

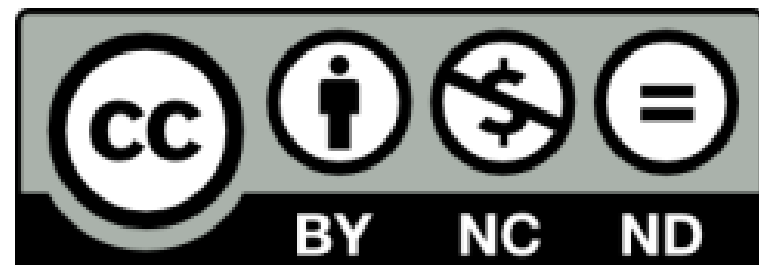


ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

## Παραστατική Κινηματογραφία

### Ενότητα 3: Τεχνική και Αισθητική των κινουμένων σχεδίων

*Παναγιώτης Κυριακούλάκος  
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης  
Προϊόντων και Συστημάτων*



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

# Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



# Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Αιγαίου**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης





# Εισαγωγή στα Κινούμενα σχέδια.

Η αισθητική της τέχνης και τα  
ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της.

# Δεχόμαστε ότι όλες οι τέχνες είναι μίμηση

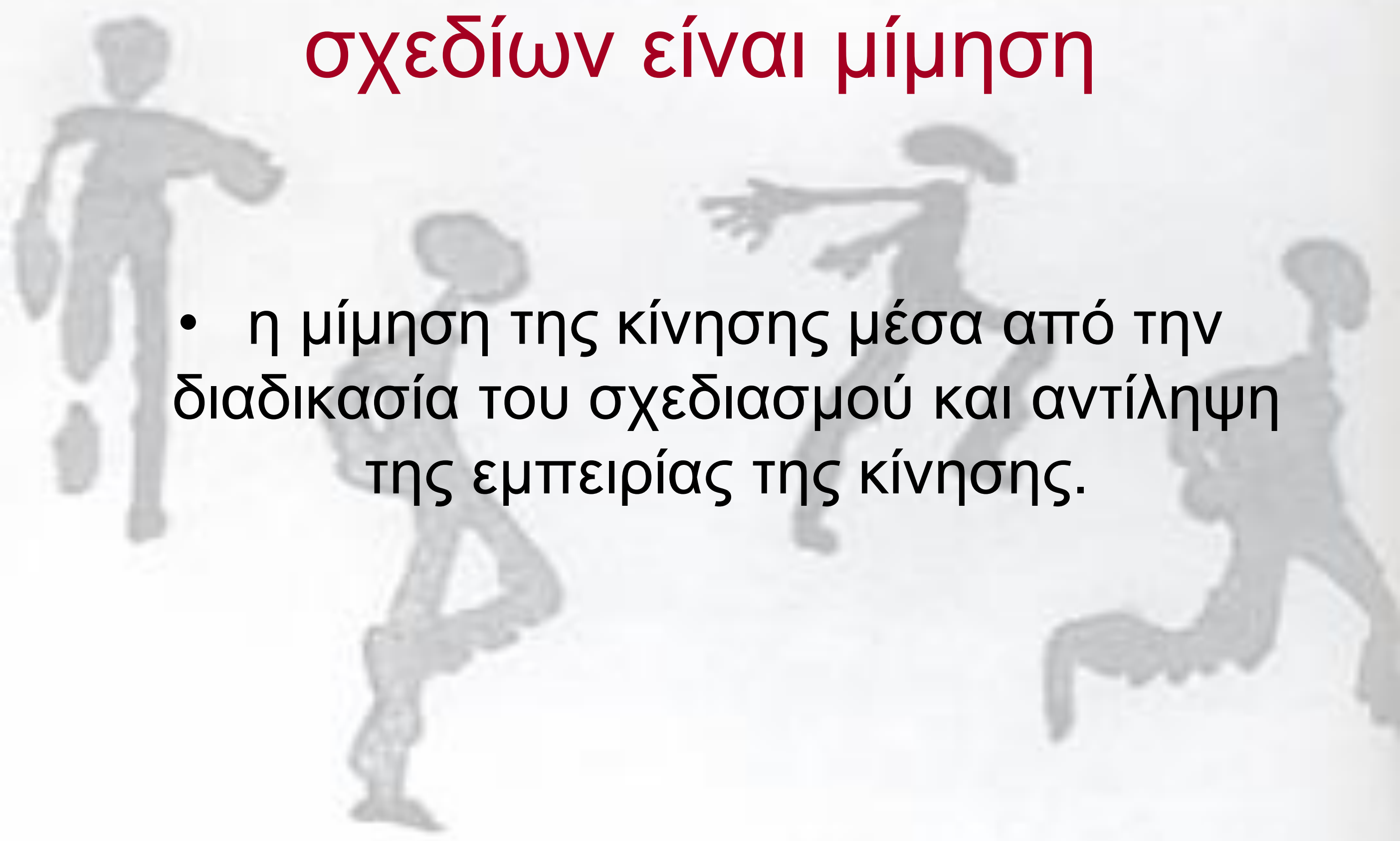
- ακολουθούμε τις απόψεις του Λέσινγκ που έθεσε το ζήτημα «*τι πράγμα μπορεί να μιμηθεί μια δεδομένη τέχνη και τι μπορεί να την μιμηθεί με την μεγαλύτερη επιτυχία.*» Beardsley (1989:152).

# Θα θέσουμε ερωτήματα με σκοπό να πάρουμε απαντήσεις για τον χειρισμό ΤΟΥ

- **φαινομενικού** και του
- **πραγματικού** και
- για την σχέση ανάμεσα στην **εικόνα** και στο **αναπαριστώμενο**.

# Η τέχνη των κινούμενων σχεδίων είναι μίμηση

- η μίμηση της κίνησης μέσα από την διαδικασία του σχεδιασμού και αντίληψη της εμπειρίας της κίνησης.



# Μίμηση

- Οι δημιουργοί μιμούνται καταστάσεις αναπαραστατικές, συμβολικές ακόμα και αφαιρετικές μέσω του σχεδιασμού της κίνησης.



- Δίνει προτεραιότητα στην ικανότητα της να αντιστέκεται στον **‘ρεαλισμό’**,
  - είναι μια μέθοδος αναπαράστασης με την χρήση ποικίλων **ΤΕΧΝΙΚΩΝ** με στόχο την παραγωγή **αναρίθμητων στυλ**, τα οποία θεμελιωδώς ασχολούνται με τον ρεαλισμό.
    - **Pixilation**



Neighbors, McClaren, 1951

# η τέχνη πραγματεύεται την εμφύχωση

- μορφών

- αλλά και ρευστών

τα στοιχεία που θα λάβουμε υπόψη μας είναι:

- η **κίνηση** των εικόνων,

- ο **αριθμός** των εικόνων,

- τα οπτικά και ηχητικά στοιχεία που συνθέτουν  
μια κίνηση και τέλος

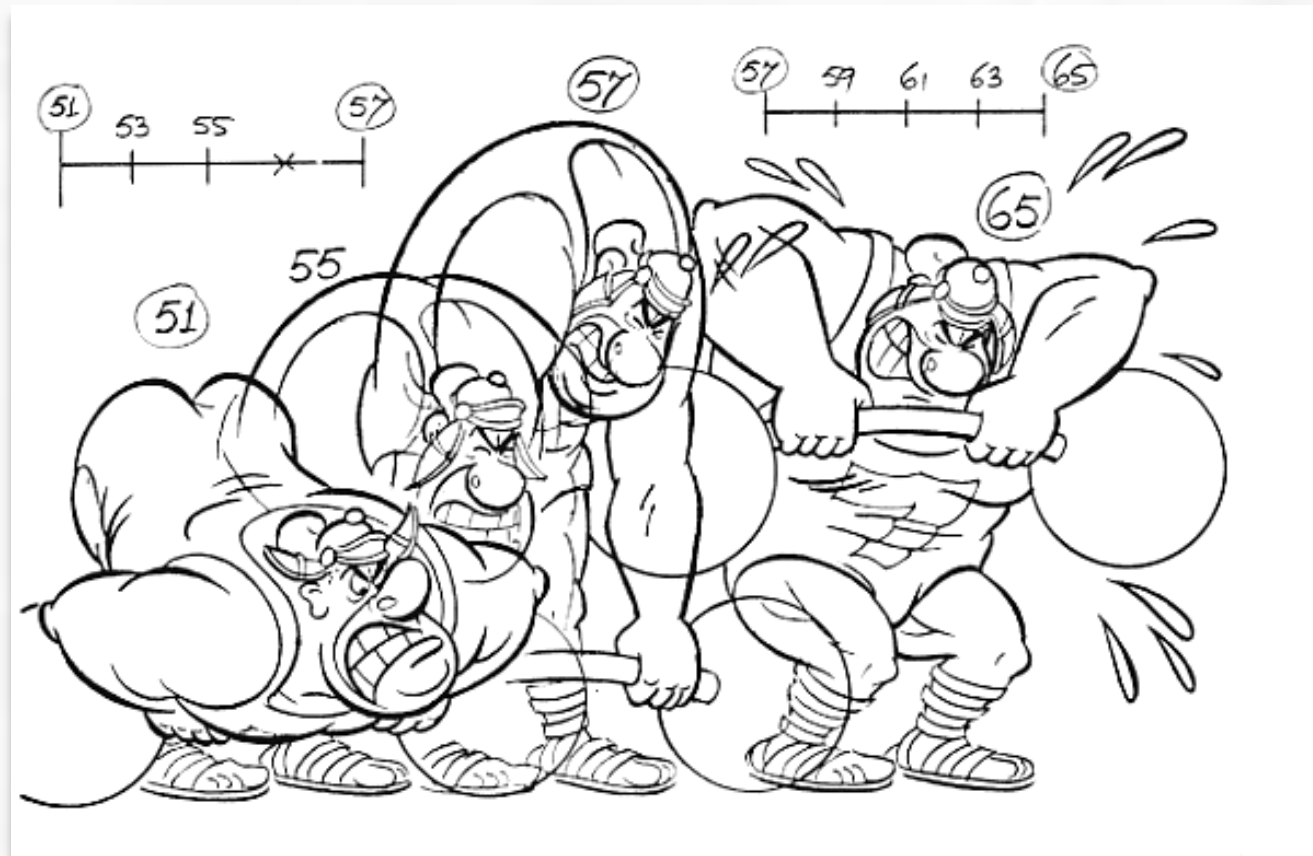
- τα χαρακτηριστικά εκείνα που επιτρέπουν την  
**αφήγηση.**

# Timing

- ο **ειδικός ρυθμός** εισαγωγής των νέων στοιχείων στην κατάλληλη στιγμή. Ο ιδιόμορφος κόσμος των Κ. Σ. απαιτεί ιδιαίτερες μορφές timing.
- Ο Lasseter υποστηρίζει ότι « **ο χρόνος είναι η ουσία της εμπύχωσης** ».
  - « **Είναι το χαρακτηριστικό εκείνο που διαφοροποιεί την τέχνη από άλλες οπτικές τέχνες** ».

# Η βασική μονάδα του χρόνου στην τέχνη

- **1/24 ή 1/25 ή 1/30** ανάλογα με το format και το μέσον της προβολής, δηλαδή προβολή 24<sup>ωv</sup> καρέ το δευτερόλεπτο για το film, 25 για το video αλλά και για ψηφιακές εφαρμογές.
- Η σχεδίαση της κίνησης απαιτεί 12, 24 ή 25 καρέ (Pal) και 30 (NTSC) το δευτερόλεπτο, ανάλογα με το μέσο που θα προβληθεί το έργο.
- Το μεγάλο πλεονέκτημα της τέχνης είναι ότι ο **σχεδιαστής μπορεί δημιουργικά να χειριστεί τον χρόνο.**



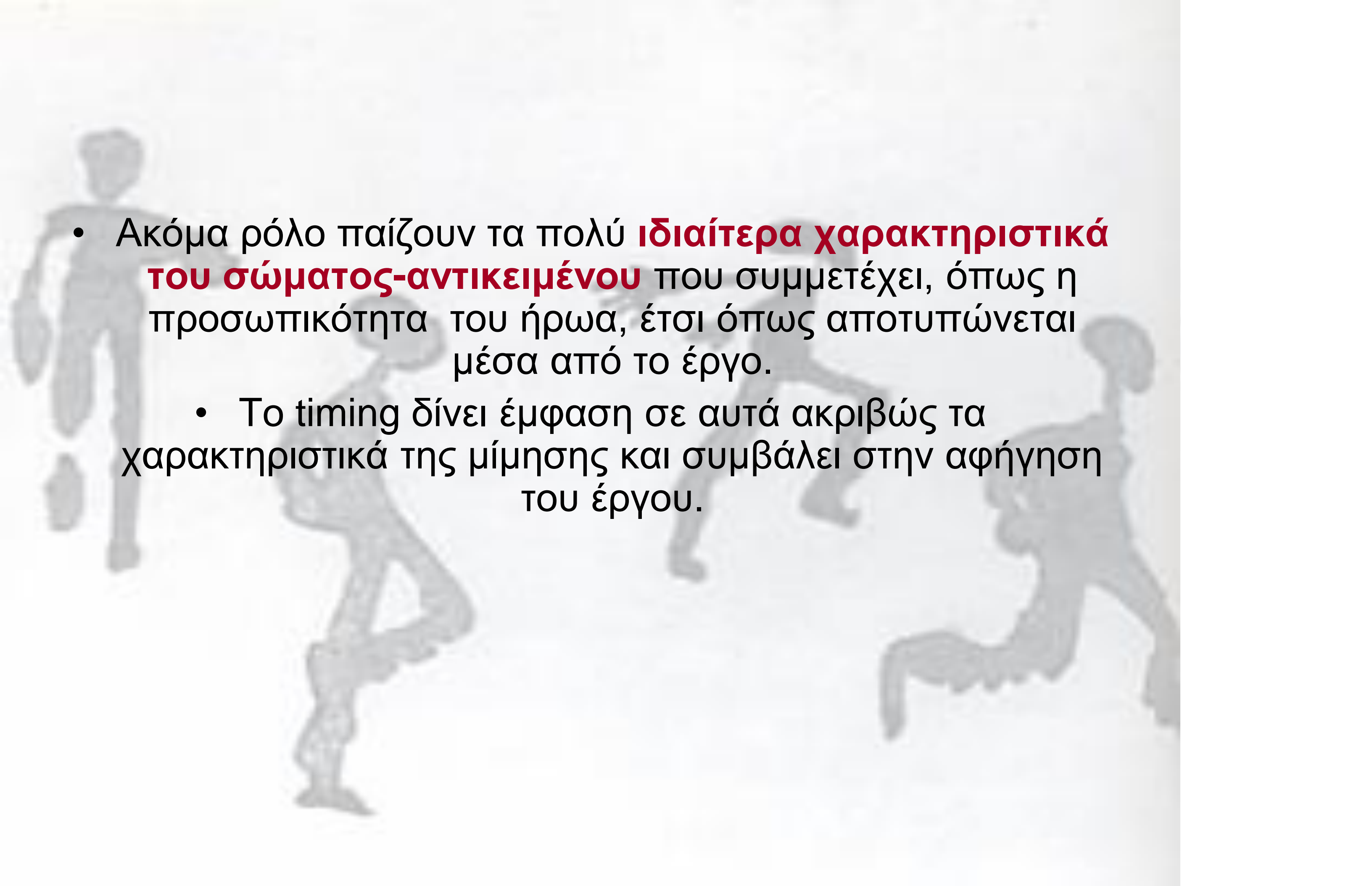
• Η τέχνη χρησιμοποιεί **σχήματα** και **χρώματα** στον χώρο τα οποία κινούνται στον χρόνο. Αλλά πως συμβαίνει αυτό.

Σχέδια ή όγκοι-αντικείμενα **διατάσσονται το ένα δίπλα στο άλλο** και **διαδέχονται το ένα το άλλο στο χρόνο,**

δημιουργούν πράξεις, που εξελίσσονται στον χρόνο.

Κάθε μια από αυτές τις στιγμιαίες εμφανίσεις και διατάξεις ήταν **αποτέλεσμα μιας προηγούμενης πράξης** που μπορεί να γίνει η **αίτια μιας επόμενης.**

Συνεπώς η τέχνη μπορεί να μιμείται και πράξεις. Οι πράξεις από την άλλη δεν μπορούν να υπάρχουν ανεξάρτητα, αλλά θα πρέπει να συνοδεύονται από κάποια αίτια, την προετοιμασία της πράξης και τα αποτελέσματα αυτής, ρόλο που αναλαμβάνει το timing.

- 
- Ακόμα ρόλο παίζουν τα πολύ **ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του σώματος-αντικειμένου** που συμμετέχει, όπως η προσωπικότητα του ήρωα, έτσι όπως αποτυπώνεται μέσα από το έργο.
    - Το timing δίνει έμφαση σε αυτά ακριβώς τα χαρακτηριστικά της μίμησης και συμβάλει στην αφήγηση του έργου.

# Η αφήγηση

- στην κινούμενη εικόνα παρουσιάζεται έμμεσα από μια συνέχεια πράξεων που διαδραματίζονται στον χώρο και στον χρόνο, με στόχο την μίμηση καταστάσεων.
- Η αφήγηση ξετυλίγεται μέσα από **συγκρούσεις**, πάντα υπάρχει μια **αιτία και ένα αποτέλεσμα**. Σίγουρα η τέχνη χρησιμοποιεί κώδικες αφήγησης που συναντάμε γενικότερα και στον κινηματογράφο, ποια είναι εκείνα τα ιδιαίτερα στοιχεία που διέπουν την αφήγηση στα animation film;



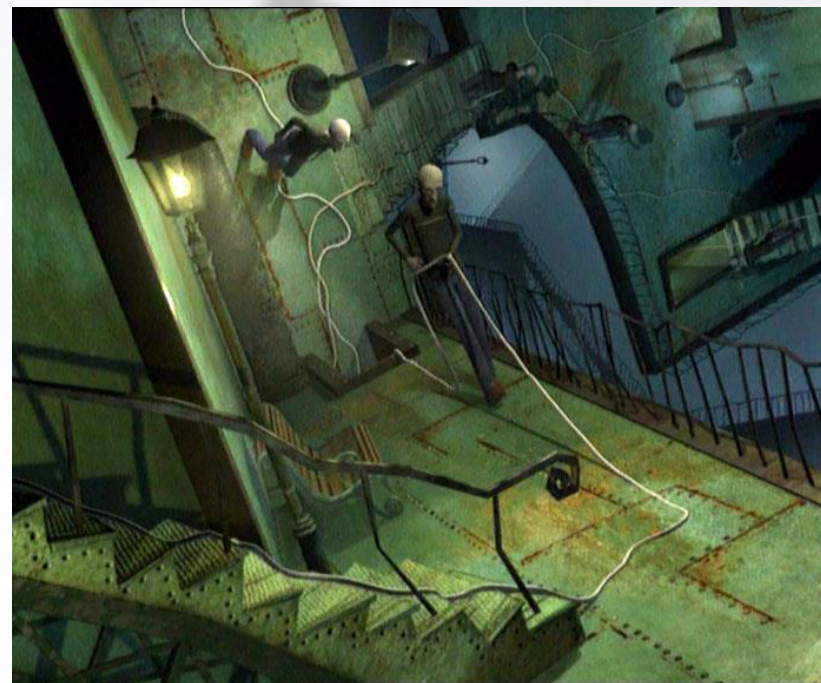
“Mona Lisa Descending a Staircase” 1992, Joan Gratz

Ένα χαρακτηριστικό που συναντάμε πολύ συχνά στην αφήγηση είναι αυτό της **μεταμόρφωσης**, η μεταμόρφωση στην animation επιτυγχάνει στον μεγαλύτερο βαθμό στην οικονομία της συνέχειας της αφήγησης και προσθέτει μια άλλη διάσταση στο οπτικό στυλ των ταινιών animation»



# ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ

- Οι γνωστές **φωτογραφικές τεχνικές** στην τέχνη της animation δεν έχουν την ίδια σημασία στην εξέλιξη της αφήγησης.
- Απόλυτη ελευθερία σχεδιασμού που μπορούν ακόμα και **να παραποιήσουν** την εικόνα.



# Ο συμβολισμός- μεταφορές

- “ Death and the mother (1997) “,Ruth Lingford



# Μεταμορφώσεις και Ελαστικότητα των χαρακτήρων

- Οι χαρακτήρες κινούνται μέσα από την διαδικασία της μεταμόρφωσης ή της συνεχούς αλλαγής των σχημάτων.
- Στην θέση A ο χαρακτήρας βλέπει κάτι και ξαφνιάζεται,
- στην θέση B εμφανίζεται το σοκ που του προκάλεσε το ξάφνιασμα και
- στην θέση C έχει σχεδιάσει την αντίδραση που προέρχεται από το ξάφνιασμα.



# συνοψίζοντας

- Η βασική μονάδα του χρόνου
  - Οι μεταμορφώσεις
- Οι σχεδιαστικές ελευθερίες

