



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΓΡΑΜΜΗ ΒΟΗΘΕΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΘΛΙΨΗ 1034

ΤΟΥΝΤΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΑΜ 17042

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ-ΤΣΙΝΑΡΟΓΛΟΥ ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ

ΑΘΗΝΑ , ΙΟΥΝΙΟΣ 2021

Επιβλέπων καθηγητής και μέλος της εξεταστικής επιτροπής

Τσινάρογλου Αριστείδης-Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής

A handwritten signature in blue ink, written in Greek. The signature is cursive and appears to read 'Κωνσταντίνος Θωμόπουλος'.

Θωμόπουλος Κωνσταντίνος- Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής

Μυρσίνη Βουνάτσου- Ακαδημαϊκός Υπότροφος


ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Τούντας Γεώργιος του Αναστασίου με αριθμό μητρώου 17042 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

<< Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής 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

ΤΟΥΝΤΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ



Υπεύθυνη Δήλωση

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η πτυχιακή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά για τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

Πνευματικά Δικαιώματα

Στον Εσωτερικό Κανονισμό του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής στη σελίδα 50553 γίνεται αναφορά στο νόμο 2121/1993 περί πνευματικής ιδιοκτησίας, στον οποίο υπόκειται η πτυχιακή εργασία. Η διπλωματική εργασία αποτελεί προϊόν συνεργασίας του φοιτητή και των μελών Δ.Ε.Π., επίσης των Ακαδημαϊκών Υποτρόφων, ΕΔΙΠ και των ΠΔ 407/80. Στα προαναφερόμενα φυσικά πρόσωπα ανήκουν τα πνευματικά δικαιώματα της δημοσίευσης των αποτελεσμάτων της διπλωματικής εργασίας στις ανακοινώσεις σε επιστημονικά συνέδρια και σε επιστημονικά περιοδικά. Η διπλωματική εργασία και ότι άλλο έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια της εκπόνησης ή θα προκύψει από αυτήν, όπως τα πιθανά δικαιώματα ευρεσιτεχνίας ή εμπορικής εκμετάλλευσης, προστατεύονται με τη νομοθεσία Ν.2121/93 περί πνευματικής ιδιοκτησίας και ανήκουν στον φοιτητή, τον επιβλέποντα της πτυχιακής εργασίας και στο Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών

Ο Δηλών

ΤΟΥΝΤΑΣ ΠΕΡΡΟΣ


Τούντας Γεώργιος

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός αυτής της εργασίας, είναι η δημιουργία ενός διαφημιστικού κοινωνικού μηνύματος οπτικοακουστικής μορφής με την τεχνική του **Stop Motion**. Το θέμα της εργασίας, "**Γραμμή Βοήθειας για την Κατάθλιψη 1034**," αφορά τηλεφωνική γραμμή υποστήριξης σε άτομα που χρήζουν ψυχολογικής βοήθειας. Η απόφαση να ασχοληθώ με το συγκεκριμένο θέμα, συνίσταται στις πρωτόγνωρες κοινωνικές συνθήκες, απόρροια της επιδημιολογικής κρίσης. Μια συνθήκη η οποία επέφερε δραματική αύξηση σε άτομα με κατάθλιψη, ως αποτέλεσμα της κοινωνικής απομόνωσης, της οικονομικής επιδείνωσης αλλά και την διάρρηξη της κοινωνικής συνοχής.

Κάνοντας μία ιστορική αναδρομή στην τέχνη και την τεχνική του Stop Motion, θα αναζητήσουμε την απαρχή και την διαδρομή του μέχρι και το σήμερα. Θα καταγράψουμε πιο αναλυτικά την δομή και το έργο του Ε.Π.Ι.Ψ.Υ. (Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας). Τέλος θα παρουσιαστεί η διαδικασία υλοποίησης της εργασίας σε τεχνικό και θεωρητικό επίπεδο. Πιο συγκεκριμένα, θα αποτυπωθούν οι μελέτες και τα συμπεράσματα σε όλη τη διαδικασία της παραγωγής, για τη δημιουργία οπτικοακουστικού υλικού με την τεχνική του Stop Motion.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

3 ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

5 ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

6 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

**7 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΣΤΑΘΜΟΙ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΟΥ STOP
ΜΟΤΙΟΝ**

**13 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΓΡΑΜΜΗ ΒΟΗΘΕΙΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΘΛΙΨΗ 1034
Ε.Π.Ι.Ψ.Υ**

**17 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΥ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ-
STORYBOARD**

20 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

4.1. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΑΡΜΑΤΟΥΡΑΣ

4.1.1. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΕΦΑΛΙΟΥ

4.1.2.. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΧΕΡΙΩΝ

4.1.3. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΑΠΟΥΤΣΙΩΝ

39 ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΚΗΝΙΚΩΝ

5.1 ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ

5.2 ΚΟΥΖΙΝΑ

5.3 ΣΥΝΘΕΤΟ ΣΑΛΟΝΙΟΥ

- 5.4 ΝΤΟΥΛΑΠΑ
- 5.5 ΚΑΝΑΠΕΣ-ΤΡΑΠΕΖΑΚΙ ΣΑΛΟΝΙΟΥ
- 5.6 ΨΥΓΕΙΟ-ΓΡΑΦΕΙΟ
- 5.7 ΚΑΡΕΚΛΑ ΓΡΑΦΕΙΟΥ
- 5.8 ΚΑΛΟΓΗΡΟΣ
- 5.9 ΤΡΑΠΕΖΙ ΚΑΙ ΚΑΡΕΚΛΑ ΚΟΥΖΙΝΑΣ
- 5.10 ΚΡΕΒΑΤΙ
- 5.11 ΠΟΡΤΑΤΙΦ
- 5.12 ΠΟΡΤΑ
- 5.13 ΠΑΡΑΘΥΡΟ-ΚΟΥΡΤΙΝΑ
- 5.14 ΠΙΝΑΚΑΣ ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ
- 5.15 ΛΑΠΤΟΠ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ
- 5.16 ΤΡΑΠΕΖΑΚΙ-ΦΩΤΙΣΤΙΚΟ-ΒΙΒΛΙΟ
- 5.17 ΓΛΑΣΤΡΑ
- 5.18 ΡΟΛΟΙ
- 5.19 ΜΠΑΝΙΟ

55 ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ

56 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

1. Φενακιστοσκόπιο.....	7
2. Ζωοτρόπιο.....	7
3. Wladyslaw Starewicz-Ladislav Starevich	8
4. The beautiful Leukanida.....	9
5. The cameraman's Revenge.....	9
6. The Insect's Christmas.....	9
7. Willis O' Brien.....	9
8. The Lost World, 1925.....	10
9. King Kong, 1933.....	10
10. Mighty Joe Young, 1948.....	10
11. Ray Harryhausen.....	10
12. 7 th Voyage of Sinbad, 1958.....	11
13. Jason and the Argonauts, 1961.....	11
14. Clash of the Titans, 1981.....	11
15. Aardman studios.....	11
16. Laika studios.....	11
17. Chicken Run, 2000.....	12
18. Shaun the Sheep Movie, 2015.....	12
19. Early Man, 2018.....	12
20. Paranorman, 2019.....	12
21. Kubo and the Two Strings, 2019.....	12
22. Missing Link, 2019.....	12
23. Στατιστικά Κλήσεων Ε.Π.Ι.Ψ.Υ.....	13
24. Αναφερόμενα Συμπτώματα Ε.Π.Ι.Ψ.Υ.....	15
25. Θεματολογία Κλήσης Ε.Π.Ι.Ψ.Υ.....	15
26. Δημογραφικά Στοιχεία Ε.Π.Ι.Ψ.Υ.....	16
27. Storyboard.....	18
28. Ανατομία Σώματος.....	20
29. Συρμάτινη Αρματούρα.....	22
30. Αρθρώσεις Αρματούρας.....	23
31. Κορμός & Μέλη Αρματούρας.....	25
32. 1 ^η Κατασκευή Αρματούρας.....	26
33. 2 ^η Κατασκευή Αρματούρας.....	27
34. Πέλματα Αρματούρας.....	27
35. 3 ^η Κατασκευή Αρματούρας.....	28
36. Κεφάλι Αρματούρας από Πηλό.....	29
37. Καλούπι από Γύψο με το Κεφάλι Αρματούρας από Πηλό.....	30
38. Καλούπι από Γύψο με το Εσωτερικό του Κεφαλιού.....	32

39. Δείγματα Κεφαλιών από Σιλικόνη.....	33
40. Υλικά Κατασκευής των Ματιών.....	33
41. Στάδια Επιχρωματισμού του Κεφαλιού Σιλικόνης.....	34
42. Επεξεργασία Πηλού για την Κατασκευή χεριού.....	35
43. Καλούπι Χεριών από Γύψο κατά το Άνοιγμα μετά τη Χύτευση Σιλικόνης.....	35
44. Χέρι από Πηλό-Χέρι από Σιλικόνη.....	35
45. Στάδια Επεξεργασίας Αρματούρας Χεριού.....	35
46. Ενδυματολόγος Αρματούρας-Τελική Μορφή Χαρακτήρα.....	36
47. Παπούτσι από Πηλό.....	37
48. Παπούτσι από Πηλό κατά την Δημιουργία Γύψινου Καλουπιού.....	37
49. Παπούτσι από Πηλό-Παπούτσι από Σιλικόνη.....	37
50. Παπούτσι από Σιλικόνη μετά την Αφαίρεση της Μάζας Εσωτερικά...	37
51. Παπούτσι Σιλικόνης μαζί με την Αρματούρα του Πέλματος.....	37
52. Παπούτσια μετά τον Επιχρωματισμό.....	37
53. Σχέδιο. Τρισδιάστατη Απεικόνιση Σπιτιού.....	39
54. Σχέδιο. Κάτοψη Σπιτιού με τη Διακόσμηση.....	39
55. Σύνδεση Οριζόντιων και Κάθετων Επιφανειών Σπιτιού.....	40
56. Εμπρός Γενική Άποψη Σπιτιού-Βάσης Τραπεζιού.....	40
57. Άποψη Τραπεζιού από κάτω.....	40
58. Εικόνες κατά την Διαμόρφωση των Ταβλών του Πατώματος.....	40
59. Εικόνες κατά την Τοποθέτηση του Πατώματος-Τελική Μορφή.....	41
60. Εικόνες κατά την Κατασκευή της Κουζίνας-Τελική Μορφή.....	42
61. Εικόνες κατά την Κατασκευή Σύνθετου Σαλονιού-Τελική Μορφή.....	43
62. Εικόνες κατά την Κατασκευή της Ντουλάπας-Τελική Μορφή.....	43
63. Καναπές και Τραπεζάκι Σαλονιού.....	44
64. Ψυγείο.....	44
65. Γραφείο.....	44
66. Εικόνες κατά την Κατασκευή Καρέκλας Γραφείου-Τελική Μορφή.....	45
67. Καλόγηρος-Παλτό-Κασκόλ-Ομπρέλα-Καπέλο.....	46
68. Εικόνες κατά την Κατασκευή Τραπεζιού & Καρέκλας Κουζίνας Τελική Μορφή.....	47
69. Εικόνες κατά την Κατασκευή Κρεβατιού-Τελική Μορφή.....	48
70. Εικόνες κατά την Κατασκευή Φωτιστικού-Τελική Μορφή.....	49
71. Εικόνες κατά την Κατασκευή Πόρτας-Τελική Μορφή.....	50
72. Εικόνες κατά την Κατασκευή παραθύρου & Κάσας (Εντός και Εκτός), Κουρτινόξυλου και κουρτίνας-Τελική Μορφή.....	51
73. Πίνακας Ζωγραφικής από Πλαστελίνη-Αντιγραφή από Πίνακα του Σαλβαντόρ Νταλί.....	52
74. Φορητός Υπολογιστής-Τηλεόραση.....	52
75. Τραπεζάκι-Φωτιστικό Γραφείου-Βιβλίο.....	53
76. Γλάστρα με Λουλούδι.....	53
77. Ρολόι Τοίχου-Πλαστική Πινέζα Στήριξης Δεικτών.....	54
78. Μπανιέρα-Λεκάνη-Καζανάκι-Μπιγκάλ-Κάδος-Νιπτήρας.....	54

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Σε ένα έργο , όπου η ολοκλήρωση του απαιτούσε εμπειρία και γνώση σε διαφορετικές τέχνες και τεχνικές η απορύθμιση των ανθρώπων, που συνέβαλλαν με τον έναν ή τον άλλον τρόπο στην πραγματοποίησή του, θα ήταν ατελείωτη..

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια μου για ότι μου πρόσφερε μέχρι και σήμερα με ηθική και υλική υποστήριξη σε κάθε μου προσωπική αναζήτηση.

Στους δασκάλους μου σε όλες τις βαθμίδες και σε όλα τα πεδία, που ως μαθητής, αποκόμισα όλα τα εφόδια, τη γνώση και την εμπειρία για την ολοκλήρωση αυτής της πολυδιάστατης εργασίας.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές μου της σχολής. Έναν προς έναν ξεχωριστά για όσα μοιράστηκαν μαζί μου, όλα αυτά τα χρόνια, αποκαλύπτοντας μου το μαγικό κόσμο των Οπτικοακουστικών Τεχνών.

Σας είμαι ευγνώμων!

Τούντας Γεώργιος

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στα κεφάλαια που ακολουθούν θα αναζητηθούν οι απαρχές της τεχνικής του Stop Motion καθώς και οι σημαντικότεροι εκπρόσωποι της μέχρι και σήμερα. Θα γνωρίσουμε το έργο και την κοινωνική προσφορά του Ε.Π.Ι.Ψ.Υ. και της Γραμμής βοήθειας για την κατάθλιψη. Επίσης, θα προσδιορίσουμε τους στόχους του διαφημιστικού κοινωνικού μηνύματος. Θα γίνει αναφορά στο σκεπτικό σου σεναρίου και το storyboard. Τέλος θα αποτυπωθεί η όλη διαδικασία της παραγωγής και κυρίως σε τεχνικά θέματα, όπως κατασκευή σκηνικών και χαρακτήρων, η χρήση υλικών, τεχνικών και πειραματισμών για την πραγματοποίησή της.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Σημαντικοί Σταθμοί της Ιστορίας του STOP MOTION

Η ιστορία του stop motion, με την ευρύτερη έννοια της κίνησης σταθερών εικόνων, θα λέγαμε ότι ξεκινάει πριν την εποχή της εφεύρεσης της φωτογραφίας και του κινηματογράφου. Μια τεχνική που στηρίζεται σε μια ανθρώπινη λειτουργία του ματιού που είναι το μετείκασμα. Δηλαδή την ικανότητα που έχει ο εγκέφαλος να αποθηκεύει στη μνήμη εικόνες για κλάσματα του δευτερολέπτου, συνδέοντας τις, με αποτέλεσμα να εμφανίζεται ότι υπάρχει κίνηση. Αυτή η ανακάλυψη, υπήρξε η αφορμή στο να δημιουργηθούν αρκετές εφευρέσεις, που ως στόχο είχαν την εντύπωση της κίνησης χρησιμοποιώντας σταθερές εικόνες, όπως το Φενακιστοσκόπιο (1832) και το Ζωοτρόπιο (1833). Άλλωστε στη λειτουργία αυτή του ματιού στηρίχτηκε μετέπειτα και η εφεύρεση του κινηματογράφου.



Φενακιστοσκόπιο



Ζωοτρόπιο

Με αυτήν τη λογική θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο κινηματογράφος είναι stop motion ή ότι το stop motion είναι κινηματογράφος. Καθώς και στις δύο περιπτώσεις η κατά ακολουθία γρήγορη προβολή σταθερών καρτέ αποδίδει κίνηση. Η διαφορά είναι ότι η κίνηση στους χαρακτήρες στο stop motion πραγματοποιείται από τον δημιουργό και όχι από τους ίδιους τους χαρακτήρες. Δεν μιλάμε βεβαίως για την περίπτωση του pixilation, όπου οι χαρακτήρες είναι άνθρωποι. Όπως επίσης δε θα ασχοληθούμε με τα κινούμενα σχέδια που και αυτά στηρίζονται στην ίδια πρακτική. Αλλά σε αυτήν την εργασία θα ασχοληθούμε για την περίπτωση που οι χαρακτήρες είναι τρισδιάστατες κατασκευές και αποτελεί ένα μέρος της εφαρμογής που έχει η τεχνική του stop motion. Πιο συγκεκριμένα θα αναφερθούμε σε σημαντικούς

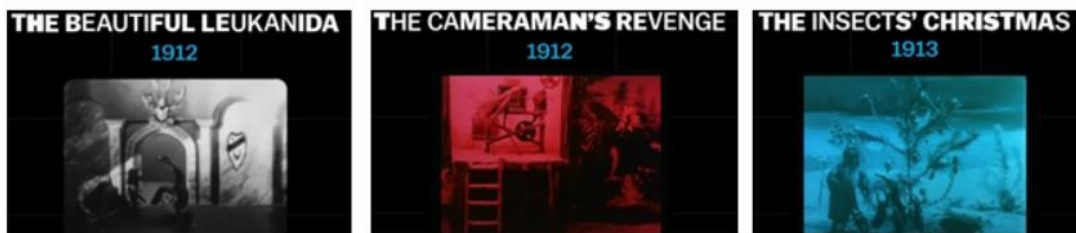
καλλιτέχνες που με το έργο τους καθόρισαν και ανέδειξαν την τεχνική αυτή ή οποία εφαρμόζεται ακόμα και σήμερα. Κοινό στοιχείο όλων αυτών είναι η χρήση τρισδιάστατων μορφών που με τη χρήση αρματούρας και μηχανισμών κίνησης κατάφεραν να αποδώσουν με πιστικό τρόπο και να εμψυχήσουν ζωή στους χαρακτήρες τους.

Πρωτοπόρος σε αυτήν τη νέα τεχνική υπήρξε ο γεννημένος στη Μόσχα Πολωνικής καταγωγής **Wladyslaw Starewicz** (1882-1965). Όπου μετέπειτα άλλαξε το όνομα του σε Ladislas Starevich.



Wladyslaw Starewicz -Ladislas Starewicz

Η δημιουργία της πρώτης του ταινίας προέκυψε από την επιθυμία του να δείξει την συμπεριφορά των σκαθαριών, όντας διευθυντής του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας του Κάουνας. Λόγο του ότι τα έντομα δεν αντιδρούσαν στο φως, σκέφτηκε μια λύση , που έλυσε το πρόβλημα του. Χρησιμοποίησε νεκρά σκαθάρια στα οποία ενσωμάτωσε σύρμα χαλκού στα πόδια τους στα οποία έδινε κάθε φορά διαφορετική στάση φωτογραφίζοντας τα κάθε φορά. Με αυτόν τον τρόπο δημιούργησε μια σειρά εικόνων δημιουργώντας έτσι την πρώτη του ταινία το 1910 *Lucanus Cervus*.



Η πρωτοποριακή αυτή τεχνική , κέρδισε το κοινό με αποτέλεσμα στα επόμενα χρόνια να δημιουργήσει μια σειρά ταινιών όπως το *The Beautiful Leukanida* (1912), *The Cameraman's Revenge* (1912), *The Insect's Christmas* (1913) κα. Η επίδραση του στο κινηματογράφο ήταν τέτοια, όπου στα μετέπειτα χρόνια, αρκετοί ήταν εκείνοι που εφάρμοσαν τη νέα αυτή τεχνική στις ταινίες τους. Η δυνατότητα να δημιουργούνται φανταστικοί κόσμοι και χαρακτήρες ήταν εκείνο που βοήθησε στην μετέπειτα πορεία .

Ένας από τους δημιουργούς που εδραίωσε την τεχνική του stop motion στον κινηματογράφο ήταν ο Αμερικανός **Willis O' Brien**.



Willis O' Brien

Το ταλέντο του στη ζωγραφική και στη γλυπτική τον βοήθησαν στο δημιουργήσει την πρώτη του ταινία το 1915 με τίτλο *The Dinosaur and the Missing Link. A Prehistoric Tragedy*. Μια ταινία που δεν έμεινε απαρατήρητη από τον παραγωγό Thomas Edison τον οποίον και προσέλαβε στην εταιρία του. Στις ταινίες *The Puzzling Billboard* και *Nippy's Nightmare* το 1917, ήταν η

πρώτη φορά που συνδυάστηκε η τεχνική του stop motion μαζί με δράση πραγματικών ηθοποιών.



The Lost World, 1925



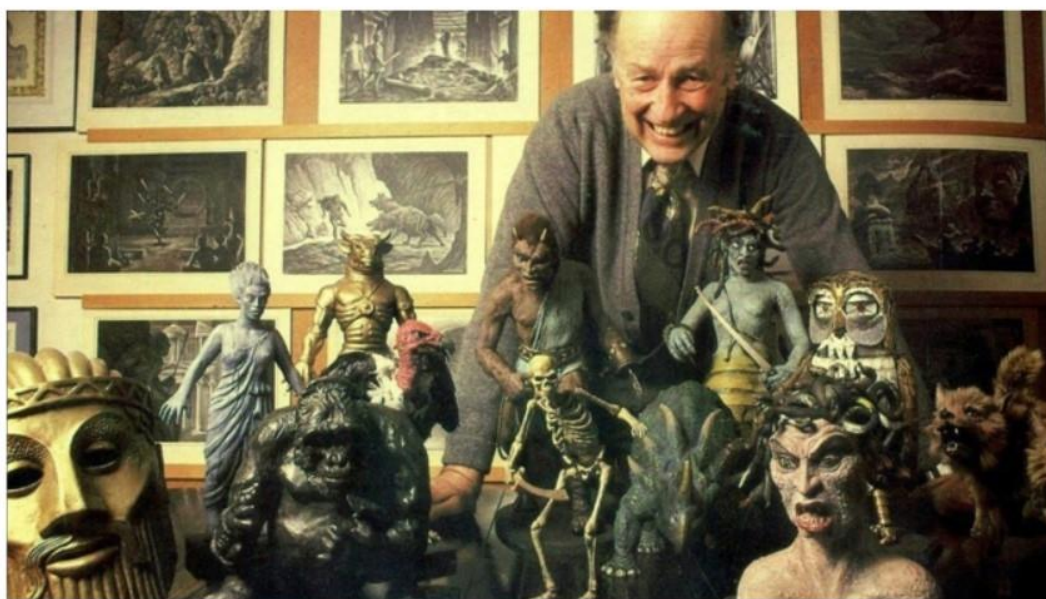
King Kong, 1933



Mighty Joe Young, 1949

Στα χρόνια που ακλούθησαν δημιούργησε αρκετές ταινίες με τις πιο γνωστές *The Lost World* (1925), *King Kong* (1933) και την *Mighty Joe Young* (1949) για την οποία του απονεμήθηκε το βραβείο Academy Award for Best Visual Effects (1950). Η συμβολή στο χώρο ήταν σημαντική, τόσο για τις ταινίες που δημιούργησε αλλά και για την κληρονομία που άφησε με σημαντικούς συνεργάτες και συνεχιστές του έργου του.

Ένας από αυτούς ήταν και ο Αμερικανός **Ray Harryhausen**, όπου έκανε τα πρώτα του βήματα στο χώρο δίπλα στον Brien. Υπήρξε ο μέντορας του και η γνωριμία τους ήταν καθοριστική για την μετέπειτα καριέρα του.



Ray Harryhausen

Ήταν εκείνος που τον προέτρεψε να σπουδάσει σχέδιο και γλυπτική αναγνωρίζοντας το ταλέντο του στην δημιουργία χαρακτήρων. Μια καινοτομία που εφάρμοσε πρώτος στην ταινία *The Beast from 20,000 Fathoms* του 1953 ήταν το Dynamation. Με την τεχνική αυτή συνδύασε δυο διαφορετικές λήψεις, τις οποίες και μετέπειτα της σύνδεσε σε μια ενιαία προβολή. Έχοντας στην μία

λήψεις με κανονικούς ηθοποιούς και στην άλλη τα εφέ που είχε δημιουργήσει, έδωσε την εντύπωση της συνύπαρξης των δύο αυτών δράσεων.

Στα χρόνια που ακολούθησαν, δημιούργησε πολλές ταινίες με τις πιο γνωστές από αυτές *7th Voyage of Sinbad* (1958), *Jason and the Argonauts* (1963) και *Clash of the Titans* (1981). Στην διάρκεια της καριέρας του τιμήθηκε με πολλά βραβεία για την συνεισφορά και το έργο του. Η μεγαλύτερη δε αναγνώριση ήρθε μέσα από το χώρο του κινηματογράφου, καθώς μεγάλοι δημιουργοί όπως ο Steven Spielberg, Tim Burton, James Cameron, George Lucas εμπνεύστηκαν από το έργο του.



7th Voyage of Sinbad, 1958



Jason and the Argonauts, 1963



Clash of the Titans, 1981

Στα μετέπειτα χρόνια και με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και την χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, το αναλογικό stop motion δεν απόψε να εμπνέει και να μαγεύει τους σύγχρονους δημιουργούς. Αυτό αποδεικνύεται με μεγάλα στούντιο που συνεχίζουν να δημιουργούν με αυτήν την τεχνική. Στην εποχή μας οι εταιρίες παραγωγής **Aardman** και **Laika**, δημιούργησαν παραγωγές πολλών εκατομμυρίων, έχοντας από πίσω τους μια ομάδα από εκατοντάδες συνεργάτες, με τον κάθε έναν εξειδικευμένο στο κομμάτι της εργασίας του.



Aardman studios



Laika studios

Μια πλειάδα δημιουργών, όπου ο κάθε ένας ξεχωριστά και όλοι μαζί ταυτόχρονα δημιούργησαν ταινίες υψίστης ποιότητας μεταφέροντας μας στο μαγικό και όμορφο κόσμο του stop motion. Σημαντικές ταινίες της Aardman είναι οι *Chicken Run* (2000), *Shaun the Sheep Movie* (2015), *Early Man* (2018) με σημαντικές διακρίσεις και βραβεία.



Chicken Run, 2000



Shaun the Sheep Movie, 2015

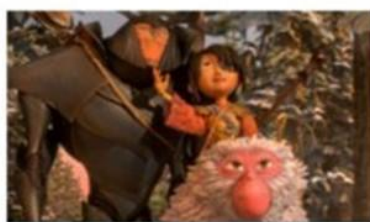


Early Man, 2018

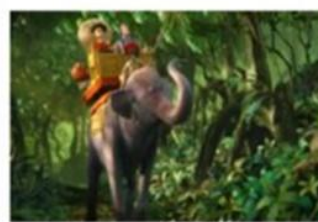
Όπως επίσης και η Laika με ταινίες όπως η *Paranorman* (2012), *Kubo and the Two Strings* (2016), *Missing Link* (2019) έχοντας και εκείνοι αρκετές διακρίσεις και βραβεύσεις.



Paranorman, 2012



Kubo and the Two Strings, 2016



Missing Link, 2019

Κλείνοντας αυτή μας την περιήγηση στην ιστορία του stop motion, διαπιστώνουμε ότι ένα αιώνα μετά, η δυναμική και η παρουσία αυτού του είδους ταινιών συνεχίζει να παράγει και συνεχίζει να εξελίσσεται. Η νέα τεχνολογία δεν υπήρξε τροχοπέδη στην πορεία της αυτή. Αντιθέτως οι νέες τεχνολογίες και οι νέες πρακτικές βοήθησαν στο να ανυψώσουν το επίπεδο των ταινιών αυτών. Ταινίες που έχουν ένθερμους υποστηρικτές σε μικρά και μεγάλα παιδιά.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2.

Γραμμή βοήθειας για την κατάθλιψη 1034 Ε.Π.Ι.Ψ.Υ

Η επιλογή να δημιουργήσω ένα διαφημιστικό μήνυμα κοινωνικού περιεχομένου, έγινε λόγω των δύσκολων κοινωνικών συνθηκών που βιώνουμε σήμερα. Η μακροχρόνια οικονομική κρίση αλλά και η κατάσταση που βιώνουμε αυτήν την περίοδο, λόγω του Covid-19, έχει επιφέρει έντονες κοινωνικές διαταραχές, τόσο στο σύνολο της κοινωνίας, όσο και σε ατομικό επίπεδο.

Σύμφωνα με μία παλαιότερη μελέτη του Ε.Π.Ι.Ψ.Υ (Ερευνητικό Πανεπιστημιακό Ινστιτούτο Ψυχικής Υγείας) που διήρκεσε τέσσερα χρόνια μεταξύ 2008-2012, δηλαδή στην αρχή της οικονομικής κρίσης, Η αύξηση των κλήσεων για ψυχολογική υποστήριξη, παρουσίασε δραματική αύξηση.



Πίνακας επί τοις εκατό κλήσεων για ψυχολογική υποστήριξη με αναφορά στις οικονομικές δυσκολίες. Πηγή Ε.Π.Ι.Ψ.Υ.

Βαδίζοντας ήδη στο δεύτερο χρόνο της επιδημιολογικής κρίσης, οι οικονομικές συνέπειες αλλά και ο κοινωνικός απομονωτισμός λόγω των περιοριστικών μέτρων, έχει επιφέρει μία πρωτοφανή κατάσταση στην κοινωνία. Οικονομική κρίση, ανεργία, κοινωνικός ρατσισμός, απομόνωση, διάσπαση του κοινωνικού ιστού, με αποτέλεσμα την έκρηξη κρουσμάτων συμπτωμάτων κατάθλιψης. Μια σοβαρή ψυχοσωματική ασθένεια που ακόμα και σήμερα αποτελεί ταμπού τόσο για την κοινωνία όσο και για τα άτομα που πάσχουν.

Τα συμπτώματα πολλά και οι επιπτώσεις ακόμα περισσότερες στο άτομο και την κοινωνία. Στο μεγαλύτερο μέρος αφορούν κυρίως ψυχικές διαταραχές οι οποίες έχουν επίδραση και στη σωματική υγεία του ατόμου. Θλίψη, απογοήτευση, άγχος, αδιαφορία, χαμηλή αυτοεκτίμηση, είναι μερικά από τα συμπτώματα που παρουσιάζουν τα άτομα αυτά. Μια κατάσταση που δημιουργεί επιπλέον επιπτώσεις στο άτομα, όσον αφορά και την σωματική του υγεία όπως, συνεχής κούραση, αδυναμία, σωματικοί πόνοι και ακινησία. Μια κατάσταση που μεταμορφώνει το άτομο σε ένα απαθή ον για οτιδήποτε συμβαίνει στον ίδιο αλλά και στην κοινωνία που ζει.

Στόχος της Γραμμής βοήθειας για την κατάθλιψη 1034 είναι η υποστήριξη των ατόμων που χρήζουν βοήθεια τηρώντας την ανωνυμία του ασθενή. Οι παροχές της Γραμμής βοήθειας είναι:

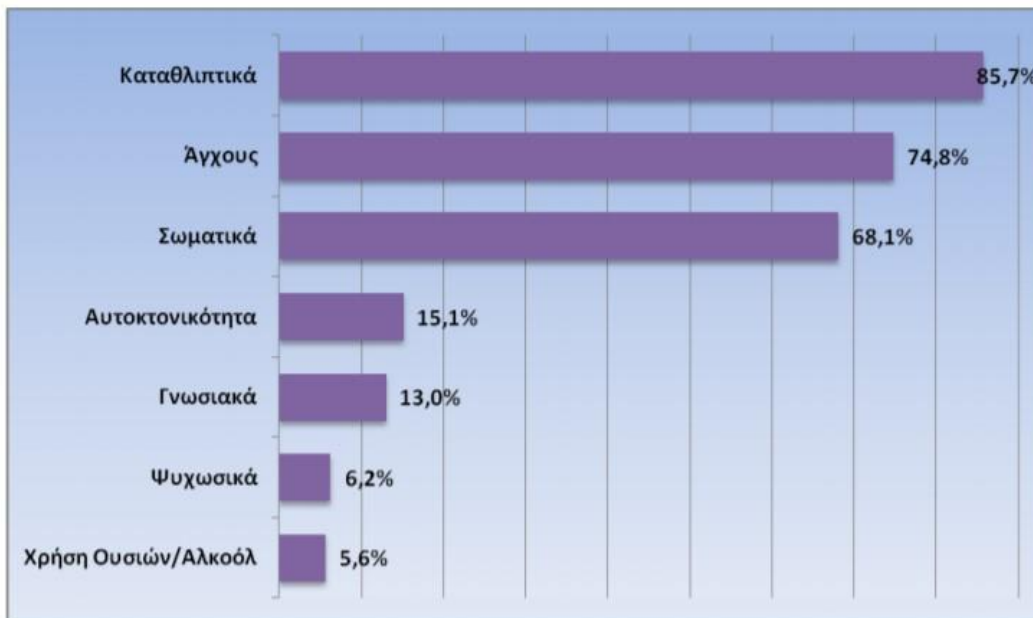
- ψυχολογική και συναισθηματική στήριξη
- συμβουλευτική
- επιστημονικά τεκμηριωμένη πληροφόρηση για την κατάθλιψη, αλλά και για άλλα προβλήματα ψυχικής υγείας
- ενημέρωση και παραπομπή, όταν χρειάζεται, σε Δημόσιες Υπηρεσίες Ψυχικής Υγείας που βρίσκονται στην περιοχή διαμονής του ενδιαφερομένου

Τα συνήθη θέματα που απασχολούν την πλειονότητα των ατόμων που καλούν αφορούν θέματα που σχετίζονται με ψυχολογικές δυσκολίες με την ευρύτερη έννοια όπως:

- προβλήματα διαπροσωπικών σχέσεων
- δυσκολίες στην επικοινωνία μεταξύ γονέων και παιδιών (κυρίως εφήβων)
- απώλεια αγαπημένων προσώπων
- προσωπικά αδιέξοδα και διλήμματα
- ενδοοικογενειακή βία
- προβλήματα που προκύπτουν από τη χρήση ουσιών
- δυσκολίες στο χώρο εργασίας
- μοναξιά
- επιβάρυνση από σοβαρά προβλήματα υγείας και από τη φροντίδα ασθενών με χρόνια νοσήματα
- ανεργία, οικονομικά προβλήματα, φόβος για το μέλλον, ανασφάλεια

Στους παρακάτω πίνακες αποτυπώνονται ενδιαφέρον στατιστικά από την ίδια έρευνα που πραγματοποίησε το Ε.Π.Ι.Ψ.Υ, θέλοντας να αποτυπώσει την πολυπλοκότητα και το εύρος των συνεπειών της κατάθλιψης.

Αναφερόμενα Συμπτώματα



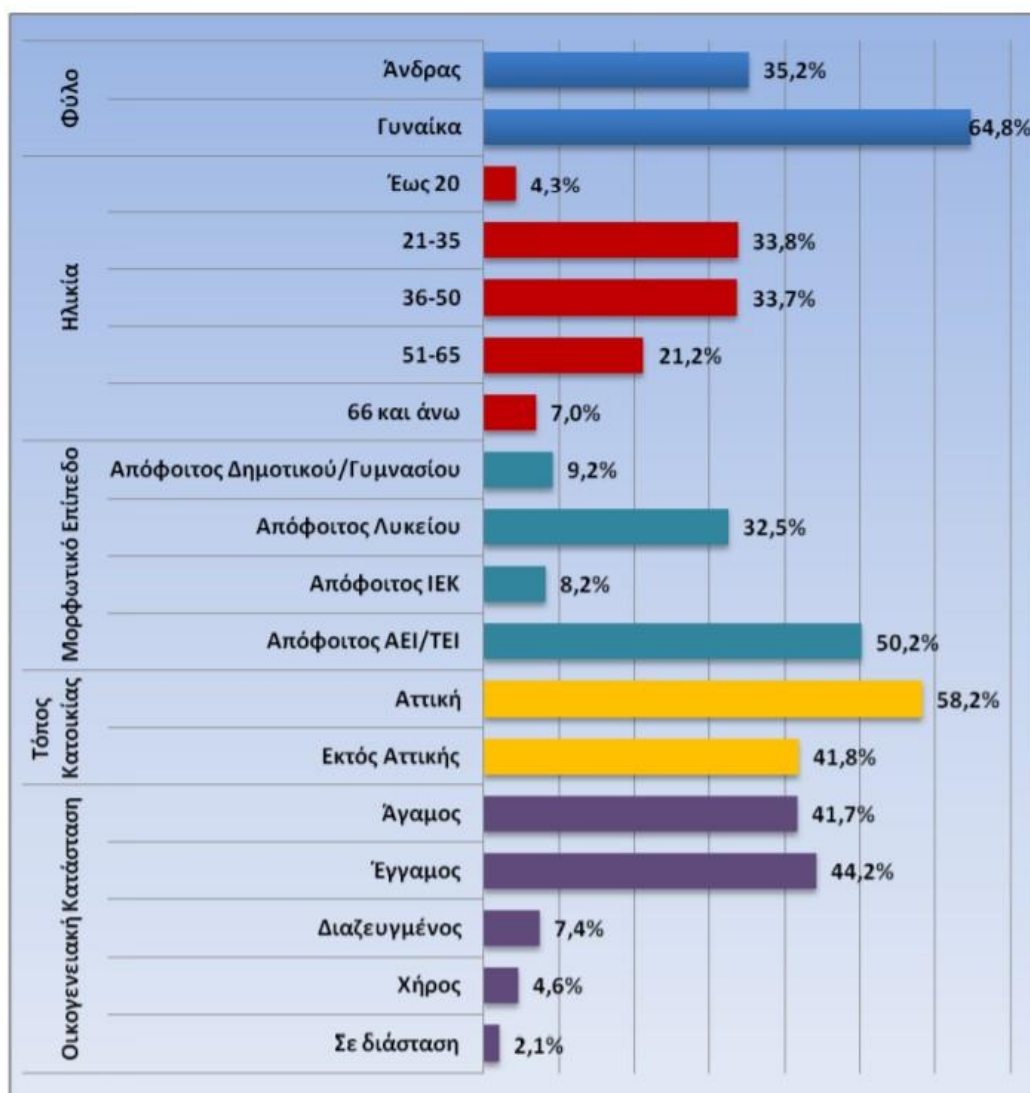
Γράφημα 5: Συμπτώματα που αναφέρθηκαν από τους καλούντες

Θεματολογία κλήσης



Γράφημα 15: Κύρια θέματα που αναφέρονται στο περιεχόμενο των κλήσεων

Δημογραφικά Στοιχεία



Γράφημα 3: Δημογραφικά στοιχεία

Τα συμπεράσματα που προκύπτουν, είναι ότι η κατάθλιψη αφορά το σύνολο της κοινωνίας, με κοινωνικές και οικονομικές προεκτάσεις. Μια αμφίδρομη αλληλεπίδραση με συνέπιες που πολλές φορές είναι δύσκολο να εντοπιστούν αλλά και δύσκολο να αντιμετωπιστούν, καθώς η ψυχική ισορροπία είναι μια πρόκληση που θα πρέπει να αντιμετωπιστεί, πέραν της ιατρικής υποστήριξης, από ολόκληρη την κοινωνία

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3.

Σενάριο Διαφημιστικού Κοινωνικού Μηνύματος-Storyboard

Σκοπός μίας διαφήμισης είναι να καταφέρει να επιτύχει τον στόχο που έχει θέσει ο διαφημιζόμενος. Αυτός μπορεί να είναι η πώληση ενός προϊόντος, η ανάδειξη μιας υπηρεσίας ή στην περίπτωση μας η ενημέρωση για μια κοινωνική παροχή ενός οργανισμού. Σύμφωνα με τις σύγχρονες τάσεις της διαφήμισης, η δημιουργία ενός αφηγήματος το οποίο θα αγγίξει τον αποδέκτη αποτελεί τον σημαντικότερο στόχο του μηνύματος. Δηλαδή, μέσα από την εικόνα τον ήχο και την δράση, στον ελάχιστο χρόνο που έχει, να καταφέρει να συντονίσει και να ταυτίσει το αφήγημα της με το αφήγημα του θεατή, μιας και μιλάμε για οπτικοακουστικό προϊόν.

Στην περίπτωση μας, όσον αφορά την ασθένεια της κατάθλιψης, θα πρέπει να κινηθούμε με γνώμονα στο πως τα άτομα αυτά, εκλαμβάνουν την ασθένεια τους. Στο σύνολο τους οι ασθενείς δεν παραδέχονται ότι βρίσκονται σε αυτήν την κατάσταση. Εθελουφλώντας μπροστά στο πρόβλημα και φοβούμενοι το κοινωνικό στίγμα. Η αποδοχή της ασθένειας αλλά και η απόφαση να ζητήσουν βοήθεια είναι μια εσωτερική διαδικασία που τις περισσότερες φορές είναι μια πολύ δύσκολη απόφαση, δεδομένο της κατάστασης τους. Οπότε στη προσέγγιση που θα έχουμε, όσον αφορά το ύφος του και τη δράση, θα πρέπει να υπολογίσουμε όλα αυτά τα δεδομένα.

Βάσει αυτού του σκεπτικού, η προσέγγιση που θεώρησα ότι θα έχει θετικό αντίκτυπο στο θεατή, θα ήταν η παρουσίαση ενός ανθρώπου που με την απεικόνιση του ο αποδέκτης θα αναγνώριζε σε αυτόν, συμπεριφορές και αντιδράσεις που ενέχονται στη συμπεριφορά ενός ατόμου με κατάθλιψη. Για αυτόν το λόγο πριν καν προχωρήσω στην ιδέα του σεναρίου θέλησα να μάθω πως θα μπορούσα, όσον το δυνατόν καλύτερα να αποδώσω πιστά μια τέτοια συμπεριφορά. Διαβάζοντας για τα συμπτώματα ενός ατόμου με κατάθλιψη, με βοήθησε να δημιουργήσω το πλαίσιο, μέσα στο οποίο θα κινηθώ. Τόσο με το περιβάλλον του χώρου, όσο και με τη δράση και την υπόσταση του χαρακτήρα.

Κατ' αρχήν αποφάσισα ο χαρακτήρας μου να είναι μεγάλης ηλικίας μιας και η συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα είναι περισσότερο ευάλωτη και τις περισσότερες φορές πιο απομονωμένη από την κοινωνία, Άνθρωποι μόνοι, χωρίς ιδιαίτερες κοινωνικές συναναστροφές λόγω ηλικίας και λόγω δυνατοτήτων. Η εκφραστικότητα του προσώπου σε εκφράσεις είναι περιορισμένη,, θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να αναδείξω τη στάση τους απέναντι στη ζωή. Δηλαδή ανέκφραστο πρόσωπο, σχεδόν παγωμένο με μια έκφραση και με βλέμμα απλανές και χαμένο. Θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να τονίσω την παραίτηση από τις χαρές της ζωής, την απογοήτευση και την λύπη, που έχουν συνήθως

τα άτομα με κατάθλιψη. Η στάση και η κίνηση του σώματος να ανταποκρίνεται στην ψυχολογική κατάσταση του. Δηλαδή, αργό βηματισμό, σχεδόν σέρνοντας τα βήματα του, κυρτό κορμό και το κεφάλι του ελαφρά σκυμμένο.

Όσον αφορά τη δράση του εντός του σπιτιού, θέλησα και εδώ να αναδείξω συμπεριφορές που χαρακτηρίζουν τα καταθλιπτικά άτομα. Δηλαδή, ανορεξία, έλλειψη συγκέντρωσης, εύκολη κόπωση με σωματικά ενοχλήματα, αδιαφορία, αϋπνία και κυκλοθυμική συμπεριφορά.



Από την είσοδο του στο σπίτι οι κινήσεις του είναι μετρημένες και οι απολύτως απαραίτητες. Κάθεται στο τραπέζι για να φάει χωρίς να έχει όρεξη.

Αποφασίζει να καθίσει στο γραφείο αλλά και εκεί δεν βρίσκει κάτι να του κινεί το ενδιαφέρον, όπως την χρήση υπολογιστή ή το διάβασμα. Κατόπιν πηγαίνει στον καναπέ για να δει τηλεόραση, το οποίο και αυτό τον αφήνει αδιάφορο. Στο τέλος πηγαίνει στο κρεβάτι που για αυτόν είναι η σανίδα σωτηρίας μιας και εκεί θα βρει την απόλυτη ηρεμία και την απόλυτη ακινησία. Σε αυτό το σημείο, έρχεται η ανατροπή καθώς η αχτίδα φωτός που μπαίνει από το παράθυρο τον ενοχλεί τράσσοντας την κατάσταση καταστολής που έχει παραδοθεί. Σηκώνεται για να κρύψει το ελάχιστο φως που μπαίνει μέσα

στο σκοτεινό χώρο του δωματίου και της ψυχής του. Φτάνοντας στο παράθυρο και στην προσπάθεια του να απομονωθεί από το έξω, οι ήχοι και το φως της ημέρας του αγγίζουν την ψυχή. Είναι η στιγμή που συνειδητοποιεί την ομορφιά της ζωής και του φωτός.

Το άνοιγμα του παραθύρου σηματοδοτεί την απόφαση του να αλλάξει. Να ανοίξει το παράθυρο της ψυχής του στη ζωή. Μια κίνηση που γίνεται από εκείνον, θέλοντας να δείξω, ότι για να βοηθηθεί ένας άνθρωπος που πάσχει από κατάθλιψη θα πρέπει πρώτα ο ίδιος να αποδεχτεί την βοήθεια που έχει ανάγκη.

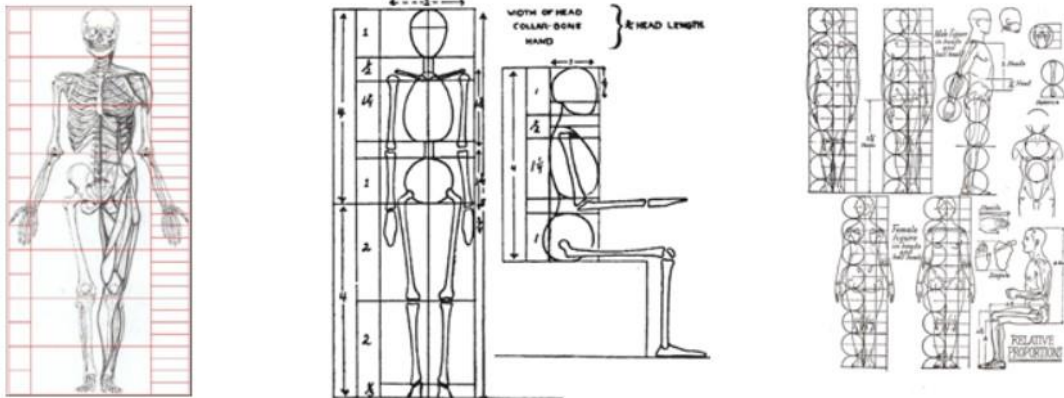
Σε αυτό το σημείο παίζει το κείμενο "ανοίγουμε το διάλογο για την κατάθλιψη" και αμέσως μετά "γραμμή βοήθειας για την κατάθλιψη 1034" Σε αυτό το σημείο επιλέχτηκε να μην υπάρξει επιθετική προσέγγιση του θεατή του στυλ "πάρε τηλέφωνο τώρα", η κάποια άλλο μήνυμα που θα έβγαζε αντιδραστική συμπεριφορά. Αλλά να περάσει το μήνυμα ότι είμαστε εδώ αρκεί να θέλεις και εσύ να ανοίξεις το παράθυρο της ψυχής σου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Κατασκευή Χαρακτήρα

4.1. Κατασκευή Αρματούρας

Το πιο σημαντικό σε ένα έργο stop motion είναι η κατασκευή της αρματούρας. Λέγοντας αρματούρα εννοούμε τον εσωτερικό σκελετό μιας μορφής. Είτε πρόκειται για ανθρώπινη φιγούρα, είτε για κάποια μορφή η οποία θα ενσαρκώσει τον χαρακτήρα ή τους χαρακτήρες. Στην περίπτωση του διαφημιστικού μηνύματος ο πρωταγωνιστής είναι μια ανθρώπινη φιγούρα. Συνεπώς για να αποδοθεί όσο το δυνατόν καλύτερα θα πρέπει η αρματούρα να τηρεί κάποιους κανόνες. Η έρευνα και η μελέτη για την κατασκευή της, πριν καν αρχίσει να διαμορφώνεται, απαιτεί να γνωρίζουμε τις βασικές αναλογίες ενός ανθρώπινου σώματος. Αυτό σημαίνει ότι η σχεδίαση του χαρακτήρα προϋποθέτει ανθρωπολογική μελέτη στην ανατομία του σώματος. Δηλαδή θα πρέπει να τηρηθούν οι αναλογίες, όπως επίσης και οι λειτουργικές κινήσεις. Με λίγα λόγια οι κινήσεις του κεφαλιού, των χεριών, των ποδιών και του κορμού, θα πρέπει να είναι ίδιες με τις κινήσεις της αρματούρας. Αυτό σημαίνει ότι η κατασκευή πρέπει να ακολουθήσει αυτά τα πρότυπα.



Αμέσως επόμενο βήμα είναι να αποφασιστεί η κλίμακα βάσει της οποίας θα κατασκευαστεί η αρματούρα. Η επιλογή του μεγέθους είναι πολύ σημαντικό, διότι βάσει αυτού θα κατασκευαστεί και το υπόλοιπο σκηνικό με τα αντικείμενα του. Συνεπώς, η επιλογή του μεγέθους είναι εκείνο που θα καθορίσει όλο το υπόλοιπο σκηνικό, όπου θα διαδραματιστεί το έργο. Η δημιουργία μιας μικρής κλίμακας αρματούρας σημαίνει ότι ο περιβάλλον χώρος θα είναι και αυτός μικρός. Αυτό συνεπάγεται ότι το πλάτο θα έχει μικρές διαστάσεις, που

εξυπηρετεί ιδιαίτερος όταν το στήσιμο γίνεται σε οικιακό χώρο και όχι σε κάποιο στούντιο. Αυτό κάνει την κατασκευή πιο προσιτή τόσο σε χώρο που θα πρέπει να διαθέσουμε, όσο και σε οικονομικό επίπεδο. Όμως η μικρής κλίμακας κατασκευή αυξάνει το βαθμό δυσκολίας στο όλο εγχείρημα, καθώς αυξάνει την δυσκολία σε κάθε μας κατασκευή λόγω του μικρού μεγέθους. Ιδιαίτερα όταν ο περιβάλλον χώρος απαιτεί λεπτομέρειες που παίζουν σημαντικό ρόλο στην δράση του έργου.

Από την άλλη η επιλογή μεγαλύτερης κλίμακας αν και απαιτεί μεγαλύτερο χώρο, που ταυτόχρονα σημαίνει και μεγαλύτερο κόστος, λόγω υλικών κατασκευής, προσφέρει περισσότερα πλεονεκτήματα τόσο στην κατασκευή, όσο και στην ευκολία κίνησης. Τόσο της αρματούρας όσο και στη μεγαλύτερη ευκολία κίνησης του χαρακτήρα στη σκηνή. Ας μην ξεχνάμε σε αυτό το σημείο ότι θα πρέπει να υπολογίσουμε και τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσουμε κατά τη διάρκεια των λήψεων. Δηλαδή θα πρέπει να υπολογίσουμε επιπλέον χώρο για το φωτισμό, τη θέση της κάμερας, καθώς και επιπλέον χώρο που θα πρέπει να έχουμε για την εύκολη μετακίνηση μας κατά την διάρκεια των γυρισμάτων. Θα πρέπει να έχουμε πάντα υπ' όψιν όταν κατασκευάζουμε το στιδίο και την λειτουργικότητα του όταν θα έχει τελειώσει. Μια διαδικασία που για κάποιον που επιχειρεί για πρώτη φορά, ενδέχεται να υπάρχουν λάθος υπολογισμοί ή καταστάσεις που δεν είχε υπολογίσει κατά την κατασκευή.

Η κάθε μας απόφαση, προϋποθέτει πολύ μελέτη με κάθε λεπτομέρεια στο χαρτί πριν καν μπούμε στην διαδικασία της κατασκευής της αρματούρας. Υπολογίζοντας λοιπόν όλους αυτούς τους παράγοντες, η επιλογή του μεγέθους της αρματούρας, αποφασίστηκε να δημιουργηθεί σε μία κλίμακα που εξυπηρετούσε όλες αυτές τις παραμέτρους. Η επιλογή λοιπόν ήταν να κατασκευαστεί στο μέγεθος των 29 εκατοστών, λαμβάνοντας υπ' όψιν όλα τα παραπάνω κριτήρια.

Έχοντας λοιπόν αποφασίσει το μέγεθος της αρματούρας μας δίνεται η δυνατότητα να δουλεύουμε ταυτόχρονα σε πολλά και διαφορετικά επίπεδα. Δηλαδή, μπορούμε να κατασκευάζουμε την αρματούρα και ταυτόχρονα να κατασκευάζουμε άλλα αντικείμενα του περιβάλλοντος χώρου μιας και μπορούμε να υπολογίσουμε τις διαστάσεις και το μέγεθος αυτών. Ας παραμείνουμε όμως αποκλειστικά σε αυτό το σημείο στην αρματούρα μιας και τα υπόλοιπα αντικείμενα θα αναλυθούν παρακάτω. Έχοντας λοιπόν αποφασίσει το μέγεθος αμέσως επόμενο βήμα είναι η επιλογή των υλικών για την κατασκευή της.

Σύρμα, ξύλο, μέταλλο ή κάποιο άλλο υλικό είναι οι επιλογές που έχουμε. Το κάθε ένα υλικό έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του. Τόσο στην δυνατότητα κατασκευής λόγω εργαλείων και δυνατοτήτων όσο και στις ιδιότητες του κάθε υλικού. Ένας άλλος βασικός παράγοντας είναι και το

κόστος των υλικών, των εργαλείων αλλά και η δυνατότητα προμήθειας τους. Κριτήρια που για τον κάθε ένα αποτελούν βασικό λόγο επιλογής της καλύτερης δυνατής λύσης. Από την άλλη θα πρέπει να υπολογίσουμε και την αντοχή των υλικών κατά τη χρήση τους, ώστε να μην χρειαστεί να την ανακατασκευάσουμε από την αρχή ή μέρος αυτής.



Η αρχική επιλογή της κατασκευής από σύρμα αν και είχε οικονομία σε υλικά και χρόνο κατασκευής η διάρκεια ζωής της ήταν περιορισμένη. Αυτό διότι όταν το σύρμα λυγίσει αρκετές φορές στο ίδιο σημείο κάποια στιγμή θα σπάσει, όπως παραδείγματος χάριν στην κίνηση του χεριού. Επιπλέον κάποια σύρματα έχουν μικρή αντοχή ενώ κάποια άλλα λίγο μεγαλύτερη. Το σίγουρο είναι ότι κάποια στιγμή και ιδιαιτέρως αν η αρματούρα απαιτεί πολλές επαναλήψεις κατά την κίνηση θα σπάσει. Πράγμα που δεν θέλουμε σε καμία περίπτωση. Καθότι θα πρέπει να αντικαταστήσουμε το σπασμένο μέλος ή στην χειρότερη περίπτωση θα πρέπει να ξανακατασκευάσουμε όλη την αρματούρα από την αρχή.

Ύστερα από πολλές μελέτες και πειραματισμούς η επιλογή που έγινε είναι ότι η κατασκευή θα πρέπει να είναι από άκαμπτο υλικό. Αυτό προϋποθέτει αντοχή στον χρόνο και τη χρήση. Όμως σε αυτήν την περίπτωση και δεδομένο ότι η αρματούρα μας θα πρέπει να ανταποκρίνεται πιστά στις ανθρώπινες κινήσεις θα πρέπει να έχει την δυνατότητα κίνησης. Θα πρέπει δηλαδή ενδιάμεσα του υλικού να υπάρχει η δυνατότητα προσαρμογής μιας άρθρωσης η οποία θα δίνει την δυνατότητα κίνησης, την δυνατότητα επαναφοράς χωρίς παραμόρφωση αλλά και την δυνατότητα συγκράτησης. Δηλαδή με λίγα λόγια η κίνηση του χεριού θα πρέπει να γίνεται όπως και στο

ανθρώπινο σώμα αλλά και ταυτόχρονα θα πρέπει να συγκρατείται, όταν για παράδειγμα το χέρι είναι σε διάσταση χωρίς να πέφτει από το βάρος της κατασκευής. Η μη συγκράτηση είναι και το πιο σημαντικό πρόβλημα καθώς κατά τις λήψεις θα είχαμε το μη επιθυμητό αποτέλεσμα της κακής ή της μη σταθερής θέσης . Γεγονός που θα έκανε την δυνατότητα λήψεων αδύνατη.

Συνεπώς η πιο σημαντική επιλογή κατά την κατασκευή της αρματούρας αποτελεί η άρθρωση που θα συνδέει τα μεταλλικά μέρη, διατηρώντας ταυτόχρονα όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά που αναφέραμε. Η επιλογή λοιπόν του είδους του μετάλλου θα πρέπει να υποστηρίζει σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του την κάθε μας επιλογή. Δεδομένο ότι η όλη κατασκευή έγινε με εργαλεία χειρός, θα πρέπει η διαμόρφωση του να είναι εύκολη, χωρίς να απαιτεί εξειδικευμένα εργαλεία και μηχανήματα που στην προκειμένη περίπτωση δεν υπήρχε η δυνατότητα. Επιπλέον για να αποφευχθούν δυσάρεστες εκπλήξεις θα έπρεπε η επιλογή του μετάλλου της άρθρωσης να μην σκουριάζει, όσον αφορά και την διάρκεια ζωής αλλά και της ελεύθερης κίνησης . Τα στοιχεία δηλαδή που θα πρέπει να έχει είναι, ευκολία διαμόρφωσης, δηλαδή μαλακό υλικό, η μη διάβρωση και ταυτόχρονα η αντοχή του. Ένα υλικό που ανταποκρίνεται σε αυτές τις απαιτήσεις είναι ο ορείχαλκος. Το μόνο αρνητικό στην επιλογή αυτή είναι το υψηλό κόστος του συγκεκριμένου υλικού. Όμως η μικρή ποσότητα που θα χρειαστούμε σε σχέση με τις δυνατότητες που μας προσφέρει αποτέλεσε την ιδανική επιλογή.

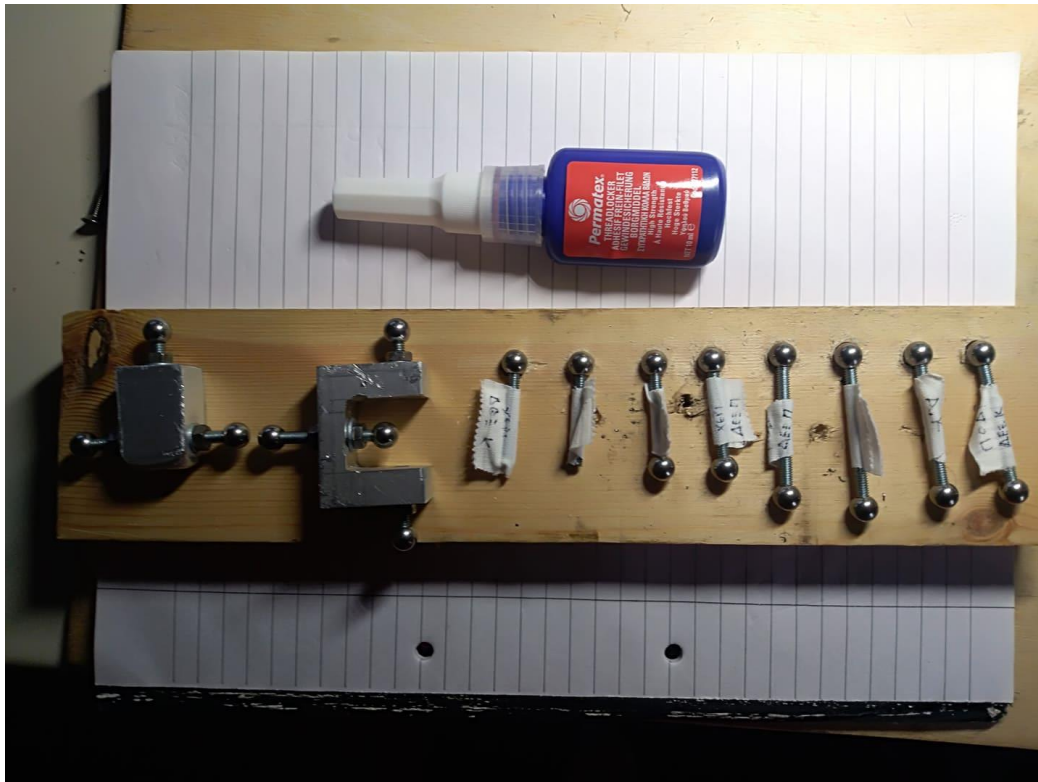


Η επιλογή λοιπόν της άρθρωσης αποφασίστηκε να είναι η λεγόμενη ball joint. Δηλαδή η δημιουργία δυο παράλληλων πλακών οι οποίες στα δυο άκρα τους θα έχουν εσοχές στις οποίες θα εφαρμόσουν οι σφαίρες. Η συγκράτηση αυτών των πλακών θα γίνεται με μια βίδα στο κέντρο αυτών . Η χρησιμότητα της κεντρικής βίδας έχει δυο ρόλους . Πρώτον την σύνδεση των δυο πλακών ώστε να συγκρατεί τις δυο σφαίρες εκατέρωθεν. Δεύτερον και πιο σημαντικό το βαθμό συγκράτησης , δηλαδή το βαθμό πίεσης που θα συμπιέζει τα δυο άκρα. Αυτό είναι πολύ σημαντικό διότι μας δίνεται η δυνατότητα να

εφαρμόζουμε κατ επιλογήν το πόσο σφιχτή ή πόσο χαλαρή θα είναι η κίνηση . Θα πρέπει δηλαδή να επιτύχουμε την στήριξη της αρματούρας αλλά ταυτόχρονα και την ομαλή κίνηση χωρίς να απαιτεί ιδιαίτερη δυσκολία. Δηλαδή η κεντρική βίδα παίζει το ρόλο του ρυθμιστή, ο οποίος είναι πολύ σημαντικός κατά την χρήση της αρματούρας. Πολύ σημαντικό εδώ είναι το υλικό της βίδας να είναι από μέταλλο που δεν σκουριάζει, γι' αυτό και επιλέχτηκε από υλικό που δεν διαβρώνεται.

Έχοντας επιλέξει την άρθρωση μας, επόμενο βήμα είναι η επιλογή των σφαιρών που θα υπάρχουν στην άρθρωση. Και εδώ η επιλογή υλικού που δεν διαβρώνεται αλλά και που δεν φθείρεται κατά την χρήση μας οδήγησε στην επιλογή ανοξειδωτου χάλυβα. Η λεία και ομοιόμορφη επιφάνεια του, μας δίνει το πλεονέκτημα της ομαλής κίνησης εντός της οπής της άρθρωσης χωρίς να κολλάει και το πιο σημαντικό χωρίς να φθείρεται κατά την χρήση. Σε διαφορετικη περίπτωση η δημιουργία γρεζιού κατά την επαφή με τον ορείχαλκο θα είχε ως αποτέλεσμα η κίνηση να μην είναι ομαλή αλλά και να κολλάει σε κάποια σημεία όπου θα έχει φθαρεί. Οι δε σφαίρες που θα έχουν επιλεγεί θα πρέπει να έχουν και ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό. Θα πρέπει να έχουν σε ένα σημείο εσωτερικό σπείρωμα στο οποίο θα βιδωθεί μια ανοξειδωτη όπως πάντα βέργα-ντίζα με εξωτερικό σπείρωμα. Η βέργα αυτή διαμορφώνει τα μέλη του σώματος, όπως χέρια, πόδια, κορμός, λαιμός κ.ά. Όπου με τη σειρά τους θα συνδεθούν με μια άλλη σφαίρα, ώστε να εφαρμόσουν στην επόμενη άρθρωση για την διαμόρφωση του σκελετού της αρματούρας.

Εδώ είναι πολύ σημαντικό να αναφέρουμε ότι η κατά την περιστροφή ενός μέλους της αρματούρας η βέργα έχει την τάση να ξεβιδώνει από το εσωτερικό σπείρωμα της σφαίρας . Με αποτέλεσμα και η κίνηση να μην είναι διαχειρίσιμη, αλλά και η συνεχής περιστροφή θα έχει ως αποτέλεσμα να ξεβιδωθεί τελείως και να βγει. Για να αποφύγουμε αυτήν τη δυσάρεστη έκπληξη, θα πρέπει να βάλουμε ειδική κόλλα σπειρώματος η οποία δεν επιτρέπει να ξεβιδώσει κρατώντας την πάντα σταθερή.

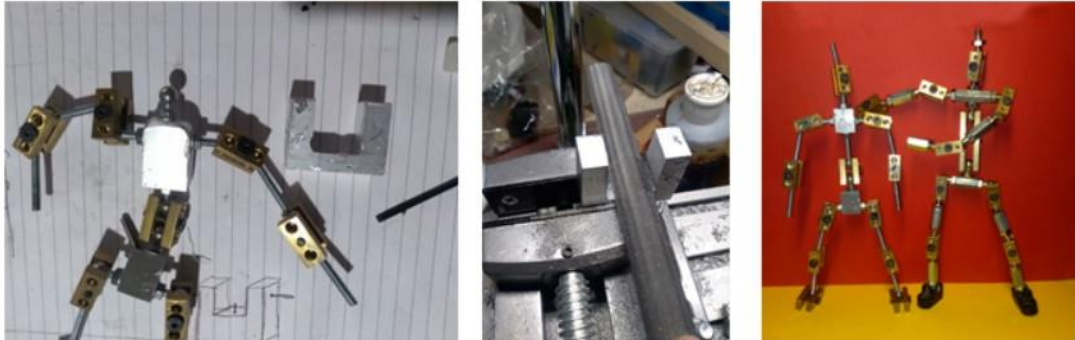


Έχοντας λοιπόν κατασκευάσει τα μέλη της αρματούρας χέρια, πόδια, λαιμό θα πρέπει όλα αυτά να συνδεθούν στο βασικό κορμό. Αν και αρχικά είχε επιλεγεί η χρήση ορείχαλκου, όπως και στις αρθρώσεις κατά την συναρμολόγηση παρατηρήθηκε ότι το βάρος της αρματούρας είχε αυξηθεί πολύ. Με αποτέλεσμα η αρματούρα σε συγκεκριμένες κινήσεις και στάσεις να μην μπορούσε να σταθεί στην επιθυμητή θέση. Δηλαδή υπό το βάρος της κατασκευής να μην στέκεται. Η λύση να γίνουν πιο σφιχτές οι αρθρώσεις ώστε να κρατάει την κατασκευή έκανε τις κινήσεις των μελών να απαιτούν πολύ δύναμη για την κίνηση τους. Επιπλέον η σφιχτή ρύθμιση δημιουργούσε τριβές στον ορείχαλκο με αποτέλεσμα να χρειάζεται συνεχείς ρυθμίσεις κατά την εκτέλεση των κινήσεων. Γεγονός αποτρεπτικό, διότι θα έπρεπε να ξεντυθεί η αρματούρα να ξανασφιχτεί περισσότερο, να ξαναντυθεί και να συνεχίσουμε από εκεί που είχαμε μείνει. Επιπλέον όπως ανέφερα και παραπάνω αυτό έκανε ακόμα πιο δύσκολη την κίνηση των μελών.



Σε αυτό το σημείο, αποφασίστηκε η χρήση πιο ελαφριού υλικού όπως είναι το αλουμίνιο. Όμως το συγκεκριμένο υλικό αν και έχει το πλεονέκτημα του βάρους σε σχέση με τον ορείχαλκο, η φθορά του κατά την τριβή είναι πιο εύκολη να γίνει. Το πρόβλημα λύθηκε όταν επέλεξα να προσαρμόσω σταθερές βέργες όπου στο τελείωμα τους είχαν σφαίρες, ώστε να συνδέονται με τα υπόλοιπα μέλη. Με αυτόν τον τρόπο πέτυχα τη μείωση βάρους της αρματούρας, δίνοντας ταυτόχρονα την δυνατότητα να μην χρειάζεται οι σύνδεσμοι να είναι τόσο σφιχτοί και δυσκίνητοι. Επιπλέον μου έδινε την δυνατότητα να προσθέσω το επιπλέον βάρος που θα είχε η αρματούρα με την προσθήκη και των υπόλοιπων υλικών, όπως του κεφαλιού, των χεριών,

και των παπουτσιών. Το υλικό αυτών , θα είναι από σιλικόνη όπου θα λέγαμε ότι το βάρος τους δεν είναι αμελητέο. Όπως επιπλέον και το βάρος της ένδυσης της αρματούρας, όπου θα αναφερθώ πιο αναλυτικά παρακάτω.



Τέλος πολύ σημαντικό για την τελική κατασκευή της αρματούρας αποτελούν και τα πέλματα της , όπου εκεί έγινε η χρήση ατσαλιού, μιας και η στήριξη της στο συγκεκριμένο σημείο, ενώ είναι βιδωμένη στο πάτωμα, θα έπρεπε να αντέχει όλο το προαναφερόμενο βάρος, αλλά και την δυνατότητα κίνησης μιας και το βάδισμα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην κίνηση. Επειδή το πέγμα χωρίζεται σε δυο μέρη το κυρίως και το εμπρός, θα έπρεπε το εμπρός το οποίο και θα είχε την μεγαλύτερη πίεση από όλη την κατασκευή να είναι αρκετά ανθεκτικό. Επιπλέον το μικρό της μέγεθος με την οπή στην μέση για την προσαρμογή της βέργας στήριξης απαιτούσε να έχει μεγάλη αντοχή.



Έχοντας λοιπόν κατασκευάσει το κύριο και πιο σημαντικό μέρος της αρματούρας το επόμενο στάδιο είναι η ολοκλήρωση της . Δηλαδή το ντύσιμο της το οποίο θα καλύψει το μεγαλύτερο μέρος αυτής . Όπως και τα υπόλοιπα εμφανή μέρη, όπως το κεφάλι , τα χέρια και τα παπούτσια τα οποία και θα αναλύσω παρακάτω.



4.1.1. Κατασκευή Κεφαλιού

Η κατασκευή του κεφαλιού έχει 4 στάδια για να φτάσουμε στο τελικό αποτέλεσμα. Τη δημιουργία του αρχικού κεφαλιού με πηλό. Κατόπιν την δημιουργία καλουπιού, όπου θα γίνει η χύτευση της σιλικόνης και τέλος τον χρωματισμό και την προσθήκη των ματιών μιας και αποτελούν ξεχωριστό υλικό.



Στο πρώτο στάδιο επιλεγούμε τη χρήση ειδικού πηλού. Τα χαρακτηριστικά του θα πρέπει να είναι η ευκολία στη διαμόρφωση αλλά και ταυτόχρονα η αντοχή του κατά τη διάρκεια του καλουπιού. Έχοντας λοιπόν αποφασίσει την μορφή που θα έχει ο χαρακτήρας μας διαμορφώνουμε τα χαρακτηριστικά του. Πολύ σημαντικό στη διαδικασία αυτή είναι το κενό που θα πρέπει να έχουμε αφήσει εντός των ματιών, ώστε κατόπιν να τα εφαρμόσουμε εντός του κοιλώματος αυτού. Ο τρόπος για να δημιουργήσουμε αυτό το κενό είναι ότι κατά την διάρκεια της διαμόρφωσης εσωκλείουμε σε αυτό το σημείο χάντρες έχοντας περάσει ένα μικρό σύρμα εντός, για τον λόγο που θα εξηγήσουμε παρακάτω.

Έχοντας λοιπόν έτοιμο το κεφάλι επόμενο βήμα είναι η δημιουργία καλουπιού. Για υλικό καλουπιού έγινε η επιλογή ψιλόκοκκου γύψου για να μπορέσουν να αποτυπωθούν οι μικρές λεπτομέρειες του κεφαλιού. Επιπλέον επιλέχτηκε η χρήση ειδικού γύψου που χρησιμοποιούν οι οδοντίατροι για αντοχή του υλικού δίνοντας την μορφή σχεδόν κεραμικού καλουπιού. Αυτό είναι σημαντικό διότι η σωστή χύτευση της σιλικόνης μπορεί να μην επιτευχθεί με την πρώτη, αλλά να χρειαστεί να επαναλάβουμε την διαδικασία πολλές φορές μέχρι να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτελέσματα. Το υλικό στο οποίο θα ρίξουμε το γύψο θα πρέπει να είναι μαλακό και εύκαμπτο ή να έχει κωνική μορφή, ώστε να είναι εύκολη η αφαίρεση του αφού στερεοποιηθεί σε σκληρή μορφή. Η επίστρωση της επιφανείας του υλικού όπου θα δημιουργηθεί το καλούπι θα πρέπει να γίνει με κάποιο υλικό που να επιτρέπει την εύκολη αποκόλληση του. Τέτοια είναι η βαζελίνη, το σαπούνι ή κάποιο άλλο υλικό που δεν αντιδρά με το γύψο. Αφού λοιπόν έχουμε έτοιμο το μέρος που θα ρίξουμε το γύψο, επόμενο στάδιο είναι η προετοιμασία του.

Σε αυτό το σημείο είναι πολύ σημαντικό η διαδικασία της προετοιμασίας. Θα πρέπει να ακολουθήσουμε πιστά τις οδηγίες που αναγράφει ο κάθε κατασκευαστής στις αναλογίες νερού και γύψου, ώστε το αποτέλεσμα να είναι το επιθυμητό. Πάντα πρώτα προσθέτουμε το νερό και έπειτα σιγά σιγά μικρές ποσότητες από το γύψο ανακατεύοντας πολύ καλά κάθε φορά. Ο λόγος είναι να μην σβολιάζει που σημαίνει ότι αυτή η περιοχή δε θα έχει τις ιδιότητες του γύψου και θα γίνεται σαθρό. Όπως επίσης και να μην εγκλωβίζεται αέρας διότι κατά την διάρκεια του στεγνώματος θα παραμορφώσει την τελική μορφή της σιλικόνης κατά την χύτευση. Αφού έχουμε ετοιμάσει το γύψο σε ρευστή μορφή το ρίχνουμε στο χώρο που θα φτιάξουμε το καλούπι. Το χτυπάμε καλά ώστε να ανέβουν τα οποια κενά αέρα υπάρχουν για τους λόγους που αναφέραμε παραπάνω.

Όταν ο γύψος γίνει λίγο παχύρευστος ακουμπάμε ελαφρά το κεφάλι με το πρόσωπο να κοιτάει προς τα πάνω καλύπτοντας το μισό περίπου μέχρι το ύψος των αυτιών. Πριν στεγνώσει καλά και αφού ακόμα δεν έχει σκληρύνει δημιουργούμε πέριξ του κεφαλιού τα λεγόμενα κλειδιά. Δηλαδή εσοχές οι οποίες θα γίνουν και οι οδηγοί μας κατά τη διαδικασία της χύτευσης που θα δούμε παρακάτω. Αφού ο γύψος στεγνώσει καλά και γίνει σκληρός, ετοιμάζουμε το δεύτερο μείγμα κατά την ίδια διαδικασία. Πριν ρίξουμε και το υπόλοιπο του γύψου περνάμε και πάλι με βαζελίνη ή κάποιο άλλο υλικό που προαναφέραμε, τόσο την επιφάνεια του γύψου όσο και το κεφάλι με τον πηλό. Κατόπιν ρίχνουμε και το υπόλοιπο μείγμα μέχρι να καλυφτεί το κεφάλι υπολογίζοντας, ότι θα πρέπει να δημιουργηθεί μια επιφάνεια πάνω από το κεφάλι με συμπαγή γύψο, συνήθως πάνω από ένα εκατοστό από το πιο ψηλό σημείο του κεφαλιού.



Τη χρησιμότητα της σιλικόνης ή της βαζελίνης που περάσαμε στο καλούπι αλλά και στον πηλό θα την κατανοήσουμε όταν θα δούμε πόσο εύκολα θα διαχωριστεί το κάτω με το επάνω μέρος του γύψου. Κατόπιν αφαιρούμε τον πηλό και καθαρίζουμε καλά το καλούπι. Είναι πολύ σημαντικό να μην αφήσουμε κάποια υπολείμματα, διότι η σιλικόνη που θα χυτεύσουμε πολλές φορές αντιδρά και δεν επιτυγχάνεται η σκλήρυνση, λόγω των παραπάνω υλικών όταν θα βρεθούν σε επαφή. Στο πάνω μέρος του καλουπιού του γύψου θα δούμε να έχουν παραμείνει τα σύρματα που είχαμε περάσει στις χάντρες στο σημείο των ματιών. Σε αυτά τα προεξέχοντα σύρματα κατά την διάρκεια της χύτευσης της σιλικόνης θα βάλουμε ξανά τις χάντρες, ώστε κατά την χύτευση να έχουμε το κενό στο σημείο των ματιών. Στο κενό αυτό αφού θα έχουμε ολοκληρώσει τη χύτευση θα εφαρμόσουμε τα κανονικά μάτια, όταν θα έχουμε πια το κεφάλι σιλικόνης έτοιμο. Σε αυτό το στάδιο δημιουργούμε μια οπή στον γύψο στο οποίο θα γίνει και η μετέπειτα εισροή της σιλικόνης.

Η επιλογή της σιλικόνης είναι σημαντικό όσον αφορά τη σκληρότητα ή την ελαστικότητα την οποία επιθυμούμε να έχουμε στο τελικό αποτέλεσμα. Στην προκειμένη περίπτωση έγινε η επιλογή μιας εύκαμπτης και μαλακής σιλικόνης. Συνήθως οι σιλικόνες χύτευσης αποτελούνται από δύο μέρη αναμειγνύοντας μαζί ίση ποσότητα αυτών. Επειδή η μορφή της είναι διάφανη υπάρχουν ειδικά χρώματα επιχρωματισμού που προστίθενται σε μικρές ποσότητες στο μείγμα, πάντα υπό τις οδηγίες του κατασκευαστή, δίνοντας το επιθυμητό χρώμα. Ανακατεύουμε πολύ καλά το μείγμα και το αφήνουμε για λίγο πριν το ρίξουμε. Ο λόγος είναι ότι θα πρέπει σε αυτό το διάστημα να ανέβουν επάνω όλες οι φυσαλίδες και τα κενά αέρος που έχουν εγκλωβιστεί κατά την ανάδευση. Για να επιταχύνουμε τη διαδικασία μπορούμε να χτυπάμε τον πάτο του ποτηριού του μείγματος σε μια επιφάνεια ή να το ζεστάνουμε. Μια ενέργεια που μειώνει σε μεγάλο βαθμό την κατακράτηση εγκλωβισμένου αέρα.

Εδώ θέλει προσοχή διότι δεν θα πρέπει να την ζεστάνουμε αρκετά ή να περιμένουμε πολύ ώρα διότι κινδυνεύουμε κατά την χύτευση η σιλικόνη να έχει αρχίσει να σκληραίνει με αποτέλεσμα να μην γίνει σωστή η κατανομή στο καλούπι. Με αποτέλεσμα να μην αποδοθούν καλά οι επιφάνειες αλλά και να μην μπει σε μικρές εσοχές του καλουπιού. Αφού έχουμε έτοιμο το μείγμα παίρνουμε τα δυο μέρη του γύψου και τα εφαρμόζουμε καλά μεταξύ τους. Σε αυτό το σημείο σημαντικό είναι να αναφέρουμε τη σημασία των εσοχών που είχαμε δημιουργήσει πιο πριν, τα λεγόμενα κλειδιά, ώστε κατά την εφαρμογή να ενωθούν ακριβώς στο ίδιο σημείο. Έπειτα τα συγκρατούμε σφιχτά με τη χρήση σφικτήρων για τέλεια εφαρμογή αλλά και για να μην έχουμε διαρροή σιλικόνης από το σημείο επαφής των δύο μερών..

Αφού έχουμε κάνει όλη αυτή τη διαδικασία προσχωρούμε στη χύτευση της σιλικόνης στο καλούπι. Η διαδικασία απαιτεί να ρίχνουμε με μικρή ροή ανακινώντας συνέχεια το καλούπι, ώστε να πάει σε κάθε σημείο του

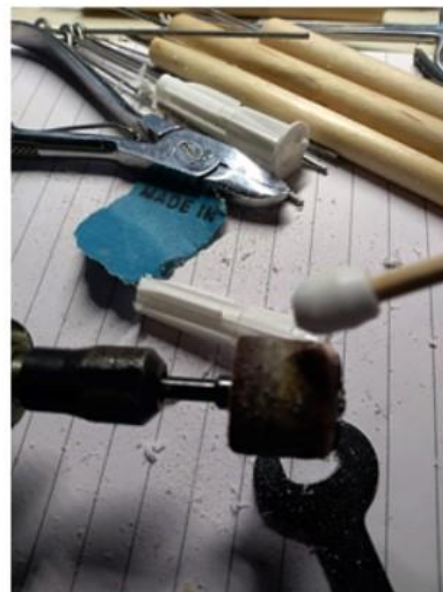
καλουπιού, αλλά και να απεγκλωβίσουμε τον αέρα από πιθανά σημεία που έχει συσσωρευτεί. Εδώ θα πρέπει να αναφέρω ότι το βάρος του κεφαλιού από σιλικόνη ήταν αρκετά βαρύ, οπότε έπρεπε με κάποιο τρόπο να βρω λύση, ώστε να μειώσω δραματικά το βάρος του. Αυτό έγινε με την κατασκευή ενός μικρότερου κεφαλιού με την χρήση αφρολέξ συσκευασίας. Έτσι με αυτόν τον τρόπο ένα μεγάλο μέρος του εσωτερικού του κεφαλιού κατασκευάστηκε με το παραπάνω υλικό το οποίο στη συνέχεια επικαλύφθηκε με τη σιλικόνη. Κερδίζοντας με αυτόν τον τρόπο να μειώσω δραματικά το βάρος του και ταυτόχρονα να κερδίσω σε κόστος, διότι η σιλικόνη χύτευσης αποτελεί ένα πάρα πολύ ακριβό υλικό.



Όπως αναφέραμε και παραπάνω είναι πολύ σημαντικό να μην υπάρχει καθόλου αέρας διότι αυτό θα δημιουργήσει κενά, πράγμα που δεν το θέλουμε διότι θα αναγκαστούμε να επαναλάβουμε τη χύτευση μέχρι να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Όσον αφορά το χρόνο σκλήρυνσης της σιλικόνης θα πρέπει να ακλουθούμε πάντα τις οδηγίες του κατασκευαστή. Επίσης σημαντικό ρόλο παίζουν και οι συνθήκες του περιβάλλοντος, όπως η θερμοκρασία και η υγρασία, καθώς μπορούν είτε να επιταχύνουν είτε να επιβραδύνουν το χρόνο σκλήρυνσης. Σε κάθε περίπτωση δεν θα πρέπει να βιαστούμε να ανοίξουμε το καλούπι διότι ενδέχεται να το καταστρέψουμε.



Όταν θα έχει περάσει ο χρόνος σκλήρυνσης ανοίγουμε προσεκτικά το καλούπι προσέχοντας να μην κάνουμε ζημιά κατά την διαδικασία της αποκόλλησης ή να μην κοπεί κάποιο σημείο που αποτελεί μικρή λεπτομέρεια όπως, αυτιά, και μύτη. Αφού έχουμε το κεφάλι στα χέρια τότε προχωράμε στη διαδικασία του φινιρίσματος σε σημεία που υπάρχουν επιπλέον υπολείμματα. Συνήθως αυτό συμβαίνει στο σημείο ένωσης των δυο κομματιών του γύψου, όπου με ένα μικρά ψαλιδάκι τα αφαιρούμε, όπως και με ένα ψιλό γυαλόχαρτο για καλύτερο αποτέλεσμα. Κατόπιν αφαιρούμε τις χάντρες από το σημείο των ματιών που είχαμε βάλει και προσθέτουμε τα μάτια που έχουμε ετοιμάσει.



Εδώ να αναφέρουμε ότι η κατασκευή των ματιών πρόεκυψε με τη χρήση δύο ειδών πλαστικής ούπα, μιας λευκής και μίας μαύρης. Έχοντας κόψει μέρος της λευκής εφαρμόσαμε και κολλήσαμε με κόλλα ένα μαύρο κυλινδρικό μέρος της μαύρης. Κατόπιν με τη χρήση λιμών και γυαλόχαρτων, έγινε η διαμόρφωση για να πάρει το σχήμα του ματιού. Ένας λόγος που είχαμε επιλέξει εύκαμπτη σιλικόνη είναι για μπορέσουμε με ευκολία να αφαιρέσουμε και να προσθέσουμε τις χάντρες και τα μάτια αντίστοιχα. Διότι αν σε διαφορετική περίπτωση ήταν άκαμπτο δεν θα μπορούσαμε να το κάνουμε. Η συγκεκριμένη τεχνική μου έδωσε την δυνατότητα της περιστροφής των ματιών, ώστε να μπορέσω να αποδώσω την κίνηση του βλέμματος.

Τέλος, προχωράμε στο χρωματισμό για να δώσουμε το τελικό αποτέλεσμα που θέλουμε. Εδώ χρειάζεται προσοχή στην επιλογή του είδους χρώματος(ακρυλικό, λαδιού, νερού κ.α.) που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε, διότι ενδέχεται κάποια χρώματα να μην αντιδρούν σωστά, με αποτέλεσμα να μην κάθονται στην επιφάνεια της. Με συνέπεια το χρώμα να αφαιρείται κατά την επαφή με τα χέρια μας, πράγμα που δεν επιθυμούμε φυσικά. Πολλές φορές η μίξη του χρώματος με κάποια συγκολλητική σιλικόνη επιφέρει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Σε κάθε περίπτωση ο πειραματισμός και οι διάφορες δοκιμές είναι αναγκαίες διότι κάθε κατασκευαστής σιλικόνης δίνει και τις δικές του προδιαγραφές για το προϊόν του.



4.1.2. Κατασκευή Χεριών

Για την κατασκευή των χεριών η διαδικασία είναι ακριβώς η ίδια, όπως έγινε και με το κεφάλι σε κάθε βήμα τηρώντας ακριβώς τις ίδιες ενέργειες. Κατασκευή με πηλό, δημιουργία καλούπιού και χύτευση σιλικόνης στο καλούπι.



Η ιδιαιτερότητα στα χέρια είναι ότι, επειδή θέλουμε να έχουμε κίνηση θα πρέπει κατά την διάρκεια της χύτευσης να δημιουργήσουμε ένα χέρι (καρπό, παλάμη και δάχτυλα) με σύρμα. Όπως ακριβώς συμβαίνει και με το ανθρώπινο χέρι, όπου στο εσωτερικό υπάρχουν τα κόκκαλα του χεριού. Έτσι και εμείς λοιπόν δημιουργούμε ένα σκελετό με σύρμα, ο οποίος δεν θα πρέπει να υπερβαίνει το καλούπι αλλά να βρίσκεται σε ικανοποιητική απόσταση από την επιφάνεια του χεριού. Τόσο για αισθητικούς λόγους, ώστε να μην φαίνεται το σύρμα αλλά και για να δώσουμε πιστή κίνηση στα δάχτυλα του χεριού.



Σε αυτήν την περίπτωση η διαφοροποίηση στη χύτευση έγκειται στο ότι ρίχνουμε πρώτα στο ένα μέρος του καλούπιού του γύψου σιλικόνη έχοντας το ανοιχτό. Κατόπιν τοποθετούμε με μεγάλη προσοχή και ελαφρά τη συρμάτινη αρματούρα του χεριού. Ρίχνουμε στο άλλο μέρος του γύψινου καλούπιού σιλικόνη και με γρήγορες κινήσεις κλείνουμε το καλούπι. Σε αυτήν την περίπτωση λόγο του περιορισμένου χώρου και της ύπαρξης σύρματος

ενδέχεται να χρειαστεί να επαναλάβουμε τη διαδικασία, μιας και η παραμικρή κίνηση μπορεί να κουνήσει το σύρμα με αποτέλεσμα να έχει μετακινηθεί προς τα άκρα και να φαίνεται το σύρμα. Σημαντικό εδώ είναι να αναφέρουμε η επιλογή του σύρματος να είναι από υλικό που αντέχει όπως αλουμίνιο ή ορείχαλκος, διότι αν μας σπάσει θα πρέπει να επαναλάβουμε τη διαδικασία διότι δεν μπορεί να επισκευαστεί. Στην προκειμένη περίπτωση καλό θα ήταν να έχουμε ήδη έτοιμα επιπλέον χέρια διότι αν μας σπάσει κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων η καθυστέρηση μπορεί να είναι σημαντική. Περίπου μίας η δύο ημερών λόγο της διαδικασίας που χρειάζεται να ξανακατασκευαστεί. Σημαντικό είναι ο αποχρωματισμός των χεριών και του κεφαλιού να γίνουν μαζί ώστε να επιτύχουμε την ίδια απόχρωση χρώματος και στα δύο μέρη του σώματος. Επίσης αν θέλουμε να προσδώσουμε καλύτερο αποτέλεσμα θα πρέπει να κάνουμε δύο καλούπια . Ένα για το αριστερό και ένα για το δεξί χέρι.

Όσον αφορά την ενδυμασία του χαρακτήρα, θα ήθελα να αναφέρω την βοήθεια της μητέρας μου για την δημιουργία του παντελονιού τζιν και ιδιαίτερως για την υπομονή της, που προσφέρθηκε να πλέξει το πουλόβερ του χαρακτήρα μου.



4.1.3. Κατασκευή Παπουτσιών

Όσον αφορά την κατασκευή των παπουτσιών υπάρχουν δύο τεχνικές κατασκευής. Εννοείται ότι ακλουθούμε την ίδια διαδικασία όπως στο κεφάλι και τα χέρια. Δηλαδή φτιάχνουμε δυο, ένα αριστερό και ένα δεξί με πηλό. Κάνουμε τα καλούπια και χυτεύουμε τη σιλικόνη. Υπάρχει μια ειδική σιλικόνη που επιτρέπει κατά τη χύτευση να παραμένει στα τοιχώματα του καλουπιού και να δημιουργεί ένα φιλμ. Πριν στεγνώσει καλά το γυρνάμε ανάποδα και αδειάζουμε το υπόλοιπο με αποτέλεσμα να υπάρχει κενό για να μπορέσει να μπει το πόδι της αρματούρας.



Όμως επειδή χρειαζόταν ειδική σιλικόνη προχώρησα στην δεύτερη επιλογή, που πρόεκυψε πειραματιζόμενος, ως λύση ανάγκης και μη έχοντας άλλη επιλογή. Δηλαδή, έγινε συμπαγής χύτευση, κατόπιν διαχώρισα τη σόλα από το υπόλοιπο παπούτσι. Αφαίρεσα το επιπλέον υλικό εντός του παπουτσιού, ώστε να μπαίνει το πόδι μέσα και κατόπιν, ξανακόλλησα με ειδική συγκολλητική σιλικόνη τα δυο μέρη.



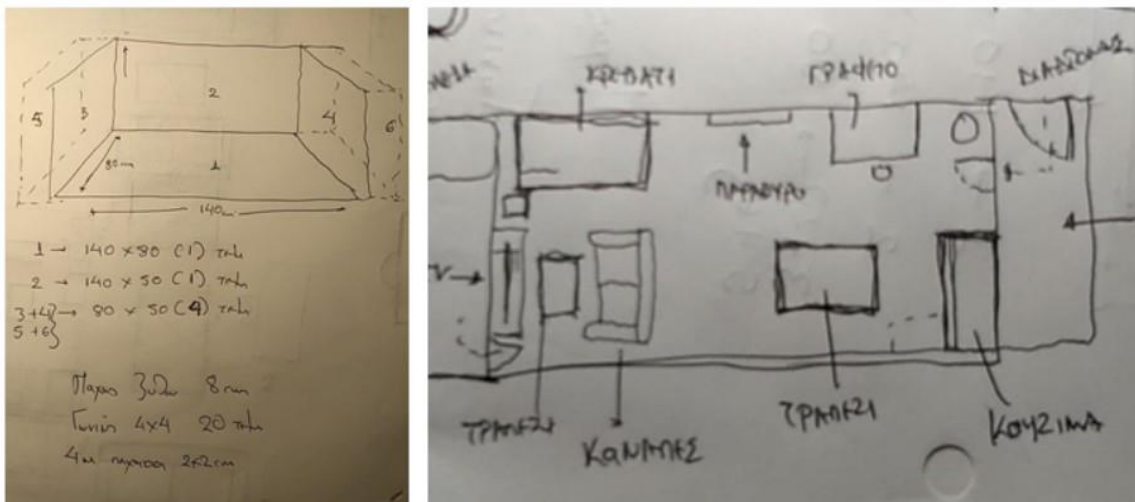
Στο τέλος όπως παραπάνω έγινε ο επιχρωματισμός. Η επιλογή εύκαμπτης σιλικόνης για τα παπούτσια είναι σημαντικό, διότι κατά τη διάρκεια του βαδίσματος το παπούτσι θα πρέπει να ακολουθεί την κίνηση του ποδιού και να δίνει την αίσθηση ότι πρόκειται για αληθινό. Τέλος δεν θα πρέπει να ξεχάσουμε την τρύπα στη σόλα του παπουτσιού. Μάλλον καλύτερα τη σχισμή για να μην είναι εμφανή, ώστε να περάσουμε τη ντίζα με το σπείρωμα για να στερεώνουμε την αρματούρα στο κάτω μέρος του τραπεζιού με πεταλούδα. Τόσο κατά την διαδικασία του βαδίσματος, όσο και κατά τη στήριξη σε στάση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5.

Κατασκευή Σκηνικών

5.1. Σχεδιασμός και Κατασκευή της Σκηνής

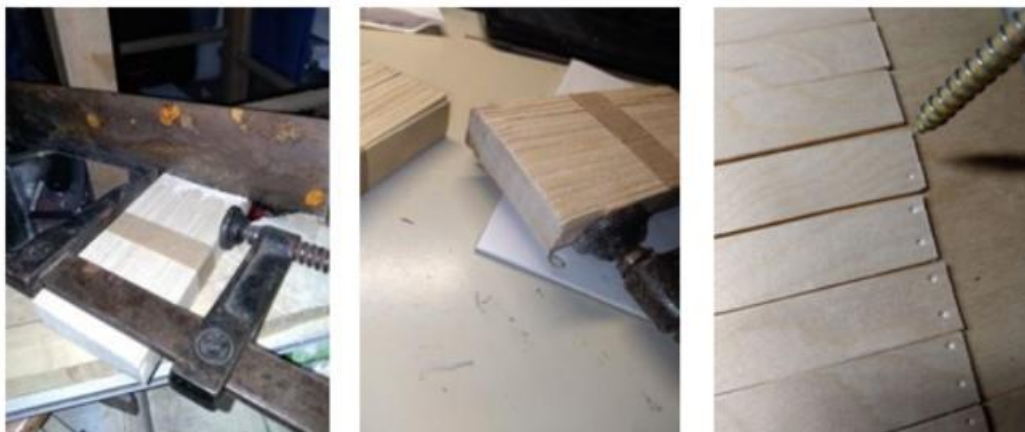
Έχοντας διαμορφώσει την αρματούρα επόμενο στάδιο είναι η διαμόρφωση των σκηνικών αλλά και των αντικειμένων που θα το απαρτίζουν. Η ιδέα του σεναρίου είναι όλες οι λήψεις να γίνουν εντός ενός σπιτιού. Το σκεπτικό είναι ο χώρος να είναι ενιαίος και η δράση να έχει συνεχή κίνηση χωρίς να αλλάζει το περιβάλλον. Με βάση το σκεπτικό αυτό θα πρέπει αρχικά να οριστεί το σύνολο του χώρου και κατόπιν η διαρρύθμιση του.



Έχοντας ως μέτρο και οδηγό τον χαρακτήρα μου η διαμόρφωση του χώρου έπρεπε να γίνει έτσι ώστε ούτε να φαίνεται μικρός αλλά ούτε και να χάνεται στο χώρο. Με λίγα λόγια όλα τα αντικείμενα θα έπρεπε να είναι σε κλίμακα αναλογικά με τη φιγούρα. Πρώτα-πρώτα θα έπρεπε να κατασκευαστεί η σκηνή στην οποία θα διαδραματιστεί η δράση, δηλαδή, οι τοίχοι και το πάτωμα. Βασικό στοιχείο για την κατασκευή είναι να μπορούν οι τοίχοι να είναι αποσπώμενοι και αυτό για την διευκόλυνση των λήψεων. Δηλαδή θα πρέπει να υπάρχει ικανός χώρος για να τοποθετείται η κάμερα ανάλογα τις λήψεις.

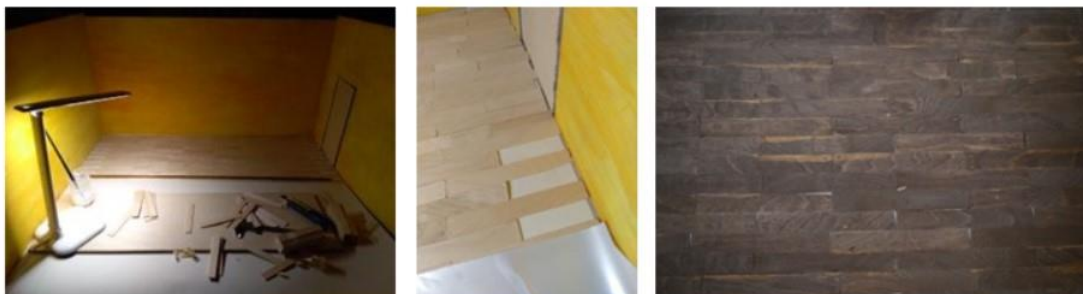


Για τον λόγο αυτό η σύνδεση αυτών έγινε με ξυλουργικές γωνίες στις ενώσεις των τοίχων, καθώς και η ένωση τους με το πάτωμα. Όλη αυτή η κατασκευή τοποθετήθηκε σε ένα ξύλινο τραπέζι που κατασκευάστηκε σε μέγεθος λίγο μεγαλύτερο του πατώματος ως βάση. Η κατασκευή θα πρέπει να είναι απόλυτα σταθερή σε ικανοποιητικό ύψος, ώστε να είναι εύκολο κατά την διαδικασία των λήψεων και να είναι προσβάσιμο εύκολα σε κάθε σημείο του πλατό. Επίσης θα πρέπει η βάση αυτή να έχει κενό σε όλη την επιφάνεια του ώστε να υπάρχει η δυνατότητα να μπορεί να στηριχτεί η αρματούρα σε οποιοδήποτε σημείο αυτής. Δηλαδή όπου απαιτείται η στάση ή το βάδισμα να υπάρχει κενός χώρος για να πιαστεί με την χρήση πεταλούδας στο σπείρωμα που είναι στο πέλμα του παπουτσιού. Το υλικό κατασκευής των σκηνικών έγινε από κόντρα πλακέ θαλάσσης 8χιλ ώστε να είναι σταθερό και να έχει ακαμψία αποφεύγοντας πιθανές στρεβλώσεις και παραμορφώσεις.



Οι πλαϊνοί τοίχοι περάστηκαν με στόκο, τρίφτηκαν με γυαλόχαρτο και κατόπιν βάφτηκαν με ακρυλικό χρώμα. Στο πάτωμα η απόφαση ήταν να δοθεί η αίσθηση ξύλινης επιφάνειας. Για αυτόν το λόγο επέλεξα ξυλάκια χειροτεχνίας-παγωτού. Η ποσότητα που χρησιμοποίησα έφτασε τον αριθμό των 800 περίπου κομματιών. Λόγω ότι στα άκρα τους είχαν κούρμπες θα έπρεπε να κοπούν για να μοιάζουν με τάβλες. Κατόπιν σε κάθε τάβλα έκανα από τέσσερις εσοχές, δύο σε κάθε άκρη, με την κρίση μιας βίδας για να δώσω την αίσθηση των καρφιών.

Ύστερα, έστρωσα ένα χαρτόνι στο πάτωμα και κόλλησα μία μία τις τάβλες χρησιμοποιώντας ξυλουργική κόλλα. Αφού τελείωσε το πάτωμα πέρασα την όλη επιφάνεια με κάσσια για να σκουρύνει το ξύλο, μιας και το αρχικό ήταν πιο λευκό. Τέλος πέρασα όλο το πάτωμα με ματ σπρέι βερνικιού για να τονώσω το χρώμα και να προσδώσω μια πιο αληθοφανή αίσθηση του ξύλου.

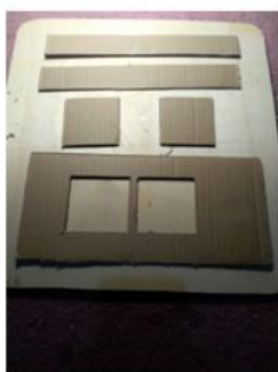


Έχοντας εις γνώση το χώρο και έχοντας κάνει την διαρρύθμιση ξεκίνησα την κατασκευή των επίπλων. Ξεκινώντας από τα πιο ογκώδη και βασικά σημεία του σπιτιού και κατόπιν όλων των υπολοίπων. Για την κατασκευή όλων αυτών σημαντικός παράγοντας ήταν οι γνώσεις μου στη σχολή επιπλοποιίας, όπου είχα τελειώσει πριν μπω στην σχολή. Η λογική σε όλες τις κατασκευές στηρίχτηκε αποκλειστικά σε αυτό θέλοντας με αυτόν τον τρόπο να αποδώσω όσο πιο πιστά γινόταν τις κατασκευές. Τα υλικά που χρησιμοποίησα ήταν διαφορετικά ανάλογα την κατασκευή. Ξύλο, μέταλλο, χαρτόνι, πλαστελίνη, πηλός, ύφασμα, χαρτοταινία, αλουμινοταινία, σύρμα, μεταλλικό πλέγμα, πινέζες, πλαστικό κ.α. Τα περισσότερα υλικά ήταν από αντικείμενα που μάζευα ακατάπαυστα από οπουδήποτε. Ήταν μια περίοδος, όπου σαν ρακοςυλλέκτης οποιοδήποτε αντικείμενο έβρισκα, το συνέλλεγα μανιωδώς, καθώς μέσω αυτού έβλεπα να βγαίνουν αντικείμενα ή υλικά που από την μορφή τους μου έδιναν ιδέες για κατασκευές. Η συγκεκριμένη περίοδος υπήρξε και η πιο δημιουργική και το πιο ευχάριστο κομμάτι της όλης διαδικασίας.

Πριν ξεκινήσω την κάθε κατασκευή έκανα πρώτα μια έρευνα στο διαδίκτυο για να επιλέξω τη μορφή που θα ήθελα να δώσω στο κάθε ένα. Κατόπιν μετέφερα το σχέδιο στην κλίμακα του σπιτιού, πάντα με μέτρο το χαρακτήρα μου. Παρακάτω θα αναφέρω συνοπτικά τις κατασκευές μου, τα υλικά που χρησιμοποίησα καθώς και παρατηρήσεις και συμπεράσματα που βγήκαν κατά την κατασκευή.

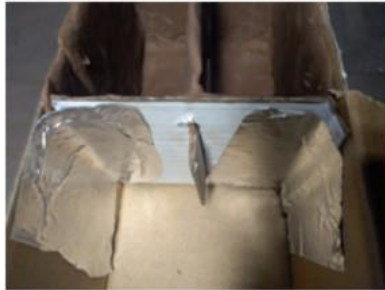
5.2. Κουζίνα

Χρήση χαρτόκουτας, ως βάση πάνω στην οποία επενδύθηκε με ειδική πλαστελίνη ξηράς μορφής χωρίς συστατικό λαδιού. Ο λόγος για τη χρήση της συγκεκριμένης πλαστελίνης, ήταν ότι ήταν πιο εύκολη στη χρήση της. Με την χρήση πλάστη διαμόρφωνα μεγάλες επιφάνειες και κατόπιν επένδυνα την χαρτόκουτα. Επίσης η επιλογή αρκετών χρωμάτων κοντά στα χρώματα που επιθυμούσα να έχω, ήταν σημαντικό κριτήριο για την επιλογή μου. Αφού τοποθέτησα τα φύλλα πλαστελίνης μετά με χρήση εργαλείων γλυπτικής διαμόρφωσα την επιφάνεια, ώστε να δείχνουν σαν ντουλάπια. Επίσης χρησιμοποίησα πινέζες για χερούλια, σύρμα για λαβές, ζελατίνα για τζάμι, αλουμινοταινία για την απόδοση του νιπτήρα και βέργα συγκόλλησης αλουμινίου για την βρύση.



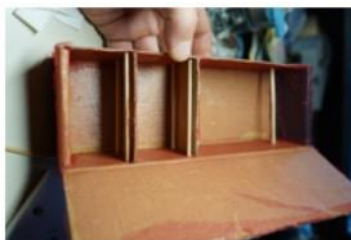
5.3. Σύνθετο Σαλονιού

Αρχικά, κατασκευή του σύνθετου με χαρτόνι συνδέοντάς τα με ταινία και συρραπτικό για διαμόρφωση και στήριξη και κατόπιν επένδυση με πλαστελίνη.



5.4. Ντουλάπα

Χρήση χαρτόκουτα, ως βασική μορφή, επένδυση όλης της επιφάνειας με τούλι και ξυλόκολλα για να δημιουργήσω ανάγλυφο υπόστρωμα για καλύτερη εφαρμογή της πλαστελίνης. Για τα ρούχα εντός της ντουλάπας χρησιμοποίησα συρμάτινη σίτα την οποία και επένδυσα με πλαστελίνη



5.5. Καναπές –Τραπεζάκι Σαλονιού

Αρχική χρήση χαρτόκουτας με τροποποίηση συνδέοντας τις ενώσεις με χρήση αλουμινοταινίας, συρραπτικού και κόλλας και κατόπιν επένδυση με φύλλα πλαστελίνης.



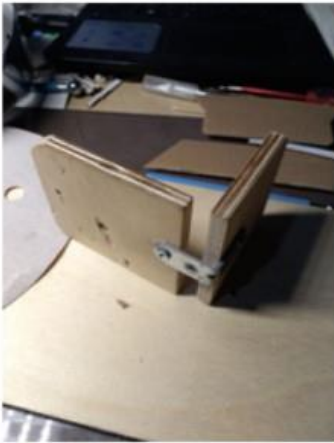
5.6. Ψυγείο-Γραφείο

Χρήση χαρτόκουτας, η οποία έγινε επένδυση με δικτυωτή ταινία γυψοσανίδας και κατόπιν τοποθετήθηκαν φύλλα πλαστελίνης. Χρήση πλαστικών πινεζών για χερούλια στο γραφείο και χρήση βέργας αλουμινίου για το χερούλι στο ψυγείο.



5.7. Καρέκλα Γραφείου

Τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν μια κουβαρίστρα, κομμάτια ξύλου κόντρα πλακέ, ξυλουργική γωνιά, ξυλόβιδες, αλουμινοταινία, βέργα συγκόλλησης αλουμινίου και πλαστελίνη. Κόπηκε το ξύλο στα μέτρα της πλάτης και του καθίσματος και ενώθηκαν με μία γωνιά. Τρυπήθηκε το ξύλο στα πλαϊνά για να μπουν τα χερούλια. Για βάση της καρέκλας χρησιμοποιήσα μια κουβαρίστρα, στην οποία έκοψα τη μία άκρη και την στερέωσα με μία βίδα στο κάθισμα της καρέκλας. Αφού έγινε η κατασκευή της καρέκλας με όλα τα παραπάνω υλικά, ύστερα επενδύθηκε με πλαστελίνη



5.8. Καλόγηρος

Ξυλάκι από κινέζικο για τον κορμό, τοποθετημένο σε στρογγυλή ξύλινη βάση. Οι κρεμάστρες έγιναν με σύρμα χαλκού, όπου σε κάθε άκρη είχε περαστεί χάντρα. Τέλος όλο αυτό επενδύθηκε με πλαστελίνη. Για την ομπρέλα έγινε χρήση καπακιού από σιλίκονη για φόρμα και ξύλινο καλαμάκι, για το καπέλο χρήση προστατευτικού λάμπας φθορίου, για το κασκόλ τούλι όπως και για το παλτό. Ιδιαίτερα για το παλτό δημιουργήθηκε πατρόν με τούλι, κολλήθηκαν τα μανίκια με θερμοκολλητική κόλλα. Τέλος όλα αυτά επενδύθηκαν με πλαστελίνη.



5.9. Τραπέζι και Καρέκλα Κουζίνας

Χρήση ειδικού ξύλου μακέτας Μπάλασα, υλικό που είναι εύκολο στη διαμόρφωση και κοπή αλλά πολύ εύθραυστο στη χρήση. Η διαδικασία κατασκευής, τα υλικά και η τεχνική ήταν πιστή αντιγραφή, σαν να ήταν σε κανονικό μέγεθος με χρήση αποκλειστικά ξυλόκολλας. Κατόπιν περάστηκαν με κάσσια και με ματ σπρέι βερνικιού.



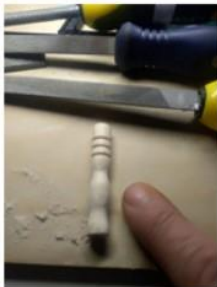
5.10. Κρεβάτι

Στην περίπτωση του κρεβατιού η τεχνική ήταν πιστή αντιγραφή παραδοσιακής επιπλοποιίας. Δηλαδή, έγινε η κατασκευή των τεσσάρων ποδιών τα οποία διαμορφώθηκαν τα κεφάλια με χρήση λίμας και γυαλόχαρτου και δημιουργήθηκαν μόρσα (εγκοπές) για να εφαρμόσουν τα πλαϊνά του κρεβατιού, καθώς και το εμπρός και πίσω μέρος του. Επίσης τοποθετήθηκαν πηχάκια εντός των πλαϊνών στα οποία τοποθετήθηκαν οι τάβλες. Όλα τα παραπάνω κολλήθηκαν με ξυλόκολλα, περάστηκαν και αυτά με κάσσια και με ματ σπρέι βερνικιού. Για στρώμα χρησιμοποιήσα αφρολέξ συσκευασίας επενδυμένο με ύφασμα όπως και για τις κουβέρτες. Ως μαξιλάρι χρησιμοποίησα μια κάλτσα διπλωμένη.



5.11. Πορτατίφ

Χρήση ξύλου κόντρα πλακέ για βάση και Μπάλσα για κορμό δουλευμένο με μικρές λίμες και γυαλόχαρτο για διαμόρφωση . Χρήση πλαστικού ποτηριού για το επάνω μέρος, επενδυμένο με αυτοκόλλητη γάζα σε ένα πλαίσιο στηριγμένο με σύρμα , που όλο αυτό στηριζόταν σε ένα καλαμάκι από σουβλάκι που είχε περαστεί μέσα στον κορμό.



5.12. Πόρτα

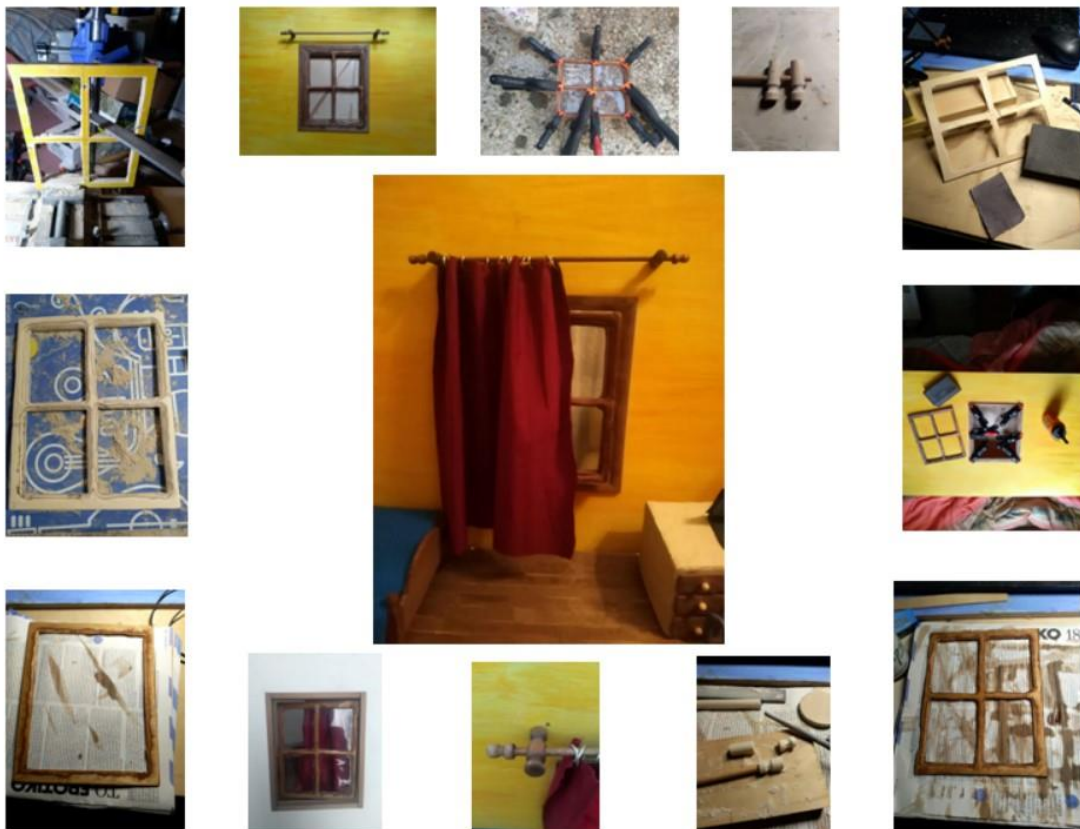
Χρήση ξύλου κόντρα πλακέ, το οποίο χαραχτηκε με εργαλεία ξυλογλυπτικής στις εσοχές της. Χρήση βίδας γωνιάς για χερούλι με ροδέλα βίδας στο πλαίσιο της και για κλειδαριά (τροποποίηση συνδέσμου-άκρου καλωδίου).

Κατασκευάστηκε η κάσα της πόρτας και ενσωματώθηκε μεντεσές να τη συνδέσει με την πόρτα για να ανοιγοκλείνει. Επίσης και εδώ η χρήση κάσσιας και βερνικιού για φινίρισμα.



5.13. Παράθυρο-Κουρτίνα

Χρησιμοποίηση ενιαίου ξύλου κόντρα πλακέ , όπου αφαιρέθηκαν τα σημεία του τζαμιού με τρυπάνι και μικρό πριονάκι. Κατόπιν το πλαίσιο επεξεργάστηκε με μικροεργαλείο και με τη χρήση γυαλόχαρτου. Με αυτόν τον τρόπο ανάλογο το βάθος του τριψίματος εμφανίστηκαν διαφορετικά επίπεδα και χρώματα ξύλου για να φανούν οι γραμμώσεις. Κατασκευάστηκαν δύο διαφορετικά πλαίσια εντός και εκτός, τοποθετήθηκε ζελατίνη συσκευασίας και κατόπιν κολλήθηκαν μεταξύ τους. Στο εντός πλαίσιο του παραθύρου διαμορφώθηκε κατά την ίδια τεχνική ενιαίο κομμάτι ξύλου ενώ εξωτερικά κολλήθηκαν μικρά δοκαράκια. Όσον αφορά την κουρτίνα χρησιμοποιήθηκε κυλινδρική βέργα ως κουρτινόξυλο. Οι δε βάσεις και οι άκρες του ξύλου διαμορφωθήκαν με λίμες και γυαλόχαρτα για να αποδοθεί το σχήμα τους. Η δε κουρτίνα πιάστηκε σε κρίκους που είχαν γίνει από σύρμα αλουμινίου.



5.14. Πίνακας ζωγραφικής

Ο πίνακας διαστάσεων 11X13 εκ, είναι του Σαλβαντόρ Νταλί Self Portrait, *Three Faces* στο οποίο έγινε χρήση πλαστελίνης αντί για χρώμα, πάνω σε χοντρό χαρτόνι, με το ελάχιστο δυνατό πάχος υλικού.



5.15. Λάπτοπ και τηλεόραση

Έγιναν από χαρτόνι επενδυμένο με γάζα γυψοσανίδας και κατόπιν τοποθετήθηκε η πλαστελίνη.



5.16. Τραπεζάκι-Φωτιστικό-Βιβλίο

Κατασκευή αρματούρας στο τραπεζάκι και στο φωτιστικό με σύρμα χαλκού βάζοντας από πάνω και εδώ πλαστελίνη. Το βιβλίο κατασκευάστηκε με συμπαγής χρήση πλαστελίνης και διαμορφώθηκε με εργαλεία μικρογλυπτικής.



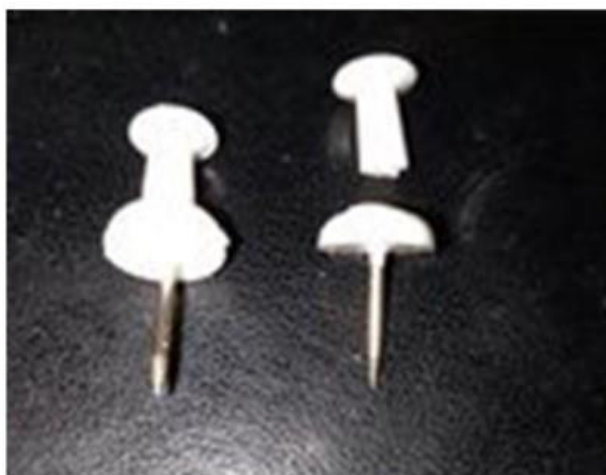
5.17. Γλάστρα

Η γλάστρα είναι από λαιμό πλαστικού μπουκαλιού, βάζοντας μέσα αφρολέξ στο οποίο τοποθετήθηκε πλαστελίνη. Το δε φυτό έγινε με σύρμα , δυο πλαστικά φύλλα και ένα λουλούδι και εδώ πάλι περάστηκε από πάνω με πλαστελίνη.



5.18. Ρολόι

Σε ένα στρογγυλό ξύλο κόντρα πλακέ, διαμέτρου 4εκ. στρώθηκε ένα λεπτό φύλλο λευκής πλαστελίνης. Οι αριθμοί δημιουργήθηκαν με μαύρη πλαστελίνη και τοποθετήθηκαν με μικρό τσιμπιδάκι και βελόνες λόγω του μικρού μεγέθους. Οι δε δείκτες είναι από μύτες από ξύλινα σουβλάκια τα οποία βάφτηκαν σε μαύρο χρώμα. Κατόπιν συνδέθηκαν με μια μικρή πινέζα για να στηριχτούν στο ξύλο και ταυτόχρονα να δίνεται η δυνατότητα να περιστρέφονται κανονικά.



5.19. Μπάνιο

Τέλος, από τις πρώτες κατασκευές που δημιουργήθηκαν ήταν το μπάνιο η οποία όμως δεν ενσωματώθηκε στο σπίτι λόγω αλλαγής σεναρίου κατά την πορεία.



Γενικά Συμπεράσματα της Μελέτης

Κλείνοντας θα ήθελα να αναφέρω, ότι τα περισσότερα υλικά για τις κατασκευές μου τα προμηθεύτηκα από κάδους ανακύκλωσης και από τα οικιακά απορρίμματα. Μια περίοδος, όπου συνέλλεγα μανιωδώς οποιοδήποτε αντικείμενο έπεφτε στην αντίληψη μου. Το μάτι μου, βλέποντας ένα αντικείμενο αυτομάτως δημιουργούσε μία εικόνα για το τι θα μπορούσε να γίνει. Επιπλέον συνέλλεγα και αντικείμενα που ίσως θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για μελλοντική χρήση. Μια δημιουργική διαδικασία που έκανε τη φαντασία και την έμπνευση για δημιουργίες, να απογειώσει το αίσθημα της ευχαρίστησης και της ικανοποίησης για το τελικό αποτέλεσμα.

Η πορεία της όλης διαδικασίας, ήταν γεμάτη από πειραματισμούς και πολλές πολλές αποτυχίες λόγω έλλειψης γνώσης. Αυτό, αν και αρχικά δημιουργούσε το αίσθημα της απογοήτευσης, το πείσμα και η θέληση για όσο το δυνατόν καλύτερο αποτέλεσμα, με επανέφερε στην τάξη, προσπαθώντας ξανά και ξανά. Πολύτιμη βοήθεια και γνώση αποκόμισα βλέποντας άπειρες ώρες βίντεο στο διαδίκτυο, κάθε φορά που έμπαινα στη διαδικασία να κατασκευάσω κάτι. Όπως και πολύτιμη ήταν η βοήθεια φίλων και γνωστών στις ερωτήσεις μου, για θέματα τεχνικά. Έγινα σιδηρουργός, ξυλουργός, ηλεκτρολόγος, μπογιατζής, γλύπτης, ζωγράφος και κυρίως μυστικός πράκτορας και διπλωμάτης. Μίας και για την προμήθεια των υλικών θα έπρεπε να βρω ευφάνταστες δικαιολογίες για την κίνηση μου εν καιρώ Lock Down, καθώς για τη δημιουργία των κατασκευών χρειάστηκε να προμηθευτώ υλικά και εργαλεία τα οποία βοήθησαν στην ολοκλήρωσή τους. Θα μπορούσα φυσικά να μην μπω στη διαδικασία της κατασκευής αλλά να τα προμηθευτώ έτοιμα από παιχνίδια. Όμως θα έχανα τη μαγεία της δημιουργίας, που αποτελεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και δημιουργικά στοιχεία του stop motion.

Τέλος θα ήθελα να αναφέρω την σημαντική εμπειρία που αποκόμισα όλα αυτά τα χρόνια στη σχολή μέσω των μαθημάτων που παρακολούθησα. Μια γνώση που με βοήθησε να ολοκληρώσω την παραγωγή του διαφημιστικού μηνύματος, έχοντας ως οδηγό όλα όσα διδάχθηκα. Σε κάθε βήμα ανακαλούσα στη μνήμη μου τις συμβουλές των καθηγητών μου, όπως και μέσα από τα βιβλία και τις σημειώσεις μου. Μια παρακαταθήκη που μεταμορφώθηκε σε γνώση και εμπειρία, δίνοντας σάρκα και οστά στην εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας. Επειδή πιστεύω ότι η γνώση έχει αξία μόνο όταν τη μοιράζεσαι, έτσι και γω με την σειρά μου θέλησα να μοιραστώ όλα όσα έμαθα στην όλη διαδικασία της εργασίας μου.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ για το υπέροχο ταξίδι που μου προσφέρατε.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Τσινάρογλου Α, *Διαλέξεις Μαθήματος Διαφημιστικής Stop Motion*, 7^ο Εξάμηνο 2020-2021

Ζωίδης Ε, *Διαλέξεις Μαθήματος Ειδικά Θέματα Διαφημιστικής*, 7^ο Εξάμηνο 2020-2021

Thompson. K-Bordwell. D, *Ιστορία του Κινηματογράφου*, Μετάφραση Λερός, Ν.-Καλαίτη. Ρ, 7^η Έκδοση, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2020

Williams, R, *The Animator's Survival Kit*, Εκδόσεις Faber & Faber Limited, Λονδίνο, 2009

Brierton, T, *Stop Motion-Armature Machining*, Εκδόσεις McFarland & Company Inc, Λονδίνο, 2002

Walsh. C, *Stop Motion Filmmaking*, Εκδόσεις Bloomsbury, Λονδίνο, 2019

Hilligoss N, https://www.youtube.com/channel/UCldxC_-VIXTwmWk8bzFu2qQ

Puertas E, <https://www.youtube.com/channel/UCdEtDnvVeogIKzpqum7IsNA>

<https://kineticarmatures.com/>

Vox ,, <https://www.youtube.com/watch?v=80CKTOjjZFQ>

Parks M, , <https://www.youtube.com/watch?v=p-l6aCSwtZM>

Laika, <https://www.laika.com/>

Aardman, <https://www.aardman.com/>

Stecca, https://www.youtube.com/channel/UCZkN_GcNr1Rq8PZ4OBTJXsQ

In the round, <https://www.youtube.com/watch?v=VTXkHa4FKiU&t=3s>

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

Tip Toland, https://www.youtube.com/watch?v=F8Y797g_Jg4

Ladislav Starevich, https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich

Willis O' Brien, https://en.wikipedia.org/wiki/Willis_H._O%27Brien

Ray Harryhausen, https://en.wikipedia.org/wiki/Ray_Harryhausen

Ε.Π.Ι.Ψ.Υ. <http://www.depressionanxiety.gr/149/article/greek/149/141/index.htm>

