

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΠΡΟΙΟΝΤΩΝ ΚΑΙ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Διπλωματική εργασία

“Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΣΕ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ”

“THE ART OF ANIMATION AS A MEANS TO EXPRESS
SOCIAL ISSUES”

ΜΑΡΙΟΣ ΛΑΡΔΑΣ

Επιβλέπων Καθηγητής: Παναγιώτης Κυριακούλάκος

Τριμελής εξεταστική επιτροπή: Φλωρεντία Οικονομίδου, Αγγελική Μπρισινόβαλη

Ερμούπολη, ΣΥΡΟΣ

Οκτώβριος 2023

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ	9
1.1. Η Τέχνη του animation.....	9
1.2. Τεχνικές Animation	10
1.3. 2D Animation	16
2. Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΣΕ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ	23
2.1. Κοινωνικά Θέματα	23
2.2. Η επίδραση του Animation στο συναίσθημα	27
2.3. Το Animation ως μέσο έκφρασης κοινωνικών θεμάτων	28
3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΈΡΓΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ	33
3.1. 3“UP” της Pixar Animation Studios το 2009.....	33
3.2. “Zootopia” της Walt Disney Animation Studios το 2016	38
3.3. “The Story of O.J.”	44
4. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ “Blank Color”	49
4.1. Γενικά θέματα για την υλοποίηση.....	49
4.2. Στρατηγική υλοποίησης και ανάλυση επιμέρους βημάτων.....	50
4.3. Συμπεράσματα υλοποίησης	67
5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	69
6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	73
7. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ : Εικόνες από τη διαδικασία παραγωγής της ταινίας	75

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

<i>Εικόνα 3-1: Αφίσα της ταινίας ‘UP’</i>	33
<i>Εικόνα 3-2: Αφίσα της ταινίας “Zootopia”</i>	38
<i>Εικόνα 3-3: Αφίσα του μουσικού βίντεο “The Story of O.J.”</i>	44
<i>Εικόνα 4-1: Προσχέδια διαμόρφωσης στυλ χαρακτήρων.....</i>	55

<i>Εικόνα 4-2: Φύλλο μοντέλου big one</i>	56
<i>Εικόνα 4-3: Φύλλο μοντέλου small on</i>	56
<i>Εικόνα 4-4: Φύλλο μοντέλου twin A</i>	57
<i>Εικόνα 4-5: Φύλλο μοντέλου twin N</i>	57
<i>Εικόνα 4-6: Φύλλο μοντέλου Victim</i>	58
<i>Εικόνα 4-7: Τελική μορφή storyboards (συνολική εικόνα)</i>	60
<i>Εικόνα 4-8: Τελική μορφή storyboards (εικόνα A)</i>	61
<i>Εικόνα 4-9: Τελική μορφή storyboards (εικόνα B)</i>	62
<i>Εικόνα 4-10: Στάδια διαδικασίας σχεδίασης χαρακτήρων (απλή φιγούρα αριστερά, πιο προχωρημένη μορφή δεξιά)</i>	64
<i>Εικόνα 4-11: Χαρακτήρας χωρίς χρώμα (αριστερά) και χαρακτήρας με χρώμα (δεξιά)</i>	65
<i>Εικόνα 4-12: Φόντο σε όλα τα στάδια</i>	66

ΟΡΟΛΟΓΙΑ

animation : Η οπτική ψευδαίσθηση της κίνησης που δημιουργείται από τη διαδοχική προβολή στατικών εικόνων.

Animator : Ο δημιουργός έργων με χρήση animation –ο τεχνίτης απόδοσης κινητικών χαρακτηριστικών.

Background : παρασκήνιο, φόντο

cartoon : Στην ορολογία του Animation, η λέξη cartoon αναφέρεται σε παιδικά προγράμματα με χρήση animation, στα οποία πρωταγωνιστούν ανθρωπόμορφα ζώα, υπερήρωες και άλλα παρόμοια είδη. Η λέξη προήλθε από τις στιλιστικές ομοιότητες ανάμεσα στα Comic strips των εφημερίδων και τις πρώιμες ταινίες animation.

Cel animation : Ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει το παραδοσιακό animation στο οποίο κάθε στατική εικόνα σχεδιάζεται και/ή ζωγραφίζεται με το χέρι ως συνδυασμός από φύλλα ζελατίνης, καθένα από τα οποία περιέχει ένα στοιχείο της σύνθεσης.

Clean-up artist : Ο διορθωτής των σκίτσων των χαρακτήρων στο animation ζελατίνης.

Comic strips : Πρόκειται για σειρά από σχέδια ή ζωγραφιές που παρουσιάζουν μια ιστορία. Δημοσιεύονται σε επαναλαμβανόμενη βάση σε εφημερίδες ή το Internet. Τα πρώτα Comic strips εμφανίστηκαν στις Αμερικάνικες εφημερίδες στην αρχή του εικοστού αιώνα.

Cut : Σκηνοθετικός όρος που αναφέρεται στο πέρας ενός πλάνου και τη μετάβαση σε ένα άλλο απευθείας, χωρίς τέχνασμα μετάβασης.

Εμψύχωση : Ελληνικός όρος που περιγράφει την τεχνική του animation, της δημιουργίας, δηλαδή, της ψευδαίσθησης της κίνησης με την διαδοχική προβολή στατικών εικόνων. Είναι η τέχνη που δίνει κίνηση και ζωή σε χαρακτήρες και πλοκές οι οποίες είναι απλά μια ιδέα, μια σκέψη.

inbetweener : Σχεδιαστής ενδιάμεσων σκίτσων, λαμβάνοντας υπόψη σκίτσα κλειδιά για τη δημιουργία της κίνησης.

Κάμερα stop-καρέ : Κάμερα που κινηματογραφεί εικόνα προς εικόνα.

Κοντράστ : Η διαφορά στις οπτικές ιδιότητες που διαφοροποιεί ένα αντικείμενο από τα υπόλοιπα και από το υπόβαθρο (φόντο). Στην οπτική αντίληψη του πραγματικού κόσμου, το κοντράστ καθορίζεται από τη διαφορά στο χρώμα και τη φωτεινότητα ενός αντικειμένου ως προς κάποια άλλα μέσα στον ίδιο οπτικό χώρο.

Lay-out artist : Ο σχεδιαστής παρουσίασης στην ομάδα παραγωγής του κλασικού animation με ζελατίνη.

Λήψη καρτέ προς καρτέ : Κινηματογράφηση εικόνα προς εικόνα

Line-test : Έλεγχος κινητικών χαρακτηριστικών

Μονόπλano : Το μονόπlano είναι ένα πlano που διαρκεί ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο πlano.

Μοντάζ : Η διαδικασία της σύνδεσης μικρότερων στοιχείων. Στην κινηματογραφία αφορά στην επιμέλεια με συγκεκριμένες τεχνικές του τελικούφιλμ.

Pan : Η οριζόντια κίνηση ή περιστροφή της κινηματογραφικής κάμερας.

Παραστατική κινηματογραφία : Ελληνικός όρος που περιγράφει τις δισδιάστατες τεχνικές Animation.

Πληροφορική κινηματογραφία : Όρος που περιγράφει το animation με ψηφιακά μέσα.

Renderer : Τεχνικός, υπεύθυνος για την απόδοση και τον υπολογισμό των οπτικών χαρακτηριστικών ενός πlano.

soundtrack : Αφορά στο ηχογραφημένο υλικό που συνοδεύει ένα οπτικό μέσο όπως είναι η κινούμενη εικόνα, το τηλεοπτικό σόου, ή το ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Storyboard : Σειρά από εικόνες (σχέδια) που επιδεικνύονται στη σειρά με σκοπό να οπτικοποιήσουν ένα οπτικοακουστικό έργο ή ένα σενάριο. Στην Ελληνική ορολογία συχνά αναφέρεται ως «εικονογραφημένο σενάριο».

Zoom-in : Μείωση της εστιακής απόστασης του φακού (της κάμερας) που έχει σαν αποτέλεσμα τη μεγέθυνση της προβαλλόμενης εικόνας.

Zoom-out : Αύξηση της εστιακής απόστασης του φακού που έχει σαν αποτέλεσμα τη σμίκρυνση της προβαλλόμενης εικόνας.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αντικείμενο της Διπλωματικής Εργασίας

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι η παρουσίαση της τέχνης της εμπύχωσης ως μέσο έκφρασης σε κοινωνικά θέματα, με επίκεντρο την ιστορία (πλοκή) και τους χαρακτήρες. Στόχοι της διπλωματικής είναι η ανάδειξη της τέχνης της εμπύχωσης, με επίκεντρο την τεχνική του παραδοσιακού animation, όπου με το συνδυασμό της τεχνολογίας ονομάστηκε «tradigital», η μελέτη του animation ως μέσο έκφρασης κοινωνικών θεμάτων αλλά και πως αυτό επιδρά στα συναισθήματα του θεατή, η ανάλυση τριών έργων καλλιτεχνών, όπου τα έργα αναδεικνύουν κοινωνικά θέματα, και η κατανόηση της τέχνης ως κοινωνικό μέσο μέσα από τα έργα αυτά και τέλος η υλοποίηση μιας μικρού μήκους ταινίας ως μέσο επίδειξης της τεχνικής.

Το θέμα της διπλωματικής αναφέρεται στην ανάδειξη της τέχνης της εμπύχωσης ως κοινωνικό μέσο, με το οποίο ο θεατής θα ευαισθητοποιείται και θα παροτρύνεται στην εντύπωση κοινωνικών προβλημάτων, αλλά και θα αναπτύσσει συναισθήματα μέσα από αυτήν την τέχνη.

Την εποχή που διανύουμε τα κοινωνικά ζητήματα είναι ένα φλέγον θέμα για την κοινωνία και για τον καθένα μας ξεχωριστά. Η τέχνη της εμπύχωσης αλλά και του κινηματογράφου γενικότερα θίγει και ασχολείται με τέτοια θέματα μέσω αφηγήσεων για περιστατικά βίας, για διακρίσεις και για πολλά άλλα ζητήματα. Μέσω του Animation υπάρχει η δυνατότητα απεικόνισης τέτοιων θεμάτων και περιστατικών μέσα από κινούμενες εικόνες, οι οποίες εναλλάσσονται στο χώρο και στο χρόνο, απεικονίζουν όνειρα και σκέψεις ακόμα και τα ευάλωτα συναισθήματα των χαρακτήρων, απεικονίζουν δηλαδή κάτι που δεν είναι ορατό. Χρησιμοποιώντας το Animation ως εργαλείο κοινωνικής δέσμευσης υπάρχει η δυνατότητα να κάνεις τον θεατή να ασχοληθεί περισσότερο με αυτά τα θέματα, αναδεικνύοντας επίσης και την αισθητική αυτού του μέσου. Έτσι, για όλα τα παραπάνω αλλά και το ενδιαφέρον μου πάνω στο αντικείμενο του animation αποφάσισα να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο θέμα.

Για την ολοκλήρωση της εργασίας ακολουθήθηκαν τα παρακάτω μεθοδολογικά βήματα : (α) αναζήτηση στοιχείων και μελέτη άλλων συναφών διπλωματικών εργασιών, (β) γενική έρευνα στο διαδίκτυο πάνω στο θέμα του animation (γ) σύνταξη αρχικής μορφής περιεχομένων εργασίας, (δ) επιλογή, μελέτη και ανάλυση τριών έργων animation που αναδεικνύουν κοινωνικά θέματα, (ε) μελέτη σχετικών συγγραμμάτων και διαδικτυακών περιοδικών (στ) διαμόρφωση τελικής μορφής περιεχομένων, (ζ) τελική σύνταξη κειμένου και συμπεράσματα.

Τα μεθοδολογικά βήματα που ακολουθήθηκαν για την υλοποίηση της ταινίας μικρού μήκους παρουσιάζονται στο κεφάλαιο 4.

Οι δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν κατά τη διάρκεια της έρευνας αφορούν την κατανόηση των απαιτήσεων μιας διπλωματικής εργασίας μέσω και της μελέτης άλλων διπλωματικών και προβλήματα στην ανεύρεση δεδομένων και εξειδικευμένης βιβλιογραφίας. Λόγω της διάσπαρτης πληροφορίας στο διαδίκτυο απαιτήθηκε περιήγηση και συλλογή πληροφοριών από πολλούς και διαφορετικούς ιστότοπους ώστε να υπάρξει σφαιρική άποψη για κάθε θέμα που αναλύθηκε και αντιμετωπίστηκε. Τα βιβλία και τα διαδικτυακά περιοδικά που είναι εξειδικευμένα στο αντικείμενο της έρευνας είναι λίγα, έτσι απαιτήθηκε η αναζήτηση και η μελέτη δεδομένων μέσα από μια ευρύτερη βιβλιογραφία, διαδικασία που απαιτήσε χρόνο. Η οργάνωση, ταξινόμηση και ανάλυση των πληροφοριών για την έρευνα ήταν απαιτητικές εργασίες ώστε να υπάρξει ένα ολοκληρωμένο και σωστό αποτέλεσμα.

Ιδιαίτερες δυσκολίες αντιμετωπίστηκαν κατά την υλοποίηση της μικρού μήκους ταινίας, όπου τα βήματα υλοποίησης αποδείχτηκαν ιδιαίτερα χρονοβόρα και απαιτητικά, όχι μόνο ως προς τη δημιουργικότητα αλλά και ως προς την επαναληπτικότητα. Λόγω έλλειψης εμπειρίας κάποια βήματα πραγματοποιήθηκαν με λάθος τρόπο και υπήρξε ανάγκη διορθωτικών κινήσεων με αποτέλεσμα την ύπαρξη καθυστερήσεων. Όσο μεγάλωνε ο όγκος της δουλειάς τόσο περισσότερος χρόνος χρειαζόταν για την επίλυση των λαθών. Πέραν των δυσκολιών που είχε αυτή η διαδικασία ήταν ιδιαίτερα δημιουργική και ευχάριστη.

Δομή της Διπλωματικής Εργασίας

Η εργασία αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια τα οποία αναφέρονται στην τέχνη της εμφύχωσης, στην τέχνη αυτή ως μέσο έκφρασης κοινωνικών θεμάτων, στην ανάλυση έργων καλλιτεχνών - δημιουργών ταινιών πάνω σε αυτά τα ζητήματα και τέλος στη δημιουργία μιας ταινίας .

Στο **πρώτο κεφάλαιο** αναλύονται οι τεχνικές animation, ποιες είναι και τα τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά της κάθε μίας ξεχωριστά. Επίσης, παρουσιάζονται το 2D Animation ως τέχνη, τα χαρακτηριστικά αυτού του είδους Animation, οι αισθητικές που καλύπτει και η τεχνική που χρησιμοποιεί μέσω του συνδυασμού σχεδίου σε χαρτί και σε υπολογιστή. Τέλος, παρουσιάζεται η παραγωγική διαδικασία ταινιών Animation.

Στο **δεύτερο κεφάλαιο** αναλύονται τα κοινωνικά θέματα, τα στάδια ανάδειξης και αναγνώρισής τους, και παρουσιάζονται κοινωνικά θέματα που έχουν απασχολήσει κατά καιρούς τις σύγχρονες κοινωνίες. Επίσης γίνεται παρουσίαση και ανάλυση του Animation ως

μέσο έκφρασης και επηρεασμού των ανθρώπων σε κοινωνικά θέματα και πως μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σκοπό αυτό. Τέλος γίνεται μια σύντομη αναφορά στην ευαισθητοποίηση του κόσμου στα κοινωνικά θέματα και πως πραγματοποιείται.

Στο **τρίτο κεφάλαιο** παρουσιάζονται και αναλύονται τα έργα τριών δημιουργών ταινιών Animation που μέσα από το περιεχόμενό τους θίγουν κοινωνικά θέματα και σχετίζονται με το αντικείμενο της εργασίας. Η αισθητική αποτέλεσε βασικό κριτήριο για την επιλογή των ταινιών αυτών όπως επίσης και το θέμα και το περιεχόμενό τους. Τα έργα που αναλύονται είναι η ταινία "UP" της Pixar Animation Studios του 2009, η ταινιού "Zootopia" της Walt Disney Animation Studios του 2016, το μουσικό βίντεο "The Story of O.J." του 2017. Η ανάλυση των έργων αφορά κυρίως την ιστορία και το σενάριο, τους χαρακτήρες, τη σκηνοθεσία και τα πλάνα, την τεχνική animation που χρησιμοποιείται, τη μουσική, την απόδοση των συναισθημάτων που προβάλλουν τα έργα στους θεατές, τους συμβολισμούς και τα μηνύματα που περνούν στο κοινό.

Στο **τέταρτο κεφάλαιο** παρουσιάζονται τα βήματα που ακολουθήθηκαν για τη δημιουργία μιας ταινίας 2D Animation μικρού μήκους, η οποία αναφέρεται σε κοινωνικά θέματα. Συγκεκριμένα παρουσιάζεται το θέμα της ταινίας, ο λόγος επιλογής του αλλά και μια ανάλυση πάνω στις τεχνικές και τον τρόπο ηλοποίησης που χρησιμοποιήθηκε. Γίνεται απεικόνιση της διαδικασίας και των χαρακτήρων καθώς και αναφορά στο ύφος και την ατμόσφαιρα της ταινίας. Τέλος, παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την υλοποίηση της ταινίας εν παρουσιάζεται και η ίδια η ταινία.

INTRODUCTION

The Subject of the Diploma Thesis

The aim of the present Diploma Thesis is to present the art of animation as a mean of expression in social issues, focusing on the story (plot) and the characters. The objectives of the thesis are to highlight the art of animation, focusing on the technique of traditional animation, which with the combination of technology it is called "tradigital", to study the animation as a means of expressing social issues but also the way it affects the emotions of the audience, to analyze three artists projects highlighting social issues, and to understand through these works the art of animation as a social media and finally to create a short film in order to demonstrate the technique.

The subject of the Diploma thesis refers to highlighting the art of animation as a social media, by which the audience will be sensibilized and encouraged to empathize with social problems, but also to develop feelings through this art.

In our days social issues are a burning issue for the society and for individuals as well. The art of animation and the cinema in general touches on and deals with such issues through narratives about incidents of violence, discrimination and many other issues. Through the animation there is the possibility of portraying such subjects and incidents through moving images, which alternate in space and time, depicting dreams and thoughts and even the vulnerable emotions of the characters, i.e. depict something that is not visible. Using Animation as a social engagement tool there is the possibility to engage the audience more with these issues, while also highlighting the aesthetics of this medium. So, for all the above but also for my interest in the subject of animation, I decided to deal with this specific subject.

To complete the thesis, the following methodological steps were followed: (a) data search and study of other related diploma thesis, (b) general research on the internet on the subject of animation (c) compilation of the initial form of thesis contents, (d) selection, study and analysis of three animation projects that highlight social issues, (e) study of relevant literature and online magazines (f) formation of final form of thesis contents, (g) thesis report writing and conclusions drawing. The methodological steps that were followed for the realization of the short film are presented in chapter 4.

The difficulties encountered during the research concern the understanding of the requirements of a diploma thesis through the study of other diplomas and problems in finding data and specialized biography. Due to the scattered information on the internet it was necessary to browse and collect data from many different websites in order to have a global view of the topics that were analyzed and studied. Books and online journals that are specialized in the subject of the research are few, so it was necessary to search and study data through a wider literature, a process that required time. The organization, classification and analysis of the data for the research were demanding tasks in order to achieve a complete and correct result.

Particular difficulties were encountered during the realization of the short film, where the implementation steps proved particularly time-consuming and demanding, not only in terms of creativity but also in terms of repeatability. Due to lack of experience, some steps were carried out in the wrong way and there was a need for corrective actions resulting in delays. As the volume of work grew, more time was needed to resolve the errors. Apart from the difficulties this process was very creative and enjoyable.

Structure of the Thesis

The thesis report consists of four chapters which refer to the art of animation, to this art as a means of expressing social issues, to the analysis of three filmmakers projects relative on these issues and finally to the creation of a movie.

The **first** chapter analyzes the animation techniques, presenting the technical and aesthetic characteristics of each one separately. Also it includes a presentation of the 2D Animation as an art, the characteristics of this type of animation, the aesthetics it covers, the computing techniques that are used combining drawing on paper and on the computer. Finally, the process of Animation films production is presented.

In the **second** chapter, social issues are analyzed, the stages of their emergence and recognition, and social issues that have concerned modern societies from time to time are presented. Animation is also presented and analyzed as a means of expressing and influencing people on social issues and how it can be used for this purpose. Finally, a brief reference is made to the public sensibilization on social issues and how it is developed.

The **third chapter** presents and analyzes the projects of three animation film creators that, through their content, touch on social issues that are related to the subject of the research. Aesthetics was a key criterion for the selection of these projects as well as their subject and content. The projects that were analyzed are the film "UP" of Pixar Animation Studios (2009),

the film “Zootopia” of Walt Disney Animation Studios (2016) and the music video “The Story of O.J.”(2017). The analysis of these projects mainly concerns the story and the script, the characters, the direction and the shots, the animation technique that is used, the music, the emotions that the movie project to the audience, the symbolism and the messages that are passed on the audience.

The **fourth chapter** presents the steps that were followed to create a short 2D Animation film, which refers to social issues. In particular, the subject of the film is presented, the reason for its selection, as well as an analysis of the techniques and the filming method used. Process and characters are depicted as well as reference to the style and atmosphere of the film. Finally, the conclusions obtained from the realization of the film and the film itself are presented.

1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ [22], [23]

1.1. Η Τέχνη του *animation* [5]

1. **Ορισμός (Γενικά).** Η Τέχνη της εμψύχωσης (*animation*) αναφέρεται στην κινούμενη εικόνα, στην κίνηση και στη ζωή που δίνεται σε ένα στατικό σχέδιο. Ο όρος *Animation* περιλαμβάνει όλες τις τεχνικές από τις αρχικές μέχρι και τις πιο πρόσφατες οι οποίες έχουν διαμορφωθεί ανάλογα με την εξέλιξη της τεχνολογίας και εκτείνονται από το κλασικό κινούμενο σχέδιο μέχρι και το 3D *animation*. Η τέχνη της εμψύχωσης δίνει ζωή στις εικόνες δίνοντας την ψευδαίσθηση της κίνησης μέσω της εναλλαγής των εικόνων οι οποίες διαφοροποιούνται ελάχιστα ή μια από την επόμενη. Σκοπός του *animation* είναι να δοθεί κίνηση στο σχέδιο χωρίς να αντιγράφει την πραγματικότητα αυτούσια όπως είναι αλλά να δίνει μια δική της υπόσταση η οποία προέρχεται από μια δική της τεχνική, προβάλλοντας έτσι μια δική της πραγματικότητα. Το ιδιαίτερο στο *animation* είναι η εμψύχωση είτε αυτό συμβαίνει σε μια εικόνα είτε σε έναν χαρακτήρα. Είναι εντυπωσιακό να βλέπεις κίνηση και ζωή σε χαρακτήρες και πλοκές οι οποίες ήταν απλά μια ιδέα, μια σκέψη. Μέσα από αυτήν την τεχνική και αυτό το μέσο δίνονται δυνατότητες οι οποίες μπορούν να αξιοποιηθούν για την έκφραση σκέψεων, συναισθημάτων και γεγονότων. Έτσι, η τέχνη της εμψύχωσης δίνει μια διαφορετική οντότητα στον κόσμο της τέχνης, κάνοντας το *animation* μία επιπλέον τέχνη ανάμεσα στις Καλές Τέχνες.

2. **Κινηματογράφος.** Το *Animation* εντάσσεται στον κινηματογράφο και διαχωρίζεται από αυτόν μέσω των κινούμενων εικόνων, στοχεύοντας στην απλοποίηση και στην αφαίρεση. Ο κινηματογράφος του *Animation* έχει ξεχωρίσει τα τελευταία 25 χρόνια μέσω της τεχνολογίας που έχει εξελιχθεί δίνοντας τη δυνατότητα να παράγει απεριόριστα αλλά και να προσφέρει τρομερές ταινίες στο χώρο του κινηματογράφου, οι οποίες μέχρι πριν λίγα χρόνια δεν θα μπορούσαν να δημιουργηθούν. Στον κινηματογράφο υπάρχουν ηθοποιοί, σκηνοθέτες και διάφορες άλλες ειδικότητες. Στον κινηματογράφο του *animation* καταλυτικό ρόλο έχει ο animator (δημιουργός ταινιών) ο οποίος θα δώσει ζωή στα σχέδιά του, τα οποία δημιουργήθηκαν πρώτα στο χαρτί.

3. **Τεχνική και όροι.** Η Τέχνη της εμψύχωσης χρησιμοποιεί μια συγκεκριμένη τεχνική την οποία ακολουθεί και η οποία βασίζεται στο 1/24 του δευτερολέπτου, 24 εικόνες οι οποίες εναλλάσσονται ή μια μετά την άλλη ανά δευτερόλεπτο δίνοντας έτσι στο μάτι την αίσθηση της κίνησης. Συγκεκριμένα το 1/24 δίνει μια πολύ καλή απόδοση της αίσθησης της κίνησης. Αναντικατασταθεί με λιγότερα καρέ το δευτερόλεπτο, θα μειωνόταν η ποιότητα -απόδοση της

κίνησης. Η τεχνική αυτή αντικατοπτρίζει και την τεχνική μιας κανονικής ταινίας, όπως σε μια ταινία θα εναλλάσσονται 24 καρτέ το δευτερόλεπτο έτσι και σε μια ταινία *Animation*.

4. **Βασικά χαρακτηριστικά των ταινιών animation.** Το *animation* αποτελείται από διάφορες τεχνικές οι οποίες διαφέρουν μεταξύ τους, υπάρχουν όμως και κοινά στοιχεία, τα οποία αποτελούν τα βασικά χαρακτηριστικά των ταινιών κινούμενων σχεδίων και είναι τα ακόλουθα :

- Η ευελιξία και η πλαστικότητα
- Η τάση για υπερβολή και η απλοποίηση
- Η φυσικότητα κίνησης χωρίς την πιστή αντιγραφή
- Το ειδικό timing, ρυθμός εισαγωγής των στοιχείων, ανάλογα με την κάθε σκηνή μέσα στην ταινία
- Η γρήγορη δράση σε αντίθεση με την αργή
- Οι μέθοδοι της σύνδεσης στο storyboards
- Οι διαφορετικοί χώροι και χρόνοι, η αλλαγή του χώρου(background) σε σχέση με τους χαρακτήρες
- Η χρήση μουσικής και θορύβων
- Η χρήση χρώματος
- Η μονάδα χρόνου 1/24
- Η συμπύκνωση δράσης και περιεχομένου

1.2. Τεχνικές Animation

Η τέχνη της εμπύχωσης συμπεριλαμβάνει διάφορες τεχνικές οι οποίες διαφέρουν μεταξύ τους και η κάθε μια έχει το δικό της ξεχωριστό τρόπο στη δημιουργία Animation. Με το πέρασμα του χρόνου η τέχνη αυτή έχει εξελιχθεί δημιουργώντας ξεχωριστές τεχνικές οι οποίες παρουσιάζονται παρακάτω όπου αναφέρονται και οι σημαντικότεροι δημιουργοί τους [3].

1. Κλασικό Κινούμενο Σχέδιο (Disney ,Avery, Vukoric κ.α.)
2. Κινούμενες Κούκλες (Trnka, Pojar, Starewicz κ.α.)
3. Cut-Outs (Cohl, Reiniger, Laguioniek.α.)
4. Σχεδίαση πάνω στο φιλμ (Lye, McLaren)
5. Ζωγραφική κάτω από την κάμερα (Dunning, Giersz, Patel κ.α.)
6. Pixillation (McLaren: Γείτονες, Borowczyk κ.α.)
7. Οθόνη με καρφίτσες (Alexeieff)

8. Animation αντικειμένων (Alexeieff, Svankmajer κ.α.)
9. Κινούμενοι τίτλοι ταινιών
10. Φιλμ με τρικ (Melies, Cohl, Zeman κ.α.)
11. Τεχνολογία και Τρισδιάστατο Animation

Παρακάτω παρουσιάζονται οι τεχνικές με τα χαρακτηριστικά τους.

1.2.1. Κλασικό Κινούμενο Σχέδιο

Αυτή η τεχνική αποτελεί τη βασικότερη όλων καθώς είναι απαραίτητη για όλες τις άλλες, ενώ είναι μια από τις πρώτες τεχνικές που πραγματοποιήθηκαν στη δημιουργία ταινιών. Στην τεχνική αυτή βασικό ρόλο παίζουν οι εικόνες οι οποίες εμφανίζονται η μια μετά την άλλη διαδοχικά προβάλλοντας έτσι την αίσθηση της κίνησης. Οι εικόνες έχουν μικρές διαφορές μεταξύ τους ώστε να κάνουν την κίνηση πιο ομαλή. Στην πιο απλή κίνηση η κάθε εικόνα αναπαρίσταται 2 φορές έχοντας έτσι 12 καρτέ το δευτερόλεπτο ενώ στην πιο σύνθετη τα καρτέ είναι 24 ανά δευτερόλεπτο.

Στο πρώτο στάδιο της σχεδίασης πραγματοποιείται σχέδιο πάνω σε ρυζόχαρτο ενώ μπορεί να γίνουν δοκιμές στην κίνηση μέσω κινηματογράφησης (Line test). Έπειτα το αποτέλεσμα που αποδόθηκε στο πρώτο στάδιο περνάει πάνω σε ζελατίνες οι οποίες είναι στο ίδιο μέγεθος με το ρυζόχαρτο και το ίδιο τρυπημένες, όπου περνά το σχέδιο με σιλική μελάνη στο μπροστινό μέρος. Μετά και ενώ το χρώμα στεγνώνει ξεκινάει το χρώμα το οποίο μπαίνει στο πίσω μέρος της ζελατίνας ενώ γίνεται η αρχή ξεκινώντας από τα πιο σκούρα χρώματα και στη συνέχεια στα πιο ανοιχτά, ώστε αν κάποιο ανοιχτό χρώμα καλύψει κάποιο σκούρο να μην αποδίδετε στο μπροστινό μέρος. Σε ξεχωριστή φάση δημιουργούνται τα σκηνικά πάνω στα οποία τοποθετούνται οι ζελατίνες με τα σχέδια. Σε ένα τραπέζι τοποθετείται το σκηνικό και πάνω σε αυτό τα σχέδια, ενώ ταυτόχρονα έχει τοποθετηθεί μια κάμερα η οποία καταγράφει τη διαδικασία. Οι ζελατίνες με τα σχέδια αλλάζουν η μια μετά την άλλη ενώ υπάρχουν μικρές διαφορές σε αυτές. Παράλληλα το σκηνικό μπορεί να παραμένει ίδιο. Η εναλλαγή των ζελατίνων αλλά και οι μικρές διαφορές τους δίνουν την αίσθηση της κίνησης. Τέλος, υπάρχει η δυνατότητα να μετακινηθεί και το σκηνικό ενώ στην πιο γρήγορη κίνηση δίνεται μια φόρμα στο σχέδιο μακρόστενη ενώ όταν αυτό σταματάει η φόρμα γίνεται στενή, δίνοντας έτσι έμφαση στην κίνηση.

1.2.2. Κινούμενες Κούκλες

Η τεχνική αυτή έχει ως κύριο εργαλείο τις κούκλες και εντάσσεται στο τρισδιάστατο animation. Οι κούκλες οι οποίες έχουν στερεά μορφή αλληλοεπιδρούν με την κάμερα σε κάθε ξεχωριστή κίνηση. Η κίνηση της κούκλας γίνεται καρέ-καρέ με stop motion ενώ σε κάθε κίνηση που κάνει έχει μια ξεχωριστή λήψη, η οποία αντιστοιχεί σε μια αλλαγή στην κίνησή της. Κάθε φορά που ο σχεδιαστής αλλάζει μια πόζα από την κούκλα παίρνει και μια λήψη από αυτήν. Οι συνεχόμενες εικόνες των λήψεων από την κίνηση της κούκλας δημιουργούν την αίσθηση της κίνησης. Στις κινούμενες κούκλες υπάρχει η δυνατότητα να αξιοποιηθεί η κάμερα σε όλες τις δυνατότητές της, είτε αυτό είναι να τραβήξει πανοραμικά πλάνα, είτε κοντινά, zoom-in και zoom-out, τράκ-ιν και τράκ-άουτ κ.α.

Η κούκλα έχει συνήθως ύψος 20 με 25 εκατοστά, ενώ το σκηνικό της είναι σε αντίστοιχες διαστάσεις με αυτήν. Η μορφή της θα μοιάζει με ανθρώπινη ή ζωική φιγούρα ενώ ο σκελετός της είναι από μέταλλο και οι αρθρώσεις του από μπίλιες. Τα χέρια της κούκλας είναι κυρίως από πλαστικό ενώ τα δάχτυλα, τα οποία πρέπει να είναι ευλύγιστα, από σύρμα το οποίο δίνει τη δυνατότητα προσαρμογής σε αλλαγές. Το πρόσωπο της κούκλας είναι είτε από ξύλο είτε από ένα πλαστικό υλικό το οποίο μπορεί και βάφεται εύκολα, ενώ για τις διαφορετικές εκφράσεις του προσώπου δημιουργείται διαφορετικό κεφάλι για κάθε έκφραση. Η κούκλα είναι βιδωμένη στο σκηνικό ώστε να παραμένει σταθερή, ενώ υπάρχει ένας δείκτης ο οποίος δείχνει την κίνηση της κούκλας και αφαιρείτε στα τελικά πλάνα της.

1.2.3. Cut-Outs

Η τεχνική αυτή έχει τη δυνατότητα να εντάσσει και άλλες τεχνικές μέσα σε αυτήν, οι οποίες πραγματοποιούνται ταυτόχρονα και περιλαμβάνουν φωτογραφίες, γκραβούρες με σχέδιο, φιγούρες κ.α. ενώ είναι μια πιο εικαστική προσέγγιση σε σύγκριση με τις άλλες τεχνικές, καθώς συνδυάζει το δισδιάστατο με το τρισδιάστο και τη ζωγραφική, η οποία εντάσσεται κυρίως για να δώσει όγκο στο σχέδιο. Η κίνηση πραγματοποιείται με σπασμωδικό τρόπο, ενώ η πλαστικότητα σε αυτήν δεν υπάρχει με την συγκεκριμένη τεχνική.

Τα σχέδια στο background είναι σχεδιασμένα απευθείας στο χαρτί, ενώ στην περίπτωση που χρειάζονται φιγούρες δημιουργούνται αρθρώσεις για την κίνηση. Στο πίσω μέρος των σχεδίων κολλάνε ένα λεπτό φύλλο μετάλλου ενώ κάτω από το background υπάρχει ένα φύλλο πλαστικού μαγνήτη το οποίο χρησιμοποιείται ώστε όταν τοποθετηθεί το σχέδιο στο σκηνικό να μετακινεί είτε αυτό είτε το μέρος που χρειάζεται, αποφεύγοντας να χαθεί η αρχική θέση. Τέλος, ο καλλιτέχνης βλέπει το αποτέλεσμα στο τέλος χωρίς ελέγχους ενδιάμεσα πράγμα το οποίο κάνει αυτήν της τεχνική ριψοκίνδυνη.

1.2.4. Σχεδίαση πάνω στο φιλμ

Η τεχνική αυτή ασχολείται κυρίως με την ζωγραφική απευθείας πάνω στο φιλμ ενώ σε μερικές περιπτώσεις χρησιμοποιείται και η χάραξη. Η τεχνική ασχολείται με το κάθε καρέ ξεχωριστά ενώ μια πιο σύγχρονη απόδοσή της δεν διατηρεί τα καρέ της εικόνας, η σχεδίαση δε γίνεται κατά πλάτος αλλά κατά μήκος ανεξάρτητα από το περίγραμμά.

Στην τεχνική πάνω στο φιλμ χρησιμοποιούνται πενάκια, παχύρρευστα χρώματα, τέμπρες αλλά και μαύρο φιλμ το οποίο χαράζεται με κοπίδι. Στο κομμάτι της ζωγραφικής σημαντικό ρόλο έχει η λεπτομέρεια, η ζωγραφική γίνεται με ακρίβεια ενώ έμφαση δίνεται στο κομμάτι των χρωμάτων. Στο κομμάτι της χάραξης χρησιμοποιούνται κοπίδι, ραπιδογράφος, εργαλεία για γκραβούρες και μελάνια, τα οποία δίνουν ένα πιο γραμμικό αποτέλεσμα. Για να μένει το φιλμ σταθερό, ενώ γίνεται χάραξη πάνω σε αυτό, χρησιμοποιείται μια ξύλινη επιφάνεια η οποία έχει στη μέση δύο οδηγούς όπου τοποθετείται το φιλμ. Κάτω από το σύστημα υπάρχει φως το οποίο αναδεικνύει τα χαραγμένα κομμάτια του φιλμ.

1.2.5. Ζωγραφική κάτω από την κάμερα

Η τεχνική αυτή είναι αρκετά ριψοκίνδυνη και αποτελεί μια από τις πιο δύσκολες τεχνικές. Το βασικό στοιχείο που την κάνει τόσο δύσκολη είναι ότι δεν υπάρχει δυνατότητα διόρθωσης, εάν ο δημιουργός κάνει κάποιο λάθος θα πρέπει να ξαναρχίσει από την αρχή ή από ένα σημείο το οποίο δεν αλληλοεπιδρά με την προηγούμενη κίνηση. Η τεχνική της ζωγραφικής κάτω από την κάμερα δεν έχει δοκιμές και έτσι ο σχεδιαστής πρέπει να έχει οραματιστεί την επόμενη σκηνή της εικόνας.

Η διαδικασία έχει ως εξής : τοποθετείται η κάμερα σε ένα σταθερό σημείο, κάτω από την κάμερα τοποθετείται μια επιφάνεια ημιδιάφανου γυαλιού όπου πάνω του στρώνεται ένα είδος πλαστελίνης χρωματιστής ή ακόμα και άμμου. Κάτω από την επιφάνεια του γυαλιού τοποθετείται ένας φωτισμός, ο οποίος αναδεικνύει της σκιές και τους τονισμούς της εικόνας. Η διαδικασία ξεκινάει με μια εικόνα και ο σχεδιαστής την προσαρμόζει αλλάζοντάς την ελάχιστα με την επόμενη. Έτσι, μέσω της αλλαγής αυτής δημιουργείται η κίνηση η οποία σε πολλές περιπτώσεις είναι αρκετά εντυπωσιακή.

1.2.6. Pixillation

Η τεχνική αυτή έχει ως κύριο μέρος της έναν ηθοποιό του οποίου η κίνηση γίνεται καρέ-καρέ. Κάθε φορά που κινείται ο ηθοποιός, γίνεται μια λήψη και η ένωση των εικόνων της κάθε κίνησής του, δημιουργεί μια σπασμωδική κίνηση η οποία και είναι το ενδιαφέρον κομμάτι αυτής της τεχνικής.

Ο ηθοποιός έχει τη δυνατότητα να αλληλοεπιδρά με αντικείμενα, ενώ στο πίσω μέρος της εικόνας υπάρχει ένα background. Η τεχνική αυτή έχει διάφορες δυνατότητες οι οποίες αφορούν την κάμερα, το φόντο, αλλά και τον ίδιο τον ηθοποιό. Η κάμερα μπορεί να παίρνει διπλές λήψεις να γίνεται slow ή fast motion, το φόντο να αντικατασταθεί με greenscreen ενώ υπάρχει και η δυνατότητα μαρκαρισμάτων .

1.2.7. Οθόνη με καρφίτσες

Η τεχνική αυτή αποτελεί το πρώτο σύστημα μηχανικής δημιουργίας σχεδίων και ασχολείται με καρφίτσες οι οποίες είναι τοποθετημένες σε μια οθόνη. Ο σχεδιαστής δημιουργεί φιγούρες και σχέδια μέσω των καρφίτσων, τις οποίες πιέζει στην επιφάνεια της οθόνης είτε λιγότερο, είτε περισσότερο ανάλογα με τις σκιές τις οποίες θέλει να δημιουργήσει. Οι σκιές αυτές είναι το μέσον το οποίο δημιουργεί τα σχέδια πάνω στην οθόνη. Κάθε εικόνα που δημιουργείτε φωτογραφίζεται καρέ-καρέ ενώ η σύνθεσή τους δημιουργεί την κίνηση.

Η οθόνη είναι διαστάσεων 1,10 X 1,10μ και φωτίζεται από τέσσερις γωνίες με τέσσερις προβολείς. Πάνω στην οθόνη βρίσκονται χιλιάδες καρφίτσες οι οποίες είναι τοποθετημένες ανά χιλιοστό. Οι τονικότητες των σκιών ορίζονται ανάλογα με το πόσο μέσα η πόσο έξω είναι οι καρφίτσες. Οι έξω αναλογούν στα άσπρα σημεία αυτές που είναι ενδιάμεσα στα γκρι ενώ οι μέσα στα μαύρα.

1.2.8. Animation αντικειμένων

Η τεχνική αυτή έχει ως μέσον το stop motion animation και ασχολείται με την κίνηση των αντικειμένων μέσα σε τρισδιάστατο χώρο. Ουσιαστικά μέσα σε ένα τρισδιάστατο χώρο κινούνται αντικείμενα τα οποία φωτογραφίζονται καρέ-καρέ και η σύνθεση των εικόνων δημιουργεί την αίσθηση της κίνησης.

1.2.9. Κινούμενοι τίτλοι ταινιών

Η τεχνική αυτή αφορά τους τίτλους μια ταινίας οι οποίοι αποτελούν το κύριο στοιχείο της αφήγησης είτε μέσω υπαινιγμών για το θέμα είτε μέσω συμβόλων. Οι τίτλοι προβάλλονται στην αρχή της ταινίας προετοιμάζοντας το θεατή για αυτό που πρόκειται να ακολουθήσει στη συνέχεια. Η βασική παράμετρος αυτής της τεχνικής είναι ο χρόνος ο οποίος είναι συγκεκριμένος και δε μπορεί να ξεπεραστεί.

1.2.10. Φιλμ με τρικ

Η τεχνική αυτή είναι αρκετά δημοφιλής ειδικά στα πρώτα χρόνια του κινηματογράφου. Το φιλμ με τρικ έχει ως βασικό στοιχείο το αποτέλεσμα, το οποίο δίνει να μην αντικατοπτρίζει κάτι τόσο

ρεαλιστικό αλλά να συνδιάζει κατά κάποιον τρόπο του νόμους την φυσικής με κάτι φανταστικό. Στην τεχνική αυτή υπάρχουν ηθοποιοί ενώ με μέσο την τεχνολογία δημιουργούνται διάφορα εφέ τα οποία αλληλοεπιδρούν με τη δράση των ηθοποιών και γίνονται μέρος της. Η κάμερα είναι ένα ισχυρό εργαλείο της τεχνικής αυτής ενώ και η τρικέζα παίζει σημαντικό ρόλο, αφού αποτελεί ένα από τα μηχανήματα με τα οποία δημιουργούνται εφέ χωρίς τη μεσολάβηση βίντεο. Η αλληλεπίδραση των ηθοποιών με κάτι το φανταστικό το οποίο παίρνει μορφή μέσω των ειδικών εφέ είναι το βασικό χαρακτηριστικό της τεχνικής του φιλμ με τρικ. Στην τεχνική αυτή εντάσσεται και το *animation* ο οποίο πραγματοποιείται σε πίνακες, φωτογραφίες και σχεδιασμένες εικόνες στις οποίες δίνεται κίνηση.

Η τεχνική χρησιμοποιεί τρεις βασικές κινήσεις της κάμερας οι οποίες είναι αριστερά-δεξιά, πάνω-κάτω από το αντικείμενο, ζουμ-ιν και ζουμ-άουτ, ανεβοκατέβασμα του αντικειμένου προς κινηματογράφηση επιπέδου προς την κάμερα. Ακόμα, κατά τη διάρκεια της δημιουργίας χρησιμοποιούνται διάφορα τρικ τα οποία προέρχονται και από την τρικέζα και γίνονται πάνω σε ήδη εμφανισμένα φιλμ ενώ συμπληρώνονται με κινούμενα σχέδια διπλοτροπίες κ.α.

1.2.11. Τεχνολογία και Τρισδιάστατο Animation

Η τεχνική αυτή δεν αφορά μια μεμονωμένη τεχνική αλλά μια ευρεία έννοια. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας το animation έχει πάρει μια άλλη διάσταση και η δημιουργία ταινιών γίνεται πλέον με διαφορετικό τρόπο. Το παραδοσιακό animation πραγματοποιείτε διαφορετικά με βασική διαφορά το χαρτί το οποίο έχει αντικατασταθεί με τον υπολογιστή. Η σχεδίαση δεν γίνεται πια σε χαρτί αλλά σε ένα πρόγραμμα ενώ το μολύβι, το μελάνι κ.α. έχουν αντικατασταθεί με τα εργαλεία του προγράμματος. Μερικά από τα πλεονεκτήματα της τεχνολογίας είναι ότι μειώνει και το χρόνο αλλά και το κόστος παραγωγής.

Το τρισδιάστατο *animation* μοιάζει με την τεχνική της κινούμενης κούκλας αλλά στην πραγματικότητα όλα δημιουργούνται στον υπολογιστή με τη βοήθεια προγραμμάτων, ακόμα και οι λήψεις δεν γίνονται πλέον με κάμερα αλλά από το ίδιο το πρόγραμμα. Το τρισδιάστατο animation δημιουργεί χαρακτήρες μέσω της εικονικής γλυπτικής, η οποία πραγματοποιείται με συγκεκριμένα προγράμματα. Η τεχνική αυτή έχει ως πλεονέκτημα ότι ο δημιουργός δεν χρειάζεται να δημιουργήσει κάθε σκηνή ξεχωριστά αλλά δημιουργεί ένα εικονικό περιβάλλον μέσα στο οποίο αλληλοεπιδρά ένας τρισδιάστατος χαρακτήρας μέσω εντολών, αποφεύγοντας έτσι την χρονοβόρα διαδικασία της δημιουργίας κάθε ξεχωριστού καρέ.

1.3. 2D Animation

1.3.1. Τι είναι το 2D Animation [20], [21]

Το 2D animation είναι η τέχνη της εμφύχωσης σε έναν δισδιάστατο χώρο χωρίς βάθος. Ο όρος 2D αναφέρεται λόγω των μεταβλητών οι οποίες είναι το πλάτος και το μήκος και είναι τα μοναδικά δισδιάστατα στοιχεία.

Το 2D animation έχει αρκετές ομοιότητες με το παραδοσιακό animation. Η διαφορά βρίσκεται κυρίως στο στάδιο παραγωγής και λιγότερο στην νοοτροπία σχεδίασης. Τα σχέδια και οι χαρακτήρες στο 2D αλλά και στο παραδοσιακό animation είναι δισδιάστατα ενώ η παραγωγή διαφέρει στον τρόπο δημιουργίας. Τα σχέδια σχεδιάζονται σε προγράμματα στον υπολογιστή όπου γίνεται και η σύνθεσή τους. Το περιβάλλον, τα χρώματα και οι χαρακτήρες δημιουργούνται μέσα σε προγράμματα ενώ ο σχεδιαστής μπορεί να συνδυάσει διαφορετικά προγράμματα με διαφορετικές ιδιότητες για τα πετύχει τον τελικό του στόχο. Το πρόγραμμα και η τεχνολογία βοηθάει τον σχεδιαστή να πραγματοποιήσει τον σκοπό του, τη σχεδίαση δηλαδή, με πιο γρήγορο τρόπο μειώνοντας σημαντικά τον χρόνο παραγωγής. Τα προγράμματα αποτελούνται από εντολές, οι οποίες αντικαθιστούν το παραδοσιακό μολύβι και χρώμα αλλά και όλα τα υπόλοιπα εργαλεία, τα οποία διαθέτει το πρόγραμμα μέσω των εντολών του. Ο σχεδιαστής μπορεί να σχεδιάσει, να χρησιμοποιήσει χρώμα, να κόψει εικόνες αλλά και να συνθέσει τα σχέδιά του μέσα από το ίδιο πρόγραμμα ή και διαφορετικό.

Το 2D animation χωρίζεται σε 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο που σημαίνει ότι κάθε δευτερόλεπτο αποτελείται από 24 διαφορετικά σχέδια, ο αριθμός των σχεδίων διαφέρει ανάλογα με το στυλ της κίνηση ενώ σε μερικές περιπτώσεις μπορεί να υπάρχει το ίδιο σχέδιο σε 2 καρέ επιτρέποντας στον σχεδιαστή να εξοικονομήσει χρόνο.

Το 2D animation είναι ένα αρκετά δημοφιλές μέσο το οποίο έχει μεγάλη ανταπόκριση από το κοινό ενώ χρησιμοποιείται ακόμα και σήμερα σε πολλά είδη. Κάποια από τα κύρια είδη που εμφανίζεται είναι τηλεοπτικές εκπομπές, βιντεοπαιχνίδια, ταινίες μεγάλου μήκους, διαφημίσεις, εφαρμογές για κινητά και σε ιστότοπους.

1.3.2. Ποιές είναι οι εφαρμογές του 2D animation [19], [20]

Όπως αναφέρεται παραπάνω το 2D animation χρησιμοποιείται σε πολλές εφαρμογές. Παρακάτω αναφέρονται όλες οι περιπτώσεις στις οποίες εφαρμόζεται η τεχνική αυτή :

- Διαφημίσεις προϊόντων
- Εκπαιδευτικές ταινίες

- Ταινίες μεγάλου μήκους (μια θεατρική ταινία μεγαλύτερη από 60 λεπτά)
- Μουσικά βίντεο
- Web Animation
- Πρωτότυπο κινούμενο βίντεο (πρόγραμμα που δημιουργήθηκε για βιντεοκασέτα, δίσκο λέιζερ ή DVD αναπαραγωγής βίντεο στο σπίτι)
- Ταινίες μικρού μήκους (μια θεατρική ταινία μεγαλύτερη από 30 λεπτά αλλά μικρότερη από 60 λεπτά)
- Μικρού μήκους ή πειραματικά θέματα (θεατρική ή τηλεοπτική ταινία διάρκειας μικρότερης των 30 λεπτών)
- Μετάδοση τηλεοπτικών σειρών (τουλάχιστον 30 λεπτά διάρκειας, συμπεριλαμβανομένου ενός τμήματος)
- Ειδικές τηλεοπτικές εκπομπές (διάρκεια μιας ώρας, συμπεριλαμβανομένων των τμημάτων)
- Μετάδοση τηλεοπτικών σύντομων θεμάτων (επίσης σειρά, αλλά με διάρκεια έως 21 λεπτά) τηλεοπτικά bumpers (εισαγωγές τμημάτων προγράμματος, διάρκειας μόνο δύο δευτερολέπτων) βιντεοπαιχνίδια.
- Αρχιτεκτονικά κινούμενα σχέδια
- Ιατρικές ή άλλες βιομηχανικές ταινίες
- Ταινίες πολλαπλών διαδρομών
- Λογότυπα, εισαγωγές και πιστώσεις για avatars άλλων δομών, banner και διαφημίσεις στο διαδίκτυο
- Εικόνες κινητού τηλεφώνου

1.3.3. Διαφορετικοί τύποι 2D cartoons [19]

Το 2D Animation, όπως αναφέρεται και παραπάνω, δε χρησιμοποιείται μόνο για ψυχαγωγία αλλά και για λόγους μάρκετινγκ. Ο βασικός λόγος που συμβαίνει αυτό είναι η ευελιξία και το χαμηλό κόστος παραγωγής. Παρακάτω αναφέρονται και αναλύονται συνοπτικά οι διαφορετικές χρήσεις της τεχνικής του 2D Animation στο μάρκετινγκ :

- Κινούμενα σχέδια υπολογιστή : Τα κινούμενα σχέδια υπολογιστή ή αλλιώς computer animation ή animation CGI είναι μια τεχνική που έχει ως σκοπό τη δημιουργία κινούμενων εικόνων με γραφικά υπολογιστή. Η τεχνική αυτή συνδυάζει τα δισδιάστατα σχέδια με τρισδιάστατα γραφικά ενώ περιλαμβάνει στατικές σκηνές και δυναμικές εικόνες. Τα σύγχρονα κινούμενα σχέδια χρησιμοποιούν κατά κύριο λόγο τρισδιάστατο Animation ενώ

η δισδιάστατη σχεδίαση χρησιμοποιείται για στιλιστικές παρεμβάσεις και ταχύτερες αποδόσεις. Τα κινούμενα σχέδια σε υπολογιστή δίνουν τη δυνατότητα ένας μόνο σχεδιαστής να πραγματοποιήσει όλη τη διαδικασία χωρίς ηθοποιούς και σκηνικά, καθιστώντας την τεχνική αυτή αρκετά οικονομική, μειώνοντας έτσι το κόστος παραγωγής.

- Stop Motion : Το stopmotionanimation ή stopframeanimation αναφέρεται στην κίνηση των αντικειμένων. Ο σχεδιαστής μετακινεί τα αντικείμενα, ενώ μετά από κάθε μετακίνηση τα φωτογραφεί, έπειτα συνθέτει τις εικόνες, οι οποίες όταν προβάλλονται στη σειρά δίνουν την αίσθηση της κίνησης του αντικειμένου.
- Κινούμενα γραφικά : Τα κινούμενα γραφικά αποτελούνται από γράμματα και σχήματα, τα οποία κινούνται και δημιουργούν μια εντυπωσιακή προβολή. Τα κινούμενα γραφικά χρησιμοποιούνται από εταιρείες για διαφημιστικά βίντεο προϊόντων. Οι εταιρείες δεν χρειάζονται σχέδια χαρακτήρων ή ιστοριών, αντιθέτως οι κινούμενοι τίτλοι και τα κινούμενα λογότυπα είναι ένας αποδοτικός τρόπος για να προβάλουν τα προϊόντα, τις υπηρεσίες και την επωνυμία της εταιρίας.
- Κινούμενα σχέδια στον πίνακα : Τα κινούμενα σχέδια στον πίνακα αποτελούνται από μαύρες γραμμές σε λευκό φόντο και έχουν ως σκοπό την απόδοση μηνυμάτων, εννοιών και ιδεών. Τα γραφικά και το στυλ της κίνησης τραβά την προσοχή του κοινού και το βοηθά να κατανοήσει σύνθετα μηνύματα.
- Infographic (κινούμενα γραφήματα): Τα κινούμενα γραφήματα είναι γραφικές οπτικές αναπαραστάσεις οι οποίες προβάλλουν πληροφορίες με γρήγορο ρυθμό. Οι εικόνες πληροφοριών συνδυάζονται με γραφικά τα οποία δημιουργούν μοτίβα βοηθώντας το ανθρώπινο μάτι στην παρατήρησή τους.

1.3.4. Ποια είναι η παραγωγική διαδικασία animation [19], [21]

Στη συνέχεια εξηγείται και αναλύεται η παραγωγική διαδικασία ταινιών 2D Animation. Σημειώνεται ότι κάθε ταινία 2D Animation πραγματοποιείται με τον δικό της τρόπο και μέσα, ενώ τα βήματα και η διαδικασία που περιγράφονται εδώ δεν εφαρμόζονται με τον ίδιο τρόπο ή σειρά. Για τη δημιουργία κάθε ταινίας υπάρχει μια ομάδα, η οποία αποτελείται από σχεδιαστές, σκηνοθέτες, παραγωγούς κ.α. ενώ υπάρχει και η περίπτωση όλες οι διαδικασίες να πραγματοποιούνται από ένα και μόνο άτομο.

Η διαδικασία παραγωγής αποτελείται από τρία βασικά μέρη ενώ κάθε μέρος αποτελείται από επί μέρους βήματα, και συγκεκριμένα τα εξής: .

- Προ παραγωγή

- Εύρεση έμπνευσης
- Ανάπτυξη μιας ιδέας
- Ολοκλήρωση του σεναρίου
- Προγραμματισμός της παραγωγής
- Παραγωγή
 - Σχεδιασμός
 - Σύνθεση των θεματικών τραγουδιών
 - Storyboarding
 - Concept art
 - Ηχογράφηση φωνής
 - Εμφύχωση
- Μετά την παραγωγή
 - Μελάνωση και χρωματισμός
 - Ιστορικό
 - Οπτικά εφέ
 - Σχεδιασμός ήχου

➤ **Προ παραγωγή.** Γίνονται οι ακόλουθες εργασίες :

- **Εύρεση έμπνευσης.** Για την αρχή της δημιουργίας μιας ταινία το πρώτο που χρειάζεται είναι η ιστορία. Η ιστορία ή αλλιώς πλοκή είναι βασικό στοιχείο της ταινίας καθώς μια ταινία με καλή ιστορία που δεν έχει αρκετά καλά προσεγμένο animation αποτελεί μια καλή ταινία, ενώ μια ταινία με αδόμητη ιστορία και αρκετά καλά προσεγμένο animation όχι. Η ιστορία της ταινίας είναι ένα από τα βήματα στο οποίο πρέπει να δοθεί έμφαση καθώς αποτελεί τον πυλώνα της ταινίας, τη βασική ιδέα όπου πάνω σε αυτή βασίζονται και υλοποιούνται τα υπόλοιπα βήματα. Για τη δημιουργία της ιστορίας χρειάζεται έμπνευση και η εύρεση της έμπνευσης προέρχεται από το ευρύ περίγυρο του σχεδιαστή. Ο σχεδιαστής μπορεί να εμπνευστεί από οτιδήποτε περιτριγυρίζεται από τους ήχους, τη μουσική, τις εικόνες, τις καταστάσεις που έχει αντιμετωπίσει ακόμα και από τις σκέψεις. Όλα αυτά έχουν τη δυνατότητα να εμπνεύσουν τον σχεδιαστή και αυτός με τη σειρά του να καταφέρει να δημιουργήσει μια καλή ιστορία.
- **Ανάπτυξη μιας ιδέας.** Μετά τη δημιουργία της ιστορίας έρχεται και η ανάπτυξη της ιδέας που «κρύβεται» από πίσω. Ο σκηνοθέτης και ο παραγωγός της ταινίας ή αν η ταινία δημιουργείται από ένα άτομο, πρέπει να πραγματοποιήσουν αλλαγές που θέλουν να κάνουν πάνω στην ιστορία. Στόχος τους είναι να προσθέσουν βάθος, να περάσουν το μήνυμα που θέλουν με σωστό και κατανοητό, για το κοινό, τρόπο, να δομήσουν την κύρια πλοκή της ταινίας ενώ ακόμα πρέπει να προσθέσουν λεπτομέρειες και στοιχεία που θα κάνουν την ταινία ελκυστική προς το κοινό το οποίο θέλουν να προσεγγίσουν.

- **Ολοκλήρωση του σεναρίου.** Στην συνέχεια έρχεται η δημιουργία σεναρίου. Ο/Οι δημιουργός/οι γράφει τους διαλόγους που θα βρίσκονται μέσα στην ταινία ενώ δίνεται έμφαση στο κοινό στο οποίο απευθύνεται η ταινία, καθώς οι διάλογοι πρέπει να είναι κατάλληλοι και ελκυστικοί για αυτό. Το σενάριο πρέπει να δίνει έμφαση στο κοινό στο οποίο απευθύνεται η ταινία έτσι ώστε να τραβάει την προσοχή και το ενδιαφέρον του ώστε να περιμένει την εξέλιξη της πλοκής. Το σενάριο συχνά αλλάζει κατά τη δημιουργία της ταινία αφού εξελίσσεται ανάλογα με τα στοιχεία τα οποία προστίθενται.
 - **Προγραμματισμός της παραγωγής.** Ο προγραμματισμός της παραγωγής είναι αρκετά σημαντικός. Ο σχεδιαστής πρέπει να γνωρίζει πότε και πώς θα ξεκινήσει την παραγωγή της ταινίας και να έχει ένα πρόγραμμα το οποίο θα ακολουθήσει ώστε να καταφέρει να είναι συνεπής και μεθοδικός προς το τελικό αποτέλεσμα. Κάποια από τα κύρια σημεία στα οποία πρέπει να γίνει προγραμματισμός είναι :
 - Ημερομηνία παράδοσης
 - Προκαταρκτικά στοιχεία
 - Σχέδιο πληρώματος
 - στρατολόγηση
 - προϋπολογισμός
- **Παραγωγή.** Γίνονται οι ακόλουθες εργασίες :
- **Σχεδιασμός.** Μετά τον προγραμματισμό έρχεται το πρακτικό σκέλος της διαδικασίας το οποίο είναι ο σχεδιασμός. Ο σχεδιασμός της παραγωγής αποτελείται από δύο μέρη, το σχεδιασμό των χαρακτήρων και το σχεδιασμό της τοποθεσίας ή αλλιώς του φόντου ή του περιβάλλοντος στο οποίο θα λαμβάνει χώρα η πλοκή.
 - ❖ Σχεδιασμός χαρακτήρων. Για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων η ομάδα σχεδιαστών ή ο σχεδιαστής προτείνει τις ιδέες του τις οποίες και σκιτσάρει. Οι χαρακτήρες σχεδιάζονται ξανά και ξανά και μετά από αρκετές δοκιμές και παραλλαγές ο σχεδιαστής καταλήγει στην τελική εικόνα των χαρακτήρων. Σε μεγάλες παραγωγές η δουλειά αυτή μπορεί να δοθεί σε στούντιο σχεδιασμού χαρακτήρων έτσι ώστε να δοθούν γρήγορα και αξιόπιστα αποτελέσματα.
 - ❖ Σχεδιασμός περιβάλλοντος. Για τον σχεδιασμό του φόντου ο σχεδιαστής πρέπει να φανταστεί το περιβάλλον στο οποίο θα λαμβάνει χώρα η πλοκή. Όλοι η χώροι και οι τοποθεσίες πρέπει να σχεδιαστούν. Ο τρόπος με τον οποίο γίνεται αυτό είναι είτε μέσω εικόνων, οι οποίες έχουν τραβηχτεί κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, είτε από την φαντασία του σχεδιαστή.
 - **Σύνθεση των θεματικών τραγουδιών.** Η σύνθεση μουσικής και η δημιουργία τραγουδιών δεν γίνεται σε κάθε ταινία κινουμένων σχεδίων αλλά μόνο όταν δημιουργείται αυτή η ανάγκη. Η σύνθεση τραγουδιών απευθύνεται στα τραγούδια τα οποία θα λένε οι χαρακτήρες της ταινίας, τα οποία πρέπει να είναι ελκυστικά και εύκολα ώστε το κοινό να μπορεί να τα μάθει εύκολα και να μένουν στην μνήμη του.
 - **Storyboarding.** Οι πίνακες ιστοριών (Storyboards) είναι εικόνες από πρόχειρα σκίτσα τα οποία αναπαριστούν την πλοκή της ταινίας και ακολουθούν τη ροή του σεναρίου ενώ προβάλλουν την κίνηση των χαρακτήρων σε κάθε σκηνή. Τα storyboards

αποτελούνται από ένα φύλλο ράβδου το οποίο είναι συνήθως μικρότερο από ένα φύλλο A4 και αποτελεί ένα πίνακα στον οποίο αναλύεται η δράση, οι διάλογοι και ο ήχος κάθε σκηνής ενώ είναι ο οδηγός ο οποίος καθορίζει τον μετέπειτα σχεδιασμό.

- **Concept art.** Το Concept art αποτελεί τον στυλιστικό σχεδιασμό της ταινίας. Το βήμα αυτό δεν προβάλεται μέσα στην ταινία αλλά βοηθά τους σχεδιαστές να εμπνευστούν και να δημιουργήσουν τη συνολική καλλιτεχνική προσέγγιση της ταινίας. Σε αυτό το βήμα πρέπει να σχεδιαστούν αναλυτικά όλα τα στοιχεία τα οποία θα εμπλέκονται στην ταινία, από τους χαρακτήρες μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια ενώ κατά τη διαδικασία αυτή μπορούν να δημιουργηθούν σχέδια, γλυπτά και μοντέλα ώστε να δημιουργηθεί το τελικό αποτέλεσμα.
- **Ηχογράφηση φωνής.** Μετά το concept art πραγματοποιείται η ηχογράφηση των φωνών που θα έχουν οι χαρακτήρες. Η διαδικασία αυτή είναι προαιρετική καθώς σε κάποιες ταινίες οι χαρακτήρες μπορεί να μην έχουν φωνές.
- **Εμφύχωση.** Η εμφύχωση αποτελεί το πιο πρακτικό βήμα της διαδικασίας και έρχεται προς το τέλος αφού πρώτα έχει ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός και τα σενάρια. Σε μια ομάδα σχεδίασης κινουμένων σχεδίων οι εμφυχωτές χωρίζονται σε 2 υποομάδες, στους βασικούς εμφυχωτές και στους ενδιάμεσους. Οι βασικοί εμφυχωτές ασχολούνται κυρίως με τους χαρακτήρες, ο κάθε εμφυχωτής αναλαμβάνει από έναν χαρακτήρα και σχεδιάζει όλες τις σκηνές όπου εμφανίζεται ο χαρακτήρας αυτός ενώ παράλληλα σχεδιάζει τα καρτέ που έχουν τις βασικές του πόζες και κινήσεις χωρίς να δίνει έμφαση στην ρευστότητα της κίνησης. Οι ενδιάμεσοι εμφυχωτές λαμβάνουν τις σκηνές που έχουν δημιουργήσει οι βασικοί εμφυχωτές και προσθέτουν σε αυτές και άλλα καρτέ ώστε η κίνηση να γίνει πιο ρεαλιστική. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται tweening. Ο ρόλος των ενδιάμεσων εμφυχωτών είναι να προσθέσουν λεπτομέρειες στα χαρακτηριστικά του προσώπου ή της κίνησης, κάνοντας την να έχει ροή και να φαίνεται αληθινή χωρίς όμως οι προσθήκες αυτές να φαίνονται ξέχωρες από τη βασική κίνηση. Πρέπει όλες οι κινήσεις και τα καρτέ να είναι συνδεδεμένα και αλληλεξαρτημένα μεταξύ τους. Για να εντοπίσουν τα υπάρχοντα λάθη τους οι ενδιάμεσοι εμφυχωτές τοποθετούν όλα τα σχέδια σε μια βιντεοκασέτα, τη λεγόμενη δοκιμή μολυβιού ενώ ακόμα μπορεί να βάλουν και τους διαλόγους. Έτσι οι εμφυχωτές παρατηρούν το αποτέλεσμα ενοποιημένο και βρίσκουν τα λάθη που έχουν προκύψει.

➤ **Μετά την παραγωγή.** Γίνονται οι ακόλουθες εργασίες :

- **Μελάνωση και χρωματισμός.** Μετά την εμφύχωσή σειρά έχει η επιλογή των χρωμάτων η οποία έχει μεγάλη βαρύτητα καθώς μπορεί να δώσει μεγάλη αισθητική σημασία στο τελικό αποτέλεσμα. Οι σχεδιαστές πειραματίζονται με τους χρωματισμούς των σχεδίων και μετά από δοκιμές βρίσκουν τον κατάλληλο συνδυασμό χρωμάτων. Έπειτα βάζουν χρώμα σε όλα τα καρτέ ξεχωριστά μέσω προγραμμάτων που είναι εξειδικευμένα για αυτή τη διαδικασία.
- **Φόντο (Ιστορικό).** Μετά το χρωματισμό των χαρακτήρων σειρά έχει το περιβάλλον και το φόντο. Οι σχεδιαστές τοποθετούν χρώμα με την ίδια διαδικασία. Πραγματοποιούν δοκιμές για την κατάλληλη επιλογή χρωμάτων και έπειτα μέσω προγραμμάτων τοποθετούν τα χρώματα της επιλογής τους.

- **Οπτικά εφέ.** Σε κάποιες περιπτώσεις οι σκηνές και το είδος της δράσης της ταινίας χρειάζονται πιο δυναμικές σκηνές και ένα στυλ κίνησης το οποίο θα ήταν αρκετά δύσκολο και χρονοβόρο να σχεδιαστεί με το χέρι. Έτσι, οι σχεδιαστές μέσω προγραμμάτων για να δημιουργήσουν το είδος της κίνησης αυτής χρησιμοποιούν τα οπτικά εφέ. Το βήμα αυτό ασχολείται με την αλλαγή της γωνίας της κάμερας, την επεξεργασία πιθανών λαθών, τη διόρθωση του φωτισμού, την ταχύτητα της κίνησης, την ατμόσφαιρα των σκηνών κ.α. και στοχεύει στην τελική εμφάνιση της ταινίας.
- **Σχεδιασμός ήχου.** Ο σχεδιασμός του ήχου αποτελεί το τελευταίο βήμα της διαδικασίας. Οι σχεδιαστές μέσω προγραμμάτων δημιουργούν ή ηχογραφούν τους ήχους που χρειάζεται η ταινία, όπως βήματα, θρόισμα ρούχων, άνοιγμα θυρών ή οποιοδήποτε άλλο ήχο χρειάζεται και τα προσθέτουν στο τελικό αποτέλεσμα.

2. Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ ΩΣ ΜΕΣΟ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΣΕ ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

2.1. Κοινωνικά Θέματα

2.1.1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας τα κοινωνικά θέματα βρίσκονται στο επίκεντρο της προσοχής. Θέματα όπως η ελευθερία του λόγου και η υπεράσπιση των ανθρωπίνων δικαιωμάτων αποτελούν φλέγοντα ζητήματα που απασχολούν την κοινωνία παγκόσμια. Η τέχνη της εμψύχωσης είναι ένα από τα καταλληλότερα μέσα για να θίξει τα θέματα αυτά επηρεάζοντας μεγάλο αριθμό ανθρώπων. Παρακάτω δίνεται η έννοια του κοινωνικού ζητήματος - προβλήματος και αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο σχετίζεται η τέχνη της εμψύχωσης με αυτό το θέμα.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση η αναφορά σε κοινωνικά θέματα - ζητήματα συμπίπτει με τα κοινωνικά προβλήματα και ο ορισμός που ακολουθεί ενοποιεί τις δύο έννοιες σε μία.

2.1.2. Ορισμός

Κοινωνικό θέμα είναι ένα πρόβλημα ή μια κατάσταση που επηρεάζει μια μεγάλη ομάδα ανθρώπων μέσα σε μια κοινωνία. Πολλοί άνθρωποι στις μέρες μας αντιμετωπίζουν κοινωνικά προβλήματα και προσπαθούν να τα επιλύσουν. Τα κοινωνικά ζητήματα αναφέρονται σε προβλήματα που ξεπερνούν το εύρος ενός ατόμου αλλά αφορούν ευρύτερες ομάδες ανθρώπων και επηρεάζουν μεγάλο μέρος ή και όλο το κοινωνικό σύνολο. Οι απόψεις των ανθρώπων διαφοροποιούνται ανάλογα με το τι θεωρεί ο καθένας ηθικά σωστό και ορθό, ενώ ακόμα υπάρχουν και διαφωνίες ως προς την ιεράρχηση των προβλημάτων, πιο ζήτημα έχει μεγαλύτερη προτεραιότητα. Οι διαφορές αυτές μπορούν να οφείλονται στις διαφορετικές πολιτισμικές καταβολές ή/και τις διαφορετικές θρησκείες των ανθρώπων.

2.1.3. Αντικειμενικές και υποκειμενικές συνιστώσες του ορισμού του κοινωνικού προβλήματος [16], [17]

Τα κοινωνικά προβλήματα έχουν αρνητικές συνέπειες σε μια μεγάλη ομάδα ανθρώπων μέσα σε μια κοινωνία. Για να κατανοήσουμε αν μια κατάσταση έχει αρνητικές συνέπειες και άρα αποτελεί ένα κοινωνικό πρόβλημα πρέπει πρώτα να δούμε τη σοβαρότητα του συγκεκριμένου θέματος. Στο στάδιο αυτό εμφανίζεται και το ζήτημα της αμφισβήτησης. Πολλοί άνθρωποι αμφισβητούν τη σοβαρότητα του ζητήματος και της κατάστασης, πράγμα το οποίο δεν το εντάσσει σε ένα κοινωνικό πρόβλημα. Η διαπίστωση της σοβαρότητας των ζητημάτων προκύπτει από εργασίες ακαδημαϊκών ερευνητών, κυβερνητικών υπηρεσιών και άλλων πηγών που υποδηλώνουν έντονα εκτεταμένες και σοβαρές συνέπειες.

Σε πολλές περιπτώσεις, όπως αναφέρεται παραπάνω, η αμφισβήτηση είναι εμπόδιο για την κατανόηση του κοινωνικού προβλήματος. Ένα κύριο παράδειγμα είναι η κλιματική αλλαγή, όπου ενώ οι επιστήμονες διατείνονται ότι η κλιματική αλλαγή έχει αρνητικές επιπτώσεις στο περιβάλλον και στην κοινωνία γενικότερα, και άρα αποτελεί κοινωνικό πρόβλημα, πάρα πολλοί άνθρωποι σήμερα δεν το πιστεύουν. Λόγω αυτής της αμφισβήτησης υποδεικνύεται η υποκειμενική αντιμετώπιση των κοινωνικών προβλημάτων. Αν μεγάλο μέρος της κοινωνίας θεωρεί μια κατάσταση ως πρόβλημα δε θα εναντιωθεί σε αυτήν και άρα δε θα τη λύσει.

Ένα ακόμα τρανταχτό παράδειγμα είναι η σεξουαλική βία, όπου ενώ υπήρχε, η κοινωνία δεν το αντιλαμβανόταν ούτε το αντιμετώπιζε ως πρόβλημα αλλά ως κάτι που απλά συνέβαινε. Το 1970 ξεκίνησε το σύγχρονο γυναικείο κίνημα που επικεντρώθηκε στο ζήτημα αυτό, επηρεάζοντας μεγάλο μέρος την κοινωνίας εντάσσοντάς το έτσι στα κοινωνικά προβλήματα.

2.1.4. Στάδια ανάδειξης/αναγνώρισης των κοινωνικών προβλημάτων [16], [17], [18]

Τα κοινωνικά προβλήματα αναπτύσσονται και δημιουργούνται ακολουθώντας συγκεκριμένα στάδια, τα οποία αναφέρονται και αναλύονται παρακάτω :

- ❖ Εμφάνιση και απαιτήσεις- υποβολή αξιώσεων
- ❖ Νομιμότητα
- ❖ Ανανεωμένες απαιτήσεις- ανανέωση υποβολής αξιώσεων
- ❖ Ανάπτυξη εναλλακτικών στρατηγικών

1. **Εμφάνιση και απαιτήσεις - υποβολή αξιώσεων.** Το στάδιο της εμφάνισης και της υποβολής αξιώσεων αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο υφίσταται και εδραιώνεται ένα κοινωνικό πρόβλημα. Τα κοινωνικά προβλήματα, όπως αναφέρεται και παραπάνω, εμφανίζονται όταν μια κοινωνική ομάδα εφιστά την προσοχή της σε μια κατάσταση ή συμπεριφορά η οποία έχει αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνία και χρειάζεται λύση και η οποία επηρεάζει με την σειρά της μεγάλο αριθμό ανθρώπων. Μια μικρή ομάδα ανθρώπων χωρίς συγκεκριμένη ιδιότητα δεν έχει τη δύναμη να επηρεάσει μεγάλο ποσοστό της κοινωνίας και έτσι το κοινωνικό πρόβλημα δεν υφίσταται. Από την άλλη μεριά, οργανώσεις που ασχολούνται με κοινωνικά προβλήματα και θέματα, τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και οι πολιτικοί έχουν επιρροή στον κόσμο και άρα έχουν και την ευκαιρία να αναδείξουν ένα κοινωνικό πρόβλημα.

2. **Νομιμότητα.** Όταν μια κοινωνική ομάδα καταφέρει να ορίσει μια κατάσταση ή συμπεριφορά ως κοινωνικό πρόβλημα, το επόμενο στάδιο είναι να φέρει την κυβέρνηση στο πλευρό της με σκοπό την αντιμετώπιση του προβλήματος μέσω δράσεων και

δαπανών. Για να δράσει η κυβέρνηση πρέπει η ομάδα να προβάλει στοιχεία τα οποία αποδεικνύουν την ύπαρξη του προβλήματος και τον τρόπο με τον οποίο επηρεάζουν αρνητικά την κοινωνία ή ένα μέρος αυτής. Αν τα στοιχεία είναι βάσιμα και έγκυρα είναι πιο πιθανό η κυβέρνηση να αναλάβει δράση.

3. **Ανανεωμένες απαιτήσεις - ανανέωση υποβολής αξιώσεων.** Μετά τη δράση της κυβέρνησης πολλές φορές οι ομάδες κοινωνικής αλλαγής καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι η δράση αυτή δεν επαρκεί ώστε να λύσει το κοινωνικό πρόβλημα και έτσι συνεχίζουν τη δράση τους με νέα αιτήματα. Οι κοινωνικές ομάδες εμφανίζουν ξανά στο προσκήνιο τα στοιχεία και επιβεβαιώνουν τους ισχυρισμούς που έχουν, προβάλλοντάς τα απέναντι στην κυβέρνηση και σε επιχειρήσεις δημιουργώντας έτσι συγκρούσεις μεταξύ των ομάδων.
4. **Ανάπτυξη εναλλακτικών στρατηγικών.** Τέλος, μετά τις επανειλημμένες προσπάθειες των κοινωνικών ομάδων να διεκδικήσουν τα θεμιτά αποτελέσματα, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι δε βρίσκεται λύση στο πρόβλημα. Τότε οι ομάδες συνεχίζουν να πιέζουν την κυβέρνηση και τους αρμόδιους φορείς και ενώ συνεχίζεται το πρόβλημα οι κοινωνικές ομάδες αναγκάζονται να βρουν εναλλακτικές στρατηγικές για την αντιμετώπισή του.

2.1.5. Παραδείγματα Κοινωνικών Θεμάτων [16], [17], [18]

Παρακάτω αναφέρονται επιγραμματικά και αναλύονται παραδείγματα κοινωνικών θεμάτων, τα οποία επηρεάζουν και προβληματίζουν σε μεγάλο βαθμό την κοινωνία σήμερα.

- ❖ Φτώχεια και έλλειψη στέγης
 - ❖ Κλιματική αλλαγή
 - ❖ Υπερπληθυσμός
 - ❖ Μεταναστευτικό Στρες
 - ❖ Αστικά Δικαιώματα και Φυλετικές Διακρίσεις
 - ❖ Ανισότητα των φύλων
 - ❖ Διαθεσιμότητα υγειονομικής περίθαλψης
 - ❖ Παιδική παχυσαρκία
 - ❖ Εκφοβισμός
1. **Φτώχεια και έλλειψη στέγης.** Η φτώχεια και η έλλειψη στέγης είναι ένα από τα βασικότερα κοινωνικά προβλήματα καθώς επηρεάζει το 25% του πληθυσμού παγκοσμίως. Το ένα τέταρτο του πληθυσμού της γης ζει σε συνθήκες που βλάπτουν την υγεία και επηρεάζουν αρνητικά τον τρόπο ζωής.

2. **Κλιματική αλλαγή.** Η κλιματική αλλαγή είναι ένα από τα σοβαρότερα προβλήματα που αντιμετωπίζει η κοινωνία και ο πλανήτης γενικότερα. Με το πέρασμα του χρόνου παρατηρούνται ακραίες καιρικές αλλαγές οι οποίες επηρεάζονται από την κλιματική αλλαγή και οι οποίες θα επιδεινώνονται όσο περνάει ο καιρός. Πολλές χώρες έχουν λάβει δραστικά μέτρα για να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα αλλά τα μέτρα αυτά δεν επαρκούν. Αξίζει να σημειωθεί ότι 800 εκατομμύρια άνθρωποι που ζουν σε συνθήκες ακραίας φτώχεια είναι από τα πρώτα άτομα που θα επηρεαστούν περισσότερο από την κλιματική αλλαγή.
3. **Υπερπληθυσμός.** Ο υπερπληθυσμός της γης είναι ακόμα ένα σημαντικό πρόβλημα το οποίο επηρεάζει την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Όσο περισσότερο αυξάνεται ο πληθυσμός τόσο περισσότερο λιγοστεύουν οι πόροι. Σύμφωνα με τα Ηνωμένα Έθνη ο πληθυσμός της γης πρόκειται να αυξηθεί από 8 δισεκατομμύρια σήμερα σε 8.5 δισεκατομμύρια ανθρώπους μέχρι το 2030. Αυτό θα επηρεάσει σε μεγάλο βαθμό την παγκόσμια κοινότητα ενώ παράλληλα θα οδηγήσει σε μεταναστεύσεις για την αποφυγή της πείνας και της έλλειψης στέγης.
4. **Μεταναστευτικό στρες.** Η μετακίνηση των ανθρώπων από χώρα σε χώρα δεν είναι από μόνο του πρόβλημα, η μετανάστευση πιέζει τα κράτη και τις κυβερνήσεις και η πίεση αυτή μπορεί να δημιουργήσει διχασμούς μέσα σε μια κοινωνία. Το 13,6% του πληθυσμού των ΗΠΑ αποτελείται από μετανάστες και αυτό δημιουργεί μεγάλα προβλήματα στην χώρα με κοινωνικές ομάδες να απαιτούν αυστηρότερου νόμους σε αυτό το ζήτημα.
5. **Αστικά Δικαιώματα και Φυλετικές Διακρίσεις.** Τα ίσα δικαιώματα των ανθρώπων είναι ένα ζήτημα ή πρόβλημα το οποίο επηρεάζει τον παγκόσμιο πληθυσμό και πιο συγκεκριμένα τον πληθυσμό της Αμερικής. Το 60% των Αφροαμερικανών ζουν σε ξεχωριστές γειτονιές από τον υπόλοιπο πληθυσμό της Αμερικής ενώ το 90% των Αφροαμερικανών αναφέρουν ότι το πρόβλημα των φυλετικών διακρίσεων εξακολουθεί να υφίσταται σε μεγάλο βαθμό.
6. **Η ανισότητα των φύλων.** Η ανισότητα των φύλων είναι ένα ακόμα ζήτημα το οποίο βρίσκεται στο επίκεντρο της προσοχής και επηρεάζει αρνητικά μεγάλο ποσοστό γυναικών. Σημειώνεται ότι 12 εκατομμύρια κορίτσια το χρόνο παντρεύονται πριν ενηλικιωθούν και 98 εκατομμύρια κορίτσια γυμνασίου δεν πηγαίνουν σχολείο. Η ανισότητα των φύλων εκδηλώνεται με χαμηλότερους μισθούς για τις γυναίκες (στις ίδιες θέσεις με τους άντρες) και στην απουσία των γυναικών σε ηγετικές θέσεις. Το πρόβλημα αυτό έχει αντιμετωπιστεί με το πέρασμα του χρόνου αλλά υπάρχει ακόμα σε μεγάλο βαθμό.

7. **Διαθεσιμότητα υγειονομικής περίθαλψης.** Η διαθεσιμότητα της περίθαλψης σε μερικές χώρες είναι κάτι το αυτονόητο αλλά σε πολλές χώρες η έλλειψή της αποτελεί ένα βασικό πρόβλημα το οποίο επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την ποιότητα ζωής των πολιτών. Η Αμερική είναι από τις χώρες που το πρόβλημα αυτό επηρεάζει μεγάλο ποσοστό της κοινωνίας λόγω των ακριβών τιμών που καλούνται να πληρώσουν οι πολίτες για να έχουν υγειονομική περίθαλψη. Περίπου 1 στους 20 πολίτες στην Αμερική δεν λαμβάνει την απαραίτητη ιατρική περίθαλψη ενώ 97 εκατομμύρια άνθρωποι σε όλο τον κόσμο φτωχαίνουν αναζητώντας την απαραίτητη ιατρική περίθαλψη.
8. **Παιδική παχυσαρκία.** Η παιδική παχυσαρκία είναι ένα ακόμα κοινωνικό ζήτημα το οποίο επηρεάζει την κοινωνία. Το 18,5% των παιδιών στις ΗΠΑ πάσχουν από παχυσαρκία, πράγμα το οποίο προβληματίζει σοβαρά την κοινωνία. Ακόμα, η παχυσαρκία δεν είναι ένα φαινόμενο που παρατηρείται σε όλα τα παιδιά αλλά έρευνες δείχνουν ότι επηρεάζεται από τη μόρφωση και το οικονομικό επίπεδο της οικογένειας του κάθε παιδιού.
9. **Εκφοβισμός (bullying).** Ο εκφοβισμός είναι ένα βασικό ζήτημα το οποίο επηρεάζει κατά κύριο λόγο τις μικρότερες ηλικίες και τα παιδιά τα οποία πηγαίνουν σχολείο. Η παχυσαρκία και άλλα εξωτερικά χαρακτηριστικά εκθέτουν το παιδί σε καταστάσεις εκφοβισμού. Πολλά παιδιά σήμερα αναφέρουν ότι έχουν πέσει θύματα διαδικτυακού εκφοβισμού.

2.2. Η επίδραση του Animation στο συναίσθημα

Το *Animation* ή αλλιώς η τέχνη της εμψύχωσης επιδρά με ποικίλους τρόπους στο συναίσθημα των ανθρώπων και τους επηρεάζει σε διάφορους τομείς. Οι εμψυχωτές καλούνται να εμβαθύνουν τις γνώσεις τους πάνω στην ανθρώπινη ψυχολογία ώστε να την κατανοήσουν σε βάθος και με αυτόν τον τρόπο να μπορέσουν να στοχεύσουν στο συναίσθημα. Άλλωστε η ανθρώπινη ψυχολογία καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τις ανθρώπινες συμπεριφορές και τα συναισθήματα.

Η τέχνη της εμψύχωσης επιδρά με διαφορετικό τρόπο στα συναισθήματα των ανθρώπων. Ένα βίντεο κινουμένων σχεδίων δεν μπορεί να αρέσει σε όλους τους ανθρώπους το ίδιο. Ανάλογα με το περιεχόμενο της ταινίας επηρεάζονται και τα ενδιαφερόμενα άτομα. Για παράδειγμα μια ταινία *Animation* με περιεχόμενο τον αθλητισμό η οποία έχει επιτυχία θα επηρεάσει τα άτομα που ενδιαφέρονται για το συγκεκριμένο θέμα ενώ στον υπόλοιπο κόσμο θα περάσει απαρατήρητο. Έτσι το *Animation* επιδρά στο συναίσθημα σε διαφορετικές ομάδες ανθρώπων.

Το *Animation* επιδρά στη μάθηση, έτσι βλέπουμε τα τελευταία χρόνια πολλά σχολεία να προβάλλουν βίντεο κινουμένων σχεδίων σε μαθητές με σκοπό τη μάθηση. Τα βίντεο κινουμένων σχεδίων κατορθώνουν να εξηγούν δύσκολες και βαρετές έννοιες στους μαθητές ενώ ταυτόχρονα κρατάνε το ενδιαφέρον τους. Ακόμα, η τέχνη της εμψύχωσης χρησιμοποιείται και σε ενημερωτικά βίντεο τα οποία μπορούν με απλό και γρήγορο τρόπο να ενημερώσουν τους πολίτες πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα.

Το *Animation* προσφέρει ψυχαγωγία στους ανθρώπους μέσω των βίντεο και των ταινιών που έχουν δημιουργηθεί. Στο διαδίκτυο υπάρχουν πολλά βίντεο με *Animation* τα οποία παρακολουθούν οι άνθρωποι για να ψυχαγωγηθούν, ενώ αυτό έχει επιδράσει με θετικό τρόπο στην άποψη του κοινού πάνω στην τέχνη της εμψύχωσης. Έτσι πολλές εταιρίες χρησιμοποιούν το *Animation* για να τραβήξουν την προσοχή του κοινού και να το δελεάσουν ώστε να αγοράσει τις υπηρεσίες και τα προϊόντα τους. Επίσης, είναι ένα αποτελεσματικός τρόπος ώστε οι επιχειρήσεις να αναδείξουν τα προϊόντα τους και να εξηγήσουν τη χρήση τους με κατανοητό και γρήγορο τρόπο. Με αυτόν τον τρόπο το *animation* επιδρά στο συναίσθημα του καταναλωτή ενώ ταυτόχρονα προβάλλει το προϊόν και τη χρήση του επηρεάζοντάς τον ώστε να το προτιμήσει.

Τα έξι (6) βασικά συναισθήματα των ανθρώπων είναι η ευτυχία, η λύπη, ο θυμός, ο φόβος, η αγδία και η έκπληξη, σύμφωνα με τον ψυχολόγο Paul Ekman. Μια ταινία ή ένα βίντεο κινουμένων σχεδίων επηρεάζει και τα έξι αυτά συναισθήματα με διαφορετικό τρόπο το καθένα. Μέχρι και σήμερα υπάρχουν πολλές ταινίες κινουμένων σχεδίων τις οποίες θυμόμαστε και οι οποίες είχαν μεγάλη επίδραση στο κοινό όπως το *Lion King* ή το *Kung fu Panda*. Το κοινό παρακολουθώντας αυτές τις ταινίες όπως και πολλές άλλες ένιωσε κάποια από αυτά τα συναισθήματα, επηρεάζοντας έτσι την ψυχολογία του. Το κοινό δέθηκε με τους χαρακτήρες ενώ μέσα και από τη μουσική της ταινίας επηρεάστηκε ακόμα περισσότερο.

Έτσι, με αυτό τον τρόπο κατανοούμε ότι η τέχνη της εμψύχωσης επιδρά στα συναισθήματα των ανθρώπων και τους επηρεάζει με διάφορους τρόπους και σε διάφορους τομείς.

2.3. Το *Animation* ως μέσο έκφρασης κοινωνικών θεμάτων [4], [13], [14], [15]

Αρχικά θα ήθελα να τονίσω την επίδραση του *animation* στο συναίσθημα ώστε να γίνει κατανοητός ο λόγος για τον οποίο γίνεται ιδιαίτερη αναφορά σε αυτό το ζήτημα. Ο λόγος είναι ότι η επίδραση του *animation* στο συναίσθημα συνδέεται άμεσα με την επίδραση που μπορεί να έχει στα κοινωνικά θέματα. Το *animation* ή αλλιώς η τέχνη της εμψύχωσης μπορεί να έχει

επίδραση στο συναίσθημα του κοινού, και αυτό μπορεί να συνδέεται με το εάν αναπαράγει κοινωνικά θέματα. Οι κινούμενες εικόνες έχουν την ικανότητα να μεταφέρουν συναισθήματα μέσω των χαρακτήρων, της ατμόσφαιρας και της ιστορίας που διηγούνται. Όταν το animation αναπαράγει κοινωνικά θέματα, μπορεί να επηρεάσει τον θεατή συναισθηματικά και να τον προκαλέσει να σκεφτεί και να αναρωτηθεί για διάφορα θέματα που σχετίζονται με την κοινωνία. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει ζητήματα όπως η ανισότητα, ο ρατσισμός, η δικαιοσύνη, ο πολιτισμός, η περιβαλλοντική προστασία και πολλά άλλα.

Το animation μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα ισχυρό μέσο για να αναδείξει κανείς κοινωνικά ζητήματα, να προκαλέσει συναισθηματικές αντιδράσεις και να ενθαρρύνει τη συζήτηση και την αλλαγή. Οι κινούμενες εικόνες μπορούν να επηρεάσουν τις απόψεις, τις πεποιθήσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων, δημιουργώντας ένα δυνατό εργαλείο για κοινωνική αλλαγή και ευαισθητοποίηση, όμως η τέχνη της εμπύχωσης δεν ήταν πάντα έτσι. Παλαιότερα, εταιρίες της βιομηχανίας του animation έχουν αντιμετωπίσει με αμφιλεγόμενο τρόπο το περιεχόμενο των ταινιών και των σειρών που πρόβαλαν στο κοινό όσον αφορά τα κοινωνικά ζητήματα. Μερικές από αυτές τις σειρές ή τις ταινίες έλαβαν απαντήσεις που δεν ήταν θετικές απέναντι στην φυλή των αφρό αμερικανών, όπως για παράδειγμα η ταινία της Disney του 2009 *The Princess and The Frog*, τα *Merry Melodies* και τα *Loony Tunes* της Warner Brother. επίσης, η αναπαράσταση της οικιακής βοηθού στο πρώιμο *Tom and Jerry* συμπεριλάμβανε χρήση στερεοτύπων ενώ στην αγορά του σε διαδικτυακές πλατφόρμες είχε προειδοποίηση υγείας. Η έντονη απουσία των μαύρων από τις ταινίες εκείνης της εποχής έδειχνε ένα πρόσωπο φυλετικής προκατάληψης που ήταν σύνηθες στην αμερικάνικη κοινωνία. Ακόμα τα στερεότυπα στα κοινωνικά ζητήματα δεν αφορούν μόνο το προαναφερθέν θάμα αλλά και την αντιμετώπιση των γυναικών σε αυτό το μέσο. Κυρίως σε βιογραφικές ταινίες κινουμένων σχεδίων η απουσία των γυναικών ήταν ένα σύνηθες φαινόμενο με την προβολή των περισσότερων ταινιών τέτοιου είδους να αναφέροντα σε ηρωικές ιστορίες ανδρών [14].

Σήμερα, αυτά τα κοινωνικά στερεότυπα έχουν εκλείψει ως έναν βαθμό βλέποντας όχι μόνο περισσότερες ταινίες που αναφέρονται σε κοινωνικά θέματα με επίκεντρο τη γυναίκα όπως η ταινία *Silence* (Orly Yadin και Sylvie Bringas, 1998), *Haragia* (2000) και *Areka* (2017) του ισπανού σκηνοθέτη Begoña Vicario αλλά και περισσότερες γυναίκες να συμμετέχουν στην παραγωγή των ταινιών αυτών. Επίσης τρανταχτό παράδειγμα είναι η ταινία με τίτλο «*The Story of Ol*» του επιχειρηματία Sean Carter ή αλλιώς «Jay-Z» (από το άλμπουμ 4:44) που κυκλοφόρησε το 2017 και εκπροσωπεί την φυλή των αφροαμερικανών και όχι μόνο χρησιμοποιώντας το ίδιο στυλ

των πρωταρχικών χαρακτήρων της Disney με χαρακτηριστικά αφροαμερικανών, κάνοντας κοινωνική κριτική στα στερεότυπα της εποχής [13].

Τα κοινωνικά θέματα είναι ένα φλέγον ζήτημα στην εποχή μας με κρούσματα βίας, φυλετικών διακρίσεων, προκαταλήψεων στη σεξουαλικότητα και το φύλο, στην έλλειψη των ανθρώπινων δικαιωμάτων, την ανισότητα των φύλων, την κλιματική αλλαγή, τη φτώχεια και πολλά άλλα τα οποία είναι πλέον διαδεδομένα στο μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη. Πολλά από αυτά τα θέματα απασχολούν πλέον όλο και περισσότερο κόσμο ενώ πολλά θύματα προβάλλονται καθημερινά ευαισθητοποιώντας τον κόσμο [15].

Το animation είναι ένα από τα καλύτερα μέσα για να προβάλει αυτά τα ζητήματα καθώς μπορεί να αποδώσει συναισθήματα ή προσωπικές εμπειρίες, ταξιδεύοντας μέσα από τον χώρο και τον χρόνο, αναπαριστώντας εικόνες που δεν είναι ορατές όπως όνειρα ή αναμνήσεις. Ακόμα μπορεί να δημιουργήσει συμβολικές εικόνες που απευθύνονται σε εσωτερικά συναισθήματα των χαρακτήρων ή ακόμα και μετά-τραυματικές καταστάσεις που επηρεάζουν το μυαλό των θυμάτων. Η δημιουργία κινούμενων εικόνων και η απόδοση αυτών σε ντοκιμαντέρ ή ταινίες δίνει την δύναμη στον δημιουργό να οραματιστεί και να αποδώσει εικόνες οι οποίες δεν είναι πάντα ευδιάκριτες και σε συνδυασμό με την αφήγηση και την ιστορία να δημιουργήσει έτσι μια ενσυναίσθηση στο κοινό και να το κάνει να ταυτιστεί με τους χαρακτήρες και τα συναισθήματα που νιώθουν. Σύμφωνα με τον παραγωγό κινούμενων σχεδίων Honess Roe, «το animation μας προκαλεί να φανταστούμε, να βάλουμε κάτι από τον εαυτό μας σε αυτό που βλέπουμε στην οθόνη, να κάνουμε συνδέσεις μεταξύ μη ρεαλιστικών εικόνων και πραγματικότητας» [15].

Οι ταινίες και τα ντοκιμαντέρ με κανονικούς ηθοποιούς πολλές φορές αντιμετωπίζουν δυσκολίες όσον αφορά τις αποτρόπαιες σκηνές και τις σκηνές βίας για την απόδοση των σκηνών αυτών. Οι δημιουργοί πρέπει να προβάλλουν τις σκηνές αυτές έτσι ώστε να είναι προσιτές στα μάτια του κοινού αλλά και να γίνουν κατανοητές. Μια ακόμα δυσκολία αφορά τα πνευματικά δικαιώματα των πρωταγωνιστών όταν αυτά βρίσκονται στην πλευρά του θύματος είτε είναι θύματα πολιτικών και κοινωνικών συγκρούσεων είτε θρησκευτικών. Η προστασία της ταυτότητας των θυμάτων τους δίνει το έναυσμα ώστε να μην διστάζουν λόγω φόβου να αφηγηθούν την δική τους ιστορία. Η απεικόνιση της αφήγησης πρέπει να γίνει με τρόπο που να διατηρείται η ανωνυμία των θυμάτων αλλά και να αποδίδεται σωστά ο χαρακτήρας των πρωταγωνιστών. Μια από τις λύσεις σε αυτό το πρόβλημα είναι η δημιουργία υβριδικών μοντέλων ταινιών ή ντοκιμαντέρ τα οποία θα προβάλλουν την ατμόσφαιρα της εποχής και της κατάστασης με κανονικούς ηθοποιούς ενώ η αναφορά στα πρόσωπα των

πρωταγωνιστών και των δυσκολιών που αντιμετωπίζουν πραγματοποιείται με εικόνες κινουμένων σχεδίων. Έτσι, η προστασία των δικαιωμάτων και η προσωπική ασφάλεια των θυμάτων διατηρείται ενώ ταυτόχρονα προβάλλονται και οι δυσκολίες που αντιμετωπίσαν. Για παράδειγμα, ο Emilio Martí López, σκηνοθέτης στην ταινία Makun, προβάλλει έναν βιασμό αποφεύγοντας πορνογραφικές εικόνες μέσω ενός συμβολισμού ο οποίος απεικονίζει ένα μαύρο σύννεφο το οποίο παγιδεύει και πνίγει τον χαρακτήρα, προβάλλοντας έτσι τον πόνο και την φρίκη που έζησε. Η σκηνή αυτή συνοδεύεται με έντονο και δραματικό ήχο κάτι που το ίδιο το καρέ δεν μπορεί να προβάλλει. Ακόμα ο Volker Schlecht, δημιουργός κινουμένων σχεδίων, αναφέρει ότι «τα σπουδαία ντοκιμαντέρ συνεχίζουν να παράγονται με πραγματικές εικόνες, αλλά το animation προσφέρει έναν άλλο τρόπο σκέψης, θέασης του κόσμου, που μερικές φορές μπορεί να λειτουργήσει καλύτερα» [15].

Ένας ακόμη λόγος που καθιστά το animation ένα ισχυρό κοινωνικό μέσο είναι ότι σε πολλές περιπτώσεις η κινηματογράφηση ή φωτογράφιση απαγορεύεται σε διάφορους χώρους. Η προβολή παρόμοιων περιοχών και η ταύτιση αυτών με τις πραγματικές σε ταινίες ή ντοκιμαντέρ μπορεί να δημιουργήσει νομικά ζητήματα. Μέσω της τέχνης της εμπύχωσης μπορούν να αποφευχθούν τέτοια ζητήματα. Το animation έχει τη δυνατότητα προβολής χώρων και ενεργειών μέσα σε αυτούς με τρόπο που να αποφεύγεται η ταύτιση, χρησιμοποιώντας παραλληλισμούς και συμβολισμούς, αποτρέποντας έτσι ανεπιθύμητες καταστάσεις. Ακόμα, η σχεδίαση σε περιβάλλοντα με έναν διαφορετικό τρόπο καθιστά την σύνδεση με την πραγματικότητα πιο δύσκολη. Η δυνατότητα χρήσης διαφόρων τρόπων σχεδίασης, σε συνδυασμό με την εναλλαγή χρωμάτων, μπορεί να αποδώσει με εντελώς διαφορετικό κλίμα το χώρο και τις καταστάσεις, ενώ ταυτόχρονα αποτρέπει τη βίαιη αισθητική που υπάρχει.

Οι ταινίες animation κοινωνικών θεμάτων έχουν αυξηθεί τα τελευταία χρόνια ενώ παρατηρείται ότι γίνονται ολοένα και πιο αποδεκτές τόσο από το κοινό όσο και από τους κριτικούς. Πολλές από αυτές προβάλλονται σε μεγάλα φεστιβάλ κερδίζοντας βραβεία ενώ καταξιωμένοι δημιουργοί και σκηνοθέτες έχουν συμμετάσχει στην δημιουργία τους, πράγμα το οποίο κάνει τον κόσμο να ξανασκεφτεί τους ενδιασμούς που έχει πάνω στην ποιότητα και το περιεχόμενο σε τέτοιου είδους ταινίες.

Μέσω όλων των παραπάνω συμπεραίνουμε ότι η τέχνη της εμπύχωσης αποτελεί ένα ισχυρό κοινωνικό εργαλείο το οποίο μπορεί να αποδώσει κοινωνικά θέματα το ίδιο ή και καλύτερα από τον συμβατικό τρόπο ταινιών ή ντοκιμαντέρ. Το animation δίνει την δυνατότητα στους δημιουργούς να ξεφύγουν από τα κλασικά πλαίσια δημιουργίας κοινωνικών ταινιών και να αντιμετωπίσουν αυτά τα θέματα με έναν διαφορετικό τρόπο. Άλλωστε δεν περνά απαρατήρητο

ότι πολλές ΜΚΟ δημιουργούν εργαστήρια τα οποία εκπαιδεύουν όχι μόνο δημιουργούς αλλά και το κοινό σε τέτοιου είδους ταινίες.

Έτσι, το animation μπορεί να οπτικοποιήσει κοινωνικά θέματα με έναν μοναδικό και επιβλητικό τρόπο. Μέσω των γραφικών, των χαρακτήρων και των κινήσεων, μπορεί να απεικονίσει συμβολικά και εικαστικά τα προβλήματα και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει η κοινωνία. Μέσω της αφήγησης και των χαρακτήρων, το animation μπορεί να προκαλέσει έντονα συναισθήματα στο κοινό. Μπορεί να αγγίξει τις καρδιές και τις συνειδήσεις των ανθρώπων, ενθαρρύνοντας τη συμπάθεια, την ευαισθητοποίηση και τη δράση. Έτσι λειτουργεί ως μέσο ευαισθητοποίησης και αλλαγής. Με την απεικόνιση κοινωνικών αδικιών και προβλημάτων, μπορεί να ενθαρρύνει την αναζήτηση λύσεων, την υποστήριξη προοδευτικών ιδεών και τη δημιουργία αλλαγών στην κοινωνία. Μέσω αυτών των τρόπων, το animation μπορεί να απευθύνεται και να επηρεάσει το κοινό, προωθώντας την κοινωνική συνείδηση, την αλληλεγγύη και την αλλαγή.

3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΈΡΓΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΩΝ

Στο κεφάλαιο αυτό γίνεται ανάλυση σε δύο ταινίες και ένα μουσικό βίντεο που χρησιμοποιούν την τέχνη της εμφύχωσης ως οπτικό μέσο. Ο λόγος επιλογής των ταινιών και βίντεο είναι διότι μέσα από το περιεχόμενό τους θίγουν κοινωνικά θέματα και μας προβάλλουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τη χρήση του μέσου της εμφύχωσης σε αυτό το είδος ταινιών .

Τα έργα που αναλύονται είναι η ταινία “UP” της Pixar Animation Studios του 2009, η ταινία “Zootopia” της Walt Disney Animation Studios του 2016 και το μουσικό βίντεο “The Story of O.J.” του 2017. Η ανάλυση των έργων αυτών αφορά κυρίως την ιστορία και το σενάριο, τους χαρακτήρες, τη σκηνοθεσία και τα πλάνα, την τεχνική animation που χρησιμοποιείται, τη μουσική, την απόδοση των συναισθημάτων που προβάλλουν τα έργα στους θεατές, τους συμβολισμούς και τα μηνύματα που περνούν στο κοινό. Παρουσιάζεται επίσης και το στούντιο που τα δημιούργησε.

3.1. 3“UP” της Pixar Animation Studios το 2009



Εικόνα 3-1: Αφίσα της ταινίας ‘UP’

Το "Up" είναι μια ταινία που δημιουργήθηκε από την Pixar Animation Studios και κυκλοφόρησε το 2009. Αυτή η ταινία συνδυάζει με επιτυχία διάφορα στοιχεία, όπως χιούμορ, δράμα και φαντασία.

Η ιστορία της ταινίας αφορά τον Carl Fredricksen, έναν ηλικιωμένο άνδρα που ζει μια μονότονη ζωή μετά τον θάνατο της αγαπημένης του συζύγου, της Ellie. Ο Carl και η Ellie είχαν από παιδιά ένα κοινό όνειρο να ταξιδέψουν στη Νότια Αμερική και να εξερευνήσουν τον θρυλικό παράδεισο των περίφημων καταρρακτών του "Παραδείσου". Όταν ο Carl αντιμετωπίζει την απειλή της απομάκρυνσής του από το σπίτι του λόγω κατεδάφισης της γειτονιάς του από μια μεγάλη εταιρεία, αποφασίζει να πραγματοποιήσει το μεγάλο του όνειρο και να μεταφέρει το σπίτι του στη Νότια Αμερική, χρησιμοποιώντας ένα αερόστατο που αιωρείται με μπαλόνια. Όμως, αυτό που δεν προβλέπει είναι η παρουσία του ανυπότακτου Russell, ενός νεαρού αγοριού που έχει τη φιλοδοξία να αποκτήσει το έμβλημα του Ανιματόρα, ένα βραβείο από την παιδική οργάνωση Wilderness Explorers. Έτσι, ο Carl και ο Russell ξεκινούν ένα απρόβλεπτο ταξίδι στην άγρια φύση της Νότιας Αμερικής, όπου αντιμετωπίζουν πολλές περιπέτειες και συναντούν ανεπανάληπτους χαρακτήρες. Ανάμεσα σε αυτούς είναι ο Kevin, ένα ασυνήθιστο πτηνό, και ο Dug, ένας απίστευτα αφοσιωμένος σκύλος με λουρί που μπορεί να μιλήσει, χάρη σε μια συσκευή που ονομάζεται "Up". Καθώς ο Carl και ο Russell συνεχίζουν το ταξίδι τους, ο Carl αντιμετωπίζει το παρελθόν του και συνειδητοποιεί τη σημασία των ονείρων, της συντροφικότητας και της αγάπης. Το ταξίδι αυτό τους φέρνει πιο κοντά και τους δίνει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις και να ανακαλύψουν νέες πτυχές του εαυτού τους.

Με μια εξαιρετική κινηματογραφική αισθητική, μια πλοκή που καθηλώνει και χαρακτήρες που αγαπάμε, η ταινία "Up" προσφέρει μια συναρπαστική εμπειρία γεμάτη συναισθήματα και φαντασία, αφήνοντας μια αξέχαστη εντύπωση στους θεατές. Η ταινία "Up" αναδεικνύει σημαντικά θέματα όπως η απώλεια, η αναζήτηση της περιπέτειας, η σημασία των ονείρων και η συντροφικότητα.

Στην ταινία υπάρχουν αρκετοί αξιοσημείωτοι χαρακτήρες.

- Carl Fredricksen: Ο Carl είναι ο κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας. Είναι ένας ηλικιωμένος άνδρας που έχει χάσει τη σύζυγό του και ζει μια μονότονη ζωή. Έχει έναν ιδιαίτερα ισχυρό χαρακτήρα, αλλά κρύβει μια βαθιά ευαισθησία και μια μεγάλη αγάπη για την Ellie και τα όνειρά τους.
- Russell: Ο Russell είναι ένας απολαυστικός χαρακτήρας, ένα αγόρι από τους Wilderness Explorers που θέλει να αποκτήσει το έμβλημα του Ανιματόρα. Είναι ενθουσιώδης,

αισιόδοξος και ανυπότακτος. Η αθωότητα και η αγνότητά του διαπνέουν την προσωπικότητά του και του επιτρέπουν να βοηθήσει τον Carl να ζήσει μια συναρπαστική περιπέτεια.

- Ellie Fredricksen: Η Ellie είναι η αγαπημένη σύζυγος του Carl, η οποία πεθαίνει πριν από το ταξίδι τους στις Παραδεισένιες κατοικίες. Παρ' όλα αυτά, είναι συνεχώς παρούσα στην καρδιά του Carl και είναι η κινητήρια δύναμη πίσω από το ταξίδι του. Η Ellie αντιπροσωπεύει την αγάπη, την ελπίδα και τη δύναμη των ονείρων.
- Charles Muntz: είναι ένας πρώην ήρωας αεροπορίας και εξερευνητής, που είναι γνωστός για την ανακάλυψη ενός πτηνού της Kevin. Ωστόσο, με την πάροδο του χρόνου, ο Muntz έχει καταλήξει να ζει απομονωμένος σε ένα απομακρυσμένο θεματικό πάρκο και έχει αποκτήσει ένα σκοτεινό παρελθόν. Είναι ένας χαρακτήρας που αναπαριστά την πτυχή του ξεθωριάσματος των ονείρων και της απώλειας της ανθρώπινης επιθυμίας για περιπέτεια. Το ταξίδι του με τον Russell τον βοηθά να ανακαλύψει ξανά τη χαρά της ζωής και να ξεπεράσει τις προσωπικές του προκλήσεις.
- Dug: Ο Dug είναι ένας απίστευτα αγαπησιάρης σκύλος που μπορεί να μιλήσει μέσω μιας συσκευής που τον μετατρέπει σε σκύλο που μιλά. Είναι αθώος, χαρούμενος και πιστός φίλος του Carl και του Russell. Η παρουσία του φέρνει πολύ γέλιο και ευχαρίστηση στην ιστορία.
- Kevin: Η Kevin είναι ένα πτηνό που ο Carl και ο Russell συναντούν κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους. Είναι πανέξυπνη, περίεργη και έχει μια μοναδική προσωπικότητα. Η παρουσία της προσφέρει έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης και περιπέτειας στο ταξίδι των ηρώων.
- Σπίτι: Το σπίτι του Carl αποτελεί έναν ξεχωριστό χαρακτήρα στην ιστορία. Είναι ένας φορέας μνήμης και συμβολίζει τη σύνδεση του Carl με το παρελθόν και την αγάπη του για την Ellie. Το αιωρούμενο σπίτι αποτελεί το μέσο με το οποίο ο Carl μεταφέρει την αγάπη του για το παρελθόν και την επιθυμία του για περιπέτεια στο μέλλον.

Οι παραπάνω χαρακτήρες ενσαρκώνουν διάφορες πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας, όπως η ανθρώπινη δύναμη, οι αναπάντεχες φιλίες, οι προσωπικές απώλειες και οι θετικές συνέπειες της περιπέτειας και της αυτο-ανακάλυψης. Η αλληλεπίδρασή τους συμβάλλει στην εξέλιξη της ιστορίας και στην ανάδειξη των κεντρικών θεμάτων της ταινίας.

Η σκηνοθεσία της ταινίας αποτελεί έναν εξαιρετικό συνδυασμό τεχνικής επιδεξιότητας, δημιουργικής αντίληψης και συναισθηματικής απόδοσης. Ο Pete Docter και η ομάδα της Pixar

κατάφεραν να δημιουργήσουν μια ταινία που ενσωματώνει με επιτυχία την περιπέτεια, το χιούμορ και την συγκίνηση, αφήνοντας ένα έντονο αποτύπωμα στο κοινό. Η οπτική αισθητική της ταινίας είναι εντυπωσιακή, με εξαιρετική απεικόνιση του χώρου και λεπτομερή απόδοση. Οι σκηνές είναι πολύ περιπετειώδεις και φαντασμαγορικές, καθώς οι χαρακτήρες ταξιδεύουν σε απίθανες τοποθεσίες, όπως οι Παραδεισένιες κατοικίες και οι εξωτικές ζούγκλες της Νότιας Αμερικής. Ο σκηνοθέτης έχει δημιουργήσει μια ταινία που συνδυάζει την τεχνική αρτιότητα, τη δημιουργική αντίληψη και τη συναισθηματική απόδοση, προσφέροντας μια αξέχαστη εμπειρία στους θεατές.

Η ταινία χρησιμοποιεί μια εντυπωσιακή τεχνική animation που συνδυάζει την υπολογιστική γραφική με την κινηματογραφική αισθητική. Η Pixar Animation Studios είναι γνωστή για την κορυφαία ποιότητα των animation που δημιουργεί, και η ταινία "Up" δεν αποτελεί εξαίρεση. Για τη δημιουργία του animation, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική της υπολογιστικής γραφικής 3D, η οποία επιτρέπει τη δημιουργία ρεαλιστικών ψηφιακών περιβαλλόντων και χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες σχεδιάστηκαν και δημιουργήθηκαν με λεπτομερή προσοχή, με αναλυτικά μοντέλα, ρεαλιστικά χρώματα και κινήσεις που αποπνέουν ζωντάνια. Επιπλέον, η τεχνική animation περιλαμβάνει κινούμενα σύννεφα, αντικείμενα και φυσική κίνηση, δημιουργώντας έναν ρεαλιστικό και δυναμικό κόσμο. Η λεπτομερής απόδοση του περιβάλλοντος, όπως οι λεπτομέρειες στα δέντρα, τα φυτά και τα αντικείμενα, δίνουν μια αίσθηση πραγματικότητας και βοηθούν τον θεατή να βυθιστεί στον κόσμο της ταινίας.

Η μουσική που συνοδεύει την ταινία είναι αναπόσπαστο μέρος της και έχει ουσιαστική συμβολή στην ατμόσφαιρα και την απόδοση της ταινίας. Ο συνθέτης Michael Giacchino έχει δημιουργήσει μια αριστουργηματική μουσική συνοδεία, η οποία περιλαμβάνει ποικίλα μουσικά θέματα και είδη. Η μουσική αποτελεί ένα εργαλείο που εκφράζει και ενισχύει τα συναισθήματα και τις στιγμές της πλοκής. Με μελωδίες που προκαλούν συναισθηματική ανταπόκριση, από την συγκίνηση και τη θλίψη μέχρι τη δράση και την περιπέτεια, η μουσική δημιουργεί μια συνοχή και μια συνδεσιμότητα μεταξύ των εικόνων και των συναισθημάτων που προβάλλονται στην οθόνη. Οι μουσικές επιλογές του Giacchino συμβάλλουν επίσης στην απόδοση του θέματος του ταξιδιού και της περιπέτειας που ακολουθούν οι χαρακτήρες. Η μουσική αποτελεί μια ουσιαστική συνοδευτική παρουσία, που ενσωματώνεται οργανικά στην κινηματογραφική εμπειρία και συνδέει το κοινό με την πλοκή και τους χαρακτήρες της ταινίας "Up".

Η ταινία προκαλεί ένα έντονο συναίσθημα στους θεατές και τους προβληματίζει με τον τρόπο που απεικονίζει θέματα όπως ο χρόνος, οι απώλειες, οι περιπέτειες που ονειρευόμαστε και η

σημασία των σχέσεων. Μέσω της αφηγηματικής και οπτικοακουστικής τους απεικόνισης, οι χαρακτήρες και η ιστορία αναδεικνύουν ένα ευρύ φάσμα συναισθημάτων. Αρχικά, η ταινία δημιουργεί μια αίσθηση θλίψης και μελαγχολίας μέσω της παρουσίας του χαρακτήρα του Carl Fredricksen και της απώλειας της αγαπημένης του συντρόφου, της Ellie. Αυτή η αρχική αίσθηση απελευθερώνει το συναίσθημα του θαυμασμού και της ευαισθησίας, καθώς ο θεατής συνειδητοποιεί την πολύπλοκη φύση της ζωής και τη σημασία των στιγμών που αξίζει να αξιοποιούμε. Καθώς η ιστορία προχωρά, οι θεατές ανακαλύπτουν μια αίσθηση ενθουσιασμού και περιπέτειας μέσω της ανακάλυψης του περίφημου "Παραδείσου των Πλανήτων" και των φανταστικών τοπίων που απεικονίζονται. Αυτή η αίσθηση του θαύματος και της ενέργειας αναδεικνύει την ανεξάντλητη φαντασία και την αναζήτηση περιπέτειας που ζουν μέσα μας. Τέλος, η ταινία προκαλεί μια αίσθηση ευαισθησίας και εμπιστοσύνης στις σχέσεις μέσω της ανάπτυξης της σχέσης ανάμεσα στον Carl και τον Russell. Αυτή η αίσθηση της ανθρώπινης σύνδεσης και της αμοιβαίας στήριξης μας θυμίζει τη σπουδαιότητα της αλληλεπίδρασης και της αγάπης στη ζωή μας.

Στην ταινία οι συμβολισμοί παίζουν σημαντικό ρόλο στην ενίσχυση των θεμάτων και των μηνυμάτων που μεταφέρει. Πιο αναλυτικά :

1. Τα πολύχρωμα μπαλόνια: Τα μπαλόνια συμβολίζουν τα όνειρα, τις επιθυμίες και την απόδραση από την καθημερινότητα. Ο Carl χρησιμοποιεί τα μπαλόνια για να ανεβάσει το σπίτι του στον ουρανό, καθιστώντας τα σύμβολο της ελευθερίας και της αναζήτησης της περιπέτειας. Τα πολύχρωμα μπαλόνια εκφράζουν την αναβίωση των ονείρων και τη δύναμη της φαντασίας.
2. Ο Carl Fredricksen και ο Russell: Ο Carl αντιπροσωπεύει τη μοναξιά, την απώλεια και την ανάγκη να ξεπεραστούν οι προσωπικές δυσκολίες. Έχοντας χάσει την αγαπημένη του σύζυγο, αισθάνεται μόνος και απομονωμένος. Ο Russell, από την άλλη, εκπροσωπεί την αθωότητα, την παιδική ανυποκρισία και την ανεκτίμητη αξία της φιλίας. Μέσα από την αλληλεπίδρασή τους, οι δύο χαρακτήρες μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν τους προσωπικούς τους δαίμονες και να επικοινωνούν ανοικτά και ειλικρινά.
3. Το σπίτι που ανεβαίνει: Το σπίτι του Carl που ανεβαίνει με τα μπαλόνια αντιπροσωπεύει την απόδραση από τα δεσμά της καθημερινότητας, την αναζήτηση της ελευθερίας και την αντιμετώπιση των φόβων και των προκλήσεων. Αυτό το σύμβολο υπογραμμίζει τη σημασία του να ακολουθούμε τα όνειρά μας, ακόμα και αν απαιτεί μεγάλη αντοχή και αποφασιστικότητα.

4. Ο Charles Muntz : Ο Charles Muntz, ο αρχηγός των Άγριων Ανθρώπων, αντιπροσωπεύει τη δίψα για εξουσία και αναγνώριση. Αποδεικνύεται ότι η εμμονή στην επιδίωξη του κυνηγού του μύθου του Άγριου Ανθρώπου τον έχει οδηγήσει σε μια μοναχική και απομονωμένη ζωή. Ο χαρακτήρας του είναι μια υπενθύμιση για τον κίνδυνο του να αφοσιωθούμε αποκλειστικά στην επίτευξη ενός στόχου και να αγνοήσουμε τις ανθρώπινες σχέσεις και τη σημασία της σύνδεσης με τους άλλους.

Οι συμβολισμοί αυτοί βοηθούν τους θεατές να συνδεθούν με την ταινία σε πιο βαθιά επίπεδα, να ανακαλύψουν τις προσωπικές τους σημασίες και να εξερευνήσουν θέματα όπως τα όνειρα, η απώλεια, η αναζήτηση της ευτυχίας και η αξία της ανθρώπινης επαφής.

Συνολικά, η ταινία "Up" είναι μια κινηματογραφική εμπειρία που συνδυάζει την τεχνική αρτιότητα, την ευαίσθητη αφήγηση και την εμβάθυνση στις συναισθηματικές εμπειρίες των χαρακτήρων. Κέρδισε 2 Oscar, καλύτερης ταινίας και τραγουδιού.

3.2. “Zootopia” της Walt Disney Animation Studios το 2016



Εικόνα 3-2: Αφίσα της ταινίας “Zootopia”

Η "Zootopia" είναι μια αμερικανική κινηματογραφική ταινία κινουμένων σχεδίων παραγωγής της Walt Disney Animation Studios, που κυκλοφόρησε το 2016. Στην ταινία εξερευνούμε έναν μαγικό κόσμο γεμάτο ζώα που συνυπάρχουν και αλληλεπιδρούν. Η ιστορία ακολουθεί την

περιπέτεια της νεαρής κουνέλας Τζούντι, που ονειρεύεται να εκπληρώσει το όνειρό της να γίνει αστυνομικός, παρά τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει. Όταν η Τζούντι καταφέρνει να επιτύχει τον στόχο της, συνεργάζεται με έναν έμπειρο αστυνομικό, έναν ξιφομάχο άλογο με το όνομα Κάιλ, για να εξιχνιάσουν μια υπόθεση εξαφάνισης κατοίκων της πόλης Ζοοτορία. Κατά τη διάρκεια της έρευνας, ανακαλύπτουν ένα σκοτεινό συνωμοτικό σχέδιο που απειλεί την ειρήνη και την ομορφιά της Ζοοτορία. Με τον τρόπο αυτό, η ταινία μας παρακινεί να αναλογιστούμε ζητήματα όπως η συναισθηματική προκατάληψη και η ανάγκη για ανεκτικότητα και αλληλοσεβασμό. Μέσα από την όμορφη αφήγηση, η ταινία "Ζοοτορία" μας παρέχει ένα ευχάριστο και συναρπαστικό ταξίδι, με μηνύματα που αξίζει να εξετάσουμε και να ενστερνιστούμε. Η ταινία κέρδισε το Όσκαρ Καλύτερης Ταινίας Κινουμένων Σχεδίων το 2017 και έχει απολαύσει ευρεία αποδοχή από τότε που κυκλοφόρησε.

Η ιστορία της ταινίας "Ζοοτορία" λαμβάνει χώρα σε έναν φανταστικό κόσμο όπου τα ζώα έχουν εξελιχθεί και ζουν όλα μαζί. Κεντρική πρωταγωνίστρια είναι η Τζούντι Χοπς, μια νεαρή κουνέλα με μεγάλα όνειρα. Αποφασισμένη να ακολουθήσει το όνειρό της, να γίνει αστυνομικός στην μεγαλούπολη Ζοοτορία, ξεκινά ένα ταξίδι γεμάτο προκλήσεις και αποτελεί ένα θετικό παράδειγμα για την αυτοπεποίθηση και την πίστη στα όνειρα. Ωστόσο, η Τζούντι αντιμετωπίζει διάφορες δυσκολίες και προκαταλήψεις στον αστυνομικό περιβάλλον που μπαίνει και κυρίως από τα πιο μεγαλόσωμα ζώα. Παρά τα εμπόδια, καταφέρνει να λύσει ένα μυστήριο, μια υπόθεση εξαφάνισης κατοίκων της Ζοοτορία. Για να τα καταφέρει, συνεργάζεται με έναν "αλήτη", τον Νικ Γουάιλντ. Με αυτόν τον ασυνήθιστο συνεργάτη, η Τζούντι αναλαμβάνει να λύσει την υπόθεση και να αποδείξει την ικανότητά της ως αστυνομικός. Καθώς η Τζούντι και ο Γουάιλντ ερευνούν την υπόθεση, αποκαλύπτουν ένα σκοτεινό συνωμοτικό σχέδιο που απειλεί την ειρήνη και την αρμονία της κοινότητας της Ζοοτορία.

Η ταινία μας καλεί να σκεφτούμε για θέματα όπως η προκατάληψη, η δικαιοσύνη, η αυτοπεποίθηση και η συνεργασία για την επίλυση κοινών προκλήσεων. Το μήνυμα της ταινίας είναι πως κανένα όνειρο δεν είναι απαγορευμένο και όλοι έχουν τη δυνατότητα να πετύχουν ό,τι θέλουν, αν δουλέψουν σκληρά γι' αυτό. Η "Ζοοτορία" είναι μια ταινία που προσφέρει χιούμορ, δράση και συναρπαστικές στιγμές, ενώ ταυτόχρονα διδάσκει σημαντικά μηνύματα για την αξία της διαφορετικότητας, της αλληλεγγύης και της δικαιοσύνης. Η ταινία κατάφερε να κερδίσει τόσο την επικρατούσα κριτική όσο και την ευρεία αποδοχή του κοινού, καθιστώντας την μια από τις πιο επιτυχημένες κινηματογραφικές παραγωγές της Walt Disney Animation Studios.

Στην ταινία υπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες που συμβάλλουν στην εξέλιξη της ιστορίας και διαδραματίζουν σημαντικούς ρόλους, οι οποίοι είναι:

- Τζούντι Χοπς: Η πρωταγωνίστρια της ιστορίας, μια νεαρή κουνέλα που ονειρεύεται να γίνει αστυνομικός. Είναι αποφασισμένη και επίμονη. Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, αποδεικνύει την αξία της και ανακαλύπτει τη σημασία της αλληλεγγύης και της αυτοπεποίθησης.
- Νικ Γουάιλντ: Ο αλήτης αλεπού που συναντά η Τζούντι κατά τη διάρκεια της έρευνάς της. Αρχικά, είναι κυνικός και δύσπιστος, αλλά στη συνέχεια συνεργάζεται με την Τζούντι και βοηθάει στην εξιχνίαση της υπόθεσης. Ο χαρακτήρας του αναπτύσσεται καθώς αποκαλύπτει τις πραγματικές του πτυχές και συμβάλλει στην ανάπτυξη μιας δυνατής συνεργασίας με την Τζούντι.
- Μπεν Κλοζόφορντ: Ο δήμαρχος της Ζοτορία, ένα λιοντάρι, που επιδιώκει την ειρήνη και την αρμονία στην πόλη. Αποτελεί έναν αξιόπιστο χαρακτήρα και εμπνέει εμπιστοσύνη. Η Τζούντι και ο Νικ συνεργάζονται μαζί του για να αποκαλύψουν τη συνομωσία και να προστατεύσουν την πόλη.
- Λέων Κλοθίλδες: Ο πατέρας της Τζούντι. Είναι μια παραδειγματική φιγούρα πατέρα που στηρίζει την κόρη του και την ενθαρρύνει να ακολουθήσει τα όνειρά της, παρόλο που οι άλλοι δυσκολεύονται να την πάρουν στα σοβαρά.
- Κύριος Μπιγκς: Ο επικεφαλής του τμήματος της αστυνομίας στο οποίο μπαίνει η Τζούντι. Αρχικά, φαίνεται να έχει προκαταλήψεις για την Τζούντι, αλλά καταλήγει να την εκτιμά και να την υποστηρίζει καθώς αποδεικνύει την ικανότητά της.
- Μπέλγουεδερ: Ένας χαμαιλέοντας που είναι ο τεχνικός επιτηρητής της Τζούντι. Βοηθάει την Τζούντι για τις τεχνολογικές ανάγκες της και παίζει έναν σημαντικό ρόλο στην εξιχνίαση της υπόθεσης.
- Δρ. Έλενα Μπίγκκπαρθ: Ένα χταπόδι που είναι ο βασικός κακός της ιστορίας. Αυτή η χαρακτήρας. Είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία μιας συνομωσίας που απειλεί την ειρήνη και τη συνοχή της Ζοτορία.

Οι παραπάνω χαρακτήρες δίνουν ποικιλία και βάθος στην ιστορία της ταινίας. Κάθε ένας από αυτούς έχει μοναδικά χαρακτηριστικά και συμβάλλει στην ανάπτυξη της πλοκής, των θεμάτων και των μηνυμάτων της ταινίας.

Η σκηνοθεσία της ταινίας επιδεικνύει το εξάισιο ταλέντο των σκηνοθετών στη δημιουργία ενός ζωντανού και συναρπαστικού κόσμου. Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της σκηνοθεσίας

είναι οι εικόνες και οι σκηνές που αποτυπώνουν την πόλη Zootopia, με λεπτομερή και εντυπωσιακή αισθητική, με ποικίλες περιοχές που αναπαριστούν διάφορα φυσικά περιβάλλοντα και κατοικίες για τα ζώα. Οι λεπτομέρειες στην απεικόνιση των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος χώρου είναι εντυπωσιακές και προσδίδουν έναν ζωντανό και πλούσιο κόσμο. Οι σκηνές δράσης και καταδίωξης στην ταινία είναι επίσης εντυπωσιακές, προσφέροντας μια συναρπαστική και δυναμική αίσθηση. Οι κινηματογραφικές γωνίες και οι σκηνές πλάνου αναπαράγουν με ακρίβεια την κίνηση και την ένταση των συγκεκριμένων στιγμών. Συνολικά, η σκηνοθεσία και οι σκηνές αποτυπώνουν τον ενθουσιασμό και το εξαιρετικό ταλέντο των δημιουργών στην δημιουργία ενός πλούσιου, ζωντανού και εκπληκτικού κόσμου που απεικονίζει τη ζωή των ζώων και την πολυπλοκότητα της αστικής ζούγκλας.

Η ταινία εφαρμόζει μια εξελιγμένη τεχνική animation, η οποία ονομάζεται CGI (Computer-Generated Imagery). Αυτή η σύγχρονη τεχνική επιτρέπει τη δημιουργία ψηφιακών απεικονίσεων με τη χρήση υπολογιστών. Στην περίπτωση της ταινίας, η δημιουργία γίνεται μέσω της χρήσης τρισδιάστατων (3D) μοντέλων και ψηφιακών απεικονίσεων, οι οποίες ενσωματώνουν πλήρως τους ψηφιακούς χαρακτήρες και τον περιβάλλοντα χώρο. Οι σχεδιαστές και οι δημιουργοί αναλαμβάνουν να δώσουν ζωή στους ψηφιακούς χαρακτήρες, δημιουργώντας τον σχεδιασμό και την κίνησή τους, ενώ οι τεχνικοί επιδιώκουν να δημιουργήσουν εφέ και πλάνα με μεγάλη ρεαλιστικότητα. Η υπολογιστική γραφική που χρησιμοποιείται στην ταινία είναι περισσότερο από ικανοποιητική και προσεγμένη. Οι ψηφιακοί χαρακτήρες και τα σκηνικά αναπαρίστανται με λεπτομέρεια και ακρίβεια, ενώ οι κινήσεις και τα φυσικά χαρακτηριστικά τους αποτυπώνονται με αυθεντικότητα και ρεαλισμό. Επιπλέον, οι ειδικοί τεχνικοί αναλαμβάνουν τη δημιουργία ρεαλιστικών εφέ και πλάνων, όπως ο φωτισμός και οι αντανάκλασεις, προσδίδοντας βάθος και ρεαλισμό στις σκηνές.

Η μουσική που ακούμε στην ταινία "Zootopia" είναι ένας καταπληκτικός συνδυασμός μουσικών στοιχείων, διαμορφώνοντας ένα ευφάνταστο και εντυπωσιακό ακουστικό πεδίο που συνοδεύει επιδέξια την περιπέτεια και την ανάπτυξη των χαρακτήρων. Ο συνθέτης Michael Giacchino επιδεικνύει την καλλιτεχνική του ικανότητα δημιουργώντας μια ποικιλία πλούσιων και απολαυστικών μελωδιών, ενώ οι ρυθμοί του παραμένουν δυναμικοί και ζωντανοί. Οι μελωδίες είναι εξαιρετικά πλούσιες και μελωδικές, ενώ οι ρυθμοί προσδίδουν μια ζωντανή και έντονη ατμόσφαιρα. Με χρήση ποικίλων ήχων και ατμοσφαιρικών στοιχείων, ο Giacchino δημιουργεί μια πολύπλοκη και ενδιαφέρουσα μουσική σύνθεση που ενισχύει τον κόσμο της "Zootopia" και εκφράζει την ανάγκη για συνεργασία και αλληλεγγύη.

Η ταινία αναδεικνύει μια ευρεία παλέτα συναισθημάτων στο κοινό της. Κατά τη διάρκεια της προβολής της, προκαλεί αντίθετα συναισθήματα στους θεατές. Από την αρχή μέχρι το τέλος, η ταινία προκαλεί θαυμασμό και έκπληξη με τον τρόπο που απεικονίζει τον κόσμο της Ζοοτορία, μια πόλη όπου ζώα διαφόρων ειδών ζουν ειρηνικά. Αυτό προκαλεί θετικά συναισθήματα όπως ενθουσιασμός, περιέργεια και αισιοδοξία. Ωστόσο, καθώς η πλοκή εξελίσσεται, η ταινία αποκαλύπτει και πιο σκοτεινές πτυχές. Αποκαλύπτει τις προκαταλήψεις, τις διακρίσεις και τη διαφθορά που υπάρχουν κάτω από την επιφάνεια της κοινωνίας της Ζοοτορία. Αυτό προκαλεί αίσθημα οργής, απογοήτευσης και ανησυχίας στους θεατές καθώς αντιλαμβάνονται τις πραγματικές προκλήσεις που αντιμετωπίζει η κοινωνία. Παράλληλα, η ταινία διακρίνεται για τα θετικά μηνύματα που απορρέουν σχετικά με την κατανόηση, τη συνεργασία και την αλληλεγγύη. Αυτό εμπνέει το κοινό και προβάλλει ένα μήνυμα ελπίδας και αλληλεγγύης. Συνολικά, η ταινία προκαλεί ποικίλα συναισθήματα στο κοινό της, από ενθουσιασμό και περιέργεια μέχρι οργή και απογοήτευση, και τελικά προσφέρει ένα θετικό και ενημερωτικό μήνυμα ελπίδας και αλληλεγγύης.

Στην ταινία παρουσιάζονται πολλαπλοί συμβολισμοί και μηνύματα μέσω της ιστορίας της. Οι συμβολισμοί και τα μηνύματα αντικατοπτρίζουν διάφορες πτυχές της ανθρώπινης κοινωνίας.

Ποιο αναλυτικά :

1. Προκαταλήψεις και διακρίσεις: Η ταινία αποκαλύπτει το πρόβλημα των προκαταλήψεων και των διακρίσεων που υπάρχουν στην κοινωνία. Ο βασικός χαρακτήρας, η κουνέλα Τζούντι, αντιμετωπίζει προκαταλήψεις και δυσκολίες λόγω των προσωπικών της χαρακτηριστικών, αλλά αποδεικνύει ότι με αυτοπεποίθηση και αποφασιστικότητα μπορεί να ξεπεράσει τα εμπόδια.
2. Ονειρική πόλη: Η Ζουτόπια αναπαριστά μια φανταστική πόλη όπου ζώα διαφορετικών ειδών ζουν ενωμένα και συνυπάρχουν αρμονικά. Αυτό συμβολίζει την αποδοχή της ποικιλομορφίας και της πολυμορφίας στην κοινωνία. Η ταινία προωθεί το μήνυμα ότι η διαφορετικότητα μπορεί να είναι μια πηγή ενότητας και αμοιβαίας κατανόησης.
3. Προσωπική ανάπτυξη και έμπνευση: Η πορεία της Τζούντι για να γίνει αστυνομικός αντιπροσωπεύει την προσπάθεια ενός ατόμου να πετύχει τους στόχους του παρά τις δυσκολίες και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει. Αυτό ενισχύει το μήνυμα της προσωπικής ανάπτυξης, της αυτοπεποίθησης και της πίστης στον εαυτό μας.

4. Ισχύς και δικαιοσύνη: Η πλοκή της ταινίας επικεντρώνεται στην αποκάλυψη μιας συνωμοσίας που σχετίζεται με την ανισότητα και την αδικία. Οι χαρακτήρες αγωνίζονται για να αποκαταστήσουν τη δικαιοσύνη και να αποκαλύψουν την αλήθεια.
5. Ζώα ως ανθρωπομορφικοί χαρακτήρες: Η ταινία χρησιμοποιεί ζώα ως κεντρικούς χαρακτήρες για να αναπαραστήσει διάφορα ανθρώπινα χαρακτηριστικά, κοινωνικά προβλήματα και στερεότυπα. Αυτός ο συμβολισμός επιτρέπει στο κοινό να αναγνωρίσει τα μηνύματα και να συνδεθεί συναισθηματικά με την ιστορία.
6. Οι χαρακτήρες Judy Hopps και Nick Wilde: Η σχέση μεταξύ της Τζούντι και του Νικ αντιπροσωπεύει τη συμπληρωματικότητα και τη συνεργασία μεταξύ διαφορετικών ατόμων και την υπέρβαση των προκαταλήψεων. Αυτός ο συμβολισμός μας υπενθυμίζει τη σημασία της αλληλεπίδρασης και της ανοχής στη διαφορετικότητα.
7. Οι προκαταλήψεις και η ανισότητα: Οι χαρακτήρες καλούνται να υπερνικήσουν τις προκαταλήψεις και να αντιμετωπίσουν τις αδικίες που προκαλούνται από την άιση διακριτική μεταχείριση. Αυτό αναδεικνύει την ανάγκη για ισότητα και αλληλεγγύη στην κοινωνία.

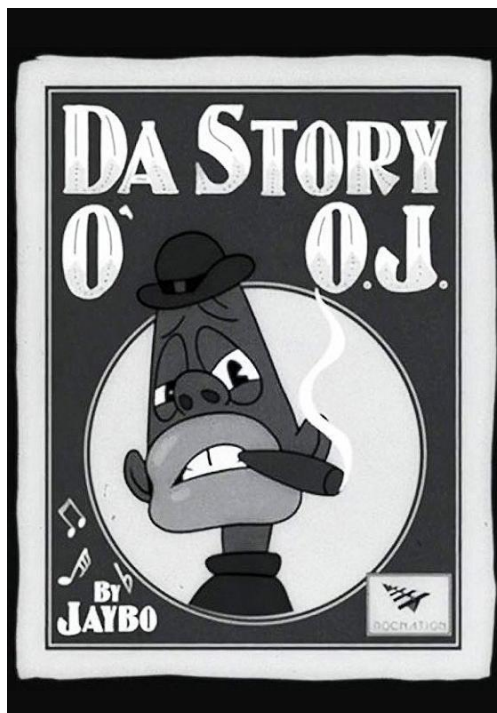
Οι συμβολισμοί και τα μηνύματα στην ταινία προάγουν την ανεκτικότητα, την ισότητα και την αλληλεγγύη, καθώς καλούν το κοινό να αναζητήσει την αλήθεια πέρα από τις εξωτερικές διαφορές και να αντιμετωπίσει τις προκαταλήψεις.

Το στούντιο παραγωγής που ανέλαβε την κατασκευή της ταινίας "Zootopia" είναι το Walt Disney Animation Studios, ένα από τα πιο καταξιωμένα και επιδραστικά στούντιο κινουμένων σχεδίων παγκοσμίως. Ιδρύθηκε το 1923 από τους Walt Disney και Roy O. Disney και έχει κατασκευάσει αξέχαστες ταινίες και αγαπημένους χαρακτήρες. Το Walt Disney Animation Studios διακρίνεται για τη συνεχή πρωτοπορία και την εξερεύνηση νέων τεχνικών και αισθητικών προσεγγίσεων στον χώρο της κινηματογραφικής τέχνης. Έχει αναπτύξει μοναδικές τεχνολογίες και εργαλεία που ενισχύουν την ποιότητα και την έκφραση των κινούμενων εικόνων. Επιπλέον, έχει επενδύσει σε προηγμένες τεχνολογίες που δημιουργούν εντυπωσιακά πλάνα και εφέ που συναρπάζουν το κοινό και προκαλούν συναισθηματική σύνδεση με τους χαρακτήρες. Το Walt Disney Animation Studios έχει επίσης εμπνεύσει το κοινό με τη δημιουργία ιστοριών που αναδεικνύουν σημαντικά μηνύματα και προωθούν την κοινωνική συνείδηση. Οι ταινίες του στούντιο συχνά περιέχουν συμβολισμούς και αλληγορίες που αναδεικνύουν θέματα όπως η ισότητα, η δικαιοσύνη, η πολυμορφία και η ανεκτικότητα. Μέσω των χαρακτήρων και της πλοκής, οι ταινίες αυτές προσφέρουν στο κοινό εμπειρίες που το

συναρπάζουν και το εμπλέκουν σε μια αναγνώριση της ανθρώπινης κατάστασης και των αξιών που διαμορφώνουν μια δίκαιη και ανοιχτή κοινωνία.

Συνολικά, η ταινία "Zootopia" είναι μια καλογυρισμένη και συναρπαστική περιπέτεια με βαθύτερα μηνύματα και συμβολισμούς που απευθύνονται σε κοινό όλων των ηλικιών. Προσφέρει μια έντονη εμπειρία που προβληματίζει το θεατή και δίνει "τροφή" για σκέψη.

3.3. "The Story of O.J."



Εικόνα 3-3: Αφίσα του μουσικού βίντεο "The Story of O.J."

Το μουσικό βίντεο "The Story of O.J." παρουσιάζει μια ανάλυση και αφήγηση σχετικά με θέματα που αφορούν τον ρατσισμό, την ταξική ανισότητα και την οικονομική ανεξαρτησία. Μέσω μιας προσεκτικά διαμορφωμένης απεικόνισης, με χρήση animation και υπερβολικών χαρακτηριστικών, αναδεικνύει στερεότυπα και προκαταλήψεις που αντιμετωπίζουν οι μαύροι άνθρωποι στην κοινωνία. Οι στίχοι του τραγουδιού επικεντρώνονται στην αλληλεπίδραση μεταξύ πλούτου, αξίας του ατόμου και της αντίληψης της κοινωνίας απέναντι στους μαύρους ανθρώπους. Ο Jay-Z εξετάζει τις επιπτώσεις του ρατσισμού και της κοινωνικής ανισότητας, επιδιώκοντας να προβάλει τη σημασία τους στην κοινότητα και να ενθαρρύνει την οικονομική ανεξαρτησία.

Οι εικόνες στο βίντεο αναπαριστούν το ταξίδι ενός μαύρου ατόμου στην κοινωνία, παρουσιάζοντας τις προκλήσεις, τις ευκαιρίες και τις αδικίες που αντιμετωπίζει καθημερινά. Το

μουσικό βίντεο παρουσιάζει μια συναρπαστική αφήγηση που εξερευνά τα ζητήματα του ρατσισμού, της ταξικής ανισότητας και της οικονομικής ελευθερίας. Μέσω εντυπωσιακών εικόνων και ποιητικών στίχων, αναδεικνύονται οι προκαταλήψεις και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαύροι άνθρωποι στην κοινωνία μας. Ο Jay-Z μεταφέρει τη δική του προσωπική εμπειρία και αναζητά την αποδοχή της αυθεντικής του αξίας, ανεξάρτητα από εξωτερικές παραμέτρους όπως η εμφάνιση ή η κοινωνική θέση.

Η οπτική παρουσίαση του βίντεο είναι εντυπωσιακή και προσεγμένη, με μοναδικές τεχνικές και συμβολισμούς που ενισχύουν την αφήγηση. Μέσω της χρήσης μοναδικών γραφικών και χρωματικών αντιθέσεων, το βίντεο αναδεικνύει τα κοινωνικά θέματα και προβάλλει τις αδικίες που αντιμετωπίζουν οι μαύροι άνθρωποι. Η αρχή του βίντεο παρουσιάζει έναν παραμυθένιο κόσμο με κινούμενα σχέδια και ζωντανές εικόνες, που δημιουργούν έναν αντίθετο συνδυασμό με το σοβαρό μήνυμα της ταινίας. Κατά τη διάρκεια του βίντεο, παρουσιάζονται διάφορες σκηνές και εικόνες, συχνά με συμβολική σημασία, που αναδεικνύουν τις προκαταλήψεις και τις αδικίες που αντιμετωπίζουν οι μαύροι άνθρωποι στην κοινωνία. Οι τεχνικές φωτογράφισης και η χρήση χρωματικών φίλτρων δημιουργούν ένα έντονο και εκφραστικό περιβάλλον, αναδεικνύοντας την ατμόσφαιρα της ταινίας. Το βίντεο χρησιμοποιεί επίσης συμβολικά στοιχεία, όπως τα νομίσματα και οι αναφορές στον πλούτο, για να αναδείξει την οικονομική εξουσία και ανεξαρτησία. Η οπτική απεικόνιση του βίντεο συνδυάζει μοναδικό στιλ, τεχνικές και συμβολισμούς για να δημιουργήσει ένα αποτελεσματικό και ανεξίτηλο εικαστικό ταξίδι.

Στο μουσικό βίντεο υπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες που αναπαριστούν διαφορετικές πτυχές της κοινωνίας και της φυλετικής ταυτότητας. Ο Jay-Z, που είναι και ο κεντρικός καλλιτέχνης του βίντεο, αναπαριστά έναν πλούσιο μαύρο άνδρα που απολαμβάνει την επιτυχία και την περιουσία του. Ο χαρακτήρας του Jay-Z χρησιμοποιείται για να αναδείξει την πορεία του από τη φτώχεια και στην κορυφή της κοινωνικής κλίμακας. Επιπλέον, υπάρχουν και άλλοι χαρακτήρες που είναι συμβολικοί. Ο κινούμενος σχεδιασμός του χαρακτήρα, με την ασπρόμαυρη αισθητική, απεικονίζει ένα στερεότυπο για τη μαύρη κοινότητα. Ο σχεδιασμός αυτός χρησιμοποιείται για να αναδείξει την ιστορική και κοινωνική πίεση που ασκείται στην αφροαμερικανική κοινότητα, καθώς και την ανάγκη να αντιμετωπιστούν και να ξεπεραστούν τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις. Επιπλέον, οι άλλοι χαρακτήρες, όπως η γυναίκα με τη σκούπα και ο χορευτής, αντιπροσωπεύουν διάφορες πτυχές της κοινωνίας. Η γυναίκα με τη σκούπα αναπαριστά την ιδέα της εργατικής τάξης και της καθημερινής προσπάθειας για επιβίωση. Ο χορευτής αναπαριστά την τέχνη, την αισθητική και την εκλεπτυσμένη πλευρά της κοινωνίας. Οι χαρακτήρες αυτοί συμβάλλουν στη διαμόρφωση του μηνύματος του βίντεο.

Η σκηνοθεσία και η κινηματογραφία διαδραματίζουν έναν καθοριστικό ρόλο στην αναπαραγωγή του μηνύματος και της ατμόσφαιρας του τραγουδιού. Ο τρόπος που οι σκηνοθέτες συνδυάζουν τα πλάνα, τις γωνίες λήψης, το φωτισμό και τα χρώματα δημιουργεί ένα πλούσιο οπτικό περιβάλλον που κεντρίζει το ενδιαφέρον και εκφράζει τα θέματα του τραγουδιού με επιτυχία. Οι χαρακτήρες παρουσιάζονται με έντονες εκφράσεις και κίνηση, ενώ οι κάμερες πραγματοποιούν πλάνα από κοντινές λήψεις που αποτυπώνουν την ανθρώπινη αλήθεια μέχρι ευρύτερα πλάνα που αποκαλύπτουν το περιβάλλον και την ατμόσφαιρα. Οι τεχνικές στον τομέα της κινηματογραφίας, όπως οι αντιθέσεις, ο χρωματισμός και οι καθαρές γραμμές, προσδίδουν στο βίντεο ένα συγκεκριμένο στυλ και αισθητική. Η σκηνοθεσία και τα πλάνα εξυπηρετούν τον σκοπό της αφήγησης, δημιουργώντας μια πιο συναρπαστική και εμπειρική απόδοση του τραγουδιού. Συνολικά, η σκηνοθεσία και η κινηματογραφία του μουσικού βίντεο "The Story of O.J." συνδυάζουν την τεχνική μαεστρία και την καλλιτεχνική προσέγγιση για να αναδείξουν το μήνυμα του τραγουδιού και να παρέχουν μια εμβληματική οπτική εμπειρία για το κοινό.

Η τεχνική animation που χρησιμοποιείται είναι ένας συνδυασμός διαφόρων τεχνικών και στυλ που συμβάλλουν στην αισθητική και την απεικόνιση του έργου. Η πρωταρχική τεχνική που χρησιμοποιείται είναι η 2D κινούμενη σχεδίαση, όπου οι σκηνές και οι χαρακτήρες δημιουργούνται με τη χρήση χειροκίνητων σχεδίων και κινούμενων εικόνων. Η σκιαγραφική απεικόνιση με έντονες γραμμές και αντίθεση στα χρώματα προσδίδει έναν μοναδικό χαρακτήρα και βαθμό έκφρασης στους χαρακτήρες και τις σκηνές. Επιπλέον, η κίνηση των χαρακτήρων και των αντικειμένων γίνεται με τη χρήση διάφορων τεχνικών, όπως κλασική κινούμενη σχεδίαση, ψηφιακή σχεδίαση και κινηματογραφικά εφέ. Η χρήση αλληγοριών, συμβόλων και αλληλουχιών ενισχύει το εικαστικό στυλ του βίντεο, προσδίδοντας βαθύτερη σημασία και νόημα στην αφήγηση. Η απλότητα των σχεδίων και η αφαιρετική αισθητική συμβάλλουν στην απόδοση του μηνύματος και του θέματος του βίντεο με ένα ξεχωριστό και επιβλητικό τρόπο. Συνολικά, η τεχνική animation που χρησιμοποιείται στο μουσικό βίντεο "The Story of O.J." συνδυάζει διάφορα στοιχεία και τεχνικές για να δημιουργήσει ένα μοναδικό εικαστικό στυλ που αναδεικνύει το θέμα του βίντεο και εντυπωσιάζει το κοινό.

Η μουσική που συνοδεύει το βίντεο "The Story of O.J." παίζει έναν ουσιαστικό ρόλο στην εκτέλεση και την αισθητική του. Με τη χρήση δειγμάτων από παλαιότερες ηχογραφήσεις και τη σύνθεση του Jay-Z και του παραγωγού No I.D., η μουσική δημιουργεί έναν μοναδικό ήχο που συνδυάζει το hip-hop με την παράδοση. Οι ρυθμοί είναι χαμηλοί και αργοί, παρέχοντας μια σκοτεινή και ατμοσφαιρική αίσθηση. Οι στίχοι του Jay-Z είναι σαρκαστικοί και προκλητικοί,

αναφέροντας τον ρατσισμό, την κοινωνική ανισότητα και την προσωπική εξέλιξη. Η μουσική συνοδεύει και ενισχύει την οπτική απεικόνιση, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα που αποτυπώνει τη σημασία και τη βαρύτητα της ιστορίας που αφηγείται το βίντεο. Με την πρωτοποριακή τεχνική παραγωγής και την επιλογή των μουσικών στοιχείων, η μουσική προσθέτει επιπλέον στοιχεία εκφραστικότητας και ενισχύει το συναισθηματικό και κοινωνικό μήνυμα του βίντεο.

Το βίντεο προβάλλει πολλά μηνύματα και θέματα που είναι σημαντικά και αναδεικνύονται μέσα από την αφήγηση, τους στίχους, την οπτική απεικόνιση και τη μουσική του. Ένα από τα κυριότερα μηνύματα που προβάλλονται στο βίντεο είναι η ανατροπή στερεοτύπων και προκαταλήψεων. Μέσα από τον χαρακτήρα του O.J. Simpson, η ταινία αποκαλύπτει τις πολυπλοκότητες και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ένας μαύρος άνθρωπος στην κοινωνία, ανεξάρτητα από την κοινωνική του θέση. Παράλληλα, το βίντεο διακωμωδεί και σχολιάζει την αποξένωση, την αδιαφορία και την υπεροψία που συχνά συνοδεύουν αυτές τις προκαταλήψεις. Ένα άλλο μήνυμα που προβάλλεται είναι η σημασία της οικονομικής ανεξαρτησίας και της οικονομικής παιδείας. Αυτό το μήνυμα καταδεικνύει τη σημασία της επιχειρηματικότητας στην επίτευξη της προσωπικής επιτυχίας και της οικονομικής ανεξαρτησίας. Το μήνυμα του βίντεο "The Story of O.J." προσφέρει μια κριτική ματιά στη σύγχρονη κοινωνία και ενθαρρύνει τη συνειδητοποίηση, τον διάλογο και την αλλαγή.

Ο όρος "nigga" που χρησιμοποιείται στο μουσικό βίντεο αναφέρεται στον όρο "nigger", ο οποίος έχει ιστορικά χρησιμοποιηθεί ως προσβλητική ονομασία για τους μαύρους ανθρώπους. Ωστόσο, ο όρος "nigga" έχει αποκτήσει μια διαφορετική σημασία και χρήση στον καλλιτεχνικό και πολιτιστικό χώρο. Στο πλαίσιο του μουσικού βίντεο, ο όρος "nigga" χρησιμοποιείται με σκοπό την αυτοαποδοχή, την εμπέδωση της ταυτότητας και την αναδειξη της κουλτούρας της μαύρης κοινότητας. Ο καλλιτέχνης επιδιώκει να αποδείξει ότι ο όρος μπορεί να αποκτήσει διαφορετική σημασία και να χρησιμοποιηθεί ως μια έκφραση της κοινωνικής και πολιτισμικής τους ταυτότητας. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η χρήση αυτού του όρου είναι συζητήσιμη και μπορεί να προκαλέσει διαφορετικές αντιδράσεις και ερμηνείες. Οι απόψεις για τη χρήση αυτού του όρου διαφέρουν και ορισμένοι άνθρωποι θεωρούν ότι παραμένει προσβλητικός και ανάρμοστος, ενώ άλλοι τον χρησιμοποιούν ως μια έκφραση ενσωμάτωσης, αυτοπροσδιορισμού και συνοχής στην μαύρη κοινότητα. Σε κάθε περίπτωση, η χρήση του όρου "nigga" στο μουσικό βίντεο αποτελεί μέρος της αισθητικής και του μηνύματος που προσπαθεί να μεταφέρει ο καλλιτέχνης. Είναι σημαντικό να αναγνωρίζονται οι ποικίλες ερμηνείες και

απόψεις που συνοδεύουν αυτήν τη χρήση και να είμαστε ευαίσθητοι στις διαφορετικές ερμηνείες και αντιδράσεις που μπορεί να προκαλέσει.

Το μουσικό βίντεο δημιουργήθηκε από το στούντιο animation UPA (United Productions of America). Το UPA ήταν ένα αμερικανικό animation studio που λειτούργησε από τη δεκαετία του 1940 έως τη δεκαετία του 1970. Ήταν γνωστό για τον πρωτοποριακό του στυλ και την αισθητική που απέκλινε από τον κλασικό κινούμενο σχεδιασμό της εποχής. Το UPA έγινε γνωστό για τις ταινίες animation με έντονο γραφικό στυλ και αφηγηματικές προσεγγίσεις που διέθεταν ένα πολιτικό και κοινωνικό μήνυμα. Το μουσικό βίντεο "The Story of O.J." ακολουθεί αυτήν την παράδοση και παρουσιάζει ένα μοναδικό στυλ από τη σκοπιά του animation. Χρησιμοποιεί χαρακτηριστικά γραφικά και σκηνικά, με πολύχρωμες εικόνες και στιλιζαρισμένα πλάνα που ενισχύουν το συνολικό μήνυμα και την απόδοση της αφήγησης. Το στούντιο UPA ανέδειξε νέες δυνατότητες στον τομέα του animation και συνέβαλε στην ανάπτυξη της τέχνης και της τεχνολογίας του κινουμένου σχεδίου. Το μουσικό βίντεο "The Story of O.J." αποτελεί ένα παράδειγμα αυτής της καινοτομίας και της δημιουργικότητας που χαρακτηρίζει το στούντιο UPA.

4. ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ “Blank Color” [8], [9], [10], [11]



Link : <https://youtu.be/nluucB8fDqU>

4.1. Γενικά θέματα για την υλοποίηση

Σε αυτή την διπλωματική εργασία όπως λέει και ο τίτλος αναφέρομαι στην τέχνη της εμπύχωσης ή αλλιώς animation ως μέσο έκφρασης σε κοινωνικά θέματα. Με αφορμή αυτήν τη διπλωματική δείχνω το ενδιαφέρον μου σε αυτό το είδος τέχνης και με την σειρά μου αποφάσισα να ασχοληθώ και εγώ με αυτό το αντικείμενο. Έτσι, παρακάτω θα σας παρουσιάσω την ταινία μικρού μήκους (1:30 λεπτά) που δημιούργησα με τίτλο “Blank color” . Όπως αναφέρεται και παραπάνω το animation είναι ένα κοινωνικό μέσο ,έτσι και η ταινία περνά ένα κοινωνικό μήνυμα μέσα από τη δική μου οπτική. Η τεχνική animation που χρησιμοποίησα είναι η “tradigital” η οποία συνδυάζει την παραδοσιακή μορφή με την χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και έτσι το αποτέλεσμα της είναι σε μορφή 2D animation.

Τα εργαλεία που χρησιμοποίησα για την δημιουργία της ταινίας είναι μια ηλεκτρονική γραφίδα και ένας υπολογιστής. Η ηλεκτρονική γραφίδα είναι μια ηλεκτρονική συσκευή που αναπαριστά το παραδοσιακό χαρτί και μολυβί. Συνήθως αποτελείται από μια ειδική συσκευή που επιτρέπει στον χρήστη να γράφει ή να σχεδιάζει πάνω σε μια επιφάνεια, ενώ τα αποτελέσματα εμφανίζονται αμέσως σε μια οθόνη ή σε έναν υπολογιστή. Η ηλεκτρονική γραφίδα συνήθως είναι ευαίσθητη στην πίεση και στη γωνία του γραφήματος, επιτρέποντας στο χρήστη να ελέγχει τη γραφή με ποιότητα και ακρίβεια, παρόμοιες με αυτές του παραδοσιακού χαρτιού και μολυβιού. Επίσης προσφέρει δυνατότητες όπως το αδιάγραφο γράψιμο, αποθήκευση των σημειώσεων και σύνδεση με άλλες συσκευές ή υπολογιστές για μεταφορά και επεξεργασία των δεδομένων. Η ηλεκτρονική γραφίδα χρησιμοποιείται συχνά σε εκπαιδευτικό, επαγγελματικό και δημιουργικό περιβάλλον. Έτσι, μέσω της σύνδεσης της γραφίδας με τον υπολογιστή

κατάφερα να υλοποιήσω την ταινία. Ένα ακόμα στοιχείο που με βοήθησε είναι το πρόγραμμα Krita. Το Krita είναι ένα ελεύθερο και ανοιχτού κώδικα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και δημιουργίας γραφικών. Αρχικά αναπτύχθηκε ως ένα πρόγραμμα απευθείας απόκρισης για τη δημιουργία ψηφιακών σκίτσων και κόμικς, αλλά σήμερα έχει εξελιχθεί σε ένα πλήρες περιβάλλον δημιουργίας εικόνας. Το Krita προσφέρει μια ευρεία γκάμα εργαλείων για τη δημιουργία και επεξεργασία εικόνων, συμπεριλαμβανομένων πινέλων, εργαλείων επιλογής, εφέ εικόνας και πολλών άλλων. Υποστηρίζει διάφορες τεχνικές, όπως την ψηφιακή ζωγραφική, την απομίμηση κλασικών μέσων, τη δημιουργία κόμικς και πολλές άλλες δημιουργικές διαδικασίες. Είναι ιδανικό για επαγγελματίες καλλιτέχνες, σχεδιαστές, εικονογράφους και όσους αγαπούν να δημιουργούν τέχνη στον υπολογιστή τους. Έχει φιλική προς τον χρήστη διεπαφή, παρέχει ευέλικτες δυνατότητες προσαρμογής και υποστηρίζει διάφορες μορφές αρχείων εικόνας, όπως JPEG, PNG, TIFF και PSD (Adobe Photoshop). Επιπλέον, το Krita προσφέρει λειτουργίες όπως διαχείριση επιπέδων, αντιγραφή και επικόλληση επιλογών, αποθήκευση εργασιών σε προσαρμόσιμα προφίλ και πολλά άλλα.

Στα υποκεφάλαια που ακολουθούν γίνεται αναφορά στη στρατηγική υλοποίησης της ταινίας και περιγράφονται τα επιμέρους βήματα υλοποίησης της ταινίας.

4.2. Στρατηγική υλοποίησης και ανάλυση επιμέρους βημάτων

Η στρατηγική υλοποίησης που χρησιμοποίησα εντάσσεται στην παραγωγική διαδικασία animation από την AZ την οποία έχω αναλύσει παραπάνω και αποτελείται από τρία βασικά μέρη ενώ κάθε μέρος αποτελείται από επί μέρους κομμάτια της.

- **Προ παραγωγή**
 - Εύρεση έμπνευσης
 - Ανάπτυξη μιας ιδέας
 - Ολοκλήρωση του σεναρίου
 - Προγραμματισμός της παραγωγής
- **Παραγωγή**
 - Σχεδιασμός
 - Σύνθεση των θεματικών τραγουδιών
 - Storyboarding
 - Concept art
 - Ηχογράφηση φωνής
 - Εμψύχωση
- **Μετά την παραγωγή**
 - Μελάνωση και χρωματισμός
 - Ιστορικό
 - Οπτικά εφέ

- Σχεδιασμός ήχου

4.2.1. Προ παραγωγή

ΕΥΡΕΣΗ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ :

Σε αυτό το βήμα ασχολήθηκα με την εύρεση της ιστορίας της ταινίας. Η πλοκή της ταινίας ήθελα να είναι κάτι απλό αλλά ταυτόχρονα να έχει και νόημα καθώς ασχολείται με τα κοινωνικά θέματα. Η ιστορία αφορά 5 χαρακτήρες (ο bigone, ο smallone, ο twinn, ο twina και ο victim). Στην αρχή της ταινίας οι τέσσερις από τους πέντε χαρακτήρες (ο bigone, ο smallone, ο twinn, ο twina) βρίσκονται στα αριστερά της οθόνης ενώ ο victim βρίσκεται μόνος του στα δεξιά. Οι χαρακτήρες από τα αριστερά γελούν και κοροϊδεύουν τον victim ο οποίος βρίσκεται καθισμένος στο πάτωμα και κλαίει. Στην συνέχεια της πλοκής ο ένας από τους τέσσερις χαρακτήρες (ο smallone), που βρίσκεται στα αριστερά, πηγαίνει στον victim που είναι μόνος του. Ο smallone δίνει το χέρι του στον victim για να τον βοηθήσει να σηκωθεί. Οι τρεις πλέον χαρακτήρες που βρίσκονται στα αριστερά της οθόνης κοροϊδεύουν τους άλλους δύο που βρίσκονται στην απέναντι μεριά και συζητούν. Κατά την διάρκεια της πλοκής οι δύο από τους τρεις χαρακτήρες στα αριστερά (ο twin και ο twina) περνάνε και αυτοί με την σειρά τους στα δεξιά της οθόνης και κάθονται με τους υπόλοιπους δύο και συζητούν μεταξύ τους ενώ ο bigone έχει μείνει μόνος του στα αριστερά. Ο bigone καθώς βλέπει όλους τους άλλους να είναι μαζί και να μιλάνε και αυτό μόνος του, στεναχωριέται για την κατάσταση στην οποία έχει βρεθεί, κάθεται στο πάτωμα και ξεκινάει να κλαίει. Τέλος ο victim καθώς συζητάει με τους άλλους παρατηρεί τον bigone, ο οποίος έχει μείνει μόνος και είναι στεναχωρημένος, πηγαίνει προς το μέρος του και του δίνει το χέρι του να τον βοηθήσει να σηκωθεί.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΙΔΕΑΣ :

Σε αυτό το βήμα εμπλούτισα την ιστορία προσθέτοντας λεπτομέρειες οι οποίες δίνουν βάθος ενώ εμπλουτίζουν την πλοκή με ελκυστικό τρόπο προς το κοινό. Ακόμα σε αυτό το σημείο πρόσθεσα κοινωνικά μηνύματα και συμβολισμούς τα οποία δίνουν περισσότερο νόημα στην πλοκή της ιστορίας.

Ένας από τους συμβολισμούς που εμφανίζονται είναι η θέση των χαρακτήρων στον χώρο. Στην αρχή της πλοκής είναι τέσσερις αριστερά και ένας μόνος του δεξιά, ενώ στο τέλος είναι ένας αριστερά και τέσσερις δεξιά. Αυτό δίνει μια αντίθεση αλλά και το αίσθημα της τιμωρίας. Ο bigone λόγω της συμπεριφοράς του αλλά και της στάσης που κρατάει στη συνέχεια δέχεται την τιμωρία που του αναλογεί βρισκόμενος στην ίδια θέση με τον χαρακτήρα που κοροϊδεύε.

Τα κοινωνικά μηνύματα που περνάω μέσα από την ιστορία είναι η διαφορετικότητα, η κατανόηση, η συχώρηση και έπειτα η συμπαράσταση. Η διαφορετικότητα, η οποία είναι και το κύριο μήνυμα μέσα από την ταινία, εμφανίζεται με το διαφορετικό χρώμα που έχουν οι χαρακτήρες. Οι αριστεροί χαρακτήρες (ο bigone, ο smallone, ο twinn, ο twina) εμφανίζονται με άσπρο χρώμα ενώ ο δεξιά (victim) με μαύρο. Ο λόγος που οι αριστερά κοροϊδεύουν τον victim είναι οι διαφορές αυτή. Οι πολλοί “επιτίθενται” στους λίγους αλλά και στους λιγότερο ισχυρούς λόγω της **διαφορετικότητάς** τους. Έτσι, οι τέσσερις χαρακτήρες στα αριστερά συμπεριφέρονται με άσχημο τρόπο στον χαρακτήρα δεξιά, ο οποίος είναι και μόνος του. Στην συνέχεια της πλοκής ο smallone ο οποίος βρίσκεται αριστερά **κατανοεί** την άσχημη συμπεριφορά που δέχεται ο victim και με αίσθημα **συμπαράστασης** πηγαίνει στην απέναντι μεριά δίνοντας το χέρι του στον αποξενωμένο victim. Προς το τέλος της πλοκής που ο big one έχει μείνει μόνος του ενώ βρίσκεται καθισμένος στο πάτωμα, ο victim τον παρατηρεί και πηγαίνει προς το μέρος του, δείχνοντας **κατανόηση** για την κατάσταση που βρίσκεται λόγω του ότι έχει περάσει και ο ίδιος από αυτήν. Τέλος, το μήνυμα της **συμπαράστασης** εμφανίζεται και όταν ο victim πηγαίνει στον bigone και του δίνει το χέρι του να τον βοηθήσει να σηκωθεί, έτσι δεν δείχνει μόνο αυτό το νόημα αλλά και την δύναμη του να συγχωρείς και να συμπαραστέκεσαι σε άτομα που το έχουν ανάγκη. Αυτός είναι και ένας τρόπος για να κάνεις τον απέναντι σου να κατανοήσει τα λάθη του.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ :

Σε αυτό το βήμα δημιουργήθηκε το σενάριο της ταινίας ενώ παράλληλα χωρίστηκαν τα πλάνα στα οποία εναλλάσσονται οι σκηνές. Στην ταινία δεν υπάρχουν λόγια και έτσι δεν πραγματοποιούνται διάλογοι μεταξύ των χαρακτήρων, αντ’αυτού κατά τη δημιουργία του σεναρίου προστέθηκαν σημειώσεις για τη δράση που πραγματοποιείται σε κάθε πλάνο. Έτσι ολοκληρώθηκε το σενάριο ενώ κατά τη διάρκεια της δημιουργίας της ταινίας πραγματοποιήθηκαν αλλαγές σε αυτό και πήρε έτσι την τελική του μορφή

Παρουσίαση Σεναρίου

Σκηνή 1

Κοντινό πλάνο στο θύμα. Το θύμα στέκεται καθισμένο στο πάτωμα κρατώντας τα πόδια του με χαμηλωμένο το κεφάλι κοιτώντας το πάτωμα (κλάματα). **Φαίνεται εμφανώς στεναχωρημένο διότι νοιώθει ότι είναι στο περιθώριο.**

Σκηνή 2

Μεγαλώνει το πλάνο και εμφανίζονται στο αριστερό μέρος 4 άτομα-ο μεγάλος, οι δίδυμοι και ο μικρός. Ο μεγάλος κοιτάει το θύμα, το δείχνει με το χέρι του και γελάει, οι δίδυμοι τον κοιτάνε και γελάνε και αυτοί με το θύμα ενώ ο μικρός κοιτάει τους υπόλοιπους δισταχτικά (ακούγονται γέλια). **Ο μεγάλος βρίσκεται με τον μικρό και τους δίδυμους και κοροϊδεύουν το θύμα για τη διαφορετικότητα που έχει.**

Σκηνή 3

Ο μικρός κοιτάει τους υπόλοιπους και πηγαίνει προς το μέρος του θύματος, τον ακουμπάει στην πλάτη και του δίνει το χέρι για να σηκωθεί. Το θύμα γυρίζει, κοιτάει τον μικρό, κοιτάει το χέρι του, το πιάνει και σηκώνεται. **Ο μικρός δεν αντέχει την κοροϊδία που γίνεται στο θύμα και πηγαίνει να του συμπαρασταθεί και εναντιώνεται στην ηγετική προσωπικότητα του μεγάλου.**

Σκηνή 4

Ο μεγάλος κοιτάει τον μικρό που πήγε στο θύμα, τους δείχνει με το χέρι του και γελάει, οι δίδυμοι γελάνε και αυτοί δισταχτικά ενώ κοιτάνε τον μικρό και το θύμα που είναι απέναντι. Έπειτα, κοιτάνε τον μεγάλο, κοιτάζονται μεταξύ τους και πάνε και αυτοί προς το μέρος του θύματος. Ο μεγάλος συνεχίζει να γελάει (γέλια). **Ο μεγάλος βλέπει τον μικρό που πηγαίνει απέναντι και τον κοροϊδεύει και αυτόν μαζί με το θύμα. Οι δίδυμοι καταλαβαίνουν το λάθος τους και ακολουθούν τον μικρό που έκανε το πρώτο βήμα.**

Σκηνή 5

Ο μικρός και το θύμα μιλάνε μεταξύ τους, οι δίδυμοι προσεγγίζουν το θύμα και τον μικρό και πιάνουν και αυτοί συζήτηση μαζί τους. **Οι δίδυμοι καταλαβαίνουν το λάθος τους και παρατάνε τον μεγάλο.**

Σκηνή 6

Κοντινό πλάνο στον μεγάλο. Ο μεγάλος κοιτάει απέναντι τους υπόλοιπους, απορεί που είναι όλοι απέναντι, στεναχωριέται που έμεινε μόνος και κάθεται στο πάτωμα κρατώντας τα πόδια του, με χαμηλωμένο το κεφάλι, κοιτώντας το πάτωμα.

Σκηνή 7

Κοντινό πλάνο στο θύμα, τον μικρό και τους δίδυμους που συζητάνε (OFF ακούγονται κλάματα του μεγάλου), Το θύμα κοιτάει απέναντι. **Το θύμα στεναχωριέται που βλέπει τον μεγάλο παραμερισμένο και ενώ ο μεγάλος τον κοροϊδεύε εκείνος βρίσκει τη δύναμη να τον συγχωρέσει και πάει να τον βοηθήσει.**

Σκηνή 8

Μεγαλώνει το πλάνο, το θύμα πάει προς τον μεγάλο, ο μικρός και οι δίδυμοι συνεχίζουν να συζητάνε.

Σκηνή 9

Το θύμα προσεγγίζει τον μεγάλο, τον ακουμπάει στον ώμο, ο μεγάλος κοιτάει το θύμα, κοιτάει το χέρι του θύματος, το πιάνει. Κοντινό πλάνο στα χέρια που αγγίζονται. Κλίνει το πλάνο .

ΠΡΟΓΡΑΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Ο προγραμματισμός είναι ένα βασικό βήμα διότι μέσα από αυτό μπορείς να γνωρίζεις τον χρόνο τον οποίο χρειάζεται και διαθέτει ο σχεδιαστής για τη δημιουργία της ταινίας. Ακόμα ο σχεδιαστής πρέπει να γνωρίζει πότε και πώς θα ξεκινήσει την παραγωγή της ταινίας και να έχει ένα πρόγραμμα το οποίο θα ακολουθήσει ώστε να καταφέρει να είναι συνεπής και μεθοδικός προς το τελικό αποτέλεσμα. Ο προγραμματισμός είναι ένα από τα βήματα τα οποία δεν ακολούθησα. Η έλλειψη γνώσης που είχα προς το αντικείμενο με δυσκόλευε να κατανοήσω τον χρόνο που χρειάζεται το κάθε βήμα της παραγωγής. Ακόμα, λόγω της έλλειψης γνώσης χρειάστηκε να μπω στη διαδικασία μόρφωσης πάνω στο αντικείμενο του animation αλλά και της δημιουργίας μιας ταινίας .Έτσι από την στιγμή που δεν είχα τις επαρκείς γνώσεις που χρειαζόνταν δεν ήξερα και τον χρόνο που χρειαζόμουν για την ολοκλήρωση της ταινίας αλλά και των επιμέρους κομματιών της. Αυτό ήταν και ένα από τα μεγαλύτερα εμπόδια που αντιμετώπισα, ο χρόνος. Η δημιουργία της ταινίας χρειάστηκε περισσότερο χρόνο από ότι πίστευα, ενώ τα λάθη και οι δυσκολίες που αντιμετώπισα κατά την παραγωγή ενίσχυσαν ακόμα περισσότερο το πρόβλημα αυτό.

4.2.2. Παραγωγή

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

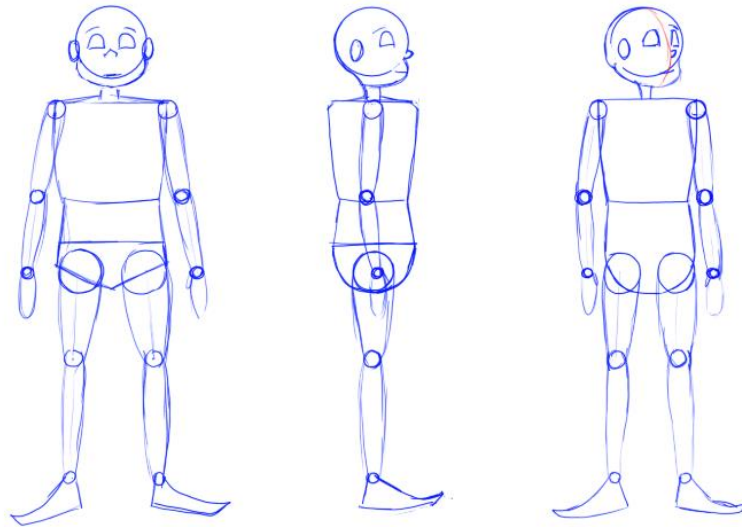
Το βήμα αυτό αποτελεί το πρακτικό κομμάτι της παραγωγής. Το βήμα αυτό αποτελείται από δύο σκέλη, τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και τον σχεδιασμό του περιβάλλοντος. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων αποτελείται από σχέδια τα οποία προτείνουν οι σχεδιαστές ενώ παράλληλα υπάρχουν και εναλλακτικές μεταξύ των σχεδίων για τον κάθε χαρακτήρα. Ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος αποτελεί τον χώρο στον οποίο θα λάβει δράση η πλοκή αλλά και στον οποίο οι χαρακτήρες θα αλληλοεπιδρούν με αυτόν και μέσα σε αυτόν. Παρακάτω γίνεται γίνει ανάλυση των χαρακτήρων αυτών, όσο αναφορά τα χαρακτηριστικά που διαθέτουν, αλλά και της δημιουργίας του περιβάλλοντος σε σχέση με τα στοιχεία και τα μηνύματα που προσδίδει στην ταινία.

Ο λόγος που οι χαρακτήρες ονομάστηκαν με αυτό τον τρόπο είναι διότι το θέμα και η αισθητική της ταινίας βασίζεται στο κοινωνικό μήνυμα που θέλει να περάσει. Έτσι, τονίζεται περισσότερο η πλοκή και λιγότερο οι χαρακτήρες. Ακόμα και ο σχεδιασμός των χαρακτήρων χαρακτηρίζεται από απλότητα θέλοντας έτσι να δώσει μια ουδέτερη νότα στην προβολή των χαρακτήρων και να επικεντρωθεί περισσότερο στην πλοκή. Ο σκοπός της ταινίας δεν είναι να εστιάσουμε στους χαρακτήρες αλλά στην πλοκή και έπειτα στο κοινωνικό μήνυμα που θέλει να προβάλλει. Η ταινία αποτελείται από πέντε χαρακτήρες : Ο Bigone, ο Smallone, ο Victim, ο Twina και ο Twinn.



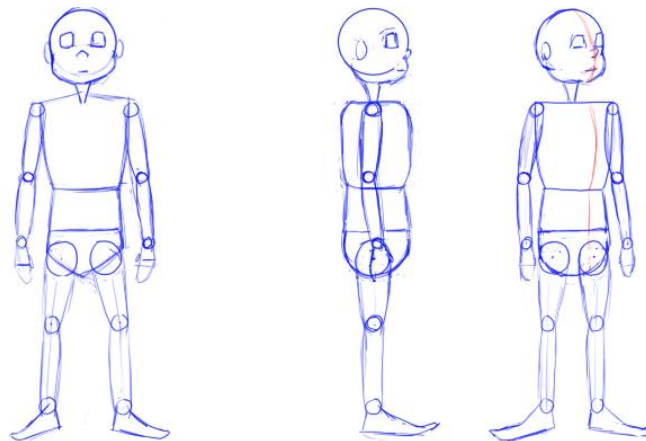
Εικόνα 4-1: Προσχέδια διαμόρφωσης στυλ χαρακτήρων

- Ο Big one είναι βασικός χαρακτήρας της ταινίας καθώς αντιπροσωπεύει τον κακό της πλοκής. Τα χαρακτηριστικά που τον αντιπροσωπεύουν είναι η ηγετική του προσωπικότητα, η επιβλητικότητά που έχει αλλά και η αναζήτηση προσοχής. Το όνομά του αντικατοπτρίζεται με το μέγεθος που διαθέτει καθώς ένα άτομο με μεγαλύτερο όγκο προβάλλει περισσότερη ισχύ. Ο big one είναι το πρώτο άτομο που ξεκινά αυτήν την αρνητική συμπεριφορά προς τον Victim παροτρύνοντας και τους υπόλοιπους να τον ακολουθήσουν, στην ουσία ο big one είναι ο οδηγός στη δράση των υπολοίπων χαρακτήρων που βρίσκονται δίπλα του.



Εικόνα 4-2: Φύλλο μοντέλου *big one*

- Ο *small one* είναι ο πρώτος χαρακτήρας που πηγαίνει να βοηθήσει τον *victim*. Τα χαρακτηριστικά που τον αντιπροσωπεύουν είναι η καλοσύνη, η ευγένεια αλλά και η συμπόνια προς τον κόσμο γύρω του. Παρά το μικρό του μέγεθος έχει το θάρρος να κάνει το πρώτο βήμα και να βοηθήσει το άτομο που έχει ανάγκη ενώ βλέπει ότι όλοι οι υπόλοιποι δεν συμμερίζονται την ίδια σκέψη με αυτόν.

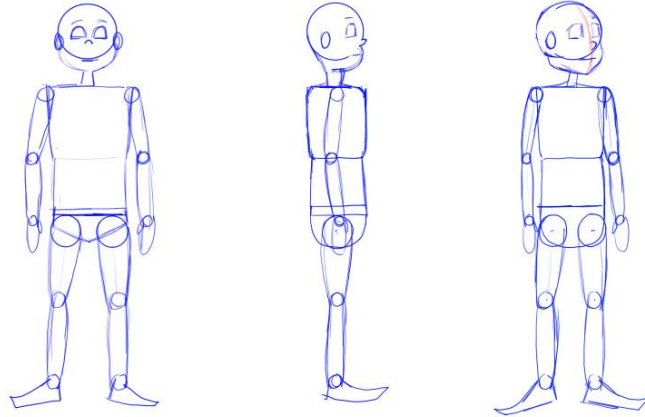


Εικόνα 4-3: Φύλλο μοντέλου *small on*

- Οι *twins* ή αλλιώς *twin n* και *twin a* αντιπροσωπεύουν το σύνολο, την πλειοψηφία, το κοινό. Τα χαρακτηριστικά που τους αντιπροσωπεύουν είναι ο δισταγμός αλλά και η καλοσύνη. Στην αρχή ακολουθούν την αρνητική συμπεριφορά που προβάλλει ο *big one* αλλά μετά το

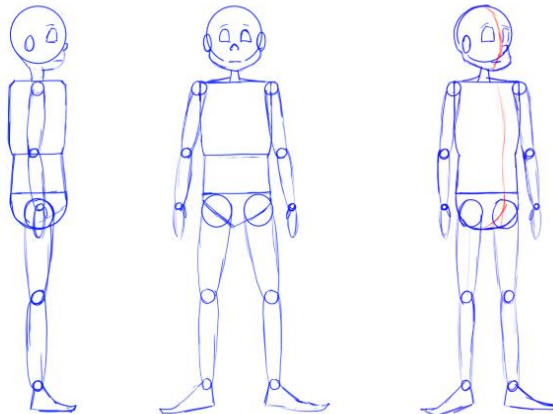
πρώτο βήμα που κάνει ο small one κατανοούν τις πράξεις τους και πηγαίνουν και αυτοί με την σειρά τους προς τον victim αφήνοντας έτσι μόνο του τον big one.

TWIN A



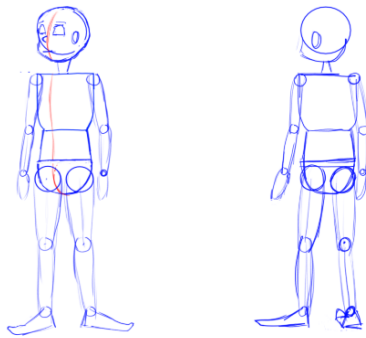
Εικόνα 4-4: Φύλλο μοντέλου twin A

TWIN N



Εικόνα 4-5: Φύλλο μοντέλου twin N

- Ο Victim είναι ένα κύριος χαρακτήρας στην πλοκή της ταινίας. Όπως λέει και το όνομα του είναι το θύμα της κατάστασης. Τα χαρακτηριστικά που τον αντιπροσωπεύουν είναι η καλοσύνη, η συμπονετικότητα, η ικανότητα να συγχωρεί αλλά και η ευαισθησία που διαθέτει. Στην συμπεριφορά που αντιμετώπιζε από τους υπόλοιπους δεν είχε το θάρρος να ανταπεξέλθει αλλά όταν κατάφερε να σηκωθεί με τη βοήθεια των γύρω του και είδε τον big one που βρισκόταν μόνος του είχε τη δύναμη να τον συγχωρέσει αλλά και να του συμπαρασταθεί. Έτσι, με αυτόν τον τρόπο περνάει το μήνυμα ότι μερικές φορές η καλή αντιμετώπιση στην κακή συμπεριφορά μπορεί να αλλάξει τον τρόπο σκέψης και δράσης των ατόμων που την επιλέγουν.



Εικόνα 4-6: Φύλλο μοντέλου Victim

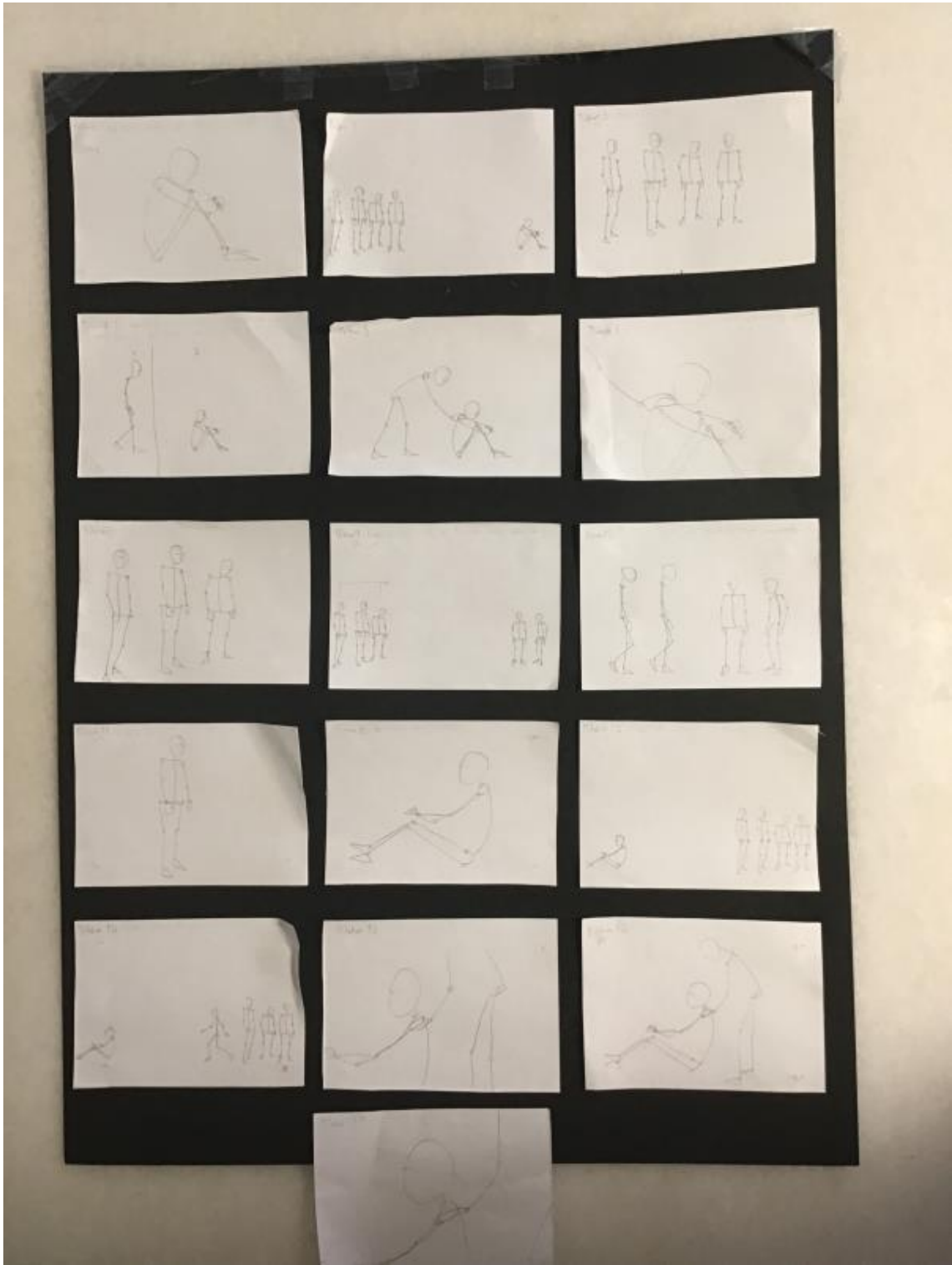
Το background προσθέτει πολλά στοιχεία στα μηνύματα της ταινίας. Το background αποτελείται από ένα μαύρο φόντο στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης ενώ προς την αριστερή πλευρά είναι άσπρο. Οι χαρακτήρες που βρίσκονται στην μαύρη πλευρά είναι άσπροι ενώ αυτοί που βρίσκονται στην άσπρη πλευρά είναι μαύροι. Κάθε φορά που ο κάθε χαρακτήρας περνά προς την απέναντι πλευρά που έχει διαφορετικό χρώμα αλλάζει και το δικό του. Δηλαδή αν ένας χαρακτήρας με άσπρο χρώμα πάει προ την πλευρά που είναι άσπρη, αυτομάτως γίνεται μαύρο το χρώμα του. Η εναλλαγή των χρωμάτων στους χαρακτήρες δεν βλέπουμε να τους απασχολεί. Έτσι, η εναλλαγή αυτή δείχνει ότι η διαφορετικότητα η οποία μπορεί να προέρχεται από οτιδήποτε και στην προκειμένη περίπτωση από το χρώμα δεν είναι κάτι το οποίο πρέπει να επηρεάζει. Ακόμα, κάθε φορά που ένας χαρακτήρας περνά προς την πλευρά που το φόντο έχει διαφορετικό χρώμα το background σε εκείνη την απόχρωση μεγαλώνει. Έτσι κάθε φορά που περνάνε οι χαρακτήρες προς την άσπρη πλευρά το φόντο εκεί καλύπτει όλο και περισσότερο χώρο στην οθόνη. Έτσι στην αρχή ο victim βρίσκεται μόνος του σε λιγότερο χώρο ενώ προς το τέλος της ταινίας παρατηρείται ότι ο bigone βρίσκεται ακριβώς στην ίδια θέση με το άτομο που κοροϊδεύει. Με αυτόν τον τρόπο προβάλεται και ένα μήνυμα τιμωρίας προς τις άσχημες συμπεριφορές.

ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΩΝ ΘΕΜΑΤΙΚΩΝ ΤΡΑΓΟΥΔΙΩΝ

Σε αυτό το βήμα πραγματοποιείται η δημιουργία των τραγουδιών που θα λένε οι χαρακτήρες. Η σύνθεση των θεματικών τραγουδιών έχει χρησιμοποιηθεί συχνά σε ταινίες της Disney, όπου και άρχισε να πρωτοεμφανίζεται. Το βήμα αυτό πραγματοποιείται σε ταινίες μόνο όταν υπάρχει ανάγκη. Στη συγκεκριμένη ταινία δεν υπάρχει αυτή η ανάγκη αφού δεν υπάρχουν τραγούδια που λένε οι χαρακτήρες.

STORYBOARDING

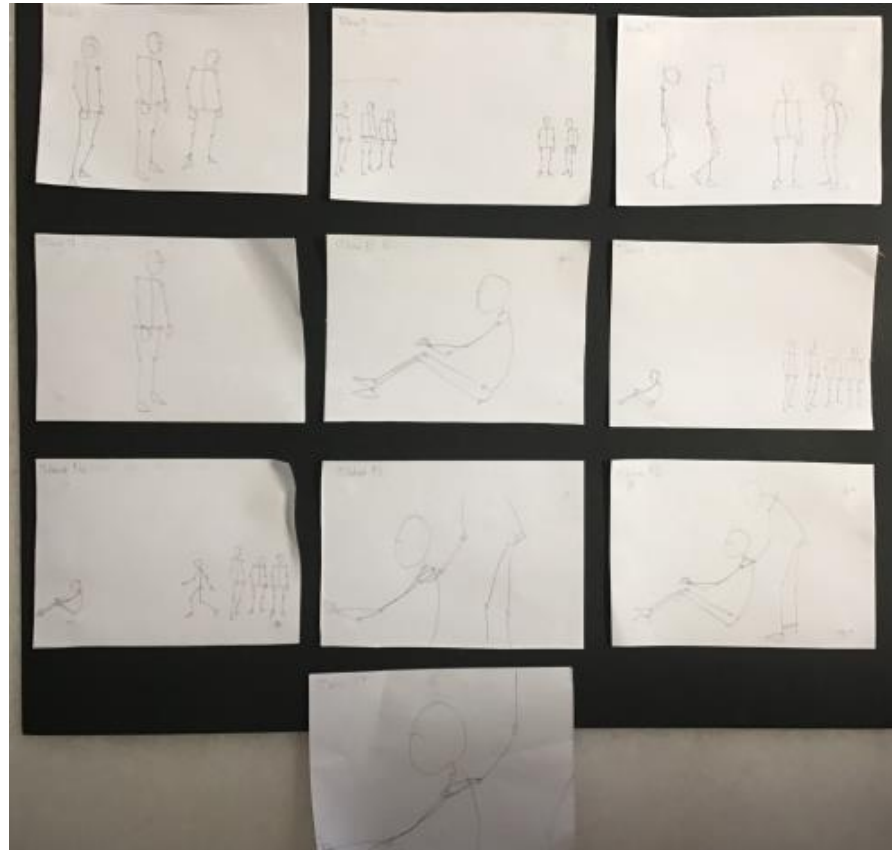
Σε αυτό το βήμα δημιουργούνται οι πίνακες ιστοριών οι οποίοι είναι εικόνες από πρόχειρα σκίτσα τα οποία απεικονίζουν την πλοκή της ταινίας και ακολουθούν τη ροή του σεναρίου. Ο τρόπος με τον οποίο δημιούργησα τον πίνακα ιστοριών είναι ο εξής : αρχικά πήρα ένα χαρτόνι μεγέθους A1 και τοποθέτησα πάνω μικρά κομμάτια χαρτιού ίδιου μεγέθους μεταξύ τους. Στην συνέχεια σχεδίασα τις βασικές πόζες που θα είχαν οι χαρακτήρες αλλά και τα βασικά πλάνα που θα υπήρχαν κατά τη διάρκεια της πλοκής πάνω στα μικρά χαρτιά. Τέλος όπως και στην διόρθωση του σεναρίου έτσι και εδώ αφαίρεσα και πρόσθεσα τα storyboards τα οποία χρειαζόνταν. Στην εικόνα που ακολουθεί παρουσιάζεται η τελική μορφή των storyboards.



Εικόνα 4-7: Τελική μορφή storyboards (συνολική εικόνα)



Εικόνα 4-8: Τελική μορφή storyboards (εικόνα Α)



Εικόνα 4-9: Τελική μορφή storyboards (εικόνα Β)

CONCEPTART

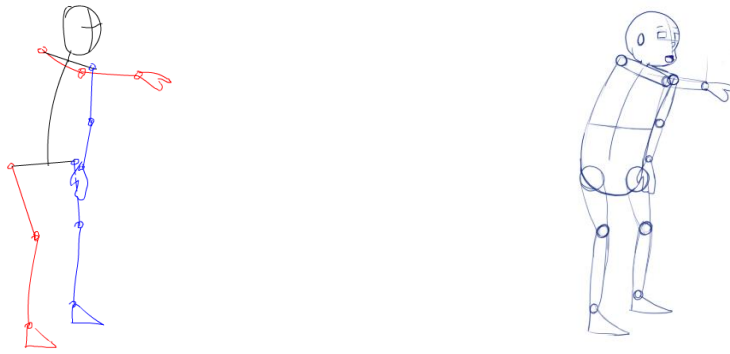
Σε αυτό το βήμα σχεδιάζονται αναλυτικά όλα τα στοιχεία τα οποία εμπλέκονται στην ταινία, από τους χαρακτήρες μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Στην περίπτωση της ταινίας που δημιουργήθηκε στην παρούσα διπλωματική εργασία το βήμα αυτό πραγματοποιείται με απλότητα, καθώς δεν υπάρχουν αντικείμενα ούτε πολλά στοιχεία στο background. Έτσι, στο συγκεκριμένο βήμα περιλαμβάνονται οι χαρακτήρες καθώς και το background σε όλα τα στάδιά του. Τα στάδια του φόντου αποτελούνται από όλες τις φορές στις οποίες μεγαλώνει η άσπρη πλευρά και καλύπτει όλο και περισσότερο τη μαύρη.

ΗΧΟΓΡΑΦΙΣΗ ΦΩΝΗΣ

Σε αυτό το βήμα πραγματοποιείται η ηχογράφηση των φωνών που θα έχουν οι χαρακτήρες. Η διαδικασία αυτή είναι προαιρετική καθώς σε κάποιες ταινίες οι χαρακτήρες μπορεί να μην έχουν φωνές. Έτσι και στην ταινία που δημιουργήθηκε στην παρούσα εργασία οι φωνές των χαρακτήρων περιορίζονται μόνο στις σκηνές που οι χαρακτήρες γελάνε και έτσι ακούγονται γέλια αλλά και στις σκηνές που οι χαρακτήρες κλαίνε και ακούγονται αντίστοιχα κλάματα.

ΕΜΨΥΧΩΣΗ

Σε αυτό το βήμα δημιουργούνται πρώτα τα βασικά σχέδια στις πόζες που θα έχουν οι χαρακτήρες στην κίνησή τους και στην συνέχεια σχεδιάζονται οι ενδιάμεσες πόζες. Αρχικά σχεδιάστηκαν οι βασικές πόζες στην κίνηση των χαρακτήρων μέσω απλών σχεδίων όπου οι χαρακτήρες είχαν την μορφή μιας πιο απλής φιγούρας. Στη συνέχεια προστέθηκαν οι ενδιάμεσες πόζες που χρειαζόνταν, χρησιμοποιώντας ακόμα αυτήν την απλή μορφή για τους χαρακτήρες, κάνοντας την κίνηση να έχει ροή και να φαίνεται αληθινή. Έπειτα πάνω από αυτές τις απλές πόζες προστέθηκε στους χαρακτήρες μια πιο προχωρημένη μορφή όπου διακρίνονται τα βασικά χαρακτηριστικά του προσώπου τους αλλά και του σχήματός τους. Τέλος, προστέθηκαν οι εκφράσεις του προσώπου σε όλες τις εναλλαγές που χρειαζόνταν κατά την πορεία της πλοκής.

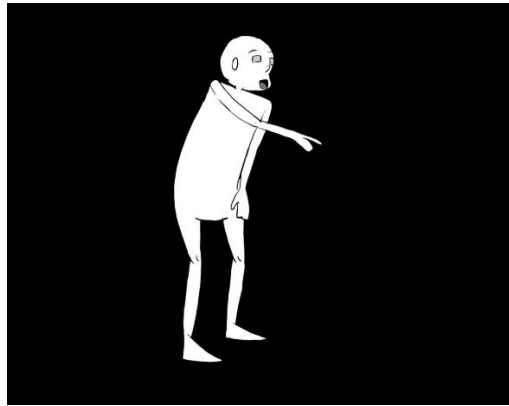


Εικόνα 4-10: Στάδια διαδικασίας σχεδίασης χαρακτήρων (απλή φιγούρα αριστερά, πιο προχωρημένη μορφή δεξιά)

4.2.3. Μετά την παραγωγή

ΜΕΛΑΝΩΜΑ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΣ

Σε αυτό το βήμα πραγματοποιείται η επιλογή των χρωμάτων η οποία έχει μεγάλη βαρύτητα καθώς μπορεί να δώσει μεγάλη αισθητική σημασία στο τελικό αποτέλεσμα. Αρχικά περάστηκαν από πάνω όλα τα σχέδια με τους χαρακτήρες με ένα συγκεκριμένο πενάκι ώστε οι χαρακτήρες να είναι στο ίδιο ύφος και στη συνέχεια σειρά είχε το χρώμα. Αρχικά προστέθηκε χρώμα στο περίγραμμα όλων των χαρακτήρων. Μετά χρωματίστηκε το εσωτερικό των χαρακτήρων είτε με μαύρο είτε με άσπρο χρώμα ενώ έμειναν για το τέλος τα πλάνα όπου οι χαρακτήρες περνάνε από την απέναντι πλευρά, όπου το φόντο αλλάζει χρώμα και έτσι αλλάζει σταδιακά και το χρώμα των χαρακτήρων. Έτσι, όταν στην αρχή πέρναγε μόνο το πόδι του χαρακτήρα στην απέναντι πλευρά άλλαζε χρώμα και το εσωτερικό του αλλά και το περίγραμμά του ενώ όσο αυτός πλησίαζε περισσότερο άλλαζαν χρώμα και τα υπόλοιπα μέρη του σώματος. Όπως ανέφερα και παραπάνω οι τέσσερις χαρακτήρες που βρίσκονται αριστερά έχουν μαύρο περίγραμμα και άσπρο χρώμα εσωτερικά, ενώ στην αρχή ο ένας χαρακτήρας και έπειτα οι άλλοι τρεις που περνάνε προς τη δεξιά πλευρά έχουν άσπρο περίγραμμα και μαύρο χρώμα στο εσωτερικό τους.



Εικόνα 4-11: Χαράκτηρας χωρίς χρώμα (αριστερά) και χαράκτηρας με χρώμα (δεξιά)

ΦΟΝΤΟ / ΙΣΤΟΡΙΚΟ

Σε αυτό το βήμα πραγματοποιείται ο χρωματισμός του περιβάλλοντος και του φόντου με την ίδια διαδικασία με τους χαρακτήρες. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο χρωματισμός στο background είναι απλός καθώς χρωματίστηκε η αριστερή πλευρά με το ίδιο ακριβώς μαύρο που είχαν οι χαρακτήρες ενώ αντίστοιχα η δεξιά πλευρά με το ίδιο ακριβώς άσπρο.





Εικόνα 4-12: Φόντο σε όλα τα στάδια

ΟΠΤΙΚΑ ΕΦΕ

Το βήμα αυτό ασχολείται με την αλλαγή της γωνίας της κάμερας, την επεξεργασία πιθανών λαθών, τη διόρθωση του φωτισμού, την ταχύτητα της κίνησης, την ατμόσφαιρα των σκηνών κ.α. και στοχεύει στην τελική εμφάνιση της ταινίας. Στο σημείο αυτό άλλαξα τον χρόνο της κίνησης των χαρακτήρων σε κάποια πλάνα ενώ ακόμα πρόσθεσα και ένα εφέ το οποίο ασχολείται με την κίνηση του φόντου από πίσω. Όταν οι χαρακτήρες πέρασαν στην απέναντι πλευρά το φόντο μεγάλωνε. Η αλλαγή αυτή του μεγέθους στο background δημιουργήθηκε με ένα συγκεκριμένο οπτικό εφέ. Έτσι για να εξοικονομηθεί χρόνος και να μην χρειαστεί η σχεδίαση της αλλαγής του χρώματος στο φόντο frame by frame χρησιμοποιήθηκε αυτό το εφέ το οποίο έχει τη δυνατότητα να δίνει μια αίσθηση σαν να κινείται το φόντο από πίσω και να μεγαλώνει ή να μικραίνει αντίστοιχα από μόνο του.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΗΧΟΥ

Στο συγκεκριμένο βήμα, μέσω προγραμμάτων δημιουργούνται ή ηχογραφούνται οι ήχοι που χρειάζεται η ταινία. Οι ήχοι της ταινίας αποτελούνται από τα βήματα των χαρακτήρων ενώ ήχοι μπορεί να θεωρηθούν και τα γέλια των χαρακτήρων στα σημεία που οι χαρακτήρες γελάνε ή τα κλάματα των χαρακτήρων όταν αυτοί κλαίνε.

ΜΟΥΣΙΚΗ

Η μουσική στην ταινία, είναι πρωτότυπη. Οι ήχοι που χρησιμοποιήθηκαν είναι 2 βιολιά, 1 τσέλο, 1 βιόλα και κρουστά. Κυριαρχεί η αντίστιξη μεταξύ του βιολιού στην πλευρά του Victim και του τσέλο με τη βιόλα στην πλευρά του Bigone.

Η μουσική της ταινίας δημιουργήθηκε με το πρόγραμμα Pro Tools, κάρτα ήχου SSL, κονβέρτορας SSL, το export στα 48.000 KHz και 24 bit. Το programming έγινε στο studio QUERENCIA.

4.3. Συμπεράσματα υλοποίησης

Μέσα από της διαδικασία υλοποίησης της ταινίας “Blank Color” κατανόησα τις δυσκολίες και τις απαιτήσεις που έχει ένα τέτοιο εγχείρημα. Ο χρόνος είναι ένα βασικό εμπόδιο που συνάντησα καθώς δεν περίμενα να διαρκέσει τόσο καιρό η υλοποίηση της ταινίας καθώς κάποια βήματα που χρειάστηκε να κάνω ήταν αρκετά απαιτητικά όχι μόνο ως προς τη δημιουργικότητα που χρειαζόταν να έχω αλλά και ως προς την επαναληπτικότητα που απαιτούσαν. Ακόμα λόγω της έλλειψης γνώσης που είχα πάνω στο αντικείμενο χρειάστηκε να προβώ σε διορθώσεις σε κάποια κομμάτια τα οποία τα είχα αντιμετωπίσει με λάθος τρόπο. Οι διορθώσεις αυτές γίνονταν μετά τη συνειδητοποίηση των λαθών, πράγμα το οποίο έκανε ακόμα πιο δύσκολη τη διαδικασία διότι όσο προχωρούσα εμφανίζονταν ολοένα και περισσότερες απαιτήσεις και ανάγκες που χρειαζόνταν για την υλοποίησης της ταινίας. Έτσι όχι μόνο μεγάλωνε ο όγκος της δουλειάς αλλά χρειαζόταν και περισσότερος χρόνος για την επίλυση των λαθών. Σε αυτήν τη διαδικασία δεν υπήρχαν μόνο δυσκολίες αλλά και δημιουργικά κομμάτια στα οποία ο χρόνος για την πραγματοποίησή τους περνούσε ευχάριστα. Παρά τις δυσκολίες και τον αρκετό χρόνο που χρειάστηκε για την υλοποίηση της ταινίας, η χαρά να βλέπεις τα σχέδια σου να “παίρνουν ζωή” δεν ανταλλάσσεται με τίποτα. Η διαδικασία αυτή με βοήθησε να κατανοήσω τη συμπάθεια και το πάθος που έχω για την τέχνη της εμψύχωσης καθώς μέσα από την ενασχόληση μου με το animation συνειδητοποίησα την καλλιτεχνική πλευρά αυτού του επαγγέλματος. Επίσης τα όρια δημιουργίας που διαθέτει το animation δεν σταματούν και δεν περιορίζονται δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στους σχεδιαστές να υπερβούν τα δεδομένα που έχουν μέχρι και εκείνη την στιγμή και να δημιουργήσουν σχέδια τα οποία δεν έχουν υπάρξει στο παρελθόν. Τέλος, οι γνώσεις και οι εμπειρίες που απέκτησα μετά από αυτήν τη διαδικασία είναι αρκετές μέσα στον χρόνο που είχα και μου δίνουν τη δυνατότητα να συνεχίσω να ασχολούμαι με το αντικείμενο αυτό και το εξελίξω περαιτέρω.

5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα συμπεράσματα της παρούσας διπλωματικής εργασίας όπως αυτά προέκυψαν μέσω της ενασχόλησής μου με την τέχνη της εμψύχωσης.

Η μελέτη που πραγματοποίησα στο animation με βοήθησε να κατανοήσω τις πολλές διαφορετικές δυνατότητες που έχει αλλά και τη δυνατότητα συμμετοχής του σε έναν μεγάλο αριθμό επαγγελματιών. Η ανάπτυξη των τεχνικών animation και η ευρεία χρήση τους σε διάφορες βιομηχανίες δημιουργεί αυξημένη ζήτηση για επαγγελματίες που έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις στον τομέα αυτό. Το μέσο αυτό δεν περιορίζεται στον χώρο των ταινιών κινουμένων σχεδίων, αλλά επεκτείνεται σε πολλούς άλλους τομείς. Μπορεί να συμμετέχει στη δημιουργία video παιχνιδιών, διαφημίσεων, εκπαιδευτικού υλικού, αρχιτεκτονικής, εικαστικών καλλιτεχνικών έργων και πολλών άλλων. Οι τεχνικές animation εξελίσσονται συνεχώς, προσφέροντας νέες δυνατότητες και εργαλεία. Αυτό δίνει στους επαγγελματίες του animation τη δυνατότητα να είναι ευέλικτοι και καινοτόμοι, ενσωματώνοντας νέες τεχνικές στη δουλειά τους και δημιουργώντας μοναδικές εμπειρίες για το κοινό. Η συμμετοχή του animation σε πολλούς τομείς δημιουργεί ευκαιρίες απασχόλησης για επαγγελματίες σε διάφορους κλάδους. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση της απασχόλησης στον τομέα του animation και σε ανάπτυξη της βιομηχανίας γενικότερα. Στην ανάπτυξη τεχνολογίας, η αναμενόμενη αύξηση της εξοικείωσης με το animation δείχνει επίσης ότι η τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε αυτόν τον τομέα μπορεί να εξελιχθεί και να βελτιωθεί. Αυτό θα οδηγήσει σε πιο προηγμένα εργαλεία, λογισμικά και τεχνικές που θα κάνουν το animation πιο προσιτό και ευέλικτο για το ευρύτερο κοινό.

Επίσης μέσα από την έρευνα συνειδητοποιούμε ότι το animation μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσον για να επηρεάσει την κοινωνία μας. Το animation είναι ένα μέσο επικοινωνίας που μπορεί να μεταδώσει ισχυρά μηνύματα και να έχει σημαντική επίδραση στον κόσμο. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διαβιβάσει κοινωνικά, πολιτικά ή περιβαλλοντικά μηνύματα και να προκαλέσει συναισθηματικές ή γνωστικές αντιδράσεις. Ακόμα εξυπηρετεί ως μέσο ψυχαγωγίας, παρέχοντας διασκέδαση και απόλαυση στην κοινωνία. Επίσης, μπορεί να έχει παιδαγωγική αξία, προσφέροντας εκπαιδευτικό περιεχόμενο με τρόπο που να είναι ευχάριστο και προσιτό στα παιδιά και τους ενήλικες. Σχολεία, πανεπιστήμια και άλλοι εκπαιδευτικοί φορείς μπορούν να ενσωματώσουν το animation στα προγράμματά τους και να παρέχουν τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες στους μαθητές. Καθώς ο κόσμος γίνεται πιο εξοικειωμένος με το animation, αναμένεται να δημιουργηθεί ένα περιβάλλον όπου οι άνθρωποι θα μπορούν να εκφραστούν δημιουργικά μέσω αυτού του μέσου και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους με

αυτοδιδασκαλία. Η πρόσβαση σε online πλατφόρμες, μαθήματα και εργαλεία μπορεί να επιτρέψει στους ανθρώπους να αποκτήσουν γνώσεις και να εξασκηθούν αυτοδίδακτα.

Το animation μπορεί να διασχίσει γλωσσικά και πολιτισμικά εμπόδια, επιτρέποντας την ανταλλαγή ιδεών, ιστοριών και αξιών μεταξύ διαφορετικών κοινοτήτων και πολιτισμών. Αυτό μπορεί να συμβάλει στην κατανόηση, την ανοχή και την προαγωγή της πολυπολιτισμικότητας. Επίσης το animation μπορεί να λειτουργήσει ως μέσο διαμόρφωσης της κουλτούρας και δημιουργίας κοινωνικής συνέργειας μέσω της κοινής αναφοράς και της κοινής εμπειρίας παρακολούθησης. Επί πλέον, μέσω του animation, μπορούν να αναδειχθούν κοινωνικά ζητήματα και προβλήματα, προκαλώντας συζήτηση και ευαισθητοποίηση. Το animation μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο για την προώθηση της αλλαγής και της κοινωνικής βελτίωσης.

Ο κόσμος δεν είναι τόσο εξοικειωμένος με το εργαλείο του animation αλλά με το πέρασμα του χρόνου αυτό γίνεται όλο και περισσότερο γνωστό. Η αναμενόμενη εξάπλωση του animation στο μέλλον υποδηλώνει ότι ο κόσμος θα αντιληφθεί και θα εκτιμήσει περισσότερο την αξία και τη δυναμική αυτού του εργαλείου. Αυτό θα οδηγήσει σε αυξημένη ανάπτυξη και διάδοση του animation σε διάφορους τομείς και κοινότητες.

Η εμπειρία μου με το animation, αποκάλυψε τις δυσκολίες που συνοδεύουν τη διαδικασία δημιουργίας animation. Αυτό περιλαμβάνει τεχνικές προκλήσεις, χρονοβόρες διαδικασίες και απαιτητικό χειρισμό λογισμικών και εργαλείων. Η αντιμετώπιση αυτών των δυσκολιών απαιτεί αφοσίωση, υπομονή και επιμονή. Παρά τις δυσκολίες, η εμπειρία μου αποκάλυψε επίσης την έκφραση και τη δημιουργικότητα που προσφέρει αυτό το μέσο. Έτσι μέσω της ενασχόλησης με το συγκεκριμένο αντικείμενο κατάφερα να εκφράσω ιδέες και συναισθήματα μέσω των κινούμενων σχεδίων, να δημιουργήσω ένα κόσμο και χαρακτήρες και να μεταδώσω ένα κοινωνικό μήνυμα. Η εμπειρία με το animation με οδήγησε στην ανάπτυξη δεξιοτήτων στον τομέα αυτό. Καθώς αντιμετώπιζα τις δυσκολίες και εξερευνούσα διάφορες τεχνικές και εργαλεία, απόκτησα γνώσεις και εμπειρία που με βοήθησε να βελτιώσω τις δεξιότητές μου και να αναπτύξω το δικό μου έργο.

Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την προσέγγιση και την επεξεργασία του θεωρητικού σκέλους της έρευνας (βιβλιογραφική έρευνα και ανάλυση υφιστάμενων ταινιών με αντίστοιχο θεματικό αντικείμενο) είναι κλασική και δοκιμασμένη και δεν προτείνονται αλλαγές στην εφαρμογή της. Διαφοροποιήσεις στα μεθοδολογικά βήματα θα εφάρμοζα, εάν η εργασία ξεκινούσε από την αρχή, στην υλοποίηση της ταινίας μικρού μήκους με βάση τις γνώσεις και την εμπειρία που απόκτησα. Οι αλλαγές αυτές αφορούν στα εξής: (α) πιο οργανωμένο χρονοδιάγραμμα, δεδομένου ότι πλέον υπάρχει γνώση για το χρόνο που απαιτεί κάθε βήμα

υλοποίησης (β) μεγαλύτερη έμφαση στα storyboards και στη διαδικασία σχεδίασης των χαρακτήρων (γ) αλλαγή του τρόπου επεξεργασίας των σταδίων υλοποίησης (στην παρούσα εργασία πρώτα σχεδιάσα τους σκελετούς και μετά πρόσθεσα τους χαρακτήρες, ενώ αν ξεκινούσα από την αρχή θα κατασκεύαζα ταυτόχρονα σκελετούς και χαρακτήρες), (δ) μεγαλύτερη έμφαση στο background εξ'αρχής (λόγω έλλειψης γνώσης δεν ήξερα πως να το δομήσω σωστά σαν ιδέα).

Σε συνέχεια της διπλωματικής τα θέματα με τα οποία θα ήθελα να ασχοληθώ είναι ο τρόπος δημιουργίας συμβολισμών μέσα απο την πλοκή, η δημιουργία χαρακτήρων αλλά και η δυνατότητα συνδυασμών διαφορετικών ειδών animation, με τέτοιο τρόπο ώστε να ενισχύονται τα μηνύματα που περνά μια ταινία animation. Ακόμα, ο τρόπος με τον οποίο ένας συγκεκριμένος τρόπος σχεδίασης επηρεάζει την ψυχολογία του θεατή, δημιουργώντας του συναισθήματα.

6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. <https://hellenicus.lib.aegean.gr/handle/11610/17736>
2. <https://hellenicus.lib.aegean.gr/handle/11610/17577>
3. <https://hellenicus.lib.aegean.gr/handle/11610/9210>
4. <https://journal.animationstudies.org/>
5. <https://el.wikipedia.org/wiki/Animation>
6. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/viewFile/80/68>
7. <https://www.uptownmotions.com/blog/animation-and-human-psychology-why-motion-has-such-a-significant-impact-on-emotion/>
8. https://www.youtube.com/watch?v=fpBpAJxfzF4&ab_channel=TonikoPantoja
9. https://www.youtube.com/watch?v=EOb1BijMBjU&ab_channel=TonikoPantoja
10. https://www.youtube.com/watch?v=t-crXRMju-Y&ab_channel=DavidFinch
11. https://www.youtube.com/watch?v=6qkZLUxmUpU&ab_channel=BobboAndonova
12. <https://www.uptownmotions.com/blog/animation-and-human-psychology-why-motion-has-such-a-significant-impact-on-emotion/>
13. <https://journal.animationstudies.org/sara-alvarez-sarrat-innocent-and-invisible-women-behind-bars-in-animated-documentaries/>
14. <https://journal.animationstudies.org/goolam-hassen-race-and-identity-and-the-celebration-of-black-excellence-an-analysis-of-animated-representations-of-blackness-in-shawn-jay-z-carters-the-story-of-oj-runne/>
15. <https://journal.animationstudies.org/debjani-mukherjee-animated-documentary-as-a-social-tool/>
16. <https://examples.yourdictionary.com/common-examples-of-social-issues.html>
17. <https://open.lib.umn.edu/socialproblems/chapter/1-1-what-is-a-social-problem/>
18. https://en.wikipedia.org/wiki/Social_issue
19. <https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/>
20. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>
21. <https://www.renderforest.com/blog/2d-animation>

22. Γιάννης Βασιλιάδης, “Animation - Ιστορία και αισθητική του κινουμένου σχεδίου”, Εκδόσεις Αιγόκερως, 2006.
23. Γιάννης Βασιλιάδης, “Animation – Το κινούμενο Σχέδιο”, Εκδόσεις Καστανιώτη, 1985.

7. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ : Εικόνες από τη διαδικασία παραγωγής της ταινίας

