



ΑΝΩΤΑΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΡΗΤΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ & ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ

Πτυχιακή Εργασία:

**«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟΥ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ
ΒΑΣΙΣΜΕΝΟΥ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΙΚΗ STOP MOTION - RIXILATION ANIMATION»**

Επιμέλεια:

ΑΡΓΥΡΩ ΠΑΠΑΘΑΝΑΣΙΟΥ

Επιβλέποντες καθηγητές:

ΣΠΥΡΟΣ ΣΙΑΚΑΣ

ΧΡΥΣΟΥΛΑ ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΚΗ

Ρέθυμνο 2012

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

1.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
1.2 ΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	4
1.3 ΙΔΕΕΣ.....	5
1.4 ΣΤΟΧΟΙ.....	6

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΓΕΝΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMATION.....	7
2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ANIMATION.....	8
2.3 ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ANIMATION.....	13
2.3.1 ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ANIMATION.....	14
2.3.2 STOP MOTION ANIMATION.....	15
2.3.3 COMPUTER GENERATED IMAGERY.....	17

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

3.1 ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ «SAME AS USUAL».....	18
3.2 ΙΣΤΟΡΙΑ.....	20
3.3 ΣΕΝΑΡΙΟ.....	21
3.3.1 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	22
3.3.2 ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	23
3.3.4 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ SAME AS USUAL.....	24
3.3.5 ΔΙΑΛΟΓΟΙ.....	27
3.4 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ.....	29
3.4.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ.....	29
3.4.2 ΕΡΕΥΝΑ.....	30
3.4.3 ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΡΕΥΝΑ.....	30
3.5 ΕΡΕΥΝΑ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ.....	31
3.5.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΡΕΥΝΑ.....	31
3.6 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (STORYBOARD).....	32

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – ΠΑΡΑΓΩΓΗ

4.1 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΟΥΝ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ.....	35
4.2 ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΤΩΝ ΦΥΣΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ.....	35

4.2.1 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ.....	35
4.2.3 ΕΠΙΛΟΓΗ ΛΗΨΕΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ.....	36
4.3 ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Α' ΕΠΙΠΕΔΟΥ.....	36
4.3.1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΛΗΨΕΩΝ Α' ΕΠΙΠΕΔΟΥ.....	37
4.4 ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ.....	37
4.5 STOP MOTION ANIMATION (ΚΑΡΕ ΠΡΟΣ ΚΑΡΕ).....	38
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ	
5.1 MONTAZ.....	41
5.2 SOUND DESIGN.....	44
5.3 ΜΟΥΣΙΚΗ.....	45
5.4 COLOR CORRECTION.....	48
5.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ.....	49
5.6 VIDEO EXPORT.....	51
5.7 DVD AUTHORIZING.....	52
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	
6.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ – ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....	55
6.2 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΒΕΛΤΙΩΣΗΣ.....	56
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	57
ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΒΙΝΤΕΟ.....	58

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

1.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί μια μελέτη περίπτωσης σχετικά με την παραγωγή μιας ταινίας animation μικρού μήκους. Η ταινία, που ονομάστηκε “Same as usual”, δημιουργήθηκε βασισμένη στην τεχνική stop motion animation pixilation. Στη συνέχεια αναλύονται όλες οι διαδικασίες με την σειρά που ακολουθήθηκαν. Οι διαδικασίες δημιουργίας που ακολουθήθηκαν στην παρούσα ταινία βασίστηκαν στα βήματα που ακολουθούνται στην παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, κάτω από οποιαδήποτε τεχνική ή αισθητική, όπως αναλύεται παρακάτω.

Τα στάδια αυτά περιγράφουν την προπαραγωγή, την παραγωγή και την μεταπαραγωγή, καθένα από τα οποία διαχωρίζεται σε επιμέρους στάδια και διαδικασίες, που μπορεί να διαφέρουν λίγο ανάλογα το είδος ή ακόμα και την εξέλιξη της τεχνολογίας μέσα στο πέρασμα των χρόνων.

1.2 ΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Με τον γενικό όρο animation – που περιλαμβάνει και το κινούμενο σχέδιο- και σύμφωνα με την άποψη του Γιάννη Βασιλειάδη (2010:13), νοείται η αυτοτελής και αυτόνομη 8η Τέχνη που δεν έχει κοινά σημεία επαφής με τον κινηματογράφο, την 7η Τέχνη. Ωστόσο, όπως αναφέρει ο Σπύρος Σιάκας (2008), έχει κοινά στοιχεία με τον κινηματογράφο.

Οι οποιοσδήποτε τεχνολογικές εξελίξεις και τα νέα μέσα έκφρασης απλά είναι χρήσιμα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του ο καλλιτέχνης, για να τα αξιοποιήσει, μετουσιώνοντάς τα δημιουργικά στο έργο του (Γιάννης Βασιλειάδης, 2010:41)

Πέρα από κάθε αμφιβολία, το animation στην ολοκληρωμένη μορφή του, αποτελεί ένα άρτιο κινηματογραφικό έργο. Μην ξεχνάμε εξάλλου ότι στα πρώτα του βήματα ο κινηματογράφος πριν από χιλιάδες χρόνια, ξεκίνησε σαν μια πρωτόγονη μορφή animation, ελείπει τεχνολογικών ευκολιών της εποχής. Ξεκίνησε σαν μια διαδοχή χειροποίητων σχεδίων σε αμφορείς και τοίχους που έδιναν την αίσθηση της κινούμενης εικόνας και εξελίχθηκε στο πέρασμα των αιώνων στο βίντεο. Σε συνδυασμό δε άλλων τεχνών όπως η μουσική, η συγγραφή ακόμα και η φιλοσοφία έφτασε στην εξελιγμένη μορφή που γνωρίζουμε τον κινηματογράφο τώρα.

Το animation επανήλθε μέσα από το κινούμενο σχέδιο και εξελίχθηκε με την βοήθεια της τεχνολογίας, παίρνοντας τεράστιες διαστάσεις και προσφέροντας άπειρες δυνατότητες για δημιουργία.

Είναι μια άλλη μορφή έκφρασης του καλλιτέχνη, μέσα από την οποία μπορεί να τονίσει σημεία που δεν θα μπορούσε στον συμβατικό κινηματογράφο. Υπό την ματιά αυτή λοιπόν, μπορούμε να ισχυριζόμαστε ότι το animation αποτελεί μια ολοκληρωμένη και αυτοτελή τέχνη, που συναντιέται με τον συμβατικό κινηματογράφο μόνο στα στάδια παραγωγής και στους τεχνικούς κανόνες.

1.3 ΙΔΕΕΣ

Τα τελευταία χρόνια, οι περισσότεροι από εμάς, ανεξάρτητα από την ηλικία του καθενός, ζούμε σε μια συνεχώς αγχωτική και πιεστική πραγματικότητα, προσπαθώντας να «επιβιώσουμε» διατηρώντας όλα εκείνα που θεωρούμε σημαντικά. Ίσως αρνούμαστε να συμβιβαστούμε με το μαύρο των εποχών. Θέλουμε να βάλουμε χρώμα στη ζωή μας και να κρατήσουμε ζωντανές όλες τις μνήμες που θα μας επιτρέψουν όχι μόνο να παραμείνουμε ζωντανοί επιβιώνοντας σε έναν αδίστακτο χωροχρόνο, αλλά ουσιαστικά να εκδικειθούμε για όλα όσα μας επέβαλαν οι άλλοι και να διατηρήσουμε αναλλοίωτη την παιδικότητά μας.

Έτσι και στο *Same as usual*, ο πρωταγωνιστής μοιράζεται την παιδικότητα αυτή με τους τρεις φίλους του, δημιουργώντας έναν ξεχωριστό πυρήνα, που μέσα του αισθάνεται τόσο δυνατός που σχεδόν μεταμορφώνεται σε άθρωτο. Η παρέα του αποτελεί τον δικό του χαμένο παράδεισο, εκείνο το καταφύγιο που όλοι ζητάμε απελπισμένα.

Τα ρολόγια, οι δείκτες που κινούνται αμείλικτα σταματάνε στο κατώφλι του καταφυγίου του. Εκεί δεν υπάρχουν πρέπει, δεν υπάρχουν χρονικές επιταγές, δεν υπάρχει τίποτα πλην του θέλω, του νιώθω, του ονειρεύομαι, του ελπίζω, του μάχομαι για όλα όσα του απαγόρευαν στην πραγματικότητα ακόμα και να σκέφτεται.

Οι αλληγορίες που περικλείει το σενάριο πραγματεύονται αξίες όπως η αθωότητα, η θέληση για ζωή, η υπό εξαφάνιση παιδικότητα σε μια κοινωνία που επιβάλλει την ανάλογη κατανάλωση.

Οι φωτογραφίες συμβολίζουν την μάχη του σύγχρονου ανθρώπου να συλλέγει μικρές πολύτιμες στιγμές μεταφέροντας το νόημα από τον ειδικό χώρο στο χώρο του καθολικού. Την προσπάθεια του σύγχρονου ανθρώπου να μην παγώσει η καθημερινότητά του, και να μην ζει μόνο με αναμνήσεις.

Ουσιαστικά το σενάριο πραγματεύεται την προσπάθεια του ανθρώπου να δημιουργήσει αναμνήσεις και να ζωντανέψει χαμένες στιγμές.

Οι φωτογραφίες ακολουθούν τον πρωταγωνιστή σε όλη την διάρκεια της ταινίας συμβολίζοντας το *alter ego* του ανθρώπου, την φωνή της συνείδησης που μάχεται κατά μιας καθημερινής βαρετής ζωής, μακριά από τα στενά γραφεία, τα μικρά διαμερίσματα και την τσιμεντένια πόλη.

1.4 ΣΤΟΧΟΙ

Βασικός στόχος είναι ο πειραματισμός σε διαφορετικές τεχνικές animation, ο συγχρονισμός ήχων με την εικόνα, καθώς επίσης και ο συνδυασμός της εικόνας με μια ολοκληρωμένη μουσική σύνθεση.

Σε δεύτερο επίπεδο, αυτή η ταινία μικρού μήκους, μέσα από τις σκέψεις και τις εικόνες του πρωταγωνιστή, σκοπό έχει να προβληματίσει τον θεατή σχετικά με την ποιότητα της καθημερινότητάς του.

Θέλει να τον φέρει αντιμέτωπο με κάθε στιγμή που άφησε να τον προσπεράσει για χάρη του κέρδους, της κατανάλωσης και του εμπορευματοποιημένου τρόπου ζωής.

Επιδιώκεται η εσωτερική αφύπνιση και η συνειδητοποίηση πως ο μόνος τρόπος να πορευτεί όσο το δυνατόν αλώβητος στο σήμερα, είναι να διατηρήσει ζωντανό το παιδί που κρύβει μέσα του.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΓΕΝΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMATION

Ο όρος animation προέρχεται από την λατινική λέξη «anima» (η οποία σημαίνει «ψυχή». Το αγγλικό ρήμα «animate», του οποίου παράγωγο είναι και η λέξη «animation», στα ελληνικά έχουν την έννοια του εμψυχώνω, ζωντανεύω και ειδικά στην περίπτωση αυτή δίνω ζωή στην κίνηση .

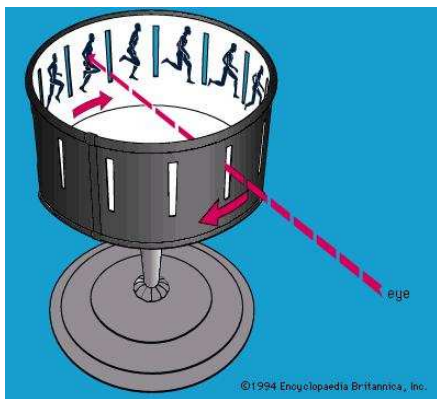
Τεχνικά, ορίζεται ως η συνθετική παραγωγή της κίνησης μέσω της συνεχόμενης χρήσης των ελάχιστων χρονικών στιγμών, που δίνει στον θεατή την αίσθηση της κίνησης. Είναι δηλαδή η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες δισδιάστατες, τρισδιάστατες ή θέσεων ενός μοντέλου, με τρόπο τέτοιο ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. (Γιάννης Βασιλειάδης ,2010:13)

Το αποτέλεσμα αυτό επιτυγχάνεται με την φωτογράφιση ή την καταγραφή μιας σειράς μονών καρτέ, το καθένα εκ των οποίων απεικονίζει αυξητικές αλλαγές στην θέση της εικόνας. Στην ουσία είναι μια οφθαλμαπάτη της κίνησης και αυτό συμβαίνει εξ αιτίας του φαινομένου διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/24 του δευτερολέπτου που ορίζεται ως μεταίσθημα ή μετείκασμα. Ο χρόνος αυτός, δηλαδή το 1/24 του δευτερολέπτου φαίνεται ελάχιστο, ωστόσο είναι χρόνος ικανός για να μπορέσει το μάτι να καταγράψει μια εικόνα. Η ανθρώπινη αντίληψη δέχεται το σύνολο ως μια οπτική συνέχεια και αυτό έχει καταστήσει δυνατή τη δημιουργία της τέχνης της εμψύχωσης.

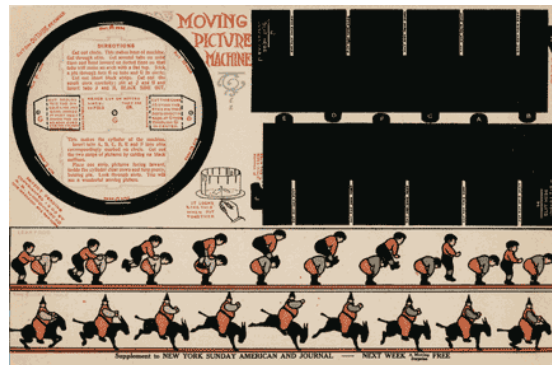
2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ANIMATION

Σε διάφορες χώρες ανά τον κόσμο γεννήθηκε από πολύ νωρίς η ιδέα και η κατασκευή του animation. Ιστορικά η πρώτη μορφή animation στον κόσμο χρονολογείται πριν από 5000 χρόνια και ανακαλύφθηκε στο Ιράν (Περσία). Ήταν ένα πήλινο κύπελλο το οποίο αναπαριστούσε μια κατσίκα να πηδάει σε δέντρο και να τρώει φύλλα. Επίσης την εποχή εκείνη το animation απεικονιζόταν σε πολύ πρώιμη μορφή και με τις τοιχογραφίες στις σπηλιές.

Μια εξελιγμένη μορφή του πήλινου αυτού κυπέλλου ήταν και η πρώτη μηχανή animation που εμφανίστηκε σύμφωνα με ανακαλύψεις το 180π.Χ. κατασκευασμένη από τον Ting Huan στην Κίνα και ονομαζόταν Zoetrope (Ζωητρόπιο). Το Zoetrope ήταν μια συσκευή σαν «κύπελλο» όπου δημιουργούσε την ψευδαίσθηση καθώς γύριζε ότι οι εικόνες, που ήταν ζωγραφισμένες στο εσωτερικό του, κάνουν μια συνεχή κίνηση. Η μοντέρνα έκδοση του Zoetrope ήρθε από τον βρετανό William George Harner το 1834.

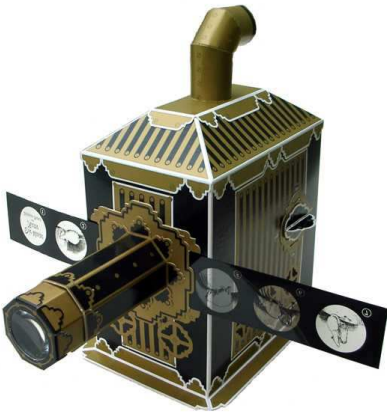


Zoetrope, 1834



Παράδειγμα διαδοχής εικόνων στο Zoetrope

Το 1824 έκανε την εμφάνιση του το Magic lantern (μαγική λυχνία) ενώ το 1868 ο John Barnes Linnnet εφηύρε το Flip book το οποίο ήταν ένα βιβλίο αποτελούμενο από διαδοχικές εικόνες με ελάχιστη διαφορά η μία από την άλλη. Καθώς γύριζε κάποιος γρήγορα τις σελίδες δεν έβλεπε πλέον μεμονωμένα σχέδια αλλά μια συνεχή και ολοκληρωμένη κίνηση.



Magic Lantern, 1824



Flip Book, 1868

Όλες αυτές οι απόπειρες δημιουργίας ολοένα και πιο εξελιγμένων μορφών animation, έδειξαν τελικά την αναγκαιότητα της εφεύρεσης μιας βελτιωμένης τεχνικής, που ο στόχος της θα ήταν να δίνεται η εντύπωση της αδιάλειπτης κίνησης μέσα από την γρήγορη εναλλαγή μιας σειράς από διαδοχικές εικόνες, κάτι το οποίο αποτελεί και σήμερα την βασική αρχή του animation. Έτσι στα τέλη του 19ου αιώνα και συγκεκριμένα τον Οκτώβριο του 1892, ο Emile Reynaud πήρε την σκυτάλη και παρουσίασε τις πρώτες προβολές του Οπτικού θεάτρου του, στον «φανταστικό θάλαμο» του μουσείου Γκρεβέν. Το δίπλωμα ευρεσιτεχνίας χαρακτηριστικά αναφέρει «Το μηχάνημα αυτό δίνει την αίσθηση της κίνησης όχι πια περιορισμένης με την επανάληψη των ίδιων στάσεων σε κάθε γύρο της μανιβέλας, όπως γινόταν αναγκαστικά σε όλα τα γνωστά μηχανήματα μέχρι τώρα (ζωητρόπιο, πραξινοσκόπιο κ.τ.λ.), αλλά αντίθετα, με μία ποικιλία και διάρκεια απεριόριστες, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο ζωντανεμένες σκηνές, που έχουν την δυνατότητα να αναπτυχθούν απεριόριστα». Το Οπτικό θέατρο στην ουσία εξέφραζε όλα εκείνα που τα προγενέστερα μηχανήματα υπονοούσαν αλλά αδυνατούσαν να εκφράσουν. Ήταν το κατεξοχήν όργανο σύνθεσης της κίνησης, όποια κι αν ήταν η φύση αυτής.

Μέχρι το 1900 ο Reynold έκανε πολλές προβολές στο μουσείο Γκρεβέν και μέσα στην διάρκεια αυτή εξέλιξε ολοένα και πιο πολύ τις τεχνικές του. Πρωτοποριακές τεχνικές για την εποχή εκείνη ήταν και ο συνδυασμός σχεδίου και ντεκόρ, η διαδοχική εκτύπωση σε διάφανα φύλλα, τα τρικ κ.τ.λ. Αδιαμφισβήτητα ο Reynold θεωρείται πρωτοπόρος και πατέρας του κινουμένου σχεδίου.

Παράλληλα στην Αμερική το 1897 έκανε την εμφάνισή της η πρώτη μορφή καρτούν που προέρχονταν από τα comic strips που δημοσιεύονταν σε συνέχειες στις

εφημερίδες και είχαν καθαρά γελοιογραφικό χαρακτήρα.

Λίγο αργότερα, το 1907, στη Νέα Υόρκη, ένας τεχνικός εφηύρε το γύρισμα με μανιβέλα έτσι ώστε η κάμερα να μπορεί να κάνει λήψη εικόνα προς εικόνα χωριστά αντί για 16 ή 24 καρέ το δευτερόλεπτο. Με αυτή την τεχνική μπήκε και η βάση του animation. Ο πρώτος που εφάρμοσε την μέθοδο αυτή



Stuart Blackton, "The haunted Hotel"(1907)

ήταν ο πρωτοπόρος Stuart Blackton στο έργο του *The Haunted Hotel* (1907), το οποίο θεωρείται μαζί με το Ηλεκτρικό Ξενοδοχείο του

S. De Chomon, οι πρώτες ταινίες που βασίστηκαν στην τεχνική του stop motion (καρέ προς καρέ). Ανάμεσα στα έτη 1909 και 1920 δημιουργήθηκαν και οι πρώτες μονάδες παραγωγής καρτούν.

Ο πρώτος που μετέφερε στην οθόνη τους πρώτους χαρακτήρες ήταν ο Winsor McCay. Η μεγάλη επιτυχία για τον McCay ήρθε το 1912 με την ταινία «Gertie the Dinosaur», στην οποία χρησιμοποιήθηκαν χιλιάδες σκίτσα του ίδιου και του John Fitzsimmons. Το 1918 ο McCay στην ταινία τού «The Sinking of Lusitania», χρησιμοποίησε για πρώτη φορά ζελατίνες αντί για ριζόχαρτο σε περίπου 25.000



McCay, "The sinking of Lusitania" (1918)

σχέδια. Από τους πρωτοπόρους και ο άμεσα πρόγονος του σύγχρονου animation είναι ο Emile Cohl. Ξεκίνησε την σύντομη αλλά πολύ δημιουργική πορεία του το 1908 στα στούντιο της Gaumont και την ίδια χρονιά κίόλας ξεχώρισε το «Φαντασμαγορία», που αποτελεί το πρώτο φιλμ animation οπου παρατηρείται για πρώτη φορά μια σεκάνς

με σχέδια που κινηματογραφήθηκαν καρέ – καρέ. Ένα από τα πιο σπουδαία έργα

κινηματογραφήσει καρέ στοπ καρέ μια σειρά από σχέδια. Μέχρι και σήμερα τα φιλμ του παραμένουν μοντέρνα και κυριαρχούν σε αυτά η φαντασία, η επινοητικότητα και η έντονη αίσθηση του κωμικού στοιχείου, μένοντας συνδεδεμένα με την εποχή του. Το μεγαλείο του Cohl έγκειται στο γεγονός ότι είναι ο πρώτος που κατανόησε τον πυρήνα και την ουσία του animation. Δυστυχώς όμως, αν και εκτεταμένα σε αριθμό τα φιλμ του, κανένα δεν διασώζεται σήμερα.



Emile Cohl, "Φαντασμαγορία" (1910)

Το παράδειγμα του Cohl βρήκε συνεχιστή στη Γαλλία τον Ο' Gallor του οποίου όμως η παραγωγή ήταν περιορισμένη. Από τα έργα του πιθανότατα το πιο σημαντικό σε ποσότητα και ποιότητα μετά τον Cohl είναι το «Lorac».

Άλλοι δύο εκπρόσωποι της Γαλλίας ήταν ο Benjamin Rabier ο οποίος είχε προτίμηση στις τεχνικές με γρήγορο ρυθμό χρησιμοποιώντας ιδιαίτερα ντεκουπαρισμένα χαρτιά με αρθρωτές μορφές και τέλος ο Albert Mourlain ο οποίος επιβλήθηκε με τη σειρά «Potiron» όπου χρησιμοποίησε την τεχνική των αρθρωτών ντεκουπαρισμένων χαρτιών με μετακινήσεις ή συχνά αντικαταστάσεις. Το 1922-1923 παρουσίασε το φιλμ «Ο Γκιούλιβερ στη χώρα των λιλιπούτειων» που το αποτελούσαν 180.000 εικόνες και συνδύαζε το παίξιμο ζωντανού ηθοποιού με κούκλες.

Σημαντικός εκπρόσωπος της Ρωσίας ήταν ο Ladislav Starewicz, ο οποίος έχει στο ενεργητικό του φιλμ που την εποχή τους ξεσήκωσαν ενθουσιασμό σε κοινό και κριτικούς. Σε όλα υπάρχει η αλληγορία και η παρωδία. Παράλληλα, πέρα από το εκπληκτικό τρισδιάστατο animation στις στάσεις, τη μιμική, τις χειρονομίες και το ύφος, που ήταν όλα τόσο τέλεια όσο και των ζωντανών ηθοποιών, παρουσίασε και ουσιώδες

διαδικασίες καλλιτεχνικής έκφρασης.

Στην Αγγλία ο Walter Booth είναι αυτός που έδωσε σημαντική ώθηση στο κινούμενο σχέδιο και το καθιέρωσε. Ένα από τα αριστουργήματά του είναι το «The U Tube» (1917). Στην Αγγλική Σχολή πρέπει να αναφερθούν επίσης ο Alick Ritchie, ο George Percy, ο Doodley Buxton και ο Anson Dyer.

Εξέχουσα μορφή ανάμεσα στους πρωτοπόρους είναι και ο Αμερικανός Charles Bowers, ο οποίος από το 1916 έως το 1926 συμμετείχε ενεργά στην παραγωγή της γνωστής σειράς «Mutt & Jeff».

Μεμονωμένη περίπτωση στη Σουηδία ήταν ο Victor Berg Dahl ενώ στην Ισπανία από το 1905 κιόλας καθιερώθηκε ο Segundo de Chomon με το αριστούργημα ως animation αντικειμένων «Hotel Electrico» ο οποίος επιβλήθηκε αργότερα ως ένας από τους σημαντικούς σκηνοθέτες, με έργο συγκριτικά περιορισμένο στο οποίο όμως περιέχονται στοιχεία έξοχου animation.



Segundo de Chomon, "El Hotel Electrico" (1905)

Τέλος ο Ιταλός Quirino Christiani, μελετητής του Cohl και του McCay, χρησιμοποίησε cutouts από χαρτόνι. Το 1917 παρουσίασε το «El Apostole» το οποίο αποτελεί και τη μοναδική ταινία μεγάλου μήκους στην ιστορία δίπλα στο φιλμ του Chomon και 20 χρόνια πριν από τη Χιονάτη του Disney. Η ταινία χρησιμοποιούσε 58.000 σχέδια σε cut outs δυστυχώς όμως καταστράφηκε ολοκληρωτικά σε πυρκαγιά.

Γενικά η τεχνική ολοένα και εξελισσόταν με στόχο την οικονομία χρόνου και την μεγαλύτερη ευχέρεια στην αναπαραγωγή της κίνησης στις διάφορες φάσεις της τα οποία και αποτελούν τα σημαντικότερα επιτεύγματα.

2.3 ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ANIMATION

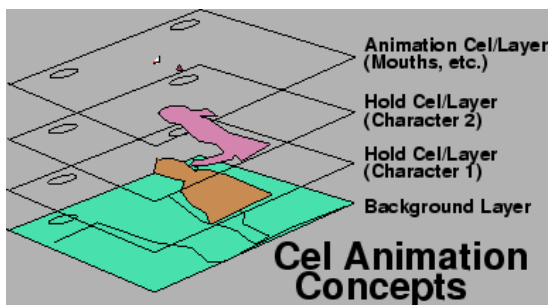
Το Animation χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες, οι οποίες προκύπτουν από την τεχνική και χαρακτηρίζονται ως παραδοσιακό animation, stop motion animation και animation μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή – (Computer generated imagery). Βέβαια συχνά οι διάφορες τεχνικές animation μπορούν να συνδυάζονται μεταξύ τους ή ακόμα και να συνδυάζονται με κανονικό γύρισμα όπως για παράδειγμα στην ταινία «Ποιος παγίδεψε τον Roger Rabbit» (1988).



Robert Zemeckis, "Who framed Roger Rabbit" (1988)

2.3.1 ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ANIMATION

Το παραδοσιακό animation είναι το πιο ευρέως διαδεδομένο είδος στην ιστορία του. Με τον όρο παραδοσιακό ή κλασσικό animation όπως επίσης ονομάζεται, αναφερόμαστε σε ζωγραφισμένες εικόνες πάνω σε χαρτί ή άλλα μέσα, οι οποίες συμπεριλαμβάνουν και το background. Για να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση της κίνησης κάθε ζωγραφιά διαφέρει ελάχιστα από την προηγούμενη της.

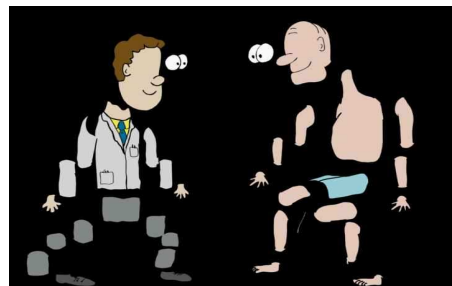


Cel ή Direct on film animation

κομμάτια διαφανειών (φιλμ). Μετά κάθε κομμάτι από το φιλμ, ένα κάθε φορά, τοποθετούνταν πάνω σε ένα ζωγραφισμένο background και κατόπιν φωτογραφίζονταν διαδοχικά. Λόγω της ευκολίας αυτής και της εξοικονόμησης χρόνου αφού το background δεν χρειαζόταν να αναπαράγεται ξανά και ξανά αφού ζωγραφιζόταν μόνο μια φορά, η τεχνική αυτή άρχισε να χρησιμοποιείται και από άλλα στούντιο animation. Σήμερα το παραδοσιακό animation δημιουργείται κυρίως μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή με την βοήθεια της ψηφιακής πέννας.

Άλλη μια πιο εξειδικευμένη μορφή παραδοσιακού animation είναι το cut-out animation στο οποίο οι φιγούρες είναι κατασκευασμένες από χαρτί με αρθρωτά μέλη.

Αργότερα με την εφεύρεση του cel animation, το 1914 από τον Earl Hurd κατά την διάρκεια που εργαζόταν στο John Bray Studio, το animation εξελίχθηκε ακόμα περισσότερο. Το cel animation ή direct-on-film animation είναι η τεχνική κατά την οποία οι ζωγραφιές χαράζονταν κατευθείαν πάνω σε κενά



Cut out animation

2.3.2 STOP MOTION ANIMATION

Το stop motion animation (frame by frame) ξεκίνησε με την μορφή που το ξέρουμε σήμερα στις αρχές του 1900, ωστόσο οι ρίζες του είναι στα αρχαία χρόνια και ήταν ο πρώτος πειραματισμός του ανθρώπου για την κατασκευή μιας μορφής animation. Τα πρώτα φιλμ που χρησιμοποίησαν το stop motion animation έγιναν για να δημιουργήσουν την αίσθηση των special effects, εμφανίζοντας ή εξαφανίζοντας αντικείμενα ή δίνοντας την ψευδαίσθηση στον θεατή ότι τα αντικείμενα κινούνται μόνα τους. Ο όρος stop motion animation χρησιμοποιείται γενικά για να περιγράψει έργα παραστατικής κινηματογραφίας όπου κινώντας αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και φωτογραφίζοντας την κίνηση σε ξεχωριστά καρέ δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Υπάρχουν πολλές μορφές αυτής της κατηγορίας όπως το object animation (η πιο πρώιμη μορφή του stop motion), το direct manipulation, το clay animation και το model ή puppet animation, και το pixilation. Όλες αυτές οι μορφές περιέχουν την κίνηση των αντικειμένων καρέ καρέ. Τα αντικείμενα δηλαδή μετακινούνται βήμα βήμα καταγράφονται και αυτό επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση. Παρακάτω θα αναλυθούν οι βασικές αρχές κάθε τεχνικής.

Το Object animation, αναγνωρίζεται σαν την παλαιότερη μορφή του stop motion, και αναφέρεται ότι χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά μερικά χρόνια πριν τον 20^ο αιώνα. Το 1898 οι Albert E. Smith and J. Stuart Blackton δημιούργησαν την ταινία "The Humpty Dumpty Circus", αναπαριστώντας παιχνίδια να κινούνται γύρω γύρω. Δυστυχώς το φιλμ δεν διασώζεται και δεν μπορεί κάποιος σήμερα να το βρει. Το 1902 ο Edwin Porter (σκηνοθέτης), μαζί με τον Thomas A. Edison πρόβαλαν την ταινία «Fun In A Bakery Shop», η οποία είναι και η πρώτη διασωθείσα ταινία stop motion-object animation. Η ταινία συνδυάζει το πραγματικό γύρισμα μαζί με την τεχνική του object animation..

Το direct manipulation είναι η τεχνική που εμπλέκει τον άμεσο χειρισμό, ή την ζωγραφική ή και το σβήσιμο της ζωγραφιάς ή του σκίτσου, κατευθείαν πάνω στο χαρτί ή την ζελατίνα κ.τ.λ. χωρίς να χρειάζεται να αντικατασταθεί με μετέπειτα εικόνα. Το «Humorous Phases of Funny Faces» του 1906 είναι ένα πρώτο παράδειγμα της τεχνικής αυτής.

Το clay animation είναι άλλη μία πρώιμη μορφή του stop motion animation, που αναπτύχθηκε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα είναι το «The sculptor's Welsh Roberit Dream» το 1908, το οποίο αποτελεί βέβαια ένα φιλμ από

τα χιλιάδες που παράχθηκαν στο στούντιο του Thomas A. Edison από το τέλος του 1800 έως και τις αρχές του 1900. Στην εφαρμογή της χρησιμοποιεί αντικείμενα τα οποία κινούνται, φωτογραφίζονται, μετακινούνται ξανά, φωτογραφίζονται και η διαδικασία αυτή συνεχίζεται ένα καρέ κάθε φορά ωστόσο να ολοκληρωθεί η κίνηση.

Στο puppet ή model animation χρησιμοποιούνται κούκλες και πρόκειται για τρισδιάστατο animation. Οι κούκλες παίζονται με το χέρι κρεμασμένες από πάνω με σπάγκους. Στην τεχνική αυτή, όπως και στο pixilation animation που αναλυθεί παρακάτω, μπορούμε να αξιοποιήσουμε εκφραστικά όλες τις δυνατότητες που παρέχει η κάμερα όπως και στην περίπτωση του κανονικού κινηματογράφου. Στην περίπτωση του animation με κούκλες εκτός από αυτές κατασκευάζεται από κλίμακα και όλο το υπόλοιπο σκηνικό.

Η τεχνική του pixilation animation βασίζεται στο ότι συμμετέχει κανονικός ηθοποιός, ο οποίος κινείται και κινηματογραφείται καρέ καρέ, δίνοντας την αίσθηση της σπασμωδικότητας και της εκκεντρικότητας. Ο ηθοποιός κινείται στο επιλεγμένο φόντο και μπορούν να γίνουν διπλές λήψεις, να χρησιμοποιηθεί blue screen, να γίνουν μαρκαρίσματα, slow ή fast motion κ.τ.λ. Υπάρχουν άπειρες δυνατότητες στην τεχνική αυτή και είναι εφικτό να χρησιμοποιηθούν και άλλες τεχνικές στο ίδιο κάδρο (καρέ).

Το Same as usual, βασίζεται στην τελευταία τεχνική. Είναι δηλαδή μια προσπάθεια κατασκευής μιας ταινίας μικρού μήκους με την τεχνική του pixilation animation, μέσα από την οποία έχει δωθεί ακριβώς αυτή η σπασμωδικότητα της κίνησης. Παράλληλα έχει γίνει διπλή λήψη και έχει καθώς και εφαρμογή άλλων τεχνικών οι οποίες θα αναλυθούν στο κεφάλαιο της μεταπαραγωγής.

2.3.3 COMPUTER GENERATED IMAGERY

Οι συνεχείς εξελίξεις στο χώρο animation δημιούργησαν την ανάγκη για την ανακάλυψη και υιοθέτηση νέων τεχνολογιών, που σταδιακά επικρατούν σε ένα πολύ μεγάλο μέρος της παραγωγής. Στην πράξη έδωσαν την δυνατότητα απλοποίησης μιας σειράς από χρονοβόρες και επίπονες διαδικασίες που απαιτούνταν στο παραδοσιακό animation. Ο δημιουργός έχει τον απόλυτο έλεγχο όλης της διαδικασίας και του τελικού αποτελέσματος.

Κοντά στο παραδοσιακό animation βρίσκεται το δισδιάστατο (2D) Animation, ενώ πολύ κοντά στην τεχνική του puppet animation βρίσκεται το τρισδιάστατο (3D) Animation σε ότι αφορά τη διάπλαση των χαρακτήρων, τον έλεγχο της κίνησης στον χώρο, την κίνηση της κάμερας, την επιλογή του φωτισμού και το στήσιμο του σκηνικού.

Βέβαια στον χώρο αυτό του computer animation οι εξελίξεις είναι συνεχόμενες και οι δυνατότητες που μπορεί να έχει κάποιος απλά και μόνο μέσω ενός υπολογιστή είναι τεράστιες και σίγουρα δίνει την δυνατότητα της δημιουργίας ενός τέτοιου φιλμ που να μην έχει τίποτα να ζηλέψει από τον παραδοσιακό κινηματογράφο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

3.1 ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ «SAME AS USUAL»

Στην διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας κάθε είδους, το πρώτο και σημαντικό στάδιο είναι η προπαραγωγή. Στο πρώτο αυτό στάδιο εντάσσεται ο σωστός σχεδιασμός και επομένως η καλή οργάνωση κάθε βήματος που θα συντελέσει στην ολοκλήρωση της ταινίας. Η προπαραγωγή συνεπώς περιλαμβάνει τα έξι πρώτα βασικά βήματα που είναι η συγγραφή του σεναρίου, όπως αναλύθηκε και παραπάνω, ο προϋπολογισμός της ταινίας, το χρονοδιάγραμμα, η εύρεση των ηθοποιών και το μοίρασμα των ρόλων, η σχεδίαση της παραγωγής, δηλαδή η εύρεση τοποθεσιών, τα κουστούμια, τα σκηνικά και η διακόσμηση και τέλος η εικονογράφηση του σεναρίου ή αλλιώς το storyboard.

Το σενάριο της παρούσας ταινίας ήταν η αφετηρία στην διαδικασία δημιουργίας του φιλμ. Ξεκίνησε από την συγγραφή της ιστορίας και στην συνέχεια έγινε ο κερματισμός του σεναρίου. Ο το σενάριο χωρίστηκε σε σκηνές. Σε κάθε σκηνή επισημάνθηκαν οι ηθοποιοί, ο εξοπλισμός, οι τοποθεσίες, αν θα είναι σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο, η ώρα της ημέρας και γενικότερα κάθε στοιχείο το οποίο ήταν απαραίτητο. Βάση αυτού υπολογίστηκε το χρονοδιάγραμμα και το κόστος.

Ο προϋπολογισμός, δηλαδή το κόστος της παραγωγής στην ταινία, ήταν όλα τα έξοδα που έγιναν ώστε να υλοποιηθεί. Έτσι λοιπόν ο κερματισμός του σεναρίου σε σκηνές, όπως περιγράφηκε στην προηγούμενη παράγραφο, φάνηκε πολύ σημαντικός και συντέλεσε σημαντικά στον υπολογισμό των αναγκών που παρουσιάστηκαν στην διαδικασία της παραγωγής.

Το χρονοδιάγραμμα ήταν εξίσου βασικό με τον προϋπολογισμό στον σχεδιασμό της παρούσας παραγωγής. Έγινε σε εξάρτηση με διάφορους παράγοντες όπως την διαθεσιμότητα των χώρων που θα γινόταν το γύρισμα, την ευελιξία των ηθοποιών, την χρονική στιγμή που απαιτούνταν να γίνει το γύρισμα βάση του σεναρίου κ.ο.κ. Συμπεραίνουμε λοιπόν σύμφωνα με τα παραπάνω, ότι έπρεπε να υπάρχουν και εναλλακτικές λύσεις, οπότε σε περίπτωση αδυναμίας υλοποίησης του Αρχικού προγράμματος να μπει σε εγναρμογή κάποιο από τα εναλλακτικά.

Η εύρεση των ηθοποιών καθώς και το μοίρασμα των ρόλων ήταν μια διαδικασία σχετικά δύσκολη, κυρίως γιατί δεν απευθυνόταν σε επαγγελματίες, αλλά και γιατί θα έπρεπε να συμπνέουν με την πρόθεση του σεναρίου και την αισθητική που

αποτυπώνεται μέσα από την ιστορία.

Η σχεδίαση της παραγωγής, όπως γίνεται πάντα, στηρίχτηκε στο όραμα του σκηνοθέτη, για το ύφος, την ατμόσφαιρα, το χρώμα, το στυλ και τις υφές. Στο σημείο αυτό, μπήκε και η εύρεση των τοποθεσιών (ρεπεράζ), η σκηνογραφία, η διακόσμηση, τα κουστούμια, ακόμα και το μακιγιάζ. Όλα αυτά μελετήθηκαν και αποφασίστηκαν προσεκτικά, ώστε το τελικό αποτέλεσμα να συμβαδίζει με όσα προηγουμένως είχαν σχεδιαστεί.

Τελευταίο στάδιο της προπαραγωγής ήταν η εικονογράφιση του σεναρίου. Η εικονογράφιση στην ουσία είναι μια ακολουθία από σχέδια που αναπαριστούν κάθε σκηνή έτσι όπως έχει ερμηνευτεί από τον σκηνοθέτη. Τα σχέδια βοήθησαν πολύ στην διαδικασία της παραγωγής, εκτός από τον καταμερισμό του χρονοδιαγράμματος, ακόμα και στην προετοιμασία του φωτισμού, τις γωνίες της κάμερας, την κίνηση και το περιβάλλον.

3.2 ΙΣΤΟΡΙΑ

Είναι ένα συνηθισμένο πρωί καθημερινής και ο Χρήστος κοιμάται ακόμα στο σκοτεινό υπνοδωμάτιο. Οι λεπποδείκτες στο ξυπνητήρι και όταν φτάνει ακριβώς 7 αρχίζει και χτυπάει. Ο Χρήστος ανοίγει τα μάτια του και με αργές και βαριεστημένες κινήσεις σηκώνεται από το κρεβάτι και κατευθύνεται προς το μπάνιο. Καθώς περνάει από τον διάδρομο, κοντοστέκεται και κοιτάζει ένα κάδρο. Στο κάδρο είναι ο Χρήστος, η Κέλυ, η Αργυρώ και ο Νίκος, η παρέα του Χρήστου. Είναι στην παραλία τρέχουν και παίζουν. Μετά βρίσκονται στην παιδική χαρά, πάνω σε μία γέφυρα. Στον ίδιο χώρο λίγο πιο κάτω ο Νίκος ανεβοκατεβαίνει πάνω στην σκάλα του μονόζυγου. Την ίδια ώρα ο Χρήστος έχει φτάσει στο μπάνιο και πλένεται. Μπροστά από τον καθρέφτη του μπάνιου περνάνε πάλι οι φωτογραφίες με την παρέα του Χρήστου, που αυτή την φορά είναι πάνω σε μία δοκό ισορροπίας και περπατάνε. Ο Χρήστος ανοίγει το ντουλαπάκι του μπάνιου. Την ίδια ώρα η Αργυρώ είναι στην παιδική χαρά και κάνει κούνια. Στην συνέχεια η Κέλυ κάνει μονόζυγο. Ο Χρήστος βρίσκει μια φωτογραφία πάνω στο καλοριφέρ του μπάνιου, την παίρνει, την κοιτάει και κατευθύνεται προς το σαλόνι. Εκεί την ακουμπάει πάνω στα πλήκτρα του πιάνου και φεύγει. Την ώρα που ο Χρήστος φεύγει, η Κέλυ και η Αργυρώ κάνουν τραμπάλα. Η Αργυρώ εναλλάσσεται με τον Χρήστο. Καθώς οι φωτογραφίες ταξιδεύουν πάνω στο πιάνο, στη συνέχεια πηδάνε σε μία αγελάδα και κινούνται μαζί προς το έπιπλο της τηλεόρασης. Εκεί η Κέλυ εναλλάσσεται στην φωτογραφία με τον Νίκο και καθώς οι φωτογραφίες συνεχίζουν να κινούνται μπαίνουν στην οθόνη της τηλεόρασης. Στη συνέχεια ο Νίκος περπατάει σε χωμάτινο δρόμο ψάχνοντας για την Αργυρώ και την Κέλυ. Η Αργυρώ εμφανίζεται πίσω από έναν φοίνικα και ξανακρύβεται από τον Νίκο. Ο Νίκος συνεχίζει και ψάχνει. Μετά εμφανίζεται πίσω από έναν άλλο φοίνικα η Κέλυ και ξανακρύβεται και αυτή. Την ίδια ώρα ο Χρήστος παίρνει ένα βιβλίο από την βιβλιοθήκη, κάθεται στον καναπέ και το ξεφυλλίζει. Το ακουμπάει δίπλα του και φεύγει. Μέσα από το βιβλίο βγαίνει μία φωτογραφία στην οποία ο Νίκος με την Αργυρώ και την Κέλυ περπατάνε σε έναν παραλιακό δρόμο και μετά από λίγο μπαίνουν στο αυτοκίνητο. Μετά από μία μικρή διαδρομή, το αυτοκίνητο χαλάει και σταματάει. Ο Νίκος κατεβαίνει πρώτος και ανοίγει την μηχανή προσπαθώντας να το φτιάξει. Η Αργυρώ και η Κέλυ κατεβαίνουν και αυτές από το αυτοκίνητο και πηγαίνουν προς το μέρος του Νίκου. Η Αργυρώ μένει μαζί του και η Κέλυ λίγο πιο μακριά απλώνει τα χέρια της προς τον ουρανό και ζητάει τον Χρήστο. Ο Χρήστος ξαφνικά από το σπίτι του εμφανίζεται μέσα στην φωτογραφία και όλοι μαζί φεύγουν με τα πόδια αφήνοντας το αυτοκίνητο.

3.3 ΣΕΝΑΡΙΟ

Για να γράψουμε ένα σενάριο χρειαζόμαστε πρώτα από όλα μια ιδέα. Την ιδέα μπορούμε να την αντλήσουμε από ένα οποιοδήποτε περιβάλλον, οικογενειακό, φιλικό, εργασιακό, από ένα βιβλίο, από ένα δημοσίευμα ή ακόμα και από ένα τυχαίο περιστατικό που συνέβη σε εμάς ή ακούσαμε. Με λίγα λόγια η ιδέα μπορεί να προέλθει από οποιοδήποτε ερέθισμα. Ο κάθε ένας σύμφωνα με τον χαρακτήρα και τα βιώματά του μπορεί να αντιληφθεί αυτό το ερέθισμα με πολύ διαφορετικό τρόπο από κάποιον άλλον, και να εκφράσει μια μοναδική άποψη η οποία θα αποτελέσει και την βάση για να δομηθεί και να εξελιχθεί η ιστορία. Η ίδια η προέλευση της λέξης σενάριο από το Ιταλικό *scenariio* - σκηνάριο, *scena* – σκηνή, μαρτυρά ακριβώς την έννοια του. Ήταν σημειώσεις που κρατούσαν για το ανέβασμα των σκηνών στο θέατρο κατά την Βυζαντινή περίοδο. Στα έργα θρησκευτικού χαρακτήρα δεν επιτρεπόταν οποιαδήποτε παρέκκλιση κατά την παράσταση για να μην αλλοιωθεί ο δογματικός χαρακτήρας και τα μηνύματα που περιείχαν. Το σκηνάριο ήταν ο οδηγός για το έργο που ανέβαζαν.

Και σήμερα ο ρόλος ύπαρξης του σεναρίου δεν απέχει πολύ από την εποχή εκείνη. Έχει όμως σίγουρα εμπλουτιστεί σύμφωνα με τις ανάγκες της εποχής. Δεν υπάρχει δηλαδή για να καθοδηγεί μόνο τον χαρακτήρα, αλλά και να βοηθάει σε μία σειρά από προηγούμενες απαραίτητες όπως θα αναλυθούν σταδιακά και θα αποτελέσουν όλα τα στάδια μιας παραγωγής. Το σενάριο ακολουθεί στη συγγραφή του κάποιους ορισμένους κανόνες και χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη. Τον πρόλογο, το επεισόδιο και την λύση. Στον πρόλογο γίνεται η παρουσίαση των βασικών χαρακτήρων που θα δούμε παρακάτω, στο επεισόδιο εξελίσσονται οι ιστορίες και οι προβληματισμοί των χαρακτήρων και τέλος στην λύση παρουσιάζεται η κατάληξη των προβληματισμών των χαρακτήρων. Με την σειρά του κάθε μέρος από αυτά έχει την δική του αρχή, μέση και τέλος, έτσι ώστε να προετοιμαστεί η ιστορία, να εξελιχθεί και να την διαδεχτεί η επόμενη.

3.3.1 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ένα σενάριο μπορεί να χαρακτηριστεί και να διαχωριστεί σε κατηγορίες ανάλογα με το θέμα που πραγματεύεται. Έτσι λοιπόν υπάρχουν τρεις βασικές κατηγορίες, ανεξάρτητα από το είδος που υπηρετούν, δηλαδή αν είναι δράμα, κωμωδία, θρίλερ, περιπέτεια κ.ο.κ.

Οι κατηγορίες αυτές είναι το σενάριο θέματος, το σενάριο χαρακτήρων και το σενάριο κατάστασης.

Το σενάριο θέματος μπορεί να πραγματεύεται θέματα τα οποία απασχολούν και ταλανίζουν τον άνθρωπο στο πέρασμα των χρόνων, όπως ο πόλεμος, ο φόβος, η προδοσία, το μίσος, η αγάπη, η οικογένεια και άλλα.

Τα σενάρια χαρακτήρων περιγράφουν κάποιο συγκεκριμένο είδος ανθρώπου, αναφερόμενα στα πράγματα εκείνα που τον χαρακτηρίζουν και συγκροτούν την εικόνα που τελικά εμφανίζει προς τα έξω. Η εξωτερική εικόνα πηγάζει από τις εσωτερικές καταστάσεις που ζει ο άνθρωπος και δεν είναι πάντα συνυφασμένη με τον πραγματικό χαρακτήρα του. Εξαρτάται επίσης και από τις εξωτερικές επιροές και συγκρούσεις που μπορούν να τον διαμορφώσουν ανάλογα. Έτσι λοιπόν ένα σενάριο αυτής της κατηγορίας πραγματεύεται τα προβλήματα, τις συγκρούσεις και τις καταστάσεις που διαμορφώνουν τον χαρακτήρα του πρωταγωνιστή.

Τέλος στα σενάρια κατάστασης το κυρίαρχο θέμα είναι μια εξωτερική κατάσταση όπως για παράδειγμα μια καταστροφή, ένα ναυάγιο, μια πυρκαγιά κ.ο.κ. Σε αυτά γίνεται στην ουσία μια απλή καταγραφή των γεγονότων, μέσα από την οποία πλάθονται και παρουσιάζονται οι χαρακτήρες.

Το Same as usual, ανήκει στην τρίτη κατηγορία. Είναι δηλαδή, ένα σενάριο κατάστασης. Η κατάσταση είναι η καθημερινότητα του πρωταγωνιστή και η προσπάθειά του να απεγκλωβιστεί από αυτήν. Περιγράφει την βαρετή και ανιαρή ζωή του, που τον θέλει να περιορίζεται στην εναλλαγή δύο περιβάλλοντων, αυτό του σπιτιού και αυτό της δουλειάς του. Μέσα από την ταινία γίνεται μια προσπάθεια να γίνει κατανοητή αυτή η κατάσταση, κυρίως με την παρεμβολή των σκέψεων του πρωταγωνιστή που περιγράφουν το επιθυμητό και όχι το πραγματικό.

3.3.2 ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Κάθε σενάριο, ανεξάρτητα από την κατηγορία που μπορεί να ανήκει, εμπεριέχει κάποια βασικά στοιχεία, τα οποία το κάνουν ολοκληρωμένο και άρτιο. Αυτά τα στοιχεία περιγράφονται ως κλιμάκωση, συνοχή, κίνητρο, συγκρούσεις, ρυθμός, διάλογος, περιβάλλον και ύφος.

Η κλιμάκωση είναι η πορεία προς την λύση της ιστορίας, μέσα από την διαδοχή των προβλημάτων και των καταστάσεων που περιγράφονται και οδηγούν στην τελική κορύφωση. Το στοιχείο της κλιμάκωσης εντάσσει τον θεατή και τον κάνει μέρος της ταινίας. Του παρακινεί το ενδιαφέρον και την περιέργια για αυτά που εκτιλύσσονται, κάνοντάς τον να αναμένει το τέλος.

Η συνοχή περιγράφει την συνέπεια ενός έργου και χαρακτηρίζει κάθε στοιχείο αυτού, όπως τον χαρακτήρα, την πλοκή, την ιδέα, την ιστορία και τον διάλογο.

Το στοιχείο του κινήτρου, έγκειται στο ότι όλες οι ενέργειες των ηρώων θα πρέπει να αποτελούν την ανάγκη και να μην είναι αυθαίρετες. Είναι απαραίτητο να εξηγούνται και τα κάνουν κατανοητά τα αίτια. Έτσι η ιστορία θα μπορέσει να αποκτήσει υπόσταση.

Οι συγκρούσεις αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο της ιστορίας, διότι χωρίς αυτές δεν υπάρχει ιστορία. Οι συγκρούσεις είναι αυτές που δημιουργούν τα γεγονότα και μπορούν να είναι εσωτερικές, δηλαδή να προκαλούνται από το συναίσθημα και την συνείδηση του ήρωα ή εξωτερικές, που σημαίνει ότι θα έχουν προκληθεί από την σύγκρουση του ήρωα με άλλους για μια συγκεκριμένη κατάσταση.

Η έννοια του ρυθμού, βρίσκει εφαρμογή στην διάρκεια μιας σκηνής ή ενός διαλόγου, πράγματα τα οποία θα πρέπει να έχουν την απαραίτητη ισορροπία, ώστε να μην είναι ούτε ελλειπή αλλά και ούτε υπερβολικά.

Ο διάλογος σε ένα έργο, έχει να κάνει με τις καταστάσεις, τα βιώματα, την κοινωνική θέση και την κατάσταση του κάθε ήρωα, όπως επίσης και με τις ανάγκες του.

Το περιβάλλον, χώρος, θα πρέπει να γνωρίζουμε πώς λειτουργεί και πώς εφαρμόζεται πάνω στα βιώματα των ηρώων, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι πειστικό και εναρμονισμένο με την ιστορία.

Τελευταίο αλλά εξίσου πολύ σημαντικό στοιχείο ενός σεναρίου, είναι το ύφος. Κάθε έργο έχει το δικό του ύφος και μέσω αυτού μπορούμε να εξασφαλίσουμε την συνέπεια στο έργο μας για όλα αυτά που εκτιλύσσονται κατά την διάρκειά του. Είναι σημαντικό το ύφος να εναρμονίζεται με τα στοιχεία του σεναρίου και να γίνεται αντιληπτό από τον θεατή.

3.3.4 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ SAME AS USUAL

Σκηνή 1^η: εσωτερικός χώρος, υπνοδωμάτιο, καθημερινή, πολύ νωρίς το πρωί, πρωταγωνιστής (Χρήστος)

Είναι πολύ νωρίς ένα πρωί καθημερινής. Το σπίτι του πρωταγωνιστή (Χρήστος) είναι ήσυχο. Ο Χρήστος κοιμάται ακόμα. Από τον διάδρομο φαίνεται η πόρτα του υπνοδωματίου. Η πόρτα ανοίγει και είναι σκοτάδι. Σιγά σιγά ανοίγει το φως και φαίνεται ο Χρήστος στο κρεβάτι μόνος του. Το ξυπνητήρι χτυπάει. Ο Χρήστος ξυπνάει. Τεντώνεται στο κρεβάτι και σηκώνεται βαριεστημένα. Βγαίνει από το δωμάτιο και κατευθύνεται προς τον διάδρομο. Εκεί στέκεται για λίγο και χαμογελάει λυπημένα μπροστά από ένα κάδρο.

Σκηνή 2^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, διάδρομος έξω από μπάνιο, μπάνιο, κάδρο, φωτογραφίες

Μέσα στο κάδρο υπάρχει μια φωτογραφία του Χρήστου και των τριών φίλων του (Νίκος, Κέλυ, Αργυρώ). Η φωτογραφία αρχίζει να κινείται αρχικά μέσα στο κάδρο και εν συνεχεία έξω από αυτό με κίνηση προς το μπάνιο.

<Φωτογραφίες: καλοκαιρινή ημέρα στην παραλία. Οι τέσσερις φίλοι παίζουν. Συνεχίζουν φωτογραφίες από καλοκαιρινή ημέρα σε παιδική χαρά με τους τέσσερις φίλους. Όταν οι φωτογραφίες έχουν μπει στο μπάνιο, φαίνεται μόνος του ο φίλος του Χρήστου (Νίκος) στην παιδική χαρά, να ανεβαίνει πάνω σε ένα μονοζυγο >

Σκηνή 3^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, μπάνιο, διάδρομος, σαλόνι, πιάνο, Χρήστος, φωτογραφίες

Ο Χρήστος είναι στον μπάνιο μπροστά από τον καθρέφτη και πλένει τα δόντια του. Όταν σκύβει προς την βρύση, εμφανίζονται πάλι οι φωτογραφίες να κινούνται μπροστά από τον καθρέφτη με πορεία προς το ντουλάπι.

<Φωτογραφίες: Καλοκαιρινή ημέρα στην παιδική χαρά πάνω σε δοκό ισορροπίας.>

Ο Χρήστος ανοίγει το ντουλάπι και από μέσα πετιούνται άλλες φωτογραφίες που δείχνουν την 2^η φίλη του Χρήστου (Αργυρώ).

<Φωτογραφίες: Η Αργυρώ καλοκαιρινή ημέρα στην παιδική χαρά, κάνει κούνια. Η 1^η

φίλη του Χρήστου (Κέλυ), πηγαίνει προς το μονόζυγο και ανεβαίνει, κουνιέται και πέφτει>

Ο Χρήστος βλέπει την τελευταία φωτογραφία πάνω στο καλοριφέρ του μπάνιου. Απορεί που είναι εκεί. Την παίρνει και βγαίνει από το μπάνιο, κατευθυνόμενος προς το σαλόνι. Ακουμπάει την φωτογραφία πάνω στο πιάνο.

<Η φωτογραφία που ακουμπάει πάνω στο πιάνο, δεν είναι η ίδια με αυτή που πήρε από το μπάνιο. Δείχνει μια τραμπάλα.>

Σκηνή 4^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, σαλόνι, πιάνο, βιβλιοθήκη, διακοσμητική αγελάδα, τηλεόραση, Χρήστος, φωτογραφίες

Η φωτογραφία που έχει αφήσει ο Χρήστος πάνω στο πιάνο αρχίζει να κινείται κατά μήκος των πλήκτρων του πιάνου. Στο τέλος του κλαβιέ η φωτογραφία πηγαίνει πάνω στην διακοσμητική αγελάδα και αναλάσεται παράλληλα με την κίνηση της αγελάδας. Όταν φτάνει η αγελάδα στη τηλεόραση, οι φωτογραφίες συνεχίζουν την εναλλαγή τους μέσα στην οθόνη.

<Φωτογραφίες: Ο Χρήστος, η Κέλυ, η Αργυρώ και ο Νίκος εναλλάσσονται πάνω στη τραμπάλα.>

Σκηνή 5^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, σαλόνι, βιβλιοθήκη, Χρήστος, φωτογραφίες

Η τελευταία φωτογραφία μέσα στη οθόνη της τηλεόρασης που εμφανίζεται στην προηγούμενη σκηνή, εμφανίζεται και πάνω στο πρώτο ράφι της βιβλιοθήκης που βρίσκεται δίπλα. Φωτογραφίες εναλλάσσονται πάνω στα τρία ράφια της βιβλιοθήκης.

<Φωτογραφίες: Ο Νίκος περπατάει μόνος του ψάχνοντας για τους υπόλοιπους. Στο επόμενο ράφι είναι η Κέλυ πίσω από ένα δέντρο και κρύβεται. Επιστροφή πάλι το προηγούμενο ράφι. Ο Νίκος συνεχίζει να ψάχει. Στο τρίτο ράφι είναι η φωτογραφία της Αργυρούς που κρύβεται πίσω από ένα δέντρο>.

Ο Χρήστος πηγαίνει στην βιβλιοθήκη και παίρνει ένα βιβλίο. Κατευθύνεται προς τον καναπέ και κάθεται. Ξεφυλλίζει το βιβλίο. Το αφήνει δίπλα του και φεύγει.

Σκηνή 6^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, σαλόνι, καναπές, βιβλίο, φωτογραφίες

Μέσα από το βιβλίο που έχει αφήσει ο Χρήστος στον καναπέ αρχίζουν και βγαίνουν

φωτογραφίες. Κατευθύνονται προς τον τοίχο.

<Φωτογραφίες: Συννεφιασμένη ημέρα έξω. Ο Νίκος, η Αργυρώ και η Κέλυ μέσα σε ένα αυτοκίνητο. Το αυτοκίνητο χαλάει. Βγαίνουν έξω και προσπαθούν να το φτιάξουν. Ο Νίκος είναι εκνευρισμένος. Η Αργυρώ προσπαθεί να τον βοηθήσει. Η Κέλυ κοιτάζοντας προς τα πάνω «φωνάζει» τον Χρήστο. Ο Χρήστος «πέφτει» μέσα στην φωτογραφία και συνεχίζουν και οι τέσσερις χαρούμενοι μαζί με τα πόδια αφήνοντας πίσω το αυτοκίνητο>.

Σκηνή 7^η: εσωτερικός χώρος, πρωί, σαλόνι, τζάκι, γραφείο, φωτογραφίες, Χρήστος

Ο Χρήστος παίρνει την φωτογραφία πάνω από το τζάκι και προχωράει προς το γραφείο. Παίρνει το κάδρο και την τοποθετεί μέσα σε αυτό.

3.3.5 ΔΙΑΛΟΓΟΙ

Στην ταινία, όπως προκύπτει και από το σενάριο, δεν υπάρχουν διάλογοι. Υπάρχουν όμως σίχοι, οι οποίοι γράφτηκαν ειδικά για την περίπτωση αυτή, και οι περιγράφουν τις ενέργειες και τις επιθυμίες του πρωταγωνιστή.

Οι σίχοι κάλλιστα μπορούν να παίξουν τον ρόλο των διαλόγων σε μια άλλη μορφή και για τον λόγο αυτό παρατίθενται παρακάτω.

I wake up in the morning
It's only five o'clock
I'll go to the office
And back to home
I can't take it any more
On and on and on

Questions running through my head
Go away don't face my pain
I'm not the man I used to be
I'll take it back to let me free

Well I Wonder why
If my life is right
The feelings are missed
I'm not feeling alive

And another day
Has passed behind
My boring life is killing me out

Go out
Hanging around
Seize the day
The sunny day
Go back to the light

Be again a child

Questions running through my head

Go away don't face my pain

I'm not the man I used to be

I'll take it back to let me free

Well I Wonder why

If my life is right

The feelings are missed

I'm not feeling alive

And another day

Has passed behind

My boring life is killing me out

Same as usual

The same as usual

Same as usual

The same as usual

3.4 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από την κατάσταση της καθημερινότητας ενός ανθρώπου. Σε αυτήν συμμετέχει ενεργά ο πρωταγωνιστής ο οποίος δίνει και το στίγμα του νοήματος του σεναρίου. Παράλληλα όμως με τον πρωταγωνιστή, και κυρίως για να τονιστούν οι επιθυμίες του, συμμετέχουν άλλοι τρεις χαρακτήρες, οι οποίοι παίρνουν τον ρόλο των σκέψεων, επιθυμιών και απωθημένων του πρωταγωνιστή.

Όλοι μαζί αποτελούν μια παρέα τεσσάρων φίλων, περίπου στην ηλικία των τριάντα, που παρά τις καθημερινές ασχολίες στην δουλειά τους και τα καθημερινά προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίζει ο κάθε ένας από αυτούς, απολαμβάνουν τις στιγμές που βρίσκονται μαζί και επιθυμούν να τις περνάνε ακριβώς όπως έκαναν όταν ήταν πιο νέοι. Παίζοντας δηλαδή ανέμελα σε μέρη όπως οι παιδικές χαρές και τα πάρκα, κάτι που ίσως δεν συνηθίζουν πολλοί σε αυτή την ηλικία. Και οι τέσσερις προσπαθούν να κρατήσουν αναλλοίωτη την αθωότητα των παιδικών τους χρόνων και παρά τους γρήγορους ρυθμούς της καθημερινότητας και τις ευθύνες που πλέον έχουν, να δατηρούν τα απλά εκείνα πράγματα που τους κάνουν να ξεχνούν ότι μεγάλωσαν.

3.4.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο Χρήστος, ο πρωταγωνιστής της ιστορίας, είναι γύρω στα εικοσιεννιά, μένει μόνος του και είναι ζευγάρι με την Κέλυ. Δουλεύει σε μία εταιρεία και τις υπόλοιπες ώρες της ημέρας προτιμάει να τις περνάει με τους φίλους του, ακόμα κι αν αυτό μοιάζει ανεύφικτο. Η ζωή του Χρήστου, ίσως λόγω λάθος επιλογών ή και καταστάσεων που αναγκάστηκε να μπει, έχει γίνει βαρετή και μονότονη και περιστρέφεται συνεχώς γύρω από τα ίδια πράγματα. Την δουλειά και την προσπάθεια ανεύρεσης ελεύθερου χρόνου και όρεξης να ξεφύγει από μια μη επιθυμητή κατάσταση. Η σχέση που έχει αναπτύξει τον βοηθάει σε αυτό, όπως επίσης και η ύπαρξη κάποιων καλών φίλων από παλιά, που μαζί τους νιώθει πολύ άνετα.

Οι υπόλοιποι τρεις χαρακτήρες (Κέλυ, Νίκος και Αργυρώ) είναι ο άμεσος κοινωνικός περίγυρος του Χρήστου και αυτοί που παίζουν σημαντικό ρόλο στην ζωή του.

Οι ανάλυση των χαρακτήρων τους δεν είναι κάτι το οποίο θα μας απασχολήσει, αφού δεν παίρνουν τόσο ενεργό ρόλο στην ταινία, εκτός βέβαια βασικών χαρακτηριστικών που είναι η φυσιγνωμία, η διάθεση και η σχέση τους με τον

πρωταγωνιστή.

Το σημαντικότερο αι κοινό χαρακτηριστικό των τριών βοηθητικών χαρακτήρων στην ταινία, είναι η ηλικιακή ταύτιση με τον πρωταγωνιστή, η οικειότητα και η πρόσχαρη εικόνα τους, πράγματα τα οποία είναι στην ουσία αυτά που θα παρουσιαστούν μέσα από την ταινία.

3.4.2 ΕΡΕΥΝΑ

Η έρευνα γύρω από τους χαρακτήρες της ιστορίας έγινε με βάση την ηλικία καθώς και τα σημεία εκείνα του χαρακτήρα που θα τους έφερναν πιο κοντά στις ανάγκες του σεναρίου.

Και οι τέσσερις ηθοποιοί πληρούν τα κριτήρια των χαρακτήρων που περιγράφηκαν παραπάνω. Είναι κοντά ηλικιακά και όλοι γνωρίζονται μεταξύ τους, κάτι το οποίο βοήθησε στο να βγουν πιο φυσικές οι σκηνές που τους περιγράφουν να κάνουν παρέα και να επικοινωνούν με τέτοιο τρόπο ώστε να φαίνεται ότι υπάρχει οικειότητα και άνεση.

Ένα εξίσου σημαντικό χαρακτηριστικό όλων είναι ότι ήταν πρόθυμοι να συμμετέχουν σε δραστηριότητες που ίσως δεν συμβαδίζουν με την ηλικία τους, αλλά παρόλα αυτά δείχνουν ακριβώς το ότι προσπαθούν να κρατήσουν αναλλοίωτη την διάθεση που είχαν ως παιδιά.

3.4.3 ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΡΕΥΝΑ

Όλοι οι χαρακτήρες, για να ταιριάζουν με το σενάριο, θα έπρεπε να είναι πρόσωπα οικεία, συμπαθητικά και να εμπνέουν μια φιλική διάθεση.

Η αισθητική που θέλει να δώσει το σενάριο, αποτυπώνεται τέλεια στα πρόσωπά τους. Μεταδίδουν στον θεατή την ευχάριστη διάθεση, το κέφι και την φιλία που έχει αναπτυχθεί μεταξύ τους, διαμορφώνοντας έτσι μια εναρμονισμένη εικόνα.

3.5 ΕΡΕΥΝΑ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ

Σύμφωνα με το σενάριο μιας ταινίας και την αισθητική την οποία έχει, θα πρέπει να βρεθούν και κατάλληλες τοποθεσίες, οι οποίες θα αποτελέσουν το περιβάλλον εξέλιξης κάθε σκηνής. Η έρευνα και η εύρεση των κατάλληλων χώρων είναι αρκετά δύσκολη, καθώς χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή ώστε να συμβαδίζει απόλυτα με το ύφος, την εποχή και την κατάσταση, αλλά επιπλέον οι χώροι αυτοί να έχουν σχετική ευελιξία ώστε να μπορούν να αντιμετωπιστούν οι αστάθμητοι παράγοντες. Για παράδειγμα, αν το γύρισμα είναι εξωτερικό, θα πρέπει να συνυπολογιστεί η διαθέσιμη ώρα του χώρου κάτι το οποίο έχει να κάνει με τον φωτισμό, τις καιρικές συνθήκες ή ακόμη και την κοινή χρήση από άλλους. Σε κάθε περίπτωση είτε το γύρισμα είναι εξωτερικό είτε εσωτερικό, πρέπει να εξεταστούν και να προβλεφθούν οι δυσκολίες που ίσως προκύψουν, ώστε να υπάρχει πάντα και κάποιο εναλλακτικό σχέδιο.

3.5.1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΚΑΙ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΕΡΕΥΝΑ

Στην παρούσα ταινία, το σενάριο πρόσταζε την εύρεση χώρων οικείων, καθημερινών και απλών. Ακόμα και η παρουσία τρίτων μέσα στις σκηνές, οι οποίοι δεν ανήκουν στην ομάδα των ηθοποιών, ήταν θεμιτή, προκειμένου να προσδώσει την αίσθηση του φυσικού περιβάλλοντος.

Συγκεκριμένα, για τα εξωτερικά πλάνα, επιλέχθηκαν κατά σειρά μια παιδική χαρά, μια παραλία και ένας δρόμος δίπλα στην θάλασσα. Στις δύο πρώτες περιπτώσεις, οι περιορισμοί ήταν η ώρα και οι καιρικές συνθήκες. Ο πρώτος περιορισμός, δηλαδή η ώρα, υπήρχε διότι σύμφωνα με το σενάριο έπρεπε να είναι μέρα και να υπάρχει κόσμος. Ο καιρός ήταν αναγκαίο να είναι καλός για να δίνει την αίσθηση του καλοκαιριού και της ανέμελης διάθεσης που ταιριάζει σε αυτό. Επομένως έπρεπε οι σκηνές αυτές να γυριστούν πρωί μη εργάσιμης ημέρας με ήλιο. Αντίθετα όσον αφορά την τρίτη τοποθεσία, δηλαδή τον δρόμο δίπλα στην θάλασσα, επειδή η σκηνή απαιτούσε την χρήση αυτοκινήτου, έπρεπε να είναι μια σχετικά έρημη τοποθεσία με αρκετό χώρο, ώστε να υπάρχει ελευθερία κινήσεων. Ο καιρός επιλέχθηκε να είναι λίγο μουντός, όπως και η ψυχολογία των πρωταγωνιστών την στιγμή εκείνη.

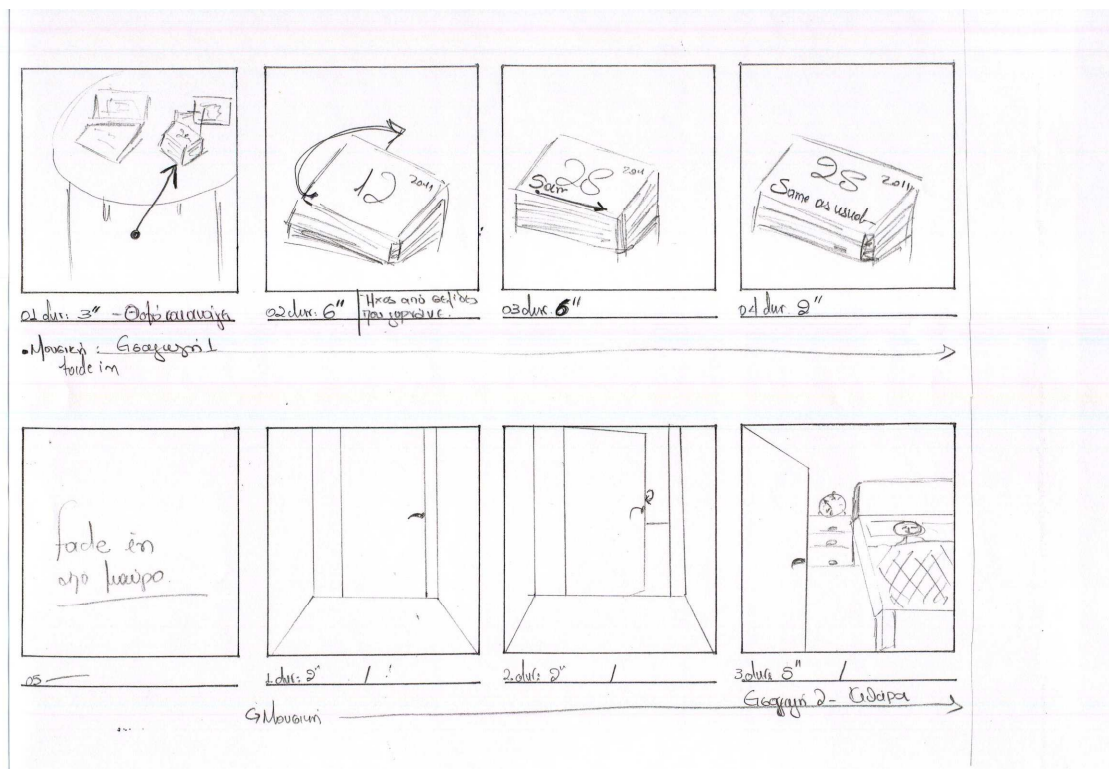
Για τα εσωτερικά πλάνα, επιλέχθηκε ένα σπίτι, με σκοπό να τονίσει την καθημερινότητα του πρωταγωνιστή. Η συνέντευξη στο ίδιο πλάνο εσωτερικού και εξωτερικού χώρου, τονίζει την αντίθεση του καθημερινού με το επιθυμητό.

3.6 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ (STORYBOARD)

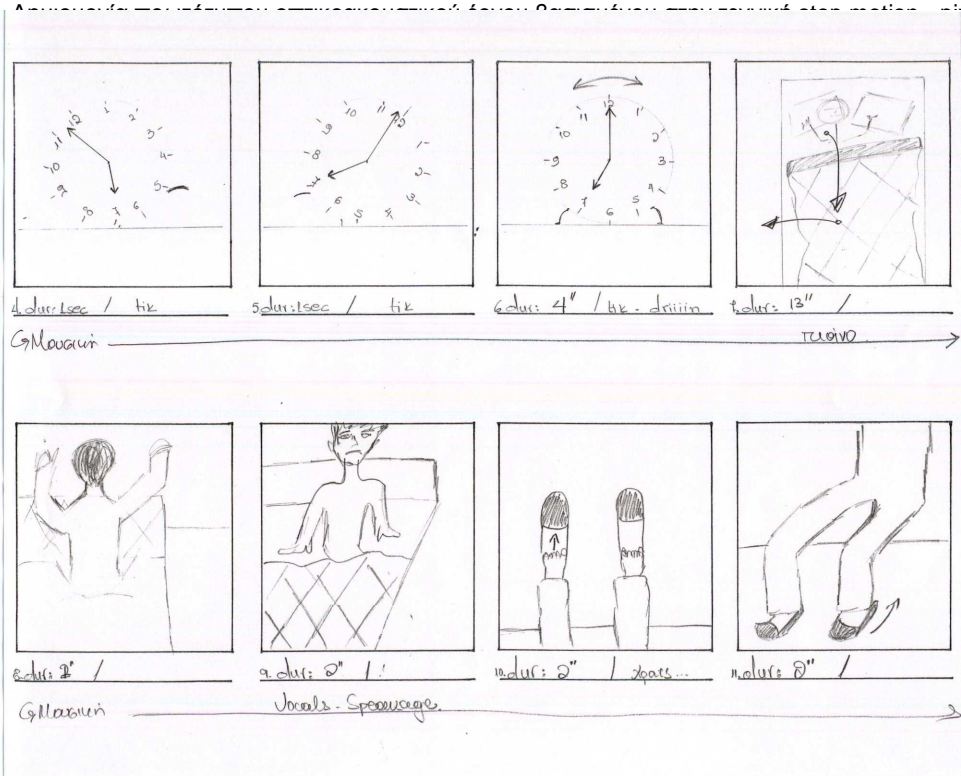
Η εικονογράφηση του σεναρίου επιτελεί μια συγκεκριμένη λειτουργία στα πλαίσια μιας παραγωγής. Δεν είναι ούτε αυτούσιο ούτε ανεξάρτητο έργο. Σκοπός του είναι να αντιμετωπίσει και να προβλέψει συγκεκριμένα προβλήματα και για τον λόγο αυτό ακολουθεί μια συγκεκριμένη λογική. Το εικονογραφημένο σενάριο δεν αποτυπώνει απαραίτητα όλο το σενάριο, αλλά μπορεί να παρουσιάζει μόνο συγκεκριμένες σκηνές.

Το εικονογραφημένο σενάριο αποτελεί ένα είδος μοντάζ πριν τις λήψεις. Σ' αυτό πρέπει να δοθούν σημαντικά στοιχεία της πλοκής όπως η θέση του θέματος στον χώρο, η δράση και ο τρόπος περάσματος από πλάνο σε πλάνο. Επιπλέον στο εικονογραφημένο σενάριο ορίζεται με σαφήνεια η κίνηση καθώς και πληροφορίες που θα υποστηρίξουν την εικόνα σχετικά με την μουσική, τα ηχητικά εφέ και την διάρκεια του κάθε πλάνου (Σιάκας, 2008:14-15).

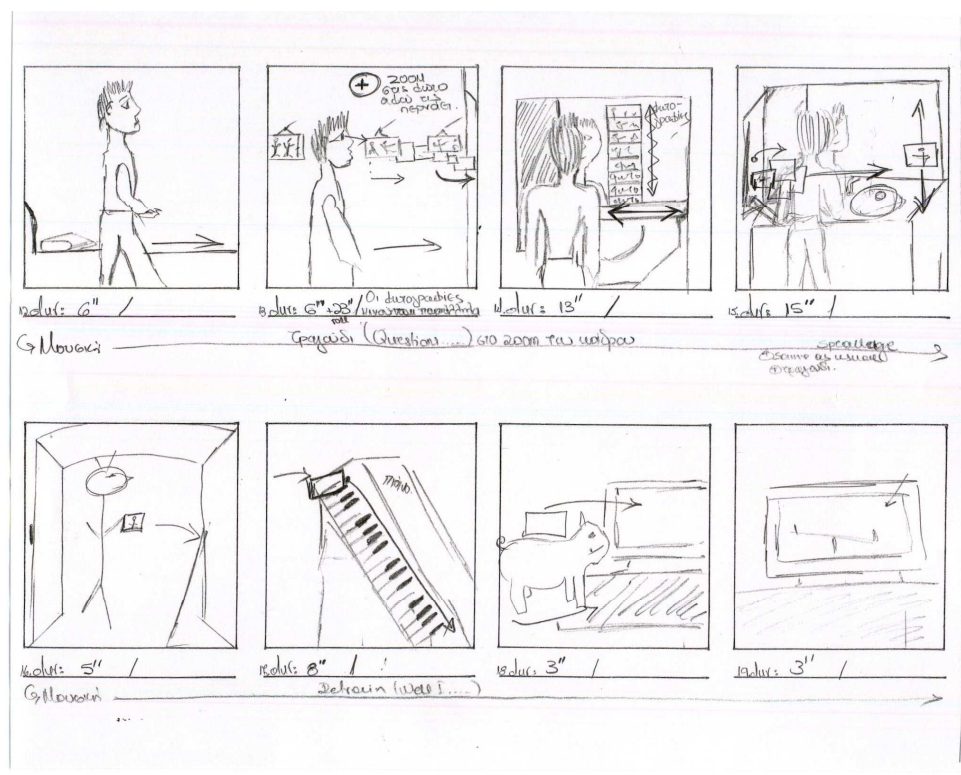
Η μορφολογία του εικονογραφημένου σεναρίου μπορεί να διαφέρει από χώρα σε χώρα και να είναι οριζόντια ή και κάθετη. Στην παρούσα ταινία επιλέχθηκε να γίνει οριζόντια, διότι προσομειώνει καλύτερα τον τρόπο ανάγνωσης εικόνων στην δυτική παράδοση.



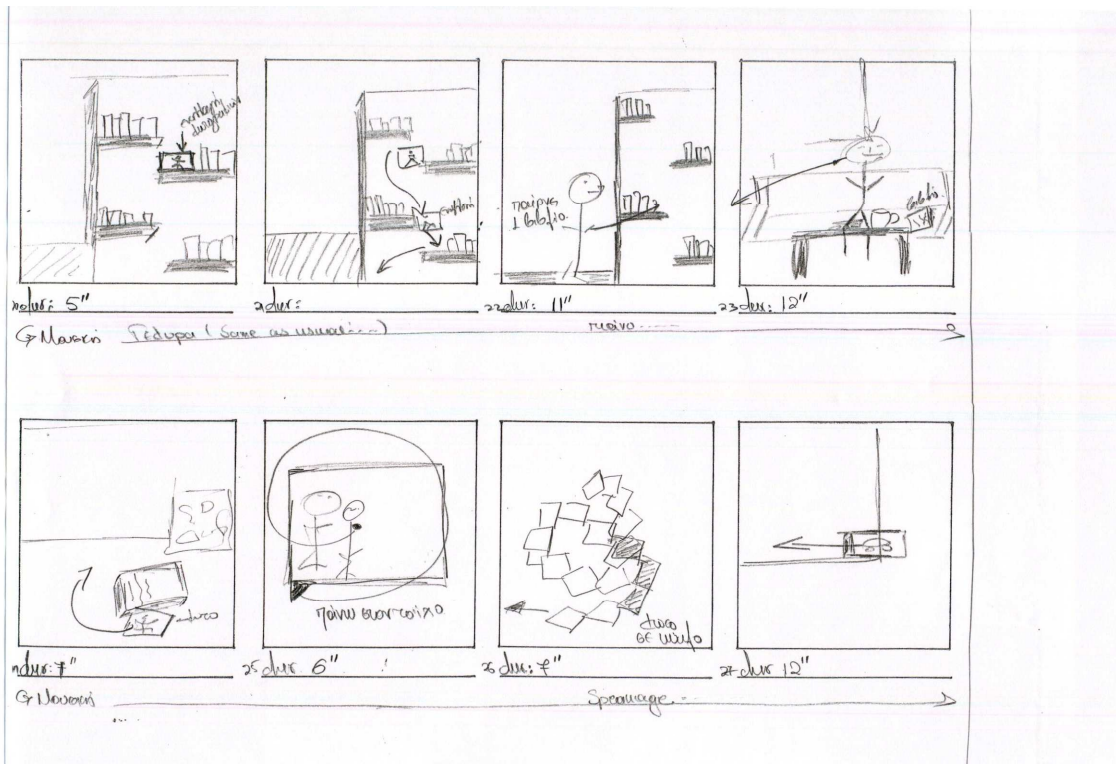
Storyboard του «Same as usual», σ.1



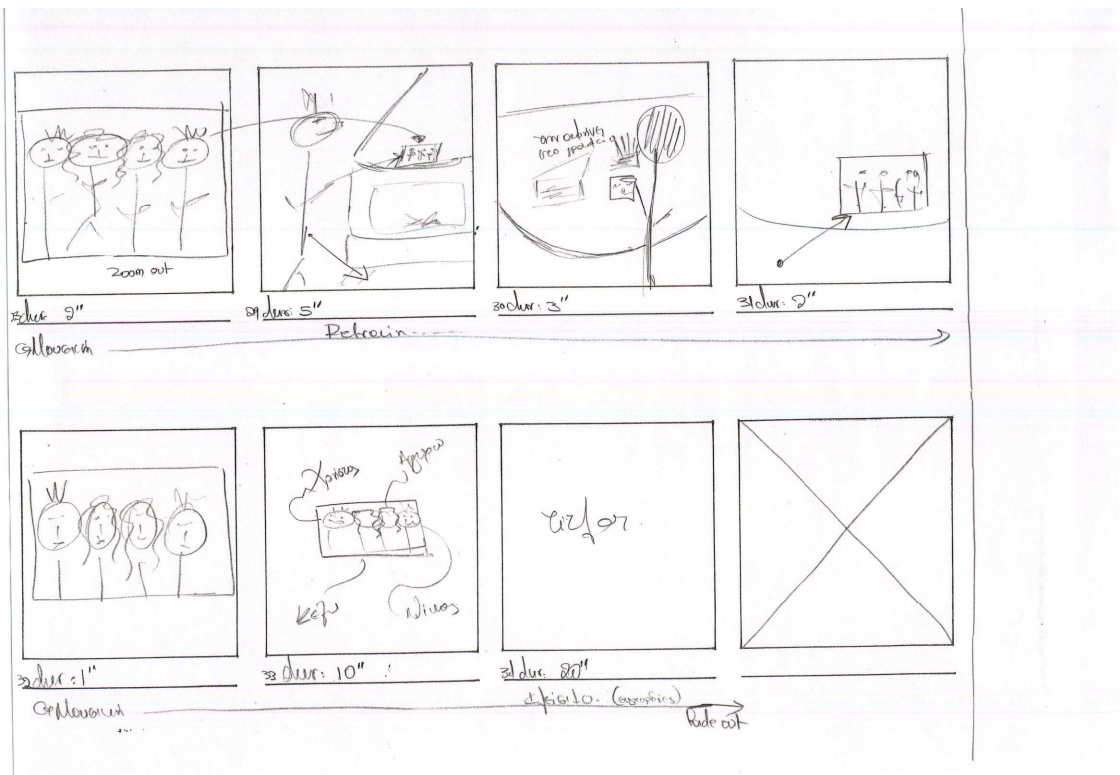
Storyboard του «Same as usual», σ.2



Storyboard του «Same as usual», σ.3



Storyboard του «Same as usual», σ.4



Storyboard του «Same as usual», σ.5

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – ΠΑΡΑΓΩΓΗ

4.1 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΟΥΝ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Σύμφωνα με τον Ζαν Κοκτώ «Μια ταινία είναι μια γραφή με εικόνες», και στην περίπτωση του κινηματογράφου η αρχή των πάντων είναι η εικόνα. Αυτή αποτελεί το βασικό εκφραστικό μέσο. Είναι η πρώτη ύλη. Η εικόνα σε μια ταινία είναι αναπαράσταση της πραγματικότητας, εμπλουτισμένη με την αισθητική άποψη του σκηνοθέτη.

Δεν εννοεί πάντα αυτό που δείχνει, αλλά δημιουργεί συναισθήματα, συνειρμούς, σκέψεις και έχει πάντα νόημα.

Στην παρούσα ταινία έγινε μια προσπάθεια να δοθεί η αίσθηση του φυσικού τοπίου και χώρου, χωρίς ιδιαίτερη επεξεργασία και εξοπλισμό. Ο φωτισμός επιλέχθηκε να είναι φυσικός και η τελική του αίσθηση να είναι ζεστή και ομαλή. Ο ίδιο και τα χρώματα. Στόχος ήταν η ανάδειξη της καθημερινότητας και της οικειότητας. Μια αισθητική σηλοσδή που δεν θα ξενίζει ούτε και θα αποσπά τον θεατή από την εικόνα.

4.2 ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΤΩΝ ΦΥΣΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Το β' επίπεδο περιγράφει την πρώτη λήψη φωτογραφιών, αυτή δηλαδή στον εξωτερικό χώρο. Όλα τα πλάνα είναι φωτογραφίες καρέ προς καρέ. Αυτό απαιτούσε μεγάλη ακρίβεια στις κινήσεις των ηθοποιών, οι οποίοι έπρεπε να κινούνται αργά και να μην χάνουν την θέση τους, έτσι ώστε στην τελική σύνθεση των φωτογραφιών να υπάρχει η αίσθηση της συνεχούς κίνησης.

4.2.1 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ

Η φωτογράφιση πραγματοποιήθηκε με φωτογραφική μηχανή Canon 350d και φακό canon zoom EFS 18-55mm. Για την φωτογράφιση επιλέχθηκε η μεγαλύτερη ανάλυση για καλύτερο αποτέλεσμα, παρά το γεγονός ότι μετέπειτα στο μοντάζ χρειάστηκε αυτό να αλλάξει. Έτσι λοιπόν η ανάλυση που επιλέχθηκε ήταν 3456*2304 pix στα 72dpi. Δεν χρησιμοποιήθηκε φλας, αλλά ούτε και άλλο είδος φωτισμού. Το διάφραγμα και η ταχύτητα δεν ήταν σταθερή για όλα τα πλάνα, αλλά διαμορφωνόταν ανάλογα με τις ανάγκες.

4.2.3 ΕΠΙΛΟΓΗ ΛΗΨΕΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Για να περιγραφεί σωστά η κίνηση, αλλά και για να υπάρχουν αρκετές επιλογές, τραβήχτηκαν 1600 φωτογραφίες, από τις οποίες και τυπώθηκαν 1280 σε ειδικό χαρτόνι, έτσι ώστε να μπορούν να σταθούν μετά στον χώρο. Τελικά από τις 1280 φωτογραφίες επιλέχθηκαν οι 900. Η επιλογή έγινε με κριτήριο την προσαρμογή στον διαθέσιμο εσωτερικό χώρο, χωρίς να χαθεί όμως το κεντρικό νόημα του σεναρίου.

4.3 ΦΩΤΟΓΡΑΦΗΣΗ ΦΥΣΙΚΩΝ ΜΟΝΤΕΛΩΝ Α' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Το πρώτο επίπεδο αναφέρεται στην φωτογράφιση που έγινε στον εσωτερικό χώρο που είναι και η τελική εικόνα που βλέπουμε στο βίντεο. Το βήμα αυτό ήταν ιδιαίτερος απαιτητικό, διότι συνυπήρχαν οι φωτογραφίες του β' επιπέδου οι οποίες κινούνταν στον χώρο, μαζί με τον ηθοποιό. Η κίνηση των δύο, των φωτογραφιών δηλαδή και του ηθοποιού, ήταν παράλληλη και ακόμα και στις περιπτώσεις που δεν ήταν μαζί στο ίδιο πλάνο, έπρεπε να υπάρχει αρμονική μετάβαση. Οι φωτογραφίες αντιμετωπίστηκαν και αυτές σαν άλλος ένας ηθοποιός, αφού είχαν ενεργό ρόλο στην πλοκή της ταινίας. Ήταν απαραίτητη η λεπτομερής μελέτη των κινήσεων και των δύο, έτσι ώστε να συνδυαστεί αρμονικά το μικρό μέγεθος της φωτογραφίας με αυτό ενός κανονικού ανθρώπου.

Όπως και στην φωτογράφιση των ηθοποιών που περιγράφηκε παραπάνω, έτσι και εδώ ο ηθοποιός έπρεπε να κάνει όλες τις κινήσεις πολύ αργά ώστε παράλληλα να στήνονται οι τυπωμένες φωτογραφίες στον χώρο, αλλά και να φωτογραφίζεται όλη η πορεία της κίνησης καρέ προς καρέ.

Για αυτή την φωτογράφιση χρησιμοποιήθηκε ο ίδιος εξοπλισμός όπως και στην προηγούμενη, με την διαφορά ότι λόγω χώρου χρειάστηκε πρόσθετος φωτισμός. Για τον λόγο αυτό έγινε χρήση ενός μικρού προβολέα με θερμό φως και ενός μικρού προβολέα με πορτοκαλί φίλτρο.

Η ανάλυση των φωτογραφιών ήταν και αυτή την φορά η μεγαλύτερη δυνατή ώστε να υπάρχει μεγαλύτερη απόδοση.

4.3.1 ΕΠΙΛΟΓΗ ΛΗΨΕΩΝ Α' ΕΠΙΠΕΔΟΥ

Στην περίπτωση αυτή η επιλογή δεν ήταν δύσκολη, αφού με εξαίρεση κάποιες φωτογραφίες οι οποίες ήταν εκτός κάδρου και ξανατραβήχτηκαν την ίδια στιγμή, όλες οι υπόλοιπες χρησιμοποιήθηκαν στο βίντεο.

4.4 ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε υπαγόρευε την χρήση αποκλειστικά και μόνο φωτογραφικής μηχανής. Αυτό δημιούργησε αρκετές δυσκολίες, κυρίως γιατί απαιτούσε πολύ καλό σχεδιασμό από πριν για τα πλάνα που έπρεπε να τραβηχτούν, αλλά και πολύ μεγάλη ακρίβεια από μέρους των ηθοποιών στις κινήσεις τους, οι οποίες όπως αναφέρθηκε και παραπάνω έπρεπε να είναι αργές και σταθερές. Τον βαθμό δυσκολίας σε όλο αυτό το εγχείρημα αύξησε η έλλειψη εξοπλισμού όπως το τρίποδο και ο οδηγός, πράγματα τα οποία στο τέλος αποδείχτηκαν απαραίτητα και αναγκέα. Η ύπαρξη αυτών θα είχε βοηθήσει χωρίς αμφιβολία στην σταθερότητα των πλάνων και στην εξάλειψη της ανάγκης για μετέπειτα επεξεργασία όσον αφορά την θέση του σωστού και σταθερού κάδρου.

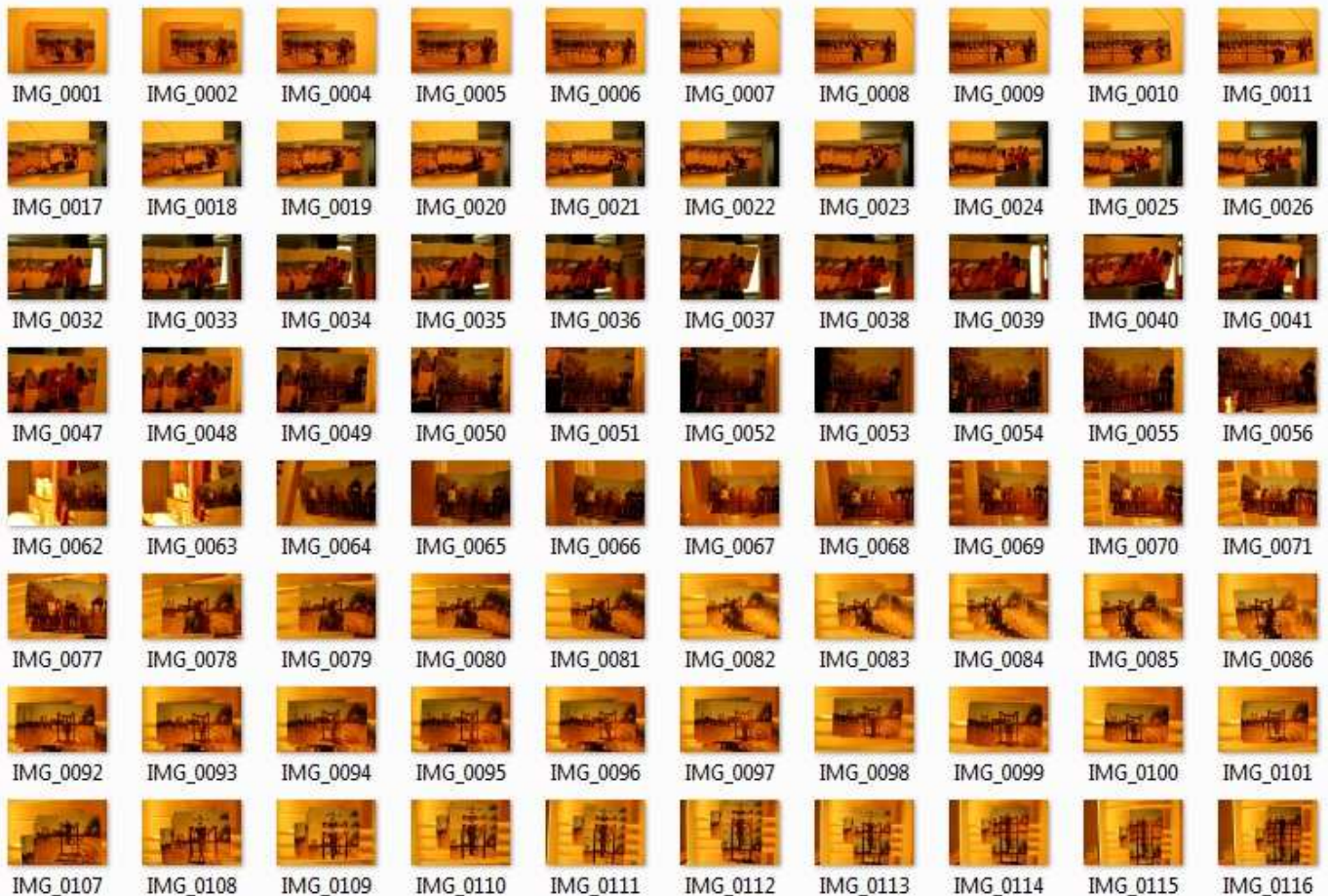
Οι φωτογραφίες που τυπώθηκαν από το πρώτο γύρισμα έπρεπε να τυπωθούν με αυστηρή σειρά σύμφωνα με το πως τραβήχτηκαν, διότι οι διαφορές μεταξύ τους ήταν απειροελάχιστες και θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο μετά να μπουν στην σειρά. Οι τυπωμένες φωτογραφίες χωρίστηκαν σε ομάδες – σκηνές σύμφωνα με την χρονική στιγμή που θα χρησιμοποιούνταν.

Σημαντική δυσκολία αντιμετωπίστηκε στην τοποθέτηση των τυπωμένων φωτογραφιών στον χώρο του σπτιού. Για να τοποθετηθούν οι φωτογραφίες χρειάστηκε η χρησιμοποίηση πετονιάς και ειδικής κόλλας. Σε όλα τα σημεία που δεν υπήρχε κάποιο αντικείμενο στο οποίο να κολληθούν πάνω οι φωτογραφίες, φτιάχτηκε ένας οδηγός με την πετονιά, πάνω στην οποία και κολλούσαν μία προς μία οι φωτογραφίες.

Άλλο ένα πρόβλημα που αντιμετωπίστηκε ήταν ότι παρόλο που οι φωτογραφίες τυπώθηκαν σε χαρτόνι με ματ υφή, λόγω του φωτισμού που έπρεπε να χρησιμοποιηθεί γυάλιζαν. Ίσως με την χρήση καταλληλότερου εξοπλισμού αυτό να είχε αποφευχθεί.

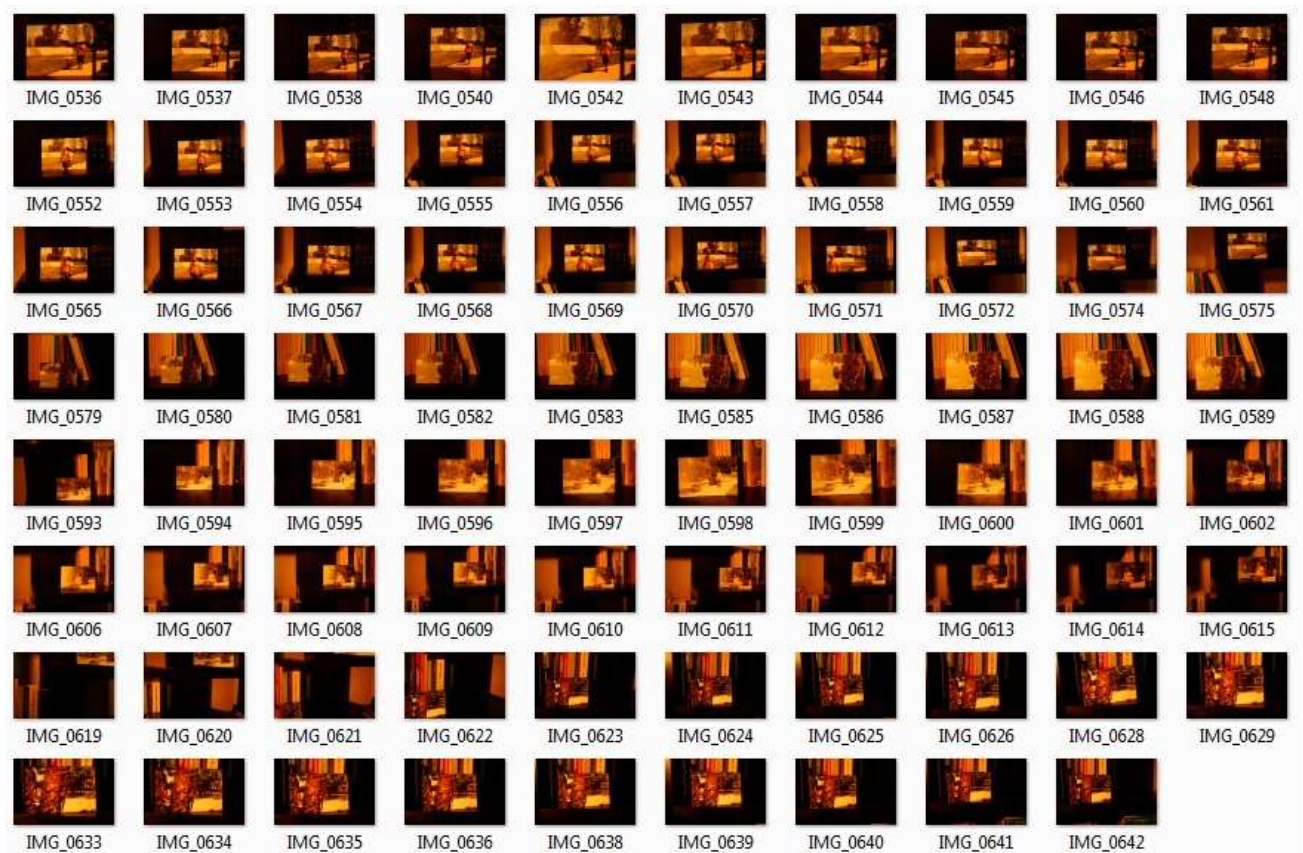
4.5 STOP MOTION ANIMATION (ΚΑΡΕ ΠΡΟΣ ΚΑΡΕ)

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, το γύρισμα της ταινίας έγινε εξολοκλήρου με φωτογραφική μηχανή καρέ προς καρέ. Παρακάτω λοιπόν παρατείνεται δείγμα αυτών, ομαδοποιημένων σε σκηνές.



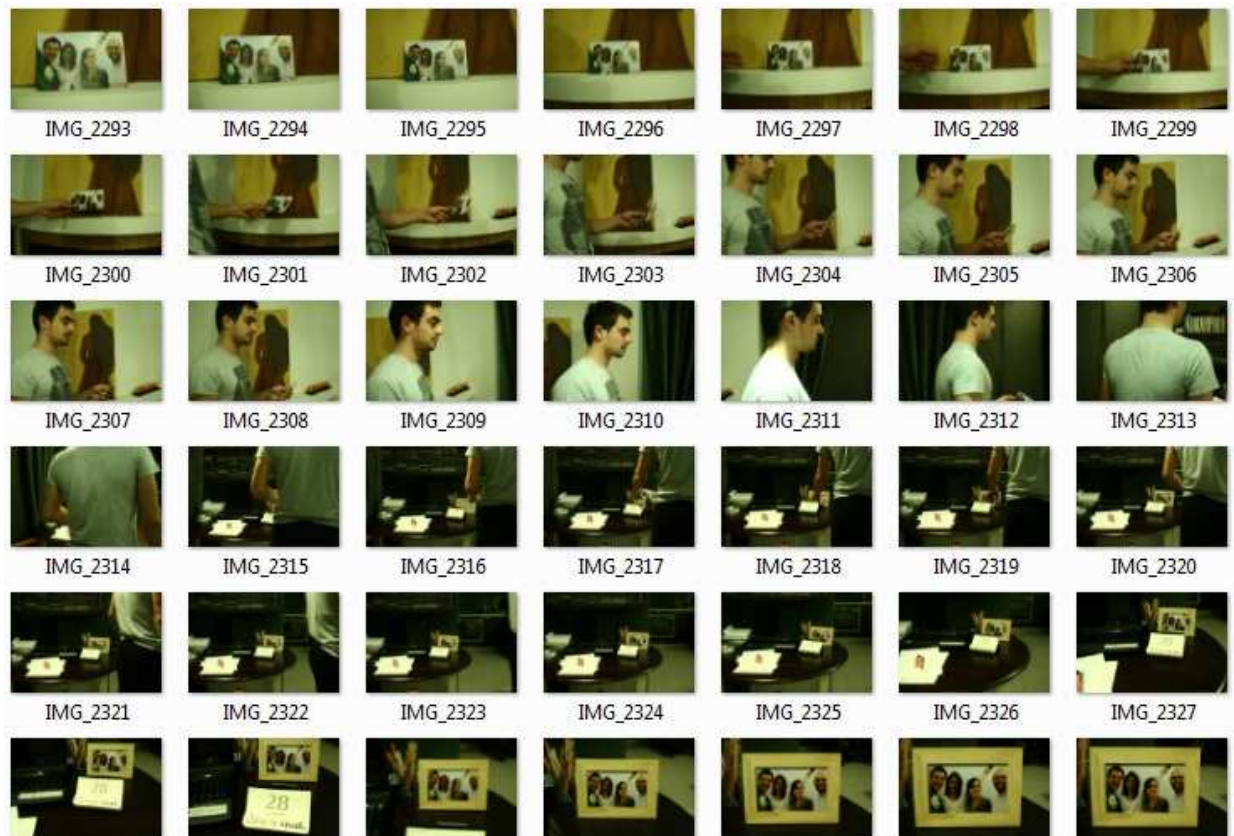
Σκηνή 2'

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012



Σκηνή 6'

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012



Σκηνή 7'

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΜΕΤΑ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

5.1 MONTAZ

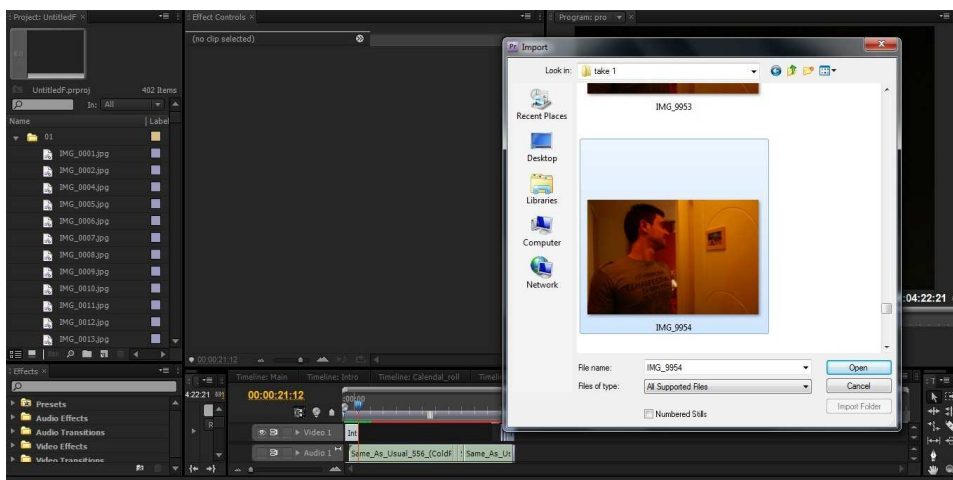
Το μοντάζ είναι η διαδικασία – τεχνική, κατά την οποία γίνεται η επιλογή, η επεξεργασία και η σύνδεση των πλάνων ενός βίντεο.

Κάθε πλάνο ορίζει το αποτέλεσμα μιας συνεχόμενης καταγραφής από την κάμερα και η διάρκειά του μπορεί να είναι από ένα δευτερόλεπτο έως και ολόκληρη η διάρκεια της ταινίας όπως για παράδειγμα έχει κάνει στο παρελθόν ο Χίτσκοκ.

Στην περίπτωση του animation, η έννοια του πλάνου ορίζεται ως μια ακολουθία φωτογραφιών οι οποίες ακολουθούν μια συνεχόμενη κίνηση, χωρίς δηλαδή αλλαγή θέσης και συνθηκών, οι οποίες όταν συνδεθούν θα αντιστοιχούν σε μια λήψη βίντεο χωρίς διακοπή.

Στο animation η τεχνική του μοντάζ διαφέρει μόνο στο πρώτο της βήμα και αυτό είναι η επιλογή και σύνδεση μιας σειράς φωτογραφιών σε ενότητες – πλάνα. Αυτό κάνει δηλαδή μια κάμερα αυτόματα στην περίπτωση που εξετάζουμε καλούμαστε να το κάνουμε καρέ καρέ. Αφού το βήμα αυτό ολοκληρωθεί, πρέπει να συνθέσουμε μια σειρά από πλάνα σε ένα ενιαίο οπτικοακουστικό έργο.

Η διαδικασία αυτή εφαρμόστηκε και στο ππικοακουστικό έργο που μελετάμε. Έτσι αρχικά έγινε εισαγωγή του συνόλου των φωτογραφιών στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και η μετατροπή αυτών σε ανάλυση 870*576dpi, έτσι ώστε να είναι δυνατή η μετέπειτα επεξεργασία σε οποιοδήποτε πρόγραμμα video editing. Στην περίπτωση αυτή χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Adobe Premiere CS4.

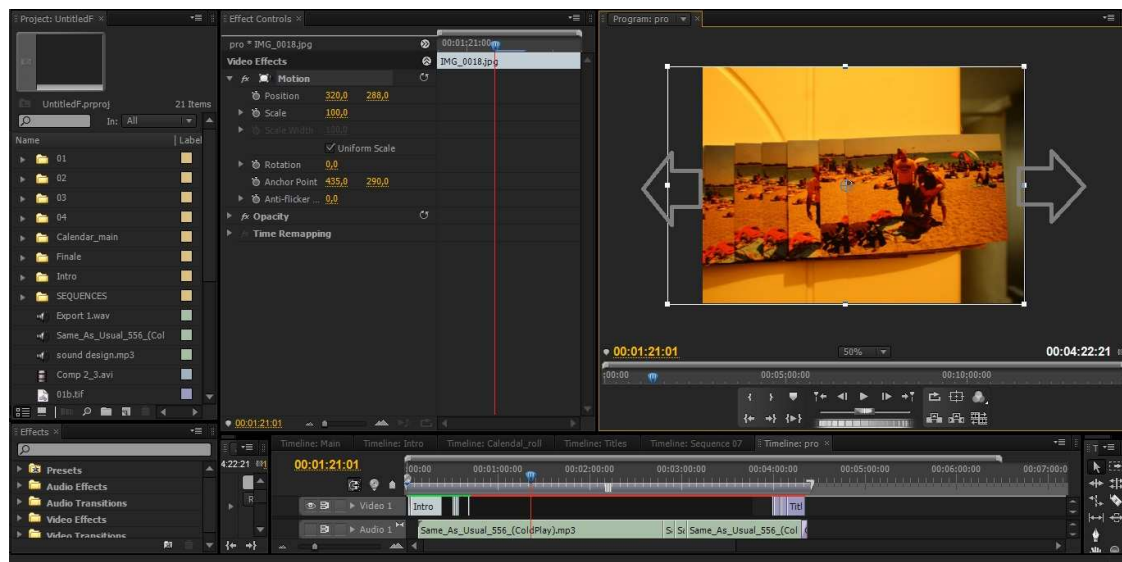


Εισαγωγή φωτογραφιών στο Adobe Premiere CS4

Αρχικά λοιπόν επιλέχθηκαν οι φωτογραφίες αυτές που ήταν κατάλληλες για να χρησιμοποιηθούν και χωρίστηκαν κατά ομάδες – πλάνα. Έγινε η εισαγωγή τους στο Premiere CS4 και εν συνεχεία ενώθηκαν τα πλάνα αυτά μεταξύ τους. Το frame rate επιλέχθηκε στα 6 frame ανά φωτογραφία, έτσι ώστε να δίνεται η αίσθηση της συνεχούς αλλά σπασμωδικής κίνησης στο βίντεο.



Εισαγωγή πλάνου στο Adobe Premiere CS4

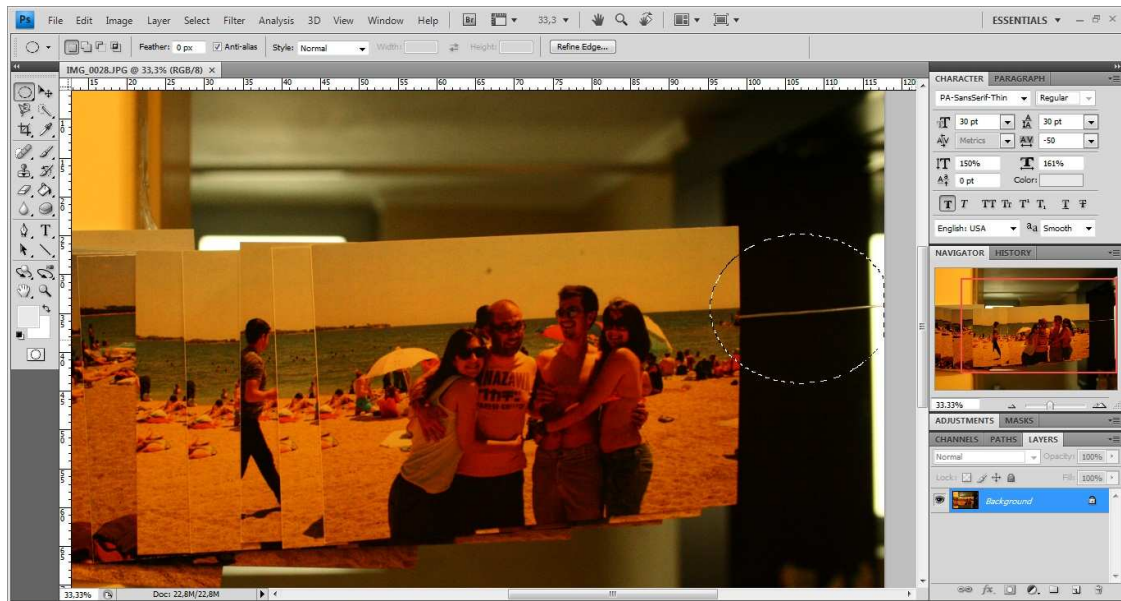


Διόρθωση θέσης φωτογραφιών στο κάδρο της οθόνης

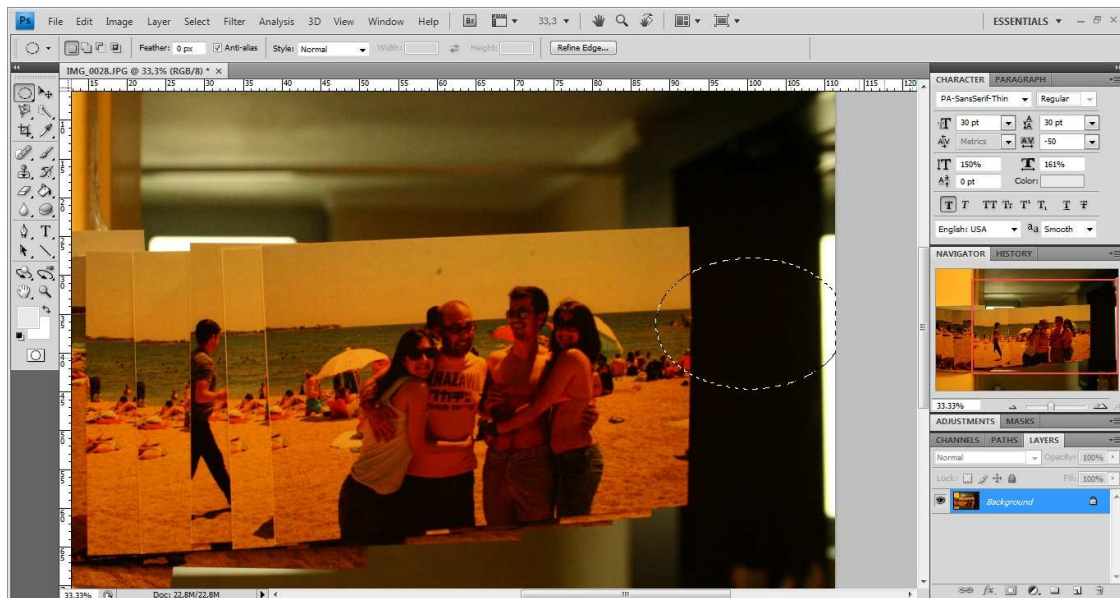
Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012

Κατόπιν διορθώθηκε η θέση των φωτογραφιών στο κάδρο της οθόνης μία προς μία, ανάγκη που δημιουργήθηκε από την έλλειψη βασικού εξοπλισμού όπως τρίποδο για να είναι σταθερές οι φωτογραφίες.

Παράλληλα με επεξεργασία των φωτογραφιών στο Adobe Photoshop CS4, σβήστηκαν βοηθητικά στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν στο γύρισμα όπως πετονιές, σελοτέιπ και blue tack.



Πετονιά που είχε χρησιμοποιηθεί ώστε να κρεμαστούν οι φωτογραφίες

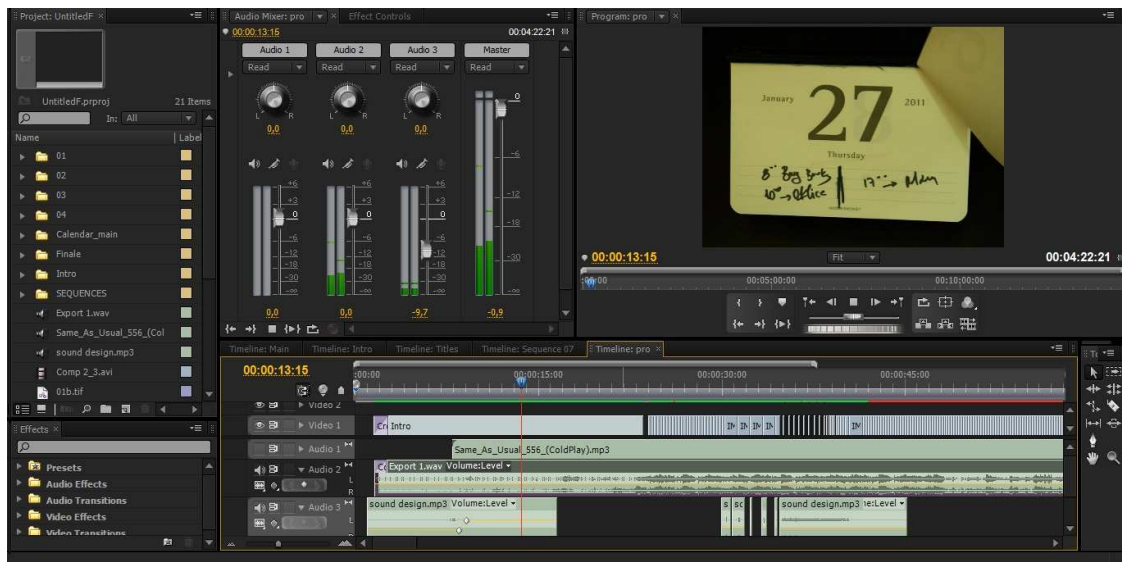


Σβήσιμο πετονιάς από την φωτογραφία στο Adobe Photoshop

5.2 SOUND DESIGN

Στην περίπτωση του «Same as usual», το sound design, η εισαγωγή δηλαδή ήχων, ήταν ελάχιστη και περιορίστηκε μόνο στους τίτλους αρχής (γύρισμα φύλλων του ημερολογίου) και στην εισαγωγή του βίντεο (ξυπνητήρι). Οι ήχοι αυτοί επιλέχθηκαν στα συγκεκριμένα σημεία αφενός γιατί περιγράφουν δύο χαρακτηριστικές κινήσεις και αφετέρου στα σημεία αυτά η μουσική είναι εισαγωγική και δίνει την δυνατότητα να συρριμοποιηθούν.

Οι ήχοι επεξεργάστηκαν στο πρόγραμμα Cubase 6.03 και στην συνέχεια εισήχθησαν στο Adobe Premiere CS4 όπου και συγχρονίστηκαν με το βίντεο.



Συγχρονισμός των ήχων και της μουσικής με την εικόνα στο Adobe Premiere CS4

5.3 ΜΟΥΣΙΚΗ

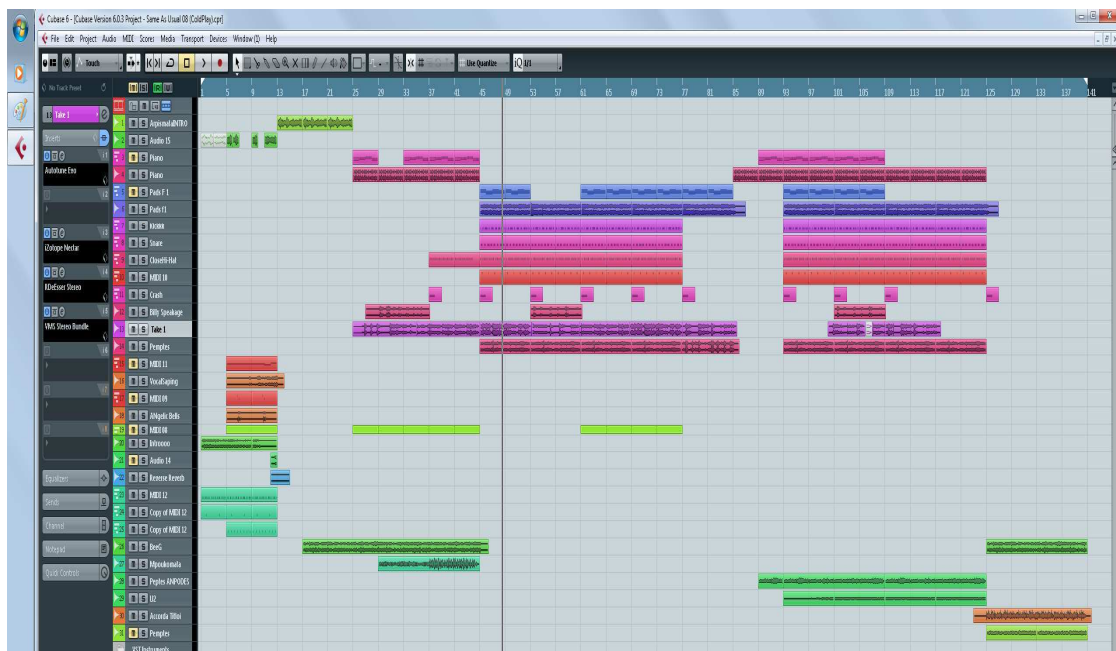
Για το «Same as usual» επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί ένα πρωτότυπο μουσικό κομμάτι, το οποίο και γράφτηκε ειδικά για το βίντεο αυτό.

Αρχικά και λόγω έλλειψης διαλόγων, γράφτηκαν οι στίχοι, οι οποίοι στην ουσία περιγράφουν το νόημα του βίντεο.

Για την σύνθεση της μουσικής επιλέχθηκε ένα ύφος χαλαρό, με στοιχεία ροκ μπαλάντας, ακριβώς για να προσδώσει το στοιχείο της αναπόλησης. Το κομμάτι γράφτηκε σε κλίμακα λα μινόρε (a) και σαν δομή αποτελείται από δύο εισαγωγές (η πρώτη ατμοσφαιρική χωρίς να είναι ξεκάθαρες οι συγχορδίες και η δεύτερη με συγχορδίες από την κιθάρα για να δίνουν το στίγμα και το μοτίβο), κουπλέ, ρεφραίν και μουσικές γέφυρες για την σύνδεση των μερών.

Στο μέρος του κουπλέ ο τραγουδιστής το αποδίδει αφηγηματικά για να δώσει έμφαση και να τονίσει τα στοιχεία που περιγράφει. Για τις ανάγκες του βίντεο χρησιμοποιήθηκε το ίδιο μοτίβο σε όλο το κομμάτι και μέσω της ενορχήστρωσης όλα τα υπόλοιπα περιστρέφονται γύρω από αυτό.

Η ηχογράφηση του κομματιού έγινε σε στούντιο. Χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Steinberg Cubase 6.03, με κάρτα ήχου Steinberg mR816X και συνολικά χρησιμοποιήθηκαν 31 κανάλια.

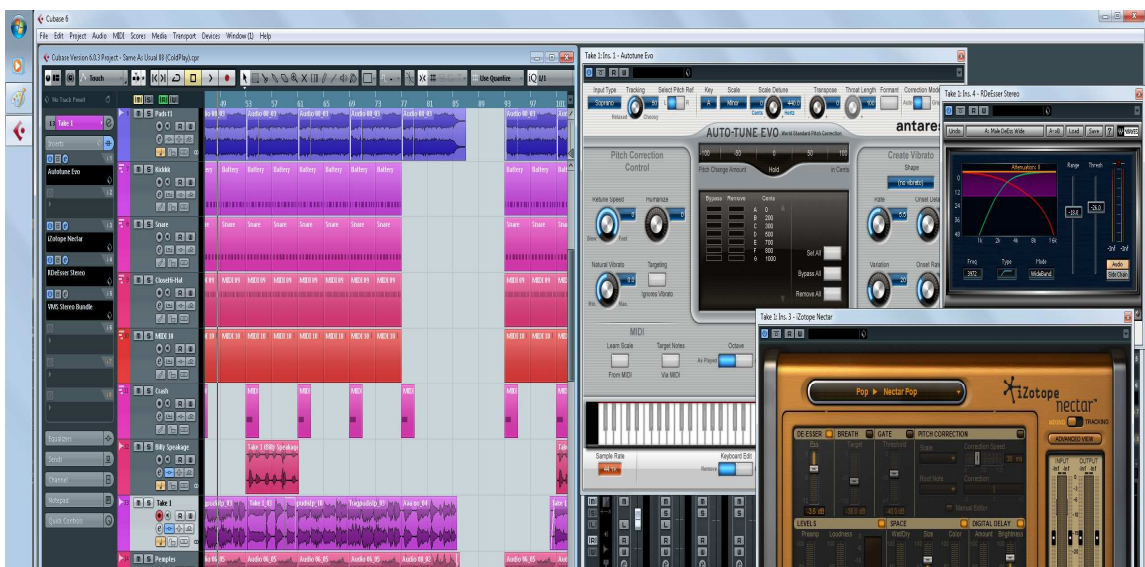


Επεξεργασία μουσικών καναλιών στο Cubase 6.03

Για την ηχογράφηση της φωνής και της κλασσικής κιθάρας, χρησιμοποιήθηκε το μικρόφωνο AKG C 4000B, το οποίο είναι πυκνωτικό μεγάλου διαφράγματος και ενδύκνεται για ηχογράφηση φωνής. Η ηλεκτρική κιθάρα ηχογραφήθηκε με βύσμα μέσω της κάρτας ήχου. Παράλληλα χρησιμοποιήθηκαν για τους midi ήχους το Synthesizer Korg Triton Pro X (πιάνο, pads, καμπανάκια στην εισαγωγή) και το Access Virus (pads).

Μετά την ηχογράφηση έγινε επεξεργασία σε όλα τα όργανα, ώστε να δοθεί το κατάλληλο ύφος που θα ταίριαζε με το βίντεο.

Για την φωνή στο μέρος του sreakage (αφηγηματικό), έγινε εξομοίωση τηλεφώνου με την βοήθεια του telephon effect και την παραμετροποίηση του equalizer (κόπηκαν συχνότητες μικρότερες των 400Hz και μεγαλύτερες των 5KHz). Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε compressor με σκληρές ρυθμίσεις (ratio 1:20 και threshold -36) για να υπάρχει παντελής έλλειψη δυναμικών όπω ακριβώς και στο τηλέφωνο. Για το υπόλοιπο μέρος της φωνής χρησιμοποιήθηκε το εφέ auto tune antares, ρυθμισμένο να λειτουργεί γρήγορα για να βγει το χαρακτηριστικό του εφέ. Επίσης το equalizer ρυθμίστηκε έτσι ώστε να κοπούν συχνότητες κάτω των 80Hz και να τονιστούν οι συχνότητες μεταξύ 6 και 10KHz. Τέλος χρησιμοποιήθηκε compressor de-esser και εφέ για reverb και delay. Αντίστοιχα και στην κιθάρα χρησιμοποιήθηκαν delay, distortion autowah effect και το



Χρήση de-esser στο Cubase 6.03

5.4 COLOR CORRECTION

Μετά την διαδικασία του μοντάζ και του συγχρονισμού του βίντεο με την μουσική, αναγκαίο βήμα ήταν η επεξεργασία ολόκληρου του βίντεο όσον αφορά την χρωματική του ομοιογένεια. Δεδομένου ότι κατά την λήψη των φωτογραφιών όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, ο εξοπλισμός του φωτισμού δεν ήταν πάντα ο κατάλληλος, δημιουργήθηκε η ανάγκη της ψηφιακής επεξεργασίας ώστε να μην υπάρχουν μεγάλες διαφορές στην τελική αίσθηση.

Χρησιμοποιήθηκε το plug in του προγράμματος Adobe Premiere CS4, Red Giant Look με παραμετροποίηση του preset Gran sunset, το οποίο δίνει την δυνατότητα να μεταβληθεί η χρωματική αίσθηση σε ένα πλάνο. Η χρήση του περιορίστηκε στην εισαγωγή και το τέλος του βίντεο, όπου εκεί οι χρωματικές διαβαθμίσεις διέφεραν κατά πολύ από το υπόλοιπο. Έτσι λοιπόν έγινε μια προσπάθεια χρησιμοποιώντας την τεχνική αυτή να δοθεί μια ενιαία χρωματική αίσθηση.



Διόρθωση χρώματος με την βοήθεια του plug in "Red giant look"

5.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ

Οι τίτλοι χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες. Τους τίτλους αρχής, την παρουσίαση των ηθοποιών και τους τίτλους τέλους.

Στους τίτλους αρχής χρησιμοποιήθηκε η ίδια τεχνική όπως και στο βίντεο. Μια ακολουθία φωτογραφιών που δείχνουν την κίνηση των φύλλων ενός ημερολογίου και που στην τελευταία του σελίδα του οποίου γράφεται ο τίτλος της ταινίας «Same as usual». Για τον σχηματισμό του χρειάστηκαν 88 φωτογραφίες σε κάθε μία από τις οποίες σχηματίζεται με το χέρι μέρος του κάθε γράμματος ώσπου να ολοκληρωθεί.

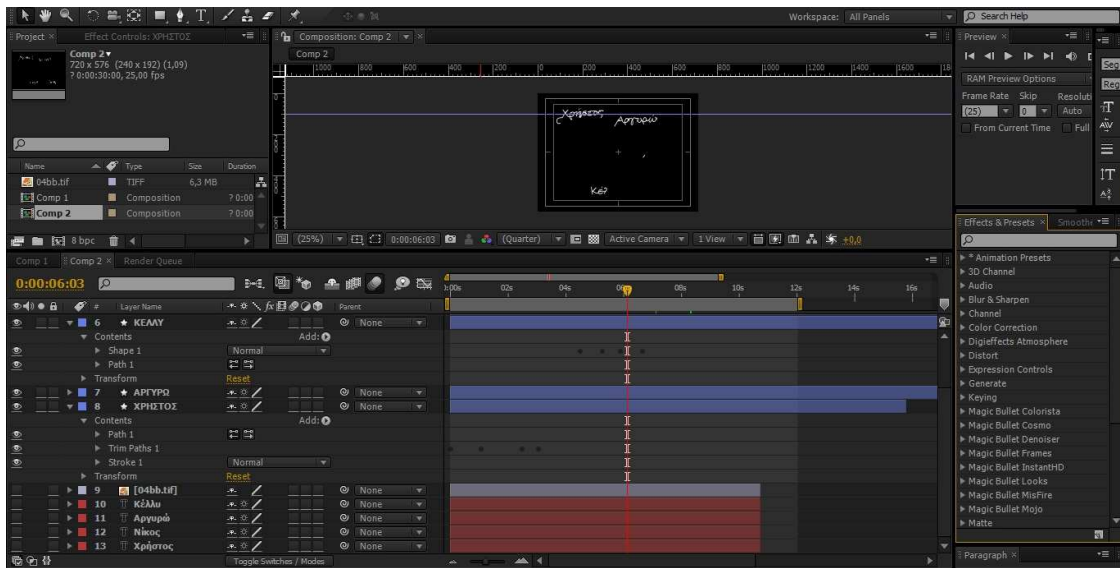
Για την παρουσίαση των ηθοποιών πριν τους τίτλους τέλους χρησιμοποιήθηκε σαν οδηγός μια φωτογραφία που δείχνει τους τέσσερις ηθοποιούς μαζί μέσα σε ένα κάδρο. Με την βοήθεια του προγράμματος Adobe After Effects CS4 σχεδιάστηκαν τα ονόματα, τα οποία φαίνονται να γράφονται πάνω γύρω από την φωτογραφία πάνω σε μαύρο φόντο με μορφή κανονικής γραφής.

Οι τίτλοι τέλους σχεδιάστηκαν και δημιουργήθηκαν στο Adobe Premiere CS4. Το χρώμα και το στυλ που χρησιμοποιήθηκε είναι απλά ώστε να ταιριάζουν με το υπόλοιπο βίντεο και με μικρή διάρκεια.



Δημιουργία των ονομάτων στο Adobe After effects CS4

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012

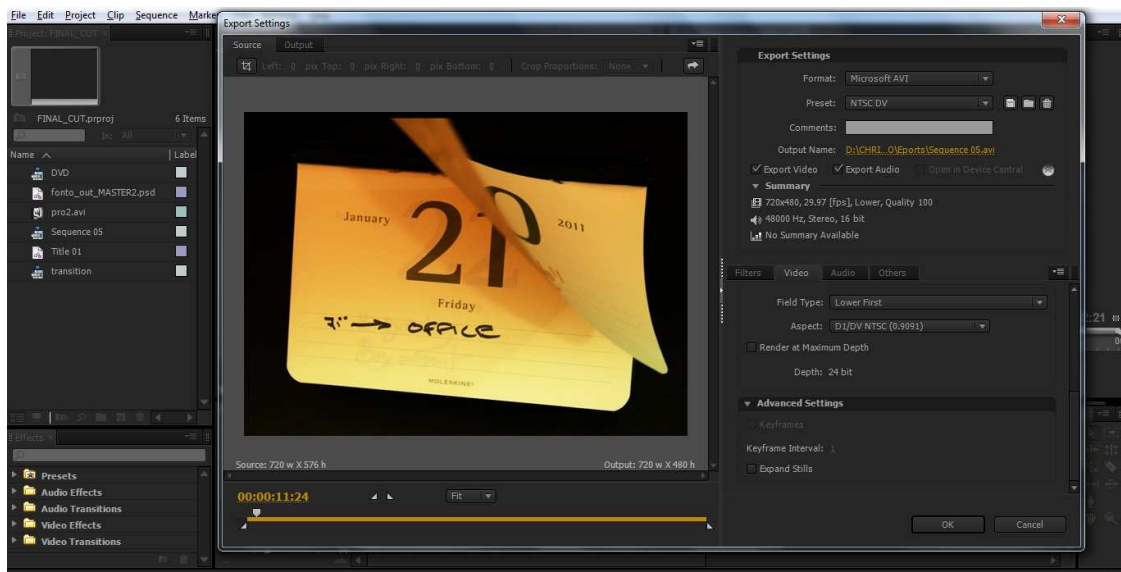


Ορισμός κίνησης και διάρκειας εμφάνισης των ονομάτων με το Adobe After effects CS4

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012

5.6 VIDEO EXPORT

Μετά την ολοκλήρωση των διαδικασιών που περιγράφηκαν στις προηγούμενες παραγράφους, δημιουργήθηκε το τελικό βίντεο με την βοήθεια του προγράμματος Adobe Premiere CS4 σε ανάλυση 720*576 pixels σε σύστημα PAL με ήχο στερεοφωνικό



Διαδικασία export στο Adobe Premiere CS4

5.7 DVD AUTHORIZING

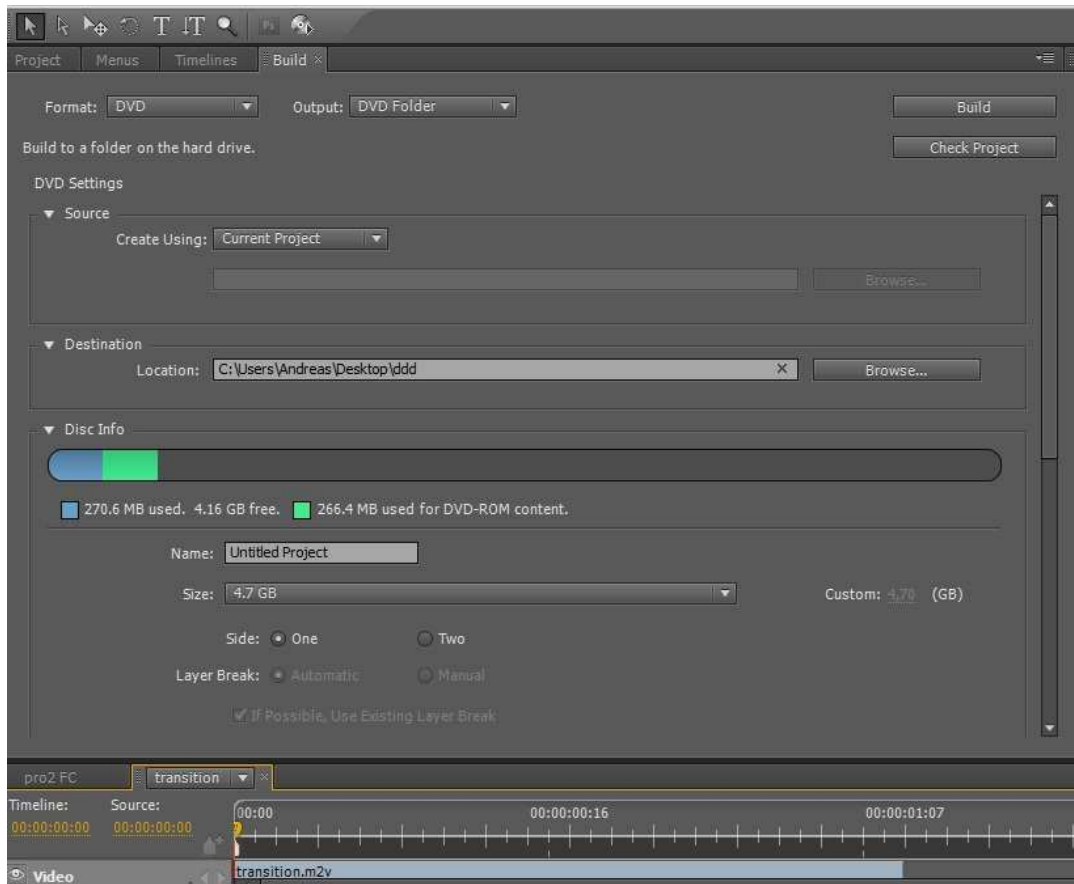
Το στάδιο του DVD authoring είναι και το τελευταίο, κατά το οποίο το βίντεο μετατρέπεται σε DVD με την τελική μορφή του. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε είναι το Adobe Encore CS4. Το βίντεο χρησιμοποιήθηκε με ανάλυση 720*576 pixels σε σύστημα PAL. Ο ήχος είναι στερεοφωνικός με ανάλυση 16 bit και δειγματοληψία στα 44100Hz και ο οποίος στο DVD μετατράπηκε σε Dolby digital stereo.

Για το μενού του DVD επιλέχθηκε σιγμιότυπο από το βίντεο επεξεργασμένο στο Adobe Photoshop CS4.



Κατασκευή Μενού DVD στο Adobe Encore CS4

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παταθανασίου, 2012



Build DVD στο Adobe Encore CS4

Δημιουργία πρωτότυπου οπτικοακουστικού έργου βασισμένου στην τεχνική stop motion - pixilation animation
Αργυρώ Παπαθανασίου, 2012



Μενου έναρξης του DVD

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

6.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ – ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Η πτυχιακή αυτή εργασία είχε στόχο να δημιουργηθεί μια ταινία animation μικρού μήκους, βασισμένη στην τεχνική pixilation, ακολουθώντας όλα τα στάδια μιας παραγωγής από την αρχή ως το τέλος. Παράλληλα έγινε μελέτη και ανάλυση εκτός από το πρακτικό κομμάτι και στο θεωρητικό.

Η προσπάθεια αυτή ήταν ατομική στο μεγαλύτερο κομμάτι της, κάτι το οποίο παρουσίασε αρκετές δυσκολίες. Αποτέλεσε όμως πηγή γνώσεων και εμπειρίας γύρω από τις τεχνικές του animation, καθώς και της οργάνωσης, παρακολούθησης και συντονισμού μια ολοκληρωμένης παραγωγής σε όλα της τα στάδια.

Η ταινία αυτή αποτελεί έναν συνδυασμό πραγμάτων που διδάχτηκαν, καθώς και την εφαρμογή αυτών σε πραγματικό περιβάλλον.

Όσον αφορά το θέμα της ταινίας, ο στόχος ήταν να προβληματίσει τον θεατή στο σημείο που η καθημερινότητα συγκρούεται με το επιθυμητό, μέσα από κάτι εύκολο και οικείο, όπως είναι ένας νέος άνθρωπος που αποζητά την ελευθερία του μέσα από τις σκέψεις που τον ακολουθούν.

Το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά κοντά στην αρχική ιδέα, Επιπλέον θα μπορούσε να λειτουργήσει σαν μουσικό βίντεο. Σε αυτό συντελεί κατά πολύ το γεγονός ότι δεν υπήρχαν διάλογοι και η μουσική ακούγεται από την αρχή έως το τέλος και γράφτηκε ειδικά για την περίπτωση αυτή, οπότε παίζει πολύ σημαντικό και αναπόσπαστο ρόλο στο βίντεο.

6.2 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΒΕΛΤΙΩΣΗΣ

Τα τέσσερα αυτά λεπτά της ταινίας που παρουσιάστηκε παραπάνω, ήταν αρκετά για να δημιουργήσουν προβληματισμούς, δυσκολίες και ιδέες για το πως θα μπορούσε να γίνει πιο εύκολα και πιο σωστά.

Σ' αυτά συντελεί το γεγονός ότι το εγχείρημα αυτό ήταν σε σπουδαστική βάση, αλλά και περιορισμένο όσον αφορά το οικονομικό κομμάτι και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε.

Σχετικά με την τεχνική, η τεχνική του pixilation αποτελεί μια πολύ δημιουργική αλλά και δύσκολη πλευρά του animation.

Επίσης η τεχνική εκτύπωσης φωτογραφιών κινούμενης εικόνας – τοποθέτησης τους στον χώρο και επαναφωτογράφησή τους, για την δημιουργία κινούμενης εικόνας σε τρισδιάστατο χώρο σε συνδυασμό με το pixilation, ήταν αρκετά πολυέξοδη και χρονοβόρα τεχνική. Ωστόσο έδωσε αρκετές δημιουργικές δυνατότητες, κατασκευαστικές λύσεις στην επίτευξη οπτικών εφέ. Επιπλέον έδωσε εξαιρετικές λύσεις η ανάπτυξη του σεναρίου σε μορφή ταινίας που με άλλες τεχνικές animation θα απαιτούσε εξειδικευμένο και ακριβό εξοπλισμό καθώς επίσης και εξειδικευμένο προσωπικό σε αυτά τα προγράμματα. Είναι χαρακτηριστικό τα παραδείγματα της σκηνής στην οποία ο πρωταγωνιστής εμφανίζεται ξαφνικά μέσα στην φωτογραφία η οποία κινείται στον χώρο. Για την καλύτερη εφαρμογή της τεχνικής θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί φωτογραφική μηχανή με μεγαλύτερο frame rate (ρυθμός καρέ) καθώς επίσης και τρίποδο πάνω σε οδηγό, ώστε τα πλάνα να είναι σταθερά και να μην δημιουργείται η ανάγκη της μετέπειτα επεξεργασίας, ώστε να φαίνεται σταθερό το κάδρο.

Ο φωτισμός επίσης θα μπορούσε με πιο επαγγελματικό εξοπλισμό να μειώσει τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν ιδιαίτερα στα εξωτερικά πλάνα.

Όσον αφορά τον σχεδιασμό του σεναρίου θα μπορούσε να γίνει ένας καλύτερος προγραμματισμός προκειμένου να είναι πιο στοχευμένες και οργανωμένες οι λήψεις των φωτογραφιών.

Η ύπαρξη επίσης επαγγελματιών ηθοποιών, θα βοηθούσε περισσότερο όχι τόσο στην απόδοση, αφού δεν υπάρχουν διάλογοι, αλλά σίγουρα στην κίνηση, η οποία λόγω τεχνικής ήταν αρκετά δύσκολα και απαιτητική.

Εν κατακλείδι συμπεραίνουμε ότι η οποιαδήποτε ιδέα θα μπορούσε με τα κατάλληλα μέσα να υλοποιηθεί και να καταλήξει να είναι ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Σιάκας, Σ. (2008). *ANIMATION με κούκλες. Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ*.
Αθήνα: Νεανικό πλάνο.
2. Βασιλειάδης, Γ. (2010). *ANIMATION, Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου*. Αθήνα : Αιγώκερος.
3. Μούρη, Ε. (2004). *Frame by Frame*. Αθήνα: Nexus Publications S.A.
4. Μπαρτζιώκας, Ν. *Παραγωγή Κινηματογραφικών Ταινιών*. Θεσσαλονίκη.
5. Halas, J. & Manwell, R. (1969). *The technique of film animation*. London, New York: Focal Press.
6. Culhane, S. (1990). *Animation: From Script to Screen*. New York: St. Martin's Griffin.
7. Stam, R. (2004). *Εισαγωγή στην θεωρία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Πατάκη.
8. *BrightHub*. (n.d.). Retrieved 2010, from BrightHub:
<http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/60023.aspx>
9. *Wikipedia*. (n.d.). Retrieved 9 10, 2011, from Wikipedia:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Pixilation>

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΒΙΝΤΕΟ

1. Coldplay (Director). (2009). *Strawberry Swing* [Motion Picture].
2. Lavie, O. (Director). (2009). *Her morning elegance* [Motion Picture].
3. Olympus (Director). (2009). *The pen story* [Motion Picture].