



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ANNA

A.M: 13065

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ταινία μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων με τίτλο
"Looking for Joy"

Επιβλέπουσα καθηγήτρια

ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ

Αθήνα, Σεπτέμβριος, 2021



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Εξεταστική επιτροπή

ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ

ΕΙΠΕΛΝΤΑΟΥΕΡ-ΤΣΙΑΡΑ ΜΑΡΘΑ

ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Οικονόμου Άννα του Αθανασίου, με αριθμό μητρώου 13065 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι 30/9/2022 και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.

Ο/Η Δηλών/ούσα



Επιβλέπουσα καθηγήτρια



Looking for Joy

University of West Attica

Department of Graphic Design
and Visual Communication

Anna Oikonomou
13065

Tutor: Eleni Mouri

Περιεχόμενα

Περίληψη	6	Αναφορές/References	34
Τι είναι το Animation	7	Προγράμματα	36
Σύνοψη Σεναρίου	11	Sound Design	38
Κεντρική ιδέα	12	Μουσική	39
Story Board	14	Συμπεράσματα	40
Animatic	25	Βιβλιογραφία/Πηγές	43
Σχεδίαση Χαρακτήρων	26		
Background και Σκηνικά	29		
Χρώματα	30		

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στις επιπτώσεις της ρουτίνας στην καθημερινότητα και στην προσπάθεια του ανθρώπου να διαφύγει από αυτήν. Πραγματεύεται το γεγονός, ότι κάτι τόσο απλό που το βιώνουμε όλοι, ειδικά με τους ρυθμούς ζωής του σήμερα, είναι ικανό να μας καταβάλει, να αφαιρέσει κάθε ίχνος έμπνευσης και κινήτρου και να προκαλέσει αίσθημα ασφυξίας.



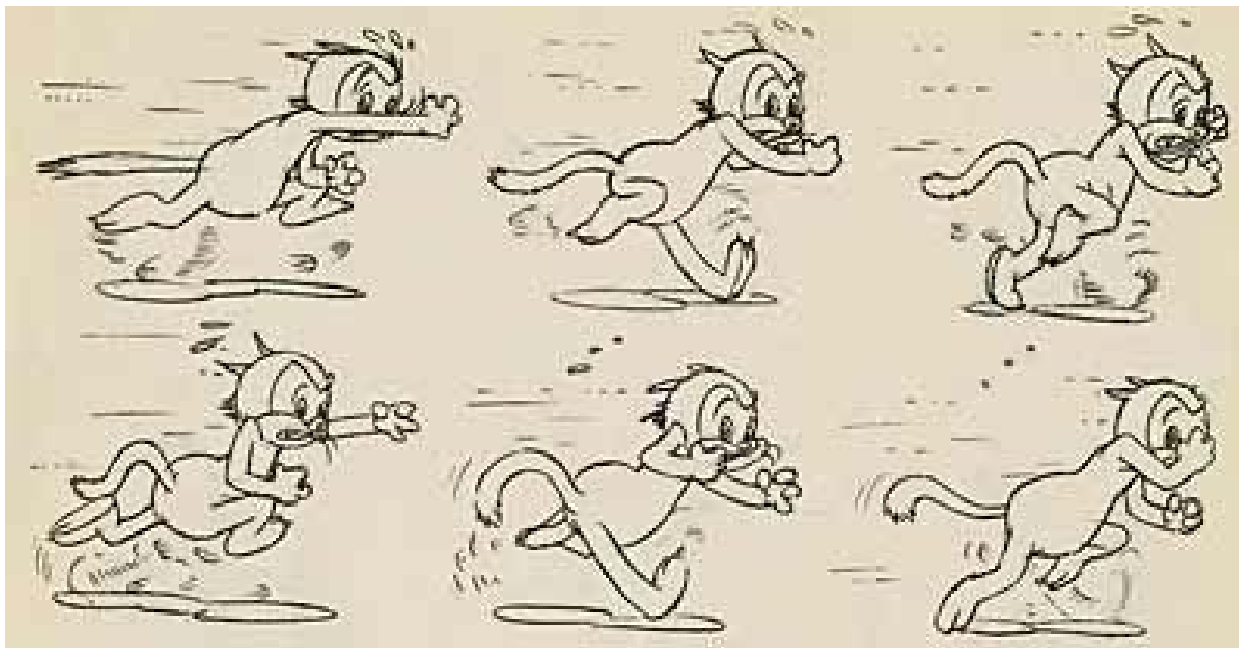
Τι είναι το Animation

Η λέξη animation προέρχεται από το λατινικό «animare» που σημαίνει ζωντανεύω και ο ορισμός της είναι η κατάσταση στην οποία ένα ον ή αντικείμενο έρχεται στη ζωή.

Ως τεχνική, με τον όρο animation εννοούμε τη μέθοδο, με την οποία μια αλληλουχία εικόνων ή θέσεων ενός μοντέλου προβάλλεται με ταχύτητα τέτοια, ώστε να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση μιας κινούμενης εικόνας. Πρόκειται για την αξιοποίηση της ιδιότητας του ματιού να διατηρεί μια εικόνα επί τουλάχιστον το 1/12 του δευτερολέπτου, με αποτέλεσμα να δημιουργείται μια οφθαλμαπάτη της κίνησης. Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται μετείκασμα και σε αυτήν στηρίχθηκε η λειτουργία του κινηματογράφου.

Υπάρχουν πολλοί τύποι animation και χρησιμοποιούνται είτε μεμονωμένα, είτε σε συνδυαστικά, ανάλογα με την επιδεξιότητα και τις προτιμήσεις του εκάστοτε καλλιτέχνη. Οι βασικές τεχνικές είναι:

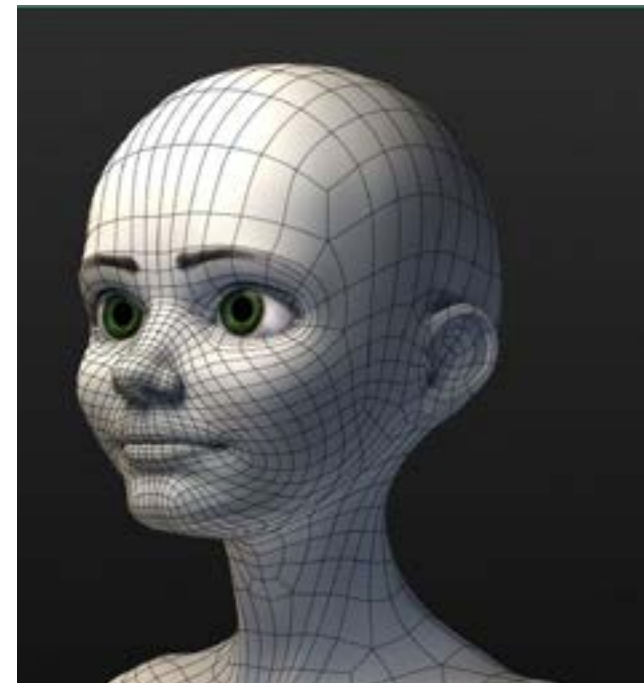
- το παραδοσιακό animation (cartoon), δηλαδή ο σχεδιασμός της κίνησης καρέ-καρέ πάνω σε ρυζόχαρτα, με τη βοήθεια ενός peg-bar και μιας φωτοτράπεζας. Τα σχέδια μόλις ετοιμαστούν, χρωματίζουν κλπ, σκανάρονται και τοποθετούνται στη σειρά ηλεκτρονικά.

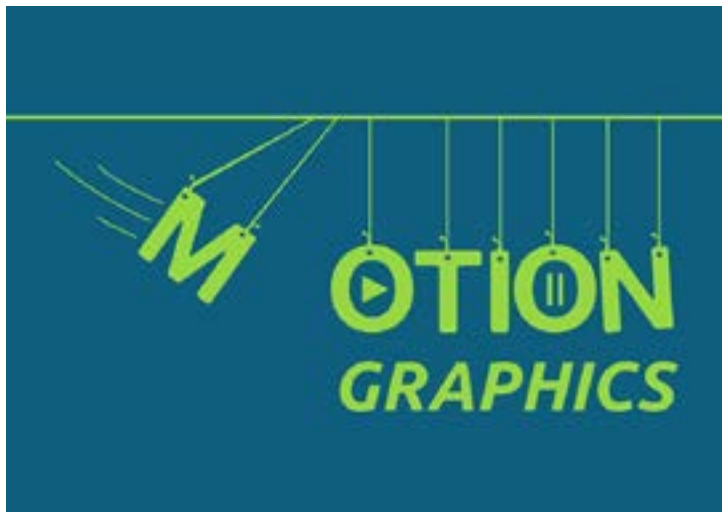




• το 2D animation, στο οποίο ένα αντικείμενο ή σώμα κινείται στις 2 διαστάσεις με ψηφιακό τρόπο. Ισχύουν οι ίδιοι κανόνες με το παραδοσιακό animation, δίνεται όμως μεγαλύτερη ευκολία στην κίνηση των σωμάτων, των οποίων ο σχεδιασμός δεν αλλάζει απαραίτητα όσο κινούνται στο χώρο.

• το 3D animation, η διαδικασία με την οποία δημιουργούνται τρισδιάστατες κινούμενες εικόνες, σε ένα επίσης τρισδιάστατο περιβάλλον, μέσω υπολογιστή. Τα 3 βασικά μέρη είναι η δημιουργία του μοντέλου, το layout και, τέλος, το rendering.





- τα motions graphics, όπου δίνουμε κίνηση σε γραφικά στοιχεία, όπως κείμενα. Χρησιμοποιούνται ευρέως στον χώρο της οπτικής επικοινωνίας, καθώς παρέχουν έναν πιο άμεσο διαδραστικό τρόπο μετάδοσης ενός μηνύματος στον δέκτη.

- το stop motion, όπου τα καρέ της κίνησης είναι φωτογραφίες ενός αντικειμένου ή puppet (κούκλα με σκελετό), που κινείται frame by frame. Η κίνηση γίνεται χειροκίνητα και η φωτογραφική μηχανή πρέπει να είναι τοποθετημένη σε τρίποδο, ώστε να υπάρχει σταθερό σημείο λήψης.



Σύνοψη σεναρίου

11

Η πρωταγωνίστρια ζει την ίδια μέρα ξανά και ξανά. Σκηνές επαναλαμβάνονται, πρόσωπα εναλλάσσονται μα δεν αλλάζουν, τα πάντα κινούνται σε τόνους του γκρι, η μονοτονία αδιάσπαστη. Δε συμβαίνει τίποτα καλό, αλλά ούτε και κακό. Καμία ένταση, όλα είναι επίπεδα. Οι ρυθμοί δείχνουν να αυξάνονται, οι δείκτες του ρολογιού επιταχύνουν, με κορύφωση την κατάρρευση του χαρακτήρα και την ακατανίκητη ανάγκη της να διαφύγει από τη λούπα. Η πτώση έρχεται σε μορφή επιάλλητη, όπου οι σκηνές της καθημερινότητάς της ζωντανεύουν και ξεκινούν ένα ανελέητο κυνηγητό, με σύμμαχο τους το χρόνο. Μοναδικό ανεπηρέαστο στοιχείο στην όλη κατάσταση αποτελεί η γάτα της κοπέλας, η Joy, που αρχικά φαίνεται σαν ένας χρωματιστός παρατηρητής, αλλά στο τέλος αναλαμβάνει δράση, για να της αποκαλύψει το μονοπάτι διαφυγής, τον δρόμο προς το χρώμα.



Κεντρική ιδέα

Η έμπνευση για την κεντρική ιδέα της ταινίας προήλθε από την απόλυτη έλλειψη έμπνευσης.

Κατά τη διάρκεια της ταινίας παρακολουθούμε την πρωταγωνίστρια να είναι αντιμέτωπη με μια επαναλαμβανόμενη καθημερινότητα, έναν φαύλο κύκλο, από τον οποίο παλεύει να ξεφύγει. Πρόκειται για μια κατάσταση, στην οποία είναι πολύ εύκολο να «μπλέξεις», ειδικά όπως είναι διαμορφωμένη η κοινωνία μας σήμερα. Όλοι οι παράγοντες της καθημερινότητας, είτε ονομάζονται σχολή, εργασία, λοιπές υποχρεώσεις, ακόμα και οι κοινωνικές συνευρέσεις καμιά φορά, ευνοούν τη δημιουργία μιας ρουτίνας, που χαρακτηρίζεται από την έλλειψη προσωπικού χρόνου και μας οδηγεί σε ένα μηχανικό - αυτοματοποιημένο τρόπο ζωής. Όλη αυτή η κατάσταση επιβαρύνεται πάρα πολύ από την αντιμετώπιση του ανθρώπου ως μηχανή στο χώρο εργασίας, τη διαρκή εκμετάλλευση, τις - υποστηριζόμενες πλέον από τους εργασιακούς νόμους - αναγκαστικές υπερωρίες, την κουλ-

τούρα της εξάντλησης κάθε διαθέσιμου πόρου (ανθρώπινου ή φυσικού) με στόχο το κέρδος, την έλλειψη οικονομικής υποστήριξης της μόρφωσης και όσων θέλουν να σπουδάσουν, με αποτέλεσμα να αναγκάζονται να εργαστούν παράλληλα και πολλά άλλα.

Η απουσία προσωπικού χρόνου, σε συνδυασμό με τους ταχύτατους ρυθμούς ζωής, πέρα από την αίσθηση μονοτονίας και επανάληψης/βαρεμάρας, οδηγεί σε ένα "αδικοιολόγητο" άγχος. Πως είναι δυνατόν να μας αγχώνει μια ανιαρή κατάσταση, που απλά επαναλαμβάνεται; Η αυτοματοποίηση της καθημερινότητας κάνει το χρόνο να φαντάζει ότι κυλάει πιο γρήγορα, οι μέρες μικραίνουν, τα περιθώρια στενεύουν, έμπνευση, κίνητρο και όρεξη απουσιάζουν και ο άνθρωπος αισθάνεται ότι πνίγεται στο βούρκο των ίδιων του των επιλογών. Και ενώ οι πάντες γύρω κάνουν το ίδιο, αυτό δεν δείχνει να τους ενοχλεί, με αποτέλεσμα να δημιουργείται η πεποίθηση ότι δεν υπάρχει διέξοδος.

Κατά τη δημιουργία του σεναρίου είχα στο μυαλό μου ότι μιλάω για μια προσωπική εμπειρία, για μια αίσθηση ουσιαστικά, που λίγοι ίσως να ταυτιστούν και να τη νιώσουν δική τους. Συζητώντας όμως το θέμα της εργασίας, συνειδητοποίησα πως όλοι καταλαβαίνουν ακριβώς για ποια κατάσταση μιλούσα. Η καθολικότητα του προβλήματος έγινε γρήγορα ολοφάνερη, γεγονός που αναίρεσε τον χαρακτηρισμό των αρνητικών συναισθημάτων ως «αδικαιολόγητα» και φανέρωσε έναν ακόμα επιβαρυντικό παράγοντα, που δεν είναι άλλος από την έλλειψη έκφρασης. Ζούμε σε μια εποχή, όπου το να εκφραζόμαστε και να μιλάμε για το τι νιώθουμε, θεωρείται από αδιάφορο έως κατακριτέο ή ως ένδειξη αδυναμίας. Είναι εύκολο, λοιπόν, να νιώθουμε μόνοι απέναντι σε ένα πρόβλημα, που όλοι βιώνουν ή έχουν βιώσει κάποια στιγμή. Μηχανές μεταξύ μηχανών.

Παρόλα αυτά, μέσα από τις συζητήσεις, κατάλαβα ότι υπάρχουν στοιχεία της ζωής μας,

ικανά να μας απομακρύνουν (έστω στιγμιαία) από αυτή τη συνθήκη. Στοιχεία διαφορετικά για τον καθένα, όπως ένας άλλος άνθρωπος, ένα χόμπι, ένα μέρος, μια μυρωδιά ή (όπως στην περίπτωση της πρωταγωνίστριας μας) ένα κατοικίδιο. Κάτι που βρίσκεται στη ζωή σου, χωρίς να κάνει αισθητή την αναγκαιότητά του ή την δύναμη και την επιρροή που μπορεί να ασκεί στον ψυχισμό σου. Κάτι που διαρκώς ψάχνεις και που συνήθως είναι μπροστά στα μάτια σου.



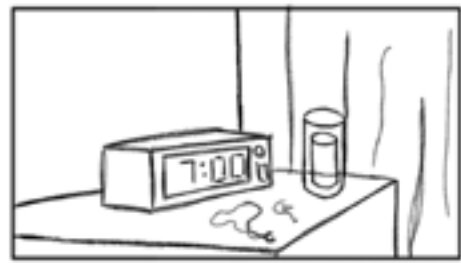
Story board

Μετά την στοιχειοθέτηση του σεναρίου, βασικό βήμα στη δημιουργία μιας ταινίας είναι το story board ή αλλιώς η εικονογράφιση του σεναρίου.

Πρόκειται για μια διαδικασία που, στη δική μου περίπτωση, αποδείχθηκε αρκετά χρονοβόρα και δέχθηκε πολλές αλλαγές και διορθώσεις, καθώς ο στόχος ήταν η όσο το δυνατόν καλύτερη και σαφέστερη απόδοση του σεναρίου. Η αποφυγή ή και απόρριψη περιττών στοιχείων, που παρεκκλίνουν από το κεντρικό μήνυμα, η επιλογή της πιο άμεσης απεικόνισης του βιώματος και του τι πρέπει να σου δίνει το κάθε πλάνο, σαν πληροφορία ή σαν συναίσθημα, καθώς και η σκηνοθετική απόδοση των εικόνων, ώστε να διατηρούν το ενδιαφέρον, την αισθητική και την ατμόσφαιρα της ταινίας, ήταν οι βασικοί προβληματισμοί και τα κομμάτια στα οποία χρειάστηκε να δοθεί περισσότερη έμφαση.

Παρακάτω παρατίθεται η πρώτη ολοκληρωμένη μορφή του εικονογραφημένου σεναρίου.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



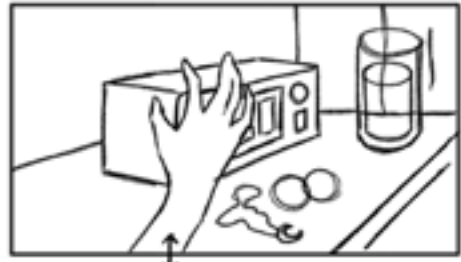
Σκ. 1 Πλ. 1
Ξυπνάει
Χτυπάει.



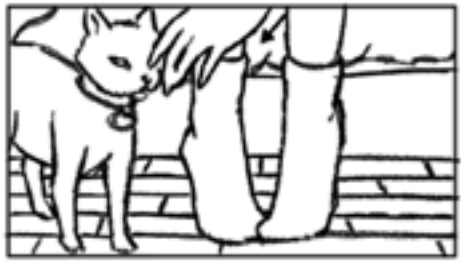
Σκ. 1 Πλ. 5
Ακούγεται η
γάτα.
Χαμνίζει
βλέμμα.
Χαμογιάει.



Σκ. 2 Πλ. 2
Αγνιστά
νεύσει.



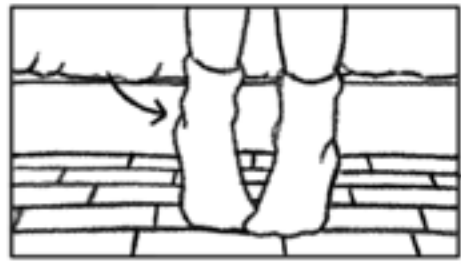
Σκ. 1 Πλ. 2
Snooze



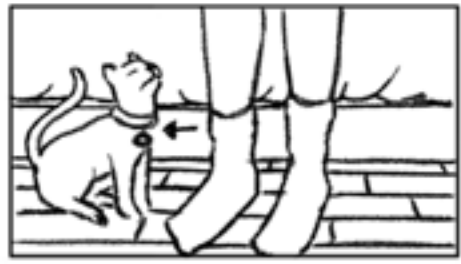
Σκ. 1 Πλ. 6
Γάτα επιβρα-
βυγγοποιεί.
Τον χαιδεύει.



Σκ. 3 Πλ. 1
Αλλάζει μόνο
background
Duffy προς
καφέκιλα.
Ήχος καφέκιλα.



Σκ. 1 Πλ. 3
Αλάνησος
πιάτωνα



Σκ. 1 Πλ. 7
Σκηνώνεται.
Γάτα ακο-
ούθει.



Σκ. 3 Πλ. 2
Πρωινό



Σκ. 1 Πλ. 4
Ταράνεται

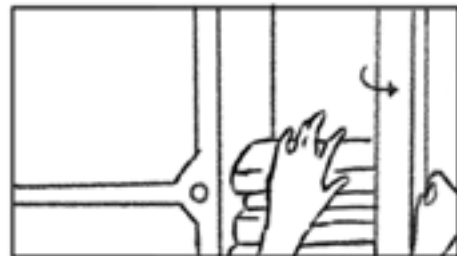


Σκ. 2 Πλ. 1
Πάρα αφημέρο
ήχος νερού

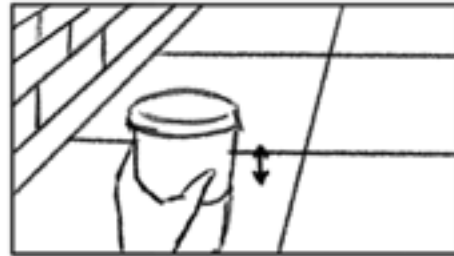


Σκ. 3 Πλ. 3
Βίβει φαγητό
στη γάτα

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



Σκ. 4 Πλ. 1
Ανοίγει εν
τουλάκινα.
Παιχνύκι ποίχα.



Σκ. 6 Πλ. 1
Αλλάζει για
boy. Δροψος.



Σκ. 7 Πλ. 2
Αλυψέορο



Σκ. 4 Πλ. 2
Νωρρεα



Σκ. 6 Πλ. 2
Περιστομα



Σκ. 7 Πλ. 3
Κλίνα
βιβλιο.



Σκ. 4 Πλ. 3
Σηκίνα
επίνα.



Σκ. 6 Πλ. 3
Αρχαίνα
Σκίνα



Σκ. 7 Πλ. 4
Σηκίνα
επίνα.
Πώγι.



Σκ. 5 Πλ. 1
Σηκίνα
ροσπί.



Σκ. 7 Πλ. 4
Αλυψέορο



Σκ. 8 Πλ. 1
Περιστομα

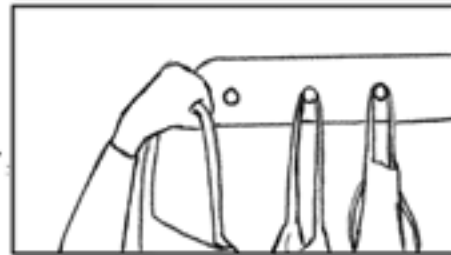
ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



Σκ. 9 Πλ. 1
Μπαίνω στο
kafajaj.
Κουβουράκι.



Σκ. 9 Πλ. 5
Φαίνω
καφέ.
Βρίθω κακάκι.
Το δίνω.



Σκ. 9 Πλ. 9
Κρεμάω
ποδιά.



Σκ. 9 Πλ. 2
Δεν
ποδιά.



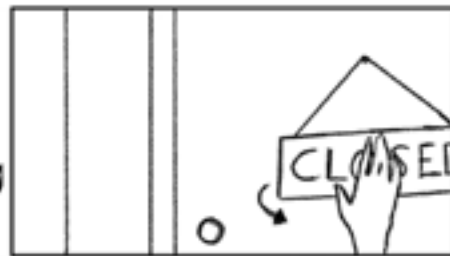
Σκ. 9 Πλ. 6
Χαμολό
στον πελάτη.
Θλίψη - δια-
ρέσκια μαζί
φύγει.



Σκ. 10 Πλ. 1
Περιποίηση



Σκ. 9 Πλ. 3
Παράει
κουφέκι.
Ηχος ψυχαιής



Σκ. 9 Πλ. 7
Γυρνάω το
καφενάκι.
Βράδυ εφω.



Σκ. 11 Πλ. 1
Πίνω ψύρα.
Μουσική.



Σκ. 9 Πλ. 4
Αγγούλα.



Σκ. 9 Πλ. 8
Σκηνήμα.



Σκ. 11 Πλ. 2
Μία ώρα
ώρα.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



Σκ. [11] Πλ. [3]
Καφέτζι.



Σκ. [13] Πλ. [1]
Μπαίνει στο
σαλόνι.



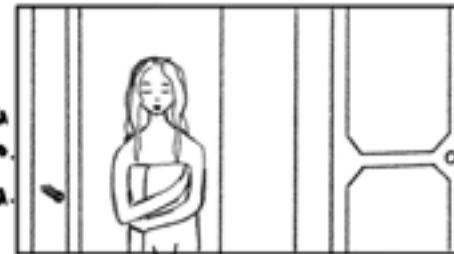
Σκ. [15] Πλ. [2]
Γράβει
Κουρίνα.



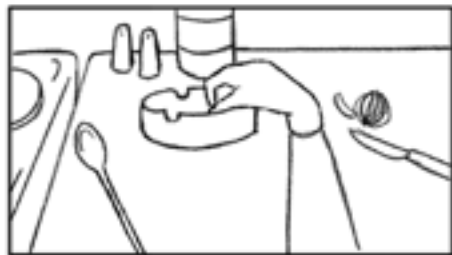
Σκ. [11] Πλ. [4]
Σβίνει
τσιγάρο.



Σκ. [13] Πλ. [2]
Κάθεται.
Η γάτα μπαίνει
στο μπάνιο.
Της χαμολιάει.



Σκ. [16] Πλ. [1]
Μπαίνει στο
υνοδωμάτιο.



Σκ. [12] Πλ. [1]
Αλλάζει by.
Πάγος
Κουρίνας.



Σκ. [14] Πλ. [1]
Αγίζει
κασό στο
νέροκυτό.



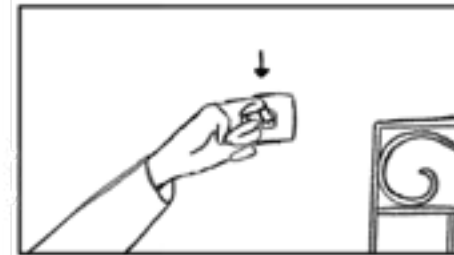
Σκ. [16] Πλ. [2]
Νιώθει



Σκ. [12] Πλ. [2]
Μαγειρεύει

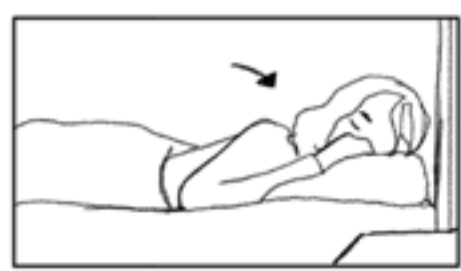


Σκ. [15] Πλ. [1]
Αλλάζει by.
Ανοίγει
κτύπος.

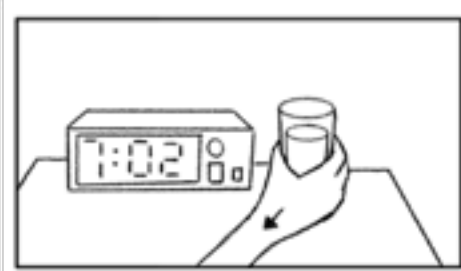


Σκ. [16] Πλ. [3]
Σβίνει φως.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



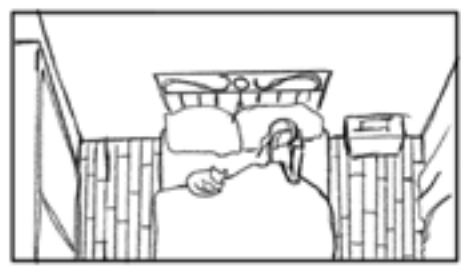
Σκ. 16 Πλ. 4
Ξανθίνα.



Σκ. 17 Πλ. 3
Παίρνει
νοσήρι.



Σκ. 19 Πλ. 2
Καφέριον.



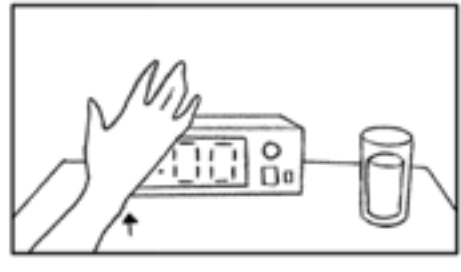
Σκ. 16 Πλ. 5
Στάδιο zoom out.



Σκ. 17 Πλ. 4
Βγαίνει από το
δωμάτιο.
+ γιατα
αυτοαυτί.



Σκ. 19 Πλ. 3
Γεύση φαγητού.



Σκ. 17 Πλ. 1
Snooze



Σκ. 18 Πλ. 1
Πένεση



Σκ. 20 Πλ. 1
Αλλαγία by
Απόψος.



Σκ. 17 Πλ. 2
Τεντώνω.



Σκ. 19 Πλ. 1
Χαίρεται τη
γιατα.

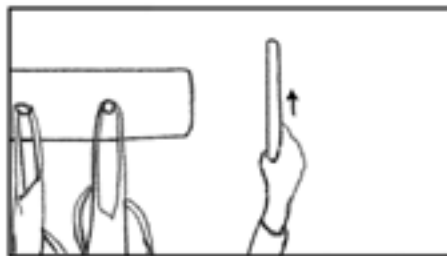


Σκ. 21 Πλ. 1
Αγινά ταράρα
και λινθόρα.

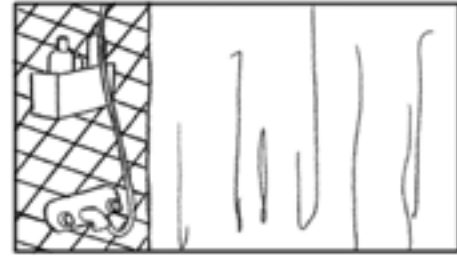
TITΛΟΣ TAINIAS: Looking for Joy



Σκ. 21 Πλ. 2
Βασίλειο του
ζαφί.



Σκ. 22 Πλ. 3
Αγίρα εν
γκούνα.



Σκ. 25 Πλ. 1
Ναυήρα.
Ηχος νερού.



Σκ. 21 Πλ. 3
Κούρα
βιβλίο.



Σκ. 23 Πλ. 1
Αλλαγή bg.
Παίρνω εν
κρίση.



Σκ. 26 Πλ. 1
Νάυρονα.



Σκ. 22 Πλ. 1
Αλλαγή bg.
Καθίσματα
πάρκου.



Σκ. 23 Πλ. 2
Μηρό.



Σκ. 26 Πλ. 2
Κοιμάται.
Η γάτα
μπαίνει στο
κρεβάτι.



Σκ. 22 Πλ. 2
Σκηνήρα.



Σκ. 24 Πλ. 1
Αλλαγή bg.
Καφέρες.
Γάτα μπάρα



Σκ. 27 Πλ. 1
Μυμρόπι

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



Σκ. 28 ΠΑ. 1

Πρώτη
δουλειά.



Σκ. 32 ΠΑ. 1

Δουλειά.



Σκ. 30 ΠΑ. 1

Ξυπνάει
εξοφληθίον.
Κοιτάει
κάτω.



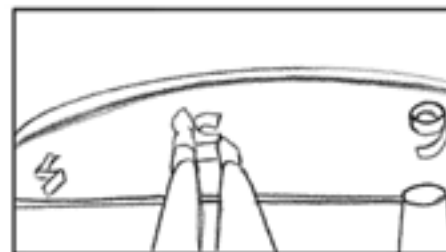
Σκ. 29 ΠΑ. 1

Γεμίζει
κούρα.
Χαίρει στην
ζωή.



Σκ. 33 ΠΑ. 1

Bar



Σκ. 36 ΠΑ. 2

Δίεως.



Σκ. 30 ΠΑ. 1

Απόλαυση
Απίστευτο.



Σκ. 34 ΠΑ. 1

Κατανοώ
Γάτα.



Σκ. 36 ΠΑ. 3

Δίεως
γυμνασίου.



Σκ. 31 ΠΑ. 1

Αμφισβητώ



Σκ. 35 ΠΑ. 1

Κοιμήθηκα.



Σκ. 36 ΠΑ. 4

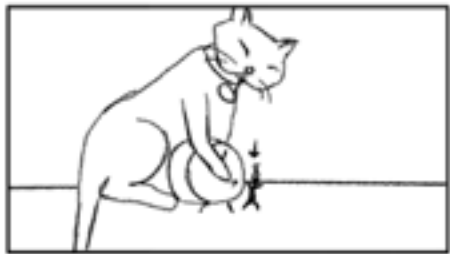
Κοιτάει
πάνω.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



εκ. 35 πα. 5

Joy.



εκ. 35 πα. 6

Τον πιχνει
από το πόδι.



εκ. 36 πα. 7

Zoom out.
Νύχτα.



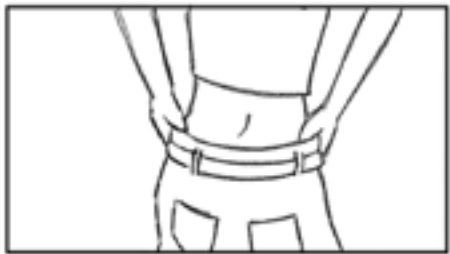
εκ. 37 πα. 1

Ξύπνησε.



εκ. 37 πα. 2

Αναγυρνάει
από το
κρεβάτι.



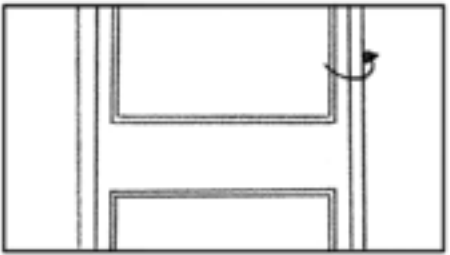
εκ. 37 πα. 3

Ναύνησε.



εκ. 37 πα. 4

Απλάει
στο
τσάντσα.



εκ. 37 πα. 5

Κλείνει
στο
νύχτα.



εκ. 38 πα. 1

Απόλαυσε
Τρέξιμο.



εκ. 38 πα. 2

Πολύ
απλάει
νύχτα.
Τοίχοι
κλείνουν.



εκ. 38 πα. 3

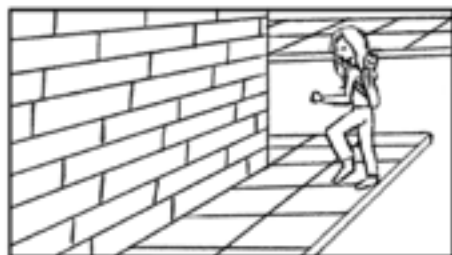
Τρέξιμο



εκ. 38 πα. 4

Η γάτα
λέει
ανάμεσα.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



Σκ. 38 Πλ. 5

Σεργιή.



Σκ. 38 Πλ. 9

Απην κοίτα
ναίνω.



Σκ. 38 Πλ. 13

Καταλαβαίνω
«τι η Joy
έχει φύγει».



Σκ. 38 Πλ. 6

Αδελφο-
βήματα
πίσω.



Σκ. 38 Πλ. 10

Καμία ψευδαίσθηση
και κείνους.



Σκ. 38 Πλ. 14

Την περίμενα.



Σκ. 38 Πλ. 7

Τρέξιμο.



Σκ. 38 Πλ. 11

Βγάψτε τα
κλαίει.



Σκ. 38 Πλ. 15

Η Joy βρισκόταν
στον χώρο.



Σκ. 38 Πλ. 8

Πόρτες
κλειστά



Σκ. 38 Πλ. 12

Η Joy βγαίνει
από τον
χώρο.



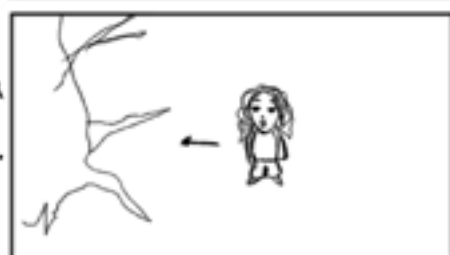
Σκ. 39 Πλ. 1

Κοίτα να
δύω στον
χώρο.

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: Looking for Joy



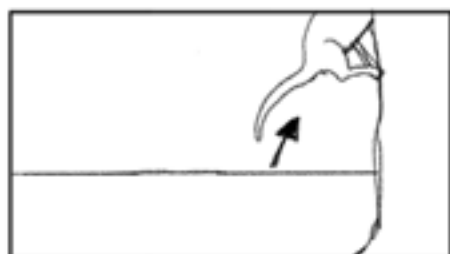
Σκ. 39 Πλ. 2
Joy δίνει
στο δέντρο.



Σκ. 39 Πλ. 6
Κοιτάει τον
Joy και
παιεί προς το
δέντρο.



Σκ. 39 Πλ. 10
Ακούει
"νιάου".
Κοιτάει
κάτω.



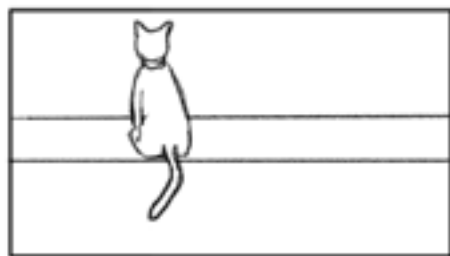
Σκ. 39 Πλ. 3
Πιδοει
ναίνω.



Σκ. 39 Πλ. 7
Σταγυδαίνω.



Σκ. 39 Πλ. 11
Joy
επιβραει στα
κόβια της.



Σκ. 39 Πλ. 4
Ανελκννει
γεν ταρι-
τσα.



Σκ. 39 Πλ. 8
Ανελκννει
και εκκνν
γεν ταρι-
τσα.



Σκ. 39 Πλ. 12
Κοιτάει τα
χρηματα
της.



Σκ. 39 Πλ. 5
Κοιτάει τον
Κορέλια.



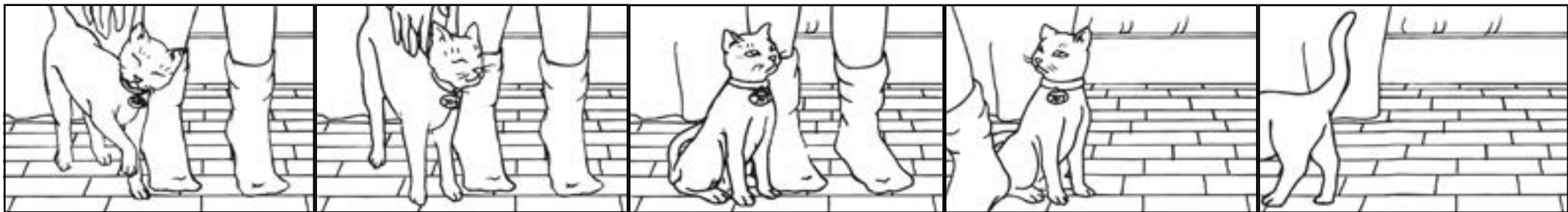
Σκ. 39 Πλ. 9
Βλέπει τα
χρηματα.



Σκ. □ Πλ. □

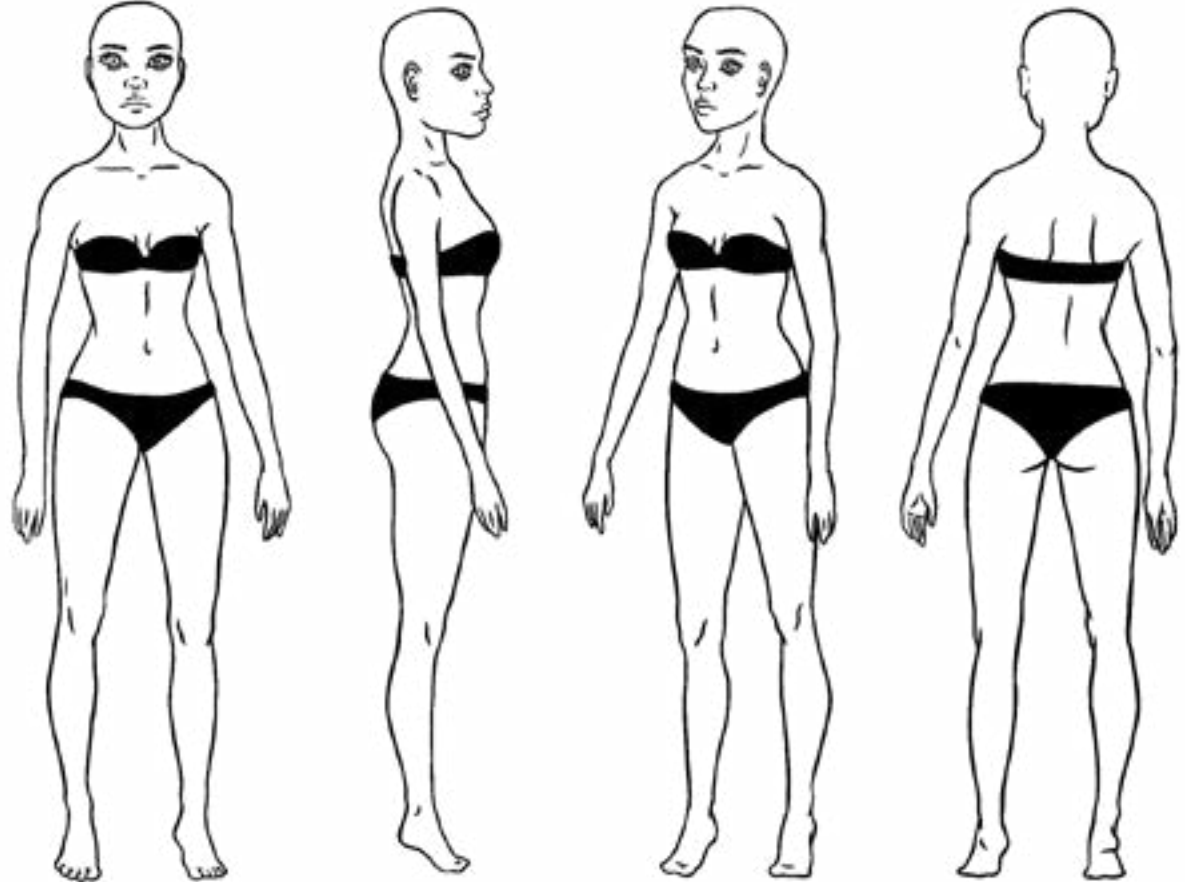
Animatic

Η δημιουργία του animatic είναι ουσιαστικά η τοποθέτηση του story board σε πραγματικό χρόνο, με βάση τα keyframes της κίνησης. Παίζει κυρίαρχο ρόλο στη διαμόρφωση της φυσικής και ρεαλιστικής ροής του κινούμενου σχεδίου και καθορίζει τη διάρκεια της ταινίας. Αποτελεί δηλαδή τον οδηγό, πάνω στον οποίο στήνονται τα καρτέ, που σημαίνει πως θέλει ιδιαίτερη προσοχή, καθώς το timing είναι από τους σημαντικότερους παράγοντες στην απόδοση του μηνύματος.

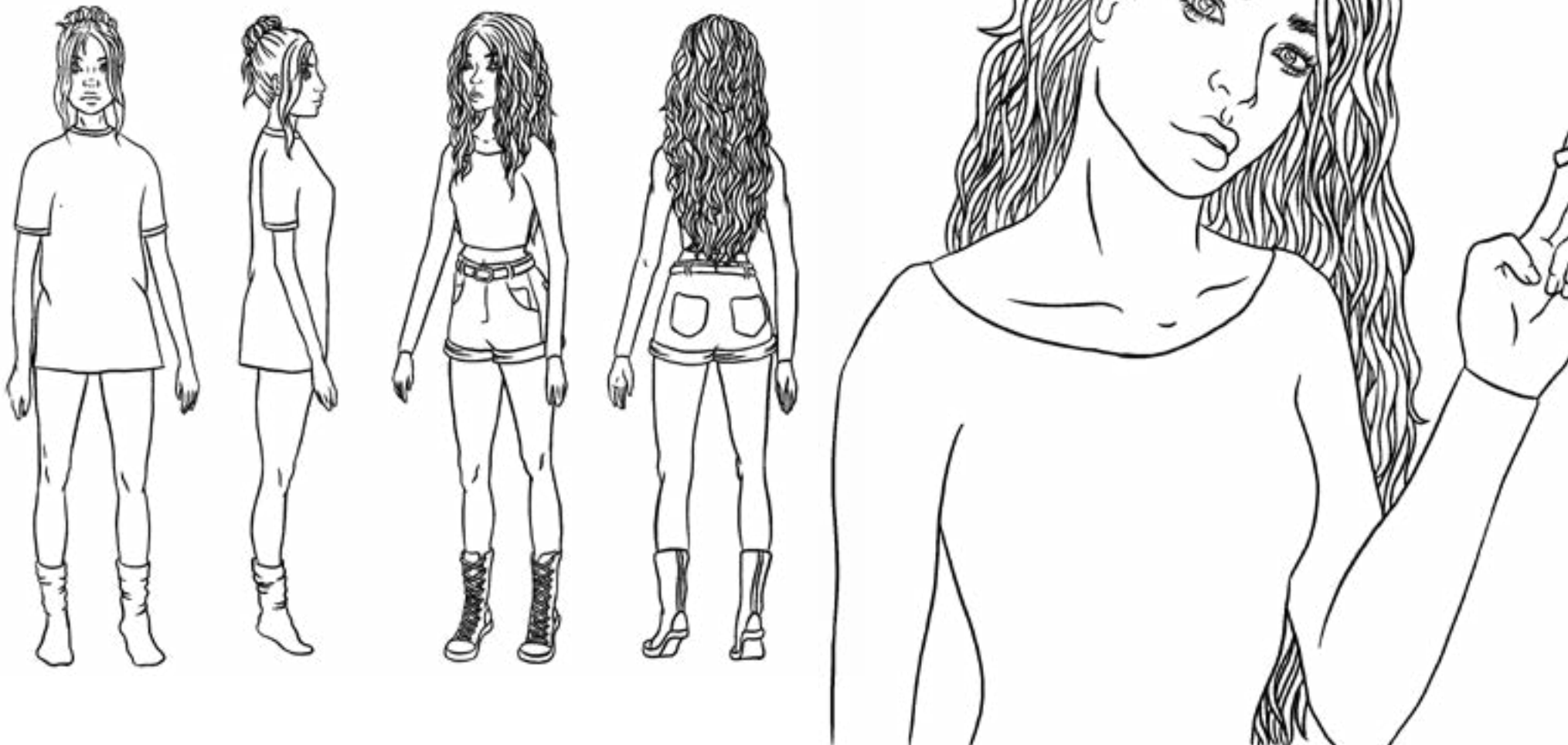


Σχεδίαση χαρακτήρων

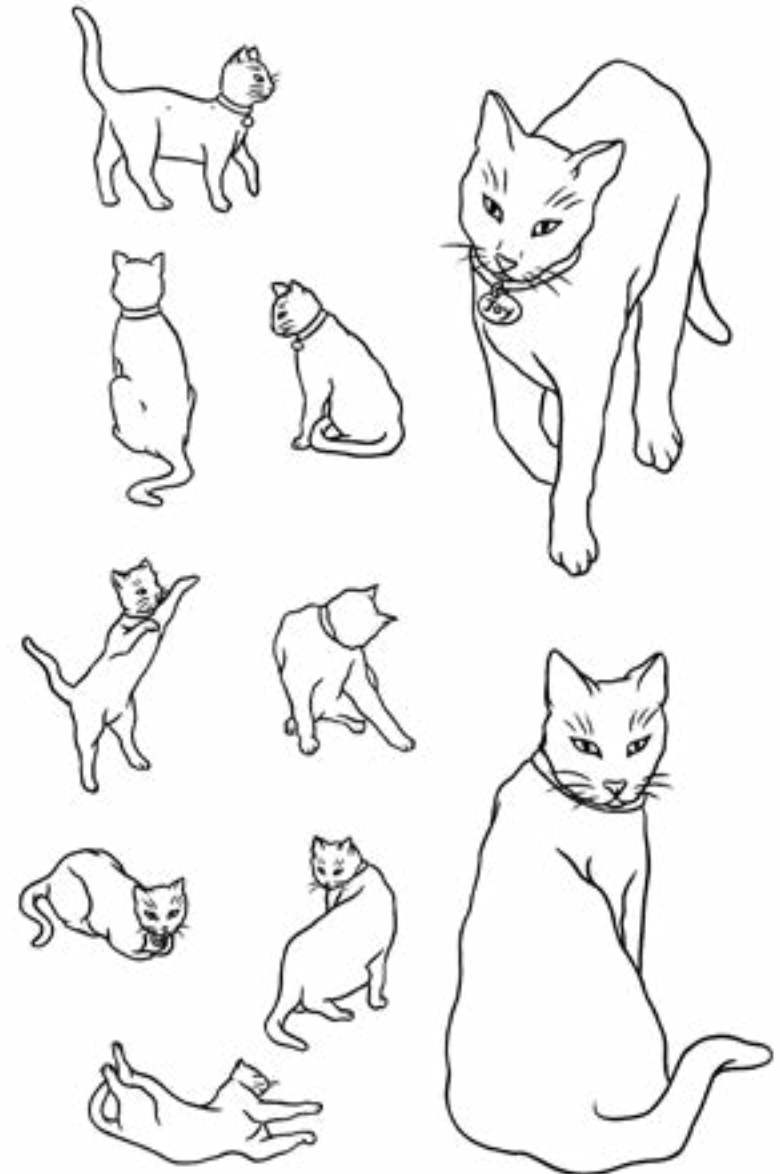
Όσον αφορά στο σχεδιασμό των χαρακτήρων, η διαδικασία ήταν όσο το δυνατόν απλούστερη. Για τη μορφή της κοπέλας δημιούργησα αρχικά μια "κούκλα", προσπαθώντας να τηρήσω σωστές αναλογίες, αλλά και έναν σχεδιασμό αρκετά απλό, ώστε να μη δημιουργήσει δυσκολίες και να μην επιβραδύνει το σχεδιασμό των καρτέ της κίνησης.



Έπειτα έγιναν διάφορες δοκιμές των επιμέρους στοιχείων, όπως ρούχα και μαλλιά, μέχρι που κατέληξα στο τελικό model sheet.



Η λύση για το σχεδιασμό της μορφής της Joy ήταν ακόμα πιο προφανής, αφού έχω ζωντανό μοντέλο. Όλη η έρευνα για τις πόζες, την κινησιολογία, τις αναλογίες στην ίδια τη γάτα, αλλά και σε σχέση με την κοπέλα και το περιβάλλον, έγινε με βάση τον δικό μου γάτο, τον Μπάρνεϊ.



Background και σκηνικά

Ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος, στο οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία, είναι εξίσου σημαντικός με τον σχεδιασμό των χαρακτήρων. Τα background είναι αυτά που δίνουν την ατμόσφαιρα, οπότε για το «Looking for Joy» ήθελα να δημιουργήσω περιβάλλοντα, που να μην είναι πολύ περίπλοκα, καθώς μιλάμε για έναν μονότονο ασπρόμαυρο κόσμο, αλλά να έχουν και ένα εικαστικό ενδιαφέρον.

Οι δυσκολίες που αντιμετώπισα σε αυτό το στάδιο είχαν κυρίως να κάνουν με την προοπτική, τις σκιές στον χώρο και τη διατήρηση των αναλογιών μεταξύ χώρου, αντικειμένων και χαρακτήρων.



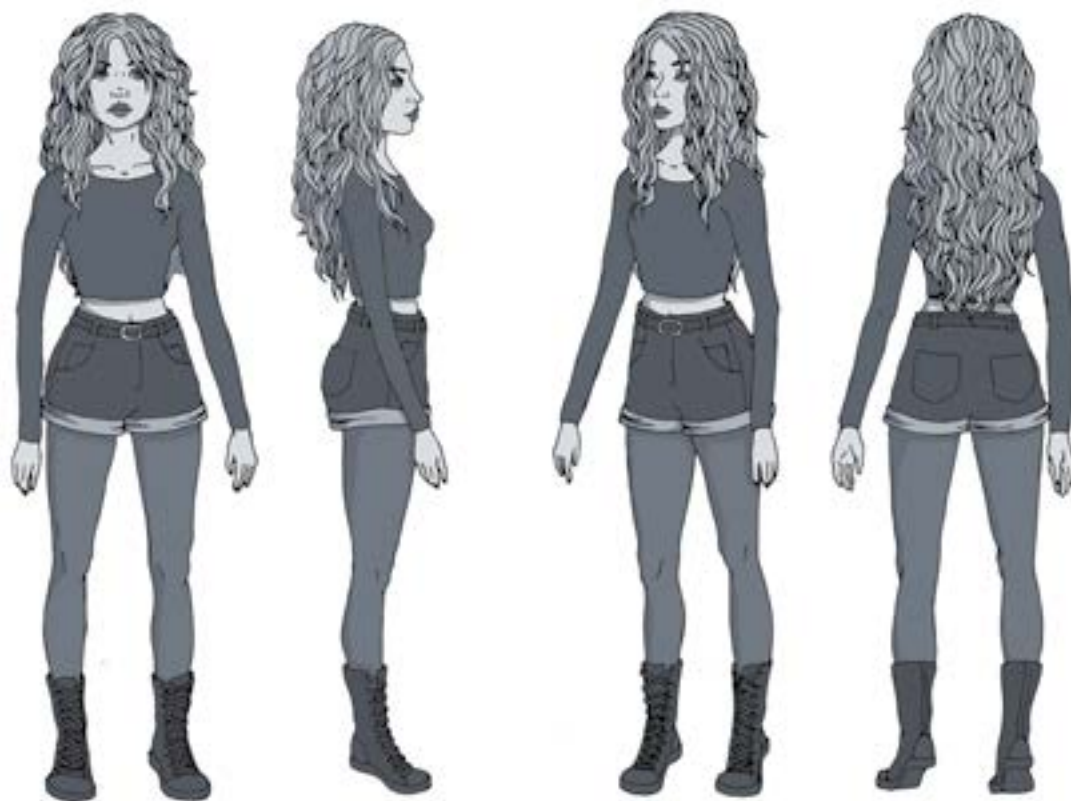
Χρώματα

30

Για την επιλογή των χρωμάτων ήξερα εξ αρχής πως ήθελα κατά κύριο λόγο η ταινία να είναι ασπρόμαυρη, με αποχρώσεις ίσως είτε κόκκινου είτε μπλε.



Μετά από μερικές δοκιμές κατέληξα σε μια κλίμακα του άσπρου - μαύρου με μια μικρή τάση προς το μπλε τόσο στα περιβάλλοντα όσο και στους χαρακτήρες.



Μοναδική διαφορά αποτελούσε το χρώμα της γάτας, που θα παρέμενε έγχρωμη καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Το χρώμα της γάτας χρειάστηκε αρκετές αλλαγές μέχρι να φτάσει στο τελικό, καθώς έπρεπε να ξεχωρίζει αρκετά από το ασπρόμαυρο περιβάλλον, αλλά ταυτόχρονα να μην έχει τεράστια απόκλιση από το χρώμα που θα μπορούσε να έχει όντως μια γάτα.





Επίσης έγχρωμα έγιναν και τα τελευταία πλάνα, στα οποία ο κόσμος γεμίζει χρώμα. Αυτά αποδείχθηκαν δυσκολότερα απ' ό τι περίμενα. Ο βασικός προβληματισμός ήταν στο γεγονός ότι οι τόνοι των χρωμάτων θα έπρεπε να συμπίπτουν, έστω σε ένα βαθμό, με την ασπρόμαυρη εκδοχή και επίσης να φαίνεται αρκετά η διαφοροποίηση τους, αφού μιλάμε για το φινάλε της ταινίας. Ένας ακόμη παράγοντας ήταν το χρονικό πλαίσιο των πλάνων αυτών, τα οποία λαμβάνουν χώρα κατά την ανατολή του ήλιου ή γενικά τις πρώτες πρωινές ώρες, πράγμα που ήθελα σίγουρα να αποδοθεί. Οπότε αρχικά έφτιαξα μια εκδοχή των σχεδίων με χρώμα και σε δεύτερη φάση επέλεξα να σχεδιάζω (σχεδιάσω) κάτι σαν φίλτρο, που θα έμπαινε από πάνω, ώστε να δώσει αυτά τα ιδιαίτερα χρώματα της ανατολής. Για το φίλτρο αυτό χρησιμοποίησα δική μου σχεδιαστική απόδοση των χρωμάτων και των φωτισμών, σε συνδυασμό με μια επεξεργασμένη φωτογραφία του ουρανού το ξημέρωμα.

Αναφορές / Refferences

Ένα πολύ βοηθητικό εργαλείο στη δημιουργία ρεαλιστικών εικόνων και κίνησης είναι η αναφορά σε φωτογραφίες. Για refference χρησιμοποίησα τόσο φωτογραφίες από το δικό μου αρχείο όσο και από το διαδίκτυο. Πολύ καλή πηγή αποδείχτηκε το pinterest, όπου υπάρχει τεράστια συλλογή εικόνων.

Μια τεχνική ιδιαίτερα χρήσιμη, κυρίως στον σχεδιασμό των πιο περίπλοκων κινήσεων, είναι η τεχνική του rotoscoping ή rotoscope animation. Πρόκειται για την απόδοση εξαιρετικά ρεαλιστικών πλάνων κίνησης μέσω της σχεδίασης καρέ-καρέ πάνω από βιντεοσκοπημένο υλικό της κίνησης/σκηνής.

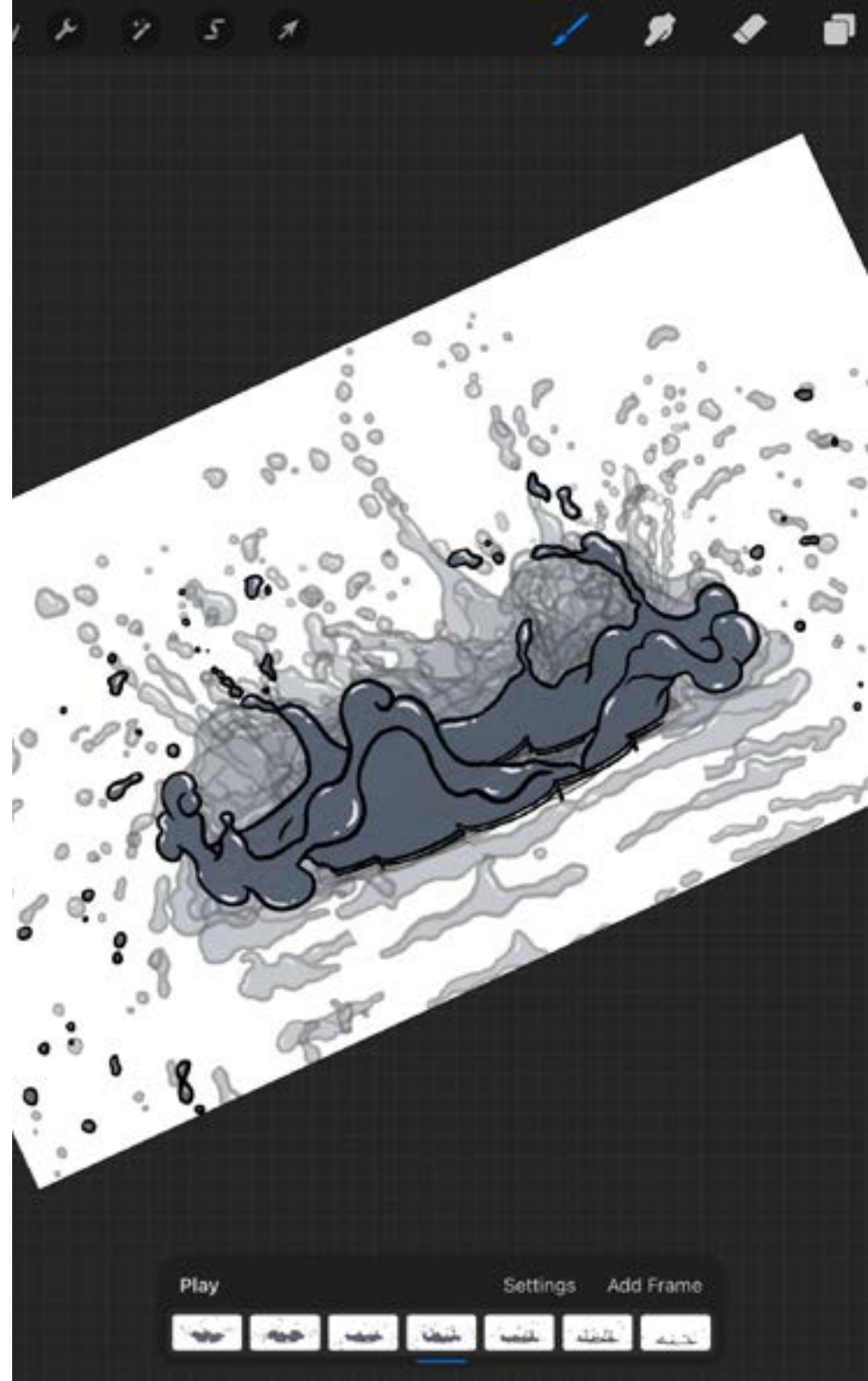


Extra tip: όταν γίνονται λήψεις στις οποίες συμμετέχει κάποιο ζώο, βεβαιωθείτε πως είναι συνεργάσιμο και διαθέτει την υπομονή για πιθανές επαναλήψεις τη συγκεκριμένη στιγμή, αλλιώς δοκιμάστε αργότερα.



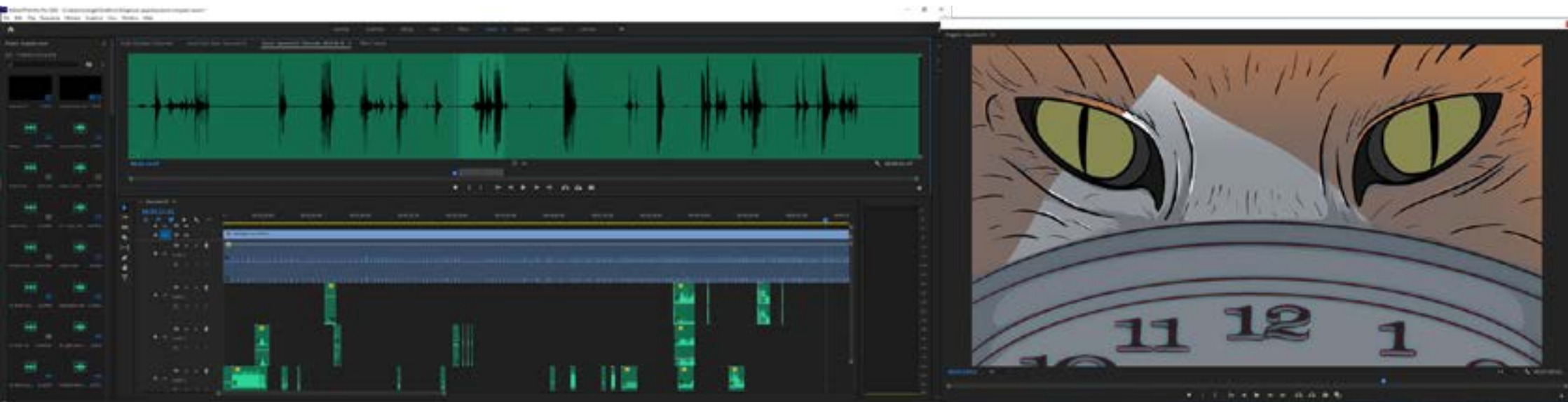
Προγράμματα

Το «Looking for Joy» είναι μια ταινία σχεδιασμένη στο χέρι αλλά ψηφιακά. Επέλεξα να δουλέψω σε tablet σχεδίασης στο πρόγραμμα Procreate. Το Procreate είναι μια σχεδιαστική εφαρμογή που δημιουργήθηκε από την Savage Interactive για iOS και iPadOs το 2011, για να ενισχύσει τις σχεδιαστικές δυνατότητες του iPad. Διαθέτει όλα τα εργαλεία των σχεδιαστικών προγραμμάτων τόσο για εικονογράφηση όσο και για animation. Οι λόγοι που επέλεξα να εργαστώ σε αυτό ήταν η όσο το δυνατόν μικρότερη απόκλιση από το σχέδιο στο χαρτί, ο μειωμένος χρόνος παραγωγής ψηφιακών αρχείων, έτοιμων για μοντάζ, η δυνατότητα να δουλέψω από οπουδήποτε επιθυμούσα και η δυνατότητα σχεδίασης σε layers που μπορούσαν να αντιμετωπιστούν ως ριζόχαρτα στο παραδοσιακό animation, αλλά και να τοποθετηθούν σε ένα εικονικό timeline, ώστε να μπορώ ανά πάσα στιγμή να τσεκάρω την ομαλότητα και τη ροή της κίνησης. Επίσης και σε όλα τα ψηφιακά σχεδιαστικά μέσα, βασικό προτέρημα αποτελεί η ευκολία στη διόρθωση λαθών, καθώς μπορείς να ανακαλέσεις βήματα ή να εργαστείς σε layers ώστε, αν κάτι δε



λειτουργεί, να μην χρειάζεται να απορρίψεις ώρες δουλειάς.

Το δεύτερο πρόγραμμα που χρησιμοποίησα αφορούσε το μοντάζ και δεν είναι άλλο από το PremierePro της Adobe. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα επεξεργασίας και σύνθεσης εικόνας και ήχου για τη δημιουργία βίντεο ή animated clips. Δίνει την επιλογή εργασίας σε timeline είτε κανονικού χρόνου είτε σε frames, παρέχει διάφορα φίλτρα και εφέ, όπως μετακίνηση, μεγένθυση (μεγέθυνση), αλλαγή ταχύτητας/διάρκειας, έως και προκαθορισμένα εφέ μετάβασης μεταξύ πλάνων και ήχων και ακόμα πιο περίπλοκες δυνατότητες ανάλογα με τις ανάγκες του καθενός. Το πρόγραμμα δημιουργήθηκε το 1991 από την SuperMac Technology, αρχικά με το όνομα Reel time, μέχρι που αγοράστηκε από την Adobe Systems και μετονομάστηκε σε Adobe Premiere. Η προσθήκη του Pro στο όνομα έγινε το 2003 και η εταιρεία αναβαθμίζει συνεχώς το λογισμικό του μέχρι και σήμερα.



Sound design

Ο βασικός ήχος της ταινίας είναι οι χτύποι του ρολογιού που ακούγονται καθ' όλη την διάρκεια της ταινίας. Ήταν σημαντικό να αποδοθεί ότι πρόκειται για μια μάχη με τον χρόνο. Πέρα από τον χρόνο όμως, ο ήχος των δεικτών του ρολογιού θυμίζει κατά μία έννοια και τους παλμούς της καρδιάς που όσο αυξάνεται ο ρυθμός τους τόσο εντείνεται και η αγωνία και το άγχος.

Οι υπόλοιποι ήχοι της ταινίας ηχογραφήθηκαν με παραδοσιακό τρόπο. Είναι δηλαδή φυσικοί ήχοι, που είτε έπεφταν κατευθείαν πάνω στο βίντεο με χρήση μικροφώνου στο πρόγραμμα PremierePro, είτε ηχογραφούνταν μέσω μαγνητοφώνου και επεξεργάζονταν αργότερα στο PremierePro ή το GuitarPro. Η επεξεργασία τους περιλάμβανε μίξη, φιλτράρισμα του ήχου, καθάρισμα από παράσιτα/άλλους ήχους που πιθανόν να υπήρχαν στο παρασκήνιο. Σε μερικούς ήχους χρειάστηκε να βάλουμε τη φαντασία μας να δουλέψει, καθώς μπορεί να μην ήταν προσβάσιμοι για ηχογράφιση

ή να μην ακούγονταν όπως έπρεπε όταν προσπαθούσαμε να τους ηχογραφήσουμε. Π.χ. για το «κλικ» του διακόπτη χρησιμοποιήθηκαν στυλό με κουμπί στο πίσω μέρος, ενώ για τον ήχο του αέρα που φυσάει τις σελίδες του βιβλίου ηχογραφήθηκε το φύσημα μέσα σε ένα άδειο μπουκάλι μπύρας και για τη μπύρα που σκάει πάνω στο ρολόι κατά τη διάρκεια του εφιάλτη, χρησιμοποιήσαμε τον ήχο κύματος από βίντεο διακοπών. Γίνονταν συνεχώς δοκιμές με διαφορετικά αντικείμενα και ήχους μέχρι να βρεθεί αυτό που θα ταίριαζε καλύτερα.



Μουσική

Η μουσική σε μια ταινία αποτελεί βασικό παράγοντα στη δημιουργία ατμόσφαιρας. Παρόλα αυτά, στο πρώτο μέρος της ταινίας, αποφάσισα να μην υπάρχει καθόλου, ώστε να μην αφαιρεί από την μονοτονία και την αγωνία που προσέδιδε από μόνος του ο ήχος του ρολογιού. Η μουσική μπαίνει λοιπόν μετά το δεύτερο μισό της ταινίας.

Χρειάστηκαν κάποιες δοκιμές, όσον αφορά στη σύνθεση του κομματιού, μέχρι να βγει το τελικό αποτέλεσμα, το οποίο γράφτηκε με τη βοήθεια πιάνου, όπου και ηχογραφήθηκε εν τέλει, εκτός από ένα μέρος του, που χρειαζόταν ηλεκτρονική επεξεργασία μέσω του προγράμματος GuitarPro. Το κομμάτι είναι ουσιαστικά σπασμένο σε 3 μέρη. Το μέρος του εφιάλτη, το μέρος που αντιστοιχεί στο τέλος της ταινίας και τους τίτλους και το ενδιάμεσο κομμάτι που τα συνδέει. Ήταν λοιπόν πολύ σημαντική η χρονομέτρηση σε αυτά τα 3 μέρη, ώστε να πέφτουν ακριβώς στα σημεία που αλλάζει η ατμόσφαιρα της ταινίας.



Συμπεράσματα

- Υπάρχουν πολλοί τρόποι για να κάνεις το ίδιο πράγμα. Η πληθώρα τεχνικών και μεθόδων, καθώς και τρόπου δουλειάς, όταν φτιάχνουμε μια ταινία animation, μπορεί να αποδειχθεί πολύ χρήσιμη. Πρέπει να θυμόμαστε όμως, ότι είναι σημαντικό να δώσουμε τον χρόνο στον εαυτό μας, να δοκιμάσουμε και να βρούμε τι λειτουργεί καλύτερα για εμάς τους ίδιους και να μην απογοητευόμαστε όταν κάτι δεν λειτουργεί.





• Η δημιουργία μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων είναι μια πολύ δημιουργική και ευχάριστη διαδικασία, αλλά πρέπει να έχουμε υπόψη ότι είναι αρκετά χρονοβόρα, ακόμα και αν μιλάμε για ταινία μικρού μήκους. Οι παράμετροι που καθορίζουν τον χρόνο παραγωγής είναι τόσο) πολλές, ειδικά όταν κάποιος εργάζεται μόνος του, που όσο καλή και να είναι η διαχείριση του χρόνου που κάνεις, το πιο πιθανό είναι η όλη διαδικασία να σου πάρει πολύ περισσότερο από αυτό που αρχικά υπολόγιζες. Είναι σημαντικό λοιπόν, να δίνουμε τον απαραίτητο χρόνο σε κάθε βήμα (και λίγο παραπάνω) όταν κάνουμε τον χρονικό προγραμματισμό του project και να μην υπερεκτιμάμε τις δυνατότητες και την ταχύτητα, με την οποία μπορούμε να φέρουμε κάτι εις πέρας. Το καλύτερο είναι να αντιμετωπίσουμε το θέμα του χρόνου με μια ρεαλιστική, αν όχι απαισιόδοξη, ματιά, για να μην καταλήγουμε να βγαίνουμε συνέχεια εκτός προγράμματος.

• Μια ταινία κινουμένων σχεδίων περνάει από πολλά στάδια, μέχρι να φτάσει στην τελική της μορφή. Είναι αναπόφευκτο να υπάρχουν διαρκώς αλλαγές και βελτιώσεις, τόσο στα σχέδια και τα πλάνα όσο και στο σενάριο, γεγονός που θα πρέπει να αποδεχόμαστε. Όταν δημιουργούμε το οτιδήποτε, μια ζωγραφιά, μια ταινία, ένα μουσικό κομμάτι, έχουμε την τάση να δενόμαστε τόσο πολύ με το δημιούργημά μας, που οι οποιεσδήποτε αλλαγές σε αυτό να μας φαίνονται αδιανόητες. Δεν παύουν όμως να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της διαδικασίας και θα πρέπει να έχουμε ανοιχτό μυαλό και να σκεφτόμαστε πάντα το τι θα είναι καλύτερο για το τελικό αποτέλεσμα.



Βιβλιογραφία/Πηγές

43

- “ANIMATION, Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου”, Γιάννης Βασιλειάδης, Εκδόσεις Αιγόκερως, 2006
- <https://affordableschools.net/lists/5-types-of-animation/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Procreate_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Procreate_(software))
- <https://hivestudio.net/the-uses-of-animation/>
- <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rotoscope-animation-definition/>

Ευχαριστώ!

