



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

**ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Ο ΧΙΟΝΑΝΘΡΩΠΟΣ»**

**ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ(ΑΜ 51815096)**

**Επιβλέπων καθηγητής: Τσινάρογλου Αριστείδης, Λέκτορας**

**Αθήνα, 31 Μαΐου 2023**

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

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Συμεών Παύλος, Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Ελένη Νικολαΐδου, Ακαδημαϊκός  
Υπότροφος

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος **ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ** του **ΛΑΖΑΡΟΥ** με αριθμό μητρώου **51815096** φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/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



Δημήτριος Οικονόμου

## **Υπεύθυνη Δήλωση**

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

## **Πνευματικά Δικαιώματα**

Στον Εσωτερικό Κανονισμό του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής στη σελίδα 50553 γίνεται αναφορά στο νόμο 2121/1993 περί πνευματικής ιδιοκτησίας, στον οποίο υπόκειται η πτυχιακή εργασία. Η διπλωματική εργασία αποτελεί προϊόν συνεργασίας του φοιτητή και των μελών Δ.Ε.Π., επίσης των Ακαδημαϊκών Υποτρόφων, ΕΔΙΠ και των ΠΔ 407/80. Στα προαναφερόμενα φυσικά πρόσωπα ανήκουν τα πνευματικά

δικαιώματα της δημοσίευσης των αποτελεσμάτων της διπλωματικής εργασίας στις ανακοινώσεις σε επιστημονικά συνέδρια και σε επιστημονικά περιοδικά. Η διπλωματική εργασία και ότι άλλο έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια της εκπόνησης ή θα προκύψει από αυτήν, όπως τα πιθανά δικαιώματα ευρεσιτεχνίας ή εμπορικής εκμετάλλευσης, προστατεύονται με τη νομοθεσία Ν.2121/93 περί πνευματικής ιδιοκτησίας και ανήκουν στον φοιτητή, τον επιβλέποντα της πτυχιακής εργασίας και στο Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών

**Ο Δηλών**



Δημήτριος Οικονόμου



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>Περίληψη</b> .....	4
<b>Εισαγωγή</b> .....	5
<b>Κεφάλαιο 1</b> .....	5
1.1 Φενακιστοσκόπιο και Ζωτρόπιο.....	5
1.2 Animation.....	7
1.3 Κινηματογράφος.....	7
1.4 Segundo de Chomón.....	8
1.5 Wladyslaw Starewicz.....	8
1.6 Jiri Trnka.....	9
1.7 William Gale Vinton.....	10
<b>Κεφάλαιο 2</b> .....	10
2.1 Το Stop-Motion στην Διαφήμιση.....	10
2.2 Σημασία του διαφημιστικού.....	12
2.3 Διαφημιστικό Stop-Motion.....	12
<b>Κεφάλαιο 3</b> .....	13

3.1 Πρώτη Σκηνή.....	13
3.2 Δεύτερη Σκηνή.....	14
3.3 Τρίτη Σκηνή.....	15
3.4 Κατασκευή Σπιτιού.....	15
3.5 Εσωτερικό Σπιτιού.....	16
3.6 Πάγκος Κουζίνας.....	17
3.7 Βιβλία και Βιβλιοθήκη.....	19
3.8 Σχεδίαση Χαρακτήρων.....	20
3.9 Καναπές.....	21
3.10 Οθόνη Υπολογιστή.....	22
3.11 Πληκτρολόγιο – Ποντίκι.....	23
3.12 Καρέκλα- Τραπέζι.....	23
3.13 Κρεβάτι.....	24
3.14 Ψυγείο.....	25
3.15 Κατασκευή Αντηλιακού.....	26
<b>Κεφάλαιο 4 : Φωτισμός Σκηνικού.....</b>	<b>26</b>
<b>Κεφάλαιο 5 : Green Screen.....</b>	<b>28</b>
<b>Κεφάλαιο 6: Μουσική.....</b>	<b>29</b>
<b>Γενικά Συμπεράσματα της Μελέτης.....</b>	<b>32</b>
<b>Βιβλιογραφία.....</b>	<b>33</b>



**Παραπομπές Φωτογραφιών..... 35**

## Περίληψη

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία ενός διαφημιστικού stop motion, από την ιδέα, το σενάριο, την κατασκευή, την λήψη και τέλος το μοντάζ. Το έργο με το όνομα "Ο χιονάνθρωπος" όπως ονομάστηκε είναι ένα διαφημιστικό στο οποίο πρωταγωνιστεί ένας χιονάνθρωπος και η διαφήμιση προωθεί ένα προϊόν, συγκεκριμένα ένα αντηλιακό. Πρώτα θα γίνει λόγος για το τί είναι το stop motion, τότε πρώτο εμφανίστηκε και ποιοί καλλιτέχνες ασχολήθηκαν και το ανέδειξαν σαν τεχνική στον κινηματογράφο αλλά και στην διαφήμιση. Μετά θα γίνει αναφορά στα οφέλη που έχει προσφέρει στην διαφήμιση. Στην συνέχεια, θα αναλυθεί από την αρχή της δημιουργίας του έργου αλλά και σε όλα τα στάδια του, τα λάθη που έγιναν, το τί υλικά χρησιμοποιήθηκαν για κάθε αντικείμενο που κατασκευάστηκε, το πως στήθηκε ο φωτισμός και τις μεθόδους που χρησιμοποιήθηκαν για τα γυρίσματα και το μοντάζ.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το stop motion αποτελεί μια τεχνική φωτογραφικής δημιουργίας κινουμένων σχεδίων. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για μεμονωμένα φωτογραφικά καρέ που παρουσιάζουν τις μορφές και τα αντικείμενα σε ανεξάρτητη κίνηση. Ο τρόπος ανακάλυψης του τοποθετείται χρονικά το 1896. Έπειτα από ένα λάθος του Γάλλου κινηματογραφιστή Georges Méliès, ενώ το 1897 δημιουργήθηκε η πρώτη ταινία με τη τεχνική αυτή που φέρει το όνομα “ The Humpty Dumpty Circus” από τον Albert E. Smith και Stuart Blackton. Πιο συγκεκριμένα το The Humpty Dumpty Circus, πρόκειται για μια χαμένη μικρού μήκους ταινία στη διάρκεια της οποίας ο Albert E. Smith χρησιμοποίησε ξύλινες μορφές και ζώα της μικρής του κόρης. Οι πιο συχνές μορφές που χρησιμοποιούνται στο stop motion είναι κούκλες ή αντικείμενα κατασκευασμένα από πλαστελίνη. Τα αντικείμενα φωτογραφίζονται στη κάθε τους φάση και έτσι δίνεται η αίσθηση της κίνησης, όταν οι φωτογραφίες εναλλάσσονται με γρήγορο ρυθμό.<sup>1</sup> Όταν κάποιος αποφασίζει να ασχοληθεί με το stop motion θα πρέπει να προσέχει να διατηρεί τη κάμερα του σταθερή κάνοντας χρήση του τρίποδου, να υπάρχει ελεγχόμενος φωτισμός, εμποδίζοντας το φυσικό φως και επιλέγοντας ένα επιτραπέζιο φωτιστικό. Επίσης, πολύ σημαντικό είναι η σταθεροποίηση του σκηνικού.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

### 1.1 ΦΕΝΑΚΙΣΤΟΣΚΟΠΙΟ ΚΑΙ ΖΩΤΡΟΠΙΟ

Το φενακιστοσκόπιο προέρχεται από την αρχαία λέξη φενάκη που μεταφορικά η λέξη σημαίνει εξαπάτηση. << Ήταν άλλη μια κατασκευή με την οποία ο άνθρωπος μπόρεσε να δώσει την ψευδαίσθηση της κίνησης σε μια σειρά από ακίνητες εικόνες εκμεταλλευόμενος το μετέικασμα>>. Στην ουσία αποτελούνταν από ένα δίσκο με εσωχές που πάνω έφερε μια σειρά

---

<sup>1</sup> Stop Motion Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)

από εικόνες που έδειχναν τις σταδιακές φάσεις μιας κίνησης. Είχε ονομαστεί και μαγικός δίσκος.<sup>2</sup>

Το 1834 ο William Horner δημιούργησε το ζωτρόπιο. Εξωτερικά είναι γραμμένο << Cinématographe Enfantin

>> και εσωτερικά << Le Cinématographe Enfantin>> και στο κάτω μέρος M.D Paris. Βασίστηκε



Εικόνα 1 Ζωτρόπιο

στην τεχνική του φενακιστοσκόπιου 1832. Η κατασκευή αρχικά ξεχάστηκε και έπειτα από μια τριακονταετία το 1876 ο Bratley στην Αγγλία και William Lincoln στις ΗΠΑ το μετονόμασαν σε ζωτρόπιο. Είναι σημαντικό καθώς είναι το 3<sup>ο</sup> σε σειρά έπειτα από το << θαυματοσκόπιο>> και το << φενακιστοσκόπιο>> που έχει ως βάση την αρχή του μετεϊκίσματος δημιουργώντας έτσι μια ψευδαίσθηση της κίνησης. Πρόκειται για έναν κύλινδρο με σχισμές ανοιχτό

στο πάνω μέρος στηριγμένο σε κεντρικό άξονα. Στο εσωτερικό υπάρχουν ζωγραφιές και καθώς αυτό κινείται δίνεται η ψευδέσθηση της κίνησης.<sup>3</sup> Ο τρόπος ανακάλυψης του τοποθετείται χρονικά το 1896. Έπειτα από ένα λάθος του Γάλλου κινηματογραφιστή Georges Méliès, ενώ το 1897 δημιουργήθηκε η πρώτη ταινία με τη τεχνική αυτή που φέρει το όνομα “ The Humpty Dumpty Circus” από τον Albert E. Smith και Stuart Blackton.<sup>4</sup> Πιο συγκεκριμένα το The Humpty

---

<sup>2</sup> Το φενακιστοσκόπιο (phenakistoscope), Boogie- Woogie, [https://eikastika-4ogymnasio.blogspot.com/2012/03/blog-post\\_12.html](https://eikastika-4ogymnasio.blogspot.com/2012/03/blog-post_12.html)

<sup>3</sup> Ζωτρόπιο (zoetrope), Ταινιοθήκη της Ελλάδος, <http://www.tainiothiki.gr/el/precinematography/cinemamuseumitem/48>

<sup>4</sup> Stop Motion animation-Ιστορία-Καλλιτέχνες-αγαπημένες ταινίες, Together <https://togethermag.gr/life-culture/sinema/stop-motion-animation-istoria-kallitexnes-agapimenes-tainies/?fbclid=IwAR24p6Uvk1onmygJd8zMQZbvaB2osjPwck9EvCi57txpRB5O73eVvk5TfLE>

Dumpty Circus, πρόκειται για μια χαμένη μικρού μήκους ταινία στη διάρκεια της οποίας ο Albert E. Smith χρησιμοποίησε ξύλινες μορφές και ζώα της μικρής του κόρης.<sup>5</sup>

## 1.2 Animation

Προέρχεται από τη λατινική λέξη anime, η οποία σημαίνει ψυχή. Έχει χρησιμοποιηθεί κυρίως για λόγους αναψυχής και ψυχαγωγίας καθώς κεντρίζει το ενδιαφέρον του θεατή. Επίσης, τα βίντεο stop motion μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προβολή προϊόντων και για τη περαιτέρω εξήγηση τους. Μέσα από ένα σύντομο βίντεο μπορούν να προκύψουν πληθώρα πληροφορίες σχετικά με ένα προϊόν.<sup>6</sup>

Η πρώτη διαφήμιση που έκανε χρήση των δυνατοτήτων της τεχνικής του stop motion είναι δύσκολο να τοποθετηθεί με ακρίβεια, ενώ υπάρχουν αναφορές για το έτος 1899. Η διαφήμιση έχει το τίτλο Matches: An Appeal. Με το πέρασμα του χρόνου όλο και περισσότερες εταιρίες εκδήλωναν το ενδιαφέρον τους να προβληθούν τα προϊόντα τους μέσω του stop motion, για παράδειγμα το 1946 το Fletcher Smith studios.<sup>7</sup>

## 1.3 ΚΙΝΗΜΑΤΟΦΡΑΦΟΣ

Η ύπαρξη του κινηματογράφου οφείλεται στο ελάττωμα του ματιού, καθώς το μάτι έχει τη δυνατότητα να συνεχίζει να κοιτάζει ένα αντικείμενο, ακόμη και όταν έχει πάψει να το κοιτάζει. Αυτό ονομάζεται μεταίσθημα του αμφιβληστροειδούς και η ψεύτικη εντύπωση μετείκασμα. <<Το μετείκασμα έχει διάρκεια ένα δέκατο του δευτερολέπτου, αν και αυτός ο χρόνος δεν είναι σταθερός, γιατί εξαρτάται από άλλους παράγοντες όπως η φωτεινότητα, η λαμπρότητα, το χρώμα, το σχήμα, το μέγεθος του αντικειμένου η απόσταση του από το μάτι μας. Η ύπαρξη του μετεικάσματος έχει παρατηρηθεί ήδη από τους αρχαίους Έλληνες>>. Ο κινηματογράφος είναι στην ουσία μια σειρά από φωτογραφίες που η λήψη τους έγινε σε ίδια μεταξύ τους χρονικά διαστήματα και ανέλυσαν μια κίνηση που συνέλαβαν. Το ανθρώπινο μάτι δεν μπορεί να καταλάβει όταν προβάλλονται πως πρόκειται για ακίνητες φωτογραφίες, αλλά τις δέχεται ως

---

<sup>5</sup> Humpty Dumpty, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Humpty\\_Dumpty](https://en.wikipedia.org/wiki/Humpty_Dumpty)

<sup>6</sup> Animation, Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation>

<sup>7</sup> Matches: An Appeal (1899), Antara's Diary <https://antarasdiary.com/animations/matches-an-appeal-1899>

συνέχεια της άλλης, δίνοντας έτσι την αίσθηση της κίνησης. << Με ταχύτητα λοιπόν 24 φωτογραφιών το δευτερόλεπτο η κινηματογραφική μηχανή μπορεί να αναλύσει μια κίνηση σε στατικές φωτογραφίες και να τις ανασυνθέσει προβάλλοντας τις φωτογραφίες με την ίδια ταχύτητα>><sup>8</sup>

#### 1.4 Segundo de Chomón

Το Hôtel électrique σε σκηνοθεσία του Ισπανού σκηνοθέτη Segundo de Chomón και παραγωγή Pathé Frères. Πρόκειται για μια βουβή ταινία κωμωδίας. Πρόκειται για μια ακόμη από τις πρώτες ταινίες που εντοπίζουμε τη χρήση του stop motion, χρησιμοποιεί κούκλες κινουμένων σχεδίων. Επίσης, στη ταινία γίνεται πρώτη χρήση του pixilation.<sup>9</sup>

#### 1.5 Wladyslaw Starewicz



Εικόνα 1 Wladyslaw Starewicz

Ο Wladyslaw Starewicz ήταν σκηνοθέτης ταινιών, κινουμένων σχεδίων stop motion. Το 1910 είχε διοριστεί διευθυντής του μουσείου Φυσικής Ιστορίας στο Κάνουνας της Λιθουανίας. Για το μουσείο φυσικής ιστορίας γύρισε τέσσερα ντοκιμαντέρ. Ο Starewicz ήθελε να ηχογραφήσει τη μάχη μεταξύ δυο σκαθαριών, αλλά δεν τα κατάφερε καθώς αυτά πέθαιναν λόγω της ζέστης που χρησιμοποιούσε για το φωτισμό της σκηνής. Πηγή έμπνευσης του ήταν το Les allumettes animées από τον Arthur Melbourne Cooper. Ο Starewicz πήρε την απόφαση να προβάλλει τον αγώνα μέσω της τεχνικής του stop motion. Τότε προέβει στην αντικατάσταση των ποδιών των σκαθαριών με σύρμα, στερεωμένα με κερί. Δημιούργησε δηλαδή μαριονέτες σκαθαριών. Το αποτέλεσμα ήταν

<sup>8</sup> Το μετείκασμα και η ψευδαίσθηση της κίνησης στον κινηματογράφο, CINEMANIAΞ <https://cinemaniax.gr/to-meteikasma-kai-i-pseydaisthisi-tis-kinesis-ston-kinimatografo/?fbclid=IwAR3Y6jBw5LVNX7JFuYniWDiAUVmqxinrIMj88nnWPesaJv4dOZXuClOtA1k>

<sup>9</sup> Hotel Electique, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/H%C3%B4tel\\_%C3%A9lectrique](https://en.wikipedia.org/wiki/H%C3%B4tel_%C3%A9lectrique)

η δημιουργία μικρού μήκους *Lucanus Cervus* ( 1910), η πρώτη ταινία σχεδίων μοριονέτες και η πρώτη ρώσικη animation απόπειρα.<sup>10</sup>

## 1.6 Jiri Trnka



Εικόνα 2 Jiri Trnka

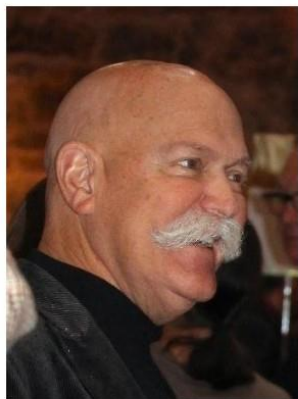
Ήταν Τσέχος καλλιτέχνης ο οποίος είχε ασχοληθεί με το κουκλοθέατρο, εικονογράφος, γλύπτης, ζωγράφος, συγγραφέας και σκηνοθέτης ταινιών άνιμε. Υπήρξε ένα από τα ιδρυτικά μέλη της τσέχικης σχολής ταινιών κινουμένων σχεδίων. Γεννήθηκε στις 24 Φεβρουαρίου 1912 στο Πίλσεν της Πετρούπολης και ήδη από πολύ νωρίς ήρθε σε επαφή με τις μαριονέτες που φτιάχνουν στην οικογένεια του. Φοίτησε στην σχολή εφαρμοσμένων τεχνών και κατά την διάρκεια των σπουδών του είχε αναλάβει να κατασκευάσει σκηνικά για θέατρα. Στην συνέχεια, το 1945 γίνεται συνιδρυτής του στούντιο *Bratři v triku*. <<Αρχικά

δημιουργήθηκαν τα επιτυχημένα κινούμενα σχέδια 'Ο παππούς φύτεψε ένα πατζάρι' και 'Ζώα και Ληστές' >>, τα οποία διακρίθηκαν στο φεστιβάλ των καννών. Το 1947 ιδρύει το στούντιο *Studio of Puppet Film*. Αυτός να εκτελεί τον ρόλο του σκηνοθέτη και του σεναριογράφου και έτσι δημιουργείται η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία που έφερε τον τίτλο 'Το Αηδόνι του Αυτοκράτορα'. Εργάστηκε πάνω στο κουκλοθέατρο και κατάφερε να γυρίσει περίπου 20 κουκλοθεατρικές ταινίες.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Władysław Starewicz ,Wikipedia [https://pl.wikipedia.org/wiki/W%C5%82adys%C5%82aw\\_Starewicz](https://pl.wikipedia.org/wiki/W%C5%82adys%C5%82aw_Starewicz)

<sup>11</sup> Jiri Trnka,Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD\\_Trnka](https://en.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Trnka)

## 1.7 William Gale Vinton



Εικόνα 3 William Gale Vinton

Ο William Gale Vinton γεννήθηκε στις 17 Νοεμβρίου 1947 στην Αμερική, ασχολήθηκε με το άνιμε και τον κινηματογράφο. Είχε σπουδάξει φυσική, αρχιτεκτονική και κινηματογραφία στο πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας στο Μπέρκλεϋ. Στις αρχές τις δεκαετίας του 1970 συνεργάστηκε με τον Bob Gardiner για να δημιουργήσουν μια μικρή ταινία ενάμιση λεπτού που θα χρησιμοποιούσαν πύλινα animation . Ο Vinton τότε ανέλαβε να δημιουργήσει ένα σύστημα για την ενδυνάμωση της φωτογραφικής μηχανής Bolex Rex 5 – 16mm και στα μέσα του 1973 άρχισαν να δουλεύουν μια ταινία οκτώ λεπτών που ονομάστηκε Closed Hondans και κέρδισε το όσκαρ καλύτερης ταινίας κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους το 1975. Θέμα ήταν ένας μεθυσμένος Wino . Ωστόσο, δημιούργησε και μόνος του ταινίες όπως είναι το Dinosaur.<sup>12</sup>

## Κεφάλαιο 2

### 2.1 ΤΟ STOP-MOTION ΣΤΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ

Η διαφήμιση είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της επιχειρηματικότητας, αλλά και της καλλιτεχνικής κοινότητας. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, τις νέες μεθόδους και τις τεχνικές που έχουν εισαχθεί για τη δημιουργία πρωτοποριακών και εντυπωσιακών διαφημιστικών καμπανιών. Ένας από αυτούς τους τρόπους είναι η τεχνική του stop motion η οποία έχει σημαντική επίδραση στο τομέα της διαφήμισης. Το stop motion ξεχωρίζει για τα ιδιαίτερα του χαρακτηριστικά, τα οποία το καθιστούν ιδανικό για τη διαφήμιση. Αποτελεί μια ευέλικτη τεχνική που μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικούς τύπους διαφημίσεων σε διαφορετικές βιομηχανίες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη προβολή προϊόντων, την αφήγηση ιστοριών ή την μετάδοση ευρύτερων μηνυμάτων. Αρχικά προσφέρει μια μοναδική αισθητική και επιτρέπει τη δημιουργία μοναδικών και εκκεντρικών καμπανιών διαφήμισης. Στις διαφημίσεις stop motion οι χαρακτήρες είναι φτιαγμένοι από χειροποίητα αντικείμενα ή μοντέλα προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο ζωντάνια και παραστατικότητα ενώ ταυτόχρονα προσδίδεται μια αίσθηση

<sup>12</sup> Will Vinton , Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Will\\_Vinton](https://en.wikipedia.org/wiki/Will_Vinton)

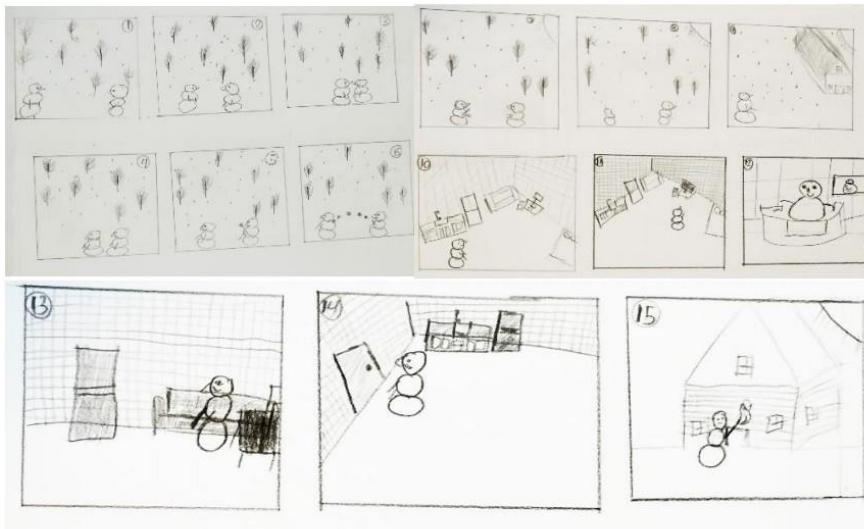


αυθεντικότητας και εγκυρότητας. Το stop motion animation προσφέρει στους διαφημιζόμενους μια οπτικά ξεχωριστή και δημιουργική προσέγγιση στην αφήγηση. Χρησιμοποιώντας φυσικά αντικείμενα, κούκλες ή μοντέλα οι διαφημιζόμενοι μπορούν να δημιουργήσουν μοναδικούς χαρακτήρες και ρυθμίσεις που ξεχωρίζουν από τις πραγματικές. Οι σκηνές stop motion μπορούν να είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές, με ευφάνταστα σκηνικά, προσεγμένα χρώματα. Η εφαρμογή του stop motion στη διαφήμιση προσφέρει πολλά οφέλη για τις εταιρίες και τους δημιουργούς διαφημιστικών καμπανιών. Οι διαφημίσεις stop motion ξεχωρίζουν από το πληθωρισμό των συμβατικών διαφημίσεων και κεντρίζουν το ενδιαφέρον και τη προσοχή του θεατή. Ακόμη, η εντυπωσιακή και ζωντανή αισθητική του stop motion μπορεί να δημιουργήσει μια συναισθηματική σύνδεση μεταξύ του κοινού και του προϊόντος ή της υπηρεσίας που προωθείται. Αυτή η εμπλοκή ενισχύει την απήχηση και την αποτελεσματικότητα της διαφήμισης. Έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει συναισθήματα στο θεατή όπως είναι το αίσθημα της χαράς, του θαυμασμού, της νοσταλγίας, καθώς οι χειροποίητες μορφές μπορούν να υπενθυμίζουν στους ανθρώπους αναμνήσεις από τη παιδική τους ηλικία. Τα συναισθήματα αυτά μπορούν να ενισχύσουν την επίδραση μιας διαφήμισης επηρεάζοντας συνεπώς και τη συμπεριφορά των καταναλωτών. Η ασυνήθιστη φύση του stop motion animation μπορεί να τραβήξει τη προσοχή των θεατών.

Συμπερασματικά, η επίδραση του stop motion στη διαφήμιση είναι εμφανής και συνεχώς εξελίσσεται. Η τεχνική του stop motion προσφέρει έναν δημιουργικό και αποτελεσματικό τρόπο προώθησης προϊόντων και υπηρεσιών. Με τη συνεχή ανάπτυξη της τεχνολογίας αναμένουμε να δούμε ακόμη πιο δημιουργικές διαφημίσεις stop motion στο μέλλον. Ωστόσο, πρέπει να σημειωθεί ότι η παραγωγή διαφημίσεων stop motion μπορεί να είναι μια χρονοβόρα διαδικασία. Η κατασκευή των σκηνικών αλλά και των χαρακτήρων απαιτεί σημαντικό σχεδιασμό, πολλή υπομονή, προσεκτικό φωτισμό και ακριβείς κινήσεις της κάμερας.

## 2.2 Σημασία του διαφημιστικού

Η μέθοδος που χρησιμοποίησα για τη διαφήμιση, ήταν η τεχνική του stop motion. Διάλεξα μια ασυνήθιστη ιστορία για να προβάλλω τον προϊόν, που είναι ένα αντηλιακό, δηλαδή να φτιάξω μια ιστορία για έναν χιονάνθρωπο ο οποίος θα έκανε χρήση του αντηλιακού. Σκοπός του διαφημιστικού ήταν να αναδειχθεί η ανθεκτικότητα και η αποτελεσματικότητα του αντηλιακού. Θεώρησα πως ο πιο κατάλληλος πρωταγωνιστής του διαφημιστικού θα ήταν ένας χιονάνθρωπος καθώς αποτελείται από χιόνι, ένα ευαίσθητο υλικό το οποίο διαλύεται όταν εκτίθεται στον ήλιο. Αφού ένας χιονάνθρωπος μπορεί να λιώσει από τον ήλιο σκέψου τι μπορεί να κάνει ο ήλιος στο δέρμα σου. Αυτή ήταν η αρχική μου ιδέα ώστε να το περάσω στον αγοραστή.



Εικόνα 4 Storyboard

## 2.3 ΔΙΦΗΜΗΣΤΙΚΟ STOP MOTION

Στο διαφημιστικό stop motion που δημιούργησα ήθελα να διαφημίσω το προϊόν μου μέσω μιας ιστορίας που θα προβάλλονταν με σουρεαλιστικό τρόπο και όχι σαν συνηθισμένη διαφήμιση αντηλιακού.

Το σκεπτικό του διαφημιστικού μου stop motion είναι πως δεν χρειάζεται να προβάλλεις συνέχεια το προϊόν που θέλεις να διαφημίσεις αλλά να το εντάξεις μέσα στο spot τη κατάλληλη στιγμή ή να το προβάλλεις σαν λύση στο πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας.

Η ιστορία που διαδραματίζεται στο διαφημιστικό μου ξεκινά με δύο φίλους χιονάνθρωπους που όταν συναντιούνται αρχίζουν να παίζουν με το χιόνι πετώντας χιονόμπαλες ο ένας στον άλλον. Όταν προβάλλεται ξαφνικά ο ήλιος ο ένας χιονάνθρωπος αρχίζει να λιώνει ενώ ο άλλος τρέχει γρήγορα προς το σπίτι. Όταν φτάνει στο προσωπικό του χώρο στεναχωρημένος για το φίλο του που είχε λιώσει, ανοίγει τον υπολογιστή του και πέφτει πάνω σε μια διαφήμιση ενός αντηλιακού που θα αποτελούσε λύση στο πρόβλημά του. Έτσι αποφασίζει πολύ γρήγορα να το αγοράσει και αμέσως το παραγγέλλει. Στην συνέχεια, φτάνει η παραγγελία στο σπίτι του και έπειτα εμφανίζετε το σλόγκαν του αντηλιακού.

## **Κεφάλαιο 3**

### **3.1 Πρώτη Σκηνή**

Η πρώτη σκηνή ξεκινά από ένα εξωτερικό χώρο, ένα χιονισμένο τοπίο που αποτελείται από αρκετά δέντρα. Αφού έκανα μια μικρή έρευνα στο διαδίκτυο διαπίστωσα πως τα καλύτερα υλικά για να δημιουργήσω την αίσθηση του χιονιού ήταν να αναμείξω ζάχαρη με σόδα ή αλεύρι. Στη συνέχεια έπρεπε να κατασκευάσω τα δέντρα που θα υπήρχαν στο σκηνικό μου. Παρακολούθησα διάφορα βιντεάκια στο ιντέρνετ για το τρόπο που θα μπορούσα να τα κατασκευάσω. Ωστόσο, διαπίστωσα πως ήταν μια αρκετά περίπλοκη κατασκευή και απαιτούσε υλικά που δεν θα μπορούσα να βρω εύκολα. Γι' αυτό το λόγο αποφάσισα να κόψω κάποια κλαδιά από ένα χριστουγεννιάτικο στεφάνι και να τα χρησιμοποιήσω ως δέντρα.



*Εικόνα 5 Γύρισμα πρώτης σκηνής*

### **3.2 Δεύτερη Σκηνή**

Στην δεύτερη σκηνή βλέπουμε τον χιονάνθρωπο να μπαίνει μέσα στο σπίτι. Εκεί υπάρχουν όλες οι κατασκευές που ήταν για να τοποθετηθούν στο εσωτερικό του σπιτιού. Υπάρχουν ακόμη μια κολλημένη γκρί τσόχα για χαλί αλλά και καρό κόκκινο άσπρο χαρτόνι στους τοίχους σαν ταπετσαρίες. Επίσης, υπάρχουν και διάφορες μικρές αφήσες κολλημένες και αυτές στους τοίχους πάνω από το καρό χαρτόνι.

### 3.3 Τρίτη Σκηνή

Στην τρίτη σκηνή βλέπουμε τον χιονάνθρωπο να βγαίνει από το σπίτι. Σε αυτό το σημείο βλέπουμε να έχει φτάσει η παραγγελία του, το αντηλιακό, το οποίο θα το πάρει στα χέρια του ο χαρακτήρας μας και θα το δείξει στην κάμερα.

### 3.4 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΣΠΙΤΙΟΥ

Η κατασκευή του σπιτιού με δυσκόλεψε αρκετά. Αρχικά για να δημιουργήσω το σπίτι χρησιμοποίησα χαρτόνι από κούτα. Δεν ήταν η κατάλληλη επίλογη καθώς το χαρτόνι από κούτα είναι ένα αρκετά σκληρό υλικό με αποτέλεσμα να μη μπορώ ούτε να το κόψω όπως ήθελα ούτε να μπορώ να κολλήσω τα κομμάτια μεταξύ τους. Στη συνέχεια, το υλικό που σκέφτηκα να χρησιμοποιήσω για τη κατασκευή μου ήταν το μακετόχαρτο, ένα πολύ καλό υλικό για να το χρησιμοποιήσει κανείς αλλά αρκετά ακριβό. Μετά από έρευνα στο διαδίκτυο βρήκα το μικροβελέ χαρτόνι, που μοιάζει με χαρτόνι κούτας αλλά είναι αρκετά πιο συμπαγές, κόβεται πιο εύκολα, δεν τρίβεται και είναι αρκετά ανθεκτικό. Με αυτό το υλικό θα μπορούσα να δημιουργήσω τη κατασκευή μου έτσι ακριβώς όπως την είχα σκεφτεί. Στη συνέχεια, πήρα μετρήσεις για τη κάθε πλευρά του σπιτιού, για τις πόρτες, τα παράθυρα και τη σκεπή. Το επόμενο μου βήμα που έπρεπε να κάνω ήταν να δώσω χρώμα στη κατασκευή μου αλλά και υφή του ξύλου που δεν διέθεται από μόνο του το χαρτόνι. Βασική ιδέα ήταν ένα ξύλινο σπίτι στα χιόνια. Για να το πετύχω αυτό έκοψα πολλές λωρίδες πράσινου χαρτιού τύπου canson και τις κόλλησα διαδοχικά τη μία πάνω στην άκρη της άλλης για να δώσω με το τρόπο αυτό την εντύπωση ότι είναι κατασκευασμένο από ξύλο. Όλες οι πλευρές του σπιτιού δημιουργήθηκαν κατά αυτό το τρόπο ακόμα και η σκεπή με τη διαφορά πως χρησιμοποίησα μαύρο χαρτόνι. Έπειτα έπρεπε να φτιάξω τα παράθυρα, τα τζάμια, τα κουφώματα αλλά και τη πόρτα. Η διαδικασία που ακολούθησα ήταν σχεδόν ίδια, αλλά για να φαίνεται πιο ρεαλιστικό και να υπάρχει η αίσθηση του ογκού θα έπρεπε τα χαρτόνια που θα έκοβα και θα κολλούσα να είναι διπλά κολλημένα το ένα πάνω στο άλλο. Το ίδιο ακριβώς έκανα και με τη πόρτα. Για να πετύχω τη φυσική γυαλάδα που έχουν τα τζάμια χρησιμοποίησα μια διαφάνεια που τη κόλλησα μέσα

από τη κατασκευή. Τέλος, όπως βλέπεται περιμετρικά του σπιτιού τοποθέτησα μια διπλή λευκή λωρίδα για να πετύχω έτσι περισσότερο την αίσθηση του ξύλινου σπιτιού.



Εικόνα 6 Κατασκευή Σπιτιού

### 3.5 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ ΣΠΙΤΙΟΥ

Η δεύτερη κατασκευή μου αφορά το εσωτερικό του σπιτιού, στο οποίο θα τοποθετούσα τις μικρότερες κατασκευές. Επειδή ήθελα να έχω πολλές γωνίες λήψεις έφτιαξα μόνο τους δυο τοίχους του δωματίου. Η κατασκευή έγινε από μακετόχαρτο. Αφού έβγαλα τις διαστάσεις για τους τοίχους που ήθελα και για το πάτωμα, θα έπρεπε μετά να τα διακοσμήσω. Στο τοίχο τοποθέτησα ένα χαρτόνι με κόκκινο μοτίβο και στο πάτωμα τοποθέτησα ύφασμα τσόχας σε χρώμα γκρι. Επίσης, χρειαζόμουν ακόμα έναν έξτρα τοίχο που θα χρησίμευε ως έξοδος από το σπίτι, ο οποίος όμως δεν ήθελα να φαίνεται στις άλλες λήψεις. Για να το πετύχω αυτό ένωσα τις πλευρές του εσωτερικού χώρου με καρφίτσες για να μπορώ να τις βγάλω και να τις τοποθετώ ξανά όποτε χρειαζόταν. Εφόσον είχα τελειώσει με το χώρο γενικά θα έπρεπε να ασχοληθώ στη συνέχεια με τη κατασκευή μικροεπίπλων προκειμένου να γεμίσω το εσωτερικό. Τα έπιπλα που είχα σκεφτεί να φτιάξω ήταν ένας πάγκος κουζίνας, ένα ψυγείο, μια βιβλιοθήκη με βιβλία, ένα κρεβάτι, ένας καναπές, μια καρέκλα, ένα τραπεζάκι και μια όθονη υπολογιστή.



Εικόνα 7 Εσωτερικό σπιτιού

### 3.6 ΠΑΓΚΟΣ ΚΟΥΖΙΝΑΣ

Για το πάγκο της κουζίνας χρησιμοποίησα ξυλάκια παγωτού, έκοψα τριάδες και τα κόλλησα μεταξύ τους, έτσι ώστε να φτιάξω την επιφάνεια και το ύψος του πάγκου. Για να φτιάξω ένα νεροχύτη στο πάνω μέρος του πάγκου έκοψα ένα τμήμα στη μέση από τα τρία ξυλάκια παγωτού που είχα κολλήσει προηγουμένως. Στο κενό που θα δημιουργούνταν στη συνέχεια θα αποτελούσε και τη θέση του νεροχύτη. Μετά περιμετρικά κολλούσα μικρότερα ξυλάκια ώστε να μπορέσω να τους δώσω τη μορφή των συρταριών. Στη συνέχεια έπρεπε να φτιάξω τα ντουλάπια της κουζίνας. Έκοβα ένα ξύλο στα μέτρα που επιθυμούσα και με ένα γυαλόχαρτο τα έτριβα με κλίση ώστε να τους δώσω το συγκεκριμένο σχήμα. Αυτό που είχε μείνει για να τελειώσω τη κατασκευή της κουζίνας ήταν να φτιάξω μια βρύση και να χρωματίσω τη κατασκευή μου. Για τη βρύση χρησιμοποίησα φύλλα μετάλλου. Τη κουζίνα την έβαψα με νεροπογιές σε χρώματα καφέ και άσπρο.



Εικόνα 8 Κατασκευή κουζίνας αρχικό στάδιο





Εικόνα 9 Κατασκευή κουζίνας τελικό στάδιο

### 3.7 ΒΙΒΛΙΑ ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Για τη βιβλιοθήκη το υλικό που διάλεξα ήταν το ξύλο μπάσλα, ένα ωραίο υλικό που η υφή του θυμίζει συμπιεσμένο φελιζόλ και έχει το χρώμα του ξύλου. Εφόσον πήρα τις μετρήσεις μου όπως έκανα σε όλες τις κατασκευές, έκοψα τα κομμάτια όπως έπρεπε και τα κόλλησα μεταξύ τους με ξυλόκολλα. Έπειτα μου είχαν μείνει μόνο τα βιβλία. Για τα βιβλία δεν είχα κάποια συγκεκριμένη ιδέα για το πως θα τα κατασκευάσω, αλλά στο τραπέζι μου υπήρχαν διάχυτα μικρά κομμάτια από μακετόχαρτο που είχαν προκύψει από άλλες μου κατασκευές. Μου φάνηκε καλή ιδέα να τα κόψω σε μέγεθος βιβλίου μιας και το μακετόχαρτο από μόνο του σαν υλικό έχει αυτό το κενό που θα ήταν ιδανικό για σελίδες. Έπειτα τα χρωμάτισα έτσι ώστε στη μέση να υπάρχουν σελίδες.



Εικόνα 10 Κατασκευή βιβλιοθήκης και βιβλίων



Εικόνα 11 Κατασκευή βιβλιοθήκης και βιβλίων τελικό στάδιο

### 3.8 ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Όσον αφορά τη κατασκευή των χαρακτήρων το υλικό που χρησιμοποίησα ήταν η πλαστελίνη, ένα υλικό που είναι εύπλαστο. Ακόμη και ο χιονάνθρωπος, ο κύριος χαρακτήρας της εργασίας, δεν αποτελούσε μια απαιτητική διαδικασία για να τον δημιουργήσω αλλά σίγουρα υπήρχαν πράγματα που έπρεπε να προσέξω. Πιο συγκεκριμένα, αφού έφτιαξα μεμονομένα τα μέλη που θα αποτελούσαν το χιονάνθρωπο, τα κόλλησα μεταξύ τους χρησιμοποιώντας οδοντογλυφίδες, τρεις για το κάτω μέρος, μία για το μεσαίο τμήμα και μία για το κεφάλι. Με τον τρόπο αυτό έδωσα στον χιονάνθρωπο την δυνατότητα να εκτελεί κάποιες κινήσεις. Για τα χέρια χρησιμοποίησα κάποια κλαδιά από δέντρο και τα κόλλησα στο πλαϊνό τμήμα με τέτοιο τρόπο που να μπορώ να τα κινήσω. Στη συνέχεια, τα υπόλοιπα μέρη του σώματος του χιονάνθρωπου όπως μύτη, μάτια, αλλά και τα κουμπιά αποτελούνταν και αυτά από διαφορετικά χρώματα πλαστελίνης. Γνώριζα πως επιλέγοντας να κατασκευάσω το χαρακτήρα από πλαστελίνη θα του στερούσα αυτομάτως τη δυνατότητα κάποιων κινήσεων. Για να λύσω αυτό το πρόβλημα άλλαξα τα μάτια από ανοιχτά σε κλειστά σε κάθε τέσσερα κάρε ώστε να δείξω την κίνηση του

βλεφαρίσματος αλλά και για να δείξω την αλλαγή στη ψυχολογική κατάσταση του χαρακτήρα, από χαρούμενη σε λυπημένη. Αυτό το έκανα δίνοντας τα ανάλογα σχήματα στην πλαστελίνη ώστε να δείχνουν την διάθεση που είχαν εκείνη την στιγμή.

Συνολικά οι χαρακτήρες ήταν τρεις. Αρχικά δυο φίλοι και ένας ακόμη χιονάθρωπος που θα προβάλλονταν από τη τηλεόραση. Μεταξύ τους έχουν ελάχιστες διαφορές. Ο κύριος χαρακτήρας είχε ύψος δώδεκα εκατοστά και οι υπόλοιποι ήταν στα δέκα και στα δεκατρία εκατοστά. Οι χαρακτήρες δεν καταλάμβαναν μεγάλο όγκο. Τους κατασκεύασα σε αυτό το μέγεθος ώστε να είναι συμβατοί με τα σκηνικά που θα ήταν σχετικά μικρής κλίμακας λόγω του περιορισμένου χώρου.



*Εικόνα 12 Κατασκευή χαρακτήρα*

*Εικόνα 13 Χαρακτήρας τελικό αποτέλεσμα*

### **3.9 ΚΑΝΑΠΕΣ**

Ο καναπές ήταν από τις πιο δύσκολες και χρονοβόρες κατασκευές που έφτιαξα. Δυσκολεύτηκα να βρώ υφάσματα που θα ήταν ιδανικά για καναπέ και έτσι μετά από έρευνα κατέληξα στη λινάτσα. Για να φτιάξω τη δομή του καναπέ χρησιμοποίησα και πάλι το μακετόχαρτο, το έκοψα σε κομμάτια που χρειαζόμουν, όπως ήταν η πλάτη, τα καθίσματα, τα μαξιλάρια που θα τοποθετούσα αργότερα. Για να δώσω την άνετη αίσθηση του καναπέ, πρώτα τύλιξα το μακετόχαρτο με φίλτρο του απορροφητήρα και το κόλλησα με κόλλα. Στη συνέχεια έπρεπε να το ντύσω με τη λινάτσα. Το κακό με τη λινάτσα είναι ότι μαδάει πάρα πολύ και δεν ήταν

καθόλου εύκολο να τη κολλήσω. Αφού τη κόλλησα τοποθέτησα ένα έξτρα κομμάτι λινάτσας στα σημεία που γινόταν η ένωση του καναπέ. Στη συνέχεια χρησιμοποίησα καρφίτσες για να ενώσω τα κόμματα, μιας και η κόλλα δεν βοηθούσε ιδιαίτερα.



Εικόνα 14 Καναπές

### 3.10 ΟΘΟΝΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Για την οθόνη του υπολογιστή χρησιμοποίησα μικροβέλε χαρτόνι και έκοψα δυο ίδια λεπτά πλαίσια, ώστε να φτιάξω το περίγραμμα της οθόνης. Στη συνέχεια στο κενό που είχε δημιουργηθεί κόλλησα ένα πράσινο χαρτόνι γιατί σκεφτόμουν να κάνω χρήση του green screen και να προβάλλεται η διαφήμιση του αντηλιακού σε αυτό το σημείο. Για την βάση της οθόνης χρησιμοποίησα τα ξυλάκια παγωτού, τα έκοψα και τα τοποθέτησα έτσι ώστε να δημιουργηθεί μια εσωχή και σε αυτή την εσωχή να τοποθέτησω ένα ακόμα ξυλάκι που να συνδέεται με τη οθόνη. Τέλος τα έβαψα με μαύρη νερομπογιά.



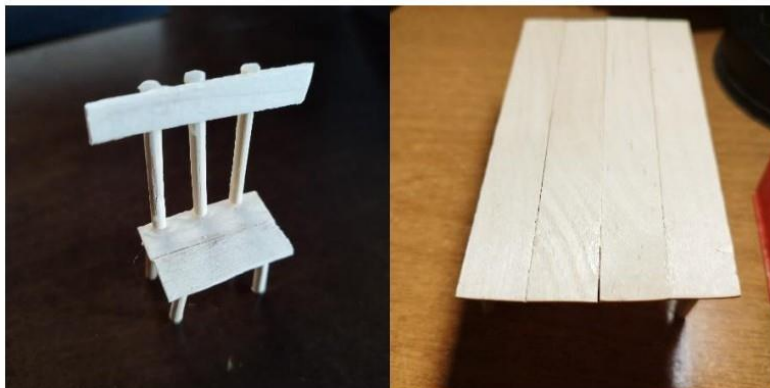
Εικόνα 15 Οθώνη Υπολογιστή

### 3.11 ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΠΟΝΤΙΚΙ

Για το πληκτρολόγιο που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι μαζί με την οθόνη και το ποντίκι, εκτύπωσα σε μικρό μέγεθος μια φωτογραφία πληκτρολογίου και τη κόλλησα πάνω σε μικροβελέ χαρτόνι και το ποντίκι το έπλασα με μαύρη πλαστελίνη.

### 3.12 ΚΑΡΕΚΛΑ – ΤΡΑΠΕΖΙ

Η καρέκλα και το τραπεζάκι ήταν πολύ απλές κατασκευές που έγιναν από δύο υλικά, τα ξυλάκια παγωτού και ξύλινο καλαμάκι. Για το τραπέζι χρησιμοποίησα τρία ξυλάκια που τα κόλλησα μεταξύ τους και για τα πόδια χρησιμοποίησα λεπτά ξυλάκια. Κάτι παρόμοιο ακολούθησα και με τη καρέκλα. Για το κάθισμα της καρέκλας κόλλησα μικρά ξυλάκια μεταξύ τους, ένω για τη πλάτη και για τα πόδια χρησιμοποίησα τα ξύλινα καλαμάκια.



Εικόνα 16 Καρέκλα και Τραπέζι

### 3.13 ΚΡΕΒΑΤΙ

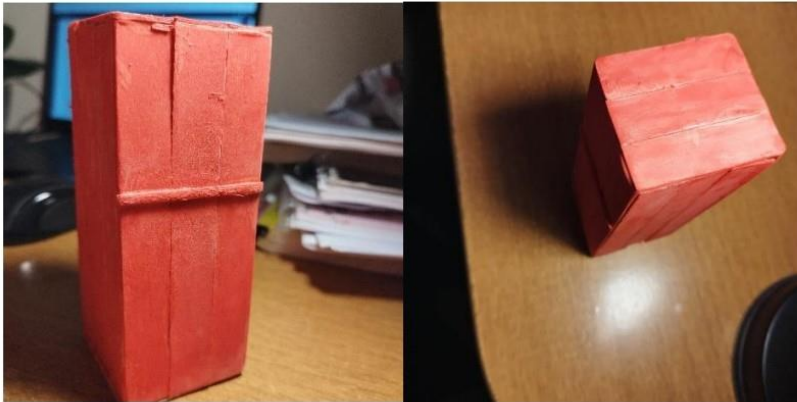
Για το κρεβάτι σκέφτηκα να το δημιουργήσω με παρόμοιο τρόπο όπως έφτιαξα το καναπέ. Για να φτιάξω το στρώμα έκοψα μακετόχαρτο στα εκατοστά που ήθελα, το τύλιξα με φίλτρο απορροφητήρα και το κόλλησα πάνω στο μακετόχαρτο με το καρφωτικό χειρός. Στη συνέχεια το τύλιξα με ένα άσπρο ύφασμα και επανέλαβα τη διαδικασία τραβώντας το από τις γωνίες ώστε να δώσω ένα πιο κυκλικό σχήμα στις γωνίες. Το επόμενο που έπρεπε να κάνω ήταν ο σκελετός από το κρεβάτι που σκέφτηκα να το διαμορφώσω με πιο μοντέρνο τρόπο. Έτσι έκοψα τρία μακρόστενα μακετόχαρτα και ένα αρκετά πιο ψηλό και τα ένωσα με καρφίτσες. Όμως όταν έβαζα το στρώμα μέσα ήταν αρκετά χαμηλά και έτσι έβαλα άλλα μακετόχαρτα από κάτω ώστε να του δώσω το ύψος που χρειαζόταν. Επόμενο βήμα ήταν να φτιάξω τα μαξιλάρια και το πάπλωμα. Για τα μαξιλάρια ακολούθησα την ίδια διαδικασία με τη κατασκευή του στρώματος αλλά σε πιο μικρή κλίμακα και τα έντυσα με βυσσινί ύφασμα. Για το πάπλωμα δοκίμασα ξανά το φίλτρο του απορροφητήρα και στη συνέχεια το έραψα πάνω του ένα μαύρο ύφασμα. Έτσι το τοποθέτησα στο κρεβάτι πάνω από το στρώμα μαζί με τα μαξιλάρια και η κατασκευή ήταν έτοιμη.



Εικόνα 17 Κρεβάτι

### 3.14 ΨΥΓΕΙΟ

Το ψυγείο το κατασκεύασα με ξυλάκια παγωτού. Με τα ξυλάκια παγωτού αρχικά δημιούργησα 6 επιφάνειες, τέσσερις πιο μεγάλες και δύο πιο μικρές και τις κόλλησα μεταξύ τους ώστε να τους δώσω τη φόρμα του ψυγείου. Στη συνέχεια έκοψα ένα μικρό ξυλάκι και το έτριψα με γυαλόχαρτο για του δώσω μια πιο κυκλική μορφή, το κόλλησα περίπου στη μέση της κατασκευής μου για να δημιουργήσω το διαχωρισμό της συντήρησης και της κατάψυξης. Το χρώμα που επέλεξα να βάψω το ψυγείο ήταν το κόκκινο.



Εικόνα 18 Ψυγείο

### **3.15 Κατασκευή Αντηλιακού**

Η κατασκευή του αντηλιακού έγινε με την χρήση ενός μικρού κομματιού μακετόχαρτου που του έδωσα το σχήμα του μπουκαλιού που θα είχαν και οι φωτογραφίες μέσα στο stop motion και μετά το χρωμάτησα με παρόμοιο χρώμα με νερομπογιές.

## **Κεφάλαιο 4**

### **Φωτισμός Σκηνικού**

Η βασική πηγή φωτός της εργασίας μου ήταν τρεις προβολείς με τετράγωνο softbox. Το φως που χρησιμοποιούσα ήταν ψυχρό, καθώς αυτό είναι πιο διαχειρίσιμο στο μοντάζ και γιατί ταίριαζε περισσότερο σε ένα χειμωνιάτικο περιβάλλον, τοποθετημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να μη δημιουργούνται σκιές στο green screen, αλλά και να φωτίζεται κατάλληλα το περιβάλλον. Έπρεπε να προσέξω ιδιαίτερα το φωτισμό καθώς οι περισσότερες σκηνές μου περιλάμβαναν εφέ που θα τοποθετούνταν στο φόντο του green screen. Αναλυτικά, στη πρώτη σκηνή οι προβολείς ήταν τρεις, ένας δεξιά, ένας αριστερά και ένας που φωτίζε το σκηνικό από πάνω. Στη δεύτερη σκηνή, που αφορά την είσοδο του χιοναθρώπου στο εσωτερικό του σπιτιού χρησιμοποίησα τη δεξιά και τη πάνω πηγή φωτός, εξαιτίας του σκηνικού καθώς ήταν μικρότερο σε σχέση με τη πρώτη σκηνή και οι δυο πηγές φωτός ήταν αρκετές ώστε να φωτιστεί το σπίτι από όλες τις πλευρές. Στη τρίτη σκηνή χρησιμοποίησα τρεις πηγές φωτός, όπως και στη πρώτη.





Εικόνα 19 Φωτισμός

## Κεφάλαιο 5

### Green Screen

Το green screen (ή chroma key) είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται στην κινηματογραφία, στην τηλεόραση και στη φωτογραφία για να επιτρέψει την απομόνωση και την αντικατάσταση ενός χρωματικού φόντου με ένα άλλο περιβάλλον ή με μία άλλη εικόνα. Συγκεκριμένα, οι περιοχές της εικόνας που είναι πράσινες (ή άλλου επιλεγμένου χρώματος) ανιχνεύονται και αφαιρούνται, ενώ οι υπόλοιπες περιοχές παραμένουν ορατές.

Η ιστορία του green screen ξεκίνησε στη δεκαετία του 1930, όταν οι πρώτοι κινηματογραφιστές αντιλήφθηκαν τη δυνατότητα της τεχνικής αυτής. Αρχικά, χρησιμοποιούνταν το μπλε χρώμα (blue screen), αλλά αργότερα ανακαλύφθηκε ότι το πράσινο είναι πιο κατάλληλο, καθώς αποτελεί λιγότερο φυσικό χρώμα για τους ανθρώπους.

Οι πρώτες προσπάθειες για χρήση του green screen στον κινηματογράφο ξεκίνησαν από τον Larry Butler, ο οποίος εφάρμοσε την τεχνική στην ταινία "The Thief of Bagdad" το 1940. Ωστόσο, η πραγματική αποδοχή του green screen ήρθε μετά τη δημιουργία της "διαδραστικής αναμετάδοσης" (interactive broadcasting) τη δεκαετία του 1970, όπου οι τηλεοπτικές εκπομπές επέτρεπαν τη συμμετοχή του κοινού μέσω του green screen.

Από τότε, η τεχνική του green screen έχει εξελιχθεί και εφαρμόζεται ευρέως σε πολλές παραγωγές, όπως σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας, παρουσιάσεις ειδήσεων, διαφημίσεις και βιντεοπαιχνίδια.<sup>13</sup>

Στην πτυχιακή έκανα την χρήση του green screen με 2 διαφορετικά χρώματα. Το πρώτο που τοποθέτησα ήταν ένα blue screen στο background των γενικών πλάνων ώστε να μπορώ να προσθέσω το background που ήθελα κάνοντας το να έχει βάθος και να φαίνεται ωραίο σαν

---

<sup>13</sup> Chroma Key, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma\\_key](https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key)

αποτέλεσμα. Η χρήση του green screen μπορεί να βοηθήσει ώστε να δημιουργηθεί ένα



Εικόνα 20 Green Screen

background που δεν θα μπορούσε να προκύψει μόνο του μέσα από τις κατασκευές. Επέλεξα να χρησιμοποιήσω το blue screen επειδή το εξωτερικό του σπιτιού αλλά και τα δέντρα που χρησιμοποίησα στον χώρο της μακέτας ήταν πράσινα ή αποχρώσεις του πράσινου και το αποτέλεσμα δεν θα έβγαινε καλό, δεν θα μπορούσε να κοπεί και να αντικατασταθεί ομοιόμορφα σε όλα τα σημεία το green screen. Η δεύτερη χρήση που έκανα στο green screen ήταν στον υπολογιστή που έχω μέσα στο σπίτι όπου εκεί θα προβάλλονταν το διαφημιστικό σποτ του προϊόντος. Θα μπορούσα απλά να αλλάξω πλάνο και να μην δείξω το ότι ανοίγει η οθόνη του υπολογιστή ενώ παράλληλα ο χαρακτήρας μου να κινείται. Ωστόσο, επέλεξα αυτή

την μέθοδο, αν και πιο δύσκολη, ώστε η σκηνή να κυλήσει πιο ομαλά. Τέλος μεγάλη προσοχή θέλει ο φωτισμός στο πώς θα χρησιμοποιηθεί έτσι ώστε να μην υπάρχουν σκιάσεις στο background ή οπουδήποτε αλλού κάνουμε την χρήση του green screen ώστε να είναι πιο εύκολη η αντικατάστασή του.

## Κεφάλαιο 6

### Μουσική

#### Λίγα λόγια για την μουσική στον κινηματογράφο

<<Μια ταινία ήχου είναι μια ταινία με συγχρονισμένο ήχο ή ήχος τεχνολογικά συνδεδεμένος με την εικόνα, σε αντίθεση με μια σιωπηλή ταινία. Η πρώτη γνωστή δημόσια έκθεση προβλημένων ταινιών ήχου πραγματοποιήθηκε στο Παρίσι το 1900, αλλά πέρασαν δεκαετίες πριν οι ταινίες ήχου γίνουν εμπορικά πρακτικές. Ο συγχρονισμός ήταν δύσκολο να επιτευχθεί με τα πρώτα συστήματα ήχου σε δίσκο και η ποιότητα ενίσχυσης και ηχογράφησης ήταν επίσης ανεπαρκής. Οι καινοτομίες στον κινηματογράφο οδήγησαν στην πρώτη εμπορική προβολή ταινιών μικρού

μήκους χρησιμοποιώντας την τεχνολογία, η οποία πραγματοποιήθηκε το 1923. Η ταινία ήχου έπαιξε επίσης με όργανα ή πιάνο στην πραγματική ταινία για να αντιπροσωπεύει τον ήχο>>.

Τα κύρια βήματα της εισαγωγής του ήχου, αλλά και των ηχητικών εφέ στο κινηματογράφο πραγματοποιήθηκαν στα μέσα της δεκαετίας του 1920. <<Αρχικά, οι ηχητικές ταινίες που περιελάμβαναν συγχρονισμένους διαλόγους, γνωστούς ως «μιλούμενες εικόνες» ή «talkies», ήταν αποκλειστικά σύντομες >>. Στις πρώτες ταινίες με ηχογραφημένο ήχο αποτελούνταν μόνο από μουσική και εφέ. Η πρωτοεμφανιζόμενη ταινία που παρουσιάστηκε ως talkie (αν και στην οποία υπήρχαν και κάποιες ηχητικές ακολουθίες) ήταν το *The Jazz Singer*, το οποίο έκανε πρεμιέρα στις 6 Οκτωβρίου 1927. Ένα σημαντικό γεγονός, ήταν η *Vitaphone*, η οποία ήταν τότε η κορυφαία μάρκα της τεχνολογίας ήχου σε δίσκο. Ο ήχος στην ταινία, ωστόσο, σύντομα θα γίνει το πρότυπο για την ομιλία εικόνες.<sup>14</sup>

Γενικά ένα βίντεο, μια ταινία χωρίς μουσική, ήχο του περιβάλλοντος ή μουσικά εφέ δείχνει άδεια. Η μουσική και τα μουσικά εφέ διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη δημιουργία ατμόσφαιρας και αποτελεί εκφράση συναισθημάτων στα βίντεο. Μπορεί να προσθέσει ενθουσιασμό, ρομαντισμό, θλίψη, αγωνία και άλλα συναισθήματα. Η μουσική μπορεί να ενισχύσει την αφήγηση του βίντεο και να βοηθήσει στην προβολή των συναισθημάτων και των μηνυμάτων που επιθυμεί να μεταφέρει ο δημιουργός. Μπορεί να επιτρέψει στο κοινό να συνδεθεί συναισθηματικά με το περιεχόμενο. Τα μουσικά εφέ, όπως η επιλογή κατάλληλων ήχων και η χρήση ειδικών ηχητικών εφέ, μπορούν να προσθέσουν πιο εμπλουτισμένη αίσθηση ρεαλισμού στο βίντεο. Αυτά τα εφέ μπορούν να δημιουργήσουν περιβαλλοντική ατμόσφαιρα, να αναδείξουν συγκεκριμένες ενέργειες και να ενισχύσουν την εμπειρία του θεατή. Η συγχρονισμένη μουσική με τις εικόνες μπορεί να δημιουργήσει ρυθμό και κίνηση, προσθέτοντας δυναμισμό και ενέργεια στο βίντεο. Αυτό μπορεί να επηρεάσει τον τρόπο που οι θεατές αντιλαμβάνονται και ανταποκρίνονται στο περιεχόμενο.

Ο ήχος γενικότερα στο βίντεο παίζει τεράστιο ρόλο και αυτό προσπάθησα και εγώ να κάνω στο *stop motion* να δώσω την αίσθηση του ρεαλισμού αν και το *stop motion* που δημιούργησα κατατάσσεται στην *animation* κατηγορία. Θα παρατηρήσετε στο βίντεο ήχους απο το περιβάλλον

---

<sup>14</sup> Sound Film Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Sound\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_film)

που προβάλεται, ήχους απο την κίνηση του πρωταγωνιστή αλλά και μουσικά εφέ και ηχητικά που ακούγονται απο κάθε αντικείμενο που αλληλεπιδρά με το χαρακτήρας. Επειδή απουσιάζει ο διάλογος, τα συναισθήματα που νιώθει ο χαρακτήρας, δυστυχία, άγχος, χαρά, θέλω να τα αντιληφθεί ο θεατής μέσω τις μουσικής που έχω επιλέξει. Η μουσική είναι μια έξτρα εικόνα μέσα στις εικόνες που προβάλλονται και είναι σημαντικό να επιλεγθεί σωστά και να τοποθετηθεί στον χρόνο που πρέπει.

## Γενικά Συμπεράσματα της Μελέτης

Αφού ξεκίνησα την κατασκευή των σκηνικών αντιμετώπισα πολλά προβλήματα, κυρίως στο τι υλικά θα χρησιμοποιήσω και πως θα τους δώσω την μορφή που θέλω. Εφόσον αγόρασα πολλά υλικά για να κατασκευάσω τα αντικείμενα με το τρόπο που σκεφτόμουν μπορώ να πω ότι έκανα πολλά λάθη. Αγόρασα πολλά υλικά που δεν τα χρησιμοποίησα όπως φανταζόμουν. Η πτυχιακή λοιπόν ήταν μια αφορμή να ασχοληθώ με το κατασκευαστικό κομμάτι και μπορώ να πω ότι αν και μερικές φορές ένιωθα ότι δεν βγαίνει όπως ήθελα και απογοητευόμουν, την επόμενη μέρα με καθαρό μυαλό και λίγη παραπάνω έρευνα έβρισκα κάποια διαφορετική λύση ή τρόπο ώστε να το συνεχίσω. Επίσης, η πτυχιακή ήταν και η αφορμή να ασχοληθώ και με το διαφημιστικό stop motion. Όσον αφορά το διαφημιστικό stop motion πέρα από την δημιουργία μιας ιστορίας πρέπει η ιστορία αυτή να προσαρμοστεί στο προϊόν που διαφημίζεται. Το τελευταίο που με είχε δυσκολέψει ήταν η καταγραφεί του backstage είτε αυτό ήταν με φωτογραφίες είτε με βίντεο. Με δυσκόλεψε τόσο γιατί η κάμερα μου δεν τραβάει βίντεο για πολύ ώρα και δεν καταλάβαινα ότι σταματούσε και έτσι έχω χάσει πολλά στάδια από το backstage και προσπάθησα να το συνεχίσω όσο γίνεται με φωτογραφίες. Εξαλλου ήμουν μόνος μου και δεν μπορούσα δυστυχώς και να κατασκευάζω ή να γυρίζω το βίντεο και όλα αυτά να τα βιντεοσκοπώ ή να τα βγάλω φωτογραφίες. Σημαντικό ρόλο στην εργασία είχε η χρήση του green screen το οποίο το χρησιμοποίησα σε μεγάλο βαθμό. Πιο συγκεκριμένα το χρησιμοποίησα στις εξωτερικές σκηνές αλλά και στην οθόνη του υπολογιστή. Δυσκολεύτηκα στην εναλλαγή του green screen σε blue screen καθώς το χρώμα του σπιτιού και των δέντρων ήταν πράσινο και δεν μπορούσε να γίνει η αντικατάσταση. Τέλος θέλω να πω ότι έμεινα ευχαριστημένος με το αποτέλεσμα, έμαθα πολλά σε όλα τα στάδια της πτυχιακής και στην επόμενη προσπάθεια μου για να φτιάξω stop motion σίγουρα θα έχω περισσότερη εμπειρία για να το κάνω.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Stop Motion Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Stop\\_motion](https://en.wikipedia.org/wiki/Stop_motion)
2. Το φενακιστοσκόπιο (phenakistoscope), Boogie- Woogie, [https://eikastika-4ogymnasio.blogspot.com/2012/03/blog-post\\_12.html](https://eikastika-4ogymnasio.blogspot.com/2012/03/blog-post_12.html)
3. Ζωτρόπιο (zoetrope), Ταινιοθήκη της Ελλάδος, <http://www.tainiothiki.gr/el/precinematography/cinemamuseumitem/48>
4. Stop Motion animation-Ιστορία-Καλλιτέχνες-αγαπημένες ταινίες, Together <https://togethermag.gr/life-culture/sinema/stop-motion-animation-istoria-kallitechnes-agapimenes-tainies/?fbclid=IwAR24p6Uvk1on-mygJd8zMQZbvaB2osjPwck9EvCi57txpRB5O73eVk5TfLE>
5. Humpty Dumpty, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Humpty\\_Dumpty](https://en.wikipedia.org/wiki/Humpty_Dumpty)
6. Animation, Wikipedia <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation>
7. Matches: An Appeal (1899), Antara's Diary <https://antarasdiary.com/animations/matches-an-appeal-1899>
8. Το μετείκασμα και η ψευδαίσθηση της κίνησης στον κινηματογράφο, CINEMANIAΞ <https://cinemaniax.gr/to-meteikasma-kai-i-pseydaisthisi-tis-kinesis-ston-kinimatografo/?fbclid=IwAR3Y6jBw5LVNX7JFuYniWDiAUVmQxinrIMj88nnWPesaJv4dOZXuClOtA1k>
9. Hotel Electique, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/H%C3%B4tel\\_%C3%A9lectrique](https://en.wikipedia.org/wiki/H%C3%B4tel_%C3%A9lectrique)

10. Władysław Starewicz ,Wikipedia  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/W%C5%82adys%C5%82aw\\_Starewicz](https://pl.wikipedia.org/wiki/W%C5%82adys%C5%82aw_Starewicz)
11. Jiri Trnka,Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD\\_Trnka](https://en.wikipedia.org/wiki/Ji%C5%99%C3%AD_Trnka)
12. Will Vinton , Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Will\\_Vinton](https://en.wikipedia.org/wiki/Will_Vinton)
13. Chroma Key, Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma\\_key](https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key)
14. Sound Film Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Sound\\_film](https://en.wikipedia.org/wiki/Sound_film)



## ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΩΝ

1. Ζωτρόπιο, <http://www.tainiothiki.gr/el/precinematography/cinemamuseumitem/48>
2. Wladyslaw Starewicz ,[https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav\\_Starevich\\_-\\_/media/File:Starevich\\_1.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Ladislav_Starevich_-_/media/File:Starevich_1.jpg)
3. Jiri Trnka ,  
[https://www.imdb.com/name/nm0873240/mediaviewer/rm2700217088/?ref=nm\\_md\\_1](https://www.imdb.com/name/nm0873240/mediaviewer/rm2700217088/?ref=nm_md_1)
4. William Gale Vinton, [https://en.wikipedia.org/wiki/Will\\_Vinton\\_-\\_/media/File:Will\\_Vinton\\_2015.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Will_Vinton_-_/media/File:Will_Vinton_2015.jpg)
5. Storyboard
6. Γύρισμα πρώτης σκηνής
7. Κατασκευή Σπιτιού
8. Εσωτερικό Σπιτιού
9. Κατασκευή κουζίνας αρχικό στάδιο
10. Κατασκευή κουζίνας τελικό στάδιο
11. Κατασκευή βιβλιοθήκης και βιβλίων
12. Κατασκευή βιβλιοθήκης και βιβλίων τελικό στάδιο
13. Κατασκευή χαρακτήρα
14. Χαρακτήρας τελικό αποτέλεσμα

15. Καναπές
16. Οθώνη υπολογιστή
17. Καρέκλα και τραπέζι
18. Κρεβάτι
19. Ψυγείο
20. Φωτισμός
21. Green Screen, [https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma\\_key\\_-\\_/media/File:Green\\_screens\\_compare\\_with\\_Iman\\_Crosson\\_20110524.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_key_-_/media/File:Green_screens_compare_with_Iman_Crosson_20110524.png)