



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΑΝΙΜΑΤΙΟΝ ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΑΙ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Μεταπτυχιακή Διπλωματική εργασία

Τίτλος: Κι αν αποκοιμηθείς...

Πάπα Άλκηστις-Μαρία

Am21674238

Επιβλέπων Καθηγητής

Σπυρίδων Σιάκας



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION
MASTER OF ARTS, 2D AND 3D ANIMATION

Diploma Thesis

Title: What if you slept...

Papa Alkistis-Maria

Am21674238

Supervisor

Siakas Spyridon



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ANIMATION ΔΙΣΔΑΣΤΑΤΟ ΚΑΙ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

What if you slept...

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/α	ΟΝΟΜΑΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗΥΠΟΓΡΑΦΗ
	Σπύρος Σιάκας	Αναπληρωτής καθηγητής	
	Λαμπρινή Τριβέλλα	Επιστημονική Συνεργάτης	
	Ελένη Μούρη	Καθηγήτρια	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Άλκηστις Μαρία Πάπα του Σπυρίδωνος, με αριθμό μητρώου am21674238 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικοακουστικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής 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/ΗΔηλών/ούσα

ΠΑΠΑ ΑΛΚΗΣΤΙΣ ΜΑΡΙΑ



Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστώ όλους τους καθηγητές μου και ιδιαίτερα αυτούς που με βοήθησαν για να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία: τον κ.Φωκίωνα Ξένο με τον οποίο ξεκίνησε να υλοποιείται η ιδέα αλλά και για τις πολύτιμες τεχνικές συμβουλές. Τον επιβλέποντα καθηγητή κ.Σιάκα Σπύρο για την επιστημονική του καθοδήγηση και τις κατευθύνσεις που μου έδωσε και τέλος την κ.Λαμπρινή Τριβέλλα για τα εποικοδομητικά σχόλια και την υποστήριξη προκειμένου να έχω ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα. Την μουσικό Νίκη Κοκκόλη που μου παραχώρησε τη χρήση του κομματιού που συνοδεύει το animation καθώς και την Χρυσάνθη Ματσάγκα για τους ήχους. Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την οικογένεια μου και του φίλους μου για την στήριξη και τη βοήθεια τους καθ 'όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	8
Abstract.....	9
Εισαγωγή.....	10
Σκοπός και ερευνητικοί στόχοι.....	11
Αναγκαιότητα της έρευνας.....	12
Ερευνητικά ερωτήματα.....	12
Μεθοδολογία έρευνας.....	12
Γλωσσάρι εννοιών.....	13
Κινούμενα σχέδια (animation).....	13
Ποίηση.....	13
Poetry film.....	13
Κεφάλαιο I.....	14
Vincent.....	14
Η Πόλις.....	15
The man with the beautiful eyes.....	16
The leaf of the poplar.....	16
Γκρίζα.....	17
Bluebird.....	17
The Oporto's old man.....	18
1917-Τέχνη και επανάσταση.....	19
Destino και Britannia.....	19
Kaleidoscope.....	21
Coraline και Kubo and the two strings.....	22
Κεφάλαιο II.....	23
2.1 To animation What if you slept.....	23

2.2 Εμπειρική διερεύνηση δημιουργίας ταινίας με βάση την παραπάνω έρευνα.....	25
Εισαγωγή.....	25
2.2.1 Προπαραγωγή.....	25
Logline.....	25
Κεντρική ιδέα.....	25
Σύνοψη Ιστορίας.....	26
Treatment σεναρίου.....	26
Ο πρωταγωνιστής.....	26
Το σύννεφο και το λουλούδι.....	27
Moodboard.....	28
Concept art.....	29
Storyboard.....	30
Animatic.....	35
Κατασκευή χαρακτήρων και σκηνικών.....	36
2.2.2 Παραγωγή.....	40
2.2.3 Μεταπαραγωγή.....	42
Συμπεράσματα.....	46
Βιβλιογραφία.....	48

Περίληψη

Στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «ANIMATION, διδιάστατο και τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο» του Πανεπιστήμιου Δυτικής Αττικής, εκπονήθηκε η παρούσα διπλωματική εργασία με θέμα τη δημιουργία ενός μικρού μήκους animation βασισμένο σε ποίημα με την χρήση 2D και stop motion animation.

Πιο συγκεκριμένα, αρχικά μελετήθηκαν μικρού μήκους animation βασισμένα σε ποιήματα, άλλα από τα οποία χρησιμοποιούν την αφήγηση για την απόδοση του ποιήματος και άλλα χρησιμοποιούν μόνο την οπτική μετάδοση. Μελετήθηκαν επίσης, animation που χρησιμοποιούν τον συνδυασμό 2D και Stop motion animation για την μετάδοση της ιδέας και των συναισθημάτων.

Στη συνέχεια, έγινε αναλυτική περιγραφή της διαδικασίας παραγωγής του παρόντος animation που βασίζεται στο ποίημα What if you slept... του Samuel Taylor Coleridge. Η διαδικασία ξεκινάει από την μετατροπή της κεντρικής ιδέας του animation σε σενάριο και ακολουθεί η δημιουργία του storyboard και του animatic. Έπειτα, έγινε περιγραφή της κατασκευής των χαρακτήρων και των σκηνικών και στη συνέχεια αναλύθηκε η διαδικασία βιντεοσκόπησης. Επιπλέον, παρουσιάζεται διαδικασία της μεταπαραγωγής του animation, όπου έγινε η επεξεργασία των ληφθέντων εικόνων και το μοντάζ και στο τέλος, προστέθηκαν οι ήχοι και η μουσική. Όλα τα παραπάνω διερευνήθηκαν μέσω μιας μελέτης περίπτωσης που είναι η ταινία.

Λέξεις κλειδιά: Animation, 2d, Stop motion, Poetry film, Όνειρο, Μεταμόρφωση

Abstract

This thesis was conducted on the topic of creating a short animation using a combination of techniques as a part of the Master's Program "ANIMATION, 2D and 3D animation" at the University of West Attica,. It explores the Creating of a short animation based on a poem using 2D and stop motion animation.

Specifically, short animations based on poems were initially studied, some of which use narration to convey the poem and others that use only visual transmission. Additionally, animations that use a combination of 2D and stop motion animation to convey the idea and emotions were also studied

Subsequently, a detailed description of the production process of the present animation based on the poem 'What if you slept...' by Samuel Taylor Coleridge was provided. The process begins with converting the central idea of the animation into a script, followed by the creation of the storyboard and the animatic. Then, the construction of the characters and sets is described, followed by an analysis of the filming process. Additionally, the post-production process of the animation is presented, where the captured images were edited and the final montage was created, and finally, the sounds and music were added. All of the above were investigated through a case study of the film.

Keywords: Animation, 2D, Stop motion, Poetry film, Dream, Metamorphosis

Εισαγωγή

Στην παρούσα εργασία θα ασχοληθούμε με την μετατροπή του ποιήματος *What if you slept..* του Samuel Taylor Coleridge σε animation με την χρήση 2D και stop motion animation. Στην παρακάτω εργασία θα γίνει αναφορά αρχικά στην έννοια του poetry film. Στη συνέχεια, θα αναλυθούν ποιήματα που μετατράπηκαν σε βίντεο, κάποια με αφήγηση του ποιήματος και κάποια χωρίς αφήγηση. Τέλος, θα αναλυθεί η διαδικασία παραγωγής του animation: από το στάδιο της προπαραγωγής, που περιλαμβάνει τη δημιουργία του σεναρίου, του storyboard, του animatic, τον σχεδιασμό και την κατασκευή των χαρακτήρων και των σκηνικών. Της παραγωγής, τη φωτογράφιση δηλαδή της δράσης των χαρακτήρων και τέλος την μεταπαραγωγή, όπου θα ενωθούν όλες οι σκηνές και η μουσική για την δημιουργία του animation.

Η δημιουργία του animation έγινε με ελεύθερη απόδοση του ποιήματος του Coleridge, δηλαδή το animation βασίστηκε στην κεντρική ιδέα του ποιήματος και στα συναισθήματα που δημιουργούνται κατά την ανάγνωση του και προσπαθεί να μεταφέρει αυτά μέσω των εικόνων και δεν έχει στόχο να μετατρέψει κάθε στίχο του ποιήματος σε μια σκηνή του animation.

Η κεντρική ιδέα από την προσωπική ανάγνωση του ποιήματος που χρησιμοποιήθηκε εδώ είναι η προσπάθεια που καταβάλει ο κάθε άνθρωπος να κυνηγήσει τις επιθυμίες και τους στόχους, μη συνειδητοποιώντας καμιά φορά πως βρίσκονταν ήδη μπροστά του και δεν μπορούσε να τα αντιληφθεί.

Στον ακόλουθο πίνακα φαίνεται η αντιστοίχιση αφηγηματικών και στοιχείων περιεχομένου του ποιήματος με συγκεκριμένες τεχνικές αφήγησης και δημιουργίας animation.

Στοιχεία ποιήματος	Στοιχεία animation
Η μεταφορά του ήρωα στο όνειρο	<ul style="list-style-type: none">• Αλλαγή τεχνικής animation, από 2D σε stop motion• Αλλαγή των ήχων από ήχους φυσικού περιβάλλοντος σε μουσική
Απόδοση του ονείρου	<ul style="list-style-type: none">• Χρήση ψυχρών χρωμάτων στο φόντο• Τεχνική stop motion animation
Απόδοση της πραγματικότητας	<ul style="list-style-type: none">• Το περιβάλλον και ο ήρωας έχουν

	<p>αποδοθεί με 2D animation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Χρήση θερμών χρωμάτων
Μεταφορά του πρωταγωνιστή στον παράδεισο μέσω του ονείρου	Δημιουργία του καλειδοσκόπιου με χρήση συγκεκριμένων λέξεων του ποιήματος και ηχητική απόδοσή τους
Ο πρωταγωνιστής ονειρεύεται ότι πάει στον παράδεισο και κόβει το λουλούδι	<ul style="list-style-type: none"> • Ο πρωταγωνιστής μεταφέρεται από τόπο σε τόπο • Κυνηγάει να πιάσει το λουλούδι

Σκοπός και ερευνητικοί στόχοι

Σκοπός της εργασίας είναι η διερεύνηση τρόπων απόδοσης ενός ποιήματος με την τεχνική του animation. Στην παρούσα εργασία επιλέχθηκε η ελεύθερη απόδοση του ποιήματος What if you slept... του Samuel Taylor Coleridge, δηλαδή κάθε στίχος του ποιήματος δεν αντιστοιχεί με μια σκηνή του animation αλλά, μέσω του animation μεταφέρεται το κεντρικό νόημα του ποιήματος, τα συναισθήματα και οι ιδέες που προξενούνται στον αναγνώστη.

Επιμέρους στόχοι:

- Απόδοση ποιητικών εννοιών με animation.
- Διερεύνηση τεχνικών animation που μπορούν να αξιοποιηθούν στην απόδοση ποιητικών εννοιών
- Διερεύνηση της συμβολής του ήχου στην απόδοση ποιητικών εννοιών στο πλαίσιο μιας ταινίας animation.

Target group: 15+ για την καλύτερη κατανόηση του νοήματος της ιστορίας

Αναγκαιότητα της έρευνας

Υπάρχουν πολλές προσπάθειες απόδοσης των ποιημάτων με animation. Έχουν δημιουργηθεί animation που έχουν βασιστεί σε ποίημα και παράλληλα με την οπτική απόδοση υπάρχει και αφήγηση του ποιήματος. Έχουν δημιουργηθεί όμως και animation όπου το νόημα του ποιήματος αποδίδεται μόνο οπτικά. Και στις δυο κατηγορίες έχει παρατηρηθεί ενδιαφέρον τόσο για την μετατροπή ξενόγλωσσων ποιημάτων όσο και ελληνικών. Η παρούσα εργασία συνεισφέρει σε αυτήν την ιδιότυπη συζήτηση που είναι σε εξέλιξη προσδίδοντας με συστηματικό τρόπο συγκεκριμένα στοιχεία που συμβάλλουν στην απόδοση ενός ποιήματος με animation. Πιο συγκεκριμένα στρέφεται στην απόδοση ενός ποιήματος με συνδυασμό τεχνικών animation όπως το 2D και το stop motion animation.

Ερευνητικά ερωτήματα

- Ποιες τεχνικές animation είναι κατάλληλες για την απόδοση ποιητικών εννοιών;
- Ποιές αφηγηματικές τεχνικές μπορούν να συμβάλλουν σε ένα «animation ποίημα»;
- Με ποιούς τρόπους η προσθήκη των ήχων και της μουσικής συμβάλλουν στην απόδοση του ποιητικού νοήματος;

Μεθοδολογία έρευνας

- Φιλμογραφικά: αναζήτηση μικρών μήκους animation βασισμένα σε ποιήματα, ντοκιμαντέρ animation αλλά και animation με συνδυασμό τεχνικών που βοήθησαν στην καλύτερη απόδοση του νοήματος.
- Μορφολογική ανάλυση
- Αφηγηματική ανάλυση
- Εμπειρική διερεύνηση με τη δημιουργία της ταινίας

Γλωσσάρι εννοιών

Κινούμενα σχέδια (animation)

«Κινηματογραφικές ή τηλεοπτικές ταινίες, στην κατασκευή των οποίων χρησιμοποιούνται ακολουθίες κατάλληλα σχεδιασμένων σκίτσων, φωτογραφιών ή ηλεκτρονικών σκίτσων, των οποίων η ταχύτατη διαδοχική προβολή δημιουργεί στον θεατή την ψευδαίσθηση της κίνησης» (Εγκυκλοπαίδεια Δομή, τ.25, σ.163).

Ποίηση

Λογοτεχνική σύνθεση στην οποία η έκφραση των αισθημάτων ή των εικόνων, η αφήγηση πραγματικών ή φανταστικών αντιλήψεων, επιτυγχάνεται όχι μόνο με τη σημασία των λέξεων και των συνδυασμό τους, αλλά και με μια μορφική διάταξη του λόγου, που χρησιμοποιεί ελεύθερα τις φωνητικές αξίες και την υποβολή των λέξεων ως πρωταρχικά μέσα, για να εκφράσει το λεγόμενο θέμα ή περιεχόμενο. Σύμφωνα με τον Δάντη, η ποίηση είναι φτιαγμένη από λέξεις εναρμονισμένες με μουσικό όργανο. Από αυτόν τον ορισμό δημιουργείται το συμπέρασμα ότι είναι αδύνατο να μεταφραστεί ένα ποίημα από μια γλώσσα σε μια άλλη, χωρίς να καταστραφεί όλη του η γλυκύτητα και αρμονία. Από την περίοδο του ρομαντισμού και αργότερα, συνηθίζεται η ποίηση να ταυτίζεται με την ίδια την ουσία της τέχνης, και γίνεται λόγος για ποίηση και πρόζα στη ζωγραφική, στη γλυπτική, στη μουσική, στο θέατρο και στον κινηματογράφο. Με την χρήση της μεταφοράς, η ποίηση χρησιμοποιεί την γλώσσα για να επικοινωνήσει συναισθήματα και ιδέες. Το animation είναι ένα μέσο επικοινωνίας των συναισθημάτων και ιδεών με τη χρήση της οπτικής μεταφοράς (Εγκυκλοπαίδεια Δομή, τ.26).

Poetry film

Poetry film είναι μια υποκατηγορία ταινιών που συνδυάζει την προφορική αφήγηση του ποιήματος, την οπτική απεικόνιση και τον ήχο κάνοντας με αυτόν τον τρόπο καλύτερη την κατανόηση του νοήματος που μεταδίδεται. Αυτόν τον συνδυασμό εικόνας και προφορικού

λόγου, τόσο ανεξάρτητου όσο και αλληλεξαρτώμενου, ο William Wees τον ονόμασε poetry film (Ieropoulos, 2010).

Κεφάλαιο I

1.1 Φιλμογραφική έρευνα

Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζονται ταινίες animation που έχουν βασιστεί σε ποιήματα με τη χρήση αφήγησης ή χωρίς. Περιγράφονται οι τεχνικές animation που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία τους καθώς και τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά. Επισημαίνονται στοιχεία που βοήθησαν στην απόδοση του νοήματος και των συναισθημάτων της ταινίας που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας δημιουργώντας το animation What if you slept..., όπως είναι η τεχνική, τα χρώματα, οι υφές και οι ήχοι.

Vincent

Δημιουργήθηκε το 1982 από τον Tim Burton. Ένα μικρού μήκους stop motion animation με προφορική αφήγηση του ποιήματος που ο Tim Burton έγραψε. Η ταινία γυρισμένη σε ασπρόμαυρο και επηρεασμένη από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό, αφορά ένα εφτάχρονο αγόρι, τον Vincent Malloy, και πως η δημιουργικότητά του και η φαντασία του τον αποσπών από την πραγματικότητα κάνοντας τον να πιστεύει πως είναι ο ηθοποιός Vincent Price (Schäfer, 2012). Μορφολογικά χαρακτηριστικά του animation αποτελούν οι έντονες αντιθέσεις μεταξύ άσπρου και μαύρου, οι διαστρεβλώσεις των σχημάτων και οι ατελείωτες σκάλες κάνοντας πιο έντονο το στοιχείο της φαντασίας.

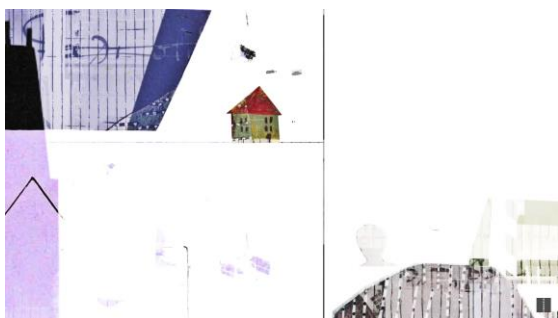
Η μετάβαση του ήρωα μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας αλλά και η μετατροπή ενός μέρους σε ένα άλλο, είναι στοιχεία που χρησιμοποιούνται στην παρούσα εργασία για την δημιουργία του animation What if you slept.. . Πιο συγκεκριμένα οι αλλαγές αυτές συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του ονείρου όπου ο ήρωας μεταβαίνει από τόπο σε τόπο για την αναζήτηση του λουλουδιού. Η χρήση της αφήγησης του ποιήματος και η σύνδεση αυτής με το animation είναι στοιχεία που διαφοροποιούν τα δυο animation γιατί στο animation What if you slept.. οι

σκηνές δεν είναι ακριβής μεταφορά των στίχων του ποιήματος αλλά δημιουργούνται ως ελεύθερη απόδοση του.

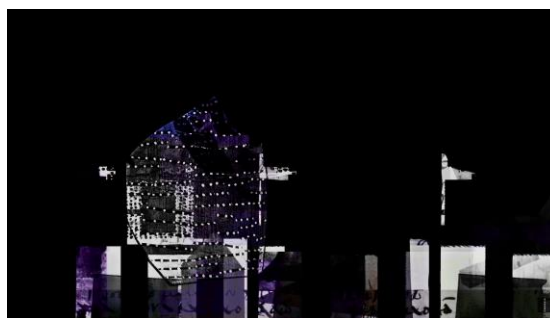


Η Πόλις

Ποίημα που γράφτηκε το 1894 και εκδόθηκε το 1910. Στο ποίημα φαίνεται η προσπάθεια του ποιητή να φύγει από τον τόπο του, στον οποίο έχει εγκλωβιστεί. Το 2021 το Ίδρυμα Ωνάση συνεργάζεται με δυο καλλιτέχνες για να συνδυάσουν το ποίημα του Καβάφη με το animation. Με animated κολάζ από τον Ανδρέα Καραουλάνη και απαγγελία από τον Saske, δημιουργήθηκαν τέσσερα βίντεο με τα ποιήματα « Η Πόλις », « Θυμήσου, Σώμα...», « τα Παράθυρα » και «Απ' τες Εννιά » (Τατίδου, 2018 και ONASSIS,2021). Η μετάβαση των σκούμερων και ψυχρών χρωμάτων σε έντονα και φωτεινά, με την παράλληλη χρήση εικόνων από το προσωπικό αρχείο του Καβάφη, κάνουν πιο έντονη την απόδοση των συναισθημάτων του ποιήματος. Η αλλαγή των χρωμάτων από θερμά σε ψυχρά είναι ένα χαρακτηριστικό που βοηθάει στην απόδοση του ονείρου δίνοντας την αίσθηση του φανταστικού στο animation What if you slept... .



Εικόνα 2



The man with the beautiful eyes

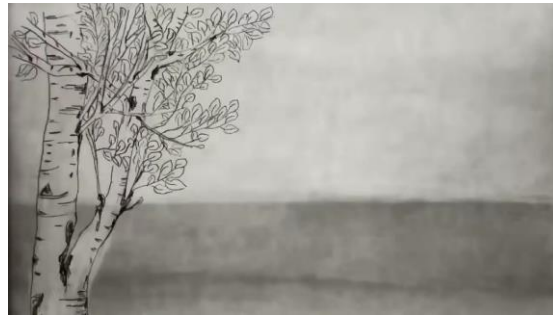
Ένα πεζό ποίημα του Charles Bukowski. Το 2001 ολοκληρώθηκε το μικρού μήκους animation βασισμένο στο ποίημα, σε σκηνοθεσία Jonathan Hodgson. Ένα 2D animation για την φυσική ανυπακοή, τη χαρά, τον φόβο και την μελαγχολία (Lorenzo,2006). Βασικό στοιχείο του animation είναι η χρήση της φόρμας και της αντιφόρμας και η εφαρμογή κυρίως των βασικών χρωμάτων. Κατά τη διάρκεια του animation εμφανίζονται λέξεις του ποιήματος χωρίς να απεικονίζεται ολόκληρος ο στίχος, όπως συμβαίνει και στο animation της παρούσας εργασίας στην σκηνή του καλειδοσκοπίου όπου εμφανίζονται λέξεις από την ενδιάμεση στροφή του ποιήματος.



Εικόνα 3

The leaf of the Poplar

Μια μικρού μήκους ταινία βασισμένη στο ποίημα του Γιώργου Σεφέρη. Ένα 2D animation σχεδιασμένο στο χαρτί για ένα φύλλο που το παρέσυρε ο άνεμος και για έναν άνθρωπο στη θάλασσα σε σκηνοθεσία Ειρήνη Βιανέλλη (Vianelli, 2015). Οι ήχοι που χρησιμοποιούνται αρχικά στο animation είναι οι ήχοι του περιβάλλοντος μέχρι τη στιγμή που ο ήρωας καλείται να αντιμετωπίσει το 'εμπόδιο' που εμφανίζεται στο δρόμο του. Μέχρι την αντιμετώπιση του 'εμποδίου' οι ήχοι αλλάζουν σε μουσική εντείνοντας την αγωνία του θεατή, όπως συμβαίνει και στο animation What if you slept.. Στην αρχή της ταινίας χρησιμοποιούνται φυσικοί ήχοι για την απεικόνιση της πραγματικότητας, όσο όμως ο ήρωας μεταφέρεται στο όνειρο οι φυσικοί ήχοι αντικαθίστανται από μουσική δίνοντας έμφαση στο όνειρο.



Εικόνα 4

Γκρίζα

Είναι ένα από τα ποιήματα που εικονοποιήθηκαν στα πλαίσια ενός project του Musashino Art University του Τόκιο. Ένα από τα ερωτικά ποιήματα του Κ.Π Καβάφη στο οποίο ο ποιητής αναπολεί πρόσωπα και στιγμές. Animation και sound effects από τον Haruka Narita (Χαρμπής, 2014). Ο ήρωας, τόσο στο animation Γκρίζα όσο και στο What if you slept..., ονειροπολεί αυτό που επιθυμούσε να έχει μαζί του. Η απόδοση αυτή και στα δύο ποιήματα γίνεται με την αλλαγή χρωμάτων και κυρίως του φόντου καθώς και η αποχώρηση των φυσικών ήχων κατά την απεικόνιση της σκέψης και του ονείρου.



Bluebird

Ένα ποίημα του Charles Bukowski, που περιγράφει τη σχέση του ήρωα με τα συναισθήματα του και την αδυναμία του να τα φανερώσει. Τόσο στο ποίημα όσο και στο animation η αδυναμία αυτή του χαρακτήρα παρομοιάζεται και απεικονίζεται με ένα δειλό γαλαζοπούλι. Animation από την Monika Umba. Τα αντικείμενα και οι χαρακτήρες της ιστορίας έχουν το ίδιο χρώμα σε αντίθεση με τον ήρωα και το γαλαζοπούλι που εμψυχώνονται με ψυχρά χρώματα και η υφή τους είναι σαν από χαρτόνι. Στο ποίημα What if you slept... έγινε προσπάθεια απόδοσης της υφής της ξυλομπογιάς. Στον πραγματικό κόσμο η απόδοση της υφής έχει γίνει με ψηφιακά μέσα ενώ στο όνειρο αποδίδεται χρησιμοποιώντας φυσικά υλικά.



Εικόνα 6

The OPorto's Old Man

Ο μεγάλης ηλικίας ήρωας ζει στο Πόρτο. Έχει ακούσει για τον πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και έχει κάποιες αναμνήσεις από τον δεύτερο. Βλέπει τον εαυτό του μόνο του, τα σπίτια εγκαταλελειμμένα και την πόλη να αλλάζει. Προσπαθεί να ζήσει στο Πόρτο που ήξερε και να έχει σαν ανάμνηση το Πόρτο που πλέον υπάρχει. Το animation συνδυάζει stop motion και 2D τεχνικές. Το stop motion είναι η βασική τεχνική όλης της ταινίας και απευθύνεται στην τωρινή ζωή του ήρωα. Το 2D animation χρησιμοποιείται σε συγκεκριμένα πλάνα, όταν αναπολεί στιγμές από το παρελθόν. Σκηνοθεσία Tânia Sofia da Costa Marques. Ανάλογα και το animation What if you slept.. της παρούσας εργασίας, αποτελείται από το πραγματικό μέρος και το ονειρικό. Για να διαχωριστούν το πραγματικό από το ονειρικό και για να δοθεί έμφαση κατά τη

διάρκεια της μετάβασης, γίνεται συνδυασμός τεχνικών. Ο πραγματικός κόσμος απεικονίζεται με



2D animation ενώ ο ονειρικός με stop motion animation.

1917- Τέχνη και επανάσταση

Εικόνα 7 Στο ντοκιμαντέρ, 1917- Τέχνη και επανάσταση της Katrin Rothe, οι τεχνικές συνδυάζονται έχοντας 2D background και cut out χαρακτήρες (εικ.8). Στην παρούσα εργασία, ο τρόπος αυτός χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του ονείρου τη στιγμή που ο ήρωας κυνηγάει το λουλούδι για την εναλλαγή του φόντου μεταφέροντας τον ήρωα από μέρος σε μέρος.



Εικόνα 8



Destino και Britannia

Βασικό στοιχείο του animation What if you slept... είναι οι μεταβάσεις. Η μετάβαση δηλαδή του ήρωα από ένα μέρος σε ένα άλλο καθώς και η μετατροπή ενός αντικειμένου σε κάποιο άλλο. Τέτοια παραδείγματα αποτελούν το Destino του Salvador Dali και του Walt Disney καθώς και το Britania της Joanna Quinn.

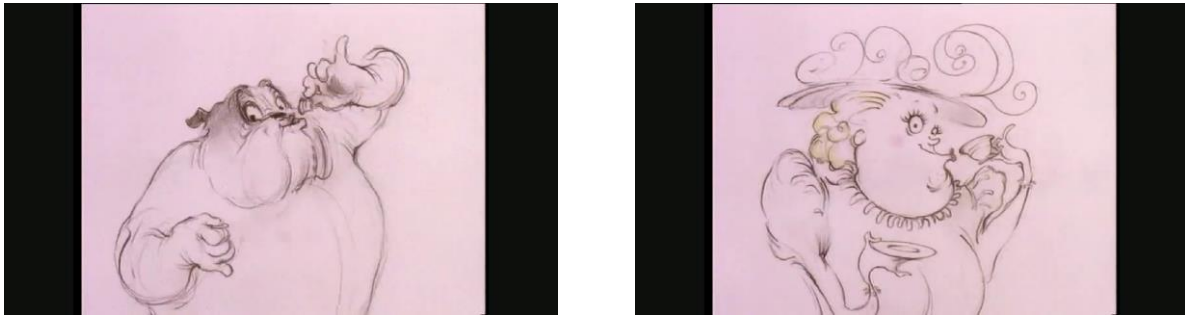
Destino, είναι ένα animation που βασίστηκε σε ένα Μεξικάνικο τραγούδι και για τη δημιουργία του χρησιμοποιήθηκαν δυο τεχνικές, η πολυσταθερότητα και η μεταμόρφωση (multistability, metamorphosis). Οι πολυσταθερές εικόνες είναι αυτές που μπορούν να ερμηνευτούν σε περισσότερες από μια διατάξεις, ως απεικονίσεις περισσότερων από ένα αντικείμενα ή σκηνές. Ο Dali είχε την ευκαιρία να αποκαλύψει την επιθυμία του για τη λειτουργία των ασυνείδητων σκέψεων. Η τεχνική της μεταμόρφωσης είναι το μέσο για την ασυνείδητη συσχέτιση αντικειμένων και οντοτήτων (Society For Animation Studies Conference, 2014) (εικόνες 9).



Εικόνα 9

Το Britannia είναι μια σατιρική κριτική στον βρετανικό χαρακτήρα, δείχνοντας πως, στην προσπάθεια τους να αποκτήσουν πλούτο και δύναμη , λήστεψαν άλλες χώρες από την

υπερηφάνεια και τον πλούτο τους. Μια αυστηρή καταδίκη της ανάπτυξης και πτώσης του βρετανικού ιμπεριαλισμού (Quinn, 2004-2005). Βασικό στοιχείο του animation είναι οι μεταβάσεις, ένα αντικείμενο μετατρέπεται σε ένα άλλο και ο κύριος χαρακτήρας μετατρέπεται σε άλλους δευτερεύοντες. Η Joanna Quinn καταφέρνει με το παραδοσιακό animation να αποδώσει αυτές τις μεταβάσεις καρέ-καρέ (εικ.10).



Εικόνα 10

Kaleidoscope

Όπως αναφέρει η Ανδρουτσοπούλου στο βιβλίο « Η αθώα γλώσσα των ονείρων μας », η γλώσσα των ονείρων είναι κυρίως εικονογραφική. Το αποτέλεσμα είναι να μην μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο λόγος όπως γίνεται στο ξύπνιο. Για τον λόγο αυτό και στο animation *What if you slept...*, κατά την διάρκεια του ονείρου δεν υπάρχει άλλος στίχος του ποιήματος παρά μόνο κάποιες διάσπαρτες λέξεις κατά τη διάρκεια του καλειδοσκοπίου, όπως απεικόνισε και ο Len Lye σε κάποια από τα βίντεο του. Μερικά από αυτά τα βίντεο είναι, *Trade Tattoo*, *Colour flight*, *A colour Box*, *Kaleidoscope*.

Το 1935 στο βίντεο *Kaleidoscope* εφάρμοσε μια τεχνική, την άμεση κινηματογράφηση (*Direct filmmaking*). *Direct filmmaking* είναι η εφαρμογή της εικόνας απευθείας στο φιλμ αντί για τη φωτογραφική μέθοδο της συμβατικής κάμερας. Αργότερα, το 1939 χρησιμοποιώντας την ίδια τεχνική συνδέει την εικόνα με κάθε σόλο οργάνου, κάθε όργανο δηλαδή αντιστοιχεί μια συγκεκριμένη οπτικοποίηση. Δυο δεκαετίες αργότερα πειραματίζεται με τη δημιουργία διάφορων σχεδίων ξύνοντας απευθείας το φιλμ (Brobbe, 2013).

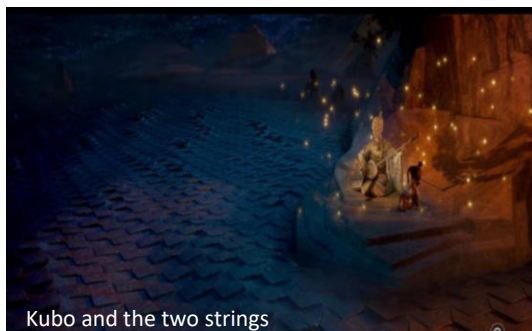


Coraline και Kubo and the two strings

Τα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν για τον χαρακτήρα και για το περιβάλλον του ονείρου, επιλέχθηκαν με βάση τις ταινίες Coraline και Kubo and the two strings από τα Laika Studios. Στις ταινίες, υπάρχουν κάποια σημεία όπου οι ήρωες είναι μεταξύ ονείρου και πραγματικότητας (Kubo and the two strings) ή μεταφέρονται σε μια παράλληλη πραγματικότητα (Coraline) (εικ.12). Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται σε αυτές τις μεταβάσεις είναι κυρίως ψυχρά και έρχονται σε αντίθεση με τα χρώματα των ηρώων που είναι πορτοκαλί και κόκκινα. Στην παρούσα εργασία το χρώμα που επικρατεί στο περιβάλλον κατά τη διάρκεια του ονείρου είναι το μπλε ενώ τα ρούχα του ήρωα είναι πορτοκαλί.



Εικόνα 12



Κεφάλαιο II

2.1 To animation What if you slept...

Το ποίημα που επιλέχτηκε ονομάζεται “What if you slept” του Samuel Taylor Coleridge. Η επιλογή του συγκεκριμένου ποιήματος έγινε διότι κατά την πρώτη ανάγνωσή του δημιουργήθηκαν εικόνες και συναισθήματα και έπειτα η επιθυμία απόδοσής τους με οπτικό τρόπο. Τόσο ο αναγνώστης όσο και ο θεατής του animation μπορεί να ταυτιστεί με τον ήρωα, με την ιστορία να μετατρέπεται σε προσωπικό βίωμα. Έχοντας ταυτιστεί ο θεατής με τον πρωταγωνιστή της ιστορίας, συνειδητοποιεί τον κόπο και την προσπάθεια που έχει καταβάλει προκειμένου να πετύχει τις επιθυμίες του και τους στόχους του. Όλα τα εμπόδια που βρήκε στον δρόμο του και τα ξεπέρασε, μέχρι την συνειδητοποίηση πως όλα όσα επιθυμούσε, τελικά βρίσκονταν μπροστά του. Στο ποίημα ο ήρωας ονειρεύεται ένα παράξενο και όμορφο λουλούδι το οποίο θέλει να αποκτήσει και να έχει και στην πραγματικότητα. Στο animation εκφράζεται η ίδια σκέψη με οπτικό τρόπο, η προσπάθεια δηλαδή του ήρωα να αποκτήσει αυτό το λουλούδι καθ’ όλη τη διάρκεια του ονείρου και όταν ξυπνάει συνειδητοποιεί πως το κρατούσε ήδη στα χέρια του.

Ένα μικρού μήκους animation με συνδυασμό τεχνικών όπως 2D και stop motion animation, δημιουργήθηκε και ερευνήθηκε η απόδοση συναισθημάτων ενός ποιήματος με εκφραστικά εργαλεία και τις τεχνικές του animation. Κατά τη μετάφραση ενός ποιήματος από μια γλώσσα σε μια άλλη, η ιδέα του ή το συναίσθημα του ποιήματος μπορούν να μεταφραστούν ή να διαμορφωθούν αλλά δεν θα μπορέσουν να αποδοθούν με ακρίβεια, όπως αναφέρει η Hanna Andrews (Grobler, 2023). Η προσαρμογή ενός ποιήματος σε ένα νέο μέσο μπορεί να αποσταθεροποιήσει τη σημασία των στοιχείων που το συνθέτουν (Grobler, 2023). Η παρούσα εργασία χρησιμοποιεί το 2D και το stop motion animation, την μετάβαση και τη μεταμόρφωση

για την απόδοση της ιδέας και του συναισθήματος του ποιήματος και την ταύτιση του θεατή με τον ήρωα.

Η αντίθεση ανάμεσα στο ονειρικό και το πραγματικό, το ενδιαφέρον για μακρινούς και εξωτικούς τόπους και η έμφαση στα όνειρα που είναι χαρακτηριστικά του ποιήματος, αποτελούν βασικά χαρακτηριστικά του κινήματος του Ρομαντισμού. Ένα κίνημα που εμφανίστηκε στην Γερμανία στο τέλος του 18^{ου} αιώνα και σύμφωνα με το όνομα του, στα αγγλικά *romantic* και στα ισπανικά *romance*, χαρακτηρίζει κάτι που είναι έξω από την πραγματικότητα (Εγκυκλοπαίδεια Δομή, τ.28). Αυτά τα χαρακτηριστικά εμφανίζονται και στα έργα του Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), Άγγλος ποιητής, κριτικός και φιλόσοφος. Τα έργα του χαρακτηρίζονται από ονειρική ατμόσφαιρα, από οράματα μακρινών και εξωτικών τόπων καθώς και από την προσπάθεια μετατροπής του υπερφυσικού σε πραγματικό (Εγκυκλοπαίδεια Δομή, τ.16) και αποτελούν από τα καλύτερα δείγματα του αγγλικού ρομαντισμού.

Η ποίηση για τον Coleridge είναι προϊόν της φαντασίας και ο ορισμός που της δίνει σαν ‘εκλογικευμένο όνειρο’ είναι ο ακόλουθος: «Η ποίηση είναι ένα εκλογικευμένο όνειρο, μοιράζοντας στις πολλαπλές μορφές μας τα ίδια μας τα συναισθήματα, τα οποία δεν συνδέθηκαν συνειδητά από εμάς στον προσωπικό μας εαυτό» (Toor K., *Dream Weaver: Samuel Taylor Coleridge*, σ.85). Τα όνειρα μας βοηθούν ασυνείδητα να εντοπίσουμε αν υπάρχει κάποια συναισθηματική εκκρεμότητα. Όταν υπάρχουν αλλαγές στον τρόπο ζωής και στον τρόπο αντίληψης της πραγματικότητας σημειώνονται αλλαγές και στο περιεχόμενο των ονείρων (Ανδρουτσοπούλου, 2005). «Τα όνειρα αποτελούν αυτοβιογραφικές αφηγήσεις» (Ανδρουτσοπούλου, 2005, σ.45) και αντικατοπτρίζουν την συνειδητή και ασυνείδητη προσπάθεια κατανόησης των εμπειριών και των σκέψεων και της σύνδεσής τους με τα συναισθήματα (Ανδρουτσοπούλου, 2005). Η αφηγηματοποίηση στον ύπνο εξαρτάται από τους περιορισμούς και τις δυνατότητες του εγκεφάλου, όπως η αδυναμία χρήσης του λόγου. Για τον λόγο αυτό η γλώσσα των ονείρων είναι κυρίως εικονογραφική και χωρίς εμείς οι ίδιοι να μπορούμε να επιβάλουμε συνειδητά μια δομή, με αποτέλεσμα τα όνειρα να αποτελούνται από σύντομες ιστορίες χωρίς συνοχή (Ανδρουτσοπούλου, 2005).

Στο παρόν *animation*, ο ήρωας μεταφέρεται από τόπο σε τόπο χωρίς να υπάρχει λογική συνοχή. Κατά τη διάρκεια του ονείρου ο ήρωας προσπαθεί να πιάσει το όμορφο και παράξενο λουλούδι το οποίο, όταν ξυπνήσει, συνειδητοποιεί πως το κρατάει στο χέρι του. Ο ήρωας μέσα από το όνειρό του προσπαθεί να επαναπροσδιορίσει τις εσωτερικές του συγκρούσεις και τις

εμπειρίες του. Όσα κομμάτια του εαυτού του δεν μπορεί να αναγνωρίσει, αυτά προβάλλονται ασυνείδητα στο όνειρο (Ανδρουτσοπούλου, 2005).

2.2 Εμπειρική διερεύνηση δημιουργίας ταινίας με βάση την παραπάνω έρευνα

Εισαγωγή

Με βάση τα παραπάνω δημιουργήθηκε μια μικρού μήκους ταινία. Στη συνέχεια, περιγράφεται η διαδικασία παραγωγής της ταινίας, από το στάδιο της προπαραγωγής που περιλαμβάνει το logline, την κεντρική ιδέα, την σύνοψη της ιστορίας, το treatment του σεναρίου, αναλύεται ο πρωταγωνιστής, το σύννεφο και το λουλούδι. Παρατίθενται ακόμα, εικόνες για την δημιουργία του moodboard, το concept art, το storyboard, το animatic και εξηγείται ο τρόπος κατασκευής των χαρακτήρων και των σκηνικών. Ακόμη στο στάδιο της παραγωγής αναλύεται η διαδικασία βιντεοσκόπησης και τέλος, στο στάδιο της μεταπαραγωγής περιγράφεται η διαδικασία επεξεργασίας των ληφθέντων εικόνων, το μοντάζ και η προσθήκη των ήχων και της μουσικής.

2.2.1 Προπαραγωγή

Logline

Μια ιστορία μεταξύ ονείρου και πραγματικότητας όπου ο άνθρωπος ποθεί να αποκτήσει το λουλούδι που ονειρεύτηκε.

Κεντρική ιδέα

Η κεντρική ιδέα εστιάζει στην προσπάθεια που καταβάλει ο κάθε άνθρωπος να κυνηγήσει τις επιθυμίες και τους στόχους , μη συνειδητοποιώντας καμιά φορά πως βρίσκονταν μπροστά του.

Σύνοψη ιστορίας

Ο ήρωας της ιστορίας έχει μια επιθυμία, να πιάσει ένα όμορφο και παράξενο λουλούδι. Στο όνειρό του βλέπει πως όλο το πλησιάζει και όλο του ξεφεύγει. Μέχρι που ξυπνάει και βλέπει πως το είχε μπροστά του.

Treatment σεναρίου

Η ταινία ξεκινάει με γενικό πλάνο και τον ήρωα να περπατάει στον λόφο. Περπατάει μέχρι που βρίσκει ένα μεγάλο δέντρο και κάθεται από κάτω του να διαβάσει. Μέσα στο βιβλίο του έχει μια φωτογραφία από ένα όμορφο και παράξενο λουλούδι που επιθυμεί να αποκτήσει. Καθώς διαβάζει το βιβλίο, ο λόφος μετατρέπεται σε θάλασσα και αρχίζει να βυθίζεται μέσα σε αυτήν. Η θάλασσα αλλάζει σε ουρανό και ο ήρωας πέφτει μέσα στα σύννεφα. Τα σύννεφα συρρικνώνονται και ο ήρωας προσπαθεί να τα κουβαλήσει αλλά είναι βαριά σαν πέτρες. Μετά από λίγα βήματα του πέφτουν και από τις πέτρες φυτρώνει το λουλούδι. Στην προσπάθεια του να το πιάσει, το λουλούδι το παρασέρνει ο αέρας και ο ήρωας αρχίζει να το κυνηγάει χωρίς να μπορεί να το πιάσει. Μέχρι τη στιγμή που το λουλούδι φτάνει στα χέρια του και ρίχνει τον ήρωα κάτω. Καθώς ο ήρωας βουλιάζει στην άμμο το λουλούδι παραμένει στην επιφάνεια. Μια δίνη δημιουργείται από το λουλούδι μέσα στην οποία χάνεται ο ήρωας. Η δίνη αλλάζει σε σχέδια καλειδοσκόπιου. Με αλλαγή σε γενικό πλάνο, αυτός τελικά που βλέπει μέσα από το καλειδοσκόπιο είναι ο ίδιος ο ήρωας. Παρατηρεί τον εαυτό του μέσα από το καλειδοσκόπιο μέχρι που ξυπνάει. Όλο ήταν ένα όνειρο. Τη στιγμή που ξυπνάει βλέπει να κρατάει στα χέρια του το λουλούδι που ονειρευόταν. Μήπως βρισκόταν μπροστά του από την αρχή; Η ταινία τελειώνει με το ίδιο γενικό πλάνο που αρχίζει .

Ο πρωταγωνιστής

Ο πρωταγωνιστής αντιπροσωπεύει κάθε θεατή, μέσα από ένα ονειρικό ταξίδι αναζήτησης. Παρά τα εμπόδια που βρίσκει στον δρόμο του προς την απόκτηση του λουλουδιού, δεν σταματάει να προσπαθεί. Κατά την διάρκεια του ονείρου, η προσπάθεια αυτή λειτουργεί υποσυνείδητα για τον πρωταγωνιστή, όπως και για κάθε άνθρωπο, προκειμένου να συνειδητοποιήσει ότι αυτό που έψαχνε το είχε τελικά αποκτήσει και το είχε στα χέρια του.

Ο πρωταγωνιστής βρίσκεται μεταξύ πραγματικότητας και ονείρου, όπως και οι ήρωες από το Vincent, το Γκρίζα και το The Oporto's Old Man, που αναλύθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο. Και στα τέσσερα animation οι πρωταγωνιστές ονειρεύονται και σκέφτονται τις επιθυμίες τους. Ανθρώπους στους οποίους θα ήθελαν να μοιάσουν ή να έχουν κοντά τους ή στόχους που θα ήθελαν να πετύχουν.

Το σύννεφο και το λουλούδι

Όσο η ιστορία εξελίσσεται, ο ήρωας συναντάει στον δρόμο του διάφορα στοιχεία. Ένα από αυτά είναι το σύννεφο που στη συνέχεια αλλάζει μορφή. Το σχήμα του σύννεφου είναι μεταβαλλόμενο και συμβολίζει όλους του στόχους και τα θέλω του ήρωα. Δεν είναι πάντα όμως τα πράγματα όπως φαίνονται. Όσο ο ήρωας περπατάει, το σύννεφο βαραίνει και καθώς πέφτει από την πλάτη του μετατρέπεται σε πέτρες. Το βάρος του σύννεφου αλλάζει ανάλογα με τη σημασία που του δίνει ο πρωταγωνιστής.

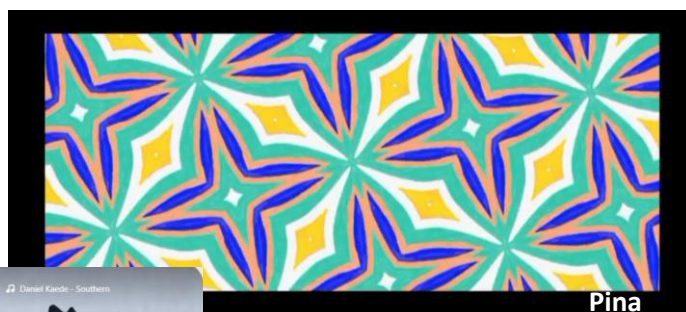
Από τις πέτρες εμφανίζεται το επόμενο και πρωταγωνιστικό στοιχείο, το λουλούδι. Το λουλούδι συμβολίζει τις επιθυμίες και όλα όσα θέλει να πετύχει ο ήρωας. Για να το πιάσει όμως πρέπει να προσπαθήσει και να ξεπεράσει τα 'εμπόδια' που θα βρεθούν στον δρόμο του, μέχρι τη στιγμή που θα συνειδητοποιήσει πως κατάφερε όλα όσα ήθελε να πετύχει, αντιμετώπισε όλες τις δυσκολίες και κρατάει το λουλούδι στα χέρια του.

Το 'εμπόδιο' εμφανίζεται και στο animation The leaf of the poplar με τη μορφή της τρικυμίας. Και στα δυο animation, οι ήρωες βρίσκονται αντιμετώπι με καταστάσεις που πρέπει να ξεπεράσουν προκειμένου να βρεθούν εκεί που επιθυμούν.

Moodboard

Το moodboard αποτελείται από εικόνες ταινιών μικρού και μεγάλου μήκους καθώς και από ντοκιμαντέρ. Πιο συγκεκριμένα, απεικονίζονται πλάνα που θα βοηθήσουν στην καλύτερη απόδοση του ονείρου τόσο χρωματικά (Coraline, Kubo and the two strings, The moon's milk) όσο και τεχνικά (The Oporto's Old Man, 1917- τέχνη και επανάσταση με συνδυασμό τεχνικών). Πλάνα από το animation Pina για την απεικόνιση του καλειδοσκοπίου κάνοντας πιο έντονο το ονειρικό στοιχείο αλλά και εικόνες που εστιάζουν στον τρόπο κατασκευής του χαρακτήρα και του σύννεφου.

Love me, fear me



Pina



1917- τέχνη και επανάσταση



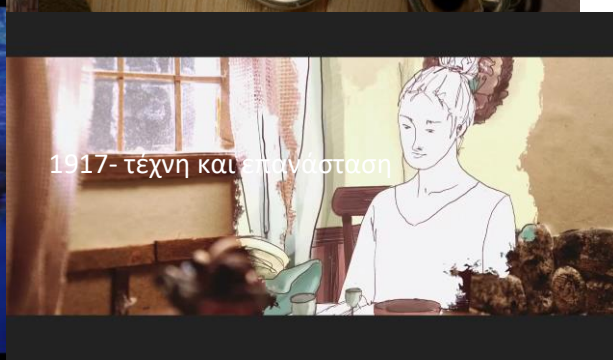
1917- τέχνη και επανάσταση



1917- τέχνη και επανάσταση



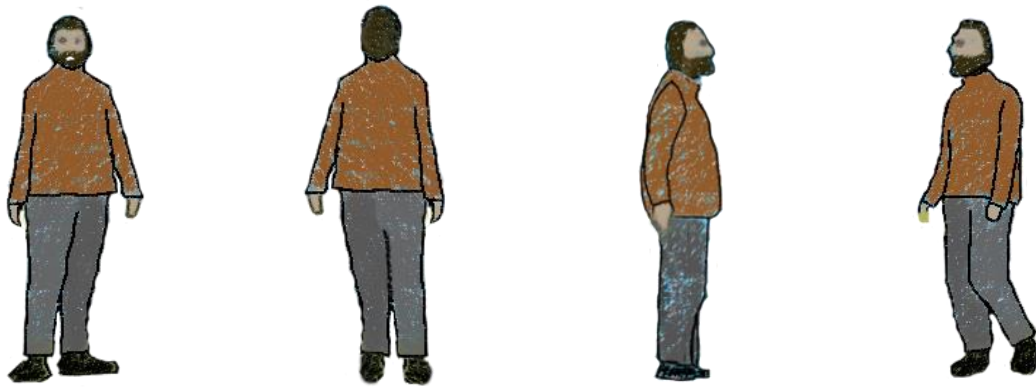
Co
nce
pt



1917- τέχνη και επανάσταση

art

Στην ιστορία απεικονίζονται δυο κόσμοι, ο πραγματικός και ο ονειρικός. Για το λόγο αυτό έχει γίνει και συνδυασμός τεχνικών animation. Το 2D animation χρησιμοποιείται για τον πραγματικό κόσμο, ενώ ο ονειρικός κόσμος έχει δημιουργηθεί με stop motion animation. Αντίστοιχα και ο χαρακτήρας.



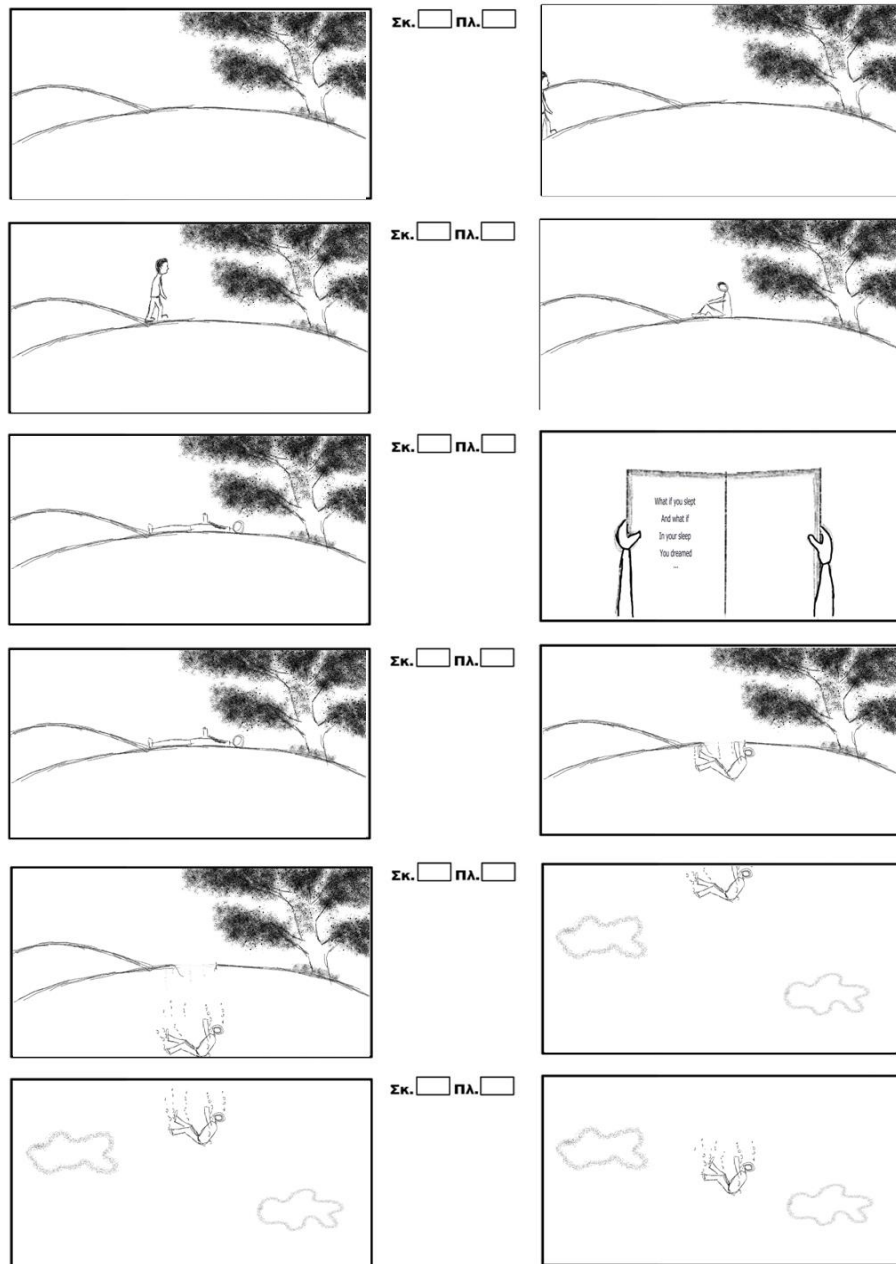
Ο χαρακτήρας στον πραγματικό κόσμο



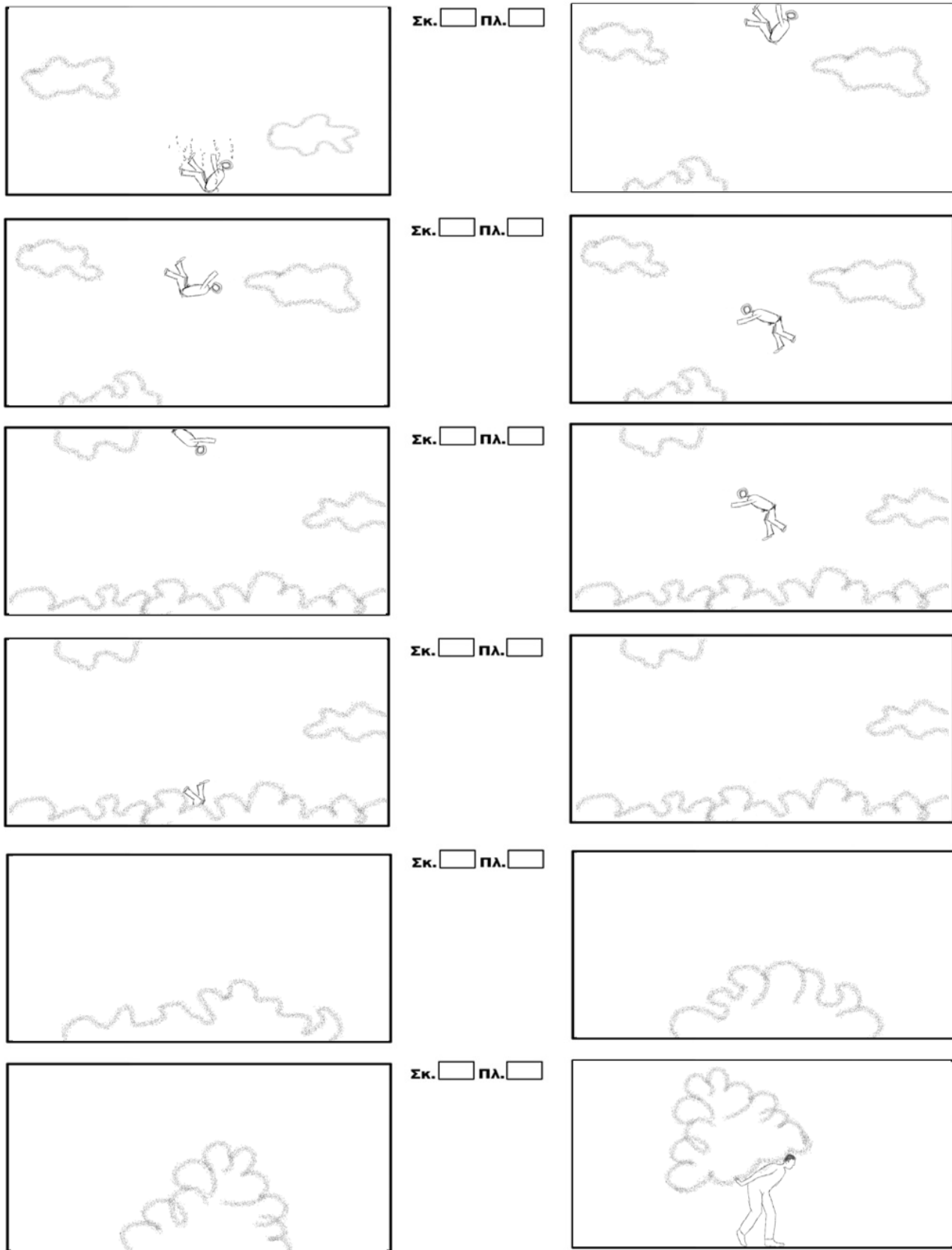
Ο χαρακτήρας στον ονειρικό κόσμο

Storyboard

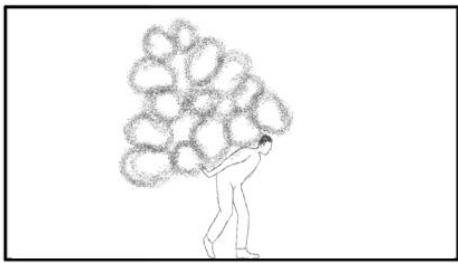
Το storyboard είναι η εικονογράφηση του σεναρίου. Απεικονίζονται οι αλλαγές στις κινήσεις των ανθρώπων, η απόσταση της κάμερας από τους χαρακτήρες και η κίνηση της κατά τη διάρκεια της λήψης αλλά και οι αλλαγές στον φωτισμό. Με αυτόν τον τρόπο ο σκηνοθέτης γνωρίζει ακριβώς τι χρειάζεται να κάνει σε κάθε λήψη. Ένα μέρος του storyboard απεικονίζεται όπως φαίνεται στο τελικό βίντεο.



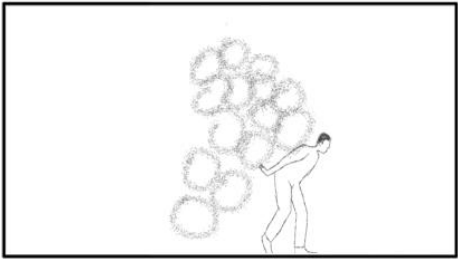
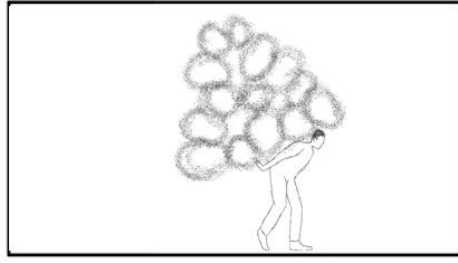
Εικόνα 13



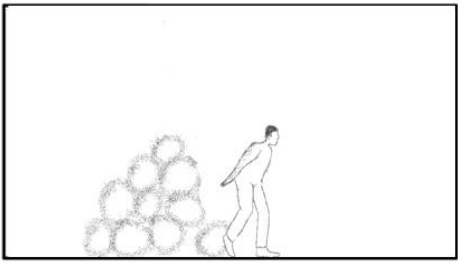
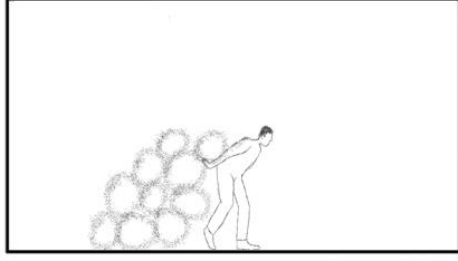
Εικόνα 14



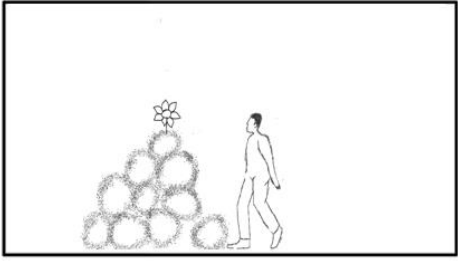
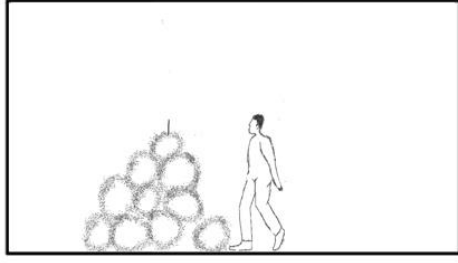
Σκ. Πλ.



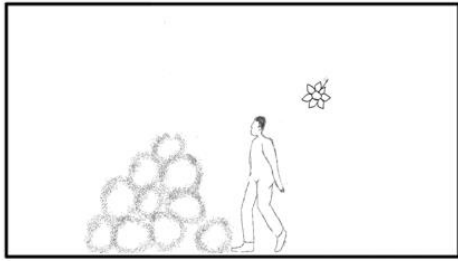
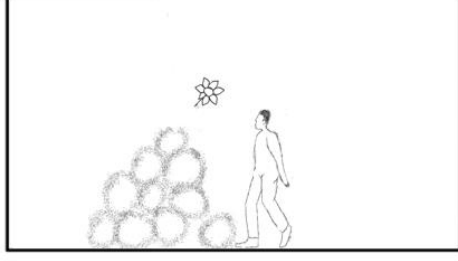
Σκ. Πλ.



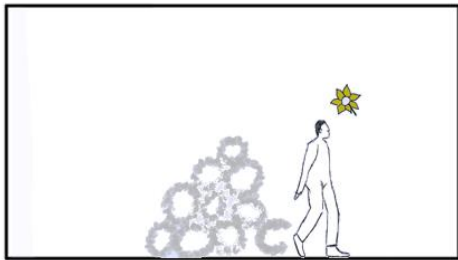
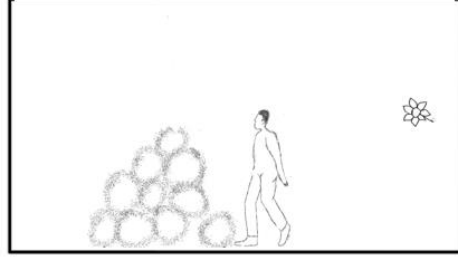
Σκ. Πλ.



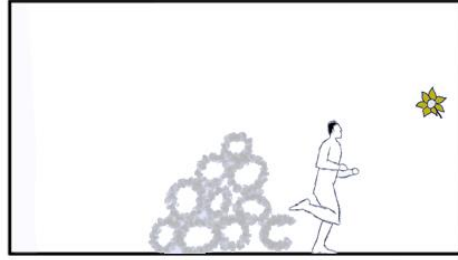
Σκ. Πλ.



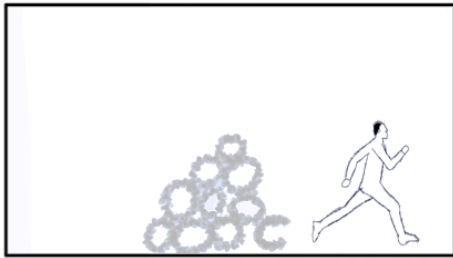
Σκ. Πλ.



Σκ. Πλ.



Εικόνα 15



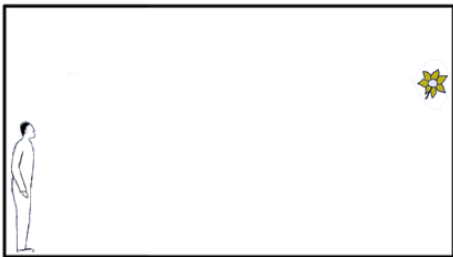
Σκ. Πλ.



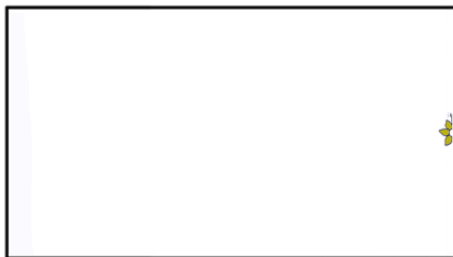
Σκ. Πλ.



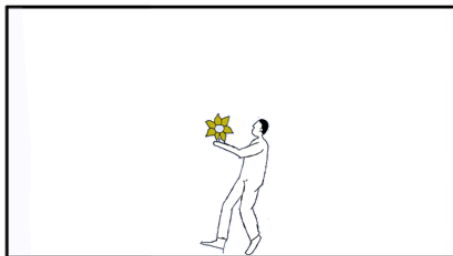
Σκ. Πλ.



Σκ. Πλ.



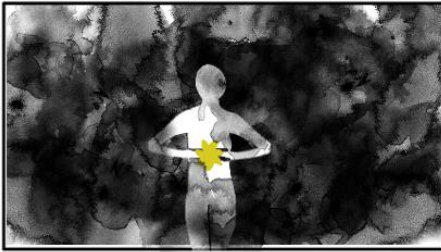
Σκ. Πλ.



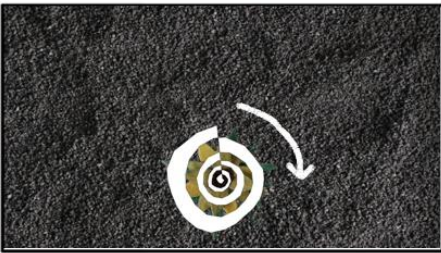
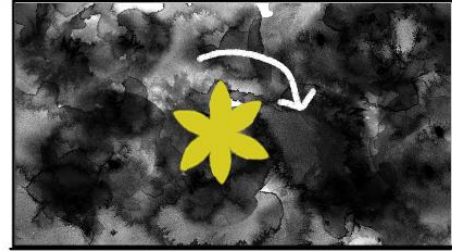
Σκ. Πλ.



Εικόνα 16



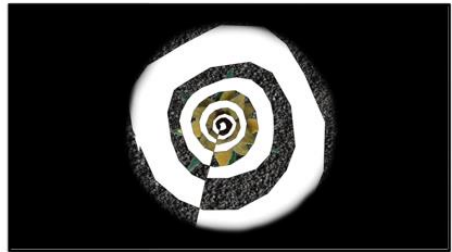
Σκ. Πλ.



Σκ. Πλ.



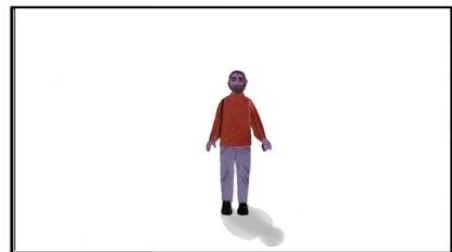
Σκ. Πλ.



Σκ. Πλ.



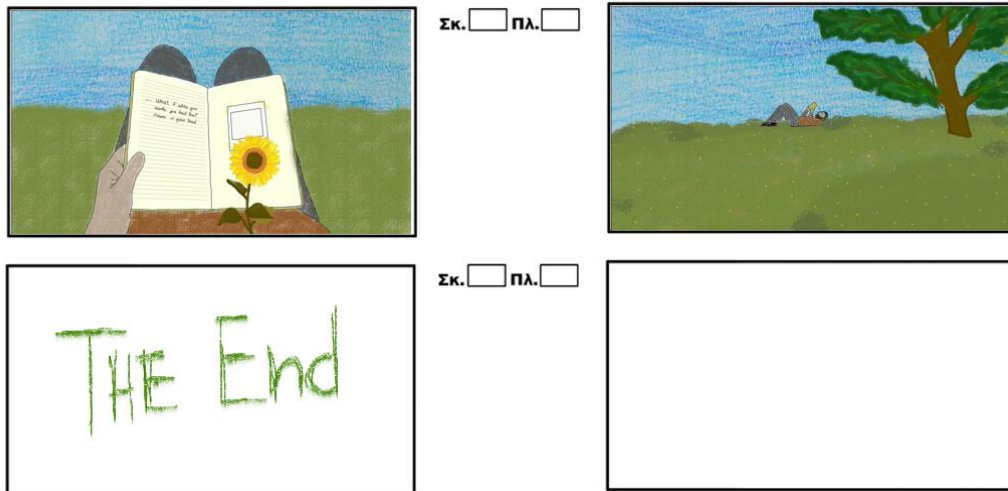
Σκ. Πλ.



Σκ. Πλ.



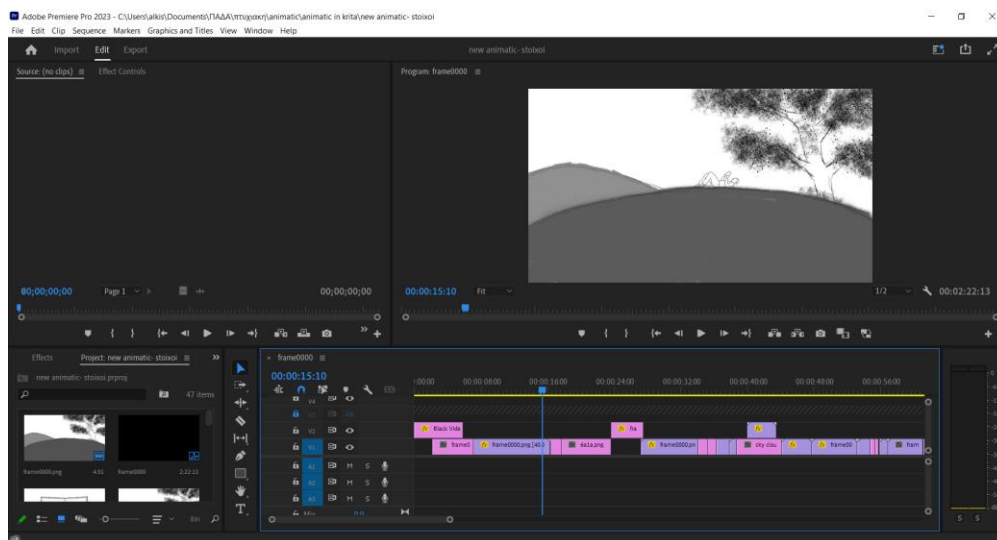
Εικόνα 17



Εικόνα 18

Animatic

Το επόμενο στάδιο της προπαραγωγής είναι το animatic ή « φιμογραφημένο storyboard ». Στο animatic καθορίζεται ο χρόνος που θα έχει το κάθε πλάνο καθώς και η κίνηση της κάμερας. Έτσι υπάρχει μια πιο ολοκληρωμένη αντίληψη της ταινίας ώστε να μπορέσει το βίντεο να συγχρονιστεί με τον ήχο, τη μουσική και, αν υπάρχει, την αφήγηση. Ο σκηνοθέτης μπορεί να καταλάβει καλύτερα αν χρειάζεται κάποια προσθήκη ή αφαίρεση πλάνου για την αποτελεσματικότερη αφηγηματική ροή της ταινίας.



Εικόνα 19

Κατασκευή χαρακτήρων και σκηνικών

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, η παρούσα ιστορία απεικονίζεται σε δυο κόσμους, στον πραγματικό και στον ονειρικό. Η τεχνική που χρησιμοποιείται στον πραγματικό κόσμο είναι 2D animation ενώ το stop motion animation χρησιμοποιήθηκε για τον ονειρικό κόσμο. Πιο συγκεκριμένα, για το πραγματικό μέρος η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε ονομάζεται rotoscope. Η κίνηση του ήρωα είναι ζωγραφισμένη καρέ – καρέ από live action video (εικ.20). Αφού ολοκληρώθηκε η κίνηση του ήρωα προστέθηκε το περιβάλλον. Ο ουρανός, θέλοντας να φαίνεται η υφή της ξυλομπογιάς, ζωγραφίστηκε στο χέρι και περάστηκε στο πρόγραμμα επεξεργασίας. Το δέντρο και ο λόφος σχεδιάστηκαν ψηφιακά.



Εικόνα 20

Για τον ονειρικό κόσμο, πρώτο βήμα ήταν η κατασκευή του ήρωα και στη συνέχεια η εύρεση των σκηνικών. Ο ήρωας φτιαγμένος για την τεχνική cut out, βασίστηκε στο 2D σχέδιο του πραγματικού κόσμου. Η κούκλα αποτελείται από τέσσερα μέρη (κεφάλι, χέρια, κορμός, πόδια) τα οποία είναι ενωμένα με κλωστή στις αρθρώσεις προκειμένου ο χαρακτήρας να έχει ελευθερία κινήσεων.

Για την βιντεοσκόπηση του cut out χαρακτήρα απαιτείται οριζόντιο επίπεδο για την βάση και κάθετη λήψη της κάμερας. Το οριζόντιο επίπεδο αποτελείται από πλέξιγκλας το οποίο είναι τοποθετημένο σε κάποιο ύψος από την επιφάνεια του τραπεζιού. Πάνω από το πλέξιγκλας βρίσκονται τα αντικείμενα που είναι σε πρώτο πλάνο, όπως για παράδειγμα ο πρωταγωνιστής

(εικ.21). Κάτω από αυτό είναι τα αντικείμενα ή χαρακτήρες που βρίσκονται σε δεύτερο πλάνο. Μπορεί επίσης να είναι κάποιο φόντο ή green screen το οποίο στη συνέχεια θα αφαιρεθεί.



Εικόνα 21

Το φόντο και τα αντικείμενα κατασκευάζονται με βάση τις διαστάσεις του πρωταγωνιστή, τόσο στο cut out animation όσο και στο puppet animation. Η δημιουργία της cut out κούκλας βασίστηκε στο σχέδιο του ήρωα του πραγματικού κόσμου. Το σχέδιο περάστηκε στο χαρτί σε διαστάσεις που ο κινηματογραφιστής να μπορεί να διαχειριστεί τις κινήσεις της (εικ.22). Στη συνέχεια, η κούκλα σχεδιάστηκε σε πιο σκληρό χαρτόνι που αποτελούσε τη βάση της. Πάνω στο χαρτόνι, στο σχέδιο της φιγούρας, κολλήθηκε τζιν ύφασμα σε ανοιχτή απόχρωση για να μπορεί στη συνέχεια να ζωγραφιστεί με κηρομπογιά (εικ.24 και 25).



Εικόνα 22



Εικόνα 23



Εικόνα 24



Εικόνα 25

Η υφή που έχει ο χαρακτήρας έπειτα από τον χρωματισμό του τζιν, μοιάζει με την υφή της κηρομπογιάς στον 2D χαρακτήρα χρησιμοποιώντας αντίστοιχη βούρτσα στο πρόγραμμα σχεδίασης για την απόδοσή της. Με τον τρόπο αυτό, παρ' όλο που αλλάζει η τεχνική (από 2D σε stop motion animation) ο ένας χαρακτήρας πρέπει να είναι σε συνέχεια του άλλου.

Εφόσον όλα τα μέρη της κούκλας ετοιμάστηκαν, έπρεπε να ενωθούν. Ο πρώτος τρόπος που δοκιμάστηκε ήταν τα διπλόκαρφα. Το μέγεθός τους όμως δεν απέδιδε το επιθυμητό οπτικό αποτέλεσμα και υπήρχαν δυσκολίες στην κίνηση της κούκλας. Ο δεύτερος και αποτελεσματικότερος τρόπος ήταν η κλωστή. Με χοντρό βελόνι, για να μπορέσει να τρυπηθεί το χαρτόνι με το ύφασμα, περάστηκε η κλωστή από τις αρθρώσεις ενώνοντας τα μέρη του σώματος (εικ.26). Με κόμπο από την εξωτερική μεριά και κόλλα από την εσωτερική, η άρθρωση είναι σταθερή και η κούκλα έτοιμη για κίνηση.



Εικόνα 26



Εικόνα 27

Η παραπάνω κούκλα χρησιμοποιήθηκε στην πρώτη σκηνή του ονείρου, από τη στιγμή που βυθίζεται στη θάλασσα μέχρι που πέφτει στα σύννεφα. Στη συνέχεια της ιστορίας, ο ήρωας περπατάει σηκώνοντας βάρος και έπειτα τρέχει προσπαθώντας να πιάσει το λουλούδι. Για αυτή τη σκηνή δημιουργήθηκε μια κούκλα με επιπλέον αρθρώσεις στα γόνατα κάνοντας την κούκλα πιο διαχειρίσιμη κατά την κινηματογράφηση και την κίνηση της πιο φυσική (εικ.29). Μια ακόμη κούκλα σχεδιάστηκε για το πλάνο όπου ο ήρωας βλέπει μέσα από το καλειδοσκόπιο. Για να υπάρχει κίνηση των χεριών του ήρωα εκτός του οριζόντιου επιπέδου (δηλαδή και στον κάθετο άξονα) δημιουργήθηκε μια κούκλα στην οποία προστέθηκε λεπτό σύρμα στα χέρια ανάμεσα σε δυο κομμάτια υφάσματος (εικ.30).



Εικόνα 28



Εικόνα 29



Εικόνα 30

Η προσθήκη αυτή επιτρέπει στον χαρακτήρα να κρατάει το καλειδοσκόπιο και τα χέρια του να φαίνονται απομακρυσμένα από το σώμα του, δίνοντας την αίσθηση της τρίτης διάστασης.

Πρωταγωνιστικό ρόλο εκτός από τον ήρωα έχει και το λουλούδι. Για την κατασκευή του χρησιμοποιήθηκε ύφασμα τζιν, λεπτό σύρμα και τσόχα. Πρώτα σχεδιάστηκαν τα πέταλα του λουλουδιού στο ύφασμα, αφού κόπηκαν, σε κάθε ένα από αυτά κολλήθηκε σύρμα το οποίο καλύφθηκε προσθέτοντας δεύτερο επίπεδο υφάσματος. Η ίδια διαδικασία ακολουθήθηκε και για τα εξωτερικά φύλλα του λουλουδιού. Τέλος, χρωματίστηκαν με κηρομπογιά όπως ο πρωταγωνιστής (εικ.31). Η προσθήκη του σύρματος ανάμεσα στο ύφασμα δίνει κίνηση στο λουλούδι. Έτσι κατά την βιντεοσκόπηση τα πέταλα και τα φύλλα του φωτογραφίζονται έτσι ώστε να φαίνεται πως το λουλούδι ανθίζει.



Εικόνα 31

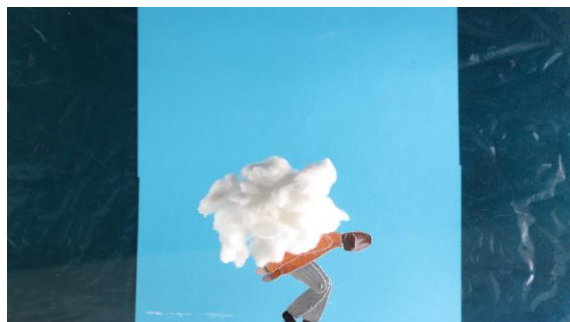
Για τα σκηνικά της ιστορίας χρησιμοποιήθηκε κυρίως μπλε ζελατίνη. Η διαφανής ιδιότητα της ζελατίνης ήταν η πιο κατάλληλη για την απόδοση της βύθισης του ήρωα στη θάλασσα αλλά και του ουρανού. Επιπλέον υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν η πλαστελίνη και το βαμβάκι για τα σύννεφα, πέτρες, άμμος και χαρτόνι για την κατασκευή του καλειδοσκόπιου.

2.2.2 Παραγωγή

Για την παραγωγή του animation χρησιμοποιήθηκε η φωτογραφική μηχανή Canon EOS 200D. Η φωτογράφιση της ιστορίας έγινε συνδέοντας την κάμερα με τον υπολογιστή και κάνοντας χρήση του προγράμματος Dragoframe. Πρόγραμμα ειδικό για stop motion animation. Με την λειτουργία onion skin ο animator μπορεί να βλέπει ακριβώς ποια ήταν η προηγούμενη θέση του χαρακτήρα και των αντικειμένων έτσι ώστε να μπορέσει να υπολογίσει με ακρίβεια την επόμενη. Γνωρίζοντας κάθε φορά την ακριβή απόσταση μεταξύ των φωτογραφιών, το αποτέλεσμα της κίνησης είναι πιο ομαλό και συνεχόμενο.

Όταν έχει γίνει λήψη μιας φωτογραφίας δίνεται η δυνατότητα να αυξηθούν ή να μειωθούν τα frames που θα διαρκέσει, αλλάζοντας έτσι και τον ρυθμό σε συγκεκριμένα σημεία μιας κίνησης ή ολόκληρη την κίνηση. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, οι λήψεις έπρεπε να γίνονται με μεγάλη προσοχή ώστε να μην αλλάξει η εστίαση της κάμερας ή ο φωτισμός. Αν κάποια από αυτές τις παραμέτρους άλλαζε, έπρεπε να ξαναγίνει η λήψη από τη στιγμή που άλλαξαν οι ρυθμίσεις.

Η πρώτη σκηνή του ονείρου είναι πανοραμικό πλάνο. Η κάμερα μετακινείται ενώ το φόντο παραμένει σταθερό. Λόγω έλλειψης χώρου όμως πραγματοποιήθηκε το αντίθετο. Η κάμερα παρέμεινε σταθερή, το ίδιο και ο ήρωας που βρίσκεται σε πρώτο πλάνο, και μετακινήθηκε το φόντο δίνοντας την αίσθηση ότι ο ήρωας βυθίζεται και στη συνέχεια πέφτει από τον ουρανό. Η φωτογράφιση του φόντου ταυτόχρονα με την κίνηση του ήρωα θα συνεχιζόταν μέχρι το πλάνο που εμφανίζεται το λουλούδι. Επειδή η φωτογράφιση γίνεται με το φως της μέρας, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων υπήρχε αλλαγή του με αποτέλεσμα να γίνονται αισθητές αυτές οι αλλαγές αργότερα, όταν ολοκληρώθηκε η σκηνή. Για τον λόγο αυτό η σκηνή ξαναγυρίστηκε χρησιμοποιώντας blue screen προκειμένου οι αλλαγές στο φως να μην επηρεάζουν ολόκληρο το πλάνο (εικ.32). Στις επόμενες σκηνές χρησιμοποιήθηκε και green screen κάνοντας πιο εύκολη την επεξεργασία του χαρακτήρα στο επόμενο στάδιο, την μεταπαραγωγή.



Εικόνα 32

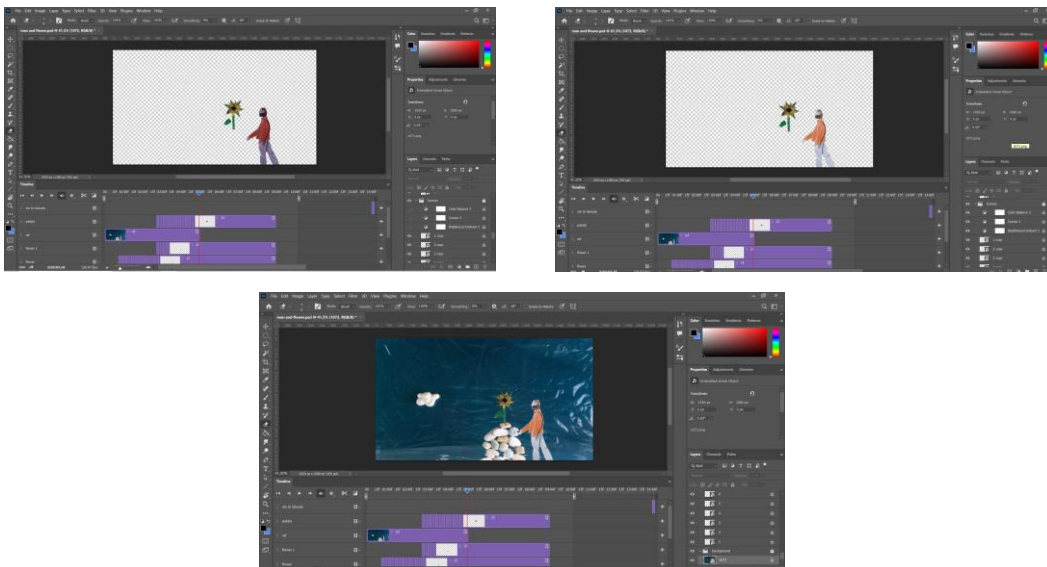


2.2.3 Μεταπαραγωγή

Η μεταπαραγωγή είναι το τελευταίο στάδιο της διαδικασίας. Σε αυτό το στάδιο γίνεται το editing των φωτογραφιών, το μοντάζ των πλάνων, η προσθήκη των ήχων και της μουσικής και η προσθήκη οπτικών εφέ για την τελειοποίηση του animation. Πριν το στάδιο της μεταπαραγωγής, όταν το animation βρισκόταν ακόμα στο στάδιο της παραγωγής, κάθε φορά που ολοκληρωνόταν μια σκηνή γινόταν ένα αρχικό export των εικόνων σε βίντεο. Με αυτόν τον τρόπο εντοπιζόνταν τα λάθη που γίνονταν κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και η σκηνή επαναλαμβανόταν. Έτσι, για το στάδιο της μεταπαραγωγής είχαν επιλεγθεί οι καλύτερες λήψεις.

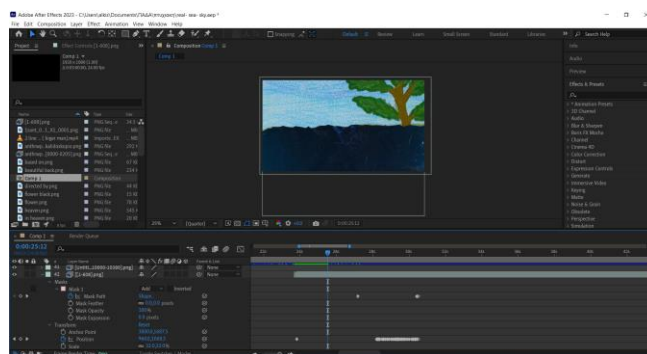
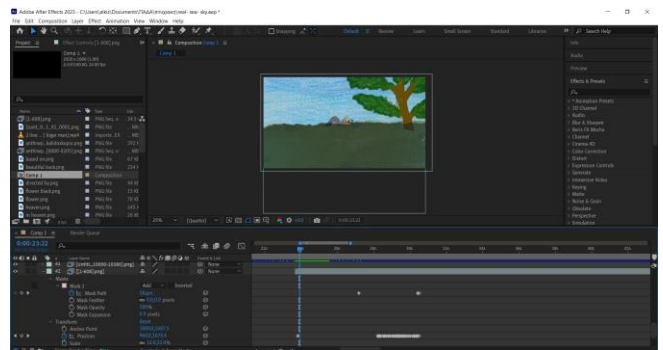
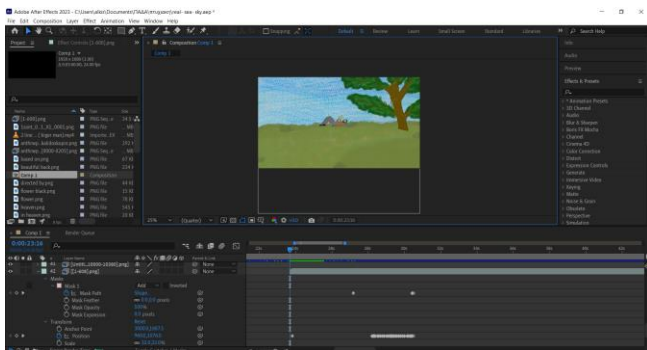
Το μεγαλύτερο μέρος των γυρισμάτων έγινε με τη χρήση green screen. Οι πρώτες προσπάθειες λήψης είχαν γίνει με ταυτόχρονη φωτογράφιση του φόντου και του χαρακτήρα. Ο τρόπος αυτός όμως δεν ενδείκνυται αν χρειαστεί μετέπειτα επεξεργασία και διόρθωση το βίντεο διότι είναι πιο δύσκολο να διαχωριστεί το φόντο από τον ήρωα. Κατά συνέπεια, τα πλάνα που είχαν φωτογραφηθεί με αυτό τον τρόπο ξαναφωτογραφήθηκαν σε green screen το οποίο αφαιρέθηκε στο Photoshop απ' όλες τις φωτογραφίες.

Με τον διαχωρισμό του φόντου από τον ήρωα, ήταν πιο εύκολη η επεξεργασία των χρωμάτων τόσο του φόντου όσο και του ήρωα. Η φωτογράφιση έχει γίνει σε διαφορετικές μέρες επομένως και ο φωτισμός είναι διαφορετικός. Για να ταιριάζει χρωματικά ο ήρωας από το ένα πλάνο στο άλλο έπρεπε να αλλάξει το color correction, το curves, το brightness και το contrast (εικ.33). Μπορούσαν ακόμα να βελτιωθούν λάθη στην κίνηση του χαρακτήρα και να διορθωθούν ψηφιακά μικροατέλειες στην κούκλα.



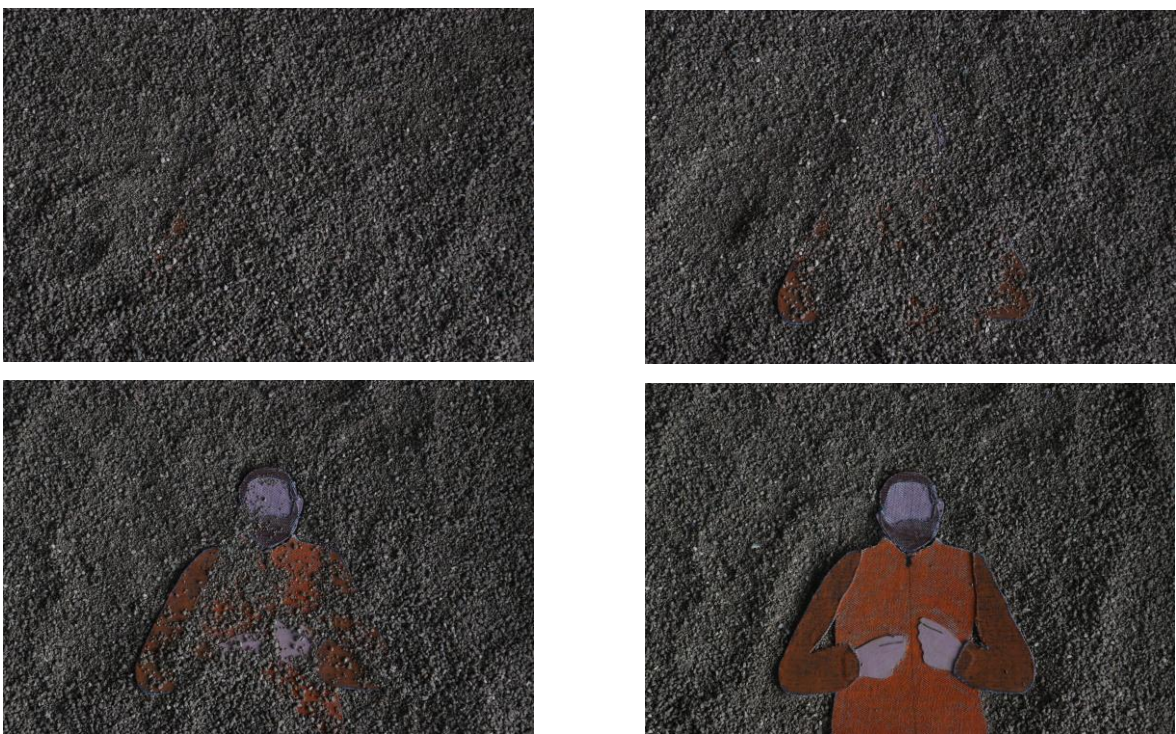
Εικόνα 33

Όταν από τις λήψεις αφαιρέθηκε το green screen και διορθώθηκαν χρωματικά, το επόμενο βήμα είναι η σύνδεση των σκηνών. Αυτό το βήμα πραγματοποιήθηκε στο After effects. Λόγω του μεγάλου αριθμού λήψεων, οι φωτογραφίες ονομάστηκαν με συνεχόμενη αρίθμηση και η εισαγωγή τους στο πρόγραμμα έγινε ενεργοποιώντας στη ρύθμιση png sequence. Ένα σημαντικό σημείο του μοντάζ είναι η μετάβαση από την πραγματικότητα στο όνειρο. Με τη δημιουργία μάσκας στη θάλασσα, στο stop motion, πήρε το σχήμα του λόφου και με σταδιακή αύξηση του opacity, από το 0 στο 100, ο λόφος μετατράπηκε σε θάλασσα και η πραγματικότητα σε όνειρο (εικ.34). Μεγάλη προσοχή κατά τη μετάβαση έπρεπε να δοθεί και στο μέγεθος του ήρωα. Αρχικά ο χαρακτήρας στον πραγματικό κόσμο ήταν πιο μικρός σε σχέση με την cut out κούκλα με αποτέλεσμα τα πλάνα να μην ταιριάζουν. Με την αύξηση των διαστάσεων του χαρακτήρα στον πραγματικό κόσμο επιτεύχθηκε η ομαλότερη οπτική μεταφορά από τον έναν κόσμο στον άλλο.



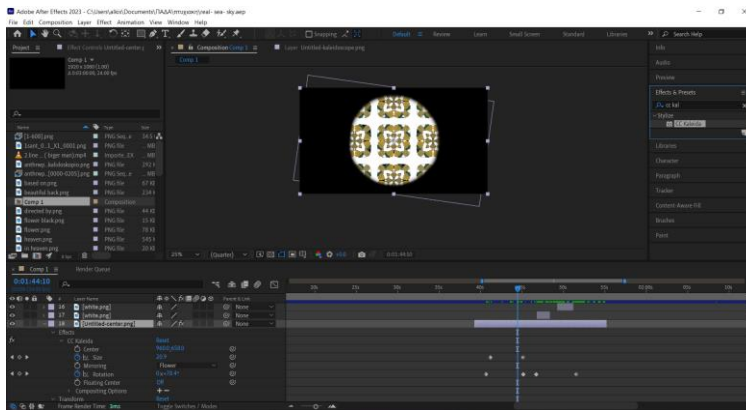
Εικόνα 34

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων πολλές φορές τα πράγματα δεν εξελίσσονται όπως έχουν προγραμματιστεί. Για να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα ένας τρόπος είναι να ‘πειραχτούν’ κάποιες λήψεις κατά τη διάρκεια του edit. Τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η σκηνή όπου ο ήρωας βουλιάζει στην άμμο. Λόγω της μεγάλης επιφάνειας που είχε η συγκεκριμένη κούκλα ήταν αδύνατον να βουλιάξει, οπότε φωτογραφήθηκε η αντίθετη κίνηση, να εμφανίζεται μέσα από την άμμο, η οποία αντιστράφηκε (εικ.35).

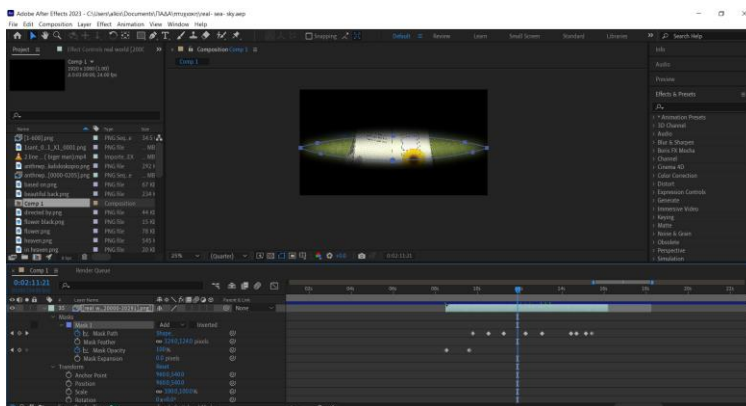


Εικόνα 35

Κατά τη διάρκεια του ονείρου χρησιμοποιήθηκαν και ψηφιακά μέσα εκτός από stop motion animation. Με την χρήση του After effects και πιο συγκεκριμένα με το εφέ cc kaleida δημιουργήθηκε το καλειδοσκόπιο μέσα από το οποίο παρατηρεί ο ήρωας τον εαυτό του (εικ.36). Τέλος, με τη χρήση μάσκας του προγράμματος δημιουργήθηκε το ανοιγοκλείσιμο των ματιών του ήρωα (εικ.37). Δίνοντας την αίσθηση ότι ο ήρωας ξυπνάει από το όνειρο και επιστρέφει στην πραγματικότητα και κάνοντας πιο κατανοητή στον θεατή την αλλαγή από το όνειρο στην πραγματικότητα.



Εικόνα 36



Εικόνα 37

Με την επεξεργασία των εικόνων και την τοποθέτηση των πλάνων σε σειρά, ολοκληρώνεται ένα μεγάλο μέρος της μεταπαραγωγής. Αφού έγινε export του βίντεο από το After effects, το βίντεο τελειοποιήθηκε στο premier pro όπου προστέθηκαν οι τίτλοι τέλους. Τελικό στάδιο είναι η προσθήκη των ήχων και της μουσικής που έγιναν από την Νίκη Κοκκόλη. Με την προσθήκη των ήχων και της μουσικής ο θεατής αντιλαμβάνεται καλύτερα τι συμβαίνει στην ιστορία. Το πραγματικό μέρος αποτελείται από φυσικούς ήχους ενώ το ονειρικό από μουσική. Η μετάβαση από την πραγματικότητα στο όνειρο οπτικά γίνεται με την αλλαγή της τεχνικής που χρησιμοποιείται, ηχητικά γίνεται με την αλλαγή από τους φυσικούς ήχους στη μουσική δημιουργώντας την αίσθηση ότι και ο θεατής βρίσκεται κάτω από το νερό. Στο τέλος, γίνεται πάλι η μετάβαση από τη μουσική στους φυσικούς ήχους και από το όνειρο στην πραγματικότητα αντίστοιχα.

Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία είχε σκοπό την διερεύνηση τρόπων εμπύχωσης ενός ποιήματος με την τεχνική του animation. Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκε η ελεύθερη απόδοση του ποιήματος *What if you slept..* του Samuel Taylor Coleridge. Διερευνήθηκαν τεχνικές animation για την αξιοποίηση της απόδοσης ποιητικών εννοιών καθώς και η συμβολή του ήχου σ' αυτές, στο πλαίσιο μιας ταινίας animation. Στην παρούσα εργασία, επιλέχθηκε ο συνδυασμός 2D και stop motion animation για την απεικόνιση των δυο διαφορετικών κόσμων στους οποίους κινείται ο ήρωας, της πραγματικότητας και του ονείρου.

Συμπερασματικά, από την παραπάνω εμπειρική διερεύνηση προκύπτει ότι τεχνικές animation κατάλληλες για την απόδοση του ποιήματος *What if you slept...* είναι ο συνδυασμός τεχνικών stop motion και 2D animation. Με τον συνδυασμό αυτών των τεχνικών γίνεται αισθητή η μετάβαση του ήρωα από τον πραγματικό κόσμο στον ονειρικό μέσα από τις διαφορετικές υφές, τα χρώματα και τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν καθώς και την κίνηση του ήρωα.

Επίσης, η αφηγηματική τεχνική που χρησιμοποιήθηκε είναι η ελεύθερη απόδοση του ποιήματος. Κάθε στίχος του ποιήματος δεν αντιστοιχεί σε μια σκηνή του animation κυρίως κατά τη διάρκεια που ο ήρωας βρίσκεται στον ονειρικό κόσμο. Ο τρόπος αυτός βοήθησε στην απόδοση του νοήματος του ποιήματος και των συναισθημάτων καθώς προστέθηκαν στοιχεία στο animation που τονίζουν την δράση του ήρωα δίνοντας χρόνο στον θεατή να καταλάβει τις προσθέσεις του ήρωα.

Τέλος, οι ήχοι και η μουσική βοηθούν στην αμεσότερη απόδοση των εννοιών και των συναισθημάτων του ποιήματος. Η χρήση φυσικών ήχων για την απόδοση της πραγματικότητας και η αλλαγή τους σε μουσική για την απόδοση του ονείρου, δημιουργεί ένα ηχητικό περιβάλλον όπου ο θεατής έχει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα των σκηνών και των μεταβάσεων και είναι σε θέση να ταυτιστεί πιο εύκολα με τον ήρωα του animation. Ιδίως σε μια μη γραμμική αφήγηση και ελεύθερη απόδοση εννοιών και συναισθημάτων του ποιήματος όπου ο ήχος συμπληρώνει και ενισχύει τις σκηνές και τις μεταβάσεις, καθοδηγώντας τον θεατή στην κατανόηση της οπτικοακουστικής απόδοσης του ποιήματος .

Όπως και στο παρόν animation έτσι και στην πραγματικότητα, κατά τη διάρκεια της προσπάθειας επίτευξης των στόχων ο άνθρωπος δεν συνειδητοποιεί το δρόμο που έχει διανύσει μέχρι εκείνη τη στιγμή, ούτε όσα έχει καταφέρει για να βρίσκεται εκεί. Μέχρι την ώρα που θα καταλάβει πως όλα αυτά που προσπαθούσε να φτάσει βρίσκονταν τελικά μπροστά του.

Βιβλιογραφία

Ανδρουτσοπούλου, Α. (2005), *Η αθώα γλώσσα των ονείρων μας*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Εγκυκλοπαίδεια Δομή, Αθήνα: Εκδόσεις Δομή Α.Ε., τόμος 25,26

Τατίδου, Σ. (2018). *Καβάφης: «Μια πόλις άλλη θα βρεθεί καλλίτερη από αυτή»* [online].

[ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2014]. Διαθέσιμο στο: <https://tvxs.gr/life-plus/paideia/kabafis-mia-polis-alli-tha-brethei-kalliteri-apo-ayti/>

Χαραμπής, Α. (2014). Animation σε ποιήματα του Κ.Καβάφη. *Η Καθημερινή* [online]. Αθήνα, 14 Απριλίου 2014 [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

<https://www.kathimerini.gr/culture/cinema/758003/animation-se-poiimata-k-kavafi/>

Brobbel, P. (2013). Len Lye Kaleidoscope [online]. [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024].

Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/4493765/Len_Lye_Kaleidoscope

Buchanan, A. (2014). Dali, Disney, Destino; Speculation an metamorphosis and multistability.

Animation Studies Conference. Toronto, Canada [online]. [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

https://www.academia.edu/28867291/Dali_Disney_Destino_Speculations_on_Metamorphosis_and_Multistability

Grobler, D. (2023). Translation as Metamorphosis in the Animated Poetry-Film. [online].

[ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02560046.2023.2262555>

Ieropoulos, F. (2010). *The Film poem*. [online]. Διδακτορική Διατριβή. University of the

Creative Arts [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

https://www.academia.edu/20849128/The_Film_Poem

Lorenzo, M. (2006) ‘ *La infancia irrecuperable: The Man with the Beautiful Eyes*’, *Tren de sombras*, nº 6.

ONASSIS (2021). *Ποιήματα του Κωνσταντίνου Καβάφη από τον Ανδρέα Καραουλάνη & τον*

Saske. [online]. [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

<https://www.onassis.org/el/video/andreas-karaoulanis-saske-breathe-new-life-in-the-poetry-of-c-p-cavafy-since-nine-oclock>

Quinn, J. (2005-2004) *Britannia*. Διαθέσιμο στο:

<https://www.berylproductions.co.uk/films/britannia/> [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2014].

Schäfer, S. (2012). *The dark side of a Genius: The influence of German Expressionism on Tim Burton*. [online]. Roosevelt Academy [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024]. Διαθέσιμο στο:

https://www.academia.edu/10477231/The_Dark_Side_of_a_Genius_The_Influence_of_German_Expressionism_on_Tim_Burton_2012

Toor, K. (2004). *Dream Weavers: Samuel Taylor Coleridge and the prefiguring of Jungian Dream Theory*. Εκδ. The Coleridge Bulletin. New Series 24 (NS), σελ.83-90.

Vianelli, E. (2015) *The Leaf of the Poplar*. Διαθέσιμο στο: <https://www.eirinivianelli.com/leaf-of-the-poplar> [ημερομηνία πρόσβασης 8 Ιουλίου 2024].

Ιστογραφία εικόνων

<https://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o>

<https://www.youtube.com/watch?v=KQ9mgZPjmyk>

<https://www.youtube.com/watch?v=JW12Ealvj0s&t=94s>

<https://www.eirinivianelli.com/leaf-of-the-poplar>

<https://www.youtube.com/watch?v=Qyaz-tiJ4Us>

<https://www.youtube.com/watch?v=jsc3ItAKSLc&t=58s>

<https://iconafestival.eu/2023/en/selection/286/> [ημερομηνία πρόσβασης 29 Δεκεμβρίου 2023]

<https://www.ertflix.gr/> [1917- τέχνη και επανάσταση] [ημερομηνία πρόσβασης 19 Ιουνίου 2022]

https://www.youtube.com/watch?v=y_TlaxmOKqs

<https://www.youtube.com/watch?v=daVMrUhAD3E&t=257s>

<https://www.youtube.com/watch?v=l3ZXUTL3iZs>

httpswww.thinkingfaith.orgarticlesfilm_20090513_3.htm

https://www.imdb.com/title/tt4302938/mediaviewer/rm3691494913/?ref_=ttmi_mi_all_46

<https://www.youtube.com/watch?v=3c9WMJ3nssc&list=LL&index=43&t=11s>

<https://www.dramafilmfestival.gr/animation/> [Pina, by Accardo & Depuydt] [ημερομηνία πρόσβασης 12 Σεπτεμβρίου 2023]

https://www.youtube.com/watch?v=eWnLLCW-F_o

<https://gr.pinterest.com/pin/501588477268856983/>

Ήχος και μουσική

Music © & © Niki Kokkoli

Η μουσική παραχωρήθηκε από την Νίκη Κοκκόλη για αποκλειστική χρήση στο παρόν animation.

Λογισμικά

Dragonframe 4

Krita.Ink

Adobe Photoshop

Adobe After Effects

Adobe Premier Pro