποπροσανατολίζεται από τον κύριο στόχο της σκηνοθεσίας που είναι η εξυπηρέτηση της ιστορίας μέσω των χαρακτήρων και δευτερευόντως της κάμερας. Ο θρίαμβος μιας ιστορίας (ταινίας εν προκειμένω) δεν θα προκύψει από τις τεχνικές της αρετές, τις επιμέρους σκηνές ή όποιο άλλο μεμονωμένο στοιχείο της αλλά από την εύστοχη συνολικά επικοινωνία της στο θεατή αυτού του αρχικού ονείρου που θα οδηγήσει όλη της δημιουργία.

5.2 Γενική επισκόπηση

Η ταινία σε γενικές γραμμές έχει πετύχει τους στόχους της σαν έργο. Έχει δημιουργηθεί χάρη στην εμψύχωση, κινηματογράφηση, φωτισμό, μοντάζ, χρώμα, εφέ, ήχο και μουσική η ατμόσφαιρα που απαιτούσε η ιστορία, τεχνικές που διδάχθηκαν και αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο των σπουδών. Το ευχάριστο αίσθημα της ταινίας δουλεύουν μαζί με το καδράρισμα και προκύπτει κάποιο χιούμορ που ενώ δεν χαρακτηρίζει καθολικά το έργο δίνει έναν ανάλαφρο τόνο στην ιστορία. Η αφηγηματική εξέλιξη της ιστορίας δουλεύει χωρίς μεγάλες αποκλίσεις από το σενάριο κάτι που αποδεικνύει πως το έργο δουλεύει όπως ήταν σχεδιασμένο να δουλέψει. Αυτό που θα μπορούσε να έχει ανεβάσει πιθανόν την ποιότητα της ταινίας ακόμη περισσότερο θα ήταν μια αναβάθμιση του τεχνικού εξοπλισμού, μεγαλύτερη εμπειρία στη κατασκευή της κούκλας καθώς και στην εμψύχωση της. Σεναριακά ενώ η ταινία δουλεύει σε μεγάλο βαθμό και είναι κατανοητή από το κοινό⁵⁰ δε μπορεί να υπάρξει μεγάλη σύνδεση με το χαρακτήρα αυτό γιατί ίσως η ταινία δίνει την αίσθηση σε πρώτη ματιά πως είναι αναφέρεται σε κάτι το πραγματικό και καθημερινό και όταν αυτό αλλάζει σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα το κοινό δε προλαβαίνει να ταυτιστεί με τη χαρά του χαρακτήρα. Αυτή η ασάφεια της ταινίας προκύπτει από πολλές επιμέρους μικρές ατασθαλίες και όχι μεμονωμένα από το σενάριο όπως μπορεί να φαίνεται σε πρώτη ματιά. Οι λεπτομέρειες αυτές είναι σεναριακές, ερμηνευτικές, σκηνοθετικές και μονταζιακές. Σε κάθε περίπτωση από την στιγμή που υπήρχαν ήδη αυτά τα λάθη και φάνηκαν στο μοντάζ, το καλύτερο σχέδιο δράσης ήταν η μείωση της βλαπτικής λειτουργίας τους μέσα στην ταινία όσο ήταν δυνατό περισσότερο. Το “μπάλωμα αυτό έγινε με μερική επιτυχία και λύθηκε κυρίως στο μοντάζ σε βαθμό όπου το πρόβλημα δεν ήταν πια τόσο εμφανώς ορατό. Σε κάθε περίπτωση λάθη γίνονται και θα γίνονται

⁵⁰ Δοκιμαστικές προβολές σε μικρό κοινό.

πάντα. Το σημαντικό είναι να αναγνωρίζονται και να αντιμετωπίζονται ώστε τελικά να μην επαναλαμβάνονται.

Επίλογος

Σε μια συνέντευξη της η Shel Rasch (δημιουργός του animation Gerald's Last Day) ρωτήθηκε για το τι θα συμβούλευε κάποιον που θέλει να ασχοληθεί με το stop motion animation και απάντησε -Απλά πάρε μια κάμερα, φτιάξε μια κούκλα, σκέψου μια ιστορία και ξεκίνα να "τραβάς". Απλά ξεκίνα, δες πως θα πάει και μετά φτιάξε μια καινούργια-⁵¹.

⁵¹ Priebe A. Ken: 2011, σελ.318

Βιβλιογραφία

1. Katz, Steven D. Film directing shot by shot: visualizing from concept to screen. Laurel Canyon Blvd.: Wiese, 1991.
2. Field, Syd. Screenplay: the basics of film writing. New York: Delacorte Press, 1979.
3. Priebe, A. Ken. The advanced art of stop-motion animation. Boston, MA: Course Technology, 2011.
4. Millerson, Gerald. The technique of television production. New York: Elsevier Science & Technology Books, 1961.
5. Bernard, Dick F. Ανατομία του κινηματογράφου, μετ. Ιωάννα Νταβαρίνου, επ. Έυα Στεφανή. Αθήνα: εκδ. Πατάκη, 2010.
6. Purves, Barry. Stop-Motion animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models. New York: Bloomsbury Publishing, 2014
7. Travis, Mark W. The director's journey: the creative collaboration between directors, writers and actors. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1999.
8. Guinness Alec, Anthony Quinn, Peter O'Toole, Omar Sharif, David Lean, et al. 2003. Lawrence of Arabia. Culver City, Calif: Columbia Tristar Home Entertainment.
9. Συλλογικό έργο: Sergei, Eisenstein, Béla, Balázs, Lev, Kulesov. Το μοντάζ. μετ. Μπαμπασάκης Γιώργος-Ίκαρος, , Μωραΐτης Μάκης, Παναγιωτόπουλος Νίκος Ε. Αθήνα: εκδ. Αιγόκερος, 2003
10. Βασιλειάδης, Γιάννης. Animation: Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου. Αθήνα: εκδ. Αιγόκερος, 2006

Ιστογραφία

1. Fresounds.org
2. www.videezy.com