

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας
Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Πτυχιακή Εργασία

Εμπύχωση ενός πειραματικού εικονικού ποιήματος
με θέμα την ρουτίνα.

Πουρνάρα Γεωργία
ΤΧ2014098

Επιβλέπων
Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Κέρκυρα, Ιούνιος 2023

Abstract

Η παρούσα πτυχιακή διερευνά τον τομέα του πειραματικού animation και την ικανότητά του να απεικονίσει τις πολύπλοκες πτυχές της ρουτίνας μέσω πρακτικών που συναντώνται και στην ποίηση. Θεωρείται επί της ουσίας ένα κινούμενο εικονογραφικό ποίημα με κύριο και βασικό στόχο την παραγωγή δυνατών εικονογραφικών - εικαστικών συνθέσεων και ακολουθιών για την απόδοση τόσο αντικειμενικών όσο και υποκειμενικών νοημάτων όσον αφορά την ιδέα της ρουτίνας. Επειδή είναι τόσο συνηθισμένη η ρουτίνα, ένα βασικό συστατικό της ανθρώπινης ύπαρξης, συχνά παραβλέπεται. Η παρούσα μελέτη χρησιμοποιεί το πειραματικό animation ως δημιουργικό μέσο με στόχο να φωτίσει τη ρουτίνα. Η ταινία παρέχει ένα πλαίσιο για τη διερεύνηση διαφόρων πτυχών της ρουτίνας, συμπεριλαμβανομένων των ψυχολογικών και συναισθηματικών προεκτάσεων της. Η μελέτη ξεκινά με την εξέταση του πειραματικού animation και την εφαρμογή του στην τέχνη, της σύνδεσης ποίησης και animation και τέλος της ρουτίνας χρησιμοποιώντας θεωρίες ψυχολογίας, και αισθητικές ερμηνείες. Η διαδικασία παραγωγής κινουμένων σχεδίων περιγράφεται λεπτομερώς, δίνοντας έμφαση στις επιλογές που έγιναν σχετικά με το στυλ κινουμένων σχεδίων, την οπτική έκκληση και τα αφηγηματικά στοιχεία για την επιτυχή αποτύπωση της ουσίας και πολυπλοκότητας της ρουτίνας. Η ταινία χρησιμοποιεί παραστατικούς συμβολισμούς, ατμοσφαιρικά ηλεκτρονικά soundtracks και παραμορφωμένα γραφικά για να προσφέρει στο κοινό μια ολιστική εμπειρία. Σκοπός της ταινίας είναι να σπάσει τη μονοτονία της ρουτίνας και να ενθαρρύνει τους θεατές να προβληματιστούν σχετικά με τις δικές τους καθημερινές τελετουργίες μέσω του προσεκτικού χειρισμού των στοιχείων των κινουμένων σχεδίων. Αυτή η πτυχιακή αποδεικνύει ότι η πειραματική εμψύχωση μπορεί να αποτελέσει ένα αποτελεσματικό εργαλείο για την εμβάθυνση και τη διερεύνηση της ιδέας της ρουτίνας. Το έργο συμβάλλει στους κλάδους της εμψύχωσης και της ψυχολογίας, συνδυάζοντας την καλλιτεχνική έκφραση με την ενδελεχή κατανόηση των διαστάσεων της ρουτίνας. Αυτό το επιτυγχάνει παρέχοντας μια νέα προοπτική για τις πολυπλοκότητες της καθημερινής ζωής που συχνά διαφεύγουν της συνειδητής προσοχής.

Περίληψη

Στο πρώτο κεφάλαιο αναλύονται και ορίζονται οι κεντρικές εννοιολογικές αναφορές της πτυχιακής τόσο ατομικά όσο και σε σχέση με τη χρήση τους και τη σύνδεσή τους με την ταινία «66 Days». Αρχικά παρουσιάζεται και ορίζεται το πειραματικό ‘animation’ όπως αυτό εξελίσσονταν ανά περιόδους. Επιπλέον, δίνονται τα χαρακτηριστικά εκείνα που χαρτογραφούν τη συγκεκριμένη εμπύχωση ταινίας στο πειραματικό πεδίο. Έπειτα γίνεται η αναφορά και η ανάλυση ποίησης και εμπύχωσης καθώς και η μεταξύ τους σχέση και ο ρόλος τους στην ταινία. Στο τέλος του πρώτου κεφαλαίου ορίζεται η κεντρική ιδέα της ταινίας δηλαδή η ρουτίνα και ο τρόπος που προσεγγίζεται στο «66 days». Το δεύτερο κεφάλαιο αποτελείται από όλα τα στάδια μέσω των οποίων πέρασε και δημιουργήθηκε η τελική ταινία. Το πρώτο μέρος είναι η προ παραγωγή δηλαδή η δημιουργία σεναρίου και εικονογράφησης, το δεύτερο είναι η κύρια παραγωγή κατά την οποία σχεδιάστηκαν οι κινούμενες εικόνες και τα ‘background’, και τέλος είναι το στάδιο της μετά παραγωγής που αποτελείται από το μοντάζ, τα εφέ και την παραγωγή της μουσικής. Όσο φθάνουμε προς το τέλος της θεωρητικής ανάπτυξης και προσέγγισης του ‘animation’ συναντούμε το τρίτο κεφάλαιο στο οποίο αναλύεται σε βάθος η οπτική γλώσσα του «66 Days». Τέλος, παρατίθενται τα συμπεράσματα και οι προτάσεις.

Περιεχόμενα

Abstract.....	2
Περίληψη.....	3
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι	
1.1 Εισαγωγή.....	5
1.2 Πειραματικό animation.....	7
1.3 Animation και ποίηση.....	13
1.4 Ρουτίνα.....	15
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙ	
2.1 Προ παραγωγή.....	18
2.1.1 Σενάριο.....	19
2.1.2 Storyboard.....	25
2.1.3 Ανάλυση πλάνων.....	27
2.2 Παραγωγή.....	30
2.3 Μετά παραγωγή.....	33
2.3.1 Μοντάζ και οπτικά εφέ.....	33
2.3.2 Μουσική Επένδυση.....	34
 ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙΙ	
3.1 Οπτική Γλώσσα.....	36
Μεταμόρφωση & Χρόνος.....	36
Συμπύκνωση.....	37
Συνεκδοχή & Μετωνυμία.....	38
Συμβολισμοί & Μεταφορές.....	39
3.2 Συμπεράσματα.....	40
3.3 Προτάσεις.....	41
 Βιβλιογραφία/Παραπομπές.....	42
Ιστογραφία.....	43

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι

Εισαγωγή

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας εντάσσεται στη γενική κατηγορία των κινούμενων σχεδίων και συγκεκριμένα πρόκειται για μια εμπύχωση ταινίας με κεντρική ιδέα την έννοια της ρουτίνας. Καθώς πολλοί ταυτίζουν αυτό το είδος κινηματογράφου με την ψυχαγωγία μικρών παιδιών, ένας από τους στόχους αυτής της πτυχιακής είναι η ανάδειξη και των άλλων πτυχών του ‘animation’, που αφορά τους ενήλικες, των οποίων η καθημερινότητα της ζωής γίνεται όλο και πιο πολύπλοκη με το πέρασμα του χρόνου. Η κατηγορία στην οποία εντάσσεται η συγκεκριμένη ταινία μικρού μήκους είναι το πειραματικό ‘animation’ μέσω του οποίου θα παρουσιαστεί η ρουτίνα η οποία ως έννοια έχει πολυδιάστατη σημασία. Όλοι οι ενήλικες βιώνουν τη ρουτίνα στην καθημερινή τους ζωή πράγμα που την καθιστά μια κοινή καθολική ανθρώπινη εμπειρία. Κάποιος θα μπορούσε να τη χαρακτηρίσει έως ένα σύνολο ιερών στιγμών της κάθε ημέρας, που προσφέρουν σταθερότητα στη χαοτική ζωή του ανθρώπου. Κάποιος άλλος ίσως θεωρούσε ότι η ρουτίνα είναι η κατάρα της ίδιας της ζωής. Η αλήθεια ωστόσο δεν είναι μία και μάλλον βρίσκεται κάπου στη μέση. Για την απόδοση της πολυπλευρικότητας της ρουτίνας, η οποία είναι έννοια σχετική, επιλέγεται η μέθοδος της εμπύχωσης εικόνων μέσω της σύνδεσής της με την ποίηση. Η ποίηση είναι ένα μέσο λόγου, στο οποίο πρωτοστατεί η μουσικότητα, η φαντασία και η μεταφορά, έννοιες που εγείρουν ευκολότερα συναισθήματα και στοχεύουν πρωτίστως σε αυτό και έπειτα στη νόηση. Ο συνδυασμός ποίησης και ‘animation’ διευρύνει τα περιθώρια και των δύο καλύπτοντας το χάσμα της ηλικίας που στερεοτυπικά έχει δημιουργηθεί, με την ποίηση να απευθύνεται σε μεγάλους και το ‘animation’ σε μικρούς. Το ‘animation’ είναι μια μορφή κινηματογράφου και τέχνης, που μπορεί να μεταδώσει ιδέες χωρίς να απαιτείται η απόλυτη αναπαράσταση και αντιγραφή της πραγματικότητας, αλλά αντιθέτως χρησιμοποιεί την πραγματικότητα προς όφελος της φαντασίας και ερμηνείας άυλων ιδεών. Την ίδια στιγμή η ποίηση χρησιμοποιεί εξίσου αντικείμενα της καθημερινότητας για να εγείρει την υποκειμενικότητα. Ποίηση και ‘animation’ χρησιμοποιούν τον χρόνο κατά τον ίδιο τρόπο και τον μετατρέπουν σε ένα μέσο διάδοσης ιδεών, κάνοντάς τον βασικό στοιχείο των καλλιτεχνικών έργων. Η σύνθεση και η σύνδεση των λέξεων και των εικόνων έχουν άμεση σχέση μεταξύ τους προκειμένου να επιτευχθεί η καθολική ερμηνεία του έργου, ενώ η επιλογή των αναφορών είναι υψίστης σημασίας και χρειάζεται η προσοχή τόσο του δημιουργού όσο και του θεατή για την εξαγωγή

ιδεών, ερωτημάτων και συμπερασμάτων. Ο στόχος έτσι, στο ‘animation’ δεν είναι μονάχα η ψυχαγωγία μέσω της ακριβούς αναπαράστασης της ζωής. Το ‘animation’ χρειάζεται να εκμεταλλευτεί στο έπακρον τη μαγεία του και την ευελιξία του ώστε να απαντηθούν ή να δημιουργηθούν νέα ερωτήματα, να βάλει τον θεατή σε θέση να σκεφτεί και όχι μονάχα να απολαύσει τα γραφιστικά στοιχεία του και τις γραμμικές αφηγήσεις του. Οι δυνατότητες των στατικών εικαστικών πινάκων να εγείρουν αισθήσεις και να θίγουν κοινωνικά, ιστορικά, πολιτικά και προσωπικά ζητήματα είναι εξίσου υλοποιήσιμες στον χώρο του ‘animation’ με ένα ίσως παραπάνω πλεονέκτημα, που είναι η ευελιξία και η πολυμεσικότητά του. Το εικαστικό κομμάτι όπως οι χρωματικές και γεωμετρικές επιλογές είναι εξίσου σημαντικά για την ενίσχυση των νοημάτων που δίνονται μέσω του ‘animation’. Όλα τα παραπάνω σε συνεργασία μεταξύ τους εξυψώνουν το ‘animation’ σε μια μορφή τέχνης που αφορά και απευθύνεται σε όλους. Η παραγωγή μια δυνατής εικονογραφικής-εικαστικής σύνθεσης είναι χρέος του κάθε δημιουργού καθώς σε αυτό βασίζεται ένα μεγάλο μέρος της μαγείας του ‘animation’. Χρώματα, χρόνος, ρυθμός, ασύγχρονος ήχος, λέξεις, μεταφορές, μορφές, καθημερινά αντικείμενα είναι μερικά από τα στοιχεία που θα χρησιμοποιηθούν για να εκφράσουν πτυχές της ρουτίνας όμορφες ή άσχημες και να αποτελέσουν κατά συνέπεια την οπτική γλώσσα της ταινίας. Ο θεατής έχει την επιλογή να εξάγει τα συμπεράσματά του αναλόγως το που θα εστιάσει την προσοχή του και το πώς θα συνδέσει τα οπτικά στοιχεία.

1.1 Πειραματικό animation

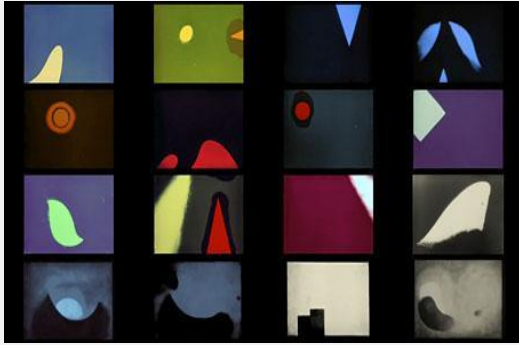
Η παρούσα εμψύχωση ενός εικονικού ποιήματος βαδίζει εξ ολοκλήρου στα πλαίσια μιας πειραματικής ταινίας για πολλούς λόγους. Πριν παρουσιαστούν τα χαρακτηριστικά που κάνουν τα παρόν ποιήμα-ταινία πειραματικό χρειάζεται να βρεθεί ένας γενικός ορισμός του πειραματικού ‘animation’. Το πειραματικό ‘animation’ τοποθετείται χρονικά στον 20ο αιώνα και εντάσσεται στην περίοδο της ‘Avant Garde’. Η ελευθερία επιλογών και η παρέκκλιση από την ορθόδοξη τέχνη και τους κανόνες της είναι αυτό που ορίζει εν ολίγοις την πειραματική τέχνη και κατά συνέπεια την πειραματική εμψύχωση ταινιών που μας ενδιαφέρει. Ο πειραματισμός στην αφήγηση, στο μέσο που χρησιμοποιείται για την παραγωγή του ‘animation’ καθώς και ο ρόλος της μουσικής σε ταινίες εμψύχωσης είναι κάποια από τα χαρακτηριστικά τα οποία ο καλλιτέχνης εκμεταλλεύεται ώστε να δημιουργήσει ένα έργο τέχνης που απαιτεί την άμεση εμπλοκή του θεατή, της προσοχής και της φαντασίας του. Στις πειραματικές ταινίες τόσο κινηματογραφικές όσο και εμψύχωσης, η κεντρική ιδέα δεν είναι ποτέ ξεκάθαρη αλλά εξάγεται μέσω της επίκλησης συναισθημάτων, ιδεών και αισθητηριακών ερεθισμάτων.¹ Ο τρόπος χρήσης της μουσικής, των χρωμάτων, της φόρμας και της μη γραμμικής αφήγησης εξυπηρετούν την απόδοση της ιδέας και την παρουσία της ταυτότητας και του ψυχογραφήματος του καλλιτέχνη στο έργο. Ωστόσο, καθώς το χρονικό φάσμα της ύπαρξης του πειραματικού ‘animation’ επεκτείνεται έως και τη σημερινή εποχή όπου η τεχνολογία και τα μέσα εξελίσσονται δραματικά το περιεχόμενο και ο ορισμός του πειραματικού αλλάζει και παίρνει τη μορφή που ο κάθε καλλιτέχνης επιλέγει να του δώσει. Στο παρελθόν, παραδείγματα όπως ταινίες του Oskar Fischinger και του Len Lye όριζαν διαφορετικά το πειραματικό ‘animation’ καθώς ως αφαιρετικοί εικαστικοί καλλιτέχνες και με μέσο το ‘animation’ που βρίσκονταν στην αιχμή του κατάφεραν να διερευνήσουν σε βάθος την αφαίρεση και να εξυψώσουν την οπτική τέχνη στο επίπεδο που βρίσκονταν η μουσική ως άυλη μαγική τέχνη.

Στη συνέχεια διάφοροι καλλιτέχνες συνέχισαν να πειραματίζονται και όχι μόνο σε σχέση με τη μουσικότητα της κινούμενης εικόνας αλλά και με τις ιδέες, το περιεχόμενο, την αφήγηση, τη φόρμα, το χρώμα, τις φιγούρες, το υλικό. Η εποχή αλλάζει και φθάνοντας στο τώρα όπου ο καθένας με μεγάλη άνεση και με μέσο τον υπολογιστή και το διαδίκτυο μπορεί να εμψυχώσει κάθε ιδέα που έχει, θέτει την έννοια του πειραματισμού υπό διαφορετική σκοπιά. Ο καλλιτέχνης στη νέα εποχή, παρ’ όλη την τεχνολογική ευελιξία, έρχεται αντιμέτωπος με

¹Paul Taberham, “It Is Alive If You Are,” *Experimental Animation*, 2019, 17–36.

άλλα ζητήματα, όπως η άφθονη παραγωγή ταινιών ‘animation’ εμπορικών και μη. Αυτό σημαίνει ότι η διαχείριση μεγάλου όγκου πληροφορίας, τεχνικών και μέσων μπορεί εύκολα να επικαλυφθεί από τις καθαρές εικόνες που μπορεί να προσφέρει ένας σύγχρονος υπολογιστής παραγκωνίζοντας τη διαδικασία και την ιδέα. Ωστόσο, το ίδιο το πειραματικό ‘animation’ είναι η απόδειξη ότι παρ’ όλη τη συνεχή εξέλιξη των πραγμάτων όλο και περισσότεροι νέοι καλλιτέχνες βρίσκουν τον τρόπο να πειραματιστούν με το μέσο αυτό και να χρησιμοποιήσουν τον υπολογιστή προς όφελός τους, είτε αυτό περιορίζεται σε αυτό καθ’ αυτό είτε χρησιμοποιώντας το ως ένα από τα εργαλεία. Η μαγεία του πειραματικού ‘animation’ έγκειται ακριβώς στο γεγονός ότι ο κάθε καλλιτέχνης αφήνει το έργο του να τον οδηγήσει εκεί που τελικά θέλει ορίζοντας τα λάθη ως ευχάριστα ατυχήματα που πιο πολύ συνεισφέρουν, παρά παίρνουν από το έργο. Είτε κάποιος ξεκινάει με μία ιδέα ή μια συγκεκριμένη τεχνική δεν προβλέπει σχεδόν ποτέ την κατάληξη. Θα μπορούσε κανείς να περιγράψει το πειραματικό ‘animation’ ως ένα γλυπτό πριν περάσει στη διαδικασία του ψησίματος και της εφυάλωσης.² Η τελειότητα και η γραμμικότητα στην αφήγηση είναι έννοιες που δεν αφορούν όσους ασχολούνται με την πειραματική εμψύχωση ταινιών. Η ρευστότητα είναι εκείνη η έννοια που μπορεί να ορίσει το πειραματικό ‘animation’ στο τότε, το τώρα, και το μετά. Η πολυμορφία της πειραματικής εμψύχωσης είναι φανερή όταν συμπεριλάβουμε όλα τα παρακάτω παραδείγματα τα οποία όσο διαφορετικά και αν φαίνονται ή είναι, βρίσκονται όλα στην ίδια κατηγορία για διαφορετικούς λόγους. Οι πρώτοι που ξεκίνησαν να πειραματίζονται με το ‘animation’ ήταν κάποιοι από τους ζωγράφους της αφαίρεσης, οι οποίοι επηρεασμένοι από τη μουσική τέχνη, θέλησαν να δημιουργήσουν κινούμενες εικόνες, που να παραπέμπουν σε μουσική, καθώς βίωναν την περίοδο της βουβής εικόνας. Κάπως έτσι ξεκίνησε και η περίοδος της διερεύνησης της σχέσης μουσικής και εικόνας, και αποτυπώθηκε και σε μετέπειτα έργα καθώς τα μέσα εξελίσσονταν.

² E.O.M.M.E.X, “Η Τεχνική της Κεραμικής”, 8-9.

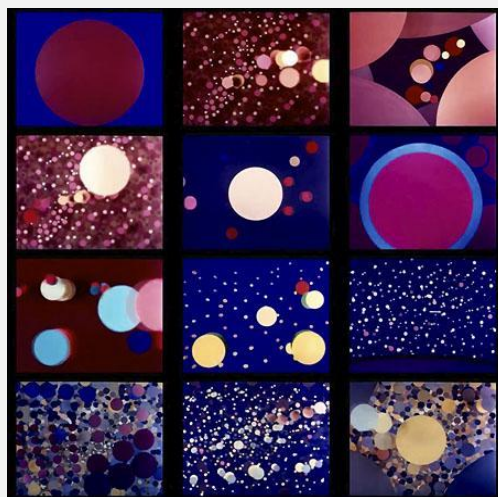


Εικόνα 1 Viking Eggeling, Symphonie Diagonale (1921).



Εικόνα 2 Walter Ruttmann, Lichtspiel: Opus I,II,III,IV (1921-1925).

Οι καλλιτέχνες συνέχισαν να δημιουργούν ταινίες με γνώμονα μουσικές και οπτικές εξερευνήσεις καθώς είχαν στη διάθεσή τους πλέον και τον από ήχο πράγμα που τους επέτρεπε να χτίζουν πάνω του ή και όχι. Ένας από τους πιο γνωστούς αφαιρετικούς ‘animators’ ο Oskar Fischinger εμψύχωσε πλήθος ταινιών όπου πειραματίστηκε ιδιαίτερα με τις μορφές και τον ήχο χωρίς να επικαλύπτει το ένα το άλλο, αλλά αναδεικνύοντας την μεταξύ τους σχέση και τη μουσικότητα που κρύβει η οπτική κίνηση (εικ.3).



Εικόνα 3 Oskar Fischinger, An Optical Poem (1937).

Αργότερα, η μουσική παύει να είναι η κινητήρια δύναμη των ταινιών εμπύχωσης και οι επόμενοι καλλιτέχνες βασίζονται ως επί το πλείστον στη μαγεία που έχουν οι κινούμενες εικόνες καθαυτές. Φυσικά, η μουσική δεν εξαφανίζεται από τις ταινίες αλλά τις συνοδεύει για μια πιο ολοκληρωμένη εμπειρία ανάλογα με την εξατομικευμένη διάθεση του καλλιτέχνη. Ο Norman McLaren (εικ.4) ήταν από τους πρωτοπόρους στη σκηνή του πειραματικού ‘animation’. Η πεποίθησή του ήταν ότι σημασία έχει ο χαρακτήρας της κίνησης της εικόνα και όχι το τι θα παρακινήσει (Taberham, 2019) εννοώντας πως ο πειραματισμός και οι χρησιμοποιούμενες τεχνικές στην εμπύχωση είναι κάτι πολύ προσωπικό στον καλλιτέχνη. Αυτό φαίνεται και από τα έργα του στα οποία χρησιμοποίησε πολλές διαφορετικές και καινούριες τεχνικές όπως σχέδιο με το χέρι, σχέδιο πάνω στο φιλμ, χρήση νέων τεχνολογιών όπως το ‘optical printer’, το ‘pixilation’, τεχνική όπου ο ηθοποιός που συμμετέχει κινείται και κινηματογραφείται καρέ-καρέ, δίνοντας μια αίσθηση σπασμωδικότητας και εκκεντρικότητας.³ κλπ.



Εικόνα 4. Norman McLaren.

³ Γ. Βασιλειάδης , Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου.

Προχωρώντας στην ακόμη πιο σύγχρονη εποχή όπου οι τεχνικές και τα εργαλεία είναι ακόμη πιο εύκολα προσβάσιμα και διαχειρίσιμα, ο David Theobald χρησιμοποιεί την τεχνολογία και την υπολογιστική δύναμη προς όφελος της ιδέας του και θέτει στο κοινό μια ερώτηση την οποία εντοπίζει κανείς στα σχεδόν στατικά αλλά λεπτομερή και τέλεια καθαρά κάδρα του, ελεύθερα φυσικά προς μετάφραση. Στο έργο του, Kebab World, ενώ προηγουμένως συνδέσαμε το πειραματικό με το αυτοσχεδιαστικό, ρευστό και όχι τέλειο, ο Theobald παρουσιάζει το άκρως αντίθετο και έτσι επεκτείνει και δίνει νέα υπόσταση στο σύγχρονο πειραματικό ‘animation’ διερευνώντας φιλοσοφικά ερωτήματα μέσα από τέλειες, μερικώς στατικές και ρεαλιστικές εικόνες.



Εικόνα 5. David Theobald, Kebab World (2014)

Και ενώ όλα διαφέρουν μεταξύ τους, συμπεριλαμβάνονται στην ίδια κατηγορία, αναδεικνύοντας το καθένα διαφορετικά χαρακτηριστικά. Όσο οι πειραματικές ταινίες του McLaren ξεκίνησαν από απλές φθηνές τεχνικές μέσω της ατομικής του και προσωπικής προσπάθειας αλλά κατέληξαν να έχουν θέση στη μεγάλη οθόνη,⁴ κάτι το οποίο δεν συνηθίζεται στο πειραματικό ‘animation’, άλλο τόσο ο Theobald καταφέρνει να κατακτήσει στο έπακρο την υπολογιστική δύναμη και να δώσει στο κοινό απόλυτα αληθοφανείς εικόνες

⁴ Jordan, William E. “Norman McLaren: His Career and Techniques.” The Quarterly of Film Radio and Television 8, no. 1 (1953): 1–14.

που παραπέμπουν στο στυλ των εμπορικών παραγωγών χωρίς ωστόσο να απομακρύνεται από τα πλαίσια του πειραματικού⁵.

Η παρούσα προσπάθεια εμπύχωσης ενός εικονικού ποιήματος είναι μια πειραματική ταινία καθώς η ιδέα πάνω στην οποία στηρίζεται είναι μια αμφιλεγόμενη έννοια. Η έννοια της ρουτίνας δημιουργεί θετικές και αρνητικές σκέψεις αναλόγως από το ποια σκοπιά θα την κοιτάξεις. Το σενάριο που έχει γραφτεί παρότι έχει μια πενιχρή αρχή, μέση και τέλος δεν απαντά σε ερωτήματα παρά τα δημιουργεί, καθώς η ιδέα της ρουτίνας παρουσιάζεται με τρόπο αλληγορικό εν μέρει αλλά αντικειμενικό από την άλλη. Ο διάλογος λείπει ενώ το επίσης μη γραμμικό μουσικό ύφος εξυπηρετεί τον σκοπό της ιδέας. Η σχέση μεταξύ του πειραματικού ‘animation’ και της μουσικής είναι σημαντική και είναι μάλιστα δυνατό να υποθέσουμε ότι εάν η μουσική μπορούσε να φανεί οπτικά θα εμφανίζονταν ως χρώμα και σχήματα που κινούνται μέσα στον χρόνο με διάφορους ρυθμούς κινήσεις και ταχύτητες. Πολλές πειραματικές ταινίες έχουν ως στόχο να προκαλέσουν αυτό το συναίσθημα και όπως ο Paul Wells αναφέρει, ορισμένοι σκηνοθέτες πιστεύουν ότι ο ήχος και το χρώμα έχουν μια ψυχολογική και συναισθηματική σχέση που μπορεί να αρθρωθεί μέσω της ελεύθερης μορφής που ορίζει το ‘animation’. Κάθε ταινία κινούμενων σχεδίων χρειάζεται ήχο, αλλά οι πειραματικές ταινίες είναι ιδιαίτερα ευαίσθητες σε αυτόν, επειδή συχνά αντιστέκονται στην ομιλία, στα κλισέ ηχητικά εφέ κινούμενων σχεδίων και στην υπερβολικά συναισθηματική μουσική. Με τη χρήση μιας πρωτοποριακής μουσικής, παράξενων θορύβων και αναθεωρημένων ιδεών για τη γλώσσα προκύπτουν διαφορετικά είδη δηλώσεων και αντίκτυπων. Αν το παραδοσιακό κινούμενο σχέδιο αφορά τη γλώσσα, το πειραματικό κινούμενο σχέδιο είναι πιο ποιητικό και υπαινικτικό στον στόχο του.⁶

Στην παρούσα πειραματική ταινία η οπτική γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι καθημερινά αντικείμενα και χώροι που γνωρίζουμε με κάποιες ωστόσο οπτικές επιλογές που δεν είναι ξεκάθαρες εννοιολογικά. Οι εικόνες που ακολουθούν η μία την άλλη είναι κυρίως στατικές με συγκεκριμένα αντικείμενα να κινούνται σε κάθε πλάνο. Η σχέση μεταξύ των εικόνων δεν είναι πάντα ξεκάθαρη μέχρι ο θεατής να φθάσει στο τέλος όπου αναλογίζεται το περιεχόμενο και τη σχέση των εικόνων σαν να διαβάζει ένα ποίημα που χρειάζεται ανάλυση. Είναι περισσότερο ένα κινούμενο εικονικό ποίημα και οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται παρόλο που προέρχονται όλες από τα ψηφιακά μέσα δίνουν τη στιλιστική ελευθερία που απαιτεί ένα ποίημα.

⁵ Paul Taberham, “It Is Alive If You Are,” *Experimental Animation*, 2019, 17–36.

⁶ Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

1.2 Animation και ποίηση

Αν το ορθόδοξο ‘animation’ αφορά τη λογοτεχνική γλώσσα, τότε το πειραματικό ‘animation’ είναι πιο ποιητικό και υποβλητικό ως προς τον στόχο του, σύμφωνα με τον Paul Wells, ο οποίος αναλύει κινούμενες διασκευές κειμένου, χρησιμοποιώντας τη λογοτεχνική θεωρία. Από τη δεκαετία του 1990 προκύπτει ότι η ποίηση και η κινούμενη εικόνα αναδεικνύονται σιγά-σιγά σε θέματα που μπορούν να συνδεθούν περισσότερο κριτικά και αισθητικά. Οι έννοιες της ομορφιάς, της μορφής και της καλλιτεχνικής έκφρασης διερευνώνται από τις αισθητικές θεωρίες. Οι ομοιότητες μεταξύ ποίησης και κινούμενης εικόνας μπορούν να εξεταστούν από την άποψη του τρόπου με τον οποίο η καθεμία χρησιμοποιεί τον ρυθμό, τη σύνθεση, το χρώμα και τον ήχο για να προκαλέσει έντονα συναισθήματα και να παράγει ευχάριστες εικόνες. Η παρούσα ταινία είναι ένα οπτικό ποίημα με μια ακολουθία εικόνων όπου παρουσιάζουν την ιδέα της ρουτίνας και τις πτυχές της. Ο θεατής προκειμένου να καταλάβει περί τίνος πρόκειται πρέπει να το σκεφτεί συνολικά, λαμβάνοντας υπόψιν όλα τα επιμέρους στοιχεία, και εικόνες, όπως ακριβώς και ο αναγνώστης ενός ποιήματος με τις στροφές, τις μεταφορές και τις λέξεις. Αρκετοί θεωρητικοί του ‘animation’ έχουν σχολιάσει τις ομοιότητες των ταινιών εμπύχωσης, με την ποίηση, με βάση τις δομές τους, οι οποίες διέπονται από τον χρόνο, τον ρυθμό, την επανάληψη, τους συμβολισμούς, τις μετωνυμίες κ.α.. Όταν ένα έργο τέχνης λέγεται ποιητικό, συχνά τονίζεται η μεταφορική ή η συμβολική φύση της εικόνας του. Όσον αφορά στον ρυθμό, η ποίηση έχει έναν συγκεκριμένο ρυθμό που χαρακτηρίζεται από την επιλογή των λέξεων, τις νοητικές παύσεις και τις αλληλοσυνδεόμενες στροφές. Η αναγνώριση αυτού του ρυθμού είναι ακριβώς αυτό που προσφέρει απόλαυση στους αναγνώστες της ποίησης. Όσον αφορά στο ‘animation’, οι πρώτοι κινηματογραφιστές αναγνώρισαν ότι ο ρυθμός καθορίζεται από τη διάρκεια του κάθε πλάνου στην οθόνη. Συγκεκριμένα, όταν παρουσιάζεται μια ακολουθία από σύντομες εικόνες συνήθως μεταδίδει μια γρήγορη δραστηριότητα, ενώ μια σειρά από λήψεις σε βάθος χρόνου θα μεταδώσει μια αίσθηση σταδιακού ρυθμού.⁷ Ως επί τω πλείστον, η επιλογή μουσικής επένδυσης δίνει και αυτή ρυθμό, ενισχύοντας την κάθε ταινία. Ποίηση και ‘animation’ παρόλο που χρησιμοποιούν διαφορετικά μέσα για την επίτευξη του ρυθμού, έχουν ίδιες

⁷Robert Armour, “Poetry and Film for the Classroom,” *The English Journal* 66, no. 1 (1977): 88.

θεμελιώδεις αρχές και κατά συνέπεια κοινό αισθητικό αποτέλεσμα προς τον θεατή-αναγνώστη. Ο ποιητής επιχειρεί να περάσει στον αναγνώστη τις ιδέες και τα οράματά του χρησιμοποιώντας λέξεις, την ίδια στιγμή που για τον ίδιο σκοπό ο ‘animator’ - σκηνοθέτης χρησιμοποιεί αυτούσιες εικόνες. Ορισμένοι κριτικοί κινηματογράφου θεωρούν ότι ως αποτέλεσμα η ταινία παρέχει στο κοινό υπερβολική εικόνα χωρίς να αφήνει πολλά στη φαντασία (Armour, 88). Ωστόσο, στο παρόν πειραματικό ‘animation’ - οπτικό ποίημα, ο συνδυασμός όλων των τεχνικών, που κάνουν μια ταινία ποιητική, είτε σε μικρότερο είτε σε μεγαλύτερο βαθμό δίνουν μια ολοκληρωμένη εμπειρία, παρόμοια με εκείνη που κάποιος μπορεί να συναντήσει στην ποίηση. Με τις απαραίτητες παύσεις, τα σύντομα πλάνα, τη μουσική επένδυση, τα χρώματα, τη γραμμή και το συγκεκριμένο στυλ της αφαιρετικής αφήγησης απαντώνται τα ερωτήματα στον βαθμό που χρειάζεται. Το τελικό ύφος και η ατμόσφαιρα της εμψύχωσης με σκοπό μια διαφορετική ποιητική εμπειρία επιτυγχάνεται ούτως ώστε να προσελκύσει τους ενήλικες τους οποίους αφορά. Το γεγονός ότι το ‘animation’ είναι μια μορφή τέχνης που έχει μαγνητίσει κυρίως μικρούς, ενώ αντίστοιχα η ποίηση απευθύνεται συνήθως σε ενήλικες, ορίζει τη μίξη των δύο ως ένα δημιουργικό τρόπο συνάντησης μικρών και μεγάλων, καθιστώντας την εμψύχωση ενός πειραματικού οπτικού ποιήματος σε μια πολύπλευρη μορφή τέχνης απευθυνόμενη τελικά προς όλους. Η τέχνη είναι σχεδιασμένη να διεγείρει όλες τις ηλικίες και η συγκεκριμένη κατηγορία ‘animation’ το εξυψώνει ακριβώς σε αυτό που είναι, μια αυτόνομη 8η τέχνη⁸, αλλάζοντας έτσι τα δεδομένα με την εισαγωγή της ποίησης στη ζωή των μικρών και των κινούμενων σχεδίων στην καθημερινότητα των μεγάλων.

⁸ Γ. Βασιλειάδης, Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου.

1.3 Ρουτίνα

Το θέμα της ταινίας, η Ρουτίνα, είναι τέτοιο που αφήνει περιθώρια για πολλές ερμηνείες χωρίς να παρουσιάζεται μονόπλευρα ως μία θετική ή αρνητική κατάσταση. Η εμπειρία της ρουτίνας και ο τρόπος που ο κάθε άνθρωπος τη βιώνει είναι διαφορετικός. Εν μέρει ο μηχανισμός της ρουτίνας βοηθάει την ανθρώπινη εμπειρία να ανταπεξέλθει στους ακανόνιστους και γρήγορους ρυθμούς της καθημερινότητας και της κοινωνίας στην οποία ζει, σχηματίζοντας υγιή μοτίβα συνηθειών. Ωστόσο, όλα είναι πολύπλευρα και στο εικονικό ποίημα παρουσιάζονται διάφορες αποχρώσεις της ρουτίνας, προκαλώντας γλυκόπικρα συναισθήματα στον θεατή. Κάποιος θα μπορούσε να συγχύσει τη ρουτίνα με τη συνήθεια οπότε είναι επιτακτική η ανάγκη του διαχωρισμού τους. Η διαφορά της ρουτίνας από μια συνήθεια έγκειται στο ότι μία ένδειξη και μια συνήθεια πάνε μαζί, καθώς επίσης η συνήθεια μπορεί να εξασθενήσει με τη συνεχή απουσία του κατάλληλου σήματος ενώ η ρουτίνα δεν απαιτεί κάποια υπενθύμιση.⁹ Ο ορισμός της ρουτίνας πριν προχωρήσουμε στην πηγή και την ανάλυση της ιδέας είναι μια επαναλαμβανόμενη ενέργεια που περιλαμβάνει μια γρήγορη, ασυνείδητη εργασία που συνήθως απαιτεί λίγο χρόνο.¹⁰ Το κοινό τους στοιχείο είναι ότι συνήθεια και ρουτίνα απαιτούν ελάχιστη συνειδητή σκέψη, γεγονός που σχετίζεται άμεσα με το περιεχόμενο και τα φιλοσοφικά ζητήματα που θέτει η ταινία. Στο έργο του B.F.Skinner¹¹ αναφέρεται ότι οι ρουτίνες και οι συνήθειες αναπτύσσονται ως αποτέλεσμα επαναλαμβανόμενων ενεργειών που στη συνέχεια ακολουθούνται από ανταμοιβές ή ενισχύσεις. Καθώς η συσχέτιση μεταξύ της συμπεριφοράς και της ανταμοιβής αυξάνεται με την πάροδο του χρόνου, η συμπεριφορά τελικά εκτελείται αυτόματα ως απάντηση σε ένα συγκεκριμένο σύνθημα ή περίσταση. Η αρχική ιδέα της παρουσίασης της έννοιας της ρουτίνας προήλθε αρχικά από την προσωπική εμπειρία και παρατήρηση κατά την περίοδο της πανδημίας, όπου η έννοια της ρουτίνας τέθηκε στο μικροσκόπιο πολλών, βιώνοντας ο καθένας τις ευχάριστες και μη πτυχές της. Οι ισορροπίες και οι δομημένες ρουτίνες αναταράχτηκαν, και ενώ πριν την πανδημία προσέφεραν στην ανθρώπινη εμπειρία και

⁹ David T. Neal et al., “How Do Habits Guide Behavior? Perceived and Actual Triggers of Habits in Daily Life,” *Journal of Experimental Social Psychology* 48, no. 2 (2012): 492–98.

¹⁰ Katherine R. Arlinghaus and Craig A. Johnston, “The Importance of Creating Habits and Routine,” *American Journal of Lifestyle Medicine* 13, no. 2 (2018): 142–44.

¹¹ B. F. Skinner, *The Behavior of Organisms: An Experimental Analysis* (Prentice-Hall, 1938).

ψυχοσωματική κατάσταση μια ασφαλή καθημερινότητα, ξαφνικά εμφανίστηκε η επιτακτική ανάγκη για την κατάκτηση νέων συνηθειών ισάξιων των προηγούμενων με παρόμοιο αντίκτυπο στην ψυχή του ατόμου. Αυτή η κατάσταση αποτέλεσε την αφορμή για την παραγωγή ενός ‘animation’, που θέτει τη ρουτίνα στο μικροσκόπιο ξανά και ξανά, προκειμένου να επαναπροσδιορίσει κανείς την αξία της και τους κινδύνους που αυτή μπορεί να εμπεριέχει σε στιγμές κρίσης. Η ταινία ονομάζεται « 66 Days » και ο τίτλος προήλθε από τον κομβικό αριθμό των ημερών που χρειάζεται κάποιος ώστε να σχηματίσει επιτυχώς μία συνήθεια που συντροφεύει την μετέπειτα ρουτίνα του. Με τις συνήθειες και τις ρουτίνες να είναι ως επί το πλείστον δράσεις ασυνείδητες, η ταινία «66 days» είναι ακριβώς μια τέτοια αναπαράσταση, κατά την οποία συνήθεια και ρουτίνα εμπλέκονται και παρουσιάζονται σε ένα σύνολο διαδοχικών εικόνων σε κίνηση, όπου ο χαρακτήρας ακολουθεί την καθιερωμένη ρουτίνα του με τις αγαπημένες συνήθειες του, χωρίς ωστόσο να αφήνει το πρώτο στάδιο της ρουτίνας, για να προχωρήσει στο επόμενο. Αυτός ο φυσικός αυτοματισμός που χαρακτηρίζει τη ρουτίνα από κάποια στιγμή και μετά, είναι το κομβικό σημείο στο οποίο στηρίζεται όλη η ταινία. Συγκεκριμένα, το γεγονός αυτό μέσω των παραπάνω στοιχείων και αναπαραστάσεων, που διέπουν το ‘animation’ αναδεικνύουν τους υγιείς μηχανισμούς, την ομορφιά και την ευχαρίστηση, που μπορεί να αντλεί κάποιος από τη ρουτίνα αλλά και τη λήθη στην οποία μπορεί να επέλθει μέσω των αυτοματοποιημένων συνηθειών φέρνοντας την ανθρώπινη εμπειρία και καθημερινότητα σε ένα τέλμα. Ένα παράδειγμα που θα μπορούσε να περιγράψει το πως παρουσιάζεται η ρουτίνα στην ταινία είναι το πείραμα του Skinner με τα περιστέρια. Ο Skinner κατασκεύασε κλουβιά περιστερών με κουμπιά που όταν τα πατούσαν απελευθέρωναν ένα σφαιρίδιο τροφής.¹² Τα περιστέρια θα τσιμπούσαν τελικά το κουμπί στον τοίχο, ενώ θα ερευνούσαν το κλουβί. Το γεγονός ότι το πάτημα του κουμπιού απελευθέρωνε ένα σφαιρίδιο τροφής τους έγινε γρήγορα αντιληπτό. Αυτό το πείραμα περιγράφει κατά τον Skinner ακριβώς τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνονται συνήθειες. Συγκεκριμένα η ακολουθία είναι το ερέθισμα, η συμπεριφορά και η ανταμοιβή. Στην περίπτωση της ταινίας οι ανταμοιβές είναι μέρος της ρουτίνας της Τάδε δηλαδή τα επόμενα βήματα που θεωρητικά είναι ο καφές και το γεύμα ως επιβράβευση της ολοκλήρωσης των πρώτων βημάτων στο μπάνιο. Ωστόσο, βλέπουμε ότι τα ερεθίσματα του ατμού του καφέ και του τοστ ή οι αγαπημένες εικόνες της Τάδε όπως η φύση, δεν συμβαδίζουν με τη συμπεριφορά της και όλα τα επιμέρους σήματα δεν γίνονται αντιληπτά. Όλα τα στοιχεία και τα παραπάνω γενικά

¹² Classics in the history of psychology -- Skinner (1948).

χαρακτηριστικά, που απαρτίζουν το ‘animation’ για την απόδοση της κεντρικής ιδέας της συνήθειας και της ρουτίνας, θα αναλυθούν στο επόμενο κεφάλαιο.

Κεφάλαιο II

2.1 Προ παραγωγή

Στο στάδιο της προ παραγωγής αποφασίστηκαν η κεντρική ιδέα και μέσω της βιβλιογραφικής έρευνας γράφτηκε το σενάριο. Στη συνέχεια σχεδιάστηκε η εικονογράφηση σεναρίου (storyboard) για την απαραίτητη καθοδήγηση στο στάδιο της παραγωγής. Το όνομα που επιλέχθηκε για την πρωταγωνίστρια είναι το όνομα Τάδε. Η επιλογή αυτής της λέξης ως όνομα έγινε με σκοπό την εύκολη αντικατάσταση της με οποιοδήποτε όνομα, καθώς ο καθένας θα μπορούσε να βρίσκεται ή να ταυτίζεται με τη θέση της Τάδε. Μια ακόμη επιλογή που έγινε στο στάδιο της προ παραγωγής είναι η απουσία διαλόγου. Η οπτική εικόνα και η μουσική επένδυση είναι αρκετά για να εξηγήσουν την ιδέα της ταινίας και να υποστηρίξουν τις επιλογές με τις οποίες η Τάδε έρχεται αντιμέτωπη, καθώς επίσης να δημιουργήσουν τα απαραίτητα συναισθήματα και σκέψεις στον θεατή. Για περαιτέρω ανάπτυξη της μουσικής επένδυσης στο «66 days» βλ. Κεφ. 2.3.2. Η συνολική διάρκεια της εμψύχωσης του οπτικού ποιήματος είναι τρία λεπτά και παρακάτω δίνεται μια σύντομη περιγραφή πάνω στην οποία χτίστηκε το σενάριο, η εικονογράφηση του και τελικώς όλη η εμψύχωση της ταινίας.

«Η Τάδε ζει μόνη σε ένα διαμέρισμα στη μέση της Αθήνας, στη μέση του κόσμου, στη μέση του πουθενά. Η κάθε της ημέρα ξεκινάει στο μπάνιο με το βούρτσισμα των δοντιών της. Η Τάδε αγαπάει τα απλά πράγματα, όπως μια κούπα καφέ , ένα ζεστό πρωινό γεύμα και την πρασινάδα που ξεπροβάλλει από τα παράθυρά της. Όλα την περιμένουν ανυπόμονα, όμως είναι η μαγική ώρα του μπάνιου, όπου η Τάδε ξεχνάει όλες της τις έγνοιες. Βουτηγμένη στην λήθη είναι ένα βήμα πριν μπορέσει να βγει από το μπάνιο. Ανοίγει τα μάτια. Άραγε θα καταλάβει ποτέ η Τάδε ότι η ζωή της στο διαμέρισμα δεν είναι το μόνο πράγμα που την κρατά ζωντανή ή θα μείνει για πάντα σε ένα μοτίβο που την κρατά παγιδευμένη στην λούπα του start_stop_repeat και προδομένη από τις αγαπημένες τις συνήθειες.»

2.1.1 Σενάριο

[66 days]

FADE IN:

ΕΣΩΤ. ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ - ΠΡΩΙ

Η αρχή της κάθε ημέρας της Τάδε ξεκινάει στην τουαλέτα. Ξυπνάει, και κλειδώνεται στο μπάνιο με τις ώρες. Τόσες πολλές ώρες που χάνει το μέτρημα, τον εαυτό της και την ζωή της. Η φωτεινή επιγραφή της τουαλέτας στο βάθος του σκοτεινού διαδρόμου την καλεί δελεαστικά. Τα γράμματα κινούνται κυματιστά.

Establishing shot & Slow zoom in: Διασχίζοντας τον διάδρομο φθάνουμε στον κεντρικό χώρο που πρωταγωνιστεί που είναι το μπάνιο. Cross Dissolve με το επόμενο πλάνο.

ΕΣΩΤ. ΤΟΥΑΛΕΤΑ - ΠΡΩΙ

Down shot στα πόδια της Τάδε, η οποία στέκεται μπροστά από τον νιπτήρα με το τρεχούμενο νερό, έτοιμη να βουρτσίσει τα δόντια της. Εισαγωγή κειμένου "STEP ONE" που κυματίζει και μας δείχνει το πρώτο βήμα.

Το πρώτο πράγμα που θα κάνει καθημερινά είναι να βουρτσίσει τα δόντια της, να ρίξει νερό στο πρόσωπό της και παράλληλα να αφήσει το νερό της βρύσης να τρέχει ανεξέλεγκτα. Φαίνεται πως αυτό είναι το φυσικό επακόλουθο πλέον για την ζωή όχι μόνο της Τάδε αλλά όλων όσων περνούν το μεγαλύτερο μέρος της ζωής τους σε δωμάτια. Συχνά, η αλήθεια εμφανίζεται μπροστά στα μάτια της και θολώνεται από την ομορφιά της. Η λήθη όμως είναι πολύ πιο δυνατή

Medium shot στην βρύση την οποία η Τάδε έχει ανοίξει και έχει αφήσει ανοιχτή όσο αυτή βουρτσίζει τα δόντια της.

Close up στο πρόσωπο της τάδε καθώς βουρτσίζει τα δόντια της.

Medium shot στο χέρι της Τάδε που βάζει την οδοντόβουρτσα στην θέση της. Όσο εκείνη ακολουθεί την ρουτίνα της κλεισμένη στο μπάνιο, κάποιες από τις άλλες

αγαπημένες ιεροτελεστίες της ημέρας της, την περιμένουν ανυπόμονα στα άλλα δωμάτια.

ΕΣΩΤ. ΣΑΛΟΝΙ-ΠΡΩΙ

Medium shot σε μια τηλεόραση η οποία δείχνει την ανατολή του ηλίου. Ο ήλιος ξεπροβάλλει πίσω από τα βουνά.

Full shot στο σαλόνι το οποίο φωτίζεται από τον ήλιο που μόλις έχει ανατείλει και ο ζεστός καφές την περιμένει στο τραπέζακι με τον ατμό του να ταξιδεύει μέσα στο δωμάτιο.

ΕΣΩΤ. ΚΟΥΖΙΝΑ-ΠΡΩΙ

Full shot στην ηλιόλουστη κουζίνα όπου η τοστιέρα βγάζει ζεστούς ατμούς και έπειτα πετάγονται τα φρυγανισμένα ψωμάκια καθώς ακούγονται κελαηδήματα από το αηδόνι που έχει κάτσει στο παράθυρο.

FADE OUT

FADE IN

ΕΣΩΤ. ΤΟΥΑΛΕΤΑ-ΠΡΩΙ

Βήμα δεύτερο είναι το μπάνιο. Η ώρα του μπάνιου είναι η πιο μαγική για την Τ. Η μουσική συνοδεύει πάντα τα μπάνια της καθώς την βοηθάει να ταξιδεύει σε μέρη που η καθημερινότητα έχει αρχίσει να της στερεί.

Full shot τουαλέτας με slow zoom in στην μπανιέρα.

Medium shot στο χέρι της Τ. που ανοίγει την βρύση της μπανιέρας και βλέπουμε το νερό να τρέχει.

Medium shot στο ραδιόφωνο το οποίο βρίσκεται πάνω στο πλυντήριο. Το play ενεργοποιείται χωρίς κάποιος να το πατήσει. Κείμενο στην οθόνη PLAY. Μουσική ξεκινά να παίζει. Η Τ. τώρα βρίσκεται μέσα στην μπανιέρα.

Medium shot και slow zoom in στην Τάδε που κάθεται και χαλαρώνει μέσα στην μπανιέρα καθώς αρχίζει να βυθίζεται.

Down shot στο πρόσωπο της Τάδε που έχει φθάσει στον πυθμένα της μπανιέρας και φαίνεται χαμένη τόσο μέσα στο νερό όσο και σε έναν άλλο ονειρικό κόσμο.

Full shot: Η Τάδε βρίσκεται ξαφνικά σε ένα δάσος με μία λίμνη και αποφασίζει να το διασχίσει προκειμένου να φτάσει το κινούμενο STOP που τρεμοπαίζει πάνω από την λίμνη. Η κάμερα ακολουθεί την Τάδε που περπατάει αργά προς την λίμνη. Αυτό που την περιμένει εκεί είναι το εισιτήριο για την διαφυγή της από την λούπα στην οποία έχει παγιδεύσει τον εαυτό της. Ωστόσο, δεν τα καταφέρνει. Το STOP λιώνει και εξαϋλώνεται μέσα στην λίμνη.

FADE OUT

FADE IN

ΕΣΩΤ. ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΧΩΡΟΙ-ΒΡΑΔΥ

Η Τάδε βρίσκεται σε πλήρη μέθη και όσο το δροσερό μπάνιο η μουσική και τα όνειρα την έχουν κυριαρχήσει, Η Τ. όλο και περισσότερο παγιδεύεται σε μια ψευδαίσθηση. Τώρα ο καφές έχει κρυώσει, τα τοστ έχουν ξεραθεί και η ώρα της δύσης έχει φθάσει και το σκοτάδι πέφτει.

Η σκηνή αυτή αποτελείται από μια ακολουθία μουντών εικόνων 1. του καφέ ο οποίος τώρα έχει παγώσει και περιτριγυρίζεται από πολλά φυτά όπως και όλο το σαλόνι , 2. της τοστιέρας της οποίας τα ψωμάκια είναι ξεχασμένα εκεί και φαγωμένα από το αηδόνι ενώ η κουζίνα έχει γεμίσει και αυτή φυτά 3. την τηλεόραση η οποία επίσης περιτριγυρισμένη από φυτά δείχνει την δύση της ημέρας και τον ήλιο που χάνεται πίσω από τα βουνά και η οθόνη σκοτεινιάζει.

FADE OUT

FADE IN

ΕΣΩΤ. ΤΟΥΑΛΕΤΑ - ΒΡΑΔΥ

Το μόνο πράγμα που ταρακουνάει την Τάδε και την ξυπνάει από την ψευδαίσθηση είναι η παύση της μουσικής. Η Τάδε λοιπόν έχει τώρα “ξυπνήσει” και αποφασίζει να βγει από την μπανιέρα.

Down shot: μέσα στο σκοτεινό φόντο βλέπουμε τώρα δύο μάτια να ανοίγουν.

Zoom out & panning: Σταδιακά ένα ευρύ μέρος του μπάνιου αποκαλύπτεται με διαγώνια κίνηση κάμερας και βλέπουμε κλαδιά και φυλλωσιές να έχουν εισβάλλει και να κατακλύζουν το μπάνιο. Η Τάδε βγαίνει από την μπανιέρα. Ωστόσο, κάτι είναι διαφορετικό και η Τάδε φαίνεται να έχει παγιδευτεί ακόμα και η ίδια από τα κλαδιά.

Down shot στα χέρια της Τάδε καθώς κοιτάει τα φυτά που τα έχουν περιτυλίξει. Η Τάδε στέκεται μπροστά από την μπανιέρα και καθώς κάνει τα χέρια της στην άκρη κοιτάει κάτω για να δει τελικά ότι τα κλαδιά περιτυλίζουν τώρα και τα πόδια της. Αποφασίζει να το αγνοήσει και συνειδητά να πατήσει το repeat στο ραδιόφωνο και να συνεχίσει έτσι αυτό που αποκαλεί ρουτίνα. Μια ρουτίνα από την οποία δεν μπορεί να ξεφύγει. Η ίσως δεν θέλει να ξεφύγει.

Medium shot στο χέρι της Τάδε που πατάει το REPEAT στο ραδιόφωνο το οποίο βρίσκεται πάνω στο πλυντήριο περικυκλωμένο από φυτά. Η μουσική αρχίζει πάλι να παίζει.

Full shot στην πόρτα του μπάνιου που είναι γεμάτη με φυλλωσιές και δύσκολα την διακρίνει κανείς προς τον μακρύ διάδρομο ο οποίος έχει μεταμορφωθεί και αυτός σε δάσος. Πέφτουν παράλληλα οι τίτλοι τέλους.

ΤΕΛΟΣ

Το οπτικό ποίημα χωρίζεται σε τέσσερις σκηνές ή τέσσερα μέρη. Κάθε μέρος αποτελείται από ένα σύνολο κινούμενων εικόνων που δείχνει την κατάσταση στην οποία βρίσκεται κάθε φορά η πρωταγωνίστρια. Η Τάδε έχει μια ρουτίνα κάθε μέρα που περνά και αυτή η ρουτίνα αποτελείται από κάποια βήματα κατά τα οποία βλέπουμε να εκτελεί ορισμένες συνήθειες και σε συγκεκριμένο χώρο ο οποίος είναι η τουαλέτα. Ωστόσο, κάποιες από τις άλλες αγαπημένες της συνήθειες τις έχει ξεχάσει στα άλλα δωμάτια στα οποία δεν εισέρχεται ποτέ. Αντιθέτως, απολαμβάνει πολύ την ώρα της πρωινής ρουτίνας στο μπάνιο όπου προσέχει τον εαυτό της πλένοντας τα δόντια της και κάνοντας το μπάνιο της. Οι άλλες συνήθειες και αγάπες της όπως ο πρωινός καφές, το ζεστό πρωινό γεύμα της και το αεράκι που κινεί τα φύλλα έξω από το παράθυρό της εμφανίζονται παρά μόνο στα όνειρά της όπου το υποσυνείδητο την καλεί να βάλει ένα ‘stop’, να σταματήσει τη μουσική και να βγει από το μπάνιο. Τελικά, ξυπνάει από το όνειρο και ενώ κανείς περιμένει την αλλαγή και τη συνέχεια της ημέρας της στα άλλα δωμάτια εκείνη επιλέγει το ‘repeat’. Η μουσική συνεχίζει, αυτή παραμένει στο μπάνιο και η ζωή την περιμένει ακριβώς έξω από την πόρτα της με τα φυτά και τον ατμό του πρωινού να έχουν κατακλύσει όλους τους χώρους στο σαλόνι, την κουζίνα και τον διάδρομο.

Στο πρώτο μέρος παρουσιάζεται το πρώτο βήμα της ημέρας της, που είναι να πλύνει τα δόντια της, ενώ ακολουθούν και πλάνα από τους πραγματικούς χώρους του σαλονιού και της κουζίνας με τον καφέ και τα τοστ να την περιμένουν καθώς ξεπροβάλλει η ανατολή του ηλίου στην τηλεόραση πράγμα που σημαίνει την έναρξη της ημέρας. Στο δεύτερο μέρος ακολουθεί το δεύτερο βήμα που είναι το μπάνιο της Τάδε, με εκείνη να ανοίγει το νερό και το ραδιόφωνο πάνω στο πλυντήριο να ξεκινάει να παίζει μουσική. Το όνειρο έχει ήδη κάπως ξεκινήσει. Έπειτα η Τάδε βρίσκεται στην μπανιέρα και μετά μέσα στο νερό σε μια κατάσταση λήθης καθώς το όνειρο αρχίζει να κυριαρχεί. Στο όνειρο η Τάδε βλέπει τον εαυτό της σε ένα δάσος με μία λίμνη σε χρώμα κόκκινο με τα γράμματα του ‘stop’ να αιωρούνται από πάνω της. Το φεγγάρι φέγγει και το ‘stop’ λιώνει όταν εκείνη πλησιάζει κοντά του. Στο τρίτο μέρος υπάρχει μια ακολουθία εικόνων και μια επανάληψη των ίδιων χώρων που συναντήσαμε στο πρώτο μέρος. Ωστόσο, οι διαφορές είναι εμφανείς και τα δωμάτια είναι σκοτεινά γεμάτα με φυτά σαν να έχει εισβάλει ο κόσμος του ονείρου σε αυτά και να τα έχει μετατρέψει σε δάσος. Ο ατμός του καφέ έχει εξαφανιστεί καθώς έχει φυσικά κρυώσει, τα τοστ επίσης είναι κρύα και φαγωμένα από το σπουργίτι που καθόταν το πρωί στο περβάζι του παραθύρου έτοιμο να τα κατασπαράξει. Η δύση εμφανίζεται τώρα στην οθόνη της τηλεόρασης πράγμα που σημαίνει το τέλος της ημέρας. Και ενώ η Τάδε ισορροπεί ανάμεσα στην πραγματικότητα και το όνειρο, ανοίγει τα μάτια. Αυτό είναι το τέταρτο και τελευταίο μέρος. Σε αυτό το μέρος έρχεται και η τελική απόφαση της Τάδε. Κάποια από τα φυτά που

έχουν καλύψει τους υπόλοιπους χώρους βλέπουμε τώρα να απλώνονται σταδιακά και στην τουαλέτα όπου βρίσκεται η πρωταγωνίστρια με εκείνη να μην γλιτώνει από αυτά καθώς την περικυκλώνουν σε πόδια και χέρια. Στο προτελευταίο πλάνο βλέπουμε το ραδιόφωνο που πριν έπαιζε τη μουσική και τώρα έχει σταματήσει μόνο και μόνο για να ξαναπατήσει η Τάδε το ‘repeat’ αντί του ‘stop’. Στο τελευταίο πλάνο επιστρέφουμε στο αρχικό πλάνο που είναι ο διάδρομος ο οποίος δεν είναι πια προσβάσιμος και καθαρός αλλά έχει και αυτός μετατραπεί σε δάσος με τον ατμό από τον καφέ και τα τοστ να προσπαθούν μέχρι τελευταία στιγμή να “ξυπνήσουν” την Τάδε χωρίς καμία επιτυχία.

2.1.2 Storyboard

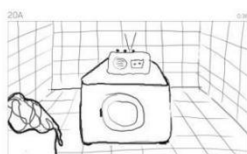
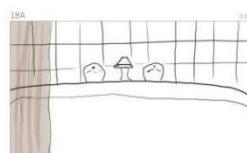
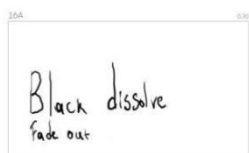
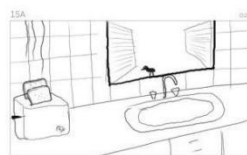
Η διαδικασία σκιαγράφησης της στρατηγικής μοντάζ ενός ‘animation’ ονομάζεται ‘storyboarding’. Πρόκειται για μια τεχνική για τη δημιουργία μιας χρονικής αρχιτεκτονικής που καθορίζεται από το χρονοδιάγραμμα και το μήκος των εικόνων. Το μήκος μια γραμμής ή μιας στροφής στην ποίηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη μέτρηση του χρονικού μοτίβου. Στην προκείμενη περίπτωση, παρότι το storyboard βοηθά συνήθως την υποστήριξη μια ιστορίας, εδώ λειτουργεί ως οδηγός της λογικής της ανάπτυξης της αίσθησης των συναισθημάτων και των σκέψεων.



ICANT

Boards: 50 | Shots: 50 | Duration: 1:40 | Aspect Ratio: 16:9
DRAFT: JULY 31, 2023

Page: 2 / 5

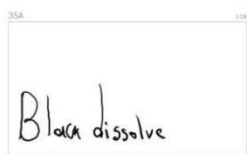
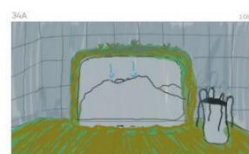
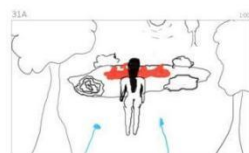
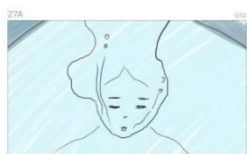
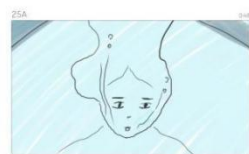


Storyboard

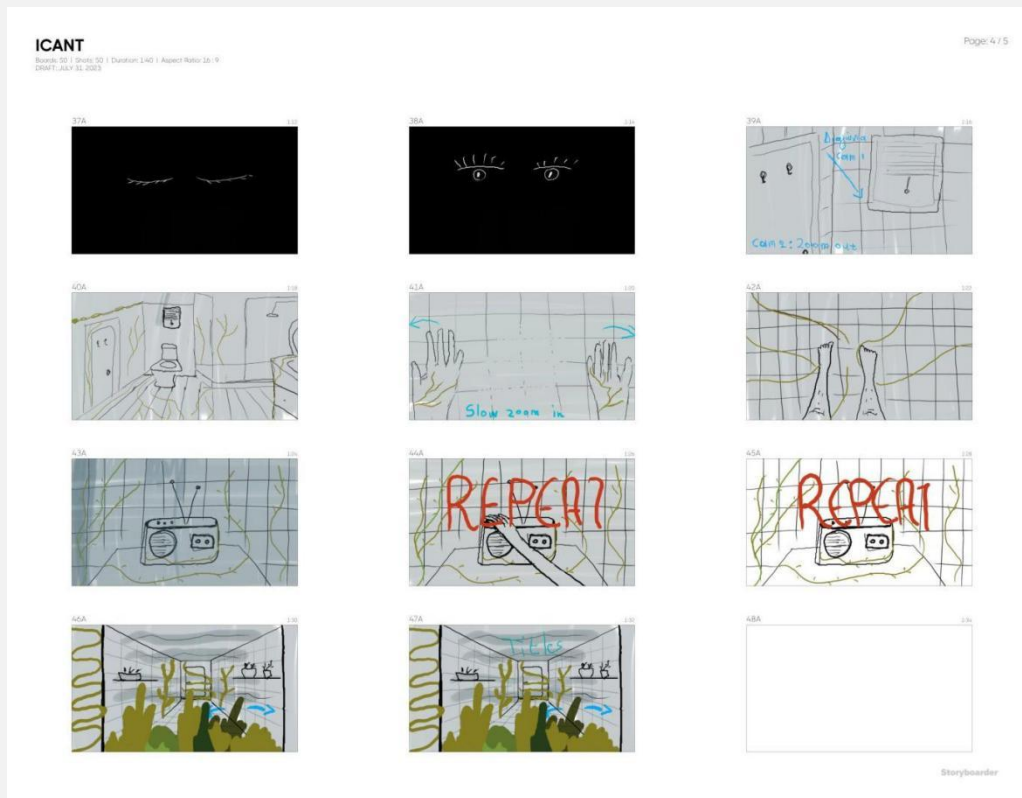
ICANT

Boards: 50 | Shots: 50 | Duration: 1:40 | Aspect Ratio: 16:9
DRAFT: JULY 31, 2023

Page: 3 / 5



Storyboard



2.1.3 Ανάλυση πλάνων

Τα παρακάτω πλάνα είναι όσα χρησιμοποιήθηκαν για την εμπύχωση της ταινίας.

Πλάνο εδραίωσης/Establishing shot

Το πλάνο εδραίωσης που χρησιμοποιείται συχνά για την έναρξη μιας σκηνής, βοηθά στην δημιουργία ατμόσφαιρας και μπορεί να υποδηλώνει το πλαίσιο των όσων θα ακολουθήσουν. Συνήθως, έχει την μορφή μεγάλου πλάτους και προσδιορίζει την τοποθεσία και κάποιες φορές τον χρόνο της σκηνής. Εδώ το πλάνο εδραίωσης ξεκινάει στον διάδρομο, μαρτυρά όμως τον πρωταγωνιστικό χώρο μέσω κειμένου.

Zoom

Το ζουμ δίνει την αίσθηση ότι πλησιάζουμε ή απομακρυνόμαστε από το θέμα και είναι ίσως η πιο γνωστή κίνηση της φωτογραφικής μηχανής. Παρόλο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τονίσει μια συγκεκριμένη θέση στο κάδρο, άλλοι ελιγμοί όπως ένα 'dolly', είναι μια πιο ρεαλιστική προσέγγιση για την απεικόνιση της κίνησης. Η χρήση του ζουμ μπορεί να δώσει δραματικό ύφος στις σκηνές ή να χρησιμοποιηθεί για την μετάδοση νοημάτων. Στο

«66 days» του ζουμ είναι μια συχνή τεχνική προκειμένου να προσανατολίσουν τον θεατή καθώς δεν υπάρχουν διάλογοι ή αφήγηση. Σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιείται ώστε να δώσει επίσης ρυθμικότητα και να δημιουργήσει ένταση. Η τεχνική του ‘dolly’ χρησιμοποιήθηκε μία μόνο φορά.

Γενικό πλάνο/Full shot

Το γενικό πλάνο απεικονίζει ολόκληρο το σώμα του υποκειμένου από την κορυφή μέχρι τα νύχια. Αντί να εστιάζει στην συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα, αυτή η λήψη συχνά εστιάζει περισσότερο στον τρόπο με τον οποίο κινείται και κάνει χειρονομίες. Στο «66 days» αυτή η λήψη είναι η πιο συχνή και σε συνδυασμό με το πλάνο εδραίωσης παρουσιάζονται τόσο έμπυχα όσο και άψυχα αντικείμενα και χώροι από μια απόσταση προκειμένου να περιγράψουν απλά την κατάσταση που επικρατεί ώστε αργότερα μέσω του συσχετισμού των γενικών λήψεων να εξαχθεί το νόημα και κατά συνέπεια σκέψεις και συναισθήματα.

Μεσαίο πλάνο/Medium shot

Η επόμενη λήψη που απαρτίζει το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας είναι το μεσαίο πλάνο που αναφέρεται επίσης ως πλάνο “3/4”. Συνήθως σε αυτή τη λήψη απεικονίζεται κάποιος από τα γόνατα και πάνω. Τοποθετεί τον χαρακτήρα αρκετά κοντά ώστε ο θεατής να μπορεί να δει τα συναισθήματά του καθώς και το σκηνικό και τις κινήσεις. Ο τρόπος που χρησιμοποιήθηκε αυτή η λήψη στην ταινία λειτουργεί έτσι ώστε να τονίσει κάποια σημαντικά και μεταβατικά σημεία στην ταινία χωρίς πάντα να εμπεριέχεται κάποιο υποκείμενο καθώς σε αυτή την ταινία-ποίημα τα αντικείμενα παίζουν σημαντικό επίσης ρόλο.

Κοντινό πλάνο/Close up

Δεδομένου ότι το κεφάλι ή το πρόσωπο του υποκειμένου γεμίζει το μεγαλύτερο μέρος του κάδρου σε μια κοντινή λήψη, οι αντιδράσεις και τα συναισθήματά του μπορούν να καθορίσουν την πορεία του σεναρίου. Χωρίς διακοπές από το παρασκήνιο, το θέμα γίνεται η κύρια εστίαση και βοηθά στην ικανότητα του κοινού να αναπτύξει μια προσωπική σχέση.

Πλονζέ/Down shot

Η κάτω λήψη γίνεται από το ύψος των ματιών του υποκειμένου και μπορεί να δώσει την εντύπωση ότι το άτομο είναι ανυπεράσπιστο ή αβοήθητο. Αυτή η λήψη χρησιμοποιείται τρεις

φορές, στο πρώτο μέρος όπου ξεκινάει την ημέρα στο μπάνιο της με το πλάνο στα πόδια, στην μέση του ‘animation’ όπου βυθίζεται στην μπανιέρα και προς το τέλος όπου κοιτάει τα άκρα της ενώ περικυκλώνονται από βρύα. Με τον τρόπο αυτό κατά μήκος όλης της ταινίας ενεργοποιείται και έπειτα υπενθυμίζεται η συναισθηματική κατάσταση της απελπισίας ενός ανήμπορου ατόμου.

POV/Point of view

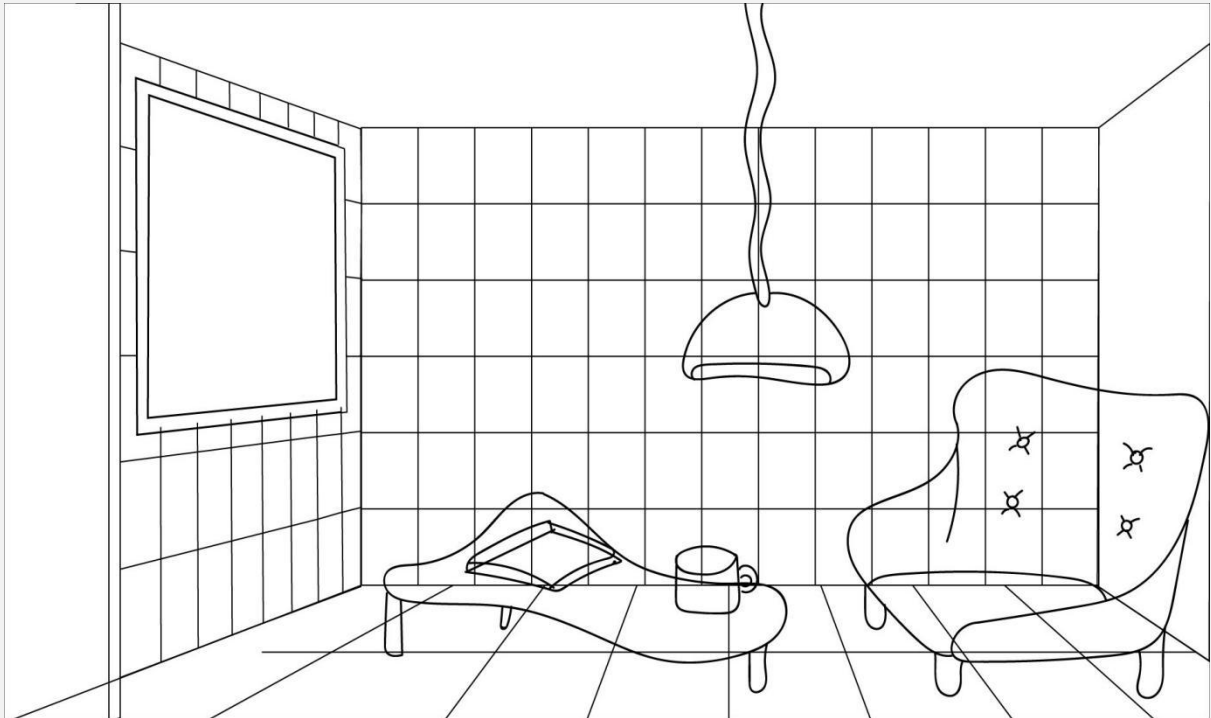
Το πλάνο POV προσφέρει μια γωνία που αποκαλύπτει τι κοιτάζει ένας χαρακτήρας. Αυτό το είδος λήψης επιτρέπει στον θεατή να υιοθετήσει την οπτική γωνία του ατόμου και να αρχίσει να κατανοεί την συναισθηματική του κατάσταση σε ένα πιο οικείο επίπεδο.

Για τα παραπάνω βλ. παραπομπή.¹³

¹³ “The 16 Types of Camera Shots & Angles (Video Guide): Boords.” boords.com, August 24, 2023. <https://boords.com/blog/16-types-of-camera-shots-and-angles-with-gifs>.

2.2 Παραγωγή

Το στάδιο της παραγωγής περιλαμβάνει την ίδια την εμψύχωση και ότι αυτό συνεπάγεται. Αρχικά, η παραγωγή ξεκίνησε με κάποια πειράματα προκειμένου να βρεθεί το σωστό λογισμικό για την εκπόνησή του ‘animation’ και το στυλ με το οποίο θα πορεύονταν το υπόλοιπο της ταινίας. Τα λογισμικά που δοκιμάστηκαν ήταν το ‘Krita’, το ‘Photoshop’, και το ‘Animate’ της ‘Adobe’. Τα τελικά λογισμικά που επιλέχθηκαν για την εμψύχωση ήταν το ‘Adobe Animate’ σε συνεργασία με το ‘Photoshop’. Για τη δημιουργία των backgrounds επιλέχθηκαν το ‘Adobe Illustrator’ με το ‘Adobe Photoshop’. Αφού αποφασίστηκαν τα κατάλληλα εργαλεία και λογισμικά προχώρησα στην εμψύχωση. Η εμψύχωση της πρώτης σκηνής καθόρισε το γραφικό στυλ της υπόλοιπης ταινίας καθώς και τον αριθμό των κάδρων ανά δευτερόλεπτο ο οποίος ήταν ‘24fps’. Για το συγκεκριμένο ποίημα τα ‘24fps’ ήταν αρκετά για να προσδώσουν την κατάλληλη ροή στο ‘animation’ χωρίς να του αφαιρεί πολλές λεπτομέρειες αλλά ούτε να το κάνει υπέρ ρεαλιστικό και γρήγορο. Όσον αφορά στο γραφικό στυλ, τα χρώματα και οι γραμμές δουλεύονταν καθ’ όλη τη διάρκεια της παραγωγής με ορισμένες παραμέτρους που ήταν σταθερές. Αυτές οι παράμετροι είναι το χρώμα της πρωταγωνίστριας, τα τετράγωνα μοτίβα που θα χαρακτήριζαν τα περισσότερα δωμάτια της ταινίας καθώς και τα κείμενα στην οθόνη που θα ήταν στην απόχρωση του κόκκινου. Η ταινία στο σύνολό της αντιμετωπίστηκε ως ένα πείραμα ή ως ένα γλυπτό και η μία σκηνή καθόριζε το στυλ της άλλης. Ωστόσο, αυτό δημιούργησε κάποιες καθυστερήσεις καθώς χρειάστηκε πολλές φορές να επέμβω σε παλαιότερες σκηνές ώστε να έρθουν στα μέτρα των νέων. Η διαδικασία που ακολουθούσα ήταν αρχικά ο σχεδιασμός και η δημιουργία των ‘backgrounds’. Το ‘Illustrator’ χρησίμευσε στη δημιουργία κάποιων προσχεδίων μέσω των οποίων μελετήθηκε η προοπτική των χώρων και η τοποθέτηση των αντικειμένων (βλ.εικ.6).

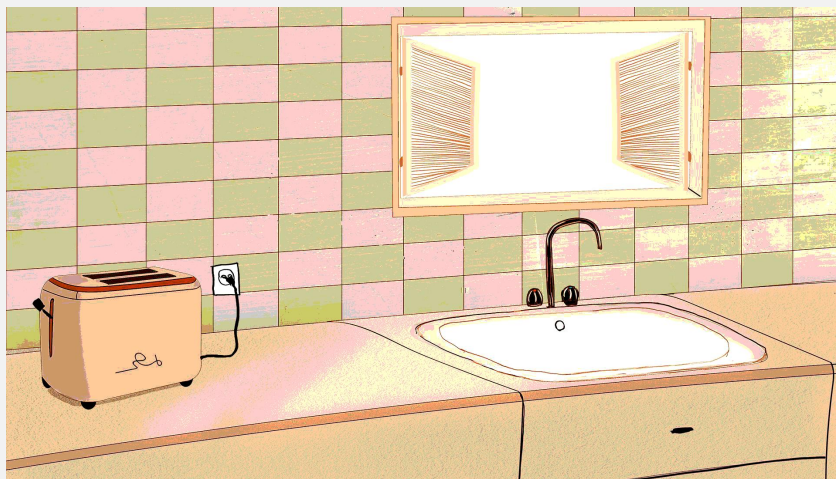


Εικόνα 6

Όταν το προσχέδιο ήταν έτοιμο ακολουθούσε ο χρωματισμός, η εισαγωγή υφών και άλλων λεπτομερειών τα οποία διεξάγονταν στο 'Photoshop'. Στις εικόνες 7 και 8 βλέπουμε κάποια από τα 'background' στην πολύ αρχική τους μορφή αφού έχουν περαστεί στο 'Photoshop'. Στη συνέχεια έγιναν φυσικά κάποιες αλλαγές με την επεξεργασία του φωτισμού (βλ. Κεφ. 3.1.3) και την εισαγωγή του 'animation'.

Εικόνα 7





Εικόνα 8

Το επόμενο βήμα ήταν αυτό της εμφύχωσης όπου μέσω τα εργαλείων του ‘Adobe Animate’ δημιουργήθηκαν όλες οι κινούμενες εικόνες με την τεχνική του ‘frame by frame’, σχεδιάζοντας δηλαδή εικόνες στο ένα κάδρο μετά το άλλο για την επίτευξη της κίνησης. Επίσης, η τεχνική του ‘GIF’ και της λούπας ήταν κάποιες από τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την εξοικονόμηση χρόνου. Όταν η κίνηση έφτανε σε ένα ικανοποιητικό σημείο, ακολουθούσε η ένωση του ‘animation’ με το ‘background’, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις η πρόχειρη εισαγωγή του ‘background’ προηγούνταν ώστε να λειτουργεί ως οδηγός για την τοποθέτηση της κίνησης . Έπειτα από πολλά στάδια επεξεργασίας και αλλαγών η παραγωγή των βασικών εικόνων και της αισθητικής τους έφθασε στο τέλος της. Επόμενο βήμα είναι το στάδιο της μετά παραγωγής.

2.3 Μετά-παραγωγή

Το στάδιο της μετά παραγωγής περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία μέσω των οποίων η ταινία καταλήγει να δείχνει ολοκληρωμένη. Η μετά παραγωγή περιλαμβάνει το μοντάζ των σκηνών δηλαδή την ένωσή, το κόψιμο και ράψιμο τους, τα οπτικά εφέ που δίνουν πνοή και ενδιαφέρον σε κάθε σκηνή, καθώς και την παραγωγή της μουσικής επένδυσης, την οποία αποφάσισα να αφήσω για το τέλος.

Για τη μετά παραγωγή στο οπτικό κομμάτι χρησιμοποιήθηκαν κάποια από τα λογισμικά της ‘Adobe’, το ‘Premiere’ για την ένωση των σκηνών και την εισαγωγή κάποιων εφέ καθώς και το ‘After Effects’ ως μια επιπλέον βοήθεια στα οπτικά εφέ. Η τελική φόρμα της ταινίας είναι 16:9 (1920x1080).

2.3.1 Μοντάζ και οπτικά εφέ

Στη διάρκεια του μοντάζ η ταινία άρχισε να παίρνει μορφή. Τα βήματα που ακολουθήθηκαν στο στάδιο του μοντάζ ήταν πρώτα η εισαγωγή των ‘background’ σε μορφή ‘JPEG’ και έπειτα η τοποθέτηση του ‘animation’. Αφού τοποθετήθηκαν με σειρά όλα τα πλάνα έτσι όπως όριζε το ‘storyboard’ ελέγχθηκε η συνοχή του χρόνου της κάθε σκηνής και έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις. Το μοντάζ συνέβαλε αρκετά στην απόδοση της ποιητικότητας η οποία ήταν και ο στόχος αυτής της ταινίας, δηλαδή μια εμπύχωση που παραπέμπει ρυθμικά και οπτικά σε ένα ποίημα. Όπως ορίζεται στο βιβλίο, Το Μοντάζ, (Balazs, 32) το ποιητικό μοντάζ έχει τη δύναμη να προκαλεί την εμφάνιση πολύ βαθιών, υποσυνείδητων συσχετισμών ιδεών που σημαίνει ότι κάποιες φορές ακόμα και η παρουσία μίας μονάχα εικόνας ενός αντικειμένου ή τοπίου αρκεί για να αγγίξει τον θεατή και να του προκαλέσει την ανάλογη αντίδραση ή για να ορίσει και να χρωματίσει μία κατάσταση. Η δημιουργία τέτοιων εντυπώσεων δεν μπορεί φυσικά να χαρακτηριστεί λογοτεχνική, διότι καμία λέξη δεν μπορεί να μεταφέρει την άλογη συσχέτιση μορφών και εικόνων που σημειώνεται στο υποσυνείδητο μας. Στη διάρκεια της ταινίας συναντούμε αρκετά τέτοια παραδείγματα όπου μια ακολουθία στατικών εικόνων είναι αρκετή για να περιγράψει την κατάσταση της ρουτίνας μέσω της συσχέτισης με προηγούμενες σκηνές και να προκαλέσει στον θεατή συγκεκριμένα συναισθήματα και σκέψεις. Όπως αναφέρεται ξανά στο βιβλίο, Το Μοντάζ (Balazs, 34) το γεγονός ότι το μοντάζ έχει τη δύναμη να παραπέμψει το κοινό στη συσχέτιση ιδεών και να

προκαλέσει ατμόσφαιρες, συγκινησιακά ερεθίσματα, σκέψεις και συμπεράσματα το καθιστά εξαιρετικά σημαντικό βήμα για την παρούσα ταινία-ποίημα.

Πολλές από τις σκηνοθετικές επιλογές που έχουν γίνει αφορούν τον πρωταγωνιστικό ρόλο που έχει ο θεατής κατά την προβολή μιας ταινίας. Αυτό συμβαίνει μέσω της τεχνικής του συσχετισμού ιδεών μέσω του μοντάζ πράγμα που αναπτύχθηκε σε υψηλό βαθμό την εποχή του βωβού κινηματογράφου. Δόθηκαν έτσι στο κοινό λεπτές ταινίες που απαιτούσαν υψηλή οπτική μόρφωση και ευαισθησία. Μάθαμε με αυτόν τον τρόπο να παρατηρούμε και να ερμηνεύουμε ακόμη και τις πιο μικρές λεπτομέρειες και να τις συσχετίζουμε μεταξύ τους. (Balazs, 29).

Τα οπτικά εφέ ήταν ένα από τα εργαλεία που επίσης ενδυνάμωσαν αυτόν τον συσχετισμό ιδεών και την εναλλαγή των νοητικών εικόνων. Για παράδειγμα, το εφέ του ‘dissolve’ βοήθησε στην απόδοση της αλλαγής των καταστάσεων και των βημάτων μέσω της συμπίκνωσης και σταθερής ροής δίνοντας ομοιομορφία στο μοίρασμα του χρόνου και αφήνοντας τις εικόνες να μιλήσουν από μόνες τους. Ένα άλλο εφέ που χρησιμοποιήθηκε για να προσδώσει μυστήριο σε κάποιες σκηνές ήταν το ‘gaussian blur’ ενώ για την επίτευξη ενός ονειρικού τοπίου ανάμεσα στα όρια πραγματικότητας και υποσυνείδητου, χρησιμοποιήθηκαν εφέ όπως το ‘turbulence displace’ και το ‘mirroring’. Τελευταία αλλά εξίσου σημαντικά, είναι ο φωτισμός των χώρων ο οποίος μέσω του ‘Premiere’ και του ‘After Effects’ τόνισαν την αισθητική των χώρων και των σκηνών ενώ η επιλογή των ‘grainy’ υφών και η δυνατότητα για επαναπροσδιορισμό κάποιων χρωμάτων μέσω του ‘color balance’ ζωντάνεψαν την ποιητικότητα και μαγεία της εικόνας.

2.3.2 Μουσική Επένδυση

Η μουσική επένδυση έμεινε σκόπιμα για το τελικό στάδιο της εμψύχωσης, καθώς ο ρόλος της είναι να συνοδεύει και να συμπληρώνει την εμψύχωση αυτού του οπτικού ποιήματος. Ο στόχος αυτής της σκέψης ήταν η αυτονομία της εικόνας και των γραφικών στοιχείων, τα οποία μπορούν από μόνα τους να σταθούν και να αναδειχθούν σε ένα ολοκληρωμένο οπτικό πειραματικό ποίημα χωρίς να επηρεάζεται από κάποιον ήχο. Έτσι η εικόνα οδηγεί τον ήχο και ο ήχος με τη σειρά του την ενδυναμώνει και της προσδίδει μια επιπλέον χροιά χαρακτηρίζοντας τα σημεία, που ενώ σε ένα παραδοσιακού στιλ ‘animation’ θα υπήρχαν ρεαλιστικά εφέ τύπου ‘foley’, εδώ αυτά αντικαθίστανται από τους τόνους και το ύφος της ηλεκτρονικής μουσικής. Η σύνθεση της μουσικής έγινε μέσω της ηχογράφησης και μετέπειτα

της επεξεργασίας της στο λογισμικό ‘Reaper’ όπου και προσαρμόστηκαν οι παράμετροι και τα εφέ του ήχου πάνω στην εικόνα. Κάποια από τα σημεία του ήχου που πρέπει να αναφερθούν είναι ο ηλεκτρονικός γρήγορος ρυθμός στο δεύτερο μέρος όπου το ραδιόφωνο ξεκινά να παίζει και να κινείται μαζί με το πλυντήριο. Επιπλέον, η μουσική συνεχίζει να είναι περιγραφική τόσο στην δύση και την ανατολή του ήλιου μέσω της αλλαγής του τόνου όσο και κατά την διάρκεια όπου η Τάδε βρίσκεται κάτω από το νερό. Η επαναληπτικότητα και ο κύκλος που σχηματίζεται με τις σκηνές των ‘start’ ‘stop’ και ‘repeat’ υποστηρίζεται απόλυτα από τις μουσικές επιλογές κατά μήκος της ταινίας μέσω των κοινών χαρακτηριστικών του ήχου που συναντούμε από την αρχή μέχρι το τέλος. Το ύφος του ήχου είναι κυρίως ατμοσφαιρικό χωρίς το έντονο και ρυθμικό στοιχείο της μελωδίας κατά μήκος της ταινίας. Η ηλεκτρονική μορφή της μουσικής και η πρόσθεση ηχητικών εφέ πάνω στον ήδη ηχογραφημένο ήχο ήταν αρκετά για να περιγράψουν την κατάσταση που επικρατεί σε κάθε σκηνή καθιστώντας την εισαγωγή της αφήγησης μη αναγκαία και οδηγώντας το σύνολο της ταινίας σε ένα ολοκληρωμένο πειραματικό εγχείρημα. Το τέλος της ταινίας χαρακτηρίζεται από ήχους μελωδικούς και διαφορετικούς από το στιλ των προηγούμενων σκηνών κερδίζοντας έτσι την προσοχή του θεατή σε ένα κομβικό σημείο που είναι το τέλος όπου όλες οι αποφάσεις έχουν παρθεί και ο καθένας εξάγει τα συμπεράσματά του. Ο συνδυασμός των ατμοσφαιρικών ηλεκτρονικών ήχων στα πρώτα μέρη με αυτόν της μελωδικής μουσικής προς το τέλος της ταινίας δημιουργεί ακριβώς αυτό το γλυκόπικρο συναίσθημα που έχει η έννοια της ρουτίνας. Η μουσική σύνθεση και παραγωγή έγινε από τη Νίκη Κοκκόλη.

Κεφάλαιο III

3.1 Οπτική γλώσσα

Η αφήγηση στο «66 days» δεν συμβαίνει με τον ορθόδοξο παραδοσιακό τρόπο ενός λεπτομερώς δομημένου σεναρίου όπου τα γεγονότα και η ιστορία έχουν αυστηρή σχέση αιτίας και αιτιατού μεταξύ τους, προκειμένου να οδηγήσουν τον θεατή σε μια έτοιμη παθητική απάντηση. Αντιθέτως, ο τρόπος της αφήγησης είναι τέτοιος ώστε να δημιουργήσει περαιτέρω ερωτήματα χωρίς να κάνει ξεκάθαρο το ποιητικό συμπέρασμα της ταινίας. Αυτό συμβαίνει εμμέσως, μέσα από άλλες στρατηγικές αφήγησης που συναντά κανείς στην τέχνη της ποίησης και την ελευθερία της εμψύχωσης. Πιο συγκεκριμένα, αυτή η ευελιξία της εμψύχωσης και της ποίησης στο να παρουσιάζουν θέματα, που αφορούν το υποσυνείδητο, ή διάφορες ευαίσθητες καταστάσεις, είτε αφαιρετικές έννοιες που ενυπάρχουν στον ανθρώπινο νου, χωρίς την πιστή ρεαλιστική αναπαράστασή τους, κάνει αυτά τα θέματα πιο ανεκτά προς το κοινό, μέσω τεχνικών όπως αυτές της μεταμόρφωσης, της μεταφοράς, της χρήσης του χρόνου, της συμπύκνωσης, των μετωνυμιών κ.α..¹⁴

Μεταμόρφωση και Χρόνος

Η μεταμόρφωση είναι η διαδικασία μέσω της οποίας μια εικόνα ή ένα σχέδιο μπορούν να μεταμορφωθούν σε μια άλλη καινούρια και διαφορετική εικόνα. Αυτό συμβαίνει μέσω του χειρισμού της γραμμής ή των σχημάτων, είτε μέσω της επεξεργασίας άλλων μέσων και υλικών, είτε μέσω της επεξεργασίας/μοντάζ των εικόνων.¹⁵ Η αφηγηματική πορεία αποκτά άλλη χροιά μέσω της μεταμόρφωσης, επιτυγχάνοντας την απόδοση του νοήματος με τρόπο που χαρακτηρίζει και αναδεικνύει την ταυτότητα και τη δύναμη, τόσο της τέχνης της εμψύχωσης όσο και τις στιλιστικές επιλογές του κάθε καλλιτέχνη. Επιπλέον, η τεχνική της μεταμόρφωσης ξεφεύγει από τα παραδοσιακά πρότυπα και μέσω εικόνων που φαινομενικά διαφέρουν προκύπτουν νέες δυναμικές εννοιολογικές συνδέσεις μέσα από απλές προσθήκες νέων γραμμών, εφέ, κειμένου και χρωμάτων. Η μεταμόρφωση στο «66 days» γίνεται σταδιακά από τη μέση και μετά όπου ξεκινά η λούπα στο ραδιόφωνο και η Τάδε περνάει στην άλλη πλευρά, αυτή της λήθης και του ονείρου. Μέσα από την επεξεργασία της γραμμής, η

¹⁴Susan Hanna, “Animating Poetry: Whose Line Is It Anyway?,” *International Journal of Film and Media Arts* 4, no. 2 (2019): 8–23.

¹⁵Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

οποία αποκτά έναν άλλο ανισόρροπο χαρακτήρα, αλλά και των χρωμάτων της ατμόσφαιρας που αρχίζουν και αλλάζουν σε μοβ σκοτεινές αποχρώσεις, επιτυγχάνουμε την οπτική και εννοιολογική μεταμόρφωση του ποιήματος. Όλα τα παραπάνω συμβαίνουν μέσα σε ένα μικρό χρονικό διάστημα. Ο χρόνος με την σειρά του αποτυπώνεται περισσότερο μέσα από οπτικές αναφορές και υποδείξεις παρά μέσω της κίνησης που ορίζει κατά κάποιον τρόπο την τέχνη του 'animation'. Αυτό το στοιχείο της χρονικότητας που κρύβουν οι εικόνες σε ακολουθία και η σχέση που δημιουργείται μεταξύ τους τονίζει τον χαρακτήρα της ποίησης και κατά συνέπεια της σημασίας των λέξεων που χρησιμοποιούνται σε αυτή.

Συμπύκνωση

Συγκεκριμένα, το «66 days» ως μια ταινία μικρού μήκους, βασισμένη σε στοιχεία της ποίησης, προσπαθεί μέσα στο χρονικό διάστημα των τριών λεπτών να αποδώσει τη γλυκόπικρη αίσθηση που διέπει την κατάσταση της ρουτίνας. Συνήθως, οι πειραματικές ταινίες είναι μικρής διάρκειας και χρησιμοποιούν τις αρχές της συμπύκνωσης για να ενώσουν πολλές αφηγηματικές πληροφορίες σε σύντομο χρονικό διάστημα. Οι πιο γνωστές τεχνικές που συνήθως συναντώνται σε ταινίες μικρού μήκους για λόγους ευελιξίας και απόδοσης νοημάτων είναι η ελλειπτική περικοπή και η κωμική έκλειψη (Wells, 1998). Στο οπτικό ποίημα της ρουτίνας, οι τεχνικές συμπύκνωσης, που χρησιμοποιούνται, αποτελούνται από τα 'fade in' και 'fade out' καθώς και το dissolve ή τα απότομα cuts. Συγκεκριμένα, ο Wells (1998) μιλάει για το πώς η κινούμενη εικόνα μπορεί να συμπυκνώσει τις πληροφορίες, ώστε να είναι επιτεύξιμη η μεγαλύτερη δυνατή πρόταση με τη μικρότερη δυνατή ποσότητα εικόνας. Αυτό θα μπορούσε να γίνεται με τη μετάβαση από τον καθορισμό του περιεχομένου στον προβληματισμό του ή την πρόκληση μιας αντίθεσης μεταξύ μιας αναπαράστασης του παρελθόντος και του μέλλοντος με αυτή της απεικόνισης του παρόντος όπως ακριβώς συμβαίνει και στο «66 days».¹⁶ Με τον τρόπο αυτό ορίζεται η δραματική σύγκρουση μέσω της σύνδεσης του χαρακτήρα και του γεγονότος ή η προτίμηση της θέσης του παραστατικού και αναγνωρίσιμου έναντι του αφηρημένου. Η συμβολή της πρότασης και του αντίκτυπου είναι το χαρακτηριστικό στοιχείο της χρονικής συμπύκνωσης στο 'animation'. Λόγω αυτής της συμπυκνωμένης δράσης και περιεχομένου, καθώς και της απουσίας διάλογου, είναι αναγκαία η ενεργή εμπλοκή και προσοχή του θεατή ώστε να μπορεί να συλλάβει τα νοήματα και κάθε νύξη που περιέχουν οι εικόνες.¹⁷

¹⁶Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

¹⁷ Γ. Βασιλειάδης, *Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου*.

Συνεκδοχή & Μετωνυμία

Το «66 days» παρόλο που αποτελείται από εικόνες με λίγη δράση περιλαμβάνει στοιχεία και εικόνες των οποίων η οπτική λιτότητα συνιστά και το βαθύτερο νόημά τους. Η χρήση της συνεκδοχής, η οποία είναι κυριολεκτικά ένα μέσο με το οποίο ένα μέρος ενός σχήματος ή αντικειμένου απεικονίζεται για να αντιπροσωπεύσει ολόκληρο το σχήμα ή το αντικείμενο, είναι ένα άλλο από τα κύρια εργαλεία που χρησιμοποιούνται στη διαδικασία της συμπύκνωσης (Wells, 1998). Η εφαρμογή αυτής της τεχνικής στο οπτικό ποίημα είναι από τις πιο συχνές, με την προβολή των κοντινών πλάνων στο χέρι της Τάδε, καθώς ανοίγει τη βάνα του νερού ή όταν πατάει το repeat στο ραδιόφωνο, να είναι κάποια από τα παραδείγματα. Αυτό βοηθάει στην ανάδειξη της μοναδικότητας μια αφηγηματικής δράσης ή των μεταφορών μέσα σε μια ιστορία προκειμένου να προκαλέσουν συνειρμικά νοήματα. Έτσι βλέπουμε εικόνες οι οποίες μέσω της τεχνικής αυτής συμπυκνώνουν τη λογική της ανάπτυξης της ιστορίας και μέσα από μία μόνο εικόνα εξάγεται το βασικό θέμα. Μια άλλη μεθοδολογία της συνεκδοχής¹⁸ είναι ότι το συστατικό που λειτουργεί ως αναπαράσταση του συνόλου, χρησιμοποιείται συχνά ως ξεχωριστό σύνολο από μόνο του χωρίς να ξεφεύγει από τα συνειρμικά στοιχεία της πηγής του. Το χέρι της Τάδε ενώ είναι μέρος του συνόλου και είναι εκεί για να υποστηρίξει την αφηγηματική δομή της ιστορίας και να τονίσει την λειτουργία του συνόλου και των επιλογών της Τάδε, αποκτά επιπλέον βαρύτητα όταν στα κοντινά πλάνα είναι εκείνο το μόνο στοιχείο που επιλέγει την επόμενη κίνηση. Το χέρι γίνεται ο πρωταγωνιστής και αποκτά αυτονομία κινήσεων εξάγοντας έτσι κάποιους συμβολισμούς προς διερεύνηση. Η συνεκδοχή χρησιμεύει τόσο ως εκφραστική όσο και ως υποβλητική στενογραφία για τον θεατή, λειτουργώντας ιδιαίτερα καλά για να προσελκύσει την προσοχή στα χαρακτηριστικά, τις ικανότητες και τους συνειρμούς ενός μέρους και τη ζωτική του θέση μέσα στο σύνολο (Wells, 1998). Βάσει αυτού, επιτρέπεται η επιβράδυνση και η επιμήκυνση του χρόνου για την εξέταση ή την επανεξέταση ενός φαινομενικά ασήμαντου γεγονότος, το οποίο μπορεί να καταλήξει να είναι ένα κρίσιμο σημείο στη ζωή ενός ατόμου.¹⁹

Ένα άλλο στοιχείο που χρησιμοποιείται αρκετά στην εμφύχωση της ταινίας και συναντάται και στην ποίηση είναι η μετωνυμία, τεχνική παρόμοια με τη συνεκδοχή. Η μετωνυμία είναι η αντικατάσταση μιας στατικής εικόνας με την ενέργειά της, όπου αντί για την προβολή μιας ολοκληρωμένης δράσης ή εικόνας, δίνεται ένα συγκεκριμένο στοιχείο συνήθως στατικό για να την περιγράψει (Wells, 1998). Τέτοια παραδείγματα συναντούμε σε όλη τη διάρκεια της

¹⁸ Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

¹⁹ Mason, Helen, and Joan Ashworth. "Animation in Therapy: The Innovative Uses of Haptic Animation in Clinical and Community Therapeutic Practice." Academia.edu, February 18, 2017.

ταινίας, με τον καφέ και τα τοστ να υπάρχουν ως στοιχεία χωρίς ωστόσο να ολοκληρώνεται η δράση τους. Κάποιος θα περίμενε την προβολή της φυσικής κατάληξης τους, δηλαδή μια εικόνα όπου η Τάδε πίνει τον καφέ ή τρώει το τοστ. Ωστόσο, αυτή η κατάσταση δεν ολοκληρώνεται ποτέ, και τα δύο αυτά απλά αντικείμενα λειτουργούν ως σύμβολα και μέσω της συνεκδοχής και της επανάληψης της καθορίζουν και περιγράφουν το πέρασμα του χρόνου μαζί φυσικά με άλλα στοιχεία της ταινίας.

Συμβολισμοί & Μεταφορές

Ο συμβολισμός περιπλέκει την αφηγηματική δομή, επειδή ένα σύμβολο μπορεί να χρησιμοποιείται συνειδητά για να υποδηλώνει συγκεκριμένα νοήματα ως μέρος του λεξιλογίου της εικόνας, αλλά μπορεί επίσης να χρησιμοποιείται ασυνείδητα και έτσι να αναγνωρίζεται ως φορέας νοήματος εκτός από τη ρητή πρόθεση του καλλιτέχνη.²⁰ Επεξηγηματικά, είτε τα σύμβολα χρησιμοποιούνται συνειδητά, είτε ασυνείδητα με σκοπό να μεταφέρουν νόημα σε μια ταινία εμψύχωσης, ο συμβολισμός τους μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο για την ανάλυση της ιστορίας. Στην παρούσα εμψύχωση μιας ποιητικής ταινίας οι συμβολισμοί και οι μεταφορές ήταν απαραίτητες προϋποθέσεις για τη συγγραφή του σεναρίου. Μεταφορά δεν είναι απλά μια εικόνα ή ένα κολλάζ, αλλά η δυναμική σχέση που έχουν δύο εικόνες μεταξύ τους και η φυσική διείσδυση και μεταμόρφωση της μιας μέσα στην άλλη. Και ενώ ο κόσμος που παρουσιάζεται είναι αντικειμενικά κυριολεκτικός με εικόνες και άψυχα γνώριμα αντικείμενα, κρύβουν όλα κάποια ζωτικότητα έως τον βαθμό που τους επιτρέπει να αποδώσουν νοήματα και ιδέες. Κατά τον Wells, το σύμβολο στο animation μπορεί να λειτουργήσει στην πιο βασική του μορφή, απαλλαγμένο από κάθε σύνδεση με την αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου, και να βρει τη θέση που του αρμόζει στα πεδία της απόλυτης πηγής του. Για παράδειγμα, η ανατολή και η δύση στην τηλεόραση σηματοδοτούν ακριβώς αυτό που περιγράφουν δηλαδή την αυγή και το σούρουπο, ή την αρχή της ημέρας και το τέλος της ημέρας. Το συμβολικό υπόβαθρο της ανατολής και της δύσης σε αυτήν την περίπτωση εναποθέτεται στην τηλεόραση στην οποία προβάλλονται. Ο θεατής στο τέλος έχει τη δυνατότητα μέσω της σύνδεσης όλων των οπτικών στρατηγικών και των στοιχείων να εντοπίσει τους συμβολισμούς και να εξάγει το δικό του συμπέρασμα. Κατά τη διάρκεια της ταινίας οι συμβολισμοί περνάνε από διάφορες αλλαγές όπου τελικά επιτελούν μια σειρά από διαφορετικές λειτουργίες. Το κουτί της τηλεόρασης μαζί με τα τετραγωνισμένα μοτίβα του τοίχου αναδεικνύουν κατά κάποιο τρόπο και το μοτίβο σκέψης της πρωταγωνίστριας το οποίο

²⁰ Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

δεν ξεφεύγει από τις καθιερωμένες της συνήθειες και ρουτίνες που είναι όλες δομημένες σε κουτάκια σε τέτοιο βαθμό που ξεχνάει να σκεφτεί ή να αισθανθεί. Για παράδειγμα, κάποιος αρνείται να δει το πραγματικό ηλιοβασίλεμα και το παρακολουθεί μέσω της τηλεόρασης. Η λούπα στο ραδιόφωνο συσχετίζεται με τη λούπα της ζωής της Τάδε και από το play μέχρι το repeat βλέπουμε τις αλλαγές που συμβαίνουν μέσω της μεταμόρφωσης της πραγματικότητας σε όνειρο προερχόμενο από τις επιθυμίες του υποσυνείδητου. Η βρύα του ονείρου εμφανίζεται στους τοίχους και τα πλακάκια της τουαλέτας της και ακόμα και όταν εκείνη περιτριγυρίζεται από αυτά το repeat του ραδιοφώνου καταλήγει να είναι η επιλογή της. Στο σημείο της επιλογής, μελωδική μουσική αρχίζει να παίζει και όπως αναφέρθηκε και στο κεφάλαιο 2.3.2 ο ρυθμός εικόνας και μουσικής είναι τέτοιος ώστε να δημιουργείται η αίσθηση της σταθερής σχεδόν μηχανικής λούπας. Οι κινήσεις της τάδε είναι αργές χωρίς ιδιαίτερη ζωτικότητα. Τα αντικείμενα και τα δωμάτια έχουν εφοδιαστεί με περισσότερη ζωή που σε καλούν να τη βιώσεις, και να αισθανθείς την ατμόσφαιρα. Αυτή η αντίθεση ζωτικότητας και μη και η έκπληξη που προσφέρει η απουσία της ζωντάνιας από τον χαρακτήρα κυρίως λόγω του στίλ της κίνησης συνεισφέρουν στην πρόκληση ανάμεικτων συναισθημάτων. Κατά συνέπεια, αυτό έχει τη δυνατότητα να αλλάξει δραστικά τον τρόπο με τον οποίο οι θεατές αντιλαμβάνονται μια ταινία, είτε εμπλουτίζοντας τις προεκτάσεις της είτε παραποιώντας εντελώς την κύρια ιδέα της.

3.2 Συμπεράσματα

Ο κορμός και η βάση της εμψύχωσης του «66 Days» βασίζεται εξ ολοκλήρου στον πειραματισμό όπως συμπεραίνεται από όλα τα προηγούμενα κεφάλαια. Η επιλογή αυτή βοήθησε στην ελευθερία κίνησης και επιλογών που δεν περιόρισαν ούτε το σενάριο, ούτε το εικαστικό κομμάτι, ούτε το τελικό αποτέλεσμα και συμπέρασμα όσον αφορά τον θεατή. Όπως αναλύθηκε και στα προηγούμενα κεφάλαια, εκτός από την ελευθερία που προσέφερε το πειραματικό ‘animation’, αυτό που επίσης συνέβαλε στην ευελιξία της αφήγησης και παρουσίασης της ρουτίνας ήταν η χρήση τεχνικών που συναντώνται στην ποίηση. Ο σκοπός ήταν εξ αρχής αυτός, δηλαδή ένα οπτικό ποίημα γεμάτο μεταφορικές έννοιες και συμβολισμούς όπου αντί για λέξεις χρησιμοποιήθηκαν κινούμενα εικαστικά και αναπαραστατικά γραφικά. Παρά τον σύνθητες ορισμό του πειραματικού κινηματογράφου ως κάτι αφαιρετικό, όπου οι μορφές και τα σχέδια είναι ρευστά και ακαθόριστα σύμβολα που

αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, η αφαίρεση στην ταινία αυτή προκύπτει έμμεσα από άλλους τρόπους στους οποίους συμπεριλαμβάνονται όπως προανέφερα τα μέσα που χρησιμοποιεί η ποίηση. Ένα από τα συμπεράσματα που επίσης προκύπτουν είναι ότι η αφαιρετική έννοια της ρουτίνας αντιμετωπίζεται διαφορετικά από τον καθένα και όσο κοινή ανθρώπινη εμπειρία και αν είναι, η υποκειμενική της χροιά την μεταμορφώνει σε μια πολυδιάστατη έννοια με ποικίλες υποκειμενικές ερμηνείες για τον καθένα. Αυτό που επιτυγχάνεται στο «66 Days» είναι η ελεύθερη μετάφρασή της ρουτίνας και των πτυχών της, παρά την προκαθορισμένη ύπαρξη σεναρίου και του προσωπικού μου αποτυπώματος και κριτικής σκέψης. Η παραγωγή της ταινίας και όλα τα στάδια από τα οποία πέρασε για να φθάσει στο παρόν αποτέλεσμα είναι από την αρχή μέχρι το τέλος ένας πειραματισμός που προήλθε κυρίως συνειρμικά μέσω της σκέψης και έπειτα αποτυπώθηκε ψηφιακά μέσω του πειραματισμού στα χρώματα, τις μορφές, το σενάριο, τον ήχο και κάθε επιλογή που έγινε συνειρμικά σε μια διαδικασία συνεχόμενης διερώτησης και έρευνας.

3.3 Προτάσεις

Καθ'όλη τη διάρκεια της προ, κύριας και μετά παραγωγής οι ιδέες κυλούσαν και άλλαζαν συνεχώς, καινούρια χρώματα έδιναν περισσότερο νόημα, και η κίνηση θα μπορούσε πάντα να είναι πιο πιστή. Το αποτέλεσμα ήταν παραπάνω από αρκετό, αφήνοντας με όμως με μεγάλο φορτίο ιδεών και αισθητικών επιλογών που θα ήθελα να εφαρμόσω. Κάποιες από τις εναλλακτικές αυτές προτάσεις που σκέφτηκα χωρίς ωστόσο να προχωρήσω στην υλοποίησή τους αξίζει να αναφερθούν σε αυτό το υποκεφάλαιο. Ιδανικά κάποιες από τις σκέψεις ήταν η εικαστική επιλογή του 'black and white' ώστε να δοθεί περισσότερη προσοχή στην κίνηση και κατά συνέπεια στην έμφαση των μορφών και της πειραματικής αυτής αφήγησης χωρίς χρωματικούς περισπασμούς. Μια άλλη ιδέα ήταν ένας άλλος εναλλακτικός τρόπος αφήγησης όπου θα προστίθενται περισσότερο κείμενο και λέξεις πάνω στην οθόνη σε συνδυασμό με τα αναπαραστατικά γραφικά. Μια αρχική ιδέα που τελικά δεν ακολούθησα, ήταν η εμψύχωση μιας ταινίας στηριγμένης εξ ολοκλήρου πάνω σε υπαρκτό ποίημα με θέμα τη ρουτίνα καθώς και ο συνδυασμός της λεκτικής αφήγησης με ρυθμική αλλά αφαιρετική μουσική.

Βιβλιογραφία/Παραπομπές

Αϊζενστάιν Σ.Μ, Μπέλα Μπαλάζ, Λεβ Κουλεσόφ, Τσίγκα Βερτόφ, κ.α.. *Το Μοντάζ*. Αθήνα:Αιγόκερως, 1980-1985-2003

Βασιλειάδης Γιάννης. *ANIMATION, Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου*. Αθήνα:Αιγόκερως, 2006

Ε.Ο.Μ.Ε.Ε.Χ. *Η τεχνική της κεραμικής*. Αθήνα: Επτάλοφος 1982

Ταρκόφσκι Αντρέι. *Σμιλεύοντας τον Χρόνο*. Αθήνα: Νεφέλη, 1987

Arlinghaus, Katherine R., and Craig A. Johnston. “The Importance of Creating Habits and Routine.” *American Journal of Lifestyle Medicine* 13, no. 2 (2018): 142–44. <https://doi.org/10.1177/1559827618818044>.

Armour, Robert. “Poetry and Film for the Classroom.” *The English Journal* 66, no. 1 (1977): 88. <https://doi.org/10.2307/814797>.

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

Hanna, Susan. “Animating Poetry: Whose Line Is It Anyway?” *International Journal of Film and Media Arts* 4, no. 2 (2019): 8–23. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v4.n2.01>.

Jordan, William E. “Norman McLaren: His Career and Techniques.” *The Quarterly of Film Radio and Television* 8, no. 1 (1953): 1–14. <https://doi.org/10.2307/1209909>.

Mason, Helen. “The Re-animation Approach: Animation and Therapy.” *Journal of Assistive Technologies* 5, no. 1 (2011): 40–42. <https://doi.org/10.5042/jat.2011.0102>.

Neal, David T., Wendy Wood, Jennifer S. Labrecque, and Phillippa Lally. “How Do Habits Guide Behavior? Perceived and Actual Triggers of Habits in Daily Life.” *Journal of Experimental Social Psychology* 48, no. 2 (2012): 492–98. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.10.011>.

Skinner, B. F. *The behavior of organisms: An experimental analysis*. Prentice-Hall, 1938.

Taberham, Paul. “It Is Alive If You Are.” *Experimental Animation*, 2019, 17–36.
<https://doi.org/10.4324/9781315203430-2>.

Wells, P. *Understanding animation*. London: Routledge, 1998.

Ιστογραφία

Classics in the history of psychology -- Skinner (1948). Accessed August 28, 2023.
<https://psychclassics.yorku.ca/Skinner/Pigeon/>.

Mason, Helen, and Joan Ashworth. “Animation in Therapy: The Innovative Uses of Haptic Animation in Clinical and Community Therapeutic Practice.” Academia.edu, February 18, 2017.

https://www.academia.edu/31505571/Animation_in_Therapy_The_innovative_uses_of_haptic_animation_in_clinical_and_community_therapeutic_practice.

Short Film Animation:

https://drive.google.com/file/d/1Oq4Ch6x9WcKB1DFXRLi0GjyFVR2Bpa4j/view?usp=drive_link

<https://youtu.be/hO3NWawMJC8>