



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2020-2021

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΟ ANIMATION SPOT
ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΓΡΑΦΗ ΠΛΗΘΥΣΜΟΥ-ΚΑΤΟΙΚΙΩΝ 2021

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια Dr. Ελένη Μούρη

Επιμέλεια Εργασίας Αλέξανδρος Κατσαρός



ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ

ΡΩΣΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ

ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ

**ΑΘΗΝΑ
ΜΑΡΤΙΟΣ 2021**

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Αλέξανδρος Κατσαρός του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 521140930228 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο Δηλών



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ευχαριστήσω αρχικά την οικογένεια μου για τη στήριξη τους σε όλη την εκπαιδευτική μου πορεία και την υπεύθυνη καθηγήτριά μου Dr. Ελένη Μούρη για την υπομονή και την ακαδημαϊκή καθοδήγησή της.

Αφιερωμένο σε όλους όσους
δε σταματάνε να «ονειρεύονται».

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία στοχεύει στη δημιουργία τηλεοπτικού animation spot με σκοπό την ενημέρωση των πολιτών για την Απογραφή Πληθυσμού-Κατοικιών 2021. Χρησιμοποιώντας τη γραφιστική γλώσσα και τις τεχνικές της κινούμενης εικόνας δημιούργησα ένα βίντεο ώστε να ενθαρρύνω τους πολίτες σε ενεργό συμμετοχή καθώς τα αποτελέσματα μιας Απογραφής είναι εξαιρετικά σημαντικά αφού αποτελούν κριτήριο για τους μελλοντικούς κοινωνικούς σχεδιασμούς, όσο και για τη διεξαγωγή άλλων ερευνών σε τομείς όπως της υγείας, παιδείας και εργασίας. Το animation αποτελεί την πλέον σύγχρονη έννοια της οπτικοακουστικής μετάδοσης ιδεών και μηνυμάτων. Σε αυτό οφείλεται ο συνδυασμός κινούμενων γραφικών με τον ήχο που συμβάλουν στην ευκολότερη κατανόηση του νοήματος μέσω της αμεσότητας στη μετάδοση του μηνύματος μεταξύ του πομπού και δέκτη. Παράλληλα η οπτικοποίηση μιας έννοιας όπως αυτή της Απογραφής κατά τη γνώμη μου αποτελεί πρόκληση καθώς στο κοινωνικό ιστό της χώρας συνδυάζονται γκάμες ανθρώπων και χαρακτηριστικών που αξίζει να διερευνηθούν και να παρουσιαστούν.

ABSTRACT

The present thesis aims to create a television animation spot in order to inform the citizens about the Population-Housing Census 2021. Using the graphic design language and animation techniques I created a video to encourage citizens to actively participate as the results of a Census are extremely important as they are a criterion for future social planning, as well as for conducting other research in areas such as health, education and work. Animation is the most modern concept of audiovisual transmission of ideas and messages. This is due to the combination of motion graphics and sound that contribute to the easier understanding of the meaning through the immediacy in the transmission of the message between the transmitter and receiver. At the same time, the visualization of a concept such as that of the Census in my opinion is a challenge as the social fabric of the country combines a range of people and characteristics that are worth exploring and presenting.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

2D animation, motion typography, animation spot, storyboard,
Απογραφή Πληθυσμού - Κατοικιών 2021

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	ΣΕΛ. 09
1.1 Σκοπός της εργασίας	ΣΕΛ. 09
1.2 Η Εννοια του Animation	ΣΕΛ. 12
1.3 Ιστορικά Στοιχεία	ΣΕΛ. 13
1.3.1 Πρώτες συσκευές κινούμενης εικόνας	ΣΕΛ. 13
1.3.2 Πρώτες Παραγωγές Animation	ΣΕΛ. 18
1.4 Τεχνικές Animation	ΣΕΛ. 22
1.4.1 Διάφορες Τεχνικές Animation	ΣΕΛ. 22
1.4.2 Κινούμενη Τυπογραφία (Motion Typography)	ΣΕΛ. 30
1.4.3 Ψηφιακή Μέθοδος Cut-Out, After Effects Animation	ΣΕΛ. 32
1.5 Τηλεοπτικό Animation Spot και ελληνικό κοινό	ΣΕΛ. 34
2. ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ-STORYBOARD	ΣΕΛ. 38
2.1 Παρουσίαση Σεναρίου	ΣΕΛ. 39
2.2 Rough Storyboard	ΣΕΛ. 40
2.3 Concept Art	ΣΕΛ. 44
2.4 Voice Over	ΣΕΛ. 48
2.5 Τελικό Storyboard	ΣΕΛ. 49
3. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ	ΣΕΛ. 59
3.1 Ηλεκτρονικός Σχεδιασμός	ΣΕΛ. 60
3.2 Σχεδιασμός Κίνησης	ΣΕΛ. 62
3.3 Μοντάζ	ΣΕΛ. 66
3.4 Τίτλοι Ταινίας	ΣΕΛ. 69
4. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	ΣΕΛ. 70



1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Σκοπός της εργασίας

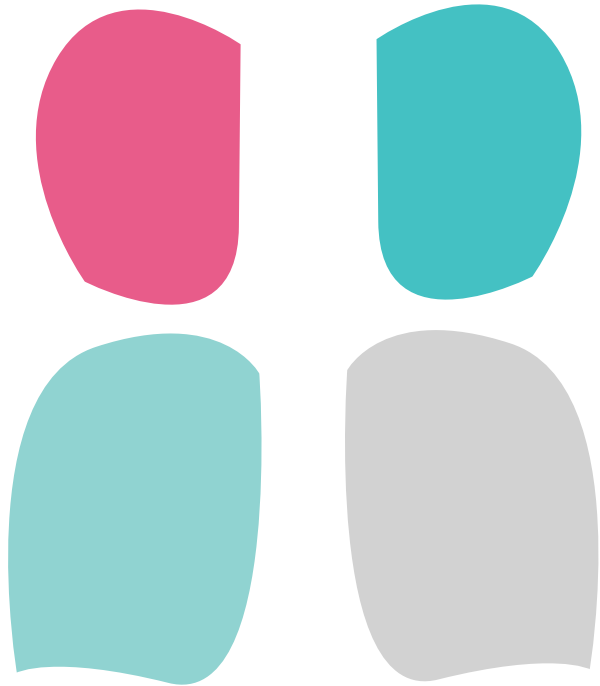
Αφορμή για την υλοποίηση της παρούσας εργασίας υπήρξε η βράβευσή μου για την πρώτη θέση στον Πανελλήνιο Φοιτητικό Διαγωνισμό που προκήρυξε η Ελληνική Στατιστική Αρχή (ΕΛΣΤΑΤ) το 2019 για τη δημιουργία Λογοτύπου της Απογραφής Πληθυσμού-Κατοικιών 2021. Κατόπιν τούτου τελειώνοντας την επιτυχή ολοκλήρωση των μαθημάτων του τομέα Animation του προγράμματος σπουδών του τμήματός μου ήλθα σε συνεννόηση με την υπεύθυνη καθηγήτρια Ελένη Μούρη και με τους υπευθύνους της ΕΛΣΤΑΤ για τη δημιουργία τηλεοπτικού animation spot με σκοπό την ενημέρωση των πολιτών για την Απογραφή 2021 και την αποτύπωση της ιδέας μου για τη δημιουργία του λογοτύπου.

Κάθε δέκα χρόνια σε όλα τα κράτη-μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης διενεργείται η Απογραφή Πληθυσμού - Κατοικιών. Τα αποτελέσματα είναι εξαιρετικά σημαντικά καθώς αποτελούν κριτήριο για τους μελλοντικούς κοινωνικούς σχεδιασμούς, όσο και για τη διεξαγωγή άλλων ερευνών σε τομείς όπως της υγείας, παιδείας και εργασίας. Ως εκ τούτου κρίνεται αναγκαίο να υπάρξει ένα ενημερωτικό βίντεο όπου θα πληροφορεί τους πολίτες για τη διαδικασία της Απογραφής αλλά και θα τους προτρέπει σε ενεργή συμμετοχή τους, καθώς για να υπάρξουν ακριβή αποτελέσματα θεμιτό είναι να συμμετέχουμε όλοι ως κοινωνικός ιστός της χώρας μας.

Στη επόμενη σελίδα παρουσιάζεται το λογότυπο της Απογραφής. Από αριστερά εικονίζεται ο ερωτώμενος και από δεξιά ο απογραφέας. Η σύνθεση απεικονίζει δύο άτομα, με λιτή φόρμα που θυμίζει γλυπτό, αξιοποιώντας την πλαστικότητα των μορφών στις τέχνες. Τα χρώματα από αριστερά επιλέχθηκαν με σκοπό την ταύτιση του ερωτώμενου οποιοδήποτε φύλου. Ενώ τα χρώματα από δεξιά θέλουν να αναδείξουν το σοβαρό και επαγγελματικό χαρακτήρα τόσο του απογραφέα όσο και της απογραφής.

Η Ελλάδα καθίσταται μία σύγχρονη Ευρωπαϊκή χώρα όπου η πολυπολιτισμικότητα και ο πλουραλισμός φυλών και ιδεών αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι πολιτισμού της. Παράλληλα αποτελεί χώρα υποδοχής μεταναστών οι οποίοι ζουν, εργάζονται και πλαισιώνουν το κοινωνικό υπόβαθρό της. Στην παρούσα εργασία, που αποτελεί συνοδευτικό κομμάτι του video, με βάση των παραπάνω η επιλογή μου είναι να μην υπάρχει διαχωρισμός στους κατοίκους της Ελλάδας είτε φύλου είτε φυλής.

Όσον αφορά την Απογραφή Πληθυσμού χρειαζόμαστε ευαισθητοποίηση γύρω από τη διαδικασία της καθώς αρκετοί πολίτες είναι επιφυλακτικοί στο να δώσουν πληροφορίες με αποτέλεσμα να μην υπάρχει ολιστική συμμετοχή στο δειγματικό έλεγχο. Κρίνεται αναγκαίο σε αυτή την Απογραφή να συμμετέχουμε όλοι και να είμαστε διατεθειμένοι να δώσουμε τις απαραίτητες πληροφορίες στους απογραφείς καθώς τα δεδομένα θα δημιουργήσουν μια ολοκληρωτική εικόνα της χώρας μετά από τα διακόσια χρόνια της σύστασης του νεοελληνικού κράτους.



2021

Απογραφή

Πληθυσμού - Κατοικιών
Ελληνική Στατιστική Αρχή

Λογότυπο Απογραφής Πληθυσμού-Κατοικιών 2021

Πηγές Αναφοράς

- [Ιστότοπος ΕΛΣΤΑΤ](#)

- [Ειδησιογραφική Πύλη](#)

[Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής "Πανεπιστημιακοί Διάλογοι"](#)



Τελετή Απονομής Βραβείου

Οι προετοιμασίες και το λογότυπο

Οι προετοιμασίες για την απογραφή του 2021 είχαν ήδη ξεκινήσει από το 2018, με την Ελληνική Στατιστική Αρχή να προκηρύσσει για πρώτη φορά διαγωνισμό για τη δημιουργία του λογότυπου της «Απογραφής Πληθυσμού - Κατοικιών 2021», στον οποίο μπορούσαν να συμμετάσχουν φοιτητές και φοιτήτριες σχολών με συναφές αντικείμενο. Την πρώτη θέση κατέλαβε ο φοιτητής Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής, Αλέξανδρος Κατσαρός.

Πάντως, για την απογραφή-ορόσημο αναμένεται να εκδοθεί και ένα επετειακό λεύκωμα για την εξέλιξη του ελληνικού κράτους από το 1821 έως σήμερα, μέσα από τις γενικές απογραφές πληθυσμού.

1.2 Η Έννοια του Animation

Το animation δεν πρόκειται για απλή λήψη ζωής όπως ο κινηματογράφος αλλά, το θέμα δημιουργείται κάτω ή απέναντι από τη κάμερα ή μέσω υπολογιστή και τα γεγονότα συμβαίνουν για πρώτη φορά στην οθόνη. Συνοπτικά η έννοια του animation περιλαμβάνει την εμψύχωση σταθερών εικόνων, οι οποίες προβαλλόμενες στη σειρά δημιουργούν κινηματογραφική συνέχεια.

Σύμφωνα με τη θεωρία του μετεικάσματος της όρασης του 19ου αιώνα από άρθρο του Peter Mark Roget, ο ανθρώπινος εγκέφαλος χειάζεται 1/12 του δευτερολέπτου για να αποτυπώσουν μια εικόνα και να περάσουν στην επόμενη, πράγμα που εξηγεί πως δεν σκοτεινιάζει το περιβάλλον γύρω μας κάθε φορά που ανοιγοκλείνουμε τα μάτια μας. Η τεχνική του animation στηρίχθηκε σε αυτή τη θεωρία και ο θεατής λαμβάνει μια σειρά από εικόνες που διαδέχεται η μια την άλλη με ταχύτητα 1/12 του δευτερολέπτου και με αυτό το τρόπο δημιουργείται το αίσθημα της κίνησης και της συνέχειας.

Ο Γιάννης Βασιλειάδης στο βιβλίο του *Animation, Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου* αναφέρει ότι “Ο όρος animation προέρχεται από το λατινικό ουσιαστικό «anima» που σημαίνει ψυχή ή και πνεύμα. Το ρήμα “to animate” στα αγγλικά και το “animer” στα γαλλικά σημαίνουν ζωντανεύω. “ Επομένως, στο animation σημαίνει ότι σε κάτι δίνεται ζωή και κίνηση. Το κινούμενο σχέδιο (animated cartoon στα αγγλικά και dessin animé στα γαλλικά) είναι ο πυρήνας εκκίνησης και η ουσία του animation, όμως ο όρος animation καθαυτός είναι ο καθολικός όρος που πέρα από το κινούμενο σχέδιο, ενσωματώνει και όλες τις άλλες υπάρχουσες τεχνικές.

Στο σημείο αυτό, επισημαίνεται η διαφοροποίηση του animation από οποιονδήποτε κλάδο του live-action κινηματογράφου. Το animation είναι η προβολή και η επεξεργασία μίας αρχικής ιδέας, μέσα από την απλοποίηση και την αφαίρεση. Διαδοχή από εικόνες φαντασίας μέσα στον δημιουργημένο χρόνο που μπορούν να είναι σουρεαλιστικές με καλλιτεχνικό τρόπο λόγω της ιδιαίτερης διαδικασίας πραγμάτωσής τους (Βασιλειάδης 2006: 13-14).

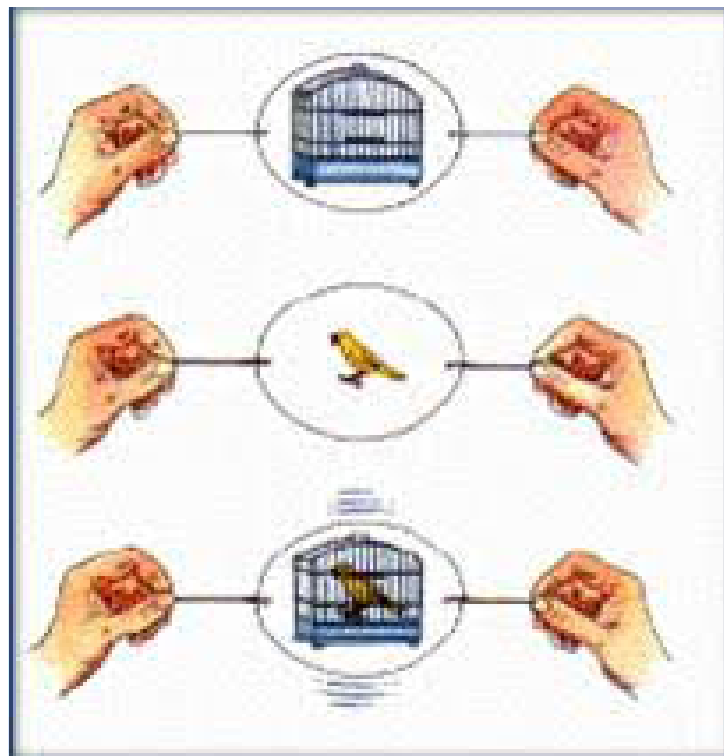
1.3 Ιστορικά Στοιχεία

1.3.1 Οι πρώτες συσκευές κινούμενης εικόνας

Στηριζόμενοι στη θεωρία του μετεικάσματος της όρασης που αναφέρθηκε στην προηγούμενη ενότητα δημιουργήθηκαν διάφορες συσκευές animation κατά το 19ο αιώνα που αποτελούν πρώιμη μορφή της κινούμενης εικόνας όπως τη γνωρίζουμε σήμερα.

Θαυματοτρόπειο (thaumatrope)

Πρόκειται για έν απλό παιχνίδι το οποίο ήταν αρκετά δημοφιλές κατά την Βικτωριανή Εποχή. Αποτελείται από ένα κυκλικό δίσκο ο οποίος έχει δεμένα δύο κορδόνια. Από τη μία πλευρά του δίσκου είναι σχεδιασμένο ένα πουλί, ενώ από την άλλη πλευρά είναι σχεδιασμένο ένα κλουβί. Ενώ ο δισκός περιστρέφεται η μία εικόνα συγχέεται στην άλλη και ως αποτέλεσμα εμφανίζεται το πουλί μέσα στο κλουβί. Η εφεύρεσης αποδίδεται στον John Herschel, ενώ η δημοσίευσή της οφείλεται στον John Ayrton Paris, ο οποίος χρησιμοποίησε το θαυματοτρόπιο στην προσπάθειά του να αναπαραστήσει το φαινόμενο του μετεικάσματος το 1825 στο κολέγιο Royal College of Physicians



Θαυματοτρόπειο

Πηγή: <https://bit.ly/3ddRyu8>

Φενακιστισκόπιο (phenakistiscope)

Το Φενακιστισκόπιο είναι μία από τις πρώτες συσκευές που δημιουργήθηκαν για την αναπαραγωγή κινουμένων σχεδίων. Επινοήθηκε το 1833 στο Βέλγιο από τον Joseph Antoine Ferdinand Plateau. Είναι ένας περιστρεφόμενος δίσκος όπου στην άκρη του υπάρχουν εγκοπές σε ίσα διαστήματα. Ανάμεσα στις εγκοπές τοποθετούνται οι εικόνες και με την περιστροφή του δίσκου μπροστά από καθρέφτη, οι διαδοχικές εικόνες δίνουν την αίσθηση της κίνησης. Καθώς περιστρέφεται ο παρατηρητής πρέπει να κοιτάζει μέσα από τις σχισμές στην αντανάκλαση των εικόνων.

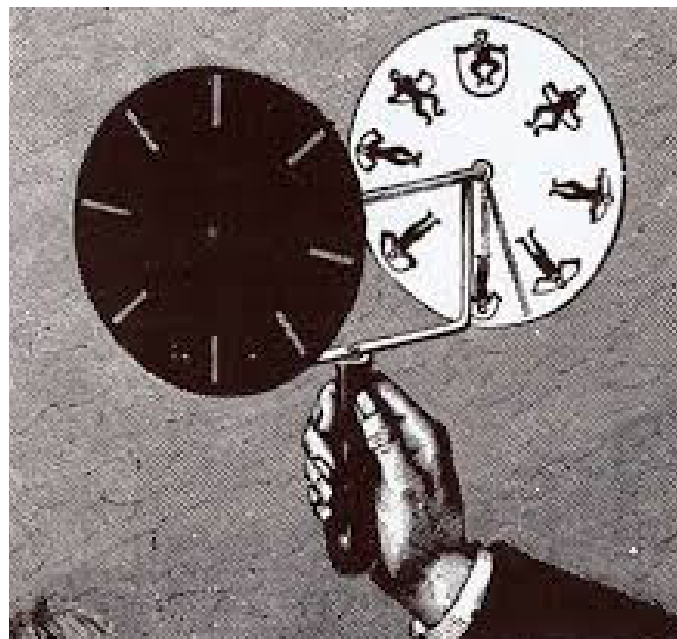


Φενακιστισκόπιο

Πηγή: <https://bit.ly/3b68lwD>

Στροβοσκόπιο (stroboscope)

Αποτελεί μια ακόμη συσκευή αναπαράστασης της κίνησης. Σε αυτό υπάρχουν δύο δίσκοι, ένας για τις εικόνες και ένας για τις εγκοπές. Περιστρέφοντας μαζί τους δίσκους δημιουργείται η κινούμενη εικόνα. Ανακαλύφθηκε το 1834 από το γερμανό Stampfer.

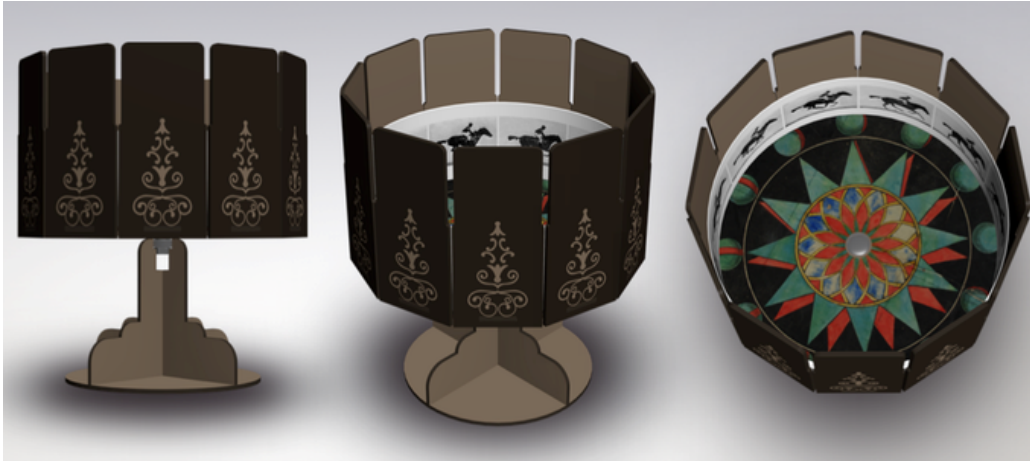


Στροβοσκόπιο, 1834

Πηγή: <http://bit.ly/3ddVaws>

Ζωοτρόπιο ή ρόδα της ζωής (zoetrope)

Ανακαλύφθηκε από τον William George Horner το 1834 και πρόκειται για μία κυλινδρική περιστρεφόμενη συσκευή, στα εσωτερικά τοιχώματα της οποίας είναι τοποθετημένη περιμετρικά, μία χάρτινη ταινία, πάνω στην οποία είναι τυπωμένα πολυάριθμα σκίτσα, ελάχιστα διαφοροποιημένα μεταξύ τους (καρέ). Υπάρχουν κατακόρυφες σχισμές σε όλο το μήκος της κυλινδρικής αυτής συσκευής, μέσα από τις οποίες μπορεί ο παρατηρητής να διακρίνει τις εικόνες να κινούνται. Η κίνηση των εικόνων είναι αντίθετη από αυτήν του κυλίνδρου καθώς αυτός περιστρέφεται.



Ζωοτρόπιο

Πηγή: <http://bit.ly/3ahi8kn>

Flip book

Ο John Barnes Linnett το 1868 δημιούργησε το πρώτο flip book το οποίο ήταν γνωστό ως κινεογάφος και χρησιμοποιείται ακόμα. Ένα flip book είναι απλά ένα βιβλίο που αποτελείται από εξαιρετικά εύκαμπτες και ελαστικές σελίδες, πάνω στις οποίες αναπαριστάται μία αλληλουχία σκιτσαρισμένων εικόνων. Για να υπάρξει κίνηση αρκεί ο θεατής να ελευθερώσει απότομα με τον αντίχειρά του τη κάθε σελίδα.

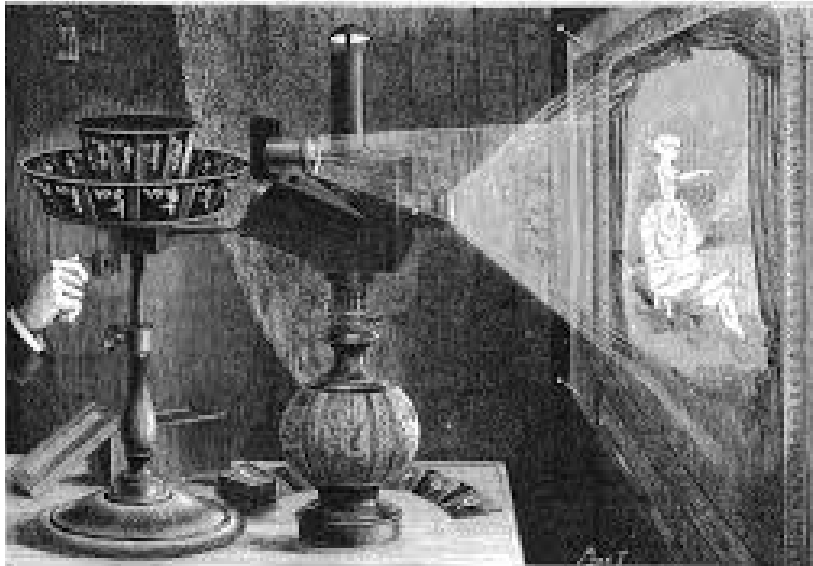


Παράδειγμα flip book

Πηγή: <https://bit.ly/2ZiPkI3>

Πραξινοσκόπιο (praxinoscope)

Ο Emile Reynaud το 1877 κατασκευάζει το πραξινοσκόπιο. Στο εσωτερικό ενός κυλίνδρου τοποθετούνται πρίσματα από καθρέφτες, ίσους στον αριθμό με τις εικόνες που τοποθετούνται στο εξωτερικό του κυλίνδρου. Με αυτό το τρόπο ο θεατής παρακολουθεί τη κίνηση από τους καθρέφτες και όχι από τις σχισμές όπως στο ζωτρόπιο. Η εικόνα για το λόγο αυτό είναι πιο καθαρή.

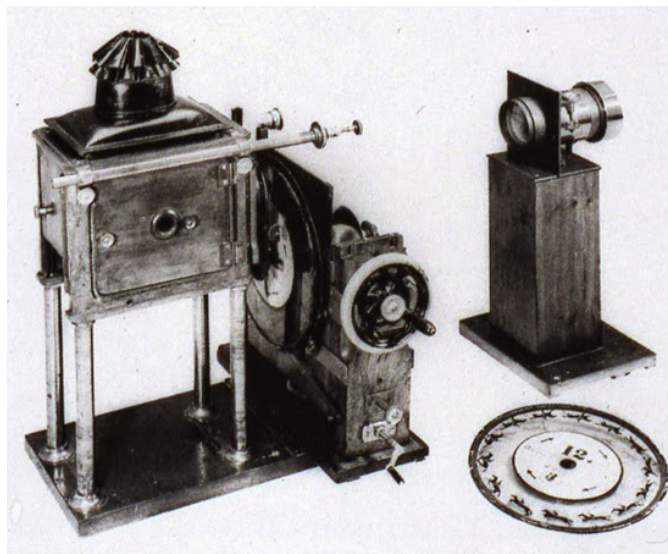


Πραξινοσκόπιο, Emile Reynaud, 1877

Πηγή: <http://bit.ly/3b9kbWG>

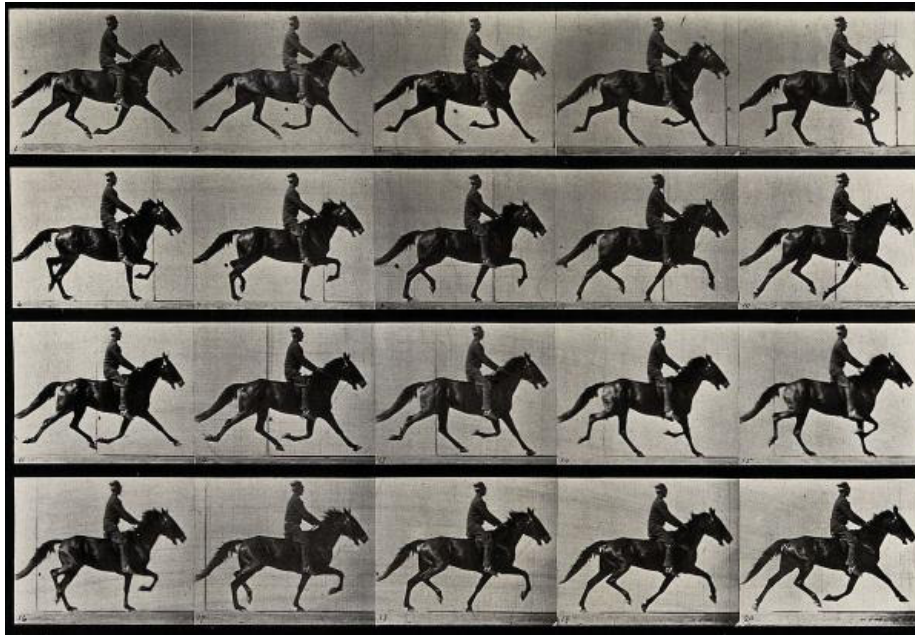
Ζωπραξινοσκόπιο (zoopraxinoscope)

Ο Eadweard Muybridge κατασκεύασε μια σειρά από συσκευές ώστε να καταφέρει να φωτογραφίζει ζώα και ανθρώπους σε κίνηση. Το 1878 κατασκεύασε την ονομαζόμενη ζωπραξινοσκόπιο μηχανή η οποία πρόβαλε τις φωτογραφημένες διαφάνειες.



Ζωπραξινοσκόπιο, Eadweard Muybridge, 1878

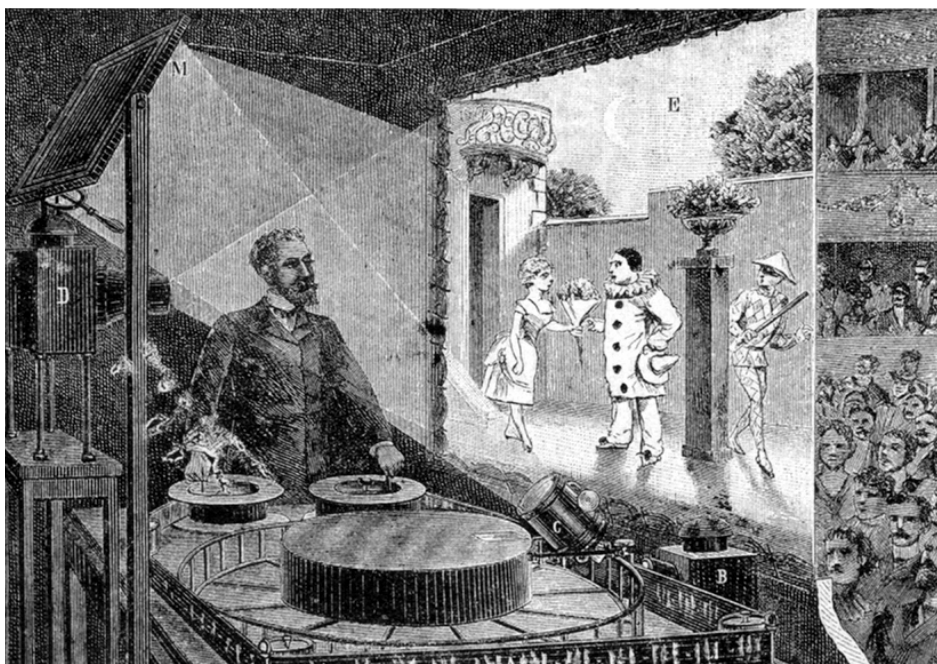
Πηγή: <https://bit.ly/3u1aJxh>



Μελέτη κίνησης αλόγου και ανθρώπου του Eadweard Muybridge
Πηγή: <https://bit.ly/3aIS5bU>

Οπτικό Θέατρο (Theatre optique)

Με βάση ένα σταθεροποιημένο πραξινοσκόπιο και κινούμενες διαφάνειες ο Emile Reynaud το 1889 κατασκευάζει το οπτικό θέατρο. Είναι η πρώτη φορά που γίνεται προβολή σε οθόνη. Παρουσιάστηκε στο Παρίσι στην παγκόσμια έκθεση και από το 1892 έως το 1900 έγιναν χιλιάδες προβολές στο μουσείο Greven με έργα διάρκειας 10 λεπτών. Θεωρείται το ξεκίνημα των ταινιών animation.



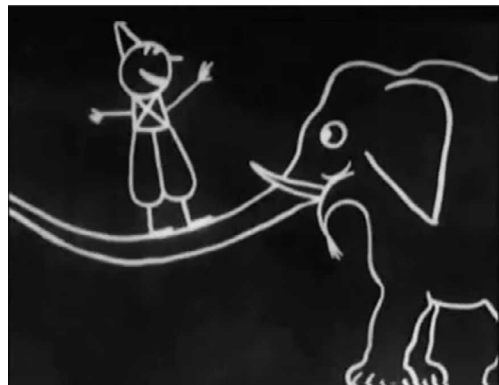
Οπτικό Θέατρο, Emile Reynaud, 1889
Πηγή: <http://bit.ly/3ak03Cj>

1.3.2 Πρώτες Παραγωγές Animation

Η πρώτη μορφή animation έκανε την εμφάνισή της κατά την εποχή του βωβού κινηματογράφου. Μικρή διάρκειας φιλμ προβάλλονταν πριν την έναρξη της προβολής της ταινίας. Η πρώτη ολοκληρωμένη ταινία με χρήση αποκλειστικά animation ονομάζεται *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) του J. Stuart Blackton. Χρησιμοποιήθηκε stop motion τεχνική με χρήση φωτογραφιών. Ενώ η πρώτη ταινία με χρήση κινουμένων σχεδίων (cartoons) δημιουργήθηκε το 1908 με τίτλο *Fantasmagorie* από τον Emile Cohl.



“Humorous Phases of Funny Faces”,
J. Stuart Blackton, 1906
Πηγή: <https://redirect.is/117o7zh>



“Fantasmagorie”,
Emile Cohl, 1908
Πηγή: <https://redirect.is/wsfdsdu>

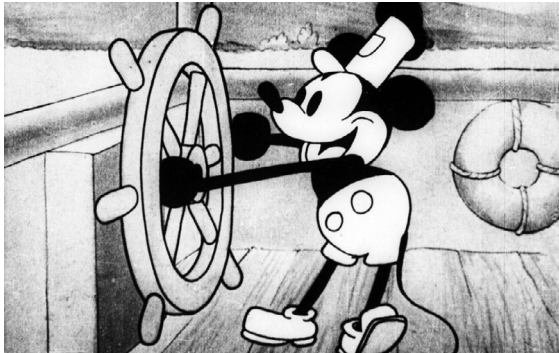
Το 1907 εφευρέθηκε η πρώτη κάμερα από το Stuart Blackton που μπορούσε να κάνει λήψη εικόνα προς εικόνα χωριστά με το γύρισμα της μανιβέλας. Τα πρώτα cartoon περιλάμβαναν βασικές φιγούρες από περιγράμματα μπροστά από λιτά συνήθως σκηνικά, με χρήση τυπικού γραμμικού σχεδίου και με κωμικό ως επί το πλείστον περιεχόμενο. Από το 1909 έως το 1920, δημιουργούνται οι πρώτες μονάδες παραγωγής κινουμένων σχεδίων στην Αμερική και οι πρώτοι ήρωες cartoon, όπως ο *Felix the Cat*, προβάλλονται στην οθόνη.



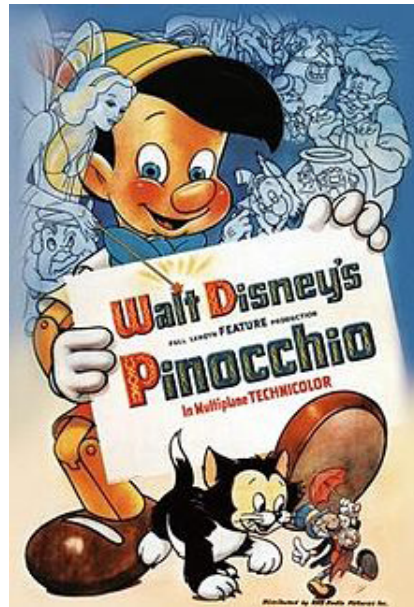
“Felix The Cat” πρωτότυπο σχέδιο του Pat Sullivan
Πηγή: <https://bit.ly/3piFZo8>

Στην εξέλιξη του animation συνέβαλε η χρησιμοποίηση της ζελατίνης που εισήχθη στο χώρο του animation το 1918. Η ζελατίνη επέτρεπε στους δημιουργούς να συνδυάζουν διαφορετικά στοιχεία και έκανε την επαναλαμβανόμενη, ανάμεσα στις λήψεις, αντιγραφή των φόντων μη απαραίτητη. Στα κινούμενα σχέδια ζελατίνας (cell animation) οι κινούμενοι χαρακτήρες διαχωρίζονταν από τα σκηνικά, σημαντικό πλεονέκτημα καθώς κάθε χαρακτήρας στη δράση μπορούσε να σχεδιαστεί σε διαφορετική σειρά από ζελατίνες επιτρέποντας έτσι τη δημιουργία ομάδων καλλιτεχνών και διαμερισμό της εργασίας.

Στην Αμερική στη δεκαετία 1920-1930 έκανε την εμφάνισή του το φαινόμενο Disney. Οι ταινίες του με ήχο, με πρώτη το *Steam Boat Willie*, ήταν ασπρόμαυρες στην αρχή και εξαρτημένες κατά πολύ από συγχρονισμένα ηχητικά εφέ, μουσική και ομιλία. Τη δεκαετία του 1930 δημιουργεί την πρώτη ανά τον κόσμο ταινία μεγάλου μήκους, τη *Χιονάτη με τους επτά νάνους* (1938) και ακολούθησαν ταινίες όπως ο *Πινόκιο* (1940), ο *Ντάμπο* (1941), η *Φαντασία* (1941) που εδραίωσαν στο χώρο την εταιρεία παραγωγής.



"Steamboat Willie" Walt Disney, 1928
Πηγή: <https://bit.ly/3tX21JO>



Πινόκιο Walt Disney, 1940
Πηγή: <https://bit.ly/37dkX47>



Χιονάτη και επτά νάνοι Walt Disney, 1938
Πηγή: <https://bit.ly/2L001IQ>

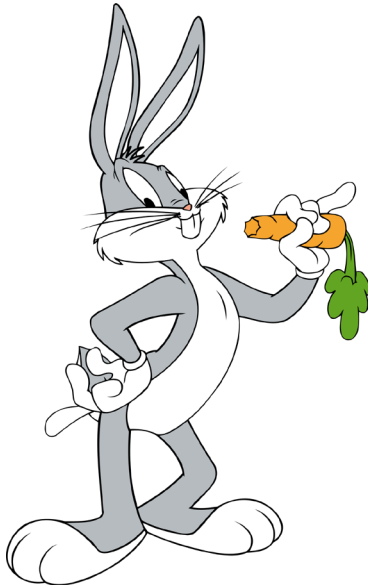


Ντάμπο Walt Disney, 1941
Πηγή: <https://bit.ly/3b6Q3LD>



Φαντασία Walt Disney, 1941
Πηγή: <https://bit.ly/3rT67Yq>

Σοβαρό ανταγωνιστής του Disney ήταν το στούντιο του Fleischer και μια σημαντική απεργία στη βιομηχανία Disney ανάγκασε πολλούς σπουδαίους animators να αποχωρήσουν και απορροφήθηκαν από υπάρχουσες εταιρίες κινουμένων σχεδίων, όπως η Warner Bros και η MGM, ενώ άλλοι δημιούργησαν νέες επιχειρήσεις με σημαντικότερη την UPA. Νέοι χαρακτήρες ηρώων, με σημαντικότερους τους Bugs Bunny, Mr. Magoo και Duffy Duck, έγιναν πολύ δημοφιλείς στο κοινό και απείλησαν ουσιαστικά τα πρωτεία της Disney.

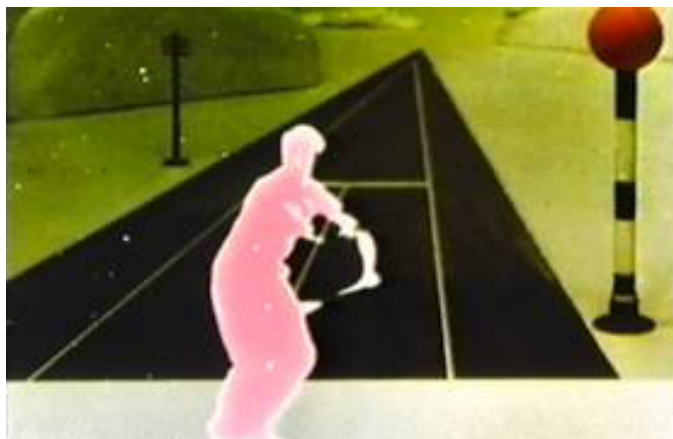


Bugs Bunny, Warner Bros, 1938
Πηγή: <https://bit.ly/3d7Jc7w>



Mr. Magoo, UPA, 1949
Πηγή: <https://bit.ly/3b3i9HP>

Την ίδια εποχή ήρθε μια αισθητική επέκταση στο animation με έμφαση στο στυλιζάρισμα, ως αποστασιοποίηση από τον νατουραλισμό των αμερικάνικων στούντιο animation. Μεγάλοι πειραματιστές δημιουργοί της Ευρώπης, όπως οι Len Lye, Norman McLaren και Oscar Fischinger δημιούργησαν σειρά έργων στα οποία εξερευνούνταν σε βάθος τη φύση του κινηματογραφικού καρέ, το υλικό του φιλμ και η σχέση μεταξύ ήχου και εικόνας. Από τους σημαντικότερους συντελεστές στη μεταπολεμική ανάπτυξη του πειραματικού Animation ήταν και το NFBC (National Film Board of Canada).



Rainbow Dance, Len Lye, 1936
Πηγή: <https://bit.ly/3tXOMz8>

Από τις αρχές της δεκαετίας 1950-1960 υπήρξε μια σημαντική ανάπτυξη της τηλεόρασης, γεγονός που έδωσε νέα τάση το animation. Η βιομηχανία του animation στράφηκε αναπόφευκτα στο νέο δημοφιλές τηλεπικοινωνιακό μέσο, με τη δημιουργία σειρών αλλά και διαφημίσεων. Η εκτεταμένη χρήση του animation από την τηλεόραση, κυρίως για διαφημιστικούς σκοπούς, αποτέλεσε τελικά ένα σημαντικό έσοδο για τους ανεξάρτητους δημιουργούς. Τα χρήματα από το animation για την τηλεόραση λειτουργούσαν ως κεφάλαιο για την παραγωγή των πειραματικών ταινιών, ενώ η νέα οικονομική προοπτική του μέσου άνοιξε το δρόμο για τη δημιουργία των πρώτων εθνικών σχολών, κυρίως στην Ανατολική Ευρώπη της δεκαετίας του 1950.

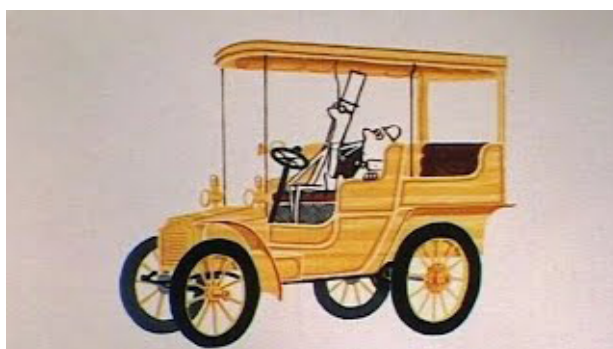
Η Τσεχοσλοβακία και η Ουγγαρία ανέπτυξαν ισχυρά στυλ animation. Κυριότερο όνομα ανάμεσα στους δημιουργούς των σχολών αυτών είναι ο Jiri Trnka, ο οποίος έδωσε ώθηση στο τρισδιάστατο animation με κούκλες. Η σχολή, όμως του Ζάγκρεμπ ήταν ίσως η πιο δημιουργική και καινοτόμα με φυσιονωμίες όπως ο Dusan Vukotic και ο Zlatko Grigic.

Στη Βρετανία, η διαφήμιση με χρήση animation έδωσε τη δυνατότητα σε νέους ταλαντούχους δημιουργούς να αναδείξουν την ιδιαίτερη δουλειά τους. Έργα και διαφημιστικά σποτ δημιουργών όπως ο Dunning, ο Williams και ο Godfrey έγιναν η αρχική πηγή έμπνευσης για την άνθηση του Βρετανικού animation στις επόμενες δεκαετίες.

Στις αρχές της δεκαετίας του 1960, νέοι δημιουργοί με σημαντικότερους τους Πολωνούς Borowczyk και Lenica και το Βέλγο Servais, ασχολήθηκαν με το διαφημιστικό κατά κύριο λόγο Animation και ανέπτυξαν ένα ύφος απευθυνόμενο κυρίως σε ενήλικους. Ταυτόχρονα, διεθνή φεστιβάλ, όπως του Annecy, έδωσαν τη δυνατότητα στους νέους ανεξάρτητους δημιουργούς να παρουσιάσουν το έργο τους και συνέβαλαν στην εξάπλωση του πειραματικού animation διεθνώς.



The Hand, Jiri Trnka, 1965
Πηγή: <https://bit.ly/2LUepQq>



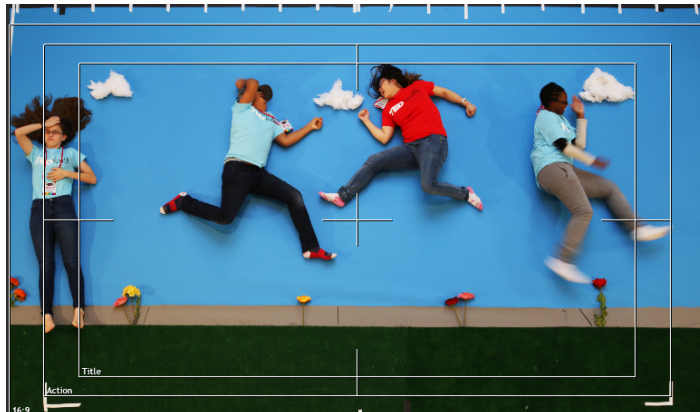
The Everchanging Motor Car, George Dunning, 1965
Πηγή: <http://bit.ly/2MZq1SO>

1.4 Τεχνικές Animation

1.4.1 Διάφορες Τεχνικές Animation

- **Pixilation ή κίνηση με ηθοποιούς**

Σε αυτή τη τεχνική συνδυάζονται πραγματικοί ηθοποιοί ή αντικείμενα κινούνται με τη λήψη καρέ προς καρέ. Έχει ως αποτέλεσμα να δημιουργείται μορφή κίνησης με έντονο το χαρακτηριστικό της σπασμωδικότητας. Φυσικά είναι μια τεχνική που εκμεταλεύεται όλες τις δυνατότητες του φυσικού κινηματογράφου.



Pixilation

Πηγή: <https://bit.ly/3tSHTzj>

- **Οι κινούμενες κούκλες (Puppets animation)**

Είναι μέθοδος δημιουργίας 3d animation και χρησιμοποιούνται στέρεα μοντέλα και τρισδιάστατα σκηνικά. Παλαιότερα οι δημιουργοί χρησιμοποιούσαν μια ποικιλία αντικαθιστάμενων προσώπων ώστε να έχουν διάφορες εκφράσεις στα πλάνα τους, πλέον αυτό δεν είναι απαραίτητο εάν μετά τη λήψη γίνεται επεξεργασία στον υπολογιστή. Για να κινηθεί η κούκλα πάνω στο σκηνικό είναι βιδωμένη για να σταθεροποιείται και σε κάθε καρέ αλλάζει θέση και κίνηση όπου είναι απαραίτητο. Η τεχνική κούκλας χρησιμοποιεί πλήρως όλες τις τεχνικές λήψης με πραγματική κάμερα όπου είτε σταθεροποιείται σε τρίποδο είτε κινείται σε ράγες, ενώ με τους προβολείς δημιουργούνται οι σκιές και η ατμόσφαιρα.

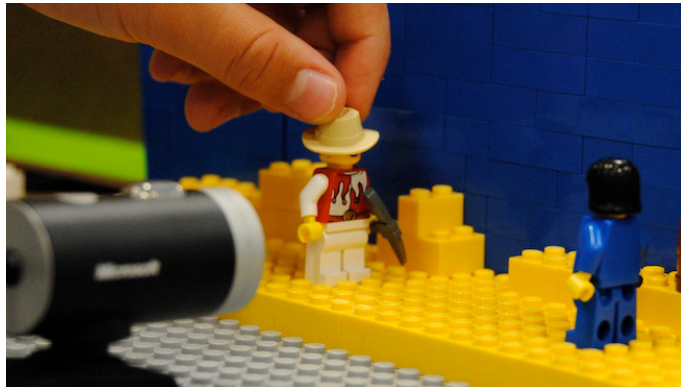


Puppets animation

Πηγή: <https://redirect.is/a4qhfyy>

- **Animation Αντικειμένων (Object animation)**

Τρισδιάστατη τεχνική animation όπου διάφορα τρισδιάστατα αντικείμενα τα κινεί ο δημιουργός μπροστά από τη κάμερα. Η κάμερα είτε παραμένει ακίνητη σε τρίποδο είτε χρησιμοποιείται όπως και στο «ζωντανό» κινηματογράφο. Ο χώρος, οι ποικιλία των αντικειμένων και των κινήσεων τους έχουν προκαθοριστεί ώστε ο δημιουργός να έχει πλήρη έλεγχο του έργου.



Object animation

Πηγή: <https://bit.ly/3tWaWSt>

- **Animation με πλαστελίνη (Plasticine/Clay animation)**

Ακόμα μία τρισδιάστατη τεχνική όπου το animation πραγματοποιείται με σταδιακή παραμόρφωση καρέ-καρέ της αρχικής μορφής της πλαστελίνης. Οτιδήποτε στο πλάνο παραμένει ακίνητο είναι κατασκευασμένο από αμετάβλητα υλικά όπως πηλός ή κεραμική πορσελάνη, καθώς μοιάζουν στην όψη με την πλαστελίνη αλλά δεν αλλοιώνονται από τα φώτα. Για σταθερότητα των χαρακτήρων χρησιμοποιείται συχνά υποτυπώδης συρμάτινος σκελετός που είναι ντυμένος με αφρώδη υλικά ελαφρά και εύκαμπτα και από επάνω σχηματίζεται με πλαστελίνη ο χαρακτήρας. Ο περιβάλλον χώρος και η θέση της κάμερα είναι ανάλογα του animation αντικειμένων.



Plasticine animation

Πηγή: <https://bit.ly/3akfRoB>

- **Ντεκουπαρισμένα υλικά (cut-out)**

Ένα σημαντικό πλεονέκτημα της παρούσας τεχνικής είναι ότι επιτρέπει τη χρησιμοποίηση υλικών με υφή, γεγονός που δίνει έναν τρισδιάστατο τόνο στο αποτέλεσμα ενώ πρόκειται για δισδιάστατη τεχνική. Βρίσκεται πολύ κοντά στη φιλοσοφία και τεχνική του κολάζ, τα ντεκουπαρισμένα υλικά μπορεί να είναι έγχρωμα χαρτιά, χαρτόνια, ζωγραφισμένες φωτογραφίες και κινούνται στη Rosstrum camera με μαγνήτες ή κόλλα blue tack και συνδέονται με αρθρώσεις.



Cut-out animation

Πηγή: <https://bit.ly/2OEpl5G>

- **Η οθόνη με καρφίτσες του Alexeieff (Pinscreen)**

Σε αυτή τη τεχνική οι εικόνες σχηματίζονται από τις σκιές των καρφίτσων και όχι με το σχέδιο. Ο δημιουργός Alexander Alexeieff τοποθέτησε σε μια οθόνη χιλιάδες καρφίτσες, που έχουν το ίδιο μήκος, και πιέζοντας με διαφορετική δύναμη κάθε καρφίτσα δημιουργούνται κυματισμοί με τη βοήθεια φωτισμού από το πλάι.



Pinscreen animation

Πηγή: <https://bit.ly/3u6P72T>

- **Σχεδίαση απευθείας στο φιλμ**

Δισδιάστατη τεχνική αυτή περιλαμβάνει την άμεση χάραξη ή ζωγραφική πάνω στο κινηματογραφικό φιλμ, καρέ προς καρέ. Ο δημιουργός χρησιμοποιεί είτε καθαρό φιλμ το οποίο χαράζει χρησιμοποιώντας μελάνι, τσόχινο μαρκαδόρο, παχύρρευστα χρώματα ή ακόμα και αντικείμενα που επικολλούνται πάνω του, είτε εκτεθειμένο (μαύρο) φιλμ το οποίο χαράσσεται με κοπίδι παράγοντας οξείες δυναμικές γραμμές που χρωματίζονται ύστερα με μελάνι, στυλό, ή τέμπερα.



“FreeRadicals”, LenLye, 1958

Πηγή: <https://bit.ly/3tXXUuz>

- **Ζωγραφική κάτω από τη κάμερα**

Επίσης δισδιάστατη τεχνική όπου ο καλλιτέχνης εργάζεται πάνω από την επιφάνεια του γυαλιού, στη Rostrum camera, σκορπίζοντας και μετασχηματίζοντας το υλικό και κινηματογραφώντας καρέ – καρέ ανάμεσα στις εικαστικές του παρεμβάσεις. Το υλικό φωτίζεται πάνω ή κάτω από το τραπέζι εργασίας με επίπεδο φωτισμό και απαιτείται να υπάρχει πλήρης έλεγχος της κάθε κίνησης και μετάβασης από το ένα καρέ στο αλλό, καθώς σε περίπτωση λάθους δε δύναται η διόρθωση και επιστροφή μέχρι το τέλος κάθε πλάνου.



“The Old Man and the Sea”, AleksandrPetrov, 1999

Πηγή: <https://bit.ly/3b3OwWM>

- **Τεχνική της άμμου**

Είναι μία δισδιάστατη τεχνική όπου οι κινήσεις επιτυγχάνονται με την μετατόπιση της άμμου υπάρχει πάνω στο γυαλί και φωτοσκιάσεις δημιουργούνται με την ποσότητα της άμμου στο εκάστοτε καρέ. Η άμμος εμψυχώνεται κάτω από τη Rostrum camera, όπου ο φωτισμός είναι από κάτω και απαιτείται πλήρης έλεγχος καθώς δεν δύναται η επιστροφή σε περίπτωση λάθους.



The Metamorphosis of Mr Samsa, Caroline Leaf, 1977

Πηγή: <https://bit.ly/37gTwGt>

- **Κινούμενο σχέδιο ή cartoon**

Δισδιάστατη τεχνική και συχνά συγχέεται με το animation αυτο καθαυτό καθώς αποτελεί την πλέον διαδεδομένη τεχνική. Βασίζεται στη διαδοχική φωτογράφιση ζωγραφισμένων εικόνων, έτσι ώστε να επιτευχθεί η επιδιωκόμενη κίνηση. Μετά τη δημιουργία του σεναρίου και του lay out, οι σχεδιαστές δημιουργούν το background, τα extreme frames και τα ενδιάμεσα. Έπειτα γίνεται τελικός έλεγχος με line test, τα σχέδια χρωματίζονται και κινηματογραφούνται. Κατά τη κινηματογράφιση τα σχέδια ακολουθούν συγκεκριμένη σειρά στη Rostrum camera, ή εισάγονται στον υπολογιστή μέσω σάρωσης και επεξεργάζονται μέχρι το τελικό μοντάζ.

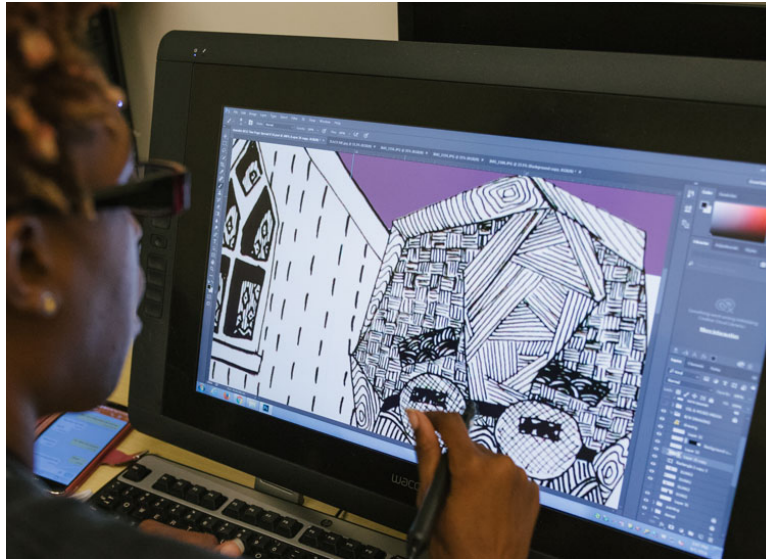


“Coolis”, Γιάννης Γεωργαρίου, Άγγελος Ρούβας, 1991

Πηγή: <http://bit.ly/3b55LqO>

- **Animation στον ηλεκτρονικό υπολογιστή (computer animation)**

Η παρούσα τεχνική οφείλεται στη τεχνολογική πρόοδο που σημειώνεται κυρίως από το 1990 και μετά. Υπάρχει το 2D computer animation, όπου αξιοποιούνται ευρέως οι τεχνικές δημιουργίας cartoon και το 3D computer animation, όπου πρώτα δημιουργούνται 3D μοντέλα των χαρακτήρων, των αντικειμένων και του περιβάλλοντα χώρου με τον αντίστοιχο τους όγκο (3D modeling) και έπειτα επενδύονται με δέρμα, ενδυμασία και διάφορες υφές (mapping). Η κίνηση επιτυγχάνεται με τη κίνηση του χαρακτήρα αλλά και της εικονικής κάμερας.



Computer Animation
Πηγή: <https://bit.ly/3jQjvzP>

- **Flash animation**

Τεχνική του animation, δημιουργημένη από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 και μετά. Χαρακτηριστικά του στοιχεία είναι το minimal animation και η γραφίστικη σε καθαρότητα αισθητική του. Το ονομά του προήλθε από το πρόγραμμα σχεδίασης animation Adobe Flash το οποίο πλέον έχει μετονομαστεί σε Adobe Animate.



“Dexter’s Laboratory”, Genndy Tartakovsky, 1995
Πηγή: <http://bit.ly/3b55LqO>

- **After Effects animation**

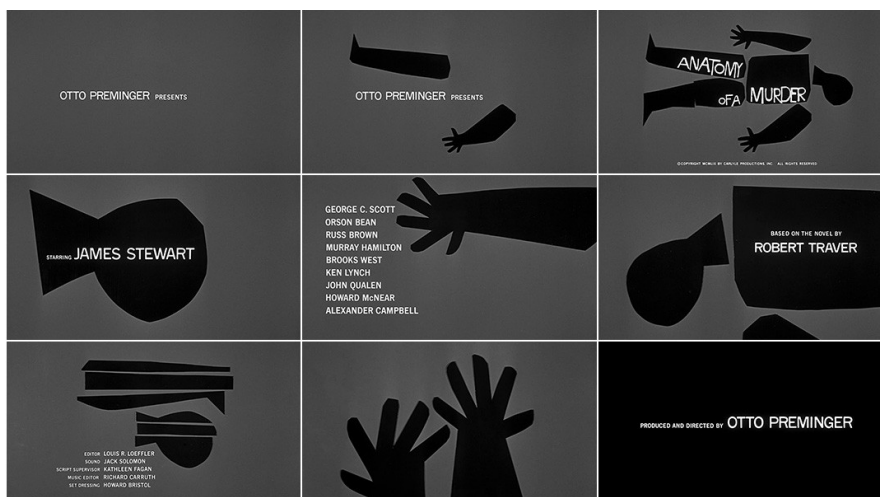
Τεχνική βασισμένη στο πρόγραμμα After Effects της εταιρείας Adobe που έχει αντικαταστήσει το Flash animation. Κύριος σκοπός δημιουργίας του είναι η ανάπτυξη έργων animation. Συγκεκριμένα μπορούμε να δημιουργήσουμε ψηφιακά οπτικά εφέ, κινούμενα γραφικά και τυπογραφία, σύνθεση και επεξεργασία αρχείων βίντεο και animations με επεξεργασία ιδιοτήτων γραφικών διανυσμάτων σε σχέση με το χρόνο. Χρησιμοποιείται ευρέως στη διαδικασία παραγωγής ταινιών, βιντεοπαιχνιδιών, τηλεοπτικών προγραμμάτων και εμπορικών γραφιστικών εφαρμογών. όμως δεν κρίνεται κατάλληλο για δημιουργία animation καρέ-καρέ.



Rocket After Effects animation
 Πηγή: <https://redirect.is/s74t6sq>

- **Κινούμενη Τυπογραφία (Motion typography)**

Είναι ο τομέας που ενώνει το animation με την Γραφιστική. Σταδιακά και με πρωτοπόρο τον Saul Bass. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι αρχικοί τίτλοι ταινιών που προσπαθούν να περιγράψουν με σύντομο τρόπο το θέμα της ταινίας. Αργότερα η animation τυπογραφία λειτουργεί και ανεξάρτητα σε διάφορα ενημερωτικά σποτ ή απλές διαφημίσεις που προσπαθούν να κεντρίσουν γρήγορα το ενδιαφέρον των καταναλωτών. παράγεται συχνά χρησιμοποιώντας τυπικά προγράμματα animation, συμπεριλαμβανομένων των Adobe After Effects και Apple Motion. Το αποτέλεσμα επιτυγχάνεται συχνότερα με τη σύνθεση επιπέδων κειμένου έτσι ώστε είτε μεμονωμένα γράμματα είτε λέξεις να μπορούν να κινούνται ξεχωριστά από τα υπόλοιπα.



"Anatomy of A Murder", motion typography by Saul Bass, 1959

Πηγή: <https://redirect.is/ty70yzz>

- **Μίξη animation και live action**

Τεχνική αρκετά απαιτητική καθώς χρειάζεται σχεδιασμός με κάθε λεπτομέρεια πριν τη φάση εκτέλεσης. Πρώτα κινηματογραφείται το live action μέρος και με βάση αυτό έπειτα σχεδιάζεται το animation. Το πρώτο καιρό που δεν υπήρχαν οι υπολογιστές το live action αντγράφονταν με Rotoscope, δηλαδή προβαλλόταν στο τραπέζι σχεδιασμού και υπήρχε με το χέρι αντγραφή, καθώς και η δημιουργία των масκών θετικών και αρνητικών ανά καρτέ, και με βάση αυτά τα σχέδια σχεδιαζόταν το animation. Σήμερα με την εξέλιξη των υπολογιστών το live action κινηματογραφείται σε green screen (φόντο άσχετο με τα ρούχα των ηθοποιών και εύκολο αφαιρέσιμο από το πλάνο) και εισάγεται σε κατάλληλο πρόγραμμα επεξεργασίας. Επίσης το animation σχεδιάζεται ξεχωριστά, φορτώνεται στο πρόγραμμα και το μοντάζ γίνεται καρτέ-καρτέ.



"Space Jam", Joe Pytka, 1996
Πηγή: <https://bit.ly/37gHywv>

1.4.2 Κινούμενη Τυπογραφία (Motion Typography)

Το spot της παρούσας εργασίας στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό στη κινούμενη τυπογραφία και αξίζει να παρουσιαστούν βασικά χαρακτηριστικά της ως από τις κύριες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν. Σε αντίθεση με τις στατικές φόρμες με βάση την εκτύπωση, η κινούμενη τυπογραφία χρησιμοποιεί κίνηση για να μεταφέρει οπτικά μηνύματα. Ως μέσο, είναι εγγενώς διεπιστημονικό, με την έννοια ότι μπορεί να ενσωματώσει τεχνολογία, τυπογραφία, κίνηση, γραφιστική, μουσική και λογοτεχνική αφήγηση.

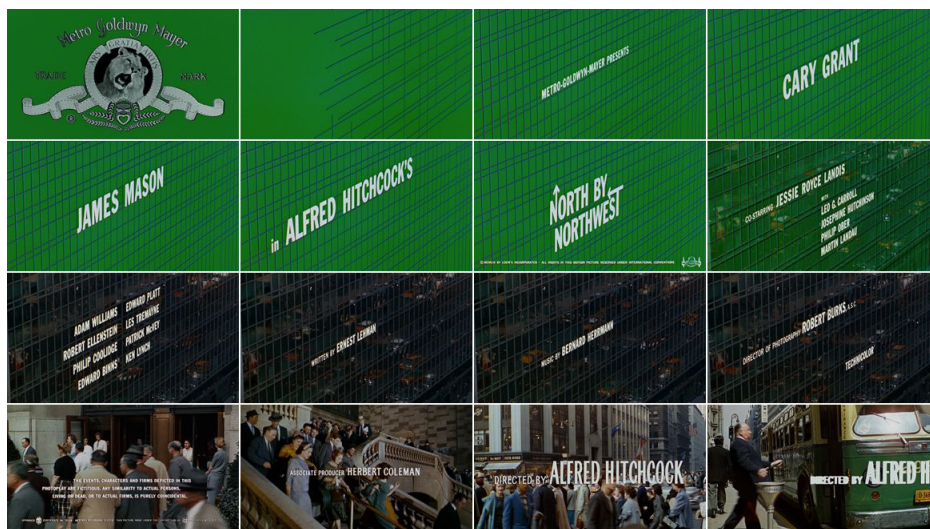
Τις τελευταίες δεκαετίες, η τεχνολογική καινοτομία έχει βελτιώσει σημαντικά τις δυνατότητές μας για οπτική επικοινωνία. Συγκεκριμένα, η ψηφιακή τεχνολογία παρέχει σχεδόν απεριόριστη ευκαιρία για σχεδιαστές, καλλιτέχνες και άλλους να εκπροσωπήσουν τις ιδέες τους μέσα από εκφραστικές οπτικές μορφές. Η κινούμενη τυπογραφία είναι μια τεχνική animation που χρησιμοποιεί κινούμενο κείμενο για να τραβήξει την προσοχή, να τονίσει κάτι ή και να διασκεδάσει. Οι σύγχρονες διαφημίσεις, τα μουσικά βίντεο, οι εφαρμογές για κινητά τηλέφωνα και οι ιστότοποι την χρησιμοποιούν για να κάνουν τις λέξεις τους πιο αποτελεσματικές και να προσθέσουν ένα στοιχείο έμφασης και τέχνης.

Στη κινούμενη τυπογραφία όσον αφορά μία δυναμική διάταξη, τα στοιχεία κειμένου κινούνται από μία θέση στην άλλη ή μεταξύ τους. Τα γράμματα και οι λέξεις μπορεί να απομακρυνθούν ή μία από την άλλη σε ένα δισδιάστατο επίπεδο ή σε τρισδιάστατο χώρο. Ομοίως, όσον αφορά τη τυπογραφία κύλισης που συναντάμε στους τίτλους ταινιών, μπορεί να μετακινηθεί στην επίπεδη οθόνη δίνοντας την αίσθηση ότι υποχωρεί ή ανεβαίνει προς τα πάνω. Ένα παράδειγμα είναι οι τίτλοι αρχής της ταινίας *Star Wars: Episode IV – A New Hope* (1977), όπως παρουσιάζεται στην παρακάτω εικόνα.

Τρία καρέ αντιπροσωπευτικά των εναρκτήριων τίτλων από ταινίες Star Wars. Η φράση "A long time ago in a galaxy far, far away..." που παραμένει στατική στην οθόνη και το λογότυπο του Star Wars που συρρικνώνεται σε ένα κεντρικό σημείο είναι κοινή σε όλες τις ταινίες.
Πηγή
shorturl.at/aeAE2



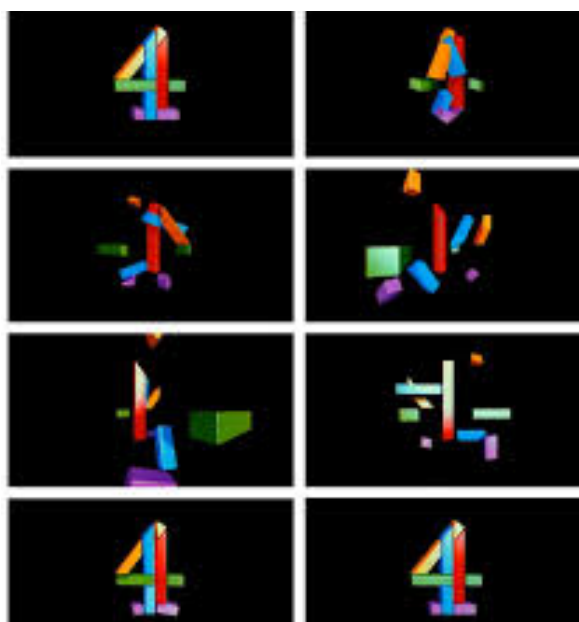
Ήδη από τη δεκαετία του 1960 οι τίτλοι αρχής άρχισαν να παρουσιάζουν τυπογραφία που ήταν πραγματικά κινούμενη. Οι μελετητές αναγνωρίζουν ως πρώτη ταινία μεγάλου μήκους, που χρησιμοποιεί εκτενώς τη κινούμενη τυπογραφία, του Alfred Hitchcock με τίτλο *North by Northwest* (1959) σε γραφιστική επιμέλεια του Saul Bass. Η εναρκτήρια ακολουθία τίτλων αυτής της ταινίας παρουσίαζε αρχικά γραμμές να πλαισιώνουν το καρέ με σκοπό να δημιουργήσουν ένα πλέγμα και το κινούμενο κείμενο όπου τα τυπογραφικά στοιχεία εμφανίζονταν το ένα μετά το άλλο ελαφρώς με κλίση προς τα αριστερά, με διάφορα μεγέθη ώστε να δίνεται έμφαση στις εκάστοτε ενότητες.



“North by Northwest”, Saul Bass's opening motion titles, 1959

Πηγή: shorturl.at/dqxEl

Έκτοτε, η χρήση της κινούμενης τυπογραφίας έχει γίνει συνηθισμένη σε εισαγωγικούς τίτλους ταινιών και τηλεοπτικές διαφημίσεις. Πιο πρόσφατα, χρησιμοποιήθηκε από πολλούς τηλεοπτικούς σταθμούς για τη δημιουργία αναγνωριστικών των σταθμών και τηλεοπτικών προγραμμάτων (tv idents). Χαρακτηριστικό αποτελεί το πρώτο αναγνωριστικό του Martin Lambie Nairn για το τηλεοπτικό δίκτυο British Channel 4 το 1982.



1982, Channel 4 ident,
Martin Lambie Nairn

Πηγή: shorturl.at/ijuEF

1.4.3 Ψηφιακή Μέθοδος Cut-Out, After Effects Animation

Το cut out animation είναι ένας τύπος stop motion animation που παράγεται μετακινώντας διαδιάστατα κομμάτια υλικών (χαρτί, χαρτόνι ή ύφασμα) σε επίπεδη επιφάνεια ή σε ψηφιακό περιβάλλον. Είναι ένα από τις παλαιότερες και απλοποιημένες τεχνικές animation. Διακρίνεται σε δύο κατηγορίες, τη Χειροκίνητη Μέθοδο cut-out (με υλικά όπως χαρτί, χαρτόνι ή ύφασμα) και τη Ψηφιακή Μέθοδο cut-out. Στην παρούσα εργασία έχω απασχοληθεί με τη ψηφιακή μέθοδο οπότε κρίνω σκόπιμο να δωθούν περεταίρω πληροφορίες για τη τεχνική αυτή.

Στη Ψηφιακή Μέθοδο cut-out η κινούμενη εικόνα παράγεται χρησιμοποιώντας προγράμματα υπολογιστών, όπως το Adobe After Effects και δίνοντας τη ψευδαίσθηση του βάθους. Η δυνατότητα απεριόριστης επεξεργασίας υφών των επιφανειών μέσω σκαναρισμένων αρχείων ή διανυσματικών γραφικών, τα διάφορα εφέ και η δύναμη της αναπαραγωγής, της διαγραφής και της άρσης των λαθών είναι τα πρόσθετα πλεονεκτήματα αυτής της τεχνικής. Η διαχείριση των καρτέ με keyframes μας δίνει τη δυνατότητα να διαχειριζόμαστε καλύτερα το κάθε δευτερόλεπτο επεξεργαζόμενοι ψηφιακά σχήματα με πολλές λεπτές λεπτομέρειες. Το ψηφιακό cut-out animation είναι μια δημοφιλής τεχνική επειδή εξοικονομεί χρόνο στην παραγωγή και οδηγεί σε μικρότερα μεγέθη αρχείων σε σύγκριση με την πλήρη κινούμενη εικόνα. Επιπλέον μπορεί να δημιουργηθεί μεμονωμένα με λογισμικό και δεν απαιτεί κάποιο υλικό όπως χαρτί και κάμερα.

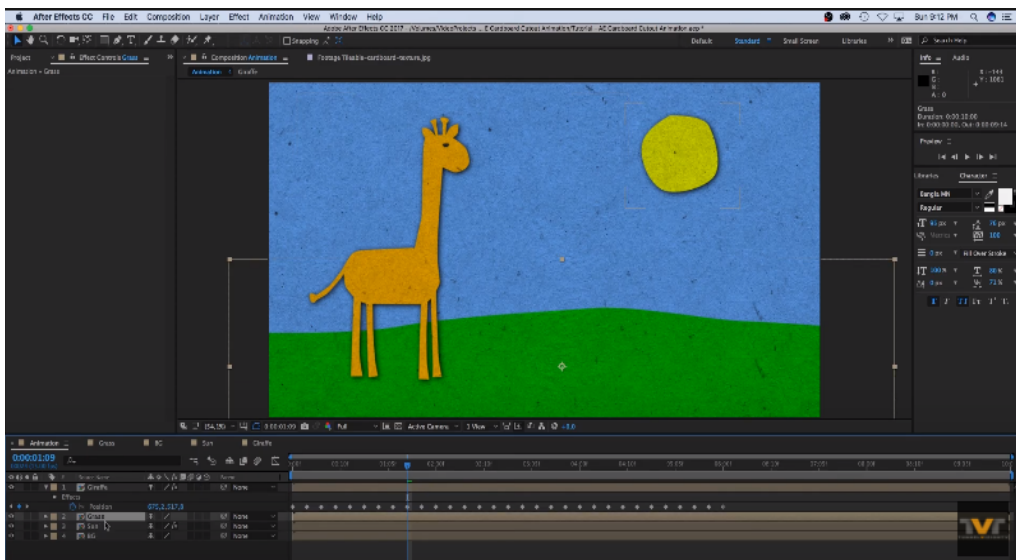
Η αμερικάνικη τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων *South Park* (1997 έως σήμερα) είναι ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα αυτής της μετατόπισης από το χειροκίνητο cut-out σε ψηφιακό, καθώς το πρώτο επεισόδιο της σειράς "*Cartman Gets an Anal Probe*" δημιουργήθηκε εξ ολοκλήρου με χαρτί κατασκευής σύμφωνα με τη χειροκίνητη μέθοδο και μετέπειτα όλα τα άλλα επεισόδια δημιουργούνται στον υπολογιστή κάνοντας όμως χρήση της σκαναρισμένης υφής του χαρτιού ώστε να προκύπτει το ίδιο αισθητικό αποτέλεσμα με εκείνο το πρώτο επεισόδιο.



South Park επ. 1 "Cartman Gets an Anal Probe", 1997

Πηγή: shorturl.at/fhpxU

Το πρόγραμμα After Effects ενδείκνυται για την παραγωγή animation μέσω της τεχνικής cut-out καθώς μπορούμε να επεξεργαστούμε διάφορες ιδιότητες σε συνάρτηση με το χρόνο των διανυσματικών γραφικών. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να δωθούν διάφορες υφές όπως χαρτού ή χαρτονιού στα γραφικά ώστε να μοιάζουν με ντεκουπαρισμένα υλικά. Στην ουσία μιλάμε για συνδυασμό δύο τεχνικών animation με σκοπό τη δημιουργία μικρότερου αρχείου αλλά με την αισθητική ενός παραδοσιακού στυλ. Όπως και στην παραδοσιακή χειροκίνητη μέθοδο cut-out, όπου οι χαρακτήρες και τα διάφορα αντικείμενα που απαρτίζουν τη σκηνή σχεδιάζονται ξεχωριστά τα επιμέρους τους στοιχεία ώστε να μπορούν να κινηθούν ανεξάρτητα, έτσι και με τη ψηφιακή μέθοδο μέσω του After Effects τα διανυσματικά γραφικά σχεδιάζονται σε ξεχωριστά layers ώστε να μπορούν να κινηθούν ανεξάρτητα από το κύριο σώμα του αντικειμένου ή του χαρακτήρα. Οι βασικές ιδιότητες που οδηγούν στη ψευδαίσθηση κίνησης είναι το μέγεθος, ο χώρος, η διαφάνεια και το σημείο βάρους, ενώ μέσα από πολλές δυνατότητες που δίνει το πρόγραμμα μπορούμε να επιτύχουμε ακόμα περισσότερα αποτελέσματα όπως εναλλαγή χρώματος, περιγράμματος, υφής, προοπτικής και πολλά ακόμα.



Παράδειγμα χρήσης After Effects για δημιουργία cut-out animation
Πηγή: <https://redirect.is/nvtcs2w>

1.5 Τηλεοπτικό Animation Spot και ελληνικό κοινό

Το ελληνικό κοινό έχει αγκαλιάσει το animation και μέσα σε αυτά τα 75 χρόνια ζωής του έχει γίνει άρρुकτο κομμάτι όχι μόνο στο κινηματογράφο αλλά και στα τηλεοπτικά spot που σκοπό έχουν να ευαισθητοποιήσουν, να προτρέψουν το κοινό σε κάποια ενέργεια αλλά και να ενημερώσουν. Η χρήση ζωντανών χρωμάτων, ελκυστικών και καλαίσθητων σκηνών, οι χαριτωμένοι χαρακτήρες, οι μοναδικές ιστορίες που αφηγούνται και η χρήση μουσικής επένδυσης προσελκύουν τον θεατή και μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα προσπαθούν να μεταδώσουν με απλό τρόπο το μήνυμά τους.

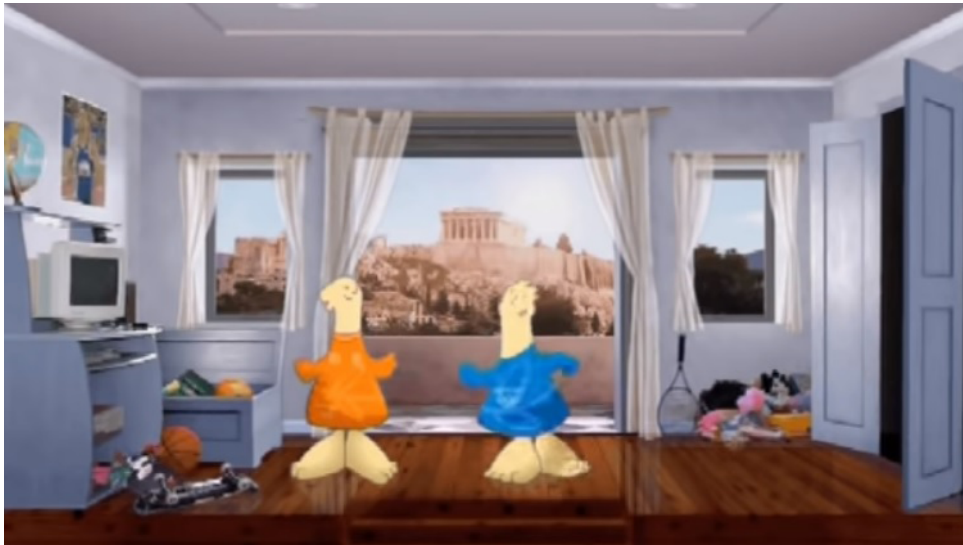
Πολλές είναι οι περιπτώσεις όπου διάφορα spot έχουν προσπαθήσει να εμφυσήσουν στο ελληνικό κοινό κοινωνικά μηνύματα, έχοντας ως βάση το κοινωνικό καλό, αλλά και να παρουσιάσουν θέματα που αφορούν εθνικά γεγονότα. Παρακάτω παρουσιάζονται διάφορα παραδείγματα ελληνικών spot από διάφορους φορείς και οργανώσεις και ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να τα παρακολουθήσει πατώντας πάνω στο όνομα του spot που έχει μαρκαριστεί με μαύρο χρώμα (bold). Αποτελούν δείγματα της πορείας των τηλεοπτικών spot με τη χρήση του animation και σαφώς υπάρχουν ακόμα περισσότερες, που αξίζει κάποιος να τις αναζητήσει και να τις μελετήσει. Στα πλαίσια της εργασίας αυτής παρουσιάζονται ενδεικτικά τα παρακάτω.

Αξιοσημείωτο είναι το ενημερωτικό-κοινωνικό διαφημιστικό σποτ της Ελληνικής Ένωσης Προστασίας Θαλασσίου Περιβάλλοντος (HELMERA) για τη καθαριότητα των ακτών. Το 1986 δημιουργήθηκε το πρώτο σποτ, σε σκηνοθεσία Σταύρου Γεωργιάδη, όπου ένας γλάρος προτρέπει τους πολίτες να μεριμνούν για τη καθαριότητα των ελληνικών ακτών χρησιμοποιεί τη γνωστή σε όλους φράση μας « **Όχι σκουπίδια, όχι πλαστικά σε θάλασσες και ακτές**».



Σποτ Ελληνικής Ένωσης Προστασίας Θαλασσίου Περιβάλλοντος, 1986

Το 2002 οι μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων Αθήνα 2004 παρουσιάστηκαν σε animation σποτ με τίτλο **Athens 2004, Olympic Games Video Mascots**. Στο βίντεο παρουσιάζονται δύο αδέρφια ο Φοίβος και η Αθηνά εκπροσωπώντας τη συμμετοχή και την ομαδικότητα. Στο σύντομο σποτ τα δύο αδέρφια ετοιμάζονται για τους Αγώνες και παρουσιάζουν τα Ολυμπιακά Αθλήματα. Πηγή έμπνευσης του σχήματος των μασκότ αποτέλεσε μια αρχαία ελληνική κούκλα από τον 7ο αιώνα π.Χ. η οποία εκτίθεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο. Αποτελούν έργο του Σπύρου Γκόγκου και της ομάδας DesignParagraph αποτελούμενη από τους, Αμαρυλλίς Κωσταροπούλου, Παύλος Ξενικουδάκης, Σταύρος Καραγιάνης, Στάθης Σαββίδης και Τζούλια Χριστογιώργου.



Σποτ για τις μασκότ των Ολυμπιακών Αγώνων Αθήνα 2004

Το έτος 2007 προβάλλεται στους τηλεοπτικούς δέκτες το δεύτερο σποτ της ΗΕΛΜΕΡΑ « **Όχι Σκουπίδια, όχι Πλαστικά σε Θάλασσες και Ακτές** ». Στο βίντεο παρουσιάζεται ο γνωστός γλάρος μεγαλύτερος, καθώς έχουν περάσει 25 χρόνια από το πρώτο διαφημιστικό, παρακολουθεί το πρώτο τηλεοπτικό σποτ και προτρέπει τις νέες γενιές να συνεχίσουν τον αγώνα του για καθαρές θάλασσες.



Καρέ σποτ Ελληνικής Ένωσης Προστασίας Θαλασσιού Περιβάλλοντος, 2007

Ακόμα ένας οργανισμός μέσα από διάφορες τηλεοπτικές καμπάνιες ανά τακτά χρονικά διαστήματα ενημερώνει και προτρέπει το κοινό, ο λόγος για το Ινστιτούτο Οδικής Ασφάλειας «Παύλος Μυλωνάς» που έχει ως σκοπό την υποστήριξη και προώθηση δραστηριοτήτων σε θέματα τα οποία προάγουν την οδική ασφάλεια. Το 2014 δημιούργησε ενημερωτικό τηλεοπτικό σποτ για την πρόληψη των τροχαίων συμβάντων κατά τη θερινή περίοδο, περίοδο που καταγράφεται αύξηση των μετακινήσεων σε εθνικούς και επαρχιακούς δρόμους. Η καμάνια έχει τίτλο **“Enjoy visiting Greece. Stay Safe on the road!”**.



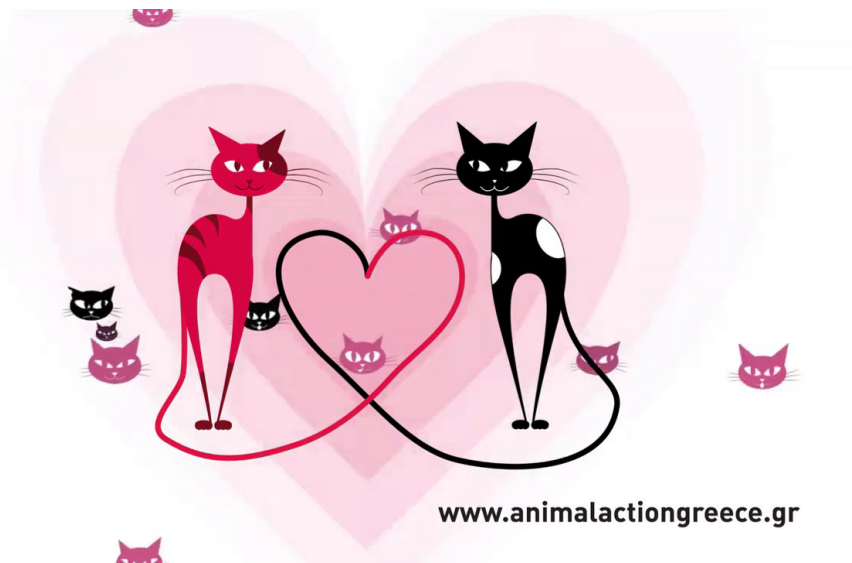
Σποτ “Enjoy visiting Greece. Stay Safe on the road!”, Ι.Ο.Α.Σ., 2014

Η Γενική Γραμματεία Πολιτικής Προστασίας το 2017 δημιούργησε ενημερωτικό σποτ για τον **Χάρτη Πρόβλεψης Κινδύνου Πυρκαγιάς** καθώς εκείνη τη χρονιά είχαν σημειωθεί καταστροφικές πυρκαγιές. Μέσα από απλές φόρμες και κινούμενη τυπογραφία δίνονται πληροφορίες αλλά και προβάλλονται τα βασικά μέτρα πρόληψης για τις δασικές πυρκαγιές.



Σποτ Χάρτης Πρόβλεψης Κινδύνου Πυρκαγιάς, Γ.Γ.Π.Π., 2014

Στο πλαίσιο ενημέρωσης του κοινού σε ό,τι αφορά τα αδέσποτα και συγκεκριμένα τα πλεονεκτήματα της στείρωσης στις γάτες, η οργάνωση Animal Action Hellas δημιούργησε το καλοκαίρι του 2020 καμπάνια ενημέρωσης μέσω του spot “Love Cats”.



Σποτ “Love Cats”, Animal Action Hellas, 2020

Το έτος 2020 σε παγκόσμια κλίμακα κληθήκαμε να αντιμετωπίσουμε την πανδημία του κοροναϊού covid-19, τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και κρατικό. Πόλλες χώρες, δημόσιοι οργανισμοί και κοινωνικές δομές δημιούργησαν πολλά animated τηλεοπτικά σποτ με σκοπό την ενημέρωση των πολιτών αλλά και την προτροπή της τήρησης των μέτρων ασφαλείας. Το Υπουργείο Παιδείας της χώρας μας το Σεπτέμβριο του 2020 δημιούργησε ενημερωτικό σποτ για τα μέτρα προστασίας και πρόληψης στο σχολείο. Το σποτ αποτελεί μέρος της καμπάνιας **#ΜαθαίνουμεΑσφαλείς** και σε αυτό παρουσιάζονται παιδιά που τραγουδούν τα μέτρα προστασίας και εξηγούν πως τηρώντας τα μέτρα προστασίας ενισχύεται η ασφάλεια στον εκπαιδευτικό χώρο.



Σποτ #ΜαθαίνουμεΑσφαλείς, ΥΠΑΙΘ, 2020

The image features a light yellow background with abstract, organic shapes in shades of cyan, magenta, and gold in the top right and bottom left corners. The text is centered in a bold, blue, sans-serif font.

**ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ
ΣΕΝΑΡΙΟ-
STORYBOARD**

2.1 Παρουσίαση Σεναρίου

Target Group

Όλες οι ηλικίες.

Κεντρική Ιδέα

Ενημερωτικό spot για την επερχόμενη Απογραφή 2021.

Σύνοψη

Σταδιακή αποτύπωση της ιδέας για το σχεδιασμό του λογοτύπου της Απογραφής 2021 καθώς και προτροπή των πολιτών σε συμμετοχή στη διαδικασία.

Σενάριο

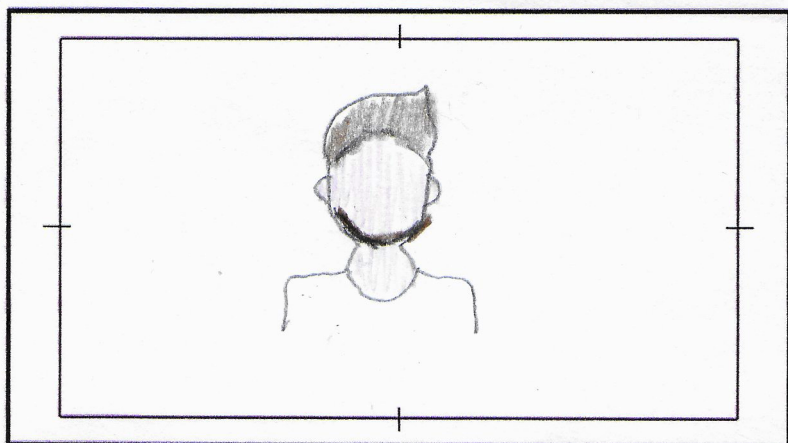
Το spot απαρτίζεται από τρεις σκηνές.

Στην Πρώτη Σκηνή διάφορες φιγούρες διαδέχονται η μία την άλλη με σκοπό της αναπαράστασης διαφορετικών ηλικιών, ανθρωπίνων σχέσεων και κοινωνικών φυλών οι οποίες απαρτίζουν την ελληνική κοινωνία.

Στη Δεύτερη Σκηνή παρουσιάζονται τα αριθμητικά στοιχεία των δύο τελευταίων δεκαετιών και παρουσιάζεται ερώτημα σχετικά με πόσοι είμαστε αριθμητικά κατά το έτος 2021. Παράλληλα δημιουργείται προτροπή των πολιτών για ενεργή συμμετοχή στη διαδικασία.

Στη Τρίτη Σκηνή υπενθυμίζεται η συνεργασία που χρειάζεται μεταξύ ερωτηθέντων και απογραφέων, με σκοπό τη καλύτερη συλλογή στοιχείων, μέσω της αναπαράστασης της διαδικασίας.

2.2 Rough Storyboard

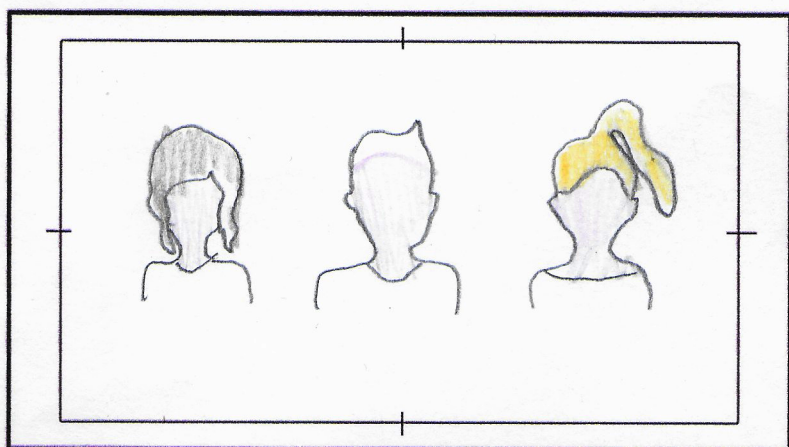


Σκ. Πλ.

Διάλογος: _____

Δράση: πρώτο
πρόσωπο

Ήχος: _____

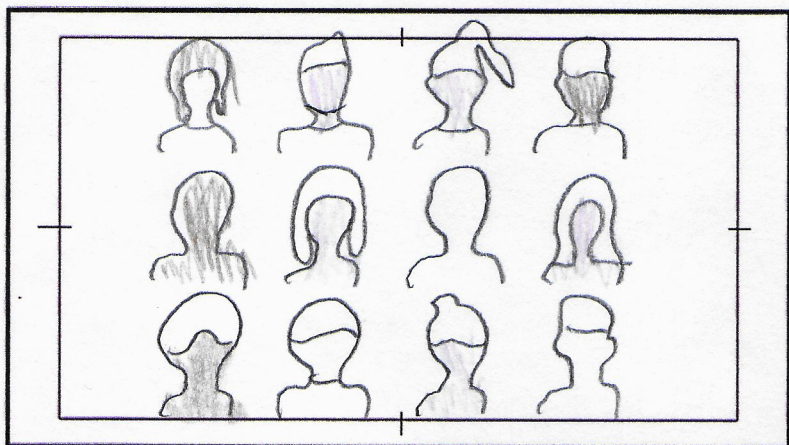


Σκ. Πλ.

Διάλογος: _____

Δράση: ροζ-ερ
εμφανίζονται
άλλα 2

Ήχος: _____

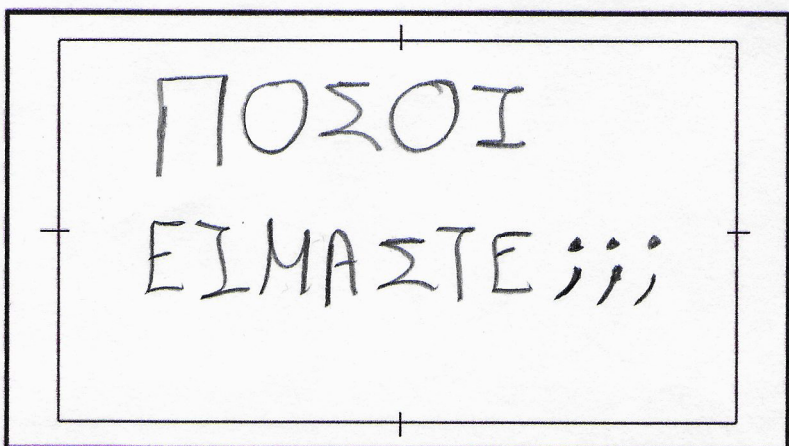


Σκ. Πλ.

Διάλογος: _____

Δράση: με συνεχόμενο
ροζ-ερ χαμίζε
όλο το καρέ

Ήχος: _____



Σκ. Πλ.

Διάλογος: Πόσοι
είμαστε;

Δράση: _____

Ήχος: _____

2001
10.964.020

ΣΚ. 2 ΠΛ. 1

Διάλογος: Η Ελλάδα
το 2001 είχε 10.964.020
κατοίκους

Δράση: Χρυσά καρτέ της Ελ.σημείας
τα γράμματα εμφανίζονται
ηλεκτρολογούμενα

Ήχος: _____

2011
10.787.690

ΣΚ. 2 ΠΛ. 1

Διάλογος: Το 2011
10.787.690

Δράση: γράμματα
τακτοποιημένα

Ήχος: _____

2021
Όλοι μετράμε

ΣΚ. 2 ΠΛ. 1

Διάλογος: Το 2021
όλοι μετράμε

Δράση: γράμματα
ηλεκτρολογούμενα

Ήχος: _____

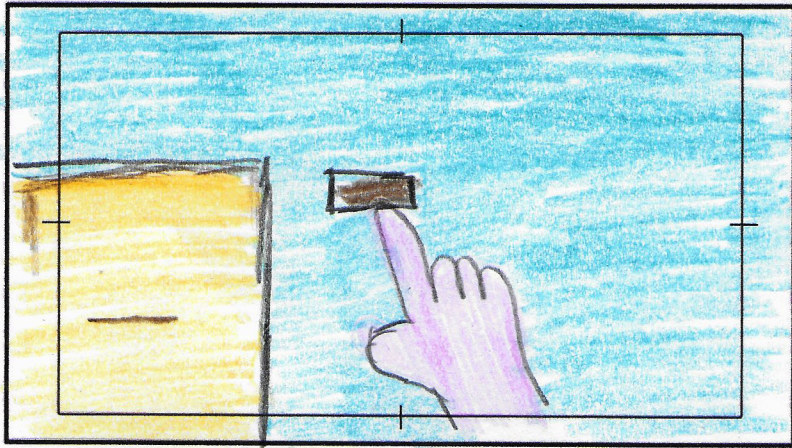
Πάρε
μέρος

ΣΚ. 2 ΠΛ. 1

Διάλογος: Πάρε
μέρος

Δράση: _____

Ήχος: _____

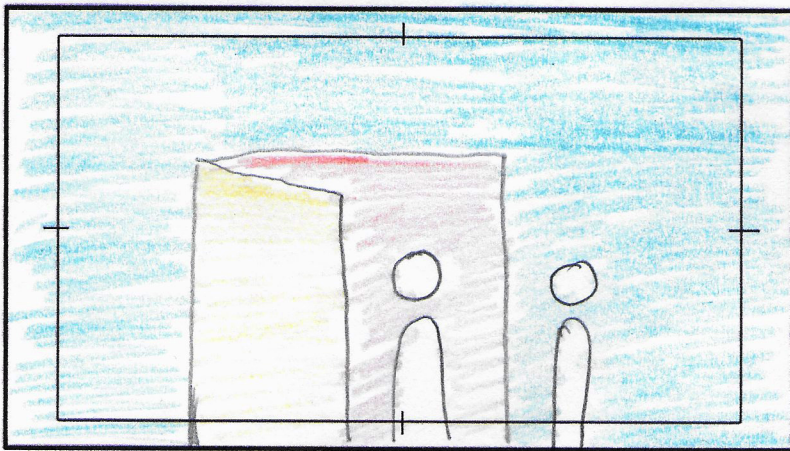


Σκ. 3 Πλ. 1

Διάλογος: Στο άκουσμα του κουδουνιού

Δράση: _____

Ήχος: Κουδούνι
Πόρτα



Σκ. 3 Πλ. 2

Διάλογος: ανοίγουμε τα σπύτα μας

Δράση: Πόρτα ανοίγει άνθρωπος βγαίνει

Ήχος: Πόρτα
ανοίγει

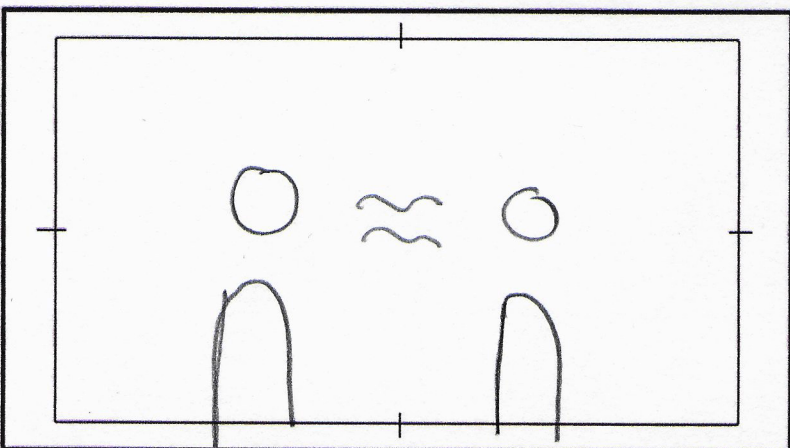


Σκ. 3 Πλ. 3

Διάλογος: και παίρνουμε μέρες

Δράση: _____

Ήχος: _____

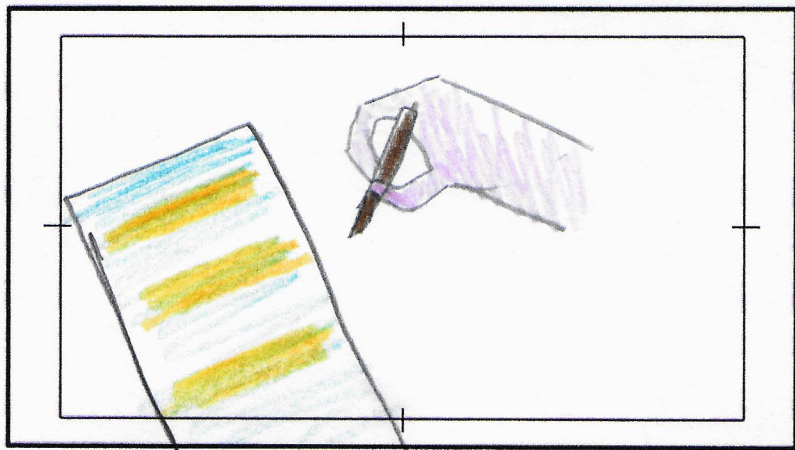


Σκ. 4 Πλ. 1

Διάλογος: Αξιολογώντας το διάλογο

Δράση: _____

Ήχος: _____



Σκ. 4 Πλ. 2

Διάλογος: ανακαλύπτουμε
τα νέα μας στοιχεία

Δράση: χέρ'
συμπληρώνει
φόρμα

Ήχος: _____



Σκ. 4 Πλ. 3

Διάλογος: _____

Δράση: Εμφανίζεται
το χρώμα

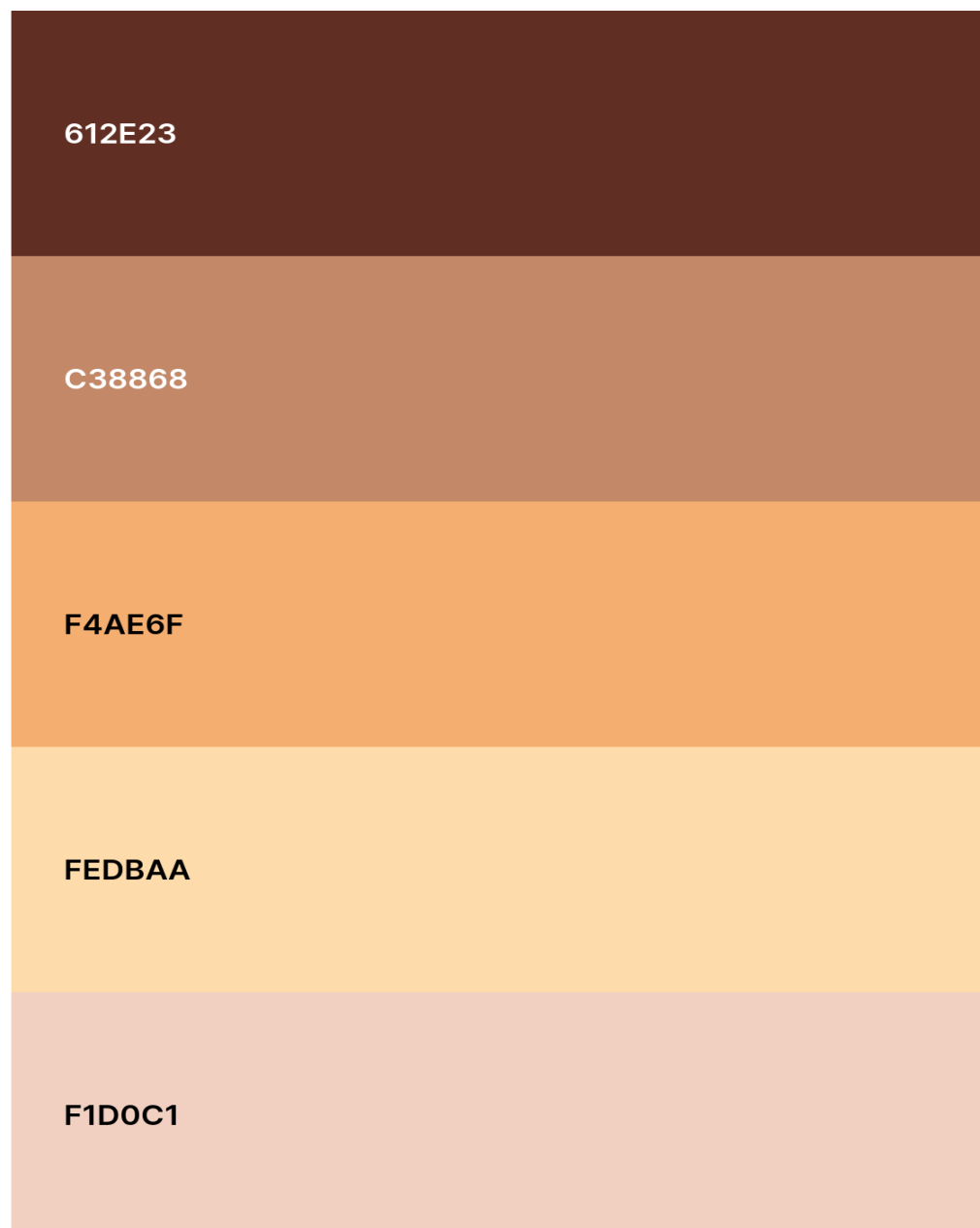
Ήχος: _____

2.3 Concept Art

Βασική Χρωματική Παλέτα

Θέλησα να δημιουργήσω ένα spot πλούσιο σε χρώματα αφενός για να τραβά την προσοχή του θεατή, αφετέρου να παρουσιάζει την ποικιλομορφία της κοινωνίας μας και των κοινωνικών δεσμών. Χρησιμοποίησα ως βάση τα παρακάτω χρώματα και σε διάφορα τμήματα της εργασίας αποχρώσεις τους. Παρουσιάζονται οι βασικές μου επιλογές.

Χαρακτήρες



Επιμέρους στοιχεία του spot

D1389A

FF3C38

F4AE6F

65B9B0

1AD7E4

Κινούμενη Τυπογραφία (Motion Typography)

Μεγάλο κομμάτι της εργασίας στηρίζεται στη κινούμενη τυπογραφία (motion typography). Οι τίτλοι αρχής, τέλους, τα αριθμητικά στοιχεία, ημερομηνία και η αναπαράσταση του κεντρικού λογοτύπου πραγματοποιείται με κινούμενη τυπογραφία. Επέλεξα αυτή τη μέθοδο ώστε να δίνεται έμφαση στα διάφορα νοήματα που εκπέμπουν τα τυπογραφικά στοιχεία και ήθελα να είναι αρκετά αισθητή η κίνηση ώστε να κεντρίζει την προσοχή του θεατή. Οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήθηκαν είναι οι ακόλουθες.

Rounded Mplus 1c

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω
α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

PF Universal

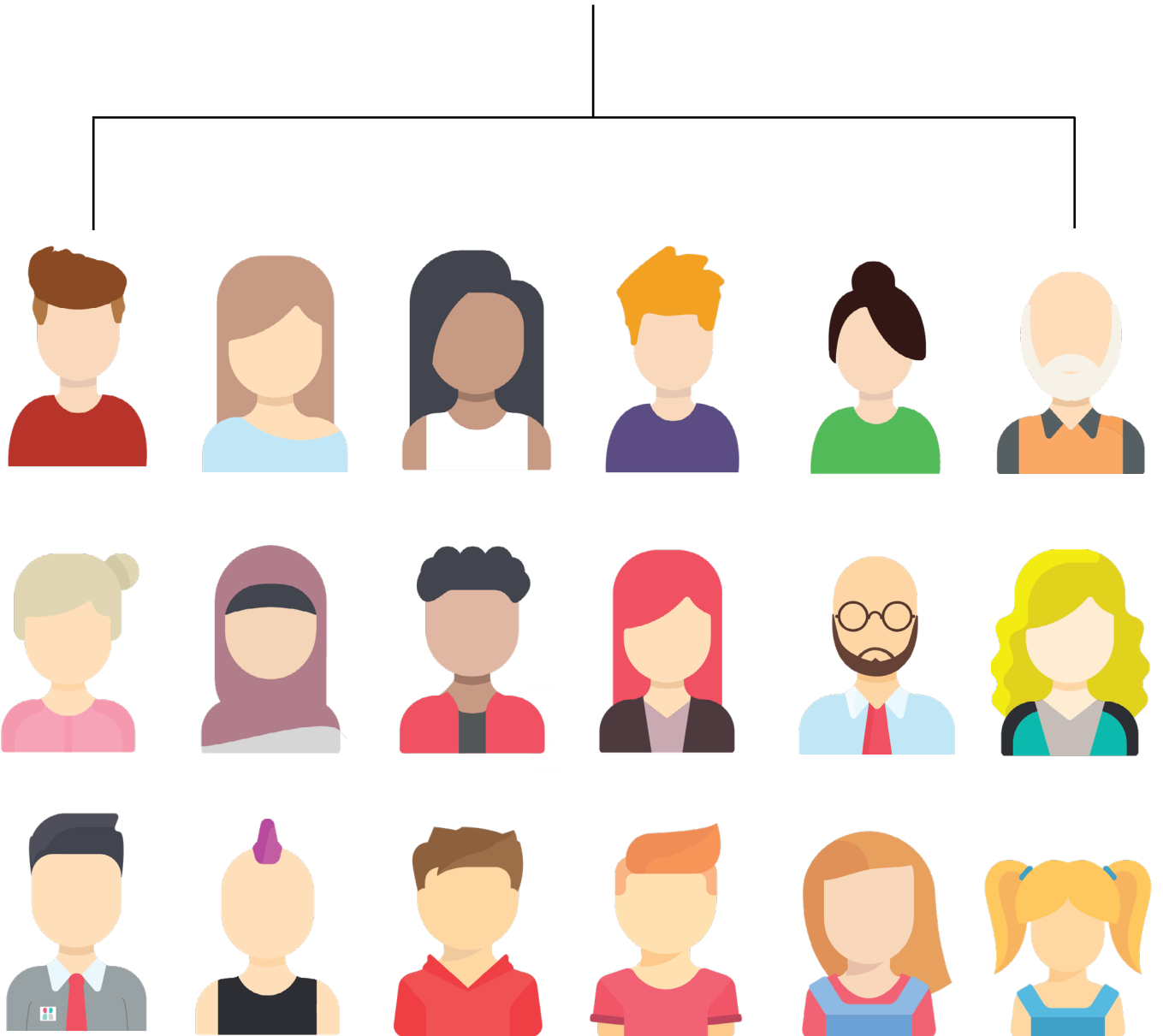
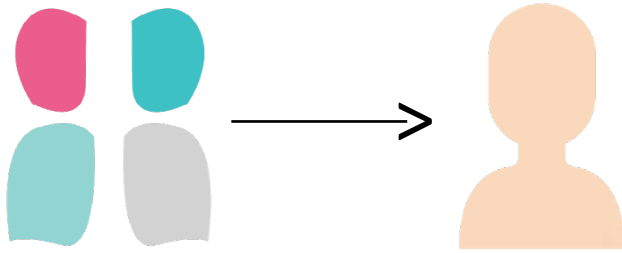
Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω
α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

PF Armonia

Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω
α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Cut Out/2D After Effects animation

Το σχέδιο των διάφορων χαρακτήρων ακολούθησε τη μορφή του εικονιδίου του λογοτύπου, λιτές φόρμες που ακολουθούν τη λογική της τεχνικής του cut out animation. Δημιούργησα χαρακτήρες που χαρακτηρίζουν την πολυπολιτισμικότητα της ελληνικής κοινωνίας. Μέσα από παρουσιάσεις τριών χαρακτήρων προσπαθώ να δώσω έμφαση στις διάφορες ηλικίες και κοινωνικές σχέσεις.



2.4 Voice Over

Το voice over πραγματοποιήθηκε με τη δική μου φωνή και σκοπός είναι η αμεσότερη κατανόηση του οπτικού μηνύματος των κινούμενων γραφικών.

Σκηνή 1

Ο Γιώργος, η Μαριάννα και η Αλίκη.

Ο Αλέξης, η Κωνσταντίνα και ο κύριος Γιάννης.

Η μικρή Μαρία, η γιαγιά της η Ευτέρπη και ο μεγάλος αδερφός ο Λεωνίδας.

Η Αϊζέ, ο Αχμέτ και η Χριστίνα.

Η Ολγα, η Δάφνη και ο Βίκτωρ.

Ο κύριος Δημήτρης, η γυναίκα του η Στέλλα και ο γιος τους ο Βασίλης.

Πόσοι είμαστε;

Σκηνή 2

Το 2001 ο πληθυσμός μας αποτελούνταν από 10.964.020 άτομα.

Το 2011 ήμασταν 10.787.690 άτομα.

Το 2021 όλοι μετράμε, σε αυτή την Απογραφή πάρε και εσύ μέρος.

Σκηνή 3

Στο άκουσμα του κουδουνιού ανοίγουμε την πόρτα μας

και συνεργαζόμαστε με τον απογραφέα,

ώστε να ανακαλύψουμε μαζί τα νέα μας στοιχεία.

Απογραφή Πληθυσμού-Κατοικιών 2021.

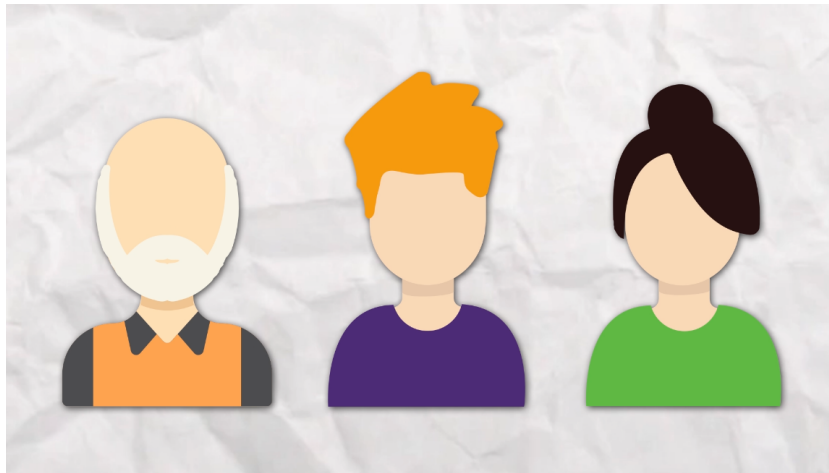
Ελληνική Στατιστική Αρχή.

2.5 Τελικό Storyboard



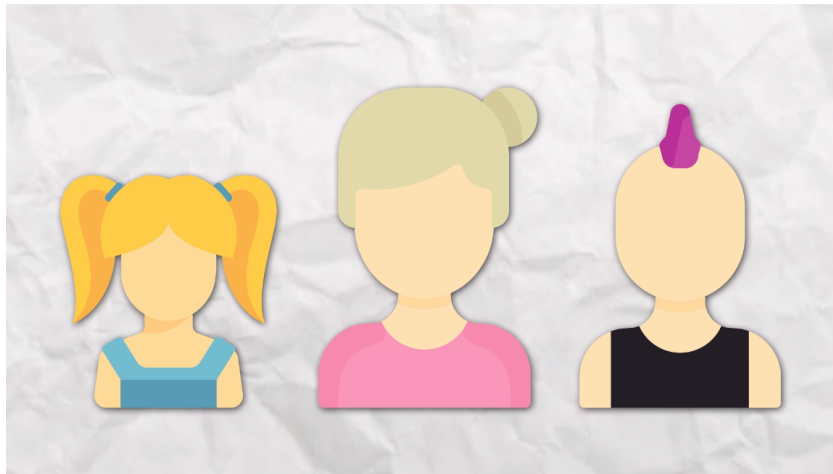
Σκηνή 1 **Πλάνο 1**

Voice Over Ο Γιώργος, η Μαριάννα και η Αλίκη
Δράση εμφανίζονται διαδοχικά 3 άνθρωποι



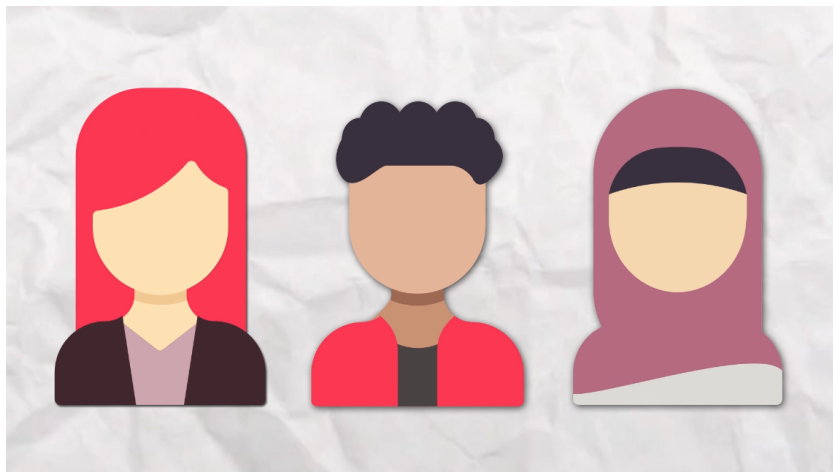
Σκηνή 1 **cut** **Πλάνο 2**

Voice Over Ο Αλέξης, η Κωνσταντίνα και ο κύριος Γιάννης
Δράση εμφανίζονται διαδοχικά και άλλοι 3 άνθρωποι



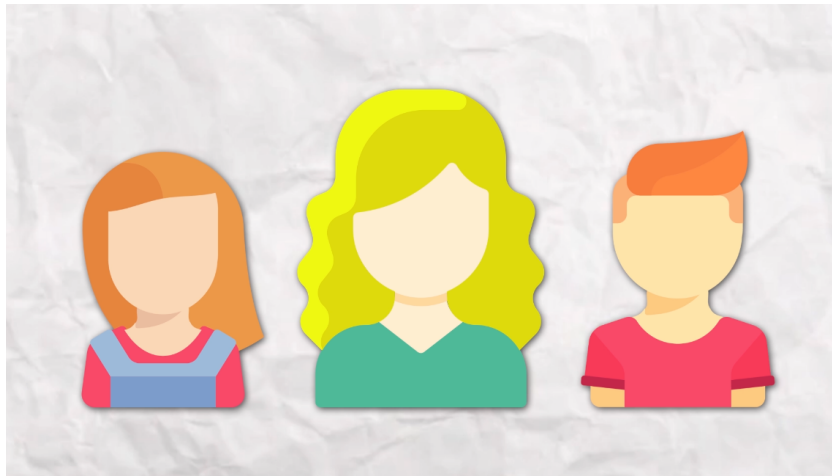
Σκηνή 1 cut Πλάνο 3

Voice Over Η μικρή Μαρία, η γιαγιά της η Ευτέρπη και ο μεγάλος αδερφός ο Λεωνίδας
Δράση εμφανίζονται διαδοχικά ακόμα 3 άτομα



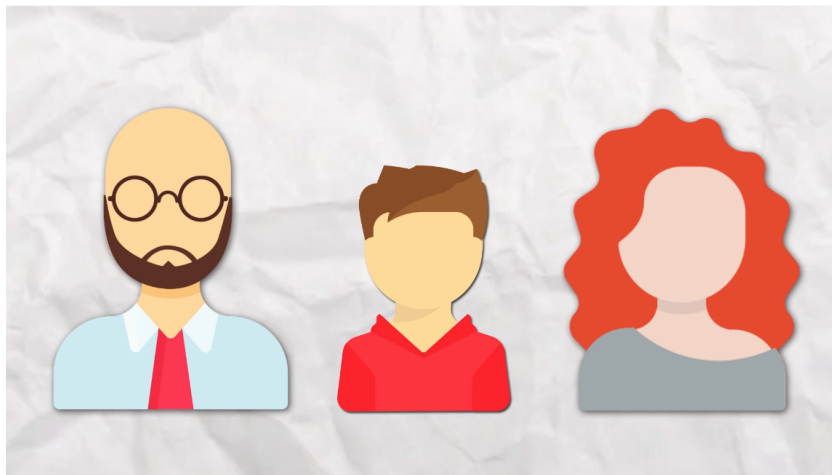
Σκηνή 1 cut Πλάνο 4

Voice Over Η Αϊζέ, ο Αχμέτ και η Χριστίνα
Δράση εμφανίζονται και άλλα 3 άτομα



Σκηνή 1 **cut** **Πλάνο 5**

Voice Over Η Ολγα, η κόρη της η Δάφνη και ο Βίκτωρ
Δράση εμφανίζονται διαδοχικά ακόμα 3 άνθρωποι



Σκηνή 1 **cut** **Πλάνο 6**

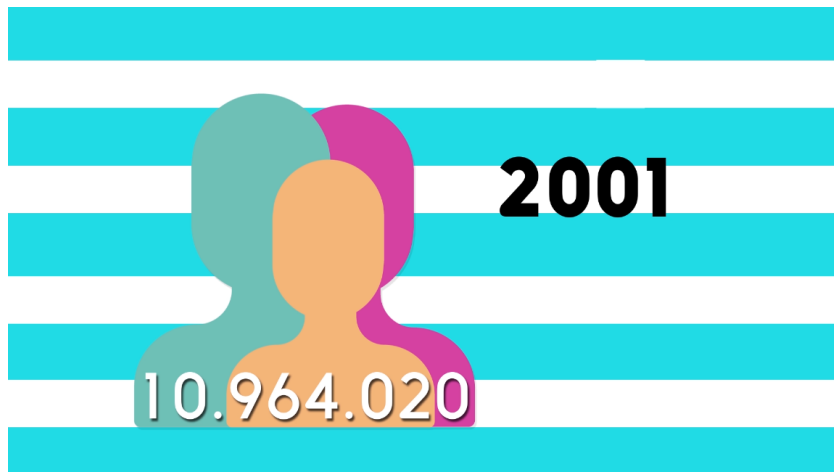
Voice Over Ο κύριος Δημήτρης, η γυναίκα του η Στέλλα και ο γιος τους ο Βασίλης
Δράση εμφανίζονται επιπλέον 3 άνθρωποι



Σκηνή 1 **custom dissolve** **Πλάνο 7**

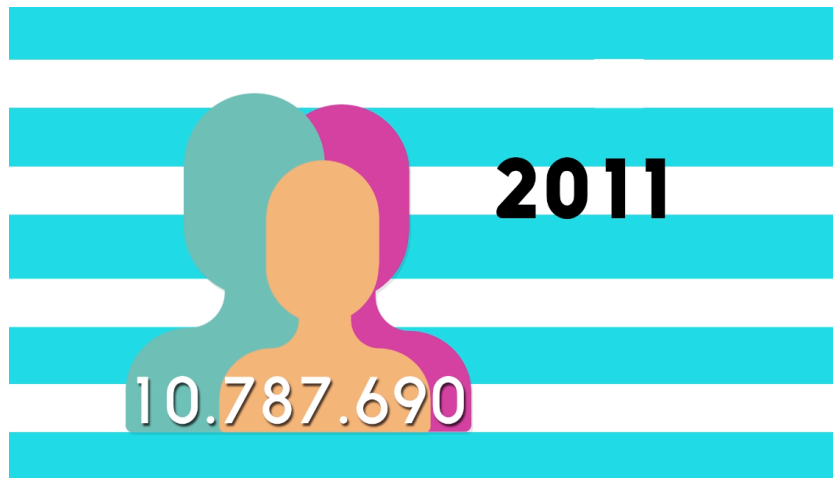
Voice Over Πόσοι είμαστε;

Δράση από αριστερά γεμίζει όλο το πλάνο με ανθρώπους που κατοικούν στην Ελλάδα



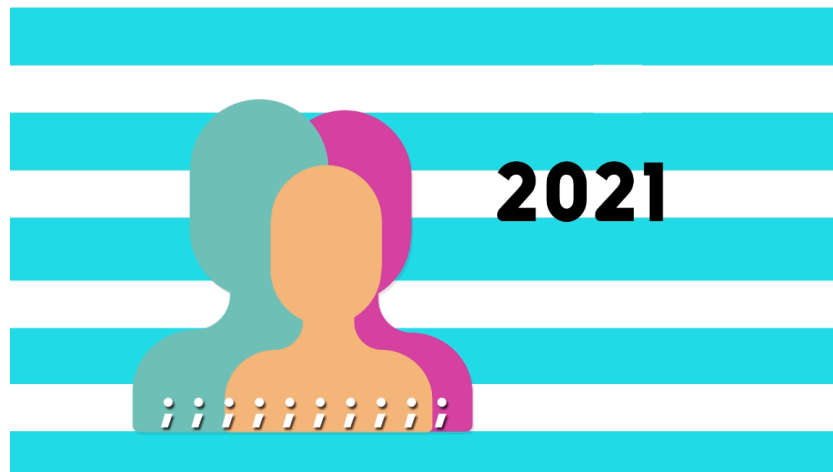
Σκηνή 2 **custom transition** **Πλάνο 1**

Voice Over Το 2001 ο πληθυσμός μας αποτελούνταν από 10.964.020 άτομα.
Δράση το φόντο χωρίζεται σε 5 γαλάζιες και 4 λευκές ρίγες για να θυμίζει ελληνική σημαία και με κινούμενη τυπογραφία παρουσιάζεται ο πληθυσμός του έτους 2001



Σκηνή 2 **motion typography** **Πλάνο 1**

Voice Over Το 2011 ήμασταν 10.787.690 άτομα.
Δράση με χρήση κινούμενης τυπογραφίας εμφανίζονται αριθμητικά στοιχεία



Σκηνή 2 **motion typography** **Πλάνο 1**

Voice Over Το 2021;
Δράση με χρήση κινούμενης τυπογραφίας δημιουργείται ερώτημα στο θεατή



Σκηνή 2 **custom transition** **Πλάνο 2**

Voice Over Ολοι μετράμε.

Δράση δημιουργείται μοτίβο από σιλουέτες ανθρώπων και εμφανίζεται το μοτο
ΟΛΟΙ ΜΕΤΡΑΜΕ.



Σκηνή 2 **cut/motion typography** **Πλάνο 3**

Voice Over Σε αυτή την Απογραφή πάρε και εσύ

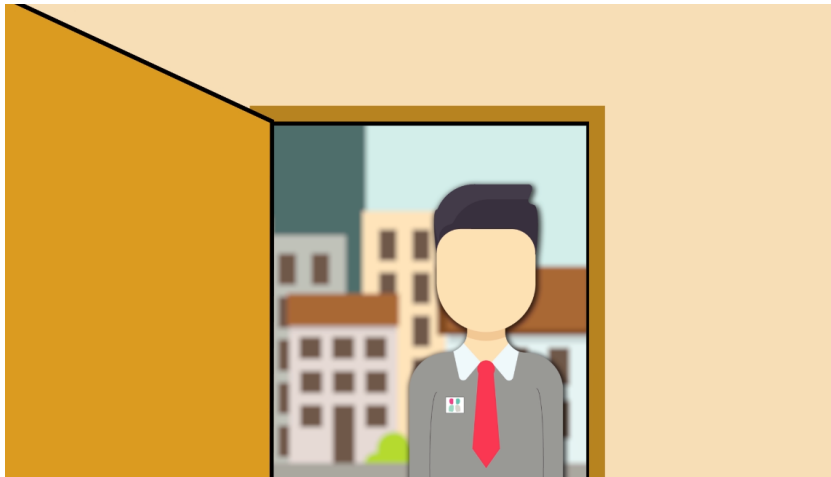
Δράση χρήση κινούμενης τυπογραφίας

ΜΕΡΟΣ

Σκηνή 2 motion typography Πλάνο 3

Voice Over μέρος.

Δράση χρήση κινούμενης τυπογραφίας



Σκηνή 3 cut Πλάνο 1

Voice Over Στο άκουσμα του κουδουνιού ανοίγουμε την πόρτα μας

Δράση άνοιγμα πόρτας



Σκηνή 3 **cut** **Πλάνο 2**

Voice Over και συνεργαζόμαστε με τον απογραφέα,
Δράση χέρι απογραφέα συμπληρώνει φόρμα



Σκηνή 3 **cut** **Πλάνο 3**

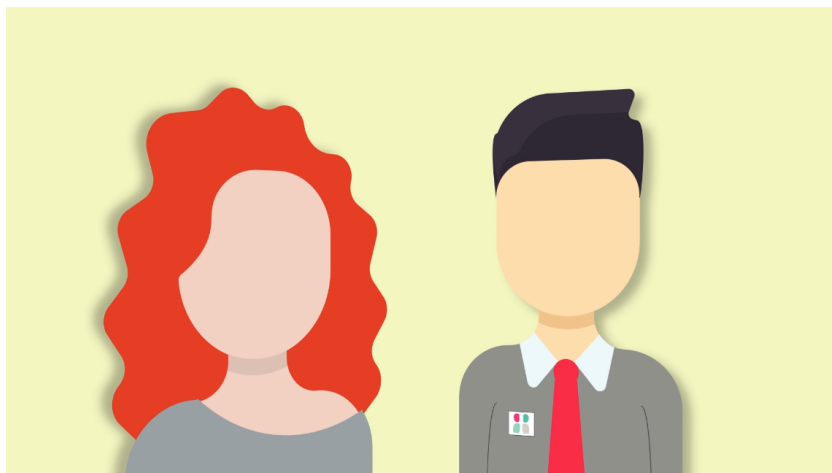
Voice Over ώστε να ανακαλύψουμε μαζί
Δράση με περιστρεφόμενη κίνηση εμφανίζονται τα βασικά στοιχεία που
 ερωτούνται κατά την απογραφή



Σκηνή 3 **cut** **Πλάνο 4**

Voice Over τα νέα μας στοιχεία.

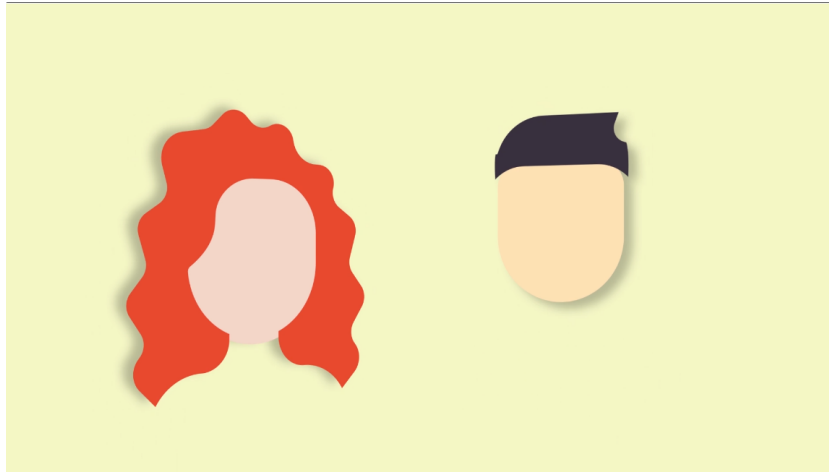
Δράση κινούμενο γραφικό που αναπαριστά τη στατιστική μελέτη



Σκηνή 3 **custom fade out** **Πλάνο 5**

Voice Over

Δράση απογραφόμενος και απογραφέας στέκονται αντικριστά



Σκηνή 3 **morphing** **Πλάνο 5**

Voice Over

Δράση σταδιακά μεταμορφώνονται



Σκηνή 3 **morphing/motion typography** **Πλάνο 6**

Voice Over

Δράση Απογραφή Πληθυσμού-Κατοικιών 2021, Ελληνική Στατιστική Αρχή.
στο λογότυπο όπου με χρήση κινούμενης τυπογραφίας παίρνει τη τελική
μορφή του.

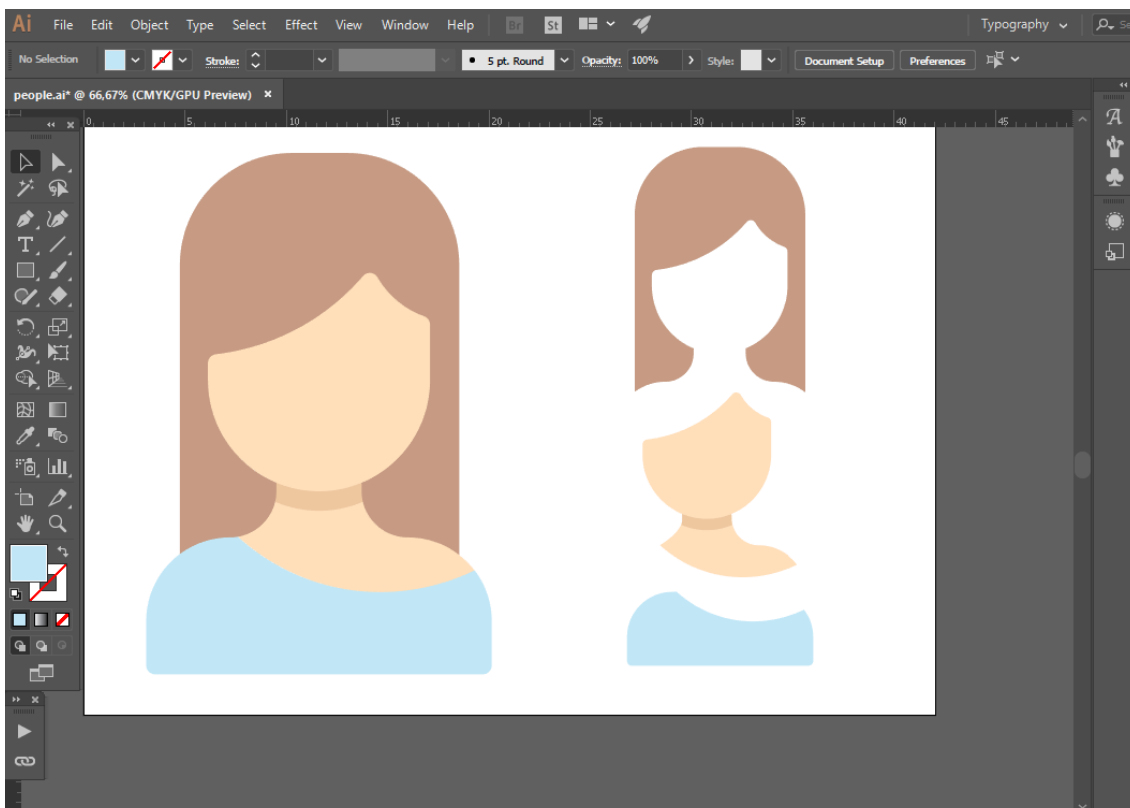


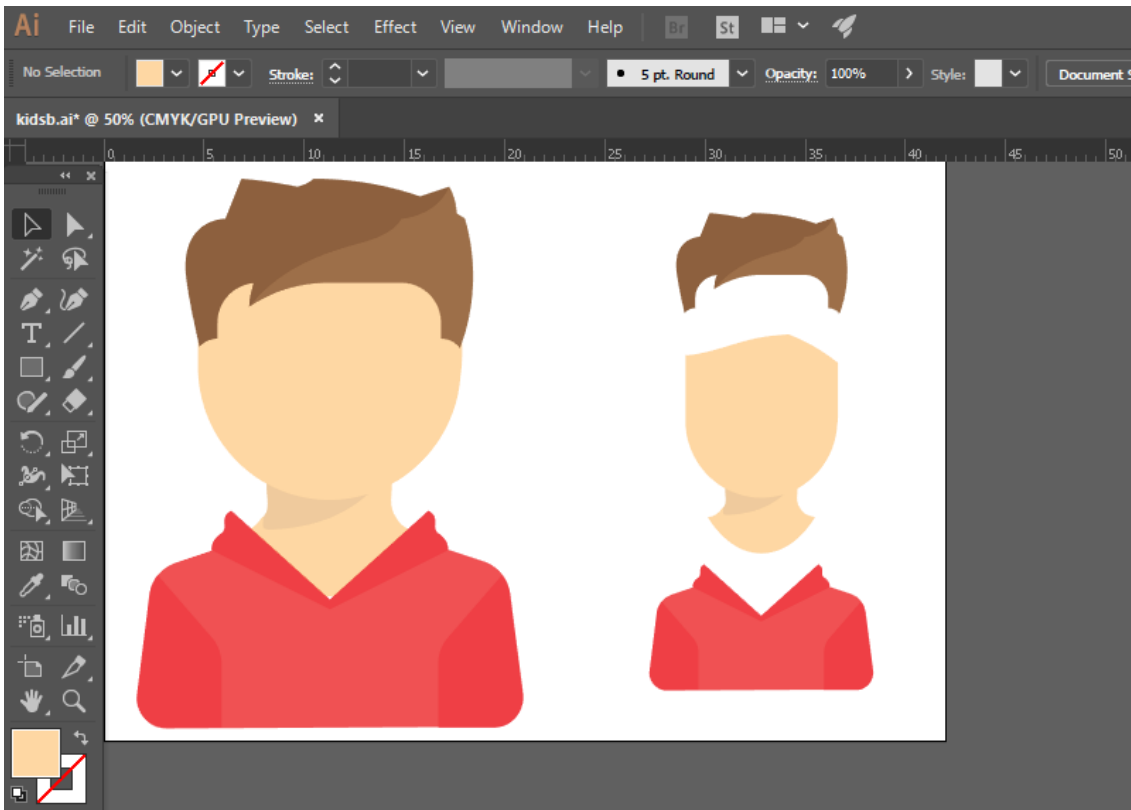
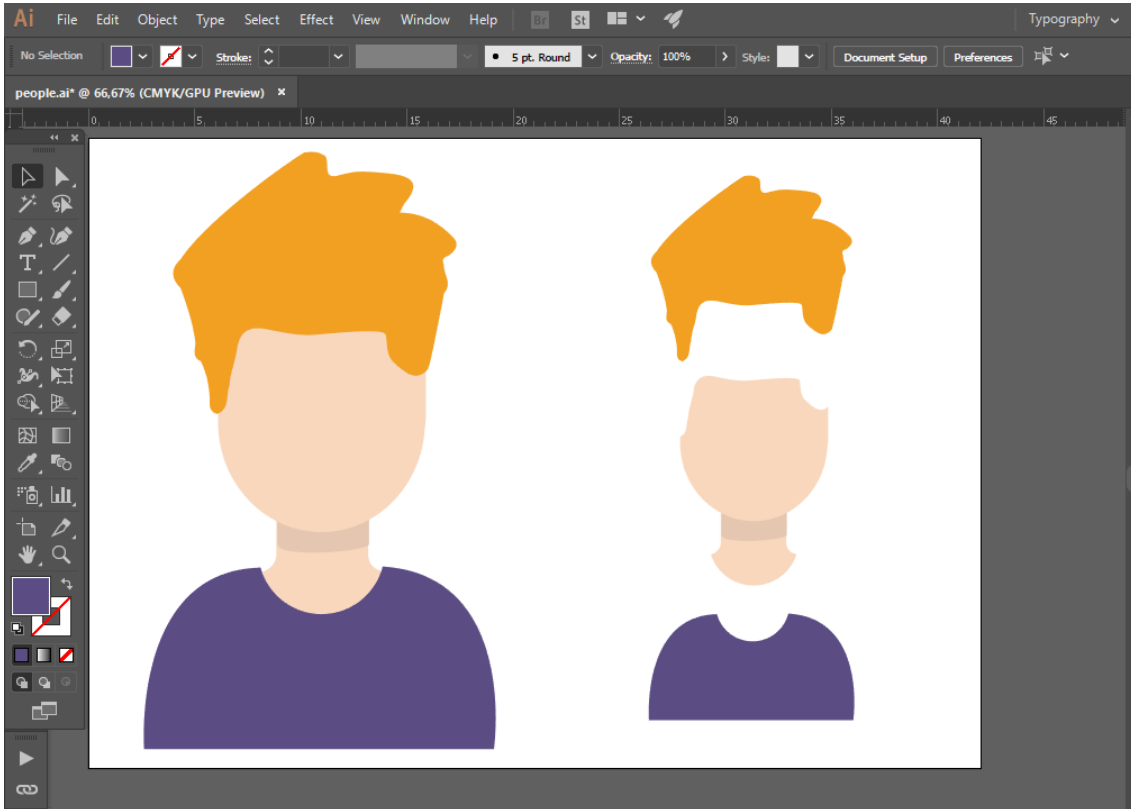
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

3.1 Ηλεκτρονικός Σχεδιασμός

Όλα τα σχέδια δημιουργήθηκαν στο πρόγραμμα διανυσματικών γραφικών Adobe Illustrator. Είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας διανυσματικών γραφικών και πρόγραμμα σχεδίασης που αναπτύχθηκε και διατέθηκε στην αγορά από την Adobe Systems. Για την παρούσα εργασία κρίθηκε αναγκαίος ο σχεδιασμός διάφορων ανθρώπων με διαφορετικά χαρακτηριστικά φυλής και ηλικίας, ώστε να υποστηρίζεται η πολυπολιτισμικότητα της κοινωνίας μας.

Με τη βοήθεια του εργαλείου *Pathfinder* σχεδιάστηκαν όλες οι φιγούρες με απλές φόρμες και έντονα χρώματα. Αποτελούνται από απλά γεωμετρικά σχήματα με σκοπό να υπάρχει η αισθητική της cut-out τεχνικής. Παρουσιάζονται στιγμιότυπα από διάφορους χαρακτήρες της εργασίας.

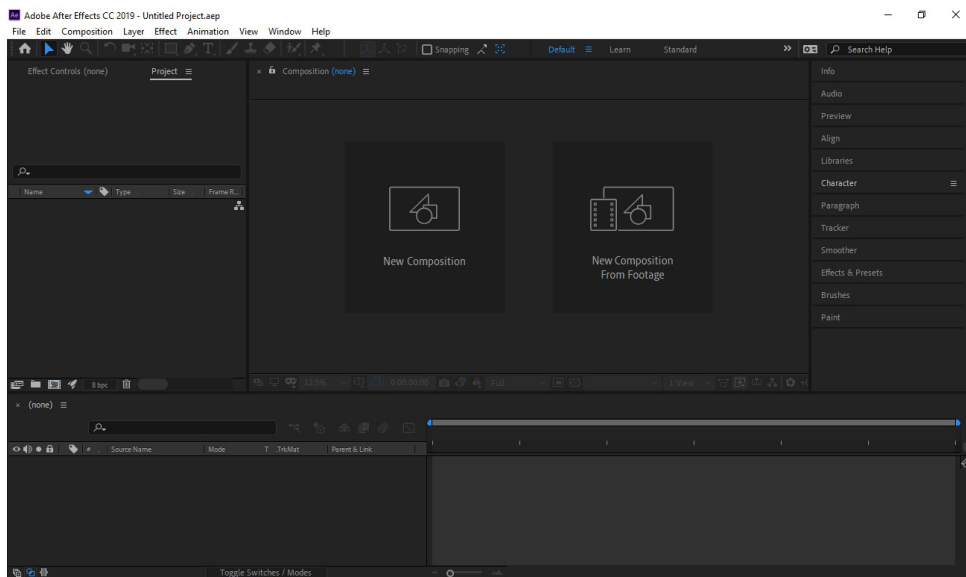




3.2 Σχεδιασμός Κίνησης

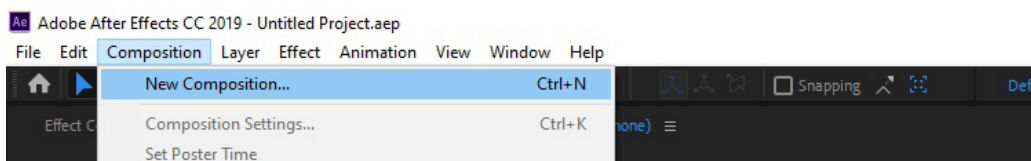
Ο σχεδιασμός της κίνησης και η συνολική εργασία του animation πραγματοποιήθηκε στο πρόγραμμα Adobe After Effects. Πρόκειται για μια εφαρμογή ψηφιακών οπτικών εφέ, κινούμενων γραφικών και σύνθεσης βίντεο που αναπτύχθηκε από την Adobe Systems και χρησιμοποιήθηκε στη διαδικασία παραγωγής ταινιών, animations, βιντεοπαιχνιδιών και τηλεοπτικής παραγωγής.

Βασική ενότητα αυτού του λογισμικού είναι το timeline, δηλαδή η γραμμή χρόνου, εκεί που συμβαίνουν οι κινήσεις. Αυτή η ενότητα μας βοηθά στην παρακολούθηση οποιουδήποτε βίντεο ή animation με τις διαφορετικές παραμέτρους χειρισμού.



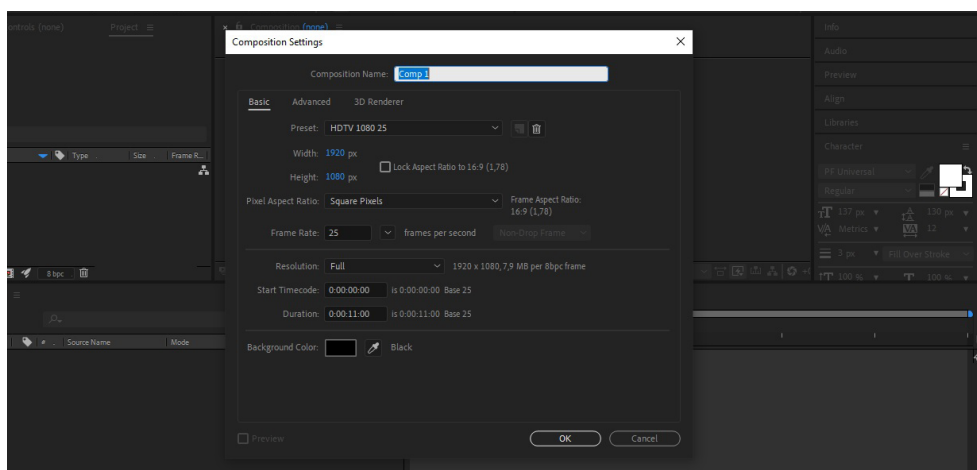
Adobe After Effects Timeline

Για να δημιουργήσουμε μια νέα σύνθεση animation video ή οποιοδήποτε κινούμενο γραφικό, μεταβαίνουμε στο μενού *Composition* στην πάνω γραμμή μενού που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης εργασίας δίπλα από τη λίστα Edit. Μια αναπτυσσόμενη λίστα θα ανοίξει και κάνουμε κλικ στην επιλογή *New Composition* όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα..



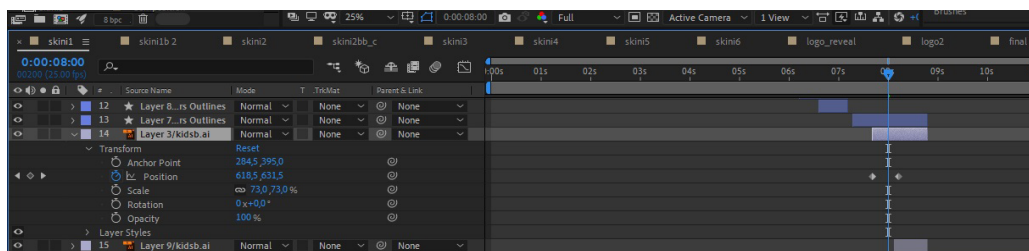
Adobe After New Composition

Ανοίγει ένα νέο παράθυρο διαλόγου γνωστό ως *Composition Settings*. Στη συγκεκριμένη εργασία επιλέγουμε τις διαστάσεις 1920 για το πλάτος και 1080 για το ύψος της οθόνης καθώς αποτελούν τις διαστάσεις για εικόνα HD και έχουν πολύ καλά οπτικά αποτελέσματα σε όλους τους τύπους των οθονών. Τέλος πατάμε το κουμπί OK αυτού του παραθύρου διαλόγου.



Adobe After Effects Composition Settings dialog box

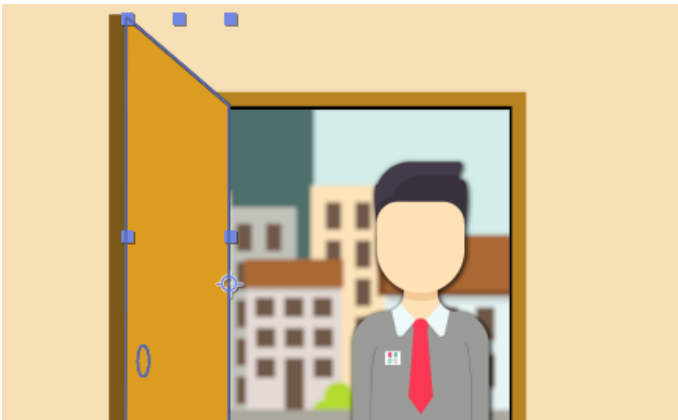
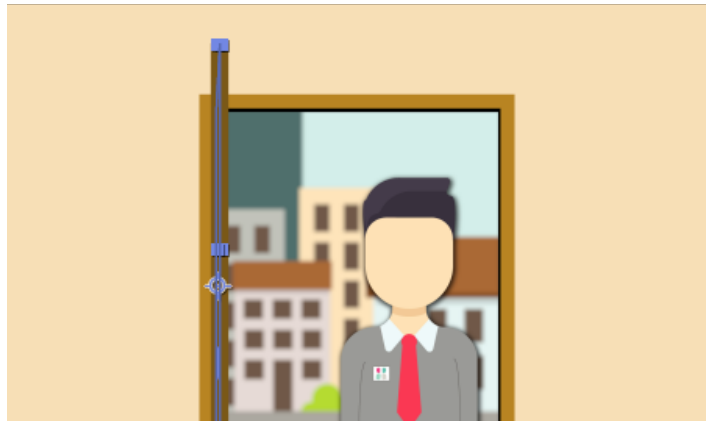
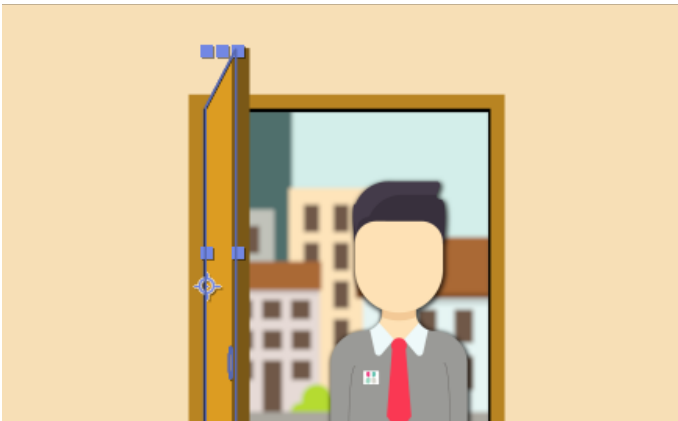
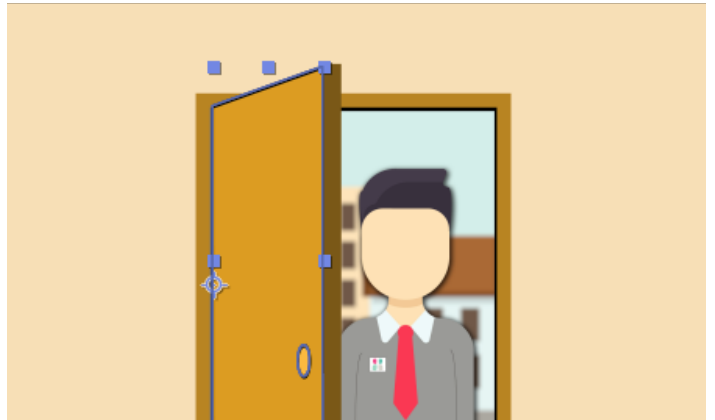
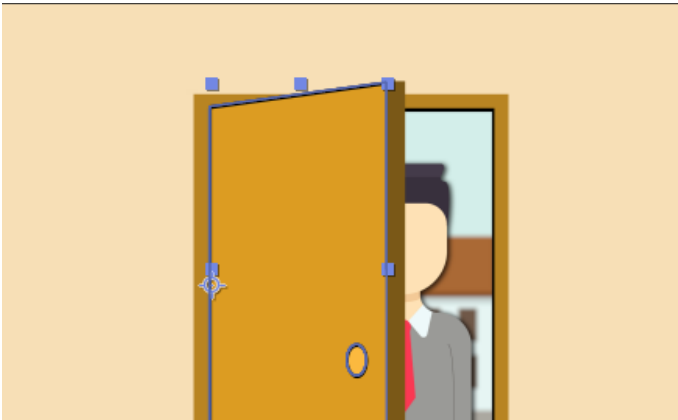
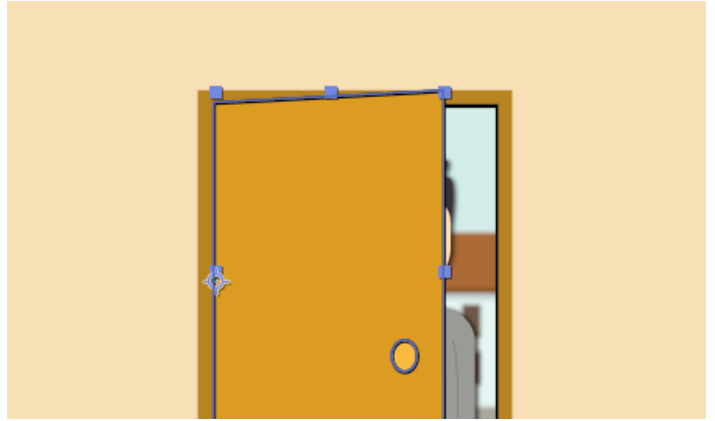
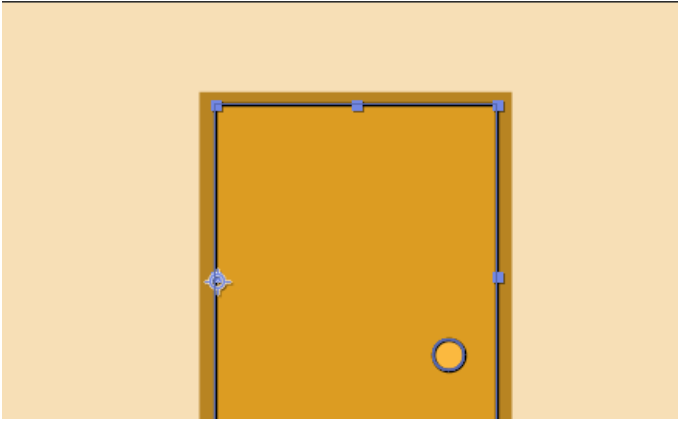
Δεδομένου ότι τα βίντεο και το animation αποτελούνται από καρτέ, για να να δημιουργηθεί η κίνηση χρειάζονται τα keyframes. Πρόκειται για βασικά καρτέ που έχουν δημιουργηθεί σε μια συγκεκριμένη στιγμή για την τιμή μιας συγκεκριμένης ιδιότητας του σχεδίου μας. Αυτό μπορεί να είναι για τη μεταβολή της θέσης (Position), το μέγεθος (Scale), περιστροφή (Rotate), αδιαφάνεια (Transparency), σημείο σύνδεσης (Anchor Point) ή άλλες ιδιότητες στα εφέ και τα επιμέρους πρόσθετα. Συνήθως, χρησιμοποιούνται τουλάχιστον δύο βασικά keyframe για τη δημιουργία μιας αλλαγής με την τιμή μιας ιδιότητας με την πάροδο του χρόνου. Ένα τοποθετείται στην αρχή της αλλαγής σας και ένα στο τέλος με τη νέα τιμή.



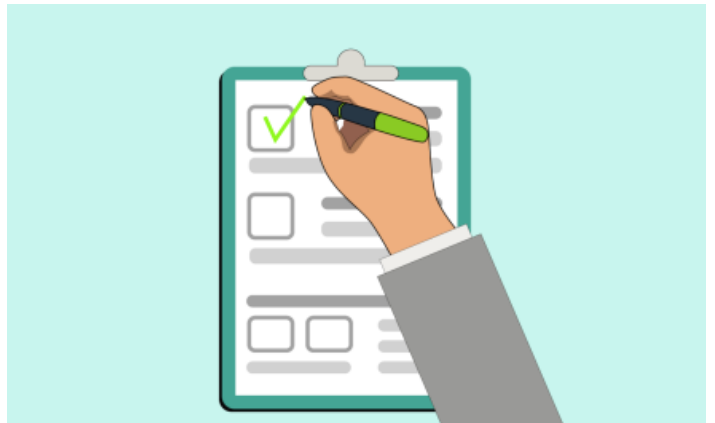
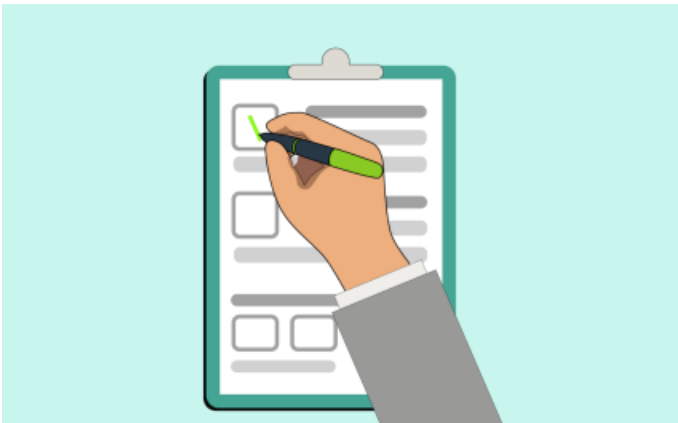
Adobe After Effects και keyframes

Με βάση τις βασικές ιδιότητες δημιουργήθηκε το σποτ της παρούσας εργασίας. Δίνονται στιγμιότυπα από μερικές κινήσεις του βίντεο για να καταλάβουμε καλύτερα τη δημιουργία κίνησης καρτέ-καρτέ.

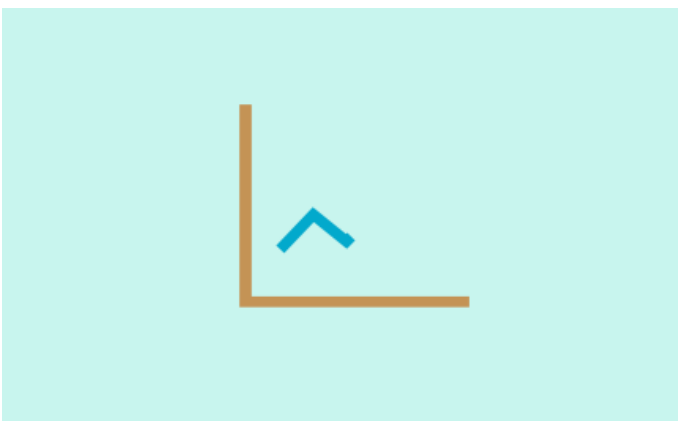
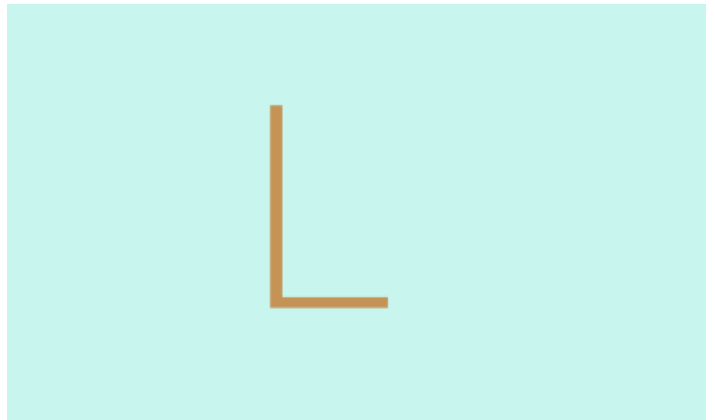
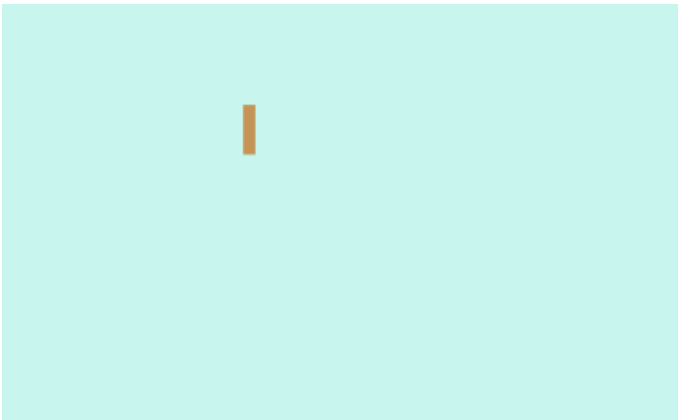
Άνοιγμα πόρτας



Συμπλήρωση φόρμας



Δημιουργία γραφικού

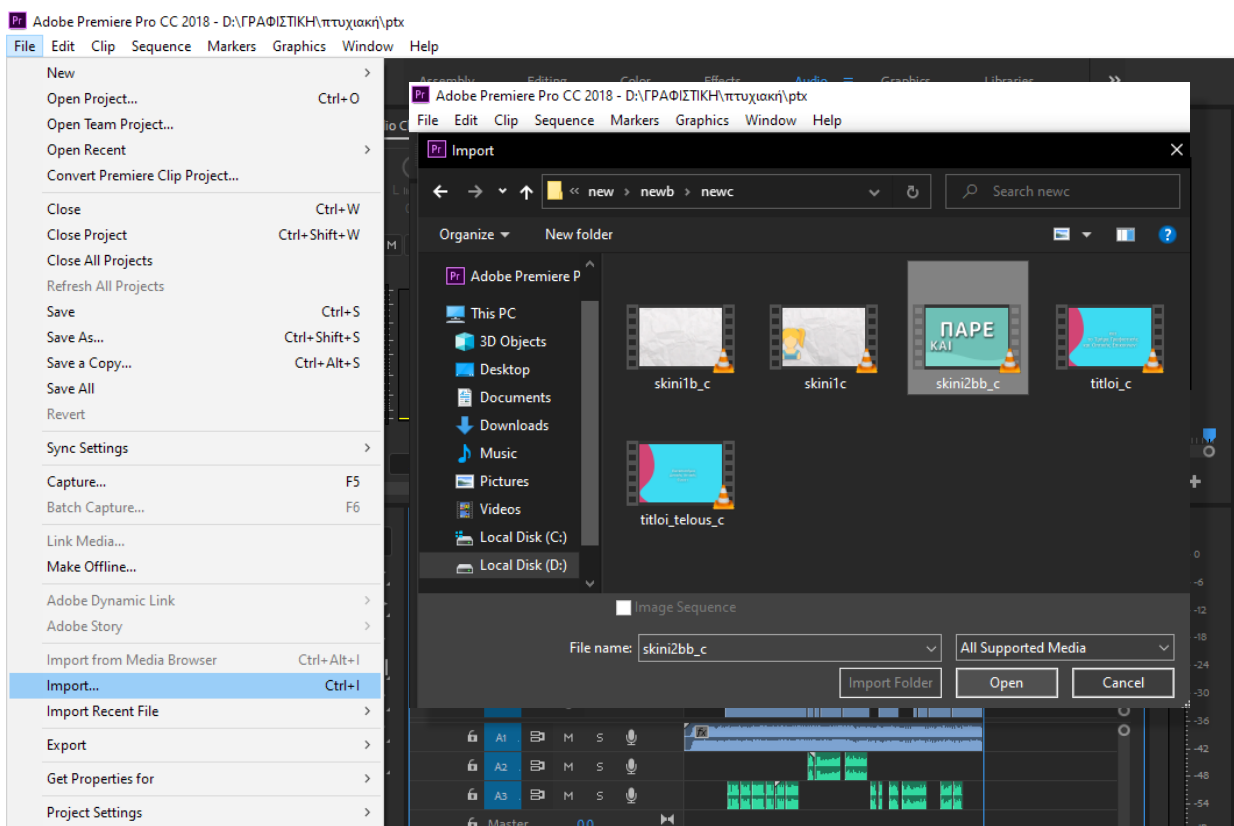


3.3 Μοντάζ

Το τελικό μοντάζ του βίντεο πραγματοποιήθηκε στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro. Είναι μια εφαρμογή λογισμικού επεξεργασίας βίντεο βάσει χρονοδιαγράμματος (timeline) που αναπτύχθηκε από την Adobe Systems και δημοσιεύθηκε ως μέρος του προγράμματος Adobe Creative Cloud. Στην εργασία μου χρησιμοποιήθηκε για τη ζεύξη των επιμέρους βίντεο και την ισοστάμιση του ήχου με την εικόνα.

Import File

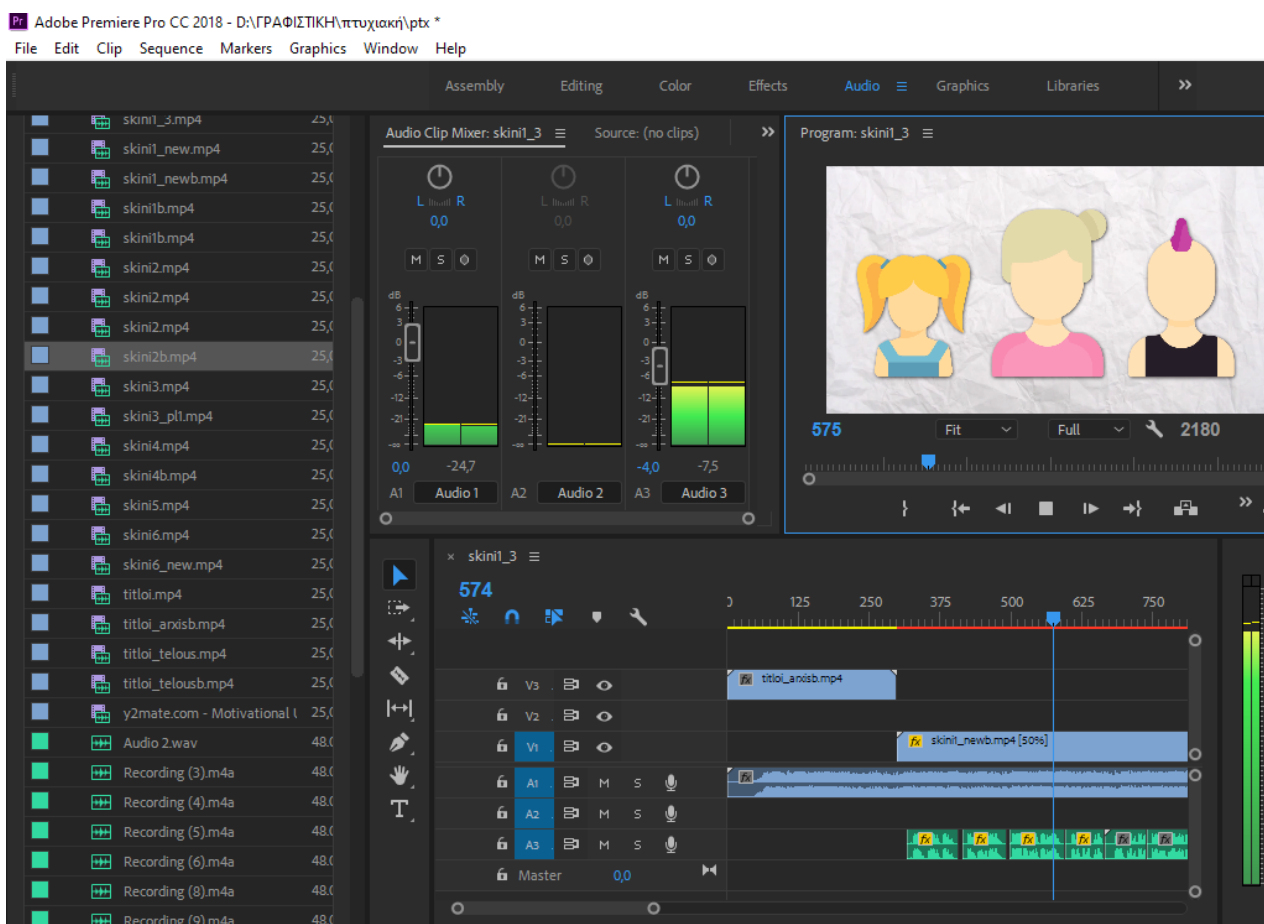
Το Premiere Pro μας επιτρέπει να εισάγουμε ένα μόνο βίντεο, πολλαπλά βίντεο ή και ολόκληρο φάκελο βίντεο. Ακόμα μπορούμε να εισάγουμε μια ποικιλία αρχείων ήχου, βίντεο, στατικών εικόνων, κινούμενων εικόνων και πολυεπίπεδων αρχείων Photoshop. Δίνονται αποσπάσματα από τη διαδικασία εισαγωγής του προγράμματος. Ακολουθούμε τη διαδρομή File και Import File.



Adobe Premiere Pro Import File

Ήχος

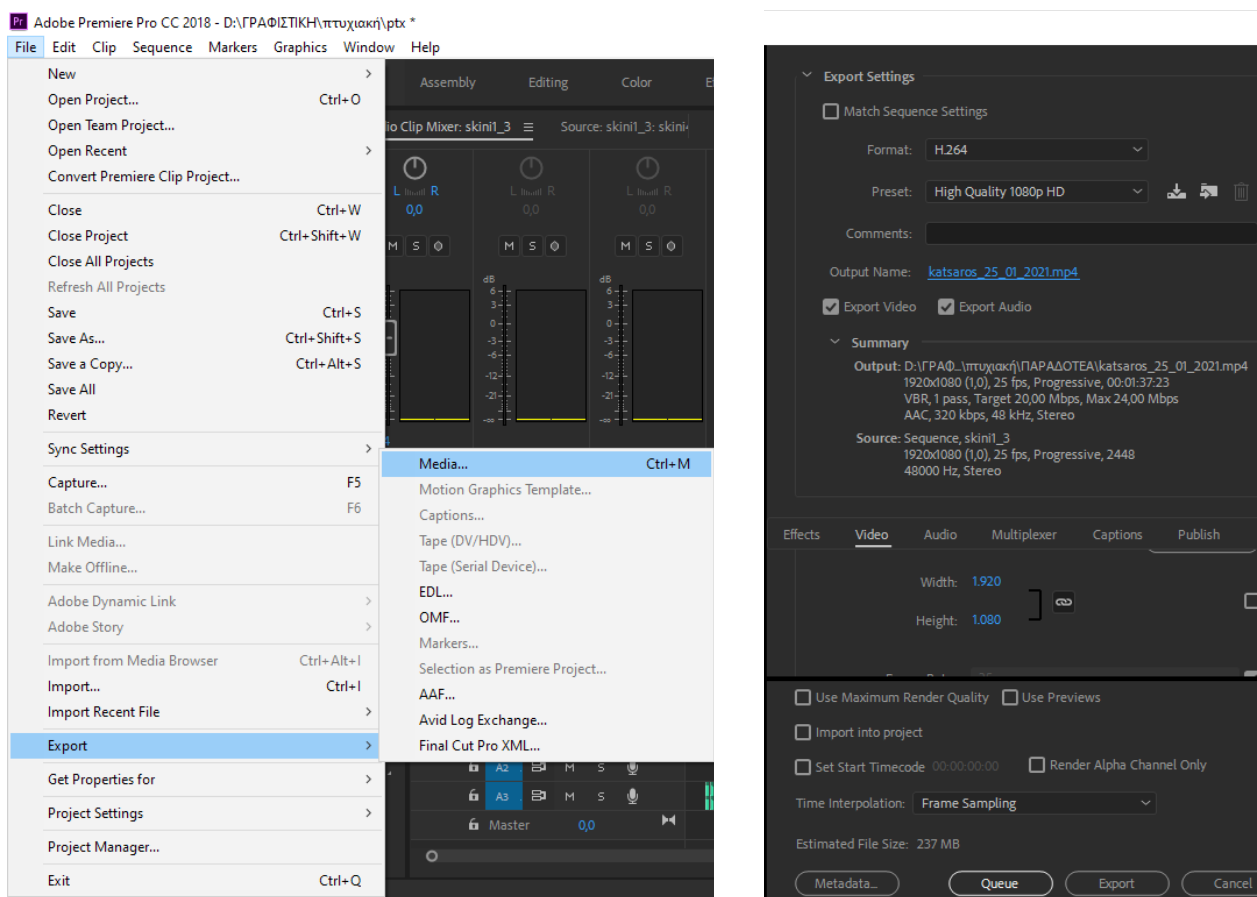
Το Premiere μας δίνει τη δυνατότητα επεξεργασίας και σχεδιασμού ήχου στα διάφορα στάδια του μοντάζ για ένα αποτέλεσμα σύνδεσης εικόνας-ήχου. Για το τελικό βίντεο της εργασίας ασχολήθηκα και με την εκφώνηση του voice over οπότε κρίθηκε σκόπιμη η επεξεργασία και η σωστή τοποθέτηση του ήχου και της εικόνας σε συνάρτηση με το χρόνο. Όπως παρατηρούμε στην παρακάτω εικόνα μπορούμε να εισάγουμε τα αρχεία ήχου κάτω από τα αρχεία εικόνας στο timeline και με το εργαλείο *Audio Clip Mixer* να επεξεργαστούμε όλα τα κανάλια ήχου ώστε να έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.



Adobe Premiere Pro Audio Clip Mixer

Export File

Για να εξάγουμε το τελικό μας βίντεο (export) ακολουθούμε τις ενέργειες *File-Export-Media* όπως φαίνεται στην εικόνα. Ανοίγει ένα πλαίσιο διαλόγου όπου μπορούμε να επιλέξουμε το είδος του αρχείου που θέλουμε. Σε ευτή την εργασία χρειαζόμαστε αρχείο βίντεο mp4 οπότε επιλέγουμε στο Format τη τιμή H.264. Οι διαστάσεις που πρέπει να έχει το αρχείο μας ώστε να έχουμε οθόνη ανάλυσης full HD είναι μήκος οθόνης 1920 px και ύψος οθόνης 1080 px. Επιβεβαιωνουμε τις επιλογές μας και πατάμε το κουμπί Export στο κάτω αριστερό μέρος του πλαισίου διαλόγου



Adobe Premiere Pro Export File and Settings

3.4 Τίτλοι Ταινίας

ΑΡΧΗΣ

Το Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
και το Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
παρουσιάζουν
μία ταινία του Αλέξανδρου Κατσαρού
Απογραφή 2021

ΤΕΛΟΥΣ

Storyboard Αλέξανδρος Κατσαρός
Concept art Αλέξανδρος Κατσαρός
Animation Αλέξανδρος Κατσαρός
Sound design Αλέξανδρος Κατσαρός
Voice Over Αλέξανδρος Κατσαρός
Μουσική musicforvideo.net
Υπεύθυνη Καθηγήτρια Ελένη Μούρη
Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
©2021



4. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

70 Χρόνια Δημιουργίας Ελληνικών Κινούμενων Σχεδίων,
ASIFA HELLAS, Ecotyria, 2016

Animation Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου,
Γιάννης Βασιλειάδης, Αιγόκερως 2006

Frame by Frame, Ελένη Μούρη, Nexus Publications, 2009

ASIFA HELLAS

<https://asifahellas.eu/>

Animation World Network

<https://www.awn.com/>

GREEK ANIMATION

<http://www.greekanimation.com/>

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

<http://www.gfc.gr/el/>

κενή σελίδα

