

# Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΤΗΣ ΕΜΨΥΧΩΣΗΣ ΚΟΥΚΛΑΣ ΣΤΗΝ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ ΜΕ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Διπλωματική Εργασία Προπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών

**Η Τεχνική της Εμφύχωσης Κούκλας στην Παραστατική  
Κινηματογραφία με Υλοποίηση**

Επιμέλεια Εργασίας : Πλακόπουλος Ευστάθιος  
Α.Μ. 511/2004042

Επιβλέπων Καθηγητής : Κυριακουλάκος Παναγιώτης

Τριμελής Επιτροπή : Κυριακουλάκος Παναγιώτης  
Μπρισνόβαλη Αγγελική  
Οικονομίδου Φλωρεντία

Σύρος, Οκτώβριος 2013

Ευχαριστίες

## Περιεχόμενα

<b>Πρόλογος</b>	9	<b>Παράρτημα II</b>	127
Ορολογία	10	Η διαδικασία του Ιδεασμού	128
Σύντομη αναφορά στις τεχνικές του animation	12	Η διαδικασία της Συγγραφής σεναρίου	131
<b>Εισαγωγή</b>	17	Διαδικασία επιλογής και ανάλυσης του soundtrack	134
Στόχοι εργασίας	18	Διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής μοντέλων και σκηνικών	136
Διάρθρωση εργασίας	18	Διαδικασία δημιουργίας storyboard	140
<b>Ιστορική αναδρομή</b>	21	Διαδικασία εγγραφής ηχητικών εφέ	141
Οι πρώτες πρακτικές της τεχνικής	22	Διαδικασία συγκρότησης animatic	141
Η αρχή των παραγωγών μεγάλου μήκους ταινιών	23	Διαδικασία κινηματογράφησης	142
Η εξάπλωση της stop-motion τεχνικής σε όλον τον κόσμο	29	Διαδικασία editing/montage	144
Η άνθηση του μέσου	31	Διαδικασία τελικού editing/montage	145
Ο προσωρινός παραγκωνισμός της τεχνικής	33	<b>Παράρτημα III</b>	147
Η ανάπτυξη τεχνικών διαδικασιών	34	Σενάριο μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metalhead”	148
Η σηματοδότηση της νέας εποχής της εμψύωσης κούκλας	40	Storyboards της μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metalhead”	156
Συμπεράσματα της ιστορικής εξέλιξης της τεχνικής stop-motion	50	<b>Αναφορές</b>	163
<b>Οι Αρχές της Εμψύωσης</b>	55	Βιβλιογραφία	164
Οι Αρχές της Εμψύωσης από τη σκοπιά της stop-motion τεχνικής	56	Ιστότοποι	164
Παράδειγμα Εφαρμογής	63	Φιλμογραφία	167
<b>Ανάλυση Πρότυπων Έργων</b>	67	<b>Ευρετήρια</b>	169
Le Roman de Renard	68	Ευρετήριο ονομάτων και όρων	170
The Nightmare Before Christmas	74	Ευρετήριο εικόνων	191
Robot Chicken	81	Ευρετήριο διαγραμμάτων	197
<b>Τεχνική και Αισθητική</b>	87	Ευρετήριο πινάκων	197
Προσωπική Υλοποίηση	88		
Διαδικασία υλοποίησης	88		
Συσχέτιση επιλεγμένων τεχνικών και αισθητικής	90		
<b>Συμπεράσματα</b>	97		
Σύνοψη: Τελικά συμπεράσματα	98		
<b>Παράρτημα I</b>	103		
Ιδεασμός	105		
Συγγραφή σεναρίου	105		
Δημιουργία storyboard (Εικονογραφημένο Σενάριο)	107		
Εγγραφή διάλογων, ηχητικών εφέ και soundtrack	108		
Συγκρότηση Animatic	111		
Σχεδιασμός και κατασκευή μοντέλων και σκηνικών	112		
Εξοπλισμός και προσαρμογή του στούντιο κινηματογράφησης	116		
Διαδικασία κινηματογράφησης	120		
Editing/Montage (Επεξεργασία)	123		

## Πρόλογος

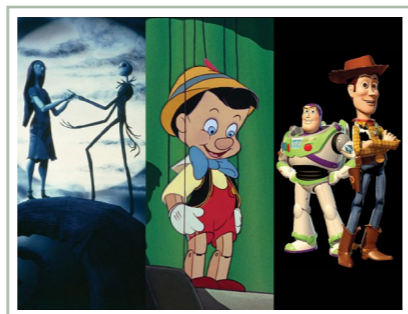
*«Τα μίκι-μάου... Τα βλέπουν τα εγγόνια μου. Κάθε Κυριακή πρωί είναι στην τηλεόραση με τις ώρες... Δεν ξεκολλάνε από το το χαζοκούτι...»*

κ. Σ.Φ. , 80 ετών.

## Πρόλογος

### Ορολογία

Τα παιδικά, τα κινούμενα (σχέδια), τα καρτούν, τα μίκι-μάου(ς), οι φασουλήδες, τα καραγκιοζάκια... Όροι που χρησιμοποιούνται κατά κόρων στην ελληνική γλώσσα ή στην ελληνική αργκό σωστότερα, για να περιγράψουν την ίδια δημιουργική μορφή έκφρασης και επικοινωνίας. Την 8η τέχνη κατά πολλούς, μία τέχνη που διαφοροποιείται από τον κινηματογράφο live-action (ζωντανής δράσης), μία τέχνη η οποία αποτελεί σύνθεση άλλων τεχνών, το μαγικό κόσμο του Animation. Ακόμα και ο όρος «κινούμενα σχέδια» είναι λάθος να αναφέρεται ως καθολικός της συνολικής έννοιας της τέχνης, γιατί αποτελεί μία μεμονωμένη τεχνική. Ο κινηματογράφος animation δεν περιλαμβάνει μόνο το κινούμενο σχέδιο και φυσικά δεν απευθύνεται μόνο στις παιδικές ηλικίες.



Εικόνα 1, Δείγματα κύριων τεχνικών animation (stop-motion, cel, CGI)

Ο όρος «animation» ετυμολογικά προέρχεται από το λατινικό ρήμα «animare», το οποίο σε μία ελεύθερη μετάφραση στην ελληνική γλώσσα παραπέμπει στα ρήματα «ζωντανεύω» ή «εμψυχώνω», με την έννοια ότι δίνω ζωή σε κάτι. Η ορολογία, η οποία αποδίδει περιγραφικά τη σημασία του animation στα ελληνικά, είναι «Παραστατική Κινηματογραφία». Η χρήση δηλαδή παραστατικών μέσων (π.χ. σκίτσα, μαριονέτες, πλαστελίνη, άμμος κ.ά.) για την απόδοση μίας δράσης. Βέβαια, η χρήση του όρου «Παραστατική Κινηματογραφία» για να αντικατοπτρίσει τη συνολική έννοια της τέχνης του animation ίσως ακούγεται πεζή και έρχεται σε αντίθεση με απόψεις που διατυπώνονται στο βιβλίο η συγγραφέας Susannah Shaw: «*Αν επιθυμείτε να κάνετε συναρπαστικά animation, θα πρέπει να γνωρίζετε πώς να ελέγχετε έναν ολόκληρο κόσμο. Πώς να φτιάξετε ένα χαρακτήρα, πώς να δώσετε ζωή σε αυτόν... Θα χρειαστεί να δημιουργήσετε ένα τοπίο, τον ήλιο και το φεγγάρι, μία ολόκληρη ζωή για τους πρωταγωνιστές σας. Έτσι η όλη διαδικασία δεν μοιάζει σαν ένα παιχνίδι μιμούμενος το ρόλο μιας κούκλας, αλλά το ρόλο ενός θεού. Θα πρέπει αρχικά να δοθεί ζωή σε μια μαριονέτα και κατόπιν να την κάνετε να διενεργήσει με κάποιο τρόπο... Για να γίνει κάποιος animator θα πρέπει να καταλάβει την κίνηση και το πώς να δημιουργεί συναίσθημα*».[1]

Έτσι, στην συγκεκριμένη έρευνα, ο όρος «Παραστατική Κινηματογραφία» θα χρησιμοποιείται όταν γίνεται εστίαση στις πρακτικές της διαδικασίας σχεδίασης, παραγωγής και προβολής μίας ταινίας. Για την αναφορά στις λειτουργικές διαδικασίες, στο πώς δηλαδή δημιουργεί αισθητική στον θεατή το οπτικοακουστικό έργο, προτιμάται η έκφραση «ταινία εμψύχωσης» ή ο αγγλικός όρος «animation» ως έχει. Παρ' όλα αυτά, κανένας από τους δύο ελληνικούς όρους δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένος και σίγουρα δεν έχει τον ίδιο αντίκτυπο με τον δημοφιλή χαρακτηρισμό «κινούμενα σχέδια», ο οποίος όμως περιγράφει μόνο μια πρακτική της τέχνης, για την επίτευξη της ψευδαίσθησης της κίνησης. Εξαιτίας της ευρύτατης διάδοσής του, ο συγκεκριμένος όρος τείνει να αντικαταστήσει στην καθομιλουμένη τους δύο παραπάνω πληρέστερους.

Πέρα από την ετυμολογία του όρου animation και το πώς μεταφράζεται αυτός στην ελληνική γλώσσα, ένας ορισμός ο οποίος περιγράφει κυρίως την τεχνική του όψη, είναι η δημιουργία της ψευδαίσθησης της κίνησης. Ο Norman McLaren, ένας από τους πρωτοπόρους και αναγνωρίσιμους δασκάλους του μέσου, επισημαίνει: «*Το animation δεν είναι η τέχνη των σχεδίων που κινούνται, αλλά μάλλον η τέχνη των κινήσεων που σχεδιάζονται. Τι συμβαίνει ανάμεσα σε κάθε καρτέ είναι πιο σημαντικό από ό,τι συμβαίνει στο ίδιο το καρτέ*».[2] Μιλώντας για «σχέδια», ο McLaren επικεντρωνόταν στην τεχνική του κλασικού κινούμενου σχεδίου, όμως η ιδιότητα αυτή αντικατοπτρίζεται στη συνολική τέχνη του animation. Με άλλα λόγια η ποιότητα της ακολουθίας των καρτέ σε μία ταινία παραστατικής κινηματογραφίας καθορίζει πολύ περισσότερο το πόσο επιτυχημένη είναι, από την ποιότητα των περιεχομένων των ίδιων καρτέ. Όπως αναφέρει ο δημιουργός Richard Taylor: «*Είναι πιθανό να γίνει μία κακή ταινία εμψύχωσης με όμορφα σχέδια ή μοντέλα. Η τέχνη των ταινιών αυτών βρίσκεται στη δράση*».

[1] Susannah Shaw (2008), Stop Motion: Craft Skills for Model Animation (Second edition), Focal Press.

[2] Paul Wells (1998), Understanding Animation, Routledge.

[3] Richard Taylor (1996), The Encyclopedia of Animation Techniques, Running Press.

[3] Η ψευδαίσθηση της κίνησης είναι το βασικότερο χαρακτηριστικό και ίσως το μεγαλύτερο επίτευγμα που πραγματοποίησαν οι δημιουργοί της παραστατικής κινηματογραφίας.

Όπως και στον κινηματογράφο live-action, έτσι και στον κόσμο των ταινιών animation, η αρχή της προβολής στην οθόνη είναι 24 καρτέ το δευτερόλεπτο. Η απόλυτη αίσθηση του 1/24 του δευτερολέπτου συμβάλλει στην αποδοτικότερη έκφραση οποιασδήποτε κίνησης ανεξαρτήτως της τεχνικής εμψύχωσης που εφαρμόζεται εικόνα προς εικόνα. Βέβαια, υπάρχουν και διάφοροι τρόποι οικονομίας που μπορεί να χρησιμοποιήσει ο δημιουργός για την αποφυγή λήψης ή σχεδίασης 24 διαφορετικών καρτέ ανά δευτερόλεπτο. Παράδειγμα είναι η επανάληψη της ίδιας εικόνας για δύο καρτέ, δηλαδή η προβολή δώδεκα το δευτερόλεπτο, ενώ οι ενδιάμεσες φάσεις έχουν προσαρμοστεί έτσι που το μάτι να δέχεται την κίνηση ως φυσιολογική. Επίσης, αυτό μπορεί να γίνει για λόγους επίτευξης κάποιου σκηνοθετικού εφέ. Συνοψίζοντας, ένας περιγραφικός ορισμός σε ό,τι αναφορά την κινησιολογία θα μπορούσε να είναι: «*Η συνθετική παραγωγή της κίνησης διά μέσου της συνεχόμενης χρήσης των ελάχιστων χρονικών στιγμών, που δίνει εκείνη την εκπληκτική αίσθηση της κίνησης στο θεατή*».[4]

Παράλληλα με τους ορισμούς που αφορούν την τεχνοτροπία της παραστατικής κινηματογραφίας, έχουν αναπτυχθεί και προσεγγίσεις οι οποίες εξετάζουν τις δυνατότητες και τους λειτουργικούς σκοπούς της τέχνης των ταινιών εμψύχωσης. Ο κύριος σκοπός ενός φιλμ, ακόμα και του συνήθους κινηματογράφου είναι η επικοινωνία. Ο δημιουργός θέλει να διασκεδάσει, είτε να εκπαιδεύσει, είτε να ενημερώσει. Όμως σε σύγκριση με τον «άλλο» κινηματογράφο, αυτός του animation μπορεί πετύχει τα παραπάνω παρουσιάζοντας μια «αλλιότιμη» πραγματικότητα που δεν περιορίζεται στο να μοιάζει με τη φύση. Υιοθετώντας μία τεχνική οφθαλμαπάτης, με δυνατότητες πολύ μεγαλύτερες από τον ομολόγο του, παρουσιάζει με μοναδικό περιγραφικό τρόπο μία ιδέα με μία σειρά από εικόνες φαντασίας, περνώντας τα επιθυμητά μηνύματα. Ο Τσέχος animator, Jan Svankmajer επισημαίνει: «*Το animation μου δίνει τη δυνατότητα να δώσω μαγικές δυνάμεις στα πράγματα... Ξαφνικά, η καθημερινή επαφή με τα πράγματα που οι άνθρωποι είναι συνηθισμένοι, αποκτούν μια νέα διάσταση, και με τον τρόπο αυτό διαχέεται μια αμφιβολία για την πραγματικότητα. Με άλλα λόγια, μπορώ να χρησιμοποιήσω το animation ως μέσο για την ανατροπή*».[5] Η άποψη αυτή του Τσέχου σουρεαλιστή καλλιτέχνη αντικατοπτρίζει την επιρροή που μπορεί να έχει μία ταινία εμψύχωσης στον θεατή. Μπορεί να αμφισβητήσει μία κατάσταση που θεωρείται πραγματικότητα, να αντικρούσει το ορθόδοξο, να ανατρέψει αντιλήψεις.

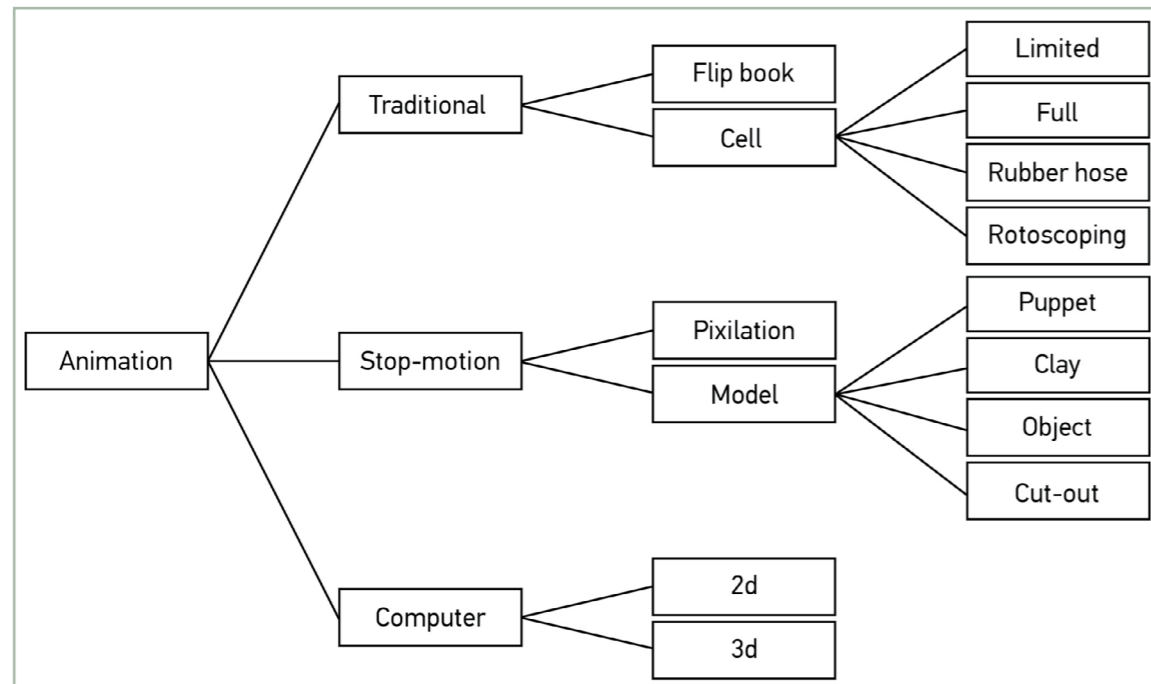
Στις επόμενες γραμμές παρατίθεται απόσπασμα από το βιβλίο «Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου» του συγγραφέα Γιάννη Βασιλειάδη, που περιγράφει περιεκτικά και πολύ εύστοχα τις δυνατότητες του μαγικού κόσμου του animation:

«*Η κατεξοχήν αυτή μορφή τέχνης έχει απεριόριστες δυνατότητες: να εκφράσει την αυθόρμητη διασκέδαση, να υπερβάλλει, να απλοποιεί, να κάνει αφαίρεση, να διευκρινίσει πολυσύνθετες διεργασίες, να επεξεργαστεί και να παρουσιάσει αρχές και ιδέες δύσκολες να κατανοηθούν, να απεικονίσει στοιχεία και δεδομένα, να είναι ειδικά το εργαλείο για μια χιουμοριστική «γραφή» με πλήθος από γκαγκ. Ταυτόχρονα όμως, να καταγγείλει τη βία, τα απολυταρχικά καθεστώτα και τον πόλεμο, να περιγραφεί την ανθρώπινη συμπεριφορά (αρκετές φορές με τη μορφή των ζώων) και τις αντιδράσεις της, να στείλει πανανθρώπινα μηνύματα ανθρωπιάς, ελευθερίας, ειρήνης*».

[4] Γιάννης Βασιλειάδης (2006), Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Αιγόκερως.

[5] Paul Wells (1998), Understanding Animation, Routledge.

## Σύντομη αναφορά στις τεχνικές του animation



Διάγραμμα 1, Κατηγορίες animation βάσει τεχνικής.

Μία προφανής κατηγοριοποίηση μέσα στο χώρο της παραστατικής κινηματογραφίας μπορεί να γίνει με βάση την τεχνική. Αυτή εξαρτάται από το μέσο (υλικό) που χρησιμοποιείται και από τη διαδικασία την οποία ακολουθεί ο κάθε δημιουργός. Έτσι ένας βασικός διαχωρισμός είναι σε Traditional animation (Κλασικό κινούμενο σχέδιο/cartoon), Stop-motion animation (Πάγωμα εικόνας-κίνησης) και Computer animation/CGI (Κινούμενες εικόνες με υπολογιστή).

## Κλασικό κινούμενο σχέδιο (Traditional animation/ Cartoon):

Αποτελεί τη βασική τεχνική και την πιο αναγνωρίσιμη στο χώρο της παραστατικής κινηματογραφίας. Αποτελείται από καρτέ, τα οποία είναι σχεδιασμένα στο χέρι με πληθώρα γραφικής ύλης, πάνω σε λεπτά φύλλα χαρτιού. Για να επιτευχθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης κάθε σχέδιο διαφέρει ελαφρώς από το προηγούμενο. Επίσης, μεγαλύτερη εκφραστικότητα μπορεί να παρέχει το ίδιο το σχέδιο ακολουθώντας κάποιους σχεδιαστικούς κανόνες. Για παράδειγμα, για την καλύτερη απόδοση μίας γρήγορης κίνησης, δίνεται στο σχέδιο μία μακρόστενη φόρμα στο σταμάτημα και μία φόρμα εντελώς αντίθετη αν είναι απότομο, μέχρι το τελικό καρτέ που το σχέδιο παίρνει τη φυσιολογική του μορφή. Η πρώτη παραγωγή ταινίας αυτής της τεχνικής χρονολογείται στο 1906 και πραγματοποιήθηκε από τον James Stuart Blackton με τίτλο "Humorous Phases of Funny Faces". Δύο χρόνια αργότερα, το 1908, ένα ακόμη πρωτοπόρο έργο παρουσιάζεται από τον Γάλλο Emile Cohl με τίτλο "Fantasmagorie".



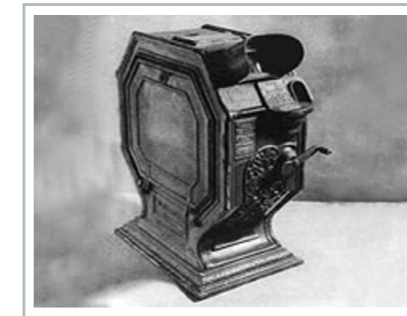
Εικόνα 2, Fantasmagorie. Ο ελέφαντας μετατρέπεται σε χορεύτρια σε 14 καρτέ [6]

[6] Art-net portal (2005), Moving Images workshop, [http://www.elearning-art.net/art-net\\_courses/Moving\\_Images\\_Workshop\\_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1Fantasmagorie.htm](http://www.elearning-art.net/art-net_courses/Moving_Images_Workshop_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1Fantasmagorie.htm)

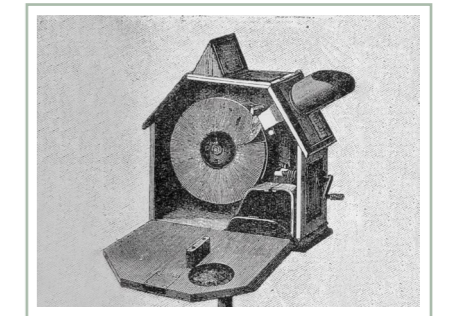
Μία πρώιμη μορφή animation βασισμένη σε αυτή την τεχνική είναι η κατασκευή του Flip book. Πρόκειται για ένα βιβλίο με μία σειρά από εικόνες, οι οποίες διαφοροποιούνται από σελίδα σε σελίδα, δίνοντας την εντύπωση της κίνησης όταν αυτές προβάλλονται γρήγορα ή μία μετά την άλλη. Η καινοτόμα αυτή ιδέα κατοχυρώθηκε το 1868 από τον Άγγλο τυπογράφο John Barnes Linnett, περιγραφόμενη ως «Βελτιώσεις στα μέσα παραγωγής οπτικών ψευδαισθήσεων... Παραγωγή οπτικών ψευδαισθήσεων, παρουσιάζοντας σε γρήγορη διαδοχή μια σειρά από εικόνες αντικειμένων σε διάφορες διαδοχικές θέσεις, έτσι ώστε να παράγεται η εντύπωση κινούμενης εικόνας». [7] Το 1894 κατασκευάστηκε μία μηχανοποιημένη έκδοση του flip book με την επωνυμία "Mutoscope", από τον Αμερικάνο Herman Casler. Πρόκειται για ένα μηχανήμα χειριζόμενο με μανιβέλα, η οποία ενώνεται με έναν κύλινδρο όπου τοποθετούνται τα καρτέ και προβάλλονται σε ένα πλαίσιο ένα-ένα.



Εικόνα 3, Flip book



Εικόνα 4, Mutoscope, πρώτη κατασκευή 1894



Εικόνα 5, Σκίτσο του εσωτερικού μηχανισμού

Εξέλιξη του κλασικού κινούμενου σχεδίου αποτελεί το Cell (celluloid) animation. Η επινοήση του οφείλεται στον Αμερικάνο animator Earl Hurd, το 1914 και πρόκειται για τη χρησιμοποίηση ζελατινών (cells) για την εξοικονόμηση χρόνου εργασίας και ευκολότερη προσέγγιση του θέματος. Τα σχέδια, μετά από μία πρόχειρη σχεδίαση σε ρυζόχαρτο, αντιγράφονται σε ζελατίνες με σινική μελάνη και έπειτα, στο πίσω μέρος αυτών μπαίνουν οι επιθυμητοί χρωματισμοί. Αφού σχεδιαστεί και το background (το σκηνικό) σε ξεχωριστό χαρτί, αρχίζει η διαδικασία του «γυρίσματος»: Κάτω από μία κάμερα τοποθετείται πρώτα το σχέδιο του background και από πάνω οι ζελατίνες μία-μία, όπου φωτογραφίζονται ξεχωριστά. Με την επανάληψη αυτής της διαδικασίας πραγματοποιείται μία κινηματογραφική κίνηση. Η μέθοδος αυτή ήταν πολύ δημοφιλής για την παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων μέσα στον 20ό αιώνα, με παραδείγματα τις ταινίες "Pinocchio" του Walt Disney (1940), "Animal Farm" των John Halas και Joy Batchelor (1954).

Μία τεχνική βασισμένη στο cell-animation με συγκεκριμένα γνωρίσματα είναι το Rotoscoping. Χαρακτηριστικό της είναι η μεταφορά της κίνησης live-action καρτέ ταινιών σε προϊόντα παραστατικής κινηματογραφίας. Κάθε καρτέ της ταινίας προβάλλεται πάνω σε μια γυάλινη επιφάνεια όπου ο δημιουργός αποτυπώνει σε ζελατίνες σχεδιάζοντας την κινησιολογία εικόνα προς εικόνα. Η διαδικασία αυτή εφαρμόστηκε πρώτη φορά από τον Αμερικάνο animator Max Fleischer το 1915 δημιουργώντας το χαρακτήρα "Koko the Clown", αποτυπώνοντας τις κινήσεις του αδερφού του, Dave Fleischer, μεταμφιεσμένο σε κλόουν. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιήθηκε για την παραγωγή αρκετών φιλμ κινουμένων σχεδίων όπως το "Dizzy Dishes" (1930) με το διάσημο χαρακτήρα της "Betty Boop" του Max Fleischer, το "Snow White and the Seven Dwarfs" (1937) του Walt Disney, το "Princess Iron Fan" (1941) των Wan brothers το οποίο αποτελεί το πρώτο κινέζικο φιλμ animation. Επίσης, πιο πρόσφατα παραδείγματα χρήσης rotoscoping είναι τα "Heavy Metal" (1981) του Καναδού Gerald Potterton, "It's Flashbeagle, Charlie Brown" (1984) του Charles Monroe Schulz, η τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων "He-Man and the Masters of the Universe" (1983-85) του Hal Sutherland και τα μουσικά video του pop συγκροτήματος A-ha "Take on me" (1985), "The Sun Always Shines On TV" (1985).

Η τεχνική Rubber hose αντίθετα με αυτή του rotoscoping δεν ακολουθεί τη ρεαλιστική κίνηση. Χαρακτηρίζεται από τη μεγάλη ελευθερία κινήσεων και δεν ακολουθεί τους νόμους της φυσικής και της ανατομίας του σώματος. Τα άκρα των χαρακτήρων συνήθως σχεδιάζονται και κινούνται ως απλές καμπύλες χωρίς αρθρώσεις ιδιότητα που φαίνεται και στην ορολογία της συγκεκριμένης τεχνικής (ελλ. ελαστικός σωλήνας). Αποτελεί το πρώτο χαρακτηριστικό ύφος που τυποποιήθηκε στην αμερικάνικη βιομηχανία με χαρακτηριστικά

[7] Pascal Fouché (2012), History of Flipbook, flipbookFlipinfo, <http://www.flipbook.info/history.php>

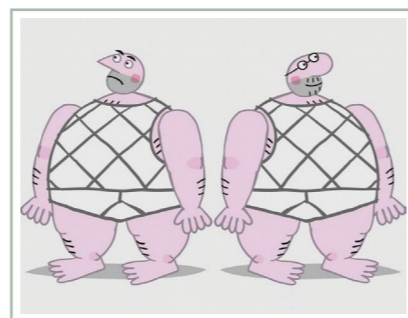
παραδείγματα τα αρχικά φιλμ του Mickey mouse, όπως στο μικρού μήκους “Steamboat Willie” (1928) των Walt Disney και Ub Iwerks.

Με την ανάπτυξη της αμερικάνικης βιομηχανίας των κινουμένων σχεδίων και την εμφάνιση των πρώτων μεγάλων studio, επικράτησε η ορολογία για το Full και Limited animation. Τα δύο αυτά είδη διαφοροποιούνται στη λεπτομέρεια σχεδίασης, τη ρεαλιστική κίνηση καθώς και στα χρηματικά ποσά τα οποία επενδύονταν για τις παραγωγές ταινιών. Έτσι το full animation, το οποίο εμφανίζεται στις μεγάλες παραγωγές κινουμένων σχεδίων, χαρακτηρίζεται από υψηλής ποιότητας γραμμή, λεπτομέρεια χαρακτηριστικών των ηρώων και ρεαλιστική αποτύπωση της κίνησης. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων φιλμ Παραστατικής Κινηματογραφίας είναι οι ταινίες του Walt Disney μετά το 1940, όπως τα “Cinderella” (1950), “Peter Pan”(1953), “Beauty and the Beast” (1991). Τη δεκαετία του 1950-60, όπου το χολιγουντιανό καρτούν άρχισε να παρακμάζει εμφανίστηκαν οι τεχνικές του limited animation. Δημιουργία κινήσεων με λιγότερα καρέ, χρήση κάποιων τρικ για οικονομία, εικόνα πιο αφαιρετική και βασισμένη στο συμβολισμό. Το αποτέλεσμα είναι ένα καλλιτεχνικό στιλ που δεν θα μπορούσε να αναπτυχθεί αν το κινούμενο σχέδιο ήταν αφιερωμένο αποκλειστικά στην παραγωγή της προσομοίωσης της πραγματικότητας. Μερικά παραδείγματα αυτής της τεχνοτροπίας είναι τα “Gerald McBoing-Boing” (1950) του Robert Cannon, “The Flintstones” (1960-66) των William Hanna και Joseph Barbera, “Yellow Submarine” (1968) του George Dunning βασισμένο στη μουσική των Beatles. Επίσης, τα περισσότερα anime, τα ιαπωνικά cartoon, έχουν δημιουργηθεί με αυτόν τον τρόπο.

Computer animation/CGI (Κινούμενες εικόνες με υπολογιστή):

Οι συνεχείς εξελίξεις στην παραστατική κινηματογραφία έφεραν στο φως νέες τεχνολογίες οι οποίες με το πέρασμα του χρόνου εδραιώθηκαν στο χώρο. Η CGI τεχνολογία (Computer-generated imagery) χρησιμοποιείται πλέον κατά κόρων στην τέχνη του animation αλλά και του κινηματογράφου γενικότερα. Η διαφορά αυτής με τις πιο «παραδοσιακές» τεχνικές είναι ότι τα πάντα πραγματοποιούνται μέσω του υπολογιστή. Φυσικά ο υπολογιστής δεν παράγει από μόνος εικόνες, αλλά αποτελεί ένα εργαλείο στα χέρια ενός δημιουργού. Η CGI τεχνική ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του εβδομήντα με την πρόοδο της τεχνολογίας των υπολογιστών και του λογισμικού. Από τα πρώτα παραδείγματα χρήσης υπολογιστών στον κινηματογράφο, είναι οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας, live-action “Westworld” (1973) του Michael Crichton και η συνέχεια της “Futureworld” (1976) του Richard T. Heffron, στις οποίες η CGI τεχνολογία χρησιμοποιήθηκε για μεμονωμένα οπτικά εφέ. Επίσης, σημαντικό ρόλο έπαιξε η συγκεκριμένη τεχνολογία στην ταινία της Walt Disney “Tron” (1982) όπου μεγάλο μέρος της γυρίστηκε βασισμένη σε αυτή. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια έχει τελειοποιηθεί η μέθοδος, ώστε να δημιουργείται μία αφεγάδιαστη ρεαλιστική κίνηση. Η πρώτη ταινία εξ ολοκλήρου φτιαγμένη ψηφιακά αποτελεί το “Toy Story” (1995) της Pixar.

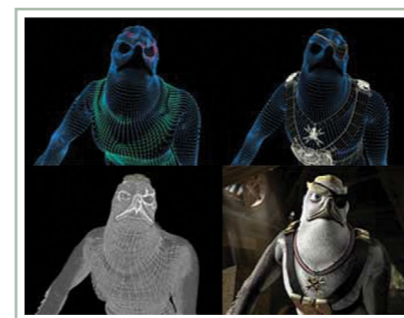
Στο computer animation, δύο βασικές κατηγορίες που υφίστανται είναι η 2D (two dimension) και 3D (three dimension) τεχνοτροπία. Τα στοιχεία του 2D animation δημιουργούνται και επεξεργάζονται χρησιμοποιώντας δισδιάστατα γραφικά bitmap ή vectors (διανυσματικά) τα οποία περιλαμβάνουν τις παραδοσιακές τεχνικές της παραστατικής κινηματογραφίας αυτοματοποιημένες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Τέτοιου είδους animation παράγονται τα τελευταία χρόνια προοριζόμενα για χρήση σε ιστοσελίδες ή τηλεοπτικά διαφημιστικά spots. Δημοφιλές λογισμικό αποτελεί το Macromedia Flash με το οποίο δημιουργούνται τα λεγόμενα flash animations.



Εικόνα 6, Δείγμα 2D cgi animation (The Big Knights)

Πιο δημοφιλής μορφή CGI animation αποτελεί η 3D. Για τη δημιουργία των τρισδιάστατων στοιχείων ο υπολογιστής βασίζεται στη χρήση πολύγωνων και περιλαμβάνει τρία βασικά βήματα. Αρχικά, δημιουργούνται γεωμετρικά μοντέλα των στοιχείων, με το βασικό σκελετό και τις αρθρώσεις όπου χρειάζονται για τις επιθυμητές κινήσεις. Έπειτα, με τη χρήση αυτοματοποιημένων εργαλείων καθορίζονται τα χαρακτηριστικά κάθε επιπέδου που δημιουργείται, όπως υφή, χρώμα, διαφάνεια κ.ο.κ.. Το τελικό βήμα είναι η διαδικασία του rendering. Δημιουργείται η τελική μορφή της σκηνής, υπολογίζοντας το χρώμα κάθε pixel στην οθόνη. Σήμερα

έχουν αναπτυχθεί πολλές μορφές λογισμικών που προσομοιώνουν ένα πλήρες studio με πολλά εργαλεία και δυνατότητες, με τις οποίες μπορεί να δημιουργηθεί ένας ολόκληρος κόσμος από το μηδέν.



Εικόνα 7, Δείγμα 3D animation (“Valiant”). Σειριακή αποτύπωση αλλαγής εμφάνισης χαρακτήρα, από τα πολύγωνα στην τελική όψη.

Stop-motion animation (Πάγωμα εικόνας-κίνησης):

Η συγκεκριμένη τεχνοτροπία παραστατικής κινηματογραφίας περιγράφει τους τρόπους εμφύκωσης οι οποίοι δημιουργούνται στον πραγματικό τρισδιάστατο κόσμο φωτογραφίζοντας υπαρκτά μοντέλα καρέ-καρέ ώστε να δημιουργηθεί η εντύπωση της κίνησης. Η μεγαλύτερη πρόκληση για την επιτυχία ενός Stop-motion animation είναι χρονοβόρα φύση του, καθώς πρέπει να μετακινείται κάθε μοντέλο ξεχωριστά ανά ένα καρέ τη φορά για την επιτυχία της μίμησης της κίνησης. Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι ταινίες περιέχουν συνήθως 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο, μπορεί να χρειαστούν ώρες για να δημιουργηθούν μερικά δευτερόλεπτα του φιλμ. Η πρώτη προσπάθεια χρήσης αυτής της τεχνικής φαίνεται να έγινε το 1906 από τον Ισπανό Segundo de Chomón στην μικρού μήκους ταινία του, “Miniature Theatre”, μέρος της οποίας πρωταγωνιστούν κινούμενες κούκλες. Επίσης το “Jobard cannot see the women working” του «πατέρα του animation», όπως αποκαλείται, Emile Cohl, το 1911, φέρει stop-motion γνωρίσματα, χρησιμοποιώντας την τεχνική pixilation που αναλύεται παρακάτω.

Pixilation είναι μία τεχνική stop-motion, η οποία χρησιμοποιεί ηθοποιούς οι οποίοι κινηματογραφούνται καρέ-καρέ με έντονο το στοιχείο της σπασμωδικότητας στην κίνηση. Καθώς ο ηθοποιός κινείται μπροστά από ένα φόντο, παίρνει το ρόλο μίας ζωντανής μαριονέτας έχοντας πολλές δυνατότητες για σκηνοθετικά εφέ και συνδυασμούς με άλλες τεχνοτροπίες παραστατικής κινηματογραφίας. Παραδείγματα χρήσης pixilation αποτελούν οι ταινίες του Norman McLaren “Neighbours” (1952) και “A Chairy Tale” (1957), ενώ πιο πρόσφατο δείγμα είναι το “The Secret Adventures of Tom Thumb” (1993) του Dave Borthwick.

Η κλασική μορφή stop-motion animation είναι αυτή που πραγματοποιείται με χρήση μοντέλων-πραγμάτων, το Model animation. Οι κατηγορίες, που αναφέρονται παρακάτω, σχηματοποιούνται βάσει του υλικού που πρωταγωνιστεί σε κάθε φιλμ:

Το Cut-out animation αποτελεί μία τεχνική η οποία φέρνει και γνωρίσματα δισδιάστατου animation. Πραγματοποιείται με τη γενική stop-motion τεχνική μόνο που χρησιμοποιεί κατασκευές από σκληρό χαρτί συνήθως ζωγραφισμένες στο χέρι. Το “The Adventures of Prince Achmed” (1926), της Γερμανίδας Lotte Reiniger, αποτελεί ένα από τα πρώτα δείγματα αυτής της τεχνικής. Άλλα Παραδείγματα ταινιών αποτελούν η τηλεοπτική σειρά “Monty Python’s Flying Circus” (1969-74) του Terry Gilliam, μέρος της οποίας δημιουργήθηκε με αυτή τη μέθοδο, το “The Spirit of Christmas” (1995) των Trey Parker και Matt Stone το οποίο αποτελεί την αρχή της γνωστής σειράς “South Park”, το ιαπωνικό “Winter Days” (2003) του Kihachiro Kawamoto.

Με τον όρο Object animation χαρακτηρίζονται τα stop-motion φιλμ τα οποία χρησιμοποιούν κάθε λογής έτοιμο αντικείμενο, προοριζόμενο για άλλη χρήση (π.χ. έπιπλα, παιχνίδια, οικιακά σκεύη κ.ά.). Ο Τσέκος Jan Svankmajer στο “Meat Love” (1989) χρησιμοποιεί βρώσιμα προϊόντα για τις ανάγκες της μικρού μήκους ταινίας του, η σειρά “Robot Chicken” (2005-2012) των Seth Green και Matthew Senreich κάνει χρήση παιδικών παιχνιδιών.



Το Clay animation χαρακτηρίζει τις ταινίες που δημιουργούνται με βάση τον πηλό και την πλαστελίνη. Ταινίες που πρωτο-χρησιμοποίησαν τη μέθοδο αυτή, σε πολύ πρώιμη μορφή, είναι οι “A Sculptor’s Welsh Rarebit Dream” (1908) παραγωγή του Thomas Edison και “The Sculptor’s Nightmare” της ίδιας χρονιάς του Wallace McCutcheon. Επίσης πιο πρόσφατα παραδείγματα αποτελούν τα “A Grand Day Out” (1989), “The Wrong Trousers” (1993), “A Close Shave” (1995), “The Curse of the Were-Rabbit” (2005), “A Matter of Loaf and Death” (2008) ταινίες του Nick Park, με πρωταγωνιστές τους γνωστούς Wallace και Gromit.

Τέλος, το Puppet animation αφορά τη χρήση μοντέλων κούκλας. Οι ήρωες που κατασκευάζονται συνήθως φέρουν κάποιο σκελετό εσωτερικά με κατάλληλες αρθρώσεις για να πραγματοποιούν τις επιθυμητές κινήσεις. Οι ταινίες του Ladislav Starevich και του Jiri Trnka (π.χ. “The Tale of the Fox” 1930, “The Hand” 1965 αντίστοιχα) αποτελούν πρότυπα αυτής της τεχνικής. Επίσης τα δημοφιλή “The Nightmare Before Christmas” (1993) και “Corpse Bride” (2005) του Tim Burton είναι δημιουργίες βασισμένες στην τεχνική της «κινούμενης κούκλας».



Εικόνα 8, Δείγμα pixilation (Neighbours)



Εικόνα 9, Δείγμα cut-out (The Adventures of Prince Achmed)



Εικόνα 10, Δείγμα object (Meat Love)



Εικόνα 11, Δείγμα clay (The Wrong Trousers)



Εικόνα 12, Δείγμα puppet (The Hand)

Ο τομέας αυτός του stop-motion animation αναπτύσσεται αναλυτικότερα σε όλη την έκταση αυτής της μελέτης, όπου παρουσιάζεται η τεχνική και οι εκπρόσωποί της εκτενέστερα. Η επιλογή της συγκεκριμένης μεθόδου αιτιολογείται με την παρακάτω φράση του καταξιωμένου σκηνοθέτη Henry Selick τη οποία συμμερίζεται απόλυτα και ο γράφων της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας.

**«Το stop-motion συνδέει εμάς με το χρόνο, από όταν τα παιχνίδια μας ζωντάνευαν μέσα από τη δύναμη της φαντασίας μας»[8]**

## Εισαγωγή

*«Θα επιλεγεί, χωρίς αμφιβολία, κάποιον ο οποίος έχει κάνει μια μικρή, απλή, ταινία με σαφήνεια, από κάποιον ο οποίος έχει κάνει μια σύνθετη, φιλόδοξη ταινία, που αποτυγχάνει να επικοινωνήσει.»*

Barry J.C. Purves.

[8] Ken A. Priebe (2011), The Advanced Art of Stop-Motion Animation, Course Technology a part of Cengage Learning.

## Εισαγωγή

### Στόχοι εργασίας

**Η** παρούσα διπλωματική εργασία αποτελεί μια προσπάθεια προσέγγισης της διαδικασίας του σχεδιασμού, παραγωγής, ανάπτυξης και παρουσίασης της τεχνικής της «Εμφύχωσης Κούκλας» στον τομέα της Παραστατικής Κινηματογραφίας ή αλλιώς του κινηματογράφου animation. Σκοπός της είναι να κάνει κατανοητό στον αναγνώστη το πώς το σύνολο των στοιχείων που συνθέτουν το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα συνδέεται με την αισθητική εντύπωση και καθορίζει τα μηνύματα που προκύπτουν στον θεατή. Συνεπώς, κεντρικό άξονα στον οποίο θα κινηθεί η συγκεκριμένη εργασία, αποτελεί ο παραλληλισμός των επιλεγμένων και τεκμηριωμένων προσεγγίσεων ενός έργου stop-motion model animation με τα τελικά αισθητικά στοιχεία που προκύπτουν από αυτό. Παράλληλα, στόχος είναι να δοθεί μία εικόνα για τα στάδια σχεδιασμού ενός τέτοιου είδους φιλμ, από τη σύλληψη της αρχικής ιδέας έως και την προβολή του τελικού οπτικοακουστικού έργου, μέσω προσωπικού πειραματισμού. Η ατομική προσέγγιση σχεδίασης, επί το πλείστον, βασίζεται σε βιβλιογραφία αναφερόμενη σε αρχές, αξίες και τεχνικές καταξιωμένων καλλιτεχνών. Μέσα από μία μεθοδολογία που περιλαμβάνει:

- Την ανάλυση του θέματος και την περαιτέρω έρευνα για τη συγκεκριμενοποίηση ενός «προβληματικού χώρου», με ζητούμενο την εκπλήρωση του στόχου της εργασίας,
- τη βιβλιογραφική μελέτη σε ό,τι αφορά το θεωρητικό και το πρακτικό πλαίσιο της εργασίας,
- την εφαρμογή των παραπάνω προκυπτουσών αρχών, θεωριών, μεθοδολογιών στη συνολική σχεδίαση ενός πειραματικού έργου,
- την εξαγωγή τεκμηριωμένων συμπερασμάτων όσο αναφορά το σκοπό της συνολικής μελέτης,

θα δρομολογηθεί η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία.

### Διάρθρωση εργασίας

Αναλυτικότερα, η δομή της εργασίας αναπτύσσεται στα παρακάτω πέντε κεφάλαια:

Στο πρώτο κεφάλαιο της διπλωματικής εργασίας παρουσιάζεται μία συνοπτική ιστορική αναδρομή στο χώρο της εμφύχωσης κούκλας από τις πρώτες μορφές της μέχρι το σήμερα. Μελετώνται οι εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, βάσει των χρησιμοποιούμενων τεχνικών από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες, οι οποίοι αναδείχθηκαν με το πέρασμα των χρόνων. Παρουσιάζονται τα στάδια της εξέλιξης και οι τεχνικές που έχουν αναπτυχθεί, καθώς τα εργαλεία, ο εξοπλισμός και η βασική μέθοδος εργασίας για το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Τέλος, γίνεται μία σύνοψη των παραπάνω, εξάγοντας συμπεράσματα που επικεντρώνονται στις τάσεις και στις ιστορικές εξελίξεις κάθε εποχής όπου παρουσιάστηκαν δείγματα της τεχνικής. Σημειώνονται τα τεχνολογικά επιτεύγματα και οι επαναστατικές μέθοδοι που οδήγησαν το μέσο να κατέχει τις σημερινές δυνατότητες, όπως και οι ταινίες «σταθμοί» που συντέλεσαν σε αυτή την τάση.

Το δεύτερο κεφάλαιο πραγματεύεται τις αρχές και αξίες της τεχνικής, οι οποίες θεσπίστηκαν με την πάροδο των χρόνων και συγκροτούν τη μεθοδολογία σχεδίασης ενός stop-motion έργου. Μέσα από τη μελέτη της βιβλιογραφίας και την παρακολούθηση οπτικοακουστικού υλικού, το οποίο αναφέρεται σε δημιουργίες συγκεκριμένων ταινιών, σημειώνονται οι αξίες και οι κανόνες που ακολουθούνται για την πραγματοποίηση ενός stop-motion φιλμ. Άξονα αυτής της ανάπτυξης αποτελούν οι «12 Αρχές της Disney», οι οποίες εξετάζονται και προσαρμόζονται στη stop-motion τεχνική.

Στη συνέχεια, το τρίτο κεφάλαιο εμβαθύνει σε έργα επιλεγμένων εμπνευστών κούκλας. Η επιλογή αυτή βασίζεται στο ποια οπτικοακουστικά φιλμ θεωρούνται πρότυπα από τους μελετητές-καλλιτέχνες, αλλά και στο ποια έργα πληρούν τις προϋποθέσεις και τους περιορισμούς που τίθενται, βάσει εξοπλισμού και χρονοδιαγράμματος για την υλοποίηση του προσωπικού ολιγόλεπτου φιλμ του γράφοντος. Παραθέτοντας μία βιβλιογραφική ανασκόπηση, συνεντεύξεις των ιδίων των δημιουργών και μελετώντας συγκεκριμένο

οπτικοακουστικό υλικό, καταγράφονται συμπεράσματα για τις συσχετίσεις των τεχνικών με το προβαλλόμενο αισθητικό αποτέλεσμα. Γίνεται προσπάθεια προσέγγισης όλης της διαδικασίας, από τα πρώτα βήματα έως την τελική προβολή-παρουσίαση.

Με οδηγό τα παραπάνω, αναπτύσσεται το τέταρτο κεφάλαιο όπου περιλαμβάνει τα αποτελέσματα της προσωπική προσπάθεια σχεδίασης και προβολής μικρού μήκους ταινίας animation. Έμφαση δίνεται στη σύγκριση τεχνικών και αισθητικών αποτελεσμάτων των τριών έργων προτύπων με το οπτικοακουστικό δείγμα του γράφοντος. Με βάση τα στοιχεία εκείνα που καθορίζουν το σύνολο του τελικού αποτελέσματος ενός έργου εμφύχωσης κούκλας, φανερώνεται ο αντίκτυπος κάθε σχεδιαστικής επιλογής πάνω στην αισθητική εντύπωση του θεατή.

Στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο συγκεντρώνονται τα συμπεράσματα που απορρέουν από τη συνολική έρευνα και την πειραματική διαδικασία. Έχοντας μία ολοκληρωμένη εικόνα για την τεχνική της εμφύχωσης κούκλας, παρατίθενται όλα εκείνα τα στοιχεία που συνδέουν τη συγκεκριμένη τεχνοτροπία με τη φιλοσοφία της αισθητικής. Γίνεται μία σύνοψη όλων των παραπάνω τεκμηριωμένων πληροφοριών που προέκυψαν από τη συνολική μελέτη με κατακλείδα τους μακροπρόθεσμους σκοπούς που τίθενται, βάζοντας μία (άνω) τελεία στην φυσιογνωμία της τεχνικής stop-motion model animation της Παραστατικής Κινηματογραφίας.

Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι μέρος του πρωτογενούς υλικού για την πραγματοποίηση της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας προέβλεπε (εξ ανάγκης) την εμπορικότητα παρά την πληροφοριακή ακαδημαϊκή ενημέρωση. Το γεγονός αυτό οφείλεται στη φύση του θέματος, που πραγματεύεται η εν λόγω έρευνα, κυρίως όσο αναφορά άρθρα με συνεντεύξεις συγκεκριμένων δημιουργών ταινιών. Επίσης, υλικό, το οποίο προέρχεται από το διαδίκτυο και ίσως θέτει ερωτήματα για την αξιοπιστία του, έχει διασταυρωθεί και αποδοθεί με όσο το δυνατό αντικειμενικό τρόπο. Σε κάθε περίπτωση, γίνεται προσπάθεια όλα τα επιλεγμένα δεδομένα να αποδοθούν αντικειμενικά με πληροφοριακό χαρακτήρα. Τέλος φυσικό είναι στην ενότητα που ασχολείται με τη σχεδίαση του προσωπικού φιλμ και γενικότερα στην όλη διαδικασία της σχεδίασης και προβολής της μικρού μήκους ταινίας εμφύχωσης, να υπάρχουν προσεγγίσεις που χαρακτηρίζονται από τα υποκειμενικά κυρίως αισθητικά στοιχεία του γράφοντος.

## Ιστορική αναδρομή

*«Αυτό με μαγνήτισε και με στοίχειωσε όταν πρωτοείδα τη δουλειά του Ray Harryhausen στην ηλικία των 5 ετών... Ήξερα ότι οι Κύκλωπες του πραγματικά υπήρχαν!»*

Henry Selick.

## Ιστορική αναδρομή

(Αναφορά και σύντομη ανάλυση κύριων δημιουργιών, μεγάλου μήκους ως επί το πλείστον, από τις αρχές του 1900 έως σήμερα, παρουσιαζόμενες χρονολογικά. Κάθε αναφερόμενο έργο σημειώνεται με πιο έντονη γραμματοσειρά.)

Η ιστορία των ταινιών με χρήση της stop-motion τεχνικής διαδραματίζεται περισσότερο από έναν αιώνα για να φτάσει τις δυνατότητες τις οποίες κατέχει σήμερα. Η παρακάτω καταγραφή των δημιουργιών εστιάζει σε εκείνα τα έργα τα οποία συντέλεσαν στον εμπλουτισμό της τεχνικής, στη δημιουργία διαφορετικών αισθητικών και στη γενικότερη εξέλιξη των ταινιών εμπύχωσης stop-motion, σύμφωνα με τη μελετώμενη βιβλιογραφία. Η αναφορά επικεντρώνεται κυρίως σε φιλμ με διάρκεια άνω των 60 λεπτών, καθώς και στα μικρότερου μήκους σημαντικά έργα, με χρήση τρισδιάστατων μοντέλων, όχι απαραίτητα κατά αποκλειστικότητα, αλλά πολλές φορές σε συνδυασμό με το live-action κινηματογράφο, όπου γίνεται εστίαση στην συγκεκριμένη τεχντροπία.

### Οι πρώτες πρακτικές της τεχνικής

Τα πρώτα στοιχεία της stop-motion φιλοσοφίας εμφανίστηκαν στον κινηματογράφο από τις αρχές του 1900. Στο μικρού μήκους live-action φιλμ των Edwin S. Porter και Thomas A. Edison **“Fun In A Bakery Shop”** (ελλ. Αστείες Καταστάσεις στο Φούρνο), καθώς και στο πρώτο φιλμ επιστημονικής φαντασίας **“La Voyage dans la Lune”** (αγγ. A Trip to the Moon, ελλ. Ταξίδι στο Φεγγάρι) του Georges Melies χρησιμοποιούν διαδικασίες της stop-motion τεχνικής. Η μεθοδολογία που ακολουθείται περιλαμβάνει το σταμάτημα της λήψης, τη χειροκίνητη επέμβαση στο πλάνο και τη συνέχιση της κινηματογράφησης. Αν και δεν παρουσιάζεται συνεχόμενη κίνηση και σταθερή ροή, τα δύο φιλμ μπορούν να θεωρηθούν δύο δείγματα μία πρώιμης μορφής της stop-motion εμπύχωσης.



Εικόνα 13, La Voyage dans la Lune

Το 1906 θα κάνει την εμφάνιση του το μικρού μήκους φιλμ **“Le theatre de Bob”**, του Ισπανού δημιουργού Segundo de Chomón, το οποίο διαδόθηκε με τον αγγλικό τίτλο **“Miniature Theatre”** (ελλ. Μικροσκοπικό Θέατρο). Η 5 λεπτών διάρκειας ταινία, ζωντανής δράσης, πραγματεύεται την ιστορία τριών παιδιών τα οποία στήνουν μία μικρογραφία μιας θεατρικής σκηνής πάνω σε ένα οικιακό τραπέζι. Ως διά μαγείας, οι κουρτίνες της σκηνής ανοίγουν, ένα χαλί ξεδιπλώνεται και η παράσταση ξεκινά. Πρόκειται για μία από τις παλαιότερες απόπειρες χρήσης της stop-motion τεχνικής, όπου εμπυχώνονται μαριονέτες κουκλοθέατρου. Η κίνηση, αν και παρουσιάζεται σπασμωδική αποτελεί ένα αυθεντικό δείγμα του μέσου, εφαρμόζοντας τις τεχνικές του διαδικασίες.

Ο Γάλλος δημιουργός Emile Cohl είναι από τους πρώτους που ασχολήθηκαν με την τέχνη της παραστατικής κινηματογραφίας εφαρμόζοντας πληθώρα τεχνικών. Αποτελεί έναν από τους πρωτοπόρους της stop-motion τεχντροπίας με ολοκληρωμένα δείγματα του μέσου σε ταινίες live-action, βασισμένα κυρίως σε πειραματικές μεθόδους, απλής μετακίνησης αντικειμένων. Στις αρχές της δεύτερης δεκαετίας του 1900 στα έργα του **“Mobilier Fidele”** (αγγ. The Automatic Moving Company, ελλ. Η Αυτόματη Κίνηση της Εταιρείας), το 1912 και ένα χρόνο αργότερα στο **“Les Allumettes Ensorcelées”** (αγγ. Bewitched Matches, ελλ. Μαγεμένα Σπίρτα), παρουσιάζονται αντικείμενα να κινούνται στο χώρο, μέσα σε κωμικές σκηνές, δημιουργώντας αστεία περιστατικά.

Για πολλούς μελετητές, η ιστορία της εμπύχωσης μοντέλων ξεκινάει με τον πρωτοποριακό καλλιτέχνη από τη Ρωσία, Ladislav Starewitch. Ο Starewitch ήταν εντομολόγος, ο οποίος ξεκίνησε το animation κάνοντας σύντομες stop-motion ταινίες με ταριχευμένα έντομα. Σε αυτόν αποδίδεται η πρώτη γνωστή παραγωγή με αποκλειστική χρήση του μέσου, του μικρού μήκους φιλμ **“Mest’ kinematograficheskogo operatora”** (αγγ. The Cameraman’s Revenge, ελλ. Η Εκδίκηση του Καμεραμάν) το 1912. Πρόκειται για μία ρομαντική κωμωδία, η οποία θίγει το θέμα της συζυγικής απιστίας, μέσα σε ένα κοινότυπο αστικό ζευγάρι. Με πρωταγωνιστές δύο σκαθάρια με ανθρώπινες συνήθειες, η ταινία είναι κάτι περισσότερο από μία διασκεδαστική σαπουνόπερα. Αποτελεί μία κριτική αναφορά στα σεξουαλικά και περαιτέρω στα κοινωνικά πρότυπα, μέσα σε ένα γάμο, την εποχή εκείνη.

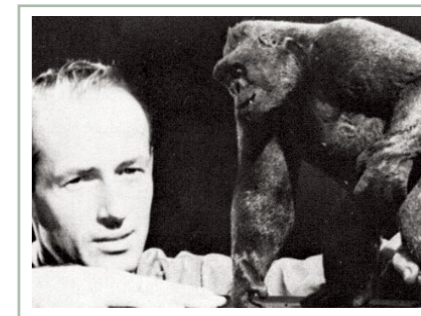
Όσον αφορά την τεχντροπία, τα ανθρωπόμορφα πλάσματα του Starewitch χαρακτηρίζονται από πολύ καλά προσαρμοσμένη αίσθηση της κίνησης, επιδεικνύοντας μια ακρίβεια που είναι απροσδόκτα αληθοφανής για εκείνη την εποχή, μέσα σε μία πετυχημένη απεικόνιση ενός αστικού περιβάλλοντος.



Εικόνα 14, Mest’ kinematograficheskogo operatora

### Η αρχή των παραγωγών μεγάλου μήκους ταινιών

Η πρώτη και γνωστότερη μεγάλου μήκους ταινία του live-action κινηματογράφου, στην οποία παρουσιάζονται δείγματα stop-motion τεχνικής, είναι το **“King Kong”** (ελλ. Κινγκ Κονγκ) των Merian C. Cooper και Ernest Schoedsack. Ο Willis O’Brien, ο οποίος επιμελήθηκε τα special effects του φιλμ με τη χρήση της εμπύχωσης μοντέλων, κατάφερε να ζωντανέψει το διάσημο γορίλα, ενθουσιάζοντας το κοινό. Χαρακτηριστικές σκηνές του έργου και δείγματα της τεχνικής είναι τα πλάνα της μάχης ανάμεσα στον Kong και σε έναν τυραννόσαυρο, καθώς και η διάσημη αναρρίχηση στο Empire State Building, μαχόμενος με ένα ιπτάμενο αεροσκάφος. Η ταινία θα κάνει πρεμιέρα στην Αμερική τον Απρίλιο του 1933, αναγνωρίζοντάς τη σαν ένα από τα πρώτα κλασικά cult φιλμ του είδους. Ο O’Brien αναγνωρίστηκε ως ειδικός των stop-motion effects και αποτέλεσε πρότυπο και πηγή έμπνευσης για πολλούς δημιουργούς εμπύχωσης μοντέλων.



Εικόνα 15, Willis O'Brien, King Kong



Εικόνα 16, Novyy Gullivyer

Στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού, ένα άλλο χαρακτηριστικό φιλμ εμπύχωσης μαριονέτας παράχθηκε στη Ρωσία, κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, με την ονομασία **“Novyy Gullivyer”** (αγγ. The New Gulliver, ελλ. Ο Νέος Γκιούλιβερ). Ο σκηνοθέτης Aleksandr Ptushko, εμπνευσμένος από το **“King Kong”**, εφάρμοσε παρόμοιες πρωτοποριακές μεθόδους στη δική του ταινία. Το σενάριο βασίζεται στη νουβέλα του Ιρλανδού Jonathan Swift, **“Gulliver’s Travels”** (ελλ. Τα ταξίδια του Γκιούλιβερ), αλλά με κάποια επιπρόσθετα μέρη, με εμφανή μία προβαλλόμενη κομμουνιστική ιδεολογία, η οποία ηθελημένα εισχωρεί στην πλοκή του φιλμ. Αν και χαρακτηρίζεται κυρίως από σκηνές live-action, περιλαμβάνει πολύ αξιόλογες μορφές stop-motion τεχνικής. Αναφορές μιλούν για την κατασκευή και χρήση

1500 μαριονετών, με την τεχνική αντικατάστασης κεφαλιών των ηρώων για τη δημιουργία της ψευδαίσθησης του διάλογου και των διαφορετικών εκφράσεων. Τα πρόσωπα των μαριονετών είναι εξαιρετικά λεπτομερείς, κάνοντας αληθοφανή την ομιλία και το τραγούδι των ηρώων. Χαρακτηριστικές είναι επίσης, οι τσιριχτές φωνές που δημιουργήθηκαν, αλλάζοντας το τονικό ύψος (pitch) στον ήχο. Τα περισσότερα από τα πλάνα που συνδυάζουν live-action και stop-motion τεχνικές (τεχνική matting) γυρίστηκαν χωριστά από τα υπόλοιπα πλάνα. Αυτές οι τεχνικές για τις μαριονέτες, οι μίξης του ήχου, τα matting effects ήταν σημαντικά επιτεύγματα από τη Ρωσία, και ο Ptushko ήταν ο επικεφαλής αυτών. Η ταινία, η οποία κυκλοφόρησε το 1935, έκανε μεγάλη επιτυχία για την εποχή της, τραβώντας ακόμα και την προσοχή των τότε «θρύλων» του Hollywood όπως του Charlie Chaplin, επηρεάζοντας ταυτόχρονα πολλούς σκηνοθέτες στις επόμενες δεκαετίες.

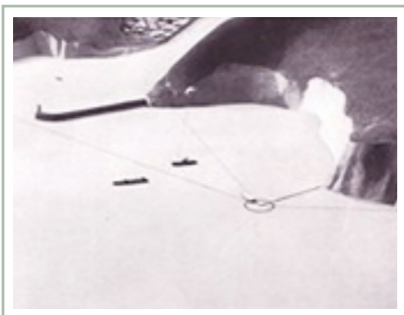
Ο προαναφερόμενος Ladislav Starewitch, μετά την εγκατάστασή του στο Παρίσι, και κάποιες μικρές

παραγωγές μέσα στην δεκαετία του 1920, στις αρχές του 1930 άρχισε να δημιουργεί την πρώτη μεγάλη μήκους stop-motion ταινία του με τίτλο **“Le Roman de Renard”** (αγγ. The Story of the Fox, ελλ. Το Παραμύθι της Αλεπούς). Το σενάριο βασίστηκε σε ιστορίες του 11ου αιώνα με πρωταγωνιστή την αλεπού που φημίζεται για την πονηριά της. Η γαλλική εκδοχή της ιστορίας αυτής προέρχεται από ακόμα παλαιότερες ιστορίες, από τους μεσαιωνικούς χρόνους. Στη δεκαετία του 1930, ακόμη και ο Walt Disney διερεύνησε το μύθο και την ιδέα της προσαρμογής του σε animation. Το εγχείρημα εγκαταλείφθηκε όμως, λόγω της εγγενούς αγριότητας του χαρακτήρα. Παρ’ όλα αυτά, μερικές δεκαετίες αργότερα, το 1973, τα στούντιο της Disney θα αναστήσουν δείγματα της ιστορίας μέσα από την εκδοχή της ταινίας κινουμένων σχεδίων **“Robin Hood”** (ελλ. Ρομπέν των Δασών). Ενώ ο ήρωας του **“Robin Hood”** επίσης απεικονίζεται ως μια αλεπού, η έκδοση του **Starewitch** ήταν πιο πιστή στη φόρμα και στη σύλληψη της παραδοσιακής αρχικής ιστορίας με τη χαρακτηριστική σκληρότητα και την πονηριά του κύριου χαρακτήρα. Η λεπτότητα στο **“Le Roman de Renard”**, και το συνολικό επίπεδο λεπτομέρειας είναι εξαιρετικά, κυρίως και για το χρόνο που πραγματοποιήθηκε. Η ιστορία είναι γεμάτη με χιούμορ, δράση και υψηλό επίπεδο ψυχαγωγίας. Η ολοκλήρωση των γυρισμάτων διήρκεσε μόλις 18 μήνες, με μόνο δυναμικό εργασίας τον ίδιο τον **Starewitch** και τα μέλη της οικογένειάς του. Το **“Le Roman de Renard”** αποτελεί την πρώτη πληρέστατη τεχνικά ταινία εμπύκωσης μεγάλου μήκους, η οποία παράχθηκε και κυκλοφόρησε, παρά το γεγονός ότι καθυστέρησε επί πολλά έτη λόγω τεχνικών προβλημάτων με το soundtrack του φιλμ. Αν και το animation είχε ολοκληρωθεί μέχρι το 1930, δεν θα εμφανιστεί στο κοινό, έως το 1937 στη Γερμανία, και το 1941 στη Γαλλία. Τελικά, έκανε πρεμιέρα στο Βερολίνο τον Απρίλιο του 1937, με ένα πλήρως χρηματοδοτούμενο soundtrack γερμανικής προέλευσης.



Εικόνα 17, Le Roman de Renard

Το Δεκέμβριο του 1937, η Γερμανία θα γνωρίσει ένα ακόμα stop-motion δείγμα, εγχώριας προέλευσης, το οποίο κυκλοφόρησε με το όνομα **“Die Sieben Raben”** (αγγ. The Seven Ravens, ελλ. Τα Επτά Κοράκια), από τους αδελφούς **Ferdinand** και **Hermann Diehl**. Το σενάριο βασίστηκε σε ένα παραμύθι των αδελφών **Grimm**, το οποίο εξιστορεί τις περιπέτειες ενός κοριτσιού, του οποίου τα αδέρφια έχουν μετατραπεί σε κοράκια από μια κατάρρα. Το κορίτσι προσπαθεί να λύσει το ξόρκι αλλά καταλήγει να καταδικαστεί σε καύση στην πυρά για μαγεία. Στην ταινία, ως επί το πλείστον, χρησιμοποιήθηκαν ανθρωπόμορφες μαριονέτες, με εξαιρετική δεξιοτεχνία, ρεαλιστικές κινήσεις και εκφράσεις προσώπων. Αυτές επιτυγχάνονται με αντικαταστάσεις στομάτων, οι οποίες φαίνεται να γίνονται με χρήση πηλού. Το animation και συγχρονισμός χειλιών γίνεται έξοχα, συμπληρώνοντας την υποκριτική των μαριονετών σε ένα πολύ φυσικό αποτέλεσμα. Η ταινία χαρακτηρίζεται κυρίως από απλές, σκηνές διάλογου με νατουραλιστική απεικόνιση, δίνοντας την αίσθηση στο θεατή ενός live-action φιλμ. Επίσης, ορισμένες σκηνές πραγματοποιήθηκαν με χρήση των **matting effects** που συνδυάζουν πραγματικές φλόγες δίπλα στις μαριονέτες. Η ιδιαίτερη εισαγωγή της ταινίας παρουσιάζει έναν ηθοποιό να παίρνει μία μαριονέτα-μοντέλο γελωτοποιού από ένα κουτί και να τη συναρμολογεί, πριν αυτή «έρθει στη ζωή» μέσα από τη stop-motion τεχνική. Αυτή η προσέγγιση αποτελεί μία συνήθη διαδικασία των αδελφών **Diehl** για να δείξουν την τεχνολογία της εμπύκωσης, σα να ειδοποιούν το κοινό άμεσα για το τι πρόκειται να παρακολουθήσουν, ενώ ταυτόχρονα δημιουργούν ένα ρεαλιστικό κόσμο σε μικρογραφία.



Εικόνα 18, Handling Ships

Η επόμενη δεκαετία του 1940 έφερε πολύ λίγα δείγματα stop-motion κινηματογραφικής τέχνης στις οθόνες, πιθανώς λόγω του δεύτερου παγκοσμίου πολέμου, ο οποίος δέσποζε τουλάχιστον στο ήμισυ του παγκόσμιου χάρτη. Κατά ειρωνικό τρόπο, ο πόλεμος έπαιξε τον κύριο ρόλο στο πρώτο stop-motion φιλμ με **Technicolor** χαρακτηριστικά. Πρόκειται για μία βρετανική παραγωγή από την εταιρία **Halas and Batchelor**, η οποία δημιούργησε ένα animation-εκπαιδευτικό ντοκιμαντέρ, για το βρετανικό Ναυαρχείο το 1945, με χρήση μοντέλων πλοίων. Η ταινία ονομάστηκε **“Handling Ships”** (ελλ. Χειρισμός Πλοίων), και χαρακτηρίζεται από προπαγανδιστικό περιεχόμενο, που είχε να κάνει κατά κύριο λόγο με την εκπαίδευση στην πλοήγηση την εποχή εκείνη. Αν και το φιλμ αυτό, ποτέ δεν βγήκε στις αίθουσες και δεν είναι ακριβώς ένα «χαρακτηριστικό παράδειγμα εμπύκωσης μοντέλων»,

απέτελε ορόσημο για την καθιέρωση μιας τεχνικής σε μια χώρα που θα γίνει ένας από τους ηγέτες στο stop-motion animation.



Εικόνα 19, Le crabe aux pinces d'or

Ένα ακόμα παράδειγμα του μέσου, που παράχθηκε και κυκλοφόρησε μετά βίας τη δεκαετία του 1940, ήταν μία βελγική εκδοχή του **“Le crabe aux pinces d'or”** (αγγ. The Crab with the Golden Claws, ελλ. Το Καβούρι με τις Χρυσές Δαγκάνες). Ο δημιουργός **Wilfried Bouchery** βασίζεται σε ένα κόμικ με το ίδιο όνομα, στο οποίο πρωταγωνιστεί ένας νεαρός δημοσιογράφος με το όνομα **Tintin**. Η ταινία ακολουθεί πιστά τις περιπέτειες του ήρωα, και την ιστορική εξέλιξη του εικονογραφημένου βιβλίου, με το κυνήγι των καρτέλ των ναρκωτικών, και την καταπολέμηση του εγκλήματος μέσα στην έρημο Σαχάρα. Οι χαρακτήρες αναπαρίστανται με χρήση απλών μαριονετών που φαίνεται να είναι κατασκευασμένες από ξύλο ή πλαστικό με ρούχα από ύφασμα και μικροσκοπικά χάρτινα σχήματα για τα στόματα, τα οποία εναλλάσσονται για τη ψευδαίσθηση του διαλόγου. Οι χαμηλές τιμές του προϋπολογισμού για την παραγωγή της ταινία είναι προφανείς. Αρκετές σκηνές χαρακτηρίζονται από στατικότητα, με τους χαρακτήρες απλώς να παρουσιάζονται «παγωμένοι», να κάθονται σε πλοία που γυρίστηκαν live-action, να επιπλέουν σε νερό. Το μοντάζ ήταν εξίσου ακατέργαστο με τις λήψεις της κάμερας να αλλάζουν συχνά και σπάνια κόβονται κατάλληλα ως προς τη συνέχεια της κίνησης. Η ταινία προβλήθηκε στις Βρυξέλλες, τον Ιανουάριο του 1947. Μια ακόμα δημόσια προβολή ακολούθησε τον Δεκέμβριο του ίδιου χρόνου αλλά στη συνέχεια η εταιρία του **Wilfried Bouchery** κήρυξε πτώχευση και ο ίδιος εγκατέλειψε τη χώρα. Η **“Cinematheque Royale de Belgique”** αρχειοθέτησε αντίγραφο της ταινίας, και την κυκλοφόρησε σε DVD στη Γαλλία αρκετό καιρό αργότερα.

Πίσω στην Αμερική, οι διαδικασίες για την παραγωγή της πρώτης μεγάλης μήκους stop-motion ταινίας, ξεκινάν από τα τέλη της δεκαετίας του 1930 με έναν παραγωγό του Broadway με το όνομα **Michael Myerberg**. Είχε αναλάβει χρέη manager και ρόλο επίβλεψης για τις ενέργειες του γνωστού μάεστρου **Leopold Stokowski**, όντας υπεύθυνος για την επαφή και συνεργασία του με ταινίες του Hollywood (συμπεριλαμβανομένης της **“Fantasia”** (ελλ. Φαντασία) της Disney του 1940). Ενθουσιασμένος από τις δημιουργικές δυνατότητες του συνδυασμού της μουσικής με την κινούμενη εικόνα, πλησίασε τον animator **Lou Bunin**, για την ανάπτυξη μιας απίστευτα φιλόδοξης ταινίας εμπύκωσης. Ξεκινώντας το 1942, ο **Stokowski**, ο **Myerberg** και ο **Bunin** θα ξοδέψουν τρία χρόνια σχεδιάζοντας μία ταινία μεγάλου μήκους, με σκοπό την προσαρμογή της 14ωρης όπερας του **Richard Wagner**, **“The Ring of Nibelungen”** (ελλ. Το Δαχτυλίδι των Νιμπελούνγκεν) σε τέσσερις ώρες animation κούκλας. Η παραγωγή ήταν ονομαστή για τις εξαιρετικά επιμελημένες μαριονέτες των αγαλατιδίων, ξωτικών, δράκων, πολεμιστών και τις πολλές επικές σκηνές μάχης. Καθώς οι διεργασίες για την παραγωγή του έργου προχωρούσαν με εντατικούς ρυθμούς, εκφράστηκαν ανησυχίες για τη σύνδεση του φιλμ με το θαυμασμό του **Αδόλφου Χίτλερ** για τη μουσική του **Wagner**. Με τη χώρα ποτέ βαθύτερα στην πολεμική κρίση, το φιλόδοξο σχέδιο εγκαταλείφθηκε, οι δρόμοι των **Myerberg** και **Bunin** χώρισαν αναβάλλοντας τα σχέδια για την πρώτη αμερικάνικη παραγωγή stop-motion animation.

Την ίδια χρονική περίοδο, όπου το animation μαριονέτας προσπαθούσε να βρει φωνή στην Αμερική, στην άλλη πλευρά της υπηλίου ήταν πιο ισχυρά εγκαθιδρυμένο και είχε θέσει ήδη γερές βάσεις. Η Τσεχοσλοβακία και άλλα μέρη της ανατολικής Ευρώπης κατείχαν μακρά ιστορία στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο πράγμα που βοήθησε να βρεθεί με φυσική εξέλιξη ο δρόμος στη stop-motion τεχνολογία διατηρώντας τη λυρική ουσία της παραδοσιακής τέχνης. Ο κυρίαρχος της τσεχικής εμπύκωσης μαριονετών θεωρείται αναμφισβήτητο ο **Jiri Trnka**, ο οποίος παρήγαγε μερικές ταινίες μεγάλου μήκους, μαζί με πολλές επιφανέστερες μικρού μήκους. Μετά την εκκίνηση του στούντιό του το 1946, ξεκίνησε την πρώτη μεγάλη παραγωγή ταινίας, το **“Spalickek”** (Τσέχικο έτος), που κυκλοφόρησε το 1947. Η ταινία χωρίζεται σε έξι τμήματα, που απεικονίζουν ένα πλήρες έτος της εποχιακής τσεχικής παράδοσης: Του Τυροφάγου (καρναβάλι), της Άνοιξης, του θρύλου του Αγίου **Prokop**, της Έκθεσης, της Γιορτής, και της Βηθλεέμ. Παραδοσιακά τσέχικα τραγούδια ζωντανεύουν το animation. Η ταινία έκανε τεράστια επιτυχία, βάζοντας τον **Trnka** στο χάρτη ως κορυφαίο animator της χώρας.

Η επιτυχία αυτή οδήγησε τον Τσέχο δημιουργό στη δυνατότητα παραγωγής ενός ακόμα φιλμ, το **“Cisaruv Slavik”** (αγγ. The Emperor's Nightingale, ελλ. Το Αηδόνι του Αυτοκράτορα), το 1949. Η ταινία βασίστηκε στην

ιστορία του Hans Christian Andersen, που πραγματεύεται τη ζωή ενός Κινέζου αυτοκράτορα με ένα παιχνίδι σε σχήμα αποδονιού, στου οποίου το κελάπημα βρίσκει παρηγοριά. Η σημασία αυτής της ταινίας ήταν ότι εισήγαγε τον Τρκα στην Αμερική μέσω της κινηματογραφικής διανομής, με μια αγγλόφωνη αφήγηση από τον Boris Karloff. Και στις δύο εκδόσεις, μια όμορφη μουσική υπόκρουση από τον Vaclav Trojan συνδυάζεται απόλυτα με τις κούκλες και τα σκηνικά. Οι κριτικοί σε όλο τον κόσμο χαιρέτισαν την ταινία ως ένα αριστούργημα του μέσου.



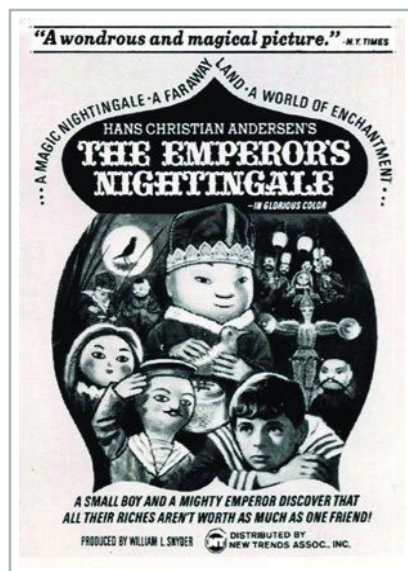
Εικόνα 20, Jiri Trnka



Εικόνα 21, Spalicek



Εικόνα 22, Cisaruv Slavik



Εικόνα 23, Διαφήμιση σε αμερικάνικη εφημερίδα εποχής (The Emperor's Nightingale)

Ο Lou Bunin, μετά από τον διαχωρισμό του από το Michael Myerberg, κατέληξε να παράγει το δικό του stop-motion/live-action animation, μία εκδοχή του "Alice in Wonderland", το οποίο έκανε πρεμιέρα στη Γαλλία, το Μάιο του 1949 με τίτλο "Alice au pays des merveilles" (ελλ. Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων). Αν και το φιλμ πλαισιώνεται από πλήρως ζωντανής δράσης σκηνές, το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας, το οποίο λαμβάνει χώρα στη Χώρα των Θαυμάτων, έγινε με χρήση κινούμενων μαριονετών. Τη σκηνοθεσία ανέλαβε ο πρωτοπόρος Bower Dallas, και κινηματογραφήθηκε από το διακεκριμένο Γάλλο κινηματογραφιστή Claude Renoir. Ο Bunin γύρισε πολλές από τις σκηνές animation ο ίδιος, με τη βοήθεια του πρώην εμπυχωτή της Disney Art Babbitt, ο οποίος σχεδίασε πολλές ακολουθίες κινήσεων που χρησιμοποιήθηκαν ως αναφορά για το βηματισμό των χαρακτήρων. Κατά ειρωνικό τρόπο, μια εκδοχή κινουμένων σχεδίων της ίδιας ιστορίας πραγματοποιείται ταυτόχρονα από τη Disney. Μια πολύ μεγάλη δημόσια διαμάχη ακολούθησε κατά την έκδοση των δύο φιλμ, ευνοώντας αρχικά τα αμερικάνικα studios για το αποκλειστικό δικαίωμα για τη χρήση της Technicolor τεχνικής, με την οποία η ταινία του Bunin είχε αρχικά κινηματογραφηθεί. Έτσι, ο δημιουργός



Εικόνα 24, Αναλογία πηθοποιού-μαριονέτας (Alice au pays des merveilles)



Εικόνα 25, Alice au pays des merveilles

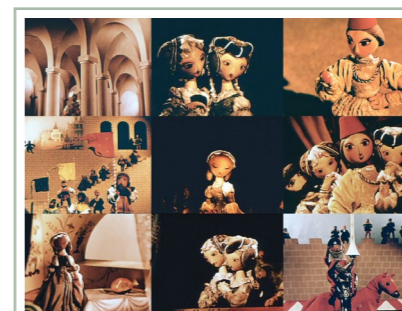
αναγκάστηκε να επεξεργαστεί το αρχικό αρνητικό χρησιμοποιώντας τη διαδικασία Ansco για το χρώμα. Μετά από νέα δικαστική διαμάχη, το φημισμένο στούντιο έχασε την υπόθεση, λόγω του συμπεράσματος ότι η ιστορία της Αλίκης είναι δημόσιου τομέα υλικό. Παρ' όλα αυτά, η stop-motion έκδοση θεωρήθηκε ότι ήταν πιο πιστή στο πρωτότυπο βιβλίο του Lewis Carroll, συλλαμβάνοντας τις διάσημες εικόνες, δείχνοντας μια σαφή αντίθεση μεταξύ του πραγματικού κόσμου και αυτού των θαυμάτων. Τα σκηνικά αναδίδουν μία σουρεαλιστική και αφηρημένη αισθητική, με καμπύλα σχήματα και συνθέσεις επιμελημένες από τους Gene Fleury και Bernice Polifka. Ένα ιδιαίτερος έξυπνο ειδικό εφέ, στο οποίο εμπλέκονται μια σειρά από καθρέφτες για να δημιουργηθεί εκ νέου «ο χορός του αστακού», έκανε δύο μαριονέτες να αντικατοπτρίζονται στους καθρέφτες και να φαίνονται σαν ένα ολόκληρο πλήθος στην οθόνη. Συνολικά, η ταινία έχει μια παράξενη, ονειρική ποιότητα και είναι σίγουρα από τις πιο ευρηματικές οπτικοακουστικές εκδοχές του κλασικού βιβλίου. Ο Lou Bunin απέκτησε μεγάλη φήμη στη Νέα Υόρκη και γενική αναγνώριση για τη σημαντική συνεισφορά του στο μέσο, αναλαμβάνοντας επιπλέον παραγωγές διαφημίσεων και μικρού μήκους ταινίες. Όσον αφορά την εμπορική επιτυχία τόσο της έκδοσης του Bunin όσο και αυτή του Walt Disney, καμία δεν πήγε πολύ καλά στο box office, αν και η δεύτερη αποδείχθηκε η πιο δημοφιλής με την πάροδο του χρόνου.

Πίσω στην Τσεχοσλοβακία, ο κύριος εκπρόσωπος της τεχνικής Jiri Trnka συνέχισε την παραγωγή αξιόλογων δειγμάτων. Το "Bajaja" (αγγ. Prince Bayaga, ελλ. Ο Πρίγκιπας Μπαγιαγιά), το οποίο προβλήθηκε το 1950, εξιστορεί ένα μεσαιωνικό μύθο ενός νεαρού αγρότη που αντιμετωπίζει και ξεπερνά πολλές περιπέτειες για να κερδίσει την καρδιά μιας πριγκίπισσας. Ο Trnka χρησιμοποιεί το "Bajaja" ως πλατφόρμα για να ανεβάσει τον πήχη, όσον αφορά την πλούσια λεπτομέρεια και την πολυπλοκότητα που θα μπορούσε να επιτευχθεί με το animation μαριονέτας, δημιουργώντας ένα πεδίο αποτελεσμάτων πολύ πιο εξελιγμένο από παλαιότερα έργα του.

Μερικά χρόνια αργότερα, ο Τσέχος δημιουργός καταφέρνει να κλείσει συμφωνία με την κυβέρνηση της χώρας, να χρηματοδοτεί τις παραγωγές του. Είναι φανερό ότι μερικές από τις ταινίες του αντανακλούν άμεσα τον πολιτισμό της Τσεχίας και τα ιδεώδη, στις οποίες φρόντισε να προβάλει ένα έντονο συναίσθημα της εθνικής υπερηφάνειας. Έτσι έργα του όπως το "Staré pov sti eské" (αγγ. Old Czech Legends, ελλ. Παλαιοί Τσέχικοι θρύλοι) του 1953, εξιστορούν τσέχικα έπη ηρώων, υμνώντας τη χώρα του.



Εικόνα 26, Bajaja



Εικόνα 27, Σκηνές από την ταινία Bajaja



Εικόνα 28, Staré pov sti eské

Ο Michael Myerberg μετά από ακόμα μία αποτυχημένη προσπάθεια να ολοκληρώσει ένα φιλμ animation έχοντας δουλέψει ήδη έξι μήνες πάνω σε μία παραγωγή με το όνομα "Aladdin and the Wonderful Lamp" (ελλ. Ο Αλαντίν και το μαγικό λυχνάρι), προχωράει με μία νέα προσαρμογή μίας ιστορίας των Αδελφών Grimm του "Hansel and Gretel" (ελλ. Χάνσελ και Γκρέτελ), το οποίο ένιωθε πιο εμπορεύσιμο. Δε βασίστηκε στην αρχική ιστορία, αλλά σε Εκτμία αγγλική μετάφραση του 1892 γραμμένη σε όπερα, από τον Engelbert Humperdink. Το πλήρωμά του δημιούργησε ένα στούντιο σε ένα κτίριο μίας πρώην συναγωγής στην Νέα Υόρκη. Το "Hansel and Gretel: An Opera Fantasy" (ελλ. Χάνσελ και Γκρέτελ: Η Όπερα Φαντασίας) θα γίνει όχι μόνο το πρώτο αμερικανικό stop-motion φιλμ μεγάλου μήκους, αλλά και η πρώτη ταινία εμπύχωσης που παράγεται στη Νέα Υόρκη βασισμένη σε μια όπερα. Τα σκηνικά είχαν κατασκευαστεί από πεπαισμένο χαρτί σε μεγάλα μεγέθη. Όσο για

τους χαρακτήρες, παρατηρείται κάτι εγγενώς ανατριχιαστικό στις κούκλες και στις εκφράσεις του προσώπου τους, με την απόδοση της μάγισσας να αποτελεί ένα από τα πιο δυνατά και απολαυστικά σημεία του φιλμ. Κάποιες αταίριαστες περικοπές στα πλάνα ως προς τη ροή παρατηρούνται, αλλά η ταινία δεν παύει να θεωρείται ένα καλό παράδειγμα για τη συνολική της λεπτομέρεια. Μια ακόμα ασυνήθιστη πτυχή της παραγωγής ήταν ότι δεδομένου ότι η ημερομηνία κυκλοφορίας πλησίαζε και το χρηματικό απόθεμα άρχισε να εξαντλείται, το animation στις τελικές σκηνές έγινε βιαστικά σε σχέση με τις προηγούμενες, χωρίς όμως να επηρεάζει σημαντικά τη γενική εικόνα του έργου. Η ολοκληρωμένη ταινία αποτελεί ένα παράξενο αλλά διασκεδαστικό κομμάτι της συνολικής ιστορίας του stop-motion animation, και ένα ενδιαφέρον πείραμα στην προσπάθειά να προσαρμοστεί η κλασική όπερα σε μια ταινία εμπύκωσης. Αξιοσημείωτη είναι και η πρόταση του δημιουργού, βάσει πειραματικής έρευνας και παραδείγματα παλαιότερων συσκευών, για μεμονωμένες κινήσεις του προσώπου, οι οποίες αφορούσαν τον εξ ολοκλήρου μηχανικό χειρισμό των μαριονετών-μοντέλων. Ο Myerberg παρουσίασε το έργο του “Hansel and Gretel: An Opera Fantasy” τον Οκτώβριο του 1954 στη Νέα Υόρκη, στο θέατρο του Broadway. Η επίσημη κυκλοφορία συνοδεύεται από μία εκτεταμένη εκστρατεία marketing που περιελάμβανε αντικείμενα, όπως ειδώλια, παιχνίδια, και κάθε λογής γλυκά. Παρά την περιορισμένη επιτυχία του, το φιλμ πήρε επάξια μια μοναδική θέση ως παράδειγμα συνδυασμού πολλών μορφών τεχνικών, όπως η όπερα, το animation μαριονέτας και τα τεχνολογικά επιτεύγματα.



Εικόνα 29, Hansel and Gretel: An Opera Fantasy



Εικόνα 30, Διαφήμιση σε αμερικάνικη εφημερίδα εποχής (Hansel and Gretel: An Opera Fantasy)



Εικόνα 31, προϊόν marketing (Hansel and Gretel: An Opera Fantasy)

Για το μέσο της τηλεόρασης, το οποίο είχε ήδη διαδοθεί στη Αμερική τη δεκαετία του 1950, πραγματοποιήθηκε η τηλεοπτική σειρά “The Gumby Show” (ελλ. Το Σόου του Γκάμπι) το 1957, η οποία προβλήθηκε ως το 1968. Η καινοτομία του δημιουργού Art Clokey εντοπίζεται στην εκτεταμένη χρήση του πηλού (clay) για την αποτύπωση των ηρώων και των σκηνικών. Οι μαριονέτες, στις έως τότε παραγωγές, ήταν συνήθως κατασκευασμένες από αφρώδες υλικό, πλαστικό, ξύλο, ύφασμα ή καουτσούκ. Η χρήση του πηλού ως υλικό για τη δημιουργία μαριονετών και σκηνικών, αν και είχε εμφανιστεί αμυδρά από τα πρώτα βήματα του stop-motion, στη συνέχεια πέρασε στην αφάνεια για αρκετές δεκαετίες. Δεν έχει αξιοποιηθεί ξανά μέχρι ο Art Clokey να φέρει το χαρακτήρα του Gumby, έχοντας πειραματιστεί πάνω στη συγκεκριμένη μέθοδο στο

παρελθόν, με το μικρού μήκους σουρεαλιστικό φιλμ “Gumbasia” (1955), σαν μία αναδιτύπωση της γνωστής ταινίας του Walt Disney “Fantasia”.



Εικόνα 32, The Gumby Show

Την ίδια χρονική περίοδο, στο Ηνωμένο Βασίλειο, γίνονται προσπάθειες για την παραγωγή της πρώτης επίσημης ταινίας μεγάλου μήκους. Μέρος των συντελεστών που είχαν εργαστεί σε διάφορα στάδια του “Hansel and Gretel: An Opera Fantasy” συνέχισαν σε άλλα stop-motion εγχειρήματα. Ο Don Sahlin και ο Kermit Love προσπάθησαν να φτιάξουν μια live-action/puppet έκδοση του παιδικού βιβλίου της Beatrix Potter “The Tailor of Gloucester” (ελλ. Ο ράφτης του Γκλούτσεστερ), μία παραγωγή που έλαβε χώρα στο Λονδίνο, με πρωταγωνιστές μαριονέτες ποντίκια. Τελικά, ποτέ δεν ολοκληρώθηκε, αλλά ο Sahlin συμμετείχε σε άλλες παραγωγές stop-motion όπως στο “Tom Thumb” (ελλ. Ο Κοντορεβιθούλης) του George Pal το 1958 και αργότερα γίνεται σχεδιαστής μαριονετών για τα Muppets του Jim Henson.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1950, ο Jiri Trnka, συνεχίζοντας το λαμπρό του έργο, ολοκληρώνει ακόμα μία παραγωγή ονόματι “Sen Noci Svatojanske” (αγγ. A Midsummer Night’s Dream, ελλ. Όνειρο Καλοκαιρινής Νύχτας), βασισμένο σε έργο του William Shakespeare. Θεωρείται ότι αποτελεί την πιο ξεχωριστή και φιλόδοξη παραγωγή του Trnka μέχρι σήμερα. Εξέφραζε το στίλ του δημιουργού και τις προσωπικές απόψεις του σχετικά με το animation μαριονέτας, το οποίο δεν βασίζεται στο συγχρονισμό χειλιών ή τις εκφράσεις του προσώπου για την ανάπτυξη της ιστορίας, αλλά στο συνδυασμό μουσικής και εικόνας, δημιουργώντας ένα λυρικό αποτέλεσμα που φέρει την ουσία του παραδοσιακού κουκλοθέατρου στην οθόνη.



Εικόνα 33, Sen Noci Svatojanske



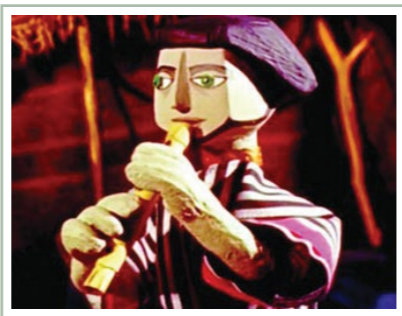
Εικόνα 34, Ο J.Trnka με τα μοντέλα της ταινίας Sen Noci Svatojanske

## Η εξάπλωση της stop-motion τεχνικής σε όλον τον κόσμο

Εν τω μεταξύ, στον υπόλοιπο κόσμο, stop-motion στοιχεία συνέχισαν να κάνουν εμφανίσεις και να δημιουργούν σημαντικές επιπτώσεις στο μέσο. Οι δεκαετίες 1960 και 1970 ήταν μια ενδιαφέρουσα στιγμή για τη διαπολιτισμική γονιμοποίηση μεταξύ των διαφόρων χωρών που παράγουν stop-motion χαρακτηριστικά, ιδιαίτερα στη Τσεχοσλοβακία και στην Ιαπωνία με τη Βόρεια Αμερική. Ο Ιάπωνας εμπνευστής Kihachiro Kawamoto, μετά από την εργασία του για σύντομο χρονικό διάστημα με έναν από τους μεγαλύτερους animators της Ιαπωνίας, τον Tad Mochinaga, πήγε στην Τσεχοσλοβακία για να συνεργαστεί με τον Trnka, το 1963. Ο Trnka τον ενθάρρυνε να σεβαστεί τα φιλμ εμπύκωσης μαριονέτας ως μια μορφή τέχνης και να αγκαλιάσει το λυρικό ύφος του πολιτισμού του. Έτσι, ο Kawamoto έφερε αυτήν την επιρροή πίσω στην Ιαπωνία και ενέπνευσε το κίνημα μαριονέτας εκεί. Εν τω μεταξύ, οι ταινίες του Mochinaga προκάλεσαν μια εντελώς νέα εταιρική σχέση

που θα φέρει το Ιαπωνικό στιλ animation στην Αμερική. Πίσω στην Αμερική, μέσα από τις διαφημίσεις, και τα αφιερώματα, το stop-motion animation άρχισε να βρίσκει φωνή στην τηλεόραση ήδη από τη δεκαετία του 1950.

Η πρώτη μεγάλη μήκους ταινία μαριονέτας που ξεπρόβαλλε από το Ισραήλ ήταν το **“Ba'al Hahalomot”** (αγγ. Joseph the Dreamer, ελλ. Ο Ιωσήφ ο Ονειροπόλος) το 1961, με βάση τη βιβλική ιστορία από τη Γένεση για τον Ιωσήφ και τους αδελφούς του. Η ταινία σκηνοθετήθηκε από τον Yoram Gross, του οποίου το έργο επέστησε την προσοχή του κατασκευαστή μαριονέτας John Byle και του εικονογράφου John Burningham. Αυτοί συμφώνησαν να συνεργαστούν και διαμόρφωσαν στιλιζαρισμένες μαριονέτες από ελαστικό με συρματινούς οπλισμούς. Ηθοποιοί από εθνικό θέατρο του Ισραήλ παρείχαν τις φωνές τους, και η ταινία κατά κύριο λόγο εμπυχώθηκε από τον ίδιο το σκηνοθέτη και τη σύζυγό του Alina. Οι μουσικές συνθέσεις του φιλμ επιμελήθηκε ο Eddie Halperin και η ορχήστρα του Ισραήλ “Kol Radio Orchestra”. Την πρεμιέρα άνοιξε ο πρόεδρος της χώρας Yitzhak Ben Zvi. Παρουσιάστηκε στις οθόνες στις Κάννες και κέρδισε πολλά διεθνή βραβεία ταινιών. Σήμερα, η ταινία έχει κυκλοφορήσει σε DVD για τις νέες γενιές.



Εικόνα 35, Ba'al Hahalomot



Εικόνα 36, Jason and the Argonauts

Ένα ακόμα live-action φιλμ που χρησιμοποίησε επιτυχώς το stop-motion σαν τεχνική για special effects είναι το **“Jason and the Argonauts”** (ελλ. Ο Ιάσωνας και οι Αργοναύτες) του Don Chaffey. Η ταινία βασισμένη στην ελληνική μυθολογία εξιστορεί τις περιπέτειες του ήρωα Ιάσωνα, ο οποίος με το πλήρωμα του καραβιού Αργώ, ταξιδεύει με σκοπό να αποκτήσει το Χρυσόμαλλο Δέρας. Ο αναγνωρισμένος παραγωγός και ειδικός των special effects Ray Harryhausen επιμελήθηκε σκηνές μάχης ανάμεσα στον πρωταγωνιστή και σε ένα πλήθος σκελετών με ιδιαίτερα προσεγμένο animation. Η κινησιολογία αποτυπώνεται άκρως ρεαλιστικά μεταδίδοντας την ένταση και τη γενική ατμόσφαιρα της μάχης. Η ταινία έκανε πρεμιέρα το 1963, και άφησε θετικότερες εντυπώσεις για τη stop-motion

τεχνοτροπία της.

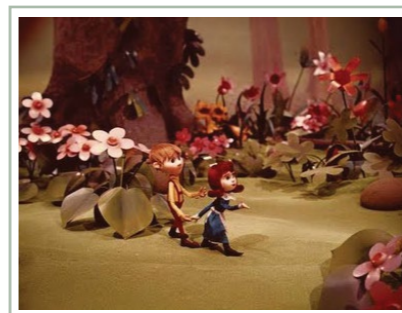
Στα μέσα της δεκαετίας του '60 θα κάνει την εμφάνισή του ο γνωστός πλέον δημιουργός animation Jan Svankmajer από την Τσεχία. Θα κυκλοφορήσει μια σειρά μικρών μήκους ταινιών, εκ των οποίων η πρώτη του ονόματι **“Poslední trik pana Schwarcewaldea a pana Edgara”** (αγγ. The Last Trick, ελλ. Το τελευταίο κόλπο) το 1964. Από τα πρώτα δείγματα της δουλειάς του θα χαρακτηριστεί από έναν έντονο σουρεαλισμό, με ψυχεδελικά στοιχεία και μία γενική σκοτεινή, σχεδόν ανατριχιαστική ατμόσφαιρα. Αργότερα, με την κυκλοφορία ταινιών μεγάλου μήκους θα αποτελέσει πηγή έμπνευσης για καταξιωμένους σκηνοθέτες, όπως ο Terry Gilliam.

Την ίδια δεκαετία, το μέσο βρήκε ένα νέο ηγέτη, μέσω του στούντιο Rankin/Bass. Αρχικά με την επωνυμία Videocraft International, οι ιδρυτές Arthur Rankin και Jules Bass ένωσαν τις δυνάμεις τους με τον Ιάπωνα Tad Mochinaga στην Ιαπωνία το 1958. Ο Arthur Rankin εργάστηκε σε ιαπωνικό έδαφος, ενώ ο Jules Bass επέβλεψε μεγάλο μέρος της μουσικής και του σεναρίου των παραγωγών, από τα κεντρικά γραφεία του στη Νέα Υόρκη. Πρώτη μεγάλη μήκους ταινία του πολλά υποσχόμενου στούντιο είναι το **“Willy McBean and his Magic Machine”** (ελλ. Ο Γουίλι Μακμπίν και η Μαγική του Μηχανή), το οποίο παρήχθη και κυκλοφόρησε το 1965.



Εικόνα 37, Willy McBean and his Magic Machine

Το επόμενο έτος 1966, έφερε ένα μουσικό φιλμ με τίτλο **“The Daydreamer”** (ελλ. Ο Ονειροπόλος της Ημέρας) στην οθόνη, με παραγωγή το Joseph E. Levine και σκηνοθέτη το Jules Bass, συνδυάζοντας μαριονέτες με ένα all-star cast από ηθοποιούς. Ο Paul O'Keefe παίζει το νεαρό Hans Christian Andersen, ο οποίος ονειρεύεται τέσσερις ιστορίες, οι οποίες παρουσιάζονται με stop-motion τεχνική.



Εικόνα 38, The Daydreamer



Εικόνα 39, Animator στην ταινία The Daydreamer

Το τελευταίο έργο του πρωτοπόρου Τσέχου animator Jiri Trnka ήταν το **“Ruka”** (αγγ. The Hand, ελλ. Το Χέρι), το 1966. Παρουσιάζει τον κεντρικό ήρωα, ένα μικροκαμωμένο γλύπτη, με το παρουσιαστικό ενός πιερότου, να αναγκάζεται να φτιάξει το άγαλμα ενός γιγάντιου χεριού. Το σενάριο της ταινίας είναι αλληγορικό, φανερώνοντας νοήματα σχετικά με τη δικτατορία και την απεγνωσμένη προσπάθεια για ελευθερία. Πρόκειται για ένα μικρού μήκους φιλμ, με τη γνωστή αισθητική του Τσέχου δημιουργού που άφησε αξιόλογες κριτικές για τα τεχνικά του χαρακτηριστικά αλλά πολύ περισσότερο για τις πολιτικές και κοινωνικές καταστάσεις που πραγματεύεται.



Εικόνα 40, Ruka

### Η άνθηση του μέσου

Στα μέσα περίπου της δεκαετίας, το Rankin/Bass στούντιο κυκλοφόρησε μία από τις καλύτερες παραγωγές του, έχοντας μαζική επίδραση στο ευρύ κοινό. Το **“Mad Monster Party?”** (ελλ. Τρελό Πάρτυ των Τεράτων;) κυκλοφόρησε το 1967, εντυπωσιάζοντας το κοινό και κριτικούς. Ο Baron von Frankenstein δημιουργεί μια καταστροφική φόρμουλα και προσκαλεί τα κλασικά τέρατα για να μοιραστούν την ανακάλυψη. Ο Frankenstein, ο Dracula, ο Wolfman, η Mummy, το Creature, ο Invisible Man και ο Dr. Jekyll/Mr. Hyde είναι όλοι εκεί, συμπεριλαμβανομένου ενός χαρακτήρα με όνομα Yetch. Η πλοκή εκτυλίσσεται, όπως τα τέρατα συνωμοτούν εναντίον του ανιψιού διάδοχου του βαρόνου Felix, ο οποίος εμπλέκεται σε ρομαντικό ειδύλλιο με τη βοηθό του Francesca. Στην συγγραφή του σεναρίου συμμετέχει ο Harvey Kurtzman, δημιουργός του περιοδικού κόμικ Mad, και ο σχεδιασμός των χαρακτήρων πραγματοποιείται από ένα άλλο συντελεστή του Mad, τον Jack Davis. Το έργο αυτών των καλλιτεχνών έδωσε στην ταινία μια φρέσκια ματιά που διαφοροποιείται από τα σχέδια των προηγούμενων παραγωγών, διατηρώντας όμως ακόμη την κλασική Rankin/Bass αίσθηση. Η ταινία, η οποία πλημμυρίζει από πνευματώδη λογοπαίγνια και φανταχτερούς όρους της δεκαετίας του '60, έγινε ένα κλασικό cult φιλμ, καθώς και πηγή έμπνευσης για πολλούς stop-motion καλλιτέχνες, όπως ο Henry Selick και ο Tim Burton.



Εικόνα 41, Mad Monster Party?

Στη Γαλλία η τηλεοπτική σειρά **“Le Manège Enchanté”** (αγγ. The Magic Roundabout, ελλ. Η Μαγική Κυκλική Διασταύρωση) από τον δημιουργό Serge Danot, κέρδισε μεγάλη δημοτικότητα στα τέλη της δεκαετίας του '60, και αποτέλεσε το έναυσμα για περαιτέρω δημιουργίες από τον ίδιο καλλιτέχνη.





Εικόνα 42, Pollux et Le Chat Bleu

Στις αρχές τις δεκαετίας του 1970, σαν συνέχεια της επιτυχημένης γαλλικής σειράς “Le Manège enchanté”, κυκλοφόρησε το “Pollux et Le Chat Bleu” (αγγ. Pollux and the Blue Cat, ελλ. Ο Πόλλουξ και η Μπλε Γάτα) κάνοντας μεγάλη επιτυχία στο Ηνωμένο Βασίλειο με διασκευασμένο τίτλο “Dougal and the Blue Cat” (ελλ. Ο Ντούγκαλ και η Μπλε Γάτα), το 1972. Η αγγλική έκδοση γράφτηκε και σκηνοθετήθηκε από τον Eric Thomson. Το σενάριο μιλά για μια σατανική μπλε γάτα ονόματι Buxton, η οποία εξαπολύει μια επιδημία «κυανότητας» επάνω στη γη. Τότε επιστρατεύεται ο Dougal και οι φίλοι του για να βάλουν ένα τέρμα στα σχέδια του Buxton και να αποκαταστήσουν το χρώμα στον κόσμο. Το φιλμ αυτό, όπως και ο προκάτοχός του “Magic Roundabout” έγινε γνωστό για

τις φημολογούμενες υποκειμενικές απόψεις που προβάλλονται σχετικά με πολιτικές, κοινωνικές καταστάσεις, ακόμα και αναφορές σε ναρκωτικές ουσίες. Η επιδημία της «κυανότητας» διαβάστηκε από το συντηρητικό κοινό ως αλληγορία σχετικά με παραισθησιογόνες ουσίες. Είτε αυτό έγινε εκ προθέσεως είτε όχι, το φιλμ “Pollux et Le Chat Bleu” είναι σίγουρα ένα προϊόν της εποχής του και εξακολουθεί να είναι ευχάριστο για την ιδιαιτερότητά του, το σουρεαλισμό, το ιδιόμορφο animation, και τα ελκυστικά σχέδιά του.

Το 1970 έφερε επίσης ένα πολύ σημαντικό πρωτότυπο χαρακτηριστικό stop-motion φιλμ από τη Νορβηγία που ονομάζεται “Flaklypa Grand Prix” (ελλ. Το Γκραντ Πρι της Φλάκλιπα), γνωστό ως “Pinchcliffe Grand Prix” στην έκδοση του Ηνωμένου Βασιλείου, το οποίο έχει γίνει ένας εθνικός θησαυρός κερδίζοντας φανατικούς οπαδούς. Ο σκηνοθέτης Ivo Caprino, προερχόμενος από οικογένεια με καλλιτεχνική φλέβα, είχε αρχίσει να φτιάχνει ταινίες μικρού μήκους και διαφημιστικά τόσο με live-action όσο και stop-motion τεχνικές από το 1948. Συνέχισε να κάνει ταινίες στη δεκαετία του ‘50 και του ‘60 με αναφορές σε ευρωπαϊκά λαϊκά παραμύθια και διηγήματα με χρήση model stop-motion τεχνολογίας. Μετά από κάποιες ανεπιτυχείς κυκλοφορίες παραγωγών στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και μέσα στο 1970, άρχισε να πραγματοποιεί τις διεργασίες για τη δημιουργία του “Flaklypa Grand Prix”, οι οποίες κράτησαν περισσότερο από τρία χρόνια απασχολώντας ένα μικρό πλήρωμα συντελεστών, με τον ίδιο τον Caprino στη σκηνοθεσία και επικεφαλής της διαδικασίας εμψύχωσης. Το σενάριο αφορά την ιστορία ενός εφευρέτη που ονομάζεται Reodor Felgen, ο οποίος ζει ήσυχα στην κορυφή ενός λόφου με τους βοηθούς του, ένα πουλί με όνομα Solan Gundersen και ένα σκαντζόχοιρο ονόματι Ludvig. Το πρωταγωνιστικό τρίο συνεργάζεται και κατασκευάζει ένα αγωνιστικό αυτοκίνητο για να τρέξει σε έναν αγώνα δρόμου Grand Prix ενάντια στον αχρείο Rudolf Blodstrumoen. Ο αγώνας είναι απίστευτα συναρπαστικός και όμορφα επεξεργασμένος, καθώς η κάμερα κινείται κατά μήκος, πίσω από τα αυτοκίνητα με τις περίτεχνες μικρογραφίες στα σκηνικά της υπαίθρου στην πίστα. Συνολικά, η ταινία είναι απόλυτα διασκεδαστική και λειτουργεί άψογα όσον αφορά τη σκηνογραφία και τους χαρακτήρες των μαριονετών. Κυκλοφόρησε τον Αύγουστο του 1975, και έγινε η πιο επιτυχημένη νορβηγική ταινία που παράχθηκε ποτέ, πουλώντας περισσότερα από 5,5 εκατομμύρια εισιτήρια σε μια χώρα με πληθυσμό 4,5 εκατομμυρίων κατοίκων. Παρόμοια επιτυχία είχε στη Δανία, τη Ρωσία, την Ιαπωνία, το Ηνωμένο Βασίλειο. Έχει μεταφραστεί σε 14 γλώσσες και παραδοσιακά προβάλλεται στην νορβηγική τηλεόραση κάθε παραμονή Χριστουγέννων. Το χαρακτηριστικό αυτό animation συνεχίζει να εμπνέει ένα αφοσιωμένο κομμάτι οπαδών, και μετά θάνατο Ivo Caprino το 2001. Ένα video game που βασίζεται στην ταινία παρήχθη από το γιο του Caprino, Remo και τον εγγονό του Mario.



Εικόνα 43, Flaklypa Grand Prix



Εικόνα 44, Στούντιο κινηματογράφησης (Flaklypa Grand Prix)



Εικόνα 45, Γύρισμα αγώνα δρόμου (Flaklypa Grand Prix)



Εικόνα 46, Διαδικασία γυρίσματος (Flaklypa Grand Prix)

### Ο προσωρινός παραγκωνισμός της τεχνικής

Η πιο σημαντική ταινία, η οποία ήρθε κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ήταν αναμφισβήτητα το “Star Wars” (ελλ. Ο Πόλεμος των Άστρων) το 1977, που ενέπνευσε μία νέα επανάσταση στη χρήση stop-motion για τα ειδικά εφέ στην ερχόμενη δεκαετία, αν και δε χρησιμοποίησε «ατόφια» την τεχνική. Το θέαμα της επιστημονικής φαντασίας την εποχή αυτή, βρέθηκε αντιμέτωπο με τα «καρτουνίστικα» χαρακτηριστικά των μαριονετών, τα οποία δεν είχαν πολλές πιθανότητες να διακριθούν, παρά μόνο με περιορισμένες εμπορικές επιτυχίες. Μία συνέπεια σαν ένα πρώτο βήμα αυτής της κατάστασης, είναι μια τάση που έγινε πολύ δημοφιλής και σε όλη την δεκαετία του 1980. Η εμφάνιση τηλεοπτικών σειρών με χρήση της stop-motion τεχνικής και η προσαρμογή αυτών για τη μεγάλη οθόνη, σε ειδικές εκδόσεις. Γενικότερα, τα τέλη της δεκαετίας του ‘70 ήταν μια ταραχώδη εποχή για τη βιομηχανία του animation. Πολλά από τα παλιά στούντιο είχαν κλείσει, και το μεγαλύτερο μέρος του έργου που επιτελούνταν, ήταν φτηνές παραγωγές για «τα πρωινά του Σαββάτου» στην τηλεόραση.

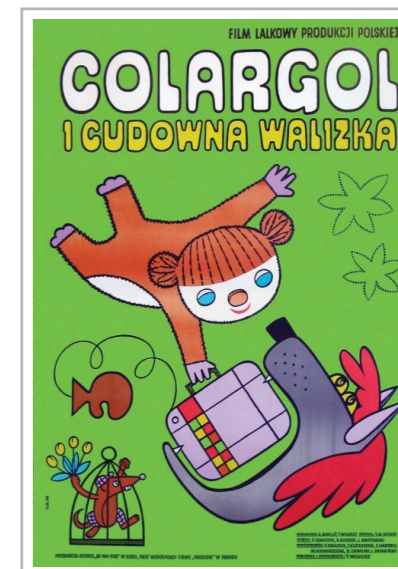
Ένα ευρωπαϊκό stop-motion της τηλεόρασης, το οποίο ήρθε από τα τέλη της δεκαετίας του ‘60 και τις αρχές του ‘70, έκανε την εμφάνισή του στη μεγάλη οθόνη. Αποτελεί μία πολωνική-γαλλική παραγωγή η οποία εμψυχώθηκε από τον Tadeusz Wilkosz στο Se-Ma-For Studio. Κύριος χαρακτήρας ήταν ο Colargol, ένα μικρό αρκουδάκι που αρέσκεται να τραγουδάει και ταξιδεύει σε όλο τον κόσμο. Έγινε γνωστό ως Barnaby στο Ηνωμένο Βασίλειο και Jeremy the Bear στον Καναδά. Τα φιλμ του Colargol ήταν απλά επεισόδια της τηλεοπτικής σειράς προσαρμοσμένα σε μία ιστορία. Τρία από αυτά τα φιλμ κυκλοφόρησαν στην Πολωνία με τίτλους “Colargol na Dzikim Zachodzie” (αγγ. Colargol in the Wild West, ελλ. Ο Κόλαργκολ στην Άγρια Δύση) το 1976, “Colargol Zdobywc Kosmosu” (αγγ. Colargol, Conqueror Space ελλ. Κόλαργκολ, ο κατακτητής του Διαστήματος) το 1978 “Colargol i Cudowna Walizka” (αγγ. Colargol and the Magic Suitcase, ελλ. Ο Κόλαργκολ και η Μαγική Βαλίτσα) το 1979.



Εικόνα 47, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Colargol na Dzikim Zachodzie



Εικόνα 48, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Colargol Zdobywc Kosmosu



Εικόνα 49, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Colargol i Cudowna Walizka

Το Rankin/Bass στούντιο συνέχισε την παραγωγή τόσο στο cel όσο και στο animation μαριονέτας την δεκαετία του 1980 με μικρές παραγωγές. Το καλοκαίρι του 1979, η εταιρία θα κυκλοφορήσει ένα μεγάλο μήκος φιλμ με την ονομασία **“Rudolph and Frosty’s Christmas in July”** (ελλ. Ο Ρούντολφ και τα Παγερά Χριστούγεννα τον Ιούλιο). Η ταινία φέρει μερικούς κλασικούς χαρακτήρες μαζί σε μια ιστορία με πολλές ανατροπές στην πλοκή, γύρω από έναν κακό βασιλιά που ονομάζεται Winterbolt. Παρά το εντυπωσιακό cast στα φωνητικά, τις μουσικές επενδύσεις από τραγούδια του Johnny Marks, την ισχυρή παραγωγή και το λεπτομερή σχεδιασμό, η ταινία δεν γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Είναι πιθανό ότι μια χριστουγεννιάτικη ταινία στη μέση του καλοκαιριού να μην έκανε αίσθηση στο κοινό.

Το 1980, υπήρξε επίσης μια πολύ περιορισμένη εμπορική πορεία ενός άλλου εξαιρετικά ιδιαίτερου χαρακτηριστικού φιλμ μαριονετών. Ο Takeo Nakamura, ένας εμπνευστής των Rankin/Bass Studios, ο οποίος συμμετείχε στο πολύ αξιόλογο τηλεοπτικό stop-motion φιλμ **“Santa Claus is coming to Town”** στις αρχές της δεκαετίας του ‘70, συνεργάστηκε αργότερα με το Studio Sanrio (δημιουργοί της Hello Kitty). Πέρασε τέσσερα χρόνια διευθύνοντας μία παραγωγή που ονομάζεται **“Nutcracker Fantasy”**, η οποία ήταν αόριστα βασισμένη στο περίφημο μπαλέτο του Peter Tchaikovsky και σε μια ιστορία από τον E.T.A. Hoffmann. Η επιρροή του Nakamura από τη συνεργασία με τους Rankin/Bass σίγουρα δεν χάθηκε. Οι κούκλες που εμφανίζονται φέρουν πανομοιότυπα χαρακτηριστικά κάνοντας πολλούς να πιστέψουν λανθασμένα πως πρόκειται για μία Rankin/Bass παραγωγή. Η ταινία ανοίγει με μία τρομακτική σκηνή παρουσιάζοντας την ιστορία του Ragman, ο οποίος σέρνεται σε παιδικά κρεβάτια τη νύχτα και τα μετατρέπει σε ποντίκια. Αυτό οδηγεί στην παρουσίαση ενός νεαρού κοριτσιού με το όνομα Clara. Εκείνη γλιστρά στη συνέχεια σε ένα μία ονειρική κατάσταση όπου πηγαίνει στη μάχη ενάντια στην κακιά βασίλισσα Morphia. Ο σκηνοθέτης αναμειγνύει τη stop-motion τεχνική με live-action σκηνές μπαλέτου, σε ένα εξαιρετικά ταξιδιάρικο και σκοτεινό αποτέλεσμα που αφηγήθηκε κάθε περιγραφή. Αξιοσημείωτη είναι και η παρουσία της φωνής του Christopher Lee σε πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες. Μετά την πολύ σύντομη πορεία του έργου στις μεγάλες οθόνες, το **“Nutcracker Fantasy”** κυκλοφόρησε σε βίντεο και στη καλωδιακή τηλεόραση. Μέχρι σήμερα, το φιλμ προκαλεί τα νοσταλγικά σχόλια θεατών σχετικά με το πώς τους είχε στοιχειώσει την παιδική ηλικία.



Εικόνα 50, Santa Claus is coming to Town



Εικόνα 51, Nutcracker Fantasy



Εικόνα 52, Εικόνα από διαφημιστική αφίσα (Nutcracker Fantasy)

### Η ανάπτυξη τεχνικών διαδικασιών

Έως το 1980, κανείς δεν είχε προσπαθήσει να χρησιμοποιήσει τον πηλό σε μορφή μεγάλου μήκους ταινίας (με εξαίρεση τον Art Clokey με την τηλεοπτική σειρά του **“Gumby”**), μέχρι που η εταιρία με την επωνυμία Stowmar Enterprises δρομολογήσει μια εκδοχή του δημοφιλούς comic-strip Pogo του Walt Kelly. Τα δικαιώματα για την παραγωγή του Pogo κατείχαν σε συνεργασία με τη χήρα του Walt Kelly, Selby, η παραγωγός Kerry Stowell και ο σεναριογράφος-σκηνοθέτης Marc Paul Chinoy της εταιρίας. Με δύο εκατομμύρια δολάρια προϋπολογισμό, ένα φιλμ clay-animation μήκε στην παραγωγή με τίτλο **“I Go Pogo”** από το 1979 έως το 1980. Επίσης, συμμετείχαν στα πρώιμα στάδια της εταιρίας οι αδελφοί από τη Νέα Υόρκη Charlie και Stephen Chiodo, οι οποίοι είχαν μεγαλώσει κάνοντας τις δικές τους ερασιτεχνικές ταινίες animation. Η παραγωγή του **“I Go Pogo”** αποτέλεσε ένα σημείο



Εικόνα 53, I Go Pogo

εκκίνησης για πολλούς εμπνευστές οι οποίοι εξακολουθούν να εργάζονται στη βιομηχανία σήμερα, όπως ο Steve Oakes, ο Justin Kohn, ο Kim Blanchette, και ο Kent Burton. Η ιστορία της ταινίας είναι παρόμοια με αυτή του εικονογραφημένου βιβλίου. Παρουσιάζει τους εν λόγω ήρωες, οι οποίοι προετοιμάζονται για εκλογές, να συνωμοτούν για να ορίσουν το απρόθυμο και διστακτικό Pogo Possum ως υποψήφιο πρόεδρο. Αν και οι διάλογοι του έργου θεωρήθηκε ότι «βαραίνουν» το συνολικό αποτέλεσμα, η ομάδα animation προσπάθησε να αναζωογονήσει το σενάριο με κάποια οπτικά gags. Όλο το σκηνικό έγινε από πηλό, με τις κούκλες να είναι ένας περίτεχνος συνδυασμός διαφόρων εξαρτημάτων για την καλύτερη ευελιξία. Καλούπια έγιναν για τη δημιουργία του βασικού σχήματος των χαρακτήρων, τα οποία θα κατεργαστούν με εργαλεία λείανσης για να κρατηθούν οι επιφάνειες ομαλές και να κρυφτούν τα δακτυλικά αποτυπώματα των εμπνευστών. Για τα σκηνικά χρησιμοποιήθηκε πληθώρα υλικών εκτός από το κύριο συστατικό, τον πηλό. Ο ουρανός δημιουργήθηκε από γιγάντια φύλλα πλεξιγκλάς καλυπτόμενα με ένα είδος ζελέ και διαφόρων ειδών από σχήματα για σύννεφα. Το άσπρο μέρος των ματιών των χαρακτήρων χυτεύτηκε σε ρητίνη και ένα χαλύβδινο υλικό, όπου μαγνητιζόταν οι κόρες και μπορούσαν να ωθούνται γύρω από την επιφάνεια των ματιών για την επιθυμητή μετακίνηση. Η ταινία θα κυκλοφορήσει μέσα στη χρονιά του 1980, όμως παρά τη διαφημιστική εκστρατεία σε μέσα μαζικής ενημέρωσης, δεν κάνει την αναμενόμενη επιτυχία. Μια ακόμα έκδοση σε βίντεο κυκλοφόρησε, με τίτλο **“Pogo for President”** (ελλ. Ο Πόγκο για Πρόεδρος) από τη Walt Disney Home Video στις αρχές της δεκαετίας του ‘80. Αν και ήταν καλά γυρισμένη με περίτεχνες ασπίδες σκηνές, πολλοί οπαδοί του αρχικού Pogo αισθάνθηκαν ότι η συνέχεια της ταινίας δεν συλλάμβανε την ουσία των χαρακτήρων, την πολιτική σάτιρα και τον πλήρες δυναμισμό του πρωτότυπου και έκτοτε η ταινία πέρασε στην αφάνεια. Οι παραγωγοί της Stowmar Enterprises δεν συνέχισαν σε άλλα εγχειρήματα animation, εκτός του **“I Go Pogo”** το οποίο τουλάχιστον αποτέλεσε μία αφετηρία για πολλούς στο δημιουργικό κομμάτι.



Εικόνα 54, Animator στην ταινία I Go Pogo



Εικόνα 55, Διαφήμιση για την κυκλοφορία VHS (I Go Pogo)



Εικόνα 56, Παιχνίδια-φιγούρες από την ταινία I Go Pogo

Ο Αμερικάνος Phil Tippett θα ξεχωρίσει για τις πρωτοποριακές τεχνικές του που συνδυάζουν το stop-motion με τη CGI τεχνολογία για τα special effects σε ταινίες live-action. Χαρακτηριστικά παραδείγματα της καινοτόμας τεχνικής του είναι τα **“The Empire Strikes Back”** (ελλ. Η Αυτοκρατορία αντεπιτίθεται), συνέχεια της σειράς **“Star Wars”** του 1980 και **“Dragonslayer”** (ελλ. Δρακοκτόνος) του 1981, στα οποία κάνει χρήση επαναστατικών μεθόδων κίνησης, τελειοποιώντας τις τεχνικές motion blur.

Στον υπόλοιπο κόσμο, άλλα stop-motion χαρακτηριστικά φιλμ τέθηκαν σε προβολή σε μικρό κοινό και φεστιβάλ με περιορισμένες εκδόσεις σε όλη τη δεκαετία του 1980. Το **“Rennyo and his Mother”** (ελλ. Ο Ρένιο και η Μητέρα του) ήταν η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία του Kihachiro Kawamoto στην Ιαπωνία, η οποία κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 1981. Δημιουργήθηκε με χρήση stop-motion animation μαριονέτας, και αφορά έναν αρχαίο μύθο της Ιαπωνίας.

Το 1982, ο Otto Fotky στην Ουγγαρία παράγει μία stop-motion ταινία με τίτλο **“Misi mókus kalandjai”** (αγγ. The Adventures of Sam the Squirrel, ελλ. Οι περιπέτειες του Σαμ του Σκίουρου).

Την ίδια χρονιά το φως είδε μια τσέχικη ταινία του μέσου του Stanislav Latal, με τίτλο **“Dobrodruzství Robinsona Crusoe, námorníka z Yorku”** (αγγ. Adventures of Robinson Crusoe, a Sailor from York, ελλ. Οι Περιπέτειες του Ροβινσώνα Κρούσο, ενός ναύτη από το York). Όπως φανερώνει ο τίτλος του φιλμ, το σενάριο βασίζεται στις περιπέτειες του γνωστού εξερευνητή με ιδιαίτερα στιλιζαρισμένες κούκλες και τη χαρακτηριστική αισθητική του τσέχικου animation.

Στην πρώην Ανατολική Γερμανία, μαζί με πολλά μικρού μήκους φιλμ παράχθηκε ένα δείγμα του μέσου από ένα στούντιο που ονομάζεται DEFA, υπό τη διεύθυνση του Gunter Ratz. Ένα χαρακτηριστικό φιλμ με την ονομασία **“Die Fliegende Windmühle”** (αγγ. The Flying Windmill, ελλ. Ο Ιπτάμενος Ανεμόμυλος), βασισμένο στο βιβλίο του Guenther Feustel, κυκλοφόρησε το 1982. Αυτή η πολύχρωμη ταινία πραγματεύεται ένα μικρό κορίτσι που ονομάζεται Olli, η οποία λαμβάνει έναν χαμηλό βαθμό στο σχολείο και τρέχει μακριά από το σπίτι της, καταλήγοντας σε μια περιπέτεια σε ένα ιπτάμενο ανεμόμυλο. Η ταινία ερμηνεύθηκε από ορισμένους ως σοσιαλιστική προπαγάνδα που μεταμφιέζεται ως ταινία για παιδιά.

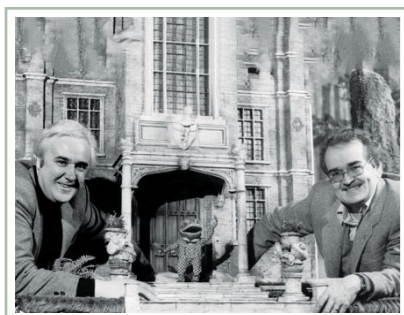


Εικόνα 57, Die Fliegende Windmühle

Ο γνωστός δημιουργός Tim Burton καταφέρνει να πραγματοποιήσει ένα stop-motion μικρού μήκους το **“Vincent”** (ελλ. Βίνσεντ) υπό την αιγίδα της Disney το 1982. Είναι το πρώτο δείγμα του μεγάλου σκηνοθέτη με την χαρακτηριστική αισθητική που τον διακατέχει και θα φανερώσει αργότερα στο γνωστό **“Nightmare Before Christmas”**, για το οποίο άρχισε να σχεδιάζει το συνολικό concept την ίδια περίοδο.

Ένα οπτικοακουστικό έργο μικτών μέσων από τη Γαλλία, με πολλά δείγματα stop-motion τεχνικής θα κυκλοφορήσει το 1983 με την ονομασία **“Chronopolis”** (ελλ. Χρονόπολις). Πρόκειται για ένα σουρεαλιστικό έργο επιστημονικής φαντασίας, το οποίο συνδυάζει πολλές τεχνικές της εμπύχωσης με μοναδικό τρόπο δημιουργώντας μία ξεχωριστή αισθητική.

Στο Ηνωμένο Βασίλειο, το Cosgrove Hall Studios έκανε ένα ισχυρό όνομα με τις δημιουργίες του, κυρίως για την τηλεόραση. Ανάμεσα στις πολλές παραγωγές, ξεχωρίζει μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες του με χρήση της stop-motion τεχνικής, μία προσαρμογή του **“The Wind in the Willows”** (ελλ. Ο Άνεμος στις Ιτιές) το 1983, βασισμένο στο κλασικό βιβλίο του Kenneth Grahame. Η ταινία αναπαριστά τις περιπέτειες των χαρακτήρων του βιβλίου Mole, Rat, Badger και την προσπάθειά τους να περιορίσουν τα άγρια κατώματα του κ. Toad. Το αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης παραγωγής ήταν η απίστευτη ποσότητα των λεπτομερειών που φιλοτεχνήθηκε στα μικροσκοπικά σκηνικά και τις μαριονέτες. Μοτίβα για κάθε λογής οικιακού σκεύους δημιουργήθηκαν, σε πολύ μικρή κλίμακα, για να αντιγράψει την ατμόσφαιρα που περιγράφεται στο πρωτότυπο βιβλίο. Κάθε κούκλα κατασκευάστηκε από ελαστικό υλικό φέροντας ένα μηχανισμό ball-and-socket, συμπεριλαμβανομένων των μηχανισμών για τις πολύ λεπτές εκφράσεις του προσώπου. Μέρος της ομάδας πίσω από το **“The Wind in the Willows”** είναι οι Peter Saunders και Ian Mackinnon, οι οποίοι συνεργάστηκαν για το σχηματισμό του πρώτου στούντιο κατασκευής μαριονετών στον κόσμο για αμέτρητες άλλες παραγωγές. Επίσης, στους συντελεστές συμμετείχε ο Barry Purves, ο οποίος αργότερα αποτέλεσε ένα βραβευμένο βασικό παράγοντα στο βρετανικό animation. Η ταινία έκανε μία τεράστια επιτυχία και συνέχισε για να κερδίσει ένα βραβείο BAFTA, ένα Emmy, και πολλά άλλα.



Εικόνα 58, Οι δημιουργοί των στούντιο Cosgrove Hall, Mark Hall και Brian Cosgrove (The Wind in the Willows)



Εικόνα 59, The Wind in the Willows



Εικόνα 60, Ο Barry Purves στα γυρίσματα της ταινίας The Wind in the Willows

Μέσα στην ίδια χρονιά θα ξεχωρίσει το μικρού μήκους αριστούργημα του Τσέχου animator Jan Svankmajer, **“Moznosti Dialogu”** (αγγ. Dimensions of Dialogue, ελλ. Οι Δυνατότητες του Διαλόγου), το οποίο σάρωσε τα βραβεία στα κινηματογραφικά φεστιβάλ. Με ένα δυναμικό σενάριο, παρουσιασμένο σε τρεις ενότητες θίγει το θέμα της έλλειψης επικοινωνίας ανάμεσα στους ανθρώπους. Χρησιμοποιώντας εκλεπτυσμένο



Εικόνα 61, Moznosti Dialogu

animation με αντικείμενα (object animation) και κούκλες από πλαστελίνη (clay animation), μεταγγίζει στο θεατή με εκφραστικότητα την απαισιοδοξία του προβληματισμού που εξιστορεί. Με τον κλασικό σουρεαλισμό και την εφιαλτική ατμόσφαιρα που διακρίνουν το δημιουργό, η ταινία θεωρείται από τις μεγαλύτερες επιτυχίες του παγκόσμιου animation.

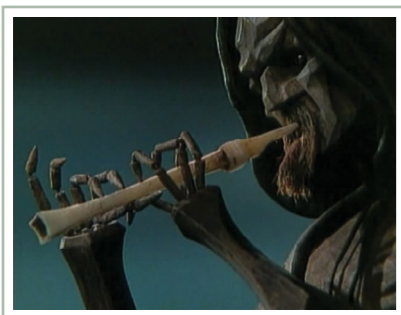
Από τα τέλη της δεκαετίας του '70, είχαν κάνει την εμφάνισή τους στον τομέα του εναλλακτικού animation, δύο δίδυμα αδέρφια από την Πενσυλβάνια, ο Stephen και ο Timothy Quay, γνωστοί ως Brothers Quay. Σαφώς επηρεασμένοι από την αισθητική του Svankmajer, το 1984 θα κυκλοφορήσουν μία μορφή ντοκιμαντέρ-animation ονόματι **“The Cabinet of Jan Svankmajer”** (ελλ. Το Ντουλάπι του Γιαν Σβανκμάγερ) στο ίδιο ύφος με αυτό του Τσέχου καλλιτέχνη.

Η τεχνική του clay animation θα εισηγηθεί τελικά σαν είδος του stop-motion ένα χρόνο αργότερα, το 1985, όταν ο βραβευμένος με Όσκαρ εμπνευστής και ιδρυτής του όρου “Claymation”, Will Vinton δημιούργησε την πρώτη του μεγάλου μήκους ταινία claymation, το **“The Adventures of Mark Twain”** (ελλ. Οι Περιπέτειες του Μαρκ Τουέιν), με διασκευασμένο τίτλο “Comet Quest” στο Ηνωμένο Βασίλειο. Το στούντιο του Vinton στο Πόρτλαντ, είχε ήδη γίνει γνωστό, παράγοντας βραβευμένες ταινίες μικρού μήκους clay animation, ωθώντας τον πηλό στην τέχνη του animation. Σεναριακά, παρουσιάζεται ο πρωταγωνιστής Mark Twain να ταξιδεύει σε ένα μαγικό αερόστατο, για να συναντήσει το πεπρωμένο του, με την άφιξη του κομήτη του Halley το έτος 1910. Μαζί του στο ταξίδι, οι χαρακτήρες Tom Sawyer, Huck Finn και Becky Thatcher, οι οποίοι εξερευνούν τα πολλά μυστικά περάσματα στην ιπτάμενη μηχανή και αντιμετωπίζουν πολλές σουρεαλιστικές περιπέτειες με αποκορύφωμα σκηνές βασισμένες στη νουβέλα **“The Mysterious Stranger”**, όπου ο σατανάς εμφανίζεται με μία μορφοποιημένη μάσκα θεάτρου. Το ύφος κλιμακώνεται συνεχώς και η ταινία «αλλάζει ταχύτητες» για να τονιστούν παρόμοιες σκηνές με ιδιαίτερα εμπνευσμένο claymation. Το χαρακτηριστικό του δημιουργού ήταν ότι τα πάντα που παρουσιάζονται στην οθόνη ήταν φτιαγμένα από πηλό, από μαριονέτες και σκηνικά μέχρι τα βοηθητικά στηρίγματα. Ο animator Barry Bruce τελειοποίησε το στιλ του Will Vinton για το συγχρονισμό των χειλιών με τη μορφοποίηση του πηλού. Όλες αυτές οι μέθοδοι animation έφεραν καρπούς και περαιτέρω ανάπτυξη στο πρώτο χαρακτηριστικό φιλμ του Vinton. Πολλές από τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται σε προηγούμενες ταινίες μικρού μήκους εκσυγχρονίστηκαν, ώστε να είναι πιο αποτελεσματικές λόγω του μεγάλου μήκους μορφής του φιλμ. Πολλαπλά αντίγραφα των χαρακτήρων δημιουργήθηκαν από καλούπια, με ισχυρότερους οπλισμούς και συστήματα αντικατάστασης αναπτύχθηκαν για το συγχρονισμό των χειλιών. Το φιλμ πήρε τα εγκωμιαστικά σχόλια από πολλούς λάτρεις της τέχνης, για τα εφευρετικά γραφικά του και αποτέλεσε ένα σημαντικό βήμα που έφερε τη χρήση του πηλού από τα απλά γνωρίσματα μορφών σε μια επική διάσταση για τη μεγάλη οθόνη.



Εικόνα 62, The Adventures of Mark Twain

Ο Jiri Barta, ένας ακόμα ταλαντούχος Τσέχος animator θα γνωρίσει την διεθνή φήμη από την 53λεπτη ταινία του **“Krysar”** (αγγ. The Pied Piper of Hamelin, ελλ. Ο Πολύχρωμος Αυλητής) το 1986. Έπειτα από μία φιλομορφία ταινιών μικρού μήκους, ο Barta θα ασχοληθεί με το γνωστό μύθο του μυστηριώδους αυλητή, ο οποίος αναλαμβάνει να απαλλάξει μία πόλη του μεσαιώνα από τον κατακλυσμό των ποντικών. Τα σκηνικά και το εντυπωσιακό ντεκόρ εναρμονίζονται πλήρως με τη διαδικασία της εμπύχωσης δημιουργώντας μία δυναμική ατμόσφαιρα η οποία πηγάζει από τον εξπρεσιονισμό, αποτυπωμένη με ένα λιτό ύφος. Ο φιλομορφός χρησιμοποιεί ξύλινες κούκλες, πραγματικά αντικείμενα ακόμα και λήψεις ζωντανών ποντικών. Οι διαφορετικές γωνίες λήψεις αποτελούν επιλεγμένα σκηνοθετικά τρικ, τα οποία ενισχύουν ακόμα περισσότερο την ένταση του σεναρίου. Το Σεπτέμβριο του 1986 το φιλμ θα κάνει πρεμιέρα στη χώρα προέλευσής του και αργότερα θα γίνει γνωστό παγκοσμίως καθιερώνοντας τον Jiri Barta στο μέσο.



Εικόνα 63, Kryser



Εικόνα 64, O Jiri Barta

Συνεχίζοντας την παραγωγή ταινιών εμπύκωσης, η Τσεχοσλοβακία έφερε μία από τις πιο διαβόητες ταινίες της στις οθόνες το 1988, σε σκηνοθεσία του ταλαντούχου Jan Svankmajer. Ήταν μια stop-motion και live-action προσαρμογή του "Alice in Wonderland", με τίτλο "Neco z Alenky" (αγγ. Alice, ελλ. Άλις). Ενώ εξακολουθεί να βασίζεται στην κλασική ιστορία του Lewis Carroll, είναι αναμφισβήτητα πιο σουρεαλιστική από την έκδοση του Lou Bunin και πολικά αντίθετη από αυτή της Disney. Το όραμα Svankmajer ήταν να προσαρμόσει το παραμύθι σε μία σκοτεινή έως εφιαλτική απεικόνιση, συμπεριλαμβανομένων ανατριχιαστικών χαρακτήρων που ζουν κρανία ζώων, ταριχευμένων δειγμάτων και κινουμένων αντικειμένων με βάση τη σάρκα. Ένα από τα πιο «ενοχλητικά» και «αποκρουστικά» πλάνα από το έργο, είναι η εισαγωγή του χαρακτήρα του λευκού λαγού, το οποίο είναι κατασκευασμένο από πραγματικό ταριχευμένο ζώο. Το "Alice" έγινε ένα κλασικό cult film και ενέπνευσε ένα ολόκληρο είδος σουρεαλιστών stop-motion με σκοτεινά θέματα και αποτέλεσε ιδρυτικό δείγμα στο animation αντικειμένων (object animation).



Εικόνα 65, Neco z Alenky

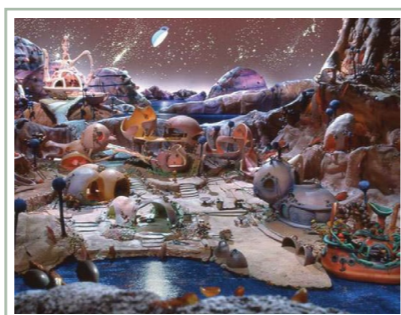


Εικόνα 66, Η φιγούρα του λαγού (Neco z Alenky)



Εικόνα 67, Η Kristyna Kohoutova στο ρόλο της Alice (Neco z Alenky)

Επίσης το 1988, δημιουργήθηκε μία αλλόκοτη stop-motion-live-action ταινία επιστημονικής φαντασίας, με κυκλοφορία στο Μόντρεαλ. Ονομαζόταν "Bino Fabule" (ελλ. Μπάινο Φάμπιουλ) και περιλάμβανε έναν μόνο ηθοποιό μέσα σε ένα cast από μαριονέτες. Ο Bino είναι ένας επιστήμονας από τον πλανήτη Karmagor που ζει με τον κολλητό του, μία χελώνα αστροφυσικό, ονόματι Torticoli. Αυτός ονειρεύεται ότι μπορεί να πετάξει για να συναντήσει μια μαγική ημισεληνειδή προσωπικότητα ονόματι Claire de Lune. Οι ήρωες περιπλέκονται σε περιπέτειες σε έναν ξένο πλανήτη που κατοικείται από μια πλειάδα ζωντανών καταστροφικών, τηγανιών και περιέργων εξωγήινων πλασμάτων. Καλούνται να βρουν λύσεις σε ασύλληπτα προβλήματα που δημιουργούνται στον ξένο τόπο. Το "Bino Fabule" αρχικά είχε σχεδιαστεί ως μια πιθανή τηλεοπτική σειρά από τον σκηνοθέτη Rejeanne Tailon, αλλά τελικά αναπτύχθηκε ως μια ταινία μεγάλου μήκους. Ο Bill Maylone ήταν υπεύθυνος για την κατασκευή των μοντέλων-μαριονετών, χρησιμοποιώντας καλούπια, συμμάτινους οπλισμούς, και υλικά όπως καουτσούκ και σιλικόνη. Ένα μοναδικό χαρακτηριστικό της παραγωγής ήταν η μηχανή που χρησιμοποιείται για την κινηματογράφηση. Ο τεχνικός Andre de Tonnancour δημιούργησε κατά παραγγελία μία φωτογραφική μηχανή από μια Nikon 35mm, η οποία μπορούσε να κρατήσει 100 καρέ της ταινίας. Αυτή η φωτογραφική μηχανή ήταν αρκετά μικρή για να τοποθετείται ανάμεσα στα μικροσκοπικά σύνολα, όπως οι σημερινές ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές



Εικόνα 68, Τα σκηνικά της ταινίας Bino Fabule

SLR. Κατά κάποιο τρόπο, αυτή την τεχνική καινοτομία στην παραγωγή αυτής της φουτουριστικής ταινίας επιστημονικής φαντασίας παρέιχε μια ματιά στο μέλλον, στη χρήση των ψηφιακών καμερών για stop-motion. Δυστυχώς, δεν αποδείχθηκε επιτυχημένη η κυκλοφορία της στις αίθουσες, αν και πρόκειται αναμφισβήτητα ένα τεχνικά πρωτοποριακό film της εποχής της δεκαετίας του '80, με οπτικά αποτελέσματα με πολύ ενδιαφέρον.

Το στούντιο DEFA του Gunter Ratz, μετά την επιτυχία του 1982, κατευθύνεται προς ένα άλλο film για τις μεγάλες οθόνες της Ανατολικής Γερμανίας με όνομα "Die Spur Führt Zum Silbersee" (αγγ. The Trail leads to Silver Lake, ελλ. Το ίχνος οδηγεί στην Ασημένια Λίμνη). Ήταν ουσιαστικά στο ύφος των αμερικανικών western και βασίστηκε σε βιβλίο του Karl May, ο οποίος ήταν διάσημος για τις western ιστορίες που γράφτηκαν στη δεκαετία του 1890. Αυτή έκδοση εμπύκωσης ήταν πιο κοντά στην αρχικό βιβλίο σε σύγκριση με μία live-action εκδοχή που είχε παραχθεί στη δεκαετία του 1960. Μετά από μια περιορισμένη κυκλοφορία στις αίθουσες της Ανατολικής Γερμανίας το 1989, η ταινία προβλήθηκε στην κρατική τηλεόραση σε ολόκληρη τη Γερμανία μετά την κατάρρευση του Τείχους του Βερολίνου το 1990. Για πρώτη φορά μεταδόθηκε σε πέντε επεισόδια πάνω στην χριστουγεννιάτικη σεζόν και θα παιχτεί ένα χρόνο αργότερα, σε ένα κομμάτι. Το φτωχό box office στην αρχική κυκλοφορία του απέρριψαν τα σχέδια για Ratz για μία ακόμη παραγωγή.



Εικόνα 69, Die Spur Führt Zum Silbersee



Εικόνα 70, Τίτλοι αρχής σειράς Gumbby Adventures

Εν τω μεταξύ, τα αφιερώματα και οι διαφημίσεις του claymation του Will Vinton συνέβαλαν στην έκρηξη της δημοτικότητας του stop-motion με πηλό στα τέλη της δεκαετίας του '80. Αυτές οι τηλεοπτικές παραγωγές ώθησαν την επιστροφή του σούπερ σταρ Gumbby σε μια νέα τηλεοπτική σειρά με τίτλο "Gumbby Adventures" (ελλ. Οι Περιπέτειες του Γκάμπι) αποτελούμενη από μικρές διάρκειας επεισόδια, δύο χρόνια πριν την αλλαγή της δεκαετίας. Για την προσπάθεια αυτή, ο Art Clokey συγκέντρωσε μία μοναδική ομάδα ταλέντων συμπεριλαμβανομένων των Mike Belzer, Stephen Buckley, Angie Glocka, Tim Hittle, Eric Leighton, Lionel I. Orozco, Anthony Scott, Trey Thomas και Richard Zimmerman.

Το clay animation θα συνεχίσει τη διεθνή του αναγνώριση και σημειώνει σημαντικές εμπορικές επιτυχίες. Ο Nick Park με τη βρετανική Aardman Animation, που ιδρύθηκε στη δεκαετία του 1970 από τους Peter Lord και David Sproxton, θα σημειώσει μία διάκριση με το βραβευμένο με Όσκαρ μικρού μήκους "Creature Comfort" (ελλ. Η Άνεση των Πλασμάτων) το 1989. Θα ακολουθήσει την ίδια χρονιά ένα ακόμα claymation 23ων λεπτών με τίτλο "A Grand Day Out with Wallace and Gromit" (ελλ. Μία Μεγάλη Μέρα με τους Γουάλας και Γκρόμιτ). Αυτό αποτελεί το πρώτο δείγμα της σειράς ταινιών με δύο ήρωες, το Wallace, έναν εκκεντρικό εφευρέτη και το σιωπηλό αλλά πανέξυπνο φίλο του, έναν σκύλο τον Gromit. Οι χαρακτήρες, οι οποίοι είναι κατασκευασμένοι από πηλό, με μεταλλικούς οπλισμούς για την κίνηση τους, αγαπήθηκαν ιδιαίτερα από το βρετανικό κοινό, και είναι υπεύθυνοι για την παγκόσμια αναγνώριση των στούντιο της Aardman.



Εικόνα 71, Creature Comfort



Εικόνα 72, A Grand Day Out with Wallace and Gromit



Εικόνα 73, Κατασκευές από πηλό για την ταινία A Grand Day Out with Wallace and Gromit

Η Cosgrove Hall συνέχισε με τη δημιουργία μίας ακόμη stop-motion ταινίας για την τηλεόραση που ονομάζεται **“The Fool of the World and the Flying Ship”** (ελλ. Ο Τρελός του Κόσμου και το Ιπτάμενο Πλοίο) το 1990. Βασίζεται σε ένα ρωσικό παραμύθι, το οποίο δραματοποιείται την εποχή των Τσάρων. Αφορά έναν νεαρό, γιο ενός απλού αγρότη, ο οποίος αποφασίζει να χτίσει ένα ιπτάμενο πλοίο, ώστε να κερδίσει το χέρι της κόρης του αυτοκράτορα. Το animation χαρακτηρίζεται από προσεγμένη κίνηση, με λεπτομερείς μαριονέτες και αληθοφανή ατμόσφαιρα, που σε ταξιδεύει πίσω στο χρόνο. Αυτή η έξοχη ταινία κέρδισε άλλο ένα βραβείο Emmy και πολλά άλλα βραβεία για λογαριασμό του στούντιο.



Εικόνα 74, The Fool of the World and the Flying Ship

### Η σηματοδότηση της νέας εποχής της εμπύκωσης κούκλας

Η προαναφερθείσα ομάδα του Gumby από νέα ταλέντα θα ενώσουν τελικά τις δυνάμεις τους με άλλους συντελεστές, για την παραγωγή του γνωστού **“Nightmare Before Christmas”** (ελλ. Ο Εφιάλης πριν από τα Χριστούγεννα), στο οποίο δόθηκε το πράσινο φως από την Touchstone Pictures της Disney το 1990. Ο Tim Burton επέλεξε τον πρώην συνεργάτη του στη Disney, Henry Selick, να σκηνοθετήσει την ταινία, με βάση την εμπειρία του στο stop-motion και τη μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια που επέδειχνε. Το εγχείρημα αυτό ήταν μία πρόκληση για τον Burton, για να αποδείξει την αγάπη του για τα stop-motion φιλμ που θαύμαζε από παιδί.



Εικόνα 75, Nightmare Before Christmas

Έτσι το σχεδιασμένο καλά συνολικό concept για τον Jack Skellington, το βασιλιάς της πόλης Halloween, που αποφασίζει να αντικαταστήσει τον Άγιο Βασίλη την παραμονή των Χριστουγέννων, αρχίζει να παίρνει σάρκα και οστά. Στη γενική «ανατριχιαστική» ατμόσφαιρα της ταινίας, λαμβάνει χώρα μια ιστορία αγάπης μεταξύ του Jack και θαυμάστριά του, Sally. Το **“Nightmare Before Christmas”** παράχθηκε σε περίπου 12.000 τετραγωνικά μέτρα χώρου αποθήκης στο San Francisco Bay Area σε διάστημα τριών ετών. Αυτή ήταν η πρώτη φορά που ένα stop-motion φιλμ θα δημιουργηθεί με τόσο υψηλό επίπεδο προϋπολογισμού και ένα ευρύ φάσμα από έμπειρους και ταλαντούχους δημιουργούς του μέσου. Η Disney επανήλθε στην κορυφή, το animation ήταν στη μόδα και πάλι, και η stop-motion τεχντροπία ζούσε «χρυσά χρόνια» σε όλες τις πτυχές της. Το **“Nightmare Before Christmas”** συνδυάζει σχεδόν κάθε σκηνοθετική και πρακτική τεχνική που είχε ποτέ χρησιμοποιηθεί για το stop-motion, συμπεριλαμβανομένων των front/rear projection, double exposure effects, replacement animation, σύγχρονες μεθόδους κατασκευής μοντέλων με πληθώρα υλικών. Ο σχεδιασμός της παραγωγής ήταν απίστευτα ισχυρός, και ένα άλλο μοναδικό χαρακτηριστικό ήταν η εκτεταμένη προσπάθεια στο να γίνει η κάμερα ένα κινούμενο μέρος της ιστορίας. Την ίδια στιγμή με την παραγωγή του πρωτοποριακού αυτού φιλμ, η ταινία «Jurassic Park» δημιουργείται με σκοπό να συμπεριλάβει το υψηλότερο επίπεδο stop-motion τεχνικής με χρήση ενός μοντέλου δεινοσαύρου που τελικά ναυάγησε. Δοκιμές σε νέες τεχντροπίες animation με υπολογιστή θα ακυρώσουν τελικά τη χρήση της παραδοσιακής τεχνικής και θα αχρηστέψει όλη την προετοιμασία για τα stop-motion effects. Ωστόσο, το **“Nightmare Before Christmas”**, το οποίο κυκλοφόρησε αργότερα εκείνη τη χρονιά, απέδειξε ότι η ιδέα της μετακίνησης μαριονετών καρέ-καρέ θα μπορούσε να λειτουργήσει για ένα ολόκληρο φιλμ και ότι θα εξακολουθήσει να έχει ένα λαμπρό μέλλον μπροστά της. Η επιτυχία της ταινίας ήταν εντυπωσιακή στην αρχική της έκδοση και συνέχισε να αυξάνει κατά τα επόμενα χρόνια με την κυκλοφορία της σε DVD. Ήταν μοναδικό επίτευγμα για την εποχή στην οποία έγινε και παραμένει το μοναδικό για τα σημερινά πρότυπα.

Εν μέσω της αναγέννησης των γραφικών από υπολογιστή και τους νέους τρόπους δημιουργίας ταινιών, τα χαρακτηριστικά stop-motion μοντέλων συνέχισαν σε μία μίξη τεχνικών δημοφιλών εμφανίσεων. Το **“The Secret Adventures of Tom Thumb”** (ελλ. Οι μυστικές περιπέτειες του Κοντορεβιθούλη) ήταν μία κυκλοφορία από το Ηνωμένο Βασίλειο, το 1993, σκηνοθετημένη από τον Dave Borthwick των Bolexbrothers, η οποία χαρακτηριζόταν από μία μίξη animation με κούκλες και την τεχνική pixilation με ζωντανούς ηθοποιούς. Ο Κοντορεβιθούλης ήταν μία ασθενική μικρή φιγούρα μαριονέτας, ο οποίος δραπετεύει από ένα πειραματικό εργαστήριο της επιστήμης και ξεκινά ένα ταξίδι για να επιστρέψει στους γονείς του. Το ύφος της ταινίας όντας

σουρεαλιστικό, θυμίζει τον Svankmajer, τους Brothers Quay, και γενικότερα τις πιο σκοτεινές ταινίες της Τσεχίας.



Εικόνα 76, The Secret Adventures of Tom Thumb

Η Aardman Animation θα γυρίσει το δεύτερο μέρος της σειράς με ήρωες τους Wallace και Gromit με τίτλο **“Wallace & Gromit in The Wrong Trousers”** (ελλ. Οι Γουάλας και Γκόρμιτ στο Λάθος Παντελόνι). Η εν λόγω ταινία, διάρκειας 30 λεπτών, συνεχίζει στο ίδιο ύφος με την πρώτη, προσφέρει άπλετο γέλιο με τα ευρηματικά κωμικά της στοιχεία και τη λεπτή σάτιρα άλλων ταινιών. Χαρακτηρίζεται από λεπτομερή κίνηση ακολουθώντας παρόμοια τεχντροπία με την πρώτη, βελτιώνοντας ακόμα περισσότερο όλες τις πτυχές της εμπύκωσης. Η ταινία έκανε πρεμιέρα στο Ηνωμένο Βασίλειο στα τέλη της χρονιάς του 1993 και έπειτα διαδόθηκε σε όλες τις κινηματογραφικές αίθουσες του κόσμου. Κέρδισε το βραβείο Όσκαρ για καλύτερη ταινία animation μικρού μήκους την ίδια χρονιά.



Εικόνα 77, Wallace & Gromit in The Wrong Trousers



Εικόνα 78, Οι πρωταγωνιστές Wallace και Gromit

Πίσω στην Αμερική, το 1995 έκανε την εμφάνισή του για μια περιορισμένη πορεία στις αίθουσες το **“Gumby: The Movie”**, η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία με πρωταγωνιστή τη δημοφιλή φιγούρα από πηλό του Art Clokey. Η ιστορία του Gumby εμφανίζει εκείνον και τους φίλους του σε ένα ροκ συγκρότημα να σχεδιάζει μια φιλανθρωπική συναυλία και την προσπάθεια των «κακών» της υπόθεσης να τους αντικαταστήσουν με ρομπότ. Το φιλμ παράχθηκε σαν επακόλουθο της προηγούμενης τηλεοπτικής παραγωγής, ακολουθώντας την ίδια μινιμαλιστική συνταγή, οδήγησε τους συντελεστές σε επιτυχή αποτελέσματα. Ο Art Clokey χρηματοδότησε με 3 εκατομμύρια δολάρια την προσπάθειά του, απλουστεύοντας ακόμα περισσότερο τα χαρακτηριστικά του animation, με αποτέλεσμα να περιοριστεί η ομάδα στο ένα τρίτο του αρχικού μεγέθους και ο χρόνος γυρισμάτων σε 30 μήνες.



Εικόνα 79, Gumby: The Movie

Με βάση το όραμα και τη μεγάλη δεξαμενή ταλέντων που εμφανίζονται στην ταινία **“Nightmare Before Christmas”**, η Disney είχε κατασταλάξει στο ταλέντο του Henry Selick και κατευθύνεται στη δημιουργία ακόμη ενός φιλμ stop-motion, το **“James and the Giant Peach”**, το οποίο βασίζεται στο διάσημο βιβλίο του Roald Dahl. Πολλά από τα ίδια τα μέλη του πληρώματος ανασυντάχθηκαν για να εργαστούν στο νέο εγχείρημα, συμπεριλαμβανομένου του Βρετανού animator Paul Berry ως επιβλέπων animator (supervisor). Ο Tim Burton επίσης συμμετείχε ως παραγωγός, αλλά το συγκεκριμένο φιλμ έφερε το σχεδιασμό και το προσωπικό ύφος του Selick περισσότερο στο προσκήνιο. Το **“James and the Giant Peach”** από την αρχή, φαινόταν ότι προορίζεται

ως ένα πειραματικό μείγμα μέσων, συνδυάζοντας στοιχεία του model animation, της cut-out τεχνικής, της CGI τεχνολογίας, και του live-action κινηματογράφου. Η αρχική ιδέα ήταν να συνδυάσει ένα ζωντανό παράγοντα στο ρόλο του James σε όλη την ταινία. Έτσι κατέληξε η αντιμετώπιση του φιλμ να γίνει ως μία stop-motion παραγωγή, πλαισιωμένη από το άνοιγμα και το κλείσιμο live-action τμημάτων. Το “James and the Giant Peach” είναι μια ευχάριστη ταινία με ορισμένα εξαιρετικά γραφικά και εμπνευσμένο animation, παρόλο που δεν έφτασε το επίπεδο επιτυχίας της ταινίας του Burton. Από τη χρονική στιγμή της κυκλοφορίας του το 1996, το κοινό δείχνει να εντυπωσιάζεται κυρίως από τη νέα CG καινοτομία από δείγματα όπως το “Toy Story” της Pixar και γενικότερα, από το κύμα των ταινιών εμπνευσμένο από το «Jurassic Park» με τα πρωτοποριακά αποτελέσματα. Ακόμα και οι αξιοσημείωτες κυκλοφορίες της Disney, χρησιμοποιώντας παραδοσιακά χαρακτηριστικά animation, όπως το “Pocahontas” (1995) και το “The Hunchback of Notre Dame” (1996), έρχονταν σε δεύτερη προτεραιότητα, αντιμετωπίζοντας αντιδράσεις ως προς την τεχνική σαν στερεότυπη από τους περισσότερους, αφού υπήρχε ο ενθουσιασμός για τις νέες τεχνολογίες.



Εικόνα 80, James and the Giant Peach



Εικόνα 81, Κατασκευή πολλαπλών κεφαλιών κεντρικού ήρωα (James and the Giant Peach)



Εικόνα 82, Σκελετός χαρακτήρα (James and the Giant Peach)

Το 1998 στη Ρωσία θα κυκλοφορήσει μία ταινία εμπύχωσης που εμπεριέχει και live-action σκηνές με τίτλο “Volshebnyaya svirel” (αγγ. The Magic Pipe, ελλ. Ο Μαγικός Αυλός). Πρόκειται για μία άσημη ταινία σε σκηνοθεσία Mikhail Tumelya η οποία χαρακτηρίζεται από μία παραμυθένια ατμόσφαιρα, συνδυάζοντας πολλές τεχνικές, με βασική τη model stop-motion.

Μια ταινία μεγάλου μήκους ήταν το λογικό επόμενο βήμα για την Aardman, και πολλά στούντιο του Hollywood έδειξαν ενδιαφέρον. Η γέφυρα μεταξύ δύο στούντιο θα βρεθεί στον παραγωγό Jake Eberts με τη συνεργασία του με την Pathe Films, η οποία συμφώνησε να χρηματοδοτήσει την ανάπτυξη για μία καινούρια δημιουργία. Πολλές ιδέες που βασίζονται σε δημοφιλείς ιστορίες εξετάστηκαν, αλλά Aardman θεώρησε ότι μια πρωτότυπη θα ήταν η καλύτερη. Μερικά σχέδια του Nick Park, οδήγησαν στο concept της ταινίας “Chicken Run” (ελλ. Οι Κότες το Έσκασαν). Μετά την οργάνωση του εγχειρήματος, ο Eberts και η ομάδα της Aardman βρέθηκαν μπροστά στους Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg και David Geffen, ιδρυτές της DreamWorks Animation SKG. Η συμφωνία συγχρηματοδότησης και της διανομής μεταξύ DreamWorks και Pathe Films πιστοποίησε ότι η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία της Aardman θα ήταν το “Chicken Run”, σε σκηνοθεσία Nick Park και Peter Lord. Ο Αμερικανός σεναριογράφος Karey Kirkpatrick επιστρατεύτηκε για να βοηθήσει τους Park και Lord να συντάξουν το σενάριο, το οποίο πραγματεύεται τη ζωή μιας ομάδας κοτόπουλων σε ένα αγρόκτημα, που κυβερνιέται από τους «κακούς» κύριο και κυρία Tweedy. Διαδραματίζονται σκηνές μυστηρίου και αγωνίας, μέσα από τις περιπέτειες των ηρώων για την ανάπτυξη ενός σχεδίου διαφυγής πριν μετατραπούν σε τροφή από τους δεσμώτες τους. Μεγάλο μέρος της εμπνευστής της ταινίας πηγάζει από τη live-action ταινία του 1963 “The Great Escape” και άλλες παραγωγές τύπου POW (Prisoner Of War) από την ίδια εποχή. Τεχνικά, αναμιγνύεται ο εξαιρετικό σχεδιασμός με τους αστείους χαρακτήρες και τη προσεγμένη τεχνική της κίνησης. Το “Chicken Run” γυρίστηκε στο πρότυπο φιλμ 35mm, αλλά ήταν η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους στην Ευρώπη που χρησιμοποίησε frame grabbers για την ψηφιακή αποθήκευση των καρτέ ως μέρος της καταγραφής της κίνησης. Animation υπολογιστή χρησιμοποιήθηκε επίσης για τα γυρίσματα των ακατέργαστων animatics από τα storyboards για να πάρουν μια καλύτερη και πιο



Εικόνα 83, Chicken Run

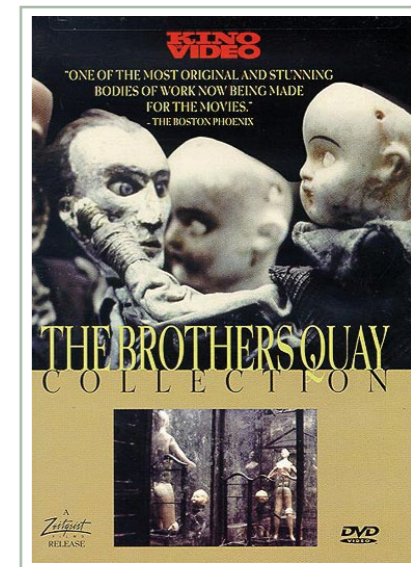
αληθοφανής αίσθηση της μετάβασης μεταξύ των σκηνών. Γενικότερα, όμως το CG animation είναι περιορισμένο στο σύνολο της ταινίας, με εξαίρεση μια τεράστια έκρηξη στο τέλος. Πέντε χρόνια στα σκαριά, το “Chicken Run” έκανε πρεμιέρα το καλοκαίρι του 2000 και αποτέλεσε μια μεγάλη επιτυχία για τα στούντιο των Aardman και DreamWorks. Έγινε μια από τις πιο διασκεδαστικές ταινίες της χρονιάς και αγαπήθηκε από κοινό και κριτικούς.



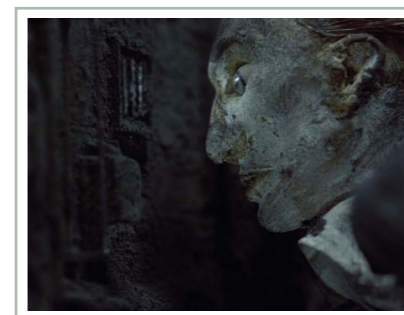
Εικόνα 84, Miracle Maker

Το έτος 2000 έφερε επίσης στις οθόνες το “Miracle Maker” (ελλ. Θαυματοποιός), βασισμένο στη ζωή του Ιησού Χριστού. Σε σκηνοθεσία Derek Hayes, ήταν μια συμπαραγωγή μεταξύ της Ρωσίας και Ουαλίας, η οποία διήρκεσε πέντε χρόνια. Κατά κύριο λόγο, οι σκηνές animation κούκλας αναπτύχθηκαν και γυρίστηκαν από Ρώσους εμπυχωτές του στούντιο Christmas Films, που είχε μια μακρά παράδοση προσαρμογών βιβλικών ιστοριών σε stop-motion. Ο Ρώσος σκηνοθέτης Stanislav Sokolov οδήγησε τη παραγωγή με μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια για τα έθιμα, την ενδυμασία, την αρχιτεκτονική και το τοπίο του πρώτου αιώνα στο Ισραήλ με τέλεια ιστορική ακρίβεια. Το animation μαριονέτας, στην ουσία δημιουργήθηκε από το μηδέν με μια μεγάλη αίσθηση της καθαρότητας, με αποκορύφωμα την εικόνα του ίδιου του Ιησού. Τα κεφάλια των μαριονετών φτιάχτηκαν με ακρυλικό υλικό σαν γλυπτά, με αντικατάσταση στομάτων και τα σώματά τους δημιουργήθηκαν με ένα ελαστικό υλικό που ονομάζεται fastflex. Το αποτέλεσμα ήταν εκπληκτικό για το ρεαλισμό του και έγινε ακόμη πιο ισχυρό από μια συγκινητική μουσική επένδυση. Αν και η ιστορία του Ιησού είχε ειπωθεί κατά κόρον μέσα από την τέχνη του κινηματογράφου, η ταινία έλαβε επαίνους από το κοινό με προβολές σε όλο τον κόσμο.

Την ίδια χρονική περίοδο θα κυκλοφορήσουν σε DVD οι μικρού μήκους ταινίες των Brothers Quay κατά την περίοδο 1984-1993 με τίτλο “The Brothers Quay Collection” (ελλ. Η Συλλογή των Αδερφών Κουέι), από την Kino Video. Θα συμπεριληφθούν 10 φιλμ συνολικής διάρκειας 103ών λεπτών από τις οποίες ξεχωρίζει το “Street of Crocodiles” (ελλ. Η Οδός των Κροκόδειλων) του 1986, η οποία χαρακτηρίστηκε από διάσημο σκηνοθέτη Terry Gilliam ως ένα από τα καλύτερα animation που έγιναν ποτέ. Συνολικά, οι 10 δημιουργίες εστιάζουν στη λεπτομέρεια, με το χρώμα, την υφή αλλά και οι κινήσεις της κάμερας έχουν κεντρικό ρόλο. Οι μικρογραφίες των συνόλων των μοντέλων και σκηνικών ξεναγούν το θεατή σε ονειρικούς κόσμους, οι οποίοι χαρακτηρίζονται από κάτι το ασφυκτικό και παράδοξο. Οι υπόλοιποι τίτλοι των ταινιών μικρού μήκους που περιλαμβάνονται στο δίσκο DVD είναι οι “The Cabinet of Jan Svankmajer” του 1984, “The Epic of Gilgamesh” (ελλ. Το Έπος του Γκιλγκαμές) του 1985, “Rehearsals for Extinct Anatomies” (ελλ. Πρόβες για Εξαφανισμένες Ανατομίες) του 1987, “Dramolet” του 1988, “The Comb” (ελλ. ΗΧτένα) του 1991, “Anamorphosis” (ελλ. Αναμόρφωση) του 1991, “Are We Still Married?” (ελλ. Είμαστε Ακόμα Παντρεμένοι;) του 1991, “Tales from the Vienna Woods” (ελλ. Ιστορίες από το Δάσος της Βιέννης) του 1992, “Can’t Go Wrong Without You” (ελλ. Τίποτα δεν Μπορεί να Πάει Στραβά Χωρίς Εσένα) του 1993.



Εικόνα 85, Εξώφυλλο DVD The Brothers Quay Collection



Εικόνα 86, Street of Crocodiles



Εικόνα 87, Are We Still Married?



Εικόνα 88, Can't Go Wrong Without You

Στις αρχές του 2001, στη Δανία θα κυκλοφορήσει ένα ευχάριστο οικογενειακό φιλμ με τίτλο **“Prop og Berta”** (αγγ. Prop and Berta, ελλ. Προπ και Μπέρτα). Πρόκειται για ένα stop-motion model animation, με χιουμοριστικές φιγούρες και χαρούμενη διάθεση.

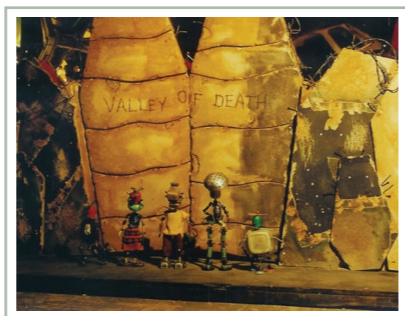
Ο Henry Selick θα προχωρήσει σε ένα νέο stop-motion έργο βασισμένο σε ένα graphic novel που ονομάζεται **“Dark Town”** (ελλ. Σκοτεινή Πόλη), το οποίο τελικά μετονομάστηκε σε **“Monkeybone”**. Αν και η ταινία περιέχει κάποιες καταπληκτικές stop-motion ακολουθίες χαρακτήρων, το τελικό αποτέλεσμα κυκλοφόρησε το 2001 σαν ένα παράξενο live action φιλμ που δεν τα πήγε καλά στο box office.



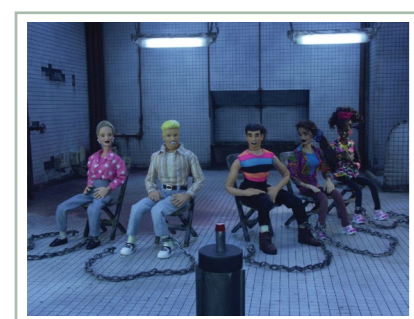
Εικόνα 89, Fimfarum Jana Wericha

Στην Τσεχοσλοβακία, συνεχίζοντας την παράδοση στις ταινίες εμπύχωσης, θα παραχθεί και θα κυκλοφορήσει η ταινία **“Fimfárum Jana Wericha”** από τους έμπειρους σκηνοθέτες του μέσου Aurel Klimt, Vlasta Pospíšilová το 2002. Κρατώντας τα χαρακτηριστικά του τσέχικου animation, η ταινία πραγματεύεται έναν ήρωα επιρρεπή στο ποτό, ο οποίος κάνει μία συμφωνία με το διάβολο, κάνοντας το φιλμ κάθε άλλο παρά ένα οπτικοακουστικό θέμα που προορίζεται για παιδιά.

Η Νότια Αφρική έκανε το ντεμπούτο της στην παραγωγή πρώτο μεγάλου μήκους stop-motion φιλμ το 2003, με το **“Legend of the Sky Kingdom”** (ελλ. Ο Θρύλος του Ουράνιου Βασιλείου), από τον παραγωγό Phil Cunningham. Πρόκειται για ένα πρωτότυπο animation με καλοφτιαγμένες σκηνές, το οποίο αφορά την τολμηρή απόδραση τριών παιδιών, από την υπόγεια πόλη που είναι δούλοι του κακού αυτοκράτορα. Βασίστηκε σε ένα παιδικό βιβλίο και περιλαμβάνει μαριονέτες και σκηνικά που φτιάχτηκαν από τα αντικείμενα που βρέθηκαν στα σκουπίδια. Ως εκ τούτου, η ταινία αναφέρεται ως **“Junknation”** από το σκηνοθέτη Roger Hawkins. Αυτή η ιδιότητα του φιλμ αποτέλεσε ένα φόρο τιμής για τη λαϊκή τέχνη της Αφρικής, η οποία περιλαμβάνει διαφόρων ειδών τεχνήματα κατασκευασμένα από άχρηστα αντικείμενα.



Εικόνα 90, Legend of the Sky Kingdom



Εικόνα 91, Robot Chicken

Το 2005 έκανε την εμφάνισή του σε αμερικάνικο συνδρομητικό κανάλι η σειρά **“Robot Chicken”** (ελλ. Ρομπότ Κοτόπουλο). Πρόκειται για παραγωγή stop-motion με old-school χαρακτηριστικά τεχνικής, από τους Seth Green και Matthew Senreich. Μαζί τους, οι επικεφαλής της σεναριακής ομάδας Douglas Goldstein και Tom Root δημιουργούν ένα άκρως σατυρικό αποτέλεσμα με πηγή έμπνευσης καλλιτεχνικούς αστέρες, μυθικά πλάσματα αλλά και κάθε είδους κοινωνικά φαινόμενα. Κάθε επεισόδιο διάρκειας 10 λεπτών περιλαμβάνει «σκετσάκια» ασύνδετα μεταξύ τους, με χαρακτηριστικό ενήλικο χιούμορ, σεξουαλικά υπονοούμενα και μία splatter αισθητική. Πρωταγωνιστές της σειράς είναι παιδικά παιχνίδια κυρίως, σε ξεκαρδιστικούς ρόλους, αλλά και φιγούρες από διάφορα υλικά, προσεγγμένα φτιαγμένες για τις ανάγκες του animation. Για τη σειρά έχουν κλιθεί να συμβάλλουν με τις φωνές τους όλη η «αφρόκρεμα» του Hollywood, υποδύομενοι πολλές φορές τους ίδιους τους εαυτούς. Η σειρά συνεχίζει να προβάλλεται από το 2005 έως σήμερα (2012), κυκλοφορώντας ταυτόχρονα και σε DVD ανά σεζόν. Η υποδοχή της από το κοινό είναι ενθουσιώδης, κερδίζοντας το χαρακτηρισμό από την πρώτη χρονιά προβολής της ως ένα cult έργο. Έχει κερδίσει ένα βραβείο Annie και υποψηφιότητα για βραβείο Emmy.

Εν τω μεταξύ, η μέχρι τότε ανεξάρτητη πηγή χαρακτηριστικών φιλμ εμπύχωσης, Aardman, ήταν απασχολημένη με την πορεία προς τη συμφωνία της με τη DreamWorks. Υπήρξαν οι συζητήσεις για μία μεγάλου

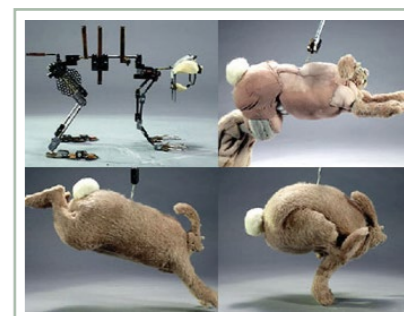
μήκους ταινία με το δίδυμο Wallace και Gromit, κατέληξαν στην παραγωγή του **“Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit”** (ελλ. Οι Γουάλας και Γκόρμιτ στην Κατάρα του Κουνελιού). Αυτή τη φορά, ο Nick Park θα συν-σκηνοθετήσει με τον Steve Box, ο οποίος είχε επίσης εργαστεί στα δύο προηγούμενα Wallace και Gromit. Η ιστορία, που αποκαλύπτεται από το γνωστό δίδυμο, αφορά τις περιπέτειες για τη διάσωση του τοπικού χωριού τους από ένα γιγαντιαίο μεταλλαγμένο κουνέλι, το οποίο απειλεί να καταστρέψει τον ετήσιο διαγωνισμό λαχανικών. Οι τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για τη σκηνοθεσία της νέας ταινίας ήταν ως επί το πλείστον οι ίδιες που έχουν χρησιμοποιηθεί και πριν, αν και υπήρξαν ορισμένες νέες χρήσεις γύρω από το animation υπολογιστή που χρησιμοποιήθηκαν για ορισμένα αποτελέσματα. Η CG τεχνική χρησιμοποιήθηκε σε σκηνές για να εμπυχώσει τα κουνελάκια των οποίων η υφή του πηλού σαρώθηκε πάνω στα μοντέλα για να κρατηθεί η ίδια εμφάνιση και το αποτέλεσμα να είναι αδιάλειπτο. Η ταινία χρησιμοποίησε επίσης κάποια το τέχνασμα της πράσινης οθόνης (green screen) και σύνθεση εφέ ομίχλης για την δημιουργία ορισμένων πλάνων με ατμόσφαιρα φιλμ τρόμου. Συνολικά, η ταινία διατηρεί τη χειροποίητη αισθητική με χιούμορ από κλασικό βρετανικό άρωμα. Το 85 λεπτών φιλμ έκανε πρεμιέρα το Σεπτέμβριο του 2005 στην Αυστραλία και από εκεί γύρισε όλον τον κόσμο.



Εικόνα 92, Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit

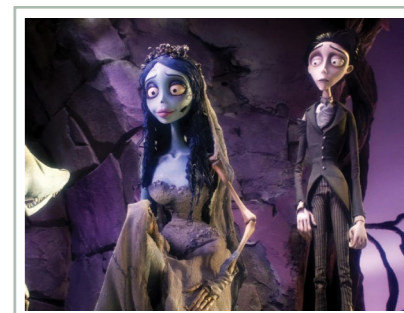


Εικόνα 93, Σκηνή από τα γυρίσματα της ταινίας Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit



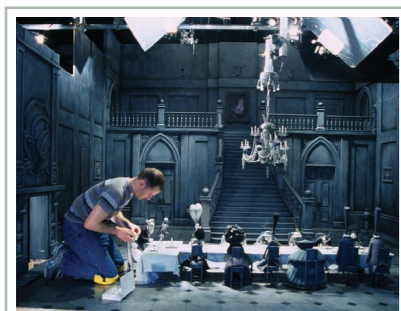
Εικόνα 94, Σκελετός γιγάντιου λαγού (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit)

Ενώ η Aardman παρήγαγε τη συγκεκριμένη ταινία, την ίδια χρονική περίοδο ένα άλλο χαρακτηριστικό φιλμ του μέσου άρχισε να παράγεται στο Three Mills Studios στο Λονδίνο, με τίτλο **“Corpse Bride”** (ελλ. Νεκρή Νύφη) του Tim Burton. Η γένεση της ταινίας μπορεί να αποδοθεί στον Joe Ranft, ο οποίος ήταν επικεφαλής της ομάδας storyboard στο **“Nightmare Before Christmas”**. Η ιστορία, προήλθε από ένα ευρωπαϊκό παραμύθι για έναν άνθρωπο που εν αγνοία του κάνει πρόταση γάμου σε μια νεκρή γυναίκα. Προτάθηκε στον Tim Burton το συγκεκριμένο σενάριο, γνωρίζοντας ότι ήταν *«κάτι που θα μπορούσε πραγματικά να συλληφθεί και να αποτυπωθεί»*. Αρχικά, η ταινία προορίστηκε να πραγματοποιηθεί με τη CGI τεχνική, δεδομένου ότι εκείνη την περίοδο υπήρχε πλεόνασμα τέτοιου είδους εμπυχώσεων, συμπεριλαμβανομένης και της ταινίας του Burton, **“Mars Attacks!”**. Μερικές δοκιμές έγιναν, αλλά ο σκηνοθέτης κατέληξε στο stop-motion. Όταν δόθηκε στο έργο επισήμως το πράσινο φως από την Warner Bros, ένα συνεργείο των συνηθισμένων συνεργατών του Burton σε συνδυασμό με νέα ταλέντα συγκεντρώθηκαν στο Ηνωμένο Βασίλειο. Ο Mike Johnson επιλέχτηκε ως συν-σκηνοθέτης. Οι μαριονέτες σχεδιάστηκαν από τους προνομιακούς κατασκευαστές MacKinnon & Saunders και ήταν οι πρώτοι που χρησιμοποίησαν μια νέα τεχνική για την κίνηση του προσώπου. Αντί για την εκτεταμένη χρήση της αντικατάστασης κεφαλιών, τα πρόσωπα των μαριονετών του **“Corpse Bride”** παραποιούνταν από πολύπλοκους μηχανισμούς, με κουμπιά και εργαλεία κάτω από ένα δέρμα από σιλκόν. Οι εμπυχωτές θα εισαγάγουν ένα μικροσκοπικό κλειδί allen σε οπές τοποθετημένες στο πίσω μέρος του κεφαλιού των χαρακτήρων, για κινήσεις όπως η πτώση του σαγονιού, οι γωνίες του στόματος, συσπάσεις, και άλλα είδη ανεπαίσθητων παραμορφώσεων. Μία ακόμα σημαντική καινοτομία για το **“Corpse Bride”** ήταν η χρήση ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών για όλα τα γυρίσματα του animation. Η απόφαση αυτή έγινε δύο εβδομάδες πριν από την έναρξη της παραγωγής, παρά το γεγονός ότι είχαν 30 κλασικές κάμερες Mitchell και σωρούς αποθεμάτων φιλμ στα ράφια, έτοιμα να χρησιμοποιηθούν. Ολόκληρη η ταινία γυρίστηκε με την Canon EOS-1D Mark, παρέχοντας άμεση ανατροφοδότηση από κάθε σκηνή, κάνοντας τις καθημερινές αποτυπώσεις εύκολες για προβολή και έγκριση επί τόπου. Όλες οι ψηφιακές σκηνές κόπηκαν μαζί με το λογισμικό Final Cut Pro της Apple, το οποίο αποτελεί μια ακόμα καινοτομία για ένα χαρακτηριστικό



Εικόνα 95, Corpse Bride

stop-motion. Το “Corpse Bride” έκανε πρεμιέρα την ίδια περίοδο με με το “Curse of the Were-Rabbit”, το 2005. Και οι δύο ήταν υποψήφιες για την καλύτερη ταινία animation στην Academy Awards.



Εικόνα 96, Σκηνή από τα γυρίσματα της ταινίας Corpse Bride



Εικόνα 97, Κίνηση προσώπου (Corpse Bride)



Εικόνα 98, Απόσπασμα από τα storyboard της ταινίας Corpse Bride

Στις αρχές του 2006, ο Ιάπωνας σκηνοθέτης Kihachiro Kawamoto ολοκλήρωσε και κυκλοφόρησε ένα νέο χαρακτηριστικό stop-motion φιλμ που ονομάζεται “Shisha no Sho” (αγγ. The Book of the Dead, ελλ. Το Βιβλίο των Νεκρών). Εμφανίστηκε σε δύο φεστιβάλ, πριν να υπεισέλθει σε ευρεία κυκλοφορία στην Ιαπωνία το Φεβρουάριο του 2006 και κέρδισε βραβεία σε διεθνές επίπεδο.

Το έτος 2006 είδε την ολοκλήρωση της 13άχρονης ανεξάρτητης παραγωγής stop-motion που ονομάζεται “Blood Tea and Red String” (ελλ. Τσάι Αίματος και Κόκκινη Χορδή) σε σκηνοθεσία από την Αμερικανίδα σκηνοθέτη Christiane Cegavske. Η Cegavske εμπνευσμένη από το “Alice” του Jan Svankmajer, και άρχισε την εμπύχωση ταινιών μικρού μήκους, ενώ σπούδαζε στο San Francisco. Το “Blood Tea and Red String”, που περιγράφεται ως «ένα χειροποίητο παραμύθι για ενήλικες», αφηγείται την ιστορία δύο ομάδων πλασμάτων, των λευκών ποντικών και αυτών που κατοικούν κάτω από τη Βελανιδιά. Η ιστορία είναι γεμάτη με σουρεαλιστικές, ονειρικές εικόνες, χωρίς διάλογο, και διαθέτει καθηλωτική μουσική επένδυση από τον Mark Growden. Η βραβευμένη ταινία παρουσιάστηκε σε πολλά κινηματογραφικά φεστιβάλ και ήταν η πρώτη μιας ενδεχόμενης τριλογίας της Cegavske.



Εικόνα 99, Blood Tea and Red String

Το 2006 η κυκλοφορία του “Fimfarum 2” θα ανανεώσει το τσέχικο animation. Ένα χιουμοριστικό φιλμ με αστείες φιγούρες, χωρισμένο σε 4 μέρη, εκ των οποίων κάθε ένα είναι σκηνοθετημένο από διαφορετικό καλλιτέχνη. Οι συντελεστές είναι οι Jan Balej, Aurel Klimt, Jirí Kubíček, Bretislav Pojar.



Εικόνα 100, Jedné noci v jednom meste

Το τσέχικο stop-motion θα συνεχίσει με ένα νέο φιλμ από τον Jan Balej με τον αυθεντικό τίτλο “Jedné noci v jednom meste” (αγγ. One Night in One City, ελλ. Μία Νύχτα σε Μία Πόλη). Πρόκειται για μία μεγάλου μήκους μαύρη κωμωδία με τη χαρακτηριστική αισθητική της τσέχικης προσέγγισης της εμπύχωσης κούκλας. Η ιστορία εξελίσσεται στα διαμερίσματα μίας περιθωριακής πολυκατοικίας με ήρωες τους κατοίκους της, οι οποίοι αφιερώνονται σε ασυνήθιστα χόμπι. Η λεπτομερής κατασκευή των μαριονετών και γενικότερα όλων των σκηνικών αποπνέει μία σκοτεινή, τρομακτική ατμόσφαιρα. Έκανε πρεμιέρα τον Ιανουάριο του 2007 στη χώρα προέλευσής της και συμμετείχε στο “Forum for European Animation Films” δύο μήνες αργότερα.

Η πρώτη μεγάλη επιδρομή της Ελβετίας στη stop-motion παραγωγή (με συμπαραγωγή από τη Γαλλία, το Βέλγιο και το Ηνωμένο Βασίλειο) ήρθε με το “Max & Co”. Ήταν η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία από τους σκηνοθέτες Frederic και Samuel Guillaume, δύο αδέρφια που έκαναν προηγουμένως μερικές ταινίες μικρού μήκους. Εξιστορεί τις περιπέτειες ενός εφήβου, που ονομάζεται Μαξ, στην αναζήτηση του

πατέρα του, ο οποίος μπλέκει σε μια αποστολή για να σώσει το τοπικό χωριό από τα σχέδια ενός σατανικού επιστήμονα. Η ιστορία ενσωματώνει λεπτομερείς ανθρωπόμορφες μαριονέτες ζώων, σχεδιασμένες από τους MacKinnon και Saunders. Με προϋπολογισμό περίπου 30 εκατομμύρια δολάρια, το “Max & Co” ήταν το πιο δαπανηρό έργο που γυρίστηκε ποτέ στην Ελβετία. Ο σκηνοθέτης animation ήταν ο Guionne Leroy από το Βέλγιο, ο οποίος είχε την εμπειρία από την εργασία του στις παραγωγές “Toy Story”, “James Giant Peach” και “Chicken Run”. Πολλές μοναδικές τεχνικές συνέβαλαν στην σκοτεινή αστική ατμόσφαιρα, στην οποία οι συντελεστές απέβλεπαν, συμπεριλαμβανομένης της φωτογραφίας των πραγματικών τοπικών ουραμών και τις συνθέσεις τοπίων στο όλο σκηνικό. Παρά την θετικότερη κριτική και νίκη του με έπαθλο το βραβείο κοινού, το 2007 στο Annecy Animation Festival, η επίσημη ευρωπαϊκή κυκλοφορία του “Max & Co”, τον Φεβρουάριο 2008, δεν ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες των συντελεστών. Έκοψε μόνο 16.000 από τα 110.000 εισιτήρια που αναμενόταν, και η εταιρεία παραγωγής κηρύξει πτώχευση. Αυτή η τροπή των γεγονότων περιόρισε προφανώς τη δυνατότητα για μια ευρύτερη κυκλοφορία, και η μέχρι στιγμής η απελευθέρωση σε DVD φαίνεται να έχει περιοριστεί μόνο στη Γαλλία. Οι εξαιρετικά υψηλές τιμές παραγωγής, το εκλεπτυσμένο animation, οι εξελιγμένες μαριονέτες, και ο όμορφο σχεδιασμός που πραγματοποιήθηκαν στην ταινία, κάνει δυστυχώς το “Max & Co” ένα χαμένο «πολύτιμο λίθο» που δεν εκτιμήθηκε από το ευρύ κοινό όπως του άρμοζε.



Εικόνα 101, Max & Co



Εικόνα 102, Edison and Leo

Παρόμοια τύχη θα έχει η τελική έκδοση της πρώτης μεγάλου μήκους ταινίας stop-motion του Καναδά. Το “Edison and Leo”, του οποίου ο προϋπολογισμός παραγωγής ήταν της τάξεως των 10 εκατομμυρίων δολαρίων, από την Perfect Circle Productions του Βανκούβερ. Το σενάριο γράφτηκε από το George Toles και αναφέρεται στα τέλη του 19ου αιώνα, με επίκεντρο τα κατορθώματα του εφευρέτη George T. Edison. Ο αρχικός σκηνοθέτης άφησε στη μέση την παραγωγή και αντικαταστάθηκε από τον Neil Burns, ο οποίος είχε εμπειρία στη stop-motion τεχνική, από την εργασία στα Cupra Coffee Studios του Τορόντο. Πολλοί από τους εμπυχωτές μεταφέρθηκαν από τα εν λόγω στούντιο για να εργαστούν στο φιλμ, το οποίο γυρίστηκε στη Βρετανική Κολομβία. Η τοποθεσία ήταν επίσης το εργαστήριο του μεγαλύτερου μέρους της κατασκευής των μαριονετών, και των διαδικασιών της μετά-παραγωγής (post production). Οι σκηνές γυρίστηκαν με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, και οι εικόνες ταξίδεψαν μέσω οπτικών ινών κατευθείαν στις αίθουσες του μοντάζ. Ένα σχετικά χαμηλού προϋπολογισμού έργο, που έθεσε ένα καλό επίπεδο λεπτομέρειας στο σύνολο του φιλμ, με ιδιαίτερα όμορφη σκηνογραφία. Η χαρακτηριστική steampunk αισθητική, οι χαρακτηριστικές σκηνές γραφικής βίας και τα σεξουαλικά υπονοούμενα της ταινίας αναμφισβήτητα δεν την προσανατολίζονταν προς το οικογενειακό κοινό. Δυστυχώς, η σκοτεινή ιστορία και τα «κακά» πνεύματα των χαρακτήρων δεν ήταν αρκετά, για να γίνει δημοφιλές στο κοινό σαν τελικό προϊόν. Η ταινία παρουσιάστηκε στο Βανκούβερ, στο Διεθνές Φεστιβάλ Κινηματογράφου το 2008 και στο Φεστιβάλ Animation της Οττάβα το 2009, αλλά δεν εξασφάλισε μία σίγουρη κυκλοφορία στις οθόνες και πήρε το δρόμο κατευθείαν της DVD κυκλοφορίας. Ιστορικά, είναι αξιόλογο ότι ο Καναδάς έχει δημιουργήσει επιτέλους ένα πλήρες stop-motion φιλμ τέτοιου επιπέδου και διαθέτει μοναδικό οπτικό στιλ αφήνοντας καλές προϋποθέσεις για μελλοντικά σχέδια.

Την ίδια στιγμή με την παραγωγή του “Edison and Leo”, μία ισραηλινή / αυστραλιανή παραγωγή ενός stop-motion φιλμ αρχίζει να παίρνει σάρκα και οστά, η οποία ονομάζεται “\$9.99”, σε σκηνοθεσία της Tatia Rosenthal. Η Rosenthal γεννήθηκε στο Ισραήλ και η βάση της πλέον είναι στη Νέα Υόρκη, όπου σπούδασε animation στο Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης “Tisch School for the Arts”. Έχοντας σκηνοθετήσει ήδη δύο stop-motion μικρού μήκους το (“Crazy Glue”, 1998 και “A Buck’s Worth”, 2005) σε συνεργασία με τον ισραηλινό συγγραφέα Etgar Keret, αναλαμβάνει ένα έργο μεγάλου μήκους. Η ταινία χαρακτηρίζεται από μια τεταμένη σκηνή διαλόγου μεταξύ ενός επιχειρηματία και ενός άστεγου άνδρα, η οποία έπαιξε το ρόλο της βάσης για τη συνέχεια του φιλμ. Οπλισμένη με χαμηλό προϋπολογισμό και πέντε μήνες προ-παραγωγής ξεκίνησε στην Αυστραλία τον



Αύγουστο του 2006. Το κύριο μέρος της παραγωγής ξεκίνησε το 2007, με χρήση ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών και ένα μικρό πλήρωμα εμπνευστών για 40 εβδομάδες, όπου το τελικό αποτέλεσμα ήρθε αργότερα στο Ισραήλ. Χρησιμοποιώντας νατουραλιστικές μαριονέτες ανθρώπων, φτιαγμένες από σιλίκονη, το φιλμ αποτελείται από πολλές διαπλεκόμενες ιστορίες γύρω διάφορους χαρακτήρες, σε ένα συγκρότημα διαμερισμάτων στο Σίδνεϊ. Τα θεματικά στοιχεία κινούνται γύρω από τις συναντήσεις διαφόρων χαρακτήρων, σε συνδυασμό με την κοινή λογική ενός 28χρονου, του ο David Peck, ο οποίος διαβάζει σε ένα βιβλίο ότι «το νόημα της ζωής, γίνεται δικό σας μόνο με \$ 9,99». Το σενάριο περπατά σε μια λεπτή γραμμή ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα. Η Rosenthal αναφέρεται στο στίλ της υπαγορεύοντας τις ιστορίες του Keret ως «μαγικό ρεαλισμό», ο οποίος προσφέρεται μέσα από το μέσο του stop-motion. Οι φιγούρες χαρακτηρίζονται από ρεαλιστικές κινήσεις, αλλά με αρκετά στιλιζαρισμένο τρόπο ώστε να αποτυπωθεί ο συμβολισμός για τις φιλοσοφικές απόψεις του σεναρίου. Συνολικά, η ταινία είναι πολύ ιδιαίτερη, φέρνοντας μια νέα, ώριμη προσέγγιση στην τεχνική του stop-motion αντίθετα με τη συνηθισμένη διακωμώδηση και καρτουניστική αισθητική που απευθύνεται σε παιδικό κοινό. Αρκετοί γνωστοί ηθοποιοί της Αυστραλίας, όπως ο Geoffrey Rush, δάνεισαν τη φωνή τους στην ταινία “\$9,99” που έκανε πρεμιέρα στο Τορόντο στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου το 2008, και τον επόμενο χρόνο άρχισε να βρίσκει τον δρόμο του στις αίθουσες και τα φεστιβάλ, μαζεύοντας θετικές κριτικές και βραβεία.



Εικόνα 103, \$9,99



Εικόνα 104, Εικόνα από αφίσα της ταινίας \$9,99

Η Αυστραλία δεν ήταν μόνο το σπίτι της παραγωγής του “\$9,99”, αλλά και του “**Mary and Max**” του Adam Elliot. Ο Elliot είχε ήδη καθιερωθεί ως επιτυχημένος στην ανεξάρτητη σκηνή animation, με πολλές ταινίες μικρού μήκους και ένα Όσκαρ στο ενεργητικό του. Μελετώντας την τέχνη της εμπύχωσης στο “Victoria College of the Arts”, το 1996 έκανε μια ιδιαίτερη ταινία μικρού clay-animation με όνομα «**Uncle**», που ήταν μια έκπληξη σε διάφορα φεστιβάλ. Το “Uncle” ακολούθησαν μια σειρά ταινιών μικρού μήκους, οι οποίες εκτελούνται στο ίδιο στίλ, με σκοτεινό και ξηρό πνεύμα: το “**Cousin**”, το “**Brother**”, και τελικά το 22 λεπτών “**Harvie Krumpet**”, το οποίο θα πάρει το Όσκαρ καλύτερης Ταινίας Μικρού Μήκους animation το 2003. Το ύφος του Elliot έφερε στο προσκήνιο ένα είδος, το οποίο χαρακτηρίζεται από περιορισμένη κίνηση, με χαρακτήρες οι οποίοι συχνά κοιτούν ανέκφραστα την κάμερα, συνήθως σε ασπρόμαυρες κινηματογραφήσεις. Μια πλούσια χαμηλή ανέκφραστη αφήγηση περιγράφει την ιστορία πίσω από την τραγικότητα αυτών των πρώων σε μια πλοκή με έντονη ανησυχιακή αλλά και πολύ συγκινητική ατμόσφαιρα. Η δύναμη στις ταινίες του Adam Elliot πηγάζει στο λαμπρό γραπτό λόγο του, σε συνδυασμό με κωμικοτραγικούς χαρακτήρες σε ένα μίγμα χιούμορ και μελαγχολίας. Ο Elliot θα περάσει πέντε χρόνια διαμορφώνοντας την πρώτη μεγάλη μήκους ταινία του. Το “**Mary and Max**” είναι αναγνωρίσιμο με το ίδιο στίλ των προηγούμενων ταινιών του, αλλά και ένα εντελώς βελτιωμένο επίπεδο την ομορφιάς, αφήγησης και τεχνικής. Η ιστορία μιλάει για μια σχέση αλληλογραφίας μεταξύ ενός νεαρού κοριτσιού, της Mary, που ζει στην Αυστραλία, και του Max, ενός παχύσαρκου ατόμου μεγάλης ηλικίας, με σύνδρομο Asperger, ο οποίος ζει στη Νέα Υόρκη. Θα συνεχίσουν να γράφουν γράμματα ενώ η Mary περνά στην ενήλικη ζωή και ο Max μέσα από μια σειρά προσωπικών δοκιμασιών, τελικά κινείται προς ένα γλυκόπικρο, συγκινητικό τέλος. Όπως στα παλαιότερα έργα του, η ταινία είναι σκοτεινή, θλιβερή, οδυνηρή, αλλά και ξεκαρδιστική, ταυτόχρονα. Ο Elliot αντλώντας έμπνευση από πολλές προσωπικές εμπειρίες γράφει και σκηνοθετεί την ταινία, βασίζοντάς τη σε μια πραγματική σχέση αλληλογραφίας, με θεματικές εξερεύνησης να πηγάζουν από τη διαφορετικότητα των ανθρώπων. Η ταινία γυρίστηκε με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές SLR από ένα ταλαντούχο πλήρωμα παραγωγής, που



Εικόνα 105, Mary and Max

περιλάμβανε 6 εμπνευστές και περίπου 120 καλλιτέχνες και τεχνικούς, οι οποίοι κατασκεύασαν εκατοντάδες μικροσκοπικά σκηνικά, μαριονέτες, και χειροποίητα σύνολα. Το “**Mary and Max**” άνοιξε το Sundance Film Festival το 2009, αποσπώντας εξαιρετικές κριτικές και χαρακτηρίζοντας το ως το σκαλοπάτι που ανέβασε την τέχνη του animation σε ένα υψηλότερο επίπεδο αποδοχής στην κινηματογραφική βιομηχανία.



Εικόνα 106, Σκηνικό της ταινίας Mary and Max



Εικόνα 107, Harvie Krumpet



Εικόνα 108, Ο Adam Elliot με τους πρωταγωνιστές της ταινίας Harvie Krumpet



Εικόνα 109, Panique au Village

Την ίδια χρονιά, ένα πρωτότυπο φιλμ από το Βέλγιο περιόδεψε με επιτυχία στις μεγάλες οθόνες και στα φεστιβάλ, με πρεμιέρα στο Φεστιβάλ Κινηματογράφου των Καννών. Το “**Panique au Village**” (αγγ. A Town Called Panic, ελλ. Μια Πόλη που Λέγεται Πανικός) είναι ένα stop-motion χαρακτηριστικό από τους Stephane Auber και Vincent Patar, το οποίο βασίστηκε σε τηλεοπτική σειρά, με το ίδιο όνομα. Τα αισθητικά στοιχεία του φιλμ σκόπιμα μοιάζουν με μικροσκοπικά, ντεμοντέ πλαστικά παιχνίδια, τα οποία κινούνται ωμά και ασταθή μέσα στις μικρογραφίες των σκηνικών από πηλό. Χαρακτηρίζεται από γρήγορα gags, ξεκαρδιστική ατμόσφαιρα και slapstick αισθητική. Οι κύριοι χαρακτήρες της σειράς είναι τρεις συγκάτοικοι, ο Καουμπόι, ο Ινδιάνος, και το Άλογο, οι οποίοι αποφασίζουν να κατασκευάσουν ένα μπάρμπεκιου από τούβλα. Ένα τραγικό λάθος τους όμως, οδηγεί στην καταστροφή του σπιτιού τους και σε μία σειρά από σουρεάλ περιπέτειες. Η ακατέργαστη φύση της ταινίας, που αναπτύχθηκε από τους σκηνοθέτες όταν ήταν φοιτητές των καλών τεχνών, έρχεται σε πλήρη αντίθεση με την πιο προσεκτικά σχεδιασμένη τεχνοτροπία των άλλων ταινιών που μοιράζονται τις οθόνες. Ο εκκεντρικός γαλλικός διάλογος, οι νευρική κινησιολογία, η αστραπιαία βηματοδότηση της ταινίας και η παράδοση ιστορία του, το καθιστούν απίστευτα διασκεδαστικό και αστείο.

Ενώ τα χαρακτηριστικά φιλμ της ανεξάρτητης σκηνής κατακλύζουν τα φεστιβάλ, το 2009 το πρώτο μεγάλο stop-motion γεγονός του μέσου για το mainstream animation ήταν το “**Coraline**”, το οποίο κυκλοφόρησε στις αρχές Φεβρουαρίου. Η αφορμή για να ξεκινήσει η παραγωγή ήταν η θετική εντύπωση που προξένησε στον φημισμένο συγγραφέα φαντασίας και σεναριογράφο της ταινίας, Neil Gaiman το “**The Nightmare Before Christmas**” και τη σκηνοθεσία του Henry Selick. Έγραψε το Coraline ως μυθιστόρημα, εμπνευσμένο από τις κόρες του, και το έστειλε στο Selick, ο οποίος θέλησε να το μεταφέρει στη μεγάλη οθόνη. Η ιστορία πραγματεύεται μια νεαρή κοπέλα την Coraline, η οποία ανακαλύπτει έναν εναλλακτικό κόσμο μέσα από μια πόρτα στο νέο της σπίτι. Τα πάντα σε αυτό τον «άλλο» κόσμο φαίνονται να είναι πολύ πιο δελεαστικά σε σχέση με τη ζωή της στον πραγματικό, αλλά σύντομα τα πράγματα αλλάζουν και μετατρέπονται σε εφιάλτη, όπου η Coraline πρέπει να βρει έναν τρόπο διαφυγής. Για το πρακτικό κομμάτι της ταινίας πέρασε αρκετός καιρός μέχρι την εύρεση του σωστού στούντιο, διανομέα, και μέσου που θα εμφανιστεί στην οθόνη. Οι επιλογές των live-action, computer animation, stop-motion, ή ένας συνδυασμός αυτών τελικά ήρθαν σε συμφωνία, όταν η παραγωγή ως πλήρως stop-motion, τελικά ξεκίνησε στο Laika Studios στο Πόρτλαντ. Ο Phil Knight είχε αποκτήσει τα Vinton Studios το 2003 και τα μετονόμασε Laika το 2005, και το Coraline θα είναι το πρώτο του μεγάλου μήκους φιλμ που παράγεται υπό το νέο καθεστώς. Το



Εικόνα 110 Coraline

πλήρωμα ήταν ένας μοναδικός συνδυασμός ταλέντου, συνδυάζοντας πολλούς που είχαν εργαστεί με τον Selick αλλά και νέους τοπικούς καλλιτέχνες. Η ταινία ήταν η πρώτη που χρησιμοποίησε δύο νέες τεχνολογίες για την κινηματογραφία stop-motion. Την ταχεία προτυποποίηση (rapid prototyping) και τη στερεοσκοπική φωτογραφία (stereoscopic photography). Η ταχεία προτυποποίηση είναι μία μέθοδος για εκτύπωση από υπολογιστή μοντέλων 3D για αντικατάσταση στο animation και στηρίχτηκε σε φυσικά υλικά ρητίνης ώστε να συνδυάζουν την τεχνική ομαλότητα του CG σε ένα στιλιζαρισμένο stop-motion σκετ. Η Στερεοσκοπική φωτογραφία χρησιμοποιήθηκε ως μια μέθοδος για πραγματικά γυρίσματα stop-motion σύνολων σε 3D, με τη λήψη πλάνων από αριστερά και δεξιά, και την ευθυγράμμιση τους για stereo 3D προβολή. Ακόμη και με αυτή τη νέα εξέλιξη τελευταίας τεχνολογίας στα εφέ σύνθεσης, έγιναν προσπάθειες να κρατηθεί το "Coraline" χειροποίητο δημιουργώντας εκπληκτικές μινιατούρες στο τμήμα κατασκευής των χαρακτήρων και των σκηνικών. Το κοινό και οι κριτικοί ανταποκρίθηκαν με λαμπερά σχόλια, καθιστώντας το φιλμ μεγάλη επιτυχία. Συνολικά, οι δουλειά των Gaiman και Selick έκανε το "Coraline" ένα αριστούργημα που έθεσε τον πήχη πολύ υψηλότερα για ό, τι η τέχνη του stop-motion θα μπορούσε να πετύχει, στο σχεδιασμό, το σενάριο, την κινησιολογία, και την τεχνολογική καινοτομία.



Εικόνα 111, Γύρισμα στην ταινία Coraline



Εικόνα 112, Ο Henry Selick με τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα της ταινίας Coraline

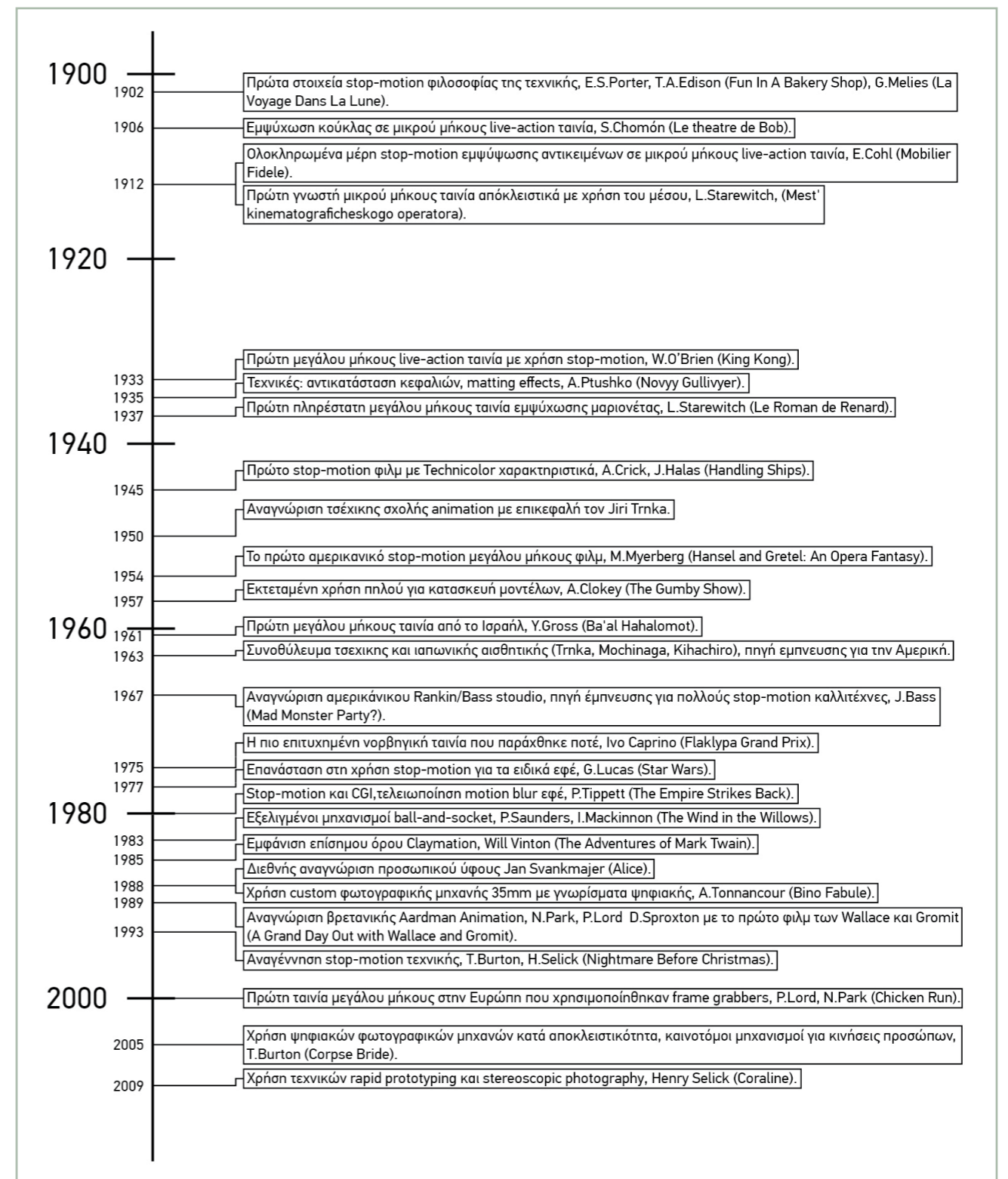
Είναι συναρπαστικό να σημειωθεί ότι σχεδόν 80 χρόνια ιστορίας πίσω από τα χαρακτηριστικά του stop-motion model animation, ξεκινώντας από την ιστορία της αλεπούς του Starewitch, θα κλείσουν σαν κύκλος με το "Fantastic Mr. Fox" (ελλ. Ο Φανταστικός Κύριος Αλεπού) του Wes Anderson μέσα στο 2009. Ο Anderson παραδέχτηκε ότι η ταινία του Starewitch αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για το δικό του έργο. Με βάση το παιδικό ομότιτλο βιβλίο του Roald Dahl, η ταινία αφηγείται την ιστορία του κ. Fox και τις προσπάθειές του να σώσει την οικογένειά του από τους ανθρώπους. Ο Anderson πήρε μεγάλες ελευθερίες για την επέκταση του περιεχομένου του βιβλίου, προσαρμόζοντας το χαρακτηριστικό δικό του στιλ με ένα ιδιότυπο χιούμορ, επίπεδες συνθέσεις, και εκκεντρικούς χαρακτήρες. Η κούκλες είναι κατασκευασμένες από τους MacKinnon και Saunders, με περίτεχνα πρόσωπα και λεπτομέρεια. Μέρη της παραγωγής, έγιναν στο Three Mills Studios στο Λονδίνο, με τις φωνές των George Clooney, Bill Murray, και άλλων γνωστών ηθοποιών, να καταγράφονται σε αντίστοιχες περιοχές με τα σκηνικά, έξω στη φύση και όχι σε στούντιο. Ο Wes Anderson σκηνοθέτησε την ταινία ως επί το πλείστον διαδικτυακά, από το γραφείο του στο Παρίσι. Ως σκηνοθέτης animation προσήλθε ο Mark Gustafson, ο οποίος συντόνισε την παραγωγή. Χαρακτηριστικό γνώρισμα του φιλμ και επιλογή του σκηνοθέτη είναι ότι όλες οι επιπτώσεις της παραγωγής, παρουσιάζονται μπροστά στην κάμερα, όπως η οικειοθελής διατήρηση των αποτυπωμάτων στη γούνα των χαρακτήρων από τους εμπυκωτές, καθώς τους τοποθετούσαν στις επιλεγμένες θέσεις. Το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα ήταν μια πολύ δημιουργική, ξεκαρδιστική ταινία που τράβηξε κοινό και κριτικούς και τα εγκωμιαστικά τους σχόλια στην πρεμιέρα της ταινίας στα τέλη του 2009. Διαθέτει μία ιδιαίτερη ευαισθησία και ένα ώριμο πνεύμα, αλλά εξακολουθεί να είναι έξυπνο και διασκεδαστικό για το παιδικό κοινό.

### Συμπεράσματα της ιστορικής εξέλιξης της τεχνικής stop-motion

Παρακάτω παρουσιάζεται διαγραμματικά η ιστορική προαναφερθείσα αναδρομή σημειώνοντας εκείνα τα έργα και τα τεχνολογικά επιτεύγματα που οδήγησαν το μέσο να κατέχει τις σημερινές δυνατότητες.



Εικόνα 113, Fantastic Mr Fox



Διάγραμμα 2, Ιστορική αναδρομή της stop-motion τεχνικής

Αντλώντας στοιχεία μέσα από τη συμπυκνωμένη ιστορική αναδρομή και το παραπάνω διάγραμμα της τεχνικής της stop-motion εμφύκωσης, προκύπτουν κάποια φυσικά επακόλουθα από το πέρασμα των χρόνων, τις ιστορικές εξελίξεις, καθώς και την ταχεία ανάπτυξη της τεχνολογίας.

Αρχικά, παρατηρείται ότι πολλά από τα εμπορικά stop-motion animation, τα οποία παράχθηκαν κατά τον 20ό αιώνα, πραγματοποιήθηκαν για μικρές παραγωγές ή αποτελούσαν μέρος ειδικών εφέ ξεχωριστών

δημιουργιών. Είτε επρόκειτο για μια ταινία μικρού μήκους, είτε για μια σύντομη χρήση της τεχνικής σε φιλμ φαντασίας, το stop-motion χρησιμοποιήθηκε κυρίως για να κρατάει την προσοχή του κοινού μόνο για ένα σύντομο χρονικό διάστημα, αποτελώντας μια γέφυρα από το ένα χαρακτηριστικό ψυχαγωγίας στο άλλο.

Με την πάροδο των χρόνων, η χρήση του stop-motion για ειδικά εφέ σε ταινίες live-action, έχει σημαντικό αντίκτυπο μέσα στην ιστορία του κινηματογράφου και η επιρροή του είναι ακόμη αισθητή από τους σκηνοθέτες της εποχής μας. Ο “King Kong” ενέπνευσε ολόκληρο το είδος της τέχνης της κινηματογραφικής φαντασίας και έχει δικαίως αναρίθμητες αναφορές σε βιβλιογραφίες και άρθρα σχετικά με την επιρροή του. Χαρακτηριστική περίοδος, όπου διαφαίνεται αυτή η τάση, είναι η δεκαετία του 1980 με τους «πρωτομάστορες» του είδους Willis O’Brien και Ray Harryhausen να πειραματίζονται στο γνωστό φιλμ της σειράς “Star Wars”, ακολουθώντας αυτό πολλές άλλες παραγωγές.

Όσον αφορά τη μικρού μήκους μορφή για την εμπύχωση μοντέλων, σε πολλές περιπτώσεις αποτέλεσε δίκιο μαχαίρι για το καλλιτεχνικό αποτέλεσμα του μέσου. Για τις μεγάλες ακριβές παραγωγές, με προσεκτικά ποιοτικά εκτελεσμένα stop-motion τεχνικά κομμάτια (λόγου χάριν, η 5 λεπτών μάχη των σκελετών του Harryhausen στην ταινία του 1963, “Jason and the Argonauts”), η μικρού μήκους μορφή παρείχε μία γερή βάση για τη μέγιστη ποιότητα σε τεχνικό και αισθητικό επίπεδο. Σε άλλες περιπτώσεις όμως, συχνά λόγω έλλειψης χρόνου ή χαμηλού προϋπολογισμού, δεν ήταν δυνατό να δημιουργηθεί το προβλεπόμενο αποτέλεσμα, το κάτι παραπάνω που θα ξεχώριζε και θα έδινε μία συγκεκριμένη αισθητική σε μία ταινία. Η συχνή σπασμωδική ποιότητα σε πολλά από τα πρώτα παραδείγματα της τεχνικής κατέστησε δύσκολο για το κοινό να τα παρακολουθήσει περισσότερο από μερικά λεπτά. Με βάση αυτή τη λογική, εάν η τεχνολογία της εμπύχωσης αποσπούσε την προσοχή του κοινού περισσότερο από την εξέλιξη της ιστορίας και την ανάπτυξη των χαρακτήρων, το stop-motion δεν θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί πολύ περισσότερο από ό,τι μια πειραματική καινοτομία σε αρχικό στάδιο. Το να συνδυαστεί η ποιότητα με τη μεγάλη διάρκεια, ώστε να συνεπάρει το κοινό σε ένα συναισθηματικό επίπεδο μέσω μιας μεγαλύτερης ιστορίας, αποδείχθηκε πολύ δύσκολο έργο, ιδιαίτερα τον πρώτο καιρό ανάπτυξης της τεχνικής.

Έτσι, ο αριθμός των χαρακτηριστικών εμπύχωσης που παράγεται, συχνά θα έχει πολλά χρόνια λήθαργου μεταξύ τους, αναλόγως και με τη χώρα προέλευσης. Η χρονοβόρα φύση της συνολικής διαδικασίας σε γενικές γραμμές, σε συνδυασμό με την επιπλέον προσπάθεια που απαιτείται για να παραχθεί ένα φιλμ, συνέβαλε σε αυτή τη σποραδική εμφάνισή του. Η εμπορική επιτυχία (ή αποτυχία) αυτών των ταινιών θα έχει επίσης αντίκτυπο στο πόσο συχνά εμφανίζονται, δεδομένου ότι ήταν δύσκολο να χρηματοδοτηθούν έργα τέτοιου μεγέθους. Σημαντικό ρόλο στο φαινόμενο αυτό, έπαιξαν τα μεγάλα στούντιο όπως αυτό της Walt Disney. Διαθέτοντας πολύ υψηλούς προϋπολογισμούς και πλούσιο τεχνικό εξοπλισμό, τα μεγάλα μήκους έργα, τα οποία κυκλοφόρησαν στις αίθουσες, συχνά έθεταν τον πήχη επιτυχίας πολύ ψηλά σε οποιοδήποτε μέσο στον τομέα του animation. Χαρακτηριστικό παράδειγμα εντοπίζεται στην κατηγορία του cel animation, με το “Snow White and the Seven Dwarfs”, με το οποίο ο Walt Disney εντυπώσισε το κοινό κάνοντας πρωτοφανή επιτυχία. Δεν ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων που έγινε ποτέ (χρονολογικά), αλλά ήταν η πρώτη η οποία καθόρισε τα πρότυπα για το τι μπορεί να πετύχει το μέσο σε μορφή μεγάλου μήκους. Για δεκαετίες αργότερα, το στούντιο της Disney ήταν πολύ πιο μπροστά από ό,τι άλλοι προσπάθησαν να επιτύχουν στην παραγωγή χαρακτηριστικών animation, από την άποψη της καλλιτεχνικής καινοτομίας και εμπορικής επιτυχίας.

Την περίοδο του 2ου Παγκόσμιου πολέμου είναι φυσικό οι παραγωγές ταινιών του μέσου να εκλείψουν. Χαρακτηριστικό γεγονός είναι η ακύρωση της παραγωγής του πρώτου μεγάλου μήκους φιλμ στις Ηνωμένες Πολιτείες, το οποίο είχε προγραμματιστεί να συνοδεύεται από τη μουσική όπερα του Richard Wagner. Λόγω του γνωστού θαυμασμού του Αδόλφου Χίτλερ στο ταλέντο του συνθέτη και τη χώρα να βρίσκεται σε βαθιά πολεμική κατάσταση, το φιλόδοξο σχέδιο εγκαταλείφθηκε. Παρ’ όλα αυτά, το γεγονός του πολέμου ήταν η αφορμή για την πρώτη παραγωγή έγχρωμου stop-motion φιλμ και ταυτόχρονα την πρώτη κυκλοφορία μεγάλου μήκους ταινίας εμπύχωσης από το Ηνωμένο Βασίλειο. Ένα φιλμ 70 λεπτών, το οποίο δημιουργήθηκε κατόπιν αιτήματος του βρετανικού πολεμικού ναυτικού, και αποτελούσε εκπαιδευτικό βοήθημα για τους νέους πλοηγούς πλοίων.

Αναμφισβήτητα, ένα μέσο για το stop-motion που βοήθησε τη διάδοσή του σε όλο τον κόσμο ήταν η

τηλεόραση, η οποία παρουσίασε πολλές ταινίες, σειρές και διαφημιστικά. Αποτέλεσε για πολλές παραγωγές μικρού και μεγάλου μήκους αρχικό μέσο προβολής λόγω του χαμηλού κόστους, σε σύγκριση με αυτό του κινηματογράφου. Η διαδεδομένη χρήση της τηλεόρασης στη δεκαετία του 1960 είχε μεγάλη επίδραση στο σύνολο του animation ακόμα και στις ταινίες live-action. Έτσι οι εταιρίες του χώρου επέλεξαν αντί να κάνουν φιλμ διάρκειας 5 λεπτών για τις κινηματογραφικές αίθουσες, να κατασκευάζουν ταινίες εμπύχωσης μεγαλύτερης διάρκειας με πιο ελεύθερη τεχνική για τις τηλεοπτικές οθόνες, απευθυνόμενες κυρίως στο παιδικό κοινό. Αποτέλεσμα του φαινομένου αυτού, ήταν τα σενάρια να εμπλουτιστούν και να δοθεί βαρύτητα στην εξέλιξη της υπόθεσης, ενώ οι χρησιμοποιούμενες τεχνικές απέκτησαν μια πιο απλοποιημένη μορφή για την κάλυψη των προϋπολογισμών που επιβάλλονται στη τηλεόραση. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά της εμπύχωσης κούκλας έμειναν στάσιμα αφού αφού για την εξέλιξη αυτών απαιτούνταν παραπάνω χρόνο και υπερδιπλάσιο κόστος.

Λόγω των παραπάνω, μέχρι τα τέλη του 1970, τα αρχικά full-length χαρακτηριστικά μαριονέτας, τα οποία προορίζονταν για τις αίθουσες, ήταν μια μίξη περιορισμένων εμπορικών επιτυχιών. Δεν θα παρατηρηθεί ιδιαίτερη ένθερμη αντίδραση του κοινού και τα δείγματα του μέσου δεν δημιούργησαν μεγάλο αντίκτυπο, εκτός λίγων περιπτώσεων, ενώ τα περισσότερα έμειναν άγνωστα ή ανέκδοτα πέρα από τις χώρες καταγωγής τους. Όμως, η δεκαετία του 1980 με αρχές της δεκαετίας του 1990 υπήρξε ενδιαφέρουσα περίοδος για το stop-motion, όπου πολλά στοιχεία έρχονταν μαζί για να δημιουργήσουν τις προϋποθέσεις για μια σημαντική εξέλιξη στην εμπύχωση της κούκλας. Η γενιά που μεγάλωσε στη δεκαετία του 1950 και του 1960, γαντζωμένη στο Rudolph, το Gumby, στις επανεκδόσεις του King Kong, άρχισε να αφήνει το στίγμα της και στις δεκαετίες 1970 και 1980 και του 1990 μετέπειτα.

Φυσικό επακόλουθο της ανάπτυξης της τεχνολογίας, ήταν η εισχώρηση των υπολογιστών και της τεχνικής CGI στη τέχνη του animation. Η CG άνθηση, από την δεκαετία του ‘90 και μετά, έφτασε στο σημείο να δημιουργήσει φήμες για την εξαφάνιση των πιο παραδοσιακών τεχνικών όπως της stop-motion. Μετά την πρώτη μεγάλη μήκους ταινία εξ ολοκλήρου φτιαγμένη από υπολογιστή της Walt Disney, ακολούθησαν και άλλα μεγάλα στούντιο, όπως η DreamWorks SKG και η Blue Sky, πραγματοποιώντας μεγάλες εμπορικές παραγωγές με τη χρήση υπολογιστών. Περαιτέρω, ο Νόμος του Moore συνέχιζε να κάνει την τεχνολογία CGI φθηνότερη, ενώ οι δαπάνες της stop-motion τεχνικής λόγω της λεπτής χειρωνακτικής εργασίας έδειχναν να αυξάνονται.

Η τάση αυτή εμφανίστηκε περισσότερο στις αμερικάνικες, μεγάλες εταιρίες, οι οποίες επηρέασαν όλο τον κόσμο. Εκεί που όλα έδειχναν ότι η stop-motion τεχνική θα εξασθενήσει πλήρως και θα αποτελεί απλά κομμάτι της ιστορίας, η κυκλοφορία του έργου των Tim Burton και Henry Selick με πρωταγωνιστή τον Jack Skellington ήρθε την κατάλληλη στιγμή, να «αναστήσει» την εμπύχωση μοντέλου. Το φιλμ αυτό έδειξε ότι η παραδοσιακή τεχνική του stop-motion μπορεί να συνυπάρξει με την CGI τεχνολογία, έτσι ώστε να μην χάνει τα χαρακτηριστικά της και την ιδιαίτερη αισθητική της. Ακολουθώντας το δρόμο αυτό και άλλες παραγωγές, αποδείχθηκε ότι η CGI τεχνολογία αποτελεί ένα εργαλείο, και όπως όλα τα εργαλεία, ενίσχυσε τις δυνατότητες κατά την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας. Αυτή η τάση της χρήσης της τεχνολογίας στο παραδοσιακό stop-motion και η διεπαφή ενός χρήστη με τον υπολογιστή, καθόρισαν την αίσθηση χρήσης, η οποία με τη σειρά της επηρεάζει όχι μόνο το πως οι καλλιτέχνες τη χρησιμοποιούν, αλλά και το ίδιο το αισθητικό ύφος των animators που επιλέγουν να τη χρησιμοποιήσουν, έχοντας αντίκτυπο φυσικά στο τελικό προϊόν.

Στα ανατολικά ευρωπαϊκά στούντιο, όπως στην Τσεχοσλοβακία η τάση αυτή δεν βρήκε ιδιαίτερα πρόσφορο έδαφος, επιλέγοντας να κρατηθεί απόφια η stop-motion τεχνική. Κατέχοντας μακρά ιστορία στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο, το οποίο αποτέλεσε πρόδρομο της stop-motion εμπύχωσης, διατηρήθηκε η λυρική φύση της επιμένοντας στην προβολή της παραδοσιακής τεχνικής.

Παρ’ όλα αυτά, το γεγονός ότι παρουσιάζονται όλο και περισσότερες δυνατότητες και δείγματα με stop-motion διαδικασίες, επιβεβαιώνει μια συναρπαστική τάση σε δημιουργούς και κοινό για την προτίμηση των stop-motion φιλμ και αποδεικνύει ότι η τεχνική αυτή έχει πραγματικά ωριμάσει. Θα μπορούσε κανείς να παρομοιάσει την χρήση της CGI τεχνικής μέσα στο stop-motion animation με τη χρήση του stop-motion στο live-action κινηματογράφο παλαιότερα, όσον αφορά τα special effects. Ο stop-motion εμπυχωτής επιλέγει τη χρήση των υπολογιστών θέλοντας να τονίσει κάποιες ενέργειες ή καταστάσεις στην εξέλιξη της ιστορίας του, οι

οποίες με την παραδοσιακή μέθοδο ίσως να μην ικανοποιούν το προσδοκώμενο, ή να απαιτούν μακροχρόνια εργασία. Είναι φυσιολογικό και επιθυμητό με την πάροδο των χρόνων και την εξέλιξη τις τεχνολογίας να επηρεάζονται οι μέθοδοι και τεχνολογίες για κάθε παραγωγική διαδικασία, χωρίς να σημαίνει ότι χάνουν την αυθεντικότητά και τη μοναδικότητά τους.

## Οι Αρχές της Εμπύχωσης

*«Πιστεύω στα σίγουρα ότι δεν μπορούμε να πραγματοποιήσουμε τα εφάνταστα πράγματα της πραγματικότητας, αν δεν τη γνωρίσουμε πρώτα»*

Walt Disney.

## Οι Αρχές της Εμφύκωσης

Οι «12 Αρχές του animation» αποτελούν ένα σύνολο αξιών για την τεχνική του κινούμενου σχεδίου, οι οποίες εισήχθησαν από τους εμπνευστές της Disney, τη δεκαετία του 1930, Ollie Johnston και Frank Thomas, μέσω του βιβλίου “The Illusion of Life: Disney Animation”. Κύριος σκοπός τους ήταν η παραγωγή ρεαλιστικών εμπνεύσεων, εντοπίζοντας τις τεχνικές προδιαγραφές, οι οποίες θα προσέδιδαν μία αληθοφανή αποτύπωση της ψευδαίσθησης της κίνησης. Είναι από τους πρώτους, οι οποίοι βρήκαν τρόπο να κάνουν τους φανταστικούς ήρωες να αποκτήσουν ζωή, να σκέφτονται και να αντιδρούν, δίνοντας πολύ περισσότερο νόημα από μία απλή αυτοματοποιημένα και «ρομποτική» κίνηση.

### Οι Αρχές της Εμφύκωσης από τη σκοπιά της stop-motion τεχνικής

Το βιβλίο του Disney στηρίζεται αποκλειστικά στο παραδοσιακό cel animation και οι 12 αρχές του σχηματίστηκαν και αναλύθηκαν βάσει αυτής της τεχνικής. Οι αρχές αυτές δουλεύουν στην τεχνική κινουμένων σχεδίων, η οποία έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που πολλές φορές διαφέρουν στο stop-motion. Στην εμφύκωση κούκλας λαμβάνουν μέρος πραγματικά αντικείμενα τριών διαστάσεων και όχι επίπεδα σχέδια σε χαρτί, πράγμα που πρέπει να ληφθεί υπόψη για την ορθή κατανόηση των αξιών αυτών από τη σκοπιά της τεχνικής του stop-motion.

Θα πρέπει να ειπωθεί βέβαια, ότι πολύ αξιόλογα αποτελέσματα δημιουργήθηκαν και χωρίς τη γνώση αυτών των αρχών, πριν τη συγγραφή του συγκεκριμένου βιβλίου. Παρόλο που οι αρχές στηρίχθηκαν στον παραδοσιακό τρόπο εμφύκωσης και το περιεχόμενό τους παραπέμπει σε ένα ρεαλιστικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα, υπάρχει η άποψη ότι κάθε animator θα πρέπει να γνωρίζει αυτές της αρχές, ανεξαρτήτως της επιλεγμένης τεχνικής. Παρακάτω γίνεται μία συνοπτική αναφορά αυτών των σημαντικών αξιών, αντιμετωπίζοντας τις από τη σκοπιά του stop-motion, και ιδιαίτερα της εμφύκωσης κούκλας. Καταγράφεται το γενικό νόημα κάθε αξίας, όπως αυτή παρουσιάστηκε από τους συγγραφείς με αναφορές, επεξηγήσεις και αναδιατυπώσεις βάσει το stop-motion. Αναφορικά οι 12 αξίες που διέπουν την τεχνική του stop-motion, ύστερα από τις απαραίτητες αναδιατυπώσεις είναι οι εξής:

1. Συμπίεση και Τέντωμα (Squash and Stretch)
2. Προσδοκία (Anticipation)
3. Στήσιμο Σκηνής (Staging)
4. Απευθείας και Τμηματική Δράση (Straight Ahead Action and Pose-to-Pose)
5. Συνέχεια και Ολοκλήρωση της Δράσης (Follow-Through and Overlapping Action)
6. Ομαλή Εμφάνιση και Απόκρυψη (Slow In and Slow Out)
7. Τοξοειδής Κίνηση (Arcs)
8. Δευτερεύουσα Δράση (Secondary Action)
9. Χρονισμός (Timing)
10. Υπερβολή (Exaggeration)
11. Στερεές Κατασκευές (Solid Fabrications)
12. Ελκυστικότητα (Appeal)

Στον παρακάτω πίνακα γίνεται μία προσπάθεια κατηγοριοποίησης των προαναφερόμενων αρχών, σύμφωνα με το τι αυτές προβλέπουν. Έτσι, σχηματίζονται τρεις κατηγορίες: Οι Φυσικές Αρχές οι οποίες προβλέπουν τη συμπεριφορά των μοντέλων στην εμφύκωση ως προς τους νόμους της φυσικής, οι Αρχές Ερμηνείας οι οποίες συνδέονται με την παραστατικότητα της δράσης και οι Γενικές Αρχές, αναφερόμενες σε παρασκευαστικές εργασίες.

Φυσικές Αρχές	Αρχές Ερμηνείας	Γενικές Αρχές
Χρονισμός (Timing)	Στήσιμο Σκηνής (Staging)	Απευθείας και Τμηματική Δράση (Straight Ahead Action & Pose-to-Pose)
Ομαλή Εμφάνιση και Απόκρυψη (Slow In and Slow Out)	Υπερβολή (Exaggeration)	Στερεές Κατασκευές (Solid Fabrications)
Συνέχεια και Ολοκλήρωση της Δράσης (Follow-Through and Overlapping Action)	Προσδοκία (Anticipation)	Ελκυστικότητα (Appeal)
Τοξοειδής Κίνηση (Arcs)	Δευτερεύουσα Δράση (Secondary Action)	
Συμπίεση και Τέντωμα (Squash and Stretch)		

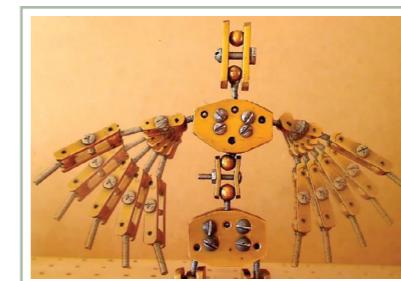
Πίνακας 1, Κατηγοριοποίηση 12 Αρχών

### Χρονισμός (Timing)

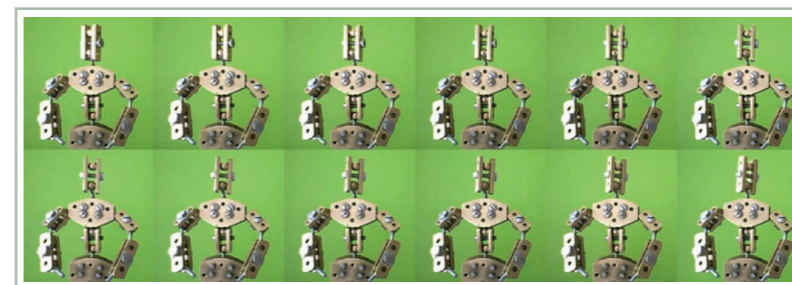
Ο χρονισμός αφορά την ομαλή διάρκεια προβολής κάθε δράσης. Αποτελεί τον αριθμό των χρησιμοποιούμενων καρτέ, ο οποίος προσδιορίζει και προσδιορίζεται από την ποσότητα του χρόνου προβολής. Αυτός ο χρόνος παίζει ρόλο και στην απεικόνιση της έντασης της δράσης και στην ερμηνεία συμπεριφορών. Αυτό επαληθεύεται κυρίως από τα πρώτα ολοκληρωμένα δείγματα εμφύκωσης, στα οποία οι χαρακτήρες καθορίζονται περισσότερο από τις κινήσεις τους παρά από την εμφάνισή τους. Λαμβάνοντας υπόψη και τις αρχές της Προσδοκίας και την Ολοκλήρωση της Δράσης, η χρονική διάρκεια της κίνησης μπορεί να αναπαραστήσει το αν ο χαρακτήρας είναι χαλαρός, νευρικός, σε λήθαργο, συγκινημένος κ.ο.κ.. Αποτελεί από τις πιο κρίσιμες αρχές και ο γενικός κανόνας δε διαφέρει για το stop-motion από οποιαδήποτε άλλη μορφή τεχνικής animation. Γενικά, ο χρονισμός μπορεί να διακριθεί σε δύο κατηγορίες: το φυσικό και το θεατρικό χρονισμό. Ο φυσικός αναφέρεται στις πραγματικές κινήσεις που απαιτούνται για να εκτελεστεί μια ενέργεια, ενώ ο θεατρικός αφορά τις παύσεις και τις εμφάσεις οι οποίες προστίθενται για να αποκτηθεί δραματικότητα.



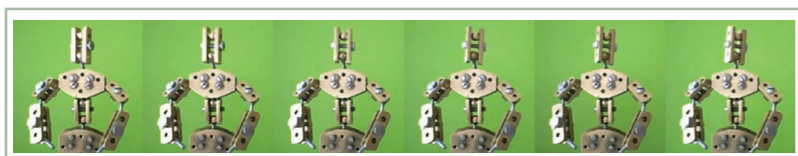
Εικόνα 114, Δράση σε 12 καρτέ: Αργή, χαλαρή κίνηση [9]



Εικόνα 115, Δράση σε 6 καρτέ: Γρήγορη, βιαστική κίνηση [10]



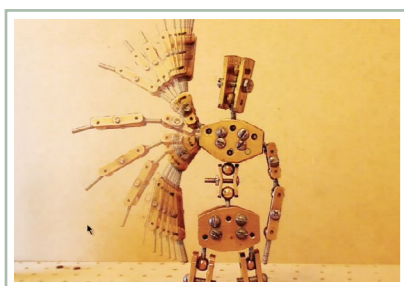
Εικόνα 116, Κίνηση κεφαλιού σε 12 καρτέ (αναπαραγωγή σε λούπα): Ο χαρακτήρας αποτυπώνεται σαν να παρατηρεί αριστερά και δεξιά του [11]



Εικόνα 117, Κίνηση κεφαλιού σε 6 καρέ (αναπαραγωγή σε λούπα): Ο χαρακτήρας αποτυπώνεται σαν να αρνείται έντονα κάτι [12]

### Ομαλή Εμφάνιση και Απόκρυψη (Slow In and Slow Out)

Αναφέρεται στην τάση των κινούμενων αντικειμένων να ξεκινούν και να σταματούν σταδιακά. Η ομαλή μετάβαση στο δυναμισμό μίας δράσης επαληθεύεται πλήρως σε κινήσεις όπως ενός οχήματος, το πέταγμα κάποιου φτερωτού ζώου, η αναπήδηση μίας μπάλας. Ανάλογα με την σκηνή και το τι πραγματεύεται, επιλέγεται και το πόσο σταδιακή θα εμφανιστεί η κίνηση. Παρόλα αυτά, πρέπει να τονιστεί ότι όσο περισσότερο εφαρμόζεται αυτή η αρχή, τόσο πιο «μηχανική» αισθητική αποτυπώνεται στο τελικό αποτέλεσμα.



Εικόνα 118, Ομαλή αποτύπωση δράσης με διαφορετικά διαστήματα μετακίνησης [13]

### Συνέχεια και Ολοκλήρωση της Δράσης (Follow-Through and Overlapping Action)

Η αρχή αυτή εμφανίζεται αμέσως μετά μία κύρια δράση, πολλές φορές σαν ένα άμεσο αποτέλεσμα της φυσικής κινησιολογίας. Αναλόγως την περίπτωση οι συγγραφείς F.Thomas και O.Johnston διακρίνουν πέντε σημεία, τα οποία μπορούν να επαληθευθούν και στη stop-motion τεχντροπία. Ο διαχωρισμός γίνεται με βάση τη διαφορετική αντιμετώπιση περιπτώσεων, αναλόγως την προβαλλόμενη κίνηση, αλλά και του αισθητικού αποτελέσματος, το οποίο θέλει να αναδείξει ο δημιουργός.

Η πρώτη κατηγορία αφορά την φυσικότητα και το ρεαλισμό τις κινησιολογίας στον πραγματικό κόσμο, κυρίως ξέχωρων τμημάτων, τα οποία μπορούν να κινούνται αυτόνομα όταν το σώμα έχει σταματήσει, λόγω χάριν οι ουρές στα ζώα. Η κίνηση του κάθε τμήματος πρέπει να προγραμματίζεται προσεκτικά, ώστε να έχει τη σωστή αίσθηση του βάρους, ακολουθώντας το μοτίβο της δράσης με αληθοφανή τρόπο, χωρίς να έχει σημασία σε πόσο μεγάλο βαθμό η αισθητική είναι καρτουμιστική ή ρεαλιστική.

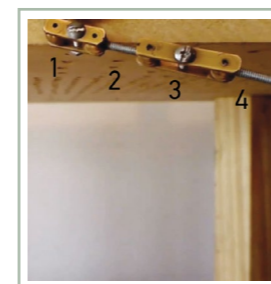
Το δεύτερο σημείο εστιάζει στην ολοκλήρωση της συνέχειας τις κίνησης σε μέλη όπως τα άκρα, τα οποία επιλέγονται να τονιστούν. Προκειμένου να τεθεί η προσοχή του θεατή σε κάποιο σημείο του σώματος, τα υπόλοιπα μέλη π.χ. το κεφάλι, το στήθος, οι ώμοι σταματούν όλα μαζί και σε μερικά καρέ αργότερα τα επιθυμητά τμήματα θα εγκατασταθούν στις τελικές τους θέσεις.

Η τρίτη περίπτωση πραγματεύεται τις περιπτώσεις υπερβολής της χρονικής διαφοράς της κίνησης του σώματος, ανάμεσα στα μέλη του, ιδίως όταν πρόκειται για χιουμοριστικές σκηνές ζωτικής σημασίας. Πολλές φορές η χρήση αυτής της αρχής, δε συμβαδίζει με το ορθόδοξο (ρεαλιστικό) animation, αναδεικνύοντας σκηνές καρτουμιστικού στιλ, όπου η αίσθηση της υπερβολής είναι αναγκαία. Ο εμπνευστής λειτουργεί σκεπτόμενος το χρόνο, απεικονίζοντας την ολοκλήρωση σε κάθε λήψη ξεχωριστά. Κάθε καρέ δε λειτουργεί μονομερώς, αλλά σε μια σειρά προβολής, το ένα μετά το άλλο.

[12], [13] Guilli Galli (2010), Principios de animation Parte I, La budinera, <http://www.youtube.com/watch?v=OaLTy5KMMaw>

Το τέταρτο σημείο σχολιάζει την ικανότητα της ολοκλήρωσης της δράσης να δίνει μία σαφέστερη εικόνα για τον ίδιο τον ήρωα. Η Προσδοκία σθίνει την ενέργεια που αναμένεται από το κοινό ή από τον ίδιο το χαρακτήρα, η δράση εκτυλίσσεται και επέρχεται η ολοκλήρωση, η οποία φανερώνει τι συνέβη και το πως καταλήγουν τα δρώμενα. Προφανώς, η κατάληξη θα πρέπει να θεωρείται μέρος της δράσης στο σύνολό της πριν γίνει οποιαδήποτε λήψη. Στις αρχές του animation σχεδόν ποτέ δεν αναπτύχθηκε αυτή η μεθοδολογία αλλά αργότερα φανερώθηκε το πόσο πιο διασκεδαστική η ίδια ενέργεια θα μπορούσε να είναι και το τι μπορεί να φανερώσει για την προσωπικότητα του χαρακτήρα.

Τέλος, γίνεται μία γενικότερη αναφορά, στην εξέλιξη της δράσης, ώστε να μην χάνεται η ροή και να εξακολουθεί να διατηρείται η κίνηση, δίνοντας βάρος ταυτόχρονα στο επιθυμητό σημείο (καρέ). Δημιουργώντας «δυνατά» καρέ τα οποία εμπεριέχουν όλα τα στοιχεία του αποτελέσματος της δράσης και παραθέτοντάς τα σε μια αύξουσα σειρά ανάλογα με την ένταση, εξελίσσεται ομαλά η ιστορία. Με αυτό τον τρόπο η ολοκλήρωση της δράσης μπορεί να αποκτήσει και ερμηνευτικό χαρακτήρα εξυπηρετώντας σε κάποιο βαθμό και την πλοκή της ιστορίας. Έτσι, η ολοκλήρωση της δράσης διαδραματίζεται με σταθερότητα, ζυγισμένη ένταση και ενισχυμένη ζωτικότητα. Με αυτό τον τρόπο η ψευδαίσθηση της κίνησης γίνεται ρεαλιστική και δίνεται βάρος στα επιθυμητά σημεία.



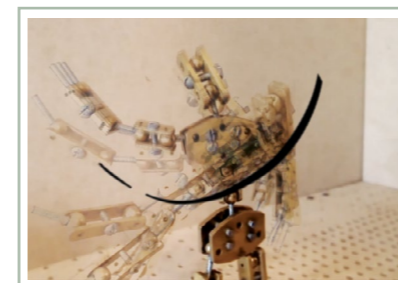
Εικόνα 119, Αντικείμενο αποτελούμενο από 4 μέρη με 3 αρθρώσεις [14]



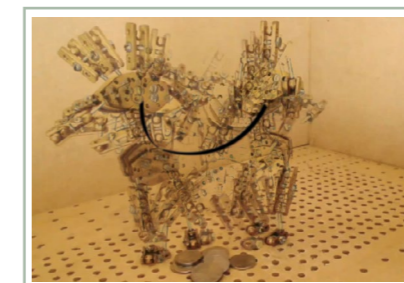
Εικόνα 120, Κίνηση αντικειμένου με αυτόνομα μέρη [15]

### Τοξοειδής κίνηση (Arcs)

Κάθε ζωντανός οργανισμός, ο οποίος φέρει σκελετό έχει την τάση να εκτελεί κινήσεις σε τοξοειδή μορφή. Σε αυτό στηρίζεται και η συγκεκριμένη αρχή, όπου παραθέτει πως για μια ρεαλιστική αναπαράσταση κάποιας μορφής δράσης πρέπει να εφαρμόζεται αυτή η αντιμετώπιση. Φυσικά, απαιτείται μία προσεκτική μελέτη της αναπαριστάμενης κίνησης, ώστε να αποτηνωθεί όσο το δυνατό σωστότερα αποφεύγοντας ανεπιθύμητες υπερβολές.



Εικόνα 121, Αποτύπωση τόξου δράσης 1 [16]



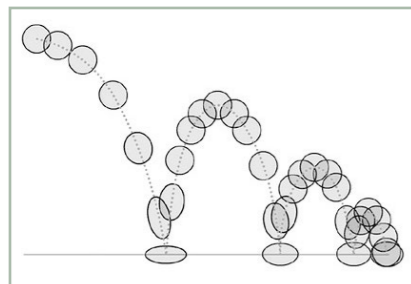
Εικόνα 122, Αποτύπωση τόξου δράσης 2 [17]

### Συμπίεση και Τέντωμα (Squash and Stretch)

Αυτή η αρχή αναφέρεται στην αλλαγή της εμφάνισης ενός ελαστικού σώματος κατά την κίνηση, σύμφωνα με την ένταση αυτής, διατηρώντας τη μάζα σταθερή. Αποτελεί μία από τις σημαντικότερες ανακαλύψεις ιδιαίτερα στην τεχνική του κινούμενου σχεδίου. Στο stop-motion, εφαρμογή βρίσκει κυρίως στο Claymation όπου τα υλικά μπορούν να χειραγωγηθούν κατάλληλα, παίρνοντας τις επιθυμητές μορφές. Ανάλογα με την ένταση της

[14], [15], [16], [17] Guilli Galli (2010), Principios de animation Parte I, La budinera, <http://www.youtube.com/watch?v=OaLTy5KMMaw>

εφαρμογής αυτής της αρχής, το αισθητικό αποτέλεσμα μπορεί να χαρακτηριστεί ρεαλιστικό ή φανταστικό. Αν ο χαρακτήρας ή το αντικείμενο κινείται όπως στον πραγματικό κόσμο αυτό παραπέμπει στο ρεαλισμό. Αν όμως η δράση του πρωταγωνιστή χαρακτηρίζεται από την υπερβολική συμπίεση και το τέντωμα, αποκτά μία «καρτουνίστικη» αισθητική, όπως για παράδειγμα τα αρχικά κινούμενα σχέδια του Disney. Ένα σύνθημα παράδειγμα αυτής της αξίας είναι η αποτύπωση μίας αναπνευόμενης μπάλας η οποία παίρνει ποικίλες μορφές καθώς αυτή κινείται (εικόνα).



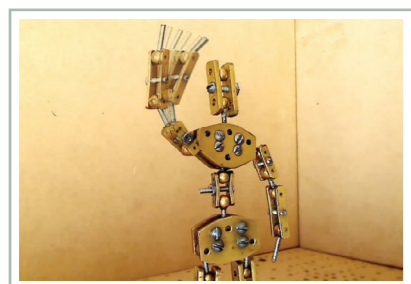
Εικόνα 123, Η αρχή Συμπίεση και Τέντωμα εφαρμοσμένη στην αναπήδηση μίας μπάλας



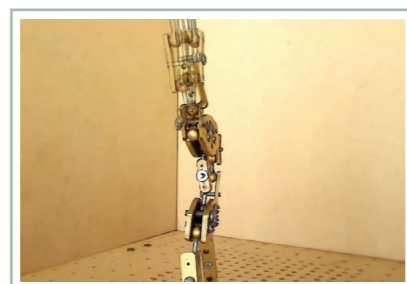
Εικόνα 124, Παράδειγμα της αρχής Συμπίεση και Τέντωμα στο Claymation

### Σκηνική παρουσία (Staging)

Αποτελεί μία γενική αρχή η οποία αφορά και καλύπτει πολλές πτυχές της τεχνικής του animation. Ωστόσο, η έννοια της είναι αρκετά ακριβής. Αφορά την παρουσίαση κάθε δράσης σε κάθε καρέ, ώστε να είναι απολύτως κατανοητή και αδιαμφισβήτητα σαφής. Μπορεί να σχετιστεί με τη χρήση της κάμερας (π.χ. κίνηση, γωνία λήψης), το φωτισμό της σκηνής, την τοποθέτηση λοιπών στοιχείων στο πλάνο κ.ο.κ. Μια δράση στήνεται έτσι ώστε να είναι κατανοητή, μια αναγνωρίσιμη προσωποποίηση, με διαύγεια έκφρασης, έτσι ώστε να μπορεί να την παρατηρήσει κανείς, δημιουργώντας κάποια διάθεση στο κοινό. Σε αυτό συμβάλει κάθε σκηνή, η οποία στήνεται προσεκτικά. Για παράδειγμα σε μία «σκοτεινή», εφιαλτική ατμόσφαιρα είναι επιθυμητό η σκηνή να είναι γεμάτη από απόκοσμα, τρομακτικά σύμβολα. Σημαντική είναι και η απομόνωση της επιθυμητής δράσης, η οποία δεν πρέπει να συγχέεται με οτιδήποτε άλλο συμβαίνει ή να επισκιάζεται από τυχόν λανθασμένη επιλογή της γωνίας λήψης.



Εικόνα 125, Απομόνωση της παρουσιαζόμενης δράσης με σωστή γωνία λήψης [18]



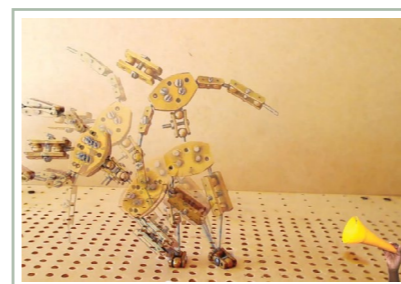
Εικόνα 126, Η δράση επισκιάζεται από τη λανθασμένη γωνία λήψης [19]

### Υπερβολή (Exaggeration)

Η χρήση αυτής της αρχής εξαρτάται από το είδος και το χαρακτήρα του animation, τα οποία επιλέγει ο δημιουργός. Διαχωρίζοντας κατά τον Paul Wells το animation σε ορθόδοξο, αναπτυξιακό και πειραματικό, και γενικεύοντας τον κανόνα, θα λέγαμε ότι στο ορθόδοξο, όπου συνήθως αποτυπώνεται με μία ρεαλιστική προσέγγιση, η Υπερβολή κρατιέται σε χαμηλά επίπεδα. Αντίστοιχα στο αναπτυξιακό animation παρατηρείται μία μέση κατάσταση χρήσης της αξίας, ενώ στο πειραματικό, το οποίο ξεφεύγει συνήθως από την φυσική κίνηση, η Υπερβολή μπορεί να είναι έντονη. Επικεντρώνοντας στη stop-motion τεχνική, η Υπερβολή δεν αφορά μόνο τον τρόπο που γίνονται μαριονέτες και τα σκηνικά, αλλά την ίδια τη δράση, την αποτύπωση δηλαδή κάθε ενέργειας μέσα από την προβολή των καρέ. Ανεξαρτήτως, της παραπάνω κατηγοριοποίησης, η Υπερβολή είναι ένας τρόπος

[18], [19] Guilli Galli (2010), Principios de animation Parte II, La budinera, <http://www.youtube.com/watch?v=uXmtHQoDzfc>

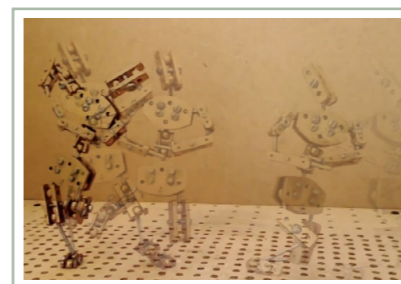
για να προστεθεί έμφαση σε ορισμένες κινήσεις και ως εκ τούτου να επιστήσει την προσοχή σε κάποιο σημείο, το οποίο επιλέγει ο δημιουργός.



Εικόνα 127, Χρήση της Υπερβολής: Ο χαρακτήρας παρασύρεται από το ωστικό κύμα του ήχου [20]

### Προσδοκία (Anticipation)

Η αρχή της Προσδοκίας αναφέρεται στη «πρόβλεψη» της επόμενης κίνησης του ήρωα. Ένα συχνό φαινόμενο που προκύπτει στη δημιουργία μίας σκηνής εμπύκωσης είναι η δυσκολία πραγματοποίησης μίας πλήρους δράσης, η οποία να χαρακτηρίζεται από ομαλότητα και συνέχεια, ώστε να μην αποτυπώνεται σαν μία ξαφνική διαδικασία χωρίς κάποιο προφανή λόγο. Ο θεατής πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσει τα γεγονότα στην οθόνη, παρατηρώντας μία προγραμματισμένη ακολουθία ενεργειών, η οποία οδηγείται από μία δραστηριότητα σε μία άλλη. Το νόημα της Προσδοκίας δεν είναι να δείξει το γιατί ο χαρακτήρας δρα κατά κάποιο τρόπο, αλλά να κάνει σαφές το τι κάνει και ποια θα είναι η επόμενη του κίνηση. Λειτουργεί σαν μία διαδικασία εστίασης της προσοχής του θεατή σε μια συγκεκριμένη δράση, η οποία πρόκειται να συμβεί. Αρχικά σταματούν ή ελαχιστοποιούνται όλες οι υπόλοιπες κινήσεις του πλάνου, ώστε να μην αποσπούν την προσοχή και στη συνέχεια δίνεται έμφαση στην ολοκλήρωση της πράξης του χαρακτήρα, ο οποίος πρωταγωνιστεί στη σκηνή αυτή. Φυσικά υπάρχουν και περιπτώσεις στις οποίες προτιμάται να μην χρησιμοποιηθεί η αρχή αυτή (Surprise Gag, ελλ. Ξαφνική Σκηνή), όπου ο δημιουργός θέλει να ξαφνιάσει το κοινό, παρουσιάζοντας κάτι το απότομο, σύμφωνα με το επιλεγμένο σενάριο.

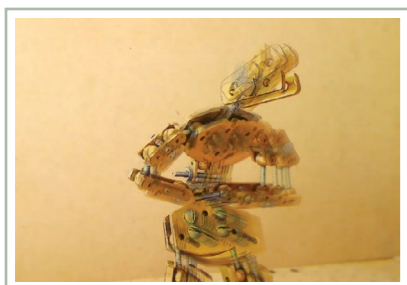


Εικόνα 128, Η στάση του σώματος του χαρακτήρα "προδίδει" ότι θα τρέξει [21]

### Δευτερεύουσα Δράση (Secondary Action)

Οι δευτερεύουσες ενέργειες είναι σύντομες κινήσεις που δεν είναι αναγκαίες για την ολοκλήρωση μίας δράσης αλλά βοηθούν στο να προστεθεί νόημα. Αυτό είναι κάτι που ένας εμπυκωτής καρτούν ή ένα CGI εμπυκωτής θα προσθέσει σε ένα δεύτερο πέρασμα μετά από την αποτύπωση της κύριας δράσης, αλλά στη stop-motion τεχνική απαιτείται να έχει σχεδιαστεί και να εκτελεστεί σε ένα ενιαίο πέρασμα, λόγω της χαρακτηριστικής απευθείας δράσης που διέπει της συγκεκριμένη τεχνική. Η δευτερεύουσα δράση δεν είναι κατ' ανάγκη αντιμετώπιση της φυσικής δράσης, αλλά περισσότερο αποτελεί μία θεατρική πράξη, η οποία χρησιμοποιείται για να διευκρινίσει τη διάθεση και κίνητρα ή να μεταφέρει χαρακτηριστικά προσωπικότητας ενός ήρωα.

[20], [21] Guilli Galli (2010), Principios de animation Parte II, La budinera, <http://www.youtube.com/watch?v=uXmtHQoDzfc>



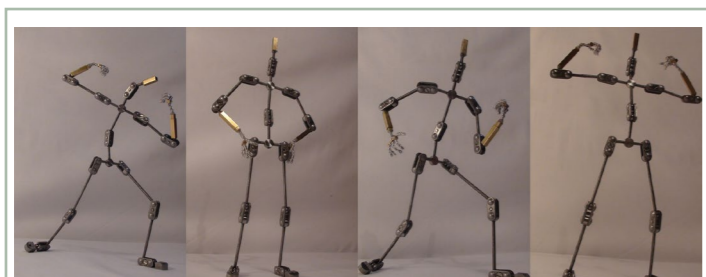
Εικόνα 129, Δευτερεύουσα κίνηση κεφαλιού για να τονίσει το γέλιο του χαρακτήρα [22]

### Απευθείας και Τμηματική Δράση (Straight Ahead Action and Pose-to-Pose)

Αυτή η αρχή γίνεται ξεκάθαρα στη περίπτωση της τεχνικής του stop-motion, αφού από τη φύση του διακρίνεται από την Απευθείας Κίνηση. Αυτό σημαίνει ότι η διαδικασία του γυρίσματος θα πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή με τα πρώτα κλικ λήψης, και να συνεχίσει καρέ-καρέ, χωρίς να υφίσταται η επιστροφή ή τα άλματα μπροστά (εκτός αν πρόκειται για μετέπειτα διαδικασίες post production και προσθήκη εφέ). Η τμηματική δράση (pose-to-pose), η οποία μπορεί να βρει εφαρμογή στο cel και στο CGI animation, αναφέρεται στη δημιουργία πρώτα των κύριων καρέ μίας σκηνής και έπειτα των ενδιάμεσων. Αυτή η μεθοδολογία δε θα μπορούσε να εφαρμοστεί στο παραδοσιακό stop-motion και ίσως είναι κάτι το οποίο το ξεχωρίζει από τις άλλες διαδοσμένες τεχνικές, αφού καθίσταται και σαν μία τέχνη άμεσης απόδοσης. Στο ενδιάμεσο ενός γυρίσματος, αν υπάρξει υπόνοια λάθους (μη επιθυμητής κίνησης) και δεν μπορεί άμεσα να αποκατασταθεί ο έλεγχος, η διαδικασία λήψης ξεκινά από την αρχή.

### Στερεές Κατασκευές (Solid Fabrications)

Αντιμετωπίζοντας το συγκεκριμένο κανόνα από την πλευρά της stop-motion τεχνικής, παραφράζεται ο όρος Solid Drawing (=Στερεό σχέδιο) σε Στερεές Κατασκευές (=Solid Fabrications). Αναλόγως το τι θέλει να πετύχει ο animator πρέπει να επαληθεύεται και στα μοντέλα τα οποία χρησιμοποιεί. Για παράδειγμα για την αποτύπωση μία ρεαλιστικής ανθρώπινης κίνησης το χρησιμοποιούμενο μοντέλο θα πρέπει να ανταποκρίνεται στην φυσική κίνηση με τα κατάλληλα μέλη και τις αρθρώσεις. Έτσι παρατηρείται ότι βασικό ρόλο για ένα πετυχημένο, «σωστό» προϊόν της stop-motion τεχνικής, έχουν τα λειτουργικά μοντέλα, τα οποία εκτός από την κατασκευαστική άποψη, θα πρέπει να εξυπηρετούν και τους αισθητικούς σκοπούς της ταινίας.



Εικόνα 130, Σκελετός με αρθρώσεις (ball-and-socket) σε διάφορες στάσεις [23]

### Ελκυστικότητα (Appeal)

Η σημασία της Ελκυστικότητας είναι γενική και ίσως υποκειμενική. Στην ευρεία έννοιά της αποτελεί αυτό το γνώρισμα το οποίο το κοινό ευχαριστεί να βλέπει. Μεταφράζεται ως η ποιότητα, ο δυναμισμός, η ομορφιά της απλότητας, η επικοινωνία. Μία περίπλοκη σκηνή, με αδέξιες, υπερβολικές κινήσεις είναι δύσκολο να αφομοιωθεί. Επίσης, η αξία αυτή εντοπίζεται στη δομή του σεναρίου και στη συνέχεια της δράσης. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα πρέπει να επικοινωνεί με το κοινό και να δημιουργεί συναισθήματα, βρίσκοντας τρόπους

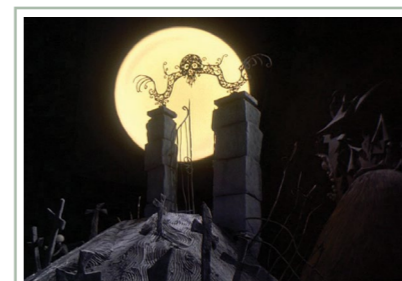
[22] Guilli Galli (2010), Principios de animation Parte II, La budinera, <http://www.youtube.com/watch?v=uXmtHQoDzfc>

[23] Grace Diggins, Frank Turner-the stop motion puppet, <http://gracediggins.wordpress.com/2013/02/23/building-the-armorature-final-ball-and-socket/>

μέσα από όλα τα τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά που το διέπουν. Κάθε δημιουργός για να πετύχει το σκοπό του, πρέπει να μετατρέψει το μορφή εμφύκωσης με την επιλεγμένη τεχνική του, σε επικοινωνιακή τέχνη.



Εικόνα 131, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (Le Roman de Renard)



Εικόνα 132, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (The Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 133, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (Robot Chicken)

### Παράδειγμα Εφαρμογής

Παρακάτω περιγράφεται ένα παράδειγμα εμφύκωσης μιας απλής δράσης όπου φαίνονται πρακτικά οι προαναφερθείσες αρχές. Τέλος γίνεται μία προσπάθεια διαγραμματικής απεικόνισης της δράσης αυτής με χρήση των ορολογιών του βιβλίου του Disney.

Απόσπασμα σεναρίου:

...Ο αθλητής αγώνων δρόμου JOHN FIRE στέκεται μπροστά στη γραμμή εκκίνησης.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ

Παίρνει θέση γονατίζοντας στην ειδική βάση.

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ JOHN FIRE

Σφίγγει τα δόντια του και ο ιδρώτας κυλάει στο μέτωπο του. Ακούγεται το σύνθημα εκκίνησης.

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο JOHN FIRE αρχίζει και τρέχει με αστραπιαία ταχύτητα. Τα πόδια του παρουσιάζονται σαν ρόδες αμαξιού βγάζοντας σπίθες.

ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Ο αθλητής τερματίζει πρώτος. Σηκώνει τα χέρια του από ικανοποίηση. Σταματάει και γονατίζει.

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ JOHN FIRE

Το λαχάνιασμα διακρίνεται έντονο στο στήθος του.

CUT TO

...

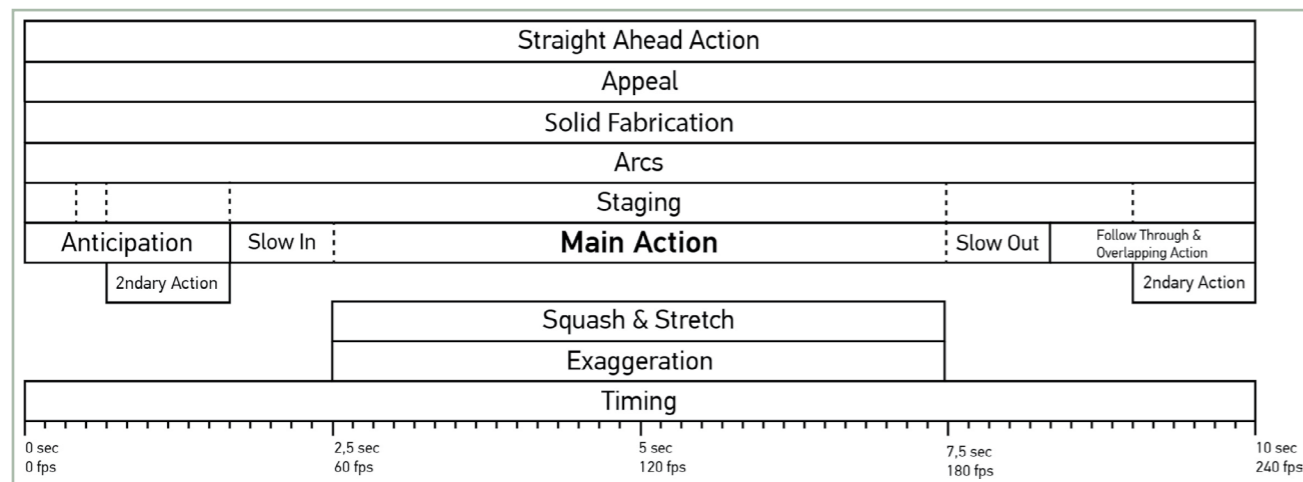
Το παραπάνω απόσπασμα περιγράφει έναν αγώνα δρόμου που συμμετέχει ο φανταστικός ήρωας John Fire. Για την αποτύπωση αυτής της σκηνής, αφού προηγηθούν βέβαια οι απαραίτητες διαδικασίες της προ-παραγωγής, ακολουθεί η παρακάτω ανάλυση με βάση τις 12 αρχές του Disney, στον παρουσιαζόμενο πίνακα.



Κύρια Δράση (Main Action):	Τρέξιμο αθλητή.
Προσδοκία (Anticipation):	Στάση μπροστά στη γραμμή εκκίνησης, θέση στην ειδική βάση.
Συνέχεια και Ολοκλήρωση της Δράσης (Follow-Through and Overlapping Action):	Τερματισμός αθλητή, σήκωμα χεριών.
Ομαλή Εμφάνιση/Απόκρυψη (Slow In/Slow Out):	Σταδιακή επιτάχυνση/Σταδιακή επιβράδυνση.
Δευτερεύουσα Δράση (Secondary Action):	Σφίξιμο δοντιών, ιδρώτας, λαχάνιασμα.
Συμπίεση και τέντωμα (Squash and Stretch):	Αποτύπωση στην αλλαγή εμφάνισης του αθλητή από την μεγάλη προσπάθεια που καταβάλει με κωμικό τρόπο.
Υπερβολή (Exaggeration):	Παρουσίαση κάτω άκρων αθλητή σαν ρόδες με σπίθες φλόγας.
Χρονισμός (Timing):	Ομαλή διάρκεια προβολής, διάκριση χρονικών ορίων κάθε κίνησης σύμφωνα με τα πλάνα και τις σκηνοθετικές επιλογές.
Τοξοειδής Κίνηση (Arcs):	Αποτύπωση ρεαλιστικών, τοξοειδών κινήσεων.
Σκηνική Παρουσία (Staging):	(Σύμφωνα με τις γωνίες λήψης) Αλλαγή κάδρου, κοντινό στον ήρωα, διάφορες γωνίες.
Στερεές Κατασκευές (Solid Fabrications):	Η κούκλα του αθλητή πρέπει να φέρει τις κατάλληλες αρθρώσεις ώστε να αποτυπώνεται ρεαλιστικά το τρέξιμο και υποδοχές όπου τα κάτω άκρα να αντικαθίστανται από ρόδες.
Απευθείας Δράση (Straight Ahead Action):	Εφόσον πρόκειται για εμφύκωση με τη χρήση model stop-motion τεχνικής, η διαδικασία κινηματογράφησης θα είναι σειριακή από την αρχή ως το τέλος.
Ελκυστικότητα (Appeal):	Με την ορθή εφαρμογή όλων των παραπάνω και με τις κατάλληλες αισθητικές επιλογές το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα επικοινωνεί επιτυχώς με τον θεατή.

Πίνακας 2, Ανάλυση παραδείγματος βάσει των 12 Αρχών του Disney

Με βάση το παραπάνω παράδειγμα μπορεί να πραγματοποιηθεί η κατασκευή ενός διαγράμματος σύμφωνα με το χρόνο διάρκειας της προαναφερθείσας σκηνής, όπου θα παρουσιάζονται συμπυκνωμένα οι 12 Αξίες. Ο χρόνος έκτασης ορίζεται αυθαίρετα ως δέκα δευτερόλεπτα.



Διάγραμμα 3, Διαγραμματική απεικόνιση των 12 Αρχών σε συγκεκριμένο παράδειγμα

Η ανάπτυξη των Αρχών πραγματοποιείται γύρω από την Κύρια Δράση (Main Action), η οποία διαρκεί 5 δευτερόλεπτα (2,5-7,5 sec). Όπως είναι φυσικό οι αξίες Straight Ahead Action, Appeal, Solid Fabrication, Arcs, Timing και Staging εκτείνονται σε όλη τη χρονική διάρκεια της σκηνής (0-10 sec). Οι διακεκομμένες γραμμές της τελευταίας αποτυπώνουν τις στιγμές αλλαγών στη γωνία λήψης. Την ίδια χρονική περίοδο με τη Main Action εκτείνονται και οι αξίες Squash & Stretch και Exaggeration διότι βασίζονται σε αυτήν (τρέξιμο αθλητή) και παρατηρούνται παραμορφώσεις και αλλαγές στην εικόνα του αθλητή. Τέλος σημειώνονται δύο περιπτώσεις τις αξίες Secondary Action κατά την περίοδο όπου εκτείνονται αυτές των Anticipation και Follow Through & Overlapping Action.

Να σημειωθεί ότι το παραπάνω διάγραμμα δεν αποτελεί αυστηρό γενικευμένο κανόνα για κάθε σκηνή σεναρίου. Αποτελεί ένα συμπέρασμα για μία απλή συνηθισμένη δράση, η οποία μπορεί να αντιστοιχηθεί με άλλες, για τη σύνδεση των Αξιών της Disney και το πως συμπεριφέρονται στην πράξη της κινηματογράφησης για μία ολόκληρη σκηνή.

## Ανάλυση Πρότυπων Έργων

*«Φοβάμαι πως ένα παιδί μεγαλομένο με τις τρέχουσες παραγωγές της Disney, θα δύσκολευτεί να συνηθίσει τα πιο εκλεπτυσμένα είδη τέχνης και θα προσκολληθεί στις τάξεις των ανόητων τηλεοπτικών σειρών»*

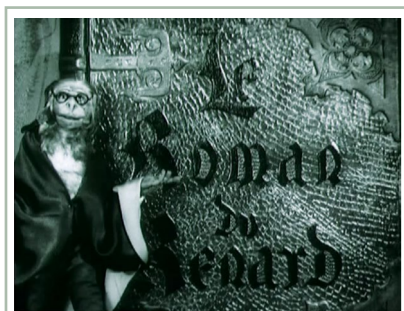
Jan Svankmajer.

## Ανάλυση Πρότυπων Έργων

Στο συγκεκριμένο κεφάλαιο προσεγγίζονται τρεις επαγγελματικές παραγωγές, μεγάλου μήκους ταινιών stop-motion εμπύχωσης. Η παράθεση των παρακάτω πληροφοριών προκύπτει από το συνδυασμό βιβλιογραφικής έρευνας και μελέτη οπτικοακουστικού υλικού σχετικό με τις εν λόγω ταινίες. Τα αναλυόμενα φιλμ, τα οποία χρησιμοποιούνται ως πρότυπο για την προσωπική πειραματική προσπάθεια δημιουργίας του γράφοντος, είναι τα παρακάτω:

- “Le Roman de Renard”: Ladislav Starewitch, 1937
- “The Nightmare Before Christmas”: Tim Burton Henry Selick, 1993
- “Robot Chicken”: Seth Green, Matthew Senreich, 2005-σήμερα

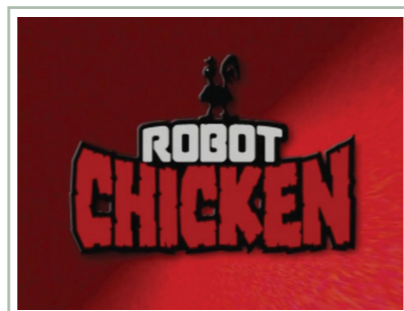
Η επιλογή των παραπάνω δημιουργιών βασίστηκε στην διαφορετικότητα των χρησιμοποιούμενων τεχνικών και των αισθητικών που προκύπτουν από αυτές. Οι αναφερθείσες ταινίες δημιουργήθηκαν από τρεις καλλιτέχνες, σε διαφορετικές συνθήκες, ετεροειδή χρονική περίοδο, με αλλιώς μέσα παραγωγής. Το πρώτο φιλμ, “Le Roman de Renard”, προέρχεται από τον κατά πολλούς «πατέρα του animation» Ladislav Starewitch, στα πρώτα χρόνια ανάπτυξης της τεχνικής. Με χρήση λιγοστών τεχνολογικών μέσων, πολύ μικρό (έως ανύπαρκτο) ανθρώπινο δυναμικό και σε μικρό χρονικό διάστημα, προέκυψε η συγκεκριμένη παραγωγή, η οποία θεωρείται ως σήμερα πρότυπο τεχνικής και ένα από τα κορυφαία και πληρέστερα έργα του μέσου. Το “The Nightmare Before Christmas” των Tim Burton και Henry Selick, εμφανίστηκε σε μία χρονική περίοδο όπου το μέσο είχε αρχίσει να παρακμάζει λόγω της εκτεταμένης χρήσης της CGI τεχνολογίας. Χρησιμοποιώντας επαναστατικές μεθόδους, εμπλέκοντας σπουδαία ονόματα συνεργατών και με μεγάλο προϋπολογισμό, αποτέλεσε την επανάσταση της stop-motion τεχνικής, φέρνοντάς τη πάλι στο προσκήνιο. Τέλος, η τηλεοπτική σειρά Robot Chicken, αποτελεί ένα σύγχρονο έργο εμπύχωσης με ιδιαίτερα αισθητικά χαρακτηριστικά, τα οποία παραπέμπουν στην παλιά εποχή της τεχνικής. Χρησιμοποιώντας κυρίως φιγούρες παιχνιδιών από την δεκαετία του 1990, δημιουργεί μία πρωτότυπη ατμόσφαιρα με μιμησιακή αισθητική.



Εικόνα 134, Τίτλοι αρχής της ταινίας Le Roman De Renard



Εικόνα 135, Τίτλοι αρχής της ταινίας The Nightmare Before Christmas



Εικόνα 136, Τίτλοι Αρχής της ταινίας Robot Chicken

### Le Roman de Renard

#### Σύνοψη σεναρίου

Ο Renard, η αλεπού, είναι ο κύριος χαρακτήρας του έργου, ο οποίος φημίζεται για την πονηριά και την εξυπνάδα του. Η ιστορία αρχίζει με αφηγητή έναν ανθρωπόμορφο πίθηκο, ο οποίος ξεφυλλίζει ένα τρισδιάστατο βιβλίο, μέσα από το οποίο ζωντανεύει ο μύθος.

Ο χαρακτήρας της αλεπούς παρουσιάζεται στο κοινό μέσα από τις άλλοτε άκακες και άλλοτε επικίνδυνες φάρσες που σκαρώνει στα υπόλοιπα ζώα της φανταστικής κοινωνίας, προκειμένου να προσκομίσει τροφή και άλλα αγαθά για εκείνον και την οικογένειά του. Ο κυριότερος αποδέκτης των κακόβουλων αστείων της αλεπούς είναι ο Λύκος, ένας χαρακτήρας αφελής

και κουτοπόνηρος. Μετά από μια σειρά παραπόνων από όλα τα ζώα του βασιλείου για το πρόσωπο του Renard, και κάποια ανεπιτυχή μέτρα τα οποία προτείνει ο διπρόσωπος Ασβός, ο βασιλιάς, το Λιοντάρι, διατάζει τη σύλληψη του κατηγορουμένου για να λογοδοτήσει για τα εγκλήματά του. Ο Renard όμως δεν είναι διατεθειμένος να συμμορφωθεί. Αφού ξεγελά τους δύο αντιπροσώπους του αυτοκράτορα, την Αρκούδα και τη Γάτα, οι οποίοι καταλήγουν δαρμένοι, θα κλιθεί να αντιμετωπίσει όλο το στρατό του βασιλιά σε μία τελική μάχη.



Εικόνα 137, Η πρωταγωνιστική φιγούρα της ταινίας Le Roman de Renard

Μετά την παρουσίαση και κάποιων γεγονότων, τα οποία εξελίσσονται παράλληλα και έχουν την δικιά τους σημασία, λόγου χάρη, η συνεχής αντιπαλότητα Λύκου-Αλεπούς και ο χαρακτήρας της βασίλισσας ως φαντασμένη και άπιστη σύζυγος, παρουσιάζεται η εισβολή της βασιλικής φρουράς στον πύργο του Renard και της οικογένειάς του. Η αλεπού όντας πανέξυπνη, βρίσκει πληθώρα τρόπων να αντιμετωπίσει τον πολυάριθμο στρατό επιτυχώς. Τέλος, ο βασιλιάς, ανήμπορος, πείθεται από τον Renard να τον κρίσει υπουργό του και να έχει το σεβασμό όλου του ζωικού βασιλείου.

#### Ανάλυση οπτικοακουστικού έργου

##### Τεχνικά χαρακτηριστικά και αισθητική προσέγγιση

Η 65 λεπτών, ταινία του Ρώσου εμπυχωτή Ladislav Starewitch “Le Roman de Renard” εκτός του ότι θεωρείται ένα πρότυπο πληρέστατου stop-motion model animation, αποτελεί ένα κλασικό αναγνωρισμένο έργο της συνολικής τέχνης του κινηματογράφου. Το σενάριο βασίστηκε σε διηγήματα του Γερμανού συγγραφέα Johann Wolfgang von Goethe, τα οποία αναφέρονται σε ιστορίες του 11ου αιώνα, οι οποίες αποτελούν αναδρομές στους μύθους του Αισώπου. Τα γυρίσματα ολοκληρώθηκαν μέσα σε χρονικό διάστημα μόλις 18 μηνών, κάνοντας πρεμιέρα το 1937 στη Γερμανία.

Η ταινία πραγματοποιείται με αποκλειστική χρήση μαριονετών, μοντέλων σε μορφές ζώων, κινούμενες με εκπληκτική λεπτότητα και λεπτομέρεια. Λαμβάνοντας υπόψη το σύντομο χρονικό διάστημα των γυρισμάτων του έργου αλλά και την εποχή στην οποία έλαβε χώρα, είναι αξιοσημείωτο το υψηλό επίπεδο συνολικού animation από τεχνικής αλλά και αισθητικής άποψης. Συγκεκριμένα οι κινούμενες κούκλες του Ρώσου δημιουργού, οι «μαριονέτες κινηματογράφου» (ciné marionettes), όπως τις αποκαλούσε ο ίδιος, προσδίδουν μία απτή μαγεία και μια παραμυθένια ατμόσφαιρα αλληλοσυμπληρώνοντας την απολαυστική αφήγηση.



Εικόνα 138, Ο δημιουργός Ladislav Starewitch στη σκηνή των γυρισμάτων της ταινίας Le Roman de Renard



Εικόνα 139, Οι βασικοί ήρωες της ταινίας Le Roman de Renard

Η λεπτομέρεια στην κατασκευή των μαριονετών είναι αξιοσημείωτη. Συνολικά στην ταινία εμφανίζονται 75 μεμονωμένοι ήρωες σε διάφορα μεγέθη. Συγκεκριμένα οι μικρότερες κούκλες δεν ξεπερνούν το μέγεθος της 1 ίντσας ενώ η μεγαλύτερη, το Λιοντάρι, ο βασιλιάς των ζώων, έφτανε το φυσικό ανθρώπινο μέγεθος. Τα υλικά κατασκευής ποικίλουν, ξεχωρίζοντας τη χρήση δέρματος ελαφιού. Επίσης, εντυπωσιακή είναι και η κίνηση των προσώπων των μοντέλων, τα οποία παίρνουν διάφορες εκφράσεις και κινούν το στόμα τους στο λόγο. Τα ζώα του Starewitch φέρουν ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά, όπως η ομιλία, η κίνηση στα δύο πόδια και η

ενδυμασία. Με προσεγμένα αισθητικά στοιχεία ο σκηνοθέτης ξεναγεί τον θεατή στη μυθική κοινωνία των ζώων, δημιουργώντας ένα μυστηριώδες και σαγηνευτικό ταυτόχρονα περιβάλλον. Παρουσιάζει ένα κόσμο με μία ιδιόμορφη ομορφιά γεμάτο με παράξενα πλάσματα. Τα σκηνικά που συνθέτουν το πλάνο επιμελώς φτιαγμένα, αναπαριστούν άλλοτε το φυσικό περιβάλλον και άλλοτε πλούσια κάστρα με βασιλικές αυλές αλλά και μικρά αγροτικά σπίτια. Οι χαρακτήρες του φέρουν ανθρώπινα στολίδια τα οποία διακοσμούν το σώμα τους θυμίζοντας την εποχή της Αναγέννησης, όλα με ένα εξαιρετικό επίπεδο λεπτομέρειας και δεξιοτεχνίας.

Η ιδιαίτερη φινέτσα και κίνηση των μοντέλων σε συνδυασμό με το ρυθμό της αφήγησης δένουν απόλυτα και μαγνητίζουν το κοινό. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα, από τις μορφές των ηρώων, τα περίτεχνα σκηνικά, την εκλεπτυσμένη κίνηση, μέχρι και την επιλεγμένη μουσική επένδυση, η οποία ακολουθεί επιτυχώς την ιστορία, διακρίνεται από μεγάλη φροντίδα και λεπτομέρεια φτάνοντας στην ολοκληρωτική αρτιότητα.

Καθώς εξελίσσεται η ταινία, ο δημιουργός ζωντανεύει την αφήγηση αναπαριστώντας τη με εφευρετικά μέσα, τα οποία διαδέχονται το ένα το άλλο. Η τεχνική της κίνησης του Ρώσου δημιουργού, για την εποχή παραγωγής του φιλμ, είναι πληρέστατη και εκπληκτική. Παραλληλίζοντας τις δράσεις του έργου με τις 12 προαναφερθείσες αρχές του animation (βλ. κεφάλαιο 2), συμπεραίνουμε ότι ο Starewitch δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στην Προσδοκία, στην Ολοκλήρωση καθώς και στη Δευτερεύουσα δράση, θέλοντας να κάνει μία σκηνή ρεαλιστική και όσο το δυνατόν πιο εκφραστική. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η σκηνή του εντυπωσιασμού της βασίλισσας, η οποία μαγεύεται από το τραγούδι του αοιδού Γάτου. Η σκηνή διαδραματίζεται σε ένα μπαλκόνι του παλατιού, όπου ο Γάτος παρουσιάζεται καθισμένος να παίζει ένα έγχορδο μουσικό όργανο, γοητεύοντας τη βασίλισσα με την μελωδική φωνή του και τους στίχους αγάπης. Όλες οι δράσεις είναι προσεκτικά μελετημένες ώστε να επικοινωνεί το έργο με το θεατή: η εκφραστικές κινήσεις των χεριών του Γάτου καθώς τραγουδάει, η αλλαγή στα χαρακτηριστικά του προσώπου του, ο συγχρονισμός της μελωδίας με το πέρας των καρτέ, δείχνοντας την παραγωγή ήχου από το μουσικό όργανο. Ακόμα πιο εμφανές είναι το συναίσθημα της γοητείας που νιώθει η γυναίκα του βασιλιά με στο άκουσμα του αοιδού. Η κινήσεις των ματιών της, οι οποίες φανερώνουν την αρχική έκπληξη, το πιάσιμο του στήθους της στο μέρος της καρδιάς και ο ρεαλιστικός αναστεναγμός, ο οποίος αποτυπώνεται με το φούσκωμα στο στέρνο της μαριονέτας συνθέτουν όχι μόνο μια φυσική ολοκληρωμένη δράση, αλλά και την αποτύπωση της συναισθηματικής κατάστασης των ηρώων, περνώντας τα επιθυμητά μηνύματα στο κοινό.



Εικόνα 140, Σκηνή εντυπωσιασμού βασίλισσας από το τραγούδι του αοιδού (Le Roman de Renard)

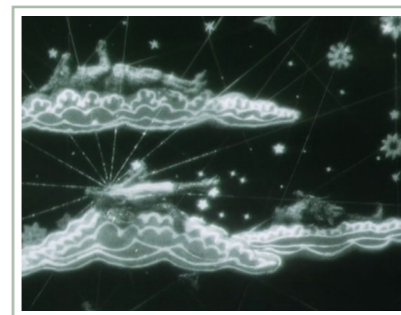


Εικόνα 141, Τραγούδι αοιδού Γάτου (Le Roman de Renard)



Εικόνα 142, Αναστεναγμός βασίλισσας (Le Roman de Renard)

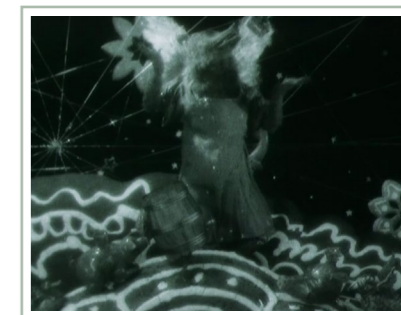
Άξια αναφοράς είναι επίσης η σκηνή περίπου στα μέσα του φιλμ, όπου παρουσιάζεται ένας φανταστικός κόσμος σύμφωνα με τα λεγόμενα της Αλεπούς, στην προσπάθεια της να κοροϊδέψει το Λύκο. Ο δημιουργός περνάει από την ρεαλιστική αντιμετώπιση αποτύπωσης μίας αστικής, μυθικής βέβαια σκηνής, σε πλάνο φαντασίας με έντονο σουρεαλισμό. Παρουσιάζει έναν ονειρικό κόσμο, τον οποίο πλάθει η πονηρή Αλεπού, δημιουργώντας ένα παραδεισένιο τοπίο με μία παραμυθένια ατμόσφαιρα, όπου κινούνται ομοιόμορφα ιπτάμενα αντικείμενα, εμφανίζονται κάθε λογής πειρασμοί να αιωρούνται και ο Renard με μορφή αγγέλου να απολαμβάνει όλα τα υλικά αγαθά. Εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα δημιουργεί και ο φωτισμός, βάσει του οποίου δημιουργούνται διάφορα συμμετρικά σχήματα στο φόντο. Η κίνηση σε αυτή τη σκηνή είναι αργή αλλά ομαλή αποπνέοντας μία γαλήνη και ηρεμία, χωρίς εντάσεις, συμβάλλοντας έτσι στην ολοκληρωμένη παρουσίαση αυτής της παραδεισένιας ατμόσφαιρας.



Εικόνα 143, Σκηνή ονειρικής περιγραφής με ιπτάμενα κινούμενα αντικείμενα (Le Roman de Renard)

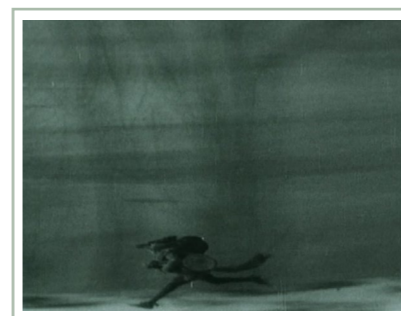


Εικόνα 144, Ο Renard ανάμεσα σε κάθε λογής λικουδιές (Le Roman de Renard)



Εικόνα 145, Ο πρωταγωνιστής με μορφή αγγέλου (Le Roman de Renard)

Σε άλλες περιπτώσεις αντίθετα, η κίνηση προσδίδει μεγάλη ένταση και δυναμισμό. Θέλοντας ο Starewitch να προβάλλει ορισμένες δράσεις δίνει έμφαση χρησιμοποιώντας τον κανόνα τις Υπερβολής. Λόγου χάρη οι σκηνές απόδρασης του πρωταγωνιστή, αφού έχει καταφέρει να ξεγελάσει τα θύματα του. Ο Renard παρουσιάζεται να τρέχει με ιλιγγιωδώς για να ξεφύγει από τις συνέπειες. Γίνεται αντιληπτό ότι το φόντο του πλάνου κινείται με μεγάλη ταχύτητα προς την αντίθετη κατεύθυνση από τον ήρωα θέλοντας να δοθεί έμφαση στη δράση αυτή. Με αυτό τον τρόπο ο δημιουργός μεταφέρει την φόρτιση του ήρωα και την αγωνία του να ξεφύγει τονίζοντας συγχρόνως και την «ανηθικότητα» της πράξης που προηγήθηκε. Παρόμοιο τρικ χρησιμοποιείται και στα πλάνα όπου ο Renard ξεγέλα την αθώα Κότα, αφού την κάνει να πιστέψει τον θαυμασμό του προς το πρόσωπό της, την παρασύρει σε έναν χορό, ο οποίος θα αποτελέσει τον επικηδέϊό της.



Εικόνα 146, Σκηνή απόδρασης πρωταγωνιστή (Le Roman de Renard)

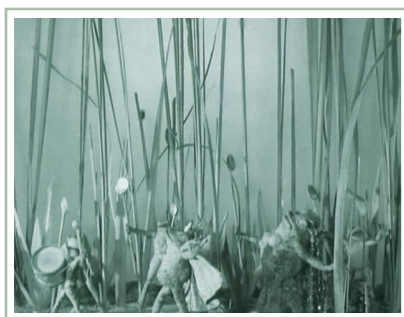


Εικόνα 147, Ο χορός του Renard με την Κότα (Le Roman de Renard)



Εικόνα 148, Το κυνηγητό μεταξύ υπηκόων του βασιλιά και Αλεπούς (Le Roman de Renard)

Σε άλλες σκηνές, εντυπωσιακή είναι η ομοιομορφία και ο συγχρονισμός της κίνησης πολλών μοντέλων ταυτόχρονα. Η αστική ρουτίνα της κοινωνίας του ζωικού βασιλείου εμπυκνώνεται μέσα από το τραγούδι και το χορό όλων των κατοίκων, οι οποίοι επιδίδονται στις καθημερινές τους εργασίες. Ο ρυθμός των μελωδιών κατευθύνει τη συνολική κίνηση, η οποία πραγματοποιείται με ιδιαίτερη λεπτομέρεια και συγχρονισμό. Σε αυτό το σημείο γίνεται ένα είδος παύσης στην εξέλιξη της πλοκής, η οποία λειτουργεί σαν ένα ευχάριστο μουσικό διάλειμμα για τον θεατή. Σε άλλα πλάνα, προς το τέλος του έργου, η ομοιογένεια της κίνησης εμφανίζεται στην αναπαράσταση της φρουράς του βασιλιά στην πολιορκία του πύργου της Αλεπούς. Θέλοντας να μεταδοθεί ο μεγάλος όγκος του στρατεύματος αλλά και η επικινδυνότητα που διατρέχει ο Renard, επιλέγεται μία απεικόνιση που θυμίζει περισσότερο χορογραφία παρά στρατιωτική παρέλαση. Με αυτόν τον τρόπο ο δημιουργός αποδίδει τη σκληρότητα μίας τέτοιας σκηνής, με ένα ευχάριστο και διασκεδαστικό τρόπο, δίνοντας ένα κωμικό χαρακτήρα στη στρατιωτική πειθαρχία, προετοιμάζοντας το θεατή για τις επερχόμενες χιουμοριστικές σκηνές.



Εικόνα 149, Σκηνή χορού και τραγουδιού κατοίκων (Le Roman de Renard)



Εικόνα 150, Σκηνή παρέλασης στρατού 1 (Le Roman de Renard)



Εικόνα 151, Σκηνή παρέλασης στρατού 2 (Le Roman de Renard)

### Επικοινωνία με το θεατή

Σεναριακά, η ιστορία εξελίσσεται γύρω από το χαρακτήρα της αλεπούς, τον Renard, ο οποίος σύμφωνα με το γνωστό μύθο φημίζεται για την πονηριά και τη σκληράδα του. Ο Renard σκαρφίζεται διάφορων ειδών κόλπα ώστε να κοροϊδέψει τους αντιπάλους του, τους υπηκόους του βασιλιά. Μέσα από χιουμοριστικές σκηνές με πολύ δράση ο πρωταγωνιστής καταφέρνει και υλοποιεί τα σχέδια του, βάζοντας τα υπόλοιπα ζώα σε μπελάδες και εξοργίζοντας το βασιλιά Λιοντάρι. Η ιστορία εξελίσσεται με τη διαταγή του αυτοκράτορα για τη σύλληψη της παμπόνηρης αλεπούς επιστρατεύοντας όλη του τη φρουρά. Ο Renard βέβαια, όντας πανούργος και πολυμήχανος καταφέρνει να εξοντώσει το στράτευμα και σαν ειρωνική κατακλείδα της ιστορίας, πείθει το βασιλιά να τον κάνει υπουργό του.

Παρ' όλο το ανέντιμο και ανήθικο προφίλ του πρωταγωνιστή, ο σκηνοθέτης καταφέρνει να βγάλει μία συμπαθητική μορφή στο θεατή. Οι απολαυστικές περιπέτειες που βάζει τους υπόλοιπους ήρωες, οι οποίες χαρακτηρίζονται από άπλετο χιούμορ και σάτιρα σε συνδυασμό με το διδακτικό χαρακτήρα όλου του φιλμ καταφέρνουν να συγκινήσουν το κοινό, να ταυτιστεί με την πονηρή αλεπού αλλά συγχρόνως να προβληματιστεί περί κοινωνικών και πολιτικών θεμάτων.

Ο Starewitch μέσα από τον γενικό αφηρημένο χαρακτήρα του έργου του σατιρίζει τα πρότυπα και τον τρόπο λειτουργίας μιας φεουδαρχικής κοινωνίας. Παρομοιάζει ένα φανταστικό κόσμο, στον οποίο κατοικούν ανθρωπόμορφα ζώα, με τον πραγματικό, όπου οι άνθρωποι είναι αυτοί πίσω από τις φιγούρες των ζώων, κυριευμένοι από τα πάθη τους για εξουσία, δόξα, απάτη αλλά και την θέληση τους να επιβληθούν με κάθε μέσο. Διάφοροι ρόλοι παρομοιάζονται με χαρακτήρες ανθρώπων με σαρκαστική απόδοση μέσα σε μία κοινωνία. Ο κουτοπόνηρος Λύκος, το δουλοπρεπή Κουνέλι, ο διπρόσωπος Ασβός, ο φαντασμένος σαιδός Γάτος. Η πλοκή, όπως αναφέρθηκε, είναι βασισμένη στα νοήματα των μύθων του Αισώπου: Παρουσιάζεται μία κοινωνία, στην οποία η αξιοπιστία προς τον καθένα είναι επικίνδυνη. Πέρα, από τον κύριο πρωταγωνιστή της ταινίας, σε όλη την εξέλιξη της διαδραματίζονται περιστατικά τα οποία επαληθεύουν την παραπάνω πρόταση. Ο Ασβός, ο οποίος αρχικά παρουσιάζεται σαν υπερασπιστής της Αλεπούς, υποστηρίζει την ένθερμα απέναντι στον βασιλιά, καταλήγει να την προδίδει όταν καταλαβαίνει ότι απειλείται ο ίδιος του ο εαυτός. Επίσης, η υποκρισία του ίδιου του βασιλιά, Λιοντάρι με την διαταγή του να γίνουν όλοι οι πολίτες του χορτοφάγοι, προκειμένου να διορθώσει κάποιο πρόβλημα, εξαιρώντας όμως τον ίδιο και την οικογένεια του.

Τα μελετημένα τεχνικά χαρακτηριστικά και η προσεγμένη αισθητική καθιστούν την εξέλιξη της ιστορίας άκρως συναρπαστική. Ο θεατής ακυρώνει όλες τις ανησυχίες του περί ηθικής και απολαμβάνει τις ξεκαρδιστικές φάρσες και τα κόλπα του ήρωα ο οποίος λειτουργεί ενάντια στη βουλή της εξουσίας. Με δεδομένη την διαχρονική δημοτικότητα των ιστοριών επιτυχημένων απατεώνων, είναι σαφές ότι κάτι τέτοιες αφηγήσεις είναι ελκυστικές. Παρουσιάζεται μία μορφή παραβατικότητας, στην οποία ο θεατής ίσως να θέλει να συμμετέχει αλλά δεν τολμάει. Αυτό είναι που πετυχαίνει ο Renard, ο οποίος αφηφώντας τις κοινωνικές συμβάσεις, παρουσιάζεται σαν ένας συμπαθής «αχρείος», που μέσα από τις πράξεις του, δημιουργεί το αίσθημα ενός είδους αγαλλίασης για μία κρυφή επιθυμία που δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί.

Το έργο του Starewitch έχει διαχρονικό χαρακτήρα και επαληθεύεται ακόμα και στο σήμερα. Ο μύθος

ο οποίος εξελίσσεται γύρω από μια φεουδαρχική φανταστική κοινωνία σχολιάζει την επιβίωση κάτω από ένα καταπιεστικό καθεστώς. Επίσης, ιδιαίτερα σημαντικός ήταν και ο ρόλος του την εποχή της προβολή του στη χωρά που εργάστηκε ο σκηνοθέτης, τη Γαλλία όπου το πω βρισκόταν υπό τη ναζιστική κατοχή.

Παρατηρούμε ότι παρ' όλο που ο δημιουργός στηρίζεται σεναριακά σε ένα γνωστό μύθο, η εξέλιξη της ιστορίας απαιτεί πηγαία έμπνευση και φαντασία. Ο συνδυασμός ενός άλλοτε παιδικού χιούμορ και άλλοτε μιας σλάπстик ατμόσφαιρας, με τα πιο βαθιά νοήματα και τους προβληματισμούς που προκύπτουν, παρουσιάζονται μέσα από ένα άρτιο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα για την εποχή του, καθιστούν την ταινία ως ένα πρότυπο και το σκηνοθέτη ως έναν από τους σημαντικότερους εκπροσώπους του stop-motion animation.

### Εικόνες-καρέ από την ταινία



Εικόνα 152, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (03:06)



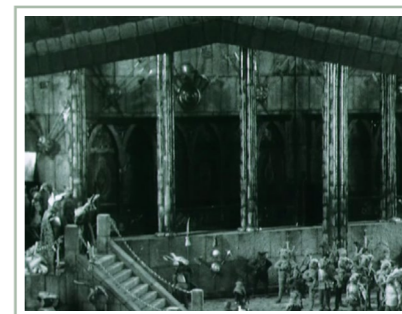
Εικόνα 153, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (09:15)



Εικόνα 154, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (14:40)



Εικόνα 155, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (18:35)



Εικόνα 156, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (25:25)



Εικόνα 157, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (31:18)



Εικόνα 158, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (37:34)



Εικόνα 159, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (42:00)



Εικόνα 160, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (52:02)

## The Nightmare Before Christmas

### Σύνοψη Σεναρίου

Στην πόλη του Halloween, οι κάτοικοι προετοιμάζονται κατά τη διάρκεια όλου του χρόνου για τον εορτασμό της ομώνυμης γιορτής. Ο επικεφαλής της είναι ο Jack Skellington, το τρομακτικότερο πλάσμα στον κόσμο, ο οποίος κάθε χρόνο προσπαθεί να κάνει την ημέρα του Halloween ξεχωριστή.

Η ιστορία ξεκινά με μία φαντασμαγορική παρουσίαση των τεράτων της πόλης, τα οποία υμνούν το Jack, το βασιλιά της κολοκύθας, για τη φετινή του επιτυχία. Ο πρωταγωνιστής όμως, παρουσιάζεται προβληματισμένος αναζητώντας κάτι το διαφορετικό από αυτό που του επιβάλει ο ρόλος του ως αρχηγός της πόλης. Την απογοήτευσή του αφουγκράζεται η Sally, δημιούργημα του Dr. Finkelstein, ενός τρελού επιστήμονα, η οποία θαυμάζει ιδιαίτερα τον Jack, τρέφοντας συναισθήματα για αυτόν. Την πολυπόθητη αλλαγή, θα την ανακαλύψει ο Jack Skellington στο δάσος, όπου θα ανοίξει μία πόρτα και θα βρεθεί στην πόλη των Χριστουγέννων. Ενθουσιασμένος, γυρνά στην πόλη του και κάνει στους κατοίκους του μία κάπως ανακριβή περιγραφή των γιορτών. Τα τέρατα, αποφασίζουν να κάνουν τα δικά τους Χριστούγεννα, έχοντας σχηματίσει μία αλλιώς έννοια για τις συγκεκριμένες γιορτές. Ο βασιλιάς τις κολοκύθας αναθέτει σε κάθε κάτοικο του Halloween μία αποστολή ώστε να πετύχει το σκοπό του. Ανάμεσα σε αυτές, είναι η απαγωγή του Άγιου-Βασιλνίω ώστε να τον αντικαταστήσει ο ίδιος. Μετά από μια σειρά ετοιμασιών, ο Jack ξεκινά το ταξίδι του, στο οποίο σκορπά άθελά του τον τρόμο, δημιουργώντας καταστροφικά αποτελέσματα.

Μέσα στον πανικό που επικρατεί στον κόσμο των ανθρώπων, ο Jack θα καταλάβει το λάθος του και θα επιστρέψει στην πόλη του Halloween για να ελευθερώσει τον Άγιο-Βασιλνίω. Η κατάσταση θα επανέλθει στους φυσιολογικούς ρυθμούς, τα Χριστούγεννα θα κυλήσουν όπως κάθε χρόνο και ο Jack Skeleton θα κλείσει την ταινία, κάτω από το φως του φεγγαριού, με την καλόκαρδη Sally, να εξομολογεί ο ένας τον άλλο τα συναισθήματά του.

### Τεχνικά χαρακτηριστικά και αισθητική προσέγγιση

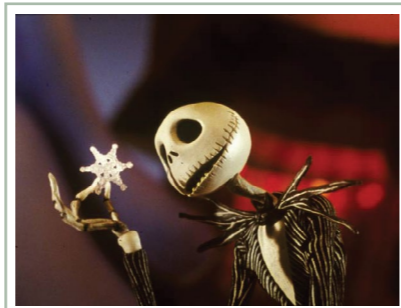


Εικόνα 162, Οι Tim Burton και Henry Selick στο χώρο των γυρισμάτων του The Nightmare Before Christmas

Η ταινία "The Nightmare Before Christmas", των Tim Burton και Henry Selick, αποτέλεσε σημείο καμπής για τη συνολική stop-motion τεχνική. Εκτός από την κορυφαία ποιότητα animation, η οποία επαναπροσδιόρισε τη νέα εποχή της εμψύωσης κούκλας, εμφανίστηκε και σε μία περίοδο όπου το stop-motion είχε υποβαθμιστεί, έχοντας κυρίως ως δείγματα φθηνές και πρόχειρες παραγωγές για την τηλεόραση. Έκανε πρεμιέρα στην Αμερική τον Οκτώβριο του 1993, γνωρίζοντας τεράστια επιτυχία και καταξίωση σαν πρότυπο για την τεχνική του μέσου. Εντυπωσίασε κοινό και κριτικούς κινηματογράφου με την εκπληκτική μαεστρία του στη τεχντροπία και δημιουργήθηκε η εντύπωση ότι η stop-motion τεχνική, η οποία για πολλά χρόνια περιοριζόταν κυρίως σε τηλεοπτικές διαφημίσεις, άρχισε να συναγωνίζεται το πολύ πιο διαδεδομένο cel animation. Η Disney

επανάληθε στην κορυφή και η μέθοδος της εμψύωσης κούκλας ήρθε στο προσκήνιο και πάλι. Ήταν η πρώτη φορά που ένα stop-motion χαρακτηριστικό παρήχθη με υψηλού επιπέδου προϋπολογισμό και ένα ευρύ φάσμα από έμπειρα ταλέντα στο μέσο.

Το επίπεδο του τελικού οπτικού αποτελέσματος είναι αξιοθαύμαστο, αν αναλογιστεί κανείς τη δυσκολία του εγχειρήματος. Η ψευδαίσθηση της κίνησης η οποία επιτυγχάνεται, προβάλλεται με άκρως φυσικό τρόπο, από τις ενέργειες κάθε σώματος μοντέλου έως τις εκφράσεις των προσώπων αυτών. Τα γυρίσματα της ταινίας



Εικόνα 161, Η πρωταγωνιστική φιγούρα της ταινίας The Nightmare Before Christmas

διήρκεσαν 3 χρόνια και έλαβαν χώρα στο San Francisco, σε μία τεράστια έκταση, η οποία χρησιμοποιήθηκε σαν στούντιο. Με επίπεδα προϋπολογισμού πρωτοφανή για το μέσο (23.000.000 δολάρια), πολυμελή έμπειρο εργατικό δυναμικό, καινοτόμες μεθόδους εμψύωσης και εμπνευστή τον Tim Burton, ο οποίος είχε τη γενική επίβλεψη, το τελικό αποτέλεσμα αγγίζει την αρτιότητα της τεχνικής και οπτικής αισθητικής.



Εικόνα 163, Οι δημιουργοί της ταινίας ανάμεσα στα σκηνικά (Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 164, Ο Tim Burton με τις πρωταγωνιστικές φιγούρες της ταινίας (The Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 165, Οι πρωταγωνιστικές κούκλες-μοντέλα Sally, Jack (The Nightmare Before Christmas)

Συνολικά κατασκευάστηκαν και εμψυχώθηκαν 60 χαρακτήρες, εκπροσωπούμενοι από 200 κούκλες-μοντέλα. Ο σχεδιασμός της παραγωγής ήταν απίστευτα ισχυρός και οι προσδοκίες για το αποτέλεσμα ήταν από τα αρχικά στάδια της ταινίας υψηλότερες, για αυτό το λόγο «επιστρατεύτηκαν» δεκατρείς κύριοι animators, τέσσερις κατασκευαστές μοντέλων με τις ομάδες τους, οι οποίοι συνολικά αριθμούσαν πάνω από εκατό άτομα. Το στήσιμο των μαριονετών και κατά συνέπεια η κίνησή τους, βασίζεται σε εξελεγμένους οπλισμούς ball-and-socket τοποθετημένους στους αρχικούς σκελετούς κάθε ήρωα. Πάνω στους σκελετούς αυτούς τοποθετούνταν ένα αφρώδες ελαστικό υλικό μέσω καλουπιών, το οποίο έδινε σχήμα και τα βασικά χαρακτηριστικά σε κάθε μοντέλο. Επίσης οι αλλαγές των εκφράσεων επιτυγχάνονται κυρίως με τη μέθοδο αλλαγής κεφαλιών για κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, Ενδεικτικά να αναφερθεί, ότι μόνο για τον πρωταγωνιστή, τον Jack Skellington, χρησιμοποιήθηκαν πάνω από 400 κεφάλια, με διαφορετικές εκφράσεις σε κάθε δείγμα. Σε δευτερεύοντες ήρωες οι κινήσεις του προσώπου γίνονταν απευθείας πάνω στην κούκλα με το χέρι, ενώ στην περίπτωση του μοντέλου της Sally, για να κρατηθεί η περιοχή των μαλλιών ανέπαφη, χρησιμοποιήθηκαν πολλαπλές μάσκες, οι οποίες κάλυπταν την περιοχή του προσώπου με εναλλαγές στην έκφραση. Σύμφωνα με στοιχεία της παραγωγής, κάθε εβδομάδα πραγματοποιούνταν γυρίσματα για ένα λεπτό οπτικού αποτελέσματος, με μία τυπική λήψη να φθάνει τα 400 καρέ. Έτσι γίνεται κατανοητή η λεπτομερής και προσεκτική διαδικασία της εμψύωσης, η ζωντάνια και η ρεαλιστικότητα που χαρακτηρίζουν το τελικό προϊόν.



Εικόνα 166, Καλούπι για τη δημιουργία του εξωτερικού περιβλήματος μοντέλου (Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 167, Μοντέλο βγαίνοντας από το καλούπι (The Nightmare Before Christmas)

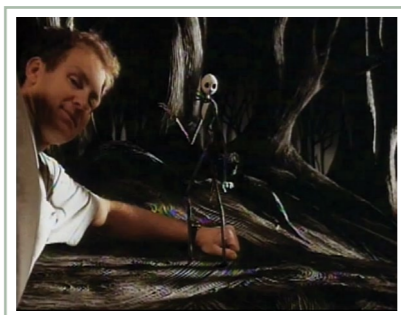


Εικόνα 168, Δημιουργία διάφορων κεφαλιών του Jack Skellington (The Nightmare Before Christmas)

Σύμφωνα με τις συνεντεύξεις των ενασχολούμενων εμψυχωτών, η παραγωγή των γυρισμάτων ήταν πολύ αργή και εξουθενωτική διαδικασία, λαμβάνοντας πάνω από 3 χρόνια για να ολοκληρωθεί. Οι animators έπρεπε να είναι πολύ προσεκτικοί σχετικά με το σύνολο των μοντέλων και σκηνικών, αφού η παραμικρή απρόσεκτη κίνηση θα μπορούσε να καταστρέψει ένα ολόκληρο γύρισμα και να ξαναξεκινήσει από το μηδέν. Τα περίτεχνα σκηνικά, λόγω του μεγάλου όγκου τους, αποτελούνταν από αποσπώμενα κομμάτια, στα οποία μπορούσε ο κάθε εμψυχωτής να επεμβαίνει ξεχωριστά χωρίς να επηρεάζει το σύνολο αυτών. Έτσι, αναλόγως με την σκηνή του κάθε γυρίσματος, οι καλλιτέχνες επεξεργάζονταν μέρος του περιβάλλοντος, στο οποίο δρα ο ήρωας, αποφεύγοντας τυχόν λάθη και μη επιθυμητές αλλαγές στο σύνολο του φόντου.



Εικόνα 169, Αλλαγή εκφράσεων μοντέλου απευθείας με το χέρι (Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 170, Διαδικασία κινηματογράφησης της ταινίας (The Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 171, Μακέτα σκηνικών με αποσπώμενα κομμάτια (The Nightmare Before Christmas)

Η αποτύπωση των χαρακτήρων είναι εμπνευσμένη από τρομακτικές ιστορίες και μύθους ιδιαίτερα διαδεδομένους, με έντονη την αίσθηση της υπερβολής. Έτσι εμφανίζονται πληθώρα έντονων χαρακτηριστικών σε κάθε ήρωα, χωρίς κάποιο περιορισμό, εφόσον πρόκειται για τέρατα. Παρ' όλα αυτά, όλοι οι χαρακτήρες, περίτεχνα φτιαγμένοι, γοπεύουν το θεατή, θυμίζοντας σκίτσα του Edward Gorey. Από τον τρελό επιστήμονα, ο οποίος ανοίγει το κρανίο του και ξύνει τον εγκέφαλό του, τον τύπο με το μόνιμο τσεκούρι στο κεφάλι, το διπρόσωπο, δήμαρχο, έως τον αναμφισβήτητα σταρ του φιλμ, το Jack Skellington. Ο βασιλιάς της κολοκύθας, με το κοκαλιάρικο κορμί και το χαρακτηριστικό ριγέ κοστούμι, κινείται στο ρυθμό της μουσικής του Danny Elfman, με χάρη και το στιλ που θυμίζει αυτό του διάσημου ηθοποιού του Broadway, Fred Astaire.



Εικόνα 172, Σκίτσο του Edward Gorey

Αναλογιζόμενος κανείς τη δυσκολία του εγχειρήματος, μένει με ανοικτό το στόμα παρακολουθώντας την τελειότητα του αποτελέσματος στην οθόνη. Τα εύσημα της σκηνοθεσίας ανήκουν στον Henry Selick, ενώ ο Burton έθεσε τον κεντρικό πυρήνα του σεναρίου και συνεργάστηκε με τον Denise DiNovi στον σχεδιασμό παραγωγής. Φυσικά, το στίγμα του είναι έκδηλο παντού. Στα μαγευτικά σκηνικά, στον ευφάνταστο σχεδιασμό των χαρακτήρων και στην απλή, αλλά τόσο ενδιαφέρουσα και φρέσκια ιστορία. Οι σκυθρωπές αποχρώσεις του γκρι που καλύπτουν την πόλη του Halloween και τα έντονα και χαρωπά χρώματα της πόλης των Χριστουγέννων είναι δουλειά του Pete Kozachik, που συνδυάζονται άψογα με τα σκηνικά του Burton και δίνουν ένα μοναδικό αποτέλεσμα.



Εικόνα 173, Σκίτσα απεικόνισης των δύο διαφορετικών πόλεων (The Nightmare Before Christmas)

Σε όλες σχεδόν τις ταινίες του Tim Burton επικρατεί μια σκοτεινή ατμόσφαιρα, ένα μυστήριο και η θλίψη του μοναχικού χαρακτήρα που πρωταγωνιστεί. Έτσι και στο "The Nightmare Before Christmas" το γκόθικ και το γκροτέσκο κυριαρχούν σε όλη την διάρκεια της ταινίας. Σε αυτό συμβάλλει φυσικά η αισθητική των μοντέλων και των σκηνικών. Ο σκηνοθέτης, Henry Selick, απεικόνισε την πόλη Halloween με σκούρα χρώματα. Το κυριότερο είναι το μαύρο, με λευκές και πορτοκαλί λεπτομέρειες, αποπνέοντας κάτι τι σκοτεινό και το δυσοίωνο. Επίσης, χαρακτηριστικό είναι το σύνολο των παράτυπων, αρχιτεκτονικών, το οποίο απεικονίζει την κοινωνία, δημιουργώντας μια περισσότερο απόκοσμη αίσθηση. Στην πόλη των Χριστουγέννων ωστόσο, αν και με εμφανές το παρόμοιο πέπλο μυστηρίου, τα χρώματα είναι πιο έντονα, φωτεινά και καθαρά, δημιουργώντας έτσι αντίθεση των δύο περιβαλλόντων. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται είναι περισσότερο παστέλ επιβεβαιώνοντας το

«πραγματικό» στοιχείο, σε αντίθεση με το «φανταστικό» περιβάλλον στην πόλη των τεράτων. Για να δημιουργήσει μια ζεστή, φιλόξενη ατμόσφαιρα και την αίσθηση μίας κοινωνίας τάξης, ο δημιουργός παρουσιάζει τα σπίτια με απλά σχήματα, ισομετρικές γωνίες παρόμοια το ένα με το άλλο.



Εικόνα 174, Η πόλη του Halloween (Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 175, Η πόλη των Χριστουγέννων (The Nightmare Before Christmas)

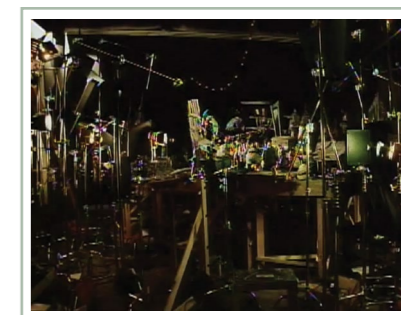
Από την άποψη του φωτισμού, δημιουργούνται πολλές σκίες για να την εναλλακτική εμφάνιση της πόλης του Halloween, και γενικότερα κρατείται σε χαμηλούς ομοιόμορφους τόνους. Ο Tim Burton τονίζει επίσης το φως του φεγγαριού. Αυτό δημιουργεί μία ανατριχιαστική εμφάνιση με ρευστό, σουρεαλιστικό αποτέλεσμα και όμορφη οπτική εμπειρία που χρησιμοποιεί πραγματικά φώτα για να δημιουργήσει μια αληθοφανής αποτύπωση του φανταστικού κόσμου των τεράτων στην οθόνη. Αντίθετα, στον πραγματικό κόσμο, για να δημιουργήσει τη ρεαλιστική και ζωντανή επίδραση στους χρωματισμούς, ο φωτισμός είναι πιο έντονος και ζεστός αποπνέοντας το γιορτινό κλίμα, με τα μοντέλα των φώτων να μοιάζουν σαν να είναι πραγματικά σε ένα χειμωνιάτικο χριστουγεννιάτικο τοπίο. Πολλές σκηνές χρησιμοποιούν πάνω από είκοσι φωτεινές πηγές για την αποτύπωση του επιθυμητού τόνου. Ο δημιουργός καταφέρνει να παντρέψει δύο όρους με μάλλον αντίθετη έννοια: τα Χριστούγεννα και τον εφιάλτη. Μέσα από μία πρωτότυπη αλλά κλασική πλέον χριστουγεννιάτικη ταινία, καταφέρνει να δέσει το πνεύμα της γιορτής με τα εθιστικά μουσικά νούμερα και τις τρομακτικές, halloween φάτσες. Το χιούμορ και το κωμικό στοιχείο συνδυάζονται με τη μυστηριώδη και το αποκρουστική αίσθηση.



Εικόνα 176, Κύρια πηγή φωτισμού σκηνής (Nightmare Before Christmas)



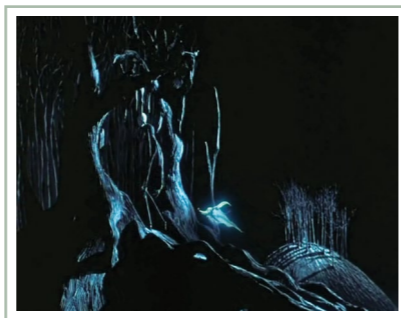
Εικόνα 177, Φωτισμός για τη δημιουργία σκιών (The Nightmare Before Christmas)



Εικόνα 178, Εναλλακτικές πηγές φωτισμού για τα γυρίσματα (The Nightmare Before Christmas)

Στο "The Nightmare Before Christmas" εκτός από τις πρωτοποριακές κατασκευαστικές διαδικασίες, συνδυάζονται και σκηνοθετικές μέθοδοι, άλλοτε παλαιότερες εξελιγμένες και άλλοτε καινοτόμες, αναλόγως με τις ανάγκες τις εξέλιξης του σεναρίου και την επιθυμητή αισθητική των πλάνων. Χαρακτηριστική είναι η γενική κίνηση της κάμερας, και οι διαφορετικές γωνίες λήψης, οι οποίες προσδίδουν μία παραπάνω ζωντάνια κάνοντας το μέσο κινηματογράφησης ένα κινούμενο κομμάτι τις εξέλιξης της ιστορίας. Σκηνοθετικά τρικ αποτελούν και οι διαδικασίες "front and rear projection" (ελλ. εμπρόςθια και οπίσθια προβολή), οι οποίες αφορούν την παράλληλη προβολή δύο κινηματογραφούμενων σκηνών σε μία οθόνη. Η τεχνική front projection συνδυάζει μία δράση στο προσκήνιο, με σκηνές προ-κινηματογραφημένες στο φόντο. Σε αντίθεση με τη διαδικασία rear projection, η οποία προβάλλει τις αναφερόμενες σκηνές σε οθόνες από πίσω από την αναπτυσσόμενη δράση, η front projection τεχνική προβάλλει το προ-κινηματογραφημένο υλικό πάνω από τη δράση, σε ιδιαίτερα ανακλαστικές επιφάνειες στο φόντο (wiki παράρτημα). Ακόμα ένα δοκιμασμένο τρικ, είναι το εφέ double exposure (διπλής έκθεσης), γνωστό από την τέχνη της φωτογραφίας και από τη χρήση του σε ταινίες τρόμου και φαντασίας. Η τεχνική

αυτή, βασίζεται στη διπλή έκθεση της φωτογραφιζόμενης σκηνής στην κάμερα με κάποια επιθυμητή αλλαγή, όπου το δεύτερο καρέ εμφανίζεται με το γνώρισμα της διαφάνειας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα στο φιλμ του Burton, είναι η αποτύπωση του κατοικίδιου του Jack Skellington, Zero, σε όλες τις σκηνές του έργου, το οποίο παρουσιάζεται ως φάντασμα.



Εικόνα 179, Εφέ double exposure (The Nightmare Before Christmas)

Αξιοσημείωτη είναι και η ηχητική και μουσική επένδυση της ταινίας. Ως επί το πλείστον, οι διάλογοι παρουσιάζονται ρυθμικά με ηχητική υπόκρουση, όπως στα μιούζικαλ. Ο σκηνοθέτης μαζί με τον συνθέτη Danny Elfman επιμελήθηκαν τους στίχους των διαλόγων. Ο τελευταίος έγραψε στη συνέχεια τη μουσική και ανέλαβε τα φωνητικά του πρωταγωνιστή, δημιουργώντας ένα από τα σπουδαιότερα soundtrack της δεκαετίας του 1990. Ήχος και εικόνα συμβαδίζουν απόλυτα, αποπνέοντας μία παραμυθένια ατμόσφαιρα, δίνοντας περισσότερη ένταση στις σκηνές. Από την εναρκτήρια σκηνή του φιλμ "The Nightmare Before Christmas", του Tim Burton, εμφανίζεται μία μουσική μελωδία, η οποία ακούγεται κλασική και ήρεμη, χρησιμοποιώντας πληθώρα ορχηστρικών ήχων, συμβάλλοντας στην αίσθηση της φαντασίας, την οποία θέλει να μεταδώσει ο δημιουργός. Έπειτα, η εισαγωγή στην ιστορία με τον αφηγητή να διηγείται σε έμμετρο λόγο δίνει την αίσθηση του μυστηρίου, παρόμοια με αυτή των παιδικών παραμυθιών. Ο Tim Burton χρησιμοποιεί στη συνέχεια βαθιά ορχηστρική μουσική για να δημιουργήσει ένταση και να φέρει τη ροή της ιστορίας να συμβαδίζει με το τραγούδι των ηρώων.



Εικόνα 180, Ο Tim Burton και ο Danny Elfman στο στούντιο ηχογράφησης (The Nightmare Before Christmas)

Ο Tim Burton δημιούργησε ένα θαυμάσιο «φρικτό», φανταστικό κόσμο της πόλης Halloween σε μια σουρεαλιστική και τεχνικά πρωτοποριακή ταινία. Ήταν ένα βαθιά προσωπικό έργο για τον Burton, το αποκορύφωμα της αγάπης του για τα stop-motion φιλμ. Μια ταινία η οποία αποτέλεσε ιδέα του δημιουργού 10 χρόνια πριν από την παραγωγή και πήρε 3 χρόνια για να την υλοποιήσει. Μία ελαφρώς ασυνήθιστη προσέγγιση των Χριστουγέννων για το συμβατικό κόσμο του Walt Disney, η οποία εισήγαγε το κοινό του σινεμά στις ταινίες stop-motion όπως είναι γνωστές στο σήμερα. Ρυθμός ιδανικός, έξοχα εξπρεσιονιστικά ντεκόρ, ιδανικό animation, αφήγηση με ηθελημένα «κακοήθεια» και ακραία ευρηματική. Ένα φιλμ διασκεδαστικό, αλλά και τρομακτικά αστείο, εικονοκλαστικό, που τινάζει στον αέρα το μύθο του Άν-Βασίλη. Φυσικά δεν απευθύνεται μόνο στο παιδικό κοινό, αφού ο πυρήνας της θεματικής έχει προεκτάσεις, δημιουργώντας στην κυριολεξία μια αξέχαστη οπτική αγαλλίαση.

Επικοινωνία με το θεατή

Τα μικρά τέρατα, οι κάτοικοι της πόλης Halloween είναι υπεύθυνοι για τον τρόπο και τα μαύρα αστεία της ομώνυμης γιορτής («Αυτή είναι η δουλειά μας, αλλά δεν είμαστε κακοί... Στην πόλη αυτή του Halloween...»). Αρχηγός τους είναι ο Jack Skellington, το πιο τρομακτικό πλάσμα σε όλο τον κόσμο («Ο Jack Skellington θα σε πιάσει στον ύπνο... Θα στριγγίσεις σαν ξωτικό... Θα πηδήξεις απ' τον τρόπο...»). Ο βασιλιάς της κολοκύθας, όπως

τον αποκαλούν, αναζητά κάτι το νέο για τις φετινές γιορτές, προβληματίζεται και προσπαθεί να αναλύσει την ανθρώπινη χαρά την οποία εντοπίζει στα Χριστούγεννα («Κάτι δεν καταλαβαίνω... Προσπαθώ αλλά ξεχνάω...»). Μετά από έρευνα και πειράματα θα αποφασίσει να αναλάβει αυτός τον εορτασμό τους για αυτήν τη χρονιά («Γιατί να μην μπορώ να καταφέρω τα Χριστούγεννα;... Μπορώ και να τα βελτιώσω, αυτό ακριβώς θα κάνω...»). Έτσι λοιπόν, η πόλη του Halloween θα οργανώσει φέτος τις δικές της χειμερινές γιορτές.

Μελετώντας προσεκτικά το σύνολο των ταινιών του Tim Burton, βγαίνει το συμπέρασμα ότι ο κάθε ήρωας είναι ένα κομμάτι του σκηνοθέτη, αν όχι το alter ego του. Στην κάθε ταινία εξάλλου, οι μόνιμες θεματικές εμμονές του Burton είναι παραπάνω από εμφανείς. Έτσι και ο Jack Skellington, η Sally και ο υπόλοιπος κόσμος του "The Nightmare Before Christmas" δε θα μπορούσε να αποτελέσει εξαίρεση.

Ο Jack δεν είναι ο κακός Grinch που θέλει να καταστρέψει τα Χριστούγεννα. Οι καταστροφικές συνέπειες έρχονται άθελά του, προσπαθώντας να τα γιορτάσει με το δικό του τρόπο. Παρουσιάζεται σαν ένας ήρωας με ουσιώδη συναίσθημα για αυτό και παλεύει να διορθώσει ό,τι ο ίδιος κατέστρεψε. Σε αντίθεση με τους ανθρώπους στον κόσμο των Χριστουγέννων, οι οποίοι επιτίθενται στο έλκηθρο του πρωταγωνιστή, ενώ αυτός απλά προσπαθεί να μοιράσει δώρα, ο Jack καταλαβαίνει το λάθος του και αναλογίζεται τις ευθύνες του. Ο Tim Burton δημιούργησε έναν ήρωα, με προβληματισμούς και ανησυχίες, ο οποίος αναζητά καινούριες εμπειρίες, το κάτι το διαφορετικό το οποίο θα τον κάνει ευτυχισμένο. Και αυτό το διαφορετικό το βρίσκει στο δάσος στην πόρτα για την Πόλη των Χριστουγέννων, όπου μαγεύεται από τη ζεστασιά, το κέφι και το χιονισμένο τοπίο. Με ενθουσιασμό, προσπαθεί να καταλάβει το νόημα των γιορτών, μέσα από ξεκαρδιστικές σκηνές, μελετώντας βιβλία και κάνοντας επιστημονικά πειράματα και τελικά αποφασίζει να πάρει μέρος στις γιορτές έστω και με λάθος τρόπο.

Ο Jack τελικά, δεν φαίνεται πολύ τρομακτικός, ειδικά από τη στιγμή που αμφισβητείται να είναι το πιο τρομακτικό πλάσμα στην πόλη Halloween. Αντιθέτως, αγαπιέται και λατρεύεται από όλους στην πόλη του αν και στον πραγματικό κόσμο, ο ίδιος και οι ιδέες του δεν είναι αποδεκτές και η κοινωνία τον απορρίπτει. Επίσης, είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι ο ίδιος δέχθηκε την απόρριψή και πήγε πίσω στο δικό του κόσμο, όπου ανήκει. Ίσως ένα υποκειμενικό μήνυμα ότι μερικές φορές οι άνθρωποι απλά δεν ταιριάζουν, από μία διαφορετική σκοπιά, από κείνη της αισιοδοξίας στην οποία κινείται σε γενικές γραμμές το φιλμ, και γενικότερα όλες οι παραγωγές υπό την αιγίδα των στούντιο της Walt Disney.

Η προσπάθεια αυτή του πρωταγωνιστή, η οποία χαρακτηρίζεται από αθωότητα, αφέλεια αλλά συγχρόνως και από δυναμισμό και αποφασιστικότητα, παραλληλίζεται με την αναζήτηση του ανθρώπου για το άγνωστο, να καταλάβει κάτι για το οποίο δεν είναι φτιαγμένος, η οποία προσπάθεια συχνά αποβαίνει μάταιη. Το "The Nightmare Before Christmas" είναι η ιστορία ενός ήρωα ο οποίος προσπαθεί να ανακαλύψει την πραγματική του θέση στη ζωή. Είναι μια ταινία αναφοράς στο ταξίδι προς την πραγματική ευτυχία σε έναν σκληρό κόσμο, με μεταφορικό μέσο το μήνυμα ότι το μόνο που πρέπει να υποστηρίξει κανείς είναι η αυθεντικότητα της προσωπικότητάς του, χωρίς κανένα συμβιβασμό. Μέσα από τις δυσκολίες, τις απογοητεύσεις, ακόμα και τις αποτυχίες η προσπάθεια πρέπει να συνεχίζεται αναδιοργανώνοντας και επιμένοντας, όπως η Sally, η οποία για την αγάπη της προς το πρόσωπο του Jack, συνεχίζει να εξαπατά τον δημιουργό της και ας την έχει καταλάβει, γίνεται στην κυριολεξία κομμάτια, τα οποία μαζεύει υπομονετικά και τα ξανά ράβει στο σώμα της.

Ο θεατής ταυτίζεται με το χαρακτήρα του Jack Skellington αναλογιζόμενος δικές του προσωπικές εμπειρίες και προσπάθειες να πετύχει του στόχους του. Όπως ο Jack, όλοι έχουν το δικαίωμα να συμμετέχουν στα κάθε είδους «Χριστούγεννα» με τους δικούς τους όρους. Η προσπάθεια πραγματοποίησης των στόχων και των ονείρων ενάντια σε προκαταλήψεις και αρνητισμούς είναι το κλειδί για την εξέλιξη. Μόνο έτσι μπορεί κάποιος να φτάσει την ευτυχία σε έναν κόσμο, ο οποίος αποδεικνύεται πιο τρομακτικός από την πόλη του Halloween. Και τέλος, ακόμα κι αν επέλθει η αποτυχία και δεν εκπληρωθούν οι σκοποί όπως φανταστήκαμε, πάντα θα υπάρχει κάποιος που θα ενδιαφέρεται και θα θέλει «να μας φιλήσει κάτω από το φεγγαρόφωτο», όσο διαφορετικός, όσο περιθωριακός και αν είναι κάποιος.

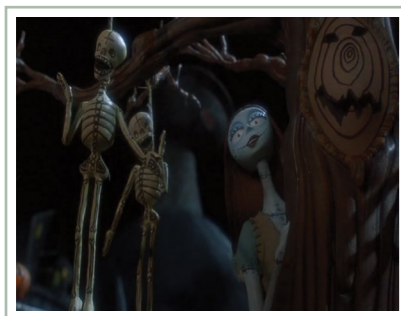
Όλοι οι χαρακτήρες της ταινίας μοιράζονται ομοιότητες με πολλούς από τον πραγματικό κόσμο. Ο



δημιουργός τονίζει πτυχές χαρακτήρων και τις καταστάσεις τις οποίες ζουν με αυτές του ανθρώπου μέσα στην καθημερινότητα. Ο κύριος χαρακτήρας, Jack Skellington με τον αυθορμητισμό του, η ερωτευμένη Sally, ο κουτοπόνηρος Dr. Finklestein, ο αφελής δήμαρχος που πανικοβάλλεται με το παραμικρό. Ήρωες οι οποίοι παρουσιάζονται ως τέρατα αλλά νιώθουν και πράττουν όπως οι άνθρωποι. Χαρακτήρας αταίριαστοι με τον κοινωνικό περιβάλλον που ποτέ δε θέλουν να βλάψουν κανένα, προικισμένοι με ξεχωριστές προσωπικότητες, που οι υπόλοιποι άνθρωποι δεν μπορούν να αποδεχτούν με ευκολία. Ο ήρωας της ταινίας, ο Jack Skellington, είναι η αδελφή ψυχή όλων των ηρώων του Burton, είναι ένας ήρωας για τον οποίο τα ανθρώπινα συναισθήματα είναι άλυτος γρίφος.

Η ταινία απευθύνεται σε κοινό κάθε ηλικίας. Ίσως, μερικοί χαρακτήρες όπως ο τρελός επιστήμονας Dr. Finklestein που ανοίγει κυριολεκτικά το κεφάλι του και ο κ. Oogy Boogy, είναι αρκετά έντονοι και προκαλούν τρόμο στο παιδικό κοινό, αλλά οι πιο ώριμοι θεατές θα τους αγαπήσουν και θα λατρέψουν τη γκροτέσκο αισθητική τους. Η εξέλιξη της ιστορίας είναι αρκετά απλή και βατή για τα μικρά παιδιά να την ακολουθήσουν αλλά κρύβει και πολλές πτυχές οι οποίες απευθύνονται σε ενήλικες. Το ποιοτικό χιούμορ, η σάτιρα της ανθρώπινης κοινωνίας, τα μηνύματα ισότητας και το θαυμάσια αποτύπωση της ταινίας με τα τεχνικά επιτεύγματα δημιουργούν ένα άρτιο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα, τοποθετώντας το φιλμ στην κορυφή της stop-motion τεχνικής εντυπωσιάζοντας κοινό και κριτικούς.

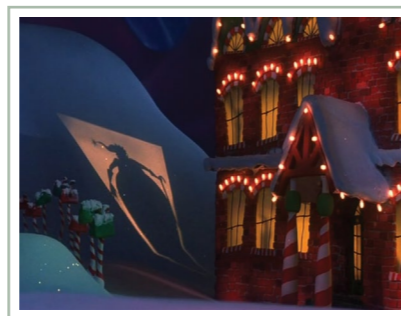
Εικόνες-καρέ από την ταινία



Εικόνα 181, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (03:01)



Εικόνα 182, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (08:01)



Εικόνα 183, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (16:00)



Εικόνα 184, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (28:48)



Εικόνα 185, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (32:38)



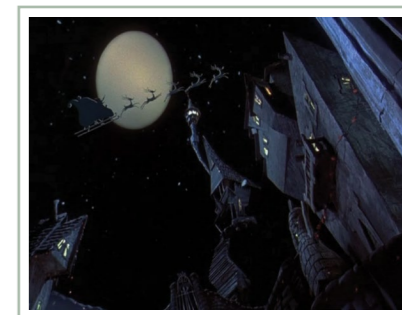
Εικόνα 186, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (41:18)



Εικόνα 187, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (52:36)



Εικόνα 188, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (60:42)



Εικόνα 189, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (66:19)

## Robot Chicken

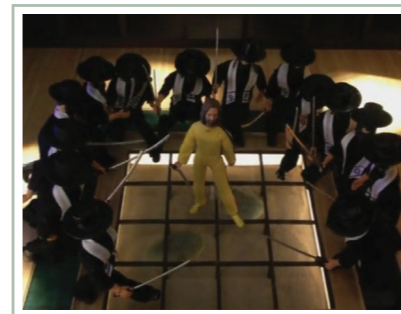
### Σύνοψη Σεναρίου

Πρόκειται για μία αμερικάνικη τηλεοπτική σειρά stop-motion, η οποία απαρτίζεται από σύντομα χρονικά σκετς με έντονο το στοιχείο της σάτιρας και του ενήλικου χιούμορ.

Οι τίτλοι αρχής δείχνουν το πτώμα ενός κοτόπουλου να επιστρέφει στη ζωή από ένα τρελό επιστήμονα. Μετά από διάφορες επεμβάσεις, όπου προστίθενται στο σώμα του πτηνού μηχανικά μέλη, ακούγεται μία χαρακτηριστική φωνή «It's alive!» (ελλ. «Είναι ζωντανό!») και το κοτόπουλο επανέρχεται στη ζωή. Στα επόμενα καρέ, το ζώο είναι δεμένο σε μια συσκευή που κρατά τα μάτια του ορθάνοιχτα (παραπομπή στην ταινία του Stanley Kubrick "A Clockwork Orange"), και αναγκάζεται να παρακολουθήσει μια σειρά οθονών τηλεόρασης με κάθε είδους περιεχόμενο από την ίδια την τηλεοπτική σειρά. Τα περισσότερα σκετσάκια περιλαμβάνουν μια σύγκρουση δύο pop-cultural χαρακτήρων (ένας αθώος και ένας «ώριμος»), οι οποίοι μπλέκονται σε χαώδεις περιπέτειες, όπως το Mario και το Luigi να ταξιδεύουν στην Vice City της γνωστής σειράς ηλεκτρονικών παιχνιδιών Grand Theft Auto, την ομάδα από το "Scooby-Doo" να αντιμετωπίζει το Jason από τη σειρά ταινιών "Friday the 13th", τα Στρουμφάκια να πρωταγωνιστούν σε μία διαφορετική εκδοχή της ταινίας "Seven".



Εικόνα 190, Τίτλοι Αρχής (Robot Chicken)



Εικόνα 191, Robot Chicken (s01e01)

Από το πρώτο επεισόδιο της πρώτης σεζόν, "The Deep End", ορίζεται σαφέστατα το περιεχόμενο της σειράς. Ένα σκετς αναπαριστά μία εκπομπή τύπου reality show όπου πρωταγωνιστούν οι υπερήρωες της Marvel. Έπειτα, μία παρωδία της ταινίας «Kill Bill» με τον παραφρασμένο τίτλο "Kill Bunny" παρουσιάζει τον Ιησού Χριστό ντυμένο σαν την πρωταγωνίστρια της ταινίας να θέλει να πάρει εκδίκηση από το «Λαγουδάκι του Πάσχα». Ένα τρίτο σκετς προσομοιώνει ένα τηλεοπτικό διαγωνισμό τραγουδιού όπου συμμετέχουν zombie, με φινάλε ένα μακελειό από σκοτωμούς.

### Τεχνικά χαρακτηριστικά και αισθητική προσέγγιση

Το "Robot Chicken" είναι ένα παραδοσιακό stop-motion animation, το οποίο θυμίζει την αισθητική των παλιών εμψυχώσεων του Rankin/Bass στούντιο, αλλά με μια ξεκάθαρη μεταμοντέρνα και «ασεβή» συμπεριφορά. Οι φιγούρες επιδεικνύονται σε αλλόκοτες περιπέτειες φλερτάροντας με το μαύρο χιούμορ και τη σλάπстик αισθητική. Το σύνολο των επεισοδίων χαρακτηρίζεται ως "mash-up", ένας συνδυασμός πολλαπλών βίντεο μικρής χρονικής διάρκειας, χωρίς να έχουν άμεση σεναριακή σχέση μεταξύ τους. Στον κινηματογράφο, τα mash-up βίντεο αποτελούνται συνήθως από κωμικά σκετς ή παρωδίες άλλων έργων. Κάθε επεισόδιο



Εικόνα 192, Εφέ μετάβασης («κίονια») ανάμεσα σε δύο σκετς (Robot Chicken, s01e01)

διαρκεί έως 12 λεπτά, ενώ τα σκετς τους είναι ακόμη μικρότερα, με μερικά περιορίζονται σε ένα διάστημα λιγιστών δευτερολέπτων.

Το περιεχόμενο του συνόλου της σειράς τείνει να κινείται μεταξύ μαύρης κωμωδίας και παρωδίας. Η поп κουλτούρα, η σάτιρα, ο σουρεαλισμός και ο όποιος συνδυασμός αυτών, κυριαρχούν στα ολιγόλεπτα επεισόδια της σειράς. Οι θεματικές εστιάζουν στην επικαιρότητα, από την πολιτική έως κοσμικά και πιο ανάλαφρα γεγονότα. Σχεδόν σε κάθε επεισόδιο υπάρχουν σαφείς αναφορές σε άλλες κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές οι οποίες διακωμωδούνται και σατιρίζονται. Το ενηλικό χιούμορ είναι το επίκεντρο του ύφους δημιουργώντας πολλές φορές μια ατμοσφαιρά που αγγίζει τα όρια του splatter κινηματογράφου.



Εικόνα 193, Σάτιρα πολιτικών προσώπων, G.W. Bush (Robot Chicken, s01e02)



Εικόνα 194, Σάτιρα μουσικών καλλιτεχνών, Biggie Smalls, Tupac (Robot Chicken, s01e03)



Εικόνα 195, Σάτιρα κινηματογραφικών ταινιών The Predator, Alien (Robot Chicken, s01e04)

Μία μορφή “old-school”, stop-motion τεχνικής, με γρήγορο ρυθμό και σάτιρα είναι τα κύρια χαρακτηριστικά αυτού του animation το οποίο δημιουργήθηκε από τους Seth Green και Matt Senreich. Ο πρώτος, ο οποίος εκτός από την καριέρα του ως ηθοποιός σε τηλεοπτικές κυρίως παραγωγές, είναι επίσης γνωστός σε ορισμένους κύκλους ως ένα φανατικός συλλέκτης παιχνιδιών. Έτσι, είναι φυσικό επακόλουθο φιγούρες παιχνιδιών, κυρίως από τη δεκαετία του 1990, να εμψυχώνονται, πρωταγωνιστώντας σε μια ξέφρενη κωμωδία. Οι χαρακτήρες, οι οποίοι διακρίνονται για το μικρό τους μέγεθος, είναι ως επί το πλείστον παιχνίδια, κούκλες και κάθε λογής χειροποίητες φιγούρες, οι οποίες χειραγωγούνται μέσω εξαιρετικής τεχνικής stop-motion και τελειοποιούνται ψηφιακά στη μετά-παραγωγή.



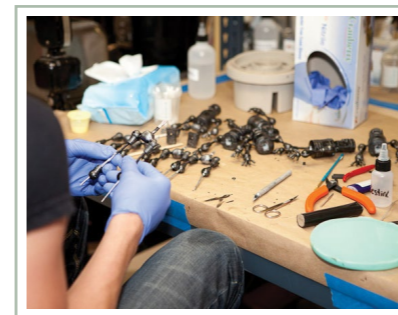
Εικόνα 196, Οι Seth Green και Matt Senreich με τη μασκότ της σειράς (Robot Chicken)

Χαρακτηριστικό στοιχείο της σειράς είναι οι έντονες κωμικές κινήσεις και εκφράσεις των μοντέλων που συνοδεύουν τους καυστικούς διαλόγους. Με πολύ μεγάλη παραστατικότητα, οι συντελεστές της σειράς αναδεικνύουν κάθε αστεία σκηνή χρησιμοποιώντας απλά μέσα στο στάδιο της παραγωγής, χωρίς ιδιαίτερη επέμβαση στη διαδικασία του editing. Σήμα κατατεθέν της σειράς είναι η χρήση απλών πρόσθετων κομματιών από χαρτί ή πηλό στα πρόσωπα των χαρακτήρων για την αποτύπωση της ψευδαίσθησης της κίνησης. Αυτή η προσέγγιση αν και με την πρώτη ματιά δείχνει πρόχειρη και αντιαισθητική, στην πραγματικότητα προσθέτει ακόμα μία χιουμοριστική και αστεία νότα στην όλη ατμόσφαιρα της σειράς. Οι σκηνές γεμάτες δράση και ένταση αποκτάνε μία πρωτότυπη έκφραση της συνολικής κινησιολογίας κάνοντας το τελικό αποτέλεσμα ξεχωριστό και άκρως διασκεδαστικό.



Εικόνα 197, Παράδειγμα αλλαγής έκφρασης προσώπου (Robot Chicken, s01e05)

Τα περισσότερα από τα χρησιμοποιούμενα μοντέλα στο “Robot Chicken” αν και δείχνουν σαν έτοιμα παιχνίδια τα οποία κυκλοφορούν στο εμπόριο, έχουν υποστεί σημαντικές μετατροπές για τις ανάγκες της κινησιολογίας. Σύμφωνα με συνεντεύξεις των παραγωγών, οι κατασκευαστές μαριονέτας του “Robot Chicken” έχουν την πιο απαιτητική δουλειά, αφού σπάνια χρησιμοποιούνται αυτούσια μοντέλα, ενώ πολλές φορές αυτά αποτελούν εξολοκλήρου δικές τους δημιουργίες. Έτσι χρησιμοποιούνται μεταλλικοί σκελετοί με τις κατάλληλες αρθρώσεις, οι οποίοι καλύπτονται από στρώματα πλαστικού υλικού για να δοθεί το επιθυμητό τελικό σχήμα. Έπειτα δίνονται οι επιθυμητοί χρωματισμοί σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά κάθε ήρωα ενώ υπάρχουν τεχνικοί οι οποίοι ασχολούνται αποκλειστικά με το ράψιμο των ενδυμασιών. Για κάθε επεισόδιο της σειράς κατασκευάζονται και τροποποιούνται 150 μαριονέτες. Κάθε μοντέλο που χρησιμοποιείται αποθηκεύεται για τυχόν μελλοντική χρήση. Σύμφωνα με στατιστικά στοιχεία του δημιουργικού στούντιο, έχει ξαναχρησιμοποιηθεί το ένα τρίτο αυτών σε τουλάχιστον μία περίπτωση κινηματογράφησης.



Εικόνα 198, Κατασκευή σκελετών μοντέλων (Robot Chicken)

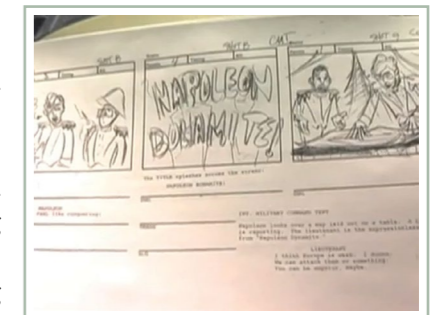


Εικόνα 199, Κατασκευή μοντέλων με χρήση καλουπιών (Robot Chicken)



Εικόνα 200, Αποθήκευση αντικειμένων για επαναχρησιμοποίηση (Robot Chicken)

Για την παραγωγή μιας σειράς εμψύωσης όπως το “Robot Chicken” ακολουθείται η ίδια γενική διαδικασία παραγωγής όπως και στα μεγάλα μήκους stop-motion φιλμ. Από την αρχική ιδέα στο σενάριο και από τα storyboards στην κινηματογράφηση και στην τελική επεξεργασία. Η κύρια διαφορά είναι ότι τα χρονικά περιθώρια συντομεύουν αισθητά. Για μία εβδομαδιαία σειρά όπως αυτή, οι τελικές αποφάσεις πρέπει να παίρνονται ταχύτατα και όλες οι εργασίες να γίνονται βάσει χρονοδιαγράμματος χωρίς καθυστερήσεις. Το “Robot Chicken” είναι έτσι φτιαγμένο ώστε να αποτελεί μία συμπαγή μορφή της τεχνικής της εμψύωσης κούκλας και της αισθητικής που θέλει να προβάλλει. Όπως αναφέρει ο ένας εκ των παραγωγών, η πρόκληση για ένα τέτοιου είδους εγχείρημα είναι να «δαμάσει την τέχνη της συντομίας».



Εικόνα 201, Δείγμα του storyboard (Robot Chicken)

Οι συγγραφείς των σεναρίων δουλεύουν τα κείμενα χωρισμένα ανά τέσσερα επεισόδια, δένοντας μαζί τις διάφορες αποδόσεις της σάτιρας ώστε να καταλήξουν σε ένα σενάριο. Αφού σχηματιστούν τα storyboards, ηχογραφηθούν οι ηχητικές επενδύσεις και κατασκευαστούν όλα τα απαραίτητα μοντέλα και σκηνικά, ακολουθεί η «επίπονη» διαδικασία των γυρισμάτων. «Η δική μας η μεγαλύτερη πρόκληση είναι η καταπολέμηση

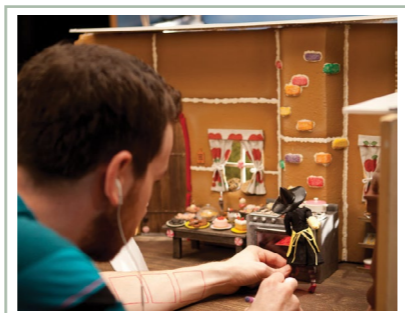
της βαρύτητας», εξηγεί ο ο επικεφαλής animation Alex Kamer, θέλοντας να τονίσει τη διαφορά της stop-motion τεχνικής από τις άλλες μορφές animation. Τα γυρίσματα πραγματοποιούνται σε πλήρως εξοπλισμένες αίθουσες του στούντιο, με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές τύπου SLR, με 30 καρέ το δευτερόλεπτο. Χρησιμοποιείται εξειδικευμένο λογισμικό το οποίο επιτρέπει άμεση αναπαραγωγή των κινηματογραφούμενων σκηνών, για την επαλήθευση του οπτικού αποτελέσματος.



Εικόνα 202, Σκηνή από τα γυρίσματα 1 (Robot Chicken)



Εικόνα 203, Σκηνή από τα γυρίσματα 2 (Robot Chicken)



Εικόνα 204, Σκηνή από τα γυρίσματα 3 (Robot Chicken)

Το “Robot Chicken” έχει πάρει αρκετά βραβεία, τόσο για την τυπική σειρά αλλά και για την τηλε-ταινία “Robot Chicken: Star Wars”, μία παρωδία της γνωστής παραγωγής του George Lucas. Σε αυτά συμπεριλαμβάνονται τα γνωστά στο χώρο του animation Annie Awards, καθώς και πολλά βραβεία Emmy. Η επιτυχία του οφείλεται κυρίως στο συνδυασμό της αναχρονιστικής τεχνικής stop-motion animation, η οποία παραπέμπει νοσταλγικά στο παρελθόν συνδυάζοντας τη φρεσκάδα της σάτιρας της σύγχρονης pop κουλτούρας, που συνθέτοντας τη ραχοκοκαλιά του του οπτικοακουστικού αποτελέσματος.

#### Επικοινωνία με το θεατή

Από τους τίτλους αρχής η σειρά προετοιμάζει το θεατή για το τι πρόκειται να παρακολουθήσει. Η παραπομπή στην ταινία του Stanley Kubrick φαίνεται σαν μία προειδοποίηση για τον κατακλυσμό των καρέ που θα ακολουθήσει, για τον ιλιγγιώδη ρυθμό, για τη σλάπстик αισθητική. Ο Alex της πασίγνωστης ταινίας έχει αντικατασταθεί από το κοτόπουλο-ρομπότ το οποίο με τη σειρά του παρομοιάζεται με τον θεατή δείχνοντας τη μεταφορική φυσική, ψυχολογική μορφή πίεσης στην οποία θα εκτεθεί. Το ξάφνιασμα και το σοκ από την αιφνίδια αλλά πρωτότυπη μορφή σάτιρας που συνοδεύει κάθε σκηνή, εκδηλώνεται από τα πρώτα καρέ της σειράς.

Κάθε επεισόδιο αποτελείται από πολλαπλά γρήγορα σκετς, τα οποία μπορεί να εκτείνονται από πέντε δευτερόλεπτα έως δύο ή τρία λεπτά. Η μία αστεία κατάσταση διαδέχεται την επόμενη με ιλιγγιώδη ρυθμό. Υπάρχουν τόσα πολλά gags σε κάθε επεισόδιο που πολλές φορές είναι αδύνατο να αφομοιωθούν τα πάντα, ως την παραμικρή λεπτομέρεια με την πρώτη παρακολούθηση. Ηθελμένα το «Robot Chicken» βομβαρδίζει το θεατή με τόσο μεγάλη ποσότητα πληροφορίας καλύπτοντας θεματολογίες από κάθε πηγή έμπνευσης της καθημερινότητας και όχι μόνο, έτσι ώστε να καλύπτουν κάθε γούστο και προτίμηση προσφέροντας πολλαπλά στρώματα χιούμορ.

Το “Robot Chicken” αποτελεί μοναδικό δείγμα κωμωδίας mash-up στην τεχνική του stop-motion, με αισθητική που παρομοιάζεται από το ευρύ κοινό με αυτή των σειρών του «South Park» και «The Simpsons». Διαθέτοντας μια ισχυρή δόση σάτιρας γεμάτη με βίαια και σεξουαλικά υπονοούμενα όπως οι προαναφερθείσες σειρές, καταφέρνει να προφέρει μια πολυεπίπεδη διασκέδαση στο θεατή. Αποτελεί μια αντιδραστική έκφραση στα σε νεοεμφανιζόμενα πολιτιστικά ήθη και σε κάθε μόδα που εξαπλώνεται στον κόσμο του σήμερα. Διοχετεύει στο θεατή ένα είδος «αναρχικής» χαράς η οποία εισβάλλει στο συναισθηματικό του κόσμο, παρασύροντάς τον στον ξέφρενο ρυθμό του.

Ήδη ένα χαρακτηριστικό μπορεί να διακριθεί εδώ. Καθιερώνει στον animation ένα βασικό στοιχείο μεταμοντερνισμού, την κωμωδία της δυσαρμονίας, όπου τα διαφορετικά κομμάτια κουλτούρας αναμειγνύονται και συνδυάζονται σε ένα παραληρηματικό αποτέλεσμα, άλλες φορές ξεκαρδιστικό, και άλλες σοκαριστικό ή ακόμα και απεχθές. Κατά κάποιο τρόπο, Η σειρά “Robot Chicken” αποτελεί το πρώτο μετά-Internet show της

τηλεόρασης, το οποίο συμβαδίζει με τους αστραπιαίους ρυθμούς της εποχής καταφέροντας να μαγνητίσει σε σύντομο χρονικό διάστημα την προσοχή του κοινού.

#### Εικόνες-καρέ από την ταινία



Εικόνα 205, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (00:47, s01e06)



Εικόνα 206, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (06:14, s01e06)



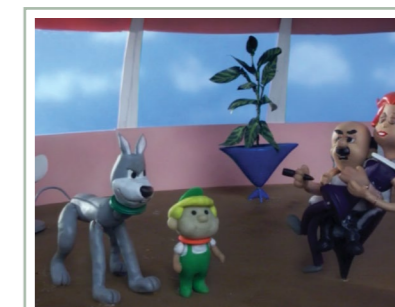
Εικόνα 207, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (10:13, s01e06)



Εικόνα 208, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (0:40, s01e07)



Εικόνα 209, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (05:05, s01e07)



Εικόνα 210, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (09:08, s01e07)



Εικόνα 211, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (01:17, s01e08)



Εικόνα 212, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (05:13, s01e08)



Εικόνα 213, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (09:42, s01e08)

## Τεχνική και Αισθητική

*«Σε αυτό που διαφέρουμε από τους περισσότερους ερμηνευτές, είναι ότι καλούμαστε να ερμηνεύσουμε μια μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων με κάθε ελεγχο και λεπτομέρεια από ότι μπορεί να φανταστεί κανείς»*

Burly JC Purves.

## Τεχνική και Αισθητική

### Προσωπική Υλοποίηση

#### Γενικά

Ο προσωπικός πειραματισμός του γράφοντα πάνω στη stop-motion τεχνική βασίστηκε εξολοκλήρου στην ανάλυση όλων εκείνων των στοιχείων που προέκυψαν από τη βιβλιογραφική και φιλομορφική μελέτη, η οποία παρουσιάζεται σε όλη την έκταση της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας. Λαμβάνοντας υπόψιν τις αναφερόμενες αρχές της εμπύχωσης (βλ. κεφάλαιο 2) και τις προκύπτουσες πρακτικές από την παρουσιαζόμενη ιστορική αναδρομή (βλ. κεφάλαιο 1), έλαβε χώρα η συγκεκριμένη πειραματική σχεδίαση. Προσομοιώνοντας το σύνολο της παραγωγικής διαδικασίας, όπου ακολουθείται στα επαγγελματικά καταξιωμένα στούντιο stop-motion εμπύχωσης (βλ. παράρτημα Ι) και εστιάζοντας σε τρία οπτικοακουστικά, πρότυπα έργα για το μέσο (βλ. κεφάλαιο 3), πραγματοποιήθηκε το σύνολο των διαδικασιών της προσωπικής δημιουργίας του τελικού προϊόντος.

Συνεπώς, η προσέγγιση του γράφοντα, του πειραματισμού της stop-motion εμπύχωσης περιλαμβάνει την έρευνα, το σχεδιασμό και την υλοποίηση μίας μικρού μήκους ταινίας με τίτλο “Yawn of the Metalhead”, δημιουργημένης με τη μελετώμενη τεχνική, η οποία αναλύεται στην παρούσα εργασία. Η συγκεκριμένη προσπάθεια αποτελεί συνέχεια ως προς την πλευρά της πρακτικής εφαρμογής της αναφερόμενης, θεωρητικής, βιβλιογραφικής και φιλομορφικής έρευνας των προηγούμενων κεφαλαίων. Προσφέρει πρακτικές και εμπειρικές γνώσεις οι οποίες συμβάλουν στην εξαγωγή των τελικών συμπερασμάτων για την εκπλήρωση των στόχων που έχουν τεθεί στην παρούσα εργασία.

Με τη χρήση απλών μέσων, όπως οικιακά υλικά για την κατασκευή των απαιτούμενων σκηνικών, απλών λαμπών γραφείου για φωτεινές πηγές, κοινής φωτογραφικής μηχανής SLR, πραγματοποιήθηκε η προσπάθεια αποτύπωσης μέρους της μαγευτικής αισθητικής των έργων των καταξιωμένων δημιουργών L.Starewitch, T.Burton-H.Selick, S.Green-M.Senreich. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι λόγω τεχνικών δυσκολιών, σχετικής απειρίας και λανθασμένης εκτίμησης του χρονοδιαγράμματος, ο γράφων κατάφερε να υλοποιήσει ένα μέρος του σεναρίου της ταινίας. Όντας ο μόνος ενασχολούμενος της συνολικής παραγωγής του πειραματικού έργου και κατανοώντας στην πορεία τη δυσκολία του εγχειρήματος αποφασίστηκε να πραγματοποιηθεί η εμπύχωση των σκηνών του έργου η οποία αντικατοπτρίζεται στις τέσσερις πρώτες σελίδες του σεναρίου με σκοπό να ολοκληρωθεί στο άμεσο μέλλον. Παρ’ όλα αυτά, θεωρείται ότι το μικρό κομμάτι του οπτικοακουστικού δείγματος της ταινίας “Yawn Of The Metalhead” αντιπροσωπεύει στο έπακρο τις αναλυόμενες αρχές και πρακτικές του πρώτου μέρους της συγκεκριμένης εργασίας και ολοκληρώνει με πλήρη επιτυχία τους αρχικούς της στόχους.

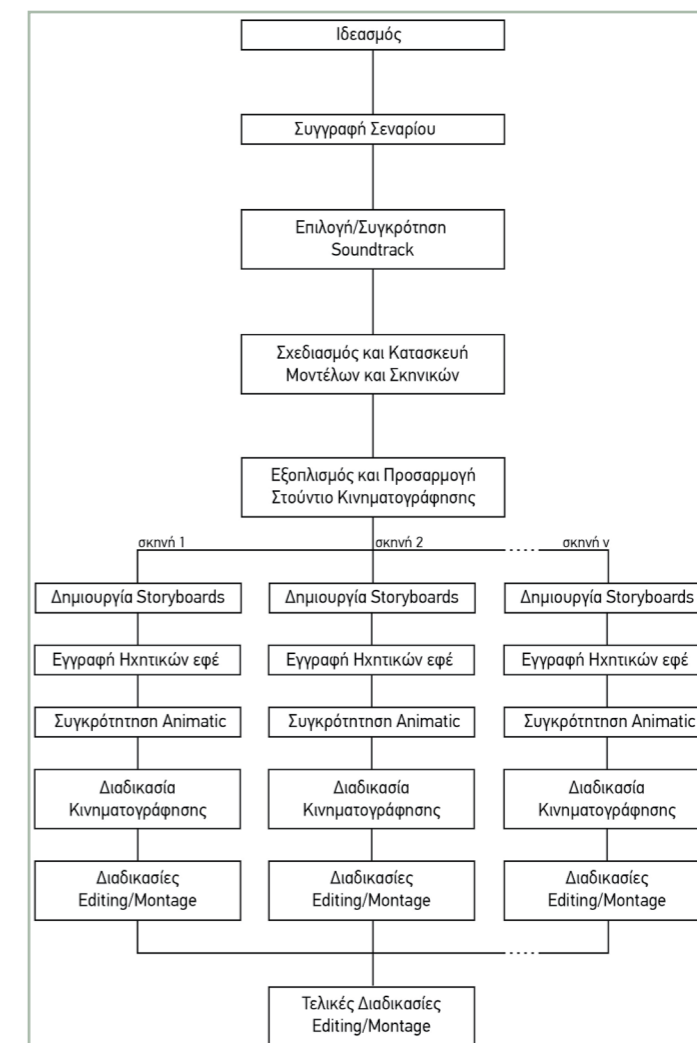
#### Διαδικασία υλοποίησης

Για την παραγωγή του προσωπικού οπτικοακουστικού έργου ακολουθήθηκε η δημιουργική διαδικασία η οποία αναπτύσσεται από τις επαγγελματικές παραγωγικές εταιρίες του μέσου (βλ. παράρτημα Ι). Η γενική προσέγγιση της παρουσιαζόμενης συριακής μεθόδου υπέστη κάποιες μετατροπές ως προς τη σειρά για τις συγκεκριμένες ιδιαιτερότητες που παρουσίασε η προσωπική παραγωγική διαδικασία. Αυτό συνέβη κυρίως για τους παρακάτω λόγους.

Για την δημιουργία του μέρους της μικρού μήκους ταινίας “Yawn Of The Metalhead”, το ανθρώπινο δυναμικό περιορίστηκε στον αριθμό του ενός ατόμου. Ο γράφων αποτέλεσε το μόνο εμπλεκόμενο στην παραγωγή, από τα αρχικά στάδια (συγγραφή σεναρίου, δημιουργία storyboard) έως τις τελικές φάσεις της μετα-παραγωγής (editing/montage). Μελετώντας τη γενική μέθοδο, η οποία ακολουθείται ως επί το πλείστον από τα επαγγελματικά στούντιο παραγωγής εμπύχωσης ταινιών και αντιμετωπίζοντάς τη σαν σύνολο, προέκυψε το εξής συμπέρασμα. Εκτός από τη φυσική, λειτουργική σημασία ως αναπόσπαστο μέρος της συνολικής δημιουργικής διαδικασίας, κάθε φάση αυτής αποτελεί και δίαιλο επικοινωνίας μεταξύ όλων των εμπλεκόμενων των παραγωγής. Συγκεκριμένα, η δημιουργία αναλυτικών storyboards, η πρώτες εγγραφές του συνόλου των

ήχων και η λεπτομερής συγκρότηση του animatic, εκτός από την καίρια σημασία τους στην υλοποίηση του τελικού οπτικοακουστικού έργου, αποτελούν το μέσο το οποίο κατευθύνει τους πολυάριθμους εμπλεκόμενους μίας παραγωγής εμπύχωσης στα επόμενα στάδια της διαδικασίας. Συνεπώς, για τη δημιουργία της ταινίας “Yawn Of The Metalhead”, λόγω του μονομελούς ανθρώπινου δυναμικού κρίθηκε σκόπιμο οι παραπάνω διαδικασίες να υποστούν μετατροπές ως προς την ανάλυση και τα χρονικά όρια. Χωρίς να αλλοιωθεί η λειτουργική σημασία των σταδίων αυτών και αφού ο ένας εμπλεκόμενος κατέχει την πλήρη γνώση της παραγωγής, κρίθηκε αναγκαίο οι παραπάνω διαδικασίες να περιοριστούν μόνο σε ότι αφορά την φυσική εξέλιξη για των ενεργειών ως το τελικό προϊόν.

Περαιτέρω, ο εξοπλισμός ο οποίος χρησιμοποιήθηκε για την διαδικασία των γυρισμάτων περιορίστηκε σε αυτοσχέδιες κατασκευές και απλά, οικιακά αντικείμενα (πάγκος εργασίας, όργανα μέτρησης, φωτεινές πηγές κ.τ.λ.) τα οποία δεν προορίζονται κατασκευαστικά για χρήση ως εργαλεία για την υλοποίηση ενός οπτικοακουστικού έργου εμπύχωσης μοντέλων. Επίσης, τα χρονικά περιθώρια για την υλοποίηση του συνόλου της παρούσας διπλωματικής εργασίας (θεωρητικό και πρακτικό κομμάτι) ήταν σαφώς μειωμένα σε σχέση με αυτά που καθορίζονται για τη δημιουργία ενός έργου μικρού ή μεγάλου μήκους stop-motion animation. Το χρονοδιάγραμμα το οποίο συντάχθηκε αρχικά, υπέστη μετατροπές στην πορεία καθώς εξελισσόταν η συνολική διαδικασία παραγωγής. Η δημιουργία ενός δείγματος φιλμ εμπύχωσης αποτέλεσε μια πρωτόγνωρη εμπειρία για το γράφοντα, παρουσιάζοντας σε όλο το πέρας της νέες απαιτήσεις, οι οποίες επηρέασαν τα χρονικά όρια των διαδικασιών καθιστώντας μη εφικτή την προγενέστερη, πλήρη, χρονική οργάνωση σε διακριτές περιόδους. Συνεπώς, λαμβάνοντας υπόψιν τους παραπάνω περιορισμούς, η διαδικασία παραγωγής για την προσωπική ταινία του γράφοντα πήρε την παρακάτω μορφή που παρουσιάζεται στο διάγραμμα.



Διάγραμμα 4, Διαδικασία παραγωγής προσωπικής ταινίας εμπύχωσης

Όπως παρατηρείται από το διάγραμμα απεικόνισης της μεθόδου αντιμετώπισης της διαδικασίας παραγωγής, η κύρια διαφοροποίηση από το γενικό πλάνο σειριακής εργασίας η οποία ακολουθείται, είναι η διάκριση σε φάσεις σύμφωνα με τις σκηνές του σεναρίου.

Αρχικά, δημιουργήθηκε το σενάριο με βάση τα προσωπικά ενδιαφέροντα του γράφοντος και τις επιλεγμένες αισθητικές, οι οποίες επηρεάζουν το τελικό οπτικοακουστικό προϊόν. Στην προγενέστερη φάση του Ιδεασμού κατασκευάστηκαν σκαριφήματα και σκίτσα με τα οποία οριστική η γενική εικόνα της ταινίας όπως η μορφή και διάταξη των σκηνικών, η κινήσεις των ηρώων μέσα στα πλάνα, η ροή της εξέλιξης του μύθου. Έπειτα επιλέχθηκε και μελετήθηκε η κύρια μουσική σύνθεση η οποία εκτείνεται σε όλο το πέρασμα της ταινίας σημειώνοντας κάποιες γενικές τροποποιήσεις όσον αφορά τη συνολική διάρκεια.

Έχοντας ένα γραπτό κείμενο το οποίο απαιτεί χρονοβόρα και λεπτομερή αποτύπωση των σκηνών με την τεχνική του stop-motion animation, χωρίς τη διάθεση εμπειρίας για ένα τέτοιο εγχείρημα, επιλέχθηκε η συνέχιση της διαδικασίας με βάση κάθε σκηνή ξεχωριστά. Έπειτα από την κατασκευή των κύριων σκηνικών και προσαρμογή του χώρου κινηματογράφησης, η παραγωγή συνεχίστηκε διαχωρίζοντας το σενάριο σε απλές σύντομες σκηνές και αντιμετωπίζοντας αυτές όσο ήταν δυνατό σε μεμονωμένες φάσεις. Με αυτόν τον τρόπο ο δημιουργός μελέτησε και αντιμετώπισε στη συνέχεια ορθότερα το εγχείρημα, φτάνοντας στην ολοκλήρωση ενός σεβαστού αριθμού σκηνών και κατά επέκταση, ενός ικανοποιητικού χρονικά οπτικοακουστικού έργου.

Η δημιουργία των storyboards, η επιμέλεια των ηχητικών εφέ καθώς η κινηματογράφηση και η μετα-παραγωγική επεξεργασία πραγματοποιήθηκαν ξεχωριστά με βάση τον αριθμό των αποτυπωμένων σκηνών. Η μέθοδος αυτή απαιτεί τον καλό σχεδιασμό της εργασίας και μελέτη εκείνων των παραμέτρων, οι οποίες επηρεάζουν τη συνολική ροή του μύθου. Έτσι, η θέση των σκηνικών, ο φωτισμός, η θέση λήψης των καρέ κρατήθηκαν στα επιθυμητά σημεία ώστε κάθε σκηνή να συνδέεται αισθητικά με την επόμενη, κρατώντας την προβαλλόμενη ατμόσφαιρα σε πανομοιότυπα επίπεδα για την επίτευξη της ομοιομορφίας και της φυσικής, ορθόδοξης εξέλιξης. Στο Παράρτημα II παρουσιάζονται αναλυτικά όλες οι ενέργειες κάθε φάσης της παραγωγής έως το τελικό αποτέλεσμα.

#### Συσχέτιση επιλεγμένων τεχνικών και αισθητικής

Η ανάλυση των τριών έργων προτύπων, η οποία παρουσιάστηκε στο τέταρτο κεφάλαιο, καθώς και η προσπάθεια δημιουργίας ενός έργου εμπύκωσης του γράφοντος, αποτέλεσαν τη βάση για την εξαγωγή τελικών συμπερασμάτων όσον αφορά τη συσχέτιση της τεχνικής με την προκύπτουσα αισθητική. Αν και η αισθητική εικόνα που δημιουργείται στο θεατή ενός stop-motion έργου και γενικότερα μιας κινηματογραφικής παραγωγής, δύσκολα οριοθετείται και ερμηνεύεται βάσει συγκεκριμένων μεθοδολογιών, γίνεται μια προσπάθεια οι παρουσιαζόμενες αναλύσεις, οι οποίες στηρίζονται βιβλιογραφία μελετητών, να τοποθετούνται όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικά. Η αισθητική εντύπωση διέπεται κυρίως από υποκειμενικά κριτήρια που έχουν να κάνουν με το χαρακτήρα, την ψυχολογία και τα προσωπικά βιώματα κάθε ατόμου, χωρίς να τίθενται περιορισμοί και να υφίστανται συγκεκριμένα «καλούπια». Συνεπώς, τα συμπεράσματα τα οποία αναγράφονται στην παρούσα εργασία, αποτελούν κυρίως απόψεις οι οποίες βέβαια δικαιολογούνται και στηρίζονται σε αναφορές ειδικευμένων μελετητών, αλλά δεν είναι απόλυτα και επιτρέπουν την περαιτέρω διερεύνηση αυτών.

Επιλέχθηκαν τρεις γενικές κατηγορίες, οι οποίες εστιάζουν στο στάδιο της κινηματογράφησης, αφορούν την τεχνική διαδικασία και αποτέλεσαν τον οδηγό για την κατανόηση του οπτικοακουστικού αποτελέσματος και ανάπτυξη εμπειριστωμένων απορροιών σχετικά με την αισθητική εντύπωση. Αυτές έχουν να κάνουν με το βασικό εξοπλισμό και εργασία, με τη σκηνοθεσία και μοντάζ και με το ύφος και την ατμόσφαιρα.[24] Σκοπός αυτής της ανάλυσης είναι να δώσει στον απλό αναγνώστη στοιχεία για την αποκρυπτογράφηση των αισθητικών ενός έργου εμπύκωσης κούκλας που παρακολουθεί και στον υποψήφιο δημιουργό τη δυνατότητα να κατευθύνει τις επιθυμητές αισθητικές του έργου του με βάση τις τεχνικές και σκηνοθετικές του επιλογές.

[24] Κατηγοριοποίηση με βάση τη μεθοδολογία που παρουσιάζεται στη διπλωματική εργασία του Παγιάτη Παναγιώτη (2007), Σχεδίαση Κινημένων Σχεδίων με βάση την Τεχνική Κατασκευής: Η Αισθητική της Άμμου, τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

#### Βασικός εξοπλισμός και εργασία

Η κατηγορία αυτή αφορά το βασικό τεχνικό εξοπλισμό που επιλέγεται κυρίως στη διαδικασία της κινηματογράφησης, καθώς στις σχεδιαστικές και κατασκευαστικές ιδιότητες του μέσου (μαριονέτες, σκηνικά) που χρησιμοποιούνται. Επίσης, έχει να κάνει με το βασικό τρόπο εργασίας όπως την κατανομή αρμοδιοτήτων και τα χαρακτηριστικά της εμπύκωσης μπροστά στο φακό του κινηματογραφικού μέσου. Το βάρος δόθηκε στα παρακάτω στοιχεία:

- Βασικός τεχνολογικός εξοπλισμός: Πρόκειται για το είδος των τεχνολογικών συσκευών που χρησιμοποιούνται σε μια παραγωγή και τις κινηματογραφικές δυνατότητες που προσφέρουν. Το σημαντικότερο εξ αυτών το κινηματογραφικό μέσο (φωτογραφική μηχανή, κάμερα) καθορίζει σε ένα μεγάλο βαθμό την οπτική ποιότητα του τελικού προϊόντος. Επίσης, υπολογιστικά μηχανήματα, είδη λογισμικών καθώς και κάθε μηχανικό αντικείμενο, το οποίο εξυπηρετεί συγκεκριμένες διεργασίες παίζει ρόλο στην σύνθεση της παρουσιαζόμενης αισθητικής. Τέτοιου είδους εξοπλισμός έχει να κάνει με τη χρονολογία δημιουργίας της κάθε παραγωγής, τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας καθώς και τους εκάστοτε χρηματικούς προϋπολογισμούς που τίθενται για κάθε stop-motion παραγωγή.

- Επιφάνεια εργασίας και κύρια σκηνικά: Αφορά την επιφάνεια πάνω στην οποία πραγματοποιείται η εμπύκωση και στο είδος και τις δυνατότητες των κύριων σκηνικών που διαμορφώνουν κάθε σκηνή. Χαρακτηριστικά όπως το μέγεθος, το βάρος, η πολυμορφικότητα, το υλικό κατασκευής επιδρούν σημαντικά στην τελική αισθητική. Για παράδειγμα μία μεγάλη επιφάνεια εμπύκωσης προσδίδει μεγαλύτερη ελευθερία και ανάπτυξη της κίνησης της αναπαριστώμενης δράσης αλλά συγχρόνως προϋποθέτει τη λεπτομερέστερη αναπαράσταση της κίνησης, την κατασκευή ανάλογου μεγέθους σκηνικών και τη δυσκολότερη εποπτεία του συνόλου του χώρου. Αναλόγως, ο όγκος των βασικών σκηνικών έχει λειτουργικά χαρακτηριστικά, τα οποία καθορίζουν τη δυσκολία της εμπύκωσης, έχοντας αντίκτυπο στο οπτικό αποτέλεσμα.

- Μοντέλα: Παρόμοια λειτουργικά χαρακτηριστικά με την επιφάνεια εργασίας και τα κύρια σκηνικά εντοπίζονται και στο είδος των μοντέλων που επιλέγονται να εμπυκωθούν. Το είδος του σκελετού καθώς και το σύνολο των υλικών που χρησιμοποιείται για την κατασκευή τους πρεσβεύουν την οπτική επίδραση στην προβαλλόμενη αισθητική στο θεατή. Η δυνατότητες της κινησιολογίας καθορίζουν τη ρεαλιστική αναπαράσταση των δράσεων, χαρακτηρίζουν τους ήρωες της ταινίας και βοηθούν στη γενική εξέλιξη της πλοκής. Το μέγεθος, η σταθερότητα, η πολυμορφικότητα είναι μερικοί παράγοντες οι οποίοι πρέπει να τεθούν υπόψη για την πετυχημένη αναπαράσταση του σεναρίου και την εξυπηρέτηση των σκηνοθετικών επιλογών.

- Βασικός τρόπος εργασίας: Αφορά τη γενική αντιμετώπιση της εμπύκωσης μπροστά στον κινηματογραφικό φακό. Έχει να κάνει με τον αριθμό των εμπλεκόμενων προσώπων και τις αρμοδιότητες του καθενός. Επίσης, οριοθετεί την τεχνική της εμπύκωσης με βάση τις επιλεγμένες μεθοδολογίες ως προς το χρόνο και την ποιότητα της λεπτομέρειας. Ο βασικός τρόπος εργασίας περιλαμβάνει κατά ένα μέρος τα δύο παραπάνω αναφερόμενα στοιχεία αφού σύμφωνα με αυτά καθορίζεται η διαθεσιμότητα των τεχνικών επιλογών. Έτσι, η μέθοδος εργασίας καθορίζει κατά ένα μεγάλο μέρος την τελική αισθητική, βάζοντας τα επιθυμητά όρια στα επίπεδα της λεπτομέρειας των αναπαριστώμενων δράσεων.

Βασικός εξοπλισμός και εργασία				
	Le Roman de Renard	The Nightmare Before Christmas	Robot Chicken	Yawn of the Metalhead
<b>Βασικός τεχνολογικός εξοπλισμός</b>	αναλογικές φωτογραφικές μηχανές (1930)	αναλογικές φωτογραφικές μηχανές και κάμερες, frame grabbers, Η/Υ (1990), μηχανοκίνητες βάσεις	ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, Η/Υ με εξειδικευμένα λογισμικά κινηματογράφησης και επεξεργασίας	ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, Η/Υ με βασικές λειτουργίες λογισμικών κινηματογράφησης και επεξεργασίας
<b>Επιφάνεια εργασίας, Κύρια σκηνικά</b>	διάφορα μεγέθη, ολόκληροι χώροι σε φυσικό μέγεθος, ογκώδεις λεπτομερή σκηνικά	πολλαπλές μεγάλες επιφάνειες, ογκώδεις σκηνικά με αποσπώμενα μέρη και μηχανισμούς	πολλαπλές επιφάνειες μέτρων διαστάσεων, επαναχρησιμοποιούμενα σκηνικά διαφόρων μεγεθών	ενιαία επιφάνεια διάστασης 125x90 cm, σκηνικά ορισμένου μεγέθους από οικιακά υλικά
<b>Μοντέλα</b>	διάφορα μεγέθη από φυσικό έως μινιατούρες, λεπτομερή κατασκευή, βαρείς δυσκίνητοι σκελετοί	διαφόρων διαστάσεων, ball and socket σκελετοί, χρήση καλουπιών	επαναχρησιμοποιούμενα έτοιμα μοντέλα, απλοί και ball and socket σκελετοί, χρήση καλουπιών	έτοιμα μοντέλα μικρού μεγέθους (10-15 cm)
<b>Βασικός τρόπος εργασίας</b>	ολιγομελές προσωπικό σε όλη τη διαδικασία, αλλαγές εκφράσεων με το χέρι απευθείας στα μοντέλα	πολυμελές προσωπικό σε μια σκηνή, όργανα μέτρησης, αντικατάσταση κεφαλιών, αλλαγές εκφράσεων με το χέρι απευθείας στα μοντέλα	ολιγομελές προσωπικό σε μια σκηνή (1-2), όργανα μέτρησης, προσθετα χάρτινα κομμάτια για αλλαγές εκφράσεων	ένας εμπολεκόμενος σε όλη τη διαδικασία, όργανα μέτρησης, έλεγχος σε οθόνη

Πίνακας 3, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Βασικός εξοπλισμός και εργασία

### Σκηνοθεσία και μοντάζ

Η ενότητα αυτή περιλαμβάνει τις βασικές σκηνοθετικές επιλογές, οι οποίες χαρακτηρίζουν την πλοκή της παρουσιαζόμενης ιστορίας, καθορίζοντας τα αισθητικά στοιχεία του συνόλου της ροής και του ρυθμού του έργου. Τα στοιχεία τα οποία αναλύονται αποτελούν βασικά σκηνοθετικά ζητήματα για κάθε δημιουργό εμπύκωσης μοντέλων, καθώς και τη γενική διαδικασία του montage. Έτσι καταγράφονται τα παρακάτω:

- **Εικόνα και ήχος:** Αφορά τις επιλογές των ειδών για το ακουστικό κομμάτι της ταινίας και τον συγχρονισμό αυτών με την εικόνα. Αναλόγως των αποφάσεων του δημιουργού, σχετικά με τις διαφορετικές σκοπιμότητες που εξυπηρετούν τα είδη των ήχων (διάλογοι, μουσική, ηχητικά εφέ), συνίσταται η οπτικοακουστική εικόνα της τελικής δημιουργίας. Λόγου χάριν, η επιλογή χρήσης διαλόγων εξυπηρετεί την εξέλιξη της πλοκής και δίνει επιμέρους στοιχεία για κάθε χαρακτήρα (π.χ. τονικότητα φωνής) αλλά συγχρόνως προϋποθέτει απαιτητικές διεργασίες όσον αφορά την ηχογράφηση και τον συγχρονισμό με την οπτική εικόνα του φιλμ. Αντίθετα, η απόφαση αποφυγής χρήσης του λόγου διευκολύνει την τεχνική διαδικασία παραγωγής αλλά απαιτεί τη λεπτομερέστερη οπτική αποτύπωση ώστε να εξελίσσεται ορθά ο μύθος με τα επιθυμητά χαρακτηριστώ. Σε ανάλογα πλαίσια λειτουργούν τα ηχητικά εφέ και η επιλεγμένη μουσική υπόκρουση.

- **Σύνθεση πλάνου:** Έχει να κάνει με τη μέθοδο που επιλέγει ο δημιουργός να παρουσιάσει το κάθε καρέ, έχοντας την ιδιότητα του σκηνοθέτη. Η επιλογές των γωνιών λήψεων, οι κινήσεις της κάμερας καθώς και τα χαρακτηριστικά προβολής καθορίζουν την προώθηση του έργου συμβάλλοντας στην οπτική εντύπωση. Για παράδειγμα η χρήση γενικών πλάνων, ενός τοπίου, ενός εσωτερικού χώρου δίνουν την εντύπωση της στατικότητας. Αντίθετα, χρησιμοποιώντας κοντινές λήψεις δημιουργείται μία ένταση εστιάζοντας στις αναπαριστώμενες δράσεις. Οι κινήσεις τις κάμερας, αν και αποτελούν απαιτητική μέθοδο σύνθεσης, αποπνέουν μια ζωντάνια και ελευθερία κάνοντας το κινηματογραφικό μέσο μέρος της πλοκής.

- **Σύνδεση πλάνων:** Αφορά τον τρόπο με τον οποίο οι διάφορες ακολουθίες των λήψεων συνδέονται μεταξύ τους σε ένα ενιαίο αποτέλεσμα. Σε συνδυασμό με ο προηγούμενο στοιχείο της σύνθεσης αποτελεί τη μέθοδο που εξελίσσεται η ιστορία, δημιουργώντας τα επιθυμητά συναισθήματα στο θεατή. Σύμφωνα με την προσέγγιση του θέματος, ο δημιουργός επιλέγει σε ποια σημεία θα κοπεί μια ακολουθία, ώστε να συνεχίσει μία άλλη. Οι τρόποι σύνδεσης πραγματοποιούνται στα τελικά στάδια της παραγωγής στη φάση του editing και

montage. Αναλόγως με τους σκοπούς του δημιουργού, κάθε σκηνή μπορεί να ενωθεί με την επόμενη με απλό κόψιμο (cut), fade in/fade out εφέ ή νέα στοιχεία, τα οποία δημιουργούνται για αυτό το σκοπό (μαύρη οθόνη, «χιόνια», παράλληλη προβολή κ.ά.). Οι τεχνικές αυτές επηρεάζουν σε αισθητικό επίπεδο το έργο, προσφέροντας συγκεκριμένα αποτελέσματα στο ρυθμό με την οπτική τους ποικιλία αναλόγως τον τρόπο χρήσης τους.

- **Πρόσθετα σκηνοθετικά εφέ:** Έχουν να κάνουν με κάθε προσέγγιση, η οποία διαφοροποιείται από τη συνήθη διαδικασία δημιουργίας μιας stop-motion εμπύκωσης μοντέλων και επηρεάζει το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα σε σκηνοθετικό επίπεδο. Ο σκηνοθέτης μπορεί να χρησιμοποιεί στοιχεία τα οποία δίνουν το προσωπικό του στίγμα στο έργο, προσεγγίζοντας με συγκεκριμένο τρόπο τη θεματολογία και δημιουργώντας επιπλέον αισθητικά στοιχεία. Τέτοιες διαδικασίες αφορούν κυρίως ειδικά και οπτικά εφέ (βλ. κεφάλαιο 3), τα οποία δημιουργούνται κατά το στάδιο της κινηματογράφησης και της επεξεργασίας. Αυτά μπορεί να περιλαμβάνουν από απλά συγκεκριμένα πλάνα που τονίζονται, χρήση φίλτρων στο φακό του μέσου, έως κατασκευές σκηνικών για συγκεκριμένες αποτυπώσεις και χρήση άλλων μορφών animation. Προ-ψηφιακής εποχής, ιδιαίτερα διαδεδομένα ήταν τα σκηνοθετικά τρικ με την κάμερα (ειδικά εφέ) κατά τη διαδικασία των γυρισμάτων. Αυτά μπορεί να αποτελούν από απλά αισθητικά στοιχεία «ωραιοποίησης», έως αναπόσπαστα μέρη της πλοκής της ταινίας. Χαρακτηριστικά είναι τα εφέ front και rear projection, όπου συνδυάζουν κινηματογραφημένα πλάνα, τα οποία προβάλλονται παράλληλα με τη live εικόνα. Συχνό φαινόμενο είναι ο συνδυασμός stop-motion και άλλων τεχνικών εμπύκωσης όπως αυτή του cel animation και της CGI τεχνολογίας. Οι εναλλακτικές λύσεις στην παράμετρο αυτή της σκηνοθεσίας είναι ανεξάντλητες αφού και αποτελούν προσωπικές ιδέες των καλλιτεχνών. Κάθε προσέγγιση, όπως είναι λογικό, αφήνει κάποια πρόσθετη εντύπωση στο έργο, χαρακτηρίζοντας το περιεχόμενο και το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα.

Σκηνοθεσία και μοντάζ				
	Le Roman de Renard	The Nightmare Before Christmas	Robot Chicken	Yawn of the Metalhead
<b>Εικόνα και ήχος</b>	αφήγηση, διάλογοι, λιγοστά ηχητικά εφέ, πηγαία μουσική ως μέρος πλοκής	διάλογοι, μονόλογοι με τη μορφή τραγουδιού, προσεγμένα ηχητικά εφέ, μουσική υπόκρουση σε ορισμένες σκηνές	διάλογοι, ηχητικά εφέ μουσική υπόκρουση σε ορισμένες σκηνές	ενιαία μουσική υπόκρουση, βασικά ηχητικά εφέ
<b>Σύνθεση πλάνου</b>	κυρίως σταθερή κάμερα σε κάθε σκηνή, χρήση κοντινών πλάνων για έμφαση	συνεχής κίνηση της κάμερας, πολλές αλλαγές στις γωνίες λήψης	σταθερή κάμερα, λίγες αλλαγές γωνιών λήψης	σταθερά πλάνα σύντομης διάρκειας σε κάθε σκηνή
<b>Σύνδεση πλάνων</b>	άμεσες μεταβάσεις από ένα πλάνο στο άλλο, χρήση μαύρης οθόνης, εφέ fade out	διαδοχικές μεταβάσεις, ομαλά περάσματα, χρήση fade in/out,	γρήγορες μεταβάσεις, εναλλαγή ανεξάρτητων σκηνών, εφέ μετάβασης («χιόνια»)	ομαλές μεταβάσεις, παράλληλα πλάνα, χρήση εφέ fade out έμφαση σε μουσική για εναλλαγή σκηνών
<b>Πρόσθετα σκηνοθετικά εφέ</b>	κινούμενα background, μικρή χρήση cel animation	σκηνοθετικά τρικ με κάμερα, front/rear projection, double exposure, μικρή χρήση cel animation	δημιουργία οπτικών εφέ στο montage	χρήση ψηφιακών εφέ στο montage

Πίνακας 4, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Σκηνοθεσία και μοντάζ

Ύφος και την ατμόσφαιρα.

Πρόκειται για τις δύο παραμέτρους που συνθέτουν κατά κύριο λόγο την αισθητική του τελικού οπτικού προϊόντος. Αποτελούν ένα συνονθύλευμα όλων εκείνων των στοιχείων, των τεχνικών και των μεθοδολογιών που λαμβάνονται υπόψη για την παραγωγή του έργου εμπύκωσης. Βάσει αυτών σχηματίζονται τα επίθημα γνωρίσματα του φιλμ, τα οποία το χαρακτηρίζουν και επικοινωνούν με το θεατή. Τα κύρια στοιχεία που δίνεται προσοχή είναι τα ακόλουθα:

- **Οπτικό ύφος:** Αφορά την εντύπωση που σχηματίζεται στο θεατή με βάσει την αίσθηση της

όρασης. Περιλαμβάνει την εξωτερική εμφάνιση των μοντέλων και σκηνικών, βάσει των τονικοτήτων και των σχηματιζόμενων υφών. Στις περισσότερες των περιπτώσεων, ο δημιουργός έχει από την αρχή μια χαρακτηριστική εικόνα για το οπτικό αποτέλεσμα του έργου που θα πραγματοποιήσει και βάσει οράματος προσαρμόζει την όλη διαδικασία παραγωγής. Περαιτέρω, χαρακτηριστικά του οπτικού ύφους μπορούν να θεωρηθούν η παραστατικότητα, η δυναμική της εικόνας, οι στιλιστικές επιλογές. Αν και μπορεί να θεωρηθεί ο κύριος εκφραστής της αισθητικής του έργου, αφού χαρακτηρίζει τη γενική ατμόσφαιρα που αποπνέετε, εν τούτης πρέπει να συνυπολογιστεί μαζί με τα παρακάτω στοιχεία.

- **Κίνηση:** Χαρακτηρίζει τη ροή του έργου βάση των αποτυπωμένων δράσεων των μοντέλων. Στηρίζεται στην αρχή της προβολής στην οθόνη των 24ων καρέ το δευτερόλεπτο και αποτελεί την ουσία του κινηματογράφου εμπύκωσης. Μπορεί να χαρακτηριστεί από ρεαλισμό, ένταση, διακύμανση, εκφραστικότητα, ακόμα και στατικότητα. Έχει άμεση σχέση με τη χρήση των φυσικών αρχών (βλ. κεφάλαιο 2) και αποτελεί κύριο στοιχείο της εξέλιξης της παρουσιαζόμενης ιστορίας. Βάσει της κίνησης ο θεατής αφομοιώνει κάθε πτυχή του μύθου και κατευθύνεται, με τον προσδοκώμενο τρόπο του δημιουργού, προς τα συμπεράσματα της πλοκής.

- **Φωτισμός:** Αφορά το είδος των φωτεινών πηγών που χρησιμοποιείται στην διάρκεια της κινηματογράφησης. Οι χρωματικές αποχρώσεις που δημιουργεί ο φωτισμός αναδεικνύουν τους χαρακτήρες της ταινίας, προωθώντας το μύθο βάσει των επιθυμητών εξελίξεων. Πέρα από τη βασική μορφολογία των φωτεινών πηγών, χρησιμοποιούνται διάφορων ειδών τεχνικές έτσι ώστε ο δημιουργός να αναδείξει το οπτικό αποτέλεσμα. Η δημιουργία σκιών, οι εναλλαγές, οι αντιθέσεις είναι μερικά χαρακτηριστικά τα οποία αναδεικνύουν το περιεχόμενο ου μύθου ερεθίζοντας την οπτική αντίληψη του θεατή.

- **Προσέγγιση του θέματος:** Αναφέρεται στους τρόπους με τους οποίους ο καλλιτέχνης επιλέγει να παρουσιάσει την ιστορία του. Οι κύριες αποφάσεις συνήθως παίρνονται από τα πρώτα στάδια της φάσης της προ-παραγωγής και μετασχηματίζονται σύμφωνα με τις ανάγκες και τους περιορισμούς που παρουσιάζονται σε όλο το πέρασ της διαδικασίας. Η αντιμετώπιση του θέματος επηρεάζει καίρια το τελικό οπτικό ύφος, τη συνολική φυσιογνωμία δηλαδή του έργου, έχοντας επιπτώσεις στα αισθητικά χαρακτηριστικά και στο ρυθμό της κίνησης. Σύμφωνα με αυτή, πραγματοποιούνται οι τελικές σκηνοθετικές επιλογές (π.χ. τεχνικές κινηματογράφησης, montage) που οδηγούν σε συγκεκριμένες οπτικές εντυπώσεις. Ταυτόχρονα, προσέγγιση του θέματος έχει άμεση σχέση με τις επικοινωνιακές προθέσεις του δημιουργού, τα μηνύματα που επιθυμεί να περάσει στο απευθυνόμενο κοινό, τις εμπορικές επιδιώξεις και γενικότερα φανερώνει τους λόγους για τους οποίους παράχθηκε η συγκεκριμένη ταινία. Το σύνολο των χαρακτηριστικών του φιλμ μπορεί να προβλέπει στην απόδοση κάποιου κοινωνικού μηνύματος, να εκφράζει απόψεις πάνω σε γεγονότα της επικαιρότητας, να εμβαθύνει στην ψυχολογία μέσω εστίασης στους χαρακτήρες ή απλά να αποτελεί έναν πειραματισμό με τα τεχνικά μέσα προωθώντας μια ιστορία. Κάθε προσέγγιση έχει διαφορετικά αισθητικά αποτελέσματα στο παραγόμενο έργο αναλόγως τις προθέσεις του δημιουργού, χαρακτηρίζοντας το από γενικό ψυχαγωγικό προϊόν έως μια υποκειμενική ματιά σε συγκεκριμένα ζητήματα.

Ύφος και Ατμόσφαιρα				
	Le Roman de Renard	The Nightmare Before Christmas	Robot Chicken	Yawn of the Metalhead
<b>Οπτικό ύφος</b>	ρεαλιστικές υφές και τονικότητες απουσία κοντράστ	έντονες αντιθέσεις, παραμυθένια ατμόσφαιρα, έντονες τονικότητες	«καρτουνίστικη» αισθητική διάφορες τονικότητες	σκοτεινή ατμόσφαιρα, ενιαίες τονικότητες
<b>Κίνηση</b>	ρεαλιστική ενιαία κίνηση, χωρίς πολλές διακυμάνσεις, παλλόμενη κίνηση σε λίγα πλάνα	ομαλή ρεαλιστική κίνηση, παραρσιαζόμενη σαν χορογραφία, ζωντάνια	ρεαλιστική κίνηση, έντονα εκφραστική, οικειοθελής σπασμωδικότητα χρήση υπερβολής	ρεαλιστική κίνηση, χωρίς πολλές διακυμάνσεις, στατικότητα
<b>Φωτισμός</b>	ενιαίος φωτισμός λίγες εναλλαγές από εξωτερικούς σε εσωτερικούς χώρους	χρήση πολλαπλών πηγών, έντονη αντίθεση, φωτεινές πηγές ως μέρος των σκηνικών	ενιαίος φωτισμός σε κάθε σκηνή	ενιαίος φωτισμός σχεδόν σε όλη τη διάρκεια του έργου
<b>Προσέγγιση του θέματος</b>	Πρωώθηση της ιστορίας, εστίαση στον χαρακτήρα, συμβολισμός	έμφαση στο συναίσθημα, εστίαση στη διαφορετικότητα χαρακτήρων, κοινωνικό μήνυμα	σάτιρα επικαιρότητας, σλάπστικ αισθητική, ιλιγγιώδης ρυθμός	Πρωώθηση της ιστορίας, έμφαση στο soundtrack, αισθητική προσέγγιση cult ταινιών

Πίνακας 5, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Ύφος και Ατμόσφαιρα



## Συμπεράσματα

*«Έχει αποδειχθεί ότι οι ΠΑΛΙΕΣ μηχανές Kodak ενδείκνυνται για χρήση σε stop-motion παραγωγές, όσον αφορά τη λειτουργία του zoom. Συμπέρασμα: Η γριά Kodak έχει το ζουμ-ιν»*

*Λαϊκό Ανέκδοτο.*

## Συμπεράσματα

### Σύνοψη: Τελικά συμπεράσματα

**Η** τεχνική της stop-motion εμπύκωσης διαφοροποιείται από τις υπόλοιπες τεχνικές Παραστατικής Κινηματογραφίας ως προς ένα θεμελιώδες στοιχείο. Οι ήρωες και τα περιβάλλοντα στα οποία δρουν έχουν πραγματική υπόσταση, λαμβάνοντας χώρο στο ρεαλιστικό περιβάλλον. Σε αντίθεση με τις υπόλοιπες τεχνικές (cel, CGI), οι πρωταγωνιστές καθώς και κάθε αντικείμενο έχει τρισδιάστατη απτή μορφή με την οποία ο κάθε εμπυκωτής έρχεται σε επαφή κατά την εμπύκωση. Η άμεση αυτή αλληλεπίδραση προσδίδει στο δημιουργό «το ρόλο ενός θεού», έχοντας πλήρη έλεγχο της εκφραστικότητας, των κινήσεων και της δημιουργίας χαρακτήρων, οι οποίοι δρουν και αισθάνονται σε ένα μικρόκοσμο. Επίσης, η τεχνική προσφέρει την εφαρμογή των δυνατοτήτων του «κανονικού» κινηματογράφου, όπως οι κινήσεις και τεχνικές επιλογές του κινηματογραφικού μέσου, η προσαρμογή της σκηνής, οι επιλογές φωτισμού ακόμα και επιλογές στην υποκριτική των ηρώων. Ο animator Mike Belzer υποστηρίζει πως σε πολλές περιπτώσεις οι εμπυκωτές είναι «ντροπαλοί ηθοποιοί», οι οποίοι βρήκαν διέξοδο στην τεχνική του stop-motion ώστε να εκφραστούν μπροστά στην κάμερα χωρίς να φαίνονται.[25]

Η stop-motion τεχνική στον κινηματογράφο εμπύκωσης κατέχει πάνω από εκατό χρόνια ιστορίας, μέσα από τα οποία εξελίχθηκε και έφτασε τις δυνατότητες του σήμερα. Ρόλο σε αυτή την ανάπτυξη έπαιξε σαφώς η εξέλιξη της τεχνολογίας, καθώς και κάθε πολιτικό και κοινωνικό φαινόμενο που ευνόησε ή περιόρισε την καλλιέργεια των τεχνών. Αρχίζοντας σαν μία πειραματική τεχνική μέσα σε live-action ταινίες, χρησιμοποιήθηκε κυρίως για την παρουσίαση ειδικών εφέ σε ταινίες φαντασίας, δημιουργώντας ένα καινούριο οπτικό ύφος το οποίο επηρέασε όλο το είδος της τέχνης. Δημιουργοί όπως οι Willis O'Brien και Ray Harryhausen αποτέλεσαν πρότυπα της stop-motion εμπύκωσης και τη βάση για την περαιτέρω ανάπτυξή της. Τα πρώτα ολοκληρωμένα δείγματα ταινιών παρουσιάστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 1930, με κύριο εκπρόσωπο των Ρώσο εμπυκωτή Ladislav Starewitch και δημιουργίες αξιοσημείωτων έργων με ιδιαίτερη αισθητική εντύπωση.

Η παραγωγή stop-motion ταινιών εμπύκωσης συχνά θα έχει πολλά χρόνια λήθαργου μεταξύ τους, λόγω της χρονοβόρας φύσης της μεθόδου, καθώς και των παγκόσμιων αναταραχών που εμποδίσαν την ανάπτυξη των τεχνών. Με το πέρας των χρόνων και την εισχώρηση της τηλεόρασης σε κάθε οικιακό χώρο, η τεχνική προσαρμόστηκε στις τηλεοπτικές παραγωγές φέροντας δείγματα μεγαλύτερης χρονικής διάρκειας, με μια πιο ελεύθερη τεχνική για την οπτική απεικόνιση των δράσεων, παίρνοντας μια απλοποιημένη μορφή. Η ανάπτυξη των τεχνικών με υπολογιστή στη δεκαετία του 1980, με την ταυτόχρονη τάση για οικονομικές παραγωγές έφεραν μια εφήμερη παρακμή της τεχνικής, επισκιάζοντας αυτή, η CGI τεχνολογία με τα πρωτότυπα για την εποχή και εντυπωσιακά αποτελέσματα. Αντίθετα με το δυτικό κόσμο, στα ανατολικά ευρωπαϊκά στούντιο, όπως στην Τσεχοσλοβακία, η τάση αυτή δεν βρήκε ιδιαίτερα πρόσφορο έδαφος, επιλέγοντας να κρατηθεί ατόφια η stop-motion τεχνική. Κατέχοντας μακρά ιστορία στο παραδοσιακό κουκλοθέατρο, το οποίο αποτέλεσε πρόδρομο της stop-motion εμπύκωσης, διατηρήθηκε η λυρική φύση, επιμένοντας στην προβολή των παραδοσιακών μέσων. Κύριος εκπρόσωπος της «τσεχικής σχολής», ο δημιουργός Jiri Trnka με πολλά δείγματα stop-motion εμπύκωσης, τα οποία διαδόθηκαν σε όλο τον κόσμο. Πίσω στη δύση, η κυκλοφορία του έργου των Tim Burton και Henry Selick, "The Nightmare Before Christmas", στις αρχές της δεκαετίας του 1990, ήρθε την κατάλληλη στιγμή, να «αναστήσει» την εμπύκωση μοντέλου. Το φιλμ αυτό έδειξε ότι η παραδοσιακή τεχνική του stop-motion μπορεί να συνυπάρξει με τις νέες τεχνολογίες, έτσι ώστε να μην χάνει τα χαρακτηριστικά της και την ιδιαίτερη αισθητική της. Η ψηφιακή εποχή έφερε βελτιώσεις και παρείχε ευκολίες στο σύνολο του μέσου, επηρεάζοντας ταυτόχρονα και το αισθητικό αποτέλεσμα.

Η εμφάνιση όλο και περισσότερων κινηματογραφικών δειγμάτων με τη χρήση της stop-motion τεχνικής, επιβεβαιώνει μια συναρπαστική τάση σε δημιουργούς και κοινό για την προτίμηση των stop-motion φιλμ και αποδεικνύει ότι η τεχνική αυτή έχει πραγματικά ωριμάσει. Η χρήση της CGI τεχνικής μέσα στα δείγματα εμπύκωσης μοντέλων μπορεί να παραλληλιστεί με τη χρήση του stop-motion στο live-action

[25] Henry Selick (1993), "The Nightmare before Christmas: Making of", Touchstone Pictures, Skellington Productions Inc.

κινηματογράφο παλαιότερα, όσον αφορά τα special effects. Ο stop-motion εμπυκωτής επιλέγει τη χρήση των υπολογιστών θέλοντας να τονίσει κάποιες ενέργειες ή καταστάσεις στην εξέλιξη της ιστορίας του, οι οποίες με την παραδοσιακή μέθοδο ίσως να μην ικανοποιούν το προσδοκώμενο ή να απαιτούν μακροχρόνια εργασία. Είναι φυσιολογικό και επιθυμητό με την πάροδο των χρόνων και την εξέλιξη της τεχνολογίας να επηρεάζονται οι μέθοδοι και τεχνολογίες για κάθε παραγωγική διαδικασία, χωρίς να σημαίνει ότι χάνουν την αυθεντικότητά και τη μοναδικότητά τους.

Όπως γίνεται αντιληπτό σε όλη την έκταση της εργασίας, η stop-motion τεχνική μοντέλου δεν περιορίζεται μόνο στον κανόνα της χρήσης της προβολής των 24ων καρέ το δευτερόλεπτο. Το οπτικό αποτέλεσμα προϋποθέτει τη μελέτη και εφαρμογή αρχών και θεωριών, οι οποίες έχουν να κάνουν με το ρεαλισμό, την ερμηνεία και την επιδιωκόμενη ατμόσφαιρα. Η δημιουργία αισθητικών στοιχείων βασίζεται στην προσαρμογή των «12 Αρχών της Disney» σε πρακτικές διαδικασίες της εμπύκωσης μοντέλου, αναδεικνύοντας τα στοιχεία κάθε δράσης τα οποία θα τη μεταμορφώσουν σε ζωντανή πράξη με τα κατάλληλα εκφραστικά μέσα. Το φάσμα που καλύπτουν οι κανόνες αυτοί έγκειται στη μελέτη των κινήσεων που πραγματοποιούνται στον πραγματικό κόσμο και στη μεταφορά τους μπροστά στον κινηματογραφικό φακό, πάνω σε μοντέλα με συγκεκριμένα κατασκευαστικά χαρακτηριστικά, συνυπολογίζοντας τις σκηνοθετικές ιδιαιτερότητες που εξυπηρετούν την προώθηση της ιστορίας. Χωρίζοντας κάθε ολοκληρωμένη δράση, η οποία παρουσιάζεται στο σενάριο, σε διακριτές φάσεις βάσει της χρονικής ανάπτυξης, ο δημιουργός αποτυπώνει ορθότερα την οπτική εξέλιξη του μύθου τονίζοντας τα επιθυμητά σημεία. Συνεπώς, ο σκοπός των κανόνων αυτών είναι ο συνδυασμός της θεωρίας ρεαλιστικής απεικόνισης με τις δυνατότητες της τεχνικής εμπύκωσης για την παραγωγή οπτικοακουστικών δειγμάτων με τα επιθυμητά αληθοφανή αισθητικά στοιχεία.

Πέρα από την οπτική σύνθεση, αναπόσπαστο κομμάτι της αισθητικής που προκύπτει, είναι η χρήση ηχητικών θεμάτων, τα οποία συνδυάζονται με τη ροή της εξέλιξης προσδίδοντας λειτουργικά χαρακτηριστικά και καλλιτεχνικές διεξόδους έκφρασης του ωραίου. Ο ήχος δημιουργεί έναν ολόκληρο κόσμο γύρω από τους χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα δράσης παρουσιάζοντας τις πτυχές της ταινίας εμπύκωσης, οι οποίες κατευθύνουν το θεατή στην εξερεύνηση της παρουσιαζόμενης πλοκής.

Όσον αφορά τη διαδικασία παραγωγής μιας ταινίας εμπύκωσης μοντέλων από τους επαγγελματίες, ακολουθείται μια σειριακή αντιμετώπιση χωρισμένη σε τρεις κύριες κατηγορίες: την προ-παραγωγή, την παραγωγή και η μετα-παραγωγή. Κάθε κατηγορία απαρτίζεται από συγκεκριμένες φάσεις, οι οποίες συνθέτουν ένα ολοκληρωμένο έργο του μέσου και απαιτούν συγκεκριμένες ειδικότητες εμπειρου και πολυάριθμου ανθρώπινου δυναμικού, τεχνολογικό εξοπλισμό και ένα σεβαστό χρονικό διάστημα που θα αναπτυχθούν οι διεργασίες. Σύμφωνα με τους ειδικούς, πέρα από τις γνώσεις και τα απαραίτητα άλκη στοιχεία, η τέχνη του stop-motion animation, χρειάζεται υπομονή, συγκέντρωση και τήρηση των βασικών θεωριών κίνησης. Η απαιτητικότερη φάση της παραγωγής, όπως διαπιστώθηκε στα προηγούμενα κεφάλαια και μέσω της προσωπικής πειραματικής διαδικασίας, είναι αυτή της κινηματογράφησης η οποία είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με της αρχές τις εμπύκωσης όπως προ-ειπώθηκαν.

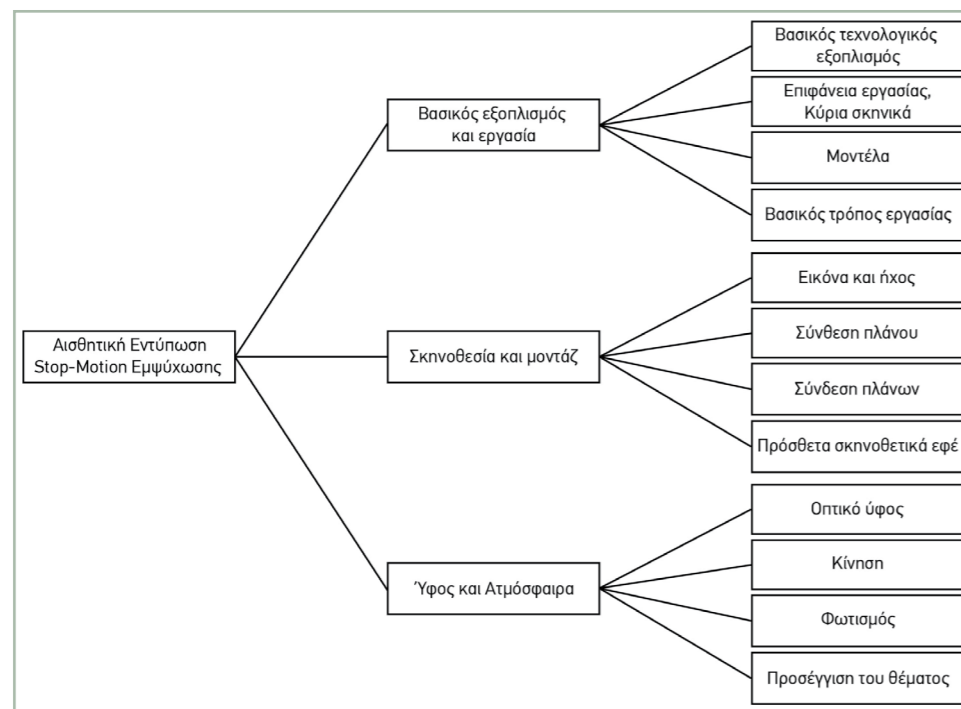
Οι θεωρίες και μεθοδολογίες που παρουσιάστηκαν, βρήκαν αντίκτυπο μέσα από την ανάλυση τριών έργων προτύπων για την τεχνική του μέσου, σύμφωνα με το γράφοντα. Η επιλογή των έργων βασίστηκε σε υποκειμενικά κριτήρια προτίμησης και γούστου, αλλά και στα διαφορετικά χαρακτηριστικά που διακρίνουν αυτές τις παραγωγές, σύμφωνα με τη χρονολογία παραγωγής, το χρησιμοποιούμενο εξοπλισμό και τις προκύπτουσες οπτικοακουστικές αισθητικές. Σκοπός των αναλύσεων αυτών ήταν να μελετηθεί η εφαρμογή των παραπάνω σε ένα ολοκληρωμένο έργο και να σημειωθούν εκείνα τα στοιχεία που ορίζουν την αισθητική εντύπωση του θεατή, σύμφωνα με τις παραγωγικές τεχνικές.

Με βάση όλα τα παραπάνω επιχειρήθηκε η προσωπική προσπάθεια του γράφοντος για δημιουργία μικρού αποσπάσματος ολοκληρωμένου οπτικοακουστικού υλικού, με τη χρήση των αναφερόμενων θεωριών, μεθοδολογιών και συμπερασμάτων ως οδηγό εκπλήρωσης του στόχου. Μέσα από όλη τη διαδικασία έγινε η εξαγωγή συμπερασμάτων τα οποία αφορούν την όλη τεχνική προσέγγιση και τη δημιουργία των αισθητικών, βάσει της συνολικής έρευνας. Αυτά εντοπίζονται στα παρακάτω σημεία.

Η παρουσιαζόμενη σειριακή μέθοδος παραγωγής (βλ. Παράρτημα Ι) προϋποθέτει την εμπλοκή μεγάλου αριθμού ατόμων συγκριμένων ειδικοτήτων και χρήση ειδικού τεχνολογικού εξοπλισμού. Η λεπτομερής σχεδίαση και παρουσίαση κάθε φάσης, εκτός από τη λειτουργική της σημασία, παίζει το ρόλο του δίαυλου επικοινωνίας ανάμεσα στους εμπλεκόμενους, οι οποίοι ασχολούνται με συγκεκριμένες διεργασίες. Έτσι, στην περίπτωση της προσωπικής προσπάθειας υπήρξαν μετατροπές στη σειρά των διακριτών φάσεων, αλλά και στη λεπτομέρεια των εργασιών που περιλαμβάνουν αυτές. Ο γράφων, όντας ο μόνος εμπλεκόμενος στην παραγωγή, είχε τον πλήρη έλεγχο κάθε φάσης, ακολουθώντας το δικό του όραμα για το οπτικό αποτέλεσμα, οριοθετώντας τους απαραίτητους περιορισμούς και τα επιθυμητά χαρακτηριστικά που διέπουν το τελικό προϊόν.

Βάρος δόθηκε στη διαδικασία της κινηματογράφησης, η οποία πρεσβεύει την κύρια οπτική αισθητική και διέπεται από κανόνες και μεθοδολογίες. Συγκεκριμένα, μέσα από πειραματισμούς στη ροή της κίνησης, η οποία βασίζεται στις «Αρχές της εμψύχωσης», έγινε κατανοητή η σύνδεση της τεχνικής με την αισθητική απεικόνιση. Τα διαστήματα κάθε μικρής κίνησης ανάμεσα στα καρέ προϋποθέτουν λεπτομερή μελέτη σύμφωνα με το είδος της δράσης, την ένταση και την επιθυμητή οπτική επικοινωνία που θέλει να πετύχει ο δημιουργός. Ιδιαίτερα σημαντικά στοιχεία αποτελούν και οι χρονικές περίοδοι ακινησίας οι οποίες εξυπηρετούν στο ρεαλισμό. Η προσεκτική αντιμετώπιση της κινησιολογίας και η μελέτη αυτής σαν σύνολο προβλέπει στην ορθή εξέλιξη της ιστορίας και στην κατεύθυνση της προσοχής στα επιθυμητά σημεία, κάνοντας κατανοητό στο θεατή το περιεχόμενο του σεναρίου.

Το σύνολο το στοιχείων που συνθέτουν το τελικό αποτέλεσμα ενός stop-motion έργου μπορεί να διαχωριστεί σε τρεις γενικές κατηγορίες, οι οποίες περιλαμβάνουν παραμέτρους που χαρακτηρίζουν το χρησιμοποιούμενο εξοπλισμό, της τεχνικής προσέγγισης και το όραμα του δημιουργού. Αυτές συγκεντρώνονται στο παρακάτω διάγραμμα.



Διάγραμμα 5, Στοιχεία αισθητικής εντύπωσης ενός προϊόντος stop-motion εμψύχωσης

Όσον αφορά το περιεχόμενο της προσωπικής προσέγγισης του σεναρίου του οπτικοακουστικού δείγματος, η θεματολογία κινήθηκε γύρω από τις ταινίες τρόμου του live-action κινηματογράφου, οι οποίες αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης, όπως αναφέρεται στην Προσωπική Υλοποίηση (Παράρτημα ΙΙ). Χαρακτηριστικό στοιχείο αυτών των ταινιών είναι η διακωμώδη μακάβριων καταστάσεων με χρήση της υπερβολής και ενός ιδιότυπου χιούμορ το οποίο κατέχει φανατικό κοινό. Περαιτέρω δε, η συγκεκριμένες επιλογές της εξέλιξης της ιστορίας προβλέπουν στη συνέχιση και ολοκλήρωση του περιγραφόμενου σεναρίου με τη stop-motion τεχνική.

Η αποτύπωση των σκηνών δράσεων που ακολουθούν αποτελούν μία πρόκληση για το δημιουργό όντας απαιτητικότερες και πιο περίπλοκες από τεχνική απόψεως. Σκοπός είναι με την ολοκλήρωση της ταινίας "Yaww Of The Metalhead", ο δημιουργός να αναπτύξει τις επιδεξιότητες εκείνες που χαρακτηρίζουν έναν stop-motion animator με μακροπρόθεσμο στόχο της παραγωγή περισσότερων οπτικοακουστικών δειγμάτων.

Όπως ειπώθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, ίσως είναι ασύμφορο να εκφραστεί οποιαδήποτε γενική μεθοδολογία η οποία να αφορά την αισθητική εντύπωση. Οι αισθητικοί κανόνες διέπονται κυρίως από υποκειμενικά κριτήρια που διαφοροποιούνται από άνθρωπο σε άνθρωπο, χωρίς να τίθενται περιορισμοί και να υφίστανται συγκεκριμένη οριοθέτηση. Συνεπώς, τα αναγραφόμενα συμπεράσματα, τα οποία απορρέουν βάση αισθητικής δεν έχουν απόλυτο χαρακτήρα και δεν αποτελούν κάποιο οδηγό ώστε να παραχθεί ένα ολοκληρωμένο οπτικοακουστικό προϊόν με χαρακτηριστικά stop-motion εμψύχωσης. Αποτελούν βέβαια προτάσεις οι οποίες βασίζονται σε αιτιολόγηση αναφορών ειδικευμένων μελετητών και επίσημων βιβλιογραφιών. Σκοπός είναι να δοθούν στον αναγνώστη στοιχεία για την αποκρυπτογράφηση των αισθητικών ενός έργου εμψύχωσης κούκλας, που επιτρέπουν την περαιτέρω διερεύνηση των στοιχείων που απαρτίζουν το μαγικό κόσμο του stop-motion animation.

## Παράρτημα I

Παραγωγική διαδικασία μιας ταινίας εμφύκωσης κούκλας

## Παράρτημα Ι: Παραγωγική Διαδικασία

(Ανάλυση όλων το σταδίων της διαδικασίας παραγωγής όπως παρουσιάζεται στην πληροψηφία των καταξιωμένων στούντιο παραγωγής *stop-motion* ταινιών.)

Για την παραγωγή μιας ταινίας εμπύκωσης, με τη χρήση της *stop-motion* τεχνικής, ακολουθείται μία σειριακή αντιμετώπιση, η οποία περιλαμβάνει διαφόρων ειδών δημιουργικές προσεγγίσεις, από μια πληθώρα ανθρώπων διαφορετικών ειδικοτήτων. Η γενική διαδικασία από τα πρώτα χρόνια ανάπτυξης του *stop-motion animation* παραμένει η ίδια. Μία ιδέα μεταμορφώνεται σε γραπτό κείμενο, το οποίο έπειτα από προσεκτικό σχεδιασμό, γίνεται εικόνες και αυτές ένα πλήρες οπτικοακουστικό προϊόν. Φυσικά με την πάροδο των χρόνων και την ανάπτυξη της τεχνολογίας, τα χρησιμοποιούμενα μέσα για το σκοπό αυτό άλλαξαν. Οι αναλογικές διαδικασίες έδωσαν τη θέση τους στη νέα ψηφιακή εποχή, κάνοντας ευκολότερες τις δημιουργικές ενέργειες, ανοίγοντας νέους ορίζοντες για την τεχνική. Κρατώντας ανέπαφο το χαρακτήρα της *stop-motion* εμπύκωσης, τα ψηφιακά εργαλεία έδωσαν καινούριες δυνατότητες ανεβάζοντας τον πήχη της ποιότητας ενός οπτικοακουστικού *stop-motion* φιλμ. Στο παρακάτω διάγραμμα φαίνονται οι παραγωγικές διαδικασίες, οι οποίες ακολουθούνται για την παραγωγή μιας ταινίας εμπύκωσης.



Διάγραμμα 6, Διαδικασία παραγωγής ταινίας

## Ιδεασμός

Κάθε δημιουργία οποιασδήποτε μορφής τέχνης ξεκινάει ως μια ιδέα στο μυαλό κάποιου. Αυτή μπορεί να παρουσιάζεται ως ένα μεγάλο όραμα ή ως μια πολύ μικρή λεπτομέρεια. Το σημαντικότερο θέμα στο αρχικό στάδιο του ιδεασμού είναι η αίσθηση του εμπλεκόμενου και η αποφασιστικότητά του, να κάνει τις σκέψεις του πράξη. Η αρχική συγκέντρωση των δεδομένων στο μυαλό του δημιουργού συνήθως μεταβαίνει σε ένα χαρτί με τη μορφή σημειώσεων ή απλών σκίτσων και σχεδίων. Αυτή η συγκέντρωση των δεδομένων θα σχηματίσει την πρώτη ακατέργαστη δομή της δημιουργίας η οποία περιγράφει το γενικό concept του οπτικοακουστικού έργου, εφόσον πρόκειται για την τέχνη της εμπύκωσης. Βάσει αυτών των πρωτογενών διαδικασιών θα πραγματοποιηθούν οι πιο επίσημες διαδικασίες για τη συγγραφή του σεναρίου και τη δημιουργία των storyboards.

Οτιδήποτε μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για μία δημιουργία. Άρθρα, βιβλία, μύθοι, ιστορικά γεγονότα, η επικαιρότητα, προσωπικά βιώματα, είναι μερικές ενδεικτικές πηγές στις οποίες βασίζονται οπτικοακουστικές παραγωγές. Για τις ανεξάρτητες ταινίες σε σχέση με αυτές που δημιουργούνται κατά παραγγελία, υπάρχει η απόλυτη ελευθερία προσωπικής έκφρασης του εμπλεκόμενου όσον αφορά τη συγκρότηση του αρχικού concept. Και στις δύο περιπτώσεις, από τα αρχικά στάδια, πρέπει να ορίζεται και λαμβάνεται υπόψη το γενικό πλαίσιο εφαρμογής και η αναγνώριση του απευθυνόμενου κοινού. Αν πρόκειται δηλαδή για μία οικογενειακή κωμωδία, μία περιπέτεια φαντασίας, μία ταινία τρόμου...

Το «προϊόν», το οποίο προκύπτει από την διαδικασία του ιδεασμού, αποτελεί την κεντρική ιδέα του φιλμ, το οποίο περιγράφεται εν συντομία, συνήθως με μορφή κειμένου. Το παραδοτέο συγκροτείται αποτελούμενο από τους κύριους συνδυασμούς χαρακτήρων και περιβαλλόντων δράσης. Αφού καθοριστούν τα γενικά χαρακτηριστικά με χειροπιαστά πλέον δεδομένα, αυτά παρουσιάζονται σε τρίτα έμπιστα πρόσωπα με σεβαστές απόψεις και αισθητικές. Συνήθως, στα επαγγελματικά κινηματογραφικά στούντιο, αυτοί αποτελούν τους επικεφαλής εμπλεκόμενους μίας παραγωγής εμπύκωσης κούκλας. Για παράδειγμα, υποψήφιοι σεναριογράφοι οι οποίοι θα κλιθούν να συντάξουν το σενάριο της ταινίας χτισμένο πάνω στην παρουσιαζόμενη ιδέα, ο σκηνοθέτης ο οποίος θα μετατρέψει τα δεδομένα σε εικόνες, ο διευθυντής παραγωγής που θα προβλέψει τα χρονικά και οικονομικά όρια της δημιουργικής διαδικασίας.

Παράλληλα, πραγματοποιείται έρευνα γύρω από την οριοθετημένη σφαίρα εφαρμογής που θα κινηθεί το φιλμ. Μαζεύονται και καταγράφονται στοιχεία γύρω από τις σύγχρονες τάσεις και την επικαιρότητα τα οποία τροφοδοτούν τα επόμενα στάδια παραγωγής. Με τη μέθοδο του *brainstorming*, χαρακτήρες, αντικείμενα και τοποθεσίες δράσης καταγράφονται, εξετάζονται διάφοροι συνδυασμοί τους, ώστε να συγκροτηθεί μία αρχική μορφή τους.

## Συγγραφή σεναρίου

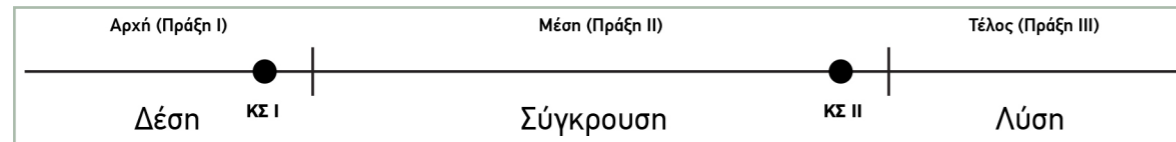
Το σενάριο αποτελεί τη βάση του οπτικοακουστικού έργου. Παρουσιάζει περιγραφικά το μύθο τον οποίο πραγματεύεται το φιλμ ακολουθώντας μία γενική στοιχειώδη διάταξη. «*Το σενάριο είναι μία ιστορία ειπωμένη με εικόνες*» [26]. Η σεναριογραφία θεωρείται από τις δυσκολότερες μορφές δραματική τέχνης και προϋποθέτει εξειδικευμένη γνώση και ιδιαίτερη φαντασία.

Κάθε είδος σεναρίου στηρίζεται σε μία θεμελιώδη γραμμική δομή. Βεβαίως υπάρχουν δεκάδες διαφορετικές απόψεις, όχι μόνο για το πως γράφεται ένα σενάριο, αλλά και για τις βασικές του αρχές. Οι κανόνες της κλασικής δραματολογίας είναι βασισμένοι στην αριστοτελική αισθητική. Ο Αριστοτέλης στο έργο του «*Ποιητική*», καθόρισε τα συστατικά μέρη της τραγωδίας και ανέλυσε τους βασικούς κανόνες της δραματολογίας. Διαίρεσε την τραγωδία ως προς το ποιόν, σε έξι μέρη: Μύθος, Χαρακτήρας (ήθος), Λεκτικό ύφος (λέξεις), Σκέψη (διάνοια), Θέαμα (όψις), Μουσική σύνθεση) εκ των οποίων το σημαντικότερο είναι ο Μύθος. Κατά τον Αριστοτέλη, ο μύθος είναι η ψυχή σε μια τραγωδία. Με τον όρο «μύθος» εννοείται αυτό που σήμερα καλείται υπόθεση και πλοκή σε ένα οπτικοακουστικό έργο. «*Η τραγωδία δεν είναι μίμηση ανθρώπων, αλλά μίμηση πράξης και ζωής. Η ευτυχία και η δυστυχία των ανθρώπων προέρχονται από τη δράση τους και ο σκοπός της ζωής είναι μία δραστηριότητα και όχι*

[26] Syd Field, (1982) Το Σενάριο Η Τέχνη και η Τεχνική, εκδόσεις Κάλβος.

μία ιδιότητα. Οι μιμούμενοι, λοιπόν, δε δρουν για να μιμηθούν χαρακτήρες, αλλά περιλαμβάνουν τους χαρακτήρες για χάρη των πράξεων...». [27]

Όσον αφορά τη δομή, η τραγωδία πρέπει να έχει ορισμένο μέγεθος, με αρχή, μέση και τέλος. Να έχει ενότητα ύφους και περιεχομένου. Να έχει λογική συνοχή, με την έννοια ότι η μία πράξη οδηγεί στην άλλη και είναι φανερές οι αιτίες για το κάθε τι που συμβαίνει. Βάσει αυτής της λογικής δημιουργήθηκαν οι κανόνες της σύγχρονης δραματογραφίας που δεν είναι παρά αντιγραφές από τις αρχαίες ελληνικές τραγωδίες και από την «Ποιητική». Βάσει των παραπάνω, η δομή του σεναρίου ενός έργου φαίνεται στο παρακάτω διάγραμμα.



Διάγραμμα 7, Δομή σεναρίου [28]

Η συνήθης δομή ενός σεναρίου αποτελείται από τρία μέρη, από τρεις πράξεις. Την Αρχή-Δέση, τη Μέση-Σύγκρουση και το Τέλος-Λύση. Οι «Κρίσιμες Σκηνές» ή «Κρίσιμα Σημεία» (ΚΣ I, ΚΣ II), στο τέλος της πρώτης και δεύτερης πράξης των ταινιών, αντλούν την έμπνευσή τους και αντιστοιχούν στο Δραματικό Απρόοπτο. Δραματικό Απρόοπτο καλείται κάτι που εμφανίζεται ξαφνικά, χωρίς να το περιμένει ο θεατής και αλλάζει την πορεία του μύθου. Εξυπακούεται ότι το απρόοπτο δε σημαίνει αυθαιρεσία, αλλά υπακούει στην πιθανή ή αναγκαία συνθήκη. Ο ρόλος αυτών των σκηνών θεωρείται πολύ σημαντικός ως προς την εξέλιξη της ιστορίας, αφού κατά κύριο λόγο βάσει αυτών εξελίσσεται η πλοκή της ιστορίας. Όσον αφορά την αντιστοιχία της χρονικής διάρκειας του τελικού οπτικοακουστικού έργου και του σεναρίου, ο κανόνας που έχει θεσπισθεί είναι ότι μία σελίδα γραπτού κειμένου μεταφράζεται σαν ένα λεπτό στον κινηματογραφικό χρόνο. Η Δέση και η Λύση χρονικά καλύπτουν έκαστος τα 3/12 του συνολικού έργου και η Σύγκρουση τα υπόλοιπα 6/12. Για παράδειγμα, σε ένα σενάριο μεγάλου μήκους 120 σελίδων, δηλαδή 120 λεπτών κινηματογραφικού χρόνου, η Αρχή και το Τέλος καλύπτουν περίπου τις 30 πρώτες και 30 τελευταίες σελίδες αντίστοιχα (δηλαδή από 30 λεπτά στην οθόνη) και η Σύγκρουση τις υπόλοιπες 60 σελίδες, οι οποίες αντιστοιχούν σε 60 λεπτά πλοκής.

#### Δέση (Αρχή-Πράξη I)

Το πρώτο μέρος εισάγει τον θεατή στην υπόθεση. Παρουσιάζονται όλα τα δεδομένα για την εξέλιξη του μύθου και εισάγεται η δραματική κατάσταση. Μπαίνουν σε λειτουργία όλα τα δεδομένα του μύθου, συστήνονται οι κεντρικοί ήρωες, οι μεταξύ τους σχέσεις και τα περιβάλλοντα δράσης. Παρουσιάζονται λοιπόν οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου και εισάγεται η δραματική κατάσταση. Στο τέλος της πρώτης πράξης λαμβάνει χώρα η πρώτη Κρίσιμη Σκηνή. Αυτή αποτελεί ένα γεγονός ή κάποιο επεισόδιο, το οποίο στρέφει τη ροή του του έργου προς διαφορετική κατεύθυνση. Αυτό θεωρείται το σημείο που μαγνητίζει το ενδιαφέρον του θεατή. Η Δέση επιβάλλεται να είναι σύντομη, περιεκτική και δυναμική. Δεν πρέπει να φανερώνει τα όσα θα ακολουθήσουν, αλλά να παρουσιάζει ξεκάθαρα στο κοινό τους βασικούς εμπλεκόμενους, τη δραματική κατάσταση και τις προϋποθέσεις για την εξέλιξη της ιστορίας.

#### Σύγκρουση (Μέση-Πράξη II)

Στο δεύτερο μέρος εμπεριέχεται ο κύριος όγκος της ιστορίας. Ονομάζεται έτσι διότι η σύγκρουση είναι η βάση κάθε δραματικής μορφής. Σε αυτό το σημείο, εφόσον έχουν γίνει ξεκάθαρες οι ανάγκες των πρωταγωνιστών, εμφανίζονται τα εμπόδια που πρέπει να ξεπεραστούν για την πραγμάτωση των στόχων που έχουν δημιουργηθεί. Οι ενέργειες και οι καταστάσεις που δημιουργούνται για την υπερπήδηση των εμποδίων αυτών αποτελούν τη δραματική δυναμική της ιστορίας. Η δεύτερη Κρίσιμη Σκηνή στο σύνολο του σεναρίου εξελίσσεται στο τέλος της πράξης αυτής. Πρόκειται για κάποιο γεγονός που συμβαίνει και οδηγεί ακάθεκτα στη λύση του μύθου. Στη σύγκρουση η αγωγή και το ενδιαφέρον του θεατή κορυφώνονται με την τροπή των γεγονότων, ώσπου να φθάσει η οριστική λύση στο τελευταίο μέρος.

[27] Δημήτρης Σπύρου, Το Σενάριο, [http://www.olympiafestival.gr/paideia/spyrou\\_03.htm](http://www.olympiafestival.gr/paideia/spyrou_03.htm).  
[28] Syd Field (1982), Το Σενάριο η Τέχνη και η Τεχνική, εκδόσεις Κάλβος.

#### Λύση (Τέλος-Πράξη III)

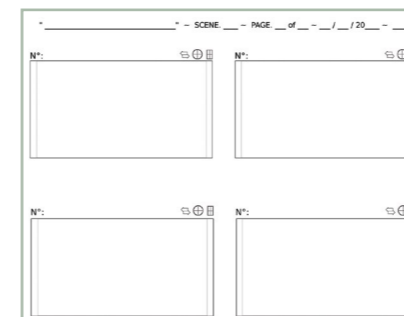
Στο τελικό μέρος του σεναρίου παρουσιάζεται όπως προδίδει και η ορολογία η λύση του μύθου. Φανερώνεται το τι συμβαίνει τελικά στους πρωταγωνιστές και οι επιπτώσεις των πράξεών τους. Ένα δυναμικό και καθαρό τέλος κάνει το συνολικό έργο πιο κατανοητό και ολοκληρωμένο στα μάτια του θεατή.

Η περαιτέρω πρακτική χρησιμότητα του σεναρίου σε μία μεγάλη επαγγελματική παραγωγή μίας ταινίας stop-motion animation είναι ιδιαίτερα σημαντική αφού αποτελεί το θεμέλιο που πάνω του θα χτιστεί ολόκληρη η παραγωγή του. Είναι η αρχή και ο οδηγός για όλους τους συντελεστές. Μέσω αυτού, ο σκηνοθέτης θα συλλάβει στο μυαλό του την ακριβή εικόνα ολόκληρης της ταινίας και θα περάσει το όραμά του σε όλους τους εμπλεκόμενους συνεργάτες του. Ο διευθυντής παραγωγής θα μελετήσει το σενάριο και σε συνεργασία με το σκηνοθέτη και τους τεχνικούς συντελεστές θα προβλέψει το χρόνο που θα χρειαστεί και την τεχνική υποστήριξη που θα απαιτηθεί. Βάσει αυτών, καθώς και των αμοιβών των τεχνικών, θα προϋπολογίσει και το κόστος της ταινίας. Ακόμα αποτελεί μία πρώτη σαφή εικόνα της επιθυμητής αισθητικής της ταινίας για τους σκηνογράφους, animators, διευθυντές φωτογραφίας, οι οποίοι θα μελετήσουν την αναγκαιότητα του χαρακτήρα των σκηνικών, των κινήσεων της γενικής ατμόσφαιρας.

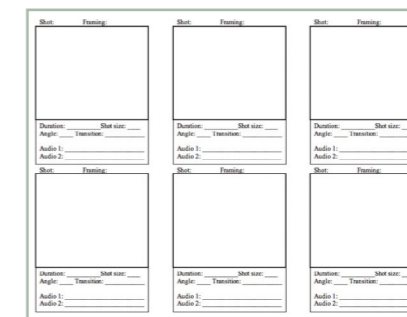
Οι γενικοί κανόνες συγγραφής σεναρίου που περιγράφηκαν παραπάνω δεν είναι απόλυτοι και δεν αποτελούν μονόδρομο για την συγκρότηση ενός «σωστού» σεναρίου οποιασδήποτε μορφής έργου. Όπως ειπώθηκε, υπάρχουν πολλές διαφορετικές μέθοδοι και αρχές που ακολουθούνται για τη δημιουργία ενός μύθου. Η παραπάνω δομή είναι η πιο διαδεδομένη που εμφανίζεται στα μεγάλα, κυρίως χολιγουντιανά στούντιο. Πιο συγκεκριμένα στις ταινίες εμφύχωσης, σε σύγκριση με τις live-action παραγωγές, ο σεναριογράφος πρέπει να εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες του μέσου. Στο animation υπάρχει μεγαλύτερη ελευθερία και λιγότεροι περιορισμοί. Σύμφωνα λοιπόν με αυτή την παλέτα απεριόριστων δυνατοτήτων που προσφέρεται από τη φύση της τεχνικής, ο δημιουργός μπορεί να επινοήσει αμέτρητους τύπους χαρακτήρων με πολύ περισσότερη δράση, τρέλα, σουρεαλισμό, γλαφυρότητα και αναλόγως το επιθυμητό περιεχόμενο, η εξέλιξη να κυλήσει μέσα από την αντιμετώπιση φανταστικών θεότρελων καταστάσεων.

#### Δημιουργία storyboard (Εικονογραφημένο Σενάριο)

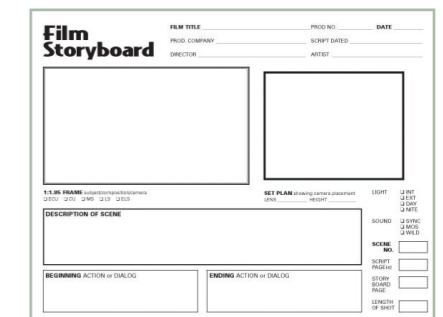
Το storyboard αποτελεί μια στατική οπτική ερμηνεία του σεναρίου ενός φιλμ. Συγκροτείται από μία σειρά εικόνων, οι οποίες είναι συνήθως σκίτσα στο χέρι, τοποθετημένα με χρονολογική σειρά. Η λειτουργία του έγκειται στο να αποδώσει το γενικό πλάνο με το οποίο αναπτύσσεται η ταινία. Αποτελεί έναν «οδηγό», σύμφωνα με τον οποίο κατανοείται η εξέλιξη του σεναρίου, καθορίζεται η ροή του και εξερευνάται ο επιθυμητός τεχνικός και αισθητικός τρόπος παρουσίασης του θέματος.



Εικόνα 214, Υπόδειγμα storyboard 1 [29]



Εικόνα 215, Υπόδειγμα storyboard 2 [30]



Εικόνα 216, Υπόδειγμα storyboard 3 [31]

Η επιλογή των εικόνων, οι οποίες διηγούνται την ιστορία, είναι η ένδειξη του ύφους και των γενικών χαρακτηριστικών της ταινίας. Τα storyboards είναι από τα πιο σημαντικά στάδια του σχεδιασμού ενός φιλμ

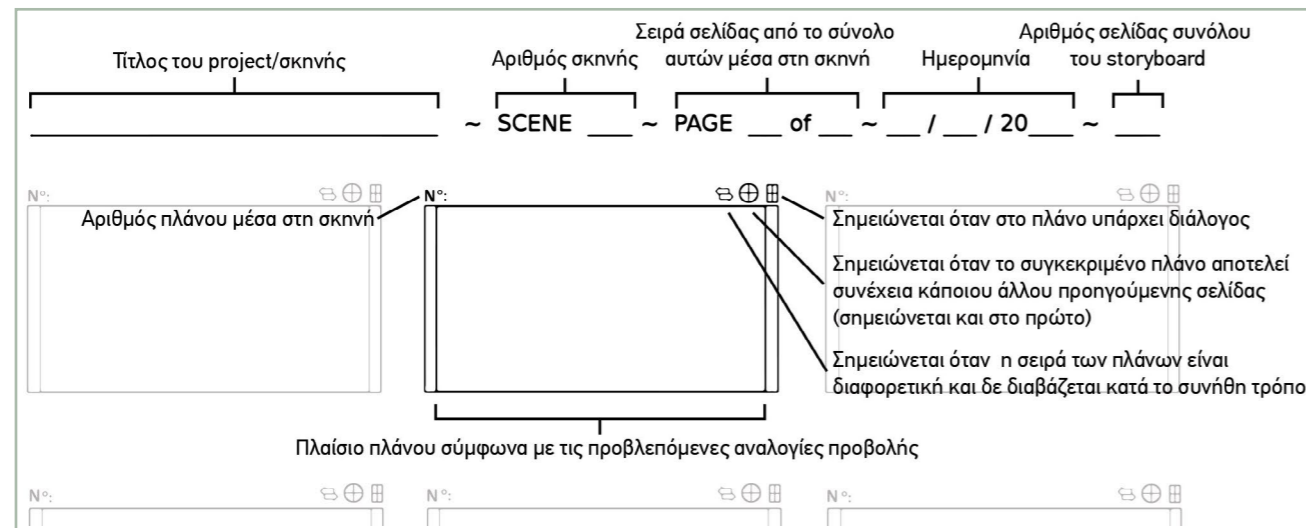
[29] Gabriel Verdugo Soto (2012), BELLO FILMS, <http://www.belofilms.com/?p=289>.

[30] Jabiz Raisdana, Sinarmas World Academy, <http://blogs.swa-jkt.com/swa/jabizraisdana>.

[31] Michael Kristof, Kristof Creative, <http://www.kristofcreative.com/learn/film-production/film-storyboard-template/#axzz2V0Fvj9H>.

κινηματογράφου, καθώς αποτελεί εργαλείο επικοινωνίας μεταξύ όσων εμπλέκονται στη διαδικασία παραγωγής. Εκτός από την αποτύπωση των γνωρισμάτων των ηρώων και του περιβάλλοντος που περικλείονται στην ταινία εμπύχωσης, ο σχεδιασμός των εικόνων πρέπει να λαμβάνει υπόψη τη μορφή δράσης (κίνηση, αντίδραση, αλλαγή στάσης κ.τ.λ.), αλλά και τεχνικά χαρακτηριστικά όπως τη χρονική διάρκεια μίας ακολουθίας, τη γωνία λήψης της κάμερας, τη μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο. Συνήθως, τέτοιου είδους στοιχεία αποτυπώνονται σε ξεχωριστό χώρο από την εικόνα με τη μορφή κειμένου και συμβόλων.

Ιδιαίτερα στις μεγάλες παραγωγές καταξιωμένων στούντιο, τα «σωστά» εικονογραφημένα σενάρια απαιτούν γνώσεις κινηματογράφησης, όπως λειτουργίες φωτογραφικής μηχανής, δυνατότητες φακών, κινησιολογία μέσου κινηματογράφησης, ακόμα και κατανόησης των δημοσιονομικών περιορισμών που έχουν τεθεί για την παραγωγή της ταινίας. Ο επαγγελματίας καλλιτέχνης του storyboard πρέπει να κατέχει δεξιότητες σχεδίασης, κριτική σκέψη, και να κατανοεί τη λεπτή εννοιολογική απόχρωση κάθε χαρακτηριστικού που αποτυπώνει. Ο καθένας που συμμετέχει στην ταινία μπορεί να πάρει πληροφορίες από το storyboard. Ο σκηνογράφος μπορεί να δει την κλίμακα και το μέγεθος του συνόλου των αντικειμένων, ο καμεραμάν να επιλέξει τον κατάλληλο εξοπλισμό (φακούς, ύψος του τρίποδα κ.ο.κ.). Προφανώς, όλες οι λειτουργικές διαδικασίες σχεδιάζονται και επανεξετάζονται, αλλά το storyboard είναι το επίκεντρο για όλες αυτές τις αποφάσεις.



Διάγραμμα 8, Πρότυπο υπόδειγμα storyboard [32]

Παρ' όλα αυτά, τα είδη των εικονογραφημένων σεναρίων ποικίλουν αναλόγως με την πληροφορία που περιέχουν. Όσο αναλυτικότερο και παραστατικότερο είναι είναι ένα storyboard, τόσο ευκολότερη γίνεται η διαδικασία των γυρισμάτων της ταινίας. Τα κύρια χαρακτηριστικά του είναι η ορθή μετάδοση της ιστορίας του σεναρίου και η κωδικοποίηση των επιθυμητών τεχνικών ενεργειών που περικλείουν οι μέθοδοι λήψης των πλάνων.

### Εγγραφή διαλόγων, ηχητικών εφέ και soundtrack

Ο ήχος στο animation είναι το ίδιο σημαντικός όπως και η εικόνα. Δημιουργεί έναν ολόκληρο κόσμο γύρω από τους χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα δράσης, ο οποίος συμβάλλει στην συνολική αισθητική του φιλμ. Οι ήχοι, οι οποίοι απαρτίζουν ένα οπτικοακουστικό έργο, διακρίνονται στους διαλόγους, στα μουσικά θέματα (soundtrack) και στα λοιπά ηχητικά εφέ (π.χ. ήχοι περιβάλλοντος, βηματισμοί, θόρυβοι μηχανών κ.ο.κ.). Στις διάφορες μορφές του, ο ήχος χρησιμοποιείται για να εμπλουτίσει την οπτική αισθητική και να τονίσει τις μεταδιδόμενες έννοιες, συνυπάρχοντας με την εικόνα. Είναι εξίσου σημαντικός με τη ροή της κίνησης, παρουσιάζοντας τις πτυχές της ταινίας εμπύχωσης, οι οποίες κατευθύνουν το θεατή στην εξερεύνηση της παρουσιαζόμενης πλοκής.

Μια γενική κατηγοριοποίηση του ηχητικού συνόλου στις ταινίες animation και γενικότερα στον κόσμο του κινηματογράφου γίνεται με βάση την ύπαρξη την ηχητικής πηγής στην πλοκή ενός φιλμ. Εάν η πηγή υφίσταται στην οθόνη ή υποδηλώνεται η ύπαρξή της στη δράση της ταινίας, οι αναπαραγόμενοι ήχοι ονομάζονται «διηγηματικοί» (diegetic sound). Αντίθετα, εάν οι ήχοι δεν προέρχονται από την εξέλιξη της ιστορίας, ονομάζονται «μη-διηγηματικοί» (non-diegetic sound). Περαιτέρω, οι διηγηματικοί ήχοι χωρίζονται σε «εντός σκηνής» (on screen sound) και «εκτός σκηνής» (off screen sound), ανάλογα με το αν η πηγή τους είναι ορατή στο κάδρο της λήψης. Συνοψίζοντας, οι παραπάνω πληροφορίες παρουσιάζονται περιληπτικά στον παρακάτω πίνακα.

Ήχος	
1. Διηγηματικοί ήχοι	2. Μη-διηγηματικοί ήχοι
1.1. Εντός σκηνής	
1.2. Εκτός σκηνής	
α. Διάλογοι	α. Αφήγηση
β. Ήχοι αντικειμένων	β. Ηχητικά εφέ
γ. Πηγαία μουσική ως μέρος της πλοκής	γ. Μουσική υπόκρουση

Πίνακας 6, Κατηγοριοποίηση ήχων

Η διαδικασία της καταγραφής των ήχων μπορεί να λαμβάνει χώρα καθ' όλη την εξέλιξη της δημιουργίας. Μπορεί να ξεκινά από τα αρχικά στάδια παραγωγής μίας ταινίας εμπύχωσης και να ολοκληρώνεται μεταγενέστερα, στις τελευταίες παραγωγικές διαδικασίες. Ιδίως στις ταινίες όπου ο διάλογος αποτελεί την κύρια ηχητική μορφή ήχου, αρχικά, ηχογραφείται πρόχειρα, δίνοντας βάσει στα χρονικά σημεία και τους περιορισμούς, και έπειτα από τη διαδικασία κινηματογράφησης ολοκληρώνεται παίρνοντας την τελική μορφή στη διαδικασία της επεξεργασίας (editing ή montage). Τα ηχητικά εφέ μπορεί να δημιουργηθούν παράλληλα με την κινηματογράφηση ενώ όσον αφορά τις πρωτότυπες μουσικές ενορχηστρώσεις μιας ταινίας animation, οι συνθέτες, σε πολλές περιπτώσεις, δημιουργούν τα μουσικά θέματα έχοντας ένα ολοκληρωμένο δείγμα της ταινίας, προσαρμόζοντας τον ήχο στην κινούμενη εικόνα.

### Διάλογοι

Η καταγραφή των διαλόγων γίνεται πριν από οποιαδήποτε διαδικασία κινηματογράφησης, με αρκετές εκδοχές. Έπειτα διαχωρίζονται οι σωστότερες, με βάσει την επιθυμητή αισθητική και προσαρμόζονται στην τελική μορφή τους. Ο συγχρονισμός των διαλόγων με την εικόνα είναι η πιο χρονοβόρα και απαιτητική διαδικασία, αν και οι τελικές διεξαγωγές συγχρονισμού γίνονται μεταγενέστερα στη φάση της επεξεργασίας. Απαιτείται συγκεκριμένος σχεδιασμός και ανάλυση, αφού η παρουσία διαλόγου επηρεάζει και τις υπόλοιπες παραγωγικές διαδικασίες. Έτσι η απόφαση για το πως θα πραγματοποιηθεί ο συγχρονισμός των χειλιών με τους διαλόγους πρέπει να γίνει νωρίς, ως μέρος της διαδικασίας σχεδιασμού των χαρακτήρων στη φάση του ιδεασμού και συγκεκριμένα της απόφασης του χρησιμοποιούμενου υλικού. Αν οι χαρακτήρες θα έχουν κινούμενα μέρη στο πρόσωπο ή θα ναι πλήρες από πλαστελίνη ή θα αντικαθίσταται ολόκληρο το πρόσωπο για κάθε έκφραση.

Μετά την πρώτη ηχογράφηση, οι διάλογοι καταγράφονται, χωριζόμενοι φωνητικά, σε μια σειρά από διαγράμματα (charts). Όλο το υλικό μεταφέρεται σε ένα ιστόγραμμα, σύμφωνα με το είδος κάθε ήχου. Οι διάλογοι σπάνε σε κομμάτια και αναλύονται ακουστικά λέξη προς λέξη για κάθε καρτέ. Οριοθετούνται ως προς το χρόνο, εντοπίζοντας τα ακριβή σημεία που λαμβάνουν χώρα. Από τα διαγράμματα που προκύπτουν, οι εμπυχωτές ταιριάζουν την κινησιολογία με το λόγο διακρίνοντας τη θέση των χειλιών των μοντέλων σε κάθε καρτέ. Με αυτό τον τρόπο γίνεται κατανοητή η κίνηση του στόματος η οποία θα πρέπει να αποτυπωθεί στην εικόνα ώστε να ταιριάζει με το ακουστικό θέμα.

Εδώ πρέπει να επισημανθεί ότι ο συγχρονισμός των φωνών σημαίνει ακριβώς την αποτύπωση των

[32] Gabriel Verdugo Soto (2012), BELLO FILMS, <http://www.bellofilms.com/?p=289>.

κινήσεων των οποίων πραγματοποιεί το στόμα όταν προφέρονται ήχοι. Ωστόσο, είναι παραπλανητική η ορολογία «συχρονισμός των χειλιών» (lip synchronization). Όταν κάποιος μιλάει, εμπλέκεται ολόκληρο το πρόσωπο και όχι μόνο, αλλά ολόκληρο το σώμα. Οι ώμοι, τα χέρια, ολόκληρος ο κορμός. Σε πολλές περιπτώσεις εμπύκωσης επιλέγονται όσο το δυνατόν απλούστερα χαρακτηριστικά στο πρόσωπο και δίνεται βάσει στο σύνολο του χαρακτήρα για τις εκφράσεις των συναισθημάτων. Αυτό αποτελεί ικανότητα του εμπυκωτή, το να βασίζεται δηλαδή περισσότερο στο σύνολο της κινησιολογίας, από τη χρήση του λόγου για την αποτύπωση της ροής του μύθου. Αυτή η τεχνική εφαρμόζεται από της αρχές ανάπτυξης του stop-motion κινηματογράφου, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον κορυφαίο Τσέχο εμπυκωτή Jiri Trnka. Χρησιμοποιώντας το σώμα της κούκλας και κρατώντας πολλές φορές ακίνητο το πρόσωπο κατάφερε να εκφράσει πλήρως το συναίσθημα χωρίς να χάνεται ο ρεαλισμός της κίνησης.

#### Ηχητικά εφέ

Η κατηγορία αυτή αφορά δευτερεύοντες ήχους, οι οποίοι βοηθούν στο ρεαλισμό του φιλμ. Έχοι περιβάλλοντος, βηματισμοί, τροχοφόρα, βουητά, κρότοι συνθέτουν τη κατηγορία αυτή. Η δημιουργία και η καταγραφή ήχων δρομολογείται από τα αρχικά στάδια πριν την κινηματογράφηση κυρίως για χρονικά μεγάλους ήχους ή προσαρμόζεται παράλληλα με τα γυρίσματα για ολοκληρωμένα οπτικά θέματα. Για τη δημιουργία ηχητικών εφέ πολλές φορές ηχογραφούνται ήχοι από τον πραγματικό κόσμο οι οποίοι ανταποκρίνονται σε κάθε περίσταση. Σε περιπτώσεις ταινιών εμπύκωσης με συγκεκριμένες αισθητικές, πραγματικοί ήχοι μπορεί συχνά να είναι ακατάλληλοι. Όπως αναφέρει ο συνθέτης Adrian Rhodes, υπεύθυνος για τον ήχο στις παραγωγές των στούντιο της Aardman, «Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι οι χαρακτήρες στην ταινία δεν είναι πραγματικοί, αλλά πλάσματα από πηλό, που ζουν στο δικό τους κόσμο της φαντασίας...».[33] Σε αυτές τις περιπτώσεις οι τεχνικοί του ήχου αναλαμβάνουν με τεχνητά μέσα να αναπαραστήσουν τα επιθυμητά ηχητικά θέματα. Τα συγκεκριμένα ηχητικά εφέ μπορεί να συνδυάζουν δύο ή και περισσότερους ήχους, ψηφιακά επεξεργασμένους, αλλάζοντας την τονικότητα και το βάθος. Η τεχνική αυτή ονομάζεται "Foley Art", παίρνοντας την επωνυμία από το Jack Donovan Foley, ο οποίος εφηύρε τη μέθοδο, εργαζόμενος στα στούντιο της Universal, το 1927. Οι τελικές μορφές των ήχων σχηματίζονται σε ειδικά εξοπλισμένα στούντιο, όπου οι κύριοι εμπλεκόμενοι με τους τεχνικούς παίρνουν τις τελικές αποφάσεις για το ηχητικό αποτέλεσμα.

#### Μουσική επένδυση

Η δημιουργία ή επιλογή του συνόλου των μουσικών συνθέσεων πρέπει να εναρμονίζεται πλήρως με την κινούμενη εικόνα, αποπνέοντας την επιθυμητή ατμόσφαιρα. Η μουσική, όπως και το σύνολο των ηχητικών εφέ, αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της αισθητικής της ταινίας, καθορίζοντας σε μεγάλο βαθμό την γενικευμένη εικόνα που σχηματίζεται στον θεατή. Η μουσική χρησιμοποιείται για να αυξήσει την ένταση μιας σκηνής και τη μεταδοτικότητα των συναισθημάτων. Για τη μουσική επένδυση μίας ταινίας εμπύκωσης μπορεί να γίνει η χρήση ήδη υπάρχοντων δημιουργιών αφού εξασφαλιστούν τα δικαιώματα ή δημιουργηθούν από την αρχή με νέες συνθέσεις προοριζόμενες αποκλειστικά για το φιλμ.

Στην πρώτη περίπτωση, αφού επιλεγεί το συγκεκριμένο μουσικό κομμάτι γίνεται μία αρχική ανάλυση σχετικά με τα μέρη του (intro, main part, outro), τις χρονικές διάρκειες και τις διακυμάνσεις του ήχου. Οι υπεύθυνοι του ήχου σε συνεργασία με τους δικαιούχους της σύνθεσης προχωρούν έπειτα σε προσαρμογές της σύνθεσης, ώστε να έρθουν στα επιθυμητά αποτελέσματα σύμφωνα με τις ανάγκες της ροής της ταινίας. Οι επιθυμητές μίξεις και λοιπές μεταρρυθμίσεις συνήθως ολοκληρώνονται μετά το τέλος της κινηματογράφησης, στην φάση της επεξεργασίας, ειδικά όταν δεν αναπαράγεται αυτούσια μία μουσική δημιουργία.

Στη δεύτερη περίπτωση, ο επικεφαλής συνθέτης μπορεί να έρθει σε διάφορες χρονικές στιγμές της παραγωγικής διαδικασίας, ανάλογα με το είδος της ταινίας και τις προτιμήσεις του σκηνοθέτη. Σε ταινίες animation, όπου σχετίζονται άμεσα με τη μουσική, καταλαμβάνοντας μεγάλο μέρος χρονικά, οι συνθέσεις μπορεί να χρειαστεί να γράφονται και να ηχογραφούνται από τις πρώτες στιγμές της διαδικασίας. Διαφορετικά, είναι προτιμότερο οι εμπλεκόμενοι να έχουν κάποιο δείγμα από τις σκηνές που θα αναπαραχθεί η ηχητική

[33] Peter Lord & Brian Sibley (1998), Creating 3-D Animation, Abrams.

σύνθεση, ώστε να εργαστούν πάνω σε αυτές. Σε κάθε περίπτωση ο σχεδιασμός γίνεται από την αρχή, πριν τα γυρίσματα, τοποθετώντας χρονικά όρια και πραγματοποιώντας κάποιες δοκιμαστικές ηχογραφήσεις. Με το σημερινό τεχνολογικό εξοπλισμό, αυτές οι πρωταρχικές διαδικασίες έχουν συντομεύσει αισθητά, δίνοντας και ποιοτικότερα αποτελέσματα. Τα αρχικά δείγματα ήχου (demo) στέλνονται στους επικεφαλής της παραγωγής προσομοιώνοντας τον πραγματικό ήχο μέσω συνθεσάιζερ. Οι χρόνοι προσδιορίζονται πάνω στο δοκιμαστικό βίντεο (εφόσον η σύνθεση γίνεται μεταγενέστερα), με ένα χρονο-κώδικα σε ένα από τα κανάλια ήχου της ταινίας. Με αυτόν τον τρόπο ο σκηνοθέτης έχει μία σαφέστατη και ολοκληρωμένη ηχητική εικόνα ώστε να κάνει τις απαραίτητες παρατηρήσεις και να δώσει την τελική έγκριση.

Εν κατακλείδι, ο ήχος αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο στις ταινίες εμπύκωσης και για την ανάπτυξη των διαδικασιών απαιτείται συγκεκριμένος σχεδιασμός. Με την ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας οι διαδικασίες αυτές απλουστεύτηκαν και μειώθηκε η χρονική τους διάρκεια. Η γενική ιδέα είναι ότι κάθε ήχος καταγράφεται αρχικά ξεχωριστά σύμφωνα με το είδος του και επεξεργάζεται αυτόνομα μέχρι την τελική μίξη η οποία πραγματοποιείται σε μεταγενέστερη φάση, στο τέλος της συνολικής διαδικασίας παραγωγής. Το σύνολο των ηχητικών θεμάτων φανερώνει πτυχές του φιλμ στο θεατή και τονίζει τα επιθυμητά καθοριστικά σημεία της πλοκής. Αδιαμφισβήτητα, αποτελεί ισάξιο συστατικό με την ροή της εικόνας δημιουργώντας τη συνολική αισθητική που απορρέει από το φιλμ και επικοινωνεί με το θεατή δημιουργώντας συναισθήματα.

#### Συγκρότηση Animatic

Τα τελικά storyboards, τα οποία αποτυπώνονται με λεπτομέρεια εικονογράφησης, χρησιμοποιούνται για τη συγκρότηση του animatic. Τα εικονογραφημένα στοιχεία προβάλλονται καρέ-καρέ, με την προβλεπόμενη χρονική διάρκεια, σε ένα ενιαίο οπτικό δημιούργημα. Στο τελικό animatic συμπεριλαμβάνονται οι κύριοι ήχοι και το soundtrack του φιλμ, τα οποία έχουν ηχογραφηθεί σε προηγούμενη διαδικασία. Στόχος αυτής της διαδικασίας είναι να οριστικοποιηθεί ο χρονισμός κάθε δράσης, καθώς και να παρατηρηθεί η συνοχή των ακολουθιών. Το animatic αποτελεί μια συμπυκνωμένη εκδοχή της δράσης, προβαλλόμενη σε ένα οπτικοακουστικό υλικό.

Με τη διεξαγωγή του animatic περιγράφεται η διάρκεια των δράσεων υπό τη μορφή πολυάριθμων καρέ. Κάθε εικόνα προβάλλεται για το χρόνο που έχει υπολογιστεί στο στάδιο της δημιουργίας των storyboard. Μόλις το τελικό επεξεργασμένο storyboard περάσει στην οθόνη, πραγματοποιείται η πρώτη πραγματική επεξεργασία. Με βάση αυτά τα ακατέργαστα γυρίσματα γίνονται οι τελικές δοκιμές και παίρνονται οι αποφάσεις για το τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Η επεξεργασία βασίζεται σε δοκιμές με ενέργειες όπως η αντιγραφή, η αποκοπή και η επικόλληση, για την πρόσθεση ή αφαίρεση των καρέ, καθώς απαιτείται μία όσο το δυνατό πιο συνεκτική προβολή με ενιαίο ύφος αποτύπωσης του συνόλου των χαρακτήρων και των σκηνικών. Στη φάση αυτή καταγράφονται και οι διάλογοι (αν υφίστανται) και η μουσική υπόκρουση στα επιθυμητά σημεία.

Οι παραπάνω διαδικασίες ανάπτυξης, μεταξύ των storyboard και της τελικής ταινίας, είναι αναπόφευκτες και όντως απαραίτητες, ιδιαίτερα για τις μεγάλες παραγωγές. Το animatic αποτελεί το τελικό παραδοτέο της φάσης της προ-παραγωγής, πριν τη διαδικασία της κινηματογράφησης. Στο επαγγελματικό animation, το στάδιο παραγωγής ενός animatic γίνεται ακόμα πιο σημαντικό μέρος της προκαταρκτικής δοκιμής, καθώς για πρώτη φορά οι ενδιαφερόμενοι αρχίζουν να βλέπουν το συνολικό concept ως μια κινούμενη εικόνα. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας αυτής, επιλέγονται σημεία στη δράση τα οποία χαρακτηρίζονται ως ελαττωματικά και χρήζουν αλλαγής. Λόγου χάριν, μια διαφορετική λήψη ή κοπή σε μια εντελώς διαφορετική περιοχή (θέση) κατά την εξέλιξη των καρέ. Τέτοιες επεμβάσεις αποτελούν τη βασική επεξεργασία της εικόνας. Σήμερα, πολλές παραγωγές μεγάλων στούντιο animation χρησιμοποιούν CAD (Computer-Aided Design) για τις παραπάνω διαδικασίες της προ-απεικόνισης, έτσι ώστε να προβάλλονται και να αξιολογείται η λειτουργία της δράσης σε 3D.

Βάσει του περιεχομένου αυτή της ακατέργαστης παρουσίασης, γίνεται η συμπλήρωση των Φύλλων Έκθεσης (Exposure Sheets). Τα φύλλα έκθεσης αποτελούν τον «χάρτη» στον οποίο περιγράφεται το τι πρόκειται να συμβεί σε κάθε σκηνή, καρέ-καρέ. Σε αυτά σημειώνονται και οι χρόνοι των διαλόγων που πλαισιώνουν το φιλμ χωρισμένοι σύμφωνα με την πάροδο των εικόνων.



Καρέ (σημειώνονται ανά 10δες)  
Χρόνος σε δευτερόλεπτα

Seconds	Frame	Phonics	Word	Αλλαγές στην κινησιολογία					BG
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	0								
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	0								

Dialogue: \_\_\_\_\_

Σημειώνεται η αναλύομενη φράση

Διάγραμμα 9, Πρότυπο υπόδειγμα Exposure sheet [34]

Προφανώς στην εμπύκωση μοντέλου το τελικό οπτικό αποτέλεσμα διαφέρει από αυτό του animatic, εφόσον πρόκειται για προβολή σχεδίων. Παρ' όλα αυτά, είναι εξίσου σημαντική διαδικασία όπως και στη τεχνική του κινούμενου σχεδίου, όπου η τελική αισθητική απεικόνιση είναι παραπλήσια με αυτή των ακατέργαστων σχεδίων του animatic. Η πλαίσιωση και η εικόνα από την κάμερα για κάθε σκηνή θα πρέπει να καθορίζονται σε αυτό το αρχικό στάδιο καθώς και τα βασικά χαρακτηριστικά του συνόλου των μοντέλων.

### Σχεδιασμός και κατασκευή μοντέλων και σκηνικών

Ο σχεδιασμός και οι κατασκευές των μοντέλων και σκηνικών αποτελεί από τις πιο χρονοβόρες και απαιτητικές διαδικασίες παραγωγής μίας ταινίας animation. Μια μεγάλη ποικιλία από τεχνικές έχουν χρησιμοποιηθεί ανά τους χρόνους για την κατασκευή των μοντέλων και σκηνικών. Έχουν αναπτυχθεί από απλές έως πολύ περιπλοκές μεθόδους για τη δημιουργία εσωτερικών σκελετών και των εξωτερικών επικαλύψεων των χαρακτήρων. Το παρόν κείμενο δεν εστιάζει τόσο σε αυτό το κομμάτι παραγωγής εφόσον έχει αποφασιστεί εξ αρχής ότι στην προσωπική προσπάθεια πειραματισμού θα γίνει η χρήση κυρίως έτοιμων μοντέλων-παιχνιδιών. Γίνεται μία αναφορά σε δύο διαδεδομένες μεθόδους οι οποίες εξελίχθηκαν με την πάροδο των χρόνων και εμφανίζονται με αρκετές παραλλαγές. Η προσοχή εστιάζεται κυρίως στους οπλισμούς που φέρουν οι σκελετοί των μοντέλων με μία απλή παράθεση πληροφοριών από συγκεκριμένη βιβλιογραφία, καθώς και στη διαδικασία του σχεδιασμού πριν από την κατασκευή.

Ο σχεδιασμός ενός χαρακτήρα και του περιβάλλοντος στο οποίο δρα πρέπει να μην περιορίζεται σε ιδέες μόνο γύρω από τεχνικά θέματα αλλά στη συνολική επιθυμητή αισθητική, στο γενικό στυλ που αποδίδεται και στη συσχέτιση που παρουσιάζεται μεταξύ αυτών. Οι κατασκευές πρέπει να είναι ισχυρές, ευέλικτες και ευπροσάρμοστες για τις ανάγκες της κίνησης του animation. Μία διαδεδομένη και πολυαναφερόμενη συμβουλή στην μελετώμενη βιβλιογραφία είναι η διατήρηση της απλότητας. Αρχικά πραγματοποιείται μία λεπτομερής ανάλυση της εμπύκωσης που περιλαμβάνει το έργο εντοπίζοντας τις σκηνές δράσης με τις απαραίτητες κινησιολογίες ώστε να κατασκευαστούν κινούμενα μέλη μόνο εκεί που χρειάζεται. Γενικά πρέπει να αποφεύγονται οι υπερβολές εξοικονομώντας έτσι αρκετό χρόνο αλλά και κρατώντας το κόστος σε χαμηλά επίπεδα.

[34] John Randy Gossman, Randygossman Student Center, [http://randygossman.com/student\\_tut\\_lipsynch.html](http://randygossman.com/student_tut_lipsynch.html).

Τα περισσότερα χαρακτηριστικά για το σχεδιασμό των χαρακτήρων και των σκηνικών μίας ταινίας εμπύκωσης αποφασίζονται πριν το στάδιο πραγματοποίησης των storyboards. Οι επικεφαλής της παραγωγής μαζί με τους αρμόδιους καλλιτέχνες και τεχνικούς σχεδιάζουν τα επιθυμητά γνωρίσματα, σύμφωνα με το σενάριο και το όραμα του σκηνοθέτη. Έτσι, αυτές οι ιδιαιτερότητες μπορούν να αποτυπωθούν στα storyboards και κατόπιν στο animatic, τα οποία λειτουργούν σαν οδηγός για τους κατασκευαστές και τους εμπυκωτές στη φάση του γυρίσματος.

Στις μεγάλες παραγωγές από τα πρώτα στάδια σχεδιασμού ο σκηνοθέτης με τον διευθυντή φωτογραφίας, λαμβάνοντας υπόψιν τις γωνίες λήψης, το βάθος πεδίου και το φωτισμό, θα ορίσουν την αισθητική των σκηνικών και τους χαρακτήρες δίνοντας πληροφορίες στους σχεδιαστές και τους τεχνίτες. Αφού καταγραφούν όλα τα αισθητικά και λειτουργικά χαρακτηριστικά αρχίζουν οι προτάσεις σχετικά με τα υλικά και τη δομή, όπου γίνονται οι απαραίτητες τροποποιήσεις. Σε πολλές περιπτώσεις μεγάλων παραγωγών, η φάση της μετατροπής των καταγεγραμμένων ιδεών σε οικοδόμηση των μοντέλων την αναλαμβάνουν αυτόνομα επαγγελματικά στούντιο κατασκευής, ορίζοντας τις τελικές αποφάσεις σχετικά με τα υλικά, τη λειτουργικότητα και φυσικά το κόστος της παραγωγής.



Εικόνα 217, Μηχανισμοί κίνησης κεφαλιού [35]



Εικόνα 218, Μηχανισμοί κίνησης με χρήση κλειδιού [36]



Εικόνα 219, Κεφάλια χαρακτήρα Jack Skellington (The Nightmare Before Christmas)

Ένα βασικό σημείο καμπής στη διαδικασία είναι η απόφαση του σχεδιασμού της λεκτικής επικοινωνίας ανάμεσα στους χαρακτήρες. Αν υφίσταται διάλογος, θα πρέπει να αποφασιστεί αν θα κατασκευαστούν κινούμενα μέρη με αρθρώσεις (π.χ. σαγόι), αν θα υφίστανται κεφάλια ολοκληρωτικά από πλαστελίνη, αποσπώμενα μέρη ή αν πραγματοποιηθεί αντικατάσταση ολόκληρων κεφαλιών.

Όταν καθοριστεί και σχεδιαστεί η εξωτερική εμφάνιση των χαρακτήρων, παίρνονται αποφάσεις για με το μέγεθος, τις αναλογίες και το βάρος τους. Η κλίμακα η οποία θα ακολουθηθεί πρέπει να είναι σχετική με τα σκηνικά όπως και με όλα τα βοηθητικά στηρίγματα. Από ποια υλικά θα κατασκευαστούν οι μαριονέτες και το πως θα υφίσταται η ψευδαίσθηση της κίνησης αντικατοπτρίζει ένα πετυχημένο μοντέλο, και κατά συνέπεια ένα καλύτερο animation. Μαριονέτες μπορεί να κατασκευαστούν από συνδυασμό των υλικών: σύρμα, πηλό, αφρό λάτεξ, σιλικόνη, ξύλο, ρητίνη, δέρμα, ύφασμα, φελιζόλ, fiberglass.

Πριν αρχίσουν οι διαδικασίες πραγματοποίησης των τελικών μοντέλων και σκηνικών, κατασκευάζονται δοκιμαστικές μακέτες αυτών σε κλίμακα, από απλά υλικά π.χ. μαλακό φελιζόλ (foamcore), ώστε να τελειοποιηθεί η οπτική τους εικόνα και να γίνουν οι πρώτες δοκιμές. Τα πιο συνήθη ερωτήματα που χρίζουν άμεσης απάντησης πριν οποιαδήποτε διαδικασία κατασκευής αφορούν τα παρακάτω:

- Πόσο πρέπει να λυγίζουν οι κατασκευαζόμενοι οπλισμοί. Αυτό εξαρτάται από τις κινήσεις του μοντέλου και θα υπαγορεύσει το πόσο ισχυρές θα είναι οι αρθρώσεις. Έτσι, θα γίνει κατανοητή η λειτουργική πλευρά τους σκελετού εντοπίζοντας πιθανά αδύνατα σημεία.

- Ποια ακριβώς μέρη των μαριονετών θα κινούνται. Ίσως ορισμένα μέρη του σώματος θα μπορούσε να γίνουν άκαμπτα, πράγμα το οποίο θα μειώσει χρόνο και κόστος.

[35] Graham Michie, O Apostolo, <http://cargocollective.com/grahammichie/O-Apostolo>.[36] Brady MacDonald, Bringing stop-motion animation to life, <http://www.stopmotionworks.com/articles/cbinsidupt.pdf>.

• Επιλογή μίας λογικής κλίμακας η οποία ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του animation. Η κλίμακα για μια ανθρώπινη φιγούρα κατά μέσο όρο φαίνεται να κυμαίνεται περίπου στα 20 με 25 εκατοστά, αν και αυτό δεν είναι απόλυτο.

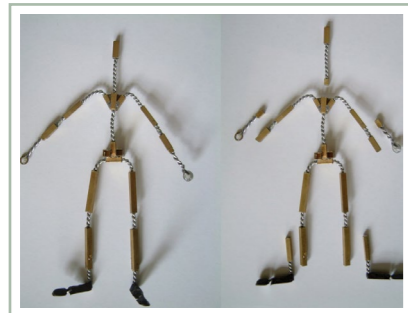
• Η στατικότητα στη διάρκεια της κινηματογράφησης. Τα κινούμενα μοντέλα πρέπει να μπορούν να παραμείνουν στερεωμένα στη βάση στο γύρισμα. Αναλόγως με την επιλογή των υλικών και τις γενικότερες απαιτήσεις ίσως απαιτείται η χρήση βιδών σε διάτρητη επιφάνεια, μαγνητών ή άπλα διπλής όψης κολλητική ταινία.

Το βασικότερο τμήμα της κατασκευαστικής διαδικασίας, αφορά τη δημιουργία του σκελετού των μοντέλων. Βάσει αυτού πραγματοποιείται το σύνολο των κινήσεων καθορίζοντας την αισθητική του έργου. Έχουν χρησιμοποιηθεί διαφόρων ειδών προσεγγίσεις, οι οποίες αφορούν την κατασκευή οπλισμών, αναλόγως των απαιτήσεων της εμπύκωσης. Είναι λογικό ότι όσο πιο ακριβή και χρονοβόρα είναι αυτή η διαδικασία τόσο πιο ρεαλιστικό είναι το αποτέλεσμα. Η γενική μεθοδολογία εντοπίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες. Η πρώτη είναι η απλούστερη και φθηνότερη χρησιμοποιώντας κυρίως μεταλλικό σύρμα, ενώ η δεύτερη, όντας πιο περίπλοκη αφορά τους "ball and socket" σκελετούς.

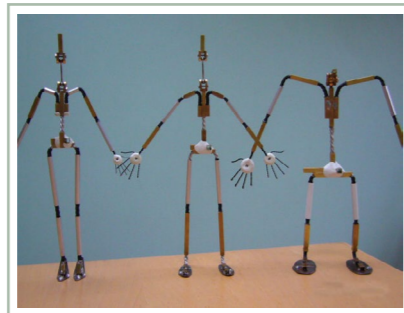
#### Σκελετός μοντέλου από σύρμα

Το είδος αυτού του σκελετού φέρει ως κύριο συστατικό του εύκαμπτο σύρμα, το οποίο είναι χειροποίητα επεξεργασμένο. Το καταλληλότερο σύρμα για να χρησιμοποιηθεί είναι από αλουμίνιο το οποίο είναι ευλύγιστο και ανθεκτικό. Πραγματοποιείται συστροφή δύο ή τριών σκελών μαζί, έτσι ώστε να αυξηθεί η αντοχή και να παραταθεί η χρήση της κατασκευής. Τέτοιου είδους σκελετοί εμφανίζονται σε πολλές ταινίες animation, κυρίως μικρού μήκους και μπορεί να συμπεριλαμβάνουν ποικιλία υλικών, σύμφωνα με τα συγκριμένα μοντέλα λήψης αποφάσεων που ακολουθούνται για την κατασκευαστική διαδικασία. Τα μήκη των συρμάτων εξαρτώνται από το μέγεθος του μοντέλου, σύμφωνα με τις απαιτήσεις της ταινίας και τα σχέδια που έχουν σκιαγραφηθεί νωρίτερα.

Κάποια στερεά κομμάτια ελαφριού ξύλου, τύπου balsa ή άλλου υλικού, ενισχύουν τμήματα της περιοχής του κεφαλιού, του στήθους, των μηρών, σχηματίζοντας τη μαριονέτα. Το σύρμα για την σπονδυλική στήλη, τα χέρια και τα πόδια φέρεται στο εσωτερικό του μαλακού ξύλου, το οποίο τοποθετείται στην επιθυμητή θέση με κάποιο είδος κόλλας. Οι «εκτεθειμένες» περιοχές σύρματος, συνήθως ντύνονται με κολλητική ταινία ή άλλο πλαστικό υλικό, για παραπάνω προστασία. Στις περιοχές των άκρων, το σύρμα καταλήγει σε μια θηλιά ή συνδέεται με μεταλλικές ροδέλες όπου θα προστεθούν οι παλάμες και τα πόδια αντίστοιχα. Γενικά προτιμάται τα άκρα αλλά και το κεφάλι να έχουν τη δυνατότητα να αφαιρεθούν δεδομένου ότι συχνά χρειάζονται ξεχωριστή εργασία, αλλά αποτελεί και διευκόλυνση για τους εμπυκωτές στην αποτύπωση της κίνησης.



Εικόνα 221, Πρότυπο σκελετού από σύρμα 1 [38]



Εικόνα 222, Μορφολογίες σκελετών από σύρμα [39]



Εικόνα 220, Σκελετός μοντέλου από σύρμα [37]

[37] Susannah Shaw (2008), Stop Motion: Craft Skills for Model Animation (Second edition), Focal Press.

[38] Shalon Palmer, Stop motion puppet armature, <http://shalonpalmer.deviantart.com/art/Stop-motion-puppet-armature-34375243>.

[39] Nathan Flynn, Character Armatures, <http://nathan-flynn.blogspot.gr/2011/03/character-armatures-continued.htm>.

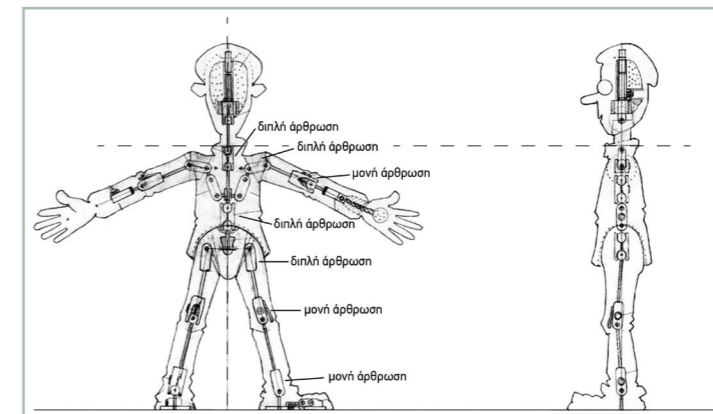
Όσον αφορά την εξωτερική επικάλυψη η οποία καθορίζει το οπτικό σχήμα της μαριονέτας, αυτή μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους. Αφρώδεις υλικά, πλαστελίνη ή πηλός είναι τα πιο διαδεδομένα, υπό διάφορες μορφές επεξεργασίας. Σε πιο εξειδικευμένες και απαιτητικές παραγωγές κατασκευάζονται ειδικά καλούπια με τα επιθυμητά σχήματα στα οποία χυτεύεται κάποιο υλικό αναμιγνυόμενο με ρητίνες έτσι ώστε να δοθούν οι απαραίτητοι σχηματισμοί. Συνήθως, τα καλούπια αφορούν ξεχωριστά μέρη της μαριονέτας τα οποία συναρμολογούνται στο τέλος πάνω στο σκελετό. Στον παρακάτω πίνακα αναφέρονται τα πιο διαδεδομένα υλικά τα οποία χρησιμοποιούνται για την κατασκευή τέτοιου είδους μοντέλων.

Κύριος σκελετός	Σύρμα αλουμινίου πάχους 1-1,5 mm, παξιμάδια, ροδέλες, ξύλο balsa, εποξική κόλλα, στόκος.
Επικάλυψη Σκελετού	Πλαστελίνη, πηλός, αφρώδες υλικά, γύψος, ρητίνη, εύπλαστα πλαστικά υλικά, ακρυλικά χρώματα.
Μαλλιά, μάτια, λοιπά χαρακτηριστικά	Μαλλί, πλαστελίνη, γύψος, χάντρες, πλαστικό.
Παπούτσια, πέλματα	Σκληρό πλαστικό, μαγνήτες.
Ρουχισμός	Ύφασμα, κλωστές, βαφές, πλαστελίνη, πλαστικά αξεσουάρ

Πίνακας 7, Πρότυπα υλικά για την κατασκευή συρμάτινης μαριονέτας

#### Σκελετός μοντέλου Ball and socket

Οι σκελετοί ball and socket χρησιμοποιούνται κυρίως από μεγάλα κινηματογραφικά στούντιο για μεγάλο μήκος παραγωγής. Χαρακτηρίζονται από μεγάλη σταθερότητα, δίνοντας στον εμπυκωτή μεγαλύτερο βαθμό ελέγχου, λεπτομερείς και ομαλότερες κινήσεις. Το χαρακτηριστικό τους είναι οι μεταλλικές αρθρώσεις που φέρουν σε κάθε τμήμα του σώματος, το οποίο πρέπει να κινείται. Οι οπλισμοί κατασκευάζονται από χαλύβδινες ράβδους φέροντας στις άκρες ball-and-socket αρθρώσεις. Αυτές αποτελούνται από ένα ή δύο ρουλεμάν από το ίδιο υλικό, τα οποία τοποθετούνται μεταξύ δύο μεταλλικών επιφανειών. Ένας τέτοιου είδους σκελετός είναι πιο ανθεκτικός από τον συρμάτινο, προσφέρει μεγαλύτερη λεπτομέρεια στην κίνηση και είναι επαναχρησιμοποιήσιμος. Συνήθως, κατασκευάζονται ολόκληρα μοντέλα στα επιθυμητά σχήματα και μεγέθη ή προσφέρονται σε ξεχωριστά εξαρτήματα για συναρμολόγηση. Παρακάτω παρουσιάζεται ένας τυπικός σκελετός ball and socket με τις κύριες αρθρώσεις οι οποίες εξυπηρετούν την κίνηση.



Διάγραμμα 10, Αναπαράσταση οπλισμών ball and socket σκελετού [40]

Όσο αναφορά το τελικό σχήμα των μοντέλων αυτών, συνήθως χρησιμοποιούνται καλούπια χύτευσης. Αφού κατασκευαστούν τα καλούπια στα επιθυμητά σχήματα, χυτεύονται με συγκεκριμένα υλικά σε υγρή μορφή, τα οποία στεγνώνουν και γίνονται άκαμπτα. Συνήθως τα καλούπια δεν αφορούν το σύνολο του μοντέλου, αλλά

[40] Susannah Shaw (2008), Stop Motion: Craft Skills for Model Animation (Second edition), Focal Press.

μέρη αυτού, όπου υπάρχει δυνατότητα συναρμολόγησης. Στο τελικό στάδιο θα προστεθούν οι λεπτομέρειες (μάτια, μαλλιά, λοιπά αξεσουάρ), θα βαφτεί με τα επιθυμητά χρώματα και θα υλοποιηθεί ο κατάλληλος ρουχισμός.



Εικόνα 223, Σκελετός ball and socket

Συνοψίζοντας, παρατηρούμε ότι η συνολική διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής μοντέλων ακολουθούν ορισμένους κανόνες, αλλά υπάρχουν και πολλοί εναλλακτικές για να δοκιμαστούν και να παραλαχθούν. Χρειάζεται κοινή λογική, δημιουργικότητα, προσαρμοστικότητα, αλλά πάνω από όλα υπομονή. Η όλη διαδικασία της δημιουργίας των μαριονετών περιλαμβάνει πληθώρα διαφορετικών διεργασιών: κατασκευή οπλισμών, γλυπτική, κατασκευή καλουπιών, χύτευση, ζωγραφική. Οι αποφάσεις σχετικά με το ποιες μέθοδοι ή υλικά θα χρησιμοποιηθούν εξαρτάται από τον προϋπολογισμό της παραγωγής, το επίπεδο δεξιοτήτων, το διαθέσιμο τεχνολογικό εξοπλισμό, χώρο και χρόνο. Συχνά, η απλούστερη λύση λειτουργεί καλύτερα αλλά σε διαφορετικές περιπτώσεις, όταν οι προσδοκίες αυξάνονται, η φάση της παραγωγής περιπλέκεται.

#### Εξοπλισμός και προσαρμογή του στούντιο κινηματογράφησης

Το βασικότερο εξοπλιστικό στοιχείο για την παραγωγή ενός stop-motion έργου, είναι το κινηματογραφικό μέσο. Διαθέτοντας μία ιστορία (σενάριο), τα μοντέλα τα οποία θα ενσαρκώσουν αυτή και ένα είδος κάμερας, που θα αποτυπώσει την αναπαριστώμενη δράση, μπορεί να προκύψει ένα προϊόν της τεχνικής. Όπως κάθε μορφή τέχνης, η οποία προϋποθέτει την ύπαρξη κάποιων συγκεκριμένων εργαλείων, έτσι και το stop-motion animation στηρίζεται στη φωτογραφική μηχανή, για την απαθανάτιση κάθε καρέ.

Η πλειοψηφία των σημερινών παραγωγών εμφύκωσης, κινηματογραφούνται με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές SLR. Η εποχή του αναλογικού φιλμ και οι χειροποίητες μέθοδοι αποτύπωσης αποτελούν πια παρελθόν, δίνοντας τη θέση τους στην ψηφιακή εποχή. Αυτές οι μηχανές προσφέρουν χειροκίνητες επιλογές οι οποίες ρυθμίζουν την ταχύτητα λήψης (φωτοφράκτης, διάφραγμα), την εστίαση, το βάθος πεδίου. Η ποιότητα του αποτελέσματος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα γενικά, αναλόγως του κόστους του εξοπλισμού, διαφοροποιώντας κυρίως την ανάλυση της εικόνας. Η καλή ανάλυση οφείλεται στην ποιότητα του φακού και στο μέγεθος του αισθητήρα της φωτογραφικής μηχανής. Το μέγεθος του αισθητήρα υπαγορεύει το πόσο πολλά εικονοστοιχεία (megapixels) κατανέμονται ανά εικόνα. Έτσι, όσο περισσότερα megapixels αναγράφονται πάνω στην προκύπτουσα εικόνα, τόσο πιο λεπτομερές θα είναι το οπτικό αποτέλεσμα.



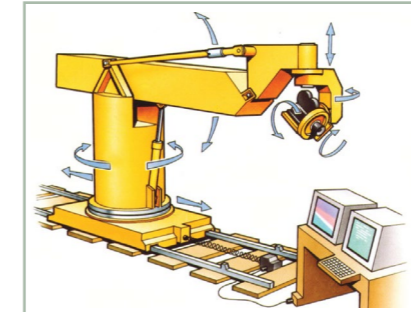
Εικόνα 224, Ημι-επαγγελματικές φωτογραφικές μηχανές SLR

Η φωτογραφική μηχανή χρειάζεται να είναι σταθερή, κάτι στο οποίο συμβάλλει το τρίποδο. Η σταθερότητα του κινηματογραφικού μέσου είναι αρκετά σημαντική στην διαδικασία του γυρίσματος, καθώς τα πλάνα πρέπει να χαρακτηρίζονται από ισορροπία χωρίς να αλλάζει η γωνία λήψης, αν αυτό δεν εξυπηρετεί σκηνοθετικές προτιμήσεις. Υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη τριπόδων και βάσεων που εξυπηρετούν στην κινηματογράφηση stop-motion. Αναλόγως το κόστος, αυτά παρέχουν επιλογές και στοιχεία που καθορίζουν τη γωνία λήψης, η οποία ρυθμίζεται χειροκίνητα από τον εμπλεκόμενο. Τα περισσότερα κοινά τρίποδα έρχονται με τις κεφαλές τους επισυναπτόμενες, αλλά υπάρχει η δυνατότητα αλλαγής. Βέβαια το να δημιουργηθούν κινήσεις της κάμερας, οι οποίες συμβάλλουν στην αισθητική του φιλμ με ένα κοινό τρίποδο, είναι αρκετά δύσκολο. Στις σύγχρονες

παραγωγές χρησιμοποιούνται ογκώδεις μηχανοκίνητες βάσεις (motion control rig), οι οποίες ελέγχονται μέσω υπολογιστή, έχοντας η δυνατότητα να καθορίζονται επακριβώς όλες οι επιθυμητές κινήσεις. Πάντως, σύμφωνα με τους επαγγελματίες, είναι προτιμότερο η κίνηση να εστιάζεται μπροστά από ο φακό, έχοντας το κινηματογραφικό μέσω σταθερό, εφόσον δεν υπάρχει ο ανάλογος εξοπλισμός και η απαραίτητη γνώση. Οι κινήσεις της κάμερας εξυπηρετούν συγκεκριμένους αισθητικούς σκοπούς και αν δεν είναι προσεκτικά σχεδιασμένες μπορεί να αποβούν καταστρεπτικές για την εικόνα του έργου.



Εικόνα 225, Motion control rig



Εικόνα 226, Σχέδιο μηχανισμού με τις προβλεπόμενες πραγματοποιήσιμες κινήσεις [41]

Μέχρι τη δεκαετία του 1980 οι εμφυκωτές εργάζονταν στα «τυφλά», διότι δεν είχαν τη δυνατότητα να ελέγξουν άμεσα το οπτικό αποτέλεσμα του γυρίσματος. Οι διαδικασίες εμφάνισης λάμβαναν χώρα στα εργαστήρια, σε μεταγενέστερο στάδιο. Αναπόφευκτα, αυτό προκαλούσε περισσότερες ώρες δουλειάς, αύξανε το κόστος παραγωγής και επιβράδυνε την συνολική παραγωγική διαδικασία. Εργαλεία, όπως τα λεγόμενα frame grabbers και τα σύγχρονα λογισμικά προγράμματα έδωσαν τη λύση σε αυτές τις καταστάσεις, εξυπηρετώντας τις ανάγκες της ρεαλιστικής αποτύπωσης της κίνησης, βελτιστοποιώντας ταυτόχρονα το οπτικό αποτέλεσμα. Τα βασικά χαρακτηριστικά τέτοιου είδους λογισμικών για την stop-motion τεχνική είναι η ζωντανή αναπαράσταση του προβαλλόμενου πλάνου, η άμεση εναλλαγή των καρέ, η σύγκριση ζωντανής εικόνας και εγγεγραμμένων πλάνων. Με αυτές τις δυνατότητες, οι animators μπορούν να συγκρίνουν τα διαστήματα μετακινήσεων των αντικειμένων ανά καρέ, να πειραματιστούν με τις ταχύτητες αναπαραγωγής, να ενώσουν εύκολα δύο σκηνές παραθέτοντας κάποια επιπλέον πλάνα ενδιάμεσα. Γίνεται εύκολη επανεξέταση των πλάνων για τον εντοπισμό τυχόν ανεπιθύμητων ενεργειών, όπου υπάρχει δυνατότητα αφαίρεσης ή πρόσθεσης καρέ σε οποιοδήποτε σημείο. Επίσης, υφίσταται εύκολη αποθήκευση και εξαγωγή μορφών βίντεο, ώστε να ελεγχθεί το αποτέλεσμα από όλους τους εμπλεκόμενους συντελεστές, έως την έγκριση για το τελικό οπτικοακουστικό προϊόν.



Εικόνα 227, Frame grabber [42]



Εικόνα 228, Οθόνη διεπαφής stop-motion software [43]

Αναπόσπαστο κομμάτι στον καθορισμό της αισθητικής μίας ταινίας εμφύκωσης αποτελεί ο φωτισμός που χρησιμοποιείται. Οι χρωματικές αποχρώσεις που δημιουργεί ο φωτισμός αναδεικνύουν τους χαρακτήρες της ταινίας. Σε ένα έργο είναι σπάνιο υπάρξει αλλαγή φωτισμού κατά τη διάρκεια ενός γυρίσματος μιας σκηνής. Συνήθως, ο φωτισμός έχει οριστεί και σχεδιαστεί από πριν, σύμφωνα με τις απαιτήσεις του σεναρίου. Στη σκηνή, ο φωτισμός είναι ένα πρωταρχικό μέσο της αφήγησης, τονίζοντας καταστάσεις και πρόσωπα. Με διάφορες τεχνικές μορφολογίες, ο φωτισμός έχει πληθώρα τρόπων για να χειραγωγήσει το κοινό στο επιθυμητό

[41] Richard Taylor (1996), The Encyclopedia of Animation Techniques, Running Press.

[42] Animation Toolworks, Inc., LunchBox DV, <http://www.animationtoolworks.com>.

[43] Dragonframe, Dragonframe Tutorials Animation Workspace, <http://www.dragonframe.com/tutorials.php>.

αποτέλεσμα δημιουργώντας τα ανάλογα συναισθήματα.

Σήμερα, η χρήση των φωτεινών πηγών στην εμπύκωση μοντέλων πραγματοποιείται με τον ίδιο τρόπο όπως σε ένα συμβατικό κινηματογραφικό στούντιο, με τη διαφορά ότι η σκηνή είναι σε μια πολύ μικρότερη κλίμακα. Έτσι, για να επιτευχθεί ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα και να υπάρχει πλήρης έλεγχος στην παροχή φωτισμού, σε τέτοια μικρά σύνολα μοντέλων, χρησιμοποιούνται λαμπτήρες με ελεγχόμενη δέσμη φωτός, οι οποίες ονομάζονται "profile lamps" (λάμπες προφίλ). Αυτοί τοποθετούνται σε κάποια απόσταση από τα αντικείμενα και φωτίζουν ανά περιοχές χωρίς να υφίσταται «διαρροή φωτός». Είναι δυνατό να γίνει η χρήση και απλών οικιακών φωτιστικών, με ρυθμιζόμενες γωνίες στο σκελετό τους, με αρκετά ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Κυρίως ανεξάρτητες παραγωγές με χαμηλούς προϋπολογισμούς καταφεύγουν σε τέτοιες λύσεις, κρατώντας το κόστος παραγωγής της ταινίας σε χαμηλά επίπεδα.

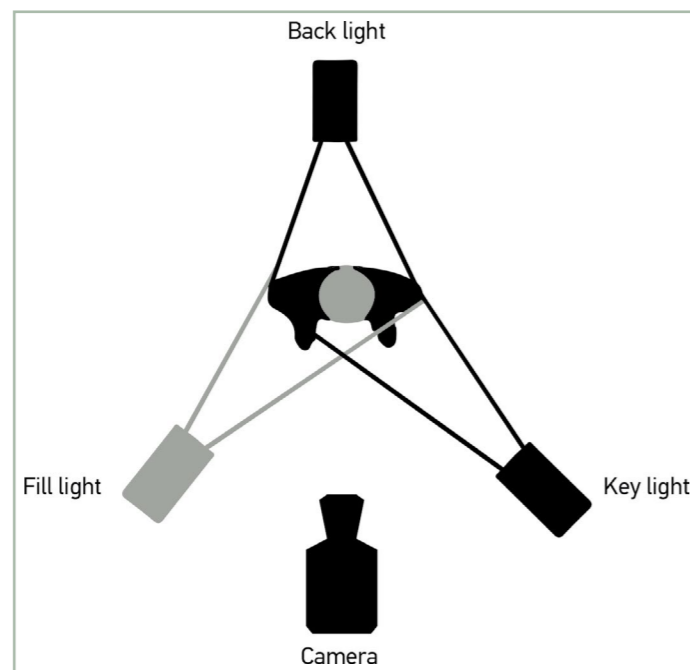


Εικόνα 229, Χρήση οικιακών φωτιστικών



Εικόνα 230, Κατασκευή με χρήση οικιακών φωτιστικών

Μία συνήθης μορφολογία φωτισμού για τις ταινίες εμπύκωσης είναι αυτή των «τριών πηγών», η οποία όπως φανερώνει και η ορολογία της, αποτελείται από τρεις βασικές πηγές φωτισμού: το «φωτισμό κλειδί» (key light), το «συμπληρωματικό φωτισμό» (fill light), τον «οπίσθιο φωτισμό» (back light).



Διάγραμμα 11, Βασική μορφολογία φωτισμού 3ών πηγών

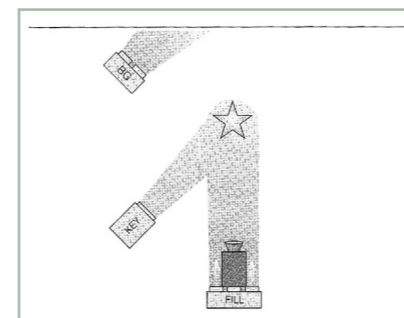
Ο φωτισμός κλειδί (Key light) αποτελεί την κύρια πηγή φωτός της κινηματογραφούμενης σκηνής. Δίνει στους χαρακτήρες το σχήμα τους, καθιστώντας διακριτικές και ευανάγνωστες σκιές. Ο λαμπτήρας συχνά τοποθετείται δεξιά ή αριστερά της κάμερας, υψηλότερα από το χαρακτήρα, δίνοντας μία «κανονική» όψη. Με το φωτισμό αυτό η μία πλευρά του μοντέλου θα είναι πλήρως φωτιζόμενη και η άλλη θα είναι στη σκιά, η οποία θα τονίζει τα χαρακτηριστικά του ήρωα. Στην αναπαράσταση ενός εσωτερικού χώρου, εάν υπάρχει παράθυρο στη

σκηνή, η φωτιστική πηγή τοποθετηθεί σε εκείνη την κατεύθυνση ώστε να φαίνεται ότι το φως προέρχεται από έξω. Αντίστοιχα, σε ένα ηλιόλουστο, εξωτερικό πλάνο ο κύριος φωτισμός αναπαριστά τον ήλιο.

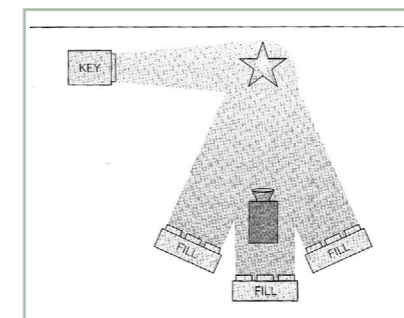
Ο συμπληρωματικός φωτισμός (fill light) αποτελεί συνοδευτικό του κύριας πηγής φωτός και έχει συνήθως μικρότερη ένταση. Γεμίζει την πλευρά σκιάς του θέματος, διατηρώντας μια λογική διαφορά μεταξύ των δύο επιφανειών. Συνήθως τοποθετείται παραπλήσια του φωτισμού κλειδί, αναλόγως την επιθυμητή φωτιζόμενη περιοχή. Το ρόλο του fill light κάποιες φορές, τον αντικαθιστούν φωτεινά στοιχεία του σκηνικού. Επίσης, σαν συμπληρωματικό φωτισμός χρησιμοποιούνται επιφάνειες οι οποίες αντανακλούν το φως, τοποθετημένες στις πλευρές του σκηνικού σε ανάλογη απόσταση με την επιδιωκόμενη ένταση (bounced light).

Ο οπίσθιος φωτισμός (back light) χρησιμοποιείται για να προσδώσει βάθος στο θέμα, διαχωρίζοντας τα κινηματογραφούμενα αντικείμενα από το φόντο. Τοποθετείται αρκετά υψηλά στο πίσω μέρος των σκηνικών, δείχνοντας προς την κάμερα χωρίς να επηρεάζει το φακό.

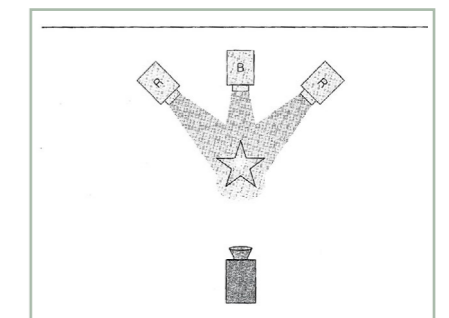
Αναλόγως κάθε σκηνή δημιουργούνται και διαφορετικές ανάγκες φωτισμού. Οι animators σε συνεργασία με το σκηνοθέτη, πέρα από τις θέσεις στα βασικά φώτα, αποφασίζουν για την ποσότητα του φωτός και τους διάφορους τρόπους συνδυασμών λαμπτήρων. Πέρα από την κύρια μορφολογία των τριών πηγών, υφίστανται και άλλες κατηγορίες φωτισμού (π.χ. cross light, kicker light, effect light κ.α.), οι οποίες εξυπηρετούν συγκεκριμένες σκηνοθετικές επιλογές. Εξαρχής αποφασίζεται το συνολικό αποτέλεσμα του φωτισμού, σύμφωνα με τις προϋποθέσεις που τίθενται από το σενάριο και το σκηνοθετικό όραμα του έργου. Λόγου χάριν, μια φωτεινή σκηνή, με υψηλή εμφάνιση του κύριου φωτισμού, με λίγο έως καθόλου αντίθεση, είναι μία άποψη που χρησιμοποιείται συχνά σε κωμωδίες και αναπαραστάσεις εξωτερικών πλάνων χωρίς ήλιο, ενώ κάτι πιο χαμηλών τόνων, με υψηλή αντίθεση και πολλές σκιές, είναι επιλογές που ταιριάζουν με τα θρίλερ.



Εικόνα 231, Παράλλαξη μορφολογίας φωτισμού 1 [44]



Εικόνα 232, Παράλλαξη μορφολογίας φωτισμού 2 [45]

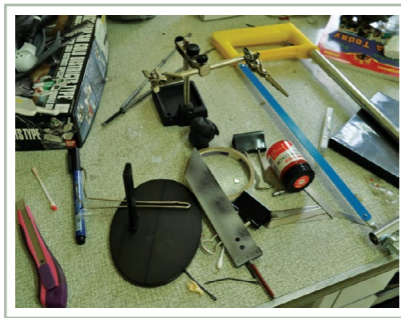


Εικόνα 233, Παράλλαξη μορφολογίας φωτισμού 3 [46]

Πέρα από τα παραπάνω βασικά στοιχεία που απαρτίζουν ένα στούντιο παραγωγής μιας ταινίας εμπύκωσης, κάθε εμπύκωτης χρησιμοποιεί εργαλεία, τα οποία διευκολύνουν στην αποτύπωση της ψευδαίσθησης της κίνησης. Αναλόγως το υλικό που είναι κατασκευασμένα τα σύνολα των μοντέλων και σκηνικών, καθώς και τον τεχνολογικό υπόλοιπο εξοπλισμό, τα μέσα αυτά διαφοροποιούνται σε κάθε περίπτωση. Βασικά εργαλεία αποτελούν μετρητές επιφάνειας, υψομετρικοί χαρακτες καθώς και απλοί χάρακες ή μεζούρες, τα οποία συμβάλλουν στην μέτρηση των διαστημάτων των κινήσεων. Περαιτέρω, συχνά χρησιμοποιούνται οικιακά εργαλεία όπως κόλλα, κολλητικές ταινίες, κοπίδια, βίδες, καρφίτσες κ.ο.κ.. Ο κάθε τεχνίτης επιλέγει ή κατασκευάζει ακόμα διάφορα βοηθήματα τα οποία είναι απαραίτητα για την εκτέλεση των κινήσεων των μαριονετών.



Εικόνα 234, Ενδεικτικά βοηθητικά εργαλεία



Εικόνα 235, Πάγκος εργασίας προετοιμασίας εμψύχωσης

### Διαδικασία κινηματογράφησης

Η διαδικασία της κινηματογράφησης είναι αυτή που καθορίζει περισσότερο το οπτικό αποτέλεσμα του τελικού προϊόντος. Εκτός από τα κατάλληλα εργαλεία, απαιτείται η κατανόηση και εφαρμογή ορισμένων κανόνων κινησιολογίας του σώματος, αλλά και ιδιαίτερη δεξιότητα. Χρειάζεται πειθαρχία και μεγάλη υπομονή για την πραγματοποίηση αληθοφανών και πετυχημένων κινηματογραφήσεων. Σύμφωνα με τον Ken A. Priebe, «(Η τεχνική του γυρίσματος) μοιάζει πολύ με την εκμάθηση ενός μουσικού όργανου. Αν θέλετε να μάθετε να παίξετε πειραματική jazz, πρέπει πρώτα να μάθετε τις νότες, τις κλίμακες και στη συνέχεια να εφαρμοστούν αυτά στην πράξη για τον επιθυμητό σκοπό σας». [47]

Η διαδικασία της εμψύχωσης μπροστά στο φωτογραφικό φακό βασίζεται σε ορισμένες αρχές σχετικά με το πώς άνθρωποι και ζώα κινούνται στον πραγματικό κόσμο και πως η κίνηση αυτή χωρίζεται σε καρέ. Εδώ βρίσκουν πρακτική εφαρμογή οι προαναφερθείσες Αρχές της Disney (βλ. κεφ.2, Οι Αρχές της Εμψύχωσης), οι οποίες εξηγούν λεπτομερώς την αποτύπωση της ψευδαίσθησης της κίνησης. Εκτός από τους τεχνικούς κανόνες που διέπουν τη διαδικασία, κάθε σκηνή δράσης θα πρέπει να ανταποκρίνεται στις προθέσεις του σεναρίου και να επικοινωνεί με το θεατή, καθώς και το σύνολο των αποδόσεων πρέπει να λαμβάνει υπόψιν όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που σκιαγραφούνται στους ήρωες σύμφωνα με το όραμα του σκηνοθέτη. Ο τρόπος με τον οποίο ένας χαρακτήρας κινείται, εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το ποιος είναι ο χαρακτήρας, τη διάθεσή του, τα συναισθήματά του, το περιβάλλον γύρω του κ.ο.κ.

Ο γενικός κανόνας μιας κινηματογράφησης με τη stop-motion τεχνική είναι αρκετά απλός και γνωστός. Σε κάθε μικρή μετακίνηση του μοντέλου αντιστοιχεί ένα κλικ της φωτογραφικής μηχανής, ώπου να δημιουργηθεί μία ροή στην αποτυπωμένη δράση. Φυσικά, για ένα ολοκληρωμένο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα οι ενέργειες περιπλέκονται. Ίσως το μόνιμο ερώτημα για κάποιον, ο οποίος έρχεται σε επαφή με την τεχνική του stop-motion, είναι για το διάστημα της μετακίνησης ανά καρέ. Η απάντηση δεν είναι τόσο απλή και μπορεί να διαφέρει από περίπτωση σε περίπτωση. Η γενική θεωρία έγκειται στη βασική αρχή του Χρονισμού (Timing) και της Ομαλής Εμφάνισης/Απόκρυψης (Slow In/Out). Αναλόγως τη σκηνή, μία αποτυπωμένη δράση αρχικά παρουσιάζεται σταδιακά (περισσότερα καρέ) έως τον επιθυμητό τελικό ρυθμό (λιγότερα καρέ). Το αντίστοιχο συμβαίνει και στην ολοκλήρωση της δράσης αυτής.

Στο κλασικό κινούμενο σχέδιο (και αντίστοιχα στο CG animation) υπάρχει το πλεονέκτημα της δημιουργίας βασικών θέσεων (key poses) από την αρχή, για τη σωστή χρονική σειρά και στη συνέχεια, συμπληρώνοντας με τα απαραίτητα ενδιάμεσα σχέδια, επαληθεύεται η ομαλότητα της ροής της κίνησης. Στη stop-motion τεχνική δεν υφίσταται αυτή η πολυτέλεια επειδή όλες οι κινήσεις πραγματοποιούνται σειριακά (Straight Ahead Action). Μία γενική μέθοδος, όσο αναφορά το χρονοδιάγραμμα στην απευθείας δράση, είναι να αποφασιστεί ποια καρέ το κοινό χρειάζεται πραγματικά να προσέξει. Οι θέσεις-κλειδιά στην εμψύχωση κούκλας δεν αναφέρονται μόνο στα κύρια μέρη μιας κίνησης, αλλά μπορεί να αποτελούν τα κύρια μέρη της ιστορίας, τα οποία συμβάλουν στην επικοινωνία με το θεατή. Αυτά τα καρέ αποτυπώνουν συγκεκριμένες ενέργειες, όντας τα σημαντικά μέρη που το κοινό δεν πρέπει να χάσει, ώστε να κατανοηθεί πλήρως κάθε σκηνή. Έτσι, στην απευθείας δράση, ανάμεσα στις διάφορες πόζες, σε αυτά τα σημαντικά καρέ επιβραδύνετε ελάχιστα ο ρυθμός προβολής ώστε το μάτι να εστιάσει

[47] Ken A. Priebe (2011), The Advanced Art of Stop-Motion Animation, Course Technology a part of Cengage Learning

εκεί. Ένας εμπειρικός κανόνας μάθησης animation είναι ότι στα 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο, χρειάζονται έξι καρέ για την απλή παρατήρηση, οκτώ καρέ για να τη συνειδητοποιήσει του προβαλλόμενου υλικού, και δώδεκα καρέ για την αφομοίωση από τον εγκέφαλο.

Η αληθοφανής αποτύπωση της κίνησης δε σημαίνει απαραίτητα ότι σε κάθε καρέ πρέπει να υφίσταται κάποια αλλαγή στην όψη. Η απευθείας δράση στο stop-motion περιέχει την παγίδα του πόσο εύκολα ο εμψυχωτής μπορεί να εγκλωβιστεί σε μια επαναλαμβανόμενη λούπα μετακίνησης των μοντέλων ανά καρέ, σε όλη τη διάρκεια του οπτικοακουστικού έργου. Αν και όπως είναι φυσικό, σε αυτή ακριβώς τη διαδικασία έγκειται ο χαρακτήρας της τεχνικής, πολύ εύκολα μπορεί να πάρει μεγάλες διαστάσεις ώστε οι κινήσεις να γίνουν άσκοπες, υπερβολικές και μη κατανοητές. Θα πρέπει να υπάρχει κάποιος σχεδιασμός στο ρυθμό, κάποια σχέση μεταξύ των δράσεων και κατά περίπτωση, η τελμάτωση αυτών χωρίς καμία κίνηση. Είναι απαραίτητο σε κάποιες φάσεις μίας σκηνής τα μοντέλα να μην κινούνται και να αποτυπώνεται η στασιμότητα. Αν και είναι δύσκολο να γίνει αντιληπτό, αυτό εξυπηρετεί ακόμα περισσότερο την αποτύπωση μίας αληθοφανούς δράσης.

Εκτός από τις λειτουργικές συνέπειες της αποτύπωσης μιας στασιμότητας σε μία σκηνή, αυτή εξυπηρετεί αισθητικές και επικοινωνιακές ανάγκες. Για παράδειγμα, μια μεγάλη αναμονή για μία δράση δείχνει την αργή αντίδραση του ήρωα, κάνοντας το χαρακτήρα πιο βαρύ και τεμπέλη, ενώ η άμεση αντίδρασή του, αποτυπώνεται σε λιγότερα καρέ, δείχνοντας ένα χαρακτήρα σε ετοιμότητα γεμάτο ενέργεια. Σπάζοντας τις δράσεις μιας σκηνής με καταστάσεις αναμονής, αυτή γίνεται κατά συνέπεια πιο επικοινωνιακή, εξυπηρετώντας τις ανάγκες της εξελισσόμενης ιστορίας. Λειτουργεί με φυσικό τρόπο και επιτρέπει στο θεατή να αφομοιώσει το σύνολο των παρουσιαζόμενων στοιχείων, τα οποία είναι σημαντικά για την πλοκή της ιστορίας.

Ένας γενικός κανόνας σχετικά με την ακινησία είναι ότι πρέπει διαρκεί τουλάχιστον έξι καρέ. Μια αναμονή έξι οπτικών πλαισίων εξακολουθεί να είναι πολύ μικρή και συχνά χρησιμοποιείται μόνο για πολύ γρήγορες ματιές ή παύσεις στην διαδικασία της σκέψης ενός χαρακτήρα στην οθόνη. Με λιγότερα καρέ ο εγκέφαλος δεν καταγράφει τις εικόνες ως ξεχωριστά συμβάντα, με αποτέλεσμα να φαίνεται σαν λάθος προκαλώντας σπασμοδικότητα στη ροή της κίνησης. Η κινηματογράφηση των συνεχόμενων όμοιων καρέ, εφόσον χρησιμοποιείται κατάλληλα, διατηρεί το ενδιαφέρον και εξυπηρετεί στη κατανόηση. Το πλεονέκτημα με αυτή τη διαδικασία είναι πως είναι αναστρέψιμη αν για κάποιους λόγους κριθεί υπερβολική, σβήνοντας απλά όμοια καρέ, ενώ η πρόσθεση καινούριων, κατά τη διάρκεια της σκηνής, είναι πιο δύσκολη και χρονοβόρα. Η στασιμότητα είναι απαραίτητα όταν η εμψύχωση αποτελείται από μια μακρά ακολουθία που έχει πολλές περίπλοκες κινήσεις.

Ακόμα και στις επαγγελματικές παραγωγές μεγάλων στούντιο, όπου εργάζονται έμπειροι εξειδικευμένοι animators δεν αποκλείεται η περίπτωση του λάθους. Ειδικά στις διαδικασίες του γυρίσματος, οι οποίες απαιτούν λεπτή εργασία και αμέριστη προσοχή πάντα υπολογίζονται και σχεδιάζονται εναλλακτικές αν κάτι παρεκκλίνει από το αρχικό πλάνο. Έτσι υπάρχει η θεωρία του ότι εάν οποιοδήποτε τμήμα της μαριονέτας μετακινείται τυχαία και συνειδητοποιηθεί λίγα καρέ αργότερα (π.χ. 2-4), επιλέγεται να προστεθούν τρία με τέσσερα καρέ ακόμα, με κινήσεις στην κατεύθυνση όπου πραγματοποιείται η κύρια, ώστε να φανεί πιο φυσική. Για παράδειγμα, γίνεται η υπόθεση ότι η εμψύχωση εστιάζει στο αριστερό βραχίονα του μοντέλου, χωρίς να δίνεται προσοχή στο δεξί χέρι. Λίγα καρέ αργότερα, μέσα από το λογισμικό του υπολογιστή, παρατηρείται μία ανεπαίσθητη κίνηση στο δεξί χέρι αλλά χωρίς να υπάρχει πρόθεση. Στο σημείο αυτό, θεωρείται καλύτερο να συνεχιστεί η μικρή μετατόπιση του δεξιού χεριού για ακόμα μερικά κλικ του φακού ώστε να φαίνεται σα μία δευτερεύουσα δράση της κύριας κίνησης. Κάθε δευτερεύουσα, μικρή κίνηση πρέπει να διαρκεί από έξι καρέ και πάνω, ώστε να αποκτήσει κάποια φυσικότητα. Φυσικά, υπάρχει πάντα η επιλογή της πλήρους διαγραφής των πλάνων και η εκ νέου αρχή, αν αυτό είναι εφικτό.

Συνολικά, ο χρόνος είναι μια πειθαρχημένη διαδικασία που κρύβει αρκετές επιλογές και μεθόδους. Απαιτεί εμπειρία, συνεχή ενασχόληση και πειραματισμό ώστε να αποκτηθεί μία ολοκληρωμένη αίσθηση της τεχνικής, μέχρι να βρεθεί ένας συγκεκριμένος τρόπος εργασίας και μια «μηχανική» αντιμετώπιση των ενεργειών. Στο σύνολο περιπτώσεων, χρειάζεται παρά πάνω από μία προσπάθεια κινηματογράφησης ώστε να έρθει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Εκτός από τον κατάλληλο εξοπλισμό, το σημαντικότερο είναι η σωστή αίσθηση του χρόνου, η δεξιότητα και πάνω από όλα η υπομονή.

Σχεδόν όλα τα μοτίβα της κίνησης στη φύση συμβαίνουν κατά μήκος μιας καμπύλης τροχιάς και όχι σε ευθεία γραμμή. Έτσι και για μία αληθοφανή εμπύκωση, η αποτύπωση των δράσεων πρέπει να διέπεται από κυκλική διεύθυνση. Σε αυτό ακριβώς το χαρακτηριστικό αναφέρεται και η αρχή Τοξοειδής Κίνηση (Arcs) η οποία βρίσκει εφαρμογή στη διαδικασία της κινηματογράφησης. Η διατήρησή της αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις στο stop-motion animation, όπου πρέπει να μελετά την παραμονή της τοξοειδής διεύθυνσης σε κάθε δράση. Επειδή στον τρισδιάστατο χώρο, σε πραγματικά σύνολα αντικειμένων, είναι πολύ δύσκολο να μετρηθούν ακριβώς τα σημεία για το σχηματισμό της καμπύλης τροχιάς χρησιμοποιούνται εξειδικευμένα λογισμικά, όπου μεταφέρουν σε πραγματικό χρόνο το πλάνο της φωτογραφικής μηχανής στην οθόνη υπολογιστή. Εκεί σχεδιάζονται ψηφιακά οι διευθύνσεις, οι οποίες χρησιμοποιούνται σαν οδηγό για την κίνηση. Βρίσκοντας ένα σημείο αναφοράς αναλόγως με την κάθε περίπτωση, η μαριονέτα κινείται καρέ καρέ προς τη σχεδιασμένη πορεία, σχηματίζοντας μία αληθοφανή καμπύλη τροχιά. Εάν το μονοπάτι της δράσης δεν εκτείνεται κατά μήκος ενός σταθερού τόξου ή δεν έχει αποτυπωθεί σωστά, το τελικό αποτέλεσμα θα δείχνει νευρικό και αφύσικο. Ακόμα και απλές κινήσεις όπως το περπάτημα ή μεμονωμένες κινήσεις των άκρων είναι σημαντικό να πραγματοποιούνται κατά μήκος ενός καμπύλου τόξου, ώστε η δράση να αποτυπώνεται ομαλά. Ακόμα πιο επιτακτική ανάγκη χρήσης της καμπύλης τροχιάς είναι στις περιπτώσεις απότομων και έντονων κινήσεων, όπου τυχών έλλειψη της καμπυλότητας γίνεται πιο αισθητή στο οπτικό αποτέλεσμα δημιουργώντας ανωμαλία στην δράση.

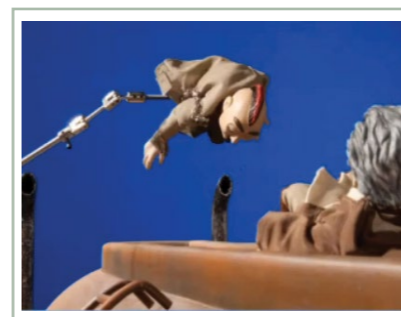
Μια άλλη πολύ σημαντική αρχή που φέρνει ένα κινούμενο χαρακτήρα πιο κοντά στη ζωή είναι η εφαρμογή της Συνέχειας και Ολοκλήρωσης της Δράσης (Follow-Through and Overlapping Action). Σε μία σκηνή, κάθε τμήμα του χαρακτήρα δεν ξεκινά ή σταματά στο ίδιο καρέ. Οι κινήσεις αρχίζουν και ολοκληρώνονται σε ένα εύρος πλαισίων με μικρή χρονική διαφορά, όπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα. Με αυτό τον τρόπο κάθε επιμέρους κίνηση αλληλοκαλύπτεται από μία άλλη, δημιουργώντας μία ομαλή ροή και μια φυσική οπτική παρουσία.

Ένα συχνό φαινόμενο στη διαδικασία του γυρίσματος είναι η χρήση βοηθητικών στηριγμάτων και εξεδρών. Σε περιπτώσεις αλμάτων, περίπλοκων στάσεων των μοντέλων, ιπτάμενων αντικειμένων, είναι απαραίτητη η χρήση βοηθητικών εξαρτημάτων, τα οποία στηρίζουν τα κινούμενα αντικείμενα στις επιθυμητές στάσεις. Απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή στην χρήση αυτών των βοηθημάτων, αφού προϋποθέτει τη μεταγενέστερη εύκολη αφαίρεσή τους από τα συγκεκριμένα καρέ. Η αφαίρεση πραγματοποιείται ψηφιακά από λογισμικά επεξεργασίας εικόνας. Αρκετά συχνά τέτοιου είδους κινηματογραφήσεις πραγματοποιούνται μπροστά από μονόχρωμο έντονα background ώστε να μπορούν να ξεχωριστούν εύκολα στη μεταγενέστερη επεξεργασία. Τα λεγόμενα mating effects προϋποθέτουν τη χρήση φόντου σε διαφορετικό χρωματισμό από τα εμπλεκόμενα αντικείμενα που εμπυκώνονται ώστε να μπορεί να απομονωθεί ευκολότερα, χωρίς να επηρεαστεί η αναπαριστώμενη δράση.

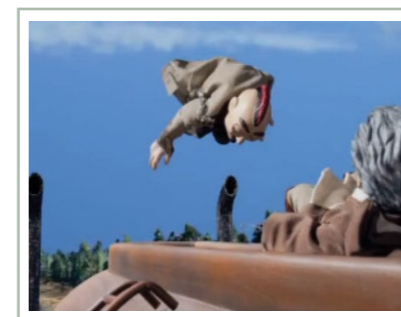


Εικόνα 236, Βοηθητικό σύστημα ανύψωσης (Rigging System)

Η πιο συχνή χρήση για τέτοιου είδους εφέ είναι όταν για κάποιους λόγους ο συνδυασμός των σκηνικών και των εμπυκώσεων είναι πολύ δύσκολος ή αποτελεί χρονοβόρα και ακριβή διαδικασία. Τέτοιες ενέργειες χρησιμοποιούνται και για το συνδυασμό live-action κινηματογράφου και stop-motion τεχνικής. Για τη δημιουργία αυτή απαιτείται ένα μεγάλο έγχρωμο φόντο, κατά προτίμηση μπλε ή πράσινο, το οποίο καλύπτει όλο το εύρος του πλάνου. Κάθε επιμέρους εμπλεκόμενο αντικείμενο πρέπει να τοποθετείται κατάλληλα, έτσι ώστε να μην επηρεάζει τις φωτεινές πηγές με τη δημιουργία σκιών. Ο φωτισμός πρέπει να παραμένει ίδιος με αυτόν που θα τοποθετηθεί αργότερα η δράση, η οποία υπόκειται στο συγκεκριμένο εφέ. Η επιλογή του χρώματος για το φόντο δε πρέπει να εμφανίζεται στα μοντέλα διότι υπάρχει πιθανότητα στην επεξεργασία να δημιουργηθεί μια «τρύπα», μέσω της οποίας θα εμφανίζονται τα τελικά σκηνικά. Τέλος, οι γωνίες λήψης θα πρέπει να συμβαδίζουν με αυτές της συγκεκριμένης σκηνής ώστε να μην αλλοιώνεται το οπτικό αποτέλεσμα.



Εικόνα 237, Άλμα χαρακτήρα πριν την επεξεργασία



Εικόνα 238, Άλμα χαρακτήρα μετά την επεξεργασία

Οι παραπάνω κανόνες χαρακτηρίζουν σε πολύ μεγάλο ποσοστό τις τεχνικές του γυρίσματος ενός έργου εμπύκωσης και διαμορφώνουν το τελικό οπτικό αποτέλεσμα. Όλες οι τεχνικές θα πρέπει να έχουν μελετηθεί σύμφωνα με κάθε εγχείρημα κινηματογράφησης και προγραμματιστεί ανάλογα με τις προκύπτουσες απαιτήσεις. Η ροή της κίνησης εγχέεται σε όλο το μήκος του έργου σύμφωνα με τα παραπάνω, ώστε να δημιουργούν αισθητική και να επικοινωνούν με το θεατή. Οι επιλογές για την εμπύκωση του χαρακτήρα έχουν άμεση σχέση με τις 12 οι αρχές του animation και σκιαγραφούν τα χαρακτηριστικά κάθε ήρωα.

Στις επαγγελματικές παραγωγές των διεθνούς φήμης δημιουργικών στούντιο, οι αρμοδιότητες των εμπυκωτών δεν περιορίζονται μόνο στο να κινούν τις μαριονέτες μπροστά στο κινηματογραφικό φακό. Οι animators εμπλέκονται σε όλη την παραγωγική διαδικασία, έχοντας επίγνωση της συνολικής εικόνας, από τον αρχικό σχεδιασμό της ταινίας έως την τελική επεξεργασία. Για την σωστή απόδοση του σεναρίου μπροστά στην κάμερα, ο εμπυκωτής χρησιμοποιεί μια πληθώρα χαρακτηριστικών κατέχοντας γνώσεις κινησιολογίας, ρυθμού, μουσικής. Με οδηγό τα storyboard, τα οποία έχουν δημιουργηθεί σε προγενέστερη φάση εμπυκώνεται ένα ολόκληρο περιβάλλον, καταφέροντας να επικεντρώσει την προσοχή του θεατή στα επιθυμητά σημεία. Οι επικεφαλής των ομάδων εμπύκωσης, έχοντας μία συνολική εικόνα της σύνθεσης, κατευθύνουν τις διαδικασίες, όντας ενήμεροι για το πώς ένα πλάνο θα ακολουθήσει το άλλο. Κάθε σκηνή γυρίζεται ξεχωριστά και στέλνεται στον σκηνοθέτη για την τελική έγκριση. Τέλος, περνάει στη φάση του editing.

Είναι σημαντικό κάθε animator να γνωρίζει πώς να χρησιμοποιήσει όλους τους πόρους του animation. Το σχεδιασμό, την κίνηση, το ρυθμό, το χρονοδιάγραμμα, τους ήχους τη μουσική κ.ο.κ.. Με τον συνδυασμό αυτών, καταφέρνει να επικοινωνήσει με το θεατή, περνώντας τις επιθυμητές αισθητικές και τα νοήματα βάσει του οράματος. Όντας πολυτάλαντος, παίρνει το ρόλο του χορογράφου, ενός ειδικού στη γλώσσα του σώματος, του ηθοποιού, του μουσικού, ακόμα και του σκηνοθέτη, έχοντας μία ολοκληρωμένη άποψη για το συνδυασμό της σύνθεσης ισχυρή αφήγηση. «(Ο εμπυκωτής) είναι ένας ταχυδακτυλουργός, ο οποίος καταφέρνει να διατηρήσει πολλές διαφορετικές μπάλες στον αέρα την ίδια στιγμή... Πάνω απ' όλα θα πρέπει να είναι ταλαντούχος παραμυθός, καθώς και για κάθε ιστορία του, υπάρχει ένα ακροατήριο που πρέπει να μαγνητίσει».[48]

### Editing/Montage (Επεξεργασία)

Η διαδικασία του editing αποτελεί το κύριο μέρος της δημιουργικής δραστηριότητας του σταδίου της μετά-παραγωγής ενός κινηματογραφικού έργου. Διαδικασίες επεξεργασίας μπορεί να πραγματοποιούνται και παράλληλα με την κινηματογράφηση ή να προϋποθέτουν συγκεκριμένες τεχνικές γυρίσματος ανάλογα με το επιθυμητό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Σε ένα θεμελιώδες επίπεδο, η επεξεργασία μίας ταινίας είναι η τεχνική κατά την οποία διαμορφώνεται το κινηματογραφημένο υλικό σε μια συνεκτική και ολοκληρωμένη ακολουθία.

Στις μεγάλες επαγγελματικές παραγωγές, υπάρχουν δύο διακριτές φάσεις επεξεργασίας. Η πρώτη φάση είναι η προκαταρκτική επεξεργασία, που πραγματοποιείται πριν οποιοδήποτε εμπύκωση για τη δημιουργία του animatic όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενη παράγραφο. Η πρωταρχική αυτή επεξεργασία πάνω στην εικόνα, τον ήχο και η αλληλεπίδραση αυτών αποτελεί και τον οδηγό για την τελική φάση του editing. Μετά το πέρας των γυρισμάτων, ο σκηνοθέτης με τον επικεφαλής της ομάδας επεξεργασίας μελετούν τις λεπτομέρειες της φάσης

του τελικού editing. Ο πρώτος συνθέτει μία «λίστα αποφάσεων» (EDL: edit decision list), όπου αναφέρεται, βάσει χρονικών περιορισμών, προσδοκώμενων περικοπών, γενικών μετατροπών και μίξεων σκηνών. Αρχικές διαδικασίες αποτελούν ο καθαρισμός των καρτέ από περιττά αντικείμενα, η επιλογή της σειράς των σκηνών και το κόψιμο των ανεπιθύμητων γυρισμάτων. Μελετάται χρονικά το σύνολο τις ταινίας και γίνονται οι απαραίτητες μετατροπές. Έπειτα, ακολουθεί ο συγχρονισμός με το ηχητικό μαγνητοφωνημένο σύνολο και η προσθήκη των οπτικών εφέ.

Το στάδιο της επεξεργασίας δεν αποτελεί αποσπώμενο κομμάτι της διαδικασίας παραγωγής της ταινίας. Στα επαγγελματικά στούντιο ο επικεφαλής της ομάδας επεξεργασίας είναι σε διαρκή επαφή με κάθε δραστηριότητα και λαμβάνει μέρος σε όλες τις φάσεις, ώστε να εντυφώσει στο χαρακτήρα της ταινίας. Αφού γίνει αισθητή η γενική ιδέα μέσω κατανόησης του σεναρίου και παρακολούθησης των γυρισμάτων, αποκτά ενεργητικό ρόλο στη διαδικασία. Με την ολοκλήρωση της κινηματογράφησης, σε συνεργασία με το σκηνοθέτη, πραγματοποιείται η επιλογή σκηνών με βάση τη δραματική και ψυχαγωγία τους αξία και τη συμβολή στην οπτική ροή της ιστορίας. Γίνεται ο συνδυασμός αυτών σύμφωνα με τη συνοχή τους και τα χρονικά όρια. Μπορεί να κοπούν τμήματα του βίντεο στις επιθυμητές χρονικές περιόδους και να αλλάξει η σειρά των σκηνών. Έπειτα με την ομάδα επεξεργασίας ήχου προσθέτουν τη μουσική επένδυση, τους διαλόγους και τα ηχητικά εφέ στα κατάλληλα σημεία, αφού έχουν υποστεί τις απαραίτητες επεξεργασίες. Δημιουργώντας ένα πρώτο ολοκληρωμένο δείγμα και αφού εγκριθεί από τον σκηνοθέτη και τους παραγωγούς, γίνονται οι όποιες αναθεωρήσεις και διορθώσεις και ετοιμάζεται η τελική μορφή.

Οι εργασίες της φάσης αυτής δεν ανταποκρίνονται απλώς στο να παρουσιαστούν μηχανικά οι σκηνές μίας ταινίας animation σαν σύνολο με απλή συνύπαρξη εικόνας και ήχου. Ένας film editor (τεχνικός επεξεργασίας) πρέπει να εργαστεί δημιουργικά με το σύνολο των καρτέ, αναδεικνύοντας την οπτική πλοκή με οδηγό το ρυθμό, τη μουσική και τους διαλόγους. Πολλές φορές καλείται να δημιουργήσει από το μηδέν αισθητική ή να αναδείξει άλλα στοιχεία, τα οποία χωρίς την δικιά του επέμβαση θα περνούσαν απαρατήρητα. Οι αρμοδιότητες ενός film editor είναι καθοριστικές για την τελική εικόνα ενός οπτικοακουστικού έργου και παίζουν δυναμικό ρόλο στην παραγωγή μίας ταινίας εμψύχωσης.

Εκτός από τη ομαλή ροή των φωτογραφιών της κινηματογράφησης, την κοπή ανεπιθύμητων σκηνών και τη συνοχή εικόνας ήχου, η διαδικασία του editing περιλαμβάνει και τη δημιουργία των εφέ που επηρεάζουν το οπτικό αποτέλεσμα αλλά και την εξέλιξη της ιστορίας. Με την πάροδο των χρόνων και την πρόοδο της τεχνολογίας, τα εφέ αυτά διαφοροποιήθηκαν σε δύο κατηγορίες. Τα ειδικά εφέ (special effects) και τα οπτικά εφέ (visual effects). Σήμερα, ο όρος «ειδικά εφέ» χρησιμοποιείται για πρακτικά εφέ που λαμβάνουν χώρα στη σκηνή ή μπροστά από την κάμερα κατά τη διάρκεια του σταδίου της παραγωγής. Τα «οπτικά εφέ», από την άλλη πλευρά, γίνονται εξ ολοκλήρου στην μετά-παραγωγή με ψηφιακά μέσα, τα οποία σε ορισμένες περιπτώσεις της εποχής του φιλμ, πραγματοποιήθηκαν με απλή επεξεργασία αυτού, ή με διάφορα τρικ μέσα στην ίδια την κάμερα. Οι βασικές αρχές σε πολλά από αυτά τα οπτικά εφέ έχουν παραμείνει οι ίδιες, αλλά τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία τους έχουν σίγουρα αλλάξει. Αυτό που κάποτε έπρεπε να γίνει σε μία λωρίδα φιλμ μπορεί τώρα να πραγματοποιηθεί στον υπολογιστή. Ψηφιακά εργαλεία, σήμερα εξακολουθούν να παρέχουν τις δυνατότητες και απαιτούν εξίσου πολύ υπομονή και επιδεξιότητα.

Η διαβάθμιση του χρώματος είναι μια διαδικασία της αντιστοίχισης των χρωματικών τόνων μεταξύ των προβαλλόμενων σκηνών. Ο εμπλεκόμενος, βάσει του χρησιμοποιούμενου λογισμικού έχει τη δυνατότητα αλλαγής των αποχρώσεων, της αντίθεσης και της φωτεινότητας εάν αυτό κριθεί απαραίτητο και συμβαδίζει με την επιθυμητή αισθητική, η οποία θέλει να αποτυπωθεί στην ταινία εμψύχωσης. Πιο εξειδικευμένα οπτικά εφέ αποτελούν αυτά τα οποία κατασκευάζονται από το μηδέν. Σε περιπτώσεις όπου η αναπαράσταση ενεργειών είναι αδύνατη να πραγματοποιηθεί με χρήση της stop-motion τεχνικής ή κρίνεται ως χρονοβόρα διαδικασία (π.χ. η βροχή, μία αστραπή, μία έκρηξη), επιλέγεται η χρήση της CGI τεχνολογίας. Με τις κατάλληλες τεχνικές γνώσεις, τέτοιες διαδικασίες γίνονται συντομότερα με ικανοποιητικά οπτικά αποτελέσματα.

Υπάρχουν πολλά δείγματα stop-motion ταινιών όπου χρησιμοποιούν τη CGI μέθοδο για εγχειρήματα, όπως ακριβώς και οι live-action ταινίες συμπεριλάμβαναν stop-motion τεχνική πριν από την ανάπτυξη του

animation υπολογιστών. Συνεπώς, σε αυτό το στάδιο, τα visuals γίνονται με χρήση CGI τεχνολογίας. Τέτοιες διαδικασίες μπορεί να αφορούν κάτι πολύ γενικό όπως για παράδειγμα την αλλαγή της γενικής τονικότητας του χρώματος του φιλμ, έως κάτι πολύ συγκεκριμένο όπως η δημιουργία ενός φλεγόμενου αντικειμένου. Ανάλογα με το λογισμικό που χρησιμοποιείται, τα χρονικά όρια, τον προϋπολογισμό αλλά φυσικά και τα επιθυμητά επίπεδα αποτελέσματος μία ταινία stop-motion μπορεί να δείχνει εντελώς διαφορετική μετά την διαδικασία του editing.

Βέβαια είναι θεμιτό η διαδικασία του editing να έχει σχεδιαστεί επακριβώς και να πραγματοποιείται βάσει προγράμματος. Το πόσο περίπλοκη γίνεται εξαρτάται από τους στόχους που έχει θέσει ο σκηνοθέτης και την αισθητική που θέλει να προβάλλει. Απαιτεί χρόνο, εξειδικευμένες γνώσεις και είναι δαπανηρή όσο άφορα τον προϋπολογισμό.

Σήμερα η διαδικασία post-production είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί από έναν άνθρωπο σε έναν οικιακό υπολογιστή, μέχρι σε ένα πλήρως τεχνολογικά εξοπλισμένο στούντιο από μία πολυάριθμη ομάδα εξειδικευμένων τεχνικών. Οι τεχνικές και μέθοδοι επεξεργασίας μίας ταινίας στο στάδιο της μετά-παραγωγής έχουν αλλάξει με την ανάπτυξη της τεχνολογίας. Οι αναλογικές μέθοδοι και οι χειροκίνητες εργασίες αντικαταστάθηκαν από νέα ψηφιακά συστήματα επεξεργασίας μέσω των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα κινηματογραφικά φιλμ έδωσαν τη θέση τους σε ψηφιακά αρχεία τα οποία μεταφέρονται εύκολα στα προγράμματα επεξεργασίας, με τα οποία οι ειδικοί τεχνικοί επεμβαίνουν έχοντας περισσότερες επιλογές και δυνατότητες σε σύγκριση με τις παλαιωμένες τεχνικές.

Όσον αφορά το ηχητικό κομμάτι της ταινίας, σε αυτή τη φάση όλοι οι ήχοι επεξεργάζονται για την τελική τους μορφή. Εφόσον υφίστανται διάλογοι, τροποποιείται η χροιά, η τονικότητα και η ένταση της φωνής, στοιχεία τα οποία αποτελούν γνωρίσματα των ηρώων σε ένα φιλμ εμψύχωσης. Η μουσική επένδυση, η οποία έχει επιλεγεί, χωρίζεται στα επιθυμητά τμήματα κάνοντας τις απαραίτητες μίξεις και τροποποιήσεις ώστε να ταιριάζουν στη ροή του φιλμ. Οι πρωτότυπες μουσικές συνθέσεις, ολοκληρώνονται από τους δημιουργούς με βάση την επιλεγμένη αισθητική, οι οποίες μετά την έγκριση του σκηνοθέτη στέλνονται στους εμπλεκόμενους της ομάδας editing. Τέλος, τα μουσικά θέματα προσαρμόζονται στις επιθυμητές σκηνές ακολουθώντας χρονοδιαγράμματα, με την κατάλληλη ένταση σε κάθε περίπτωση.

Το τελικό στάδιο πριν την ολοκλήρωση του φιλμ εμψύχωσης αφορά την προσθήκη τίτλων στην αρχή και στο τέλος. Είναι σύνηθες στα πρώτα καρτέ του φιλμ να αναγράφεται ο τίτλος της ταινίας και τα ονόματα των κύριων συντελεστών και του στούντιο παραγωγής. Στο τέλος καταγράφονται όλοι οι εμπλεκόμενοι που συντέλεσαν στην παραγωγή του φιλμ, καθώς και διάφορα ευχαριστήρια προς ανθρώπους ή εταιρίες που βοήθησαν για την ολοκλήρωση της ταινίας. Ο συγγραφέας Βασιλειάδης Ιωάννης στο βιβλίο του «Animation, Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου» διαχωρίζει τους «Κινούμενους τίτλους ταινιών» ("Animated credit title") σαν ξεχωριστή τεχνική animation, επισημαίνοντας ότι: «Οι τίτλοι μίας ταινίας αξιοποιούν το βασικό πυρήνα της αφήγησης, είτε σε μορφή επιλεκτικών υπαινιγμών για τη θεματολογία είτε σε μορφή συμβόλου, για να δώσουν το στίγμα, συνοψίζοντας ό,τι πρόκειται να ακολουθήσει...».[49]

Η ολοκλήρωση επέρχεται με τη εξαγωγή του οπτικοακουστικού συνόλου στο επιθυμητή μορφή (format) μέσω κατάλληλων λογισμικών. Ανάλογος των επιλογών για το εξαγόμενο προϊόν, που εξυπηρετούν τις ανάγκες προβολής, είναι ο χρόνος ο οποίος απαιτείται για αυτή τη διεργασία.

Συνοψίζοντας, οι διαδικασίες editing αποτελούν τεχνικές, οι οποίες χρησιμοποιούνται με διάφορους τρόπους προσφέροντας πληθώρα δυνατοτήτων. Εκτός από την συμβολή των ενεργειών αυτών στην οπτικοακουστική εικόνα, επηρεάζουν και την πλοκή του έργου. Μπορούν να αποδώσουν νοήματα, να δημιουργήσουν αισθητικά αποτελέσματα, να αναδείξουν τη συναισθηματική κατάσταση των πρωταγωνιστών, να δώσουν έμφαση σε δράσεις που σε άλλη περίπτωση δε θα γίνονταν αντιληπτές. Καθοδηγούν την εξέλιξη του μύθου, συνδέοντας αυτή με τη συναισθηματική φόρτιση του θεατή.

[49] Γιάννης Βασιλειάδης (2006), Animation Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου, Εκδόσεις Αιγόκερως.

## Παράρτημα II

Προσωπική υλοποίηση μέρους της ταινίας "Yawn Of The Metalhead"





Τίτλος	Yawn of the Metalhead
Είδος	stop-motion animation, μικρού μήκους ταινία τρόμου (zombie film), apocalyptic/post apocalyptic film animation, horror, comedy
Θεματολογία	Ακολουθώντας τη συνήθη θεματολογία των ταινιών με ζόμπι, από ένα ανθρώπινο λάθος, ο ιός προσβάλλει μία μικρή κοινωνία ανθρώπων, μέσα στην οποία οι πρωταγωνιστές θα προσπαθήσουν να επιβιώσουν.
Περιγραφή	Στις εγκαταστάσεις μιας παλιάς στρατιωτικής βάσης μια ομάδα ανθρώπων πραγματοποιεί παρασκευή παράνομων επικίνδυνων ουσιών. Ένα λάθος του επικεφαλής του εργαστηρίου γίνεται η αιτία να μεταδοθεί ένας ιός, ο οποίος μετατρέπει με γρήγορους ρυθμούς τους παρευρισκόμενους σε ζόμπι, έχοντας καταστρεπτικές συνέπειες για το σύνολο των διαδικασιών.
Τοποθεσία	Παλιά στρατιωτική βάση, κάπου στην έρημο.
Χαρακτήρες	Μια ομάδα αντρών, διαφορετικών χαρακτήρων οι οποίοι αντιμετωπίζουν τις ολέθριες καταστάσεις με διαφορετικό τρόπο.
Μοντέλα/Αντικείμενα/Σκηνικά/Υλικά	Θα χρησιμοποιηθούν κυρίως έτοιμες φιγούρες παιχνιδιών G.I.Joe, αντικείμενα από τη σειρά Playmobil και θα κατασκευαστούν από απλά οικιακά υλικά τα σκηνικά για το περιβάλλον.
Εκτιμώμενος χρόνος	>10 λεπτά

Πίνακας 8, Ίδεασμός

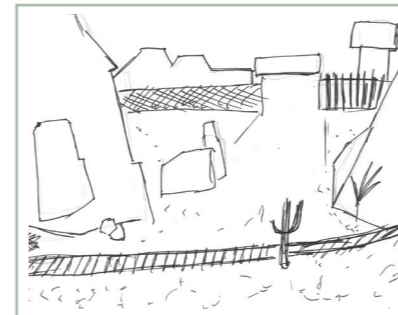
Ο παραπάνω πίνακας εμπεριέχει τις τις αρχικές αποφάσεις που πάρθηκαν για την αρχή του προσωπικού έργου του γράφοντος. Οι πληροφορίες αυτές αφορούν τα γενικά χαρακτηριστικά του φιλμ οριοθετώντας το ως ένα κινηματογραφικό έργο. Όπως αναφέρθηκε ο τίτλος της ταινίας που επιλέχθηκε είναι "Yawn of the Metalhead". Αποτελεί μία παράφραση της γνωστής παραγωγής του George A. Romero "Dawn of the Dead", κάνοντας κατανοπτό ότι πρόκειται για ένα είδος ίδιας θεματολογίας ταινίας με στοιχεία παρωδίας. Συνεπώς, ο σκελετός της πλοκής, όπως στα περισσότερα φιλμ του είδους παραμένει ίδιος, αφορώντας την μόλυνση μιας κοινωνίας ανθρώπων από το μυστηριώδες ιό, ο οποίος μετατρέπει τους πάντες σε νεκροζώντανα ανθρωποφάγα τέρατα. Από την αρχή επιλέχθηκε πως για τις ανάγκες του animation, θα χρησιμοποιηθούν φιγούρες τις σειρές παιχνιδιών G.I.Joe που κυκλοφόρησε τα τέλη της δεκαετίας του 1980 και αρχές του 1990. Έτσι λόγω της στρατιωτικής εμφάνισης των παιχνιδιών-πρωταγωνιστών, το σενάριο κινήθηκε σε ανάλογα πλαίσια εξελισσόμενο σε μια εγκαταλελειμμένη στρατιωτική βάση. Τέλος, όσον αφορά τη χρονική διάρκεια της μικρού μήκους ταινίας, λόγω της επιλογής ενιαίας μουσικής επένδυσης από μια ολοκληρωμένη σύνθεση, αυτή κινήθηκε σύμφωνα με τα χρονικά όρια του ηχητικού κομματιού.



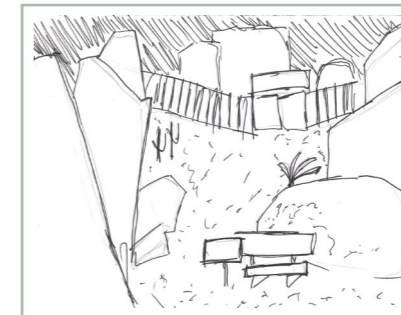
Εικόνα 241, Φιγούρες παιχνιδιών G.I.Joe



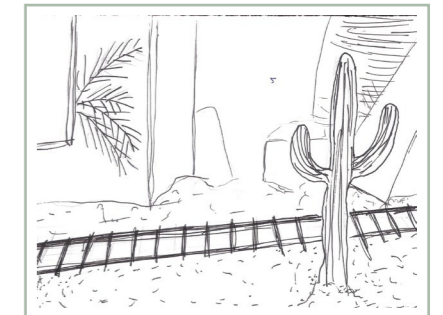
Εικόνα 242, Οι πρωταγωνιστικές φιγούρες



Εικόνα 243, Σκίτσο 1 εξωτερικού περιβάλλοντος



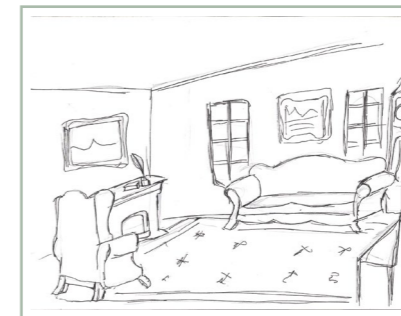
Εικόνα 244, Σκίτσο 2 εξωτερικού περιβάλλοντος



Εικόνα 245, Σκίτσο 3 εξωτερικού περιβάλλοντος



Εικόνα 246, Σκίτσο Εργαστηρίου



Εικόνα 247, Σκίτσο Αρχηγείου

### Η διαδικασία της Συγγραφής σεναρίου

Η συγγραφή του σεναρίου αποτελεί το κύριο στοιχείο της ανάπτυξης της δημιουργικής διαδικασίας. Μέσα από αυτό γίνεται η οπτική σύνταξη των χαρακτήρων, των αντικειμένων και των σκηνικών στοιχείων του συνόλου του έργου. Αποτελεί το υλικό στο οποίο πάνω χτίζεται η συνολική αισθητική της ταινίας και καθορίζει εν μέρη τη δυσκολία της διαδικασίας της κινηματογράφησης που ακολουθεί.

Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο παράγοντας της δυσκολίας δεν ελήφθη ιδιαίτερα υπόψιν με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας ιστορίας έκτασης περίπου δέκα σελίδων, η οποία μεταφράζεται σε δέκα λεπτά οπτικού υλικού. Έτσι για τις ανάγκες της διπλωματικής εργασίας αποφασίστηκε να γυριστεί ένα μικρό κομμάτι του με σκοπό την ολοκλήρωσή του στο άμεσο μέλλον. Παρ' όλα αυτά, κατέχοντας σε θεωρητικό υπόβαθρο γνώσεων τη διαδικασία εμπύκωσης κούκλας και κατανοώντας τη δυσκολία του εγχειρήματος, δόθηκε προσοχή στο να κρατηθούν οι σκηνές απλές χωρίς υπερβολικά οπτικά εφέ με επίκεντρο την παρουσιαζόμενη δράση. Περαιτέρω δε, η εξέλιξη της πλοκής στηρίχθηκε σε ένα βαθμό στις ιδιότητες των χρησιμοποιούμενων μέσων (π.χ. κινησιολογία μοντέλων), έτσι ώστε να διευκολυνθεί ο δημιουργός στις μετέπειτα διαδικασίες.

Το σενάριο έχει την κλασική μορφή της τραγωδίας η οποία αναπτύσσεται στις εξής τρεις πράξεις: Δέση, Σύγκρουση, Λύση. Εξελίσσεται γραμμικά με τις σκηνές να παρουσιάζονται όσο το δυνατόν παραστατικότερα. Η συντακτική δομή που ακολουθήθηκε βασίστηκε στο βιβλίο του Syd Field «Το σενάριο, η τέχνη και η τεχνική».

Στο παρακάτω πίνακα αναλύονται οι σεναριακή ορολογία που χρησιμοποιήθηκε ώστε να παρουσιαστεί ορθά η πλοκή του μύθου.

ΟΡΟΛΟΓΙΑ	ΣΗΜΑΣΙΑ
ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ	Σε ένα πρόσωπο, σε ένα χώρο, σε ένα πράγμα. (π.χ. ΠΛΑΝΟ στο Μπιλ που φεύγει...)
ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟ	Έμφαση σε ένα πρόσωπο, σε ένα χώρο, σε ένα πράγμα. (π.χ. ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟ Μπιλ που φεύγει...)
ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ	Αλλαγή εστίασης ενός πλάνου. Δε σημαίνει κίνηση της κάμερας. (π.χ. ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ στο βάθος του δάσους...)
ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ	Παραλλαγή του ίδιου πλάνου. (π.χ. ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ του Μπιλ που βγαίνει από το διαμέρισμά του...)
ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ	Αλλαγή πλάνου, δίνει μια πιο κινηματογραφική άποψη. (π.χ. ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ του Μπιλ και της Τζέιν που χορεύουν...)
ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ	Αλλαγή εστίασης της σκηνής. (π.χ. Άνοιγμα από το Μπιλ σε ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ για να φανεί το περιβάλλον του...)
ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ	Η υποκειμενική ματιά ενός προσώπου. (π.χ. ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ της Τζέιν. Ο Μπιλ χαμογελά...)
ΑΜΟΡΣΑ	Πρώτο πλάνο στο κάδρο είναι το πίσω μέρος του κεφαλιού ενός ήρωα και στο φόντο ό,τι βλέπει αυτός.
ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΛΑΝΟ	Δείχνει την κίνηση του αντικειμένου του πλάνου (π.χ. ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΛΑΝΟ στο τζιπ που τρέχει...)

Πίνακας 9, Ορολογία για τη συγγραφή σεναρίου [50]

Παρακάτω ακολουθεί ένα απόσπασμα του σεναρίου της μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metal-head”, όπου φαίνεται χαρακτηριστικά η δομή και η σεναριακή σύνταξη.[51]

...  
ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο CHIEF ROB καθισμένος βγάζει το καπέλο του. Δείχνει σκεφτικός κοιτώντας μπρος το τζάκι.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ

Εμφανίζεται ο FAT BOB γυρισμένος πλάτη σε έναν καθρέφτη. Φαίνεται σαν να προσπαθεί να συγκεντρωθεί. Το ΠΛΑΝΟ ΑΝΟΙΓΕΙ και παρουσιάζεται το γυμναστήριο του ήρωα. Πίσω του, λαμβάνει χώρα ένα ring sumo. Ο υπόλοιπος χώρος είναι λιτός με λίγα στοιχεία που παραπέμπουν στην έθνικ αισθητική. Στο βάθος μία αυτοσχέδια σκάλα που οδηγεί στη σοφίτα του κτίριου. Ο FAT BOB κάνει μεταβολή και παίρνει θέση μάχης.

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ FAT BOB

Αστραπιαία αποκρούει την επίθεση δύο μαθητευόμενων πολεμιστών, οι οποίοι μπαίνουν στο ΠΛΑΝΟ από δεξιά και αριστερά αντίστοιχα. Ο FAT BOB σηκώνεται όρθιος και υποκλίνεται ως ένδειξη σεβασμού προς τους δύο

[50] Syd Field (1982), Το Σεναριο η Τέχνη και η Τεχνική, εκδόσεις Κάλβος.

[51] Στο Παράρτημα III παραθέτουμε το σύνολο του γραπτού κειμένου του σεναρίου της ταινίας “Yawn of the Metalhead”.

μαθητευόμενους.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΧΩΡΟΣ ΑΝΑΠΑΥΣΗΣ

ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΟΥ COOL DON

Ο COOL DON παρατηρεί το μαχαίρι του. Το χέρι του είναι σε έκταση μπροστά του και το μετακινεί έτσι ώστε να δει το αντικείμενο από όλες τις πλευρές.

ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Στο χώρο ανάπαυσης ο COOL DON κάθεται σε μία άνετη πολυθρόνα και γυαλίζει τα κοφτερά του μαχαίρια. Μπροστά του υπάρχει ένα χαμηλό τραπέζι, μία τηλεόραση και στο φόντο ένα ράντζο. Πίσω από την πολυθρόνα υπάρχει μία πόρτα η οποία οδηγεί στην αποθήκη

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ COOL DON

Τοποθετεί το μαχαίρι του πάνω στο τραπέζι, πιάνει ένα μπουκάλι με αλκοόλ και πίνει μία μεγάλη γουλιά.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΣΚΑΛΕΣ

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΛΑΝΟ

Η καινούρια σκηνή ξεκινά έξω από το εργαστήριο του DR JOB. Η πόρτα ανοίγει και το ΠΛΑΝΟ κατευθύνεται προς τα κάτω παράλληλα με τη σκάλα η οποία καταλήγει σε μία νέα πόρτα που οδηγεί στον κύριο χώρο του εργαστηρίου.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Το εργαστήριο του DR JOB αποτελείται από διάφορα είδη επιστημονικών συσκευών. Όργανα, δοκιμαστικοί σωλήνες, εργαλεία είναι διατεταγμένα στο χώρο. Ο DR JOB στραμμένος προς τον πάγκο εργασίας του, ολοκληρώνει την παραγωγή μιας χημικής ουσίας. Δείχνει απορροφημένος στη δουλειά του. Πιάνει διαφόρων ειδών γυάλινα δοχεία και παρασκευάζει ένα ύποπτο μείγμα.

ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Παρουσιάζεται μία συνολική άποψη του εργαστηρίου. Ο DR JOB συνεχίζει την εργασία του.

CUT TO

ΕΞΩΤ. ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Στον προαύλιο χώρο οι διαδικασίες ξεφορτώματος έχουν τελειώσει. Ο BIG COLT συνομιλεί με τον άνθρωπο που βρισκόταν στην καρότσα. Στέκονται πίσω από το φορτηγό. Κάνει νόημα σε δύο άντρες. Στο ΠΛΑΝΟ μπαίνουν δύο άνθρωποι με στρατιωτική αμφίεση, κουβαλώντας ένα ογκώδες κιβώτιο. Το αφήνουν μπροστά στον BIG COLT. Αυτός σκύβει και το ανοίγει. Από πάνω του στέκεται ο άντρας της καρότσας.

### KONTINO ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΟΥΣ

Οι δύο άντρες κοιτάνε το περιεχόμενο του κιβωτίου. Ο BIG COLT κάτι γνέφει σχετικά με αυτό.

### ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο άντρας της καρότσας κάνει νόημα στον έναν οπλοφόρο του φορτηγού. Εκείνος του φέρνει δύο μαύρες τσάντες. Έπειτα, φορτώνουν το μεγάλο κιβώτιο στο όχημα. Ο BIG COLT και ο επικεφαλής του φορτηγού δίνουν τα χέρια. Ο άνδρας φεύγει από το ΠΛΑΝΟ, το φορτηγό αναχωρεί. Ο BIG COLT σηκώνει τις δύο μαύρες τσάντες και αναχωρεί φεύγοντας από το ΠΛΑΝΟ.

CUT TO

...



Εικόνα 248, Οι πρωταγωνιστές της ταινίας Yawn of the Metalhaed

### Διαδικασία επιλογής και ανάλυσης του soundtrack

Από το πρώτο στάδιο του Ιδεασμού αποφασίστηκε το σύνολο του οπτικού έργου να συνοδεύεται από μια ενιαία μουσική σύνθεση, η οποία θα εναρμονίζεται με τη ροή της εικόνας. Η μουσική υπόκρουση κατατάσσεται στους μη-διηγηματικούς ήχους καθορίζοντας την αισθητική την οποία επιλέγει ο δημιουργός. Το επιλεγμένο μουσικό κομμάτι με τίτλο "He Who Talks Loud, Saying Nothing", από το συγκρότημα Last Rizla, αποτελεί μια ορχηστρική (instrumental) σύνθεση, η οποία εντάσσεται στο ευρύ χώρο της εναλλακτικής ροκ μουσικής. Για την ορθή αντιμετώπιση της λειτουργίας εικόνας και ήχου πραγματοποιήθηκε μια απλή ανάλυση σε μέρη, σύμφωνα με τη διαφοροποίηση της μελωδίας, των εντάσεων και των μουσικών οργάνων τα οποία λαμβάνουν μέρος. Τα στοιχεία που προέκυψαν παρουσιάζονται επιγραμματικά στον παρακάτω πίνακα.

Τίτλος σύνθεσης	He Who Talks Loud, Saying Nothing
Συγκρότημα	Last Rizla
Είδος	Instrumental/Post Metal/Sludge/Doom.
Διάρκεια	7:27 sec.
Ανάλυση (σε sec.)	
0:00-0:17	Intro Drums, beat 1, 2 κύκλοι
0:17-0:35	Απλοποιημένο Drums, beat 1, 2 κύκλοι Κιθάρα, απλοποιημένο riff, 2 κύκλοι
0:35-1:42	Κύριο μέρος Drums, beat 1, 8 κύκλοι Μπάσο, riff 1, 8 κύκλοι Κιθάρα κυριο riff, 8 κύκλοι Τελευταίοι 6 κύκλοι με χαρακτηριστικό τελείωμα ανά 2
1:42-2:27	Γρήγοροι τονισμοί Drums, beat 2, 6 κύκλοι Μπάσο, riff 2, 6 κύκλοι Κιθάρα κύριο riff, 6 κύκλοι Τελευταίοι 2 κύκλοι με χαρακτηριστικό τελείωμα ανά 2
2:27-2:57	Αργοί τονισμοί Drums, beat 3, 4 κύκλοι Μπάσο, riff 3, 4 κύκλοι Κιθάρα riff 2, 4 κύκλοι
2:57-3:48	Doom μέρος Drums, beat 4, 6 κύκλοι Μπάσο, riff 3, 6 κύκλοι Κιθάρα riff 2, 6 κύκλοι Τελευταίοι 2 κύκλοι με χαρακτηριστικό τελείωμα
3:50-4:33	Κιθάρα riff 4 μισό, 5 κύκλοι Τελευταίος κύκλος κιθάρα riff 4 (ολόκληρο)
4:33-5:02	Πρίμο riff Drums, beat 3, 4 κύκλοι Μπάσο riff 3, 4 κύκλοι κιθάρα riff 4, 4 κύκλοι, κιθάρα 2, 4 κύκλοι Τελευταίος κύκλος χαρακτηριστικό τελείωμα
5:02-6:30	Γρήγοροι τονισμοί Drums, beat 2 (+ πιανίνα), 12 κύκλοι Μπάσο, riff 2, 12 κύκλοι Κιθάρα κύριο riff, 12 κύκλοι, κιθάρα 2 σόλο, 8 κύκλοι
6:30-7:27	Doom μέρος-Outro Drums, beat 4, 4 κύκλοι Μπάσο, riff 3, 4 κύκλοι Κιθάρα riff 2, 4 κύκλοι Τελευταίος κύκλος με χαρακτηριστικό τελείωμα

Πίνακας 10, Ανάλυση soundtrack με βάση το χρόνο [52]

[52] Η ορολογία η οποία χρησιμοποιείται στον πίνακα δεν αφορά τη θεωρία της μουσικής και έχει μόνο σκοπό να κάνει κατανοητή τη διαφοροποίηση των αναφερόμενων σημείων, χωρίς περαιτέρω μουσικές γνώσεις.

Οι υπόλοιποι ήχοι, οι οποίοι ακούγονται στο μικρό μέρος του οπτικοακουστικού υλικού, ανήκουν στα ηχητικά εφέ και μελετήθηκαν μεταγενέστερα, ξεχωριστά για κάθε σκηνή.

#### Διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής μοντέλων και σκηνικών

Όπως αναφέρθηκε, για την υλοποίηση της προσωπικής ταινίας μικρού μήκους χρησιμοποιήθηκαν φιγούρες μοντέλων και σκηνικών από έτοιμα παιχνίδια. Η διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής αντικειμένων από το μηδέν, όπως αναλύεται στο τρίτο κεφάλαιο, απαιτεί ειδικό εξοπλισμό, γνώσεις καθώς αποβαίνει και ιδιαίτερα χρονοβόρα. Για αυτό το λόγο, επιλέχθηκε η εμφύχωση έτοιμων μοντέλων-παιχνιδιών τις σειρές G.I.Joe, τα οποία κυκλοφόρησαν στο εμπόριο τις περασμένες δεκαετίες. Επίσης, για την αναπαράσταση των στοιχείων των σκηνικών (κτίρια, τροχοφόρα, οικιακά αντικείμενα κ.τ.λ.) χρησιμοποιήθηκαν μοντέλα της σειράς Playmobil τα οποία φέρουν τα επιθυμητά γνωρίσματα σύμφωνα με το σενάριο.



Εικόνα 249, Μοντέλα από τη σειρά παιχνιδιών G.I.Joe



Εικόνα 250, Κτίρια από τη σειρά παιχνιδιών Playmobil



Εικόνα 251, Σκηνικά από τη σειρά παιχνιδιών Playmobil

Τα μοντέλα, τα οποία ενσάρκωσαν τους χαρακτήρες, φέρουν κατάλληλες αρθρώσεις που εξυπηρετούν πανομοιότυπα την κινησιολογία με τους σκελετούς ball and socket. Έτσι, κάθε μέρος των ανθρωπόμορφων μαριονετών έχει τη δυνατότητα να κινείται αυτόνομα, αναπαριστώντας ρεαλιστικά τις πραγματικές κινήσεις. Αρχικά, απαιτήθηκε και πραγματοποιήθηκε μια επισκευή και συντήρηση των αντικειμένων αυτών, καθώς λόγω παλαιότητας και συνεχούς χρήσης, είχαν φθαρεί από το πέρασμα του χρόνου. Επίσης, μια δυσκολία για το μεταγενέστερο στάδιο της κινηματογράφησης εντοπίστηκε στο μικρό μέγεθος των μοντέλων και στη σχετική έλλειψη ισορροπίας, καθώς μεταβάλλονται μορφολογικά με πολύ απλές κινήσεις. Τέτοιου είδους ιδιαιτερότητες σημειώθηκαν ώστε να ληφθούν υπόψιν στη συνέχιση της δημιουργικής διαδικασίας.

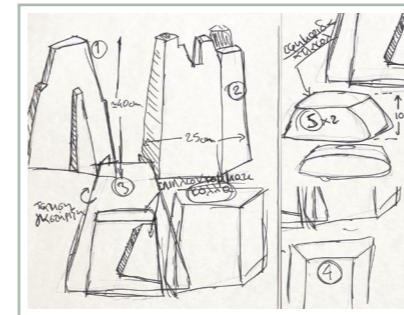


Εικόνα 252, Βασικές κινήσεις μοντέλων G.I.Joe

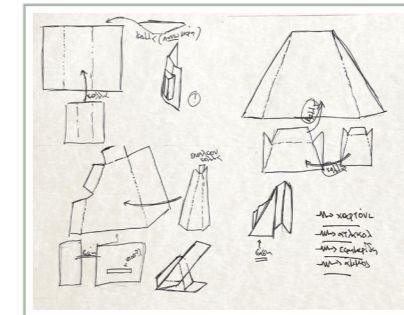


Εικόνα 253, Επισκευή ελαττωματικών μοντέλων

Για την αναπαράσταση του φυσικού περιβάλλοντος ενός ερημικού τοπίου κρίθηκε αναγκαίο να σχεδιαστούν και να κατασκευαστούν κάποια συγκεκριμένα στοιχεία, τα οποία θα εξυπηρετούν την οπτική αναπαράσταση του σεναρίου. Έτσι, αφού έγιναν κάποια απλά σχέδια μελετώντας τις αναλογίες των ήδη υπάρχοντων μοντέλων, πραγματοποιήθηκε η κατασκευή απλών όγκων για την προσομοίωση των βουνών και λόφων ενός ερημικού τοπίου. Καταγράφηκαν απλοί τρόποι ώστε αυτά να είναι σταθερά, καθώς και η βασική τους μορφολογία. Χρησιμοποιήθηκαν κοινά, οικιακά υλικά, όπως σκληρά χαρτόνι από κουτιά μεταφορών, κόλλα τύπου ατλακόλ (rva glue), καθώς και άμμος παραλίας για την επιθυμητή οπτική υφή. Αφού πραγματοποιήθηκαν κάποια δείγματα αυτών ώστε να μελετηθεί η συμπεριφορά των υλικών, κατασκευάστηκαν τα τελικά σκηνικά τα οποία χρησιμοποιήθηκαν στο οπτικοακουστικό έργο. Με την ίδια διαδικασία δημιουργήθηκαν μικροαντικείμενα που και δεν υπήρχε δυνατότητα εύρεσης έτοιμων μοντέλων, τα οποία απεικονίζουν οικιακό εξοπλισμό (π.χ. τηλεόραση, ηλεκτρονικός υπολογιστής, εσωτερική πόρτα κ.ά.).



Εικόνα 254, Πρόχειρα σκίτσα μορφολογίας βουνών



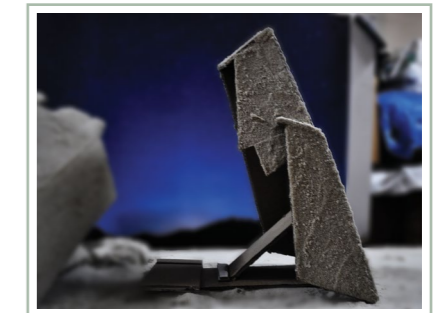
Εικόνα 255, Σκίτσα αναπτυγμάτων βουνών



Εικόνα 256, Τελική μορφή κύριων σκηνικών

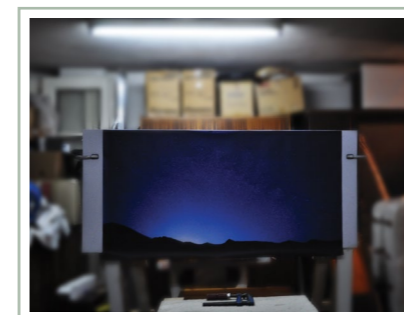


Εικόνα 257, Μεμονωμένο αντικείμενο του σκηνικού



Εικόνα 258, Στήριξη σκηνικού

Όσον αφορά το κύριο background, χρησιμοποιήθηκε μια φωτογραφία ενός νυχτερινού τοπίου με μια σιλουέτα μιας χαμηλής οροσειράς. Αφού επεξεργάστηκε ψηφιακά για της επιθυμητές τονικότητες στα χρώματα, εκτυπώθηκε σε μεγάλες διαστάσεις και κολλήθηκε σε σκληρό χαρτόνι ώστε να τοποθετηθεί πίσω κάθε κύρια εξωτερική σκηνή με την κατάλληλη βάση στήριξης.



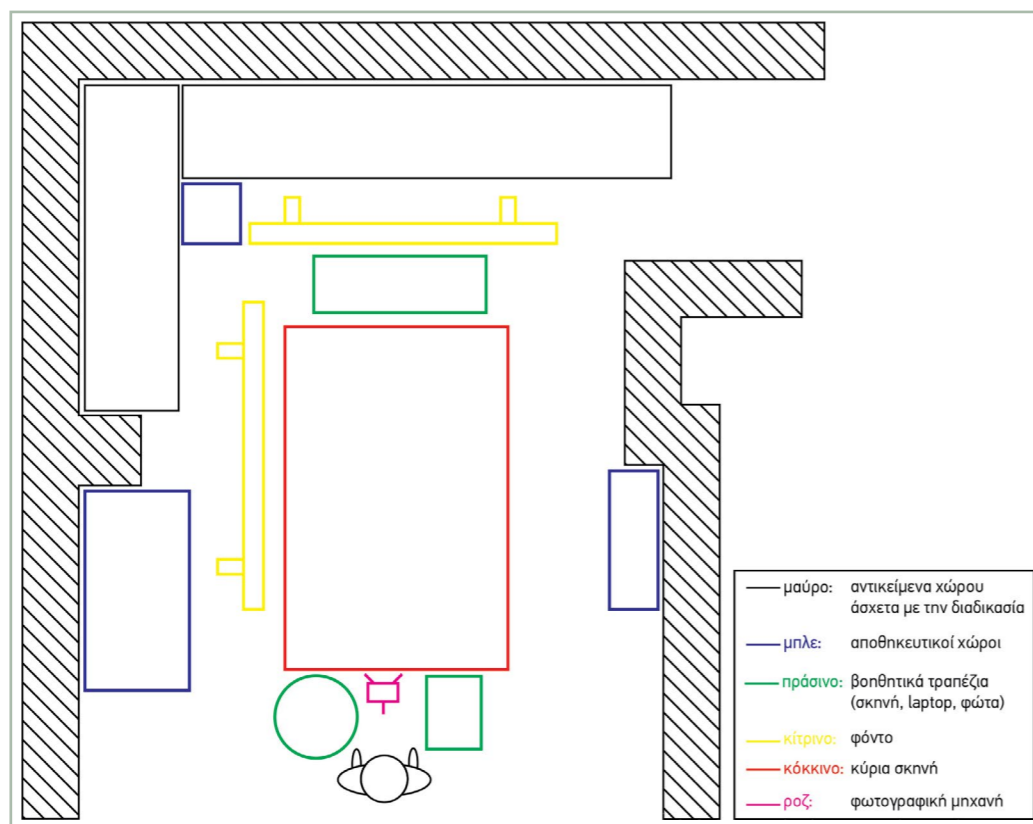
Εικόνα 259, Το κύριο φόντο της ταινίας

Σε αυτό το στάδιο έγινε η προσπάθεια προσομοίωσης ενός στούντιο γυρισμάτων ταινιών εμφύχωσης, χρησιμοποιώντας κυρίως οικιακό εξοπλισμό. Αρχικά, παρατηρήθηκαν τα γενικά χαρακτηριστικά τέτοιων αιθουσών, σχετικά με τη ρυμοτομία τους και το σύνολο των αναγκαίων αντικειμένων για τη διαδικασία της κινηματογράφησης. Έτσι, σημειώθηκαν γενικά γνωρίσματα, τα οποία πρέπει να ακολουθεί η διαμορφωμένος

χώρος, έτσι ώστε να διευκολυνθεί η μετέπειτα διαδικασία της κινηματογράφησης. Αυτά εντοπίζονται στα εξής σημεία:

- Επαρκής χωρητικότητα για τις ανάγκες του συνόλου των διαδικασιών της κινηματογράφησης.
- Άνετη μετακίνηση εμπλεκομένων στο χώρο, δίχως να επηρεάζεται η σκηνή.
- Κατάλληλα διαμορφωμένα σημεία για την προσωρινή αποθήκευση των μοντέλων, σκηνικών εργαλείων και λοιπών αναλώσιμων.
- Αποφυγή διακυμάνσεων του φυσικού φωτός έτσι ώστε να μην επηρεάζεται η κινηματογραφική λήψη.

Σύμφωνα με τους παραπάνω περιορισμούς, επιλέχθηκε ένας οικιακός χώρος περίπου 12 τετραγωνικών μέτρων, χωρίς να επηρεάζεται από την αλλαγή εξωτερικών πηγών φωτισμού, στου οποίου το κέντρο τοποθετήθηκαν τα βασικά σκηνικά της παραγωγής.



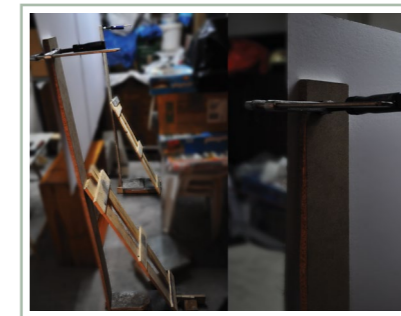
Διάγραμμα 12 Σκαρίφημα λειτουργικού χώρου κινηματογράφησης

Μια ξύλινη σταθερή επιφάνεια διαστάσεων 70x125 εκατοστών αποτέλεσε την σκηνή του έργου, η οποία διαμορφώθηκε αισθητικά σύμφωνα με το σενάριο και τα σκηνικά που είχαν κατασκευαστεί και επιλεγεί σε προηγούμενη διαδικασία. Γύρω από τη σκηνή δημιουργήθηκε ένας διάδρομος, όπου ο εμπλεκόμενος μπορούσε και μετακινούνται με άνεση τοποθετώντας τον εξοπλισμό σε κάθε σημείο σύμφωνα με η γωνία λήψης. Ακόμα χρησιμοποιήθηκαν παλιά αποθηκευτικά μέσα (συρτάρια ράφια κ.τ.λ.) μικρού όγκου για την τοποθέτηση όλων των απαραίτητων αντικειμένων για τις μετέπειτα διαδικασίες.

Για την τοποθέτηση του κύριου φόντου κατασκευάστηκαν δύο απλές βάσεις στις οποίες στηρίχθηκε η μεγάλη επιφάνεια με τη βοήθεια δύο σφιγκτήρων ξύλου στο επιθυμητό ύψος όπως όριζαν τα χαρακτηριστικά κάθε πλάνου. Λόγω μικρού όγκου και βάρους το φόντο μπορούσε να μετακινηθεί γύρω από τη σκηνή αναλόγως τη δραματιζόμενη σκηνή. Στα μέσα των γυρισμάτων αποφασίστηκε να δημιουργηθεί ένα δεύτερο πανομοιότυπο background, με ξεχωριστές βάσεις, για την επιτάχυνση των διαδικασιών.



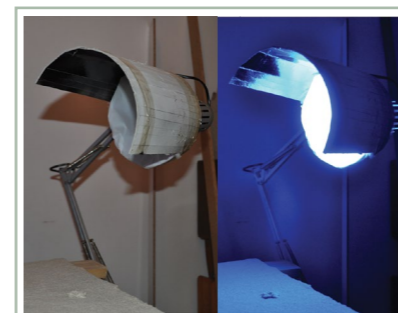
Εικόνα 260, Τοποθέτηση φόντου



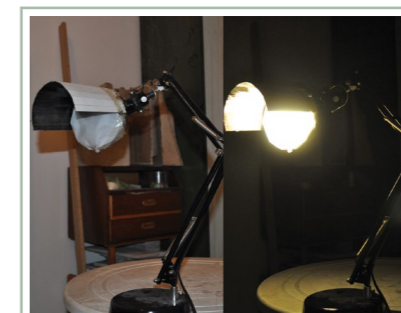
Εικόνα 261, Βάσεις φόντου (αριστερά), Σφιγκτήρες για τη στήριξη (δεξιά)

Όσον αφορά τον τεχνικό εξοπλισμό, αυτός περιοριστικό στα βασικά στοιχεία, εκ των οποίων είναι μια φωτογραφική μηχανή τύπου dSLR, ένα τρίποδο με χειροκίνητες επιλογές ύψους και γωνιών κλίσης, ένα ηλεκτρονικός υπολογιστής laptop ο οποίος έφερε το κατάλληλο λογισμικό αποτύπωσης των κινηματογραφούμενων καρτέ. Το συγκεκριμένο λογισμικό προσφέρει λειτουργίες όπως η ζωντανή αναπαραστάση του προβαλλόμενου πλάνου, η άμεση εναλλαγή των καρτέ, η σύγκριση ζωντανής εικόνας και εγγεγραμμένων πλάνων, Με αυτό τον τρόπο ο εμπυκωτής είχε άμεση πρόσβαση στα κινηματογραφούμενα καρτέ πράγμα το οποίο διευκόλυε τη ροή της κινηματογράφησης.

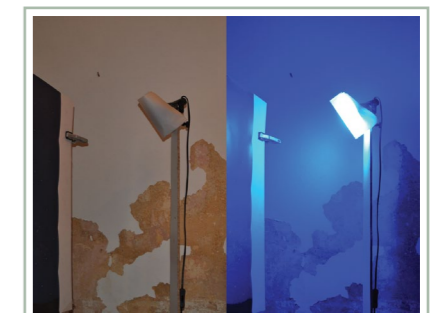
Ο επιθυμητός φωτισμός επιτευχθεί με τη χρήση κοινών λαμπτήρων γραφείου σε μια παραλλαγή της βασικής μορφολογίας των τριών πηγών (διάγραμμα 9). Έπειτα από κάποιους πειρατισμούς, αποφασιστικό η χρήση δύο φωτεινών πηγών οι οποίες να φωτίζουν απευθείας την κύρια δράση της σκηνής (key light fill, light) και μία να φωτίζει το background (back light) όπως παρουσιάστηκε στην εικόνα 151. Για την επίτευξη της τονικότητας, θέλοντας να αποδοθεί ένα εξωτερικό φυσικό περιβάλλον στην έρημο, κάποια νυχτερινή ώρα, επιλέχθηκε ο φωτισμός κλειδί αλλά και ο οπίσθιος να αποδοθεί με χρήση μίας λάμπας χρώματος μπλε, ενώ ο συμπληρωματικός φωτισμός με ένα κοινό κίτρινο λαμπτήρα. Αν και είθισται για παρόμοια εφέ να αλλάζει ο συμπληρωματικός φωτισμός, κρατώντας τον κύριο ανέπαφο, στη συγκεκριμένη παραγωγή θεωρήθηκε ικανοποιητικότερο το αισθητικό αποτέλεσμα με αυτόν τον τρόπο. Επίσης, για τη μη επιθυμητή διάχυση του φωτός προς κάθε κατεύθυνση χρησιμοποιήθηκαν αυτοσχέδια καλύμματα από σκούρο χαρτόνι, τα οποία τοποθετήθηκαν πάνω στα φωτιστικά, ώστε να κατευθύνουν το φως στα επιθυμητά σημεία. Τέλος, στρώματα ημιδιαφανών ζελατινών τοποθετήθηκαν μπροστά από τις φωτεινές πηγές ώστε να μετριάσουν την ένταση στα προσδοκώμενα επίπεδα.



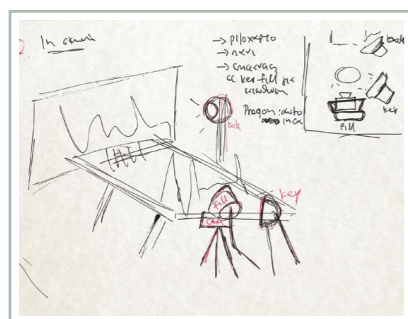
Εικόνα 262, Φωτισμός κλειδί



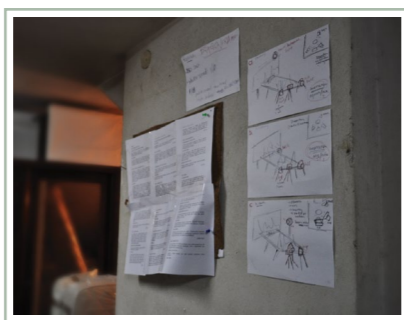
Εικόνα 263, Συμπληρωματικός φωτισμός



Εικόνα 264, Οπίσθιος φωτισμός

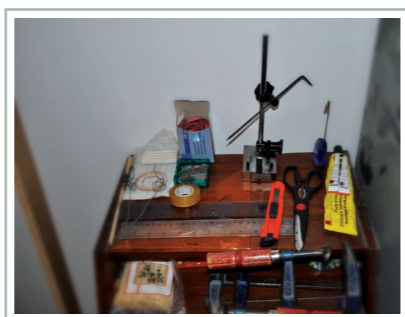


Εικόνα 265, Σκίτσο μορφολογίας φωτισμού

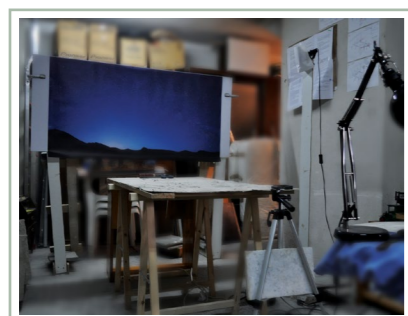


Εικόνα 266, Σημειώσεις στο χώρο κινηματογράφησης

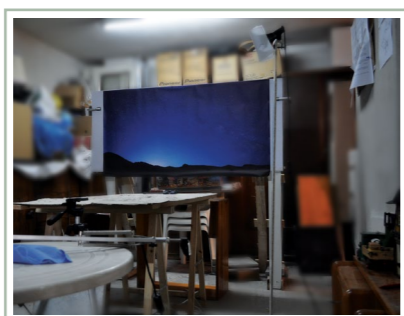
Όσον αφορά τα διάφορα αναλώσιμα αντικείμενα, τα οποία χρησιμοποιούνται στη διαδικασία της κινηματογράφησης, προμηθεύτηκαν από την αρχή όργανα μέτρησης, όπως χάρακες, μεζούρες και ένας υψομετρικός χαρακτήρας. Επίσης, ένα σεβαστό απόθεμα από κολλητικές ταινίες, blue tack, καρφίτσες και κλωστές αποθηκεύτηκε, για να χρησιμοποιηθεί για ενίσχυση της σταθερότητας της στήριξης των κινηματογραφούμενων αντικειμένων. Περαιτέρω, προμηθεύτηκαν απλά οικιακά εργαλεία όπως ψαλίδια, κοπίδι, κατσαβίδια διαφόρων μεγεθών, γραφική ύλη, για τυχών χρήση κατά την πορεία των γυρισμάτων.



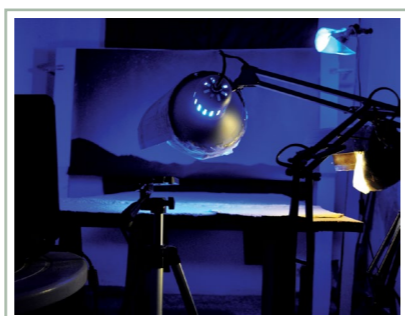
Εικόνα 267, Βοηθητικά εργαλεία για την εμφύκωση



Εικόνα 268, Άποψη χώρου κινηματογράφησης 1



Εικόνα 269, Άποψη χώρου κινηματογράφησης 2



Εικόνα 270, Άποψη φωτισμού

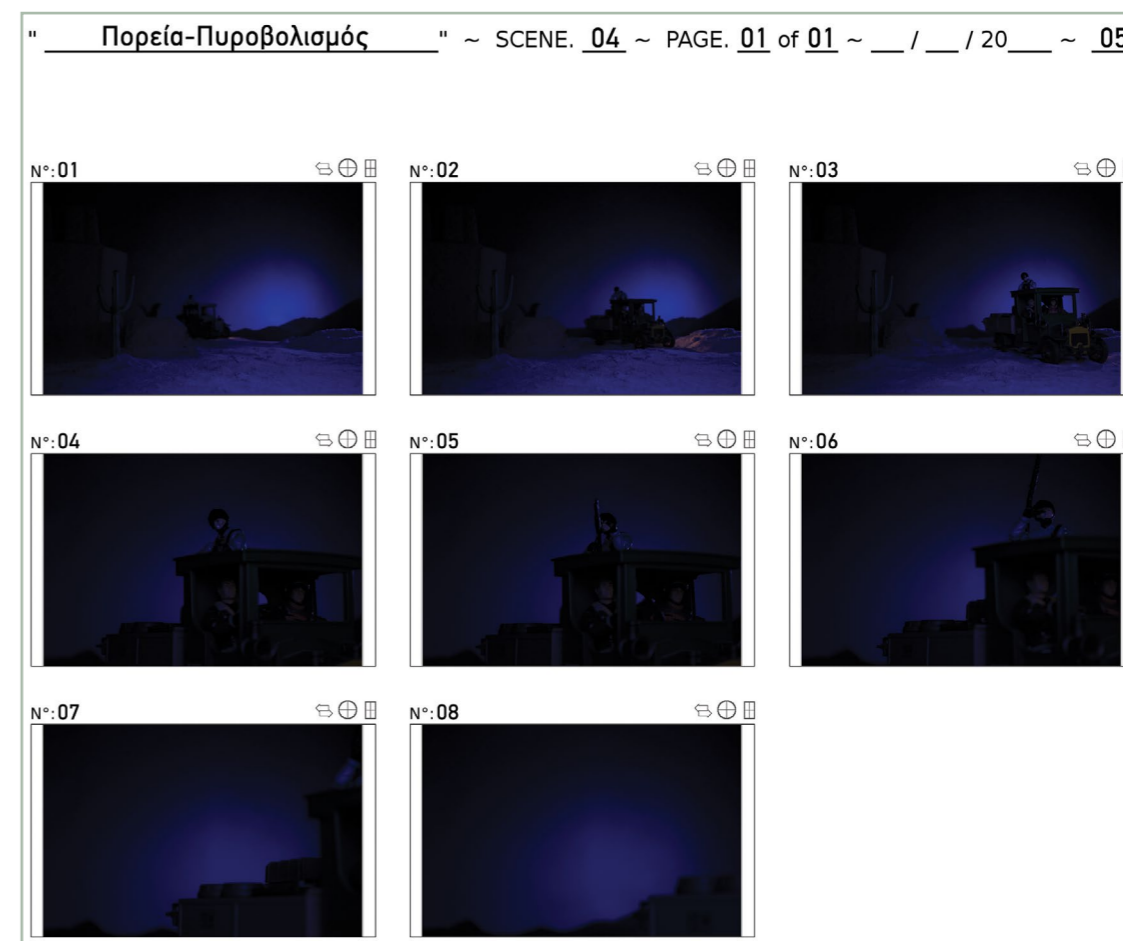
### Διαδικασία δημιουργίας storyboard

Η σύνθεση των storyboard πραγματοποιήθηκε για κάθε κινηματογραφική σκηνή ξεχωριστά. Όπως αναφέρθηκε και στην αρχή του κεφαλαίου, ο δημιουργός, εφόσον υπήρξε ο μόνο εμπλεκόμενος στη συνολική διαδικασία ανάπτυξης του οπτικοακουστικού έργου, αποφάσισε να απλοποιήσει τις μεθόδους της φάσης αυτής, συνθέτοντας μόνο τα απαραίτητα χαρακτηριστικά γνωρίσματα, ώστε να επέλθει το επόμενο στάδιο.

Για την κατασκευή του εικονογραφημένου σεναρίου δεν χρησιμοποιήθηκαν χειρόγραφα σχέδια όπως συνηθίζεται. Αντίθετα, έχοντας, έτοιμο το χώρο εμφύκωσης με τα επιθυμητά στοιχεία φωτισμού και τα μοντέλα και σκηνικά τα οποία επρόκειτο να χρησιμοποιηθούν, ο γράφων άρχισε να πειραματίζεται απευθείας πάνω στα αντικείμενα για την οπτική τους εικόνα. Σύμφωνα με το σενάριο, δημιουργήθηκαν τα οπτικά περιγραφόμενα πλάνα σε διάφορες εκδοχές, τα οποία αποτυπώνονταν με τη χρήση φωτογραφικής μηχανής. Η διαδικασία αυτή επαναλήφθηκε για κάθε σκηνή ξεχωριστά, μετακινώντας με γρήγορες και απλές κινήσεις τα μοντέλα που δρούσαν, σύμφωνα με την πλοκή. Έπειτα, λάμβανε χώρα η προβολή αυτών των καρτέ, ξεχωρίζοντας τα κατάλληλα, σύμφωνα με το ποια ανταποκρίνονταν στις ανάγκες του σεναρίου, αλλά και στο όραμα του δημιουργού. Αυτά τοποθετούνταν σε μια χρονολογική σειρά όπως προέβλεπε η σκηνή, συνθέτοντας έτσι το storyboard το οποίο αποτέλεσε οδηγό για την κύρια κινηματογράφησης του έργου.

Με αυτόν τον τρόπο γινόταν ένας πρώτος πειραματισμός με τον τεχνολογικό εξοπλισμό και τα μοντέλα εμφύκωσης αποτυπώνοντας ταυτόχρονα σε μια εικόνα όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία είναι απαραίτητα για τη

λειτουργικότητα ενός εικονογραφημένου σεναρίου μιας σκηνής, χωρίς να απαιτείται η καταγραφή σημειώσεων για τις κινήσεις της κάμερας, γωνιών λήψης, μεταβάσεις πλάνων. Έτσι, επιλέχθηκε μια απλή πρότυπη δομή (διάγραμμα 6), όπως αναλύεται στο τρίτο κεφάλαιο, καταγράφοντας τα πολύ βασικά γνωρίσματα της κινηματογραφούμενης σκηνής.



Εικόνα 271, Δείγμα storyboard μιας σκηνής της ταινίας Yawn of the Metalhead

### Διαδικασία εγγραφής ηχητικών εφέ

Έπειτα από την επιλογή της κύριας μουσικής σύνθεσης που θα συνοδεύει το οπτικοακουστικό δείγμα της ταινίας "Yawn of the Metalhead", μελετήθηκαν τα ηχητικά εφέ τα οποία πρέπει να επιλεγούν για κάθε σκηνή ώστε να ενισχυθεί ο ρεαλισμός και να δρομολογηθεί κατάλληλα η ροή της πλοκής. Οι ήχοι αυτοί αφορούν δευτερεύοντα ηχητικά θέματα σχετικά με τους βηματισμούς των ηρώων, ήχους μηχανοκίνητων τροχοφόρων, κρότους όπλων και γενικούς ήχους του φυσικού περιβάλλοντος.

Μέσω του διαδικτύου εντοπιστήκαν τα επιθυμητά ακουστικά θέματα, καταγράφοντας για κάθε ένα το είδος, τη διάρκεια και τη σκηνή για την οποία προορίζονται. Οι ιστότοποι από τους οποίους πάρθηκαν τα ηχητικά εφέ προορίζουν την οποιαδήποτε ελεύθερη χρήση αυτών, προσφέροντας δωρεάν το σύνολο των θεμάτων σε διαφορετικές μορφές.[53]

### Διαδικασία συγκρότησης animatic

Το στάδιο αυτό αποτέλεσε την οριστικοποίηση των οπτικών και ηχητικών χαρακτηριστικών του φιλμ, όπως αναπτύχθηκε στις προηγούμενες φάσεις παραγωγής για κάθε σκηνή. Τα κινηματογραφούμενα καρτέ, τα οποία προέκυψαν από τις διαδικασίες δημιουργίας του storyboard, κάθε σκηνής και οι επιλεγμένοι δευτερεύοντες

[53] Ιστότοποι: <http://soundbible.com/>, <http://www.soundjay.com/>, <http://www.grsites.com/>, <http://www.soundboard.com/>

ήχοι συνέθεσαν το παραγόμενο animatic για κάθε μελετημένο κινηματογραφικό πλάνο.

Έπειτα από την συγκέντρωση του οπτικού και ακουστικού υλικού, κρίθηκε αναγκαία μια πρόχειρη αναπαραγωγή αυτών, όπου εικόνα και ήχος θα παρουσιάζονται συγκρουσμένοι. Έτσι, έχοντας τα καρέ του storyboard σε ψηφιακή μορφή, με το ανάλογο λογισμικό τέθηκαν σε μια ενιαία σειρά δημιουργώντας την κάθε περιγραφόμενη σκηνή του σεναρίου. Η χρονική διάρκεια οριστική σύμφωνα με την εξιστορούμενη πλοκή, λαμβάνοντας υπόψιν και τον κανόνα της αναλογίας μίας σελίδα γραπτού κειμένου με ένα λεπτό περίπου οπτικοακουστικού υλικού. Πάνω στα προβαλλόμενα καρέ προσαρμόστηκαν και τα επιλεγμένα ηχητικά εφέ με μια πρόχειρη επεξεργασία για το συγχρονισμό αυτών.

Το τελικό προϊόν της διαδικασίας αυτής αποτέλεσε ένα πιστό αντίγραφο του τελικού οπτικοακουστικού δείγματος, αφού προέβλεπε φωτογραφίες των μοντέλων και σκηνικών που πρόκειται να εμψυχωθούν. Με αυτόν τον τρόπο οριστικοποιήθηκε ο χρονισμός κάθε δράσης, μελετήθηκε η συνοχή των ακολουθιών και δόθηκε μια πρώτη ολοκληρωμένη εντύπωση για την αισθητική του φιλμ.

### Διαδικασία κινηματογράφησης

Το στάδιο της κινηματογράφησης κάθε σκηνής ξεχωριστά αποδείχτηκε, στο σύνολό της, ως η πιο χρονοβόρα και απαιτητική διαδικασία της προσέγγισης της δημιουργίας του οπτικοακουστικού δείγματος. Αυτό απέβη ως φυσικό επακόλουθο, αφού ο εμπλεκόμενος δεν διέθετε ανάλογη εμπειρία αποτελώντας ταυτόχρονα τον μοναδικό ενασχολούμενο με την διαδικασία. Η επιλεγμένη προσέγγιση στηρίχθηκε επί το πλείστον στην αναγραφόμενη θεωρία του τρίτου κεφαλαίου, καθώς και στην παρακολούθηση των λεγόμενων "Making of" ταινιών εμψύωσης μεγάλων επαγγελματικών παραγωγών. Η κατανόηση των θεωρητικών κανόνων κινησιολογίας έπαιξε μεγάλο ρόλο στην πρακτική εφαρμογή αυτών για την πραγματοποίηση αληθοφανών κινηματογραφήσεων.

Μελετώντας κάθε κίνηση, κάθε αναπαριστώμενης δράσης από τα storyboards, έγινε η προσπάθεια μιας ρεαλιστικής απεικόνισης σύμφωνα με τις «Αρχές της εμψύωσης», σε συνδυασμό με την επιλεγείσα τεχνική. Δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στην εφαρμογή των φυσικών αρχών του Χρονισμού, της Ομαλής Εμφάνισης/Απόκρυψης, την Ολοκλήρωση δράσης, προσπαθώντας να εξελιχθεί ομαλά η ροή των καρέ προβάλλοντας τον ρεαλισμό και τη φυσικότητα. Επίσης, βάρος δόθηκε στις αρχές ερμηνείας για να τονιστούν ερωμένες αντιδράσεις ηρώων και να γίνεται κατανοητή η εξέλιξη της πλοκής ομαλά, χωρίς απότομες αλλαγές στα προβαλλόμενα πλάνα.



Εικόνα 272, Στάσιμο εξοπλισμού για κινηματογράφηση



Εικόνα 273, Διαδικασία κινηματογράφησης 1



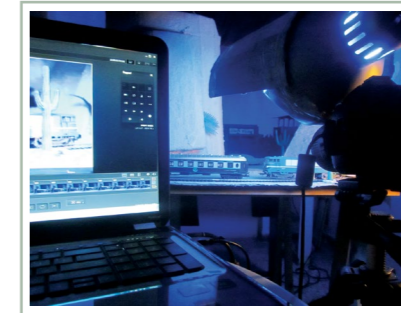
Εικόνα 274, Διαδικασία κινηματογράφησης 2

Καθοριστικό ρόλο στην αναπαριστώμενη ροή των δράσεων έπαιξε ο τεχνολογικός εξοπλισμός και τα βοηθητικά εργαλεία μέτρησης που χρησιμοποιήθηκαν. Εκμεταλλευόμενος τις δυνατότητες του χρησιμοποιούμενου λογισμικού, ο εμψυχωτής, μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή, είχε άμεση πρόσβαση στην αναπαραγωγή των κινηματογραφούμενων καρέ, ελέγχοντας κάθε διαφοροποίηση αυτών. Επίσης, με τη δυνατότητα ταυτόχρονης προβολής της ζωντανής εικόνας και του αμέσως προηγούμενου εγγεγραμμένου πλάνου σε διαφάνεια, υπήρξε σωστότερος έλεγχος στα διαστήματα μετακίνησης, διευκολύνοντας το σύνολο της διαδικασίας. Με τη χρήση των εργαλείων μέτρησης (χάρακας, υψομετρικός χαρακτήρας) κάθε μετακίνηση πραγματοποιήθηκε με ακρίβεια, ιδιαίτερα στα επιθυμητά σημεία που επιλέχθηκαν να τονιστούν. Βέβαια,

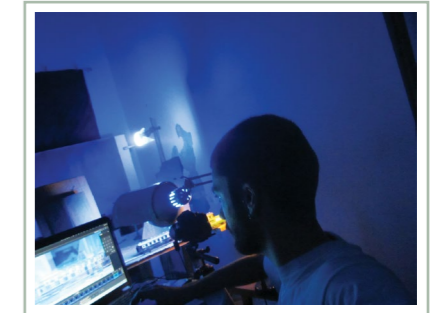
καθώς προχωρούσε η διαδικασία κινηματογράφησης, ο εμπλεκόμενος απέκτησε μια στοιχειώδη εμπειρία, με αποτέλεσμα τα διαστήματα μετακίνησης να λαμβάνουν χώρα αυθόρμητα για τις απλές κινήσεις. Έπειτα από παρατήρηση, τα διαστήματα αυτά κυμαίνονται από 4 χιλιοστά για τις αργές δράσεις (ανθρώπινες κινήσεις), έως 10 χιλιοστά για τις γρήγορες μετακινήσεις (πέρασμα τρένου).



Εικόνα 275, Μέτρηση διαστημάτων μετακίνησης



Εικόνα 276, Αποτύπωση live εικόνας στον Η/Υ.

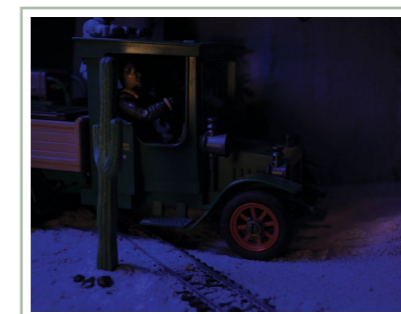


Εικόνα 277, Έλεγχος ροής κίνησης στον Η/Υ

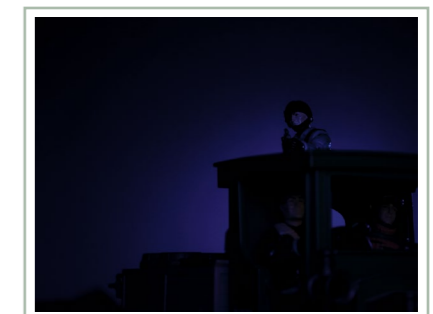
Για την περαιτέρω διευκόλυνση της διαδικασίας, έγινε προσπάθεια κάθε κινηματογραφικό απόσπασμα να εστιάζει σε μια και μοναδική κίνηση, έτσι ώστε να αποφεύγονται υπερβολές, οι οποίες θα περιέπλεκαν την τεχνική μέθοδο αλλά και το οπτικό αποτέλεσμα που ερμηνεύεται από τον θεατή. Έτσι, σε κάθε σκηνή η κύρια δράση είναι μοναδική, ενώ κατά περιπτώσεις παισιώνεται από δευτερεύουσες κινήσεις. Κάθε κίνηση διαρκεί τουλάχιστον οκτώ καρέ, πράγμα που προβλέπει την συνειδητοποίηση του προβαλλόμενου υλικού, σύμφωνα με εμπειρικό κανόνα. Ιδιαίτερη προσοχή δόθηκε και στα πλάνα ακινησίας, τα οποία εξυπηρετούν στην επικοινωνία και την ορθότερη ρεαλιστική απεικόνιση όπως αναφέρεται στη θεωρία.



Εικόνα 278, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση τρένου



Εικόνα 279, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση φορτηγού



Εικόνα 280, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση μοντέλου G.I. Joe

Ένα σημαντικό πρόβλημα που κλήθηκε να λύσει ο εμψυχωτής ήταν η έλλειψη σταθερότητας των ανθρωπόμορφων μοντέλων αλλά και πολλών εκ των σκηνικών. Αρχικά, στη διαδικασία του σπσιμάτος της σκηνής, κάθε αντικείμενο έφερε στη βάση του κολλητική ταινία διπλής όψης ή εύπλαστο κολλητικό υλικό (blue tack). Με αυτόν τον τρόπο τα σκηνικά έμεναν σταθερά καθ' όλη τη διάρκεια του γυρίσματος της σκηνής με δυνατότητα εύκολης μετακίνησης και επανατοποθέτησης μετά το πέρας της κινηματογράφησης. Για τα μοντέλα G.I. Joe ακολουθήθηκε η ίδια μέθοδος σε συνδυασμό με τη χρήση μικρών πλαστικών βάσεων με κατάλληλες προεξοχές όπου εφάρμοζαν τα πέλματα των χαρακτήρων. Για την πιο άνετη εργασία, η κάμερα αποφεύγει εντέχνως την πλήρη κινηματογράφηση των ηρώων, κρύβοντας έτσι το κάτω μερών των άκρων όπου εφαρμόστηκε η βάση.

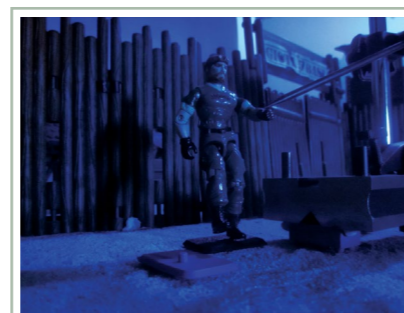




Εικόνα 281, Στήριξη σκηνικών με blue tack και καλυψη αυτών με άμμο

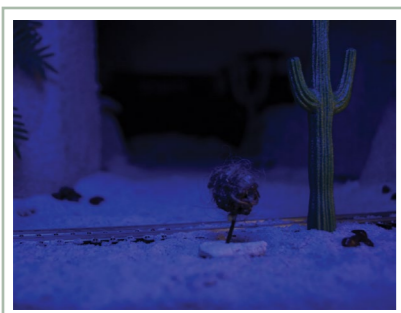


Εικόνα 282, Χρήση blue tack στα μοντέλα για σταθερότητα

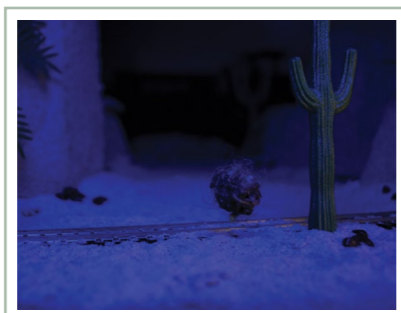


Εικόνα 283, Χρήση βάσεων για στήριξη μοντέλων

Σε λίγες περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκαν βοηθητικά στηρίγματα για τις ανάγκες των ιπτάμενων αντικειμένων ή για άλματα των χαρακτήρων. Τέτοιες δράσεις προϋποθέτουν την μεταγενέστερη επεξεργασία, με σκοπό την αφαίρεση των οπτικών «άχρηστων» αντικειμένων, ώστε η κίνηση να δείχνει αληθοφανής.



Εικόνα 284, Χρήση βοηθητικού στηρίγματος στην κινηματογράφηση



Εικόνα 285, Αφαίρεση στηρίγματος στην επεξεργασία στο τελικό καρέ

Όπως είναι λογικό δεν εκλείψανε οι περιπτώσεις λάθους, οι οποίες εμφανίζονταν οπτικά σαν προβληματικά σημεία. Με την ολοκλήρωση των γυρισμάτων κάθε σκηνής, αλλά και κατά την εξέλιξή της, το οπτικό θέμα προβαλλόταν ξανά και ξανά για να διαπιστωθεί ότι η αν η ροή των δράσεων χαρακτηρίζεται από ομαλότητα και ερμηνεύεται ορθά. Σε περιπτώσεις απρόσεκτων κινήσεων και αν αυτές γίνονταν αντιληπτές άμεσα, προτιμήθηκε να προστεθούν κάποια καρέ ακόμα ώστε να φαίνονται σαν δευτερεύοντες κινήσεις σε σχέση με την κύρια δράση. Αν αυτό δεν ήταν εφικτό το γύρισμα άρχιζε από την αρχή.

Γενικά, η συγκεκριμένη μέθοδος εργασίας ανά σκηνή βοήθησε στο να διαχειριστούν καλύτερα οι προϋποθέσεις και οι λειτουργικές απαιτήσεις μιας σωστά επικοινωνιακής κινηματογράφησης και να κατανοηθούν καλύτερα όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που διέπουν την εργασία της stop-motion εμπύκωσης. Λόγω διαχωρισμού του σε φάσεις σύμφωνα με τις εξελισσόμενες σκηνές, ο δημιουργός μπόρεσε να κατανοήσει και να οριοθετήσει τις τεχνικές δυσκολίες που παρουσιάστηκαν, χρησιμοποιώντας τα ταχιά συμπεράσματα σε κάθε σκηνή που επερχόταν. Με αυτόν τον τρόπο υπήρξε καλύτερη συνοχή στην τεχνική μειώνοντας τα χρονικά όρια και ταυτόχρονα κρατώντας την ποιότητα στα προσδοκώμενα επίπεδα.

#### Διαδικασία editing/montage

Μετά το τέλος της κινηματογράφησης κάθε σκηνής, όλο το υλικό συγκεντρωνόταν για να πραγματοποιηθεί το στάδιο της επεξεργασίας, με το κατάλληλο λογισμικό ηλεκτρονικού υπολογιστή. Σκοπός της φάσης αυτής ήταν να προκύψει το τελικό οπτικό θέμα, που θα χρησιμοποιηθεί για το μικρού μήκους δείγμα του έργου.

Αρχική διαδικασία αποτέλεσε η οριστικοποίηση των παρουσιαζόμενων καρέ με πιθανή αφαίρεση κάποιων ανεπιθύμητων, χωρίς βέβαια να επηρεάζεται η ομαλή ροή της εξέλιξης της πλοκής. Έπειτα, πραγματοποιήθηκε ο «καθαρισμός» εικόνων μία προς μία από τα περιττά αντικείμενα (π.χ. βοηθητικές βάσεις στήριξης) όπου ήταν αναγκαίο. Με βάση το animatic, μελετήθηκαν τα χρονικά όρια κάθε δράσης κάνοντας τις απαραίτητες μετατροπές

λαμβάνοντας συνεχώς υπόψιν τη ρεαλιστική οπτική εμφάνιση. Με αυτό τον τρόπο προέκυψε ένα σύντομο χρονικά οπτικό κομμάτι με τα γενικά αισθητικά χαρακτηριστικά, παραπλήσια με την τελική εικόνα του φιλμ.

Επόμενο στάδιο της διαδικασίας του editing αποτέλεσε τη δημιουργία οπτικών εφέ, όπου αυτό εξυπηρετούσε την επικοινωνία του φιλμ με το θεατή. Ορίζοντας τα ακριβή σημεία, κατασκευάστηκαν ψηφιακά εφέ διαφόρων ειδών (π.χ. καπνός, λάμπες, οπτική αποτύπωση ανέμου), έτσι ώστε να παρουσιάζεται αληθοφανή αποτέλεσμα και να εμπλουτιστεί η επιθυμητή αισθητική του φιλμ. Με απλές μεθόδους, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες του επιλεγμένου λογισμικού, ο δημιουργός κατασκεύασε άλλοτε από την αρχή και άλλοτε μέσω επεξεργασίας έτοιμων οπτικών δειγμάτων, ικανοποιητικά στοιχεία τα οποία προσελκύουν το βλέμμα του θεατή και εξυπηρετούν την πλοκή του έργου.

Τελική διαδικασία του editing μιας σκηνής αποτέλεσε ο συγχρονισμός της εικόνας με τους επιλεγμένους ήχους. Με οδηγό το animatic, που δημιουργήθηκε σε προηγούμενο στάδιο, κάθε ηχητικό εφέ πήρε την κατάλληλη θέση ώστε να συμπέσει στην ανάλογη εικόνα. Με τη τροποποίηση των χρονικών ορίων των ήχων, κάθε σκηνή ήταν έτοιμη για την τελική παρουσίαση. Το τελικό δείγμα εξαγόταν στην επιθυμητή μορφή (format), ώστε να ενωθεί με τις υπόλοιπες σκηνές στην τελική φάση του editing/montage.

#### Διαδικασία τελικού editing/montage

Μετά την ολοκλήρωση της κινηματογράφησης και της επεξεργασίας όλων των επιλεγμένων σκηνών του έργου “Yawn of the Metalhead”, τα κομμάτια του φιλμ συγκεντρώθηκαν για να συνενωθούν και να επεξεργασθούν σαν ένα ενιαίο σύνολο.

Πρώτη διαδικασία που πραγματοποιήθηκε, είναι ο έλεγχος της ομαλής μετάβασης από τη μία σκηνή στην άλλη. Προσαρμόζοντας τα χρονικά όρια με το να κοπούν ή να προστεθούν κάποια πλάνα ακινησίας, η μία σκηνή διαδέχεται την άλλη με αρμονικό τρόπο, χωρίς οπτικά κενά και υπερβολικές «φλυαρίες». Επίσης, όπου κρίθηκε αναγκαίο σύμφωνα με την προσωπική αισθητική του δημιουργού, δημιουργήθηκαν εφέ μετάβασης (fade in, fade out) για μια ορθότερη οπτική παρουσίαση.

Με την ολοκλήρωση της επεξεργασίας του οπτικού μέρους ακολούθησε το ηχητικό κομμάτι, προσθέτοντας το κύριο soundtrack ταινίας. Η μουσική σύνθεση επιλέχθηκε να αποτελέσει το κύριο ηχητικό μέρος, όσον αφορά τις εντάσεις του συνόλου του ακουστικού υλικού. Έτσι, μετά από διάφορες δοκιμές, το επιλεγμένο μουσικό θέμα κυριάρχησε στη ροή των εικόνων, μετριάζοντας τους υπόλοιπους ήχους σε ένα ενιαίο ακουστικό επίπεδο έντασης.

Τέλος, προστέθηκαν οι τίτλοι αρχής της ταινίας στο επιθυμητό σημείο, με τις απαραίτητες μετατροπές στην εικόνα. Αντιμετωπίζοντας το οπτικοακουστικό δείγμα σαν μια ολοκληρωμένη παραγωγή, οι τίτλοι με την αναφορά του ονόματος του φιλμ εμφανίζονται μετά το πέρας των πρώτων σκηνών του συνολικού σεναρίου, εναρμονιζόμενοι με τη μουσική σύνθεση όπου αρχίζει το κύριο μέρος της, όπως αναφέρεται στην ανάλυση του soundtrack. Με αυτή τη διαδικασία, το οπτικοακουστικό δείγμα εξάγεται στην κατάλληλη μορφή με τα επιθυμητά χαρακτηριστικά ποιότητας εικόνας και ήχου, όντας έτοιμο για προβολή στο κοινό.



## Παράρτημα III

**Σενάριο μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metalhead”**

*(Ακολουθεί το ολοκληρωμένο σενάριο της μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metalhead”, γραμμένο στην πρότυπη δομή, η οποία παρουσιάζεται στο βιβλίο του Syd Field «Το Σενάριο, η Τέχνη και η Τεχνική»)*

## YAWN OF THE METALHEAD

FADE IN:

ΕΞΩΤ. ΕΡΗΜΟΣ - ΒΡΑΔΥ

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΙΣ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Έχει σκοτεινιάσει. Τα αστέρια στον ουρανό αχνοφαίνονται. Μεγάλοι άγνοι λόφοι υψώνονται στο φόντο. Το τοπίο είναι ξερό και ερημικό. Ο αέρας παρασύρει μία μεγάλη «μπάλα» σκόνης. Το τρένο περνάει γρήγορα.

## ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Το τρένο με μεγάλη ταχύτητα χάνεται από το ΠΛΑΝΟ.

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΙΣ ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΙΚΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ

Παρουσιάζονται τα φώτα πορείας ενός τροχοφόρου το οποίο πλησιάζει. Ένα φορτηγό μεταφορών μπαίνει στο ΠΛΑΝΟ, περνάει κάθετα στις γραμμές και κατευθύνεται προς τα εμπρός με ομαλή ταχύτητα. Στην καρότσα του διακρίνεται ένας άνθρωπος να στέκεται κρατώντας το πίσω μέρος της καμπίνας.

## ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ

Στο βάθος διακρίνεται πολύ αχνά η παλιά στρατιωτική βάση. Περικλείεται με ξύλινο τοίχος.

CUT TO

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΦΟΡΤΗΓΟ

Διακρίνονται τρεις άντρες. Οι δύο είναι καθισμένοι μπροστά στις θέσεις οδηγού και συνοδηγού και ο τρίτος όρθιος στην καρότσα. Ο τελευταίος κοιτάει το ρολόι του.

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟ ΡΟΛΟΙ ΧΕΙΡΟΣ

Εμφανίζεται μία ένδειξη ότι έχουν καθυστερήσει για τον προορισμό τους.

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΦΟΡΤΗΓΟ

Ο όρθιος άντρας δίνει σήμα, χτυπώντας το χέρι του στην οροφή της καμπίνας, να επιταχύνουν. Ο συνοδηγός ανταποκρίνεται. Το φορτηγό φεύγει κατά μήκος του ΠΛΑΝΟΥ με μεγάλη ταχύτητα.

CUT TO

## ΕΡΗΜΟΣ ΚΟΝΤΑ ΣΤΗ ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΦΟΡΤΗΓΟ

Το όχημα καταφθάνει, διασχίζοντας το ερημικό τοπίο.

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ ΟΡΘΙΟ ΑΝΤΡΑ

Σηκώνει από την καρότσα του φορτηγού μία καραμπίνα. Στοχεύει και πυροβολεί.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Εμφανίζονται προειδοποιητικές ταμπέλες για την έλευση σε απαγορευμένη περιοχή. Καπνός βγαίνει από τη μία λόγω της σφαίρας που τη διαπέρασε.

## ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Το φορτηγό χάνεται στο σκοτάδι. Γίνεται αντιληπτό ότι έχει φτάσει στον προορισμό του.

CUT TO

## ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ- ΠΑΝΟΡΑΜΙΚΗ ΓΩΝΙΑ

Διακρίνονται οι φρουροί στο εξωτερικό παρατηρητήριο. Παρουσιάζονται οι εγκαταστάσεις. Στον προαύλιο χώρο υπάρχουν άνθρωποι με στρατιωτική αμφίεση να ασχολούνται με διαφόρων ειδών εργασίες. Τα κεντρικά κτίρια που εμφανίζονται και περικλείονται από το ξύλινο παλιό τοίχος είναι το αρχηγείο, ο χώρος ανάπαυσης μαζί με μία αποθήκη, το γυμναστήριο και το εργαστήριο. Το ΠΛΑΝΟ ΕΠΙΜΕΝΕΙ στο εργαστήριο εστιάζοντας στον ύποπτο καπνό.

## ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Το φορτηγό καταφθάνει. Οι μεγάλες πόρτες ανοίγουν κάτω από την επίβλεψη του BIG COLT. Το όχημα μπαίνει με την όπισθεν. Ένας άνθρωπος κάθεται στην καρότσα πάνω σε διάφορα δέματα. Μαζεύονται 2-3 άτομα από τη βάση για να ξεφορτώσουν τα εμπορεύματα. Από το φορτηγό βγαίνουν δύο οπλοφόροι οι οποίοι στέκονται εκατέρωθεν των πλευρών του οχήματος παρακολουθώντας τη διαδικασία. Ο άνδρας στην καρότσα σηκώνεται όρθιος. Το ξεφόρτωμα αρχίζει. Ο BIG COLT στέκεται στο βάθος με τα χέρια σταυρωμένα, επιβλέποντας τις εργασίες.

## ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΟΥ CHIEF ROB

Παρατηρεί τις διαδικασίες μέσα από ένα παράθυρο.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Εμφανίζεται ο CHIEF ROB να παρατηρεί τη διαδικασία από το παράθυρο του αρχηγείου, πίνοντας μία κούπα καφέ.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΑΡΧΗΓΕΙΟ

Στο αρχηγείο του CHIEF ROB υπάρχει ένας μεγάλος παλιός καναπές, μία πολυθρόνα δίπλα σε ένα τζάκι, ένα γραφείο με ένα ηλεκτρονικό υπολογιστή και μία βιβλιοθήκη. Ο CHIEF ROB απομακρύνεται από το παράθυρο και πηγαίνει και κάθεται στην πολυθρόνα. Καθισμένος σηκώνει από το πάτωμα μία μαύρη τσάντα.

## ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΟΥ CHIEF ROB

Κοιτάει την τσάντα την οποία ανοίγει με τα δυο χέρια. Μέσα υπάρχουν δεσμίδες χρήματα. Μετά από ένα μικρό χρονικό διάστημα κλίνει την τσάντα.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο CHIEF ROB καθισμένος βγάζει το καπέλο του. Δείχνει σκεφτικός κοιτώντας μπρος το τζάκι.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ

Εμφανίζεται ο FAT BOB γυρισμένος πλάτη σε έναν καθρέφτη. Φαίνεται σαν να προσπαθεί να συγκεντρωθεί. Το ΠΛΑΝΟ ΑΝΟΙΓΕΙ και παρουσιάζεται το γυμναστήριο του ήρωα. Πίσω του, λαμβάνει χώρα ένα ring sumo. Ο υπόλοιπος χώρος είναι λιτός με λίγα στοιχεία που παραπέμπουν στην έθνικ αισθητική. Στο βάθος μία αυτοσχέδια σκάλα που οδηγεί στη σοφίτα του κτίριου. Ο FAT BOB κάνει μεταβολή και παίρνει θέση μάχης.

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ FAT BOB

Αστραπιαία αποκρούει την επίθεση δύο μαθητευόμενων πολεμιστών, οι οποίοι μπαίνουν στο ΠΛΑΝΟ από δεξιά και αριστερά αντίστοιχα. Ο FAT BOB σηκώνεται όρθιος και υποκλίνεται ως ένδειξη σεβασμού προς τους δύο μαθητευόμενους.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΧΩΡΟΣ ΑΝΑΠΑΥΣΗΣ

## ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΟΥ COOL DON

Ο COOL DON παρατηρεί το μαχαίρι του. Το χέρι του είναι σε έκταση μπροστά του και το μετακινεί έτσι ώστε να δει το αντικείμενο από όλες τις πλευρές.

## ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Στο χώρο ανάπαυσης ο COOL DON κάθεται σε μία άνετη πολυθρόνα και γυαλίζει τα κοφτερά του μαχαίρια. Μπροστά του υπάρχει ένα χαμηλό τραπέζι, μία τηλεόραση και στο φόντο ένα ράντζο. Πίσω από την πολυθρόνα υπάρχει μία πόρτα η οποία οδηγεί στην αποθήκη

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ COOL DON

Τοποθετεί το μαχαίρι του πάνω στο τραπέζι, πιάνει ένα μπουκάλι με αλκοόλ και πίνει μία μεγάλη γουλιά.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΣΚΑΛΕΣ

## ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΛΑΝΟ

Η καινούρια σκηνή ξεκινά έξω από το εργαστήριο του DR JOB. Η πόρτα ανοίγει και το ΠΛΑΝΟ κατευθύνεται προς τα κάτω παράλληλα με τη σκάλα η οποία καταλήγει σε μία νέα πόρτα που οδηγεί στον κύριο χώρο του εργαστηρίου.

## ΕΣΩΤ. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Το εργαστήριο του DR JOB αποτελείται από διάφορα είδη επιστημονικών συσκευών. Όργανα, δοκιμαστικοί σωλήνες, εργαλεία είναι διατεταγμένα στο χώρο. Ο DR JOB στραμμένος προς τον πάγκο εργασίας του, ολοκληρώνει την παραγωγή μιας χημικής ουσίας. Δείχνει απορροφημένος στη δουλειά του. Πιάνει διαφόρων ειδών γυάλινα δοχεία και παρασκευάζει ένα ύποπτο μείγμα.

## ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Παρουσιάζεται μία συνολική άποψη του εργαστηρίου. Ο DR JOB συνεχίζει την εργασία του.

CUT TO

## ΕΞΩΤ. ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Στον προαύλιο χώρο οι διαδικασίες ξεφορτώματος έχουν τελειώσει. Ο BIG COLT συνομιλεί με τον άνθρωπο που βρισκόταν στην καρότσα. Στέκονται πίσω από το φορτηγό. Κάνει νόημα σε δύο άντρες. Στο ΠΛΑΝΟ μπαίνουν δύο άνθρωποι με στρατιωτική αμφίεση, κουβαλώντας ένα ογκώδες κιβώτιο. Το αφήνουν μπροστά στον BIG COLT. Αυτός σκύβει και το ανοίγει. Από πάνω του στέκεται ο άντρας της καρότσας.

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΥΣ ΔΥΟ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΟΥΣ

Οι δύο άντρες κοιτάνε το περιεχόμενο του κιβωτίου. Ο BIG COLT κάτι γνέφει σχετικά με αυτό.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο άντρας της καρότσας κάνει νόημα στον έναν οπλοφόρο του φορτηγού. Εκείνος του φέρνει δύο μαύρες τσάντες. Έπειτα, φορτώνουν το μεγάλο κιβώτιο στο όχημα. Ο BIG COLT και ο επικεφαλής του φορτηγού δίνουν τα χέρια. Ο άνδρας φεύγει από το ΠΛΑΝΟ, το φορτηγό αναχωρεί. Ο BIG COLT σηκώνει τις δύο μαύρες τσάντες και αναχωρεί φεύγοντας από το ΠΛΑΝΟ.

CUT TO

## ΕΞΩΤ. ΑΡΧΗΓΕΙΟ

## ΑΜΟΡΣΑ

Ο BIG COLT χτυπάει την πόρτα του αρχηγείου. Ο CHIEF ROB ανοίγει.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Οι δυο ήρωες συνομιλούν. Ο BIG COLT αφήνει τις μαύρες τσάντες στο έδαφος, μπροστά στα πόδια του CHIEF ROB. Δίνουν τα χέρια. Ο BIG COLT αποχωρεί. Ο CHIEF ROB σηκώνει τις τσάντες και μπαίνει στο κτίριο. Η πόρτα κλείνει πίσω του.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΧΩΡΟΣ ΑΝΑΠΑΥΣΗΣ

Στο χώρο ανάπαυσης ο COOL DON καθισμένος στην πολυθρόνα με τα πόδια του στο τραπέζι, ανοίγει την τηλεόραση με το τηλεχειριστήριο. Στο χέρι του κρατάει ένα δεύτερο μπουκάλι αλκοόλ ενώ το πρώτο είναι άδειο, δίπλα στα πόδια της πολυθρόνας.

## ΑΜΟΡΣΑ

Ο ήρωας παρακολουθεί στην τηλεόραση μία μουσική συναυλία του αγαπημένου του συγκροτήματος. Παρουσιάζεται live action εικόνα, η οποία συμβαδίζει με τη μουσική επένδυση του συνολικού φιλμ.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Ο DR JOB τοποθετεί το τελικό παρασκεύασμα σε μία θερμαντική εστία στον πάγκο. Τελειώνοντας κάθετα εξαντλημένος στην καρέκλα του, η οποία βρίσκεται μπρος τον πάγκο και με τα χέρια πάνω στην επιφάνεια του τραπεζιού τον παίρνει ο ύπνος. Αποκοιμισμένος, σπρώχνει άθελά του ένα δοκιμαστικό σωλήνα, με ένα ύποπτο υγρό, από το οποίο χύνεται ελάχιστα στην κούπα δίπλα που περιέχει καφέ. Ο σωλήνας πέφτει στο πάτωμα και σπάει. Ο DR JOB ξυπνάει τρομαγμένος.

## ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ DR JOB

Πιάνοντας το κεφάλι του, αρπάζει την κούπα και πίνει μια βαθιά γουλιά. Ο ήρωας σκώνεται αλλά παραπατώντας πέφτει στο πάτωμα φεύγοντας από το ΠΛΑΝΟ.

## ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ (ΚΑΤΟΨΗ)

Στο κέντρο του δωματίου έχει πέσει ο επιστήμονας ο οποίος δείχνει να υποφέρει. Τέλος, σταματά κάθε κίνηση και μένει αναίσθητος στο πάτωμα.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ένας εμπλεκόμενος μπαίνει στο εργαστήριο. Στέκεται προσοχή. Τρομαγμένος βλέπει τον DR JOB αναίσθητο στο πάτωμα. Πηγαίνει γρήγορα και σκύβει από πάνω του.

## ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

ΠΛΑΝΟ στις σκιές των ηρώων στον τοίχο. Η ξαπλωμένη φιγούρα του DR JOB αρπάζει ξαφνικά τον τρομαγμένο στρατιώτη. Αίματα πετάγονται στον τοίχο. Ο ιός άρχισε να μεταδίδεται.

FADE OUT

## ΕΣΩΤ. ΓΥΜΝΑΣΤΗΡΙΟ

Στο γυμναστήριο ο FAT BOB εκπαιδεύει τους μαθητευόμενους. Οι δύο εκπαιδευόμενοι στέκονται προσοχή, ενώ ο δάσκαλος των πολεμικών τεχνών μπροστά του.

## ΠΛΑΝΟ ΣΤΗΝ ΠΟΡΤΑ

Ξαφνικά η πόρτα ανοίγει και τρία zombie μπαίνουν μέσα απειλητικά.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο δάσκαλος προστάζει τους μαθητές να επιτεθούν. Ακολουθεί σύντομη σκηνή μάχης. Στην προσπάθειά τους δαγκώνονται και μεταλλάσσονται σε zombie.

## ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Ακολουθεί σκηνή μάχης όπου ο Fat Bob εξουδετερώνει δύο μεταλλαγμένους με το σπαθί του, χτυπώντας τους στο κεφάλι. Αίματα πετάγονται. Τα zombie πληθαίνουν στο χώρο. Ο FAT BOB κατευθύνεται στη σοφίτα του γυμναστηρίου. Ανεβαίνει μία σκάλα όπου σφραγίζει πρόχειρα την καταπακτή.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΣΚΑΛΕΣ

Ο BIG COLT ανοίγει την εξωτερική πόρτα κατευθυνόμενος στο εργαστήριο. Κατεβαίνει τις σκάλες. Η δεύτερη πόρτα είναι μισάνοικτη. Στεκόμενος μπροστά ανοίγει την πόρτα με μία κίνηση.

## ΕΣΩΤ. ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Μέσα επικρατεί χάος, σπασμένα εξαρτήματα και ακαταστασία.

## ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΟΥ BIG COLT

Κοιτάει γύρω το χώρο. Το βλέμμα του καρφώνεται πάνω στο ματωμένο τοίχο. Πλησιάζει.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Σκύβει και παρατηρεί. Ξαφνικά ξεπροβάλλει κάποιος πίσω του. Με μία κίνηση τον πετάει μπροστά του. Ακολουθεί σκηνή μάχης. Ο BIG COLT εξουδετερώνει προσωρινά τον μεταλλαγμένο.

CUT TO

## ΕΣΩΤ. ΧΩΡΟΣ ΑΝΑΠΑΥΣΗΣ

Στο σαλόνι ο COOL DON και ο CHIEF ROB συνομιλούν. Μπαίνει ο BIG COLT και κατευθύνεται προς το μέρος τους βιαστικά. Τους γνώφει προς το παράθυρο. Οι τρεις ήρωες στέκονται και παρατηρούν προς τα έξω.

## ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ ΤΩΝ ΤΡΙΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Τα zombie αρχίζουν να πολλαπλασιάζονται μεταδίδοντας τον ιό. Έχουν κατακλύσει τη βάση. Σκηνές τρόμου εκτυλίσσονται στον εξωτερικό χώρο της βάσης.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Οι τρεις χαρακτήρες εξοπλίζονται με όπλα από την διπλανή αποθήκη και βγαίνουν έξω.

CUT TO

## ΕΞΩΤ. ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Στον προαύλιο χώρο οι Big Colt, Cool Don, Chief Rob μάχονται εναντίον των πλασμάτων. Ακολουθούν τρεις ΣΚΗΝΕΣ μάχης που εστιάζουν σε κάθε ήρωα.

## ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο CHIEF ROB απωθεί τους εχθρούς με χρήση πυρομαχικών. Βρίσκεται μπροστά στο αρχηγείο. Το όπλο του ξεμένει από σφαίρες. Μπαίνει μέσα βιαστικά.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΑΡΧΗΓΕΙΟ

Μαζεύει δύο τσάντες με χρήματα. Το ΠΛΑΝΟ εστιάζει στον ηλεκτρονικό υπολογιστή που βρίσκεται στο γραφείο του. Πλάνα από live εμφάνιση του soundtrack του φιλμ παρουσιάζονται στην οθόνη. Ο CHIEF ROB προσπαθεί να μαζέψει όσα περισσότερα χρήματα μπορεί.

ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Η πόρτα ανοίγει και τα zombie εισβάλουν στο χώρο. Ο ήρωας αγκαλιά με τις τσάντες με τα χρήματα στριμώχνεται δίπλα στον υπολογιστή. Αίματα πετάγονται στην οθόνη. Ο CHIEF ROB είναι νεκρός και μεταλλάσσεται.

CUT TO

ΕΞΩΤ. ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Ο BIG COLT βρίσκεται στον εξωτερικό χώρο κάτω από τη σοφίτα του γυμναστηρίου. Πυροβολεί τα zombie στο κεφάλι, τα οποία πέφτουν νεκρά. Το όπλο του αδειάζει. Δύο μεταλλαγμένοι κατευθύνονται προς το μέρος του.

ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Στον ένα επιτίθεται με το μαχαίρι του και τον εξολοθρεύει. Το μαχαίρι σπνώνεται στο ματωμένο κεφάλι. Ο BIG COLT βρίσκεται με την πλάτη στον τοίχο του γυμναστήριου κάτω από το μεγάλο παράθυρο της σοφίτας. Το zombie πλησιάζει απειλητικά.

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ξαφνικά ένα παλιό πιάνο πέφτει πάνω του λιώνοντάς το.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΠΛΑΝΟ

Προς τα πάνω στο παράθυρο όπου εμφανίζεται ο FAT BOB.

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ BIG COLT

Γνέφει στον δάσκαλο των πολεμικών τεχνών.

ΑΛΛΟ ΠΛΑΝΟ

Ο FAT BOB ανταποδίδει τον χαιρετισμό. Ξαφνικά δύο zombie επιτίθενται πισώπλατα του ήρωα. Η καταπακτή της σοφίτας έχει παραβιαστεί. Ο FAT BOB είναι παρελθόν.

CUT TO

ΕΣΩΤ. ΧΩΡΟΣ ΑΝΑΠΑΥΣΗΣ

Ο COOL DON έχει οχυρωθεί στο σαλόνι της παλιάς βάσης και μάχεται με την χαρακτηριστική χαλαρότητα που τον διακρίνει. Κατατροπώνει τα zombie πυροβολώντας τα από το παράθυρο του κτιρίου.

ΑΜΟΡΣΑ

Τα zombie πέφτουν νεκρά από τις σφαίρες που δέχονται στο κεφάλι. Το όπλο αδειάζει.

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο ήρωας κάθεται για μία στιγμή σκεπτικός. Αφήνει το όπλο του δίπλα. Σπκώνεται και ανοίγει την πόρτα που οδηγεί στο προαύλιο. Ατάραχος ο COOL DON κατευθύνεται προς την πολυθρόνα του. Πιάνει ένα μπουκάλι αλκοόλ και κάθεται με το βλέμμα του προς την ανοιχτή πόρτα στην οποία πλησιάζουν οι μεταλλαγμένοι.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ

Στην τηλεόραση όπου παίζει το ίδιο θέμα με πριν.

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Τα zombie εισβάλουν στο χώρο. Ο COOL DON πετάει το μπουκάλι προς το μέρος τους το οποίο καρφώνεται στο μάτι ενός μεταλλαγμένου. Τα zombie κυκλώνουν τον ήρωα.

ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟΝ COOL DON

Κοιτάζει προς την πόρτα της αποθήκης, η οποία βρίσκεται πίσω αριστερά του ήρωα.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ

Στην πόρτα.

ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Χωρίς να το σκεφτεί σπκώνεται γρήγορα και σπρώχνει την πολυθρόνα προς το μέρος των πλασμάτων για να τα καθυστερήσει. Τρέχει προς την πόρτα. Ο COOL DON καταφέρνει να ξεφύγει και να βγει έξω.

CUT TO

ΕΞΩΤ. ΣΤΡΑΤΙΩΤΙΚΗ ΒΑΣΗ

Οι δύο επιζώντες (BIG COLT, COOL DON) συναντιούνται στο κέντρο του προαύλιου χώρου. Είναι και οι δύο γεμάτοι αίματα από τους εχθρούς που κατάφεραν να σκοτώσουν. Η ΚΑΜΕΡΑ ΕΣΤΙΑΖΕΙ στη χειραψία των πρωταγωνιστών. Κυκλώνονται από τα zombie. Καταφέρνουν να εξουδετερώσουν μερικά αλλά είναι μάταιο. Τα πλάσματα είναι παντού. Οι δύο ήρωες στέκονται πλάτη με πλάτη αβοήθητοι.

FADE OUT

Επανάληψη του τελευταίου ΠΛΑΝΟΥ.

ΝΕΟ ΠΛΑΝΟ

Ξαφνικά η κεντρική πόρτα ανοίγει. Μία ανθρώπινη μορφή ξεπροβάλλει. Δε φαίνεται ποιος είναι.

ΑΛΛΟ ΚΑΔΡΟ

Στο βάθος διακρίνεται μία ηλεκτρονική πινακίδα του δρόμου, στην οποία προβάλλεται το γνωστό μουσικό θέμα.

ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟ BIG COLT, COOL DON

Ο ξένος πλησιάζει ώσπου να φανεί καθαρά η μορφή του. Πρόκειται για τον Ken, την γνωστή φιγούρα από τους χαρακτήρες της Barbie.  
Ακολουθούν ΠΛΑΝΑ από τη ζωή του Ken που λειτουργούν σαν στοιχεία αναγνώρισης της ταυτότητας του ήρωα.

#### ΝΕΑ ΓΩΝΙΑ

Ο BIG COLT πιάνει το κεφάλι του απογοητευμένος στη θέα του αρχικά ξένου και κατόπιν γνωστού χαρακτήρα. Ο COOL DON κάνει εμετό.

#### ΑΛΛΗ ΓΩΝΙΑ

Με μία κίνηση Ken πηδάει ψηλά και με θεαματικό τρόπο προσγειώνεται μπροστά από τους δύο ήρωες. Με αστραπιαία κίνηση σχίζει τα ρούχα του και βρίσκεται καλυμμένος με δυναμίτη σε όλο του ο σώμα.  
Ακολουθούν παρόμοιες αντιδράσεις των δύο πρωταγωνιστών.

#### ΚΟΝΤΙΝΟ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ ΚΕΝ

Κρατάει ένα πυροκροτητή.

#### ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΓΩΝΙΑ

Ακολουθεί μεγάλη έκρηξη όπου καταστρέφει όλη την στρατιωτική βάση.  
Το πλάνο επιστρέφει στην αρχική γωνιά λήψης στις γραμμές του τρένου, όπου προσγειώνεται το νεκρό κεφάλι του ΚΕΝ.

FADE OUT

#### ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

#### ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΤΕΛΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ ΜΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ

Κάποιος εισέρχεται στο πλάνο με χαρακτηριστικό αργό περπάτημα . Φαίνονται τα πόδια του παρευρισκόμενου και μία χαρακτηριστική λευκή ματωμένη ποδιά. Ο DR JOB, μεταλλαγμένος πατάει το νεκρό κεφάλι λιώνοντάς το. Αποχωρεί από το πλάνο.

CUT TO

#### ΤΕΛΟΣ

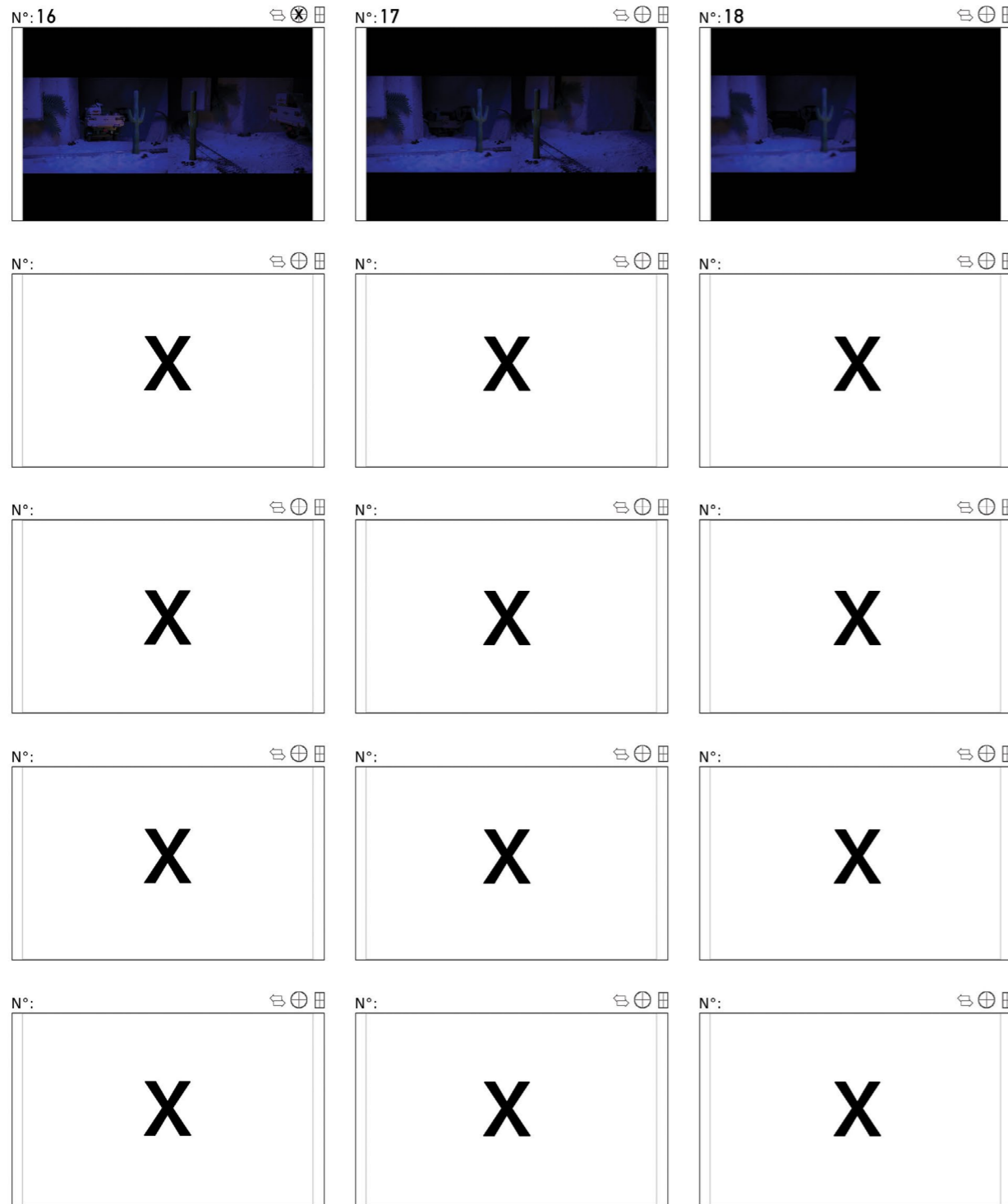
#### Storyboards της μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metalhead”

(Ακολουθούν οι σελίδες των storyboard του αποσπάσματος της μικρού μήκους ταινίας “Yawn of the Metal Head”, το οποίο πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας. Η σύνταξη πραγματοποιήθηκε σύμφωνα με την πρότυπη δομή, η οποία παρουσιάζεται στο Παράρτημα I).

" Σιδηροδρομικές Γραμμές " ~ SCENE. 01 ~ PAGE. 01 of 02 ~ \_\_\_ / \_\_\_ / 20\_\_\_ ~ 01



" Σιδηροδρομικές Γραμμές " ~ SCENE. 01 ~ PAGE. 02 of 02 ~ \_\_\_ / \_\_\_ / 20\_\_\_ ~ 02

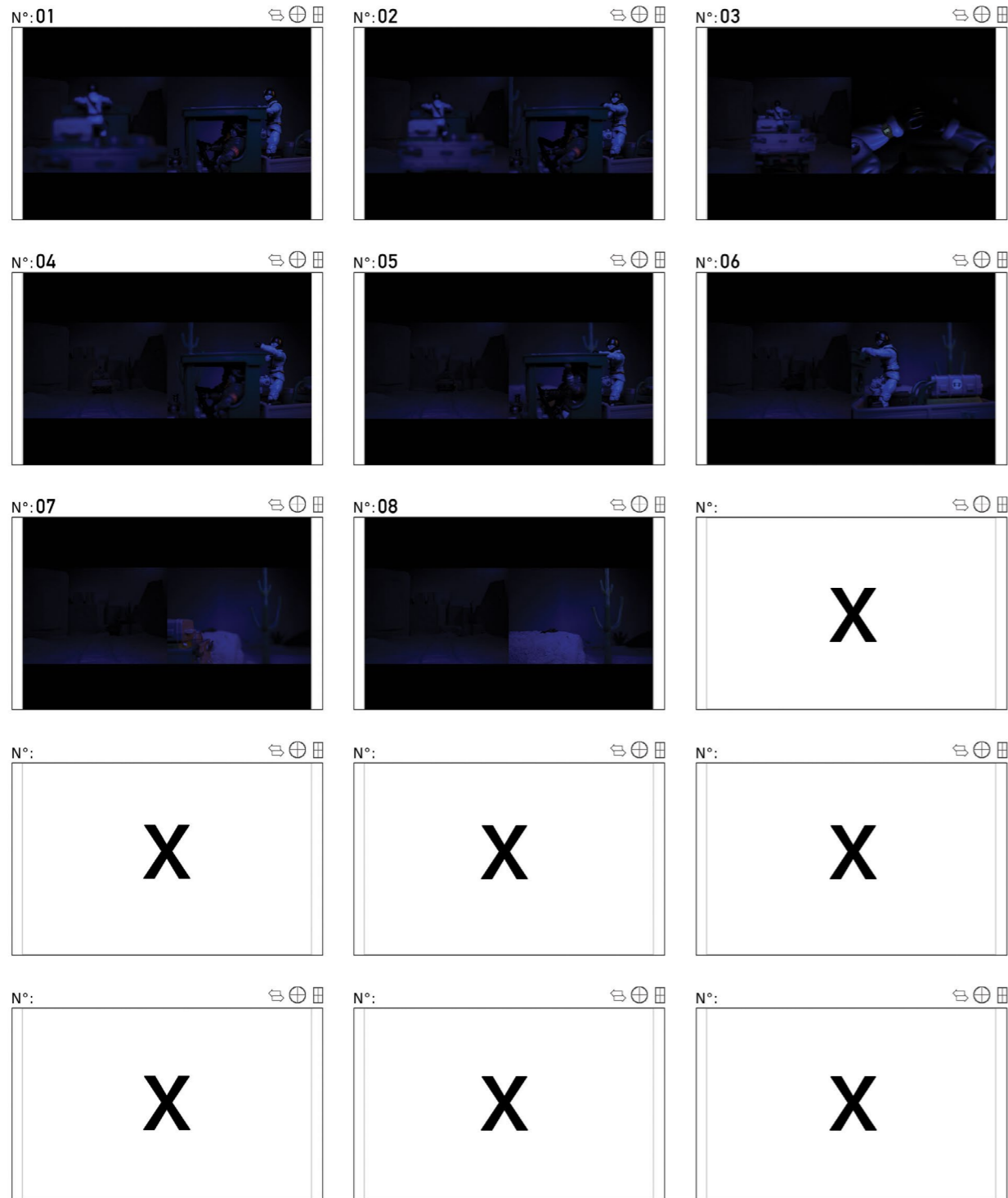


" Έρημος - πορεία 1 " ~ SCENE. 02 ~ PAGE. 01 of 01 ~ \_\_\_ / \_\_\_ / 20\_\_\_ ~ 03





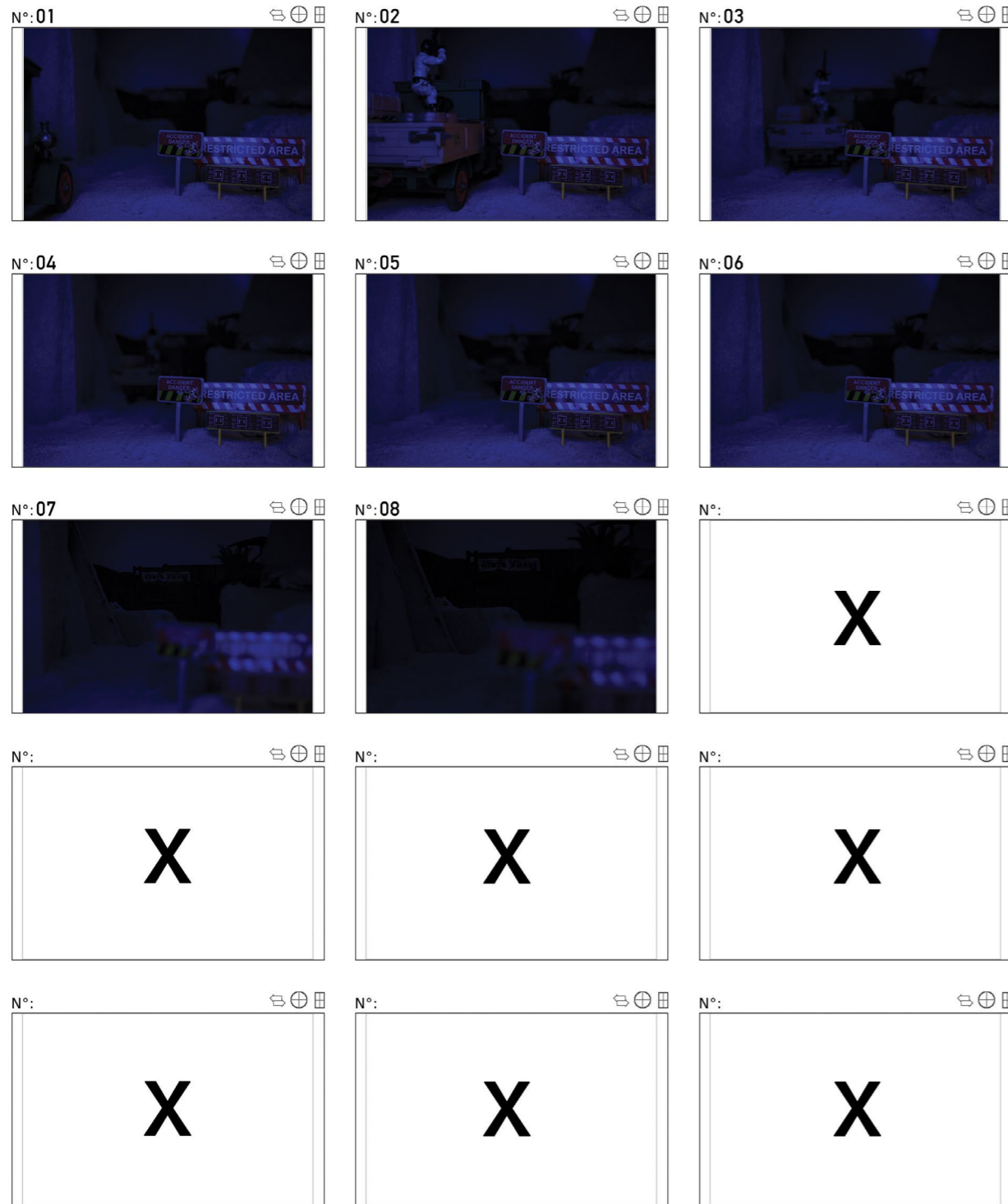
" Έρημος - πορεία 2 " ~ SCENE. 03 ~ PAGE. 01 of 01 ~ \_\_ / \_\_ / 20\_\_ ~ 04



" Πορεία-Πυροβολισμός " ~ SCENE. 04 ~ PAGE. 01 of 01 ~ \_\_ / \_\_ / 20\_\_ ~ 05



" Πορεία-Ταμπέλες " ~ SCENE. 06 ~ PAGE. 01 of 01 ~ \_\_\_ / \_\_\_ / 20\_\_\_ ~ 07





## Αναφορές

## Βιβλιογραφία

- Ollie Johnston & Frank Thomas (1981), *The Illusion of Life: Disney Animation*, Disney Editions
- Syd Field (1986), *Το Σενάριο, Η τέχνη και η Τεχνική (Οι βάσεις της σεναριογραφίας)*, Εκδόσεις Κάλβος, μφ. Πολύκαρπος Πολυκάρπου
- Richard Taylor (1996), *The Encyclopedia of Animation Techniques*, Running Press
- Geoffrey Nowell-Smith, (1996) *The Oxford History of World Cinema*, Oxford University Press.
- Peter Lord & Brian Sibley (1998), *Creating 3-D Animation*, Abrams
- Paul Wells (1998), *Understanding Animation*, Routledge
- Maureen Furniss (1998), *Art in Motion: Animation Aesthetics*, Indiana University Press
- David Mitchell (2002), *The Future of the Cartoon Feature Film*, MA in History of Film and Visual Media
- Lighting for film and digital cinematology* (2005), Viera, John David, London : Thomson Learning
- Γιάννης Βασιλειάδης (2006), *Animation Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου*, Εκδόσεις Αιγόκερως.
- Παγιάτης Παναγιώτης (2007), *Σχεδίαση Κινούμενων Σχεδίων με βάση την Τεχνική Κατασκευής: Η Αισθητική της Άμμου, Διπλωματική Εργασία τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου*
- Susannah Shaw (2008), *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation (Second edition)*, Focal Press
- Barry JC Purves (2008), *Stop Motion, Passion, Process and Performance*, Focal Press.
- Ken A. Priebe (2011), *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Course Technology a part of Cengage Learning
- Μοναστηρίδης Στέφανος (2012), *Σχεδίαση Κωμικού Animation, Διπλωματική Εργασία τμήματος Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου*
- Ιστότοποι**
- Tom Brierton (1998), *At Last, Foam Puppet Fabrication Expained!*, Animation World Magazine, <http://www.awn.com/mag/issue2.11/2.11pages/2.11briertonani.html>
- Keith Allen (2004), *Le Roman de Renard (1930)*, MovieRapture, <http://www.movierapture.com/romanderenard.htm>
- Art-net portal (2005), "Fantasmagorie", Emil Cohl 1908, Moving Images workshop, [http://www.elearning-art.net/art-net\\_courses/Moving\\_Images\\_Workshop\\_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1Fantasmagorie.htm](http://www.elearning-art.net/art-net_courses/Moving_Images_Workshop_%28Eng%29/1SHORTHISTORY/1Fantasmagorie.htm)
- Tim O'Neil (2005), *Robot Chicken*, PopMatters,

<http://www.popmatters.com/review/robot-chicken/>

David Allen (2006), *Dramatic Principles in Stop-Motion: A Discussion of Animation in the Fantasy Film*, The Criterion Collection, <http://www.criterion.com/current/posts/427-dramatic-principles-in-stop-motion-a-discussion-of-animation-in-the-fantasy-film>

Μαριάννα Βασιλείου (2007), *Επιτάλτες των Χριστουγέννων και όνειρα του Halloween*, εΜΜΕίς, <http://pacific.jour.auth.gr/emmeis/?p=1742>

Helen Abbott (2007), *The role of sound, music and sound effect in the film industry*, Helium, <http://www.helium.com/items/468498-the-role-of-sound-music-and-sound-effect-in-the-film-industry?page=1>

Steve Nyman (2008), *Animation, AAA Caricatures*, <http://www.aacaricatures.com/animation.html>

Anton Bitel (2008), *Robot Chicken: Season One*, Eye for Film, <http://www.eyeforfilm.co.uk/review/robot-chicken-season-one-film-review-by-anton-bitel>

Kevin Kelly (2009), *GeekBomb: A Brief History of Stop-Motion Animation*, Slash Film <http://www.slashfilm.com/geekbomb-a-brief-history-of-stop-motion-animation/>

Guilli Galli (2010), *Principios de animation Parte I,II, La budinera*, <http://www.youtube.com/watch?v=OaLTy5KMMaw>  
<http://www.youtube.com/watch?v=uXmtHQoDzfc>

Christopher Breen (2010), *Create stop-motion animation*, Macworld, [http://www.macworld.com/article/1146623/stop\\_motion\\_Mac.html](http://www.macworld.com/article/1146623/stop_motion_Mac.html)

Paul Burns, (2010), *The History of the Discovery of the Cinematography*, PreCinemaHistory, <http://www.precinemahistory.net/1860.htm>

Simon Hill (2010), *What is CGI Animation?*, Bright Hub, <http://www.brighthub.com/internet/web-development/articles/67635.aspx>

Joel Bocko (2011), *The Story of the Fox, Fixing a Hole: Animated Animals Month*, <http://wondersinthedark.wordpress.com/2011/11/05/the-story-of-the-fox-1937-dir-wladyslaw-and-irene-starewicz-%E2%80%A2-fixing-a-hole-animated-animals-month/>

Brian Lemay (2011), *Storyboarding Basics*, Animated Cartoon Factory, <http://www.brianleamay.com/Pages/animationschool/storyboarding/storyboarding%20basics.html>  
Sven E. Carlsson, *Diegetic sound/ Non-diegetic sound*, FilmSound, <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>

Shawn S. Lealos (2011), *From Zoetrope to Pixar: Animation Through the Years*, Bright Hub, <http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/59159.aspx>

Shawn S. Lealos (2012), *The History of Stop Motion Animation: The Beginning*, Bright Hub, <http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/67089.aspx>

Gabriel Alfonso Verdugo Soto (2012), *CC-Resources 02: 9 Storyboard blank templates*,

<http://www.belofilms.com/?p=360>

Mike Selvov (2012), Understanding The Difference Between 2D And 3D Animations, Article Alley, <http://mikeselvov2.articlealley.com/understanding-the-difference-between-2d-and-3d-animations-568160.html>

Joshua Mosley (2012), Compiled History of Animation, joshuamosley, <http://joshuamosley.com/UPenn/courses/Ani/AnimationHistory.html>

Shelley DuBois (2012), Behind Seth Green's stop-motion animation success, Beyond the Boardroom, <http://management.fortune.cnn.com/2012/11/26/robot-chicken-seth-green/>

ShannonC (2012), Behind the Scenes of Robot Chicken at Stoopid Buddy Stoodios, Meltdown, <http://www.meltcomics.com/blog/2012/09/14/stoopid-buddy-stoodios-robot-chicken/>

North Carolina Wesleyan College (2012\*), Types of Stop-motion Animation, NCWC Education, <http://faculty.ncwc.edu/gking/Project2/Web%20Site/Types%20of%20Animation/stopmotion.htm>

Tom Gasek, (2012\*) Imperfection in Animation, Stop Motion Works, <http://www.stopmotionworks.com/articles/imperftanim.htm>

Δημήτρης Σπύρου (2012\*), Το Σενάριο, Olympia Festival, [http://www.olympiafestival.gr/paideia/spyrou\\_03.htm](http://www.olympiafestival.gr/paideia/spyrou_03.htm)

David M. Pickett (2012\*), How To Animate with LEGO (Brickfilm), David M Picket | Animator, [http://www.davidmpickett.com/?page\\_id=140](http://www.davidmpickett.com/?page_id=140)

Antony Scott (2012\*), The Stop Motion Animator's Handbook. StopMotionAnimation, <http://www.stopmotionanimation.com/page/stop-motion-animat-s-handbook>

Anthony Scott (212\*), The Animator's Toolkit, StopMotionAnimation, <http://www.stopmotionanimation.com/page/the-animat-s-toolkit>

Mike Brent & Eric Scott (2012\*), Choosing a Camera for Stop Motion, StopMotionAnimation, <http://www.stopmotionanimation.com/page/choosing-a-camera-for-stop-motion>

Margery Brown (2013\*), Experimental Animation Techniques, Academic Computing, <http://academic.evergreen.edu/curricular/eat/pdf/Sound.pdf>

Diane Dannenfeldt (2013\*), What Does a Film Editor Do?, how stuff works, <http://entertainment.howstuffworks.com/film-editor1.htm>

John Randy Gossman (2013\*), Randygossman Student Center, [http://randygossman.com/student\\_tut\\_lipsynch.html](http://randygossman.com/student_tut_lipsynch.html)

## Φιλμογραφία

Animation films:

Merian C. Cooper, Ernest Schoedsack, Willis O'Brien (stop-motion effects) (1933), King Kong, RKO Radio Pictures

Wladyslaw Starewicz (1934), The Mascot, Gelma-Films

Irene Starewicz - Wladyslaw Starewicz (1941), The Story of the Fox, Wladyslaw Starewicz Production

Don Chaffey, Ray Harryhausen (stop-motion effects) (1963), Jason and the Argonauts, Columbia Pictures Corporation

Jirí Trnka (1966), The hand, Ustredni Pujcovna Filmu, Loutkovy Film Praha, Studio Kresleného a Loutkového Filmu

Jules Bass (1967), Mad Monster Party?, Embassy Pictures Corporation

Ivo Caprino (1975), Pinchcliffe Grand Prix, Caprino Filmcenter a/s

Tim Burton (1982), Vincent, Walt Disney Productions

Jan Svankmajer (1983), Moznosti dialogu, Krátký Film Praha

Jiří Barta (1986), The Pied Piper of Hamelin, Krátký Film Praha, Studio Jirího Trnky

Stephen Quay, Timothy Quay (1987), Street of Crocodiles, Atelier Koninck

Henry Selick (1993), The Nightmare Before Christmas, Touchstone Pictures, Skellington Productions Inc., Tim Burton Productions

Art Clokey (1995), Gumby: The Movie, Premavision Inc

Steve Box, Nick Park (2005), The Curse of the Were-Rabbit, Aardman Animations, DreamWorks Animation

Seth Green - Matthew Senreich (2005-2012), Robot Chicken (s01-s05), ShadowMachine Films, Sony Pictures Digital - Stoopid Monkey

Christiane Cegavske (2006), Blood Tea and Red String, Cinema Epoch

Jan Balej (2007), One Night in City, HAFAN film, MAUR film

Neil Burn (2008), Edison & Leo, TVA Films, Perfect Circle Productions

Tatia Rosenthal (2008), \$9.99, Lama Films, Australian Film Finance Corporation

Wes Anderson (2009), Fantastic Mr. Fox, Twentieth Century Fox Film Corporation

Henry Selick (2009), Coraline, Focus Features, Laika Entertainment

Adam Elliot (2009), Mary and Max, Melodrama Pictures

Simon Gesrel & Xavier Ehretsmann (2011), ZOMBIE ZOMBIE: Driving Clip, Chalet Pointu

Lee Hardcastle (2011), Chainsaw Maid 2, leehardcastle

Lee Hardcastle (2011), G.I Tubby Tommy, leehardcastle

Lee Hardcastle (2011), A Zombie Claymation, leehardcastle

Live-action Films:

Victor Halperin (1932), White Zombie, Edward Halperin Productions

George A. Romero (1968), Night of the Living Dead, Image Ten, Laurel Group

George A. Romero (1978), Dawn of the Dea, Laurel Group

George A. Romero (1985), Day of the Dead, United Film Distribution Company (UFDC)

Peter Jackson (1992), Braindead, WingNut Films, New Zealand Film Commission

Edgar Wright (2004), Shaun of the Dead, Universal Pictures, StudioCanal

Ruben Fleischer (2009), Zombieland, Columbia Pictures

## Ευρετήρια

## Ευρετήριο ονομάτων και όρων

(Σύντομη επεξήγηση ονομάτων και ορολογιών που αναφέρονται σε όλη την έκταση της διπλωματικής εργασίας.)

<b>Αναγέννηση:</b>	Πολιτιστικό κίνημα που τοποθετείται προσεγγιστικά ανάμεσα στο 14ο και το 17ο αιώνα, ξεκινώντας στην Ιταλία. Επέφερε την άνθηση της λογοτεχνίας, της επιστήμης, της τέχνης και της πολιτικής επιστήμης, καθώς και την αναβίωση της μελέτης κλασικών συγγραφέων, την ανάπτυξη της γραμμικής προοπτικής στη ζωγραφική και τη σταδιακή, αλλά ευρέως διαδεδομένη, μεταρρύθμιση στην εκπαίδευση. Αν και κατά την Αναγέννηση έλαβαν χώρα επαναστατικές καινοτομίες σε πολλά πνευματικά πεδία, καθώς και κοινωνικές και πολιτικές αναταραχές, είναι ίσως περισσότερο συνυφασμένη με τα ρεύματα που διαμορφώθηκαν στο χώρο της τέχνης, αλλά και τη συμβολή παν-επιστημόνων όπως Λεονάρντο ντα Βίντσι και ο Μιχαήλ Άγγελος.
<b>Αντικατάσταση κεφαλιών:</b>	Τεχνική για την αποτύπωση της ψευδαίσθησης της κίνησης στο πρόσωπο των μοντέλων, για την εμπύκωση κούκλας. Αναφέρεται και με τον αγγλικό τίτλο "Replacement animation".
<b>Αριστοτέλης:</b>	(384 - 322 π.Χ.) Έλληνας φιλόσοφος και πολυεπιστήμονας, μαθητής του Πλάτωνα. Μαζί με το δάσκαλό του, αποτελεί σημαντική μορφή της φιλοσοφικής σκέψης του αρχαίου κόσμου, και η διδασκαλία του διαπέρασε βαθύτατα τη δυτική φιλοσοφική και επιστημονική σκέψη μέχρι και την Επιστημονική Επανάσταση του 17ου αιώνα.
<b>Βάθος πεδίου:</b>	Ζώνη της αποδεκτής οξύτητας μπροστά και πίσω από το εστιασμένο θέμα σε μία φωτογραφία.
<b>Βασιλειάδης Γιάννης:</b>	Μηχανολόγος-αεροναυπηγός, εργαζόμενος στην Τεχνική Διεύθυνση της Ολυμπιακής Αεροπορίας. Παράλληλα ασχολήθηκε με τον κινηματογράφο και τη μουσική. Έχει εκδώσει πολλά βιβλία, ανάμεσα τους το «Animation, Ιστορία και Αισθητική του κινούμενου σχεδίου».
<b>Διάφραγμα:</b>	Αποτελεί εξάρτημα για τη ρύθμιση των λήψεων φωτογραφιών σε μια φωτογραφική μηχανή. Συμβολίζεται με το γράμμα F. Ανοιχτό διάφραγμα εννοείται μικρός αριθμός F και μικρό διάφραγμα μεγάλος αριθμός F. Με μεγάλο διάφραγμα αποτυπώνεται θολό βάθος πεδίου.
<b>Εξπρεσιονισμός:</b>	Καλλιτεχνικό κίνημα της μοντέρνας τέχνης που αναπτύχθηκε στις αρχές του 20ου αιώνα, περίπου την περίοδο 1905-1940 και κυρίως στο χώρο της ζωγραφικής. Βασικό χαρακτηριστικό των εξπρεσιονιστών καλλιτεχνών ήταν η τάση να παραμορφώνουν την πραγματικότητα στα έργα τους, αδιαφορώντας απέναντι σε μια πιστή και αντικειμενική αναπαράσταση της.
<b>Κινούμενα σχέδια:</b>	Αναφορά σε τεχνικές του animation, κατά την οποία η ψευδαίσθηση της κίνησης επιτυγχάνεται με την προβολή σχεδίων (cel animation, Εμπύκωση με άμμο, CGI animation). Στην καθομιλουμένη, ο όρος τείνει να αντικαταστήσει την καθολική σημασία της Εμπύκωσης.
<b>Νόμος του Moore:</b>	Το 1965 ο συν-ιδρυτής της εταιρείας κατασκευής μικροεπεξεργαστών

<b>Intel, ο Gordon Moore,</b>	προέβλεψε ότι ο αριθμός των τρανζίστορ σε ένα μικροεπεξεργαστή θα διπλασιάζεται κάθε 18 μήνες . Η πρόβλεψη αυτή επαληθεύθηκε από την πραγματικότητα.
<b>Όσκαρ:</b>	Τα Βραβεία Αμερικανικής Ακαδημίας Κινηματογράφου, όπως είναι και η επίσημη ονομασία τους, (Oscar ή Academy Awards) θεωρούνται τα σημαντικότερα κινηματογραφικά βραβεία και απονέμονται από την Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών, η οποία από το 2009 αριθμεί περίπου 6000 μέλη με δικαίωμα ψήφου.
<b>Παραστατική κινηματογραφία:</b>	Ο τομέας του κινηματογράφου ο οποίος ασχολείται με το animation. Απόδοση της κίνησης με παραστατικά μέσα (σχέδιο, πλαστελίνη, μαριονέτες άμμος κ.τ.λ.)
<b>Περί Ποιτικής:</b>	Έργο του Φιλόσοφου Αριστοτέλη, στο οποίο ορίζεται η τραγωδία, παρουσιάζεται το περιεχόμενο και η δομή της.
<b>Στερεοσκοπική φωτογραφία:</b>	(Stereoscopic photography) Τεχνική για τη δημιουργία ή την ενίσχυση την ψευδαίσθησης του βάθους σε μια εικόνα. Οι περισσότερες μέθοδοι στερεοσκοπικής φωτογραφίας παρουσιάζονται με δύο εικόνες, αντιπροσωπεύοντας το αριστερό και το δεξί μάτι του θεατή. Αυτές οι δισδιάστατες εικόνες στη συνέχεια συνδυάζονται ώστε να δοθεί η αντίληψη του βάθους 3D.
<b>Ταχεία προτυποποίηση:</b>	(Rapid prototyping) αναφέρεται σε μία σειρά από τεχνολογίες που μπορούν αυτόματα να κατασκευάσουν φυσικά μοντέλα από δεδομένα CAD. Αυτοί οι «τριδιάστατοι εκτυπωτές» επιτρέπουν στους σχεδιαστές να δημιουργούν σε σύντομο διάστημα πιο απτά πρότυπα των σχεδίων τους, σε σύγκριση με τις δισδιάστατες αναπαραστάσεις.
<b>φιλμ 35mm:</b>	Φιλμ με εύρος 35 mm, χρησιμοποιήθηκε κατά κόρον στην αναλογική φωτογραφία και στην κινηματογράφηση ταινιών με stop-motion τεχνική.
<b>Φωτοφράκτης:</b>	Αποτελεί εξάρτημα για τη ρύθμιση των λήψεων φωτογραφιών σε μια φωτογραφική μηχανή. Ρυθμίζει για πόση ώρα θα περάσει φως μέσα στο φιλμ ή στον αισθητήρα.
<b>Χίτλερ Αδόλφος:</b>	(Adolf Hitler, 20 Απριλίου 1889 - 30 Απριλίου 1945) Γερμανός πολιτικός, ηγέτης του Εθνικοσοσιαλιστικού (φασιστικού) κόμματος (NSDAP) και δικτάτορας της ναζιστικής Γερμανίας. Από το 1933 έως το 1945 διετέλεσε Καγκελάριος της Γερμανίας και από το 1934 έως το 1945 αρχηγός του γερμανικού κράτους, του Τρίτου Ράιχ.
<b>A-ha (band):</b>	Ήταν ένα νορβηγικό pop μουσικό σχήμα που σχηματίστηκε στο Όσλο το 1982. Το συγκρότημα ιδρύθηκε από τον Morten Harket (φωνητικά), Magne Furuholmen (πλήκτρα) και Pal Waaktaar (κιθάρες). Το συγκρότημα έγινε ευρέως γνωστό στη στα μέσα της δεκαετίας του 1980 και συνέχισε παγκόσμια επιτυχία στη δεκαετία του 1990 και του 2000.
<b>Andersen Christian Hans:</b>	(2 Απριλίου 1805 – 4 Αυγούστου 1875) Δανός λογοτέχνης και συγγραφέας παραμυθιών.
<b>Anderson Wes:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος και παραγωγός, ταινιών μικρού μήκους και διαφημιστικών.

<b>Animation:</b>	Η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Στα ελληνικά αποδίδεται με τους όρους Εμφύκωση, Κινούμενη Εικόνα, είτε περιφραστικά Απόδοση Κίνησης στην Εικόνα. Αναφέρεται και ως η 8η τέχνη.
<b>Animator:</b>	Εμπυκωτής. Ο καλλιτέχνης που ασχολείται με την τέχνη του animation.
<b>Anney Animation Festival:</b>	Φεστιβάλ ταινιών εμφύκωσης, το οποίο δημιουργήθηκε το 1960 και διεξάγεται κάθε Ιούνιο στη Γαλλία.
<b>AnSCO:</b>	Επωνυμία εταιρείας φωτογραφικών ειδών με βάση τη Νέα Υόρκη. Παρήγαγε φωτογραφικό φιλμ από τα μέσα του 1800 μέχρι το 1980, με πρωτόπορα χαρακτηριστικά ποιότητας για το χρώμα.
<b>Aardman animations:</b>	Βρετανικό παραγωγής ταινιών εμφύκωσης στο Bristol. Είναι γνωστό για τις ταινίες που έγιναν με stop-motion τεχνικές, κυρίως από πηλό.
<b>Asperger (σύνδρομο):</b>	Διαταραχή του φάσματος του αυτισμού, που χαρακτηρίζεται από σημαντικές δυσκολίες στην κοινωνική αλληλεπίδραση, καθώς και σε περιορισμένες και επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές και ενδιαφέροντα. Sundance Film Festival: Αμερικανικό φεστιβάλ κινηματογράφου, που λαμβάνει χώρα κάθε χρόνο στη Γιούτα των Η.Π.Α., από το 1978.
<b>Auber Stephane:</b>	Γάλλος σκηνοθέτης, ενασχολούμενος κυρίως με παραγωγές animation.
<b>Background:</b>	Αναφέρεται στο φόντο, το πίσω μέρος ενός πλάνου μίας κινηματογραφικής σκηνής.
<b>BAFTA:</b>	Η Βρετανική Ακαδημία Κινηματογράφου και Τηλεόρασης Τεχνών (British Academy of Film and Television Arts), μια ανεξάρτητη οργάνωση, η οποία αναπτύσσει και προωθεί πληθώρα μορφών τέχνης της κινούμενης εικόνας κινηματογράφου, της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών. Εκτός από την ετήσια τελετή της απονομής των βραβείων BAFTA διοργανώνει διαφόρων ειδών σεινάρια, πρόγραμμα εκμάθησης, εργαστήρια, διαγωνισμούς υποτροφιών, διαλέξεις στο Ηνωμένο Βασίλειο και τις ΗΠΑ.
<b>Balej Jan:</b>	Τσέχος σκηνοθέτης, animator, σχεδιαστής.
<b>Barbera Joseph:</b>	(24 Μαρτίου 1911 - 18 Δεκεμβρίου 2006) Αμερικανός εμπυκωτής, σκηνοθέτης, παραγωγός, καλλιτέχνης storyboard στον τομέα των κινουμένων σχεδίων. Οι ταινίες του έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλείς, με τον χαρακτήρα του να ψυχαγωγούν εκατομμύρια ανθρώπους για μεγάλο μέρος του 20ού αιώνα. Συν-ιδρυτής της Hanna-Barbera Productions Inc. (H-B Enterprises) μαζί με τον William Hanna.
<b>Baron von Frankenstein:</b>	Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Φανταστικός χαρακτήρας και ο πρωταγωνιστής μυθιστορήματος της Mary Shelley "Frankenstein". Επιστήμονας ο οποίος, μετά από μελέτη και πειράματα καταφέρνει να δημιουργήσει ζωή.
<b>Barry Bruce:</b>	Αμερικανός animator ο οποίος έγινε γνωστός από τη δουλειά του στα έργα του Will Vinton.

<b>Barta Jiri:</b>	Τσέχος σκηνοθέτης ο οποίος βασίζεται στο stop-motion animation. Οι ταινίες του χρησιμοποιούνται κυρίως το μέσο του ξύλου για τα κινούμενα μοντέλα. Έχει κερδίσει πολλά βραβεία και διεθνή φήμη.
<b>Bass Jules:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, παραγωγός και μουσικός συνθέτης. Μέχρι το 1960, εργάστηκε σε μια διαφημιστική εταιρία, στην Υόρκη, ενώ στη συνέχεια συν-ίδρυσε μια εταιρεία παραγωγής ταινιών με τον Arthur Rankin με την επωνυμία "Rankin/Bass Productions".
<b>Batchelor Joy:</b>	(12 Μαΐου 1914 - 14 Μαΐου 1991) Αγγλίδα animator, σκηνοθέτης και παραγωγός. Εργάστηκε κυρίως με το σύζυγό της John Halas στην εταιρία Halas & Batchelor.
<b>Beatles:</b>	Παγκοσμίου φήμης αγγλικό μουσικό συγκρότημα από το Λίβερπουλ, αποτελούμενο από τον τραγουδιστή και κιθαρίστα John Lennon, τον τραγουδιστή και μπασίστα Paul McCartney, τον κιθαρίστα George Harrison και τον ντράμερ Ringo Starr. Το συγκρότημα έκανε έντονη την παρουσία του κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1960 και γνώρισε τόσο μεγάλη επιτυχία σε ολόκληρο τον κόσμο, ώστε να παραμένει το πιο δημοφιλές και επαναστατικό συγκρότημα στην ιστορία της μουσικής.
<b>Belzer Mike:</b>	Αμερικανός εμπυκωτής ειδικευμένος στη stop-motion τεχνική/
<b>Ben Zvi Yitzhak:</b>	(24 Νοεμβρίου 1884 - 23 Απριλίου 1963) Ιστορικός, γνωστός σιωνιστής ηγέτης, ο δεύτερος, μακροβιότερος πρόεδρος του Ισραήλ.
<b>Berry Paul:</b>	(13 Μαρτίου 1961 - 26 Ιουνίου 2001) Stop-motion animator και σκηνοθέτης. Εργάστηκε σε πολλές μεγάλες παραγωγές σαν επικεφαλής ομάδων εμφύκωσης, καθώς δημιούργησε και την προσωπική του μικρού μήκους ταινία, το 1991, με τίτλο "The Sandman".
<b>Betty Boop:</b>	Χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων, ο οποίος δημιουργήθηκε από τον Max Fleischer. Αρχικά εμφανίστηκε στη σειρά ταινιών "Betty Boop", μια παραγωγή των Fleischer Studios και κυκλοφόρησε από την Paramount Pictures. Παρά το γεγονός ότι αποδυναμώθηκε στα μέσα της δεκαετίας του 1930, έγινε ένας από τους πιο γνωστούς και δημοφιλείς χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων στον κόσμο.
<b>Blackton James Stuart:</b>	(5 Ιανουαρίου 1875 - 13 Αυγούστου 1941) Αγγλο-αμερικανός παραγωγός ταινιών, γνωστός για την πρώτη ταινία βωβού κινηματογράφου γυρισμένη σε οπτικό φιλμ. Οι ταινίες του περιελάμβαναν τεχνικές stop-motion αλλά και κλασικού κινούμενου σχεδίου. Θεωρείται ο «πατέρας» του αμερικανικού animation.
<b>Blanchette Kim:</b>	Αμερικανός εμπυκωτής ο οποίος έχει λάβει μέρος σε μεγάλες παραγωγές stop-motion και CGI ταινιών.
<b>Boris Karloff:</b>	(23 Νοεμβρίου 1887 - 2 Φεβρουαρίου 1969) Άγγλος ηθοποιός με πραγματικό όνομα William Henry Pratt. Γνωστός για τους ρόλους σε ταινίες τρόμου, με καλύτερη ερμηνεία του το τέρας στην ταινία του 1931 "Frankenstein".
<b>Borthwick Dave:</b>	Βρετανός animator, δημιουργός της ταινίας "The Secret Adventures of Tom



	Thumb". Ίδρυσε το 1991 το ανεξάρτητο στούντιο παραγωγής "Bolex brothers" σε συνεργασία με τον Dave Alex Riddett.
<b>Bouchery Wilfried:</b>	Βέλγος παραγωγός, γνωστός για την stop-motion παραγωγή "The Crab with the Golden Claws".
<b>Bower Dallas:</b>	(25 Ιουλίου 1907- 18 Οκτωβρίου 1999) Βρετανός σκηνοθέτης κινηματογράφου και παραγωγός τηλεοπτικών ταινιών.
<b>Box office:</b>	Ορολογία για την κινηματογραφική βιομηχανία, κυρίως της βόρειας Αμερικής. Άφορα την κυκλοφορία ταινιών σύμφωνα με την εμπορική τους επιτυχία και την ημερομηνία κυκλοφορίας.
<b>Brainstorming:</b>	Ομαδική ή ατομική τεχνική δημιουργικής σκέψης με την οποία γίνονται προσπάθειες να βρεθεί λύση για ένα συγκεκριμένο πρόβλημα, με κατάρτιση μιας λίστας αυθόρμητων ιδεών.
<b>Broadway (θέατρο):</b>	Συχνά αποκαλούμενο απλά Broadway (Μπρόντγουεϊ), αναφέρεται σε θεατρικές παραστάσεις σε ένα από τα 40 επαγγελματικά θέατρα με 500 και περισσότερες θέσεις που βρίσκονται στην περιοχή Theatre District στη Λεωφόρο Broadway και στο Lincoln Center στο Μανχάταν της Νέας Υόρκης.
<b>Buckley Stephen:</b>	Ειδικός στα οπτικά εφέ. Εργάστηκε σε πολλές γνωστές ιωε-αψτιον παραγωγές του Hollywood (π.χ. Σειρά ταινιών "The Lord of the Rings").
<b>Bunin Lou:</b>	(28 Μαρτίου 1904 – 17 Φεβρουαρίου 1994) Αμερικάνος animator, πρωτοπόρος σε τεχνικές εμπύκωσης. Δραστηριοποιήθηκε κυρίως στην περίοδο 1925-1955 έχοντας πολλές συμμετοχές σε ταινίες εμπύκωσης stop-motion.
<b>Burningham John:</b>	Συγγραφέας και εικονογράφος παιδικών βιβλίων.
<b>Burns Neil:</b>	Σκηνοθέτης και εμπυκωτής ο οποίος εργάστηκε στα Cupra Coffee Studios του Τorόντο.
<b>Burton Kent:</b>	Αμερικανός εμπυκωτής ο οποίος έχει λάβει μέρος σε μεγάλες παραγωγές stop-motion και CGI ταινιών.
<b>Burton Tim:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, παραγωγός ταινιών, συγγραφέας, ποιητής, και animator. Είναι διάσημος για το σκοτεινό, gothic και ιδιόμορφο στιλ στις ταινίες του, όντας αναγνωρίσιμο με την πρώτη ματιά.
<b>Byle John:</b>	Σχεδιαστής και κατασκευαστής μοντέλων και σκηνικών για τη stop-motion εμπύκωση.
<b>CAD:</b>	(Computer-Aided Design) Είναι η χρήση των συστημάτων πληροφορικής για δημιουργία, τροποποίηση, την ανάλυση ή τη βελτιστοποίηση του σχεδιασμού.
<b>Canon EOS-1D Mark:</b>	Μοντέλο σώματος επαγγελματικής ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής από την ιαπωνική εταιρία Canon.
<b>Cannon Robert:</b>	Αμερικανός γλύπτης. Κατέχει πτυχίο με διάκριση από το Πανεπιστήμιο Yale. Σκηνοθέτησε την μικρού μήκους ταινία "Gerald McBoing-Boing" με τα

	χαρακτηριστικά του Limited animation.
<b>Caprino Ivo:</b>	(17 Φεβρουαρίου 1920 - 8 Φεβρουαρίου 2001) Νορβηγός σκηνοθέτης και συγγραφέας, γνωστός για τις ταινίες με την τεχνική εμπύκωσης κούκλας. Πιο γνωστή ταινία του είναι Flaklyra Grand Prix, η οποία πραγματοποιήθηκε το 1975.
<b>Carroll Lewis:</b>	(27 Ιανουαρίου 1832 - 14 Ιανουαρίου 1898), Άγγλος συγγραφέας, μαθηματικός, φωτογράφος και κληρικός με πραγματικό όνομα Charles Lutwidge Dodgson. Ανάμεσα στα πιο δημοφιλή λογοτεχνικά έργα του είναι «Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων» και η συλλογή ποιημάτων «Το Κυνήγι του Φιρχαρία».
<b>Cartoon:</b>	Μια μορφή δύο διαστάσεων τέχνης που απεικονίζεται οπτικά με τη μορφή σκίτσου. Ορολογία που χρησιμοποιείται για την απόδοση της σημασίας του κλασικού κινουμένου σχεδίου.
<b>Casler Herman:</b>	(12 Μαρτίου 1867 - 20 Ιουλίου του 1939) Αμερικανός εφευρέτης, συν-ιδρυτής της εταιρίας KMCD Syndicate, μαζί με τους W.K-L. Dickson, Elias Koorman και Marvin Henry, η οποία τελικά ενσωματώθηκε στην αμερικανική εταιρεία Mutoscope το Δεκέμβριο του 1895.
<b>Cegavske Christiane:</b>	Αμερικανίδα καλλιτέχνης, stop-motion animator και σκηνοθέτης.
<b>Chaffey Don:</b>	(5 Αυγούστου 1917 -13 Νοεμβρίου 1990) Βρετανός σκηνοθέτης, συγγραφέας, παραγωγός και καλλιτεχνικός διευθυντής. Είναι κυρίως γνωστός για τις ταινίες φαντασίας, στις οποίες περιλαμβάνεται και το "Jason and the Argonauts", του 1963.
<b>Chaplin Charlie:</b>	(16 Απριλίου 1889 - 25 Δεκεμβρίου 1977) Άγγλος ηθοποιός και σκηνοθέτης που μεγαλούργησε στις πρώτες δεκαετίες του Hollywood. Είναι χρονικά η πρώτη παγκόσμια αναγνωρίσιμη φιγούρα της κινηματογραφικής τέχνης, κυρίως μέσω του χαρακτήρα Σαρλό που ενσάρκωνε στις πρώτες ταινίες του.
<b>Chinoy Marc Paul:</b>	Αμερικανός σεναριογράφος και σκηνοθέτης. Εργάστηκε στην εταιρία παραγωγής Stowmar Enterprises.
<b>Chiodo brothers (Charlie, Stephen):</b>	Ειδικοί στα special effects σε live-action ταινίες, με χρήση stop-motion τεχνικής.
<b>Chomón Segundo:</b>	(17 Οκτωβρίου 1871 - 2η Μαΐου 1929) Πρωτοπόρος Ισπανός σκηνοθέτης με παραγωγή πολλών ταινιών μικρού μήκους στη Γαλλία. Χαρακτηριστικό στοιχείο των ταινιών του τα τρικ με τη φωτογραφική του μηχανή και οι οφθαλμαπάτες.
<b>Christmas Films:</b>	Στούντιο παράγωγης ταινιών με μακρά παράδοση προσαρμογών βιβλικών ιστοριών σε stop-motion.
<b>Cinematheque Royale de Belgique:</b>	Η Εθνική Κινηματογραφική Ομοσπονδία του Βελγίου. Ίδρύθηκε το 1938 από τους Henri Storck και Pierre André Thirifays Vermeulen.

<b>Claymation:</b>	Ορολογία η οποία περιγράφει την εμπύχωση με πλαστελίνη ή πηλό (clay animation).
<b>Clokey Art:</b>	(12 Οκτωβρίου 1921 – 8 Ιανουαρίου 2010) Αμερικανός πρωτοπόρος στην ανάπτυξη τεχνικών animation από πηλό (clay animation).
<b>Clooney George:</b>	Αμερικανός ηθοποιός, σκηνοθέτης, παραγωγός και σεναριογράφος.
<b>Cohl Emile:</b>	(4 Ιανουαρίου 1857 - 20 Ιανουαρίου 1938): Γάλλος σκιτσογράφος και πρωτοπόρος στην τεχνική του κλασικού κινουμένου σχεδίου με το πρώτο του έργο "Fantasmagorie", το 1908.
<b>Cooper C. Merian:</b>	(24 Οκτωβρίου του 1893 - 21 Απριλίου, 1973) Αμερικανός σεναριογράφος και σκηνοθέτης, πρώην αεροπόρος της πολεμικής αεροπορίας των Η.Π.Α.. Πιο διάσημη ταινία που συμμετείχε ήταν το "King Kong", το 1933.
<b>Cosgrove Hall Studios:</b>	Βρετανικό στούντιο animation, με έδρα το Μάντσεστερ και έτος ίδρύσεως το 1976. Αποτέλεσε σημαντικό παραγωγικό μέσο της τηλεόρασης για παιδιά, με ταινίες εμπύχωσης κυρίως stop-motion τεχνικής. Το 2009 η εταιρία έκλεισε.
<b>Creature:</b>	Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Πρωτοεμφανίστηκε στον κινηματογράφο το 1954 στην ταινία "Creature from the Black Lagoon" του Jack Arnold.
<b>Crichton Michael:</b>	(23 Οκτωβρίου 1942 - 5 Νοεμβρίου 2008) Αμερικανός συγγραφέας, παραγωγός, σκηνοθέτης και σεναριογράφος, γνωστός για τη δουλειά του σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας και κινηματογραφικές ταινίες θρίλερ.
<b>Cross light:</b>	Είδος φωτισμού σε κινηματογραφικά πλάτο. Η περίπτωση του φωτός που έρχεται σε ορθή γωνία με τον άξονα της κάμερας
<b>Cuppa Coffee Studios:</b>	Καναδικό στούντιο animation στο Τορόντο. Ιδρύθηκε από τον Adam Shaheen το 1992 και ειδικεύεται στο stop-motion animation και στο διαδίστατο animation.
<b>Cult:</b>	Αναφέρεται συνήθως καλλιτεχνικά δημιουργήματα, χαμηλών παραγωγών και καμιά φορά ίσης ποιότητας με το καθιερωμένο και συνηθισμένο θέαμα που αναπαριστά την εκάστοτε εποχή και την ιδεολογία της.
<b>Dahl Roald:</b>	(13 Σεπτεμβρίου 1916 – 23 Νοεμβρίου 1990) Βρετανός συγγραφέας νορβηγικής καταγωγής που έγραψε τόσο βιβλία όσο και σύντομες ιστορίες και θεατρικά έργα. Έγινε ευρύτερα γνωστός κατά τη δεκαετία του 1940, γράφοντας βιβλία για παιδιά και για ενήλικες.
<b>Danot Serge:</b>	(1931-1923 Δεκεμβρίου 1990) Γάλλος animator και πρώην στέλεχος της διαφημιστικής εταιρίας. Γνωστός για τη δημιουργία της σειράς stop-motion animation, η οποία έγινε γνωστή με τον αγγλικό τίτλο "The Magic Roundabout".
<b>Davis Jack:</b>	Αμερικανός σκιτσογράφος και εικονογράφος που έγινε γνωστός για τα εξώφυλλα περιοδικών, τις κινηματογραφικές αφίσες, εξώφυλλα δίσκων. Ήταν ένα από τα ιδρυτικά μέλη στο περιοδικό Mad, το 1952. Οι καρικατούρες χαρακτηρίζονται από εξαιρετικά διαστρεβλωμένα ανατομία, όπως μεγάλα

	κεφάλια, κοκαλιάρικο πόδια και πολύ μεγάλα πέλματα.
<b>DEFA studio:</b>	(Deutsche Film-Aktiengesellschaft) Τα κρατική κινηματογραφικά στούντιο στην Ανατολική Γερμανία, καθ' όλη την ιστορία της χώρας.
<b>Diehl Ferdinand:</b>	(20 Μαΐου 1901 - 27 Αυγούστου 1992) Γερμανός σκηνοθέτης, ο οποίος σε συνεργασία με τους αδελφούς του Hermann και Paul Diehl, γύρισε πάνω από 30 ταινίες εμπύχωσης μαριονέτας, με την παρουσία πάνω από 1000 μοντέλων.
<b>Diehl Hermann:</b>	(5 Οκτωβρίου 1906 - 20 Δεκέμβρη 1983) Γερμανός σχεδιαστής και κατασκευαστής μαριονετών, κινηματογραφικός παραγωγός, ζωγράφος και γλύπτης. Σε συνεργασία με τους αδελφούς του, Ferdinand και Paul Diehl, γύρισε πάνω από 30 ταινίες εμπύχωσης μαριονέτας με την παρουσία πάνω από 1000 μοντέλων.
<b>Disney Walt:</b>	(5 Δεκεμβρίου 1901-15 Δεκεμβρίου 1966) Αμερικανός παραγωγός ταινιών, σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιός και σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων. Ως συν-ιδρυτής αρχικά της Walt Disney Productions μαζί με τον αδερφό του, και του μέχρι σήμερα κολλοσσού Walt Disney Company, έχει γίνει ένας από τους πιο διάσημους παραγωγούς στην ιστορία του κινηματογράφου.
<b>Double exposure effect:</b>	Αποτελεί ειδικό και οπτικό εφέ στο οποίο συνδυάζονται δύο ή περισσότερα (multiple exposure) φωτογραφικά καρέ σε ένα ενιαίο. Χρησιμοποιείται κυρίως σε ταινίες τρόμου για τη χαρακτηριστική αποτύπωση διαφάνειας των φαντασμάτων.
<b>Dracula:</b>	Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Φανταστικός χαρακτήρας ο οποίος περιγράφεται ως βαμπίρ. Ορισμένες πτυχές του χαρακτήρα είναι εμπνευσμένες από τον πρίγκιπα Wallachian Prince Vlad III της Ρουμανίας, ο οποίος έζησε το 15ο αιώνα και ήταν επίσης γνωστός ως Dracula (Δράκουλας).
<b>DreamWorks Animation SKG:</b>	Αμερικανικό στούντιο παραγωγών όλων των κατηγοριών του animation. Εδρεύει στην Καλιφόρνια και ιδρύθηκε από τους Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg, David Geffen, το 1994.
<b>Dr. Jekyll/Mr. Hyde:</b>	Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Πρωτοεμφανίστηκε στη νουβέλα φανταστικής λογοτεχνίας του Robert Louis Stevenson "The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde", που δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά το 1886 στο Λονδίνο.
<b>Dunning George:</b>	(17 Νοεμβρίου 1920 - 15 Φεβρουαρίου 1979) Καναδός σκηνοθέτης και animator. Ιδιαίτερα γνωστός για την εμπύχωση και τη διεύθυνση της ταινίας "Yellow Submarine", υπό τη μουσική των Beatles.
<b>Eberts Jake:</b>	(10 Ιουλίου 1941 - 6 Σεπτεμβρίου 2012) Καναδός παραγωγός ταινιών, γνωστός για την ανάληψη πολλών υψηλού επιπέδου κινηματογραφικών live-action και stop-motion παραγωγών.
<b>Edison Thomas:</b>	(11 Φεβρουαρίου 1847 – 18 Οκτωβρίου 1931) Αυτοδίδακτος εφευρέτης της σύγχρονης εποχής. Δραστηριοποιήθηκε σε πολλούς τομείς, με γνωστότερες εφευρέσεις το μικρόφωνο, το φωνόγραφο και τον ηλεκτρικό λαμπτήρα.

<b>Effect light:</b>	Είδος φωτισμού σε κινηματογραφικά πλάτο. Σε περιπτώσεις που το αντικείμενο ή το πρόσωπο παίζει σπουδαίο ρόλο σε ένα πλάνο, χρησιμοποιείται αυτό το είδος φωτισμού, συνήθως με στοχευμένες δέσμες φωτός προς το συγκεκριμένο αντικείμενο ή πρόσωπο.
<b>Ehretsmann Xavier:</b>	Σκηνοθέτης και animator πολλών ανεξάρτητων παραγωγών.
<b>Elliot Adam:</b>	Ανεξάρτητος stop-motion animator συγγραφέας και σκηνοθέτης με έδρα τη Μελβούρνη της Αυστραλίας.
<b>Emmy (βραβεία):</b>	Τα βραβεία Έμμι (Emmy Award) είναι βραβεία που αφορούν την αμερικάνικη τηλεόραση και θεωρείται ότι έχουν το ίδιο κύρος με τα Όσκαρ.
<b>Final Cut Pro:</b>	Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο της εταιρίας Apple.
<b>Flash animations:</b>	Δισδιάστατες εμψυχώσεις με ηλεκτρονικό υπολογιστή, χρησιμοποιώντας το λογισμικό Macromedia Flash.
<b>Fleischer Dave:</b>	(14 Ιουλίου 1894 - 25 Ιουνίου 1979) Αμερικανός σκηνοθέτης animation και παραγωγός ταινιών. Συν-ιδιοκτήτης των Fleischer Studios με τα δύο μεγαλύτερα αδέρφια του Max Fleischer και Lou Fleischer.
<b>Fleischer Max:</b>	(19 Ιουλίου 1883 - 11 Σεπτεμβρίου 1972). Αμερικανός animator, εφευρέτης, σκηνοθέτης και παραγωγός. Υπήρξε επικεφαλής των στούντιο Fleischer, όντας πρωτοπόρος στην ανάπτυξη κινουμένων σχεδίων. Δημιούργησε γνωστούς χαρακτήρες όπως χαρακτήρες αυτούς των Betty Boop, Koko the Clown, Popeye, Superman. Εφευρέτης της τεχνικής Rotoscoping.
<b>Fleischer Ruben:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης κινηματογραφικών και τηλεοπτικών παραγωγών, παραγωγός μουσικών video clip.
<b>Fleury Gene:</b>	Αμερικάνος, γαλλικής καταγωγής, κατασκευαστής μοντέλων και σκηνικών, καλλιτέχνης animation.
<b>Foley Jack Donovan:</b>	(12 Απριλίου 1891 - 9 Νοεμβρίου 1967) Δημιουργός διαδικασιών σύνθεσης τεχνικών εφέ ήχου που χρησιμοποιούνται στο χώρο του κινηματογράφου. Σε αυτόν αποδίδεται η επινόηση της τέχνης Foley ("Foley Art"), η οποία είναι η διαδικασία προσθήκης ηχητικά εφέ, σε ένα οπτικοακουστικό έργο.
<b>Fotky Otto:</b>	(15 Ιουνίου 1927 - 3 Σεπτεμβρίου 2012) Ούγγρος animator ο οποίος ασχολήθηκε κυρίως με τηλεοπτικές παραγωγές σε εγχώρια κανάλια.
<b>Frame grabber:</b>	Ηλεκτρονική συσκευή η οποία αποθηκεύει ψηφιακές φωτογραφίες από αναλογικό ή ψηφιακό βίντεο. Συνήθως χρησιμοποιείται σαν ένα συστατικό ενός συστήματος συνδεδεμένο με ηλεκτρονικό υπολογιστή για την προβολή και περαιτέρω, την επεξεργασία του υλικού.
<b>Front projection:</b>	Εμπρόσθια προβολή. Ειδικό εφέ το οποίο δημιουργείται κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Αναφέρεται στο συνδυασμό της προβολής της δράσης στο προσκήνιο με προ-βιντεοσκοπημένα πλάνα που προβάλλονται στο φόντο. Σε αντίθεση με το εφέ rear projection (οπίσθια προβολή), στο οποίο προβάλλεται βίντεο σε μια οθόνη πίσω από την κινηματογραφούμενη δράση, το front

	projection προβάλλει το προ-βιντεοσκοπημένο υλικό πάνω από τη δράση στο προσκήνιο σε μια ιδιαίτερα ανακλαστική επιφάνεια στο φόντο.
<b>Geffen David:</b>	Αμερικανός μεγιστάνας επιχειρήσεων, παραγωγός και φιλάνθρωπος. Αποτελεί έναν από τους ιδρυτές της DreamWorks SKG, το 1994.
<b>Gesrel Simon:</b>	Σκηνοθέτης και animator πολλών ανεξάρτητων παραγωγών.
<b>G.I. Joe:</b>	Σειρά από φιγούρες-μοντέλα που παράγεται από την εταιρεία παιχνιδιών Hasbro.
<b>Gilliam Terry:</b>	Βρετανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος, εμψυχωτής, μέλος της γνωστής κωμικής ομάδας Monty Python.
<b>Gorey Edward:</b>	(22 Φεβρουαρίου 1925 - 15 Απριλίου 2000) Αμερικανός συγγραφέας και εικονογράφος με ιδιαίτερο και χαρακτηριστικό αισθητικό ύφος.
<b>Glocka Angie:</b>	Αμερικανή animator, ειδική στα visual effects.
<b>Grahame Kenneth:</b>	(8 Μαρτίου 1859 - 6 Ιούλη 1932) Σκωτσέζος συγγραφέας, με πιο γνωστό δημιουργημά το "The Wind in the Willows" (1908), ένα από τα κλασικά έργα της λογοτεχνίας για παιδιά.
<b>Grand Theft Auto:</b>	Σειρά ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αναπτύσσεται κυρίως από την σκοτσέζικη εταιρεία Rockstar North (πρώην DMA Design). Κυκλοφορεί στην αγορά από την Rockstar Games. Το σενάριο (gameplay) του παιχνιδιού αποτελεί μια σύνθεση δράσης, περιπέτειας, οδήγησης οχημάτων και παιχνιδιών ρόλων.
<b>Green Seth:</b>	Αμερικανός κωμικός, τηλεοπτικός παραγωγός, σκηνοθέτης και σεναριογράφος. Είναι παραγωγός της stop-motion σειράς "Robot Chicken" όπου είναι επίσης σεναριογράφος και σκηνοθέτης.
<b>Grim (Αδελφοί):</b>	Οι αδελφοί Jacob Ludwig Carl Grimm, και Wilhelm Carl Grimm, ήταν δύο ιδιαίτερα δημοφιλείς συλλέκτες παραδοσιακών παραμυθιών, που γεννήθηκαν στις 4 Ιανουαρίου του 1785 και στις 24 Φεβρουαρίου του 1786 αντίστοιχα, στη Γερμανία. Οι Grim ήταν συγγραφείς και συλλέκτες παραδοσιακών παραμυθιών, στα οποία ο Wilhelm έδωσε λογοτεχνική μορφή και τα προσαρμοσε για παιδιά.
<b>Gross Yoram:</b>	Αυστραλός παραγωγός κυρίως παιδικών και οικογενειακών ταινιών ψυχαγωγίας.
<b>Growden Mark:</b>	Αμερικανός μουσικός, συνθέτης τραγουδιστής.
<b>Guillaume (Frederic, Samuel):</b>	Γάλλοι αδελφοί, σκηνοθέτες οι οποίοι έχουν ιδρύσει την δικιά τους εταιρία παραγωγής animation.
<b>Gumby:</b>	Χαρακτήρας του Art Clookey από πηλό, ο οποίος δημιουργήθηκε το 1955.
<b>Gustafson Mark :</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης animation, ιδιαίτερα stop-motion παραγωγών.
<b>Halas and Batchelor</b>	Επωνυμία βρετανικής εταιρίας παραγωγής animation, οι οποία ιδρύθηκε από τους John Halas και Joy Batchelor.

<b>Halas John:</b>	(16 Απριλίου 1912 - 21 Ιανουαρίου 1995) Ούγγρος animator. Έμαθε την τέχνη, υπό την καθοδήγηση του George Pal και ξεκίνησε την καριέρα του το 1934. Δύο χρόνια αργότερα μετακόμισε στην Αγγλία, όπου με τη σύζυγό του Joy Batchelor ιδρύουν την εταιρία "Halas & Batchelor", το 1940.
<b>Halperin Eddie:</b>	Μουσικός συνθέτης από το Ισραήλ, γνωστός κυρίως για τα soundtrack σε κινηματογραφικές ταινίες.
<b>Halperin Edward:</b>	(12 Μαΐου 1898 - 2 Μαρτίου 1981) Παραγωγός και σεναριογράφος κινηματογραφικών έργων.
<b>Halperin Victor:</b>	(24 Αυγούστου 1895 - 17 Μαΐου 1983) Αμερικανός ηθοποιός θεάτρου, σκηνοθέτης, παραγωγός και συγγραφέας.
<b>Hanna William:</b>	(14 του Ιουλίου 1910 - 22 Μαρτίου 2001) Αμερικανός εμπνευστής, σκηνοθέτης, παραγωγός στον τομέα των κινουμένων σχεδίων. Οι ταινίες του έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλείς με του χαρακτήρες του να ψυχαγωγούν εκατομμύρια ανθρώπους για μεγάλο μέρος του 20ού αιώνα. Συν-ιδρυτής της Hanna-Barbera Productions Inc. (H-B Enterprises) μαζί με τον Joseph Barbera.
<b>Harryhausen Ray:</b>	(29 Ιουνίου 1920 - 7 Μαΐου 2013) Αμερικανός δημιουργός ειδικών εφέ, πρωτοπόρος στον τομέα του. Η δουλειά του αποτέλεσε πηγή έμπνευσης και αρχή της ανάπτυξης των τεχνικών των special effects.
<b>Hayes Derek:</b>	Άγγλος παραγωγός και σκηνοθέτης, ο οποίος ειδικεύεται στις ταινίες animation διαφόρων μορφών.
<b>Heffron T. Richard:</b>	(6 Οκτωβρίου 1930 - 27 Αυγούστου 2007) Αμερικανός δημιουργός κινηματογραφικών και τηλεοπτικών ταινιών επιστημονικής φαντασίας.
<b>Henson Jim:</b>	(24 Σεπτεμβρίου 1936 - 16 Μαΐου 1990) Αμερικανός χειριστής μαριονετών, σεναριογράφος, σκηνοθέτης και παραγωγός, γνωστός ως ο δημιουργός του των Muppets.
<b>Hittle Tim:</b>	Αμερικανός animator, ιδιαίτερα στην κατηγορία CGI. Εργάστηκε στα στούντιο της Pixar, καθώς και σε stop-motion παραγωγές υπό την καθοδήγηση του Henry Selick.
<b>Hoffmann E.T.A.:</b>	(24 Ιανουαρίου 1776 - 25 Ιουνίου 1822) Γερμανός συγγραφέας φαντασίας και τρόμου, νομικός, συνθέτης, κριτικός μουσικής, σχεδιαστής και γελοιογράφος.
<b>Humperdink Engelbert:</b>	(1 Σεπτεμβρίου 1854 - 27 Σεπτεμβρίου 1921) Γερμανός συνθέτης, γνωστός για την όπερα του έργου "Hänsel und Gretel".
<b>Hurd Earl:</b>	(14 Σεπτεμβρίου 1880 - 28 Σεπτεμβρίου 1940) Πρωτοπόρος Αμερικανός animator και σκηνοθέτης, γνωστός για τα κλασικά κινούμενα σχέδια της σειράς "Bobby Bumps".
<b>Invisible Man:</b>	Invisible Man: Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Ο «Αόρατος άνθρωπος» εμφανίστηκε για πρώτη φορά στη μεγάλη οθόνη, το 1933, στην ομότιτλη ταινία του James Whale "The Invisible Man".

<b>Iwerks Ub:</b>	(24 Μαρτίου 1901 - 7 Ιούλη του 1971) Αμερικανός animator, σκιτσογράφος, ειδικός στα special effects. Έχει βραβευτεί εις διπλούν από αμερικάνικη ακαδημαϊκή κοινότητα εμπύχωσης για το έργο του. Θεωρείται συν-δημιουργός του Mickey mouse μαζί με τον Walt Disney.
<b>Jackson Peter:</b>	Jackson Peter: Νεοζηλανδός σκηνοθέτης, παραγωγός και σεναριογράφος γνωστός από τις μεγάλες εμπορικές κινηματογραφικές επιτυχίες του.
<b>Jason:</b>	Φανταστικός χαρακτήρας από τη σειρά ταινιών τρόμου "Friday the 13th".
<b>Johnson Mike:</b>	Αμερικανός animator, ο οποίος εργάστηκε σε γνωστές παραγωγές stop-motion animation για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Το 1996 ίδρυσε τη δική του εταιρεία animation με την επωνυμία "Fat Films Cactus".
<b>Katzenberg Jeffrey:</b>	Αμερικανός επιχειρηματίας και παραγωγός ταινιών. Ιδρυτής και Διευθύνων Σύμβουλος της DreamWorks Animation, γνωστός και για τη θητεία του ως πρόεδρος της Walt Disney Studios την περίοδο 1984-1994.
<b>Kawamoto Kihachiro:</b>	(11 Ιανουαρίου 1925 - 23 Αυγούστου 2010) Ιάπωνας σχεδιαστής και κατασκευαστής μαριονετών, ανεξάρτητος σκηνοθέτης, σεναριογράφος και εμπνευστής. Διετέλεσε και πρόεδρος της Ιαπωνικής Ένωσης Εμπνευστών (Japan Animation Association), από το 1989 μέχρι το θάνατό του.
<b>Kelly Walt:</b>	(26 Αυγούστου 1913 - 18 Οκτωβρίου, 1973) Αμερικανός σκιτσογράφος και εμπνευστής, γνωστός για το comic strip "Pogo". Ξεκίνησε την καριέρα του το 1936 στα στούντιο της Walt Disney, συμμετέχοντας στη δημιουργία του φιλμ "Pinocchio".
<b>Keret Etgar:</b>	Ισραηλινός συγγραφέας, γνωστός για τα διηγήματά του και σενάρια για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση.
<b>Kicker light:</b>	Είδος φωτισμού σε κινηματογραφικά πλάτο. Ο backlight φωτισμός όταν έρχεται από χαμηλά.
<b>Kill Bill (ταινία):</b>	Αμερικάνικη ταινία περιπέτειας με έντονη σλάπстик αισθητική, σε σκηνοθεσία Quentin Tarantino.
<b>Kirkpatrick Karey:</b>	Αμερικανός σεναριογράφος και σκηνοθέτης με πολλές ταινίες animation και live-action στο ενεργητικό του.
<b>Knight Phil:</b>	Αμερικανός επιχειρηματίας. Ένα από τους ιδρυτές της Nike Inc. και ιδιοκτήτης της εταιρίας παραγωγής animation Laika Studios.
<b>Kohn Justin:</b>	Αμερικανός εμπνευστής, ο οποίος έχει λάβει μέρος σε μεγάλες παραγωγές stop-motion και CGI ταινιών.
<b>Koko the Clown:</b>	Χαρακτήρας κινουμένων σχεδίων με τη μορφή κλόουν. Δημιουργήθηκε από τον Max Fleischer, όταν εφηύρε τη μέθοδο Rotoscoping.
<b>Kol Radio Orchestra:</b>	Η εθνική ορχήστρα του Ισραήλ.
<b>Kubicek Jiri:</b>	Τσέχος εμπνευστής και μελετητής της ιστορίας της stop-motion τεχνικής και

του ανατολικού κουκλοθέατρου.

<b>Kubrick Stanley:</b>	Αναγνωρισμένος Αμερικανός σκηνοθέτης και παραγωγός ταινιών.
<b>Kurtzman Harvey:</b>	(3 Οκτωβρίου 1924 - 21 Φεβρουαρίου 1993) Αμερικανός σκιτσογράφος και εκδότης comics και περιοδικών. Δουλειές του συμπεριλαμβάνουν τη σύνταξη και επεξεργασία του comic Mad από το 1952 μέχρι το 1956.
<b>Laika Studios:</b>	Αμερικανό stop-motion animation στούντιο παραγωγής, το οποίο ειδικεύεται σε ταινίες μεγάλου μήκους, τηλεοπτικά διαφημιστικά spot, μουσικά βίντεο και ταινίες μικρού μήκους. Ανήκει στον Phil Knight, και βρίσκεται στο Πόρτλαντ.
<b>Latal Stanislav:</b>	(7 Μαΐου 1919 - 4 Αυγούστου 1994) Τσέχος φιλομουργός, σκηνοθέτη και animator.
<b>Lego:</b>	Δημοφιλής σειρά παιχνιδιών κατασκευής που κατασκευάζονται από τη Lego Group, μια ιδιωτική εταιρεία με έδρα τη Δανία.
<b>Lee Hardcastle:</b>	Αμερικανός ανεξάρτητος animator, ειδικευμένος στην τεχνική Claymation. Ασχολείται κυρίως με προσωπικές παραγωγές μικρού μήκους αναλαμβάνοντας όλες τις διαδικασίες αυτοπροσώπως.
<b>Leighton Eric:</b>	Αμερικανός animator, ειδικός στα οπτικά εφέ και στην stop-motion τεχνική.
<b>Leroy Guionne:</b>	Βελγίδα animator, εξειδικευμένη στη stop-motion και CGI τεχνική.
<b>Levine E. Joseph:</b>	(9 Σεπτεμβρίου 1905 - 31 Ιουλίου, 1987) Αμερικανός παραγωγός ταινιών.
<b>Linnett Barnes John:</b>	Λιθογράφος με έδρα το Birmingham στην Αγγλία. Υπήρξε ο πρώτος με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας για την κατασκευή του flip-book με το όνομα "Kineograph".
<b>Lip synchronization:</b>	(Συγχρονισμός χειλιών) Τεχνικός όρος ο οποίος αναφέρεται στην αντιστοίχιση των κινήσεων των χειλιών με τους διαλόγους, σε μια ταινία εμψύκωσης.
<b>Live-action κινηματογράφος:</b>	Αναφέρεται στις κινηματογραφικές ταινίες με πρωταγωνιστές φυσικά πρόσωπα. Η ορολογία χρησιμοποιείται κυρίως για να διαχωρίσει μία ταινία animation από μία του «κοινού» κινηματογράφου.
<b>Lord Peter:</b>	Βρετανός σκηνοθέτης και παραγωγός ταινιών, Συν-ιδρυτής της εταιρίας παραγωγής Aardman, μαζί με τον David Sproxton.
<b>Love Kermit:</b>	(7 Αυγούστου 1916 - 21 Ιουνίου 2008) Αμερικανός καλλιτέχνης, ενδυματολόγος, ηθοποιός στην σε τηλεοπτικά παιδικά προγράμματα. Γνωστός ως σχεδιαστής και κατασκευαστής των χαρακτήρων Muppets.
<b>Mackinnon &amp; Saunders Ltd:</b>	Εταιρία κατασκευής μοντέλων ειδικά για ταινίες stop-motion. Ιδρυτές της εταιρίας οι Peter Saunders και Ian Mackinnon, οι οποίοι δραστηριοποιούνται στο χώρο από της αρχές της δεκαετίας του 1980, σχεδιάζοντας και κατασκευάζοντας κούκλες-μοντέλα για παραγωγές σε όλο τον κόσμο.
<b>Macromedia Flash:</b>	Πολυμεσική πλατφόρμα λογισμικού από την Adobe Inc., που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία διανυσματικών γραφικών, κινούμενων σχεδίων, ηλεκτρονικών

παιχνιδιών.

<b>Mad (περιοδικό):</b>	Αμερικανικό χιουμοριστικό περιοδικό, το οποίο συντάχθηκε από τον Harvey Kurtzman και ο εκδόθηκε από τον William Gaines το 1952. Ξεκίνησε ως ένα βιβλίο comic και αργότερα έγινε περιοδικό ευρείας κυκλοφορίας.
<b>Marks Johnny:</b>	(10 Νοεμβρίου 1909 - 3 Σεπτεμβρίου 1985) Αμερικανός τραγουδοποιός ο οποίος ειδικεύτηκε σε χριστουγεννιάτικα τραγούδια.
<b>Marvel:</b>	Αμερικανική εκδοτική εταιρεία comics, η διασημότερη ίσως στον κόσμο και η μεγαλύτερη των ΗΠΑ μαζί με τη DC Comics. Οι χαρακτήρες της είναι πασίγνωστοι, με κυριότερους τον Spiderman, τους X-Men, τον Hulk τον Iron Man. Αποτελεί κομμάτι της εταιρείας Marvel Entertainment.
<b>Matting:</b>	Διαδικασία κατά την οποία γίνεται ο συνδυασμός 2 ή περισσότερων πλάνων σε ένα ενιαίο. Αποτελεί τεχνική των ειδικών εφέ για τις κινηματογραφικές παραγωγές.
<b>May Karl:</b>	(25 Φεβρουαρίου 1842 - 30 Μαρτίου 1912) Δημοφιλής Γερμανός συγγραφέας, ο οποίος έγραψε κυρίως για μυθιστορήματα για περιπέτειες ηρώων στην αμερικανική Δύση.
<b>Maylone Bill:</b>	Σκηνοθέτης, παραγωγός, κατασκευαστής μοντέλων stop-motion παραγωγών.
<b>McLaren Norman:</b>	(11 Απριλίου 1914 - 27 Ιανουαρίου του 1987) Σκοτσέζος εμψυκτής και σκηνοθέτης, οποίος έζησε στον Καναδά. Πρωτοπόρος στην τεχνική rixilation, καθώς και σε άλλους τομείς της τέχνης όπως σχεδίαση πάνω σε φιλμ, οπτική μουσική (visual music), ήχοι μέσω γραφικών (γραφικοί ήχοι).
<b>Melies Georges:</b>	(8 Δεκεμβρίου 1861 - 21 Ιανουαρίου 1938) Γάλλος κινηματογραφιστής, γνωστός για τις τεχνικές καινοτομίες που εισήγαγε. Θεωρείται ένας από τους πρώτους σκηνοθέτες στην ιστορία του κινηματογράφου και συνέβαλε σημαντικά στην μετεξέλιξη του, από τεχνική σε μία νέα μορφή τέχνης.
<b>Mickey mouse:</b>	Ήρωας κινουμένων σχεδίων της Walt Disney Pictures. Δημιουργήθηκε το 1928 στις ΗΠΑ από τον Walt Disney και έχει εμφανιστεί σε περισσότερες από 120 ταινίες, οι 5 από τις οποίες ήταν μεγάλου μήκους. Θεωρείται κάτι σαν σήμα κατατεθέν των στούντιο Disney.
<b>Mitchell κάμερες:</b>	Κάμερες από την εταιρία "The Mitchell Camera Corporation", οι οποίες σχεδιάστηκαν και κατοχυρώθηκαν με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας από τον John E. Leonard το 1917. Έμεινε γνωστή ως Mitchell πρότυπο.
<b>Mochinaga Tad:</b>	(3 Μαρτίου 1919 - 1 Απριλίου 1999) Πρωτοπόρος, Ιάπωνας, stop-motion animator, με πολλές ταινίες εμψύκωσης στο ενεργητικό του. Έγινε ιδιαίτερα γνωστός ως animator για την εταιρία παραγωγής Rankin / Bass στη δεκαετία του 1960.
<b>Motion blur:</b>	Αποτελεί ειδικό (και οπτικό) εφέ το οποίο διαφαίνεται σαν μια θολούρα σε σε στατικές εικόνες, όπου αποτυπώνεται κίνηση. Προκύπτει όταν η εικόνα καταγράφει αλλαγές κατά τη διάρκεια της εγγραφής σε ένα ενιαίο πλάνο, είτε λόγω της ταχείας κίνησης ή μακροχρόνιας έκθεσης. Μπορεί να δημιουργηθεί και ψηφιακά.

<b>Mummy:</b>	Ήρωας στην ταινία “Mad Monster Party?” (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Σε αρχαίους πολιτισμούς αποτέλεσε μορφή εκταφής ανθρώπων ή ζώων, όπου το δέρμα και τα όργανα έχουν διατηρηθεί είτε από σκόπιμη ή τυχαία έκθεση σε χημικές ουσίες, ακραίο ψύχος (πάγος μούμιες), πολύ χαμηλή υγρασία, ή έλλειψη αέρα. Σε βιβλία και τον κινηματογράφο, οι μούμιες συνήθως εμφανίζονται να επανέρχονται στη ζωή σκορπώντας τον τρόμο.
<b>Muppets:</b>	Κωμική ομάδα χαρακτήρων-μαριονετών γνωστή για την χαρακτηριστική σάτιρα και το ιδιότυπο χιούμορ. Δημιουργήθηκαν το 1955 από τον Jim Henson.
<b>Murray Bill:</b>	Αμερικανός ηθοποιός, κωμικός και σεναριογράφος.
<b>Myerberg Michael:</b>	(5 Αυγούστου 1906 – 6 Ιανουαρίου 1974) Παραγωγός του Broadway, γνωστός για τη μετέπειτα συμμετοχή του στην ταινία “Hansel and Gretel”, το 1954.
<b>Nakamura Takeo:</b>	Ιάπωνας εμπυκωτής ο οποίος εργάστηκε στην εταιρία Rankin/Bass, συνεχίζοντας με ανεξάρτητες παράγωγές ίδιας αισθητικής.
<b>Oakes Steve:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης ο οποίος πειραματίζεται με διάφορες τεχνικές, όπως το stop-motion, η CGI τεχνική, το κλασικό κινούμενο σχέδιο.
<b>O’Bannon Dan:</b>	(30 Σεπτεμβρίου 1946 - 17 Δεκεμβρίου 2009) Αμερικανός σεναριογράφος και σκηνοθέτης κινηματογραφικών ταινιών, συνήθως επιστημονικής φαντασίας και τρόμου.
<b>O’Brien Willis:</b>	Αμερικανός πρωτοπόρος των ειδικών εφέ με την τεχνική του stop-motion animation. Σύμφωνα με τον οργανισμό ASIFA-Hollywood «είναι υπεύθυνος για μερικές από τις πιο γνωστές εικόνες στην ιστορία του κινηματογράφου».
<b>Orozco I. Lionel:</b>	Αμερικανός εμπυκωτής stop-motion ταινιών, κατασκευαστής μοντέλων και σκηνικών. Δραστηριοποιήθηκε λαμβάνοντας μέρος σε μεγάλες παραγωγές, καθώς και σε ανεξάρτητες μικρότερες.
<b>Pal George:</b>	(1 Φεβρουαρίου 1908 - 2 Μαΐου 1980) Αμερικάνος, ουγγρικής καταγωγής animator και παραγωγός ταινιών. Κατά κύριο λόγο σχετίζεται με το είδος της επιστημονικής φαντασίας.
<b>Park Nick:</b>	Άγγλος σκηνοθέτης σε stop-motion animation ταινίες, γνωστός ως ο δημιουργός των χαρακτήρων Wallace και Gromit.
<b>Parker Trey:</b>	Αμερικανός ηθοποιός, animator, σεναριογράφος, σκηνοθέτης, παραγωγός και μουσικός. Γνωστός σαν συν-δημιουργός του “South Park”, μαζί με το συνεργάτη του Matt Stone, καθώς και γι τη συγγραφή και σκηνοθεσία του μιούζικαλ “The Book of Mormon”, το 2011.
<b>Patar Vincent:</b>	Βέλγος συγγραφέας και σκηνοθέτης ταινιών εμπύκωσης διάφορων τεχνικών.
<b>Pathe Films:</b>	Κινηματογραφική παραγωγική εταιρία με έδρα το Ηνωμένο βασίλειο. Ιδρύθηκε στα τέλη του 19ου αιώνα από τον Charles Pathe, στη Γαλλία, φτάνοντας στο σήμερα να γίνει μια από τις μεγαλύτερες ευρωπαϊκές εταιρίες παραγωγής στο χώρο του κινηματογράφου.

<b>Paul O’Keefe:</b>	Αμερικανός ηθοποιός γνωστός για τα έργα του “The Patty Duke Show” και την ταινία animation “The Daydreamer”.
<b>Perfect Circle Productions:</b>	Εταιρεία παραγωγής με έδρα το Βανκούβερ, η οποία ιδρύθηκε το 2001.
<b>Pixar:</b>	Αμερικανικό στούντιο παραγωγής animation με υπολογιστή, με βάση την Καλιφόρνια. Η Pixar ξεκίνησε το 1979 ως εταιρία γραφικών, μέρος του τμήματος πληροφορικής της Lucasfilm. Η Walt Disney αγόρασε την Pixar το 2006.
<b>Pixel:</b>	Εικονοστοιχείο. Είναι ένα “σημείο” μιας εικόνας που εμφανίζεται στην οθόνη ενός υπολογιστικού συστήματος, δηλαδή, για το υπολογιστικό σύστημα, ένα δείγμα πληροφορίας. Στον υπολογιστή η εικόνα αναπαριστάται υπό τη μορφή “ψηφιδωτού”. Το εικονοστοιχείο είναι, απλά, μια ψηφίδα του ψηφιδωτού αυτού και, ως εκ τούτου, θεωρείται ως το μικρότερο πλήρες δείγμα μιας εικόνας.
<b>Pojar Bretislav:</b>	(7 Οκτωβρίου, 1923 - 12η Οκτωβρίου 2012) Εμπυκωτής κούκλας και σκηνοθέτης μικρών και μεγάλων μήκους παραγωγών.
<b>Polifka Bernice:</b>	(13 Μαΐου 1913 – 8 Φεβρουαρίου 1990) Αμερικάνος κατασκευαστής μοντέλων και σκηνικών, καλλιτέχνης animation.
<b>Porter S. Edwin:</b>	(21 Απριλίου 1870 - 30 Απριλίου 1941) Αμερικανός πρωτοπόρος φιλομουργός, γνωστός ως σκηνοθέτης στην εταιρία του Thomas Edison. Συμμετείχε στη δημιουργία πάνω από 250 ταινιών.
<b>Post production:</b>	Η μετά- παραγωγή, το στάδιο της επεξεργασίας (editing/montage) στο σύνολο της παραγωγικής διαδικασίας ενός οπτικοακουστικού έργου.
<b>Potter Beatrix:</b>	(28 Ιουλίου 1866 - 22 Δεκεμβρίου 1943) Αγγλίδα συγγραφέας, εικονογράφος, γνωστή για τα παιδικά βιβλία φαντασίας.
<b>Potterton Gerald:</b>	Βρετανός σκηνοθέτης, παραγωγός και animator. Είναι γνωστός για τη σκηνοθεσία της ταινίας animation “Heavy Metal” και τη συμμετοχή του στο έργο κινουμένων σχεδίων “Yellow Submarine”, βασισμένο στη μουσική των Beatles.
<b>POW (ταινίες):</b>	(Prisoner of war films) Είδος ταινιών με υπόθεση φυλακισμένους πολέμου, κυρίως από τον πρώτο και δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο.
<b>Ptushko Alexandr</b>	(19 Απριλίου 1900 – 6 Μαρτίου 1973) Σοβιετικός σκηνοθέτης ταινιών animation, πρωτοπόρος τεχνικών παρουσίασης της κίνησης. Συχνά αναφέρεται ως ο «Σοβιετικός Walt Disney». Άρχισε την καριέρα του ως stop-motion animator και αργότερα επεκτάθηκε στον live-action κινηματογράφο.
<b>Purves Barry:</b>	Άγγλος εμπυκωτής, σκηνοθέτης και συγγραφέας ταινιών εμπύκωσης κούκλας για την τηλεόραση και τον κινηματογράφο.
<b>Quay Brothers:</b>	Αμερικάνοι αδελφοί (Stephen και Timothy Quay) οι οποίοι ασχολούνται με το stop-motion animation κυρίως με μικρού μήκους έργα.
<b>Rabbit Art:</b>	(8 Οκτωβρίου 1907 - 4 Μαρτίου 1992) Αμερικανός εμπυκωτής και σκηνοθέτης

με πραγματικό όνομα Arthur Harold Babitsky. Γνωστός για τη δουλειά του στην εταιρία Walt Disney, δημιουργώντας το χαρακτήρα του Goofy.

<b>Rankin Arthur:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, παραγωγός και συγγραφέας, ο οποίος εργάζεται ως επί το πλείστον με την τεχνική του animation. Ίδρυσε μαζί με τον Jules Bass την εταιρία παραγωγής "Rankin/Bass Productions".
<b>Rankin/Bass Productions:</b>	Ήταν μια αμερικανική εταιρεία παραγωγής, που έμεινε γνωστή για τις εποχιακές τηλεοπτικές παραγωγές, καθώς και για το οπτικό στιλ των χαρακτήρων και την ιδιαίτερη stop-motion τεχνική.
<b>Ratz Gunter:</b>	Γερμανός animator, σκηνοθέτης και σεναριογράφος.
<b>Rear projection:</b>	Οπίσθια προβολή. Ειδικό εφέ το οποίο δημιουργείται κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Αναφέρεται στο συνδυασμό της προβολής της δράσης στο προσκήνιο με προ-βιντεοσκοπημένα πλάνα που προβάλλονται στο φόντο σε ειδικές οθόνες, ώστε να συνδυάζεται με την κύρια προβαλλόμενη δράση.
<b>Reiniger Lotte:</b>	(2 Ιουνίου 1899 – 19 Ιουνίου 1981) Γερμανίδα σκηνοθέτης και animator, γνωστή για την Cut out τεχνική της. Ξεκίνησε το έργο της στα τέλη της δεκαετίας του 1910, επηρεασμένη από τις παραδόσεις του ανατολικού θεάτρου σκιών.
<b>Rendering:</b>	Η διαδικασία της δημιουργίας μιας εικόνας από ένα μοντέλο, μέσω των προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών.
<b>Renoir Claude:</b>	(4 Δεκεμβρίου 1913 - 5, Σεπτεμβρίου 1993) Γάλλος κινηματογραφιστής, γιος του ηθοποιού Pierre Renoir, ανιψιός του σκηνοθέτη Jean Renoir και εγγονός του ζωγράφου Pierre-Auguste Renoir.
<b>Replacement animation:</b>	Εμπύχωση αντικατάστασης. Τεχνική αντικατάστασης μοντέλων ή μερών αυτών (συνήθως το μέρος του κεφαλιού), ώστε να αποτυπώνεται η ψευδαίσθηση της κίνησης.
<b>Rhodes Adrian:</b>	Άγγλος μουσικός και συνθέτης, υπεύθυνος για τον ήχο στις παραγωγές των στούντιο της Aardman.
<b>Rodriguez Robert:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος, παραγωγός. Έχει διατελέσει διευθυντής φωτογραφίας, μοντέρ και υπεύθυνος μουσικής επιμέλειας σε πολλές μεγάλες κινηματογραφικές παραγωγές.
<b>Romero A. George:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος και μοντέρ. Γνωστός για τις ταινίες τρόμου με σατιρικό περιεχόμενο.
<b>Rosenthal Tatia:</b>	Animator από το Ισραήλ, ειδικευμένη στη stop-motion τεχνική.
<b>Rudolph:</b>	Φανταστικός χαρακτήρας με τη μορφή τάρανδου. Έχει εμπυχωθεί με τη stop-motion τεχνική από τα στούντιο Rankin/Bass το 1964.
<b>Rush Geoffrey:</b>	Αυστραλός, καταξιωμένος ηθοποιός ο οποίος έχει κερδίσει σημαντικά βραβεία υποκριτικής.
<b>Sahlin Don:</b>	(19 Ιουνίου 1928 - 19 Φεβρουαρίου 1978) Σχεδιαστής και κατασκευαστής

των χαρακτήρων Muppet, οποίος εργάστηκε για τον Jim Henson την περίοδο 1962-1977.

<b>Sanrio Studio:</b>	Ιαπωνική εταιρεία που σχεδιάζει και παράγει προϊόντα με επίκεντρο το στοιχείο Kawaii (χαριτωμένο) της ιαπωνικής δημοφιλούς κουλτούρας. Τα προϊόντα τους περιλαμβάνουν χαρτικά, σχολικά είδη, δώρα και αξεσουάρ, που πωλούνται σε όλο τον κόσμο. Σε αυτό το στούντιο δημιουργήθηκε η γνωστή μορφή της της Hello Kitty.
<b>Schoedsack Ernest:</b>	(8 Ιουνίου 1893 - 23 Δεκεμβρίου 1979) Αμερικανός κινηματογραφιστής, σκηνοθέτης και παραγωγός. Γνωστός για τη συμμετοχή του στη σκηνοθεσία της ταινίας του 1933, "King Kong".
<b>Schulz Monroe Charles:</b>	(26 Νοεμβρίου 1922 - 12 Φεβρουαρίου 2000) Αμερικανός σκιτσογράφος, γνωστός με το παρατσούκλι Sparky. Χαρακτηριστικά της δουλειάς του ήταν το καθαρό, μιμιμαλιστικό σχέδιο και το σαρκαστικό χιούμορ. Σήμερα, είναι ευρέως φημισμένος και θεωρείται ως ένας από τους πλέον σημαίνοντες σκιτσογράφους όλων των εποχών.
<b>Scooby-Doo:</b>	Σειρά κινουμένων σχεδίων αμερικανικής παραγωγής. Η πρεμιέρα της έγινε το 1969, αλλά συνεχίζει να προβάλλεται μέχρι και σήμερα. Η αρχική σειρά "Scooby Doo, Where Are You" δημιουργήθηκε το 1969 από την εταιρία Hanna-Barbera Productions, από τους John Rabe Ken Spears.
<b>Scott Anthony:</b>	Αμερικανός εμπυχωτής stop-motion ταινιών, κατασκευαστής μοντέλων και σκηνικών. Δραστηριοποιήθηκε λαμβάνοντας μέρος σε μεγάλες παραγωγές γνωστών δημιουργών και στούντιο.
<b>Selick Henry:</b>	Αμερικανός, σκηνοθέτης stop-motion ταινιών, παραγωγός και συγγραφέας. Έγινε γνωστός κυρίως από τη σκηνοθεσία παραγωγών του Tim Burton.
<b>Se-Ma-For:</b>	Πολωνικό στούντιο παραγωγών animation. Ιδρύθηκε στην Πολωνία, το 1947 και έχει δημιουργήσει πολλά κινούμενα σχέδια, stop-motion έργα για όλες τις ηλικίες.
<b>Senreich Matthew:</b>	Αμερικανός σεναριογράφος, τηλεοπτικός παραγωγός και σκηνοθέτης. Γνωστός για τη δουλειά του στη σειρά εμπύχωσης μοντέλων "Robot Chicken", η οποία δημιούργησε με επιχειρηματικό εταίρο τον Seth Green.
<b>Seven (ταινία):</b>	Αμερικανική ταινία αστυνομικού περιεχομένου, παραγωγής 1995, σκηνοθέτης της οποίας είναι ο David Fincher. Αφηγείται την προσπάθεια δύο αστυνομικών να εξιχνιάσουν μια σειρά από τελετουργικούς φόνους εμπνευσμένους από τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα.
<b>Shakespeare William:</b>	(26 Απριλίου 1564 - 23 Απριλίου 1616) Άγγλος ποιητής και θεατρικός συγγραφέας. Θεωρείται ευρέως ως ο σημαντικότερος συγγραφέας που έγραψε στην αγγλική γλώσσα και ένας από τους σημαντικότερους δραματογράφους παγκοσμίως. Συχνά αποκαλείται εθνικός ποιητής της Αγγλίας.
<b>Shaw Susannah:</b>	Σύμβουλος εκπαίδευσης animation στο Πανεπιστήμιο της Δυτικής Αγγλίας (University of the West of England). Εργάζεται στις παράγωγες των στούντιο Aardman από τις αρχές τις δεκαετίας του 1980.

<b>Simsons:</b>	Αμερικανική σειρά κινουμένων σχεδίων. Δημιουργήθηκε από τον Matt Groening για το τηλεοπτικό κανάλι της Fox.
<b>Slapstick (ολάπιστικ):</b>	Είδος κωμωδίας παρουσιαζόμενη με υπερβολικές, θορυβώδεις δραστηριότητες και βίαιες πράξεις.
<b>Snow White and the Seven Dwarfs:</b>	(Η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι) Η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία των στούντιο Walt Disney, το 1937, με την τεχνική του κλασικού κινούμενου σχεδίου.
<b>South Park:</b>	Κωμική τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων, δημιουργία των Trey Parker και Matt Stone. Διανέμεται από την Warner Bros. Television.
<b>Spielberg Steven:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης, σεναριογράφος και παραγωγός ταινιών. Ξεκίνησε την καριέρα του τη δεκαετία του 1970 και γρήγορα καθιερώθηκε ως ένας από τους εμπορικότερους και δημοφιλείς σκηνοθέτες του κινηματογράφου.
<b>Sproxton David:</b>	Ένας από τους δύο ιδρυτές της εταιρίας παραγωγής ταινιών εμπνευσμένων "Aardman Animations".
<b>Starevich Ladislav:</b>	(8 Αυγούστου 1882 - 26 Φεβρουαρίου 1965) Γάλλος, ρωσικής καταγωγής καλλιτέχνης. Θεωρείται από τους κορυφαίους animator και πρωτοπόρος στην τεχνική του stop-motion.
<b>Steampunk:</b>	Ένα είδος της επιστημονικής φαντασίας, εμπνευσμένο από βιομηχανικούς δυτικούς πολιτισμούς, κατά τη διάρκεια του 19ου αιώνα.
<b>Stokowski Leopold:</b>	(18 Απριλίου 1882-13 Σεπτεμβρίου 1977) Βρετανός διευθυντής ορχήστρας. Ένας από τους κορυφαίους μαέστρους στις αρχές και τα μέσα του 20ού αιώνα. Γνωστός για τη μακρά σχέση του με την Ορχήστρα της Φιλαδέλφειας και για τη συμμετοχή του στην ταινία "Fantasia".
<b>Stone Matt:</b>	Αμερικανός ηθοποιός, animator, σεναριογράφος, σκηνοθέτης, παραγωγός και μουσικός. Γνωστός σαν ο συν-δημιουργός του "South Park", μαζί με το συνεργάτη του Trey Parker, καθώς και του μιούζικαλ "The Book of Mormon", το 2011.
<b>Stowell Kerry:</b>	Αμερικανίδα παραγωγός, γνωστή για τη συμμετοχή της στη σειρά ταινιών εμπύχωσης "I Go Pogo".
<b>Stowmar Enterprises:</b>	Εταιρία παραγωγής ειδική στα special effects, η οποία ιδρύθηκε το 1978 με έδρα τη Νέα Υόρκη. Το 1981 μετονομάστηκε σε Broadcast Arts και το 1993 σε Curious Pictures, διευρύνοντας το παραγωγικό της πεδίο σε όλο το φάσμα του animation.
<b>Sutherland Hal:</b>	Καλλιτέχνης ο οποίος ξεκίνησε την καριέρα του ως εμπυχωτής στο cel animation στα στούντιο της Disney το 1954, στην ταινία "Sleeping Beauty". Κέρδισε την αναγνώριση στα τέλη της δεκαετίας του 1960, ως δημιουργός παραγωγών για την εταιρία Filmation.
<b>Svankmajer Jan:</b>	Τσέχος σκηνοθέτης παραγωγός ταινιών, γνωστός για τις σουρεαλιστικές του stop-motion ταινίες.

<b>Swift Jonathan:</b>	(30 Νοεμβρίου 1667 - 19 Οκτωβρίου 1745) Αγγλο-ιρλανδικής καταγωγής συγγραφέας διηγημάτων κοινωνικής και πολιτικής σάτιρας. Γνωστό του έργο το "Gulliver's Travels".
<b>Tailon Rejeanne:</b>	Σκηνοθέτης stop-motion παραγωγών με λίγα καλλιτεχνικά δείγματα.
<b>Taylor Richard:</b>	Δημιουργός της stop-motion τεχνικής στη Νέα Ζηλανδία, ειδικός στα ειδικά εφέ στην εταιρία Weta Workshop.
<b>Tchaikovsky Peter:</b>	(7 Μαΐου 1840 - 6 Νοεμβρίου 1893) Ρώσος συνθέτης της ρομαντικής εποχής. Έγραψε μουσική σε ένα μεγάλο φάσμα ειδών, συμπεριλαμβανομένων των συμφωνιών, όπερας, μπαλέτου, οργανικής μουσικής, μουσικής δωματίου και τραγουδιού. Έγραψε μερικά από τα πιο δημοφιλή ορχηστρικά και θεατρικά μουσικά έργα στο σύγχρονο κλασικό ρεπερτόριο, όπως τα μπαλέτα «Η λίμνη των κύκνων», «Η Ωραία Κοιμωμένη» και «Ο Καρυοθραύστης».
<b>Technicolor τεχνολογία:</b>	Τεχνολογία για την αποτύπωση του χρώματος κινούμενης εικόνας. Εφευρέθηκε το 1916, με την βελτίωσή της αρκετές δεκαετίες αργότερα. Ήταν η δεύτερη σημαντική διαδικασία, μετά την Kinetacolor της Βρετανίας. Χρησιμοποιήθηκε ευρέως στο Hollywood, κατά την περίοδο 1922-1952.
<b>Thomson Eric:</b>	(9 Νοεμβρίου 1929 - 30 Νοεμβρίου, 1982) Άγγλος ηθοποιός, τηλεοπτικός παρουσιαστής και παραγωγός.
<b>Tintin:</b>	Ήρωας της ομότιτλης σειράς comics του Hergé, παρουσιαζόμενος με τη μορφή ενός νέου δημοσιογράφου, ο οποίος εμπλέκεται σε περιέργες και παράξενες περιπέτειες.
<b>Toles George:</b>	Αμερικανός σεναριογράφος και ηθοποιός.
<b>Tippett Phil:</b>	Σκηνοθέτης, παραγωγός, βραβευμένος δημιουργός οπτικών εφέ, ο οποίος ειδικεύεται στο σχεδιασμό χαρακτήρων.
<b>Tonnancour Andre:</b>	(1914- 2 Μαρτίου 1990) Ιδιοκτήτης της εταιρίας LesFilms deTonnancour. Κατασκευαστής μιας φωτογραφικής μηχανής βασισμένη σε μοντέλο της Nikon (35mm) με πανομοιότυπα χαρακτηριστικά των σημερινών ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών.
<b>Touchstone Pictures:</b>	Αμερικανική ετικέτα ταινιών, που ανήκει στον όμιλο της Walt Disney Company. Εμφανίστηκε το 1984 με στόχο να παράγει ταινίες με πιο ώριμα και σκοτεινά θέματα από τις κλασικές ταινίες της Disney. Η Touchstone Pictures δεν είναι ξεχωριστή εταιρεία, αλλά πίσω από αυτή υπάρχουν οι Walt Disney Motion Pictures Group και η Walt Disney Pictures and Television.
<b>Trey Thomas :</b>	Αμερικανός εμπυχωτής ο οποίος ασχολήθηκε με τη stop-motion και τη CGI τεχνική.
<b>Trnka Jiri:</b>	(24 Φεβρουαρίου 1912 - 30 Δεκεμβρίου 1969) Τσέχος εμπυχωτής, σχεδιασιστής και κατασκευαστής μοντέλων. Ξεκίνησε ως εικονογράφος, κυρίως παιδικών βιβλίων, ενώ ανέπτυξε την τεχνική εμπύχωσης κούκλας του 1946.



<b>Trojan Vaclav:</b>	(24 Απριλίου 1907 - 5 του Ιουλίου 1983) Τσέχος συνθέτης κλασικής μουσικής, γνωστός για την μουσική επιμέλεια κινηματογραφικών ταινιών.
<b>Tumelya Mikhail:</b>	Ρώσος εμπυκωτής, σκηνοθέτης μικρών μήκους έργων και τηλεοπτικών παραγωγών.
<b>Universal studio:</b>	Αμερικανικό στούντιο κινηματογραφικών ταινιών που ανήκει Comcast και στεγάζεται στην Καλιφόρνια και τη Νέα Υόρκη. Ιδρύθηκε το 1912 και είναι το παλαιότερο κινηματογραφικό στούντιο στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.
<b>Vinton Will:</b>	Αμερικανός σκηνοθέτης και παραγωγός ταινιών εμπύκωσης. Σε αυτόν οφείλεται ο όρος "Claymation". Έχει κερδίσει Όσκαρ για το έργο του, καθώς και πολλά βραβεία Emmy.
<b>Wagner Richard:</b>	(22 Μαΐου 1813 - 13 Φεβρουαρίου 1883) Πρωτοποριακός Γερμανός συνθέτης, ποιητής και μουσικολόγος του 19ου αιώνα.
<b>Wallace &amp; Gromit:</b>	Χαρακτήρες ταινιών stop-motion εμπυκώσεις των στούντιο της Aardman.
<b>Walt Disney Home Video:</b>	Δίκτυο διανομής ταινιών της εταιρείας Walt Disney. Άρχισε να διανέμει βίντεο με το δικό της σήμα της το 1978. Από το 1997 έχει μετονομαστεί σε Buena Vista Home Entertainment.
<b>Wan brothers:</b>	Οι ιδρυτές και πρωτεργάτες της κινεζικής βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων. Πραγματοποίησαν την πρώτη ασιατική ταινία animation μεγάλου μήκους με τίτλο "Princess Iron Fan", το 1941.
<b>Wilkosz Tadeusz:</b>	Σκηνοθέτης animation, συγγραφέας και σχεδιαστής.
<b>Wolfman:</b>	Ήρωας στην ταινία "Mad Monster Party?" (1967), των στούντιο Rankin/Bass. Φανταστικός χαρακτήρας λαϊκών μύθων ο οποίος μετατρέπεται σε λύκο όταν αντικρίζει την πανσέληνο.
<b>Wright Edgar:</b>	Άγγλος σκηνοθέτης και σεναριογράφος κινηματογραφικών και τηλεοπτικών παραγωγών.
<b>Zimmerman Richard:</b>	Αμερικανός εμπυκωτής ο οποίος ασχολείται με τη stop-motion τεχνική για κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές.
<b>Zombie films:</b>	Κατηγορία ταινιών τρόμου, στις οποίες πρωταγωνιστούν νεκροζώντανα πλάσματα.

### Ευρετήριο εικόνων

Εικόνα 1, Δείγματα κύριων τεχνικών animation (stop-motion, cel, CGI)	10
Εικόνα 2, Fantasmagorie. Ο ελέφαντας μετατρέπεται σε χορεύτρια σε 14 καρτέ	12
Εικόνα 3, Flip book	13
Εικόνα 4, Mutoscope, πρώτη κατασκευή 1894	13
Εικόνα 5, Σκίτσο του εσωτερικού μηχανισμού	13
Εικόνα 6, Δείγμα 2D cgi animation (The Big Knights)	14
Εικόνα 7, Δείγμα 3D animation ("Valiant"). Σειριακή αποτύπωση αλλαγής εμφάνισης χαρακτήρα, από τα πολύγωνα στην τελική όψη.	15
Εικόνα 8, Δείγμα pixilation (Neighbours)	16
Εικόνα 9, Δείγμα cut-out (The Adventures of Prince Achmed)	16
Εικόνα 10, Δείγμα object (Meat Love)	16
Εικόνα 11, Δείγμα clay (The Wrong Trousers)	16
Εικόνα 12, Δείγμα puppet (The Hand)	16
Εικόνα 13, La Voyage dans la Lune	22
Εικόνα 14, Mest' kinematograficheskogo operatora	23
Εικόνα 15, Willis O'Brien, King Kong	23
Εικόνα 16, Novyy Gullivyer	23
Εικόνα 17, Le Roman de Renard	24
Εικόνα 18, Handling Ships	24
Εικόνα 19, Le crabe aux pinces d'or	25
Εικόνα 20, Jiri Trnka	26
Εικόνα 21, Spalicek	26
Εικόνα 22, Cisarun Slavik	26
Εικόνα 23, Διαφήμιση σε αμερικάνικη εφημερίδα εποχής (The Emperor's Nightingale)	26
Εικόνα 24, Αναλογία ηθοποιού-μαριονέτας (Alice au pays des merveilles)	26
Εικόνα 25, Alice au pays des merveilles	27
Εικόνα 26, Bajaja	27
Εικόνα 27, Σκηνές από την ταινία Bajaja	27
Εικόνα 28, Staré pov sti eské	27
Εικόνα 29, Hansel and Gretel: An Opera Fantasy	28
Εικόνα 30, Διαφήμιση σε αμερικάνικη εφημερίδα εποχής (Hansel and Gretel: An Opera Fantasy)	28
Εικόνα 31, προϊόν marketing (Hansel and Gretel: An Opera Fantasy)	28
Εικόνα 32, The Gumby Show	29
Εικόνα 33, Sen Noci Svatojanske	29
Εικόνα 34, O J.Trnka με τα μοντέλα της ταινίας Sen Noci Svatojanske	29
Εικόνα 35, Ba'al Hahalomot	30
Εικόνα 36, Jason and the Argonauts	30
Εικόνα 37, Willy McBean and his Magic Machine	30
Εικόνα 38, The Daydreamer	31
Εικόνα 39, Animator στην ταινία The Daydreamer	31
Εικόνα 40, Ruka	31
Εικόνα 41, Mad Monster Party?	31
Εικόνα 42, Pollux et Le Chat Blue	32
Εικόνα 43, Flaklypa Grand Prix	32
Εικόνα 44, Στούντιο κινηματογράφησης (Flaklypa Grand Prix)	33
Εικόνα 45, Γυρισμα αγώνα δρόμου (Flaklypa Grand Prix)	33
Εικόνα 46, Διαδικασία γυρίσματος (Flaklypa Grand Prix)	33
Εικόνα 47, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Calargol na Dzikim Zachodzie	33
Εικόνα 48, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Colargol Colargol Zdobywc Kosmosu	33

Εικόνα 49, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας Colargol i Cudowna Walizka	33
Εικόνα 50, Santa Claus is coming to Town	34
Εικόνα 51, Nutcracker Fantasy	34
Εικόνα 52, Εικόνα από διαφημιστική αφίσα (Nutcracker Fantasy)	34
Εικόνα 53, I Go Pogo	34
Εικόνα 54, Animator στην ταινία I Go Pogo	35
Εικόνα 55, Διαφήμιση για την κυκλοφορία VHS (I Go Pogo)	35
Εικόνα 56, Παιχνίδια-φιγούρες από την ταινία I Go Pogo	35
Εικόνα 57, Die Fliegende Windmühle	36
Εικόνα 58, Οι δημιουργοί των στούντιο Cosgrove Hall, Mark Hall και Brian Cosgrove (The Wind in the Willows)	36
Εικόνα 59, The Wind in the Willows	36
Εικόνα 60, Ο Burry Purves στα γυρίσματα της ταινίας The Wind in the Willows	36
Εικόνα 61, Moznosti Dialogu	37
Εικόνα 62, The Adventures of Mark Twain	37
Εικόνα 63, Kryser	38
Εικόνα 64, Ο Jiri Barta	38
Εικόνα 65, Neco z Alenky	38
Εικόνα 66, Η φιγούρα του λαγού (Neco z Alenky)	38
Εικόνα 67, Η Kristyna Kohoutova στο ρόλο της Alice (Neco z Alenky)	38
Εικόνα 68, Τα σκηνικά της ταινίας Bino Fabule	38
Εικόνα 69, Die Spur Führt Zum Silbersee	39
Εικόνα 70, Τίτλοι αρχής σειράς Gamby Adventures	39
Εικόνα 71, Creature Comfort	39
Εικόνα 72, A Grand Day Out with Wallace and Gromit	39
Εικόνα 73, Κατασκευές από πηλό για την ταινία A Grand Day Out with Wallace and Gromit	39
Εικόνα 74, The Fool of the World and the Flying Ship	40
Εικόνα 75, Nightmare Before Christmas	40
Εικόνα 76, The Secret Adventures of Tom Thumb	41
Εικόνα 77, Wallace & Gromit in The Wrong Trousers	41
Εικόνα 78, Οι πρωταγωνιστές Wallace και Gromit	41
Εικόνα 79, Gumby: The Movie	41
Εικόνα 80, James and the Giant Peach	42
Εικόνα 81, Κατασκευή πολλαπλών κεφαλιών κεντρικού ήρωα (James and the Giant Peach)	42
Εικόνα 82, Σκελετός χαρακτήρα (James and the Giant Peach)	42
Εικόνα 83, Chicken Run	42
Εικόνα 84, Miracle Maker	43
Εικόνα 85, Εξώφυλλο DVD The Brothers Quay Collection	43
Εικόνα 86, Street of Crocodiles	43
Εικόνα 87, Are We Still Married?	43
Εικόνα 88, Can't Go Wrong Without You	43
Εικόνα 89, Fimfarum Jana Wericha	44
Εικόνα 90, Legend of the Sky Kingdom	44
Εικόνα 91, Robot Chicken	44
Εικόνα 92, Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit	45
Εικόνα 93, Σκηνή από τα γυρίσματα της ταινίας Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit	45
Εικόνα 94, Σκελετός γιγάντιου λαγού (Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit)	45
Εικόνα 95, Corpse Bride	45
Εικόνα 96, Σκηνή από τα γυρίσματα της ταινίας Corpse Bride	46
Εικόνα 97, Κίνηση προσώπου (Corpse Bride)	46
Εικόνα 98, Απόσπασμα από τα storyboard της ταινίας Corpse Bride	46
Εικόνα 99, Blood Tea and Red String	46

Εικόνα 100, Jedné noci v jednom meste	46
Εικόνα 101, Max & Co	47
Εικόνα 102, Edison and Leo	47
Εικόνα 103, \$9,99	48
Εικόνα 104, Εικόνα από αφίσα της ταινίας \$9,99	48
Εικόνα 105, Marry and Max	48
Εικόνα 106, Σκηνικό της ταινίας Mary and Max	49
Εικόνα 107, Harvie Krumpet	49
Εικόνα 108, Ο Adam Elliot με τους πρωταγωνιστές της ταινίας Harvie Krumpet	49
Εικόνα 109, Panique au Village	49
Εικόνα 110, Coraline	49
Εικόνα 111, Γύρισμα στην ταινία Coraline	50
Εικόνα 112, Ο Henry Selick με τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα της ταινίας Coraline	50
Εικόνα 113, Fantastic Mr Fox	50
Εικόνα 114, Δράση σε 12 καρτέ: Αργή, χαλαρή κίνηση	57
Εικόνα 115, Δράση σε 6 καρτέ: Γρήγορη, βιαστική κίνηση	57
Εικόνα 116, Κίνηση κεφαλιού σε 12 καρτέ (αναπαραγωγή σε λούπα): Ο χαρακτήρας αποτυπώνεται σαν να παρατηρεί αριστερά και δεξιά του	57
Εικόνα 117, Κίνηση κεφαλιού σε 6 καρτέ (αναπαραγωγή σε λούπα): Ο χαρακτήρας αποτυπώνεται σαν να αρνείται έντονα κάτι	58
Εικόνα 118, Ομαλή αποτύπωση δράσης με διαφορετικά διαστήματα μετακίνησης	58
Εικόνα 119, Αντικείμενο αποτελούμενο από 4 μέρη με 3 αρθρώσεις	59
Εικόνα 120, Κίνηση αντικειμένου με αυτόνομα μέρη	59
Εικόνα 121, Αποτύπωση τόξου δράσης 1	59
Εικόνα 122, Αποτύπωση τόξου δράσης 2	59
Εικόνα 123, Η αρχή Συμπύεση και Τέντωμα εφαρμοσμένη στην αναπήδηση μίας μπάλας	60
Εικόνα 124, Παράδειγμα της αρχής Συμπύεση και Τέντωμα στο Claymation	60
Εικόνα 125, Απομόνωση της παρουσιαζόμενης δράσης με σωστή γωνία λήψης	60
Εικόνα 126, Η δράση επισκιάζεται από τη λανθασμένη γωνία λήψης	60
Εικόνα 127, Χρήση της Υπερβολής: Ο χαρακτήρας παρασύρεται από το ωστικό κύμα του ήχου	61
Εικόνα 128, Η στάση του σώματος του χαρακτήρα "προδίδει" ότι θα τρέξει	61
Εικόνα 129, Δευτερεύουσα κίνηση κεφαλιού για να τονίσει το γέλιο του χαρακτήρα	62
Εικόνα 130, Σκελετός με αρθρώσεις (ball-and-socket) σε διάφορες στάσεις	62
Εικόνα 131, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (Le Roman de Renard)	63
Εικόνα 132, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (The Nightmare Before Christmas)	63
Εικόνα 133, Παράδειγμα ολοκληρωμένης σκηνής (Robot Chicken)	63
Εικόνα 134, Τίτλοι αρχής της ταινίας Le Roman De Renard	68
Εικόνα 135, Τίτλοι αρχής της ταινίας The Nightmare Before Christmas	68
Εικόνα 136, Τίτλοι Αρχής της ταινίας Robot Chicken	68
Εικόνα 137, Η πρωταγωνιστική φιγούρα της ταινίας Le Roman de Renard	69
Εικόνα 138, Ο δημιουργός Ladislav Starewitch στη σκηνή των γυρισμάτων της ταινίας Le Roman de Renard	69
Εικόνα 139, Οι βασικοί ήρωες της ταινίας Le Roman de Renard	69
Εικόνα 140, Σκηνή εντυπωσιασμού βασίλισσας από το τραγούδι του σαιδού (Le Roman de Renard)	70
Εικόνα 141, Τραγούδι σαιδού Γάτου (Le Roman de Renard)	70
Εικόνα 142, Αναστεναγμός βασίλισσας (Le Roman de Renard)	70
Εικόνα 143, Σκηνή ονειρικής περιγραφής με ιπτάμενα κινούμενα αντικείμενα (Le Roman de Renard)	71
Εικόνα 144, Ο Renard ανάμεσα σε κάθε λογής λιχουδιές (Le Roman de Renard)	71
Εικόνα 145, Ο πρωταγωνιστής με μορφή αγγέλου (Le Roman de Renard)	71
Εικόνα 146, Σκηνή απόδρασης πρωταγωνιστή (Le Roman de Renard)	71
Εικόνα 147, Ο χορός του Renard με την Κότα (Le Roman de Renard)	71
Εικόνα 148, Το κυνηγητό μεταξύ υπηκόων του βασιλιά και Αλεπούς (Le Roman de Renard)	71

Εικόνα 149, Σκηνή χορού και τραγουδιού κατοίκων (Le Roman de Renard)	72
Εικόνα 150, Σκηνή παρέλασης στρατού 1 (Le Roman de Renard)	72
Εικόνα 151, Σκηνή παρέλασης στρατού 2 (Le Roman de Renard)	72
Εικόνα 152, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (03:06)	73
Εικόνα 153, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (09:15)	73
Εικόνα 154, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (14:40)	73
Εικόνα 155, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (18:35)	73
Εικόνα 156, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (25:25)	73
Εικόνα 157, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (31:18)	73
Εικόνα 158, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (37:34)	73
Εικόνα 159, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (42:00)	73
Εικόνα 160, Απόσπασμα της ταινίας Le Roman de Renard (52:02)	73
Εικόνα 161, Η πρωταγωνιστική φιγούρα της ταινίας The Nightmare Before Christmas	74
Εικόνα 162, Οι Tim Burton και Henry Selick στο χώρο των γυρισμάτων του The Nightmare Before Christmas	74
Εικόνα 163, Οι δημιουργοί της ταινίας ανάμεσα στα σκηνικά (Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 164, Ο Jim Burton με τις πρωταγωνιστικές φιγούρες της ταινίας (The Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 165, Οι πρωταγωνιστικές κούκλες-μοντέλα Sally, Jack (The Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 166, Καλούπι για τη δημιουργία του εξωτερικού περιβλήματος μοντέλου (Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 167, Μοντέλο βγαίνοντας από το καλούπι (The Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 168, Δημιουργία διάφορων κεφαλιών του Jack Skellington (The Nightmare Before Christmas)	75
Εικόνα 169, Αλλαγή εκφράσεων μοντέλου απευθείας με το χέρι (Nightmare Before Christmas)	76
Εικόνα 170, Διαδικασία κινηματογράφησης της ταινίας (The Nightmare Before Christmas)	76
Εικόνα 171, Μακέτα σκηνικών με αποσπώμενα κομμάτια (The Nightmare Before Christmas)	76
Εικόνα 172, Σκίτσο του Edward Gorey	76
Εικόνα 173, Σκίτσα απεικόνισης των δύο διαφορετικών πόλεων (The Nightmare Before Christmas)	76
Εικόνα 174, Η πόλη του Halloween (Nightmare Before Christmas)	77
Εικόνα 175, Η πόλη των Χριστουγέννων (The Nightmare Before Christmas)	77
Εικόνα 176, Κύρια πηγή φωτισμού σκηνής (Nightmare Before Christmas)	77
Εικόνα 177, Φωτισμός για τη δημιουργία σκιών (The Nightmare Before Christmas)	77
Εικόνα 178, Εναλλακτικές πηγές φωτισμού για τα γυρίσματα (The Nightmare Before Christmas)	77
Εικόνα 179, Εφέ double exposure (The Nightmare Before Christmas)	78
Εικόνα 180, Ο Tim Burton και ο Danny Elfman στο στούντιο ηχογράφησης (The Nightmare Before Christmas)	78
Εικόνα 181, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (03:01)	80
Εικόνα 182, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (08:01)	80
Εικόνα 183, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (16:00)	80
Εικόνα 184, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (28:48)	80
Εικόνα 185, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (32:38)	80
Εικόνα 186, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (41:18)	80
Εικόνα 187, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (52:36)	81
Εικόνα 188, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (60:42)	81
Εικόνα 189, Απόσπασμα της ταινίας The Nightmare Before Christmas (66:19)	81
Εικόνα 190, Τίτλοι Αρχής (Robot Chicken)	81
Εικόνα 191, Robot Chicken (s01e01)	81
Εικόνα 192, Εφέ μετάβασης («χιόνια») ανάμεσα σε δύο σκετς (Robot Chicken, s01e01)	82
Εικόνα 193, Σάτιρα πολιτικών προσώπων, G.W. Bush (Robot Chicken, s01e02)	82
Εικόνα 194, Σάτιρα μουσικών καλλιτεχνών, Biggie Smalls, Tupac (Robot Chicken, s01e03)	82
Εικόνα 195, Σάτιρα κινηματογραφικών ταινιών The Predator, Alien (Robot Chicken, s01e04)	82
Εικόνα 196, Οι Seth Green και Matt Senreich με τη μασκώτ της σειράς (Robot Chicken)	82

Εικόνα 197, Παράδειγμα αλλαγής έκφρασης προσώπου (Robot Chicken, s01e05)	83
Εικόνα 198, Κατασκευή σκελετών μοντέλων (Robot Chicken)	83
Εικόνα 199, Κατασκευή μοντέλων με χρήση καλουπιών (Robot Chicken)	83
Εικόνα 200, Αποθήκευση αντικειμένων για επαναχρησιμοποίηση (Robot Chicken)	83
Εικόνα 201, Δείγμα του storyboard (Robot Chicken)	83
Εικόνα 202, Σκηνή από τα γυρίσματα 1 (Robot Chicken)	84
Εικόνα 203, Σκηνή από τα γυρίσματα 2 (Robot Chicken)	84
Εικόνα 204, Σκηνή από τα γυρίσματα 3 (Robot Chicken)	84
Εικόνα 205, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (00:47, s01e06)	85
Εικόνα 206, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (06:14, s01e06)	85
Εικόνα 207, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (10:13, s01e06)	85
Εικόνα 208, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (0:40, s01e07)	85
Εικόνα 209, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (05:05, s01e07)	85
Εικόνα 210, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (09:08, s01e07)	85
Εικόνα 211, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (01:17, s01e08)	85
Εικόνα 212, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (05:13, s01e08)	85
Εικόνα 213, Απόσπασμα της σειράς Robot Chicken (09:42, s01e08)	85
Εικόνα 214, Υπόδειγμα storyboard 1	107
Εικόνα 215, Υπόδειγμα storyboard 2	107
Εικόνα 216, Υπόδειγμα storyboard 3	107
Εικόνα 217, Μηχανισμοί κίνησης κεφαλιού	113
Εικόνα 218, Μηχανισμοί κίνησης με χρήση κλειδιού	113
Εικόνα 219, Κεφάλια χαρακτήρα Jack Skellington (The Nightmare Before Christmas)	113
Εικόνα 220, Σκελετός μοντέλου από σύρμα	114
Εικόνα 221, Πρότυπο σκελετού από σύρμα 1	114
Εικόνα 222, Μορφολογίες σκελετών από σύρμα	114
Εικόνα 223, Σκελετός ball and socket	116
Εικόνα 224, Ημι-επαγγελματικές φωτογραφικές μηχανές SLR	116
Εικόνα 225, Motion control rig	117
Εικόνα 226, Σχέδιο μηχανισμού με τις προβλεπόμενες πραγματοποιήσιμες κινήσεις	117
Εικόνα 227, Frame grabber	117
Εικόνα 228, Οθόνη διεπαφής stop-motion software	117
Εικόνα 229, Χρήση οικιακών φωτιστικών	118
Εικόνα 230, Κατασκευή με χρήση οικιακών φωτιστικών	118
Εικόνα 231, Παραλλαγή μορφολογίας φωτισμού 1	119
Εικόνα 232, Παραλλαγή μορφολογίας φωτισμού 2	119
Εικόνα 233, Παραλλαγή μορφολογίας φωτισμού 3	119
Εικόνα 234, Ενδεικτικά βοηθητικά εργαλεία	120
Εικόνα 235, Πάγκος εργασίας προετοιμασίας εμψύχωσης	120
Εικόνα 236, Βοηθητικό σύστημα ανύψωσης (Rigging System)	122
Εικόνα 237, Άλμα χαρακτήρα πριν την επεξεργασία	123
Εικόνα 238, Άλμα χαρακτήρα μετά την επεξεργασία	123
Εικόνα 239, Διαφημιστική αφίσα της ταινίας White Zombie	128
Εικόνα 240, Moodboard για την δημιουργία της προσωπικής ταινίας εμψύχωσης	129
Εικόνα 241, Φιγούρες παιχνιδιών G.I. Joe	131
Εικόνα 242, Οι πρωταγωνιστικές φιγούρες	131
Εικόνα 243, Σκίτσο 1 εξωτερικού περιβάλλοντος	131
Εικόνα 244, Σκίτσο 2 εξωτερικού περιβάλλοντος	131
Εικόνα 245, Σκίτσο 3 εξωτερικού περιβάλλοντος	131
Εικόνα 246, Σκίτσο Εργαστηρίου	131
Εικόνα 247, Σκίτσο Αρχηγείου	131
Εικόνα 248, Οι πρωταγωνιστές της ταινίας Yawn of the Metalhaed	134

Εικόνα 249, Μοντέλα από τη σειρά παιχνιδιών G.I.Joe	136
Εικόνα 250, Κτίρια από τη σειρά παιχνιδιών Playmobil	136
Εικόνα 251, Σκηνικά από τη σειρά παιχνιδιών Playmobil	136
Εικόνα 252, Βασικές κινήσεις μοντέλων G.I.Joe	136
Εικόνα 253, Επισκευή ελαττωματικών μοντέλων	136
Εικόνα 254, Πρόχειρα σκίτσα μορφολογίας βουνών	137
Εικόνα 255, Σκίτσα αναπτυγμάτων βουνών	137
Εικόνα 256, Τελική μορφή κύριων σκηνικών	137
Εικόνα 257, Μεμονωμένο αντικείμενο του σκηνικού	137
Εικόνα 258, Στήριξη σκηνικού	137
Εικόνα 259, Το κύριο φόντο της ταινίας	137
Εικόνα 260, Τοποθέτηση φόντου	139
Εικόνα 261, Βάσεις φόντου (αριστερά), Σφιγκτήρες για τη στήριξη (δεξιά)	139
Εικόνα 262, Φωτισμός κλειδί	139
Εικόνα 263, Συμπληρωματικός φωτισμός	139
Εικόνα 264, Οπίσθιος φωτισμός	139
Εικόνα 265, Σκίτσο μορφολογίας φωτισμού	140
Εικόνα 266, Σημειώσεις στο χώρο κινηματογράφησης	140
Εικόνα 267, Βοηθητικά εργαλεία για την εμφύκωση	140
Εικόνα 268, Άποψη χώρου κινηματογράφησης 1	140
Εικόνα 269, Άποψη χώρου κινηματογράφησης 2	140
Εικόνα 270, Άποψη φωτισμού	140
Εικόνα 271, Δείγμα storyboard μιας σκηνής της ταινίας Yawn of the Metalhead	141
Εικόνα 272, Στήσιμο εξοπλισμού για κινηματογράφηση	142
Εικόνα 273, Διαδικασία κινηματογράφησης 1	142
Εικόνα 274, Διαδικασία κινηματογράφησης 2	142
Εικόνα 275, Μέτρηση διαστημάτων μετακίνησης	143
Εικόνα 276, Αποτύπωση live εικόνας στον Η/Υ.	143
Εικόνα 277, Έλεγχος ροής κίνησης στον Η/Υ	143
Εικόνα 278, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση τρένου	143
Εικόνα 279, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση φορτηγού	143
Εικόνα 280, Μοναδική κύρια δράση: Κίνηση μοντέλου G.I.Joe	143
Εικόνα 281, Στήριξη σκηνικών με blue tack και καλυψη αυτών με άμμο	144
Εικόνα 282, Χρήση blue tack στα μοντέλα για σταθερότητα	144
Εικόνα 283, Χρήση βάσεων για στήριξη μοντέλων	144
Εικόνα 284, Χρήση βοηθητικού στηρίγματος στην κινηματογράφηση	144
Εικόνα 285, Αφαίρεση στηρίγματος στην επεξεργασία στο τελικό καρέ	144

### Ευρετήριο Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1, Κατηγορίες animation βάσει τεχνικής	12
Διάγραμμα 2, Ιστορική αναδρομή της stop-motion τεχνικής	51
Διάγραμμα 3, Διαγραμματική απεικόνιση των 12 Αρχών σε συγκεκριμένο παράδειγμα	64
Διάγραμμα 4, Διαδικασία παραγωγής προσωπικής ταινίας εμφύκωσης	89
Διάγραμμα 5, Στοιχεία αισθητικής εντύπωσης ενός προϊόντος stop-motion εμφύκωσης	100
Διάγραμμα 6, Διαδικασία παραγωγής ταινίας	104
Διάγραμμα 7, Δομή σεναρίου	106
Διάγραμμα 8, Πρότυπο υπόδειγμα storyboard [32]	108
Διάγραμμα 9, Πρότυπο υπόδειγμα Exposure sheet	112
Διάγραμμα 10, Αναπαράσταση οπλισμών ball and socket σκελετού [40]	115
Διάγραμμα 11, Βασική μορφολογία φωτισμού 3ών πηγών	118
Διάγραμμα 12 Σκαρίφημα λειτουργικού χώρου κινηματογράφησης	138

### Ευρετήριο Πινάκων

Πίνακας 1, Κατηγοριοποίηση 12 Αρχών	57
Πίνακας 2, Ανάλυση παραδείγματος βάσει των 12 Αρχών του Disney	64
Πίνακας 3, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Βασικός εξοπλισμός και εργασία	92
Πίνακας 4, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Σκηνοθεσία και μοντάζ	93
Πίνακας 5, Σύγκριση τριών έργων-προτύπων με προσωπική προσέγγιση: Ύψος και Ατμόσφαιρα	95
Πίνακας 6, Κατηγοριοποίηση ήχων	109
Πίνακας 7, Πρότυπα υλικά για την κατασκευή συρμάτινης μαριονέτας	115
Πίνακας 8, Ιδεασμός	130
Πίνακας 9, Ορολογία για τη συγγραφή σεναρίου	132
Πίνακας 10, Ανάλυση soundtrack με βάση το χρόνο	135