

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΩΝ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“ΔΙΔΥΜΕΣ ΦΛΟΓΕΣ”

“TWIN FLAMES”

2D Animation

Σούκερας Σπυρίδων – Ανάργυρος - 18677068

Επιβλέπων: Μυρσίνη Βουνάτσου, Επίκουρη Καθηγήτρια

2022

I. Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αναφέρεται στην τέχνη του animation και στην παραγωγή ενός βίντεο – 2D animation με τίτλο «Δίδυμες Φλόγες» (αγγλ. Twin Flames), το οποίο διηγείται μια τραγική ιστορία αγάπης. Οι δύο πρωταγωνιστές αυτού του βίντεο animation είναι η Μίνα και η Κέλσι, οι οποίες έρχονται αντιμέτωπες με τον μεγαλύτερό τους φόβο, τον θάνατο. Η Kelsey, εξαιτίας μιας τερματικής ασθένειας, μαθαίνει πως ο χρόνος που της απομένει είναι λιγιστός και πολύτιμος. Η Μίνα βρίσκεται στο πλευρό της συντρόφου της σε όλη τη διάρκεια αυτού του ταξιδιού και προσπαθούν οι δύο τους να περάσουν όσο περισσότερο χρόνο γίνεται μαζί, γνωρίζοντας τον αναπόφευκτο αποχωρισμό τους.

Στην εργασία γίνεται αναφορά στην ιστορία του animation, πως ξεκίνησε, με τι μέσα πραγματοποιούταν, την πορεία του μέχρι σήμερα και πως έχει καταφέρει να κατακτήσει και τις μικρές και τις μεγάλες οθόνες. Παρουσιάζονται τα διάφορα στυλ και οι τεχνικές του animation, και οι επιρροές του animation σε διαφορετικούς τομείς της κοινωνίας.

Τέλος, αναλύεται το σκεπτικό του έργου και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για να υλοποιηθεί το παρόν animation. Επίσης γίνεται αναφορά σε σκηνές, φωτογραφίες ή ακόμα και στίχους τα οποία λειτούργησαν ως έμπνευση και πως χρησιμοποιήθηκαν ώστε να αρθρωθεί ένας προσωπικός λόγος μέσα από το βίντεο.

Λέξεις Κλειδιά: 2d animation, κινηματογράφος, βίντεο,

I. Summary

This thesis is focused in the art of animation and the making of a 2D animation, which tells a tragic love story. The two protagonists of this video are Mina and Kelsey who come head to head with their biggest fear, death. Kelsey is terminally ill and realizes that her remaining time is so precious. On this journey, Mina stands by her spouse's side and both of them are trying to spend as much time together as possible, even while knowing about their unavoidable separation.

Furthermore, the history of animation is mentioned, as well as how it all started, the tools that were used, the course it's taken and how it managed to dominate both the small and the big screen. The varying styles of animation and its techniques are cited and the way animation has affected society.

Lastly, the thought and the work that got put in this animation project will be unpacked, the scenes, photographs and even lyrics that acted as references and helped build this personal work.

Επιβλέπων καθηγητής και μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Βουνάτσου Μυρσίνη

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Λάφη Μαρία

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Ξανθοπούλου Ζωή

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Σούκερας Σπυρίδων - Ανάργυρος με αριθμό μητρώου 18677068 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

Ο Δηλών (υπογραφή)



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	1
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	5
ΜΕΡΟΣ 1 Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ANIMATION	
1.1. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMATION	6
1.2. ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION	6 - 9
1.2.1. ΜΑΓΙΚΟ ΦΑΝΑΡΙ	6
1.2.2. ΦΕΝΑΚΙΣΤΟΣΚΟΠΙΟ	7
1.2.3. ΖΩΟΤΡΟΠΙΟ	8
1.2.4. ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ	9
1.3. ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ANIMATION	9 - 14
1.3.1. 2D ANIMATION	9 - 10
1.3.2. 3D ANIMATION	11
1.3.3. STOP MOTION ANIMATION	12
1.3.4. SAND ANIMATION	13 - 14
1.4. ΤΑ «ΜΕΓΑΛΑ ΟΝΟΜΑΤΑ» ΤΟΥ ANIMATION	14 – 18
1.4.1. WALT DISNEY	14 – 15
1.4.2. STUDIO GHIBLI	16 - 18
1.5. ΤΟ ANIMATION ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ	18 - 19
ΜΕΡΟΣ 2 “TWIN FLAMES ”	
ΙΣΤΟΡΙΑ.....	19
ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ.....	19 – 20
ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑ ΚΑΙ ΜΗΝΥΜΑ.....	21
ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ.....	21 - 24
ΕΠΙΡΡΟΕΣ	24 – 32
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ.....	32 - 43
ΜΟΝΤΑΖ.....	44 - 45
ΉΧΟΣ.....	45
ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ.....	45 - 46
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	46
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι.....	46 - 54
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ.....	55 - 59
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ/ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ.....	60 - 62

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία αναλύεται η τέχνη του animation. Συγκεκριμένα, αναφέρει την ιστορία του animation, ποιοι ήταν οι πρωτοπόροι του και τους τρόπους με τους οποίους επιτυγχάνεται αυτή η τέχνη. Η επιλογή του συγκεκριμένου θέματος έγινε επειδή το animation κατέχει σημαντική θέση στον κινηματογράφο και όχι μόνο. Το animation, αυτού του είδους η κινούμενη εικόνα, χρησιμοποιείται σε διαφορετικά είδη όπως όπως ταινίες, σειρές, βιντεοπαιχνίδια, διαφημιστικά σποτ στην τηλεόραση, μουσικά βίντεο. Επίσης προβάλλονται στην τηλεόραση, τον κινηματογράφο και το διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Η πτυχιακή εργασία έχει χωριστεί σε 2 μέρη. Στο πρώτο μέρος της, το οποίο χωρίζεται σε πέντε υπό-ενότητες, παρουσιάζεται η βιβλιογραφική ανασκόπηση που έγινε, δηλαδή η αναζήτηση και η ανάκτηση πληροφοριών από έγκυρες πηγές. Θα δούμε αρχικά τι είναι το animation, από ποιους ξεκίνησε και πότε, τον τρόπο και τα μέσα που πραγματοποιούνταν παλιά. Εξετάζονται ορισμένα είδη του animation, αφού μέχρι σήμερα αυτή η τέχνη έχει εξελιχθεί σημαντικά, και συνεχίζει να εξελίσσεται, εξαιτίας των διάφορων εργαλείων που έχουν δημιουργηθεί για την πραγματοποίησή της. Παρουσιάζονται μερικοί σημαντικοί δημιουργοί στον τομέα του animation, που είναι πρωτοπόροι και οι ταινίες και οι σειρές τους είναι εξαιρετικά δημοφιλείς. Τέλος, γίνεται μια αναφορά σχετικά με το πως το animation έχει επηρεάσει διάφορους τομείς της κοινωνίας.

Στο δεύτερο μέρος της πτυχιακής εργασίας, που αποτελεί και το πιο σημαντικό κομμάτι, αναλύονται όλα τα στάδια παραγωγή του 2D animation βίντεο με τίτλο «Δίδυμες Φλόγες» (αγγλ. Twin Flames). Παρουσιάζεται το σκεπτικό πίσω από την δημιουργία του έργου, οι τρόποι και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν αλλά και τα εμπόδια και οι δυσκολίες που προέκυψαν κατά την διαδικασία της υλοποίησής του. Γίνεται μια σημειολογική ανάλυση και αποκωδικοποίηση των κρυφών συμβολισμών που υπάρχουν στο βίντεο για την καλύτερη κατανόησή τους.

ΜΕΡΟΣ 1 Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ANIMATION

1.1 ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ANIMATION

Η ιστορία της κινούμενης εικόνας έχει ξεκινήσει από πολύ παλιά. Από τα αρχαιοελληνικά αγγεία που αναπαριστούσαν εικόνες και έμοιαζαν να κινούνται, μέχρι σήμερα που οτιδήποτε σχεδιάσει κανείς μπορεί να «ζωντανέψει» με την βοήθεια του υπολογιστή. Φαίνεται, λοιπόν, πως το animation έχει υπάρξει σε πολλές διαφορετικές μορφές και εξελίσσεται κάθε μέρα χάρη στην τεχνολογία. Όμως, τι είναι πραγματικά το animation;

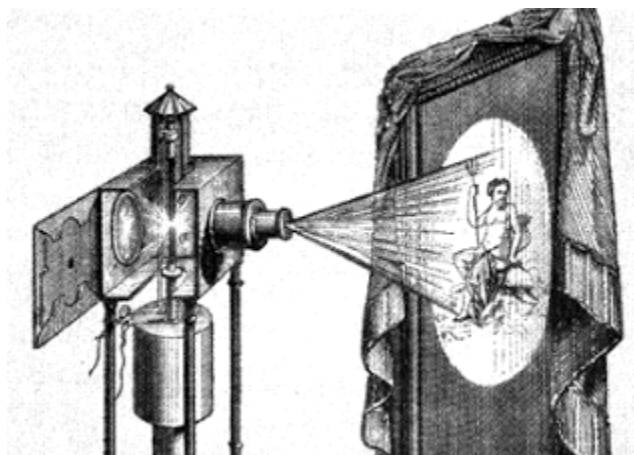
Το animation είναι η διαδικασία εμψύχωσης σχεδίων ή άψυχων αντικειμένων. Παίρνουν ζωή και μοιάζει να κινούνται, ενώ στην πραγματικότητα είναι εντελώς στάσιμα. Όμως, αν η εναλλαγή μεταξύ των εικόνων γίνεται με γρήγορη ταχύτητα, τότε το ανθρώπινο μάτι θεωρεί πως υπάρχει μια συνεχής κίνηση. Αυτή η τέχνη εφαρμόζεται πολύ πριν τον κινηματογράφο που γνωρίζουμε σήμερα. Όπως προαναφέρθηκε, αγγεία του αρχαίου ελληνικού κόσμου θεωρούνται πως είναι απ' τις πιο πρώιμες μορφές κινούμενης εικόνας, λόγω των εκφράσεων και των κινήσεων που έδιναν στις φιγούρες. Βέβαια, εφευρέσεις όπως το Μαγικό Φανάρι ή το Ζωοτρόπιο είναι πρώιμα τεχνολογικά επιτεύγματα που άρχισαν να δίνουν ζωή ή χαρακτήρα στα σχέδια. Φυσικά, το animation, με την άφιξη του κινηματογράφου, άρχισε πραγματικά να εξελίσσεται.

1.2. ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ ANIMATION

1.2.1. ΜΑΓΙΚΟ ΦΑΝΑΡΙ

Η πρώτη εφεύρεση που προσπάθησε να δώσει μορφή στην κινούμενη εικόνα, είναι το Μαγικό Φανάρι (Magic Lantern), γύρω στο 1650, από τον Christiaan Huygens, έναν Ολλανδό επιστήμονα. Αποτελεί την πιο πρώιμη μορφή ενός βιντεοπροβολέα, ή αλλιώς προτζέκτορα, όπου χρησιμοποιούταν ένας καθρέφτης πίσω από μια φωτιστική πηγή, συνήθως κερί, που οδηγούσε το φως να περάσει μέσα από γυάλινες διαφάνειες για να προβληθεί η εικόνα που είχε σχεδιαστεί πάνω τους. Όταν τοποθετούνταν αυτές οι γυάλινες διαφάνειες μαζί, δημιουργούσαν την αίσθηση της κίνησης στις εικόνες που προβάλλονταν. Το αδύναμο φως του κεριού βέβαια, δεν επέτρεπε μεγάλο κοινό. Αργότερα χρησιμοποιούνταν άλλου είδους φωτιστικές πηγές. Ονομάστηκε «Μαγικός Φανάρι» γιατί το κοινό που έβλεπε τις εικόνες να προβάλλονται στον τοίχο νόμιζε αρχικά πως πρόκειται για μαγεία. Αργότερα, βέβαια, θεωρούνταν συνηθισμένο μέσο ψυχαγωγίας αλλά και εκπαίδευσης, κυρίως στην Ευρώπη, ενώ αργότερα έκαναν την εμφάνισή τους και στις ΗΠΑ.¹

¹ Πληροφορίες την ομάδα της ιστοσελίδας masterclass, 7 Αυγούστου 2021, με τίτλο «A Guide to the History of Animation»

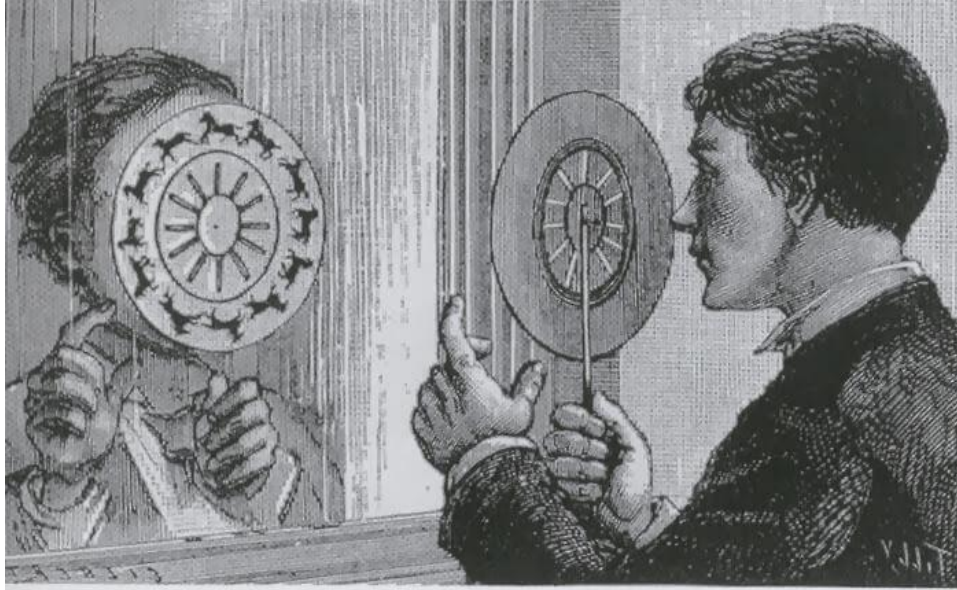


Σχέδιο που δείχνει πως λειτουργούσε το Μαγικό Φανάρι, από την ιστοσελίδα History of Art, 3 Φεβρουαρίου, 2016

1.2.2. ΦΕΝΑΚΙΣΤΟΣΚΟΠΙΟ

Καθημερινά, παρατηρούνται παραδείγματα από κινούμενες εικόνες στις οθόνες των κινητών, στους υπολογιστές, ή στην τηλεόραση και δύσκολα μπορεί να φανταστεί κανείς πως ξεκίνησαν. Η εφεύρεση του Φενακιστοσκοπίου (Phenakistoscope) ευθύνεται για την δημιουργία αυτών των εικόνων, αφού αποτελεί μια πρόιμη μορφή animation ή οποία όμως δεν απέχει τόσο πολύ από μερικά παραδείγματα που παρατηρούνται σήμερα. Ο Βέλγος φυσικός Joseph Plateau ήταν ο εφευρέτης του, το 1832. Κατά σύμπτωση όμως, την ίδια ακριβώς περίοδο, ο Μαθηματικός και εφευρέτης Simon von Stampfer, ασχολούταν με τις οφθαλμαπάτες και μάλιστα είχε φτιάξει και εκείνος μια συσκευή που δούλευε με τον ίδιο ακριβώς τρόπο όπως το Φενακιστοσκόπιο. Ο τρόπος με τον οποίο δουλεύει το Φενακιστοσκόπιο είναι πραγματικά πολύ απλός. Αρχικά, σχεδίαζαν τις εικόνες πάνω σε έναν δίσκο από χαρτόνι και έκαναν μια μικρή εγκοπή στο χαρτόνι ανάμεσα στις εικόνες. Ύστερα, τοποθετούσαν μια άτρακτο με ένα χερούλι ώστε να μπορούν να γυρίζουν εύκολα τις εικόνες. Η κορυφή της ατράκτου τοποθετούταν πάνω σε έναν καθρέφτη με τρόπο τέτοιο ώστε οι εικόνες να καθρεπτίζονται σωστά στο γυαλί. Έτσι, όταν γύριζαν με το χερούλι και κοιτούσαν μέσα από τις εγκοπές φαινόταν μια επαναλαμβανόμενη κίνηση. Βέβαια, η εφεύρεση αυτή, ενώ αρχικά ήταν αρκετά δημοφιλής και πρωτοποριακή, μετά από 2 χρόνια άρχισε να χάνει την αξία της και κατέληξε κυρίως παιδικό παιχνίδι. Ο λόγος ήταν ότι ήρθαν στο παρασκήνιο νέες εφευρέσεις, με καλύτερα αποτελέσματα. Παρ' όλα αυτά, η επιρροή που είχε για τα επόμενα σχέδια στην τέχνη του animation ήταν σημαντική.²

² Άρθρο από τον Jonny Tiernan, 30 Μαρτίου 2022, με τίτλο «What is a Phenakistoscope?», από την ιστοσελίδα Vectornator



Σχέδιο που δείχνει πως λειτουργεί το Φενακιστοσκόπιο, από την ιστοσελίδα Vectornator

1.2.3. ΖΩΟΤΡΟΠΙΟ

Αμέσως μετά το Φενακιστοσκόπιο, έκανε την εμφάνισή του το Ζωοτρόπιο (Zoetrope). Μια εφεύρεση του μαθηματικού William George Horner, το 1834. Οι πρώτες συσκευές ήταν φτιαγμένες από μέταλλο ή ξύλο. Βασίστηκε στην ίδια λογική με το Φενακιστοσκόπιο, αφού είναι ουσιαστικά μια κυλινδρική έκδοση της ίδιας συσκευής. Πάνω σε μια λωρίδα χαρτιού, ήταν σχεδιασμένες οι εικόνες με λογική σειρά. Η λωρίδα αυτή τοποθετείται μέσα στον κύλινδρο ο οποίος έχει επίσης εγκοπές, έτσι ώστε όταν γυρνούσε ο κύλινδρος να φαίνεται πως υπάρχει κίνηση. Αυτό είχε δύο πλεονεκτήματα, η λωρίδα χαρτιού μπορούσε εύκολα να αντικατασταθεί με άλλη, και εξαιτίας του σχήματος της συσκευής, περισσότερος κόσμος μπορούσε να το χρησιμοποιήσει και να δει τις εικόνες μέσα από τις εγκοπές. Οι εγκοπές αυτές βοηθούσαν να ξεχωρίζουν οι εικόνες γιατί αλλιώς η κίνηση δεν θα ήταν ξεκάθαρη, αλλά θολή.³ Μετά από το Ζωοτρόπιο, ακολούθησαν δραματικές αλλαγές στον κινηματογράφο που συνέβαλαν στην εξέλιξη του animation.

³ Κείμενο της Bricena V. Gabriela, 14 Μαΐου 2022, με τίτλο «Zoetrope», από την ιστοσελίδα EUSTON96



Στιγμιότυπο από βίντεο που δείχνει πως λειτουργεί το Ζωοτρόπιο, από το κανάλι στο Youtube Zoetrope Praxinoscope Animations, με τίτλο Zoetrope Animation Toy Of A Galloping Horse | Zoetrope, 6 Ιουλίου 2012

1.2.4. ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Σήμερα, φυσικά, χρησιμοποιούνται πιο σύγχρονα εργαλεία, και κατά κύριο λόγο γίνονται σχεδόν όλα ηλεκτρονικά. Προγράμματα όπως Maya, Blender, Photoshop, είναι αναγκαία για την υλοποίηση του animation. Οι επιλογές πλέον είναι πραγματικά άπειρες αφού δεν υπάρχει περιορισμός στο είδος του animation που κάποιος θέλει να δημιουργήσει. Φυσικά, αυτό απαιτεί ειδικές γνώσεις και τον σωστό χειρισμό ενός προγράμματος για να υπάρχει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το animation έχει αναπτυχθεί τόσο, και συνεχίζει να αναπτύσσεται με τον καιρό, που πλέον γίνονται ολόκληρες ταινίες ή βιντεοπαιχνίδια, ενώ μια τέτοια δουλειά μπορεί να χρειαστεί από μερικούς μήνες έως ολόκληρα χρόνια.

1.3. ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ANIMATION

1.3.1. 2D ANIMATION

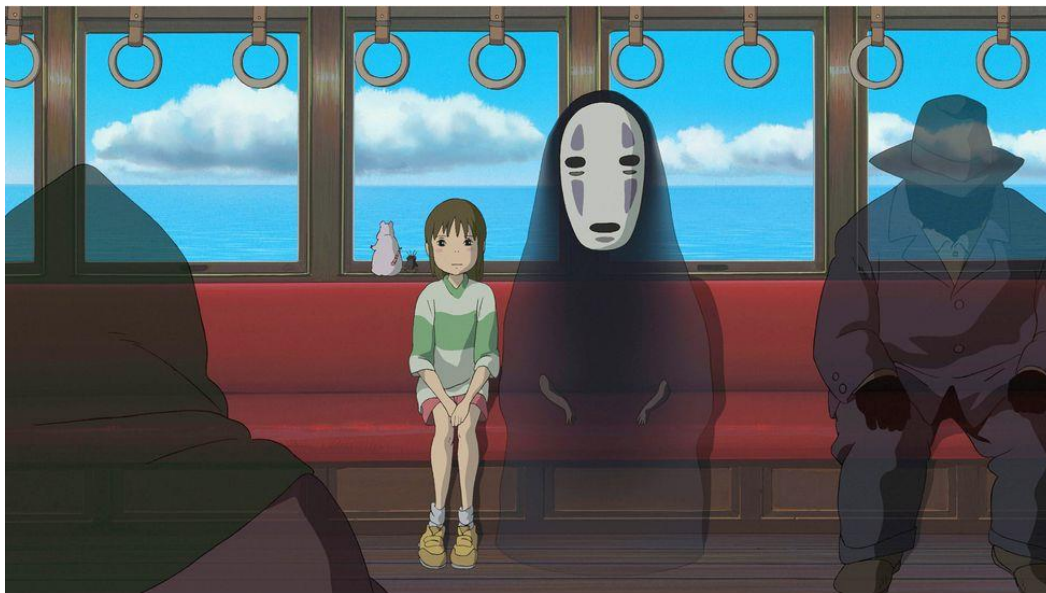
Η τέχνη του 2D animation αναπτύσσεται από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα. Στην αρχή, οι καλλιτέχνες συνήθιζαν να σχεδιάζουν τις εικόνες καρέ – καρέ με μολύβι, ενώ μετά μετέφεραν την εικόνα σε διαφάνειες και έβαζαν τα χρώματα και τις σκιές που ήθελαν. Τέλος φωτογράφιζαν κάθε εικόνα ξεχωριστά. Το σημαντικότερο στο 2D animation είναι να υπάρχουν ομαλές κινήσεις μεταξύ των καρέ, δηλαδή οι εικόνες να έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να έχουν ελάχιστη απόκλιση μεταξύ τους για να αποδοθεί αυτό το αποτέλεσμα. Μάλιστα, από τις πρώτες και πολύ αγαπημένες ταινίες της Disney, η Χιονάτη (αγγλ. Snow White) (1937), ή ακόμα και τα

πασίγνωστα Anime που επίσης έχουν αγαπηθεί απ' όλο τον κόσμο, έχουν δημιουργηθεί με αυτόν τον τρόπο.⁴

Σήμερα, χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο προγράμματα που κάνουν τον σχεδιασμό των εικόνων πολύ πιο εύκολο και γρήγορο, ενώ μπορεί ο καλλιτέχνης να αποδώσει μεγαλύτερη λεπτομέρεια στην εικόνα. Παρ' όλο που πλέον η τέχνη του 3D animation έχει αναπτυχθεί σημαντικά, το 2D animation δεν έχει χάσει τη μαγεία του, ενώ μάλιστα πολλοί είναι αυτοί που προτιμούν το 2D αφού είναι πολύ πιο απλό και απαιτεί χαμηλότερο κόστος σε σχέση με το 3D.⁵



Στιγμιότυπο από την ταινία, η Χιονάτη, 1937, Pixar Animation Studios, Walt Disney Productions



Στιγμιότυπο από ταινία «Spirited Away», 2001, του Hayao Miyazaki , Studio Ghibli

⁴ Από την ομάδα της ιστοσελίδας masterclass, 7 Αυγούστου 2021, με τίτλο «A Guide to the History of Animation»

⁵ Κείμενο από τον Matthew Payne, 15 Οκτωβρίου 2019, με τίτλο «The war between 2D and 3D animation»

1.3.2. 3D ANIMATION

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το 3D animation έχει αναπτυχθεί σημαντικά σήμερα και έχει κατακτήσει την πρώτη θέση στον τομέα του animation. Το 3D animation μπορεί να γίνει μόνο με ηλεκτρονικά προγράμματα. Σε αυτό το είδος animation, ο καλλιτέχνης πρέπει να «χτίσει» όλα τα αντικείμενα, τους χαρακτήρες, ή ακόμα και το φόντο σε τρισδιάστατη μορφή, ώστε μετά να τα τοποθετήσει σε έναν τρισδιάστατο χώρο, να φτιάξει δηλαδή έναν μικρό κόσμο. Στις αρμοδιότητές του είναι να τοποθετήσει και μια κάμερα μέσα σε αυτόν τον τεχνητό κόσμο και να κάνει τις λήψεις που χρειάζονται. Επίσης, έχει τη δυνατότητα, ακόμη, να τοποθετήσει όποιου είδους φωτιστική πηγή χρειάζεται για την αισθητική των μοντέλων που έχει φτιάξει αλλά και για να βοηθήσει ίσως στην διήγηση μιας ιστορίας. Επομένως, οι λεπτομέρειες με τις οποίες μπορεί να ασχοληθεί ο καλλιτέχνης, είναι άπειρες.

Όσον αφορά το τελικό αποτέλεσμα, ο καλλιτέχνης μπορεί να ακολουθήσει όποιον δρόμο θέλει, δηλαδή μπορεί να είναι είτε ρεαλιστικό, είτε καρτούν, είτε πιο αφηρημένο, δεν έχει περιορισμούς όπως σε άλλα είδη animation. Βέβαια, δεν είναι υποχρεωμένος να φτιάξει έναν ολόκληρο τεχνητό κόσμο για να διηγηθεί μια ιστορία. Τα μοντέλα που έχει δημιουργήσει μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε ταινίες, σειρές, οπουδήποτε επιθυμεί κανείς, ενώ με τα σωστά ειδικά εφέ στην επεξεργασία μετά, να ενσωματωθούν αυτά τα μοντέλα και να μοιάζουν σαν να ανήκουν πραγματικά στην ιστορία που ξετυλίγεται.

Η πρώτη ταινία 3D animation που κυκλοφόρησε έγινε από την Pixar Animation Studios, με το Toy Story (1995), την οποία σκηνοθέτησε ο John Lasseter, ενώ σήμερα στην πλειοψηφία των ταινιών της χρησιμοποιείται ο κόσμος του 3D.⁶

⁶ Κείμενο από τους συγγραφείς της ιστοσελίδας History.com, τελευταία ενημέρωση 17 Ιανουαρίου 2020, με τίτλο Production begins on “Toy Story”



Στιγμιότυπο από την πρώτη 3D animated ταινία, Toy Story, 1995, Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures, John Lasseter

1.3.3. STOP MOTION ANIMATION

Το Stop Motion animation είναι μια τεχνική ιδιαίτερα χρονοβόρα. Κάθε καρέ στο βίντεο είναι και από μία διαφορετική λήψη. Η κάμερα κάνει τη λήψη, ο καλλιτέχνης μετακινεί ελάχιστα τα αντικείμενα που χρειάζεται, γίνεται λήψη και αυτή η ίδια διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι το τέλος ενός έργου. Όπως και στο 3D animation, για την παραγωγή μιας τέτοιου είδους ταινίας ή βίντεο, πρέπει να φτιαχτεί ένας μικρός κόσμος με αληθινά αντικείμενα. Μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει είτε ήδη έτοιμα αντικείμενα, είτε να φτιάξει με πηλό ή άλλα υλικά το σκηνικό του, με τους χαρακτήρες, τις εκφράσεις που θα παίρνουν σε κάθε διαφορετικό καρέ, το φόντο, τα αντικείμενα γύρω τους. Αφού γίνει η λήψη όλου του έργου, οι φωτογραφίες συγκεντρώνονται μαζί, πραγματοποιείται η γρήγορη εναλλαγή μεταξύ των εικόνων και τα άψυχα αντικείμενα φαίνονται σαν να έχουν ζωντανέψει. Ο ήχος αποτελεί επίσης ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για την υλοποίηση των έργων αυτού του είδους. Παρ' όλο που θεωρείται πως είναι μια τεχνική «παλιάς σχολής», συνεχίζει ακόμα να εξελίσσεται και να ψυχαγωγεί τον κόσμο.

Η πρώτη ταινία stop motion ήταν από τον σκηνοθέτη J. Stuart Blackton και παραγωγό Albert E. Smith, με τίτλο «The Humpty Dumpty Circus», το 1898. Δυστυχώς όμως, το μεγαλύτερο υλικό από αυτήν την ταινία έχει χαθεί και έχουν σωθεί ελάχιστα μόνο στιγμιότυπα.⁷

⁷ Από Mack Sennett Studios, 16 Αυγούστου 2021, άρθρο με τίτλο «How Is Stop Motion Animation Made?»



Στιγμιότυπο από την πρώτη ταινία Stop Motion Animation, «The Humpty Dumpty Circus», 1898, από τους J. Stuart Blackton και Albert E. Smith

1.3.4. SAND ANIMATION

Η Caroline Leaf, το 1968, για μια εργασία της για το Πανεπιστήμιο Harvard έγραψε ιστορία με την ταινία της «Sand, or Peter and the Wolf» αφού εφηύρε μια πρωτοποριακή τεχνική animation χρησιμοποιώντας άμμο. Το Sand Animation είναι μια τεχνική όπου ο καλλιτέχνης διηγείται μια ιστορία χρησιμοποιώντας μόνο άμμο, τα χέρια του, και μια γυάλινη επιφάνεια που φωτίζεται από κάτω. Η άμμος βρίσκεται πάνω στην γυάλινη επιφάνεια, και με τα χέρια μόνο, ο καλλιτέχνης σχεδιάζει εικόνες που κρατούν μόνο μερικά δευτερόλεπτα πριν καταστραφούν και γίνουν άλλες εικόνες που συνεχίζουν την ροή της ιστορίας. Φυσικά, ο καλλιτέχνης πριν ξεκινήσει να σχεδιάζει, έχει ήδη προγραμματίσει από πριν πως θα αφηγηθεί την ιστορία του. Βέβαια, τότε δεν υπάρχει το ίδιο ακριβώς αποτέλεσμα, αφού, ειδικά αν πρόκειται για ζωντανή παρουσίαση, όλα γίνονται εκείνη τη στιγμή, και ο τρόπος με τον οποίο- οι κόκκοι της άμμου θα μετακινηθούν πάνω στην επιφάνεια, είναι απρόβλεπτος, οπότε πρέπει ο καλλιτέχνης να είναι γρήγορος και να αυτοσχεδιάσει δημιουργώντας μια καινούργια εικόνα, σε περίπτωση που κάτι πάει στραβά. Αυτή η τεχνική βασίζεται ιδιαίτερα στην εναλλαγή των εικόνων, και ο τρόπος με τον οποίο αλλάζει η μία εικόνα στην άλλη, είναι τόσο σημαντικός όσο και η εικόνα που τελικά θα σχηματιστεί. Κατά την διάρκεια του σχεδιασμού, παίζει μουσική, που αναβαθμίζει την ιστορία, η επιλογή της οποίας συνήθως έχει γίνει από τον καλλιτέχνη. Αρχικά μπορούσε να παρακολουθήσει την ιστορία ένας περιορισμένος αριθμός ατόμων. Αργότερα όμως αφού υπήρχε

τόσο μεγάλη απήχηση από τον κόσμο, οι καλλιτέχνες άρχισαν να χρησιμοποιούν βιντεοπροβολείς ώστε να μπορεί να παρουσιαστεί η ιστορία σε ένα ευρύτερο κοινό.⁸

1.4. «ΜΕΓΑΛΑ ΟΝΟΜΑΤΑ» ΤΟΥ ANIMATION

Η βιομηχανία του animation έχει εξελιχθεί δραματικά με την εισαγωγή του στον κινηματογράφο. Στην εξέλιξη αυτή, έχουν συμβάλει διάφορες εταιρείες όπως είναι η Warner Bros, η Sony Pictures Animation, η DreamWorks, που προσφέρουν συνεχώς κάτι καινούργιο στον χώρο του animation. Σε αυτήν την ενότητα αναλύονται δύο από τα σημαντικότερα ονόματα στον χώρο του animation, λόγω της διαφορετικής προσέγγισης τους ως προς το σχεδιαστικό κομμάτι, που υπήρξαν επίσης έμπνευση για το έργο «Δίδυμες Φλόγες».

1.4.1. WALT DISNEY

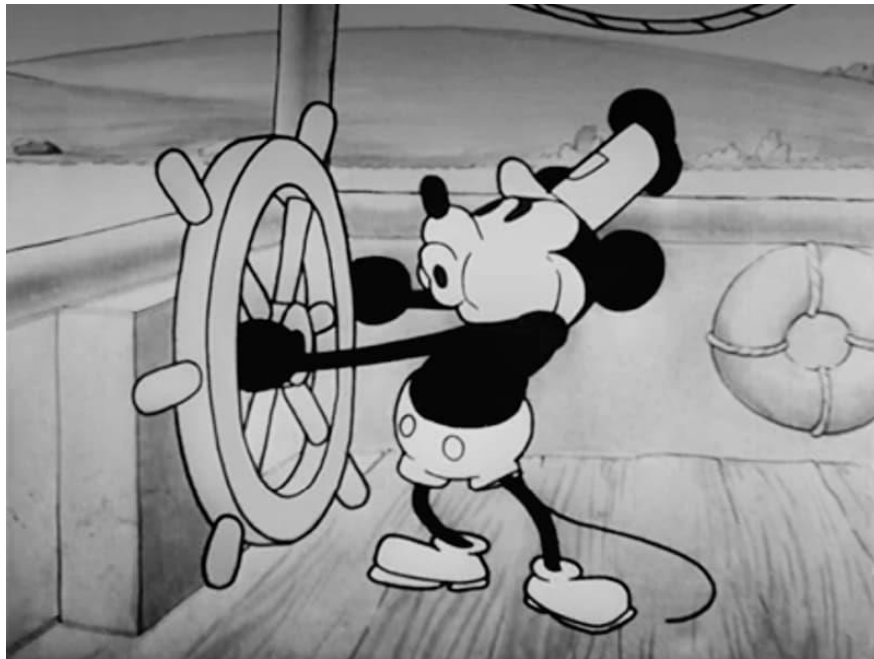
Ο Walter Elias Disney, γνωστός ως Walt Disney, ήταν σκιτσογράφος και επιχειρηματίας μιας «αυτοκρατορίας». Ο Walt Disney από μικρός συνήθιζε να σχεδιάζει και να εμπνέεται απ' τον κόσμο που έβλεπε γύρω του και κυρίως από τα ζώα της μικρής φάρμας, που είχε η οικογένειά του. Ξεκίνησε σαν σκιτσογράφος για την εφημερίδα του σχολείου του, ενώ αργότερα όταν μετακόμισε στην Ευρώπη δούλεψε στον χώρο της διαφήμισης, όπου γνώρισε και τον φίλο του, και επίσης καλλιτέχνη Ub Iwerks. Αργότερα, άνοιξαν μαζί ένα στούντιο που το ονόμασαν Laugh-O-Gram Films και πουλούσαν σκίτσα από παραμύθια. Δυστυχώς χρεωκόπησαν και έτσι αποφάσισε ο Disney να δοκιμάσει την τύχη του στο Hollywood. Κατάφερε να κερδίσει εκεί μια θέση και μάλιστα να έχει την δική του επιχείρηση με το όνομα «Walt Disney Studio». Μέσω της επιχείρησής του, γνώρισε τελικά και την σύζυγό του.

Όμως, η Walt Disney Studio δεν είχε το μονοπώλιο, αφού υπήρχαν και άλλα στούντιο που προσπαθούσαν να κατακτήσουν την πρώτη θέση στον χώρο του animation. Έτσι, ο Disney σχεδίασε έναν χαρακτήρα και η σύζυγός του Lillian βοήθησε στην ονομασία του, που σήμερα είναι πασίγνωστος ως Mickey Mouse. Ο Disney κατάφερε αργότερα να δώσει ήχο στην μικρή ασπρόμαυρη ταινία του Mickey, «Steamboat Willie», 1928, ένα ιδιαίτερα σημαντικό επίτευγμα αφού ήταν το πρώτο cartoon που είχε ήχο. Φυσικά, ο Mickey είχε τρομερή απήχηση και ήταν πλέον ένας αγαπητός χαρακτήρας. Για πολλά χρόνια, ο Disney συνέχιζε να κάνει επιτυχίες και ειδικά αργότερα που είχε τα μέσα για να προσθέσει χρώμα στις ταινίες του. Βέβαια, τα έργα του δεν είχαν κάποια δραματική εξέλιξη όσον αφορά την ιστορία, ήταν όλα σχετικά απλά, μέχρι που πήρε την απόφαση να το αλλάξει αυτό και να κάνει μια μεγάλου μήκους ταινία. Αυτή ήταν η «Snow White and the Seven Dwarfs», 1937, η οποία κατάφερε να εισπράξει ένα τεράστιο χρηματικό ποσό στους κινηματογράφους, παρ' όλη την οικονομική ύφεση. Όμως, οι ταινίες του τα επόμενα χρόνια, όπως «Dumbo», 1941, «Bambi», 1942, του κόστισαν πολλά χρήματα εξαιτίας του 2^{ου} Παγκοσμίου Πολέμου. Μερικά χρόνια μετά τον πόλεμο, άρχισε πάλι να κάνει

⁸ Από G. Wiesen, τελευταία τροποποίηση 22 Αυγούστου 2022, What is Sand Animation?

μεγάλες επιτυχίες με ταινίες όπως «Cinderella», 1950, « Alice in Wonderland», 1951 ή «Peter Pan» 1953.⁹

Φυσικά, το όραμα του Disney δεν σταματούσε στις ταινίες. Ήθελε να δημιουργήσει ένα θεματικό πάρκο, σημερινή Disneyland, όπου οι ήρωες από τις ταινίες του θα έπαιρναν πραγματικά ζωή. Το 1955 κατάφερε να εκπληρώσει το όραμά του. Ο Walt Disney συνέχισε να κάνει ταινίες μέχρι τον θάνατό του, το 1966, ενώ, όπως φαίνεται μέχρι και σήμερα, η αυτοκρατορία που είχε χτίσει δεν σταμάτησε να παράγει καινούργιες ταινίες, να εξελίσσεται, να βρίσκει κάθε καινοτόμες τεχνικές για την υλοποίησή τους, ενώ παραμένει μία απ' τις μεγαλύτερες επιχειρήσεις παγκοσμίως.



Στιγμιότυπο από την ταινία «Steamboat Willie», 1928, Walt Disney, πρώτη εμφάνιση του Mickey Mouse

⁹ Κείμενο από την Shelly Schwartz, τελευταία τροποποίηση 22 Ιανουαρίου 2020, με τίτλο Biography of Walt Disney, Animator and Film Producer



Στιγμιότυπο από την ταινία «Encanto», 2021, Walt Disney Animation Studios

1.4.2. STUDIO GHIBLI

Το Studio Ghibli ιδρύθηκε από τους σκηνοθέτες Hayo Miyazaki και Isao Takahata και τον παραγωγό Toshio Suzuki το 1985. Βέβαια, ο Hayao και ο Isao συνεργάζονταν από το 1964 και είχαν δουλέψει σε διάφορες Ιαπωνικές ταινίες και σειρές, όμως η ταινία Nausicaa of the Valley of the Wind ήταν απ' τις μεγαλύτερες επιτυχίες του Miyazaki εκείνη την εποχή. Μέλος της παραγωγής της ταινίας ήταν και ο Toshio και έτσι αποφάσισαν να στήσουν το δικό τους στούντιο, το Studio Ghibli. Ο όρος Ghibli, ιδέα του Miyazaki, αναφέρεται σε έναν δυνατό άνεμο, δηλώνοντας απ' την πρώτη στιγμή την φιλοδοξία του στούντιο. Φυσικά, η επιτυχία του στούντιο δεν άργησε να φανεί, αφού άφησε το σημάδι του και στον κόσμο του animation αλλά και γενικότερα στον κινηματογράφο, εκπληρώνοντας έτσι την υπόσχεση που δήλωνε το όνομα του στούντιο. Η πρώτη ταινία του στούντιο ήταν η «Laputa: Castle in the Sky», του 1986, και αποτελεί μία απ' τις πιο επιτυχημένες ταινίες της Ιαπωνίας εκείνης της εποχής. Αργότερα, ακολούθησε το «My Neighbor Totoro», η οποία ενώ δεν εισέπραξε πολλά χρήματα στα εκδοτήρια, τα συνοδευτικά εμπορεύματα της ταινίας, μπλουζάκια, κονκάρδες κ.λπ., είχαν τεράστια απήχηση. Σήμερα φυσικά, ο Totoro είναι απ' τους πιο γνωστούς χαρακτήρες, μάλιστα η φιγούρα του Totoro χρησιμοποιείται στο logo του στούντιο. Ο Miyazaki έχει ένα πολύ χαρακτηριστικό στυλ και αυτό φαίνεται σε όλες τις ταινίες του, από την αισθητική της όλης ταινίας, τον τρόπο που αφηγείται μια ιστορία, τα πανέμορφα τοπία σε κάθε πλάνο. Για τα επόμενα χρόνια το Studio Ghibli συνέχιζε να παράγει επιτυχίες, οι οποίες όμως ήταν κατά κύριο λόγο στην Ιαπωνία. Με την ταινία του «Princess Mononoke» αυτό άλλαξε. Η Princess Mononoke είναι μια ταινία που θίγει διάφορα θέματα, θέματα στα οποία ο κινηματογράφος φοβόταν να αναφερθεί, πόσο μάλλον να προβληθεί μια τέτοια ταινία σε παιδιά. Κατάφερε όμως να είναι η ταινία με τις υψηλότερες εισπράξεις, στην Ιαπωνία τουλάχιστον, ενώ κέρδισε βραβείο Ακαδημίας για την Καλύτερη Εικόνα, πρώτη φορά που κερδίζει μια ταινία animation τέτοιο

βραβείο, μέχρι που πήρε την θέση της μια ακόμη ταινία Studio Ghibli, το «Spirited Away». Η Princess Mononoke κυκλοφόρησε και στις ΗΠΑ, και ενώ δεν είχε τόσο καλές εισπράξεις στα εκδοτήρια, πουλήθηκαν πολλά DVD της ταινίας. Έτσι, το Studio Ghibli ξεκίνησε να κάνει τα πρώτα του βήματα εκτός Ιαπωνίας.

Όμως, στα μέσα του 1980, ο Miyazaki προσπάθησε να κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ την πρώτη του επιτυχία, Nausicaa of the Valley of the Wind, η οποία δέχθηκε πολλές τροποποιήσεις ώστε να είναι κατάλληλη και για παιδιά. Η ιστορία πλέον της ταινίας είχε αλλοιωθεί τόσο που ακόμα και οι χαρακτήρες είχαν διαφορετικό στόχο στην ταινία από την αρχική. Όπως ήταν φυσικό, μετά από αυτό η πολιτική του Miyazaki ήταν να μην υπάρξουν ξανά τέτοιου είδους τροποποιήσεις σε καμία επόμενη ταινία.

Προηγουμένως, αναφέρθηκε μία άλλη επιτυχία του Studio Ghibli, το Spirited Away. Ο Miyazaki, όπως και σε πολλές άλλες ταινίες του, επιλέγει μια δυναμική γυναικεία φιγούρα για τον πρωταγωνιστικό ρόλο, αφού πίστευε πως μικρά κορίτσια θα μπορούσαν να εμπνευστούν από αυτήν την ηρωίδα. Η ταινία θεωρείται σήμερα μία απ' τις καλύτερες ταινίες animation μέχρι σήμερα. Το Studio Ghibli για μια ακόμη φορά είχε τις μεγαλύτερες εισπράξεις στην Ιαπωνία και αυτήν την θέση την κράτησε για τουλάχιστον 19 χρόνια. Βέβαια, το Studio Ghibli συνέχισε να παράγει επιτυχημένες ταινίες μέχρι το 2014.

Το Studio Ghibli, αρχικά ήταν διστακτικό να προβάλλει το υλικό του και σε πλατφόρμες streaming, όπως Netflix και HBO Max, αφού πίστευε πως ο κινηματογράφος ήταν πολύ πιο σημαντικός. Βέβαια, με αυτόν τον τρόπο, οι νέες γενιές μπορούν πλέον να απολαύσουν τις ταινίες του. Ο Miyazaki σταμάτησε το 2014 να παράγει νέες ταινίες, όμως δήλωσε πως το 2023 θα κυκλοφορήσει την καινούργια και τελευταία ταινία του, «How Do You Live?». ¹⁰

¹⁰ Κείμενο από τον Jonny Tiernan, 9 Φεβρουαρίου 2022, με τίτλο «Studio Ghibli: The Japanese Animation Powerhouse That Conquered the World»



Στιγμιότυπο από την ταινία «Spirited Away», 2001, Studio Ghibli



Στιγμιότυπο από την ταινία «Howl's Moving Castle», 2004, Studio Ghibli

1.5 TO ANIMATION ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Είναι προφανές πως ο κόσμος αγαπάει το οπτικό υλικό, αφού συνήθως αυτό θα τραβήξει πολύ πιο εύκολα και γρήγορα την προσοχή του κόσμου. Γι' αυτό και υπάρχει τόσο μεγάλη απήχηση σε βίντεο animation. Σήμερα, το animation έχει καταφέρει να ασκήσει επιρροή σε διάφορους τομείς της κοινωνίας.

Αρχικά, το animation αποτελεί μια μορφή ψυχαγωγίας. Ο κινηματογράφος, η τηλεόραση, το διαδίκτυο, τα βιντεοπαιχνίδια, όλα αυτά επηρεάζονται από το animation, το οποίο έχει καταφέρει να εμπνεύσει τον κόσμο αφού μέσω αυτού προβάλλεται το εξωπραγματικό και το απίθανο.

Επιπλέον, το animation έχει βοηθήσει σημαντικά στην καλύτερη κατανόηση θεμάτων. Από δύσκολες καταστάσεις σε προϊόντα που προβάλλονται στην τηλεόραση ή στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Για παράδειγμα, πολλές φορές οι διαφημίσεις με ιατρικά προϊόντα που προβάλλονται στην τηλεόραση, χρησιμοποιούν animation για να δείξουν καλύτερα και με πιο απλό τρόπο πως και που δρα ένα φάρμακο στον οργανισμό του ανθρώπου. Σε άλλες περιπτώσεις, όπως μια ταινία ή σειρά, ή ακόμα και ένα μικρό καλλιτεχνικό βίντεο, χρησιμοποιούνται συμβολισμοί, όπως χρώματα, που μπορούν να δηλώσουν την ψυχολογική κατάσταση ενός χαρακτήρα.

Όσον αφορά την διαφήμιση, το animation προφανώς δεν σταματάει στα ιατρικά προϊόντα που αναφέρθηκαν πριν. Εταιρείες και επιχειρήσεις χρησιμοποιούν συνεχώς δείγματα animation στις διαφημίσεις τους, από το logo τους το οποίο προσπαθούν να χαράξουν στην μνήμη του θεατή, ενώ προωθούν προϊόντα ή υπηρεσίες που παρέχουν τα οποία μέσω του animation γίνονται συνήθως πιο ελκυστικά ώστε να υπάρξει απήχηση.

Φυσικά, η οικονομία έχει επωφεληθεί σημαντικά από την τέχνη του animation. Τα εκδοτήρια του κινηματογράφου εισπράττουν τεράστια χρηματικά ποσά σε κάθε κυκλοφορία νέας ταινίας animation. Πλατφόρμες streaming κερδίζουν συνεχώς νέους συνδρομητές που παρακολουθούν τις ταινίες και τις σειρές animation που προσφέρουν. Επιχειρήσεις πλουτίζουν λόγω των διαφημίσεών τους. Παράλληλα, οι καλλιτέχνες πίσω από τη μαγεία του animation βλέπουν τον κόσμο να απολαμβάνει τα έργα τους.

ΜΕΡΟΣ 2 “TWIN FLAMES ”

Η ΙΣΤΟΡΙΑ / ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το 2D Animation με τίτλο “Δίδυμες Φλόγες” (αγγλ. Twin Flames) αναφέρεται στον αποχωρισμό ενός ζευγαριού εξαιτίας μιας τερματικής ασθένειας. Η Kelsey πάσχει από μια τερματική ασθένεια και γνωρίζει πως ο χρόνος που της απομένει είναι ελάχιστος. Έτσι, προσπαθεί να περάσει όσες περισσότερες στιγμές μπορεί με την σύντροφό της, την Mina, η οποία στέκεται πάντα στο πλευρό της. Στόχος της Mina είναι να γεμίσει τη σύντροφό της με τις πιο όμορφες αναμνήσεις πριν φύγει από αυτή τη ζωή, ενώ παράλληλα προσπαθεί η ίδια να αντιμετωπίσει την απώλειά της. Γνωρίζουν πως ο θάνατος της Kelsey είναι αναπόφευκτος, αυτό

όμως τις φέρνει ακόμα πιο κοντά και τα συναισθήματα τους είναι πιο έντονα, ενώ αξιοποιούν στο έπακρο τον πολύτιμο χρόνο τους.

Ταινίες όπως το “Pulp Fiction”, (1994), του Quentin Tarantino, ή “The Arrival”, (2016), του Dennis Villeneuve, αποτέλεσαν έμπνευση για τη δομή της ιστορίας. Στην ταινία του Tarantino, όλα τα γεγονότα της ιστορίας παρουσιάζονται εκτός χρονολογικής σειράς και αφήνουν τον θεατή στο τέλος της ταινίας να τοποθετήσει τα «κομμάτια του παζλ» στη σωστή θέση, αυτό είναι όμως που καθιστά το “Pulp Fiction” μια ιδιαίτερη ταινία με τον δικό της τρόπο. Από την άλλη, το “The Arrival” προβάλλει από την αρχή της ιστορίας σκηνές και γεγονότα τα οποία ανήκουν στην πραγματικότητα στα τελευταία λεπτά της ταινίας. Έτσι, το animation “Δίδυμες Φλόγες” ανοίγει με έναν παρόμοιο τρόπο, δηλαδή με μια σκηνή η οποία θα έπρεπε κανονικά να προβληθεί στο τέλος της ιστορίας, όπως και μερικά πλάνα που έχουν διαταχθεί σε ακανόνιστες θέσεις καθ’ όλη τη διάρκεια του βίντεο. Σκοπός αυτής της διάταξης ήταν να προβληματίσει τον θεατή για το πως συνδέονται τα γεγονότα της αρχής με την υπόλοιπη ιστορία.

Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Ο τίτλος “Δίδυμες Φλόγες” δηλώνει το έντονο συναισθηματικό δέσιμο μεταξύ δύο ανθρώπων. Σε αυτήν την ιστορία, το ζευγάρι γνωρίζει ότι θα το χωρίσει ο θάνατος και δεν μπορεί να κάνει τίποτα γι’ αυτό. Η απώλεια ενός αγαπημένου προσώπου είναι ιδιαίτερα επώδυνη, αφού το ακόμη εν ζωή πρόσωπο νιώθει πως έχει χάσει ένα μεγάλο κομμάτι από την ζωή του. Στην προκειμένη περίπτωση, η Mina και η Kelsey δεν είναι απλώς δύο άνθρωποι που νοιάζονται η μία για την άλλη, είναι φίλες, είναι ζευγάρι, είναι μία ψυχή χωρισμένη σε δύο σώματα. Το επιζών πρόσωπο πρέπει να αντιμετωπίσει μια από τις δυσκολότερες και οδυνηρές καταστάσεις στη ζωή του, την διαχείριση της απώλειας ενός πολύ αγαπημένου προσώπου. Ένας από τους μεγαλύτερους φόβους του ανθρώπου είναι να μην μείνει μόνος του σε αυτή τη ζωή, ένας φόβος, ένα συναίσθημα που η απώλεια ενός οικείου προσώπου μπορεί να προκαλέσει εύκολα. Το επιζών άτομο νιώθει πως δεν έχει τίποτα στη ζωή του.

Όλες οι ανθρώπινες σχέσεις έχουν μια αρχή και ένα τέλος, το οποίο στην παρούσα κατάσταση, συμβολίζεται από τον θάνατο. Είναι γνωστό πως οι άνθρωποι δεν ζουν για πάντα, ο θάνατος είναι ένα αναμενόμενο γεγονός, που όμως αποτελεί μια αδιανόητη είδηση για τον άνθρωπο σε κάθε περίπτωση. Το θέμα του θανάτου θεωρείται ταμπού από την κοινωνία και σπάνια αποτελεί θέμα συζήτησης. Ο άνθρωπος αποφεύγει να συζητά για κάτι που δεν γνωρίζει ή για κάτι που τον φοβίζει.¹¹

Ο άνθρωπος τaráσσεται περισσότερο με τον θάνατο των αγαπημένων προσώπων του παρά τον δικό του, ενώ συχνά εύχεται η κατάσταση να ήταν αντίστροφη και να βρισκόταν ο ίδιος στη θέση των πεθαμένων. Μάλιστα, τις περισσότερες φορές δεν ξέρει πως να διαχειριστεί ή να αντιδράσει μόλις έρθει αντιμέτωπος με ένα τέτοιο γεγονός. Ο καθένας αντιμετωπίζει

¹¹ Διπλωματική εργασία της Διονυσίας Θεολόγου, με θέμα «Η απώλεια ενός οικείου προσώπου: από την αρχαιότητα ως σήμερα», από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, 2017

διαφορετικά τον θάνατο. Δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στην νέα πραγματικότητα, ενώ για να ξεπεράσει την απώλεια κάποιου, πόσο μάλλον ενός κοντινού προσώπου, χρειάζεται χρόνο. Άλλοι αντιδρούν αμέσως στο άκουσμα αυτής της είδησης ενώ άλλοι, λόγω των προσωπικών τους μηχανισμών άμυνας, πενθούν αργότερα.

Το βιβλίο “Αυτός που πεθαίνει” (αγγλ. *On Death and Dying*), 1969, της ψυχιάτρου, Elisabeth Kübler – Ross, αναφέρει μια θεωρία της που αφορά το πένθος και τα πέντε στάδια τα οποία περνάει κάποιος που πενθεί. Η άρνηση, ο θυμός, η διαπραγμάτευση, η κατάθλιψη και η αποδοχή αποτελούν τα πέντε στάδια. Φυσικά, δεν είναι απαραίτητο να περάσει κανείς από όλα τα στάδια και με αυτήν την συγκεκριμένη σειρά, απλώς είναι η πιο συνηθισμένη συμπεριφορά.¹² Στην ιστορία “Δίδυμες Φλόγες”, παρατηρείται πως η Μίνα περνά από μερικά από αυτά τα στάδια μετά την απώλεια της Kelsey. Ο θυμός και η κατάθλιψη είναι από τα πιο εμφανή στάδια, αφού παρατηρείται να σπάει πράγματα μέσα στο σπίτι, να κλαίει, να αναπολεί στιγμές ενώ νιώθει πως έχει μείνει μόνη της. Το τέλος του βίντεο αποτελεί τον τελευταίο χορό του ζευγαριού, η Μίνα τότε φαίνεται να αποδέχεται πλέον τον θάνατο της Kelsey, με το σώμα της Kelsey να χάνεται μπροστά στα μάτια της, ενώ φυλάει τις πολύτιμες αναμνήσεις τους. Αν αυτή η σκηνή πρόκειται για ανάμνηση ή για τέχνασμα του μυαλού της Μίνα, παραμένει ανοιχτό ερώτημα για τον θεατή.

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΗΝΥΜΑ

Η ιστορία “Δίδυμες Φλόγες” είναι μια τραγική ιστορία που πραγματεύεται έναν από τους μεγαλύτερους φόβους του ανθρώπου, τον θάνατο, την απώλεια ενός οικείου προσώπου. Σκοπός αυτού του animation είναι να συγκινήσει τον θεατή και ίσως να τον βάλει να σκεφτεί πόσο σημαντικός και πολύτιμος είναι ο χρόνος που περνάει με τα αγαπημένα του άτομα. Παρ’ όλα αυτά, η ζωή δεν σταματάει για τον επιζώντα, αλλά θα πρέπει να βρει τη δύναμη να συνεχίσει, όσο επώδυνη και αν είναι αυτή η κατάσταση και να διατηρήσει τις όμορφες στιγμές που έχει ζήσει με τους αγαπημένους του ανθρώπους.

ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

Το έργο συγκροτείται από ένα σύνολο συμβολικών εικόνων που η αποκωδικοποίησή τους βοηθά στην κατανόηση της αφήγησης αλλά και στην ερμηνεία των σχέσεων και πράξεων των ηρώων.

¹² Κείμενο με τίτλο «Πένθος και Απώλεια», 2020, από την ψυχολόγο Μπαλή Χριστίνα

Τα Λουλούδια

Πολλοί καλλιτέχνες έχουν χρησιμοποιήσει τα λουλούδια ως σύμβολα μέσα στα έργα τους. Ο Sir John Everett Millais στο έργο *Ophelia* (1851-2) χρησιμοποιεί τα λουλούδια ως σύμβολα για να εκφράσει τον πόνο της Οφηλίας. Ο πίνακας είναι γεμάτος από διάφορων ειδών λουλούδια, τα οποία έχουν σχεδιαστεί με ιδιαίτερη λεπτομέρεια. Συγκεκριμένα τα μη με λησμόνει, σχετίζονται με την αιώνια μνήμη, όπως και το δενδρολίβανο το οποίο συχνά χρησιμοποιούταν στους γάμους αλλά και στις κηδείες. Η κόκκινη παπαρούνα που παρατηρείται κοντά στο δεξί χέρι της Οφηλίας, προμηνύει τον θάνατο, ενώ ο απήγανος την μετάνοια. Αυτά αποτελούν μερικούς μόνο από τους συμβολισμούς που κρύβει ο πίνακας, Η άγνοια της σημασίας αυτών των συμβολισμών, έχει σαν αποτέλεσμα της μη κατανόησης του πίνακα αλλά και της ιστορίας της Οφηλίας.



Πίνακας του Sir John Everett Millais, 1852, *Ophelia*

Αναλογικά στο έργο *Twin Flames* απεικονίζονται λουλούδια ως συμβολικές εικόνες, οι οποίες εμφανίζονται ως leitmotiv, δηλαδή ως σύντομες, επαναλαμβανόμενες οπτικές «φράσεις» που σχετίζονται με ένα συγκεκριμένο πρόσωπο ή μια ιδέα.

Το χρυσάνθεμο που εμφανίζεται σχεδόν από την αρχή του βίντεο μέχρι το τέλος του, θεωρείται από διάφορους πολιτισμούς ότι είναι σύμβολο του πένθους. Στο έργο το χρυσάνθεμο ανθίζει και πεθαίνει σταδιακά, υποδηλώνοντας την άνθηση και τον θάνατο της Kelsey αλλά και της σχέσης του ζευγαριού. Ταυτόχρονα τα λουλούδια είναι τα μοναδικά έγχρωμα στοιχεία αντίθετα προς το σύνολο του έργου που είναι ασπρόμαυρο. Αυτή η αντίθεση ανάγει τις εικόνες αυτές σε σημαντικά σύμβολα. Το χρυσάνθεμο στην αρχή έχει μια θερμή απόχρωση που συμβολίζει ευχάριστα, όμορφα, βαθιά συναισθήματα, όπως είναι ο έρωτας, η αγάπη, η φιλία. Όσο

προχωράει η ιστορία, το χρυσάνθεμο σταδιακά παίρνει μια ψυχρή απόχρωση. Τα ψυχρά χρώματα όπως το μπλε, ταυτίζονται από κάποιους πολιτισμούς με την θλίψη και τη μοναξιά.¹³

Οι κερασιές, είναι ένα σημαντικό στοιχείο της Ιαπωνικής κουλτούρας. Λόγω της μικρής διάρκειας ζωής τους, οι κερασιές συνδέονται με το εύθραυστο και το εφήμερο της ζωής, ενώ υπενθυμίζουν στους ανθρώπους να ζουν τη στιγμή και να μην μένουν στο παρελθόν. Παράλληλα, συμβολίζουν την αναγέννηση και την καινούργια αρχή.¹⁴

Ένα ακόμα λουλούδι που εμφανίζεται στο έργο είναι και ο κόκκινος αραχνοειδής κρίνος (αγγλ. spider lilies) αφού κατά κύριο λόγο στην Ασία, σχετίζεται με τον θάνατο και πιο συγκεκριμένα δηλώνει το τελευταίο αντίο προς αγαπημένα άτομα.¹⁵ Έτσι συμβολίζεται ο αποχαιρετισμός της Kelsey προς ό,τι αγαπάει και ό,τι όμορφο έχει ζήσει.

Στο τέλος της ιστορίας, όπου η Mina αποδέχεται τελικά τον θάνατο της Kelsey, εμφανίζονται τα μπλε άνθη, τα μη με λησμόνει (forget-me-not), τα οποία φυσικά, όπως δηλώνει και η ονομασία τους αποτελούν σύμβολο μνήμης, ή ακόμα και υπόσχεσης.¹⁶

Ο Χορός

Το ζευγάρι σε διάφορες στιγμές του βίντεο βλέπουμε να χορεύει. Ήταν ιδιαίτερα σημαντικός ο χορός για τις κοπέλες, οι οποίες επικοινωνούσαν κατά κάποιο τρόπο μέσω του χορού και αυτό είναι ένα ακόμη στοιχείο που τις ενώνει και τις κάνει να αισθάνονται υπέροχα συναισθήματα.

Ο χορός είναι μια συμπεριφορά, ή αλλιώς μια γλώσσα η οποία έχει το δικό της λεξιλόγιο και τεχνικές, ενώ δεν εκφράζεται με λέξεις. Είναι ένας τρόπος έκφρασης ιδεών και συναισθημάτων. Είναι μία μορφή τέχνης, που ο χορευτής δημιουργεί κατά μία έννοια μηνύματα με τις κινήσεις του τα οποία ο θεατής λαμβάνει και αποκωδικοποιεί. Κάθε χορευτής έχει έναν συγκεκριμένο ρόλο στην παράστασή του, τον οποίο έχει ορίσει η κοινωνία και άρα διαμορφώνεται έτσι η συμπεριφορά του, όπως για παράδειγμα ένα ζευγάρι που χορεύει τανγκό έχει συγκεκριμένους ρόλους. Ο δυναμισμός και η χάρη που εκπέμπει ο χορευτής είναι στοιχεία που τον χαρακτηρίζουν¹⁷.

Γι' αυτό, ήταν κρίσιμο να αφιερωθεί περισσότερος χρόνος και κόπος στον σχεδιασμό και τις κινήσεις του χορού. Έμπνευση για πολλές σκηνές της ιστορίας, ήταν μουσικά βίντεο, στίχοι αλλά και φωτογραφίες, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Μετά τους τίτλους τέλους, η Mina φαίνεται να συνεχίζει να χορεύει, αυτή τη φορά μόνη της. Έτσι, φαίνεται πως παρ' όλη την τραγικότητα της ιστορίας, η Mina δεν ξεχνάει την Kelsey, αποδέχεται τον θάνατό της αλλά κρατάει ένα κομμάτι, μια ανάμνηση από το ταξίδι αυτό.

¹³ Κείμενο της Bernadine Racoma, 26 Ιουλίου 2019, με τίτλο «Color Symbolism – Psychology Across Cultures»

¹⁴ Της Helen Suk, 2 Απριλίου, 2016, με τίτλο «The Meaning of Cherry Blossoms in Japan: Life, Death and Renewal»

¹⁵ Κείμενο από την Kayla Thomas, 15 Δεκεμβρίου, 2021, με τίτλο «Spider Lilies Meaning And Symbolism Guide»

¹⁶ Κείμενο με τίτλο «The Language of Flowers : Ophelia», 14 Αυγούστου 2019

¹⁷ Έρευνα του γλωσσολόγου Σωτήριου Μπεκάκου, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Language and Philosophy of Dance

Οι λέξεις

Για την καλύτερη αφήγηση της ιστορίας, ηχογραφήθηκε ο διάλογος των πρωταγωνιστριών.

“Penny for your thoughts?”

Η Kelsey βλέπει την Mina σκεπτική και την ρωτάει τι την προβληματίζει, αλλά αρχικά δεν παίρνει καμία απάντηση. Είναι μια ερώτηση που χωρίζει κατά μία έννοια τον χρόνο σε δύο κομμάτια, στο παρόν και το παρελθόν. Ακούγεται στην αρχή του βίντεο λίγο πριν γίνει η μετάβαση στο παρελθόν και παρουσιαστούν όλα τα γεγονότα της ιστορίας. Επαναλαμβάνεται αφού έχει γίνει η εξιστόρηση των γεγονότων και μεταβαίνει ο θεατής πάλι στο παρόν.

“Come on... It’s just a photo”

Η Kelsey ζητάει από την Mina να βγάλουν μια φωτογραφία για να θυμούνται το ταξίδι τους και να απαθανατίσουν τη στιγμή. Αργότερα φαίνεται πως αυτή η φωτογραφία, μαζί με άλλες, αποτελούν αναμνήσεις τις οποίες ξαναζει η Mina.

“I love you”

Η Kelsey εκφράζει τα συναισθήματα της στην Mina, χρησιμοποιώντας αυτές τις τρεις απλές λέξεις. Στο βίντεο η φράση αυτή ακούγεται σαν ηχώ για να μεγεθυνθεί η σημασία της.

“We’ll be alright...”

Η Mina βλέπει το ξέσπασμα της Kelsey και προσπαθεί να την καθησυχάσει αγκαλιάζοντάς την και να την βεβαιώνει πως είναι πάντα δίπλα της. Παράλληλα προσπαθεί η ίδια να μην δείξει στη σύντροφό της την στενοχώρια της, αφού ξέρει ότι αυτό θα επιδεινώνει τον πόνο της.

“I miss you...”

Η Mina δίνει τελικά την απάντηση στο αρχικό ερώτημα της Kelsey, εκφράζει τον πόνο της και συνειδητοποιεί πως πρόκειται να χωρέσουν μαζί για τελευταία φορά, ενώ ξαναζει όλες τις αναμνήσεις τους.

Οι Φωτογραφίες

Οι φωτογραφίες αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο για την αφήγηση της ιστορίας. Οι φωτογραφίες απαθανατίζουν στιγμές, σταματούν τον χρόνο. Οι περισσότεροι γνωρίζουν πως να βγάλουν μια φωτογραφία, όμως συχνά δεν ξέρουν να τις διαβάζουν. Θεωρείται πως η φωτογραφία αποτυπώνει την πραγματικότητα. Πράγματι, σε έναν βαθμό αυτό ισχύει. Όμως, το φωτογραφιζόμενο θέμα, περιβάλλον, πρόσωπο, αντικείμενο, φαίνεται πάντα στη φωτογραφία να διατηρεί τη μορφή του, να ηγνάνει ενάντια στη φθορά, να είναι παρόν, που όμως αυτό με το πέρασμα του χρόνου αλλάζει.¹⁸

¹⁸ Από το βιβλίο του Φώτη Καγγελάρη, Homo Photographicus, κεφάλαιο : Η Υπόσχεση – Διάλεξη Πρώτη σελ. 136-143

Οι φωτογραφίες λειτουργούν πολλές φορές ως μέσο έκφρασης και ερμηνεύονται με διαφορετικό τρόπο από τον καθένα. Ο θεατής είναι επίσης και ο φωτογραφιζόμενος, γνωρίζει τον τρόπο με τον οποίο έγινε η λήψη της φωτογραφίας, τον σκοπό της, και την ιστορία που αφηγείται αυτή η φωτογραφία. Μια φωτογραφία έχει ένα συγκεκριμένο κάδρο το οποίο, το οπτικό πεδίο δηλαδή περιορίζεται σημαντικά, ενώ όπως είναι λογικό, δεν μπορεί να περιέχει ολόκληρα τα στοιχεία εκείνης της χρονικής στιγμής, είτε αυτό είναι το περιβάλλον που εικονίζεται, μια φιγούρα, ένα αντικείμενο. Παρ' όλα αυτά, οι εικονιζόμενοι συνήθως μπορούν να θυμηθούν ή ακόμα να ξαναζήσουν εκείνη τη στιγμή που έχει απαθανάτισει ο φακός, και να ολοκληρώσουν εκείνα τα στοιχεία που βρίσκονται εκτός κάδρου. Γίνεται αντιληπτό, πως η φωτογραφία είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ανάμνηση. Από την άλλη, αυτό το περιοριστικό κάδρο, βοηθάει στην καθαρότερη ανάγνωση της φωτογραφίας, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται οι φωτογραφίες. Αντικείμενα, χαρακτηριστικά πρόσωπου, συναισθήματα, είναι μερικά από τα θέματα που μπορεί να απαθανάτισει ο φακός, να εστιάσει σε αυτά και να μεγεθύνει την σημασία τους.

Στην ιστορία παρατηρούνται πολλές φωτογραφίες που εκτελούν ακριβώς αυτόν τον σκοπό, να ξαναζήσει η πρωταγωνίστρια στιγμές με την αγαπημένη της. Έχουν επιλεγεί συγκεκριμένα φωτογραφίες polaroid, γιατί οι τυπωμένες φωτογραφίες αποτελούν κάτι χειροπιαστό και κρατούν στο πέρασμα του χρόνου. Αποτελούν κατά μία έννοια, απτές αναμνήσεις. Η πρωταγωνίστρια μπορεί να τις αγγίξει, να τις πιάσει στα χέρια της, να τις μυρίσει, να τις φυλάξει σε ένα κουτί και όποτε θελήσει να τις ξαναβγάλει έξω και να θυμηθεί τη ζωή που πέρασε με τα αγαπημένα της πρόσωπα. Παράλληλα, εξαιτίας της απώλειας της συντρόφου της, πενθεί, και βλέποντας αυτές τις φωτογραφίες νιώθει θλίψη, ένα κενό, το οποίο προσπαθεί να το γεμίσει με αυτές τις εικόνες.

ΕΠΙΠΡΟΕΣ

Για τον σχεδιασμό και τη δημιουργία της ιστορίας αποτέλεσαν έμπνευση τα cartoon και τα anime, σκηνές από μικρού μήκους ταινίες, μουσικά βίντεο, βιντεοπαιχνίδια, στίχοι και φωτογραφίες, όπως και ζωγραφικοί πίνακες που συνέβαλαν στην υφή του σκηνηκού, με τις ευδιάκριτες πινελιές.

Μία από τις πιο σημαντικές στιγμές του βίντεο “Δίδυμες Φλόγες” είναι ο χορός του ζευγαριού που φαίνεται στην αρχή και στο τέλος του βίντεο. Η σκηνή από το βιντεοπαιχνίδι που φαίνεται παρακάτω, αποτελεί εξίσου μια ιδιαίτερη στιγμή για τις δύο κοπέλες της ιστορίας του “The Last of Us Part II”, αφού είναι η στιγμή που καταλαβαίνουν πως τρέφουν συναισθήματα η μία για την άλλη. Παράλληλα, βρίσκονται σε δημόσιο χώρο και έτσι υπάρχει μια διστακτικότητα από την πλευρά τους, επειδή φοβούνται και δεν ξέρουν πως θα αντιδράσει ο κόσμος γύρω τους. Στις “Δίδυμες Φλόγες”, ο χρόνος μοιάζει σαν να έχει σταματήσει για το ζευγάρι και δεν υπάρχει κανείς άλλος στον χώρο.



Στιγμιότυπο από το βιντεοπαιχνίδι The Last of Us Part II, Naughty Dog, σκηνοθέτες: Neil Druckmann, Anthony Newman, Kurt Margeneau 2020



Για τις σκηνές από το ταξίδι που φαίνεται στις αρχές του βίντεο, μεγάλη έμπνευση ήταν τα anime και επομένως η Ιαπωνική κουλτούρα. Οι παγόδες ή οι Ναοί της Ιαπωνίας είναι από τα πιο χαρακτηριστικά στοιχεία της Ιαπωνίας, όπως επίσης και η εποχή της Σάκουρα, ή αλλιώς οι ανθισμένες κερασιές της.



19

Παγόδα Horyu – Ji, Ιαπωνία



¹⁹ Εικόνα από Wikipedia, Pagoda, τελευταία τροποποίηση 26 Αυγούστου 2022



20

Ναός Yasukuni, στην Chiyoda, Tokyo



Η σκηνή όπου η Kelsey ξεσπάει σε κλάματα και την παρηγορεί η Mina, είναι εμπνευσμένη από μια σκηνή της ταινίας “ All Too Well: The Short Film ”, που φαίνεται παρακάτω. Η ιστορία της ταινίας αναφέρεται στην αγάπη ενός ζευγαριού ή οποία όμως δεν ήταν αμοιβαία και απ’ τις δύο πλευρές. Η κοπέλα αναφέρει συχνά πόσο πολύ εκτιμάει τον σύντροφό της και του δείχνει πόσο τον αγαπάει, εκείνος όμως της δίνει ψεύτικες ελπίδες και βρίσκει τελικά φθηνές δικαιολογίες για να χωρίσουν. Στη συγκεκριμένη σκηνή, η κοπέλα νιώθει πως έχει αδικηθεί από τον σύντροφό της και εκείνος προσπαθεί να την παρηγορήσει, με λόγια που δεν εννοεί πραγματικά.

²⁰ Εικόνα από Wikipedia, Shinto Shrines, τελευταία τροποποίηση 9 Ιουλίου 2022

Η σκηνή στις «Δίδυμες Φλόγες» παρ' όλο που είναι επηρεασμένη από τη σκηνή που αναλύθηκε προηγουμένως, δεν στηρίζεται στα ψέματα του ενός συντρόφου. Αντιθέτως, η αγάπη μεταξύ των δύο κοριτσιών είναι αμοιβαία, ενώ στηρίζει η μία την άλλη ακόμα και αν γνωρίζουν για τον αναπόφευκτο χωρισμό τους.



Στιγμιότυπο από την ταινία μικρού μήκους Taylor Swift - All Too Well: The Short Film, 13 Νοεμβρίου 2021, Σκηνοθέτης : Taylor Swift



Ένα ακόμη μουσικό βίντεο της Taylor χρησιμοποιήθηκε για τον σχεδιασμό μιας σκηνής. Το τραγούδι “Lover”, όπως δηλώνει και ο τίτλος, αναφέρεται στην αγάπη ενός ζευγαριού, πόσο

κοντά νιώθουν δύο άνθρωποι μεταξύ τους σε πνευματικό επίπεδο, ακόμα και πόσο πολύ θέλουν να κρατήσει αυτή η αγάπη μεταξύ τους και να γεράσουν μαζί.



Στιγμιότυπο από το βίντεο Taylor Swift - Lover, 23 Αυγούστου 2019, Σκηνοθέτες : Taylor Swift, Drew Kirsch



Για τη συγκεκριμένη σκηνή έμπνευση υπήρξε το βίντεο από την Orla Gartland που φαίνεται παρακάτω. Η ομιλήτρια σε αυτό το τραγούδι αναφέρεται στις ανασφάλειές της. Προσπαθεί να αντιγράψει την συμπεριφορά ενός άλλου ατόμου, το οποίο στα μάτια της φαίνεται πως δεν έχει κανένα ελάττωμα και γι' αυτό το θαυμάζει ιδιαίτερα. Στο βίντεο παρατηρούνται δύο γυναίκες να χορεύουν που όμως αρχικά είναι ανέκφραστες και οι κινήσεις τους δεν είναι ιδιαίτερα συγχρονισμένες, αλλά φαίνεται πως η ανασφαλής κοπέλα, κρύβεται πίσω από την άλλη, γίνεται σχεδόν η σκιά της. Μέχρι το τέλος του βίντεο, η κοπέλα καταφέρνει να ξεπεράσει τις

ανασφάλειές της και έτσι χαμογελούν οι δύο κοπέλες μεταξύ τους και οι κινήσεις τους είναι απόλυτα συγχρονισμένες. Επομένως, σε αυτήν την περίπτωση έμπνευση ήταν ο θαυμασμός που τρέφει το ένα άτομο για το άλλο.

Για το φόντο, αποτέλεσε έμπνευση ο στίχος “Dancing in the kitchen in the refrigerator light” από το τραγούδι “All too Well” που αναλύθηκε προηγουμένως, επειδή αποτελεί μια μικρή αλλά σημαντική στιγμή για το ζευγάρι.

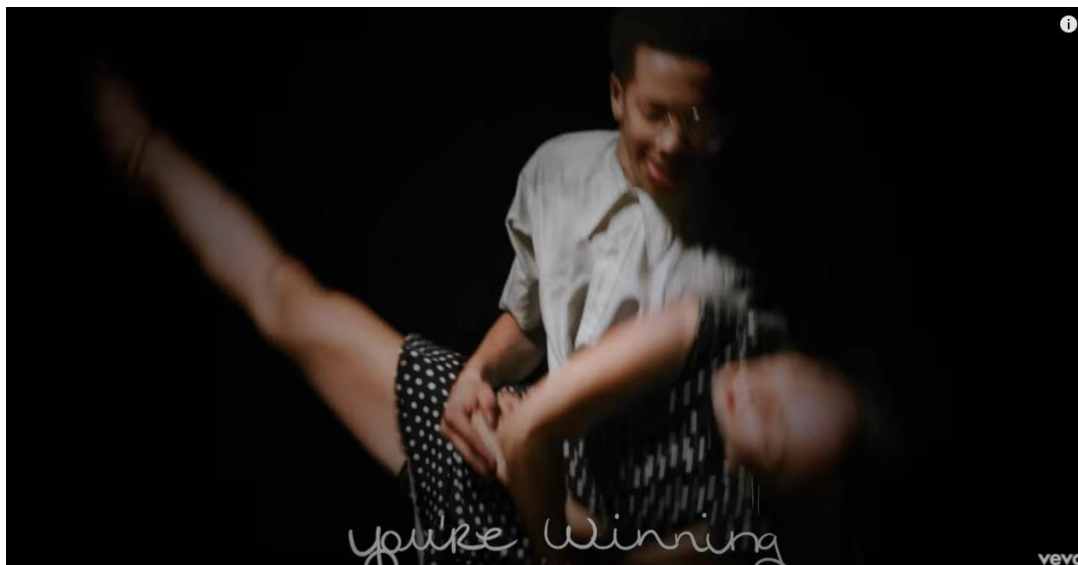


Στιγμιότυπο από το βίντεο της Orla Gartland – More like you, 25 Ιανουαρίου 2021,
Σκηνοθέτες : Orla Gartland, Greta Isaac, χορογραφία Elan Isaac



Έμπνευση υπήρξε επίσης και η μουσική της Noah Cyrus, πιο συγκεκριμένα το τραγούδι της σε συνεργασία με τον MAX, με τίτλο “Team”. Είναι ένα τραγούδι που αναφέρεται στην αγάπη και στο συναισθηματικό δέσιμο ενός ζευγαριού, πως πάντα σε όλες τις δυσκολίες θα βρισκόνται στο

πλευρό του άλλου και θα τον επαινούν για όλα τα κατορθώματά του. Φυσικά, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ο χορός του ζευγαριού αποτελεί ένα πολύ σημαντικό κομμάτι στην ιστορία και έτσι, έχοντας ως παράδειγμα το βίντεο, όπως φαίνεται από το στιγμιότυπο παρακάτω, με ένα ζευγάρι να χορεύει, σχεδιάστηκε ένα κομμάτι του χορού της Mina και της Kelsey.



Στιγμιότυπο από το βίντεο Noah Cyrus & MAX - Team (Lyric Video), 11 Μαΐου 2018, Σκηνοθέτης και Χορογράφος : John Mark



Η συγκεκριμένη σκηνή από τη σειρά “Heartstopper” ήταν η έμπνευση για τη δημιουργία μιας όμορφης στιγμής του ζευγαριού. Το Heartstopper διηγείται μια ιστορία αγάπης μεταξύ δύο αγοριών, που αντιμετωπίζουν προβλήματα αφού η κοινωνία και η πόλη στην οποία μένουν δεν είναι ιδιαίτερα δεχτική, όταν πρόκειται για θέματα διαφορετικής σεξουαλικότητας. Στην σκηνή που φαίνεται παρακάτω, οι δύο άνθρωποι αυτοί έχουν αποδεχτεί πλέον τον εαυτό τους και την σεξουαλικότητά τους και προσπαθούν να περάσουν μαζί μικρές στιγμές στον έξω κόσμο χωρίς φόβο.



Στιγμιότυπο από τη σειρά “ Heartstopper ”, σκηνοθέτης: Euros Lyn, βασισμένη στο βιβλίο Heartstopper της Alice Oseman

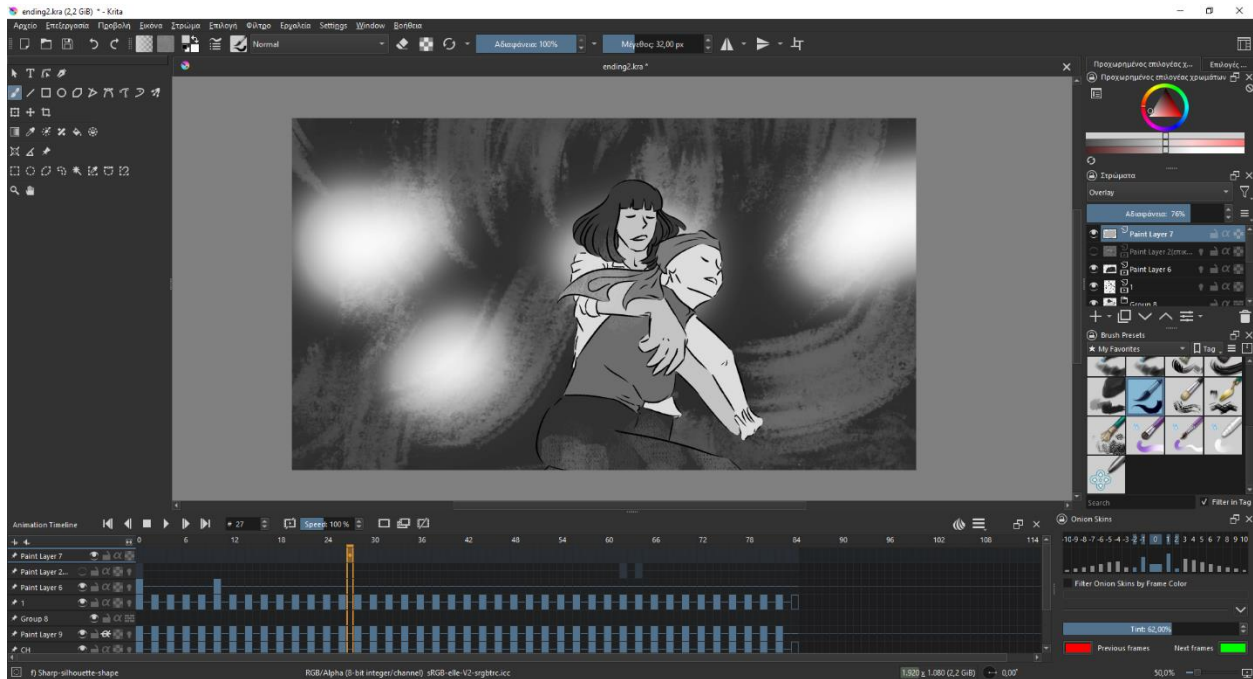


ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Για την υλοποίηση του έργου ακολουθήθηκαν τα παρακάτω βήματα:

ΒΗΜΑ 1 Έγιναν τα σκίτσα της Mina και της Kelsey, των δύο πρωταγωνιστριών στο Krita, ώστε να υπάρχει μια εικόνα για τους χαρακτήρες της ιστορίας. Οι δύο αυτές φιγούρες είναι εμπνευσμένες από τα cartoons και τα anime και έτσι έχουν έναν αρκετά απλό σχεδιασμό, με μικρή λεπτομέρεια στα χαρακτηριστικά των προσώπων τους, όπως μάτια ή μύτη, ενώ δεν έχει προστεθεί χρώμα ούτε στους χαρακτήρες, ούτε στο φόντο. Τα μοναδικά έγχρωμα στοιχεία στο βίντεο είναι τα λουλούδια αποτελούν κρυφούς συμβολισμούς, όπως αναφέρθηκαν παραπάνω. Επομένως, ήταν απαραίτητο να έχει ο κάθε χαρακτήρας από ένα χαρακτηριστικό στοιχείο, που σε αυτήν την περίπτωση ήταν το καρέ κούρεμα της Mina και το μαντήλι στο κεφάλι της Kelsey. Όπως φαίνεται στα σχέδια παρακάτω, υπήρξε μια εξελικτική πορεία για να καταλήξουν στις

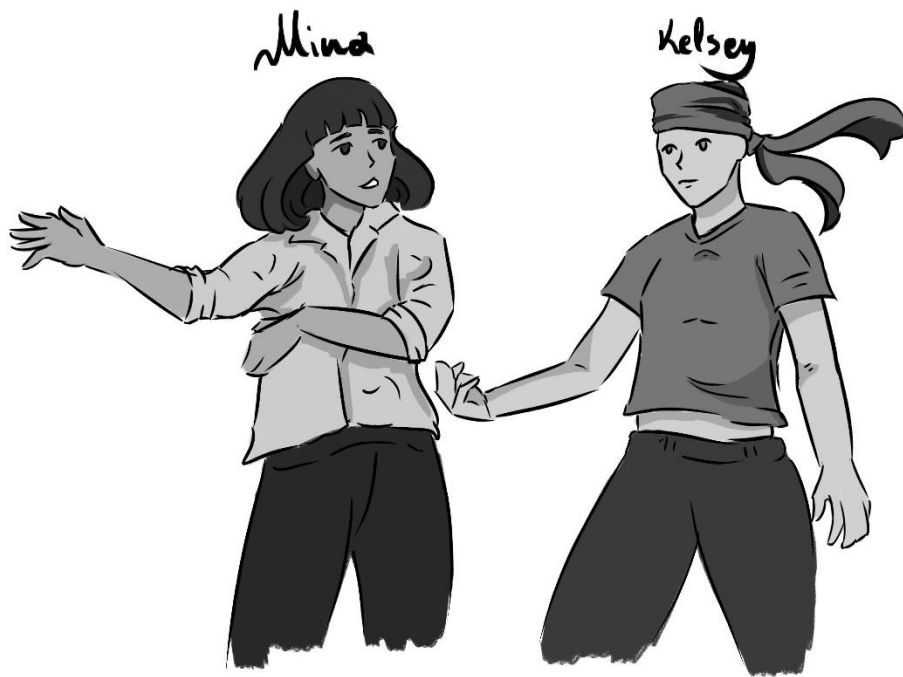
φιγούρες, με πιο έντονη αλλαγή στον σχεδιασμό της Kelsey. Το μαντήλι της Kelsey μάλιστα προϋδεάζει τον θεατή από την αρχή της ιστορίας για την εξέλιξη του χαρακτήρα.



Στιγμιότυπο από το πρόγραμμα Krita



Εξελικτικά στάδια σχεδίου Mina - Kelsey



ΒΗΜΑ 2 Έπειτα, σχεδιάστηκαν τα πρώτα storyboards που παρουσιάζουν την ροή της ιστορίας με σχέδια ή εικόνες για κάθε διαφορετική σκηνή ή αλλαγή πλάνου. Τα storyboards που ακολουθούν αποτελούν την αρχική ιδέα της ιστορίας, ενώ στο Παράρτημα II φαίνεται το τελικό αποτέλεσμα.

shot 1, IN, OPENING



Walking towards Allina, drinks from her glass, grabs her

TRANSITION



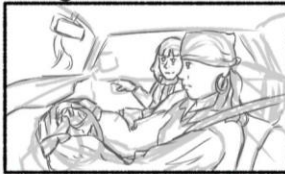
A person passes, leads to transition

TRANSITION → past

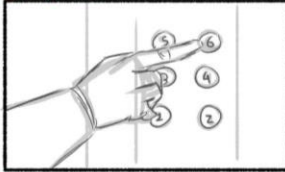


Title of the film

shot 5, OUT, IN car



Mina gives Kelsey a kiss on the cheek and opens the car door, Kelsey drives off



Mina pushes the elevator button

shot 2, IN



Kelsey is pulling Allina

shot 3, IN, Dancing



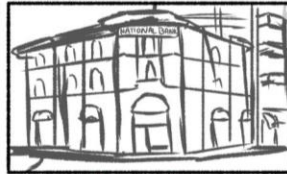
Slow dancing, the moment they look each other in the eyes, the title drops

shot 4, OUT, IN car



In the car, Kelsey drops Allina at work, while she is driving to her doctor's appointment

shot 6, OUT



The building where Allina works

shot 8, IN



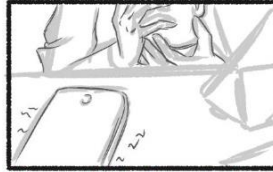
The doors close

shot 9, IN



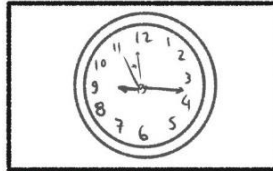
Mina is drinking her coffee and checking her phone waiting for Kelsey's results

shot 11, IN



Phone vibrates, Mina checks

shot 13, IN



Clock stops ticking

shot 15, IN



Kelsey bursts into tears

shot 17, OUT



flowers in the wind

shot 10, IN



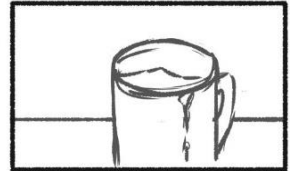
Feels like time has frozen

shot 12, IN

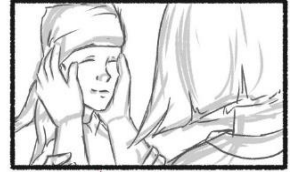


Kelsey responds

Transition → fade → office → home

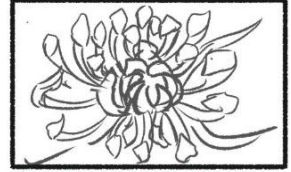


shot 16, IN



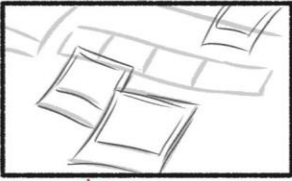
Mina tries to calm her

shot 18, OUT



chrysanthemum slowly blooming

Shot 19, IN

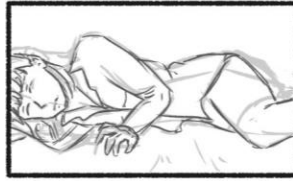


Polaroid Pictures

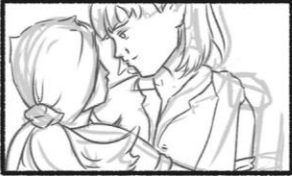
Shot 20, IN



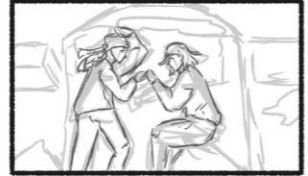
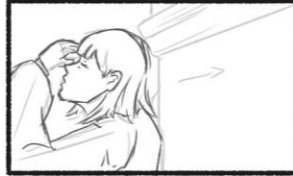
Refrigerator light dancing



Shot 21, IN

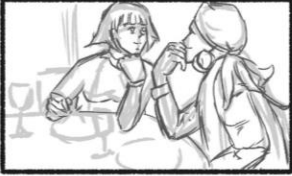


Shot 22, IN

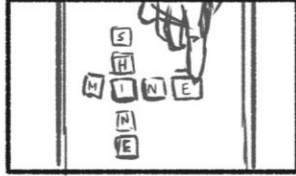


The moment they touch each other; hand, Kelsey disappears

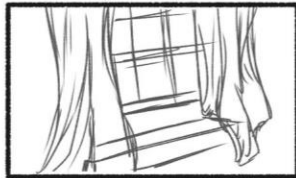
Shot 23, IN

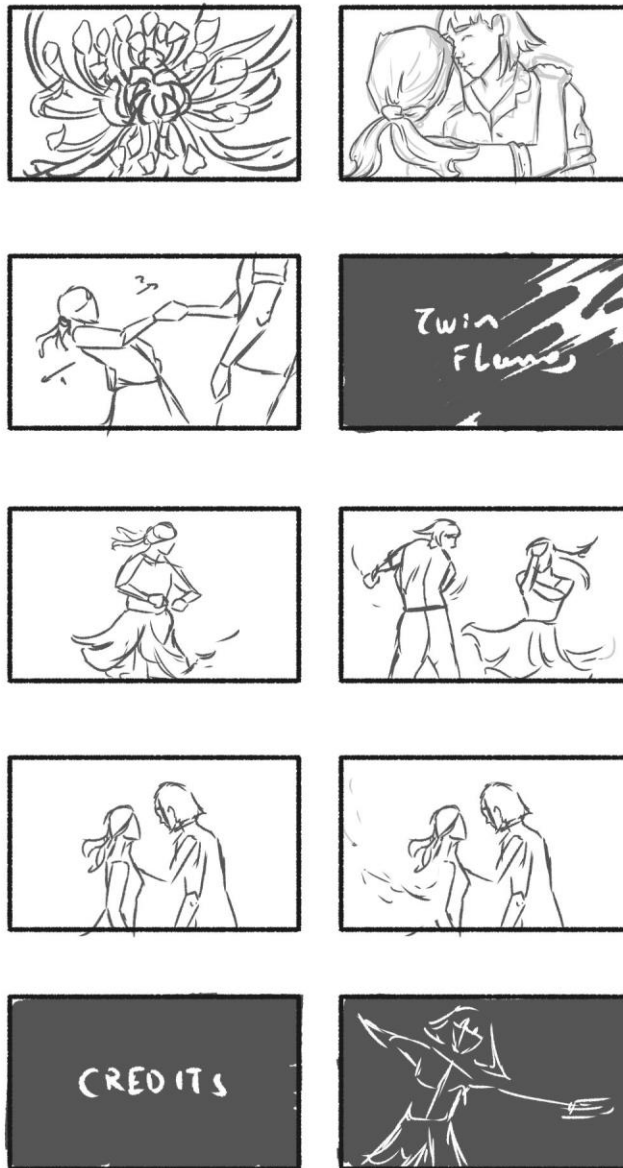


Shot 24, IN



Morning → turn → Alex → Kelsey





ΒΗΜΑ 3 Γράφτηκε ένα αρχικό σενάριο στο οποίο, όπως και στα storyboards, προέκυψαν αρκετές αλλαγές. Η βασική ιδέα παραμένει ίδια, δηλαδή το πως αντιμετωπίζει το ζευγάρι τον θάνατο της Kelsey, όπως και η αρχή και το τέλος της ιστορίας. Στο αρχικό σενάριο φαινόταν πως η Kelsey πηγαίνει στο νοσοκομείο και την ενημερώνουν πως η ασθένειά της είναι σε προχωρημένο στάδιο και δεν υπάρχει θεραπεία. Παράλληλα, η Mina βρίσκεται στη δουλειά της και περιμένει αγωνιωδώς ένα μήνυμα από την Kelsey για τα αποτελέσματά της. Η Mina δεν τα παρατάει και καταφεύγει σε οποιαδήποτε λύση θεωρεί πως θα θεραπεύσει την Kelsey, μέχρι να αποδεχτεί πως δεν υπάρχει καμία. Ωστόσο, το σενάριο αυτό δεν κάλυπτε το επιδιωκόμενο συναίσθημα για το έργο, και γι' αυτό απορρίφθηκε.

Στο τελικό σενάριο οι κοπέλες γνωρίζουν πως δεν υπάρχει κάποια θεραπεία, έχουν αποδεχθεί τον αποχωρισμό τους, παρ' όλα αυτά συνεχίζουν να δημιουργούν μαζί και άλλες υπέροχες αναμνήσεις.

ΒΗΜΑ 4 Τα γεγονότα της ιστορίας διαδραματίζονται στη σύγχρονη εποχή, επομένως, τα ρούχα των χαρακτήρων είναι απλά και εμπνευσμένα από την καθημερινή ζωή. Επίσης, ανάλογα τον χώρο προσδιορίζεται το, αν βρίσκονται οι πρωταγωνίστριες μέσα στο σπίτι ή σε εξωτερικό χώρο, καθώς και τον χρόνο της ημέρας, πρωί ή βράδυ.

Το πιο σημαντικό και δύσκολο κομμάτι στο animation ήταν ο σχεδιασμός των κινήσεων των χαρακτήρων. Έχοντας ως παράδειγμα το βιβλίο “Illusion of Life”, 1981, από τους animators της Disney, Ollie Johnston και Frank Thomas, χρησιμοποιήθηκαν μερικές από τις 12 Βασικές Αρχές του Animation που αναφέρονται στο βιβλίο.²¹ Συγκεκριμένα:

Προσδοκία

Χρησιμοποιώντας αυτήν την αρχή, προετοιμάζεται ο θεατής για μια δράση που θα συμβεί στο άμεσο μέλλον. Παράλληλα, βοηθάει αυτήν την δράση να μοιάζει πιο ρεαλιστική. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, η δράση είναι η κίνηση του χεριού που πρόκειται να πετάξει το ποτήρι.



²¹ Κείμενο από τον James Ritchie, 19 Ιουλίου, 2017, με τίτλο «The 12 Principles of Animation (With Examples)»



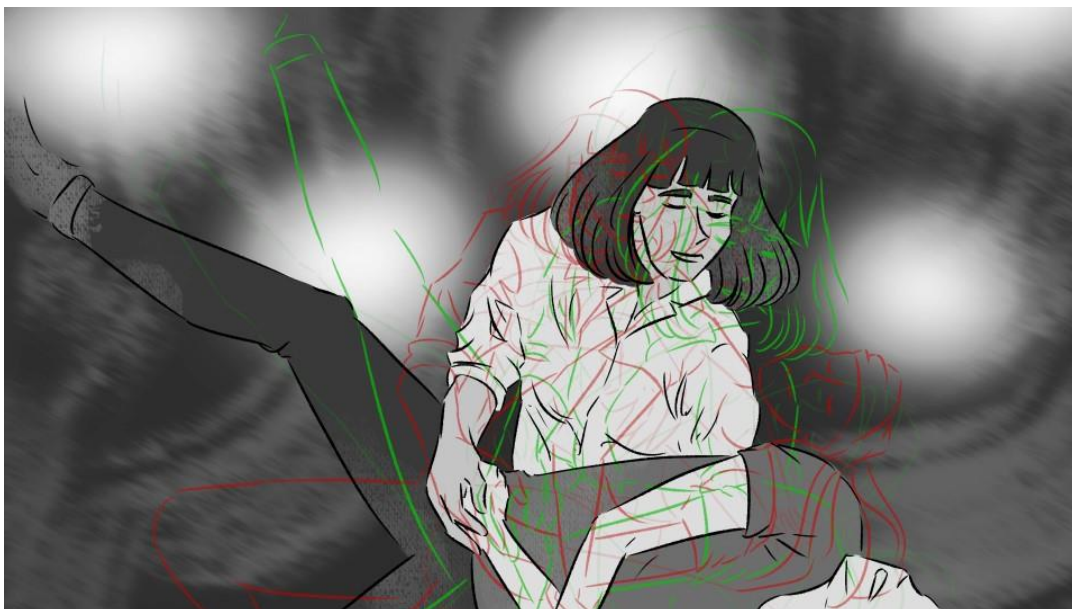
Σχεδιασμός Καρέ – Καρέ & Σχεδιασμός Πόζα – Πόζα

Ο σχεδιασμός καρέ – καρέ σημαίνει πως μια δράση σχεδιάζεται από την αρχή μέχρι το τέλος της, χωρίς να υπάρχει συγκεκριμένο πλάνο για τη πορεία της δράσης. Αυτό βέβαια μπορεί εύκολα να προκαλέσει προβλήματα στις ακριβείς πόζες που πρέπει να αποδοθούν, ακόμα και στο σχήμα ή μέγεθος ενός αντικειμένου ή χαρακτήρα που «κινείται». Παρ' όλα αυτά, σε δράσεις όπως είναι αυτή του νερού, ή της φωτιάς που δεν έχουν συγκεκριμένο σχήμα, μέγεθος, ή κατεύθυνση, δημιουργείται ένα ρεαλιστικό αποτέλεσμα. Ο σχεδιασμός Πόζα – Πόζα σημαίνει πως σχεδιάζεται η αρχή μιας δράσης και μερικών καρέ κλειδιών και στη συνέχεια



Η κίνηση του νερού και των φύλλων έχει σχεδιαστεί καρέ – καρέ. Με τα χρώματα κόκκινο και πράσινο, αποδίδονται οι κινήσεις του νερού και των φύλλων

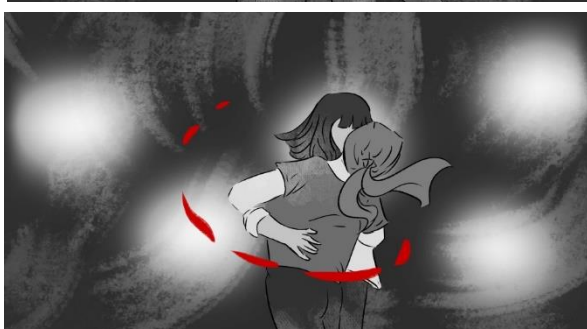
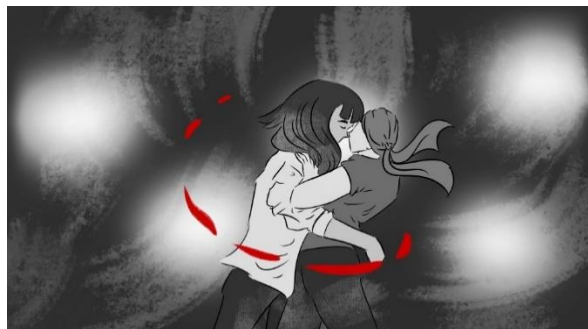
συμπληρώνονται τα ενδιάμεσα κενά καρέ. Έτσι, οι κινήσεις που σχεδιάζονται φαίνονται πιο πειστικές.



Αντιθέτως, οι κινήσεις του ζευγαριού έχουν σχεδιαστεί πόζα - πόζα

Τόξα

Οι φυσικές κινήσεις, που παρατηρούνται στην καθημερινή ζωή, δεν ακολουθούν ευθείες γραμμές. Τα περισσότερα όντα, συμπεριλαμβανόμενοι και οι άνθρωποι, κάνουν κυκλικές κινήσεις.



Δευτερεύουσες ενέργειες

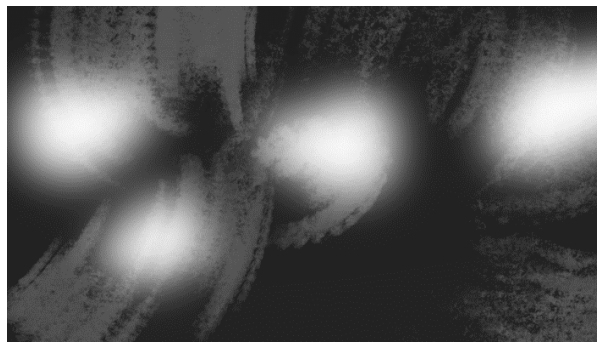
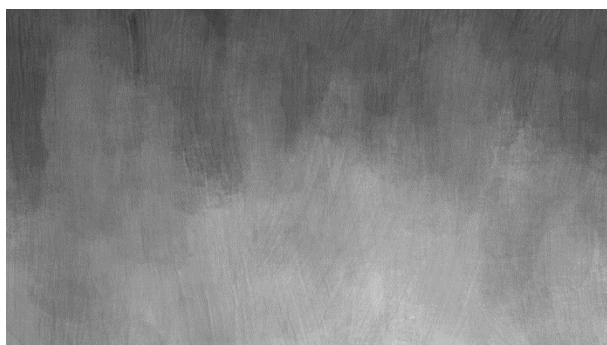
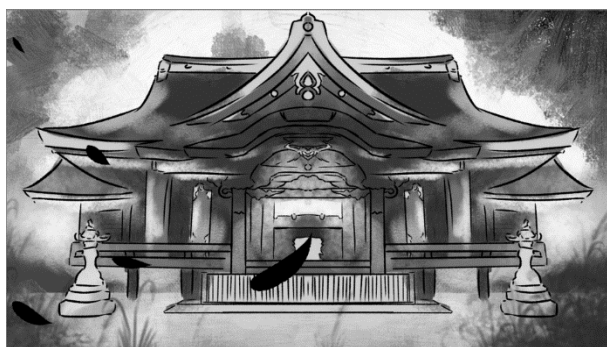
Μια σκηνή αποτελείται κυρίως από μία σημαντική δράση. Όταν όμως προστίθενται και άλλες δευτερεύουσες δράσεις, η σκηνή φαίνεται πιο ζωντανή.

Για παράδειγμα, η κύρια δράση σε αυτή τη σκηνή είναι η προσφορά του λουλουδιού στην Kelsey. Παράλληλα, η Kelsey σκύβει μπροστά για να μυρίσει το λουλούδι, το μαντήλι της ανεμίζει, ενώ και οι δύο χαμογελούν.



Οι κινήσεις των ηρώων δεν έχουν πραγματοποιηθεί με curves. Το animation έχει γίνει σχεδόν με έναν παραδοσιακό τρόπο. Κάθε καρτέ αποτελεί ένα καινούργιο σχέδιο. Φωτογραφίες και στιγμιότυπα από βίντεο λειτούργησαν σαν ζελατίνες και πάνω σε αυτά σχεδιάστηκαν οι χαρακτήρες. Αυτό βοήθησε στην ομαλότερη και πιο πειστική κίνηση των ηρώων.

ΒΗΜΑ 5 Το φόντο σε κάθε πλάνο μοιάζει με ζωγραφικούς πίνακες με έντονες και ακατάστατες πινελιές. Σε συγκεκριμένα πλάνα έχουν προστεθεί αρκετές λεπτομέρειες στο φόντο, όπως δωμάτια, για να βοηθήσουν τον θεατή να καταλάβει ακριβώς που βρίσκονται οι χαρακτήρες, ενώ σε άλλα υπάρχει ελάχιστη πληροφορία στο φόντο γιατί δεν ήταν σημαντικό να φανεί η ακριβής τοποθεσία τους.



ΒΗΜΑ 6 Ύστερα προστέθηκαν λεπτομέρειες στο σχεδιασμό του animation, όπως είναι η μετάβαση με τους τίτλους αρχής και τέλους.



ΒΗΜΑ 7 Το σχεδιαστικό κομμάτι της ιστορίας είχε τελειώσει, και έτσι ακολούθησε το μοντάζ στο Premiere Pro και After Effects, που έδωσε μορφή στην ιστορία. Παρακάτω βρίσκεται η ανάλυσή του.

ΒΗΜΑ 8 Σημαντική ήταν η εύρεση ενός μουσικού κομματιού που θα εξυπηρετούσε την καλύτερη αφήγηση της ιστορίας. Επιλέχθηκαν δύο μουσικά κομμάτια τα οποία ύστερα δέχθηκαν επεξεργασία. Αργότερα ηχογραφήθηκε ο διάλογος των πρωταγωνιστριών και τα ηχητικά εφέ των αντικειμένων.

ΒΗΜΑ 9 Τέλος προστέθηκαν εφέ όπως είναι οι λάμπσεις που παρατηρούνται στο βίντεο, και οι υπότιτλοι με τις κλειστές λεζάντες.

MONTAZ

Αφού σχεδιάστηκαν οι χαρακτήρες, οι κινήσεις τους και το φόντο κάθε σκηνής, έμενε η συρραφή και η επεξεργασία τους. Χρησιμοποιώντας προγράμματα, όπως After Effects και Premiere, άρχισαν να τοποθετούνται τα πλάνα στην timeline ώστε να αρχίσει να παίρνει η ιστορία την τελική της μορφή. Η τοποθέτηση των πλάνων δεν ακολουθεί το κλασικό μοντάζ, τα γεγονότα της ιστορίας δεν ακολουθούν φυσική και λογική ροή, αλλά βρίσκονται σε μια ασυνεχή σειρά, σε ένα συνεχόμενο flash back. Κατά κύριο λόγο, υπάρχουν γενικά ή μεσαία πλάνα αφού ήταν σημαντικό να φανούν οι κινήσεις του ζευγαριού, ενώ έχουν χρησιμοποιηθεί κοντινά πλάνα για τις εκφράσεις των προσώπων τους ή των χεριών τους.

Η αλλαγή των πλάνων μεταξύ τους γίνεται με Cut ή με Dissolve, ενώ προς το τέλος του βίντεο έχει χρησιμοποιηθεί Fade to Black που βοηθάει τον θεατή να καταλάβει πιο καθαρά πως τα γεγονότα που βλέπει βρίσκονται σε διαφορετικές στιγμές.

Στην ίδια σκηνή, ενώ ο θεατής βλέπει μια μαύρη οθόνη, ακούγεται ήχος και ύστερα ακολουθεί η εικόνα του πλάνου, γνωστό και ως J – Cut. Εκείνη τη στιγμή επαναλαμβάνεται η ίδια ερώτηση από την αρχή της ιστορίας και με τη χρήση του Fade to Black και του J – Cut, δίνεται χρόνος στον θεατή να αντιληφθεί πως πρόκειται για μια επανάληψη γεγονότων.

Επίσης, όσον αφορά τις λάμπες που παρατηρούνται αρκετά συχνά στο βίντεο, έχουν δημιουργηθεί στο πρόγραμμα Premiere Pro. Πάνω σε ένα μαύρο κενό βίντεο εφαρμόζονται τα εφέ “Noise HLS Auto” και το “Gaussian Blur” και κάνοντας τις σωστές ρυθμίσεις έχουν δημιουργηθεί αυτές οι λάμπες. Σε μερικά πλάνα έχει αλλάξει το “Blend Mode” από “Normal” σε “Screen” ειδικότερα προς το τέλος του βίντεο όπου επαναλαμβάνονται μερικά πλάνα, ώστε να φανούν σαν αναμνήσεις του ζευγαριού.

Χρησιμοποιήθηκε το εφέ “Crop” σε ένα Adjustment Layer, οι μαύρες λεζάντες στο πάνω και κάτω μέρος της εικόνας, ώστε να δοθεί μια κινηματογραφική αίσθηση.

Τέλος, προστέθηκαν υπότιτλοι και κλειστές λεζάντες για να μπορούν να παρακολουθήσουν με μεγαλύτερη ευκολία οι θεατές και άτομα με προβλήματα ακοής.

Ο ΗΧΟΣ

Ένα σημαντικό μέρος στη μεταπαραγωγή είναι ο ηχητικός σχεδιασμός του έργου. Έχουν επιλεγεί δύο μουσικά κομμάτια από βιβλιοθήκες ήχων royalty free, δηλαδή χωρίς πνευματικά δικαιώματα, που παίζουν στο μεγαλύτερο μέρος του βίντεο, από τα οποία το πρώτο κομμάτι είναι πιο ήρεμο και γαλήνιο και βοηθάει έτσι τον θεατή να παρακολουθήσει με ηρεμία τα γεγονότα της ιστορίας. Σε ένα κρίσιμο σημείο της ιστορίας, το κομμάτι έχει επεξεργαστεί ώστε να ακούγεται παραμορφωμένο, ενώ αργότερα σταματάει και ακούγεται μόνο ο φυσικός ήχος του χώρου και των αντικειμένων. Το δεύτερο κομμάτι, που έχει χρησιμοποιηθεί στην τελευταία σκηνή του βίντεο, στην κορύφωση της ιστορίας, είναι πιο έντονο και δραματικό. Έχει ηχογραφηθεί ο διάλογος του ζευγαριού και ορισμένοι ήχοι όπως ο άνεμος, το σπασμένο γυαλί, ή το τρίξιμο του παραθύρου και έχουν χρησιμοποιηθεί ήχοι από royalty free βιβλιοθήκες, ώστε να υπάρχει ηχητικό βάθος στις εικόνες.

ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ

Ήταν η πρώτη απόπειρα δημιουργίας ενός έργου 2D animation, επομένως υπήρξαν αρκετές επιπλοκές. Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ένα έργο 2D animation ήταν από τα πιο δύσκολα κομμάτια. Ο σχεδιασμός που έπρεπε να γίνει ώστε να ζωντανέψουν οι χαρακτήρες ήταν το βασικότερο στοιχείο, από τις κινήσεις των χεριών τους, των σωμάτων τους, των ρούχων, ακόμα και του σκηνικού. Όλα αυτά έπρεπε να δίνουν την ψευδαίσθηση πως οι χαρακτήρες ή τα στοιχεία στο φόντο κινούνται και δεν πρόκειται απλώς για στάσιμες εικόνες, κάτι που απαιτούσε πολύ χρόνο για να γίνει σωστά.

Ο ήχος ήταν μια ιδιαίτερη πρόκληση στη δημιουργία του έργου. Οι εικόνες, τα πλάνα, οι σκηνές δεν έχουν φυσικό ήχο, αφού δεν έχει βιντεοσκοπηθεί καμία σκηνή στην πραγματικότητα. Γι’ αυτό έπρεπε να ηχογραφηθούν ή να γίνει μια έρευνα για να προστεθούν οι ήχοι των αντικειμένων, οι διάλογοι και τα μουσικά κομμάτια.

Ένα επίσης δύσκολο αλλά εξίσου σημαντικό κομμάτι ήταν φυσικά η αφήγηση της ιστορίας. Τα γεγονότα της ιστορίας έπρεπε να είναι ενδιαφέροντα για να κρατήσουν τον θεατή να συνεχίσει

να παρακολουθεί. Έτσι, αργότερα στο μοντάζ έπρεπε να τοποθετηθούν τα πλάνα με μια σειρά που να εξυπηρετούν την ροή της ιστορίας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το animation είναι μια τέχνη που υπάρχει από πολύ παλιά. Ξεκίνησε από το Μαγικό Φανάρι, το πιο πρώιμο μέσο που επιχείρησε να ζωντανέψει εικόνες. Παρ' όλο που υπήρξαν και άλλες εφευρέσεις, πιο πετυχημένες, το animation άρχισε να εξελίσσεται ραγδαία μέσα σε 1,5 αιώνες και ιδιαίτερα με την ανάπτυξη του κινηματογράφου αλλά και τις τεχνολογικές εξελίξεις. Σήμερα κατά κύριο λόγο πραγματοποιείται με τη βοήθεια των υπολογιστών και των προγραμμάτων και εργαλείων που διαθέτει. Σήμερα, αυτή η τέχνη έχει ενταχθεί πλήρως στην κοινωνία και υπάρχουν παντού δείγματα animation.

Το 2D animation έργο Twin Flames, πραγματεύεται το θάνατο και την απώλεια ενός αγαπημένου προσώπου. Μια επώδυνη κατάσταση, η διαχείριση της οποίας είναι από τις δυσκολότερες στιγμές της ζωής ενός ανθρώπου. Παρ' όλα αυτά, είναι σημαντικό να διατηρούνται οι χαρούμενες στιγμές των αγαπημένων και να γίνει αντιληπτό πως η ζωή προχωράει και δεν μένει στάσιμη.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

ΣΕΝΑΡΙΟ

TWIN FLAMES

ΕΣ. ΣΚΩΤΙΑ – PUB, ΠΑΡΟΝ, ΝΥΧΤΑ

Η σκηνή ΑΝΟΙΓΕΙ και βλέπουμε την MINA μέσα στην pub, σκεπτική, ενώ κρατάει το ποτό της στο χέρι. Η Mina εντοπίζει την KELSEY από μακριά και εκείνη έρχεται προς το μέρος της.



MINA

-Hey

KELSEY

-Hi

Η Kelsey πίνει απ' το ποτήρι της Mina. Πιάνει το χέρι της και την τραβάει για να χορέψουν.



KELSEY

-Hey ... Penny for your thoughts?

OPENING CREDITS FADE IN

CUT TO :

ΕΞ. ΙΑΠΩΝΙΑ-ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Βλέπουμε το μαγευτικό τοπίο με τους ναούς και τα παραδοσιακά σπίτια της Ιαπωνίας, τα φύλλα απ' τις κερασιές να γεμίζουν το πλάνο. Το ζευγάρι τρώει ντόπιο φαγητό, κάνει βόλτα και απολαμβάνει το ταξίδι. Η Mina και η Kelsey εντοπίζουν έναν παλιό φωτογραφικό θάλαμο (Photobooth) και τρέχουν για να βγάλουν φωτογραφίες.



KELSEY

- Come on... It's just a photo



FADE TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Mina κάθεται στο σαλόνι και κρατάει στο χέρι της τις φωτογραφίες που είχε βγάλει με την Kelsey στο ταξίδι τους στην Ιαπωνία, ενώ στο τραπεζάκι παρατηρούμε και άλλες φωτογραφίες.

Αφήνει κάτω την φωτογραφία που κρατάει και σηκώνει μια άλλη.



CUT TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Kelsey έχει ξεσπάσει σε κλάματα και η Mina προσπαθεί να την ησυχάσει.

MINA

- We'll be alright...

Βλέπουμε το ζευγάρι σε διαφορετικές χρονικές στιγμές να βλέπει τηλεόραση στο σαλόνι, να πίνει ζεστό καφέ, να κάθεται δίπλα στο παράθυρο και η Mina να προσφέρει ένα λουλούδι στην Kelsey.



ΕΞ. ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Kelsey χαϊδεύει το μάγουλο της Mina και της ψιθυρίζει κάτι.

KELSEY

-I love you



FADE TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Μίνα αφήνει πίσω στο τραπεζάκι την φωτογραφία που κρατάει και σηκώνει μια άλλη.

FADE TO:

ΕΣ. ΣΚΩΤΙΑ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Βλέπουμε το αυτοκίνητο του ζευγαριού ενώ πηγαίνουν στο κέντρο της Σκωτίας για να δουν την ρόδα του Falkirk.



CUT TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Mina και η Kelsey έχοντας γυρίσει από την βόλτα τους, πίνουν ένα ποτό στην τραπεζαρία τους και μετά ξαπλώνουν. Την επόμενη μέρα προτείνει με ένα παιχνίδι η Kelsey στην Mina να χορέψουν.



FADE TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Η Mina αφήνει κάτω την φωτογραφία/ανάμνηση απ' τον χορό τους και σηκώνει μια άλλη.

CUT TO:

ΕΣ. ΣΠΙΤΙ, ΤΡΑΠΕΖΑΡΙΑ - ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Βλέπουμε την Mina να κάθεται στενοχωρημένη στο τραπέζι, μόνη της, στο ένα χέρι της κρατάει το ποτό της και στο άλλο ένα

τσιγάρο, ενώ αναπολεί κάποιες από τις όμορφες στιγμές που έχει ζήσει με την Kelsey. Το σπίτι είναι ήσυχο χωρίς την παρουσία της Kelsey. Η Mina σπάει πράγματα και θρηνεί. Η Kelsey έχει φύγει πλέον από τη ζωή.



FADE TO BLACK:

KELSEY V.O.

-Hey... Penny for your thoughts?



FADE IN:

ΕΣ. ΣΚΩΤΙΑ - PUB, ΠΑΡΟΝ, ΝΥΧΤΑ

Η Mina χαμογελάει στην Kelsey ενώ αναπολεί τις στιγμές τους.

MINA

-I miss you

Το ζευγάρι χορεύει μέσα στο μαγαζί σαν να μην υπάρχει κανείς άλλος, η στιγμή είναι δική τους.

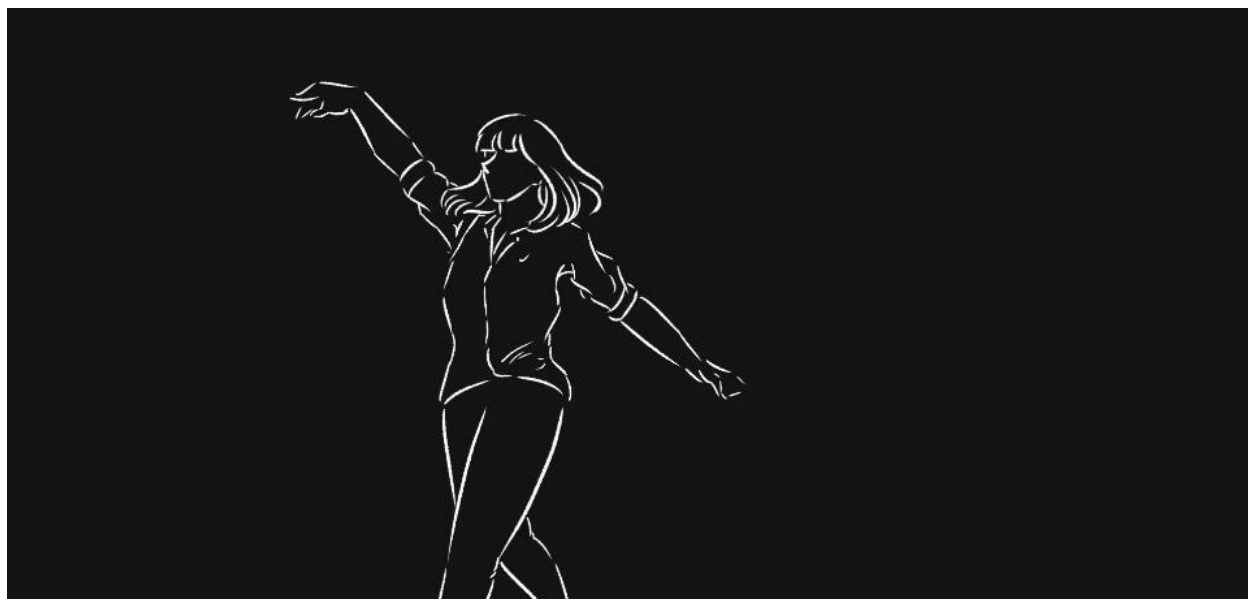


Η Kelsey αγκαλιάζει την Mina ενώ σιγά σιγά το σώμα της εξαφανίζεται και μένει η Mina μόνη της.



ENDING CREDITS FADE IN/OUT:

Βλέπουμε την σιλουέτα της Μίνα μόνο, συνεχίζει να χορεύει, αλλά αυτή τη φορά μόνη της



CUT TO BLACK:

END

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

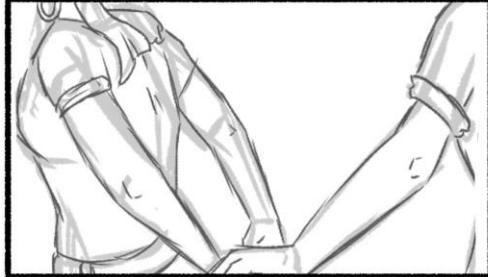
STORYBOARD

shot 1, IN



opening scene, kelsey approaches mina

shot 2



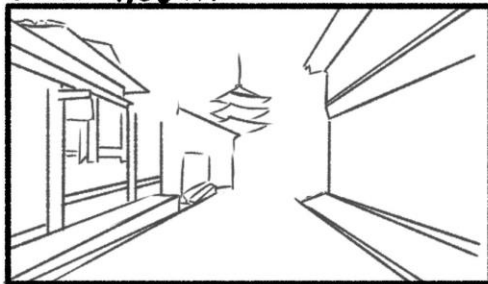
kelsey is pulling mina and leads her to dance
shot 3



opening credit

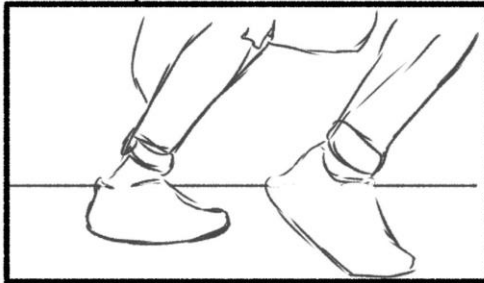


The girls are dancing and kelsey asks mina
shot 4, OUT, past

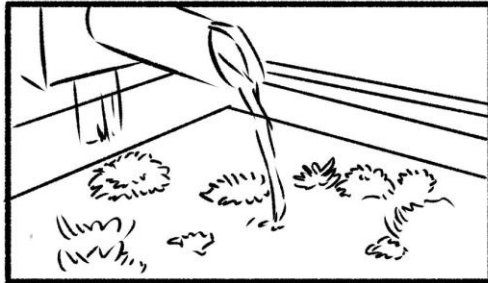


Couple is on a trip in Japan

shot 5,

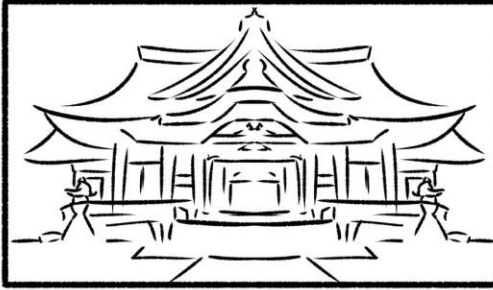


shot 6



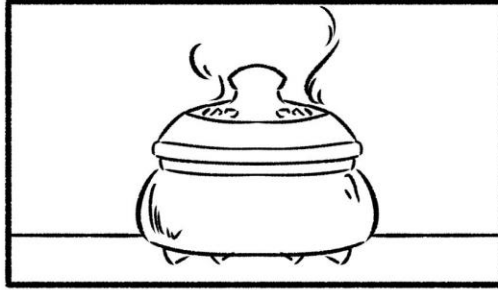
chamachoza flowers outside a shrine

shot 7



The shrine

shot 8, IN

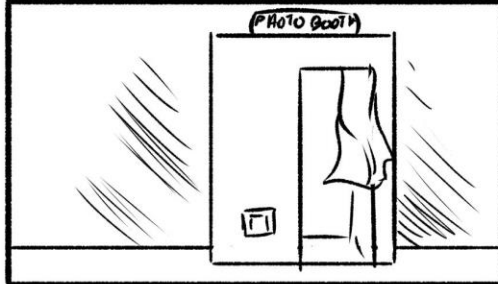


Shot 9, OUT

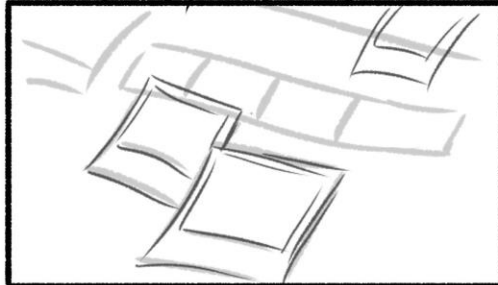


The couple is making
and holding hands
Shot 11

shot 10



shot 12, IN. time jumps



Polaroid photographs

Shot 13, IN



Kelsey bursts into tears

Shot 14

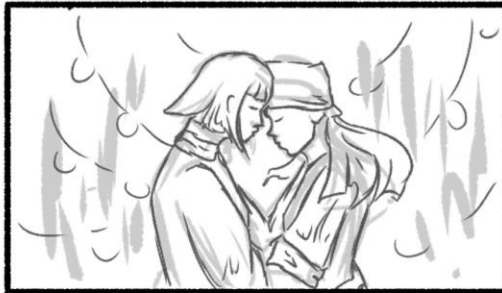


Mina tries to comfort Kelsey

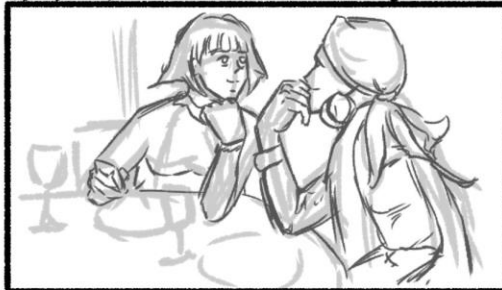
Shot 15, OUT



flowers in the wind
shot 17, IN



The girls are trying to
spend as much time as possible
together.
shot 19



the girls are having dinner playing scrabble

shot 21



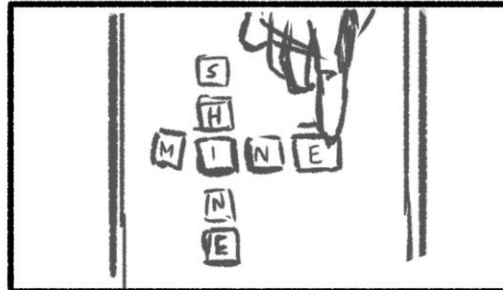
Shot 16 OUT



A chrysanthemum is blooming
shot 18 IN



pol. phot
shot 20 IN

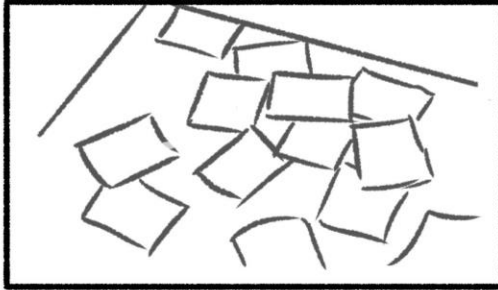


shot 22



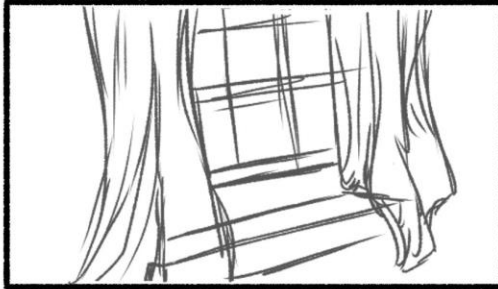
the girls are dancing

Shot 23 IN time jump



Kelsey is gone

shot 25

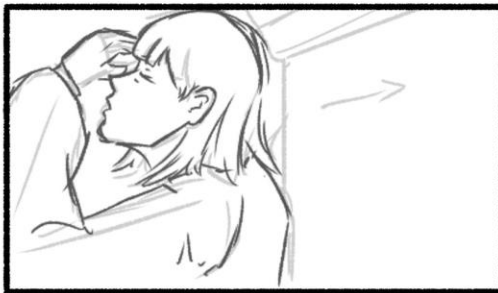


shot 27



Mina is laying in bed alone

shot 29



shot 24



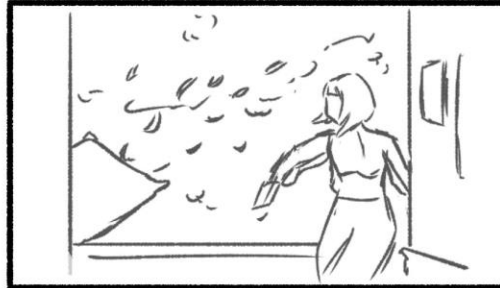
Mina is having dinner alone

shot 26



Mina grieves and breaks stuff

shot 28



Mina grieves and breaks stuff

shot 30



Mina holds Kelsey's scarf

Shot 31, IN, time jump, Present



shot 32



shot 33



The girls are dancing

shot 34



Shot 35



shot 36



Kelsey fades away, Mina accepts her death

shot 37



Mina is dancing all alone

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ/ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Άρθρο της Bricena V. Gabriela, 14 Μαΐου 2022, με τίτλο «Zoetrope», από την ιστοσελίδα EUSTON96

<https://www.euston96.com/en/zoetrope/>

Άρθρο του Dave Kehr, με τίτλο “Animation motion picture” από την ιστοσελίδα Britannica <https://www.britannica.com/art/animation/Nontraditional-forms>

Από την διπλωματική εργασία της Διονυσίας Θεολόγου, με θέμα «Η απώλεια ενός οικείου προσώπου: από την αρχαιότητα ως σήμερα», από το Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών, Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού, 2017

<https://hellanicus.lib.aegean.gr/bitstream/handle/11610/20303/%CE%98%CE%B5%CE%BF%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%85.%20%CE%94%CE%B9%CF%80%CE%BB%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Βιβλίο του Φώτη Καγγελάρη, Homo Photographicus, κεφάλαιο : Η Υπόσχεση – Διάλεξη Πρώτη σελ. 136-143

Κείμενο με τίτλο «Πένθος και Απώλεια», 2020, από την ψυχολόγο Μπαλή Χριστίνα

<https://www.psychotherapeutiko.gr/penthos-apoleia/>

Κείμενο με τίτλο «The Language of Flowers : Ophelia», 14 Αυγούστου 2019

<https://thepreraphaelitepleasance.com/the-language-of-ophelias-flowers/>

Κείμενο του Arash Naghdi, 2021 με τίτλο «What is 2D animation? Step-by-Step guide for 2D production process», Dream Farm Studios

<https://dreamfarmstudios.com/blog/what-is-2d-animation/>

Έρευνα του γλωσσολόγου Σωτήριου Μπεκάκου, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Language and Philosophy of Dance

<http://deeaef.gr/wp-content/uploads/2016/12/Bekakos-full-text.pdf>

Άρθρο της Fatima Najeeb, 18 Δεκεμβρίου, 2020, με τίτλο «History of Animation and its Evolution in Film» από την ιστοσελίδα motioncue

<https://motioncue.com/history-and-evolution-of-animation-in-film/>

Κείμενο από τον Matthew Payne, 15 Οκτωβρίου 2019, με τίτλο «The war between 2D and 3D animation»

<https://www.antdaily.com/the-war-between-2d-and-3d-animation/>

Κείμενο της Bernadine Racoma, 26 Ιουλίου 2019, με τίτλο «Color Symbolism – Psychology Across Cultures»

<https://www.daytranslations.com/blog/color-psychology/>

Κείμενο από την Shelly Schwartz, τελευταία τροποποίηση 22 Ιανουαρίου 2020, με τίτλο Biography of Walt Disney, Animator and Film Producer

<https://www.liveabout.com/walt-disney-1779844>

Από Mack Sennett Studios, 16 Αυγούστου 2021, άρθρο με τίτλο «How Is Stop Motion Animation Made?»

<https://macksennettstudios.net/how-is-stop-motion-animation-made/>

Κείμενο από την Kayla Thomas, 15 Δεκεμβρίου, 2021, με τίτλο «Spider Lilies Meaning And Symbolism Guide»

<https://illustrationfriday.com/spider-lilies-meaning/>

Άρθρο από τον Jonny Tiernan, 30 Μαρτίου 2022, με τίτλο «What is a Phenakistoscope?», από την ιστοσελίδα Vectornator

<https://www.vectornator.io/blog/phenakistoscope/>

Κείμενο από τον Jonny Tiernan, 9 Φεβρουαρίου 2022, με τίτλο «Studio Ghibli: The Japanese Animation Powerhouse That Conquered the World»

<https://www.vectornator.io/blog/studio-ghibli/>

Από G. Wiesen, τελευταία τροποποίηση 22 Αυγούστου 2022, What is Sand Animation?

<https://www.musicaexpert.org/what-is-sand-animation.htm>

Ιστοσελίδα Krishastudio, 25 Νοεμβρίου 2021

<https://krishastudio.com/2d-animation-styles-and-techniques-with-examples/>

Από την ομάδα της ιστοσελίδας masterclass, 7 Αυγούστου 2021, με τίτλο «A Guide to the History of Animation»

<https://www.masterclass.com/articles/a-guide-to-the-history-of-animation>

Από την ιστοσελίδα History of Art, 3 Φεβρουαρίου, 2016, με τίτλο «Animation»

<https://sophietabonehistory.wordpress.com/2016/02/03/animation/>

Κανάλι στο Youtube Zoetrope Praxinoscope Animations, με τίτλο Zoetrope Animation Toy Of A Galloping Horse | Zoetrope, 6 Ιουλίου 2012

https://www.youtube.com/watch?v=SBg6dAE3mI0&ab_channel=ZoetropePraxinoscopeAnimations

Ιστοσελίδα anideos, Αύγουστος 2021, με τίτλο «What is 2D Animation? All You Need to Know About it»

<https://www.anideos.com/what-is-2d-animation-all-you-need-to-know-about-it>

Της Nadia Stefyn, 1 Ιανουαρίου 2022, με τίτλο «Everything you need to know», ιστοσελίδα cg spectrum

<https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-2d-animation>

Της Helen Suk, 2 Απριλίου, 2016, με τίτλο «The Meaning of Cherry Blossoms in Japan: Life, Death and Renewal»,

<https://notwithoutmypassport.com/cherry-blossom-meaning-in-japan/>

Κείμενο από τους συγγραφείς της ιστοσελίδας History.com, τελευταία ενημέρωση 17 Ιανουαρίου 2020, με τίτλο Production begins on “Toy Story”

<https://www.history.com/this-day-in-history/production-begins-on-toy-story>

Κείμενο από τον James Ritchie, 19 Ιουλίου, 2017, με τίτλο «The 12 Principles of Animation (With Examples)»

https://idearocketanimation.com/13721-12-principles-of-animation-gifs/?fbclid=IwAR2PL6KxazHPVf1yP3R5Bi-R_Z77z-E_tf3nz-zOYSEndX658zpBwgl8QzA

Ταινία μικρού μήκους Taylor Swift - All Too Well: The Short Film, 13 Νοεμβρίου 2021, Σκηνοθέτης: Taylor Swift

https://www.youtube.com/watch?v=tollGa3S0o8&ab_channel=TaylorSwiftVEVO

Στιγμιότυπο από βίντεο Taylor Swift - Lover, 23 Αυγούστου 2019, Σκηνοθέτες : Taylor Swift, Drew Kirsch

https://www.youtube.com/watch?v=-BjZmE2gtdd&ab_channel=TaylorSwiftVEVO

Στιγμιότυπο από Orla Gartland – More like you, 25 Ιανουαρίου 2021, Σκηνοθέτες : Orla Gartland, Greta Isaac, χορογραφία Elan Isaac

https://www.youtube.com/watch?v=rKWJICaKYGy&ab_channel=OrlaGartlandVEVO

Στιγμιότυπο από το βίντεο Noah Cyrus & MAX - Team (Lyric Video), 11 Μαΐου 2018, Σκηνοθέτης και Χορογράφος : John Mark

https://www.youtube.com/watch?v=YilAzRVHnko&ab_channel=NoahCyrusVEVO