



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**  
**ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**  
**ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή πραγματική ζωή;»**

“Social Media or Real Life?”

ΠΛΕΣΣΑ ΓΕΩΡΓΙΑ (ΑΜ 18677039)

Επιβλέπων Καθηγητής: Αριστείδης Τσινάρογλου, Λέκτορας

**Αθήνα , Φεβρουάριος 2023**

Επιβλέπων καθηγητής και μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Τσινάρογλου  
Αριστείδης, Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Στεφανής Νίκος, Ακαδημαϊκός Υπότροφος

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Κολοκυθάς Κωνσταντίνος, Αναπληρωτής  
Καθηγητής

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Πλέσσα Γεωργία του Ευάγγελου, με αριθμό μητρώου 18677039 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

Η Δηλούσα (υπογραφή)



ΠΛΕΣΣΑ ΓΕΩΡΓΙΑ

## Υπεύθυνη Δήλωση

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

## Πνευματικά Δικαιώματα

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

Η Δηλούσα (υπογραφή)

  
THEODOROS

## Περίληψη

Σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας, είναι η δημιουργία ενός διαφημιστικού κοινωνικού μηνύματος σχετικά με την εξάρτηση των σύγχρονων ανθρώπων από το διαδίκτυο, βασισμένο στην τεχνική του Stop Motion. Το Stop motion animation είναι μια ειδική κατηγορία κινουμένων σχεδίων που συνδυάζει την παραδοσιακή φύση του animation με τις αρχές της δημιουργίας ταινιών ζωντανής δράσης. Αυτή η ειδική τεχνική απαιτεί μόνο χειρισμό της μαριονέτας για να της δώσει ζωή. Στη σκηνή στήνονται προκατασκευασμένα μοντέλα (μαριονέτες) και στη συνέχεια φωτογραφίζονται σε διαφορετικές πόζες δίνοντας ένα εφέ αφήγησης. Η ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει συμβάλει στην υλοποίηση διαφόρων τεχνικών χωρίς στενά όρια, ώστε το όραμα των εμπνευστών να γίνεται πιο εύκολα πραγματοποιήσιμο. Η χρήση του stop motion animation κάνει το περιεχόμενο πιο κατανοητό και πιο ενδιαφέρον για το κοινό. Το θέμα της εργασίας “Μέσα κοινωνικής δικτύωσης ή πραγματική ζωή;” αφορά την τηλεφωνική γραμμή υποστήριξης 1480 που απευθύνεται σε παιδιά και ενήλικες για θέματα σχετικά με την ασφαλή, υπεύθυνη και ηθική χρήση του διαδικτύου. Το συγκεκριμένο θέμα επιλέχθηκε καθώς αποτελεί μία σύγχρονη μάστιγα και διανύουμε μία περίοδο στην οποία ο περισσότερος κόσμος χρησιμοποιεί τις νέες τεχνολογίες χωρίς όριο και επίγνωση των αρνητικών συνεπειών που αυτές προκαλούν. Τέλος γίνεται η αναλυτική παρουσίαση των όσων χρειάστηκαν προκειμένου να υλοποιηθεί το έργο: η συγγραφή του, το storyboard, η κατασκευή των χαρακτήρων και των σκηνικών, η φωτογραφική διαδικασία και η τελική οπτικοακουστική επεξεργασία.

**Λέξεις κλειδιά:** stop motion, Μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαδίκτυο, διαφήμιση

## Summary

The purpose of this specific project is to create an advertising social message about people's addiction to the internet in our days, based on the Stop Motion technique. Stop motion animation is a special category of animation that combines the traditional animation with the principles of a live-action film making. This technique requires manipulation of puppets for bringing them to life. On stage, pre-constructed models (puppets) are set up and then photographed in different poses, creating a storytelling effect. The development of technology has contributed to the implementation of various techniques without boundaries, making it easier to realize the creator's vision. The use of stop motion animation makes the content more comprehensible and interesting for the audience. The topic of the thesis "Social Media or Real Life?" concerns the Help-Line 1480, which addresses children and adults on issues related to safe, responsible and ethical use of the internet. This specific topic was chosen as we live in an era when most people use new technologies without limit and awareness of the negative consequences they cause. Subsequently, there is a detailed presentation of everything that was needed in order to implement the project: the script, the storyboard, the construction of characters and sets, the photographic process and the final audiovisual processing.

Key-words: *Stop Motion, Social Media, Internet, Advertising*

## Περιεχόμενα

<b>Κατάλογος εικόνων</b> .....	3
<b>Ευχαριστίες</b> .....	4
<b>Εισαγωγή</b> .....	5
<b>Κεφάλαιο 1. Ιστορική Αναδρομή του Stop Motion</b> .....	8
1.1 Οι διαφορετικοί τύποι stop motion .....	13
1.1.1 Κινούμενα σχέδια με άμμο και ελαιογραφία.....	13
1.1.2 Απλές αποκοπές χαρτιού (Cut out animation) .....	13
1.1.3 Οπλισμός .....	14
1.1.4 Μαριονέτες.....	14
1.1.5 Claymation (animation με την χρήση πλαστελίνης) .....	14
1.2. Τα πρώτα stop motion κινούμενα σχέδια: James Stuart Blackton και Emile Cohl.....	15
1.3 Το stop motion σήμερα .....	15
<b>Κεφάλαιο 2. Stop Motion Και Διαφήμιση</b> .....	16
<b>Κεφάλαιο 3. Η Τηλεφωνική Γραμμή Υποστήριξης 1480</b> .....	17
<b>Κεφάλαιο 4. Δημιουργία ενός διαφημιστικού Stop Motion</b>	
4.1 Σενάριο διαφημιστικού μηνύματος και Storyboard.....	18
<b>Κεφάλαιο 5. Δημιουργία Χαρακτήρων</b>	
5.1 Σχεδίαση χαρακτήρων .....	20
5.2 Κατασκευή αρματούρας.....	20
5.3 Τρόπος στησίματος και κίνηση.....	25
5.4 Ένδυση .....	25
<b>Κεφάλαιο 6. Κατασκευή Σκηνικών</b>	
6.1 Σχεδιασμός σκηνικών και επίπλων.....	26
6.2 Κατασκευή επίπλων και αντικειμένων	
6.2.1 Συναρμολόγηση σκηνικών - βάψιμο.....	26
6.2.2 Τοποθέτηση πατώματος και πόρτες.....	28
6.2.3 Κρεβάτι και καναπέδες.....	28
6.2.4 Ντουλάπια κουζίνας, Τραπέζια, Καρέκλες και ψυγείο .....	29
6.2.5 Κουρτίνες, Κάδρα και Καθρεύτης.....	31
6.2.6 Αντικείμενα χώρου .....	32
6.2.7 Εξωτερικός χώρος.....	33

<b>Κεφάλαιο 7. Φωτισμός Σκηνικού - Διαδικασία Γυρισμάτων</b>	
7.1 Φωτισμός σκηνικού.....	34
7.2 Διαδικασία γυρισμάτων .....	34
<b>Κεφάλαιο 8. Επεξεργασία και Μοντάζ Φωτογραφιών.....</b>	<b>35</b>
<b>Συμπεράσματα.....</b>	<b>36</b>
<b>Βιβλιογραφία.....</b>	<b>38</b>



## Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1&2 Ferenc Cakó, βραβευμένος δημιουργός ταινιών κινουμένων σχεδίων που σχεδιάζει εικόνες χρησιμοποιώντας άμμο σε επιφάνειες με οπίσθιο φωτισμό .....	26
Εικόνα 3 Wallace και Gromit, αναμφισβήτητοι οι πιο αναγνωρίσιμοι χαρακτήρες claymation .....	27
Εικόνα 4&5 Storyboard .....	28
Εικόνα 6 Σχεδίαση χαρακτήρων .....	29
Εικόνα 7 Σκελετός χαρακτήρων.....	29
Εικόνα 8 Ντύσιμο με πλαστελίνη .....	30
Εικόνα 9 Σιλίκονη.....	30
Εικόνα 10 Χύτευση για δημιουργία καλουπιού .....	31
Εικόνα 11&12 Ανοιχτό καλούπι και τοποθέτηση σκελετού μέσα σε αυτό .....	31
Εικόνα 13 Χύτευση καλουπιού .....	32
Εικόνα 14&15 Άνοιγμα καλουπιού .....	35
Εικόνα 16&17 Τελικοί χαρακτήρες .....	36
Εικόνα 18 Μαγνήτης.....	37
Εικόνα 19 Στήσιμο χαρακτήρα με σύρμα στα πόδια.....	38
Εικόνα 20&21 Ρούχα χαρακτήρων .....	38
Εικόνα 22 Μετρήσεις σκηνικών .....	40
Εικόνα 23 Σχέδιο σκηνικών .....	41
Εικόνα 24 Αποσπώμενος τοίχος .....	41
Εικόνα 25 Συναρμολόγηση σκηνικών.....	42
Εικόνα 26 Βάψιμο σκηνικών .....	43
Εικόνα 27 Βάψιμο επίπλων .....	44
Εικόνα 28 Βάψιμο παραθύρων με σπρέι .....	45
Εικόνα 29 Τοποθέτηση πατώματος.....	46
Εικόνα 30, 31, 32& 33 Δημιουργία κρεβατιού .....	47
Εικόνα 34,35,36 & 37 Δημιουργία καναπέ.....	51
Εικόνα 38 Ντουλάπια κουζίνας .....	53
Εικόνα 39 Καρέκλες .....	54
Εικόνα 40 & 41 Τραπεζάκι σαλονιού.....	54
Εικόνα 42 Ψυγείο .....	55
Εικόνα 43 & 44 Κουρτίνες .....	56
Εικόνα 45 Καθρέφτης .....	57
Εικόνα 46 & 47 Διακοσμητικά κάδρα.....	57
Εικόνα 48 Αντικείμενα κουζίνας.....	58
Εικόνα 49 Βαλίτσα .....	59
Εικόνα 50 Διακοσμητικό βάζο με λουλούδια.....	60
Εικόνα 51 Διακοσμητικά υπνοδωματίου .....	60
Εικόνα 52 Ανθοδέσμη.....	61
Εικόνα 53 & 54 Εξωτερικός χώρος σπιτιού .....	61
Εικόνα 55 Δέντρα εξωτερικού χώρου .....	63
Εικόνα 56 & 57 Φωτισμός σκηνικών .....	63
Εικόνα 58 Γυρίσματα.....	64
Εικόνα 59 Τελικό στήσιμο σαλονιού-κουζίνας.....	65
Εικόνα 60 Τελικό στήσιμο κρεβατοκάμαρας.....	65
Εικόνα 61 Τελικοί χαρακτήρες με ρούχα και αντικείμενα .....	66

## Ευχαριστίες

Ευχαριστώ ιδιαιτέρως τον Επιβλέπων καθηγητή μου κ.Τσινάρογλου Αριστείδη που με την υποστήριξη και τις κατευθύνσεις του με βοήθησε να υλοποιήσω την πτυχιακή μου εργασία.

Επίσης ευχαριστώ και όλους τους καθηγητές της σχολής μου που ο καθένας με τον δικό του ξεχωριστό τρόπο με δίδαξαν τις αξίες της τέχνης στη ζωή.

Τέλος ένα μεγάλο ευχαριστώ στους γονείς μου για την αμέριστη υποστήριξη και την αγάπη τους.

Σας είμαι ευγνώμων!

## Εισαγωγή

Τα κινούμενα σχέδια είναι μια σημαντική μορφή τέχνης σε όλη την ιστορία του κινηματογράφου, *«προτροπή, ενημέρωση και ανταπόκριση σε κάθε μία από τις τεχνικές καινοτομίας στην παραγωγή»* (Chong, 2008). Η Chong χαρακτηρίζει τα κινούμενα σχέδια ως μοντέρνα μορφή τέχνης, μια μορφή που εμπλέκεται, στηρίζει και αλλάζει τον πολιτισμό και την κοινωνία. Το animation είναι, σύμφωνα με την Chong (2008), *«η τεχνική του κινηματογραφώντας διαδοχικά σχέδια ή θέσεις μοντέλων για να δημιουργηθεί μια ψευδαίσθηση κίνησης όταν η ταινία προβάλλεται σε ακολουθία»*. Το Stop motion είναι το κλαδί των ψηφιακών κινούμενων εικόνων όπου χρησιμοποιείται κάποια μορφή μοντέλου. Αυτά τα μοντέλα μπορούν να είναι τόσο μεγάλης εμβέλειας όσο χάρτινα κοψίματα κούκλας, Lego μπλοκ, φιγούρες από πηλό, παιχνίδια ακόμα και ανθρώπους.

Το Stop motion, όπως όλα τα είδη κινουμένων σχεδίων, βασίζεται σε πολλές σημαντικές αρχές, αφού χρησιμοποιεί την τεχνική της παραγωγής μιας σειράς στατικών εικόνων καταγράφοντας σταδιακές αλλαγές στη σκηνή πριν από τη μετατροπή αυτής της σειράς εικόνων σε μια ακολουθία ταινιών. Επιπλέον, παίζει με την *«επιμονή του οράματος του θεατή»* (Webster, 2005, p. 4). Δηλαδή, δημιουργεί μια οπτική ψευδαίσθηση με την οποία ο θεατής βιώνει μια μικρή καθυστέρηση στην όραση και τα μάτια γεμίζουν φυσικά τα κενά μεταξύ των στατικών εικόνων και στην πραγματικότητα τις ερμηνεύουν ως κινούμενες εικόνες. Το stop motion απαιτεί εξαιρετική παρατήρηση της πραγματικότητας για να αναλυθούν οι κινήσεις και οι ακολουθίες κινήσεων. Η κάθε συγκεκριμένη κίνηση μετατρέπεται σε εκατοντάδες μικροσκοπικά βήματα. Εν ολίγοις, απαιτεί μια λεπτομερή κατανόηση του χρονισμού.

Το Stop motion animation είναι μια τεχνική που περιλαμβάνει τη δημιουργία της ψευδαίσθησης της «κίνησης» μέσω της φυσικής χειραγώγησης αντικειμένων, τόσο άψυχων όσο και ζωντανών. Σταδιακά μετακινώντας ένα αντικείμενο και φωτογραφίζοντας μεμονωμένα καρέ τα οποία στη συνέχεια ενώνονται μεταξύ τους, δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Το Stop-motion animation αποτελεί μέρος του μεγάλου πάνθεον της κινηματογραφικής δημιουργίας από τη γέννησή του στις αρχές του εικοστού αιώνα. Έχουμε δει την ύπαρξή του είτε σε τμήματα με ζωντανές ταινίες δράσης ή πλήρως παραγόμενες λειτουργίες stop-motion και είναι

αναμφισβήτητο ότι το μέσο είχε ισχυρό αντίκτυπο στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας στο σύνολό της. Ωστόσο, οι ταινίες που παράγονται από υπολογιστή και οι τηλεοπτικές εκπομπές κυριαρχούν, θέτοντας το stop motion στην άκρη της κινηματογραφικής δημιουργίας.

Το Stop motion είναι η κίνηση καρέ-καρέ μέσω της φωτογραφίας ενός φυσικού αντικειμένου, συνήθως κάποιου είδους μαριονέτας, σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον σε έναν ρυθμό δώδεκα έως είκοσι τεσσάρων καρέ ανά δευτερόλεπτο πλάνου (Krauss, M. J., 2016).

Ωστόσο, αυτός ο ορισμός μπορεί να είναι κάπως προβληματικός, καθώς πολλά stop-motion κομμάτια δεν έχουν καθόλου μαριονέτες. Ορισμένα δεν είναι τρισδιάστατα και χρησιμοποιούν κοψίματα χαρτιού για να τους δώσουν ζωή. Κάποιοι μπορεί να χρησιμοποιούν πραγματικούς ανθρώπους και περιβάλλοντα και τίποτα κατασκευασμένο. Στα παραδοσιακά animation και στις Εικόνες Δημιουργούμενες με Υπολογιστή (Computer Generated Imagery), οι εικόνες δημιουργήθηκαν σε οθόνες υπολογιστών. Σπάνια νιώθεις ότι μπορείς να απλώσεις το χέρι σου και να τα αγγίξεις. Το stop motion από την άλλη πλευρά είναι αληθινό και υπάρχει σε ένα φυσικό πραγματικό χώρο. Αυτό είναι που το κάνει μοναδικό σε σχέση με άλλες μορφές κινουμένων σχεδίων.

Υπάρχουν πολλά διαφορετικά εργαλεία, προγράμματα και μέθοδοι που χρησιμοποιούνται από animators και παραγωγούς που βοηθούν στην ανακούφιση κάποιου από το βάρος της δημιουργίας αυτών των ταινιών για το κοινό, όπως η κοπή με λέιζερ, η τρισδιάστατη εκτύπωση, και το Λογισμικό Dragon Frame. Αυτό οδήγησε στη δημιουργία περισσότερων ταινιών μεγάλου μήκους stop-motion και κυκλοφόρησε στα κύρια μέσα ενημέρωσης. Στο παρελθόν όλα δημιουργήθηκαν ολοκληρωτικά με το χέρι μέσα από σχολαστική δουλειά. Αν και υπάρχουν πολλά νέα διαθέσιμα εργαλεία, μερικά πράγματα απλά δεν μπορούν να αναπαραχθούν με τη χρήση μηχανών και ως εκ τούτου, το stop-motion έχει γίνει το κράμα πολλών διαφορετικών μεθόδων, παλιών και νέων.

Οι οπλισμοί είναι οι "σκελετοί" των μαριονετών που χρησιμοποιούνται στο stop-motion, τα οστά κάτω από το δέρμα. Στην ανάπτυξη τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται ειδικά για stop-motion, μια από τις πιο χρήσιμες τεχνολογίες είναι η πρόοδος στην κατασκευή οπλισμού. Στο παρελθόν, υπήρξαν μαριονέτες lo-tech,

κατασκευασμένες εξ ολοκλήρου από πηλό ή σύρμα οπλισμού, ένα μαλακό και εύκαμπτο σύρμα που μπορεί να στρίψει και να τυλιχτεί μαζί για να δώσει έναν σκελετό στη μαριονέτα. Ωστόσο, και οι δύο αυτές μέθοδοι έχουν πολύ περιορισμένη διάρκεια ζωής. Τα περισσότερα σύγχρονα έργα stop-motion χρησιμοποιούν πλέον κατασκευασμένους οπλισμούς που είναι ειδικά φτιαγμένοι για την παραγωγή χαλύβδινων ράβδων και σφαιρικών αρμών, προσομοιώνοντας ένα πραγματικό Σκελετό (Krauss, M. J., 2016). Αυτοί οι κατασκευασμένοι οπλισμοί είναι το ιδανικό εργαλείο για τη λήψη κινουμένων σχεδίων μαριονέτας. Έχουν τη δυνατότητα να διατηρήσουν μια θέση και να επιτρέπουν τον πλήρη κύκλο κίνησης του ανθρώπινου σώματος.

Τέλος, η πιο σημαντική και προηγμένη εξέλιξη στο stop-motion animation είναι η χρήση της τρισδιάστατης εκτύπωσης (3D). Η τρισδιάστατη εκτύπωση υπήρξε για αρκετά χρόνια η αναδυόμενη τεχνολογία, με τεράστια χρησιμότητα στην εφαρμογή κινουμένων σχεδίων. Έχει χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία αντικειμένων και μικρών γραφικών κομματιών, αλλά η πραγματική χρήση στο stop-motion είναι η δημιουργία εκφράσεων του προσώπου. Οι προηγούμενες παραγωγές απαιτούσαν οι animators να χειρίζονται χειροκίνητα τα φρύδια, το στόμα, τα μάτια, τις μύτες και τα αυτιά για να δείξουν τις εκφράσεις και τη δημιουργία του λόγου. Οι animators είναι πλέον σε θέση να δημιουργήσουν 3D μοντέλα χαρακτήρων στον υπολογιστή και να ζωντανέψουν τους χαρακτήρες σε ένα πρόγραμμα υπολογιστή που μεταφέρει πληροφορίες σε έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή και που δημιουργεί τα χαρακτηριστικά του προσώπου με πλήρες χρώμα. Αυτό σημαίνει ότι ο εκτυπωτής διαβάζει τις ψηφιοποιημένες πληροφορίες από τον υπολογιστή και αργά σπρώχνει τα χρωματιστά πλαστικά νημάτια σε λεπτές στρώσεις, αποκαλύπτοντας τελικά το σύνολο. Η πρόοδος της έγχρωμης τρισδιάστατης εκτύπωσης εξοικονομεί ακόμη περισσότερο χρόνο εξαλείφοντας την ανάγκη να ζωγραφίζεται με το χέρι κάθε πρόσωπο. Κάθε εκτυπωμένη όψη μπορεί στη συνέχεια να εναλλάσσεται γρήγορα μέσω της χρήσης μαγνητών και να κουμπώνεται απευθείας στο κεφάλι της μαριονέτας, αλλάζοντας από καρέ σε καρέ (Krauss, M. J., 2016).

Η εργασία αυτή στοχεύει στη δημιουργία ενός διαφημιστικού μηνύματος με έντονο κοινωνικό χαρακτήρα και αφορά την εξάρτηση των σύγχρονων ανθρώπων

από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το διαφημιστικό μήνυμα βασίστηκε στην τεχνική του stop motion.

## Κεφάλαιο 1. Ιστορική Αναδρομή Του Stop Motion

Το Stop motion είναι η καλύτερη τεχνική για πειραματικό animation γνωστό και ως stop action. Ένα σωματικά χειριζόμενο αντικείμενο μετακινείται με μικρές αυξήσεις μεταξύ πλαισίων που φωτογραφίζονται μεμονωμένα. Σε αυτό χρησιμοποιούνται συχνά πήλινες φιγούρες γι' αυτό και ονομάζεται πηλός animation ή clay-mation. Η τεχνική Stop motion animation είναι εύκολη αλλά είναι χρονοβόρα, επαναλαμβανόμενη και απαιτεί υπομονή. Μπορεί όμως να δημιουργηθεί ένα φανταστικό χόμπι ή μια καριέρα animator.

Για την δημιουργία μοναδικών κινούμενων σχεδίων, είναι σημαντικό να γνωρίζουμε πώς να ελέγχουμε ολόκληρο τον κόσμο: πώς να δημιουργούμε έναν χαρακτήρα, πώς να τον κάνουμε να ζήσει και να είναι χαρούμενος ή λυπημένος. Πρέπει να δημιουργήσουμε τέσσερις τοίχους γύρω από αυτόν, ένα τοπίο, τον ήλιο, το φεγγάρι και γενικότερα μια ολόκληρη ζωή για τον ήρωα. Αλλά δεν είναι απλά παιχνίδι με κούκλες- είναι περισσότερο σαν "να παίζουμε τον Θεό". Πρέπει πρώτα να δώσουμε ζωή σε αυτή την μαριονέτα και μετά να την κάνουμε να παίξει.

Η Chong (2008), κάνει κάποιες πολύ σημαντικές παρατηρήσεις σχετικά με τη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία οποιασδήποτε μορφής κινουμένων σχεδίων. Οι νέες τεχνολογίες έρχονται και εξελίσσονται, αλλά το animation αφορά περισσότερο τη δημιουργικότητα του animator (δηλαδή η ιστορία και η δημιουργικότητα πριν από τη μορφή). Δεν πρόκειται για «τεχνική επιδεξιότητας» με την τεχνολογία και η υποστήριξη της νέας τεχνολογίας και των δυνατοτήτων της δεν σημαίνει εγκατάλειψη προηγούμενων βασικών δεξιοτήτων και γνώσεων. Το παλιό και το νέο πρέπει πάντα να συγκεντρώνονται για να πετύχουν τις πιο πειστικές και πρωτότυπες εξελίξεις στη μορφή. Αυτές οι βασικές αξίες, δεξιότητες και όλες οι γνώσεις σχετίζονται με μια έννοια: την αφήγηση μιας ιστορίας. Δημιουργώντας μια αφήγηση, αναπτύσσοντας χαρακτήρες και βρίσκοντας μια οπτική αισθητική στην οποία θα τοποθετηθούν, αποτελούν βασικές και κεντρικές αξίες στην καρδιά κάθε κινηματογραφικής δημιουργίας.

Οι παρατηρήσεις της Chong είναι σημαντικές επειδή το animation στο σύνολό του θεωρείται μια μορφή τέχνης, ένα μέσο έκφρασης και μια μορφή όπου ο φωτορεαλισμός δεν είναι απαραίτητα ο απώτερος στόχος. Αν και ορισμένα στούντιο που ειδικεύονται σε τρισδιάστατη κινούμενη εικόνα που δημιουργείται από υπολογιστή (CGI) το animation προσπαθεί να επιτύχει ένα επίπεδο φωτορεαλισμού. Υπάρχουν πολλοί animators που δεν ενδιαφέρονται καθόλου για αυτό. Αυτοί οι animators προτιμούν να επικεντρωθούν στη δημιουργία μιας εντελώς νέας αισθητικής και μιας ατομικής φωνής που είναι αναγνωρίσιμη και αγαπητή από το κοινό ως κινούμενο σχέδιο μοναδικής αξίας. Στην πραγματικότητα, οι περιορισμοί των γραφικών υπολογιστών και της τεχνολογίας έχουν αναγκάσει τους δημιουργούς ταινιών animation να σκέφτονται ανεξάρτητα των παραδοσιακών τεχνικών και να δημιουργούν καινούριες.

Το animation είναι κινούμενα σχέδια, ανεξάρτητα από το μέσον. Είτε σχεδιάζετε σε χαρτί, μοντελοποίηση πλαστελίνης ή μετακίνηση μερικών σπιρτόκουτων μπροστά από μια κάμερα, για να γίνεις εμψυχωτής είναι απαραίτητη η κατανόηση της κίνησης και πώς να δημιουργηθεί το συναίσθημα. Μπορείς να είσαι σκιτσογράφος ή καλλιτέχνης σε μια ταινία, ένας κατασκευαστής κινούμενων εικόνων, και υπάρχουν πολλά όμορφα και ξεκαρδιστικά παραδείγματα, αλλά αυτά δεν πληρούν απαραίτητως τον ορισμό του animation που έχει σκοπό να ερευνήσει και να αναδείξει αυτή η εργασία. Σκοπό έχει να εξερευνήσει την έννοια του stop motion και να αναλύσει τα πρώτα βήματα για τη δημιουργία τρισδιάστατου (3D) χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων.

Οι μέθοδοι για δισδιάστατη (2D) κινούμενη εικόνα έχουν τεκμηριωθεί εδώ και πολύ καιρό. Από την ίδρυση των Disney Studios, η τεράστια εμπορική τους παραγωγή σήμαινε ότι έπρεπε να βρουν τρόπους να εμψυχήσουν τις δεξιότητές τους σε ένα μεγάλο σώμα εργαζομένων που έπρεπε να γνωρίζει το συγκεκριμένο στυλ. Οι κορυφαίοι δημιουργοί κινούμενων σχεδίων ξεκίνησαν να αναλύουν τις κινήσεις τους και άρχισαν να εντοπίζουν κανόνες και κατευθυντήριες αρχές με τις οποίες είχαν δουλέψει.

Οι περισσότερες από αυτές τις αρχές ισχύουν για τα κινούμενα σχέδια μοντέλων ή κουκλοθεάτρου -όπως αυτά προέρχονται από την επιστημονική μελέτη της κίνησης- το αποτέλεσμα της βαρύτητας, της τριβής και της δύναμης στις μάζες. Ένα

από τα σημαντικότερα βιβλία για την ανάπτυξη του 2D animation είναι το *The Illusion of Life* (1997), του Ollie Johnston και Frank Thomas καθώς και το βιβλίο αναφοράς για τα κινούμενα σχέδια *Animator's Survival Kit* (2001) του Richard William.

Τα πρώιμα κινούμενα σχέδια στον υπολογιστή φαίνονται ξύλινα και δύσκαμπτα και οι χαρακτήρες γλιστρούν και κουνούνται σαν να μην υπάρχει η βαρύτητα. Αυτό συμβαίνει επειδή σε αυτό το σχετικά νέο μέσο, η πλειονότητα των πρώτων επαγγελματιών προέρχονταν αρχικά από υπόβαθρο σχετικό με υπολογιστές και είχαν μάθει τις υπολογιστικές δεξιότητες αλλά όχι απαραίτητα τις δεξιότητες κινούμενων σχεδίων (Shaw, S., 2012). Ο σκηνοθέτης John Lasseter ήταν ένας επιτυχημένος 2D animator πριν εφαρμόσει τις δεξιότητές του στις ταινίες *Tin Toy*, *Knick Knack*, το διάσημο *Toy Story*, και *Monsters Inc.*, δίνοντας στην Pixar μερικούς από τους καλύτερους χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί από υπολογιστή μέχρι στιγμής. Είναι δύσκολο κάποιος να χειριστεί και τις δύο δεξιότητες τόσο καλά. Σήμερα, οι σχεδιαστές κινούμενων σχεδίων προσλαμβάνονται για να εργαστούν στην παραγωγή εικόνων που δημιουργούνται από υπολογιστή από δισδιάστατη κινούμενη εικόνα (2D) και σε περιβάλλον stop motion, και αναγνωρίζεται ότι η εκπαίδευση για τα γραφικά υπολογιστών για την δημιουργία χαρακτήρων κινούμενων σχεδίων, θα πρέπει να ακολουθεί τις ίδιες παραδοσιακές αρχές κινούμενων εικόνων.

Στην Ευρώπη και την Ασία, το puppet animation έχει αναπτυχθεί μέσα από μια παράδοση αφήγησης, μύθου και θρύλου. Οι περισσότεροι ασκούμενοι ανέπτυξαν τους δικούς τους τρόπους να εργάζονται μεμονωμένα, αλλά σε πολύ λίγες περιπτώσεις τεκμηριώθηκαν μέθοδοι, και σίγουρα δεν είχαν τεθεί «αρχές» για κινούμενα σχέδια με τον ίδιο τρόπο όπως για το 2D. Ωστόσο, οι βασικοί νόμοι της κίνησης ισχύουν για κάθε μορφή κινούμενων σχεδίων. Για πολλά χρόνια, η Ανατολική Ευρώπη ήταν η πηγή του puppet animation. στις Ηνωμένες Πολιτείες, ο πειραματισμός ολοκληρώθηκε πιο γρήγορα στη δημιουργία κινούμενων σχεδίων 2D. Αλλά στην Ανατολική Ευρώπη υπήρχε μια μακρά παράδοση του κουκλοθέατρου. Για κάποιους, η ταινία θεωρήθηκε ως ένα φυσικό μέσο για την τέχνη. Οι κουκλοπαίκτες έπρεπε να είναι σε θέση να δώσουν ζωή σε μια κομμένη ξύλινη κούκλα με τον ίδιο τρόπο που κάνουν οι animators. Το σχεδιαστικό στοιχείο της κούκλας ήταν πολύ σημαντικό για τη διαδικασία αφήγησης—θα χρειαζόταν να επικοινωνήσουν έναν



χαρακτήρα από απόσταση σε όλο το κοινό. Ο Jiri Trnka, ο Τσέχος animator, απέτισε φόρο τιμής σε αυτή την παράδοση με τις όμορφες puppet ταινίες του, τη δεκαετία του 1950 και του 1960, του οποίου η πιο γνωστή προσαρμογή ήταν το *Midsummer Night's Dream* του Σαίξπηρ. Ο συνάδελφός του, Bretislav Pojar εκουγχρόνισε την τεχνική φέρνοντας γρήγορο μοντάζ και φωτισμό για να προσθέσει μια ρεαλιστική όψη.

Υπάρχουν πολλές ερμηνείες του κινούμενου σχεδίου μοντέλων, του stop motion ή του 3D animation. Δύο Αμερικανοί που εργάζονται στη Βρετανία, το Brothers Quay, χρησιμοποιούν αντικείμενα για να εμποτίσουν λυρικά και μερικές φορές εφιαλτικά τις ταινίες τους με ατμόσφαιρα, για παράδειγμα, στο *The Street of Crocodiles* και *This Unnameable Little Broom*. Το στυλ τους προέρχεται από μια ανατολικοευρωπαϊκή παράδοση του παραμυθιού και του μύθου, και περιγράφεται ως «το στυλ που ζωντανεύει τη νεκρή ύλη». Ο Jan Svankmajer, ένας άλλος Τσέχος σκηνοθέτης, του οποίου το πιο σουρεαλιστικό animation ποικίλλει από animating με πηλό σε pixilation, έχει επηρεάσει πολλούς σκηνοθέτες, συμπεριλαμβανομένου του Dave Borthwick από τους bolexbrothers, οι οποίοι σκηνοθέτησαν το *The Secret Adventures of Thumb* ως συνδυασμό pixilated ανθρώπων που δρουν δίπλα σε κινούμενες μαριονέτες οκτώ ιντσών. Το Pixilation είναι η κίνηση ενός αντικειμένου, θα μπορούσε να είναι ένας άνθρωπος ή ένα έπιπλο, καρέ-καρέ για να δημιουργηθεί κάτι που κινείται πολύ διαφορετικά (Shaw, S., 2012). Περαιτέρω παραδείγματα καλής χρήσης του pixilation είναι το *Sledgehammer* του Peter Gabriel, που φτιάχτηκε στην εταιρία παραγωγής Aardman, το *There There* των Radiohead από το Collision Films της Bristol καθώς επίσης και η ταινία μικρού μήκους το , *Angry Kid*, αλλά το πιο γνωστό παράδειγμα είναι το *Neighbors* του Norman MacLaren's.

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, ένα διαφορετικό είδος κινουμένων σχεδίων εμφανίστηκε με το *Lost World* του Willis O'Brien, που φτιάχτηκε το 1925, και το *King Kong*, το 1933. Ο O'Brien και ο βοηθός που συνεργάστηκε μαζί του το 1948 για να δουλέψει το *Mighty Joe Young*, Ray Harryhausen, ήταν ίσως η μεγαλύτερη έμπνευση για τα σημερινά μοντέλα animators. Η πρωτοποριακή δουλειά του Harryhausen με οπλισμούς και λάτεξ έθεσε τις βάσεις για πολλές από τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται ακόμα και σήμερα. Το κινούμενο σχέδιό του είχε μια πιο

νατουραλιστική κίνηση από ότι πριν, και το animation του με τους σκελετούς στο *Jason and the Argonauts* (1963) είναι ένα από τις πιο μακροχρόνιες ακολουθίες που μελετήθηκαν από animators.

Το έργο του Harryhausen έχει καταπλήξει τους περισσότερους από τους animators, μεταξύ αυτών ο Phil Tippett, ο οποίος χρησιμοποίησε τις ικανότητές του σε ένα ολόκληρο είδος φαντασίας και διαστημικών μύθων, όπως το *Dragonslayer*, το *Jurassic Park* και το *Star Wars*, και ο οποίος επηρέασε την επόμενη γενιά animators. Πριν από αρκετά χρόνια, οι συζητήσεις στα στούντιο κινουμένων σχεδίων περιστρέφονταν γύρω από την έλευση των υπολογιστών στα κινούμενα σχέδια που προαναγγέλλουν τον θάνατο του stop motion animation. Τώρα υπάρχει το στούντιο stop motion που χρησιμοποιούν εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή (computer-generated imagery), παράλληλα με το μηχανικό κινούμενο σχέδιο γιατί τους δίνει την ελευθερία να χρησιμοποιούν πολλά περισσότερα εργαλεία και να αναπτύσσουν τις ιδέες τους με λιγότερους περιορισμούς. Οι εξειδικευμένοι animators μπορούν να μεταφράσουν την εργασία τους στην οθόνη του υπολογιστή, ως 2D ή 3D. Όπως πάντα, η δημιουργικότητα και η φαντασία είναι που αξιοποιούν τα εργαλεία με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Η ευχαρίστηση του να δουλεύεις απευθείας με τα χέρια σου για να δημιουργήσεις μια παράσταση συνεχίζει να σαγηνεύει τους animators. Το Stop motion επικεντρώνεται σε αυτή την ένταση της απόδοσης (Shaw, S., 2012).

## 1.1 Οι διαφορετικοί τύποι stop motion

Στη συνέχεια αναλύονται οι διαφορετικοί τύποι του stop motion σύμφωνα με τον Andrew Selby (2013, 135–143) ανάλογα με τα μέσα αλλά και τους τρόπους τους οποίους ο animator χρησιμοποιεί για να επιτύχει τον στόχο του.

### 1.1.1 Κινούμενα σχέδια με άμμο και ελαιογραφία

Η κινούμενη εικόνα με άμμο και λαδομπογιά περιλαμβάνει την τοποθέτηση μιας ουσίας όπως η άμμος ή το λάδι σε μια μη πορώδης επιφάνεια (εικόνα 1 & 2). Το λάδι ή η άμμος χειρίζεται από τον animator και φωτογραφήθηκε χρησιμοποιώντας μια κάμερα που ασφαρίζεται πάνω από μια εξέδρα. (Selby 2013, 136.) Αν και αυτή η μέθοδος δημιουργεί όμορφα αποτελέσματα που μπορούν να εξελιχθούν περαιτέρω

με τη χρήση του φωτός, υπάρχει το μειονέκτημα ότι το πρωτότυπο έργο τέχνης χάνεται στη διαδικασία δημιουργίας (Purves 2008, 142).



Εικόνα 1 & 2. Ferenc Szakó, βραβευμένος δημιουργός ταινιών κινουμένων σχεδίων που σχεδιάζει εικόνες χρησιμοποιώντας άμμο σε επιφάνειες με οπίσθιο φωτισμό (Szakó 2014).

### 1.1.2 Απλές αποκοπές χαρτιού (Cut out animation)

Η χρήση εγκοπών χαρτιού είναι μια μάλλον αυτονόητη και απλή μορφή του stop motion που περιλαμβάνει τη λήψη κομματιών χαρτιού, κάρτας ή υφάσματος, το κόψιμο, το σχίσιμο ή η δίπλωσή τους σε επιθυμητά σχήματα και στη συνέχεια, όπως με κάθε τεχνική stop motion, το χειρισμό τους σταδιακά μεταξύ των φωτογραφιών (Selby 2008, 137). Ο Selby (2008, 136), τοποθετεί αυτόν τον τύπο κινούμενων σχεδίων στην ίδια δισδιάστατη κατηγορία με τα κινούμενα σχέδια άμμου και βαφής.

### 1.1.3 Οπλισμός

Οι οπλισμοί είναι δομικά πλαίσια που λειτουργούν ως βάση για μοντέλα stop motion. Η πολυπλοκότητα του οπλισμού εξαρτάται από τις ανάγκες του animation. Ένα απλό σύρμα οπλισμού αρκεί για απλούστερες κινήσεις και μικρότερη παραγωγή, ωστόσο ένας οπλισμός με μπαλάντα από χάλυβα ή ξύλο θα παρέχει μια ανθεκτική και επαναχρησιμοποιήσιμη βάση. (Shaw 2008, 78).

### 1.1.4 Μαριονέτες

Οι μαριονέτες έχουν μακρά ιστορία στον πολιτισμό μας, ιδιαίτερα στην Ανατολική Ευρώπη και στην Ασία όπου έχουν χρησιμοποιηθεί για να εξηγήσουν και να μεταδώσουν μύθους και θρύλους (Selby 2013, 138). Τα κινούμενα σχέδια κουκλοθέατρου απλά αναφέρονται σε οποιοδήποτε κινούμενο σχέδιο που χρησιμοποιεί μαριονέτες. Αυτή η μαριονέτα μπορεί να είναι πολύπλοκη και να έχει ενσωματωμένο οπλισμό ή μπορεί να είναι απλή μαριονέτα χειρός.

### 1.1.5 Claymation (animation με την χρήση πλαστελίνης)

Πρωτοεμφανίστηκε από την Helena Smith Dayton περίπου το 1917, το claymation είναι μια μορφή animation που περιλαμβάνει την κατασκευή και τη χειραγώγηση χαρακτήρων και σκηνικών με πλαστελίνη (εικόνα 3). Η πλαστελίνη είναι ένα κοινό μέσο στο stop motion λόγω της ευκαμψίας και της στιβαρότητάς της. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για απλά κινούμενα σχέδια και πιο σύνθετες παραγωγές με την προσθήκη οπλισμών. (Selby, 2013, 142)



Εικόνα 3. Wallace και Gromit, αναμφισβήτητα οι πιο αναγνωρίσιμοι χαρακτήρες claymation (Aardman).

## 1.2. Τα πρώτα stop motion κινούμενα σχέδια: James Stuart Blackton και Emile Cohl

Το πρώτο γνωστό stop motion animation που χρησιμοποιεί τρισδιάστατα μοντέλα στην Αμερική πιστεύεται ότι είναι η ταινία μικρού μήκους του 1898 του James Stuart Blackton, *The Humpty Dumpty Circus* (Priebe 2007, 9). Η ταινία απεικόνιζε ξύλινα παιχνίδια-ζώα και ακροβάτες να κάνουν κόλπα, αλλά όπως πολλές πρώιμες δημιουργίες ταινιών, το κομμάτι έχει χαθεί από τότε. Ευτυχώς πολλά έργα του έχουν

διασωθεί, συμπεριλαμβανομένου του *The Haunted Hotel* του 1907, το οποίο παρουσίασε άψυχα αντικείμενα που κινούνται μόνα τους. Αυτή η ταινία πιστεύεται επίσης ότι είναι υπεύθυνη για την έμπνευση ενός άλλου μεγάλου δημιουργού στην ιστορία animation, Emile Cohl. Αν και είναι περισσότερο γνωστός για τη δουλειά του στα γραφικά των κινουμένων σχεδίων, ο Cohl έχει συνεισφέρει στο stop motion animation μέσω της δουλειάς του, με τις μαριονέτες και τις φιγούρες ραβδίων. (Harryhausen & Dalton 2008, 39-42.)

Η πρώτη γυναίκα animator, η Helena Smith Dayton, άρχισε να πειραματίζεται με πηλό stop motion τον Δεκέμβριο του 1916. Η πρώτη της ταινία βασισμένη στο δράμα *Romeo and Juliet* ήρθε το 1917. Ο animator Willis O' Brien εργάστηκε στο *The Lost World* από το 1925, αλλά ο King Kong ήταν σταθμός των ταινιών του.

### 1.3 Το stop motion σήμερα

Στα τέλη της δεκαετίας του 1980 και στις αρχές της δεκαετίας του 1990, υπήρξε ένας αυξανόμενος αριθμός stop motion μεγάλου μήκους ταινιών, παρά τις προόδους με τα κινούμενα σχέδια στον υπολογιστή. Το Industrial Light & Magic χρησιμοποιούσε συχνά stop motion για ταινίες όπως η τριλογία του *Star Wars*. Η ίδια τεχνική χρησιμοποιήθηκε επίσης για ορισμένες λήψεις στην τελευταία σκηνή της ταινίας *Terminator*. Η Τσέχικη σχολή εικονογραφείται και στη σειρά *Pat & Mat* (1979–2004). Δημιουργήθηκε από τους Lubomír Benes και Vladimír Jerne, και ήταν εξαιρετικά δημοφιλής σε πολλές χώρες.

*The Nightmare Before Christmas*, σε σκηνοθεσία Henry Selick και παραγωγή του Tim Burton ήταν ένα από τα πιο ευρέως απελευθερωμένα χαρακτηριστικά stop motion. Άλλος διάσημος animator από πηλό, ο Nick Park δημιούργησε τους χαρακτήρες Wallace και Gromit. Κέρδισε το Όσκαρ για την καλύτερη ταινία κινουμένων σχεδίων *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*. Το *Chicken Run*.

Άλλες αξιόλογες ταινίες μεγάλου μήκους stop motion που κυκλοφόρησε από το 1990 περιλαμβάνουν *Fantastic Mr. Fox* και *\$9,99*, και οι δύο κυκλοφόρησαν το 2009.

Μία ακόμα τάση στο διαδίκτυο είναι το animation με φιγούρες από πηλό σε δημόσιους ιστότοπους όπως το YouTube και το Google Video.

Η κωμωδία βοηθά τον θεατή να απολαύσει το animation χωρίς να παρατηρεί την απλότητα της μαριονέτας από πηλό. Πολλοί νεότεροι ξεκινούν τα πειράματά τους στην δημιουργία ταινιών stop motion, χάρη της εύκολης πρόσβασής τους στην σύγχρονη τεχνική stop-motion και βίντεο στο διαδίκτυο. Στις μέρες μας, τα πειράματα συνεχίζονται με γοργούς ρυθμούς. Πολλά νέα stop motion shorts χρησιμοποιούν πηλό animation σε μια νέα μορφή. Στο μουσικό βίντεο "Her Morning Elegance" του τραγουδιστή και συνθέτη Oren Lavie, που δημοσιεύτηκε στο YouTube στις 19 Ιανουαρίου 2009 σε σκηνοθεσία Lavie και Yuval και Merav Nathan, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του stop motion. Έκανε μεγάλη επιτυχία με πάνω από 15 εκατομμύρια προβολές, κερδίζοντας επίσης μια υποψηφιότητα Grammy το 2010 για το βραβείο "Καλύτερου Μουσικού βίντεο μικρού μήκους". Το stop motion έχει κατά καιρούς δημιουργήσει χαρακτήρες για παιχνίδια στον υπολογιστή. Το 1998, το παιχνίδι, The Virgin Interactive Mythos Mythos - Magic and Mayhem, παρουσίασε πλάσματα που κατασκεύασε ο ειδικός στο stop motion Alan Friswell, που έφτιαξε τις μινιατούρες φιγούρες από πηλό και καουτσούκ λάτεξ, πάνω από οπλισμούς από σύρμα. Τα μοντέλα ήταν κινούμενα ένα καρέ κάθε φορά και ενσωματώνονται στο παιχνίδι μέσω της ψηφιακής φωτογραφίας. Τέλος, το "Clay Fighter" για το Super Nintendo και το The Never hood για τον υπολογιστή είναι άλλα παραδείγματα της τεχνικής stop motion (Bhartiya, A., 2015).

Τις τελευταίες δεκαετίες (Webster, 2005), πολλές έρευνες έχουν αναδείξει τη χρήση του stop motion στην εκπαίδευση. Αυτό συμβαίνει καθώς τα animation μπορούν να κάνουν τα μαθήματα ελκυστικότερα και πιο κατανοητά στους μαθητές. Με άμεσο και ελκυστικό τρόπο σε αντίθεση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, οι μαθητές σε σύντομο χρονικό διάστημα μπορούν να μάθουν αλλά και να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους για τα μαθήματα παρέχοντας περαιτέρω κίνητρα.

## Κεφάλαιο 2. Stop Motion Και Διαφήμιση

Το Stop Motion Animation είναι μία μοναδική και συναρπαστική τεχνική που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση ενός προϊόντος ή ενός μηνύματος με αξέχαστο και αποτελεσματικό τρόπο.

Προσελκύει την προσοχή του θεατή, καθώς είναι μία οπτικά εντυπωσιακή τεχνική που μπορεί να βοηθήσει το προϊόν να ξεχωρίσει από τον ανταγωνισμό και το μήνυμα να εντυπωθεί αποτελεσματικά. Ενισχύει την ταυτότητα της επωνυμίας γιατί η χειροποίητη, απτική αίσθηση μπορεί να δώσει μία ξεχωριστή και αυθεντική προσωπικότητα στο προϊόν. Η κινούμενη εικόνα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τονίσει τα χαρακτηριστικά και τα πλεονεκτήματα του προϊόντος με δημιουργικό τρόπο για τους πιθανούς αγοραστές. Τα κινούμενα σχέδια stop motion είναι συχνά οπτικά, ελκυστικά και μπορούν να κοινοποιηθούν στις πλατφόρμες μέσω κοινωνικής δικτύωσης με αποτελεσματική και άμεση προσέγγιση σε ένα ευρύτερο κοινό.

Έχουν μία μοναδική γοητεία και προσωπικότητα, που μπορούν να μείνουν στις αναμνήσεις των ανθρώπων πολύ καιρό αφού τα έχουν δει καθιστώντας τα ένα ισχυρό εργαλείο για την προώθηση μηνυμάτων.

Η μαγεία της διαφορετικότητας όσων αφορά την συγκεκριμένη τεχνική το κάνουν να είναι μοναδικό αλλά και συναρπαστικό ταυτόχρονα. Στη σύγχρονη εποχή δικαίως το stop motion έχει καταξιωθεί στο χώρο της διαφήμισης. Παρόλα αυτά, κατέχει μία εξέχουσα θέση στη σύγχρονη τέχνη.

### Κεφάλαιο 3. Η Τηλεφωνική Γραμμή Υποστήριξης 1480

Η συγκεκριμένη εργασία έχει ως στόχο τη δημιουργία ενός διαφημιστικού κοινωνικού μηνύματος σχετικά με την εξάρτηση των σύγχρονων ανθρώπων από το διαδίκτυο, βασισμένο στην τεχνική του Stop Motion και αφορά την τηλεφωνική γραμμή υποστήριξης Help-Line 1480.

Η γραμμή Βοήθειας Helpline 1480, λειτουργεί στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Έργου CyberSafety, ένα καλύτερο Διαδίκτυο για τα παιδιά, και στοχεύει να διασφαλίσει ότι όλοι οι χρήστες θα είναι σε θέση να λάβουν συμβουλές και υποστήριξη από εξειδικευμένους υποστηρικτές σε θέματα που αφορούν τη χρήση του Διαδικτύου και των ψηφιακών τεχνολογιών. Από την 1<sup>η</sup> Ιουλίου 2016, οι δράσεις που αφορούν την αξιοποίηση του διαδικτύου με ασφάλεια και υπευθυνότητα υποστηρίζονται από το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα CyberSafety. Οι υπηρεσίες της

συγκεκριμένης γραμμής υποστήριξης απευθύνονται σε παιδιά, εφήβους, γονείς και εκπαιδευτικούς ή και σε άλλους επαγγελματίες και παρέχουν συμβουλές σε θέματα που σχετίζονται με την υπεύθυνη χρήση του Internet και άλλων ψηφιακών μέσων. Οι εξυπηρετούμενοι της γραμμής βοήθειας υποστηρίζονται σε θέματα που αφορούν τον διαδικτυακό εκφοβισμό, ρατσισμό και την διαδικτυακή ξеноφοβία, την πολύωρη εξάρτηση ή και ενασχόληση με τα διαδικτυακά παιχνίδια, τα προβλήματα σε κοινωνικά δίκτυα όπως τα ψεύτικα προφίλ, η παραβίαση λογαριασμών και το ακατάλληλο περιεχόμενο.

## Κεφάλαιο 4. Δημιουργία ενός Διαφημιστικού Stop Motion

### 4.1 Σενάριο διαφημιστικού μηνύματος και Storyboard

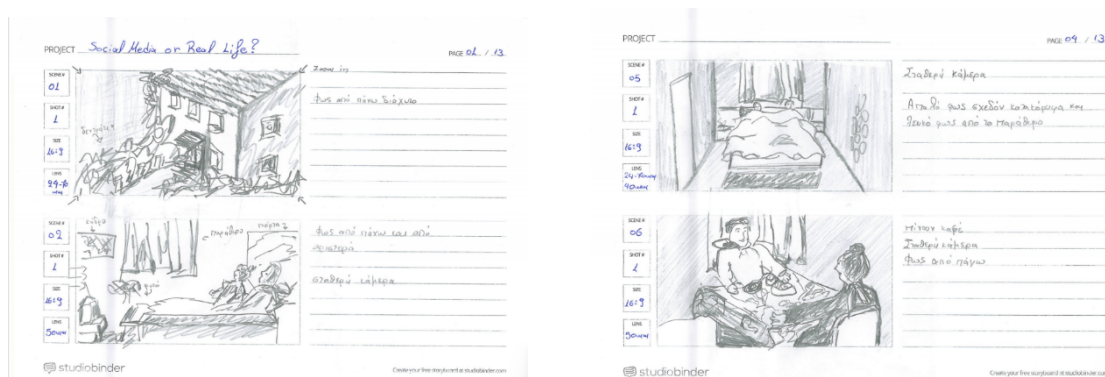
Μέσω του διαφημιστικού σποτ που επέλεξα να κάνω, θέλω να γνωστοποιήσω στον κόσμο την γραμμή βοήθειας helpline 1480, που αφορά θέματα που σχετίζονται με τη χρήση του διαδικτύου και των ψηφιακών τεχνολογιών. Το ίντερνετ έχει κατακτήσει την ζωή μας και επηρεάζει όλες τις εκφάνσεις της καθώς πλέον είναι πολύ δύσκολο να αντιληφθούμε τους κινδύνους και τις εξαρτήσεις που ενέχει. Στις μέρες μας, πολλοί άνθρωποι εμφανίζουν σημάδια εξάρτησης χωρίς να το αντιλαμβάνονται άρα και χωρίς να μπορούν να βοηθήσουν τον εαυτό τους. Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν και εκείνοι που το αντιλαμβάνονται αλλά αδυνατούν να ξεφύγουν από αυτή την κατάσταση. Η συγκεκριμένη τηλεφωνική γραμμή προσφέρει στους ανθρώπους ενημέρωση για τους κινδύνους που κρύβονται πίσω από το διαδίκτυο και τις ψηφιακές τεχνολογίες αλλά και σημαντική ψυχολογική υποστήριξη από έμπειρους ειδικούς σε εκείνους που το έχουν ανάγκη.

Με βάση όλα τα παραπάνω, δημιούργησα ένα κοινωνικό μήνυμα με τη βοήθεια της τεχνολογίας stop motion που εστιάζει στις σύγχρονες ανθρώπινες σχέσεις καθώς και πως οι σύγχρονες τεχνολογίες και συγκεκριμένα το Διαδίκτυο, μπορεί να αποξενώσει δύο ανθρώπους ακόμα και αν μένουν στο ίδιο σπίτι. Στην αρχή της ιστορίας, βλέπουμε αυτό το αγαπημένο ζευγάρι, να περνάει όμορφες καθημερινές στιγμές μαζί, όπως να τρώει, να βλέπει τηλεόραση, και να κοιμάται αγκαλιά. Στη συνέχεια, τα κινητά μπαίνουν στη καθημερινότητά τους και γίνονται



αναπόσπαστο κομμάτι της. Έτσι, παρατηρούμε την απόσταση που δημιουργείται στο ζευγάρι που ενώ κάνει τις ίδιες δραστηριότητες, πλέον δεν περνάνε ποιοτικό χρόνο μαζί καθώς και οι δύο βρίσκονται καθηλωμένοι στην οθόνη των κινητών τους χωρίς καμία ουσιαστική επικοινωνία. Όσπου μία μέρα η κοπέλα αντιλαμβάνεται την κατάσταση και προσπαθεί να πλησιάσει το αγόρι αλλά χωρίς κάποιο αποτέλεσμα. Έτσι αποφασίζει να φύγει από το σπίτι. Καθώς η πόρτα κλείνει, το αγόρι αρχίζει να σκέφτεται πόσο έχουν απομακρυνθεί και αποφασίζει να αφήσει το κινητό του. Οι μέρες περνάνε και το αγόρι αναπολεί τις ωραίες στιγμές που περνούσαν μαζί και αυτό τον οδηγεί στην απόφαση να την καλέσει από το κινητό του. Στο τέλος, βλέπουμε την κοπέλα να επιστρέφει σπίτι και να αγκαλιάζονται αγαπημένοι έχοντας πλέον συνειδητοποιήσει και οι δύο το λάθος τους.

Κατά τη διάρκεια της τηλεφωνικής κλήσης, δεν είναι ξεκάθαρο ποιον καλεί το αγόρι, αφήνοντας τον θεατή σκοπίμως ελεύθερο να το ερμηνεύσει, φαντάζοντάς τον είτε να καλεί την κοπέλα για να της ζητήσει να γυρίσει πίσω, είτε να καλεί στην γραμμή υποστήριξης για να αναζητήσει βοήθεια από τους ειδικούς όσον αφορά την εξάρτησή του από το κινητό ώστε να μπορέσει να φτιάξει ξανά την ζωή του όπως ήταν πριν.

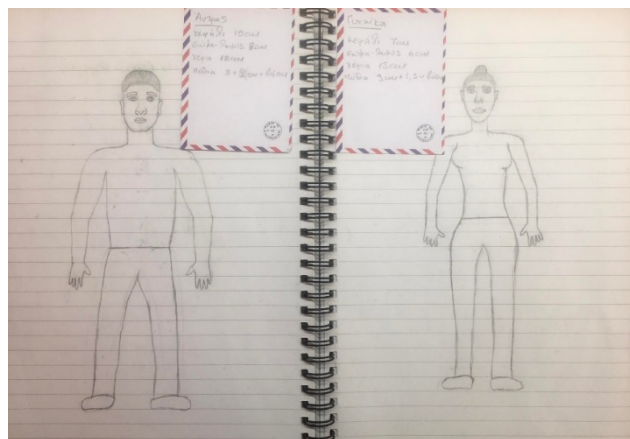


Εικόνα 4 & 5. Storyboard

## Κεφάλαιο 5. Δημιουργία Χαρακτήρων

### 5.1 σχεδίαση χαρακτήρων

Για να σχεδιαστεί κατάλληλα ένας χαρακτήρας πρέπει πρώτα να μελετηθεί προσεκτικά το ανθρώπινο σώμα, ώστε να υπάρχουν οι σωστές αναλογίες και δομές.



Εικόνα 6. Σχεδίαση Χαρακτήρων

Αφού κατέληξα στον σχεδιασμό των χαρακτήρων μου, αποφάσισα να τους σχεδιάσω σε πραγματική κλίμακα ώστε να έχω την δυνατότητα να μετρήσω σωστά την κατασκευή των σκελετών τους. Για την επιλογή του μεγέθους που έχουν οι χαρακτήρες μου,

σημαντικό ρόλο έπαιξε η κλίμακα των σκηνικών, καθώς το μέγεθος των ανθρώπων θα ήταν αναλογικό του μεγέθους των σκηνικών. Ενώ το μεγάλο μέγεθος των χαρακτήρων θα με διευκόλυνε στις κινήσεις τους, από την άλλη πλευρά θα μου δημιουργούσε πρόβλημα ως προς το μέγεθος των σκηνικών, καθώς θα απαιτούνταν πολύ μεγαλύτερος χώρος για τα γυρίσματα και το στήσιμο της κάμερας. Παράλληλα θα αυξανόταν σημαντικά και το κόστος κατασκευής. Έτσι κατέληξα στην απόφαση ο άντρας να έχει ύψος 20 εκατοστά και η γυναίκα 19 εκατοστά.

### 5.2 Κατασκευή Αρματούρας

Αφού τους σχεδίασα έπρεπε να αποφασίσω με ποιο τρόπο θα τους κατασκευάσω. Επέλεξα να δοκιμάσω την σιλικόνη επειδή είναι εύκαμπτη σαν υλικό και θα με διευκόλυνε στις κινήσεις των χαρακτήρων αλλά και σταθερή ώστε να μην χαλάει το σχήμα και τα χαρακτηριστικά τους. Για να δημιουργηθεί ένας χαρακτήρας από σιλικόνη πρέπει αρχικά να κατασκευαστεί ένα καλούπι. Έτσι ξεκίνησα να δημιουργώ τους χαρακτήρες μου με εύκαμπτα υλικά σαν βάση για να φτιάξω το

καλούπι. Για τον σκελετό τους επέλεξα να χρησιμοποιήσω σύρμα που θα με βοηθούσε να σταθεροποιώ την κάθε κίνηση αλλά με το ρίσκο πως κάποια στιγμή με την χρήση μπορεί να σπάσει και να χρειαστώ καινούριους χαρακτήρες. Μέτρησα



Εικόνα 7. Σκελετός Χαρακτήρων

λοιπόν από τα σχέδια το μήκος του σύρματος που θα χρειαζόμουν για την κατασκευή του σκελετού τους. Τον σκελετό τον σταθεροποίησα με εποξειδική κόλλα σε μορφή πλαστελίνης ώστε να είναι σταθερός για να μπορέσω να δημιουργήσω το καλούπι που θα φτιαχτούν οι τελικοί χαρακτήρες.



Εικόνα 8. Ντύσιμο με πλαστελίνη

Στη συνέχεια έντυσα με πλαστελίνη τους δύο σκελετούς δίνοντας το σχήμα και τα χαρακτηριστικά που ήθελα να έχουν. Πέρασα τους χαρακτήρες με Siliconformen-Trenncreme, ένα υλικό σαν βαζελίνη για να μπορέσω να τους ξεκολλήσω από την σιλικόνη αργότερα.

Έχτισα δύο κουτιά από κύβους που ξεπερνούσαν τους χαρακτήρες σε ύψος και τοποθέτησα τους χαρακτήρες μέσα. Τα καλούπια τα έφτιαξα με σιλικόνη. Μετά από αποτυχημένες προσπάθειες κατάφερα να βρω τον σωστό τρόπο και τα κατάλληλα υλικά

Χρησιμοποίησα PL30 διάφανη σιλικόνη χύτευσης η οποία αποτελείται από δύο συστατικά το A και το B. Το νούμερο 30 αφορά την σκληρότητα της τελικής κατασκευής. Υπάρχει PL20, PL30 και PL40. Η 20 είναι πιο εύκαμπτη από την 30 και η 30 είναι πιο εύκαμπτη από την 40.



Εικόνα 9. Σιλικόνη

Για το καλούπι χρησιμοποίησα την 30 ώστε να είναι αρκετά ρευστή για να αποτυπώσει λεπτομέρειες στα πρόσωπα των χαρακτήρων μου. Αναμειγνύοντας αυτά τα δύο συστατικά σε αναλογία 1 προς 1 δημιουργείται ένα παχύρευστο υγρό το οποίο



πήζει με το πέρασμα του χρόνου, οπότε από τη στιγμή που τα δύο υλικά έρθουν σε επαφή χρειάζονται γρήγορες κινήσεις για να διοχετευτεί. Έριξα αυτό το μείγμα μέσα στο κουτί με τους χαρακτήρες και περίμενα γύρω στις 3 ώρες. Η

Εικόνα 10. Χύτευση για δημιουργία καλουπιού

ώρα αναμονής μέχρι να πήξει η σιλικόνη δεν είναι πάντα η ίδια. Παίζουν ρόλο τα συστατικά της κάθε σιλικόνης, ο όγκος που πρέπει να στεγνώσει αλλά και εξωτερικοί παράγοντες όπως η θερμοκρασία δωματίου. Αφού στεγνώσει η σιλικόνη ένας τρόπος για να ανοιχτεί είναι με κοπίδι γύρω γύρω. Θέλει πολύ προσοχή να κοπεί ίσια αλλιώς θα είναι δύσκολο να καθαριστεί και όταν έρθει η ώρα να αφαιρέσουμε τον τελικό χαρακτήρα δεν θα βγαίνει εάν δεν καταστρέψουμε το καλούπι. Για αυτό το λόγο για να έχουμε τη δυνατότητα να ξανά διοχετεύσουμε το καλούπι πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί. Αφού ανοίξουμε τα καλούπια και τα καθαρίσουμε από υπολείμματα πλαστελίνης είναι έτοιμα για χρήση. Τους πέρασα Siliconformen-Trenncreme για να μην κολλήσει ο χαρακτήρας μέσα στο καλούπι. Έφτιαξα ξανά σκελετούς, τους τοποθέτησα μέσα στα καλούπια και στη συνέχεια έκλεισα τα καλούπια και τα έδεσα με ταινία για να σιγουρευτώ πως δεν θα υπάρξει διαρροή υγρού.



Εικόνα 11 & 12. Ανοιχτό καλούπι και τοποθέτηση σκελετού μέσα σε αυτό.

Μετά ακολούθησε η χύτευση των καλουπιών με σιλικόνη αυτή τη φορά PL20 γιατί ήθελα οι χαρακτήρες να είναι πιο εύκαμπτοι. Για να δώσω στους χαρακτήρες χρώμα που να θυμίζει το ανθρώπινο δέρμα στην ανάμειξη των δύο συστατικών της σιλικόνης πρόσθεσα ελάχιστα γραμμάρια από ειδικό χρώμα για σιλικόνη απαλό



πορτοκαλί. Κατά τη διάρκεια της χύτευσης έπρεπε να είμαι γρήγορη, γιατί η σιλικόνη αρχίζει να πήζει με την ένωση των δύο συστατικών της, αλλά ταυτόχρονα πολύ προσεκτική με το υγρό για να σιγουρευτώ πως δεν θα μείνει αέρας μέσα στο καλούπι. Το χρονικό διάστημα που περίμενα ήταν πάλι 3 ώρες παρόλο που ήταν πιο μικρή η ποσότητα του υλικού ήθελα να είμαι σίγουρη πως θα έχει στεγνώσει.

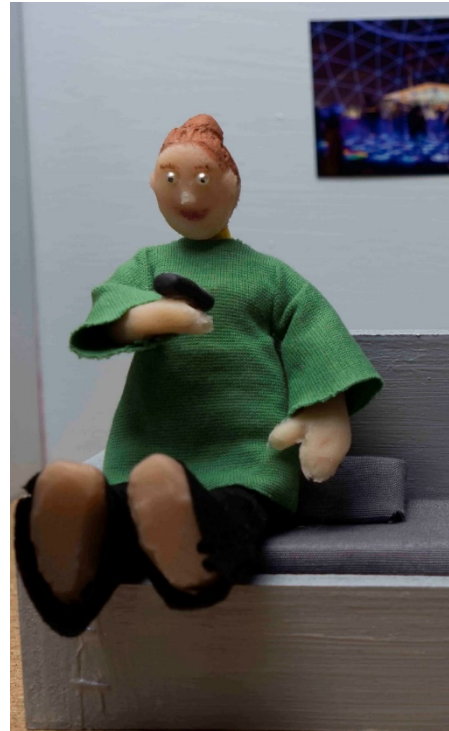
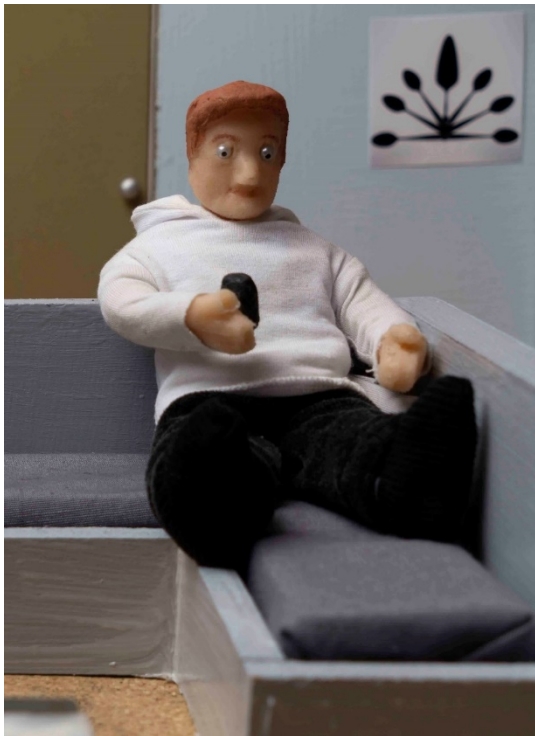
Εικόνα 13. Χύτευση καλουπιού

Μόλις πήξουν μπορούσα να ανοίξω το καλούπι και να καθαρίσω περιττά εξογκώματα που είχαν δημιουργηθεί κατά την χύτευση.



Εικόνα 14 & 15. Άνοιγμα καλουπιού

Τέλος, έμεναν να φτιαχτούν τα χαρακτηριστικά των προσώπων τους. Για τα μαλλιά τους έκανα αρκετές δοκιμές με χρώματα όπως μπογιές, ακρυλικά, χρώμα για σιλικόνη και πλαστελίνη αλλά η λύση στην οποία κατέληξα ήταν να τα χρωματίσω με μαρκαδόρο. Για τα μάτια τους είχα δημιουργήσει τρύπες ώστε να κολλήσω μικρές λευκές χάντρες που στην τρύπα έβαλα μαύρη πλαστελίνη. Τα χαρακτηριστικά που δίνουν τις εκφράσεις όπως το στόμα και τα φρύδια ήθελα να μπορώ να τα αλλάζω για αυτό τον λόγο τα ζωγράφιζα κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων με μολύβια για μακιγιάζ.



Εικόνα 16 & 17. Τελικοί χαρακτήρες

### 5.3 Τρόπος στησίματος και κίνηση

Σχετικά με την ισορροπία των χαρακτήρων ήθελα να μπορώ να τους κινώ σε όλα τα μέρη του σκηνικού. Για αυτό η αρχική μου σκέψη ήταν να χρησιμοποιήσω μαγνήτες στα πόδια των χαρακτήρων και κάτω από το πάτωμα. Αυτό στην πορεία ανατράπηκε καθώς στην πράξη έχαναν την ισορροπία τους σε κινήσεις όπως το



Εικόνα 18. Μαγνήτης

περπάτημα. Τελικά κατέληξα να δημιουργήσω ξύλινο πάτωμα με κενό από κάτω και να καρφώσω στα πόδια από τους χαρακτήρες ένα λεπτό σύρμα. Με αυτό τον τρόπο κάνοντας τρύπες στο πάτωμα οι χαρακτήρες μπορούσαν να καρφώνονται και να στέκονται ακόμα και λίγο έξω από το κέντρο βάρους τους.



Εικόνα 19. Στήσιμο χαρακτήρα με σύρμα στα πόδια

### 5.4 Ένδυση

Όσον αφορά την ένδυση των χαρακτήρων μου, σκέφτηκα τι θέλω να φοράνε μέσα στο σπίτι αλλά και στην τελευταία σκηνή της συνάντησής τους και σχεδίασα τα ρούχα. Επειδή δεν έχω γνώσεις ραπτικής ζήτησα τη βοήθεια ειδικού.



Εικόνα 20 & 21. Ρούχα χαρακτήρων

## Κεφάλαιο 6. Κατασκευή Σκηνικών

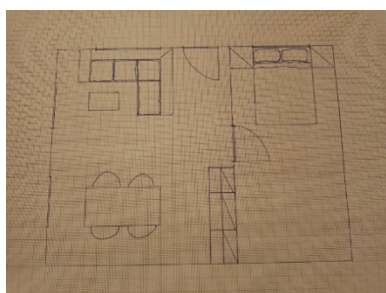
### 6.1 Σχεδιασμός σκηνικών και επίπλων



Εικόνα 22. Μετρήσεις σκηνικών

Ο σχεδιασμός των σκηνικών έγινε με βάση το μέγεθος των χαρακτήρων όπου αυτό επιτεύχθηκε με υπολογισμό κλίμακας και αναλογιών. Το σκεπτικό της σχεδίασης και κατασκευής της σκηνής ήταν να παραπέμπει σε θεατρική σκηνή. Για αυτό το λόγο στη μπροστινή πλευρά δεν υπάρχει τοίχος προκειμένου η

θέση της κάμερας να έχει την θέση του “θεατή”. Τέλος για να υπάρχει η δυνατότητα δύο γωνιών λήψης στο σαλόνι-κουζίνα ο πλαϊνός τοίχος είναι αποσπώμενος.



Εικόνα 23. Σχέδιο σκηνικών



Εικόνα 24. Αποσπώμενος τοίχος

### 6.2 Κατασκευή επίπλων και αντικειμένων

#### 6.2.1 Συναρμολόγηση σκηνικών - βάψιμο



Εικόνα 25. Συναρμολόγηση σκηνικών

Για τα ξύλα έγινε παραγγελία στα κατάλληλα μεγέθη και στις αντίστοιχες διαστάσεις σε ξύλο κόντρα πλακέ. Η συναρμολόγηση έγινε με ξυλόκολλα και βίδες. Δημιουργήθηκαν έτσι δύο χώροι σπιτιού (σαλόνι-κουζίνα και υπνοδωμάτιο). Με την ίδια





διαδικασία ακολούθησε η κατασκευή κάποιων επίπλων όπως ο καναπές, τα τραπεζάκια, το τραπέζι της κουζίνας, οι καρέκλες και το κρεβάτι.

Εικόνα 26. Βάψιμο σκηνικών

Μετά τη συναρμολόγηση έγινε το βάψιμο των επίπλων και των τοίχων με πλαστικό χρώμα και στη συνέχεια βάφτηκαν με χρώμα σε μορφή σπρέι τα παράθυρα και οι πόρτες.



Εικόνα 27. Βάψιμο επίπλων



Εικόνα 28. Βάψιμο παραθύρων με σπρέι

## 6.2.2 Τοποθέτηση πατώματος και πόρτες

Για το πάτωμα η αρχική ιδέα ήταν να είναι όλο από μαγνήτη που θα τοποθετούσα στο κάτω μέρος των χαρακτήρων και στο πάτωμα προκειμένου να είναι πιο εύκολη η κίνησή τους. Λόγω όμως πολλών προβλημάτων που παρουσιάστηκαν στη σταθεροποίηση των χαρακτήρων αποφάσισα να τοποθετήσω ξύλινο πάτωμα. Αυτό μου δημιούργησε οπτικό πρόβλημα καθώς ήταν εμφανής οι τρύπες που έπρεπε



Εικόνα 29. Τοποθέτηση πατώματος

να ανοίξω προκειμένου να σταθεροποιηθούν οι χαρακτήρες σε όρθια στάση. Η λύση που βρήκα ήταν να τοποθετήσω επιφάνεια φελλού σε καφέ χρώμα που παραπέμπει σε ξύλο ενώ ταυτόχρονα δεν έκανε τόσο εμφανής τις τρύπες. Οι πόρτες στερεώθηκαν με μικρούς μεντεσέδες προκειμένου να ανοιγοκλείνουν. Τα πόμολα σχηματίστηκαν με πηλό, βάφτηκαν με μεταλλικό χρώμα και στη συνέχεια συνέχισα να κολλήθηκαν στις πόρτες.

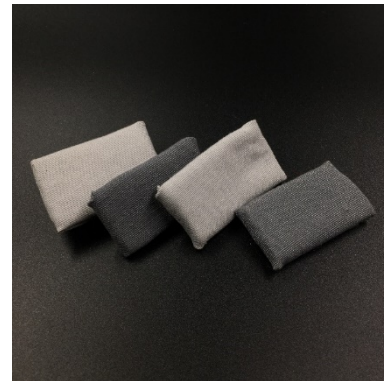
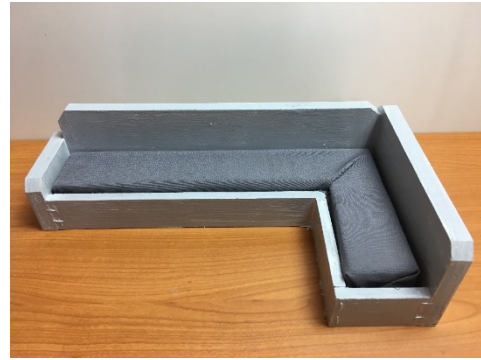
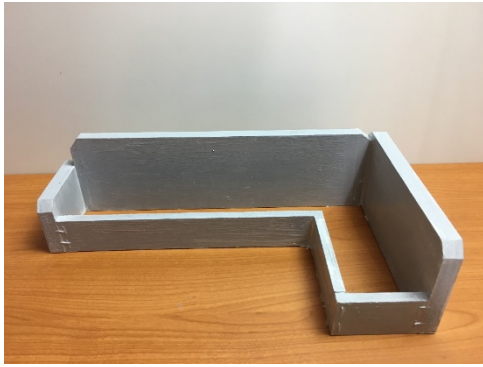
## 6.2.3 Κρεβάτι και καναπές

Αφού πρώτα σχεδίασα το κρεβάτι και τον καναπέ, παρήγγειλα τα ξύλα και τα συναρμολόγησα με ξυλόκολλα και βίδες. Στη συνέχεια, τα έβαψα με χρώμα για ξύλα.

Για στρώμα έκοψα στις κατάλληλες διαστάσεις φελιζόλ που ντύθηκε με ύφασμα. Η ίδια διαδικασία με το φελιζόλ έγινε και για τα μαξιλάρια.



Εικόνα 30, 31, 32 & 33. Δημιουργία κρεβατιού



Εικόνα 34,35,36 & 37. Δημιουργία καναπέ

#### 6.2.4 Ντουλάπια κουζίνας, τραπέζια, καρέκλες και ψυγείο

Όλα τα παραπάνω κατασκευάστηκαν από ξύλο και συναρμολογήθηκαν όπως και τα υπόλοιπα έπιπλα.



Εικόνα 38. Ντουλάπια κουζίνας

Τα ντουλάπια της κουζίνας κολλήθηκαν στον τοίχο με τέτοιο τρόπο ώστε να κρατάνε ενωμένα μεταξύ τους τα κομμάτια των δύο δωματίων της κατασκευής. Τέλος, τοποθέτησα αυτοκόλλητο με σχέδιο που παραπέμπει σε ξύλο και ζωγράφισα πάνω τους τα πορτάκια και τα πόμολα.

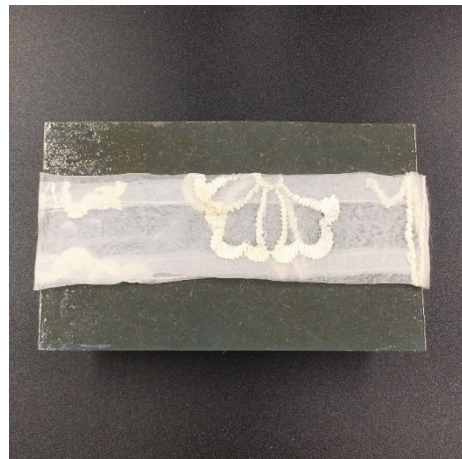


Εικόνα 39. Καρέκλες

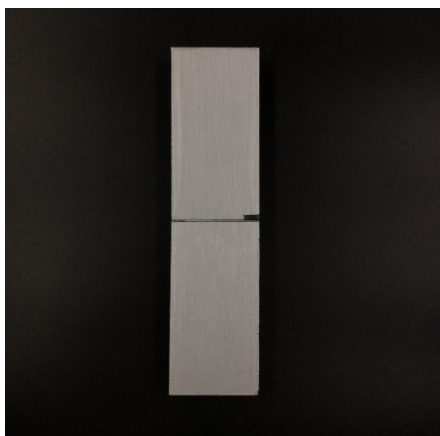
Στις καρέκλες μετά τη διαδικασία συναρμολόγησης τοποθετήθηκε αυτοκόλλητο ίδιο με εκείνο των ντουλαπιών.

Το τραπέζι της κουζίνας και τα τραπεζάκια του σαλονιού ντύθηκαν με ύφασμα που παραπέμπει σε τραπεζομάντιλο. Επίσης το τραπεζάκι του σαλονιού βάφτηκε με λούστρο για να γυαλίζει.

Το ψυγείο αποτελείται από δύο ξύλα βαμμένα σε μεταλλικό χρώμα και σχεδιάστηκε το χερούλι.



Εικόνα 40 & 41. Τραπεζάκι σαλονιού



Εικόνα 42. Ψυγείο

## 6.2.5 Κουρτίνες, κάδρα και καθρέφτης

Οι κουρτίνες ράφτηκαν και στερεώθηκαν με πιστόλι σιλικόνης πάνω από τα παράθυρα. Στο σαλόνι είναι διάφανες γιατί ήταν βασικό ζητούμενο να αποδοθεί ο φωτισμός της μέρας και της νύχτας στον εξωτερικό χώρο.



Εικόνα 34 & 44. Κουρτίνες



Εικόνα 45. Καθρέπτης

Ο καθρέφτης του υπνοδωματίου είναι σύνθεση από μικρότερα καθρεφτάκια.

Τα τρία κάδρα που διακοσμούν τους τοίχους είναι δικές μου φωτογραφίες τις οποίες εκτύπωσα στις ανάλογες με τον χώρο διαστάσεις.



Εικόνα 46 & 47. Διακοσμητικά κάδρα



## 6.2.6 Αντικείμενα χώρου



Εικόνα 48. Αντικείμενα κουζίνας

Τα μικρά αντικείμενα όπως η βαλίτσα, τα κινητά, η τηλεόραση, τα κουζινικά σκεύη και τα φαγητά κατασκευάστηκαν με πηλό και επενδύθηκαν με πλαστελίνη σε χρώματα ανάλογα με το κάθε είδος. Τα κινητά έχουν στην πρόσοψη ζωγραφισμένο σε χαρτί και κολλημένο το σχέδιο οθόνης κινητού και πλήκτρα. Το ίδιο συνέβη και με την οθόνη της τηλεόρασης.

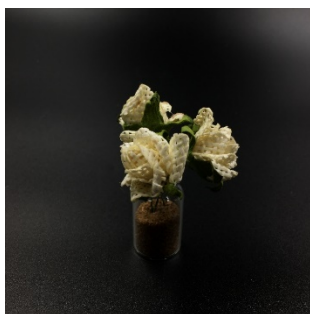


Εικόνα 49. Βαλίτσα

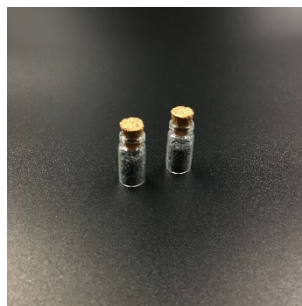
Η βαλίτσα φαίνεται να έχει μέσα ρούχα που έγιναν από μικρά κομμάτια υφάσματος σε διάφορα χρώματα. Το πάνω μέρος της βαλίτσας είναι μόνο από πλαστελίνη προκειμένου να ανοιγοκλείνει.

Για τα λουλούδια και τα διακοσμητικά βάζα χρησιμοποιήσα αντικείμενα που είχα φυλαγμένα από τα παιδικά μου παιχνίδια.

Η ανθοδέσμη είναι φτιαγμένη από υφασμάτινα πέταλα ψεύτικου λουλουδιού.



Εικόνα 50. Διακοσμητικό βάζο με λουλούδια



Εικόνα 51. Διακοσμητικά υπνοδωματίου



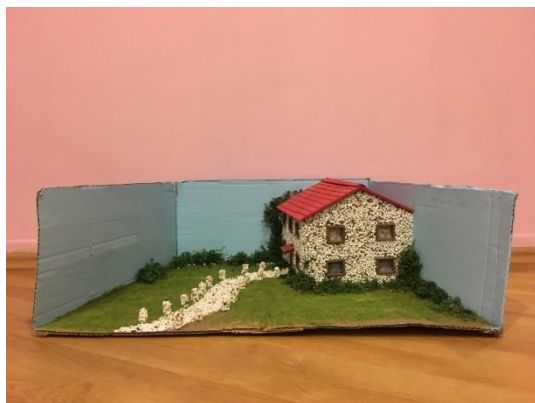
Εικόνα 52. Ανθοδέσμη

Τα χαλιά στο υπνοδωμάτιο και πίσω από τον καναπέ του σαλονιού είναι από ύφασμα κομμένο στις κατάλληλες διαστάσεις. Το ίδιο και τα υπνοσκεπάσματα.

### 6.2.7 Εξωτερικός χώρος

Για τα εισαγωγικά πλάνα του εξωτερικού χώρου χρησιμοποίησα μια μακέτα που είχα κατασκευάσει στα πλαίσια μίας εργασίας προηγούμενου εξαμήνου.

Για τον εξωτερικό χώρο φωτογράφησα μια σειρά από δέντρα, τα εκτύπωσα και τα κόλλησα σε σκληρό χαρτόνι προκειμένου να τα τοποθετήσω γύρω από την κατασκευή και να φαίνονται αχνά από τα παράθυρα και στο άνοιγμα της εξώπορτας.



Εικόνα 53 & 54. Εξωτερικός χώρος σπιτιού



Εικόνα 55. Δέντρα εξωτερικού χώρου

## Κεφάλαιο 7. Φωτισμός Σκηνικού – Διαδικασία Γυρισμάτων

### 7.1 Φωτισμός σκηνικού

Σχετικά με τον φωτισμό, στόχος μου ήταν να μιμηθώ τον φωτισμό ενός σπιτιού για αυτό φώτιζα κατακόρυφα από πάνω με softbox. Παρόλα αυτά ήθελα να δώσω μία πιο ιδιαίτερη ατμόσφαιρα σε κάποιες σκηνές όπως τις νυχτερινές σκηνές στο υπνοδωμάτιο και τη σκηνή του χορού, για αυτό χρησιμοποίησα απλές λάμπες σε πορτατίφ που φώτιζαν από το πλάι. Επίσης, ήθελα να δώσω την αίσθηση της μέρας με κίτρινο φως και της νύχτας με μπλε φωτίζοντας από την έξω μεριά του παραθύρου προς τα μέσα. Με αυτό τον τρόπο σε κάποιες σκηνές φαίνονται και τα δέντρα του εξωτερικού χώρου του σπιτιού. Στο υπνοδωμάτιο η κουρτίνα είναι εσκεμμένα αδιαφανή και λευκή με σκοπό να τονιστεί περισσότερο η διαφορά της μέρας και της νύχτας.



Εικόνα 56 & 57 Φωτισμός σκηνικών



### 7.2 Διαδικασία γυρισμάτων

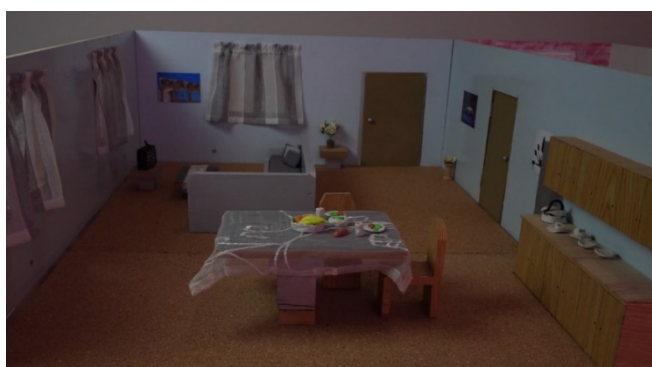
Για τα γυρίσματα η κάμερα ήταν πάντα πάνω σε τρίποδο για να είναι σταθερή και συνδεδεμένη με καλώδιο με τον υπολογιστή. Επειδή το σκηνικό ήταν μεγάλο και η κάμερα έπρεπε να τοποθετείτε σε διαφορετικά σημεία για τις απαιτήσεις της κάθε σκηνής τον υπολογιστή τον είχα τοποθετήσει πάνω σε ένα τραπεζάκι με ροδάκια ώστε να μπορεί να ακολουθεί την κάμερα με το τρίποδο. Με τον υπολογιστή έκανα χρήση ενός ειδικού προγράμματος για τη δημιουργία βίντεο Stop Motion το οποίο με





Εικόνα 58. Γυρίσματα

διευκόλυνε αρκετά αποτρέποντάς με από πιθανά λάθη καθώς μου έδινε τη δυνατότητα να βλέπω απευθείας την λήψη μου, να μπορώ να αλλάζω τις ρυθμίσεις της κάμερας, αλλά και να βλέπω σε ροή τις λήψεις που έχω τραβήξει. Παρόλα αυτά ήταν μία πού χρονοβόρα διαδικασία που απαιτούσε υπομονή και πίστη στο τελικό αποτέλεσμα.



Εικόνα 59. Τελικό στήσιμο σαλονιού-κουζίνας



Εικόνα 60. Τελικό στήσιμο κρεβατοκάμαρας



Εικόνα 61. Τελικοί χαρακτήρες με ρούχα και αντικείμενα

## Κεφάλαιο 8. Επεξεργασία και Μοντάζ Φωτογραφιών

Χάρη στη χρήση του προγράμματος κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων αλλά και της σωστής προετοιμασίας της κάθε σκηνής, οι εικόνες δεν χρειάστηκαν κάποια μορφή επεξεργασίας. Τις πολλαπλασίασα με την βοήθεια του προγράμματος που χρησιμοποιούσα στα γυρίσματα με σκοπό να αυξήσω την διάρκεια των στιγμιότυπων

και να υπάρξει μία ομαλή ροή στο τελικό βίντεο καθώς και να μην δημιουργηθεί σύγχυση στον θεατή. Στη συνέχεια το πρόγραμμα, μου έδινε τη δυνατότητα να αποθηκεύσω την δουλειά μου σε βίντεο το οποίο επεξεργάστηκα σε άλλο πρόγραμμα με σκοπό να κάνω χρωματική διόρθωση. Έπειτα, θέλησα να δώσω μία θερμή ατμόσφαιρα στις πρώτες σκηνές που το ζευγάρι είναι αγαπημένο και στην πορεία μία πιο μπλε- ψυχρή ατμόσφαιρα που δείχνει την αποξένωση μεταξύ τους. Στις σκηνές που ο άντρας αναπολεί τις όμορφες στιγμές τους επεξεργάστηκα τα χρώματα έτσι ώστε να δώσω μία πιο vintage αισθητική για να κάνω πιο έντονη την ανάμνηση. Μετά, πρόσθεσα φυσικούς ήχους και ηχογράφησα τους ήχους του ζευγαριού. Τέλος, αναζήτησα τη μουσική με βάση το συναίσθημα που ήθελα να περάσω στον θεατή.

## Συμπεράσματα

Το stop motion είναι μια ιδιαίτερη κατηγορία animation που συνδυάζει τον παραδοσιακό χαρακτήρα των κινούμενων σχεδίων με τις αρχές λήψης ταινιών σε ζωντανή δράση. Η συγκεκριμένη τεχνική χρειάζεται κάποιον που να παίζει στα χέρια του ένα puppet και να του δίνει ζωή. Προκατασκευασμένα μοντέλα (Puppets) στήνονται σε ένα σκηνικό και στη συνέχεια φωτογραφίζονται σε διάφορες στάσεις, δίνοντας ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα αφήγησης μιας ιστορίας. Η συγκεκριμένη τεχνική θεωρείται πολύ σημαντική αφού είναι ο πρόγονος του animation και των special effects. Η εξέλιξη των τεχνολογιών έχει ανοίξει νέους δρόμους στους σχεδιαστές και πλέον ο μόνος περιορισμός είναι η ίδια τους η δημιουργικότητα και φαντασία. Η χρήση του stop motion, κάνει το περιεχόμενο πιο ανάλαφρο και διασκεδαστικό στον θεατή. Στόχος της συγκεκριμένης διαφήμισης είναι να κεντρίσει το ενδιαφέρον μεταδίδοντας το περιεχόμενο με έναν ευχάριστο τρόπο και περνώντας το σημαντικό κοινωνικό μήνυμα της αποξένωσης των ανθρώπων λόγω των σύγχρονων τεχνολογιών. Το κινούμενο σχέδιο προσφέρει αμεσότητα και είναι ιδανικό για την δημιουργία διαφημίσεων αφού ο θεατής αντιλαμβάνεται με άμεσο και ελκυστικό τρόπο εκείνο που ο animator θέλει, χρησιμοποιώντας τη μεταφορά, την υπερβολή και τη δύναμη της εικόνας. Η απόφασή μου για τη δημιουργία του

συγκεκριμένου έργου βασίστηκε στην αίσθηση που είχα γνωρίζοντας στη σχολή την τεχνική του Stop Motion. Με γοήτευσε το γεγονός ότι εκτός από το ιδιαίτερο ενδιαφέρον αυτής κάθε αυτής της τεχνικής θα έπρεπε να κατασκευάσω η ίδια εξ ολοκλήρου και όλα τα απαραίτητα για την παραγωγή του έργου στοιχεία (σκηνικά, χαρακτήρες, κοστούμια). Σε αυτή τη δημιουργική προσπάθεια με βοήθησαν οι πολύτιμες γνώσεις που αποκόμισα από τους καθηγητές της σχολής. Για τα τεχνικά θέματα των κατασκευών χρειάστηκαν άπειρες ώρες έρευνας στο διαδίκτυο.

Τα προβλήματα και οι αποτυχίες ήταν πολλές αλλά αυτό όχι μόνο δεν με απογοήτευσε, αντιθέτως δυνάμωνε τη θέληση και το πείσμα να τα καταφέρω. Άλλωστε, ο πειραματισμός και κάποιες αναπόφευκτες αποτυχίες είναι αυτά που συνέβαλαν στην εξέλιξη αυτής της ιδιαίτερης τεχνικής και αποτελούν βασικό λίθο στην φιλοσοφία του stop motion. Ένα άλλο σημαντικό ζήτημα είναι το μέγεθος τόσο των χαρακτήρων, όσο και των σκηνικών προκειμένου να διευκολύνουν τον animator στον χειρισμό τους. Αυτό προϋποθέτει ένα αρκετά μεγάλο studio για την διαδικασία των γυρισμάτων. Σε αυτή τη τεχνική σημαντική είναι η ομαδικότητα, ο αριθμός των ανθρώπων που θα συνεργαστούν για να δώσουν ζωή στο αφήγημα και την έμπνευση των καλλιτεχνών. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων ο βαθμός δυσκολίας ήταν εξαιρετικά μεγάλος για ένα μόνο άτομο καθώς ταυτόχρονα έπρεπε να γίνεται και η καταγραφή των Backstage με βίντεο και εικόνες. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα η ποιότητα του backstage υλικού να μην είναι απολύτως άρτια.

Τέλος, από τα πιο ενδιαφέροντα και δημιουργικά στοιχεία του stop motion είναι και η συναρπαστική αίσθηση της εξολοκλήρου δημιουργίας όλων των σταδίων της παραγωγής του. Ένα τέτοιο έργο προσφέρει στον δημιουργό του την αίσθηση της ικανοποίησης και αναζωπυρώνει το πάθος του για δημιουργία.

## BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Bhartiya, A. (2015). Stop Motion. A Study on the Most Usefull Technique of Experimental Animation.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). Understanding new media.

Harryhausen, R. & Dalton, T. 2008. A Century of Model Animation: From Méliès to Aardman. London: Aurum.

Krauss, M. J. (2016). *A personal investigation Into stop-motion animation* (Doctoral dissertation).

Nässi, A. K. (2014). The Production Process of the Stop Motion Animation: Dear Bear: Analysis of story, characters and set.

Potter, J. (2010). Photoshopping/photosharing: New media, digital literacies, and curatorship. *DIY media: Creating, sharing, and learning with new technologies*, 103-134.

Purves, B. 2008. Stop Motion: Passion, Process and Performance. Amsterdam: Elsevier/Focal.

Priebe, Ken A. 2007, "Appeal and History of Stop-Motion Animation." *The Art of Stop-Motion Animation*. Boston, MA: Cengage Learning. 8–12. Google Books. Web. 19 Jan. 2014.

Purves, B. 2008. Stop Motion: Passion, Process and Performance. Amsterdam: Elsevier/Focal.

Putnam, C., & Chong, L. (2008, October). Software and technologies designed for people with autism: what do users want?. In *Proceedings of the 10th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility* (pp. 3-10).

Selby, A. 2013. Animation. London: Laurence King.

Shaw, S. (2012). *Stop motion: craft skills for model animation*. CRC Press.

Webster, C. (2005). *Animation: The mechanics of motion*. Routledge.