



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Π.Μ.Σ. ANIMATION: ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ & ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας:

Η αναγνώριση από τον θεατή της μεταβολής της συναισθηματικής κατάστασης του χαρακτήρα στο Animation μέσω της χρήσης του χρώματος και του σχήματος ως στοιχείο του συμβολισμού στον σχεδιασμό του χαρακτήρα

Συγγραφέας: *Ιωάννα Βαλάση*
AM20674247

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: *Μάρθα Τσιάρα Ειπελντάουερ*

Αθήνα, Ιούλιος 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE

DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION

MSc ANIMATION

Diploma Thesis

Thesis Title:

The viewer's recognition of the character's change in emotional state in Animation through the use of color and shape as an element of symbolism in character design

Writer: Ioanna Valasi
AM20674247

Supervising Professor: Martha Tsiara Eipelntaouer

Athens, July 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Π.Μ.Σ. ANIMATION: ΔΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ & ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Η αναγνώριση από τον θεατή της μεταβολής της συναισθηματικής κατάστασης του χαρακτήρα στο Animation μέσω της χρήσης του χρώματος και του σχήματος ως στοιχείο του συμβολισμού στον σχεδιασμό του χαρακτήρα

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ	Επίκουρη Καθηγήτρια ΠΑΔΑ	
2	ΔΡ ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	Αναπληρωτής Καθηγητής ΠΑΔΑ	
3	ΔΡ ΡΩΣΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ	Επίκουρος Καθηγητής ΠΑΔΑ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Βαλάση Ιωάννα του Βασιλείου, με αριθμό μητρώου am20674247 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος << ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) >> της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού, του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω ότι:

<< Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής 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 >>.



Περιεχόμενα

[8] Κεφάλαιο 1: Περίληψη

[9] Κεφάλαιο 2: Abstract

[10 - 12] Κεφάλαιο 3: Εισαγωγή

[10] Σκοπός και στόχος της έρευνας

[10 - 11] Αναγκαιότητα της έρευνας

[11] Ερευνητικά ερωτήματα

[11] Μεθοδολογία

[12] Δομή της εργασίας

[13 - 74] Κεφάλαιο 4: Κυρίως Θέμα

[13 - 24] Ενότητα Α: Επισκόπηση ταινιών

[13] Darrel

[14 - 15] Alike

[15] Purl

[16] Rango

[17] Mind Games

[17 - 18] In a Heartbeat

[18] Extinguished

[19] The Cliff House

[19 - 20] Snowball

[20] On The Same Page

[21] Turning Red

[22 - 23] Trolls

[23] Home

[24] Πίνακας ταινιών που μελετήθηκαν

[25 - 63] Ενότητα Β: Βιβλιογραφική επισκόπηση

[25 - 29] Μετάδοση μηνύματος – Τρόποι

Η αναπαράσταση

Ο συμβολισμός και τα σύμβολα

Η αφαίρεση

[29 - 60] Μετάδοση μηνύματος – Σχήμα και Χρώμα

Σχήμα

Χρώμα

Έλλειψη Χρώματος – Ασπρόμαυρο

Υφή - Ματιέρα

[61 - 63] Μετάδοση μηνύματος – Αρχές Animation

Πλαστικότητα (Συμπίεση και τέντωμα / Squash and Stretch)

Υπερβολή (Exaggeration)

[64 - 74] Ενότητα Γ: Εμπειρική Έρευνα

[64 - 65] Ο σχεδιασμός

[66 - 70] Storyboard

[71] Οι γραμματοσειρές

[71] Το φόντο

[72] Ο ήχος

[72 - 73] Η δημιουργία στο Adobe Animate

[74] Συμπεράσματα από τη δημιουργία

[75 - 77] Κεφάλαιο 5: Συμπεράσματα

[78 - 81] Κεφάλαιο 6: Παραρτήματα

[82 - 84] Κεφάλαιο 7: Βιβλιογραφία

[85 - 93] Κεφάλαιο 8: Διαδικτυακές Πηγές

[94] Κεφάλαιο 9: Φιλμογραφία

[95 - 101] Κεφάλαιο 10: Πηγές Εικόνων

Ευχαριστίες

Θα ήθελα καταρχάς, να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, για τις γνώσεις που μου μετέδωσαν σε κάθε τομέα και την υποστήριξή τους, ο καθένας με τον τρόπο του, κατά την διάρκεια όλου του προγράμματος.

Ωστόσο, πρέπει να αναφερθώ και να ευχαριστήσω ξεχωριστά την καθηγήτρια μου, Τσιάρα Μάρθα, για τις πολύτιμες συμβουλές, την υποστήριξή της, την καθοδήγησή της και το χρόνο που διέθεσε σε όλα τα βήματα εκπόνησης της παρούσας διπλωματικής μου εργασίας.

Τέλος, θέλω να ευχαριστήσω όλα τα μέλη της οικογένειάς μου, όλων των ηλικιών, που με στήριξαν κατά τη διάρκεια του προγράμματος και βοήθησαν ο καθένας με τον τρόπο του να ολοκληρώσω αυτόν τον κύκλο σπουδών και προσωπικό μου αγώνα.

Κ1: Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής Animation. Η έρευνα αφορά την απόδοση των συναισθημάτων των χαρακτήρων στο Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Animation. Ο στόχος αυτής της μελέτης είναι να κατανοήσουμε περαιτέρω την τέχνη του σχεδιασμού των χαρακτήρων, ώστε να κατανοήσουμε καλύτερα πώς τα οπτικά χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα, όπως το σχήμα και το χρώμα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σκόπιμα από τον δημιουργό του χαρακτήρα, για να επικοινωνήσει πτυχές της προσωπικότητας του χαρακτήρα.

Αφετηρία της έρευνας αποτέλεσε η παρακολούθηση των ταινιών Alike, Darrel και Extinguished. Συνήθως, ο θεατής θεωρεί ότι ένας χαρακτήρας εκφράζεται μέσω της φωνής, του σώματος ή των εκφράσεων του. Θέλησα να ερευνήσω και να αναδείξω ποιους άλλους τρόπους χρησιμοποιούν οι δημιουργοί. Παρατήρησα ότι οι πρωταγωνιστές εκφράζουν τα συναισθήματα τους και μέσω της οπτικής επικοινωνίας, το σχήμα και το χρώμα, και μέσω του συμβολισμού άλλων αντικειμένων.

Ακολουθήθηκε μια ποιοτική έρευνα και ανάλυση περιεχομένου, προκειμένου να μπορέσω να αντλήσω τα κατάλληλα δεδομένα. Η έρευνα βασίστηκε στην παρατήρηση ταινιών Animation, από τις οποίες έκανα καταγραφή παραδειγμάτων μέσω της παρακολούθησής τους. Έπειτα, διερεύνησα το θέμα του σχεδιασμού των χαρακτήρων μέσω σχετικού υλικού και βιβλιογραφίας. Από αυτήν την έρευνα δημιουργήθηκε οπτικό υλικό, βίντεο Animation 2:40 λεπτών.

Τα αποτελέσματα της μελέτης δείχνουν την επίδραση διαφορετικών τρόπων σχεδιασμού στο να αντιληφθούν οι θεατές τα συναισθήματα. Αυτοί οι τρόποι παρέχουν στον Animator-δημιουργό εργαλεία απεικόνισης για να ενισχύσει το συναισθηματικό κόσμο του χαρακτήρα του. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων ενσωματώνει συναισθηματική έκφραση σε μη λεκτικό επίπεδο αναζητώντας αποτελεσματική επικοινωνία με τον θεατή.

Λέξεις – Κλειδιά:

Animation, Συναισθήματα, Χρώμα, Σχήμα, Υφή, Ματιέρα, Απόχρωση, Αλλαγή Συναισθήματος, Τρόποι μετάδοσης Εικαστικού Μυνήματος

K2: Abstract

The present thesis was prepared in the framework of the Master's Postgraduate Studies Program of the University of West Attica in Animation. The research concerns the attribution of the character's emotions in 2D and 3D Animation. The aim of this study is to further understand the art of character design in order to better understand how the visual characteristics of a character, such as shape and color, can be used intentionally, by the creator of the character, to communicate aspects of the character's personality.

The starting point for this research was watching the films *Alike*, *Darrel* and *Extinguished*. Typically, the viewer assumes that a character is expressed through their voice, body or expressions. I wanted to research and highlight what other ways the creators use. I noticed that the protagonists express their emotions both through visual communication, shape and color, and through the symbolism of other objects.

A qualitative research and content analysis was followed in order to be able to extract appropriate data. The research was based on observing Animation films, of which I recorded examples after watching them. Then, I researched the topic of character design through relevant material and literature. From this research visual material was created, a 2:40 minute Animation video.

The results of the study show the effect of different ways of design on viewer's perception of emotions. These modes provide the Animator-creator with visualization tools to enhance the emotional world of his character. Character design incorporates emotional expression on a non-verbal level seeking effective communication with the audience.

Κ3: Εισαγωγή

Σκοπός και στόχος της έρευνας

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να μελετηθεί με ποιους άλλους τρόπους, εκτός από το σώμα και την φωνή, επιλέγουν οι δημιουργοί του Animation να αποδώσουν την μεταβολή του συναισθήματος του χαρακτήρα τους κατά τον σχεδιασμό του στον θεατή.

Στόχος αυτής της ερευνητικής είναι να απαντηθεί το ερώτημα με ποιους τρόπους ένας δημιουργός Animation προσπαθεί να μεταδώσει την μεταβολή του συναισθήματος του χαρακτήρα του στον θεατή, εκτός από τη χρήση του σώματος και της φωνής. Ακόμα, να μελετηθεί αν αυτοί οι τρόποι είναι επαρκείς ή όχι, ως μόνη μορφή απόδοσης των συναισθημάτων των χαρακτήρων στο Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Animation.

Αναγκαιότητα της έρευνας

Το συναίσθημα είναι βασική αρχή στο Animation για να επιτευχθεί ένας χαρακτήρας. Το συναίσθημα μπορεί να αποδοθεί μέσω του σώματος και με την χρήση της φωνής του χαρακτήρα. Μάλιστα οι Thomas και Johnston¹, animators της Disney, επισημαίνουν ότι: << η έκφραση πρέπει να αποτυπώνεται σε όλο το σώμα καθώς και στο πρόσωπο >>. Η γλώσσα του σώματος είναι ουσιαστικά η χρήση των εκφράσεων του προσώπου, οι χειρονομίες, οι στάσεις και κινήσεις του σώματος. Η κίνηση κυμαίνεται από στοχευμένη σε ακούσια - υποσυνείδητη κίνηση. Για παράδειγμα, μια χειρονομία, μπορεί να αποτελέσει μια εξωτερική απάντηση στα εσωτερικά συναισθήματα και την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Ο Laban² τόνισε επίσης τη σημασία ολόκληρου του σώματος, λέγοντας ότι: << κάθε δράση ενός συγκεκριμένου μέρους του σώματος πρέπει να γίνεται κατανοητή σε σχέση με το σύνολο που θα έπρεπε πάντα να επηρεάζεται, είτε συμμετέχοντας αρμονικά ή σκόπιμα αντιδρώντας ή κάνοντας παύση >>. Αρκετές μελέτες έχουν γίνει για τον τρόπο έκφρασης του συναισθήματος μέσω του σώματος, όπως του Fonseca³ που μελέτησε συγκεκριμένα την κίνηση του σώματος. Όπως, επίσης, έχουν γίνει αρκετές και για το πώς οι χαρακτήρες εκφράζονται μέσω του προσώπου ή και συγκεκριμένων μερών του. Για παράδειγμα, ο τρόπος του βλέμματος κάποιου, το πώς εκτελείται, αποκαλύπτει πολλά για την εσωτερική του κατάσταση και πρόθεση. Όπως αναφέρουν οι Lance και Marsella⁴: << στην πραγματικότητα, ένας βασικός ρόλος του βλέμματος στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση είναι να εκφράζει συναισθήματα και στάσεις του ατόμου που κοιτάζει >>. Υπάρχουν πάρα πολλοί διαφορετικοί τρόποι βλέμματος και ο καθένας εκφράζει ένα διαφορετικό συναίσθημα. Η έρευνα για

¹ The Illusion of Life: Disney Animation (σελ. 443).

² The Mastery of Movement (σελ. 34).

³ Character Body Expression in 3D Computer Animation: a New Posing Approach.

⁴ The expressive gaze model: using gaze to express emotion.

την απόδοση των συναισθημάτων των χαρακτήρων έχει επικεντρωθεί κυρίως στο πρόσωπο, στο σώμα και τη φωνή, αφήνοντας τους υπόλοιπους τρόπους σχετικά ανεπαρκώς μελετημένους. Το συναίσθημα, όμως, ενός χαρακτήρα δεν εκφράζεται μόνο με αυτούς τους τρόπους, αλλιώς όλοι οι χαρακτήρες θα είχαν παρόμοια προσωπικότητα και θα συμπεριφέρονταν με παρόμοιο ίδιο τρόπο. Η παρούσα εργασία αποσκοπεί στη συγκέντρωση, έρευνα και κατανόηση της εικαστικής γλώσσας στο Animation. Στην αρχή έγινε έρευνα σε 3D ταινίες, όμως στην συνέχεια παρατηρήθηκε ότι το ίδιο ισχύει και στο 2D Animation και έτσι η έρευνα επεκτάθηκε και σε αυτό.

Ερευνητικά ερωτήματα

Από τα παραπάνω, προκύπτουν τα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

- ◆ ποιους τρόπους χρησιμοποιούν οι δημιουργοί για να αποδώσουν το συναίσθημα
- ◆ αν μπορούν μόνοι τους αυτοί οι τρόποι να αποδώσουν συναίσθημα

Μεθοδολογία

Για την μεθοδολογία της εργασίας η προβληματική είναι με ποιο τρόπο και πόσους διαφορετικούς τρόπους αποδίδεται το συναίσθημα των χαρακτήρων στις ταινίες Δυσδιάστατου και Τρισδιάστατου Animation.

Πρόκειται για μία ποιοτική έρευνα και ανάλυση περιεχομένου. Τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν είναι τα εξής:

- Παρακολούθηση ταινιών Τρισδιάστατου Animation. Σκοπός αυτών των ενεργειών ήταν η παρατήρηση των χαρακτήρων σε όλες τις σκηνές των ταινιών για να γίνει καταγραφή αυτών που βοηθούν για να απαντηθούν τα ερωτήματα που έχουν προκύψει. Από αυτές τις ταινίες επιλέχθηκαν κάποιες με τις πιο σημαντικές σκηνές για να αναλυθούν περαιτέρω στην έρευνα και έπειτα χωρίστηκαν σε κατηγορίες ανάλογα με το με ποιο τρόπο εκφράζονται τα συναισθήματα των χαρακτήρων.
- Πραγματοποίηση έρευνας με περιήγηση στο διαδίκτυο και σε βιβλία για να συλλεχθούν δεδομένα για την ανάλυση και την κατανόηση της χρήσης κάθε τρόπου από τον δημιουργό. Έγινε ανάγνωση αρκετών άρθρων που βοήθησαν να κατανοηθεί πώς λειτουργούν οι σχεδιαστές πίσω από τις επιλογές τους. Ακόμα, πολύ χρήσιμη ήταν η εύρεση της σχετικής βιβλιογραφίας καθώς και διαδικτυακών βίντεο ώστε να βρεθούν οι τρόποι απόδοσης των συναισθημάτων των χαρακτήρων.
- Δημιουργία βίντεο για την παρουσίαση λειτουργίας αυτών των τρόπων.
- Συγκεντρώνοντας όλα αυτά πραγματοποιήθηκε η συγγραφή του κειμένου χωρίζοντάς το σε τρία μέρη, αυτό της επισκόπησης ταινιών, αυτό της βιβλιογραφικής έρευνας και αυτό της ανάλυσης της εμπειρικής έρευνας. Έπειτα γράφτηκαν τα συμπεράσματά που προέκυψαν από όλα τα στάδια της έρευνας.

Δομή της εργασίας

Το κυρίως θέμα της παρούσας διπλωματικής εργασίας απαρτίζεται από τρία μέρη. Στο πρώτο μέρος αναφέρεται μια επισκόπηση ταινιών που μελετήθηκαν και γίνεται ανάλυση των χαρακτήρων τους και πως αυτοί αποδίδουν το συναίσθημά τους στον θεατή. Στο δεύτερο μέρος αναλύεται η σχετική βιβλιογραφία που περιέχει το θεωρητικό πλαίσιο της έρευνας των τρόπων με τους οποίους αποδίδεται το συναίσθημα. Στο τρίτο μέρος γίνεται περιγραφή και ανάλυση της δημιουργίας οπτικού υλικού, που είναι βίντεο 2:40 λεπτών. Η εργασία ολοκληρώνεται με την παράθεση των συμπερασμάτων που προέκυψαν από τα τρία μέρη του κυρίως θέματος.

Κ4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Α: Επισκόπηση Ταινιών

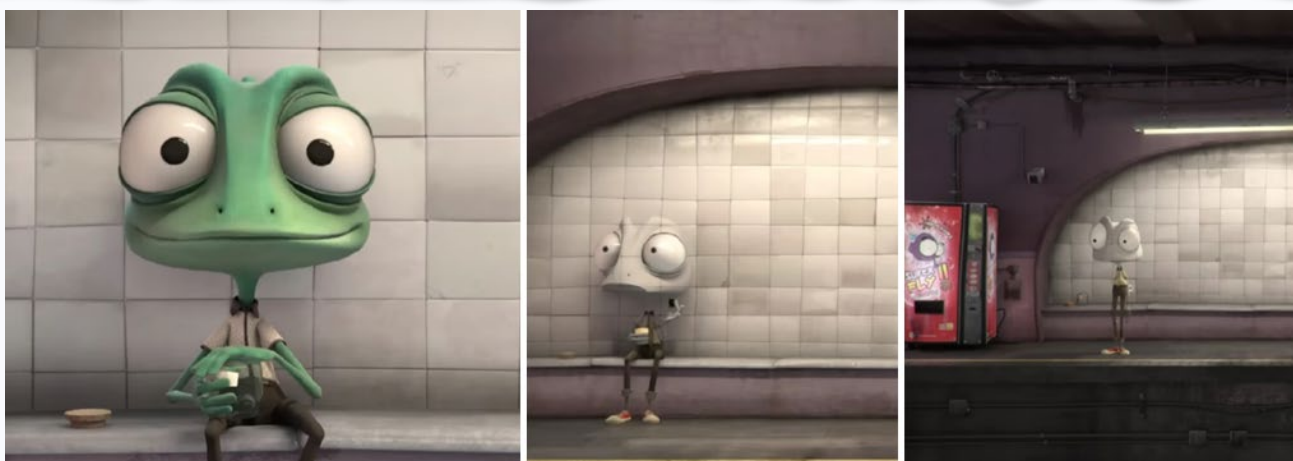
Στις περισσότερες ταινίες Animation οι χαρακτήρες εκφράζονται είτε με την χρήση της φωνής τους, είτε του προσώπου τους, είτε κινήσεων του σώματος τους. Σε αυτό το κεφάλαιο επιχειρείται μια επισκόπηση σε μια δειγματοληψία ταινιών. Η επιλογή των ταινιών έγινε βάση της αναζήτησης και παρατήρησης άλλων τρόπων που εξωτερικεύουν οι χαρακτήρες τα συναισθήματα τους σε ταινίες Animation και ακολουθούν τα συμπεράσματα από αυτά τα δεδομένα.

DARREL

δημιουργοί: Marc Briones και Alan Carabantes

(διάρκεια: 3 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2018



Εικόνα 1: Στιγμιότυπα της ταινίας

Ο Darrel⁵, πρωταγωνιστής, κάθεται στην στάση του μετρό σε μια τυπική μέρα. Ο χαρακτήρας έχει πράσινο χρώμα, μέχρι την στιγμή που εμφανίζεται στην στάση μια άλλη παρουσία με την οποία ανταλλάσσουν βλέμματα. Τότε ο Darrel από την ντροπή του γίνεται διάφανος, παίρνει τα χρώματα και τα στοιχεία που έχει το περιβάλλον γύρω του, όπως κάνουν οι χαμαιλέοντες όταν θέλουν να καμουφλαριστούν. Έπειτα ανακτά το πράσινο χρώμα του και προσπαθεί να την προσεγγίσει. Όσο επικοινωνούν και προσπαθούν να γνωριστούν, τελικά κατά λάθος την πατάει το μετρό. Οπότε η ιστορία τελειώνει με τον Darrel γεμάτο ντροπή από αυτό που μόλις έγινε και να ξαναγίνεται διάφανος.

Η τεχνική της χρωματικής μεταμόρφωσης για να κρυφτεί χρησιμοποιείται από τον χαρακτήρα στην διάρκεια της ιστορίας, αλλάζει χρώμα τις στιγμές που νιώθει ντροπή. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισης του.

⁵ Σύνοψη της ταινίας Darrel: παράρτημα 1



Εικόνα 2: Στιγμιότυπα της ταινίας

Σε μια κοινωνία με ουδέτερους - άσπρους ανθρώπους που είναι όλοι ίδιοι, βλέπουμε δύο χαρακτήρες με χρώμα, τον πατέρα και τον γιο. Οι άνθρωποι καθώς μεγαλώνουμε και εισερχόμαστε στον << Πραγματικό κόσμο >>, τείνουμε να ξεχνάμε τα μικρά πράγματα που μας έκαναν ευτυχισμένους όταν ήμασταν νεότεροι, και καθώς περνούν τα χρόνια, η κοινωνία μας διδάσκει να καταπνίγουμε τη δημιουργική σπίθα που μας κάνει ξεχωριστούς, αντί να την αγκαλιάσει. Το Alike⁶ είναι μια ταινία μικρού μήκους για τη δημιουργικότητα και τη φαντασία και πώς το σύστημα τα καταπνίγει ή τα αγνοεί σήμερα. Αυτό φαίνεται μέσα από τη σχέση ενός πατέρα και του γιου του.

Το χρώμα που έχουν οι χαρακτήρες στο δέρμα τους συμβολίζει πώς είναι ακόμα δημιουργικοί και χαρούμενοι. Ο πατέρας, ο Cori, όποτε πηγαίνει στην δουλειά του αλλάζει χρώμα και γίνεται και αυτός σαν τους άλλους, ίδιος, άσπρος. Κάθε φορά όμως που συναντάει τον γιο του μετά την δουλειά και τον παίρνει αγκαλιά ξαναγίνεται μπλε και επιστρέφει στο αρχικό του χρώμα. Ο πατέρας, που έχει ήδη επηρεαστεί από το σύστημα, φαίνεται να χρησιμοποιεί τον γιο του για να κρατήσει το αρχικό χρώμα του. Ο Paste φαίνεται χαρούμενος και πώς αγαπά τον κόσμο γύρω του. Μια μέρα, πηγαίνοντας για το σχολείο, συναντούν έναν ροζ βιολιτζή στον κατά τα άλλα άχρωμο κόσμο τους. Ο Paste σταματάει και τον απολαμβάνει και δεν θέλει να φύγει για το σχολείο και ο Cori αναγκάζεται να τον τραβήξει. Συνεχίζουν οι εργάσιμες μέρες για τον πατέρα, όπου βλέπουμε το χρώμα του να ξεθωριάζει, δείχνοντας πώς γίνεται ίδιος με τους ανθρώπους που εργάζονται μαζί του, χωρίς συναισθήματα που απλώς κινούνται και υπάρχουν. Όταν τελειώνει η μέρα ο Cori χρησιμοποιεί τον Paste για να επαναφέρει το χρώμα του. Αλλά καθώς περνούν οι μέρες, ο Paste αρχίζει και αυτός σιγά σιγά να χάνει τον ενθουσιασμό του και να ξεθωριάζει και αυτός. Ο πατέρας του το παρατηρεί και τον πηγαίνει να δει τον βιολιστή, φέρνοντας αμέσως ένα χαμόγελο στα χείλη του. Όταν φτάνουν στο σημείο, ο βιολιστής δεν είναι εκεί και ο Paste γυρίζει να φύγει δείχνοντας απογοητευμένος. Όταν γυρίζει βλέπει τον πατέρα του να στέκεται και να παίζει ένα φανταστικό βιολί. Έτσι, φέρνει ένα χαμόγελο στα χείλη του Paste και ο πατέρας παίρνει πίσω το χρώμα του.

Η χρήση φωτεινών χρωμάτων καθώς και η έλλειψή τους βοηθούν στην οπτικοποίηση των ψυχικών καταστάσεων των χαρακτήρων. Χρησιμοποιώντας διαφορετικά χρώματα, οι δημιουργοί αυτής της ταινίας αναδεικνύουν τα συναισθήματα των ανθρώπων και μας δείχνουν πώς η σύγχρονη κοινωνία επηρεάζει την ποιότητα της ζωής μας. Βασικά, όσο πιο χλωμός γίνεται ένας άνθρωπος, τόσο λιγότερο χαρούμενος είναι, όπως ακριβώς νιώθουμε και ερμηνεύουμε τα συναισθήματα στην πραγματική ζωή. Αυτή η μικρού μήκους

⁶ Σύνοψη της ταινίας Alike: Παράρτημα 2

ταινία δείχνει επίσης πώς οι άνθρωποι μπορούν να αλλάξουν τα χρώματά τους και να αλλάξουν τη ζωή. Επομένως, τα συναισθήματα του πατέρα και του γιου του, φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισής τους.

PURL

δημιουργοί: Kristen Lester, Michael Daley και Bradley Furnish

(διάρκεια: 8 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2018



Εικόνα 3: Στιγμιότυπα της ταινίας

Η μικρού μήκους ταινία⁷ επικεντρώνεται στην Purl. Η Purl, μια αφρώδη και ενθουσιώδη μπάλα από ροζ νήματα. Είναι η πιο πρόσφατη πρόσληψη στην εταιρεία B.R.O.. Ακολουθούμε την Purl στην πρώτη της μέρα στη δουλειά και την παρακολουθούμε καθώς περιηγείται σε μια θάλασσα ταιριαστών λευκών ανδρών τυμμένων με κοστούμια.

Αναγνωρίζει σχεδόν αμέσως πόσο παράταιρη είναι στην εταιρεία και γρήγορα απομονώνεται, αφού την αγνοούν συνεχώς. Δυσκολεύεται να προσαρμοστεί επειδή είναι κυριολεκτικά και μεταφορικά "μαλακή". Προσπαθώντας να ταιριάξει, αποφασίζει να αλλάξει την εμφάνισή της για να ταιριάξει με την κουλτούρα του γραφείου της. Η Purl παίρνει μια δύσκολη απόφαση, αν πρέπει να αλλάξει τρόπους για να ταιριάξει ή να συνεχίσει να είναι ο εαυτός της και να αντιμετωπίσει την απομόνωση στη δουλειά. Έτσι, αλλάζει ολόκληρη τη συμπεριφορά και την εμφάνισή της, ράβοντας κυριολεκτικά τα << ρούχα >> της σε ίσιο κοστούμι, αναδιαμορφώνοντας το πρώην στρογγυλό σώμα της σε ίσιο για να ευδοκιμήσει στο νέο εργασιακό περιβάλλον. Όλα αλλάζουν όταν μια νέα πρόσληψη, άλλη μια μπάλα από νήματα, μπαίνει στην εταιρεία. Αρχικά η Purl την αγνοεί. Σύντομα όμως συνειδητοποιεί ότι πρέπει να σταθεί αλληλέγγυα με τη νέα μπάλα νήματος, προκειμένου να την βοηθήσει και να κάνει τη μετάβασή της στην εταιρεία πιο εύκολη από την δική της. Έτσι η Purl αλλάζει πάλι και παίρνει την αρχική της μορφή.

Η ταινία είναι ένα ισχυρό παράδειγμα του πώς νιώθεις να είσαι ξένος στη δουλειά. Είτε είσαι γυναίκα, είτε έγχρωμο άτομο ή μπάλα από νήματα. Η Purl είναι ένα εξαιρετικά συσχετισμένο σύμβολο για την ανάγκη για διαφορετικότητα στο χώρο εργασίας. Επομένως, τα συναισθήματα της πρωταγωνίστριας, μπάλας, φαίνονται μέσω της αλλαγής της μορφής του σώματος της.

⁷ Σύνοψη της ταινίας Purl: Παράρτημα 3

RANGO

δημιουργοί: John Logan, Gore Verbinski και James Ward Byrkit

(διάρκεια: 107 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2011



Εικόνα 4: Στιγμιότυπα της ταινίας

Ο πρωταγωνιστής της ομώνυμης ταινίας, Rango⁸, είναι χαμαιλέοντας. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί να αλλάξει τα χρώματά του για να ενσωματωθεί στο περιβάλλον του, καθώς το καμουφλάζ αποτελεί ιδιότητα αυτού του ζώου. Αυτή η ιδιότητα χρησιμοποιείται από την αρχή της ταινίας όταν ο Rango προσπαθεί να κρυφτεί, ώστε να μην τον εντοπίσει το γεράκι. Κατά τη διάρκεια αυτής της σκηνής με το γεράκι, κουλουριάζεται σε μια μπάλα στο έδαφος και προσπαθεί να αλλάξει χρώμα, ώστε να εναρμονιστεί με το περιβάλλον του. Όλες οι προσπάθειες που κάνει, μανιωδώς, να αλλάξει την ταυτότητά του αποτυγχάνουν και το πουλί τον εντοπίζει, οπότε πρέπει να τραπεί σε φυγή. Παρατηρείται σε αυτή την σκηνή ότι ενώ αλλάζει χρώμα το δέρμα του αλλάζει χρώμα και το πουκάμισό του. Γεγονός που δείχνει ότι θεωρεί τη μπλούζα του μέρος της προσωπικότητάς του. Αυτές οι χρωματικές αλλαγές στον ίδιο και το πουκάμισο του συμβαίνουν σε διάφορες σκηνές.



Εικόνα 5: Rango

Παρόλα αυτά, κατά την διάρκεια της ταινίας, ο Rango αναμειγνύεται με το περιβάλλον όλο και πιο αποτελεσματικά από τις προηγούμενες φορές. Αυτό δείχνει στο θεατή ότι ο πρωταγωνιστής μαθαίνει πλέον πώς να συνδυάζεται τόσο με το περιβάλλον του όσο και με τους υπόλοιπους χαρακτήρες γύρω του, καθώς προσπαθεί να βρει μια νέα ταυτότητα. Για παράδειγμα, σε μια σκηνή που κρύβεται σε ένα μηχάνημα αυτόματης πώλησης, ο Rango αλλάζει χρώμα, ενώ το πουκάμισο του δεν αλλάζει αυτή τη φορά. Αυτό θα μπορούσε να αντιπροσωπεύει ότι δεν το θεωρεί πλέον ως σημαντικό χαρακτηριστικό της ταυτότητάς του. Προς το τέλος της ταινίας, αφαιρεί εντελώς το πουκάμισο από την γκαρνταρόμπα του και δημιουργείται ένας νέος, γενναίος χαμαιλέοντας. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισής του.

⁸ Σύνοψη της ταινίας Rango: Παράρτημα 4

MIND GAMES

δημιουργός: Jiaqi Emily Yan

(διάρκεια: 2 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2018



Στην ταινία⁹ μικρού μήκους το μυαλό του χαρακτήρα βγαίνει από το κεφάλι του. Ο εγκέφαλός του πρωταγωνιστή ξεπηδά από το κεφάλι του, το γεμίζει με βιβλία και κατευθύνεται έξω για να παίξει, ενώ το παιδί ανασύρει ρομποτικά τις πληροφορίες από αυτά τα βιβλία στο χαρτί του. Όταν η σχολική εργασία θέτει το ερώτημα << Ποιο είναι το νόημα της ζωής; >> το παιδί δεν μπορεί πλέον να βασίζεται στα βιβλία για να το απαντήσει και καταρρέει. Ο εγκέφαλος επιστρέφει και σχεδιάζει μια πολύχρωμη εικόνα ως απάντηση στην ερώτηση. Ένα μυαλό περιπλανώμενο και σε περιπέτειες καθώς αναζητά το νόημα της ζωής, ξεπηδά από τον πρωταγωνιστή και βλέπουμε μέσω εκείνου τα συναισθήματα και τις περιπέτειες του πρωταγωνιστή. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω ενός άλλου αντικειμένου, του εγκεφάλου του.

IN A HEARTBEAT

δημιουργοί: Beth David και Esteban Bravo

(διάρκεια: 4 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2017



Εικόνα 7: Στιγμιότυπο της ταινίας

⁹ Σύνοψη της ταινίας Mind Games: Παράρτημα 5

Στην συγκεκριμένη ταινία μικρού μήκους¹⁰ βλέπουμε τον πρωταγωνιστή, Sherwin, να ερωτεύεται. Στην ιστορία, η καρδιά του Sherwin ξεπηδάει από το στήθος του για να κυνηγήσει ένα άλλο αγόρι με το οποίο έχει ερωτευτεί. Η ταινία ακολουθεί το αγόρι καθώς προσπαθεί να συγκρατήσει την καρδιά του και να μην αποκαλύψει τα συναισθήματά του. Τελικά, του ξεφεύγει και αποτελεί τον καταλύτη για να έρθει σε επαφή και να γνωρίσει το αγόρι που έχει ερωτευτεί. Η καρδιά του ήξερε τι ήθελε και κυνήγησε το αγόρι των ονείρων του.

Τα συναισθήματα του Sherwin είναι αναγνωρίσιμα και ταυτίζονται με εκφράσεις όπως << η καρδιά μου πήγε να σπάσει >>, << χτυπούσε η καρδιά μου δυνατά >>, << βγήκε η καρδιά μου από το στήθος μου >> κ.ά. Η καρδιά παίρνει το πρωταγωνιστικό ρόλο στην ταινία και ο θεατής ακολουθεί τον << παλμό >> της. Στην καρδιά βλέπουμε τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή. Η καρδιά κατά την διάρκεια της ταινίας ενθουσιάζεται, χαίρεται, τρομάζει και σπάει στα δύο όταν ο πρωταγωνιστής πληγώνεται. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω ενός άλλου αντικειμένου, της καρδιάς του.

EXTINGUISED

δημιουργοί: Ashley Anderson και Jacob Mann

(διάρκεια: 4 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2017



Εικόνα 8: Στιγμιότυπα της ταινίας

Στην μικρού μήκους ταινία Extinguished¹¹ ο πρωταγωνιστής ζει με ένα κενό στο στήθος του. Η ταινία ακολουθεί τον Matt, του οποίου η καρδιά έχει ραγίσει και έχει καεί η δική του φλόγα. Φοβάται να ερωτευτεί και να νιώσει τον πόνο ξανά. Τυχαίνει όμως να γνωρίσει ένα νέο κορίτσι. Τότε η φλόγα του ξαφνικά φουντώνει και προσπαθεί απεγνωσμένα να τη σβήσει από το στήθος του. Όμως, όπως τα φέρνει η τύχη τη συναντά παντού και τελικά αποδέχεται τη φλόγα μέσα του και αποφασίζει να αγκαλιάσει μια νέα αγάπη. Η κοπέλα αυτή του ανάβει μια φωτιά. Η φωτιά είναι τα συναισθήματά του για αυτή. Όσο προχωράει η ταινία και την ερωτεύεται και άλλο η φωτιά μέσα του μεγαλώνει όλο και πιο πολύ, μέχρι που στο τέλος της ταινίας αποφασίζει να ρισκάρει τα πάντα για την αγάπη.

Αυτή η ταινία Animation υπάρχει σε ένα σύμπαν όπου η αγάπη μεταξύ των χαρακτήρων αντιπροσωπεύεται από μια φλόγα στο στήθος, αντί για μια πραγματική καρδιά. Η φλόγα αντιπροσωπεύει τη φυσική τους εκδήλωση αγάπης και αν η φλόγα σβήσει μένουν με μια άδεια τρύπα στο στήθος τους. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω ενός άλλου αντικειμένου, της φλόγας στο στήθος του, η οποία αλλάζει μεγέθη για να διαφοροποιηθεί το συναίσθημα.

¹⁰ Σύνοψη της ταινίας In a Heartbeat: Παράρτημα 6

¹¹ Σύνοψη της ταινίας Extinguished: Παράρτημα 7

THE CLIFF HOUSE

(διάρκεια: 8 λεπτά)

δημιουργοί: Woon Chee Khai, Raymond Kong Wei Cheng και Tan Lih Haur έτος κυκλοφορίας: 2017



Εικόνα 9: Στιγμιότυπα της ταινίας

Στην μικρού μήκους ταινία *The Cliff House*¹² ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να ξαναφτιάξει το σπίτι του. Τον ακολουθούμε σε όλα τα στάδια των εργασιών του. Σε κάθε πλάνο της ταινίας κάπου υπάρχει και το χρυσό καμπανάκι. Το καμπανάκι εκφράζει την αγάπη για την γυναίκα του, καθώς του την θυμίζει. Το έχει πάντα μαζί του να τον συντροφεύει, ενώ όταν σπάει το ξυλάκι στο καμπανάκι στεναχωριέται. Ο πρωταγωνιστής μέσα από το καμπανάκι κρατάει την αγάπη του, αλλά και την ελπίδα του να την ξαναβρεί. Η αγάπη αποτελεί ένα ισχυρό συναίσθημα που μας επιτρέπει να υπερβούμε τα όρια μας για να ξεπεράσουμε τις δοκιμασίες της ζωής. Η αγάπη είναι που δίνει τη δύναμη στον πρωταγωνιστή να βρει τη γυναίκα του από την οποία τον χώρισε ένας φοβερός σεισμός. Για αυτό το λόγο, μέρα με τη μέρα και παρά τις καταιγίδες και τον αέρα, προσπαθεί και καταφέρνει να χτίσει έναν πύργο από το κατεστραμμένο σπίτι του. Η ελπίδα του έχει πάρει τη μορφή του ήχου ενός κουδουνιού, του τελευταίου κρίκου ανάμεσα σε αυτόν και τη γυναίκα του. Επομένως, τα συναίσθηματά του πρωταγωνιστή φαίνονται από ένα άλλο αντικείμενο, το καμπανάκι που έχει συμβολικό χαρακτήρα κατά την διάρκεια της ταινίας.

SNOWBALL

δημιουργός: Joey Kuah

(διάρκεια: 5 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2020



Εικόνα 10: Στιγμιότυπα της ταινίας

¹² Σύνοψη της ταινίας *The Cliff House*: Παράρτημα 8

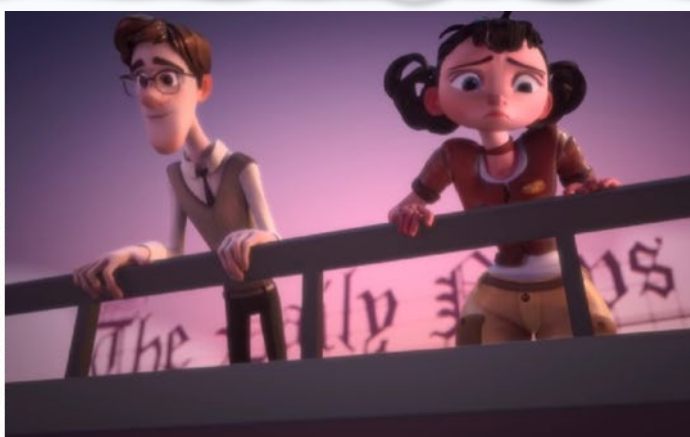
Ο πρωταγωνιστής-πατέρας της ιστορίας στο Snowball¹³, έχει χάσει από την ζωή την γυναίκα του. Για εκείνον το δαχτυλίδι, είναι εκείνη, η αγάπη της και όλες οι στιγμές που ζήσαν μαζί. Κρατάει και προσέχει το δαχτυλίδι σε όλη την ταινία, μέχρι που κάποια στιγμή το δαχτυλίδι πέφτει στην θάλασσα. Εκείνος βουτάει να το πιάσει, αλλά στην θάλασσα πέφτει κατά λάθος και η κόρη του. Διαλέγει να σώσει την κόρη του και βλέπουμε το δαχτυλίδι να χάνεται στην θάλασσα. Αντιμέτωπος τη δύσκολη επιλογή ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν της ζωής του. Το δαχτυλίδι που φεύγει από τη ζωή του, απεικονίζει ότι έχει αφήσει τα συναισθήματα που είχε μέχρι τώρα από τον θάνατο της γυναίκας του και είναι ελεύθερος να συνεχίσει τη ζωή του χωρίς αυτά τα συναισθήματα, χωρίς το δαχτυλίδι. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω ενός άλλου αντικειμένου, του δαχτυλιδιού που έχει συμβολικό χαρακτήρα κατά την διάρκεια της ταινίας.

ON THE SAME PAGE

δημιουργοί: Carla Lutz και Alli Norman

(διάρκεια: 4 Λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2016



Εικόνα 11: Στιγμιότυπα της ταινίας

Ο πρωταγωνιστής της ταινίας¹⁴, Frank, είναι δημοσιογράφος και τα χρώματά του είναι άτονα, κινούνται κοντά στις αποχρώσεις του γκρι. Όλα αλλάζουν όταν γνωρίζει την συνάδελφό του και τον εισάγει στον κόσμο της. Ο Frank γνωρίζει ένα άλλο κόσμο, πιο χρωματιστό, πιο ζωντανό, και σιγά σιγά αλλάζει το χρώμα του δικού του κόσμου και γίνεται πιο πολύχρωμος και έντονος. Όπως έχει αναφέρει και ο Norman, ένας από τους δημιουργούς: << Θέλαμε ο ανδρικός μας χαρακτήρας να γίνει σταδιακά πιο πολύχρωμος καθώς άλλαζε σε όλη την ταινία.. ήταν σταδιακά κορεσμένα τα μαλλιά, το πρόσωπο, τα χέρια, το πουκάμισο, το γιλέκο, το παντελόνι και τα παπούτσια του >>. Επομένως, τα συναισθήματα του πρωταγωνιστή φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισής του.

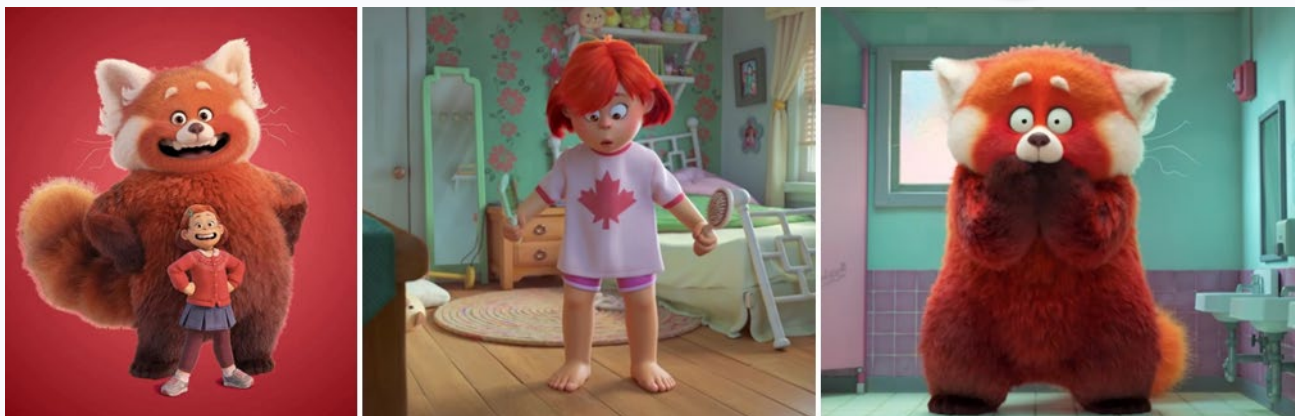
¹³ Σύνοψη της ταινίας Snowball: Παράρτημα 9

¹⁴ Σύνοψη της ταινίας On The Same Page: Παράρτημα 10

TURNING RED

δημιουργοί: Domee Shi, Julia Cho και Sarah Streicher

(διάρκεια: 100 λεπτά)
έτος κυκλοφορίας: 2022



Εικόνα 12: Αφίσα και Στιγμιότυπα της ταινίας

Η πρωταγωνίστρια της ταινίας¹⁵ Meilin "Mei" Lee έχει την ικανότητα να μεταμορφώνεται σε ένα γιγάντιο κόκκινο πάντα κάθε φορά που κατακλύζεται από συναίσθημα και νιώθει ένα δυνατό συναίσθημα. Η μεταμόρφωση της αυτή βοηθάει την οπτικοποίηση των καταπιεσμένων συναισθημάτων που έχει. Την πρώτη φορά που γίνεται κόκκινο πάντα φαίνεται να εκφράζονται πιο ελεύθερα πολλά από αυτά που νιώθει, όπως ο θυμός, η λύπη, η αμηχανία, ο φόβος, ο ενθουσιασμός, καθώς ως άνθρωπος δυσκολεύεται να εκφράσει ελεύθερα τα συναισθήματά της λόγω του οικογενειακού της περιβάλλοντος.

Κατά την διάρκεια της ταινίας, η Μεί προσπαθεί να ελέγξει τα συναισθήματά της και την μεταμόρφωση της σε κόκκινο πάντα. Όμως, η οικογένειά της ντρέπεται και την παροτρύνει να απαλλαγεί από αυτή τη μεταμόρφωση που της συμβαίνει κάνοντας ένα συγκεκριμένο τελετουργικό. Υπάρχει όμως και ένα βαθύτερο νόημα στις αλλαγές αυτές. Στην ταινία, αποκαλύπτεται ότι όλες οι γυναίκες της οικογένειας της Μεί μετατρέπονται σε κόκκινα πάντα κάθε φορά που κυριεύονται από θυμό ή απογοήτευση. Ο λόγος αυτής της οικογενειακής κατάρας έχει τις ρίζες της στην καταγωγή τους. Οι πρόγονοί της έκαναν μια προσευχή για να προστατεύσουν την οικογένειά τους σε στιγμές ανάγκης και η μεταμόρφωση σε πάντα αποτελεί έναν αμυντικό μηχανισμό. Η επιλογή της χρήσης του θυμού ως το καθοριστικό συναίσθημα για τις αλλαγές είναι ενδιαφέρουσα, γιατί ο θυμός συχνά έχει αρνητικές έννοιες στην ασιατική κουλτούρα, ειδικά όταν πρόκειται για νεαρές γυναίκες. Ακόμα, για την κινεζική μυθολογία, τα γιγάντια πάντα θεωρούνται ιερά πλάσματα του δάσους και σύμβολο της ειρήνης. Σύμφωνα με μια ερευνητική μελέτη, υπάρχει η πεποίθηση ότι τα κόκκινα πάντα, ή η γούνα τους, μπορούν να φέρουν στους ανθρώπους καλή τύχη (Glatston, Gebauer, 2022). Λόγω αυτού, οι άνθρωποι επέλεξαν να μην βλάψουν το κόκκινο πάντα λόγω των καλών οιωνών που αντιπροσωπεύει. Αυτές τις παλιές πεποιθήσεις η ταινία της παρουσιάζει στον θεατή μέσω της αφήγησης, καθώς εξιστορείται η ιστορία των προγόνων της οικογένειας και πώς το κόκκινο πάντα ευλόγησε την οικογένεια με καλή τύχη και ευημερία. Τέλος, αξίζει να επισημανθεί πως η δημιουργός Domee Shi έχει αναφέρει για το σχεδιασμό του χαρακτήρα ότι: << υπάρχει κάτι με το χρώμα, επίσης... αντιπροσωπεύει το να είσαι θυμωμένος, να ντρέπεσαι >>. Επομένως, τα συναισθήματα της πρωταγωνίστριας, Meilin-Red Panda, φαίνονται μέσω της αλλαγής της μορφής του σώματος της.

¹⁵ Σύνοψη της ταινίας Turning Red: Παράρτημα 11

TROLLS

δημιουργοί: Mike Mitchell και Walt Dohrn

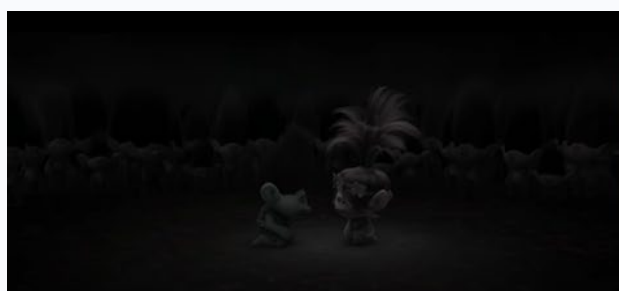
(διάρκεια: 92 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2016



Trolls

Στην ομώνυμη ταινία τα Trolls¹⁶ είναι τα πιο χαρούμενα πλάσματα, τα οποία ζουν στο πιο χαρούμενο δέντρο, στο πιο ευτυχισμένο δάσος που υπάρχει. Μια κοινότητα αστραφτερών Trolls διάσημα για την εσωτερική τους χαρά. Τα Trolls είναι όλα πολύχρωμα πλάσματα, εκτός από τον Branch που είναι γκρι. Τα χρώματά του έγιναν γκριζα, αφού έχασε τη γιαγιά του πριν από χρόνια και νιώθει υπεύθυνος για το θάνατο της επειδή θεωρεί ότι πέθανε εξαιτίας του, λόγω του τραγουδιού του. Για αυτό το λόγο, παίρνει όρκο να μην τραγουδήσει ξανά. Ο Branch είναι λυπημένος και αυτό καθιστά αδύνατο για εκείνο να είναι ένα κανονικό Troll. Ζει δυστυχισμένος για 20 χρόνια της ζωής του και φοβάται να νιώσει χαρά μήπως πιαστεί απροετοίμαστος ξανά. Αυτό τον κάνει ενοχλητικό για τα υπόλοιπα Trolls που η φύση τους είναι η χαρά.



Εικόνα 14: Στιγμιότυπα της ταινίας

Κατά τη διάρκεια της κορύφωσης της ταινίας, η πριγκίπισσα Poppy, ο Branch και κάποια άλλα Trolls ρίχνονται σε μια κατσαρόλα για να μαγειρευτούν ώστε να τα φάνε τα Bergens. Μια αποκαρδιωμένη Poppy και με τα υπόλοιπα Troll να βρίσκονται σε απόγνωση, χάνουν όλοι την ελπίδα τους και αλλάζουν σιγά σιγά χρώματα καταδεικνύοντας πώς φεύγει η χαρά τους. Η συνθήκη που βρέθηκαν τους κάνει να χάνουν τα χρώματά τους και να γίνονται γκρι, εκτός από τον Branch, ο οποίος ήταν ήδη γκριζος. Τότε ο Branch παραβιάζει τον 20χρονο όρκο του να μην τραγουδάει καθώς είναι ερωτευμένος με την πριγκίπισσα. Έτσι, ξεκινάει να τραγουδάει το << True Colors >> (=Αληθινά χρώματα) προσπαθώντας να φτιάξει την διάθεση

¹⁶ Σύνοψη της ταινίας Trolls: Παράρτημα 12

της. Ο Steinberg, δημιουργός του τραγουδιού, αναφέρει ότι: << είναι απλώς ένα τραγούδι ενσυναίσθησης και ανθρωπιάς >>. Η Porpy, βλέποντας τον, ανταποδίδει τα συναισθήματα της για εκείνον και τραγουδάει μαζί του. Σιγά σιγά ξεκινάνε να τραγουδάνε μαζί τους και τα υπόλοιπα Troll. Η Porpy κατά τη διάρκεια του τραγουδιού αρχίζει να λάμπει ροζ. Ο Branch βλέποντάς τη να φωτίζεται δείχνει και αυτός τα αληθινά του χρώματα και με τη σειρά τους χρωματίζονται ξανά και τα υπόλοιπα Troll. Ο Branch τραγουδώντας για την ελπίδα, ανακτά τα αρχικά αληθινά του χρώματα. Το γκρι δέρμα και τα μαύρα μαλλιά του επιστρέφουν στα ζωηρά μπλε χρώματα που είχε ως παιδί πριν πεθάνει η γιαγιά του. Όταν όλα τα Troll που είχαν χάσει την ελπίδα τους και ήταν γκρι, την παίρνουν πίσω και μαζί και τα χρώματα τους. Επομένως, τα συναισθήματα των Trolls και του Branch φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισης τους.

HOME

δημιουργός: Tim Johnson

(διάρκεια: 94 λεπτά)

έτος κυκλοφορίας: 2015



Εικόνα 15: Οι Boon

Ο πρωταγωνιστής και οι χαριτωμένοι εξωγήινοι της φυλής του, οι Boon, στην ταινία Home¹⁷ αλλάζουν το χρώμα τους ανάλογα με τη διάθεση και τα συναισθήματά τους. Γίνονται από μωβ, που είναι το φυσικό τους χρώμα, κόκκινοι όταν είναι θυμωμένοι, πράσινοι όταν λένε ψέματα, κίτρινοι όταν φοβούνται, πορτοκαλί όταν ενθουσιάζονται ή χαίρονται και ροζ όταν νιώθουν αγάπη. Η αναγνώριση της διάθεσής τους είναι τόσο απλή και ορατή για όλους. Επομένως, τα συναισθήματα της φυλής των Boon φαίνονται μέσω της αλλαγής του χρώματος της εμφάνισης τους.

¹⁷ Σύνοψη της ταινίας Home: Παράρτημα 13

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΑΙΝΙΩΝ ΠΟΥ ΜΕΛΕΤΗΘΗΚΑΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ	ΤΡΟΠΟΣ ΑΠΟΔΟΣΗΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΩΝ
Darrel	Πρωταγωνιστής	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα
Alike	Πατέρας + γιος	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα
Purl	Πρωταγωνιστής	Αλλαγή μορφής σώματος χαρακτήρα
Rango	Πρωταγωνιστής	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα
Mind Games	Πρωταγωνιστής	Αντικείμενο
In a Heartbeat	Πρωταγωνιστής	Αντικείμενο
Extinguished	Πρωταγωνιστής	Αντικείμενο που αλλάζει μορφή
The Cliff House	Πρωταγωνιστής	Αντικείμενο
Snowball	Πατέρας	Αντικείμενο
On The Same Page	Πρωταγωνιστής	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα
Turning Red	Πρωταγωνίστρια	Αλλαγή μορφής σώματος
Trolls	Trolls + Branch	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα
Home	Εξωγήινοι- Boon	Αλλαγή χρώματος χαρακτήρα

Από τη παρατήρηση των ταινιών προκύπτει ότι τα συναισθήματα των χαρακτήρων στις συγκεκριμένες ταινίες αποδίδονται μέσω της αλλαγής του χρώματος του χαρακτήρα, μέσω της αλλαγής της μορφής του σώματος του χαρακτήρα και συμβολικά μέσω ενός άλλου αντικειμένου.

Έτσι, προέκυψε η ανάγκη για βιβλιογραφική έρευνα στο σχήμα και το χρώμα των χαρακτήρων, την μεταβολή αυτών, και τον συμβολισμό των αντικειμένων.

Κ4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Β: Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Μετάδοση μηνύματος ΤΡΟΠΟΙ

Η όραση, δίνει στους ανθρώπους την δυνατότητα να συλλαμβάνουν τα οπτικά μηνύματα που υπάρχουν στον κόσμο γύρω τους. Όπως οι γλωσσικές δομές, έτσι και οι οπτικές δομές παραπέμπουν σε συγκεκριμένες ερμηνείες της εμπειρίας και των μορφών κοινωνικής δράσης (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 43). Έτσι, μέσω της όρασης, μας ανοίγεται το παράθυρο για την αναγνώριση, αλλά και την κατανόηση του κόσμου. Όμως, ο τρόπος που βλέπουμε τον κόσμο και η ερμηνεία που θα δώσει ο καθένας μας στα οπτικά φαινόμενα που βλέπει διαφέρει. Η προσέγγιση μας έχει άμεση σχέση με την αντίληψη, τις εμπειρίες, τις γνώσεις αλλά και την ιδιοσυγκρασία μας (Τσιάρρα, 2022). Ακόμα και η διάθεση που έχουμε εκείνη την στιγμή μπορεί να μας υποβάλει ένα διαφορετικό τρόπο θεώρησης των πραγμάτων. Κανείς δεν βλέπει και δεν αντιλαμβάνεται όπως βλέπει και αντιλαμβάνεται ένας άλλος. Για παράδειγμα, τα παιδιά χρησιμοποιούν τις << δικές τους >> αναπαραστατικές πηγές (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 56). Επιπλέον, πολλές φορές και ο ίδιος άνθρωπος, σε μια άλλη στιγμή, μπορεί να δει και να ερμηνεύσει κάτι με διαφορετικό τρόπο.



Εικόνα 1: Μοιάζει με πρόσωπο λόγω συσχέτισης

Ο εγκέφαλός μας κωδικοποιεί καθημερινά πράγματα σε συνήθειες¹⁸. Η οπτική επικοινωνία είναι πάντα κωδικοποιημένη. Μοιάζει διαφανής επειδή ξέρουμε ήδη τον κώδικα της. Τουλάχιστον ασαφώς, αλλά χωρίς να ξέρουμε τι είναι αυτό που ξέρουμε, χωρίς να έχουμε τα μέσα να συζητήσουμε τι είναι αυτό που κάνουμε όταν διαβάζουμε μια εικόνα. Μια ματιά στις τέχνες θα μας διδάξει ότι ο μύθος της διαφάνειας είναι όντως μύθος. Αν κοιτάξουμε τις τέχνες άλλων πολιτισμών από τον δικό μας θα δούμε ότι τις βιώνουμε σαν κάτι μυστήριο και εξωτικό, και δεν μπορούμε να τις καταλάβουμε σαν μορφές επικοινωνίας αν δεν είμαστε μέλη αυτών των πολιτισμών (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 87). Οι οπτικές αναπαραστάσεις δείχνουν μια χωρική σχέση και μπορεί να αναφέρονται σε συγκεκριμένα αντικείμενα και τις σχέσεις τους με τον πραγματικό κόσμο ή σε αφηρημένες έννοιες και εννοιολογικές σχέσεις (Winn, 1989, σελ. 125-144).

Οι τρεις βασικοί τρόποι έκφρασης και μετάδοσης του εικαστικού μηνύματος είναι η αναπαράσταση, ο συμβολισμός και η αφαίρεση. Το εικαστικό μήνυμα μπορεί να εκφραστεί με έναν από τους παραπάνω τρόπους ή με συνδυασμό του ενός τρόπου με τον άλλον. Σε ένα αναπαραστατικό έργο μπορεί να υπάρχουν στοιχεία συμβολικά ή και αφαιρετικά, σε ένα αφαιρετικό ή συμβολικό, στοιχεία αναπαραστατικά κλπ. (Τσιάρρα, 2022). Οι καλλιτέχνες μπορεί να ακολουθούν ένα τρόπο σε όλα τα έργα τους ή να αλλάζουν επηρεασμένοι και από την περίοδο που βρίσκονται. Στο Animation κάθε σκηνή αλλάζει, επομένως είναι πιο πιθανό να δούμε συνδυασμό πολλών τρόπων.

¹⁸ TED conference: https://www.ted.com/talks/tony_fadell_the_first_secret_of_design_is_noticing.

Η αναπαράσταση

Η αναπαράσταση είναι ο πιο απλός και άμεσος τρόπος μετάδοσης του μηνύματος. Ο καλλιτέχνης μεταφέρει στο έργο του το θέμα που τον ενδιαφέρει, όπως το βλέπει ή το φαντάζεται. Προσπαθεί να μιμηθεί αυτό που βλέπει. Ο καλλιτέχνης περνάει κάθε έργο από το προσωπικό του φίλτρο, δεν κάνει πιστή αναπαράσταση σαν μια φωτογραφική μηχανή. Αναπαριστά μια εικόνα όπως την συλλαμβάνει με τα μάτια του, με τα υλικά και τα μέσα που διαθέτει και την μεταφέρει σε μια επίπεδη επιφάνεια προσπαθώντας να πετύχει την ομοιότητα (Τσιάρρα, 2022). Για αυτό, ακόμα και το ίδιο πράγμα να αναπαραστήσουν διαφορετικοί καλλιτέχνες, θα υπάρχει διαφορετικό αποτέλεσμα. Τα πρώτα δείγματα αναπαράστασης είναι στις σπηλαιογραφίες των πρωτόγονων μας. Έπειτα, εμφανίζεται και εξαφανίζεται μέσα στο χρόνο ανάλογα τα κινήματα, τις σχολές, την εποχή και τον κάθε καλλιτέχνη. Η αναπαραστατική τέχνη είναι άμεση και γίνεται εύκολα κατανοητή. Είναι η πραγματικότητα με ένα εικαστικό ενδιαφέρον που προσθέτει ο καλλιτέχνης.

Όσον αφορά τις ταινίες Animation η πιστή αναπαράσταση δεν έχει νόημα. Ο λόγος είναι ότι το Animation αποτελεί ένα χρονοβόρο μέσον σε σχέση με τον ρεαλισμό που εύκολα μπορεί να αποδοθεί με την χρήση μιας κάμερας και μια << κανονική >> ταινία live action του κινηματογράφου, και όχι Animation. Εξάλλου, το Animation έχει την δυνατότητα να μην υπόκειται σε κανόνες. Καθώς, δεν υπόκειται σε κανόνες χώρου, χρόνου, μάζας, καθίσταται σαν μέσο, πολύ πιο << ελεύθερο >> από τον κλασικό κινηματογράφο. Παρόλα αυτά, πάρα πολλές ταινίες, κλασικές και σύγχρονες, στο χώρο του Animation έχουν κυρίως αναπαραστατικό χαρακτήρα, αλλά με πάρα πολλά συμβολικά και αφαιρετικά χαρακτηριστικά, είτε στους χαρακτήρες είτε στο περιβάλλον τους (Τσιάρρα, 2022). Επιπλέον, τα ντοκιμαντέρ και οι ταινίες σήμερα, που μπορεί να δημιουργηθούν με τρισδιάστατα εφέ, κάνουν χρήση της Animation προσπαθώντας να μιμηθούν πιστά τη πραγματικότητα, η οποία πολλές φορές αποτελείτε από ολόκληρους στρατούς, πραγματικά τοπία, φυσικές καταστροφές κλπ.

Ο συμβολισμός και τα σύμβολα

Ο συμβολισμός είναι ένας πιο σύνθετος τρόπος μετάδοσης του μηνύματος. Ο καλλιτέχνης αντλεί τα θέματα του από τον κόσμο των συμβόλων, που οι άνθρωποι δημιούργησαν για να αντιληφθούν και να ερμηνεύσουν τον κόσμο ή δημιουργεί τα προσωπικά του σύμβολα. Στηρίζεται στην εικονική μορφή έκφρασης, αλλά ο μηχανισμός λειτουργίας του είναι εντελώς διαφορετικός. Αποτελεί έναν τρόπο έκφρασης που δεν μένει στην απλή απεικόνιση της πραγματικότητας, αλλά αναζητά και μεταφέρει μηνύματα που ανακαλύπτει πέρα από τις εικόνες (Τσιάρρα, 2022). Για αυτό το λόγο, οι εικόνες μπορούν και αλλάζουν περιεχόμενο και γίνονται σύμβολα, που εκφράζουν κάτι εντελώς διαφορετικό από ότι αρχικά σήμαιναν. Για παράδειγμα στο συμβολικό τρόπο έκφρασης, ένας δρόμος δεν είναι ένας απλός δρόμος, αλλά ένας δρόμος που μπορεί να εκφράζει τη φυγή, ένα λουλούδι την τρυφερότητα, ένα παράθυρο την ελπίδα, ένα περιστέρι την ειρήνη κλπ. Η πάσα τέχνη είναι ταυτοχρόνως, επιφάνεια και σύμβολο (Wilde, 1890).

Η συμβολική σκέψη φαίνεται ότι βρίσκεται στην φύση του ανθρώπου και γεννήθηκε μέσα από την αγωνιώδη προσπάθεια του να ερμηνεύσει και να κατανοήσει τον κόσμο που υπάρχει γύρω του. Μία από τις πιο σημαντικές ιδέες που διατυπώνει ο William James¹⁹ στις Αρχές της Ψυχολογίας επικεντρώνεται στο << ρεύμα της συνείδησης >>, έναν όρο που επινόησε ο ίδιος. Υποστήριζε ότι όλες οι σκέψεις συμβαίνουν, η μία μετά την άλλη, και σε σχέση η μία με την άλλη, και χρησιμοποιεί τη μεταφορά ενός ρεύματος για να επεξηγήσει την έννοια. Αυτό το συνεχές ρεύμα σκέψης είναι η συνείδηση - η αντανάκλαση της, ο αυτοστοχασμός, η δημιουργικότητα, η αίσθηση και ούτω καθεξής - όλα μαζί ανακατεμένα. Οι οπτικές αναπαραστάσεις σχετίζονται με τα μέρη του περιεχομένου του αντικειμένου (Goodman, 1968). Η οπτική κατανόηση συμβαίνει όταν αυτό που βλέπουμε αλληλεπιδρά με την ψυχολογική πορεία του ατόμου που τη λαμβάνει (Salomon, 1979). Η σχέση μεταξύ συναισθήματος και γνώσης φαίνεται να είναι πολύπλοκη και πολυδιάστατη. Τα οπτικά στοιχεία κωδικοποιήθηκαν ως άθικτες εικόνες στη μνήμη και ανακτήθηκαν ανέπαφα ως απάντηση σε λέξεις. Ακόμη και στις καλύτερες συνθήκες, οι άνθρωποι πρέπει συχνά να κατανοούν τα συναισθήματα και τις προθέσεις βασιζόμενοι σε πολύ λίγες πληροφορίες. Η μνήμη, το συμπέρασμα, η υπόθεση και η νοερή απεικόνιση, βρίσκονται και δουλεύουν συνεχώς για να καλύψουμε αυτά τα κενά (Spolsky, 1993, σελ. 73-81). Ο συμβολικός τρόπος έκφρασης συνδέεται με το υποσυνείδητο, το ασυνείδητο, τον ανεξερεύνητο κόσμο της ψυχής και το μυστικισμό της. Δεν ικανοποιείται από την πραγματικότητα, δεν καλύπτεται από τη λογική, αλλά αναζητά απαντήσεις στην ενόραση, τη διαίσθηση, το όνειρο και στηρίζεται στην ικανότητα του ανθρώπου να εκφράζεται με παραβολές και παρομοιώσεις.

Τα σύμβολα γύρω μας και η χρησιμότητά τους στην καθημερινή ζωή είναι τεράστια. Χρησιμοποιούνται παντού χωρίς να το αντιλαμβανόμαστε πάντα και ταυτίζεται το καθένα με ένα κωδικοποιημένο περιεχόμενο. Τα σύμβολα στον κόσμο μας είναι ατελείωτα, από σύμβολα στα μαθηματικά μέχρι τις πινακίδες σήμανσης. Εύκολα μπορεί το ανθρώπινο μάτι να αναγνωρίσει και να ξεχωρίσει από μεγάλη απόσταση το σήμα του απαγορευτικού με το Stop, λόγω σχήματος. Το σύμβολο του δολαρίου είναι το πιο αναγνωρίσιμο σύμβολο νομίσματος²⁰. Το σύμβολο της Ειρήνης χαρακτήρισε τη δεκαετία του '60 και γρήγορα διαδόθηκε σε όλον τον κόσμο. Το κάθε σύμβολο από αυτά κρύβει από πίσω μια δική ιστορία που καμία φορά μπορεί να πηγαίνει πολλούς αιώνες πίσω. Οι άνθρωποι των σπηλαίων επικοινωνούσαν μεταξύ τους με την χρήση γραπτών συμβόλων. Στις προϊστορικές σπηλιές υπήρχαν ζωγραφιές και σύμβολα.

¹⁹ An Analysis of William James's The Principles of Psychology.

²⁰ Πώς μας προέκυψαν μερικά από τα πιο δημοφιλή σύμβολα.

Η Μυθολογία σε όλο τον κόσμο είναι γεμάτη συμβολισμούς, οι οποίοι γεννήθηκαν γιατί ο άνθρωπος δεν μπορούσε με άλλο τρόπο να κατανοήσει και να ερμηνεύσει τα φαινόμενα της φύσης και της ζωής. Όπως συμβαίνει και στην Ελληνική μυθολογία, όπου συχνά ο Δίας εμφανίζεται με άλλη μορφή ή αλλάζει μορφή. Παίρνει κάποια συμβολική του μορφή, όπως είναι αυτή του ταύρου, του αετού, της βροχής κλπ. Ο Δίας έχει σαν σύμβολο του τον κεραυνό, ο Ποσειδώνας την τρίαινα, η Αθηνά την κουκουβάγια. Υπάρχουν ακόμα και οι συμβολικές μορφές του Μινώταυρου, της Σφίγγας, του Κένταυρου, της Μέδουσας κλπ.

Πρωταγωνιστικό ρόλο κατέχουν τα σύμβολα και στις Θρησκείες. Ιδιαίτερη είναι η θέση τους στις Θρησκείες όλου του κόσμου σε κάθε εποχή. Στη Χριστιανική θρησκεία, ο Χριστός είναι ποιμένας, είναι ακόμα η αληθινή άμπελος και οι μαθητές είναι τα κλήματα. Ο Γκανές, ινδικός Θεός της τύχης, έχει ανθρώπινο σώμα και κεφάλι ελέφαντα. Ο Θεός Άννουμαν είναι πίθηκος, ο Βισνού είναι αγριογούρουνο. Η Αιγύπτια Θεά Αθόρ, είχε κεφάλι αγελάδας, η Θωθ μορφή πιθήκου, ο Άμμων κεφάλι κριού, ο Ώρος συμβολιζόταν με το γερακίσιο κεφάλι του (Τσιάρα, 2022).

Τα παραμύθια, οι δοξασίες, οι θρύλοι και παραδόσεις των λαών είναι γεμάτα σύμβολα που προσπαθούσαν να δώσουν ερμηνείες σε ότι δεν γινόταν αντιληπτό με την λογική. Ακόμα και σε εποχές και τόπους όπου δεν υπήρχε ελευθερία έκφρασης, οι άνθρωποι δημιουργούσαν κωδικά συστήματα επικοινωνίας, ένα συμβολικό τρόπο επικοινωνίας.

Οι καλλιτέχνες ανάλογα την εποχή και τις συνθήκες που έζησαν στράφηκαν σε ένα συμβολικό τρόπο μετάδοσης του μηνύματος τους για να εκφράσουν το εσωτερικό τους όραμα και την προσωπική τους μαρτυρία. Ο συμβολισμός του 20ου αιώνα στη τέχνη χωρίζεται σε εικονικό και ανεικονικό συμβολισμό. Ο ανεικονικός συμβολισμός εκφράζεται με την αφηρημένη τέχνη. Στον εικονικό συμβολισμό μπορεί να ενταχθούν το κίνημα του Συμβολισμού, το κίνημα των Φωβ, ο Εξπρεσιονισμός, ο Σουρεαλισμός. Στοιχεία συμβολισμού συναντάμε και στα έργα των Ντανταϊστών, των Φουτουριστών, στην Ποπ Αρτ, στην Εννοιολογική τέχνη, κλπ. (Τσιάρα, 2022). Ο συμβολικός τρόπος έκφρασης συνδέεται με ονειρικά και μεταφυσικά στοιχεία και έχει σαν κύριους εκπροσώπους μερικούς από τους σημαντικότερους ζωγράφους του αιώνα μας όπως ο Dalí, ο Chagall, ο Klee, ο Ernst.

Ο Alexandre Alexandrovitch Alexeieff ²¹ έχει πει: << το Animation σε μαθαίνει να γνωρίζεις καλύτερα τον τρόπο που ο άνθρωπος βλέπει και σκέφτεται >>. Το αντικείμενο της τέχνης του Animation προσπαθεί να μεταφέρει πληροφορίες, να τις φτάσει τους θεατές του και να τους παρέχει με κάποια κατανόηση, αυτό που οι δημιουργοί μπορεί να θέλουν να επικοινωνήσουν με τους θεατές τους. Φυσικά, για να έχουν νόημα τέτοιες αφηγηματικές κατασκευές, οι δημιουργοί πρέπει να απευθυνθούν στην πολιτιστική κρύπτη παραδειγμάτων και εικόνων των αναγνωστών τους. Η σύνθεση της εικόνας είναι τεχνητή στο Animation και η έννοια ενός κατασκευασμένου - μη πραγματικού κόσμου είναι πιο εμφανής από τον απλό κινηματογράφο. Ο συμβολισμός είναι μια μορφή επικοινωνίας που εμφανίζεται σε όλες τις τέχνες, αλλά στο Animation, όπως επισημαίνει ο Wells: << η θέση του συμβολισμού είναι αρκετά πιο περίπλοκη σε σχέση με του κινηματογράφου και την έννοια του 'πραγματικού'... το σύμβολο στο Animation μπορεί να λειτουργήσει στην πιο καθαρή του μορφή, ξεκομμένο από κάθε σχέση με την αναπαράσταση του πραγματικού κόσμου >> (Wells, 1998, σελ. 83). Η αφήγηση αρκετά συχνά γίνεται υπόγεια και αναπτύσσεται μέσω συμβολισμών. Μέσω του συμβολισμού και της αφαίρεσης μπορεί να θέσει ερωτήματα και να παρασύρει τον θεατή σε ακραίες καταστάσεις, χωρίς αυτό να δημιουργεί απορίες. Μέσω της τεχνολογικής εξέλιξης που συμβαίνει, σαν μέσο, σήμερα έχει αποκτήσει τεράστια αφηγηματική δυνατότητα. Το λεξιλόγιο του Animation είναι περίπλοκο, παρόλο που τα εκφραστικά μέσα είναι πολλά (Βασιλειάδης, 2006).

²¹ Κινηματογραφιστής και εικονογράφος, διάσημος για την εφεύρεση pinscreen.

Η αφαίρεση

Η αφαίρεση είναι ο δυσκολότερος τρόπος μετάδοσης εικαστικού μηνύματος. Βασικό χαρακτηριστικό της είναι η απουσία εικόνων του πραγματικού κόσμου, που θα ήταν αντιληπτές και αναγνωρίσιμες από το ανθρώπινο μάτι. Βασίζεται στην δυνατότητα του ανθρώπου να σκέφτεται αφαιρετικά, να αναλύει και να εμβαθύνει στην ουσία των πραγμάτων (Τσιάρα, 2022). Ο καλλιτέχνης δεν στέκεται στα εξωτερικά γνωρίσματα του κόσμου, αλλά στρέφεται στα βασικά εικαστικά στοιχεία, τα σημεία, τις γραμμές τα σχήματα, τα χρώματα, την υφή και εκφράζεται μόνο με αυτά, χωρίς να χρησιμοποιεί εικόνες.

Βασικοί εκπρόσωποι αποτέλεσαν ο Kandinsky, που εκπροσωπούσε την << Συμβολική Γεωμετρία >>, και ο Mondrian, που εκπροσωπούσε την << Γεωμετρική Αφαίρεση >> (Foster, Krauss, Bois, Buchloh & Joselit, 2012). Ο Kandinsky υποστήριζε πως << το σχήμα και το χρώμα αποτελούν από μόνα τους τα στοιχεία μιας γλώσσας ικανής να εκφράσει συναισθήματα, πως το σχήμα και το χρώμα ενεργούν, όπως ακριβώς και ο μουσικός ήχος, απευθείας στην ψυχή >>. Κάποια από τα κινήματα που μπορούν να ενταχθούν στον αφαιρετικό τρόπο έκφρασης είναι του Κονστρουκτιβισμού του Σουπρεματισμού, του Αφηρημένου Εξπρεσιονισμού, της Brut Art (Ωμή Τέχνη), της Minimal art, κ.ά. Σε όλα τα πεδία η ζωή εξελίσσεται ολοένα και πιο αφηρημένη, ενώ παραμένει πραγματική. Στη μόδα βλέπουμε ένα χαρακτηριστικό τέντωμα της φόρμας και της έντασης του χρώματος, που δηλώνει την απομάκρυνση από το φυσικό. (Kress, Leeuwen, 2010, Σελ. 113).

Στο Animation εμφανίζεται αρκετά η αφαίρεση σαν τρόπος έκφρασης τα πρώτα χρόνια με τους πειραματισμούς που υπήρχαν. Την βρίσκουμε σε έργα πολλών, όπως του Fischinger, του Norman McLaren, του Walther Ruttmann, του Hans Richter και άλλων.

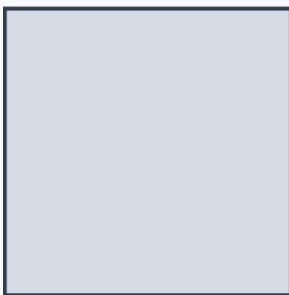
Μετάδοση μηνύματος ΣΧΗΜΑ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑ

Στην αφήγηση στο Animation, αρκετά συχνά ο χαρακτήρας μεταμορφώνεται. Είναι ένα χαρακτηριστικό στο Animation, και όπως έχει αναφέρει και ο Wells στο βιβλίο του: << η μεταμόρφωση στο Animation επιτυγχάνει στο μεγαλύτερο βαθμό την οικονομία της συνέχειας της αφήγησης και προσθέτει μια άλλη διάσταση στο οπτικό στυλ των ταινιών Animation >> (Wells, 1998, σελ. 69). Η επιλογή των μεταμορφώσεων ως αφηγηματικό μέσο εμφανίζεται σε πληθώρα ταινιών. Ο λόγος που επιλέγεται τόσο συχνά είναι επειδή οι μεταμορφώσεις έχουν την ικανότητα να βοηθούν τη διήγηση προκαλώντας ποικίλα συναισθήματα στον θεατή όπως είναι χαρά, λύπη, τρόμος κ.λπ., ανάλογα με τα σύμβολα που θα επιλέξει ο δημιουργός να χρησιμοποιήσει για να επικοινωνήσει με το κοινό του. Στο Animation ο χαρακτήρας μπορεί να αλλάξει μορφή για να αποδώσει τον συναισθηματικό του κόσμο. Η μορφή αυτή μπορεί να αντανakλά για παράδειγμα και τις πιο σκοτεινές και κρυφές πτυχές του χαρακτήρα της αφήγησης, αποκαλύπτοντας την << αλήθεια >> της ψυχής του. Αποτελώντας έτσι ένα παράδειγμα για μια δυναμική μορφή έκφρασης του χαρακτήρα.

Το χρώμα και το σχήμα είναι αναγνωρίσιμα και συμβολικά. Είναι τα βασικά στοιχεία στο σχεδιασμό ενός χαρακτήρα. Οι άνθρωποι τείνουν να συσχετίζουν ή να ταυτίζουν αυτό που βλέπουν με αυτό που ξέρουν, όσον αφορά το σχήμα και τη μορφή, και να αντιλαμβάνονται την έκφραση του οπτικού ερεθίσματος σύμφωνα με αυτό που έμαθαν, είτε από τη δική τους εμπειρία είτε επειδή πιστεύουν σε αυτό που τους είπαν (Berger, 1972). Η αντίληψη αυτού του είδους της σχέσης συμβαίνει και με οποιαδήποτε εικόνα στον κινηματογράφο, και αυτό είναι που κάνει το κοινό να μπορεί να αναγνωρίσει την έκφραση των συναισθημάτων του χαρακτήρα.

Το σχήμα αποτελεί, μετά το σημείο και την γραμμή, το τρίτο στη σειρά στοιχείο της εικαστικής γλώσσας. Περιγράφεται πάντα από την γραμμή που καθορίζει τα όρια του. Αρκετές μελέτες έχουν δείξει την τάση των θεατών να αποδίδουν ανθρώπινες ψυχικές καταστάσεις ακόμη και σε απλά γεωμετρικά σχήματα²², όπως για παράδειγμα κάποιες από τους Heider & Simmel (1944)²³, τους Oatley & Yuill (1985)²⁴ και τους Visch & Tan (2009)²⁵. Το ανθρώπινο μάτι τείνει να βλέπει και να αναγνωρίζει πρώτα τα σχήματα. Η σημασία τους για αυτό το λόγο είναι τεράστια, καθώς, όπως αποδεικνύεται το ανθρώπινο μάτι το αναγνωρίζει ευκολότερα από το χρώμα. Οτιδήποτε βρίσκεται στο κόσμο που υπάρχει γύρω μας, έχει το σχήμα του, που γίνεται άμεσα αντιληπτό. Για αυτό, το σχήμα παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην οπτική αντίληψη και επικοινωνία.

Τα πιο βασικά γεωμετρικά σχήματα αποτελούν το τετράγωνο, ο κύκλος και το τρίγωνο. Αυτά τα τρία είναι απόλυτες νοητικές κατασκευές που δημιούργησε ο άνθρωπος και αποτελούν την βάση όλων των υπολοίπων σχημάτων, φυσικών και τεχνητών. Από τα βασικά αν επιμηκυνθούν οριζόντια ή κάθετα, σε διαφορετικούς βαθμούς ή γείρουν προς τα αριστερά ή τα δεξιά μπορούν να προκύψουν άλλα σχήματα, τα παράγωγά τους, όπως ο ρόμβος, το οβάλ, το τραπέζιο, το παραλληλόγραμμο και πλάγιο παραλληλόγραμμο κ.ά.. Το τετράγωνο, ο κύκλος και το τρίγωνο θεωρούνται αγνά και πως έχουν τη δύναμη να επηρεάσουν άμεσα το νευρικό μας σύστημα. Όπως έχει αναφέρει ο κονστρουκτιβιστής καλλιτέχνης Gabo: << Η συναισθηματική δύναμη ενός απόλυτου σχήματος είναι μοναδική και αναντικατάστατη >> (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 113). Τα σχήματα μπορούν να προκαλέσουν αγαλλίαση, αλλά μπορούν να προκαλέσουν και θλίψη, ενθουσιασμό ή απελπισία.



Εικόνα 2: Γεωμετρικό σχήμα τετράγωνο

Το **τετράγωνο** είναι ένα τέλειο σχήμα, απλό και σαφές. Είναι σταθερό, σοβαρό, έχει αυτάρκεια και εκφράζει εντιμότητα, μέτρο, αντικειμενικότητα. Είναι σχήμα απόλυτα ισορροπημένο, παθητικό και ενεργητικό ταυτόχρονα. Ο Kandinsky²⁶ αναφέρει : << Είναι η πιο αντικειμενική μορφή. Τα δύο ζευγάρια των οριακών γραμμών έχουν την ίδια δύναμη ήχου. Ψυχρό και θερμό, βρίσκονται σε σχετική ισορροπία >>. Είναι ένα σχήμα κλασσικό, αλλά λόγω της απόλυτης ισορροπίας και κανονικότητάς του γίνεται κουραστικό για το ανθρώπινο μάτι. Οι ιδιότητές του αυτές έχουν ως αποτέλεσμα να μην είναι συχνή η παρουσία του τόσο στην αρχιτεκτονική, όσο και στις εικαστικές τέχνες, γιατί δεν το προτιμούν τόσο οι καλλιτέχνες. Έχει όλες τις γωνίες ίσες, από το κέντρο του όλες οι αποστάσεις είναι ίσες, αποτελείται από ευθείες και ίσες σε μέγεθος γραμμές, γεγονός που το κάνει να εκφράζει τάξη και λογική. Υπάρχουν και αντίστοιχες εκφράσεις στην γλώσσα μας, όπως είναι το << τετράγωνο μυαλό >>, η << τετράγωνη λογική >> κλπ.

Το ανθρώπινο μάτι αναζητά την ποικιλία, την διαφοροποίηση και τη δυναμική ισορροπία, που διαφέρει από την απόλυτη συμμετρία του τετραγώνου. Επίσης, αποτελεί ένα ανθρώπινο κατασκεύασμα, καθώς δεν υπάρχει απόλυτο τετράγωνο

²² Ορισμός γεωμετρικού σχήματος: Παράρτημα 14.

²³ An experimental study of apparent behavior.

²⁴ Perception of personal and interpersonal action in a cartoon film.

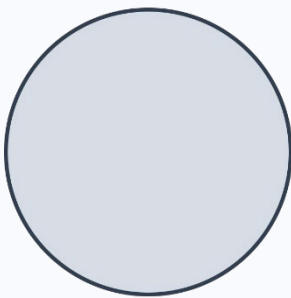
²⁵ Categorizing moving objects into film genres: The effect of animacy attribution, emotional response, and the deviation from nonfiction.

²⁶ Ζωγράφος και θεωρητικός της τέχνης.

στην φύση. Τα τετράγωνα και τα ορθογώνια είναι στοιχεία της μηχανικής, της τεχνολογίας και του κόσμου των ανθρώπινων κατασκευών. Κυριαρχούν στο σχήμα των πόλεων, των κτιρίων, των δρόμων και σε πολλά αντικείμενα της καθημερινής μας ζωής, όπως οι φωτογραφίες (Kress, Leeuwen, 2010). Μπορούν να στοιβαχτούν και να διαταχθούν μεταξύ τους σε γεωμετρικά πρότυπα.

Για αυτούς τους λόγους, τα παραλληλόγραμμα σχήματα, που ξεφεύγουν από το τετράγωνο, με μεγαλύτερες ή μικρότερες τις κάθετες ή τις οριζόντιες γραμμές τους, είναι πιο ενδιαφέροντα. Το εκφραστικό τους μήνυμα αντιστοιχεί πάντα με το μήνυμα των γραμμών που τα περιγράφουν. Το κάθετο παραλληλόγραμμο, για παράδειγμα, προσδίδει κάτι επιβλητικό, αποφασιστικό, δυναμικό, περήφανο, κάτι που είναι απόλυτο και έντονο σε σχέση με κάτι άλλο δίπλα του μικρότερο.

Ο **κύκλος** είναι το δεύτερο βασικό σχήμα. Είναι επίσης ένα τέλειο σχήμα, αλλά διαφέρει πολύ από το τετράγωνο. Είναι ένα σχήμα που αισθανόμαστε ότι υπάρχει γύρω μας, είναι πιο οικείο. << Είναι το παραδοσιακό σύμβολο της αιωνιότητας και των ουρανών >> αναφέρουν οι Thomsson και Davenport (1982). Τον κύκλο στη φύση, γύρω μας, μπορούμε να τον δούμε στα μάτια, στον ήλιο, στο φεγγάρι. Είναι το σχήμα που έχει η γη. Για αυτό το λόγο, εκφράζει οικειότητα, φιλικότητα και προστασία. Δεν έχει την σταθερότητα και την αυστηρότητα του τετραγώνου. Αποτελεί δημιούργημα της καμπύλης γραμμής. Έτσι, δεν θεωρείται ότι είναι ένα λογικό σχήμα, αλλά αντίθετα ένα σχήμα που εκφράζει την τρυφερότητα και την ευαισθησία (Τσιάρρα, 2022). Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως το σχήμα του συναισθήματος και της ψυχής. Ακόμα, αποτελεί ένα σχήμα ασταθές και ενδοστρεφές, με αντίρροπες δυνάμεις, που μοιάζει να κυλάει, αλλά και να επιστρέφει. Είναι ελεύθερο, μοιάζει να γυρίζει, να είναι αέναο, να κινείται συνέχεια. Συγγενικά του σχήματα θεωρούνται τα ωσειδή, οι ελλείψεις, τα ημικύκλια κλπ.



Εικόνα 3: Γεωμετρικό σχήμα κύκλος

Τρίτο βασικό σχήμα αποτελεί το **τρίγωνο**. Είναι το εντελώς αντίθετο σχήμα του κύκλου. Το τρίγωνο σαν σχήμα εκπέμπει διαφορετικά μηνύματα από το τετράγωνο και τα υπόλοιπα γεωμετρικά σχήματα. Αποτελείται πάντα από τρεις ευθείες γραμμές που δεν είναι οπωσδήποτε ίσες μεταξύ τους. Για αυτό το λόγο, υπάρχουν διαφορετικά σε μορφή τρίγωνα, οπότε αντίστοιχα κάθε τρίγωνο μπορεί να αποδώσει στον θεατή διαφορετικό μήνυμα (Τσιάρρα, 2022). Το κύριο, όμως, χαρακτηριστικό του είναι η μία τουλάχιστον πλάγια γραμμή του, η οποία του μεταφέρει τις ιδιότητες της πλάγιας γραμμής, δηλαδή ένταση, αστάθεια, στόχο κλπ.



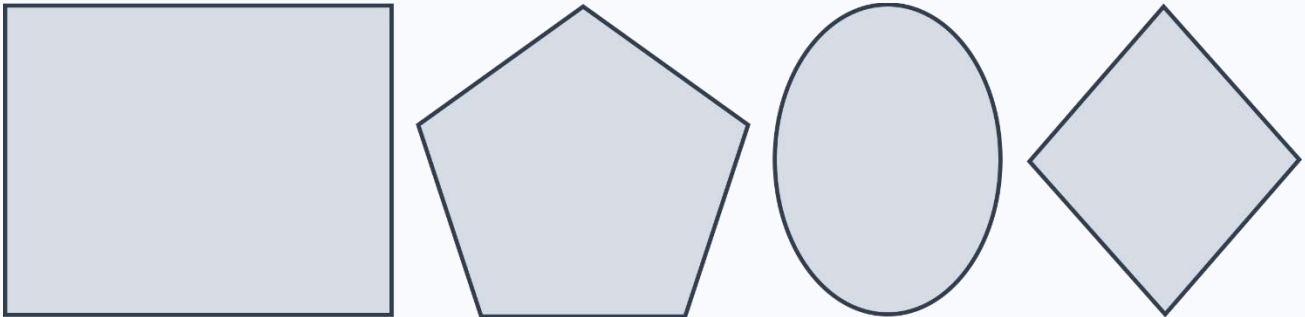
Εικόνα 4: Γεωμετρικό σχήμα τρίγωνο

Ακόμα, ανάλογα με την κλίση, το μέγεθος των τεμνόμενων γραμμών του, αλλά και τη θέση του σε μια επιφάνεια, το τρίγωνο γίνεται σχήμα οξύ και επιθετικό. Όταν το τρίγωνο έχει μεγαλύτερη την οριζόντια γραμμή του, τότε το τρίγωνο είναι σταθερό και σχετικά ήρεμο. Όταν έχει μεγαλύτερη την κάθετη, το τρίγωνο είναι δυναμικό, αποφασιστικό, επιβλητικό. Όταν βλέπουμε τρίγωνα με τρεις πλάγιες γραμμές, σε αυτά αυξάνονται η ένταση και η οξύτητα.

Σε κάθε περίοδο στην ιστορία της τέχνης συναντάμε παραστατικές εικόνες και μορφές ενταγμένες σε τρίγωνα όταν οι καλλιτέχνες θέλουν να εκφράσουν ένταση, δραματικότητα, υπέρβαση, ανάταση, στόχο, επιθετικότητα. Στην καθαρή του μορφή, σαν το κύκλο, συναντάται ως συμβολικό και διακοσμητικό στοιχείο. Η παρουσία του στην Αφηρημένη τέχνη είναι ιδιαίτερα έντονη, αφού εκφράζει, περισσότερο από τα άλλα σχήματα, την ένταση της εποχής μας (Τσιάρρα, 2022).

Το τρίγωνο είναι, σαν το τετράγωνο, στοιχείο της τεχνολογικής εξέλιξης. Όμως, το τρίγωνο ανάλογα την κλίση του μπορεί να εκφράσει και κατεύθυνση (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 115). Συχνά υπάρχουν σε διαγράμματα για να εισάγουν την αίσθηση της διαδικασίας, όπως σε μια τροφική αλυσίδα.

Στην φύση, γύρω του, ο άνθρωπος δεν συναντάει συχνά στην απόλυτή τους γεωμετρική μορφή το τετράγωνο, τον κύκλο και το τρίγωνο. Συναντάει όμως πάρα πολλά παράγωγα τους είτε στρογγυλά, είτε παραλληλόγραμμα, είτε τριγωνικά, ή συγγενικά τους σχήματα, όπως το οβάλ κλπ. Παρόλα αυτά, ο ανθρώπινος εγκέφαλος έχει την τάση να κατασκευάζει συνεχώς αντικείμενα με καθαρή γεωμετρική μορφή στο μυαλό του για να κατανοήσει αυτό που βλέπει. Ιδιαίτερα σήμερα που η απλότητα και η σαφήνεια αποτελούν βασικές αρχές της σύγχρονης αισθητικής.



Εικόνα 5: Παράγωγα γεωμετρικά σχήμα: Οριζόντιο παραλληλόγραμμα, Τραπέζιο, Οβάλ, Ρόμβος

Στο σύμπαν και τον κόσμο γύρω μας αντικρίζουμε συνεχώς συνθέσεις στοιχείων, πραγμάτων, οργανισμών κλπ. Σύμφωνα με την ψυχολογία Gestalt²⁷ για τις μορφές: << Το ανθρώπινο μοιάζει να αναζητά σε μια εικόνα στοιχεία που υπάρχουν στην φύση και την ψυχή. Όπως η ανάγκη για ποικιλία, ρυθμό, ένταση, αρμονία.. >>. Το ανθρώπινο μάτι συνηθισμένο να βλέπει συνθέσεις, τις αναζητά γύρω του. Υπάρχει όμως και η ανάγκη του ανθρώπου για απλότητα και σαφήνεια, οι οποίες είναι διαχρονικές και ξεκινούν από τους πρωτόγονους χρόνους, όπου ο άνθρωπος επιδίωκε να διευκολύνει τη ζωή του. Για αυτό το λόγο, ο ρόλος της σύνθεσης είναι πρωταγωνιστικός στην εικαστική γλώσσα. Επομένως, το ανθρώπινο μάτι αναζητά και προτιμά εικόνες που είναι να αναγνωρίσιμες και ξεκάθαρες και απορρίπτει τις περίπλοκες που του δημιουργούν σύγχυση. Σχήματα που είναι μεταξύ τους συγγενικά ή παρόμοια, όπως η έλλειψη και ο κύκλος, το τετράγωνο και το παραλληλόγραμμο, ένα ισοσκελές και ένα ισόπλευρο τρίγωνο, ή άλλα που πλησιάζουν σε μορφή, μέγεθος, χρώμα, διεύθυνση, υφή θεωρούνται μεταξύ τους αρμονικά και η σύνθεση τους δημιουργεί ένα ήρεμο αποτέλεσμα. Ενώ τα εντελώς αντίθετα και διαφορετικά μεταξύ τους, όπως ένα τετράγωνο και ένας κύκλος, σχήματα που διαφέρουν σε μεγέθη κλπ., δημιουργούν μια σύνθεση γεμάτη ένταση και αντίθεση, που όμως αυξάνει το ενδιαφέρον. Το άσχημο στην αρχαία Ελλάδα ήταν το ασαφές και όχι αρμονικό, ενώ ωραίο θεωρούσαν το ξεκάθαρο, το αρμονικό, το συμμετρικό (Τσιάρρα, 2022).

Τα σχήματα έχουν έναν τεράστιο αριθμό χρήσεων στην καθημερινή σχεδίαση. Μπορούν να βοηθήσουν το σχεδιαστή να οργανώσει ή να διαχωρίσει περιεχόμενο, να δημιουργήσει απλές εικόνες ή απλώς να προσθέσει ενδιαφέρον στη δουλειά του. Τα σχήματα αποτελούν ζωτικό μέρος της οπτικής επικοινωνίας ιδεών. Δίνουν βαρύτητα στις εικόνες και τις κάνουν αναγνωρίσιμες. Κατανοούμε τα σήματα του δρόμου, τα σύμβολα, ακόμη και την αφηρημένη τέχνη σε μεγάλο βαθμό λόγω των σχημάτων. Όμως, ταυτόχρονα αυτές οι κοινές τους ιδιότητες μπορεί να διαβαστούν και να αποτιμηθούν διαφορετικά σε διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια.

²⁷ Μια σχολή ψυχολογίας που εμφανίστηκε στις αρχές του εικοστού αιώνα στην Αυστρία και τη Γερμανία.

Ο εγκέφαλος δίνει αφηρημένο νόημα σε πολλά διαφορετικά σχήματα. Με συνεπή τρόπο και στον κινηματογράφο χρησιμοποιείται αυτό το φαινόμενο για την διήγηση μιας ιστορίας. Η << γλώσσα των σχημάτων >> σαν έννοια χρησιμοποιείται στην τέχνη και στο Animation για την επικοινωνία του νοήματος βάση των σχημάτων που γνωρίζουμε και είμαστε εξοικειωμένοι. Όταν χρησιμοποιούνται στη σχεδίαση των χαρακτήρων, των αντικειμένων και του περιβάλλοντος, τα σχήματα μπορούν να πουν μια ιστορία, να δείξουν μια προσωπικότητα και να προκαλέσουν μια συναισθηματική αντίδραση στον θεατή χωρίς να χρησιμοποιούνται λέξεις. Το 1946, ο Solomon Asch έγραψε πώς η γλώσσα του σχήματος και οι φυσικές πτυχές ενός χαρακτήρα επηρεάζουν τη συναισθηματική πτυχή ενός χαρακτήρα: << Αν κοιτάξατε ποτέ ένα χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων και παρόλο που φαινόταν σίγουρος δεν ξέρατε γιατί, πιθανότατα δεν είχατε επίγνωση της γλώσσας του σχήματος του χαρακτήρα! >>.



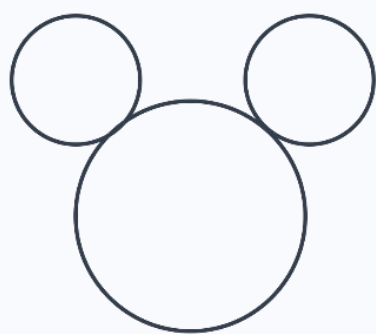
Εικόνα 6: Carl Fredricksen, Snorlax, Phineas Flynn



Εικόνα 7: Yubaba, Maleficent

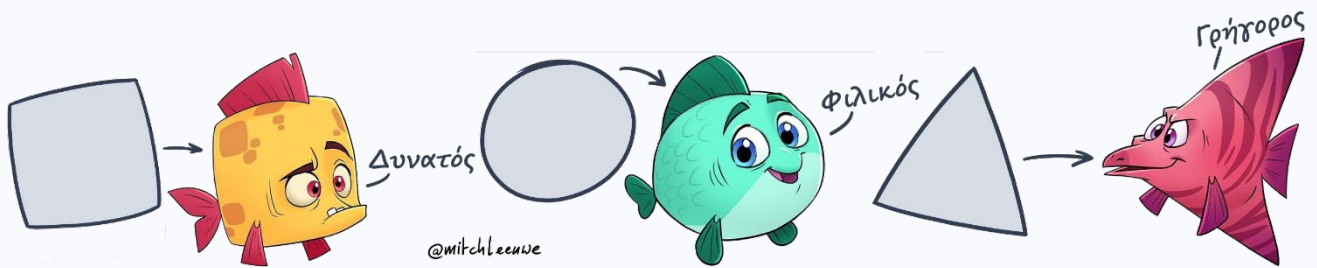


Το σχήμα του χαρακτήρα έχει τεράστιο αντίκτυπο στη συνολική εντύπωση του χαρακτήρα. Για παράδειγμα, οι κακοί χαρακτήρες έχουν πιο έντονα χαρακτηριστικά, όπως οι μυτερές μύτες (Εικόνα 7, Yubaba) τα μυτερά αυτιά και τα μακριά δάχτυλα (Εικόνα 7, Maleficent). Ο διάβολος συνήθως αναπαρίσταται συνήθως ως μια συλλογή τριγώνων.



Εικόνα 8: Mickey Mouse

Οι αξιαγάπητοι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι απαλοί και στρογγυλοί (Εικόνα 6, Snorlax). Ένας από τους πιο αναγνωρίσιμους χαρακτήρες, ο Mickey Mouse, μπορεί να αποδοθεί με 3 κύκλους (Εικόνα 8). Το στρογγυλό δεν είναι τρομακτικό, το μυτερό είναι. Τα στρογγυλεμένα σχήματα τείνουν να είναι ασφαλή, ενώ τα γωνιακά σχήματα μας κάνουν να είμαστε προσεκτικοί. Αυτές οι ενστικτώδεις αντιδράσεις βασίζονται στην αίσθηση της αφής και, ενώ αυτή η αίσθηση δεν υπάρχει στην εικαστική τέχνη, οι θεατές τείνουν να εφαρμόζουν τις εμπειρίες της πραγματικής ζωής τους σε παρόμοια σχήματα (Solarski, 2012, σελ. 177-179).



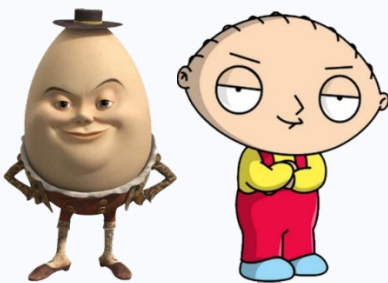
Εικόνα 9: Ψάρια σχεδιασμένα από διαφορετικό γεωμετρικό σχήμα

Ακόμα και η διαφορετική θέση των σχημάτων μπορεί να αλλάξει την οπτική τους και την ερμηνεία τους από τον θεατή. Ένα περιστρεφμένο κατά 90° τετράγωνο, αποκτά πλέον ιδιότητες τριγώνου. Το ίδιο και το παράγωγο του, ο ρόμβος. Πέρα από τα βασικά σχήματα, και τα παράγωγα τους χρησιμοποιούνται από τους δημιουργούς των χαρακτήρων με συγκεκριμένους σκοπούς.



Εικόνα 10: No-Face, Angus

Το κάθετο παραλληλόγραμμο, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, προσδίδει κάτι επιβλητικό, δυναμικό, περήφανο, αποφασιστικό, κάτι απόλυτο και έντονο. Για παράδειγμα, ο No-Face (Εικόνα 10, αριστερά) από το Spirited away, που χωρίς να έχει ιδιαίτερη έκφραση, μόνο από την μορφή του, δίνει την αίσθηση του μυστηρίου, του άγνωστου και του φόβου. Σε αντίθεση, το οριζόντιο παραλληλόγραμμο (Εικόνα 10, δεξιά), προσδίδει κατεύθυνση, στόχο, ηρεμία, σταθερότητα, βεβαιότητα.



Εικόνα 11: Stewie Griffin, Humpty Dumpty

Το οβάλ, σαν τον κύκλο, χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό φιλικών χαρακτήρων. Παρόλα αυτά, αποτελεί ένα σχήμα που είναι πιο κοντά στον άνθρωπο από ότι ο κύκλος. Το κάθετο οβάλ είναι επιβλητικό, μπορούμε να το ανασύρουμε στην μνήμη μας εύκολα από τα κάθετα οβάλ κάδρα που χρησιμοποιούνται συχνά, και χρησιμοποιήθηκαν μέσα στους αιώνες λόγω της αίγλης που προσφέρουν. Οι περισσότεροι καλλιτέχνες αποτυπώνουν τα κεφάλια των χαρακτήρων τους οβάλ. Άλλοτε, επειδή το οβάλ θυμίζει περισσότερο το ανθρώπινο κεφάλι, άλλοτε και για σχεδιαστικούς λόγους. Για παράδειγμα, ο Modigliani²⁸ είναι γνωστός για τα έργα όπου τα γυναικεία κεφάλια ήταν κάθετα οβάλ. Έτσι, με το όρθιο πρόσωπο φαινόταν πιο αρχοντικές και πιο επιβλητικές. Υπάρχει, όμως, και το οριζόντιο οβάλ που είναι πιο παθητικό (Εικόνα 11, δεξιά).



Εικόνα 12: Thomas

Πάντα όμως μπορεί να χρησιμοποιηθεί και συνδυασμός σχημάτων. Ανακατεύοντας και ταιριάζοντας αυτά τα σχήματα για να δημιουργηθούν ενδιαφέροντες χαρακτήρες. Για παράδειγμα, αν ο δημιουργός θέλει ο κακός του να φαίνεται κακός και τρομακτικός, θα χρησιμοποιήσει μερικά τρίγωνα για να το δείξει. Αν θέλει επίσης να νιώθει κωμικός και αστείος, θα προσθέσει και μερικούς κύκλους εκεί (Εικόνα 12). Θα χρησιμοποιήσει το τετράγωνο αν θέλει να φανεί αυστηρός και σκοτεινός.

²⁸ Ζωγράφος και γλύπτης.

Εν συντομία, διαφορετικά σχήματα χαρακτήρων μπορεί το κάθε ένα από αυτά να χρησιμοποιηθεί για την επικοινωνία διαφορετικών συναισθημάτων. Ακόμα, συχνό φαινόμενο είναι, και κατά την διάρκεια της ταινίας να αλλάξει μορφή ο χαρακτήρας, να υπάρξει μεταβολή στο σχήμα του, προκυμμένου να αποδοθεί στον θεατή η συναισθηματική του κατάσταση. Άλλοτε διακριτικά και άλλοτε όχι, για τα μάτια του θεατή, η γεωμετρία χρησιμοποιείται στον κινηματογράφο ως μέσο αφήγησης.



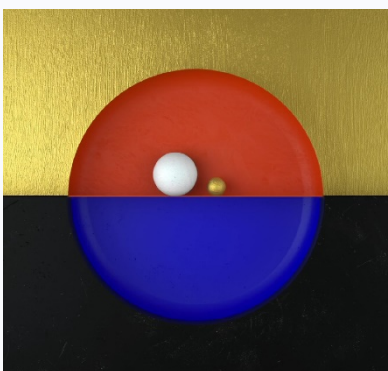
Εικόνα 13: Στιγμιότυπα από τα Στρουμφάκια

Ο τρόπος που θα συνδυαστούν τα γεωμετρικά σχήματα μεταξύ τους, ως προς το σχήμα, τα μεγέθη, τη διεύθυνση, το χρώμα επηρεάζει τον τρόπο που θα αντιληφθούμε μια εικόνα στο οπτικό μας πεδίο. Ακόμα, και μέσω της σχέσης των σχημάτων μπορεί να περαστεί ένα μήνυμα στον θεατή. Όπως, αναφέρθηκε παραπάνω ο τρόπος της σύνθεσης μπορεί να προκαλέσει στο θεατή είτε αρμονία είτε ένταση. Παίζει μεγάλο ρόλο η επιλογή του είδους των σχημάτων αλλά και τα μεγέθη τους. Άλλη αίσθηση δίνει στον θεατή ένας μικρός κύκλος, άλλη ένας μεγάλος, και άλλη ένας μικρός δίπλα σε έναν μεγάλο. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας που είναι αρκετά μικρός να στέκεται δίπλα σε έναν μεγάλο, και έτσι να μας δείχνει πόσο μπορεί να φοβάται. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα κατανόησης της σχέσης των σχημάτων είναι τα Στρουμφάκια, άλλο σχήμα και μέγεθος έχουν τα Στρουμφάκια, άλλο τα σπίτια τους και άλλο ο Δρακουμέλ. Η σχέση των σχημάτων, κάποιες φορές, είναι αρκετή για να εκφραστούν τα συναισθήματα των χαρακτήρων.



Εικόνα 14: Στιγμιότυπο της ταινίας *The Dot and the Line: A Romance In Lower Mathematics*

Το 1965, κυκλοφορεί η μικρού μήκους ταινία *The Dot and the Line: A Romance In Lower Mathematics* (Εικόνα 14) από τον Chuck Jones και Maurice Noble. Η ιστορία περιγράφει μια ευθεία μπλε γραμμή που είναι απελπιστικά ερωτευμένη με μια κόκκινη κουκκίδα. Όπως, εξελίσσεται η ιστορία εξελίσσεται και η σχέση τους και αντιλαμβάνεται ο θεατής τα συναισθήματα τους μέσω της αντίθεσης που έχουν. Αλλάζουν μορφές, μεγέθη και περιβάλλοντα.



Εικόνα 15: Στιγμιότυπο της ταινίας *Mythos*

Το *Mythos* (2019) των Stephen Kelleher, Chris Guyot and John Poon αφηγείται ελληνικούς μύθους με αφηρημένα σχέδια (Εικόνα 15). Πρωταγωνιστές είναι σε κάθε δική τους ιστορία είναι ο Σίσυφος, ο Ίκαρος, η Περσεφόνη, ο Νάρκισσος, ο Μίδας, ο Θησέας, οι οποίοι απεικονίζονται με σχήματα. Μέσω των σχημάτων και των σχέσεων μεταξύ τους αντιλαμβάνεται ο θεατής την ιστορία και τα συναισθήματα κάθε πρωταγωνιστή.

Η γλώσσα σχήματος είναι μια έννοια που χρησιμοποιείται στην τέχνη και στην τέχνη του Animation για την επικοινωνία νοήματος με βάση τα σχήματα που γνωρίζουμε. Όταν χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό χαρακτήρων, τα σχήματα μπορούν να πουν μια ιστορία, να δείξουν προσωπικότητα και να προκαλέσουν μια συναισθηματική απόκριση στον θεατή χωρίς τη χρήση λέξεων.

Χρώμα

Το σχήμα είναι λογικό, και εκφράζει το πνεύμα ενώ το χρώμα συνδέεται άμεσα με το συναίσθημα και εκφράζει τις αισθήσεις. Συνδέεται ακόμα με τα ένστικτα και τη διαίσθηση. Το χρώμα παίζει πολύ μεγάλο ρόλο γύρω μας και ας μην μας γίνεται αντιληπτό. Τα χρώματα έχουν συναισθηματική σημασία και οι διαφορετικές αποχρώσεις, η τονικότητα και η φωτεινότητα μπορούν να δημιουργήσουν διαφορετικά συναισθήματα. Τα διαφορετικά χρώματα μπορούν να κάνουν τους ανθρώπους να σκεφτούν διαφορετικά πράγματα και σκηνές (Hongjuan, 2016).

Το χρώμα είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένο με την ανθρώπινη ζωή και δημιουργία, αφού μεγάλο μέρος των καθημερινών μας δραστηριοτήτων στηρίζεται στην οπτική χρωματική ικανότητα. Ο Matisse έλεγε ακόμα πως << το χρώμα συντελεί στο να εκφράσουμε το φως, όχι το φυσικό φαινόμενο, αλλά το φως που υπάρχει πραγματικά, αυτό του πνεύματος του ζωγράφου >> (Συλλογικό,1990). Το χρώμα είναι κυρίαρχο στην φύση και στο περιβάλλον μας. Βρίσκεται στα ρούχα που φοράμε, στον ουρανό που είναι άλλοτε σκοτεινός άλλοτε φωτεινός. Χαρακτηρίζει τα στοιχεία του περιβάλλοντος μας, τις ιδιότητες και τις σχέσεις τους, μας πληροφορεί, μας προειδοποιεί και μας προστατεύει.

Ο ρόλος του χρώματος και στην τέχνη είναι πρωταγωνιστικός. Κάθε μορφή τέχνης, διαχρονικά, αξιοποίησε τις πολύ μεγάλες αισθητικές και επικοινωνιακές δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει η χρήση του χρώματος. Η ζωγραφική των πρωτόγονων λαών στα πολύ παλιά χρόνια και η λαϊκή τέχνη μέσα στα χρόνια σε όλο τον κόσμο χαρακτηρίζονται από έντονα και ζωντανά χρώματα. Τέτοια χρώματα που είναι άμεσα συνδεδεμένα με εικόνες της φύσης. Στην ζωγραφική το χρώμα εκφράζει πολλά πράγματα. Πάντα εκφράζει τον καλλιτέχνη του έργου. Συνδέεται όμως άμεσα και με την εποχή στην οποία βρέθηκε ο καλλιτέχνης, το κοινωνικό περιβάλλον, τα ήθη και τα έθιμα, τις πολιτισμικές και αισθητικές αξίες.

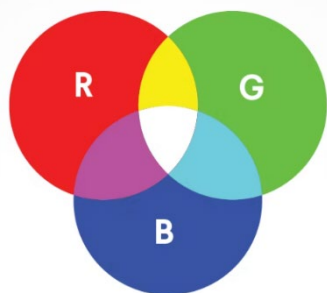
Το χρώμα είναι σαν ταλέντο, παρόλα αυτά υπάρχουν κάποιες βασικές αρχές. Στις εικαστικές τέχνες ως τα κύρια βασικά χρώματα θεωρούνται το κίτρινο, το κόκκινο και το μπλε, που είναι η βάση για τη διαμόρφωση των υπολοίπων χρωμάτων στην ανάμειξη των χρωστικών ουσιών (Ελαιοχρώματα, ακρυλικά, μελάνια, κλπ.). Από την ανάμειξή τους βγαίνουν τα συμπληρωματικά τους, το πορτοκαλί, το πράσινο και το μωβ. Τα 'απέναντι' είναι τα αντίθετα ή συμπληρωματικά μεταξύ τους χρώματα, αυτά που δεν εμπεριέχει καθόλου το ένα το άλλο, όπως το πορτοκαλί με το μπλε, το πράσινο με το κόκκινο.



Ο χρωματικός κύκλος του Itten είναι ένας κύκλος που περιλαμβάνει βασικά, συμπληρωματικά και παράγωγα χρώματα. Τα βασικά χρώματα είναι στο κεντρικό τρίγωνο. Τα συμπληρωματικά χρώματα είναι στο πολύγωνο που σχηματίζεται. Στον κύκλο που σχηματίζεται έξω από το πολύγωνο μπορούμε να παρατηρήσουμε και τα παράγωγα των χρωμάτων που μπορεί να προκύψουν. Εξάλλου, υπάρχουν πάρα πολλά χρώματα. Παρατηρούμε ότι το άσπρο και το μαύρο δεν θεωρούνται χρώματα. Το άσπρο διαχέεται από την ακτινοβολία και το μαύρο την απορροφά. Έχουν, όμως, σαν χρώματα τεράστια σημασία στην δημιουργία των τόνων και των αποχρώσεων.

Εικόνα 16: Ο χρωματικός κύκλος του Itten

Βλέποντας τον κύκλο με μία ματιά μπορούμε να αναγνωρίσουμε ποια είναι κύρια, ποια συμπληρωματικά και από που προέρχεται κάθε χρώμα. Ακόμα, τα αντίθετα μεταξύ τους χρώματα όταν συνδυαστούν σε μια επιφάνεια, αναδεικνύουν τη λάμψη τους, φαίνονται καθαρότερα και παράγουν ένταση και ενδιαφέρον. Σε αντίθεση με συγγενικά μεταξύ τους χρώματα που παράγουν ένα ήρεμο οπτικά σύνολο.



Εικόνα 17: RGB Χρώματα

Για τις εικαστικές τέχνες είναι εφικτό να πετύχουμε όλα τα χρώματα της φύσης με τα τρία βασικά (Parramón, 1988). Οι έρευνες και οι θεωρίες για τα χρώματα ξεκίνησαν από την αρχαιότητα και πρώτος ο Αριστοτέλης υποστηρίζει ότι το φως διαδίδεται με μορφή κυμάτων (Τσιάρρα, 2022). Οι άνθρωποι βλέπουν χρώματα σε κύματα φωτός. Ο φυσικός Thomas Young έκανε διάφορα πειράματα στα χρώματα του φάσματος, του φωτός. Ανακάλυψε ότι με τρία μόνο χρώματα, το κόκκινο, το πράσινο και το μπλε μπορούσε να αναπαράγει το λευκό χρώμα. Κατάλαβε πως αναμειγνύοντας αυτά τα τρία χρώματα μεταξύ τους μπορεί να επιτύχει άλλα τρία χρώματα, το κυανό, το πορφυρό και το κίτρινο. Μπόρεσε και προσδιόρισε τα πρωτογενή και δευτερογενή χρώματα του φάσματος. Όλα τα αντικείμενα, όταν φωτίζονται έχουν την ιδιότητα να αντανακλούν όλο ή μέρος του φωτός που δέχονται (Parramón, 1988). Για αυτό το λόγο, βλέπουμε μια ντομάτα κόκκινη, ή μια μπανάνα κίτρινη. Αυτά είναι τα χρώματα του φάσματος. Οι τηλεοράσεις, οι οθόνες και οι προβολείς χρησιμοποιούν τα τρία βασικά χρώματα κόκκινο, το πράσινο και το μπλε, το πρότυπο **RGB**, ως κύρια χρώματα και στη συνέχεια τα αναμειγνύουν για να δημιουργήσουν άλλα χρώματα. (Decker, 2022).



Εικόνα 18: Θερμά Χρώματα



Εικόνα 19: Ψυχρά Χρώματα

Υπάρχουν πολλοί ακόμα τρόποι διαχωρισμού των χρωμάτων. Πολλοί έχουν ασχοληθεί μέσα στα χρόνια με τα χρώματα και έχουν προσπαθήσει να τα κατηγοριοποιήσουν με διάφορους τρόπους. Για παράδειγμα, υπάρχει και ο διαχωρισμός τους σε θερμά και ψυχρά. Θερμά χρώματα είναι το κόκκινο και το κίτρινο και οι αποχρώσεις που κυριαρχούνται από αυτά τα δύο, όπως για παράδειγμα το πορτοκαλί ή το μωβ που κοκκινίζει, τα πιο φωτεινά χρώματα. Το κόκκινο και το κίτρινο είναι θερμά χρώματα γιατί ο άνθρωπος τα συνδέει με τον ήλιο και τη φωτιά. Ψυχρό είναι το μπλε χρώμα και τα κυριαρχούμενα από αυτό χρώματα, όπως είναι για παράδειγμα τα μωβ και τα πράσινα που έχουν περισσότερο μπλε. Το μπλε είναι ψυχρό γιατί συνδέεται στον ανθρώπινο μυαλό με τον ουρανό και τη θάλασσα.

Τα θερμά χρώματα, όπως και το λευκό χρώμα μοιάζουν να διαστέλλονται και δείχνουν να καταλαμβάνουν μεγαλύτερη επιφάνεια από αυτή που πραγματικά έχουν, ενώ τα ψυχρά μοιάζει να συστέλλονται και να καταλαμβάνουν μικρότερη. Τα θερμά έχουν τις ιδιότητες του άσπρου, δίνουν την εντύπωση ότι είναι πιο μεγάλα σε σχέση με τα ψυχρά που έχουν τις ιδιότητες του μαύρου. Επομένως, κάθε καλλιτέχνης επιλέγει τι θα χρησιμοποιήσει ανάλογα τι θέλει να απόδοση στον θεατή του, ένταση, αρμονία κλπ. Μάλιστα, έχει βρεθεί ότι τα θερμά χρώματα προκαλούν μεγαλύτερη συναισθηματική διέγερση από τα ψυχρά χρώματα (Bellizzi, Hite, 1992, Wolfson, Case, 2000). Πολλές φορές τα ψυχρά χρησιμοποιούνται στο φόντο ή για να αποδοθούν σκιές.

Η χρήση του χρώματος έχει αποδειχθεί ότι μπορεί να προκαλέσει θετική διέγερση συναισθημάτων, όπως ενθουσιασμό και ευχαρίστηση (Berlyne, 1970, Tucker, 1987). Το χρώμα στην τέχνη έχει τεράστια εκφραστική δύναμη και παράγει μηνύματα, που είναι συνδεδεμένα με τις αρχέγονες ανθρώπινες μνήμες αλλά και την άμεση σχέση του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον και τον κοινωνικό του χώρο. Τα κοινά σε όλους τους ανθρώπους συμβολικά μηνύματα των χρωμάτων, φαίνεται ότι είναι συνδεδεμένα με τις εμπειρίες των πρωτόγονων μας ανθρώπων και την σχέση που είχαν με τα χρώματα του φυσικού τους περιβάλλοντος. Το χρώμα που έβλεπαν γύρω τους έπαιζε τεράστιο ρόλο στη ζωή τους, καθώς χαρακτήριζε πράγματα και καταστάσεις ανεξήγητα για αυτούς, τους βοηθούσε να αντιληφθούν, να ερμηνεύσουν, να συγκρίνουν, ακόμα και να προφυλαχθούν από αυτά. Το κάθε χρώμα αποκτούσε ένα συγκεκριμένο εκφραστικό και συμβολικό μήνυμα, που μεταφερόταν στις επόμενες και μεθεπόμενες γενιές, δια μέσου των αιώνων, φτάνοντας στο σήμερα. Το χρώμα του ουρανού, του ήλιου, της γης, της φωτιάς, της βλάστησης, χρώματα που είναι κοινά σε όλους τους ανθρώπους, έδωσαν κοινά συμβολικά μηνύματα, διαχρονικά και παγκόσμια. Έτσι, κάθε χρώμα έχει τους συμβολισμούς του. Παρακάτω παραθέτονται οι συμβολισμοί κάποιων χρωμάτων που συνήθως χρησιμοποιούνται περισσότερο.



Εικόνα 20: Μαύροι Χαρακτήρες: Venom, Black Panther, Dracula, Evil Queen Queen Grimhilde, Batman

Στην πραγματικότητα, το μαύρο δεν θεωρείται χρώμα, είναι όλα χρώματα, η απορρόφηση όλων των χρωμάτων. Το **μαύρο** απορροφά όλο το φως στο χρωματικό φάσμα. Συμβολίζει το πένθος και το θάνατο. Βέβαια το πένθος δεν εκφράζεται πάντα με το μαύρο, αφού υπάρχουν λαοί (Κινέζοι, Ινδοί κλπ.) που το συνδέουν με το λευκό, καθώς στις θρησκείες τους ο θάνατος δεν είναι το τέλος αλλά μια καινούρια αρχή προς μία άλλη ζωή (Kaya, Erps, 2004). Ο πρωτόγονος άνθρωπος το έβλεπε στο σκοτάδι και ήταν το χρώμα που έφερνε στο μυαλό για το άγνωστο, το φόβο αλλά και το ύπνο, τα οποία συνδέθηκαν με το θάνατο και στη συνέχεια με το πένθος. Το χρώμα αυτό εκφράζει τη θλίψη, που συμβολίζει τη σιωπή και το τίποτα. Ακόμα εκφράζει την ντροπή, την απελπισία, την καταστροφή και την κόλαση (Τσιάρα, 2022). Πολλοί χρησιμοποιούν το μαύρο χρώμα για να συμβολίσουν όλα τα αρνητικά. Η σύνδεση του με τον αρνητισμό φαίνεται ξεκάθαρα και στη γλώσσα μας σε εκφράσεις και όρους, όπως μαύρη μέρα, μαύρη πανούκλα, μαύρη μαγεία, μαύρη τρύπα, μαύρο πρόβατο, μαύρη αγορά, μαύρη λίστα και πολλά άλλα.

Σε άλλες περιπτώσεις εκφράζει τη σοβαρότητα, την κομψότητα, την ισχύς, τη δύναμη, το κύρος, αφού είναι συγκεντρωμένο, επίσημο, κλασσικό και τραγικό, όπως ιερείς, δικαστές, σμόκιν, μέχρι πιστωτικές κάρτες.

Το χρώμα χρησιμοποιείται στη σχεδίαση κακών χαρακτήρων, όπως ο Venom, χαρακτήρων με δύναμη όπως Batman και χαρακτήρων που θα φέρουν φόβο, όπως ο Dracula και η Evil Queen Queen Grimhilde.



Εικόνα 21: Λευκοί Χαρακτήρες: Ice Bear, Droopy, Baymax, Olaf, Casper, Brian Griffin

Το **λευκό** είναι το χρώμα που πρωτοείδε ο πρωτόγονος άνθρωπος στο χιόνι. Για αυτό το λόγο, συμβολίζει την καθαρότητα και αγνότητα, την αθωότητα, το φως, την ειλικρίνεια, την γαλήνη, την απλότητα, την λάμψη. Έτσι, το λευκό συνδέεται συχνά με γάμους, νοσοκομεία και αγγέλους. Στην αρχαία Ελλάδα και τη Ρώμη το λευκό ένδυμα ήταν το ένδυμα του θρήνου και της ταφής. Στη Χριστιανική θρησκεία φοριέται στα ιερά μυστήρια της βάφτισης και του γάμου. Μια νύφη συνήθως φοράει λευκά, καθώς εκφράζει την αθωότητα, την εξαγνισμένη ψυχή και την παρθενία. Εκφράζει ακόμα την τιμιότητα, την ιερότητα, την υγεία, την ειρήνη και την πνευματικότητα. Ωστόσο, σε πολλούς ανατολικούς πολιτισμούς συνδέεται συμβολικά με το θάνατο και τη θλίψη, που συμβολίζει μια νέα αρχή. Το λευκό περιγράφεται επίσης ως ψυχρό, ήπιο και αποστειρωμένο. Στα νοσοκομεία τα δωμάτια είναι λευκά και οι εργαζόμενοι χρησιμοποιούν το λευκό για να δημιουργήσουν μια αίσθηση στείρας (Cherry, 2022).

Συμβολίζει ακόμα τη σιωπή και σε μεγάλη έκταση το τίποτα, το άδειο, το κενό, την αγιότητα και τη λύτρωση. Μπορεί επίσης να μεταφέρει μια αίσθηση λιτότητας και μινιμαλισμού. Κάποιοι μπορεί να το βρουν αυτό ηρεμιστικό, ενώ άλλοι μπορεί να το βρουν έντονο. Μπορεί να φανεί έντονο, κρύο και απομονωμένο, για παράδειγμα, ένα μεγάλο λευκό άδειο δωμάτιο μπορεί να φαίνεται βαρετό και έντονο. Παρόλα αυτά, είναι φωτεινό και χρησιμοποιείται από καλλιτέχνες και διακοσμητές για να δημιουργήσει μια αίσθηση χώρου.

Συχνά απεικονίζονται τα φαντάσματα λευκά, όπως ο Casper. Σε άλλες περιπτώσεις χρησιμοποιείται το λευκό για δώσει την αίσθηση της αγνότητας, της αθωότητας, του ακίνδυνου ενός χαρακτήρα, όπως ο Baymax, του οποίου το χρώμα και το σφαιρικό σχήμα συμβολίζουν την αθώα και ακίνδυνη τελειότητά του. Ακόμα, παρατηρείτε σε πολλά ζώα μεταφέροντας το πραγματικό χρώμα που θα είχαν, όπως μια πολική αρκούδα Ice Bear ή διάφοροι σκύλοι Brian Griffin και ο Droopy.



Εικόνα 22: Κόκκινοι Χαρακτήρες: Red Angry Birds, Clifford, Lightning McQueen, Sebastian, Gossamer

Το **κόκκινο** χρώμα ο πρωτόγονος άνθρωπος το πρωτοείδε στην φωτιά και στο αίμα. Από τα RGB χρώματα, το πράσινο και το μπλε θεωρούνται πιο ήρεμα, ενώ το κόκκινο, σαν θερμό χρώμα θεωρείται πιο αντιφατικό. Το κόκκινο συνδέεται με το πάθος και την αγάπη, καθώς και με τη δύναμη και τον θυμό. Έχει σαν χρώμα από μόνο του μια αντίθεση, έχει κάτι θετικό και αρνητικό, εμπεριέχει και τον έρωτα αλλά και τον πόλεμο.

Χάρη στο μεγάλο μήκος κύματός του, είναι ένα από τα πιο ορατά χρώματα στο χρωματικό φάσμα. Έτσι, έχει την ικανότητα να τραβάει αμέσως την προσοχή των ανθρώπων και να είναι ο λόγος για τον οποίο χρησιμοποιείται συχνά για να προειδοποιεί τους ανθρώπους για επικείμενο κίνδυνο, όπως σήματα οδικής κυκλοφορίας, σειρήνες, πυροσβεστικά οχήματα και φανάρια. Επίσης, χρησιμοποιείται για να μεταφέρει τον κίνδυνο και με μη κυριολεκτικό τρόπο, με την χρήση φράσεων και εκφράσεων όπως << *κόκκινο πανί* >>, << *στο κόκκινο* >>. Σε ορισμένους πολιτισμούς και περιβάλλοντα, μπορεί να σηματοδοτεί κίνδυνο, στο πλαίσιο της μάθησης την αποτυχία και να προκαλεί αρνητικά συναισθήματα (Elliot, Maier, Moller, Friedman, Meinhardt, 2007).

Οι άνθρωποι τείνουν να συνδέουν το κόκκινο με αρνητικά, επικίνδυνα συναισθήματα. Αυτό μπορεί να οφείλεται στο ότι είναι το χρώμα της φωτιάς, του αίματος και, μερικές φορές, δηλητηριωδών ή επικίνδυνων ζώων (Cherry, 2023). Ακόμα, οι άνθρωποι συνδέουν διαισθητικά το κόκκινο με την έννοια του θυμού. Αυτή η σχέση είναι λογική δεδομένου ότι πολλοί άνθρωποι κοκκινίζουν στο πρόσωπο από την αυξημένη ροή αίματος όταν είναι θυμωμένοι. Το κόκκινο μπορεί πραγματικά να έχει σωματική επίδραση στους ανθρώπους, αυξάνοντας την αρτηριακή πίεση και τους ρυθμούς αναπνοής. Έχει αποδειχθεί ότι ενισχύει και τον ανθρώπινο μεταβολισμό. Για αυτό το λόγο, χρησιμοποιείται και σε πολλά εστιατόρια.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω το κόκκινο είναι ένα από τα χρώματα που είναι εύκολο να εντοπιστούν γιατί ξεχωρίζει. Είναι δύσκολο να μην ξεχωρίσει ο θεατής έναν έντονο κόκκινο χαρακτήρα σε μια οθόνη, και πιθανώς αυτός είναι ο λόγος που τόσο πολλοί δημιουργοί Animation το επιλέγουν για τα σχέδιά τους. Για αυτό το λόγο, πολλοί υπερήρωες και κακοί, είτε φορούν κόκκινα είτε είναι σωματικά κόκκινοι. Για παράδειγμα, ο Iron man, ο Flash, ο Spiderman, ο Red Skull, η Scarlet Witch, ο Deadpool. Συχνά, απεικονίζει τον διάβολο, έτσι έχουν προκύψει και πολλοί χαρακτήρες με άτακτη και διαβολική συμπεριφορά πχ. Hellboy.

Το κόκκινο δεν σηματοδοτεί πάντα κίνδυνο και επιθετικότητα, μπορεί επίσης να αντιπροσωπεύει δύναμη. Δεν είναι συνδεδεμένο μόνο με τον διάβολο, αλλά και με τον έρωτα. Σε ρομαντικά πλαίσια, από την άλλη πλευρά, προκαλεί θετικά συναισθήματα προς τα θηλυκά στα αρσενικά (Elliot, Niesta, 2008). Συμβολίζει την έξαψη, το άγχος, την ένταση, την δύναμη, τον δυναμισμό, την ηγεσία, το πάθος, την αποπλάνηση, την αγάπη, την καρδιά, την σεξουαλικότητα, την χαρά, αλλά και την αγριότητα, τον θυμό, την εκδίκηση, την βία, την επανάσταση, το αίμα, την φωτιά. Είναι το ζενίθ του χρώματος, το χρώμα των θεών και των πολέμων. Συμβολίζει ακόμα τη δράση και την γονιμότητα αλλά και την καταστροφή, το μαρτύριο, την σκληρότητα και τη θυσία.

Είναι το πιο ανήσυχο και αντιφατικό χρώμα. Ανάλογα τον πολιτισμό έχει διαφορετικούς συνειρμούς. Για παράδειγμα, στην Κίνα, το κόκκινο είναι το χρώμα της ευημερίας, της ευτυχίας και της καλής τύχης. Σε άλλους ανατολικούς πολιτισμούς, το κόκκινο φοριέται από τις νύφες τις ημέρες του γάμου τους. Στη Νότια Αφρική, ωστόσο, το κόκκινο είναι το χρώμα του πένθους. Το κόκκινο συνδέεται επίσης με τον κομμουνισμό (Charman, 2021). Πρέπει να επισημανθεί ότι το συμβολικό του μήνυμα αλλάζει, όταν αλλάζει η απόχρωση, ο τόνος και η ένταση του. Άλλο πράγμα εκφράζει το ανοιχτό κόκκινο και άλλο το σκούρο.



Εικόνα 23: Κίτρινοι Χαρακτήρες: Γουίνι το Αρκουδάκι, Μπομπ Σφουγγαράκης, Minions, Pikachu, Tweety

Το κίτρινο είναι το πιο ορατό χρώμα, οπότε τραβάει εύκολα την προσοχή και θεωρείται έντονο. Το κίτρινο χρώμα είναι αυτό που ο πρωτόγονος άνθρωπος είδε στον ήλιο, λόγο που το κάνει να είναι το κατά κύριο λόγο χρώμα της θερμότητας, της δημιουργίας και της ενέργειας. Είναι το χρώμα του χρυσού, για αυτό συμβολίζει τον πλούτο, τη χαρά, την ευτυχία, τη δόξα, την πίστη, την καλοσύνη (Τσιάρα, 2022).

Πέρα από το χαρούμενο κίτρινο υπάρχει και το χλωμό κίτρινο, με την πρασινωπή σκούρα απόχρωση, που συμβολίζει την αρρώστια που είναι ξινό και συμβολίζει τη ζήλια, το μίσος, την εμπάθεια, την μιζέρια, την προδοσία, την απιστία και την φιλαργυρία. Παρόλο που θεωρείται χαρούμενο χρώμα, οι άνθρωποι είναι πιο πιθανό να χάσουν την ψυχραιμία τους στα κίτρινα δωμάτια (Cherry, 2022).

Πάρα πολλοί πρωταγωνιστές και δημοφιλής χαρακτήρες είναι κίτρινοι, όπως ο Tweety, ο Πλούτο, ο Μπομπ Σφουγγαράκης, οι Simpsons, ο Pikachu από τα Pokémon, τα Minions, ο Γουίνι το Αρκουδάκι, ενώ άλλοι αρκετοί χαρακτήρες έχουν το κίτρινο κάπου πάνω τους. Παρατηρούμε ότι εμφανίζεται ένα μοτίβο. Φυσικά κάθε χαρακτήρας κατέληξε να έχει αυτό το χρώμα για κάποιο λόγο, όπως τα Minions που είναι κίτρινα επειδή θύμιζαν στην σχεδιαστική ομάδα της Illumination τα γνωστά σε όλους και σε κάθε παιδί αυγά έκπληξη Kinder. Εντυπωσιακό όμως είναι στους Simpsons, όπου για μην έχουν το γνωστό ροδακινί με ροζ χρώμα δέρματος, που υπήρχε σε άλλους χαρακτήρες της εποχής τους, οι δημιουργοί επέλεξαν το κίτρινο για τους αναγνωρίζουν αμέσως οι τηλεθεατές όταν αλλάζουν κανάλια. Οι λόγοι που υπερίσχυσε το κίτρινο έχουν να κάνουν και με την τέχνη και με την ψυχολογία.



Εικόνα 24: Στιγμιότυπο Μπομπ
Εικόνα 25: Στιγμιότυπο Simpsons

Σύμφωνα με την κλίμακα χρώματος RGB που χρησιμοποιείται στις τηλεοπτικές οθόνες, είναι συχνό φαινόμενο στο φόντο ενός χαρακτήρα να χρησιμοποιείται το αντίθετο χρώμα για να ξεχωρίζει έτσι ο χαρακτήρας από το περιβάλλον. Αυτή η λογική άρχισε από παλιά, σύμφωνα με τον Steven Wirth²⁹, η UPA³⁰ τη χρησιμοποίησε αρκετά στο σχεδιασμό της. Το αντίθετο του κίτρινου είναι το μπλε, και αντίστροφα, έτσι οι χαρακτήρες ξεχωρίζουν. Για παράδειγμα, στον Μπομπ Σφουγγαράκη, το πιο κοινό χρώμα που συναντάται στο φόντο του είναι το μπλε της θάλασσας. Στους Simpsons για αντίθεση χρησιμοποιείται το ροζ και το μπλε.

²⁹ Διευθυντής πόρων κινουμένων σχεδίων σε μια εκπαιδευτική οργάνωση για το Κινουμένων Σχέδιο.

³⁰ UPA: Παράρτημα 15.

Επίσης, το κίτρινο ανήκει στα ζεστά χρώματα, που είναι πιο εύκολο να τραβήξουν την προσοχή του θεατή από ένα πιο χαλαρό ψυχρό χρώμα. Γενικά, τα πιο ζεστά χρώματα τραβούν την προσοχή πιο αποτελεσματικά από τα πιο ψυχρά χρώματα, για αυτό και εμφανίζονται τόσο συχνά στις διαφημίσεις. Μια ζεστή χρωματική παλέτα φέρνει ενθουσιασμό και ενέργεια στην εικόνα (Birch, 2006). Ο Delacroix ζωγράφιζε ένα κίτρινο ρούχο, αλλά δεν μπορούσε να το πετύχει όπως ήθελε. Μέχρι που μια μέρα κάνοντας βόλτα με την άμαξα, παρατήρησε γύρω του, και είπε: << Το κίτρινο είναι πιο λαμπερό εξαιτίας της αντίθεσης με το βιολετί-μπλε των σκιών. Οι νόμοι των συμπληρωματικών χρωμάτων... >> (Blanc, Doggett, 1874).

Η χρήση των συμπληρωματικών χρωμάτων αποτελούν την μία παράμετρο ως προς την επιλογή του κίτρινου χρώματος. Συνδυαστικά, έχει να κάνει και με την ψυχολογία, καθώς συχνά ως χρώμα συνδέεται, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, με το συναίσθημα του παιχνιδιού, της ευτυχίας, της αισιοδοξία, της ζεστασιάς. Χαρακτηριστικά που βλέπουμε σε πολλούς από τους πρωταγωνιστές μας. Πίσω από την επιλογή του χρώματος βρίσκεται και το γεγονός ότι είναι φωτεινό χρώμα και το κάνει την πιο ελκυστική οπτικά επιλογή για το χρώμα του πρωταγωνιστή, καθώς το κίτρινο είναι το πιο ορατό χρώμα σε ολόκληρο το ορατό φάσμα. Είναι το χρώμα που θα μας τραβήξει την προσοχή πρώτο, και κρύβεται πίσω από πολλούς συμβολισμούς γύρω μας, όπως το χρώμα των ταξί. Ακόμα και οι άνθρωποι που έχουν αχρωματοψία, είναι σε θέση να δουν πιο εύκολα το κίτρινο.



Εικόνα 26: Μπλε Χαρακτήρες: Στρουμφάκι, Sulley, Τζίνι, Μπλου(Blue), Stitch

Το **μπλε**, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ο πρωτόγονος άνθρωπος το πρωτοείδε στον ουρανό, στην θάλασσα και τις λίμνες. Για αυτό το λόγο, οι άνθρωποι συχνά το περιγράφουν σαν χρώμα ήρεμο και γαλήνιο. Ωστόσο, ως ψυχρό χρώμα, το μπλε μπορεί μερικές φορές να φαίνεται παγωμένο, απόμακρο ή ακόμα και κρύο.

Σύμφωνα με έρευνα (Alnasuan, 2016), το μπλε στην Ινδία αντιπροσωπεύει την αλήθεια, το έλεος και την αγάπη, στην Λατινική Αμερική συνδέεται με το πένθος, αλλά και με την εμπιστοσύνη και την ηρεμία. Στην Βόρεια Αμερική είναι καταπραϋντικό και σημαίνει ένα αξιόπιστο άτομο ή μια επίσημη επιχείρηση, όπως αρκετά γραμματοκιβώτια. Στην Αμερική στον έρωτα και τις σχέσεις, το μπλε χρώμα αντιπροσωπεύει την πίστη, για αυτό είναι παράδοση η νύφη να φοράει << κάτι μπλε >> την ημέρα του γάμου της. Στους βιβλικούς χρόνους το μπλε αντιπροσώπευε την αγνότητα και τη σταθερότητα. Οι νύφες συχνά επιλέγουν να φορούν μπλε καλτσοδέτα ή μπλε κορδέλες στα μαλλιά τους για να συμβολίσουν την πιστότητα (Xu L, Xu M., 2018).

Υπάρχουν πολλές αποχρώσεις του μπλε, τονικές του διαφοροποιήσεις και διαφορετικές του εντάσεις, που διαμορφώνουν και τις αλλαγές στα συμβολικά του μηνύματα. Έτσι, υπάρχει απόχρωση του μπλε που μπορεί να κάνει τον ανθρώπινο εγκέφαλο να μείνει ξύπνιος ³¹, αλλά υπάρχει το γαλάζιο του ουρανού, που συμβολίζει τον νου, την ηρεμία, την γαλήνη, την ασφάλεια, την αξιοπιστία, την ειλικρίνεια, την συνέπεια, την καθαρότητα, την σοφία, την πίστη, την λογική, την σύνεση, την ευσέβεια, την μεγαλοψυχία, την ειρήνη, αλλά και την ελαφρότητα, το όνειρο και τον στοχασμό. Οι χαρακτήρες φαίνονται ειρηνικοί, γαλήνιοι, ασφαλές και τακτοποιημένο.

Υπάρχει βέβαια και το σκούρο μπλε, που πλησιάζει το μαύρο και γίνεται σοβαρό, βαθαίνει και εκφράζει κίνδυνο, θλίψη και ενδοστροφή. Όταν το μπλε πρασινίζει ή μωβίζει πλησιάζει τους συμβολισμούς του πράσινου και του μωβ και γίνεται πιο ήρεμο ή πιο νοσταλγικό, ενώ παραμένει πάντα το χρώμα της σταθερότητας και της πνευματικότητας (Τσιάρα, 2022). Χρησιμοποιείται για δώσει σε χαρακτήρες το αίσθημα της θλίψη ή της αποστασιοποίηση, φαίνονται μοναχικοί, λυπημένοι ή απογοητευμένοι.

Συχνά χρησιμοποιείται ως χρώμα ενός σκοτεινού χώρου και μιας άλλης διάστασης. Εμφανίζεται συνήθως σε ταινίες με υπερήρωες ή επιστημονικής φαντασίας, όπου ένα μεγάλο μέρος των χαρακτήρων είναι εξωγήνιοι, νεράιδες, μυθικά ή φανταστικά πλάσματα. Για παράδειγμα, οι χαρακτήρες του Avatar, ο Beast και η Mystique από τον κόσμο των X-Men, ο Stitch, ο Sonic που είναι εξωγήνιος, το Τζίνι από τον Αλαντίν, ο Megamind, ο Sulley, τα Στρομφάκια, ο Ian and Barley Lightfoot από το Onward που είναι ξωτικά, και πάρα πολλοί ακόμα χαρακτήρες.



Εικόνα 27: Πράσινοι Χαρακτήρες: Mike Wazowski, Grinch, Bulbasaur, Shrek, Plankton

Το **πράσινο** έχει ισχυρούς συσχετισμούς με τη φύση και θυμίζει καταπράσινο γρασίδι, δέντρα και δάση. Εξάλλου, είναι το χρώμα που ο πρωτόγονος άνθρωπος έβλεπε στη φύση την άνοιξη και μάλιστα το συνέδεσε με την αναγέννηση της. Δηλαδή, το χρώμα το οποίο στα μάτια του έφερνε το μήνυμα της ελπίδας και της ζωής, ύστερα από ένα δύσκολο χειμώνα.

Τα χρώματα που αποτελούνται από μεγάλα μήκη κύματος θεωρούνται << διεγερτικά ή ζεστά >>, ενώ χρώματα όπως το πράσινο που έχουν μικρότερα μήκη κύματος είναι << χαλαρωτικά ή ψυχρά >> (Elliot, 2015). Το πράσινο συχνά περιγράφεται ως ένα αναζωογονητικό και ήρεμο χρώμα. Είναι το χρώμα της ελπίδας και της χαράς της ανάπτυξης, της νιότης, της αισιοδοξίας, της αλλαγής, της υγείας, της ανανέωσης της ανάστασης και του παραδείσου. Έχει βρεθεί ότι προκαλεί ελπίδα, ανάπτυξη και επιτυχία (Lichtenfeld, Elliot, Maier, & Pekrun, 2012).

³¹ Συνέντευξη του Olafur Eliason: <https://www.netflix.com/watch/80237093?trackId=255824129&tctx=0%2C1%2C>

Το πράσινο χρώμα μπορεί να επηρεάσει θετικά τη σκέψη, τις σχέσεις και τη σωματική υγεία. Θεωρείται ότι ανακουφίζει από το στρες και βοηθά στην επούλωση (Clay, 2001). Για αυτούς τους λόγους, το βρίσκουμε σε προϊόντα, στη διακόσμηση των ιατρικών εγκαταστάσεων ή στους σταυρούς των φαρμακείων, ή προτείνεται από γιατρούς μια βόλτα στην φύση. Επειδή το πράσινο έχει τόσο ισχυρούς δεσμούς με τη φύση, είναι πιθανό να αντιληφθούμε κάτι πράσινο ως υγιεινό και φυσικό, ακόμα κι αν δεν είναι. Ακόμα, ο στρατιωτικός εξοπλισμός, ρούχα και άλλα προϊόντα που προορίζονται για το στρατό είναι πράσινα για να καμουφλάρουν τους στρατιώτες.

Εκφράζει ακόμα την αναπαραγωγή, την ευημερία, την ειρήνη την αφθονία και την εμπιστοσύνη. Στην αρχαία μυθολογία, το πράσινο αντιπροσώπευε συνήθως τη γονιμότητα. Ομοίως, ο Όσιρις, ο θεός του κάτω κόσμου, της γέννησης, της αναγέννησης, της γεωργίας και της γονιμότητας, απεικονιζόταν με ένα πράσινο πρόσωπο (Τσιάρα, 2022). Επινοήσαμε ακόμη και φράσεις και λεξιλόγια με το πράσινο χρώμα, όπως πράσινη ενέργεια, πράσινες πρωτοβουλίες, χώροι πρασίνου, Greenpeace κλπ. Στα φανάρια, το πράσινο υποδηλώνει ασφάλεια και έχει βγει από εκεί και η έκφραση << έδωσα το πράσινο φως >> υποδηλώνοντας την έγκριση.

Το χλωμό πράσινο εκφράζει ζήλια, φθόνο, φθορά, παροδικότητα και ανωριμότητα. Γνωστή είναι η έκφραση << έγινε πράσινος από τη ζήλεια του >>. Το σκούρο πράσινο εκφράζει σοβαρότητα, υπευθυνότητα, σταθερότητα. Άλλες κοινές συσχετίσεις με το πράσινο χρώμα είναι τα χρήματα και η τύχη, πχ. το πράσινο τριφύλλι.

Πολλοί είναι οι πράσινοι χαρακτήρες που είναι αναγνωρίσιμοι στο κοινό. Το πράσινο μπορεί να αντιπροσωπεύει την υπερφυσική φύση ενός χαρακτήρα σε ορισμένες περιπτώσεις, όπως ο Hulk που είναι ένας πράσινος γίγαντας με υπεράνθρωπη δύναμη και ανθεκτικότητα. Μπορεί επίσης να σημαίνει τη σύνδεση ενός χαρακτήρα με τη φύση ή τον φυσικό κόσμο, όπως ο Kermit ο Βάτραχος, τα Χελωνονιτζάκια, ο Bulbasaur, ο Mike Wazowski, ο Peter Pan, ο Rex ο δεινόσαυρος από το Toy Story, ο Shrek που το πράσινο δέρμα του υποδηλώνει τη σύνδεσή του με την αρχέγονη ζώδη φύση του. Ενώ, υπάρχουν και πολλοί πράσινοι χαρακτήρες γνωστοί για την ζήλεια τους όπως ο Green Goblin, ο Plankton, ο Loki που μεγάλωσε ζηλιάρης και αγανακτισμένος στη σκιά του αδερφού του.



Εικόνα 28: Πορτοκαλί Χαρακτήρες: Γατόσκυλο, Charizard, Nemo, Lorax, Τίγρης

Το **πορτοκαλί** είναι ένα θερμό χρώμα, που βρίσκεται ανάμεσα στο κόκκινο και το κίτρινο. Όπως το κίτρινο και το κόκκινο τραβάνε πολύ την προσοχή, το ίδιο συμβαίνει και με το πορτοκαλί. Για αυτό το λόγο, θεωρείται εμπορικό χρώμα και χρησιμοποιείται συχνά στη διαφήμιση και σε πολλές συσκευασίες. Είναι φιλικό χρώμα γιατί βρίσκεται μεταξύ της θερμότητας που έχει το κόκκινο και της λάμψης και έντασης που έχει το κίτρινο. Συχνά περιγράφεται ως ένα ενεργητικό χρώμα και ενθουσιώδες. Για αυτό, πολλές αθλητικές ομάδες χρησιμοποιούν το πορτοκαλί στις στολές, τις μασκότ και την επωνυμία τους (Cherry, 2023).

Οι περισσότεροι άνθρωποι το συνδέουν με το χρώμα των φύλλων το φθινόπωρο, την φωτιά, του ηλιοβασιλέματος, των φρούτων όπως τα πορτοκάλια και τα μανταρίνια. Είναι χρώμα που είναι πολύ συνδεδεμένο και με την γιορτή Halloween και την κολοκύθα. Στη Νοτιοανατολική Ασία, οι βουδιστές μοναχοί φορούν πορτοκαλί ρόμπες που συμβολίζουν την απλότητα και την εγκατάλειψη του υλισμού (Cherry, 2023).

Είναι φωτεινό, χαρούμενο, παιχνιδιάρικο, ζωντανό και ανεβαστικό. Εκφράζει δυναμισμό, χαρά, πλούτο, ευτυχία, θαλπωρή, φλόγα, πολυτέλεια, λαμπρότητα. Συμβολίζει την αισιοδοξία, την ωριμότητα, την επιτυχία, την αυτοπεποίθηση, τον ενθουσιασμό, τη ζεστασιά και την ευχαρίστηση. Επειδή εμφανίζεται συχνά στη φύση το Φθινόπωρο, μπορεί να συσχετιστεί με το κρύο και τη μελαγχολία (Cherry, 2023). Διαφορετικές αποχρώσεις του μπορεί να έχουν διαφορετικούς συμβολισμούς, όπως το έντονο πορτοκαλί που τραβάει την προσοχή. Ένα πιο ζεστό μπορεί να θυμίζει τη φωτιά και τη ζέση.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, σαν χρώμα προσελκύει την προσοχή, και γίνεται ιδανικό για χαρακτήρες που ο δημιουργός τους θέλει να τραβήξει την προσοχή επάνω τους. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο χαρακτήρες όπως ο Naruto, η Velma από το Scooby-Doo φοράνε αυτό το χρώμα. Ακόμα, σχετίζεται με χαρακτήρες που έχουν να κάνουν με την φωτιά, όπως ο Charizard. Πορτοκαλί είναι και πάρα πολλοί γάτοι, τίγρης και λιοντάρια, που είναι αναγνωρίσιμα από πολλούς, όπως ο Παπουτσωμένος Γάτος, ο Toulouse από τις Αριστόγατες, ο Simba, ο Garfield κ.ά.



Εικόνα 29: Ροζ Χαρακτήρες: Kirby, Patrick, Μικρό μου πόνυ, Ροζ Πάνθηρας, Jigglypuff

Πολλοί άνθρωποι συνδέουν αμέσως το ροζ χρώμα με την θηλυκότητα και ό,τι σχετίζεται με το κορίτσι. Το ροζ εκφράζει την αθωότητα, την ομορφιά, το γυναικείο φύλο, την γλυκύτητα, το κορίτσι, το παιχνιδιάρικο, την καλοσύνη, την απλότητα, την ευγένεια και τη φροντίδα. Συχνά χρησιμοποιείται και για την δημιουργία ειδυλλιακής ατμόσφαιρας και θυμίζει ρομαντισμό. Οι ροζ χαρακτήρες έχουν γίνει μια δημοφιλής τάση στον κόσμο του Animation. Έχει χρησιμοποιηθεί σαν χρώμα για να αναπαραστήσει γυναίκες πρωταγωνίστριες, γλυκούς χαρακτήρες και καμιά φορά κακούς που έχουν όμως μια παιχνιδιάρικη διάθεση.

Λειτουργεί ιδιαίτερα καλά σε χαρακτήρες που είναι χαρούμενοι, αθώοι όπως ο Patrick, ή στοργηλοί, όπως ο Kirby και το Jigglypuff. Ακόμα, δημοφιλής είναι πολλά γουρουνάκια και πιθανόν το χρώμα τους να ευθύνεται που είναι τόσο αξιαγάπητα και αξέχαστα όπως, η Πέπα, ο Porky Pig, η Piglet από το Winie, ο Hamm - Small Fry από το Toy Story κ.ά. Με τις διασκεδαστικές προσωπικότητες και τα αξιαγάπητα χαρακτηριστικά τους, αυτοί οι ροζ χαρακτήρες έχουν αφήσει το στίγμα τους στον κόσμο του Animation και συνεχίζουν να είναι αγαπητοί στο κοινό.



Εικόνα 30: Μωβ Χαρακτήρες: Dino, Gengar, Art, Backpack, Randall

Το **μωβ** δεν υπάρχει στην φύση σε μεγάλη ποσότητα, για αυτό το λόγο, μπορεί μερικές φορές να φαίνεται εξωτικό ή τεχνητό. Οπτικά είναι ένα από τα πιο δύσκολα χρώματα για διάκριση. Έχει επίσης το ισχυρότερο ηλεκτρομαγνητικό μήκος κύματος, καθώς απέχει λίγα μόνο μήκη κύματος από τις ακτίνες Χ και τις ακτίνες γάμα³². Έτσι, χρησιμοποιείται συχνά σε οπτικές ψευδαισθήσεις. Τα σταφύλια είναι μωβ και κάποια άνθη, όπως η λεβάντα, ενώ υπάρχει για λίγο στο χρώμα της δύσης, που προαναγγέλλει τη νύχτα.

Το μωβ οι άνθρωποι συχνά το αντιλαμβάνονται ως ένα πολύ βασιλικό χρώμα. Αυτό πηγάζει από το γεγονός ότι η πορφυρή βαφή που χρησιμοποιούσαν στην αρχαιότητα ήταν σπάνια και δύσκολο να φτιαχτεί, οπότε ήταν και ακριβή. Έτσι, πολλές φορές, οι πλούσιοι ήταν τα μόνα άτομα που μπορούσαν να αντέξουν ρούχα και άλλα είδη οικιακής χρήσης που ήταν βαμμένα μωβ (Dunn, 2013). Γύρω στο 1200 π.Χ., η πόλη της Τύρου άρχισε να παράγει πορφυρή βαφή και το χρώμα που προέκυψε έγινε γνωστό ως << Tyrian purple >> και ήταν τόσο γνωστό που αναφέρθηκε στην Ιλιάδα του Ομήρου. Ο Μέγας Αλέξανδρος και οι βασιλιάδες της Αιγύπτου φορούσαν επίσης ρούχα χρωματισμένα με το περίφημο πορφυρό της Τυρίας (Schultz, 2013). Ακόμα, σε ορισμένα μέρη, το μωβ συνδέεται με το θάνατο και το πένθος.

Το μωβ χρώμα συνδέεται με μια ποικιλία σημασιών. Εκφράζει θλίψη, στοχασμό, μελαγχολία, νοσταλγία, εγκράτεια, νηφαλιότητα, απογοήτευση, λύπη, ταπείνωση, φαντασία, δύναμη, πολυτέλεια. Στην μωβ-μπλε απόχρωση του γίνεται πιο σκοτεινό, πιο μυστηριώδες. Μπορεί επίσης να αντιπροσωπεύει τη δόλια, τη μαγεία, την υπερβολή, τις μαγικές δυνάμεις και ικανότητες, για αυτό το λόγο, χρησιμοποιείται συχνά για την απεικόνιση μαγισσών.

Οι δημιουργοί Animation χρωματίζουν τους χαρακτήρες τους μωβ για διάφορους λόγους. Σε κάποιες περιπτώσεις έχει χρησιμοποιηθεί για να μεταδοθεί η χαριτωμένη ομορφιά ενός χαρακτήρα, όπως ο Dino ή ο Barney ο δεινόσαυρος. Η σπάνια και μυστηριώδης φύση του, ίσως το κάνει να φαίνεται συνδεδεμένο με το άγνωστο, το υπερφυσικό και το θείο, όπως στην περίπτωση του Thanos. Το σκούρο μωβ χρησιμοποιείται υποδηλώνοντας κακία και απεικονίζοντας ψυχρούς, χωρίς συναισθήματα χαρακτήρες, όπως ο Randall από την Monsters Inc.. Οι περισσότεροι χαρακτήρες που είναι μάγοι ή έχουν μαγικές ιδιότητες είναι μωβ σαν το Backpack της Ντόρας, που είναι ένα μαγικό σακίδιο βοηθός της στις περιπέτειες της.

³² Nasa Science (2016). Tour of the Electromagnetic Spectrum: Visible Light.



Εικόνα 31: Γκρι Χαρακτήρες: Remy, Berlioz, Dumbo, Baloo, Tom

Το γκρι συνδέεται με συννεφιασμένες μέρες και για αυτό δεν είναι το πιο χαρούμενο χρώμα. Ωστόσο, χρησιμοποιείται συχνά στην εσωτερική διακόσμηση για να δημιουργήσει μια σύγχρονη και εκλεπτυσμένη αίσθηση. Το γκρι χρώμα συμβολίζει την ουδετερότητα, την θλίψη, τον θρήνο. Εκφράζει την αδιαφορία, την ταπεινοφροσύνη, την πλήξη, την ρουτίνα. Είναι πολύ εύκολο να φτιάξουμε το γκρι. Αναμιγνύοντας μαύρο και λευκό μπορούμε να φτάσουμε στο γκρι που επιθυμούμε. Το ανθρώπινο μάτι μπορεί να αναγνωρίσει μέχρι 30 τόνους γκρι. Σύμφωνα με τον José M. Parramón Vilasaló αυτή η ευκολία στην παρασκευή του γκρι: << ίσως είναι ο λόγος που τόσο πολλοί ερασιτέχνες ζωγράφοι δημιουργούν έργα με πολύ φτωχή περιγραφή χρωμάτων - μονότονα και γκριζα >>.

Ένας λόγος που χρησιμοποιείται σε χαρακτήρες είναι ότι είναι ουδέτερο σαν χρώμα και δεν αποσπά τον θεατή από άλλα χαρακτηριστικά ή τις ενέργειες του χαρακτήρα. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, σχετίζεται με τα συναισθήματα της λύπη, την πλήξη ή την απάθεια, οπότε η χρήση του μπορεί να βοηθήσει στην απόδοση της συναισθηματικής κατάστασης του χαρακτήρα. Ακόμα, στον πραγματικό κόσμο, δεν έχουν όλα τα αντικείμενα ή τα ζώα φωτεινά και ζωηρά χρώματα. Η χρήση του γκρι μπορεί να βοηθήσει να κάνει ένα χαρακτήρα στο Animation να φαίνεται πιο προσγειωμένος στην πραγματικότητα (Kennedy, 2023). Αρκετές φορές χρησιμοποιείται για την απόδοση του ρεαλιστικού χρώματος ενός ζώου όπως ο Remy, ο Tom ο Dumbo κ.ά. Το γκρι χρησιμοποιείται συχνά για να δημιουργήσει μια αίσθηση βάθους και διάστασης στο σχέδιο του χαρακτήρα. Τέλος, μπορεί να μεταφέρει μια αίσθηση ηλικίας ή φθοράς.

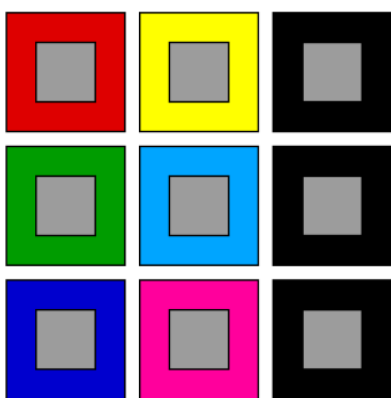


Εικόνα 32: Καφέ Χαρακτήρες: Jerry, Arthur Read, Scooby doo, Paddington, Taz

Το καφέ χρώμα, καθώς και η όχρα, είναι τα χρώματα της γης. Είναι χρώματα θερμά, προσγειωμένα και εκφράζουν την φύση, τη σταθερότητα, την καθημερινότητα, αλλά και το επίπεδο, το κατεστημένο. Το καφέ ως γήινο χρώμα θεωρείται συχνά συμπαγές, σαν τη γη, και είναι ένα χρώμα που συχνά συνδέεται με την ανθεκτικότητα, την αξιοπιστία και την ασφάλεια. Σε μεγάλες ποσότητες, μπορεί να φαίνεται αχανές, έντονο και άδειο, σαν μια τεράστια έρημο, φέρνοντας έτσι το αίσθημα της μοναξιάς, της λύπης και της απομόνωσης (Τσιάρα, 2022). Όπως και άλλα σκούρα χρώματα, στους σκούρους του τόνους συνδέεται περισσότερο με αρνητικά συναισθήματα.

Σε χαρακτήρες το βλέπουμε να εμφανίζεται κυρίως προσδιορίζοντας το φυσικό χρώμα που θα είχαν οι χαρακτήρες και στην πραγματικότητα, όπως ο κύριος και κυρία Πατάτα, μια αρκούδα σαν τον Paddington ή το Yogi Bear, αλλά και πολλά ακόμα ζώα όπως ο Manny από το Ice Age, ο Taz, ο Wile E. Coyote, ο Jerry, ο Arthur Read κλπ.

Παραπάνω αναφέρθηκαν οι συμβολισμοί των κυριότερων χρωμάτων. Οι συμβολισμοί αυτοί είναι ενδεικτικοί της σύνδεσης του χρώματος με μηνύματα που συνδέονται με τη φύση, τη ζωή, το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον των λαών. Παρόλα αυτά, πρέπει να επισημανθεί ότι υπάρχουν πολύ περισσότεροι συμβολισμοί, οι οποίοι προκύπτουν, όταν αλλάζουν οι αποχρώσεις, ο τόνος και η ένταση των χρωμάτων. Για παράδειγμα, τα υψηλότερα επίπεδα χρωματισμού (κορεσμός) και ο βαθμός της φωτεινότητας του χρώματος έχουν βρεθεί ότι οδηγούν σε συναισθήματα όπως ενθουσιασμό (Gorn, Chattopadhyay, Dahl, 1997) (Thompson, Palacios, Varela, 1992). Αλλά, υπάρχουν ακόμα και συμβολισμοί που αλλάζουν από τόπο σε τόπο, ακόμα και από άνθρωπο σε άνθρωπο, καθώς για τον κάθε ένα υπάρχει το υποκειμενικό χρώμα, άμεσα συνδεδεμένο με τα βιώματα και τις εμπειρίες του. Ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τα χρώματα αλλάζει, ακόμα και, μέσα στην ζωή μας με την πάροδο του χρόνου.

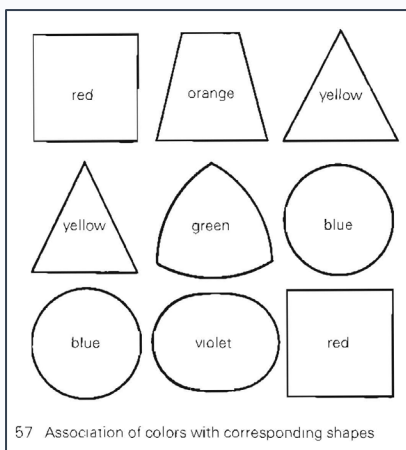


Εικόνα 33: Σχέση γκρι με άλλα χρώματα

Αξιοσημείωτο είναι πώς τα χρώματα δεν λειτουργούν πάντα αυτόνομα, αλλά ως ένα μέρος μια σύνθεσης που βλέπει το μάτι. Επομένως, τι θα δούμε σε μια εικόνα εξαρτάται και από τα υπόλοιπα χρώματα που περιέχει. Αλλιώς, φαίνεται ένα χρώμα όταν το βλέπουμε δίπλα σε ένα θερμό και αλλιώς δίπλα σε ένα ψυχρό χρώμα. Σύμφωνα με τον Arnheim << η ταυτότητα ενός χρώματος δεν εδρεύει στο χρώμα καθ' εαυτό αλλά καθιερώνεται μέσω των σχέσεων του. Αυτή η αμοιβαία μεταμόρφωση, η οποία κάνει το κάθε χρώμα να εξαρτάται από την υποστήριξη όλων των άλλων, μπορεί να παρομοιασθεί με τις πέτρες του τόξου σ' ένα κτίριο, οι οποίες κρατούν η μία την άλλη στη θέση της >> (Arnheim, 2005). Για παράδειγμα, το γκρι (Εικόνα 33). Το γκρι φαίνεται φωτεινό μέσα ένα μαύρο ή μπλε, αλλά φαίνεται σκούρο μέσα σε ένα κίτρινο ή ροζ, φαίνεται πιο θερμό μέσα σε ένα πράσινο και πιο ψυχρό μέσα σε ένα κίτρινο. Τα χρώματα τα βλέπουμε σε σχέση με τα υπόλοιπα χρώματα γύρω τους. Ένα χρώμα μεγάλης λαμπρότητας, φαίνεται να παρουσιάζει μεγαλύτερη ακόμα λαμπρότητα όταν βρίσκεται κοντά σε ένα άλλο μικρότερης λαμπρότητας και αντίθετα.

Το χρώμα είναι ένα από τα κυρίαρχα συστήματα μη λεκτικής επικοινωνίας. Οι συμβολισμοί των χρωμάτων είναι αντικειμενικοί, σε γενικές γραμμές, και υποκειμενικοί, όταν συνδέονται με προσωπικές καταστάσεις και βιώματα. Υπάρχει σαφώς και κάποια κοινή γλώσσα για όλους, όπως στα σήματα σήμανσης, όπου το ανθρώπινο μάτι μπορεί να ξεχωρίσει από απόσταση, λόγω χρώματος, μια κόκκινη σήμανση απαγόρευσης από μία μπλε υποχρεωτικής πορείας. Κοινή γλώσσα, όχι μόνο στα σήματα σήμανσης, αλλά σε όλο τον κόσμο γύρω μας, όπως στο σουπερ μάρκετ όπου ο καταναλωτής μπορεί να ξεχωρίσει από απόσταση το κόκκινο κουτάκι της coca cola ή την συσκευασία ψωμιού που αγοράζει σε σχέση με μία άλλη. Το χρώμα μπορεί σαφέστατα να χρησιμοποιηθεί για να υποδηλώσει ανθρώπους, τόπους, πράγματα και πιο γενικές ιδέες ανθρώπων και πραγμάτων όπως η κοινωνική τάξη ή η θρησκεία. Υποδηλώνει κράτη, μεγάλες εταιρείες. Χρησιμοποιείται σε χάρτες, αλλά και διαπροσωπικά πχ. σε ένα ντύσιμο, στον χρωματισμό γραφείων μια εταιρείας, στην ψυχαγωγία. Ακόμα και σε ένα έγγραφο αν προστεθεί χρώμα αλλάζει η προσοχή του αναγνώστη.

Η ψυχολογία των χρωμάτων απασχολεί από πολύ παλιά. Έχουν μιλήσει για αυτή ο Εμπεδοκλής, ο Ιπποκράτης, και πάρα πολλοί άλλοι, στην πάροδο των χρόνων. Για παράδειγμα, ο ψυχολόγος Robert Plutchik δημιούργησε το μοντέλο ή τροχό των συναισθημάτων Plutchik. Σε αυτόν υπάρχουν, σύμφωνα με εκείνον, βασικά συναισθήματα: χαρά, εμπιστοσύνη, φόβος, έκπληξη, λύπη, προσμονή, θυμός και αηδία. Ο τροχός οργανώνει αυτά τα συναισθήματα βάση τον ψυχολογικό σκοπό του καθενός. Κάθε συναίσθημα αντιστοιχεί με ένα χρώμα. Ακόμα, έχουν δημιουργηθεί πολλές σχολές και κινήματα. Πολλοί, όπως, ο Malevich³³, ο Mondrian³⁴, ο Kandinsky, προσπάθησαν να εξερευνήσουν μια εφαρμόσιμη << γλώσσα των χρωμάτων >>, αλλά δεν τα κατάφεραν.



Εικόνα 34: Σχέση σχημάτων - χρωμάτων

Ο Kandinsky, όταν ήταν δάσκαλος στην σχολή του Bauhaus, συνδύασε τις έννοιες του χρώματος και της γραμμής, που είχε, σε μια γενική θεωρία της σύνθεσης. Διέπεινε στους συναδέλφους στο Bauhaus ένα ερωτηματολόγιό του να συμπληρώσουν. Ζητούσε να συμπληρώσουν ένα κενό τρίγωνο, ένα κενό τετράγωνο και έναν κενό κύκλο με τα χρώματα που ταιριάζουν σε κάθε μορφή. Η δική του (σωστή) απάντηση ήταν κίτρινο, κόκκινο και μπλε αντίστοιχα. Παρά το γεγονός ότι επικαλούνταν κάποιο σύστημα, η θεωρία του παρέμενε υποκειμενική (Foster, Krauss, Bois, Buchloh & Joselit, 2012, σελ.191-194). Η θεωρία ότι << οι εκφράσεις μορφής και χρώματος πρέπει να υποστηρίζουν η μία την άλλη >> βλέπουμε να αναπτύσσεται και από τον Itten (Εικόνα 34). Πολλές μελέτες έχουν γίνει πάνω στην σχέση χρώματος και σχήματος, όπως ότι τα ζεστά χρώματα είναι ικανά να προκαλέσουν θετικά συναισθήματα, ειδικά όταν συνδυάζονται με στρογγυλά σχήματα (Plass, Heidig, Hayward, Homer & Um, 2014, σελ. 128-140).

Υπάρχουν αρκετές μελέτες για την ψυχολογία των χρωμάτων και για το πώς τα χρώματα επηρεάζουν αντιλήψεις και συμπεριφορές. Για παράδειγμα, στο μάρκετινγκ, επικεντρώνονται στο πώς τα χρώματα επηρεάζουν τις εντυπώσεις των καταναλωτών για μια μάρκα και αν πείθουν τους καταναλωτές να την μελετήσουν ή να κάνουν μια αγορά. Ο Faber Birren, θεωρητικός χρωμάτων, έγραψε στο βιβλίο του Color Theory για τη σχέση μεταξύ χρώματος και λήψης αποφάσεων στους ανθρώπους. Όπως οι λέξεις << αγαπώ >> και << μου αρέσει >> προκαλούν διαφορετικά συναισθήματα στους ανθρώπους, έτσι και τα διαφορετικά χρώματα. Παρόμοια, ένας χαρακτήρας θα φαίνεται άστοχος και ασύλληπτος, εάν δεν ληφθεί υπόψη η ψυχολογία της θεωρίας χρωμάτων σε όλη τη διαδικασία σχεδιασμού του.

Μετά από την παραπάνω ανάλυση για τον συμβολισμό των χρωμάτων, κατανοούμε, ότι είναι φυσικό, στην τέχνη πάρα πολλοί δημιουργοί να χρησιμοποιούν τα χρώματα για να αποδώσουν συμβολικά τα έργα τους στον θεατή. Όσα συμβαίνουν στην μοντέρνα τέχνη και στον τρόπο που αντιλαμβάνεται ο άνθρωπος το χρώμα ήταν φυσικό να επηρεάσουν και τον Κινηματογράφο και το Animation. Εξάλλου, τότε, αρκετοί ζωγράφοι ήταν και Animators, οπότε επηρεάζονταν άμεσα από τα κινήματα. Όμως, αλλιώς λειτουργεί το χρώμα σε μια στατική εικόνα και αλλιώς σε μια κινούμενη εικόνα που έχει τη δυνατότητα συνέχεια να αλλάζει.

³³ Avant-garde καλλιτέχνης και θεωρητικός της τέχνης, του οποίου το πρωτοποριακό έργο επηρέασε την ανάπτυξη της αφηρημένης τέχνης τον 20ο αιώνα.

³⁴ Ζωγράφος και θεωρητικός της τέχνης, που θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους καλλιτέχνες του 20ου αιώνα.

Η σημασία στην δομική λειτουργία του χρώματος στην τέχνη του Κινηματογράφου αναγνωρίστηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1930, όπου το χρώμα έγινε για πρώτη φορά διαθέσιμο. Καθώς τεχνικές και καλλιτεχνικές αρχές δεν έχουν προλάβει να δημιουργηθούν χρησιμοποιείται για την δημιουργία της ατμόσφαιρας της ταινίας και για να τονιστεί ο χαρακτήρας της δράσης. Σε αυτές τις περιπτώσεις αποτελεί το χρώμα ουσιαστικό στοιχείο της δομής, καθώς δεν αξιοποιείται τόσο για δραματικούς σκοπούς.

Παράλληλα με τον Κινηματογράφο αναπτύσσεται και στο Animation, όπου το χρώμα αποτελεί έναν από τα βασικά βήματα για το σχεδιασμό ενός χαρακτήρα μαζί με το σχήμα. Σε όλη την διάρκεια της ιστορίας του το Animation, καθώς αναπτυσσόταν, βίωσε την εποχή του ασπρόμαυρου δισδιάστατου βωβού φιλμ και έφτασε ως τη διαδικασία ανάπτυξης τρισδιάστατων έγχρωμων κινουμένων σχεδίων στερεοφωνικού ήχου.

Οι πρώτες πετυχημένες αποδόσεις του χρώματος σαν κομμάτι της δομής της ταινίας έγιναν από την Walt Disney. Το χρώμα αποτελεί, άλλη μια, καινοτομία του studio και μπορούμε να πούμε ότι κάπου εδώ επινοείται η << χρωματική επιμέλεια >> των ταινιών, σημαντική για εκείνη την εποχή που το χρώμα δεν ήταν διαδεδομένο. Ο συνδυασμός του χρώματος και της εξαιρετικής πλαστικής κίνησης, η οποία εισάγει τον θεατή στον χώρο, και στο κλίμα, και έρχεται να ταυτιστεί με τους ήρωες. Το 1929, λοιπόν, το studio δημιουργεί την σειρά << Silly Symphonies >>. Η συγκεκριμένη σειρά έχει διάφορους ανθρωπόμορφους χαρακτήρες που αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και με το περιβάλλον. Το 1932 στο << Λουλούδια και δέντρα >> εισάγει και χρησιμοποιεί για πρώτη φορά το χρώμα. Στο συγκεκριμένο έγχρωμο επεισόδιο είναι πρωταγωνιστές λουλούδια και δέντρα, ενώ υπάρχουν και άλλα στοιχεία της φύσης που όλα συμμετέχουν σε μια ερωτική ιστορία. Το 1933 ακολούθησαν και << Τα τρία γουρουνάκια >> (Δημητρά, 2021). Στις ταινίες αυτές, δεν πρόσθεσαν απλά χρώμα, αλλά το χρώμα είχε σαν κίνητρο το συναίσθημα, το χιούμορ και την κίνηση.

Η Natalie Kalmus, πρώτη σύζυγος του ιδρυτή της Technicolor, πρόσφερε την τεχνολογία στην Walt Disney για την δημιουργία τους. Η Kalmus ως εικαστικός και ιστορικός της τέχνης πίστευε ότι τα έγχρωμα κινηματογραφικά κάδρα πρέπει να υπακούν στους ίδιους κανόνες με τους πίνακες ζωγραφικής. Στις προηγούμενες αναφορές ο θεατής βλέπει το χρώμα να ζωντανεύει και να αλλάζει αποχρώσεις ανάλογα με τις δραματικές εξελίξεις. Η ελαστικότητα της χρωματικής φόρμας που πέτυχαν αυτές οι δημιουργίες ενέπνευσαν και αφύπνισαν και άλλους παραγωγούς ώστε να χρησιμοποιήσουν το χρώμα σαν συνθετικό στοιχείο. Η χρήση του χρώματος πλέον θα υπέρβαινε την απλή αποτύπωση χρωμάτων.

Το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο στην οπτικοακουστική τέχνη του Animation. Χρησιμεύει στη διαμόρφωση χαρακτήρων, στην έκφραση συναισθημάτων, στη δημιουργία σκηνών και στην απόδοση ατμόσφαιρας σε κάθε γωνία και κάθε πλάνο. Το χρώμα είναι ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά που κάνει το Animation αυτό που είναι. Τα χρώματα στις ταινίες Animation επιλέγονται συνήθως πολύ προσεκτικά από τους Animators-δημιουργούς για να απεικονίσουν μια συγκεκριμένη διάθεση ή συναίσθημα. Επίσης, χρησιμοποιούνται για την επικοινωνία της ιστορίας ή του μηνύματος του Animation. Ο Jeremy Birn³⁵ έγραψε στο βιβλίο³⁶ του για τη σημασία του φωτισμού και του χρώματος αναφέροντας ότι: << Οι χρωματικές επιλογές χρησιμοποιούνται για να προκαλέσουν συγκεκριμένα συναισθήματα από τον θεατή >> (Birn, 2006).

³⁵ Animator στα Pixar Animation Studios.

³⁶ Digital Lighting and Rendering.

Οι Animators και οι καλλιτέχνες ακολουθούν συμβατικές τεχνικές με επιλογές χρωμάτων που θα δημιουργήσουν μεγαλύτερη συναισθηματική ανταπόκριση στο θεατή. Η πρώτη εντύπωση ενός χαρακτήρα από τον θεατή γίνεται από τα πρώτα δευτερόλεπτα που θα τον δει. Για αυτό το λόγο, είναι καθοριστικό για έναν χαρακτήρα να προβάλλει την προσωπικότητά του μέσα από την εμφάνισή του. Επομένως, πριν από το σχεδιασμό ενός χαρακτήρα, πρέπει να ερευνηθεί η ψυχολογία και νοοτροπία του και οι επιπτώσεις τους στα φυσικά του χαρακτηριστικά. Κάθε οπτικό στοιχείο, συνήθως, εκφράζει την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Τα φυσικά χαρακτηριστικά, όπως το χρώμα και το σχήμα, σχηματίζουν την πρώτη προϋπόθεση για την προσωπικότητα του.



Εικόνα 35: Χαρακτήρες της ταινίας << Τα μυαλά που κουβαλάς >>

Όποια ταινία και αν εξετάσουμε το χρώμα του χαρακτήρα, έχει σημασία, και θα βρούμε σύνδεση με την ψυχολογία των χρωμάτων. Ένα ξεκάθαρο παράδειγμα, είναι οι χαρακτήρες της ταινίας << Τα μυαλά που κουβαλάς >> (Εικόνα 35), όπου κάθε χαρακτήρας είναι σχεδιασμένος με βάση το συναίσθημα που εκφράζει. Οι Animators ήθελαν ο κόκκινος χαρακτήρας να αντικατοπτρίζει τον θυμό, ο μπλε την λύπη κλπ. Σε πολλές ταινίες που υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες που έχουν κοινά χαρακτηριστικά, οι δημιουργοί επιλέγουν το χρώμα για να δείξουν την διαφορετικότητα του κάθε χαρακτήρα, όπως τα Αρκουδάκια της αγάπης, οι Power Rangers, τα Teletubbies, οι Pj masks, τα M&M's και πολλοί άλλοι ακόμα. Αρκετοί δημιουργοί ξεκινούν προσδιορίζοντας τι είδους συναισθηματικό και ψυχολογικό υπόβαθρο θέλουν να μεταδώσουν μέσω του χαρακτήρα τους, και έπειτα χρησιμοποιούν τα χρώματα που συμπληρώνουν αυτό το συναίσθημα. Όπως, έχει αναφέρει και ο Paul Klee (Partsch, 2014): << Το χρώμα είναι το μέρος όπου ο εγκέφαλός μας και το σύμψαν συναντώνται >>.



Εικόνα 36: Αλλαγή εμφάνισης Minions

Τα χρώματα διαδραματίζουν ιδιαίτερα ισχυρό ρόλο στην παραγωγή Animation. Κάθε χρώμα έχει τις δικές του υποδηλώσεις και μπορεί να επηρεάσει το κοινό τόσο σε συνειδητό όσο και σε υποσυνείδητο επίπεδο. Ένα ευρύ φάσμα συναισθημάτων, κινήτρων και νοημάτων μπορεί να εκφραστεί μέσω των χρωμάτων και η παραμικρή αλλαγή στο χρώμα μπορεί να μεταφέρει ένα εντελώς διαφορετικό μήνυμα. Η σημασία αυτή προέρχεται από το γεγονός ότι το χρώμα, γενικά, έχει ισχυρό ρόλο στις δημιουργικές βιομηχανίες, όπως η αφήγηση με Animation. Επιπλέον, το Animation είναι διαφορετικό από τις υπόλοιπες ταινίες του κινηματογράφου και της τηλεόρασης. Είναι πιο ελεύθερο και ανοιχτό στην χρωματική απόδοση. Αυτό συμβαίνει επειδή οι χαρακτήρες στην οθόνη είναι εικονικοί και όχι αληθινοί, οπότε μπορεί να δει ο θεατής ένα μπλε άνθρωπο και του φανεί φυσιολογικό, και έτσι, και το ίδιο το χρώμα φέρει πιο λειτουργικό περιεχόμενο.

Στην αρχή της γραμμής της προπαραγωγής των ταινιών Animation υπάρχει η άκρως πειραματική διαδικασία του έγχρωμου σεναρίου, το color scripting. Το έγχρωμο σενάριο είναι στην πραγματικότητα μια διαδικασία που γίνεται για να σχεδιαστούν η φωτεινότητα, το χρώμα, οι διαθέσεις και τα συναισθήματα διαφορετικών σκηνών ενός Animation. Κατά την διάρκεια αυτής της διαδικασίας εξετάζεται η χρήση των χρωμάτων και η φωτεινότητα κάθε χρώματος και επιλέγονται τα καταλληλότερα που αντιπροσωπεύουν το σωστό συναίσθημα. Επομένως, είναι φυσικό η διαδικασία του σεναρίου να είναι πειραματική και βήμα προς βήμα. Ένας τρόπος είναι η εξέταση ενός χρώματος πρώτα για το έργο και στη συνέχεια η αντικατάσταση του σταδιακά από διαφορετικά χρώματα ανάλογα με τα συναισθήματα και το θέμα που θέλουν οι δημιουργοί να μεταφέρουν.

Πολλοί δημιουργοί επιλέγουν συγκεκριμένα χρώματα για την ταινία τους ή για κάποιες σκηνές της. Χρησιμοποιούν δηλαδή μια χρωματική παλέτα για το έργο τους, γεγονός που επηρεάζει και τον χαρακτήρα. Για παράδειγμα, ο Tim Burton στην πλειοψηφία των ταινιών του χρησιμοποιεί μονοχρωματικές παλέτες, εστιάζοντας στο ψυχρό μπλε. Χρησιμοποιεί την μονοχρωμία του μπλε για να δείξει το μουντό καθημερινό κόσμο που έρχεται σε αντίθεση με τον έντονο και ζωντανό κόσμο της φαντασίας ή του άλλου αντίθετου κόσμου. Όταν δεν εστιάζει στο μπλε χρησιμοποιεί ένα εύρος έντονων και ζωντανών χρωμάτων. Χαρακτηριστικό του είναι και ο χρωματικές επαναλήψεις. Όσον αφορά την εξισορρόπηση του βάρους των χρωμάτων πρέπει να μελετηθεί κάθε ταινία ξεχωριστά.



Εικόνα 37: Στιγμιότυπα της ταινίας *Corpse Bride* του Tim Burton

Έλλειψη Χρώματος – Ασπρόμαυρο

Στην ζωή όλων των ανθρώπων το φως και το σκοτάδι είναι θεμελιώδεις εμπειρίες και δεν υπάρχει κουλτούρα που να μην έχει δομήσει ένα σύστημα συμβόλων και αξιών πάνω στην γκρι κλίμακα, δηλαδή από το μέγιστο φως - άσπρο στο μέγιστο σκοτάδι - μαύρο. Το λευκό είναι φωτεινό και μπορεί να δημιουργήσει μια αίσθηση χώρου (Τσιάρα, 2022).

Ο ρόλος του φωτός είναι σημαντικός σε μια σύνθεση, αφού ανάλογα με τον τρόπο που χρησιμοποιείται μπορεί να δημιουργήσει τονικές αρμονίες και αντιθέσεις. Το φως έχει πολλές διαβαθμίσεις από το έντονο φως ως το σκοτάδι και έτσι δημιουργεί την τονική κλίμακα των χρωμάτων. Η χρήση του γκρι στο Animation είναι απαραίτητη για τη δημιουργία οπτικού ενδιαφέροντος και βάθους στους χαρακτήρες και τις σκηνές. Το ανθρώπινο μάτι μπορεί να αναγνωρίσει μέχρι 30 τόνους γκρι. Το ανθρώπινο μάτι αναζητάει το χρώμα, αλλά όταν αυτό λείπει ξεκινάει να παρατηρεί άλλα πράγματα.

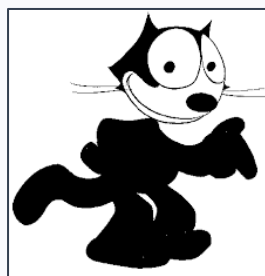
Το φως και οι σκιές παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο σε όλες τις τέχνες, εικαστικές, γλυπτική, αρχιτεκτονική, αφού τα έργα τους είναι τρισδιάστατα και η κάθε τους επιφάνεια δέχεται το φως διαφορετικά. Στο θέατρο σκιών οι φιγούρες πλησιάζουν το πανί για να φανούν καθαρά και απομακρύνονται για να θολώσουν.

Στον κινηματογράφο, το θέατρο και το Animation το φως χρησιμοποιείται και αφηγηματικά, για να δημιουργήσει δραματικότητα ή να τραβήξει την προσοχή του θεατή σε ένα συγκεκριμένο σημείο. Ο φωτισμός είναι πολύ σημαντικός παράγοντας για τη δημιουργία οποιασδήποτε διάθεσης και τη σκηνοθεσία μιας ιστορίας. Το ασπρόμαυρο χρησιμοποιείται από τους δημιουργούς για να αποδώσουν στον θεατή το πιο σοβαρό, πιο επίσημο, πιο αυστηρό. Για αυτό το λόγο, πολλά ντοκιμαντέρ είναι ασπρόμαυρα, για να μας δείξουν τη σοβαρότητα και την αντικειμενικότητά τους. Ακόμα, με ασπρόμαυρο αποδίδεται το παρελθόν, κάτι νοσταλγικό, αλλά και ο κόσμος των ονείρων, μια κατάσταση ονειρική, πιο αφαιρετική, που δεν μας δίνει πληροφορίες που δεν χρειαζόμαστε. Επιπλέον, μέσω των αντιθέσεων που δημιουργεί, σε κάποιες περιπτώσεις αποδίδονται περισσότερα συναισθήματα.



Εικόνα 38: << A trip to the Moon >>, Ασπρόμαυρο και Έγχρωμο

Αρχικά, οι ταινίες δεν ήταν έγχρωμες, οπότε το ασπρόμαυρο αποτελούσε μονόδρομο. Ήταν ο μοναδικός χρωματικός τόνος που ήταν διαθέσιμος στον κινηματογράφο. Παρόλα αυτά, ακόμα και με την χρήση του χρώματος αργότερα, υπάρχουν ταινίες που προτιμώνται από τους θεατές ασπρόμαυρες και όχι στην έγχρωμη εκδοχή τους όπως το << A trip to the Moon >> του George Méliès.



Εικόνα 39: Felix the Cat

Ο Felix the Cat δημιουργήθηκε το 1919 κατά την εποχή του βωβού κινηματογράφου. Ένας ανθρωπόμορφος μαύρος γάτος με λευκά μάτια, μαύρο σώμα και γιγάντιο χαμόγελο. Συχνά θεωρείται ένας από τους πιο αναγνωρισμένους χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων στην ιστορία του κινηματογράφου.

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, οι δημιουργοί χρησιμοποιούν μια χρωματική παλέτα για το έργο τους, κάτι που επηρεάζει άμεσα και τον χαρακτήρα. Παρακάτω παραθέτονται παραδείγματα δημιουργών και χαρακτήρων.



Εικόνα 40: Vincent



Εικόνα 41: Corpse Bride



Εικόνα 42:
Jack
Skellington



Εικόνα 43:
Frankenweenie

Το πρώτο έργο του Tim Burton Vincent το 1982, είναι ασπρόμαυρο, έχει μεγάλες σκιές, περίεργο φωτισμό και δημιουργεί την αίσθηση του εφιάλτη, του μυστηρίου, της τραγικότητας (Εικόνα 40).

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο Burton συχνά χρησιμοποιεί την μονοχρωμία για να ένα κόσμο που έρχεται σε αντίθεση με ένα άλλο αντίθετο κόσμο. Ένα παράδειγμα, ταινίας που χρησιμοποιεί διαφορετικό χρώμα για να ξεχωρίσει δύο κόσμους είναι το Corpse Bride (2005). Το Corpse Bride γίνεται μονόχρωμο με μια ελαφριά απόχρωση του μπλε όταν βρίσκεται στον ζωντανό κόσμο, ενώ ο υπόκοσμος είναι εκκεντρικός και πιο ζωντανός. Επιπλέον, χρησιμοποιείται ο φωτισμός για τη δημιουργία ατμόσφαιράς, το φως, η ομίχλη και η σκιά συχνά ενισχύουν μια κομβική στιγμή στην πλοκή και να προσθέτουν μυστήριο. Η αντιπαράθεση των χρωμάτων τονίζει τον τόνο και τη διάθεση κάθε κόσμου, επειδή είναι τόσο πολύ διαφορετικά μεταξύ τους.

Το The Nightmare Before Christmas (1993), μπορεί να μην σκηνοθετήθηκε από τον ίδιο, όμως η επιρροή του στην ταινία φαίνεται και από την θέση του συγγραφέα και δίνοντας την εικαστική διάσταση. Στην ταινία φαίνεται για άλλη μια φορά ο διαχωρισμός δύο κόσμων, ο κόσμος του πρωταγωνιστή Jack Skellington (Εικόνα 42) διαχωρίζεται από τον υπόλοιπο. Έχοντας τη χρωματική του παλέτα που αποτελείται μόνο από ασπρόμαυρο, ο Jack είναι ο πρώτος χαρακτήρας στην ιστορία της Disney που είναι εντελώς άχρωμος παρά το γεγονός ότι προέρχεται από την έγχρωμη εποχή των φιλμ³⁷.

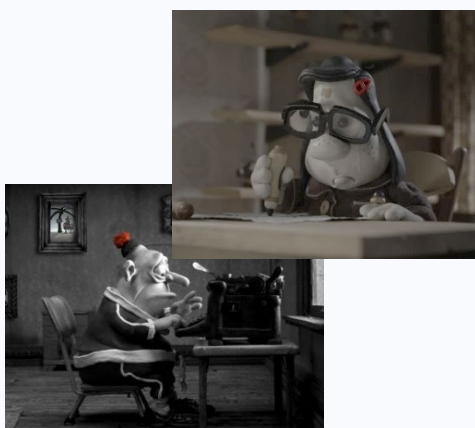
Το 2012 κυκλοφορεί η ταινία του Frankenweenie μια ασπρόμαυρη κωμωδία τρόμου. Ο Tim Burton << ήθελε να είναι ένας φόρος τιμής στις ταινίες-τέρατα της δεκαετίας του '60, οπότε το ασπρόμαυρο ήταν η τέλεια επιλογή >>, εξηγεί ο παραγωγός, Don Hahn³⁸ << Ωστόσο, η ταινία γυρίστηκε έγχρωμη και κάθε καρτέ έγχρωμο μετά το αλλάζαμε σε ασπρόμαυρο στις οθόνες του υπολογιστή μας>>.

³⁷ Disney Wiki. Jack Skellington.

³⁸ Things You Never Knew About Frankenweenie.



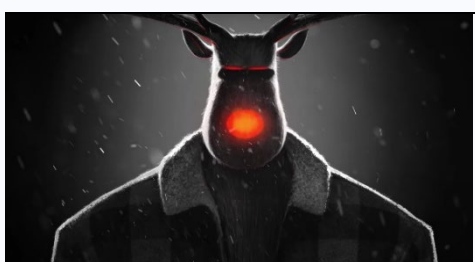
Εικόνα 44: Στιγμιότυπο της ταινίας Persepolis



Εικόνα 45: Στιγμιότυπα της ταινίας Mary & Max



Εικόνα 46: Στιγμιότυπα Paperman



Εικόνα 47: Στιγμιότυπο Fear Of The Deer



Εικόνα 48: If anything happens I love

Το 2007 το γνωστό αυτοβιογραφικό Κόμικ Persepolis της Marjane Satrapi που είναι μια σκοτεινή αφήγηση της ζωής της στο Ιράν, γίνεται ταινία. Η ταινία ακολουθεί το σχεδιασμό και τα χρώματα του κόμικ που είναι ασπρόμαυρο. Το άσπρο και το μαύρο χρησιμοποιούνται για πολλούς αφηγηματικούς σκοπούς στην ταινία. Αποδίδει την σοβαρότητα του έργου και το παρελθόν. Το λευκό χρησιμοποιείται για να συμβολίσει την ελευθερία, τον μοντερνισμό, την ειρήνη και τη θρησκεία. Το μαύρο για να συμβολίσει τον περιορισμό, τη βία και την απώλεια πίστης. Επίσης, προς στο τέλος της ταινίας, η χρήση τους συμβολίζει και την ενηλικίωση. Το ασπρόμαυρο χρησιμοποιείται ιδιαίτερα για κοινωνικό και πολιτικό περιεχόμενο στο Animation.

Η συναισθηματική ταινία Mary & Max (2009) επικεντρώνεται σε ένα νεαρό κοινωνικά αδέξιο κορίτσι και ένα μοναχικό, καταθλιπτικό ηλικιωμένο που γίνονται φίλοι δια αλληλογραφίας. Η ταινία θίγει σκοτεινά θέματα απομόνωσης.

Η Disney το 2012 κυκλοφορεί την ταινία Paperman. Μία από τις καλλιτεχνικές επιλογές που έκανε ο John Kahrs ήταν να σκηνοθετήσει την ταινία στα μέσα του 20ου αιώνα και να την κάνει ασπρόμαυρη.

Πολλά είναι και τα έργα του Steve Cutts, όπου το 2018 κυκλοφορεί την ταινία του Fear Of The Deer. Οι περισσότερες σκηνές έχουν έντονες ή πιο ήπιες αντιθέσεις, γεγονός που προσθέτει περισσότερη ένταση. Κυρίως χρησιμοποιεί το μαύρο και αποχρώσεις του γκρι. Ο πρωταγωνιστής τάρανδος είναι ασπρόμαυρος με κόκκινη μύτη δίνοντας την αίσθηση στον θεατή ότι είναι μοχθηρός.

Το 2020 κυκλοφορεί το If anything happens I love you. Η σκηνοθέτης Youngran Nho ήθελε να κάνει την ταινία με ελάχιστο φόντο, ελάχιστο χρώμα, πολύ άδειο (Beck, 2020), όπως αναφέρει: << Νομίζω ότι αυτό αντιπροσωπεύει το πώς νιώθουν >>. Αντιπαραθέτει τους χαρακτήρες με τις σκιές τους, οι οποίες αποτελούν τους σκοτεινούς εκπροσώπους των συναισθημάτων τους, των εσωτερικών διαλόγων και της ψυχής τους. Κάνουν έντονη αντίθεση με τον σωματικό κόσμο.

Πέρα από τους πολύ γνωστούς Felix the Cat και Jack Skellington, υπάρχουν και άλλοι πολλοί χαρακτήρες που είναι ασπρόμαυροι. Σχεδιασμένοι ασπρόμαυροι σε χρωματιστούς κόσμους μένουν στο μυαλό του θεατή. Παρόλα αυτά, πολλές φορές γίνεται και για να αναπαραστήσουν πλήρως τα χρώματα που θα είχαν οι χαρακτήρες αυτοί σαν ζώα και στον πραγματικό κόσμο, όπως ο Snoopy, ο Sylvester, ο Mittens στην ταινία Bolt, ο Pepé Le Pew και η Penelope Pussycat, ο Po Kung Fu Panda, Mackenzie από την Bluey και πολλοί ακόμα.



Εικόνα 49: Ασπρόμαυροι Χαρακτήρες: Snoopy, Sylvester, Pepé Le Pew και Penelope Pussycat, Po Kung Fu Panda, Mackenzie

Υφή - Ματιέρα

Η Υφή των υλικών γίνεται αναγνωρίσιμη με την όραση και την αφή, είναι δηλαδή και οπτική και απτική. Όταν αγγίζουμε ή βλέπουμε ένα έπιπλο, ένα ρούχο, ένα γλυπτό ή ένα κτίριο, έχουμε την αίσθηση της υφής του, που μπορεί να είναι λεία, τραχιά, βελούδινη, μαλακή, σκληρή, ανάγλυφη, άγρια, γυαλιστερή, απαλή, πορώδης κλπ. (Τσιάρα, 2022). Η υφή ενός υλικού είναι η κατάσταση στην οποία βρίσκεται η επιφάνεια του, είναι ιδιότητα της επιφάνειας των αντικειμένων που αντιλαμβανόμαστε με την αφή και την όραση.

Στην αρχαιότητα οι επιφάνειες των κτιρίων ήταν ζωγραφισμένες ή ανάγλυφες. Οι γλύπτες πλάθοντας, σκαλίζοντας ή λειαινώντας το υλικό τους, του δίνουν μια συγκεκριμένη υφή που συμβάλλει στο νόημά του. Στην εικαστική γλώσσα η υφή είναι πολύ σημαντικό κομμάτι εκφραστικού στοιχείου, ενώ χαρακτηρίζει και τον ίδιο τον καλλιτέχνη για την ποιότητα του έργου του. Ως υφή-ματιέρα προσδιορίζεται ακόμα και το πιο αφαιρετικό αποτέλεσμα που μπορεί να προκύψει όταν τα υλικά έχουν κυρίαρχο ρόλο στη δημιουργία. Μπορεί να χρησιμοποιηθούν εντελώς διαφορετικά υλικά ή τεχνικές μεταξύ τους, όπως μελάνια με παστέλ ή λάδια, με χώμα ή κεριά ή κόλλες, άμμο, αλάτι, καφέ, ζάχαρη, πέτρες, κλωστές, χαρτιά, υφάσματα, διαφάνειες, φωτογραφίες και ό,τι άλλο μπορεί να θεωρήσει ο δημιουργός ότι μπορεί να δημιουργήσει ενδιαφέρον αποτέλεσμα. Μία τεχνική είναι του τυπώματος, ή του κολλάζ, ενώ υπάρχουν και πάρα πολλές ακόμα που μπορούν και να συνδυαστούν μεταξύ τους όπως η χάραξη υλικών, το κάψιμο κ.ά.. (Τσιάρα, 2022). Σήμερα με τη χρήση προγραμμάτων στους υπολογιστές μπορεί όποιος θέλει να βρει ηλεκτρονικά έτοιμες ματιέρες και να τις μετατρέψει όπως θέλει.

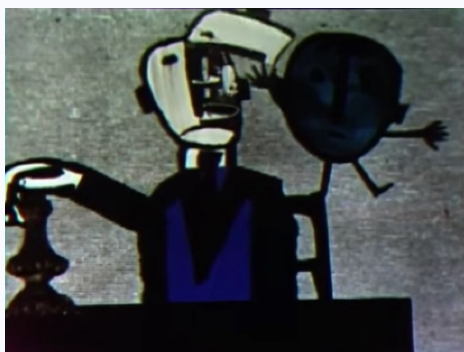


Εικόνα 50: Παραδείγματα από ματιέρες-υφές

Η ματιέρα μπορεί να αποτελέσει κομμάτι μιας εικαστικής σύνθεσης ή να αποτελέσει από μόνη της εικαστική δημιουργία. Στη σύγχρονη εικαστική τέχνη πολλές σχολές και κινήματα, όπως η αφαιρετική ζωγραφική, έχουν σαν βασικό τρόπο έκφρασης την ελεύθερη ανάπτυξη των υλικών σε μια επιφάνεια. Η υφή χρησιμοποιείται και για χώρους, δίνοντας την ποιότητα στην εικόνα ότι βρισκόμαστε πίσω από ένα τζάμι για να εκφραστεί κάτι που είναι σε ένα όνειρο ή στην φαντασία ή να δημιουργηθεί η αίσθηση του παλιού (Τσιάρα, 2022). Ενώ άλλες φορές γίνεται πολύ καθαρή.

Η υφή των αντικειμένων μπορεί να υπονοείται, ώστε να την αντιληφθούμε με την όραση. Την σημερινή εποχή, με τους έντονους ρυθμούς και την ταχύτητα, χρησιμοποιείται περισσότερο η όραση από την αφή. Ο σύγχρονος άνθρωπος περισσότερο βλέπει παρά αγγίζει. Επομένως, κυριαρχεί η οπτική αναγνώριση της υφής. Η ορατή υφή ενός υλικού διαμορφώνεται τόσο από το ίδιο το υλικό αλλά και από την επίδραση του φωτός επάνω του. Μπορεί να γίνει δισδιάστατη ή τρισδιάστατη και να έχουμε σαν αποτέλεσμα την υφή ενός ξύλου, ενός γυαλιού, ενός υφάσματος, ενός τοίχου κλπ..

Οι καλλιτέχνες διαχρονικά αντιλαμβάνονται τη σημασία της ματιέρας και της επίδρασής της ως οπτικής αναφοράς. Έτσι, τη χρησιμοποιούν προκειμένου να αποδώσουν τα θέματα που επεξεργάζονται και για να επικοινωνήσουν τα μηνύματά τους. Σε ένα έργο ο δημιουργός εναλλάσσει τις σχέσεις και το μέγεθος των διαφορετικών τύπων υφής μπορεί να δώσει έμφαση σε μερικές επιφάνειες και να μετατρέψει σε δευτερεύουσες κάποιες άλλες, μεταβάλλοντας έτσι την αφήγηση (Μυταρά, 2004). Το ίδιο σαφώς συμβαίνει και στον χώρο του Animation. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας οι ταινίες Animation έχουν πλέον πολύ ρεαλιστική απόδοση των υφών. Σε αυτό έχει συμβάλει η εξέλιξη της τεχνολογίας, τόσο στα μηχανήματα, την ανάπτυξη της τεχνολογίας σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, όσο και στα εργαλεία που χρησιμοποιούν οι δημιουργοί, τις σχεδιαστικές δυνατότητες και τα πεδία εφαρμογών που έχουν διευρυνθεί. Επομένως, μεγάλο μέρος της τεχνολογίας έχει πλέον αναπτυχθεί επαρκώς ώστε να επιτρέψει την παραγωγή εικόνων με καλύτερη και υψηλή ανάλυση. Παρακάτω παραθέτονται κάποια παραδείγματα χρήσης υφής-ματιέρας:



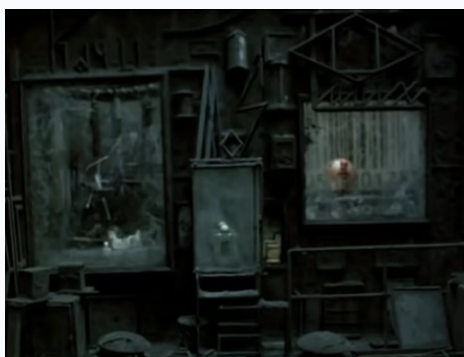
Εικόνα 51: Στιγμιότυπο του *Monsieur Tête*

Η ιστορία του *Monsieur Tête* (1959) των Henri Gruel & Jan Lenica, του οποίου το κεφάλι είναι γεμάτο σκέψεις. Μέσω των μεταμορφώσεων του σχεδίου και του κολλάζ παρατηρούμε τα συναισθήματά του και τις αντιδράσεις του ανάλογα με αυτά που συμβαίνουν γύρω του. Μάλιστα, το έργο θυμίζει αρκετά την τεχνική της γκραβούρας³⁹. Δίνοντας την αίσθηση της γκραβούρας, δίνει και στον θεατή την αίσθηση του παλιού. Η απόδοση των συναισθημάτων μέσω της τεχνικής και του σχεδιασμού ενισχύεται από την δημιουργία του πρωταγωνιστή ως έναν αρχετυπικό άνθρωπο, δηλαδή με απλά μάτια, μύτη, στόμα.



Εικόνα 52: Στιγμιότυπα της ταινίας *Dimensions of Dialogue*

Το 1982 ο Jan Svankmajer κυκλοφορεί το *Dimensions of Dialogue* στο οποίο χρησιμοποιεί πολλά διαφορετικά υλικά μέσω των οποίων αποδίδει τα συναισθήματα. Κεφάλια από φρούτα και λαχανικά, από είδη γραφείου, από μαγειρικά σκεύη, κ.ά. Οι άνθρωποι κάνουν γρήγορες κινήσεις. Κάθε κεφάλι καταβροχθίζει και αναζωπυρώνει το άλλο ξανά. Ένα ζευγάρι φτιαγμένο από πηλό, μοιράζονται ένα φιλί και ενώνονται μέσω της χρήσης του πηλού.



Εικόνα 53: Στιγμιότυπο του *Street of Crocodiles*

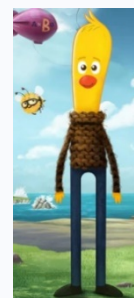
Οι αδερφοί Quay έχουν αρκετά έργα που χρησιμοποιούν την ματιέρα. Το *Street of Crocodiles* (1986) δημιουργεί την ποιότητα της εικόνας, φαίνεται σαν να είναι πίσω από ένα τζάμι, μεταξύ ονείρου και φαντασίας.

³⁹ Ορισμός γκραβούρας: Παράρτημα 16.



Εικόνα 54: Στιγμιότυπο του Felix in Exile

Ο William Kentridge γνωστός για την τεχνική του από κάρβουνο και την ασπρόμαυρη παλέτα. Έχει ως βασικό άξονα τις μεταμορφώσεις, γιατί ξέρει ότι είναι χαρακτηριστικό της τέχνης και δημιουργεί οπτικές ψευδαισθήσεις. Στο Felix in Exile (1994) οι γραμμές που σχεδιάζουν πολλές φορές την εικόνα την ίδια στιγμή που μια άλλη εικόνα σβήνεται δημιουργεί μια ρευστή και διαρκώς μεταβαλλόμενη εντύπωση. Όλοι αυτοί οι μετασχηματισμοί της εικόνας από καρέ σε καρέ δίνουν τεράστια ελευθερία. Έτσι, δημιουργεί την ατμόσφαιρα που άλλοτε είναι αστεία, άλλοτε βίαιη, άλλοτε παράλογη, σύμφωνα με τα θέματα που διαπραγματεύεται.



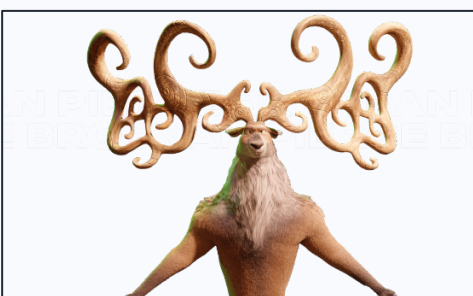
Εικόνα 55: Yoshi's Woolly World, Oddbods, Archibald Strutter



Εικόνα 56: Στιγμιότυπο της ταινίας Lost & found

Το μαλλί πλεξίματος, οι τρίχες και οι κλωστές είναι από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα ματιέρας. Οι ιδιότητες τους τα κάνουν να χρησιμοποιούνται συχνά για αφηγηματικούς σκοπούς της ιστορίας και για την παρουσίαση των συναισθημάτων των χαρακτήρων (Εικόνα 56). Πολλοί χαρακτήρες εμφανίζονται μάλλινοι ή με μάλλινα χαρακτηριστικά. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι και ο Archibald Strutter (Εικόνα 55, δεξιά), που φοράει συνεχώς ένα μάλλινο καφέ πουλόβερ, και αποκτάει έτσι υφή και ο χαρακτήρας.

Οι καλλιτέχνες, δεν σταματούν να βρίσκουν υλικά για να δίνουν και υφή στους χαρακτήρες τους, με πολλά παραδείγματα, όπως, τα υφάσματα, το πανί, το ξύλο κ.ά. Όπως στην ταινία Riverdance όπου τα κέρατα παρουσιάζονται ανάγλυφα (Εικόνα 57, Patrik).



Εικόνα 57: Χαρακτήρες με ματιέρα: Mr Link, Patrik, 9

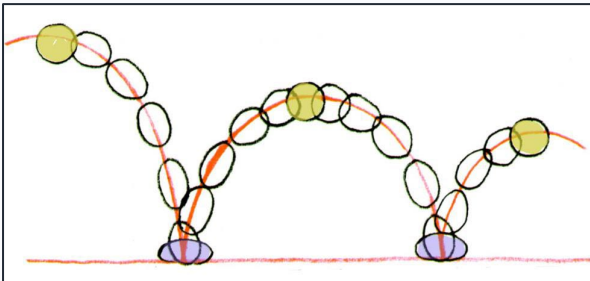
Μετάδοση μηνύματος **ΑΡΧΕΣ ANIMATION**

Σε μια ταινία Animation τα γεγονότα συμβαίνουν πρώτη φορά στην οθόνη. Όπως αναφέρει ο Giannalberto Bendazzi: << Η σημερινή εμπειρία ξεκαθαρίζει ότι θα πρέπει να αποδοθεί στο Animation, κάθε κινούμενη εικόνα που δεν είναι απλή λήψη της πραγματικής ζωής, στα 24 frame το δευτερόλεπτο >>, αποτελεί μια μέθοδος παραγωγής κίνησης καρέ-καρέ και υπάρχουν πολλές διαφορετικές τεχνικές κατασκευής (Bendazzi, 2015). Για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων ακολουθούνται κάποιες βασικές αρχές στην δημιουργία της κίνησης. Αυτές έχουν κωδικοποιηθεί αρχικά από τους Ollie Johnston και Frank Tomas σχεδιαστές της Disney στο βιβλίο << The illusion of life >>. Οι αρχές για το σχεδιασμό του χαρακτήρα αφορούν την τήρηση νόμων της φυσικής, αλλά ασχολούνται και με άλλα θέματα, όπως η συναισθηματική κατάσταση, ο χρονισμός και η έλξη των χαρακτήρων. Αρχικά προορίζονταν για να εφαρμόζονται στο παραδοσιακό Κινούμενο Σχέδιο (Μούρη, 2004). Παρόλα αυτά οι αρχές εξακολουθούν να έχουν μεγάλη σημασία και σήμερα σε όλες τις τεχνικές που εφαρμόζονται στη δημιουργία Animation. Οι βασικές αρχές του Animation⁴⁰ είναι πολλές, όμως παρακάτω γίνεται μια εκτενέστερη αναφορά στους δύο εκφραστικούς τρόπους που σχετίζονται άμεσα με το θέμα της έρευνας, την Πλαστικότητα και την Υπερβολή.

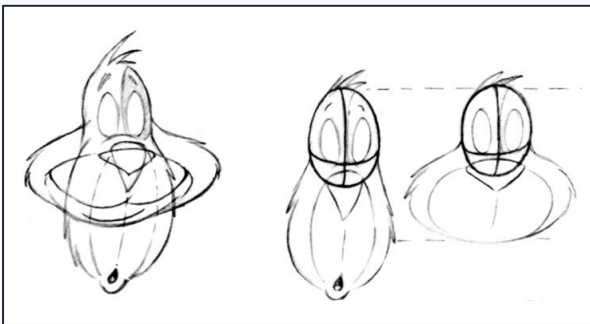
⁴⁰ Αρχές Animation: Παράρτημα 17

Πλαστικότητα (Συμπίεση και τέντωμα / Squash and Stretch)

Μία από τις αρχές εμφύχωσης που αντιστοιχούν στους φυσικούς νόμους είναι η Πλαστικότητα. Η Πλαστικότητα αφορά στη φυσική ιδιότητα μεταβολής του σχήματος και των αναλογιών ενός ευκάμπτου αντικειμένου όταν κινείται έντονα, ενώ η μάζα του παραμένει σταθερή.



Εικόνα 58: Πλαστικότητα μπάλας

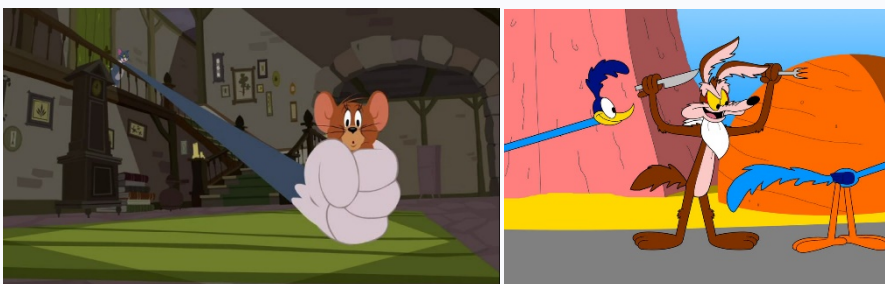


Εικόνα 59: Χαρακτήρας που παραμορφώνεται κάθετα

Κάθε είδους φιγούρα ή αντικείμενο μπορεί να συμπιεστεί και να τεντωθεί μέχρι τα άκρα, όμως ποτέ δεν θα χάσει το αρχικό του εμβαδόν. Έτσι όσο συμπιέζεται κάθετα, τόσο απλώνεται οριζόντια και το αντίθετο. Ποτέ ο σχεδιαστής δεν πρέπει να μεταλλάξει το εμβαδόν, δηλαδή τον όγκο της φιγούρας του διότι τότε αλλάζει και τον ίδιο τον ήρωα του (Μούρη, 2004). Ο χαρακτήρας έχει ελαστικότητα. Η αρχή της συμπίεσης-τεντώματος, στην πιο απλή μορφή της, συχνά αναπαρίσταται με την αναπήδηση μιας μπάλας, όπου η μπάλα γίνεται πλακουτσή καθώς χτυπά το έδαφος και τεντώνεται καθώς πετάει προς τα πάνω (Εικόνα 58).

Το μυϊκό σύστημα σε μία κινούμενη φιγούρα (ιδίως με έντονη κίνηση) αποδίδεται με συνεχή εναλλαγή συμπίεσης και τεντώματος. Με αυτόν τον τρόπο αποκτά ευελιξία στο κορμί και ταυτόχρονα αποδίδεται σχεδιαστικά η συνεχής μετατόπιση των μυών. Ακόμα, προσδιορίζεται το βάρος ενός χαρακτήρα π.χ. ένας ήρωας πολύ αδύνατος - κάθετη γραμμή - όταν κάνει άλμα θα συμπιεστεί λιγότερο από έναν παχύ-στρογγυλό ήρωα (Μούρη, 2004).

Στο σχεδιασμό του Animation η μεταβολή έχει μια υπερβολική διάσταση και συμβάλει στο να μην φαίνεται το κινούμενο αντικείμενο επίπεδο ή βαρετό. Επίσης, η κίνηση είναι υπερβολική, έντονη και ταυτόχρονα μας πείθει για την ρεαλιστικότητά της. Ο Βασιλειάδης (1985, σελ.33) αναφέρει πως: << οι τύποι που έχουν δημιουργηθεί στο κινούμενο σχέδιο έχουν την δική τους υπόσταση, τη χαρακτηριστική τους ελαστικότητα η οποία στην ουσία είναι όχι μια αντιγραφή αλλά μια καρικατούρα των αληθινών τύπων >>.



Εικόνα 60: Αριστερά: Χαρακτήρας που παραμορφώνεται διαγώνια
Δεξιά: Χαρακτήρας που παραμορφώνεται οριζόντια

Οι χαρακτήρες κινούνται μέσα από την διαδικασία της μεταμόρφωσης ή της συνεχούς αλλαγής των σχημάτων. Ο Blair⁴¹ ενισχύει την άποψη για την ελαστικότητα του σχεδιασμού της κίνησης με την παρουσίαση ενός ξαφνιασμένου ήρωα επαληθεύοντας έτσι την άποψη του Βασιλειάδη για το χαρακτηριστικό της ελαστικότητας των ηρώων.

⁴¹ Παράδειγμα Blair: Παράρτημα 18



Εικόνα 61: Στιγμιότυπο της ταινίας *Life in transition*

Ο John Dilworth στην ταινία του *Life in transition* (2005) χρησιμοποιεί πολύ την ελαστικότητα και την υπερβολή, ώστε να αναπτύξει τα νοήματα που θέλει και να προκαλέσει στον θεατή συναισθήματα.

Την αρχή αυτή έφτασαν στην υπερβολή και έδωσαν ωραία δείγματα του Animation οι Αμερικανοί σχεδιαστές της Warner και της M.G.M., Tex Avery, Chuck Jones, Friz Freleng, Robert Mc Kimson κ.αλ. (Μούρη, 2004).

Υπερβολή (Exaggeration)

Γνωρίζοντας τους φυσικούς νόμους που διέπουν την κίνηση ενός χαρακτήρα ή ενός αντικειμένου, ο σχεδιαστής βρίσκεται σε θέση να επιλέξει πότε και που θα υπερβάλει και για ποιο λόγο. Η υπερβολή στην κίνηση ενός χαρακτήρα βοηθάει στην επικοινωνία του χαρακτήρα και των συναισθημάτων του. Είναι βασικός τρόπος σχεδιασμού για το Animation, αφού σαν μέσο, το ίδιο, δεν έχει σκοπό να κάνει αποτύπωση της πραγματικότητας, αλλά να την υπερβεί.

Η χρήση της υπερβολής έχει ιδιαίτερη σημασία, για τον απλό λόγο ότι χωρίς την χρήση της θα υπήρχε απλά μια απομίμηση της πραγματικότητας η οποία στα μάτια των θεατών θα ήταν στατική και πληκτική. Παρόλα αυτά, το επίπεδο της υπερβολής στον σχεδιασμό εξαρτάται από όλο τον σχεδιασμό του χαρακτήρα και το συνολικό ύφος που έχει η ταινία. Είναι λογικό σε μια πιο ρεαλιστική ταινία η υπερβολή να μην είναι τόσο έντονη (Μούρη, 2004).

Το ίδιο το σενάριο θα πρέπει να υποστηρίζει την υπερβολή. Επομένως, η χρήση της χρειάζεται ισορροπία αλλιώς μπορεί να δημιουργήσει στον θεατή σύγχυση, είτε για το σενάριο είτε για την γενική αισθητική της ταινίας.



Εικόνα 62: *Wolf* (δημιουργός Tex Avery)

Ο Walt Disney, όπως αναφέρεται στο βιβλίο << *The illusion of life* >>, είχε πει στους σχεδιαστές του να χρησιμοποιήσουν την υπερβολή αλλά να μείνουν πιστοί στην πραγματικότητα, προσθέτοντας της εντάσεις. Την ίδια εποχή ο Tex Avery αλλάζει τα δεδομένα που επικρατούν τότε και εισάγει το στοιχείο του παραλόγου και με μέσον την υπερβολή στο Animation δημιουργεί την κίνηση του αδύνατου (Μούρη, 2004). Χαρακτηριστικά του Avery, η σάτιρα, η φαντασία και το παράλογο χιούμορ. Σημαντικός δημιουργός το 1945-1960, που η καθαρά προσωπική του αισθητική με τα σουρεαλιστικά στοιχεία και την υπερβολή στα σχέδια γίνεται σχολή και επηρέασε πολλούς μεταγενέστερους δημιουργούς (Δημητρά, 2021).

Κ4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Γ: Εμπειρική Έρευνα

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει επεξήγηση στα στάδια δημιουργίας του βίντεο 2:40 λεπτών, η οποία βασίστηκε στις πληροφορίες που προέκυψαν από την έρευνα. Μέσω της έρευνας αντλήθηκαν απαντήσεις για το θέμα, τι θα παρουσιάζει και με ποιο τρόπο. Ο σκοπός της δημιουργίας του οπτικού υλικού στην μελέτη αυτή, αποσκοπεί στην παρουσίαση των συναισθημάτων του χαρακτήρα με αλλαγή μόνο στο σχήμα του, μόνο στο χρώμα του και με τη χρήση της υφής.

Πιο συγκεκριμένα, με βάση τις πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν από την έρευνα, στο βίντεο παρουσιάζονται σε κάθε καρτέ σχήματα και χρώματα με το συναίσθημα που αντιστοιχούν. Πρέπει να τονιστεί σε αυτό το σημείο ότι, όπως προέκυψε από την έρευνα, η αντιστοιχία αυτή είναι υποκειμενική, όμως υπάρχει και κοινή γλώσσα για ομάδες ανθρώπων. Επομένως, οι περισσότεροι θεατές θα ταυτιστούν με το συναίσθημα που βλέπουν, αλλά δεν είναι απίθανο σε κάποιο σχήμα ή χρώμα να τους προκληθεί κάποιο άλλο συναίσθημα ή συναισθήματα βάση των δικών του προσωπικών εμπειριών. Στο βίντεο έχει γίνει προσέγγιση αντιστοιχίας των χρωμάτων και των σχημάτων με το συναίσθημα που θα προκαλούσαν στους περισσότερους ανθρώπους βάση της έρευνας. Στο βίντεο οπτικοποιούνται τα χρώματα, τα σχήματα ενώ τα συναισθήματα αποτυπώνονται δίπλα τους σε λέξεις με την χρήση kinetic typography, δηλαδή κινούμενου κειμένου.



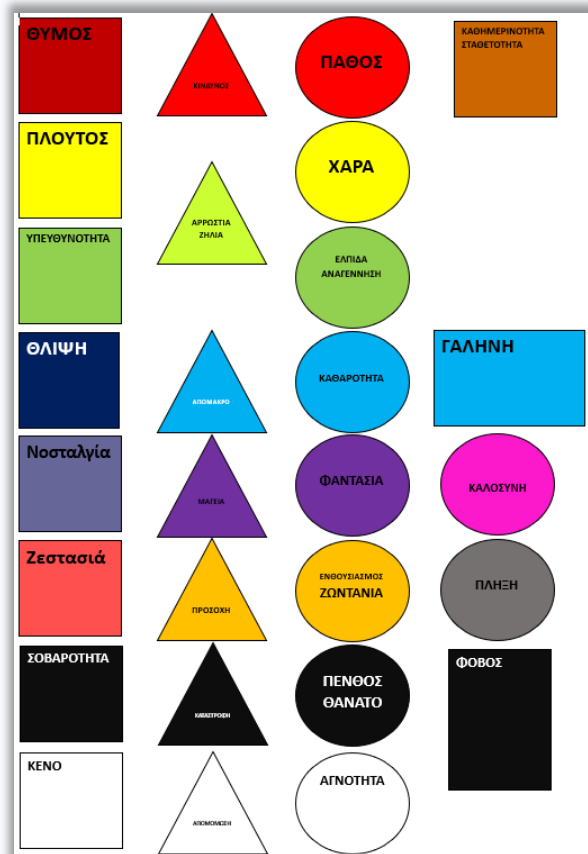
Εικόνα 1: Εικονίδιο
Adobe Animate

Υπάρχουν αρκετά λογισμικά και προγράμματα για την δημιουργία κινούμενων γραφικών. Για την εκπόνηση της εργασίας επιλέχθηκε το πρόγραμμα Adobe Animate. Είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας πολυμέσων και κινούμενων σχεδίων υπολογιστή που αναπτύχθηκε από την Adobe Inc. Το Animate χρησιμοποιείται για τη σχεδίαση διανυσματικών γραφικών και κινούμενων εικόνων για τηλεοπτικές σειρές, ιστότοπους, ανάπτυξη παιχνιδιών, διαφημίσεις και άλλα διαδραστικά έργα. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα απαιτεί συνδρομή για την χρήση του, αλλά μπορεί κάποιος καινούριος χρήστης να το χρησιμοποιήσει 1 μήνα δωρεάν. Η έκδοση που χρησιμοποιήθηκε είναι το Adobe Animate 2022.

Ο σχεδιασμός

Αρχικά, επιλέχθηκε από κάθε χρώμα της έρευνας κάποια βασικά συναισθήματα που προκαλούν στον θεατή. Για παράδειγμα, το κόκκινο, συνήθως συνδέεται με τον θυμό, τον κίνδυνο, το μαρτύριο, την θυσία, το πάθος, τον έρωτα.

Στην συνέχεια, πραγματοποιήθηκε η ίδια επιλογή και για τα σχήματα. Για παράδειγμα, το τετράγωνο δίνει στον θεατή το αίσθημα της σταθερότητας, της σοβαρότητας, της αυστηρότητας, της σταθερότητας.



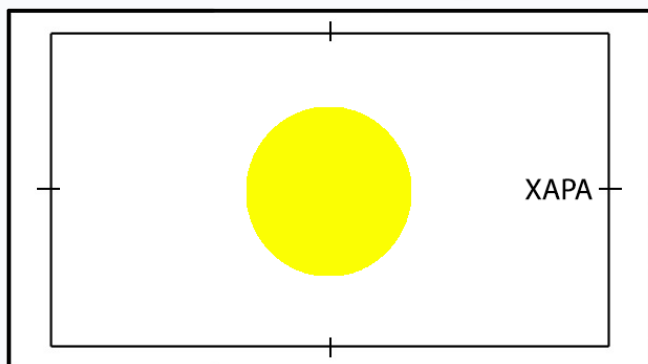
Εικόνα 2: Σχεδιάγραμμα αντιστοίχισης σχημάτων και χρωμάτων

Έπειτα, έγινε αντιστοίχιση του κάθε χρώματος με τα σχήματα και τα συναισθήματα, που βάση της παραπάνω έρευνας, προκαλούν στον θεατή από τον συνδυασμό τους. Για παράδειγμα, το κόκκινο τρίγωνο μεταδίδει τον κίνδυνο.

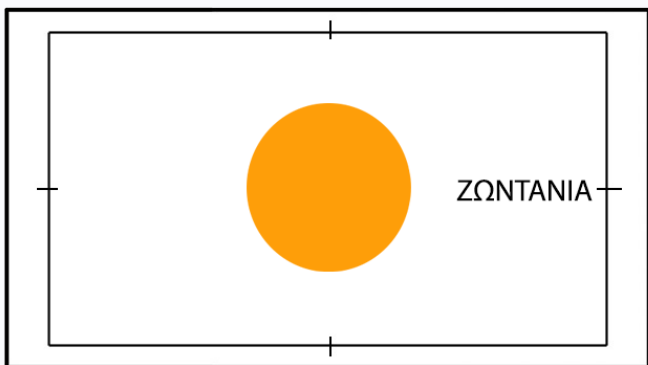
Τέλος, έγινε η τοποθέτηση αυτών των συνδυασμών σε μια σειρά πλάνων και προέκυψε το παρακάτω Storyboard.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αναφερθεί ότι, προέκυψαν πολλές αλλαγές στο τελικό βίντεο σε σχέση με το αρχικό Storyboard. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι κάθε λέξη επεξεργάστηκε κατάλληλα για τον τρόπο που θα εμφανιστεί στο βίντεο και τι γραμματοσειρά θα έχει. Ακόμα, έγιναν κάποιες αλλαγές στην τοποθέτηση σχημάτων, προστέθηκαν και άλλα πλάνα με χρώματα, σχήματα και υφές, οι τίτλοι αρχής και τέλους.

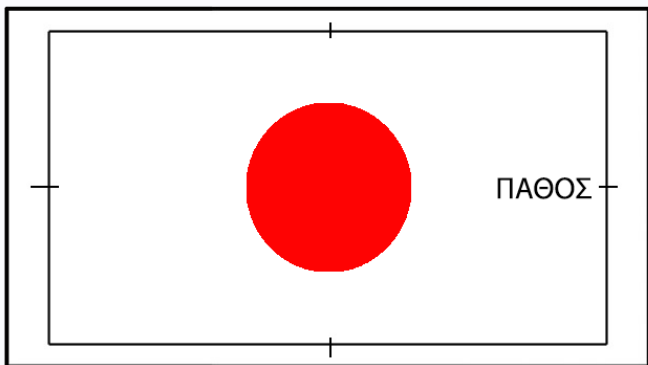
Storyboard



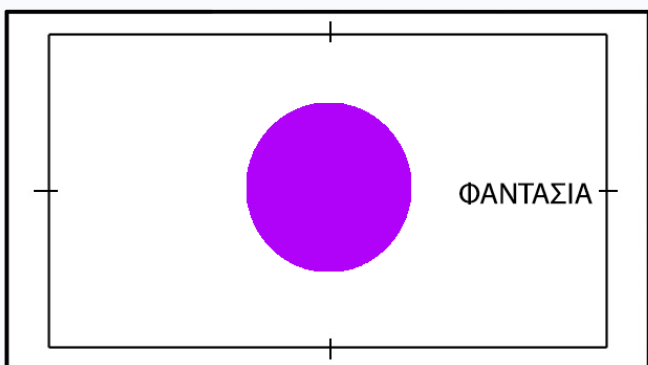
**Μετάβαση
από το κίτρινο στο πορτοκαλί**



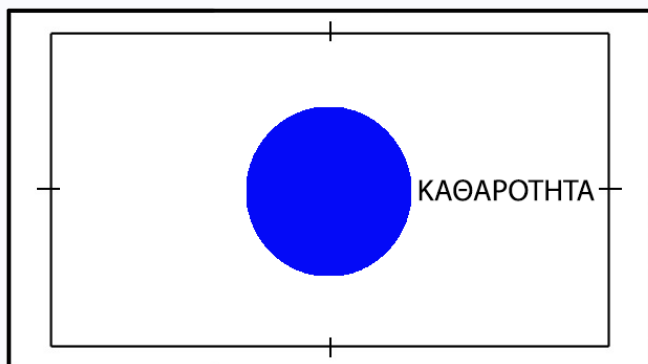
**Μετάβαση
από το πορτοκαλί στο κόκκινο**



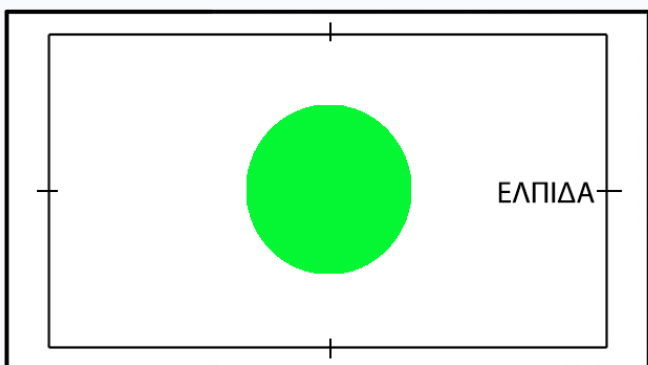
**Μετάβαση
από το κόκκινο στο μωβ**



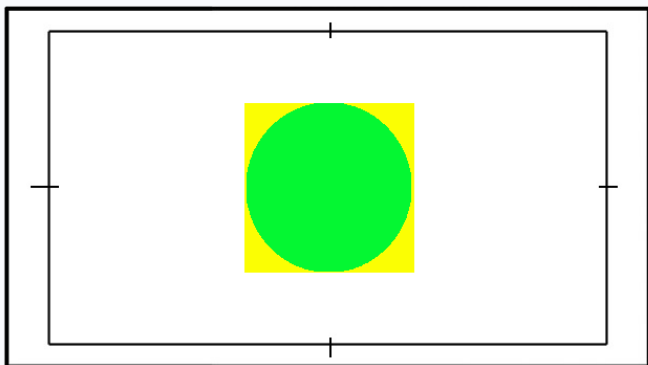
**Μετάβαση
από το μωβ στο μπλε**



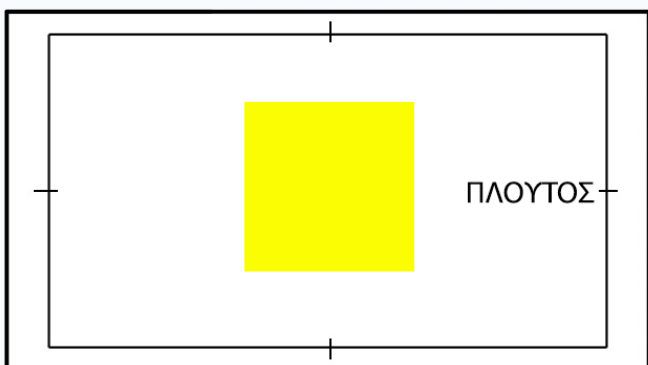
Μετάβαση
από το μωβ στο μπλε



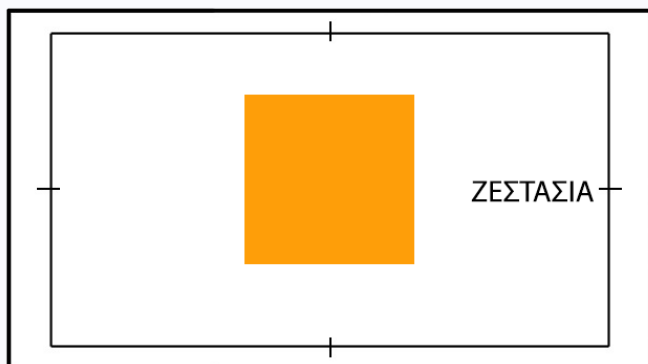
Μετάβαση
από το μπλε στο πράσινο



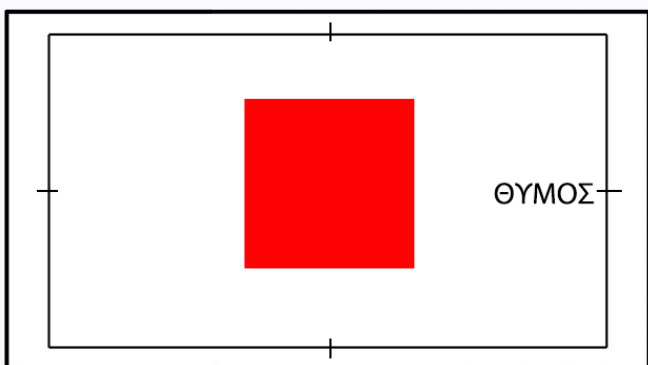
Μετάβαση
από τον πράσινο κύκλο
στο κίτρινο τετράγωνο



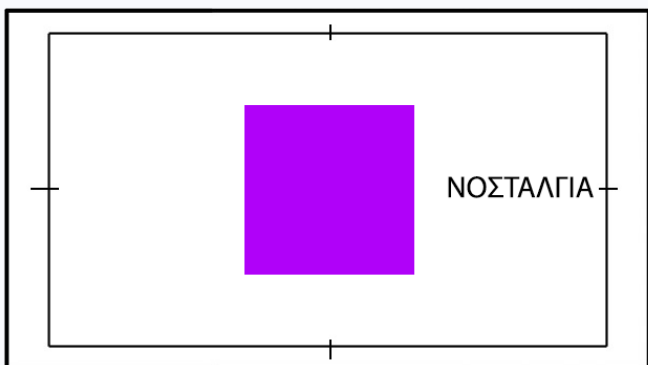
Μετάβαση
από το κίτρινο στο πορτοκαλί



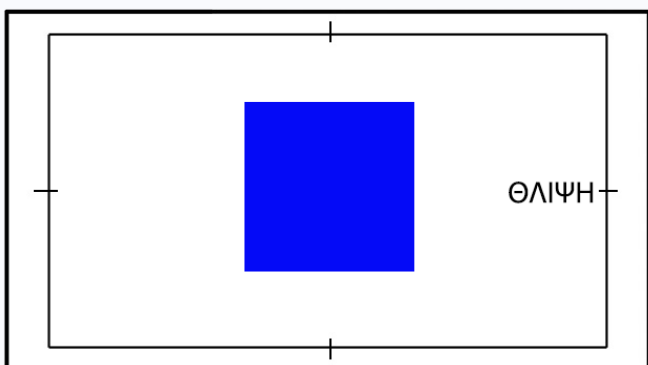
**Μετάβαση
από το κίτρινο στο πορτοκαλί**



**Μετάβαση
από το πορτοκαλί στο κόκκινο**

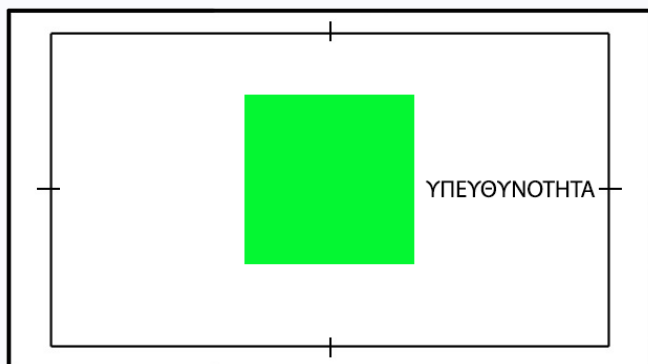


**Μετάβαση
από το κόκκινο στο μωβ**

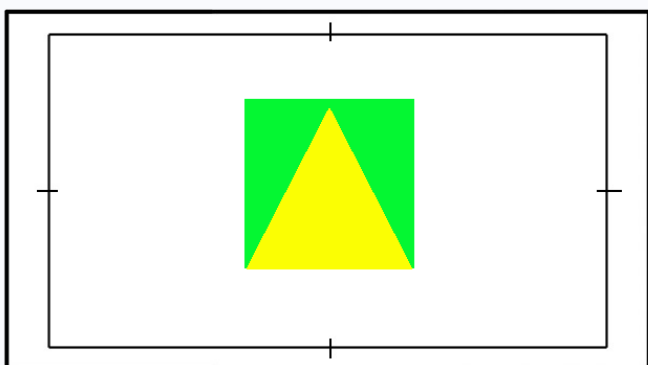


**Μετάβαση
από το μωβ στο μπλε**

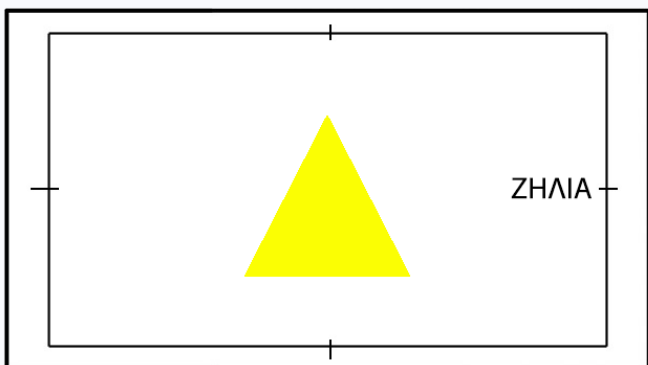
**Μετάβαση
από το μπλε στο πράσινο**



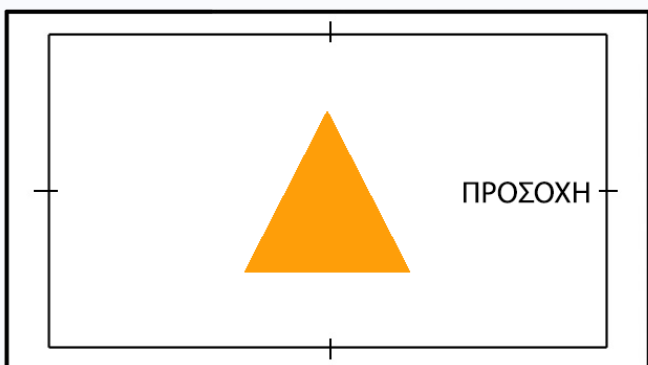
**Μετάβαση
από το μπλε στο πράσινο**



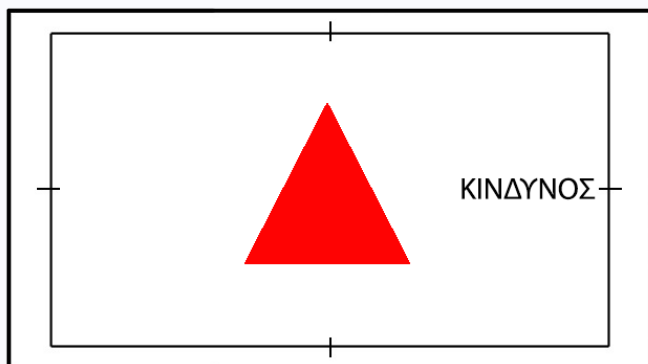
**Μετάβαση
από τον πράσινο τετράγωνο
στο κίτρινο τρίγωνο**



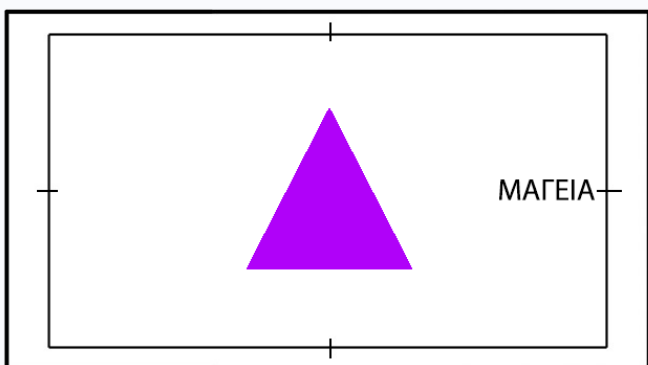
**Μετάβαση
από το κίτρινο στο πορτοκαλί**



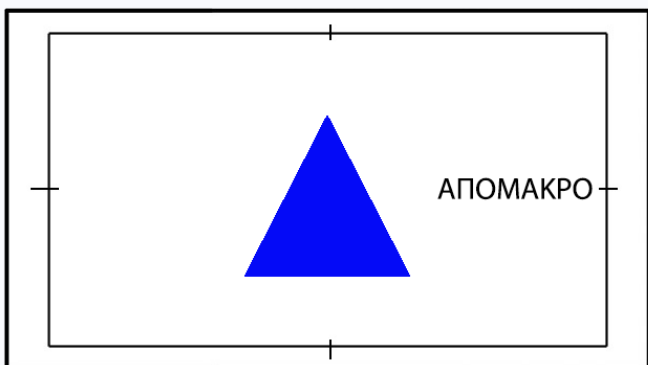
**Μετάβαση
από το πορτοκαλί στο κόκκινο**



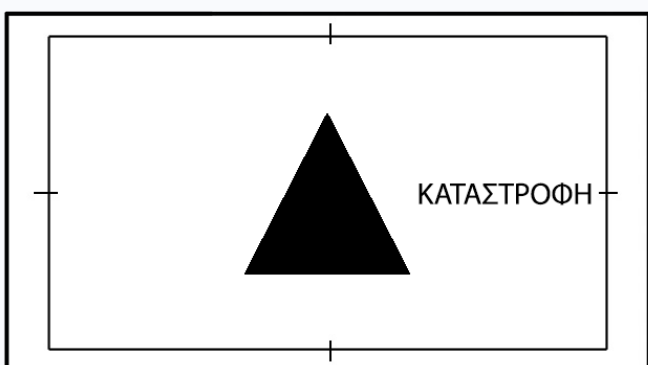
**Μετάβαση
από το πορτοκαλί στο κόκκινο**



**Μετάβαση
από το κόκκινο στο μωβ**



**Μετάβαση
από το μωβ στο μπλε**



**Μετάβαση
από το μπλε στο μαύρο**

Οι γραμματοσειρές

Υπάρχει και η ψυχολογία των γραμματοσειρών, καθώς και οι γραμματοσειρές μπορούν να προκαλέσουν συναισθήματα. Διαφορετικές γραμματοσειρές έχει αποδειχθεί ότι έχουν εκπληκτικά αποτελέσματα στην ανθρώπινη ψυχολογία, με ορισμένες γραμματοσειρές να είναι ικανές ακόμη και να αλλάξουν τη γεύση του φαγητού ή να θυμώσουν τους ανθρώπους σε σημείο κοινωνικής επανάστασης (Fussell, 2023). Αλλάζοντας το στυλ της γραμματοσειράς, επιλέγοντας μια πιο συναισθηματική γραμματοσειρά ή μια ισχυρή γραμματοσειρά, ένας σχεδιαστής μπορεί να κάνει τον θεατή να αισθάνεται και να ανταποκρίνεται διαφορετικά. Υπάρχουν διάφορα παραδείγματα, όπως οι Serifs που θεωρούνται αξιόπιστες, οι Slab Serifs ισχυρές, οι Sans Serifs φιλικές, οι Modern Sans Serifs κομψές, οι Scripts πιο διασκεδαστικές, ενώ υπάρχουν πολλές ακόμα όπως οι Display.

Έτσι, πραγματοποιήθηκε έρευνα στο διαδίκτυο για να ερευνηθεί πώς αποτυπώνεται συνήθως κάθε συναίσθημα. Έπειτα, έγινε έρευνα των γραμματοσειρών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αποδοθούν οι λέξεις-συναίσθημα που εμφανίζονται στο βίντεο. Η χρήση της ελληνικής γλώσσας πρόσθεσε μια μεγαλύτερη δυσκολία στην επιλογή των κατάλληλων γραμματοσειρών, καθώς πολλές γραμματοσειρές που υπάρχουν δεν εφαρμόζονται στα ελληνικά. Εν τέλει, επιλέχθηκε γραμματοσειρά για κάθε λέξη και οι γραμματοσειρές⁴² που χρησιμοποιήθηκαν στο βίντεο είναι οι ISOCPEUR, Arial, Mistral, Segoe Script, Impact, Segoe UI Historic, ISOCTEUR και Palatino Linotype.

Ακόμα, παίζοντας και με τα γράμματα της ίδιας γραμματοσειράς μπορεί να τραβηχτεί διαφορετικά η προσοχή του θεατή. Αυτό συμβαίνει γιατί αλλιώς θα αναγνωστεί μια λέξη γραμμένη σε **έντονη γραφή (bold)** που τραβάει την προσοχή, από μια λέξη γραμμένη πιο ήσυχα. Υπάρχει ποικιλία γραφών σε κάθε γραμματοσειρά. Ένα γνωστό παράδειγμα είναι και η *πλάγια γραφή*. Ενώ, ένας ακόμα τρόπος διαφοροποίησης είναι η χρήση διαφορετικού μεγέθους γραμμάτων.

Προκυμμένου να αποδοθεί σωστά κάθε λέξη-συναίσθημα, χρησιμοποιήθηκαν και φίλτρα του προγράμματος Adobe Animate, στα οποία έγινε η κατάλληλη επεξεργασία, όπως είναι drop shadow, blur, glow, bevel, gradient glow, gradient bevel. Ακόμα, ενώ αρχικά για όλες τις λέξεις χρησιμοποιήθηκε το μαύρο χρώμα σαν πιο ουδέτερο, κρίθηκε σημαντικό η χρήση και άλλων χρωμάτων ώστε να αποδοθούν καλύτερα οι λέξεις ή να γίνει καλύτερη η χρήση των φίλτρων που αναφέρθηκαν προηγουμένως.

Το φόντο

Για φόντο επιλέχθηκε μια επιφάνεια λευκή πάνω στην οποία γράφουν καλύτερα όλα τα πλακάτα χρώματα που έχουν χρησιμοποιηθεί κατά την διάρκεια του βίντεο χωρίς το φόντο να επηρεάζει το οπτικό αποτέλεσμα. Το φόντο είναι ένα λευκό χαρτόνι, δίνοντας έτσι και την αίσθηση της υφής. Το φόντο έχει επιλεγεί από το <https://pixabay.com/>, έναν ιστότοπο με κοινή χρήση εικόνων χωρίς δικαιώματα.

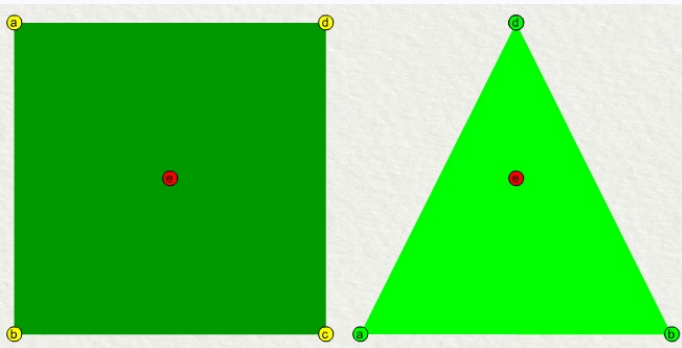
⁴² Πίνακας γραμματοσειρών και λέξεων που χρησιμοποιήθηκαν: Παράρτημα 19

Ο ήχος

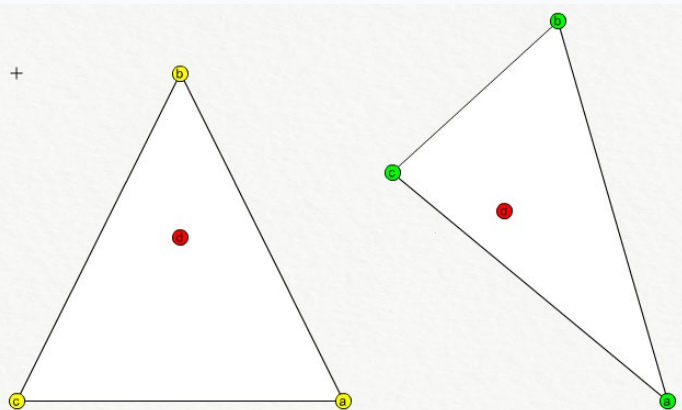
Για μουσική επιλέχθηκε ένα κομμάτι να πλαισιώσει την δράση του βίντεο στο υπόβαθρο, χωρίς να αποσπά την προσοχή του θεατή από το βίντεο. Επιλέχθηκε το κομμάτι *Hovering Thoughts – Spence*. Το κομμάτι είναι από YouTube Audio Library, το οποίο είναι copyright free, δηλαδή δεν έχει πνευματικά δικαιώματα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ελεύθερα.

Η δημιουργία στο Adobe Animate

Αρχικά, δημιουργήθηκαν τα τρία βασικά σχήματα (κύκλος, τετράγωνο και τρίγωνο) και έγινε επεξεργασία του τρόπου που θα γίνεται η αλλαγή από το ένα σχήμα στο άλλο. Για τις μεταβάσεις αυτές χρησιμοποιήθηκε το Shape Tween. Στο Shape Tween, μπορούμε να δημιουργήσουμε Animation ανάμεσα σε δύο σχήματα που βρίσκονται σε διαφορετικά keyframes. Έχοντας σχεδιάσει το αρχικό και τελικό keyframe (για παράδειγμα τον αρχικό κύκλο και τελικό το τετράγωνο), μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ σε κάποιο keyframe ανάμεσά τους και έτσι να συμπληρώσει το πρόγραμμα τα υπόλοιπα keyframe και να πραγματοποιήσει την κίνηση από το αρχικό keyframe στο τελικό. Το Shape Tween εμφανίζεται πάντα στο timeline, με καφέ χρώμα και μπορούμε να το ξεχωρίσουμε από άλλα Tween που έχει το πρόγραμμα.



Εικόνα 3: Στιγμιότυπα από το πρόγραμμα



Εικόνα 4: Στιγμιότυπα από το πρόγραμμα

Ωστόσο, καθώς το πρόγραμμα συμπληρώνει μόνο του την κίνηση, ανάλογα με το τι σχήμα έχει να μετατρέψει μπορεί να χρειαστεί επιπλέον επεξεργασία και καθοδήγηση από εμάς για το πώς θα κάνει την μετατροπή, ώστε να μας αρέσει ή να μην πραγματοποιεί με παράξενο τρόπο. Αυτό συνέβη στην περίπτωση από την μετατροπή από τετράγωνο σε τρίγωνο (Εικόνα 3) και στη μετατροπή των δύο τριγώνων στο τέλος του βίντεο (Εικόνα 4). Εκεί, χρησιμοποιήθηκαν Shape Hints με την εντολή `Ctrl+Shift+H`. Ένα Hint τοποθετείτε σε ένα σημείο του συμβόλου- σχήματος στο αρχικό keyframe και έπειτα το ίδιο Hint τοποθετείτε εκεί που θέλουμε να είναι στο τελικό keyframe. Έτσι, επεμβαίνουμε στην κίνηση. Η δυσκολία που παρουσιάστηκε εδώ ήταν να βρεθεί ο σωστός τρόπος που θα γίνει η μετάβαση, καθώς χρειάστηκαν αρκετές δοκιμές με τα Shape Hints σε διαφορετικά σημεία.

Έπειτα, τοποθετήθηκαν τα χρώματα που είχαν επιλεγεί για κάθε σχήμα. Οι μεταβάσεις από το ένα χρώμα στο επόμενο έγιναν με τη χρήση Shape Tween. Προστέθηκαν, ακόμα, μέσω Bitmap οι εικόνες των υφών, οι οποίες επεξεργάστηκαν με το gradient transform tool για να εφαρμόζονται σωστά στο σχήμα. Μία ακόμα δυσκολία που προέκυψε στις υφές ήταν οι μεταβάσεις τους, καθώς το πρόγραμμα δεν μπορεί να μετατρέψει ένα χρώμα σε υφή, ή μια υφή σε άλλη υφή, όπως κάνει τις μετατροπές από το ένα χρώμα στο άλλο. Σε αυτά τα σημεία τοποθετήθηκε ένα ακόμα layer από πάνω, το οποίο έχει color effect alpha (για να είναι διάφανο) και το χρώμα που ήταν κοντά στις υφές που θα γινόταν η μετάβαση. Έτσι, δημιουργήθηκε και η ομαλή μετάβαση των υφών. Οι εικόνες των υφών έχουν επιλεγεί από το <https://pixabay.com/>, έναν ιστότοπο με κοινή χρήση εικόνων χωρίς δικαιώματα. Χρειάστηκε αναζήτηση για την εύρεση των κατάλληλων εικόνων των υφών, ώστε να υπάρχει σε αυτές υψηλή ανάλυση και σωστή απόδοση των εννοιών τους.

Η δημιουργία των σχημάτων σε σύμβολα ήταν χρήσιμη και για την επεξεργασία τους. Καθώς κάθε σύμβολο μπορεί να επεξεργαστεί ξεχωριστά και να έχει δικά του layers. Έτσι, στην αρχική επιφάνεια υπάρχει ένα layer όπου πραγματοποιούνται οι μεταβάσεις των σχημάτων. Επιλέγοντας, ένα σύμβολο σχήμα, μπορούμε να << εισέλθουμε μέσα του >> και το επεξεργαστούμε ξεχωριστά. Οπότε, για παράδειγμα, τα layers με τις μεταβάσεις των χρωμάτων του κύκλου βρίσκονται μέσα στον κύκλο και όχι στα layers στην αρχική επιφάνεια της σκηνής. Αυτό βοηθάει στην ομαδοποίηση των πραγμάτων και στην πιο καθαρή και οργανωμένη επεξεργασία. Όλα τα σύμβολα, οι εικόνες και οτιδήποτε προσθέσουμε στο πρόγραμμα εμφανίζεται στο Library.

Στην συνέχεια, προστέθηκαν οι λέξεις δίπλα στο χρώμα και σχήμα που αντιστοιχούν, για τόσα frames όσα ήταν επαρκεί για να προλάβει ο θεατής να διαβάσει κάθε λέξη. Η επεξεργασία των γραμματοσειρών έγινε όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Ενώ πραγματοποιήθηκε έρευνα στον διαδίκτυο για τον τρόπο που μπορεί να εμφανίζονται στο βίντεο ή να κινούνται οι λέξεις. Από το πρόγραμμα χρησιμοποιήθηκαν τα φίλτρα drop shadow, blur, glow, bevel, gradient glow, gradient bevel και κάποια color effects, όπως το alpha και μάσκες για την δημιουργία της κινούμενης τυπογραφίας. Στις γραμματοσειρές χρησιμοποιήθηκε Classic Tween. Στο Classic Tween έχοντας μετατρέψει τις λέξεις σε σύμβολα μπορούμε να δημιουργήσουμε Animation σε μια γραμματοσειρά πειράζοντας την θέση της, το χρώμα της κλπ. στα διαφορετικά keyframes της. Έχοντας σχεδιάσει το αρχικό και τελικό keyframe μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ σε κάποιο keyframe ανάμεσά τους και έτσι να συμπληρώσει το πρόγραμμα τα υπόλοιπα keyframe και να πραγματοποιήσει την κίνηση της γραμματοσειράς από το αρχικό keyframe στο τελικό. Το Classic Tween εμφανίζεται πάντα στο timeline, με μωβ χρώμα. Έπειτα, προστέθηκαν με παρόμοιους τρόπους με τις γραμματοσειρές, οι τίτλοι αρχής και τέλους. Τέλος, χρειάστηκε πολλές φορές να γίνει αναπροσαρμογή στο μέγεθος των γραμμάτων, ώστε να είναι σε κατάλληλο μέγεθος για ανάγνωση και σε σχέση με τα σχήματα.

Έγινε εξαγωγή του βίντεο σε αρχείο .swf, το οποίο τοποθετήθηκε στο δωρεάν πρόγραμμα Swivel που το μετέτρεψε σε βίντεο. Στην συνέχεια, έγινε η τελική διαδικασία επεξεργασίας του οπτικοακουστικού έργου. Στο μοντάζ περιέχεται η διαδικασία συγχρονισμού εικόνας και ήχου, η σύνθεση των πλάνων σε σκηνές και ο έλεγχος του ρυθμού της ταινίας (Σιάκας, 2020). Αυτό το βίντεο επεξεργάστηκε περεταίρω ως προς την ταχύτητα, τα transitions και τον ήχο του στο Adobe Premiere.

Ένα πρόβλημα που προέκυψε προς το τέλος, καθώς δεν υπήρχε κατά την διάρκεια της εργασίας, ήταν ότι στο αρχείο που γινόταν εξαγωγή από το πρόγραμμα Adobe Animate σε κάποιες λέξεις δεν φαινόταν όλα τα γράμματα. Δηλαδή, στο τελικό βίντεο υπήρχαν λέξεις που δεν αναγνωριζόντουσαν όλα τα γράμματά τους. Για παράδειγμα, η λέξη ΠΕΝΘΟΣ εμφανιζόταν ως ΠΕΝΟΣ, η λέξη ΥΠΕΥΘΗΝΟΤΗΤΑ ως ΠΕΝΟΤΤΑ. Προσπαθώντας να λυθεί το πρόβλημα παρατηρήθηκε ότι αυτό άρχισε να συμβαίνει με όσες λέξεις ήταν γραμμένες με κεφαλαία και με την γραμματοσειρά Segoe UI Historic. Οπότε, επιλύθηκε το πρόβλημα χρησιμοποιώντας σε αυτές τις λέξεις την γραμματοσειρά Arial.

Συμπεράσματα από τη δημιουργία

- ➔ Από την δημιουργία του βίντεο, αποκτήθηκε η εμπειρία δουλειάς και εξοικείωσης με ένα καινούριο πρόγραμμα, το Adobe Animate.
- ➔ Μπορεί το πρόγραμμα να συμπληρώνει μόνο του τις κινήσεις μεταξύ δύο keyframe, όμως συχνά χρειάζεται επεξεργασία και από εμάς στην κίνηση με περισσότερη καθοδήγηση, όπως τα Shape Hints.
- ➔ Είναι σημαντικό να έχεις οργανωμένα τα layers σε ενότητες, και σε σύμβολα και να υπάρχει μια καθαρή βιβλιοθήκη-Library για πιο αποτελεσματική δουλειά.
- ➔ Δεν είναι ακόμα όλες οι γραμματοσειρές μεταφράσιμες και στα ελληνικά, χρειάζεται χρόνος να βρεθούν οι κατάλληλες γραμματοσειρές.
- ➔ Οι online βιβλιοθήκες είναι πολύ χρήσιμες για να βρεις υλικό για την δουλειά σου σε καλή ποιότητα, καθώς τις χρησιμοποίησα και για τις υφές και για τον ήχο.
- ➔ Ακόμα, μέσω της διαδικασίας, αποκτήθηκε η γνώση της διαφορετικότητας στην χρήση των γραμματοσειρών, καθώς, κάθε γραμματοσειρά αποτυπώνει διαφορετικά μια λέξη.
- ➔ Το σχήμα, το χρώμα, η υφή είναι συνδεδεμένα με το ασυνείδητο μας περισσότερο από όσο νομίζουμε.

K5: Συμπεράσματα

Οι ταινίες Animation παρουσιάζουν ένα σύνολο προκλήσεων και ερωτήσεων για όσους τις εξετάζουν. Το Animation έχει δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά. Τα όρια του πραγματικού κόσμου δεν υπάρχουν όπως συμβαίνει στις << ζωντανές >> live action ταινίες. Εξάλλου, υπάρχουν έννοιες και καταστάσεις που δεν μπορούν να αποδοθούν ή αποδίδονται με δυσκολία σε αυτές τις ταινίες. Στο Animation μπορούν να υπάρξουν εξωπραγματικοί και φανταστικοί κόσμοι, να δημιουργηθούν οπτικά εφέ, να συμβούν πράξεις παράδοξες, να αψηφιστούν οι νόμοι της φυσικής, να ζωντανέψουν άψυχα αντικείμενα, να υπάρξουν άνθρωποι, ζώα, αντικείμενα, περιβάλλοντα σχεδιασμένα με υπερβολές και φαντασία, κ.ά.. Τα διαφορετικά υλικά και τεχνικές δίνουν στους δημιουργούς τη δυνατότητα να παράγουν πολλά σχεδιαστικά στυλ, να μεταμορφώνουν σχέδια και υλικά με σκοπό να επιτύχουν τον αφηγηματικό τους στόχο και να συμβάλλουν στην μετάδοση των συναισθημάτων των χαρακτήρων.

Για να απαντηθούν, όμως τα ερευνητικά ερωτήματα, χρειάζεται να δούμε και την οπτική γωνία του κοινού, ώστε να κατανοήσουμε ποια στοιχεία κάνουν το θεατή να κατανοήσει συναισθηματικά μια ιστορία. Ένας θεατής όταν ετοιμάζεται να παρακολουθήσει μια ταινία συνηθώς έχει προϋδεαστεί για την ιστορία από τον τίτλο ή μπορεί να έχει διαβάσει και την σύνοψη της ή να γνωρίζει άλλες πληροφορίες της ταινίας που αφορούν τους χαρακτήρες, το σκηνικό κλπ. Η ιστορία αποτελεί από τα βασικά στοιχεία που βοηθούν το κοινό να βιώσει την ιστορία μιας ταινίας, ενώ υπάρχουν πολλά ακόμα όπως οι διάλογοι, η μουσική, το soundtrack.

Πέρα όμως από τα στοιχεία που λαμβάνει ο θεατής μέσω του ήχου της ταινίας, δηλαδή αυτά που γίνονται αντιληπτά από το ακουστικό σύστημά του, υπάρχουν και αυτά που γίνονται αντιληπτά οπτικά. Όσον αφορά την σκηνή και τα πλάνα αξιοσημείωτο είναι ότι τα εγχειρίδια κριτικής ταινιών ποτέ δεν παραλείπουν να αναφέρουν ότι το ύψος της κάμερας είναι σημαντικό μέσο έκφρασης στον κινηματογράφο. Μια υψηλή γωνία κάνει το υποκείμενο να μοιάζει μικρό και ασήμαντο, και μια χαμηλή γωνία το κάνει να μοιάζει επιβλητικό και μυστηριώδες (Kress, Leeuwen, 2010, σελ. 220). Ακόμα, το συναίσθημα ενός χαρακτήρα μπορεί να αποδίδεται και από την αλληλεπίδραση με διαφορετικούς χαρακτήρες. Η ψυχική κατάσταση του χαρακτήρα μπορεί να σχετίζεται με μια σχέση μεταξύ δύο χαρακτήρων, ή την αλληλεπίδραση ενός χαρακτήρα και ενός αντικειμένου (Beiman, 2010, σελ. 20).

Τα οπτικά στοιχεία για τον θεατή είναι πάρα πολλά, όπως οι εκφράσεις, τα μέρη του σώματος, οι κινήσεις ενός χαρακτήρα, μέχρι αλλαγές στο φόντο και τις σκηνές. Σε ταινίες Animation η δομή των χαρακτήρων, η επιλογή των χρωμάτων και των σχημάτων, ο συντονισμός των θέσεων μεταξύ του προσκηνίου και του φόντου, καθώς και ο φωτισμός και οι αποχρώσεις της ταινίας μπορούν να δημιουργήσουν μια ορισμένη σχέση μεταξύ πολλών αντικειμένων και εικόνων.

Πρέπει να τονιστεί ότι άλλα στοιχεία τα αντιλαμβάνεται ο θεατής συνειδητά, όμως τα περισσότερα τα αντιλαμβάνεται υποσυνείδητα. Εξάλλου, το μεγαλύτερο μέρος της επικοινωνίας στον κόσμο που ζούμε δεν είναι λεκτική επικοινωνία. Οι άνθρωποι μπορούμε να κατανοήσουμε και να αισθανθούμε τις μη λεκτικές ενέργειες των ανθρώπων. Αυτό το χρησιμοποιούν έντονα οι δημιουργοί Animators για να προβάλλουν την συναισθηματική κατάσταση του χαρακτήρα τους.

Κρυφά στοιχεία που χρησιμοποιούνται για την επικοινωνία συναισθημάτων είναι το χρώμα και το σχήμα. Τα χρώματα και τα σχήματα περιέχουν συναισθήματα και νοήματα. Μπορούν να σχηματίσουν την πλοκή, να δώσουν στοιχεία για τη διάθεση μιας σκηνής, την προσωπικότητα και τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων, πώς είναι, τι θέλουν, ακόμα και τι έχουν περάσει. Δημιουργούν συνειρμούς με νοήματα, όπως για παράδειγμα ότι το κόκκινο εκφράζει αγάπη. Θα επηρεάσουν άμεσα το πώς αισθάνεται το κοινό για ένα χαρακτήρα και είναι ένα σημαντικό βήμα για τη μετάδοση της προσωπικότητας του χαρακτήρα.

Τα σχήματα έχουν διαφορετικές έννοιες. Οι καμπύλες και τα στρογγυλά σχήματα τείνουν να συνδέονται με τη φιλικότητα και τη ζεστασιά, ενώ οι έντονες και οδοντωτές γραμμές μπορούν να δώσουν την εντύπωση αυστηρότητας, θυμού ή ενθουσιασμού.

Το χρώμα έχει εξελιχθεί μέσα στα χρόνια ταυτόχρονα με το Animation και έχει αποτελέσει μια ξεχωριστή πρόκληση και χώρο εξερεύνησης. Η χρήση του, στην τέχνη και στο Animation, έχει επηρεαστεί από έρευνες σχετικά με την ψυχολογία των χρωμάτων και σχετικά με τον τρόπο που αντιλαμβάνονται και κατανοούν κάθε χρώμα οι θεατές. Μελέτες και θεωρίες για αυτά, οι οποίες χρησιμοποιούνται από δημιουργούς για το σχεδιασμό των χαρακτήρων, όπως ότι ένας κίτρινος χαρακτήρας είναι χαρούμενος. Ωστόσο, η επιλογή κάθε χρώματος στο σχεδιασμό ενός χαρακτήρα εξαρτάται και από άλλους παράγοντες όπως η απόχρωση, η ιστορία, το μήνυμα που προσπαθεί να μεταδώσει ο δημιουργός κλπ..

Κάθε χαρακτήρας που δημιουργείτε είναι μοναδικός και έχει τη δική του ιστορία και στάση. Ο τρόπος σχεδιασμού του αποτελεί παράθυρο για την ψυχή, τις σκέψεις και τα συναισθήματά του. Τα χρώματα και τα σχήματα είναι σημαντικά στη διαδικασία της δημιουργίας ταινιών καθώς μπορούν να μεταφέρουν το συναίσθημα ενός χαρακτήρα σε υποσυνείδητο επίπεδο. Αποτελούν δηλαδή, μια γλώσσα εικόνων, ένα κώδικα επικοινωνίας. Τα σύμβολα που χρησιμοποιούνται στην τέχνη του Animation επιτρέπουν στο θεατή να τα αναγνωρίσει εύκολα και να καταλάβει τις έννοιες που εκπροσωπούν.

Η τέχνη του Animation, όπως φάνηκε μέσα από την μελέτη των παραδειγμάτων και της σχετικής βιβλιογραφίας, χρησιμοποιεί σε τεράστιο βαθμό σαν τρόπους μετάδοσης του μηνύματος της, τον συμβολισμό και την αφαίρεση. Ιδιαίτερα έντονα παρατηρείτε ότι χρησιμοποιούνται σε μικρού μήκους ταινίες για να εξυπηρετηθεί η αφήγηση τους. Επιπλέον, από το βίντεο που δημιουργήθηκε από την έρευνα, μπορεί να παρατηρηθεί από κάθε θεατή ότι τα περισσότερα σχήματα, χρώματα, υφές, τα έχουμε συνδέσει με κάτι στο μυαλό μας και μας φέρνουν από μόνα τους κάποιο συναίσθημα χωρίς να έχουμε άλλες πληροφορίες. Ένα σύμβολο μπορεί να γίνεται αντιληπτό από πολλούς ανθρώπους, όπως ένα κόκκινο στοπ στον δρόμο. Όμως, μπορεί να γίνει αντιληπτό από μια μικρότερη ομάδα ανθρώπων, όπως μια φυλή, ή ακόμα και από ένα άνθρωπο, αν αφορά κάτι προσωπικό. Επομένως, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι παρόλο που υπάρχει προσπάθεια συλλογικής ερμηνείας των συμβόλων, η κατανόηση τους έχει να κάνει με πολιτισμική, ψυχολογική και προσωπική ανάγνωση. Η ανάγνωση των συμβόλων είναι υποκειμενική και για αυτό το λόγο

κάθε άνθρωπος μπορεί να πάρει διαφορετικό μήνυμα από το ίδιο έργο τέχνης. Επομένως, όπως προέκυψε από την έρευνα, η ανάγνωση των συμβόλων είναι υποκειμενική, όμως υπάρχει και μια κοινή γλώσσα που στηρίζεται στην αρχέγονη ανθρώπινη συλλογική μνήμη.

Το σύνολο της ποιοτικής έρευνας και της ανάλυσης περιεχομένου υποστήριξε την προβληματική της εργασίας. Στον θεατή τα συναισθήματα μπορούν να αποδοθούν με πολλούς τρόπους. Κάποια από τους οποίους αναφέρθηκαν αναλυτικά στην παραπάνω έρευνα, όπως το σχήμα, το χρώμα, η υφή. Τρόποι βασιζόμενοι στην οπτική επικοινωνία είναι στις περισσότερες περιπτώσεις επαρκείς ως μόνη μορφή απόδοσης των συναισθημάτων των χαρακτήρων στο Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Animation.

Η παρούσα έρευνα σχεδιάστηκε με τρόπο ώστε να εξαχθούν αξιόπιστα και χρήσιμα συμπεράσματα και με στόχο να συμβάλλει σαν μελέτη στην ακαδημαϊκή κοινότητα. Αυτή η έρευνα ευελπιστείται να είναι η αρχή για περαιτέρω αναζήτηση, με σκοπό για ξετυλιχθεί το εύρος και το βάθος των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του Animation που χρησιμοποιούνται από τους σχεδιαστές για την δημιουργία ενός χαρακτήρα, τόσο στα υλικά όσο και στις τεχνικές. Όστε, να κατανοηθεί και να αναγνωριστεί σαν μια δημιουργική έκφραση που προσφέρεται για πολλούς πειραματισμούς.

K6: Παραρτήματα

Παράρτημα 1: Σύνοψη της ταινίας Darrel

Ανταλλαγή ματιών στο μετρό. Πόσες ευκαιρίες έχεις αφήσει να χαθούν; Ο Darrel θα κάνει ό,τι είναι δυνατό για να μην αφήσει να ξεφύγει από αυτό.

Παράρτημα 2: Σύνοψη της ταινίας Alike

Σε μια πολυάσχολη ζωή, ο Cori είναι ένας πατέρας που προσπαθεί να διδάξει τον σωστό τρόπο στον γιο του, Paste. Αλλά... ποιος είναι ο σωστός δρόμος;

Παράρτημα 3: Σύνοψη της ταινίας Purl

Το Purl, σε σκηνοθεσία Kristen Lester και παραγωγή Gillian Libbert-Duncan, περιλαμβάνει μια μπάλα νήματος που ονομάζεται Purl που βρίσκει δουλειά σε μια υψηλής ενέργειας και ανδροκρατούμενης start-up. Ακολουθούν εκρηκτικές ιστορίες καθώς προσπαθεί να ταιριάξει, αλλά πόσο μακριά είναι διατεθειμένη να φτάσει για να πάρει την αποδοχή που λαχταρά, και τελικά αξίζει τον κόπο;

Παράρτημα 4: Σύνοψη της ταινίας Rango

Ο Rango είναι ένας συννηθισμένος χαμαιλέοντας που κατά λάθος καταλήγει στην πόλη Dirt, ένα άνομο φυλάκιο στην Άγρια Δύση που έχει απεγνωσμένη ανάγκη από έναν νέο σερίφη.

Παράρτημα 5: Σύνοψη της ταινίας Mind Games

Ποιο είναι το νόημα της ζωής;;; Η ταινία κινυμένων σχεδίων αφορά ένα περιπλανώμενο μυαλό και τις περιπέτειες του καθώς αναζητά το νόημα της ζωής!

Παράρτημα 6: Σύνοψη της ταινίας In a Heartbeat

Ένα κλειστό αγόρι κινδυνεύει να αποκαλυφθεί από την ίδια του την καρδιά, αφού αυτή βγαίνει από το στήθος του για να κυνηγήσει το αγόρι των ονείρων του.

Παράρτημα 7: Σύνοψη της ταινίας Extinguished

Σε έναν κόσμο όπου οι φλόγες αντιπροσωπεύουν την αγάπη, είναι εύκολο να κάψεις την καρδιά σου.

Παράρτημα 8: Σύνοψη της ταινίας The Cliff House

Το The Cliff House αφηγείται την ιστορία ενός ηλικιωμένου που με τους αγώνες του και την αποφασιστικότητά του προσπαθεί για να πετύχει τον στόχο του, να χτίσει έναν πύργο.

Παράρτημα 9: Σύνοψη της ταινίας Snowball

Όταν ένας πενθείς πατέρας αντιμετώπισε μια δύσκολη επιλογή μεταξύ του παρόντος και του παρελθόντος, μια μικρή χιονόμπαλα μπορεί να είναι απλώς η υπενθύμιση που χρειαζόταν καθ' όλη τη διάρκεια.

Παράρτημα 10: Σύνοψη της ταινίας On The Same Page

Ένας εσωστρεφής συγγραφέας σε έναν κόσμο εφημερίδων δεν έχει τίποτα να γράψει μέχρι να στροβιλιστεί σε ένα πολύχρωμο ταξίδι με τον γείτονά του από το τμήμα κόμικ.

Παράρτημα 11: Σύνοψη της ταινίας Turning Red

Ένα 13χρονο κορίτσι που ονομάζεται Meilin μετατρέπεται σε ένα γιγάντιο κόκκινο πάντα κάθε φορά που ενθουσιάζεται πολύ.

Παράρτημα 12: Σύνοψη της ταινίας Trolls

Μετά την εισβολή των Bergens στο χωριό των Troll, η Poppy, το πιο ευτυχισμένο Troll που γεννήθηκε ποτέ, και ο δυστυχισμένος Branch ξεκινούν ένα ταξίδι για να σώσουν τους φίλους της.

Παράρτημα 13: Σύνοψη της ταινίας Home

Ένας εξωγήινος που δραπετεύει από τους δικούς του κάνει φίλους με ένα κορίτσι. Προσπαθεί να τη βοηθήσει στην αναζήτησή της, αλλά μπορεί να είναι μια παρέμβαση.

Παράρτημα 14: Ορισμός γεωμετρικού σχήματος

Γεωμετρικό σχήμα, ή απλά σχήμα, είναι στα μαθηματικά ένα σύνολο σημείων στο χώρο. Το γεωμετρικό σχήμα ως μαθηματική έννοια αποτελεί το κατεξοχήν αντικείμενο της γεωμετρίας.

Παράρτημα 15: UPA

Η UPA, συντομογραφία για τις United Productions of America, ξεκίνησε ως στούντιο δημιουργώντας πολιτικές/βιομηχανικές ταινίες και εκπαιδευτικές ταινίες του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Αφού έλαβε ένα συμβόλαιο για την παραγωγή θεατρικών μικρού μήκους για την Columbia Pictures, η UPA άνοιξε τα φτερά της και απέκτησε μεγάλη επιρροή καθώς ανέπτυξε το δικό της μοναδικό στυλ και τεχνική κινουμένων σχεδίων και οι καινοτομίες της αναγνωρίστηκαν και αντιγράφηκαν από τα άλλα μεγάλα στούντιο κινουμένων σχεδίων. Η UPA πρωτοστάτησε στην τεχνική των περιορισμένων κινουμένων σχεδίων ως στιλιστική εναλλακτική στην αυξανόμενη τάση της αναδημιουργίας του κινηματογραφικού ρεαλισμού σε ταινίες κινουμένων σχεδίων, όχι ως μέτρο μείωσης κόστους και εξοικονόμησης χρόνου όπως έγινε αργότερα. Η UPA μνημονεύεται περισσότερο για το θεατρικό έργο Mr. Magoo μεταξύ των διαφόρων θεατρικών σειρών που παρήγαγε το στούντιο και το The Gerald McBoing-Boing Show για το CBS. Στη δεκαετία του 1960, η UPA παρήγαγε τη σειρά Dick Tracy και τις ειδικές προσφορές του Mr. Magoo. Η UPA δημιούργησε επίσης το 1001 Arabian Nights και το Gay Purr-ee. Μετά το κλείσιμο του στούντιο κινουμένων σχεδίων, η UPA διένειμε ιαπωνικές ταινίες από το Toho Studios τις δεκαετίες του 1970 και του 1980.

Παράρτημα 16: Ορισμός γκραβούρας

Προέρχεται από τη Γαλλική λέξη “Gravure”, που σημαίνει χάραξη.

1. μέθοδος χαρακτηριστικής πάνω σε ένα σκληρό υλικό, συνήθως χρησιμοποιούμενη από καλλιτέχνες.
2. το έργο τέχνης που παράγεται από την ομώνυμη μέθοδο.
3. (ηλεκτρονική) η πράξη κατά την οποία αφαιρείται ένα υλικό που καλύπτει ένα σκληρό υπόστρωμα, σύμφωνα με ένα σχέδιο

Παράρτημα 17: Αρχές Animation

1. Squash and stretch - Συμπίεση και τέντωμα.
2. Anticipation - Προαγγελία κίνησης. Είναι η βασική αντίδραση της φιγούρας πριν από οποιαδήποτε κίνηση. Χρησιμοποιείται για να προετοιμάσει τον θεατή για την επόμενη ενέργεια του ήρωα, ενώ η δράση του αποδίδεται πιο έντονα και ρεαλιστικά.
3. Staging - Σκηνική παρουσία. Σαν αρχή είναι βασισμένη στο θέατρο και προσδιορίζει το στήσιμο των ηθοποιών - ηρώων πάνω στην σκηνή – κάδρο.
4. Straight ahead action and pose to pose. Σχεδίαση συνεχόμενης κίνησης και σχεδίαση μέσω σχεδίων κλειδιών. Είναι δύο διαφορετικοί τρόποι σχεδίασης της ίδιας κίνησης.
5. Follow thought – overlapping action – drag action. Συνακόλουθες κινήσεις. Συνακόλουθες ονομάζονται οι βοηθητικές κινήσεις σε επί μέρους στοιχεία της φιγούρας. Υποβοηθούν την βασική κίνηση με το να δίνουν την εντύπωση ότι η φιγούρα ακολουθεί τους φυσικούς νόμους. Έτσι προσφέρουν στην κύρια κίνηση ρεαλιστικότητα.
6. Slow in and slow out. Επιβράδυνση στην αρχή και στο τέλος.
7. Arcs - Τόξα κίνησης.
8. Secondary action - Δευτερεύουσα δράση. Προσθέτοντας μία δευτερεύουσα κίνηση σε μία κύρια, το πλάνο αποκτά περισσότερη ζωή και ρεαλιστικότητα και συγχρόνως ενδυναμώνει την κύρια κίνηση.
9. Timing. Χρονικές αλλοιώσεις της κίνησης.
10. Exaggeration. Υπερβολή.
11. Solid drawing - Ενιαία σχεδίαση. Η αρχή της ενιαίας σχεδίασης, λαμβάνει υπόψη τις μορφές όπως αποτυπώνονται στον τρισδιάστατο χώρο, κρατώντας πάντα τον όγκο και το βάρος τους. Ο εμψυχωτής πρέπει να είναι ένας εξειδικευμένος σχεδιαστής που να έχει κατανοήσει τα βασικά τρισδιάστατα σχήματα, την ανατομία, το βάρος και την ισορροπία της φιγούρας του και επίσης το φως και σκιά στον χώρο όπου αυτή ανήκει.
12. Appeal – Έλξη. Η σχεδίαση ενός χαρακτήρα πρέπει να είναι τέτοια που να τον κάνει ελκυστικό στον θεατή, άσχετα αν ο χαρακτήρας είναι κακός ή τέρας.

Παράρτημα 18: Παράδειγμα Blair

Στην θέση A ο χαρακτήρας βλέπει κάτι και ξαφνιάζεται, στην θέση B εμφανίζεται το σοκ που του προκάλεσε το ξάφνιασμα και στην θέση C έχει σχεδιάσει την αντίδραση που προέρχεται από το ξάφνιασμα. Οι τρεις θέσεις επαληθεύουν την άποψη του Βασιλειάδη για το χαρακτηριστικό της ελαστικότητας των ηρώων. Ειδικά στην θέση C ο ήρωας σχεδιάζεται αλλοιωμένος-τεντωμένος και το υλικό κατασκευής του είναι από λάστιχο.



Παράρτημα 19: Πίνακας γραμματοσειρών και λέξεων που χρησιμοποιήθηκαν

Λέξη	Γραμματοσειρά
Κενό	ISOCPEUR
Άδειο	ISOCPEUR
Σιωπή	ISOCPEUR
Αγνότητα	Arial
Αθωότητα	Arial
Χαρά	Mistral
Ζωντάνια	Arial
Ενθουσιασμός	Arial
Πάθος	Mistral
Καλοσύνη	Segoe Script
Θηλυκότητα	Segoe Script
Φαντασία	Mistral
Καθαρότητα	Segoe Script
Διαφάνεια	Segoe Script
Αναγέννηση	Segoe Script
Ελπίδα	Segoe Script
Πλήξη	Arial
Πένθος	Arial
Θάνατος	Impact
Σοβαρότητα	Segoe UI Historic
Λογική	Segoe UI Historic
Φόβος	Impact
Καθαριότητα	Segoe Script
Πλούτος	Arial
Ζεστασιά	Arial
Καθημερινότητα	ISOCPEUR
Σταθερότητα	ISOCPEUR
Θυμός	ISOCTEUR
Μελαγχολία	Segoe Script
Θλίψη	Segoe Script
Γαλήνη	Arial
Όνειρο	Arial
Νοσταλγία	Mistral
Υπευθυνότητα	Arial
Ζήλια	Arial
Αρρώστια	Arial
Προσοχή	Arial
Κίνδυνος	Impact
Μαγεία	Segoe Script
Απόμακρο	Segoe UI Historic
Καταστροφή	Impact
Απομόωση	Arial
Αστάθεια	Arial
Επικίνδυνο	Impact
Υπουλο	Impact
Σκληρότητα	Arial
Πρωτόγονο	Palatino Linotype
Ανθρώπινο	ISOCPEUR
Επισημότητα	Segoe UI Historic
Χάρτινο	Impact

Κ7: Βιβλιογραφία

Βασιλειάδης, Γ. (1985). *ANIMATION: Το κινούμενο σχέδιο*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Βασιλειάδης, Γ. (2006). *ANIMATION: Ιστορία και Αισθητική του κινουμένου σχεδίου*. Αθήνα: Αιγόκερος.

Ίπτεν, Γ. (1998). *Τέχνη του Χρώματος*. Αθήνα: Κείμενα Εικαστικών Καλλιτεχνών.

Κλέε, Π. (1924). *Για τη μοντέρνα τέχνη*. Αθήνα: Κάλβος.

Κλέε, Π. (1986). *Τα Ημερολόγια 1898-1918*. Αθήνα: Νεφέλη.

Μούρη, Ε. (2004). *Frame by Frame*. Αθήνα: Nexus publications S.A.

Μυταρά, Χ. (2004). *Η ματιά των Εικαστικών: Βιβλίο του Δασκάλου*. Αθήνα: Εκδόσεις Τύποις.

Σιάκας, Σ. Θ. (2020). *Τρισδιάστατος Σχεδιασμός Περιβάλλοντος: 3D Modeling για Animation*. Αθήνα: Φαίδιμος.

Τσιάρα, Μ. (2022). *Αρχές Βασικού Σχεδίου: Σύνθεση-Εφαρμογές*. Αθήνα: Πεδίο.

Συλλογικό (1990). *Περί Τέχνης: Ανρύ Ματίς*. Αθήνα: Ένωση Καθηγητών Καλλιτεχνικών Μαθημάτων.

Albers, J. (1963). *Interaction of Color*. New Haven: Yale University Press.

Arnheim, R. (2005). *Τέχνη και Οπτική αντίληψη: Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. Αθήνα: Θεμέλιο.

Bates, K. F. (1960). *Basic Design: Principles and Practice*. New York: Barnes and Noble Books.

Beiman, N. (2010). *Animated Performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life*. Lausanne: AVA Publishing.

Bendazzi, G. (2015). *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Oxfordshire: Routledge.

Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.

Birn, J. (2006). *Digital lighting and rendering*. Berkely, CA: Pearson Education.

- Birren, F. (2013). *Color Psychology And Color Therapy: A Factual Study Of The Influence of Color On Human Life*. Connecticut: Martino Fine Books.
- Blair, P. (1980). *How to draw animation Cartoon Animation*. London: Walter Foster Publishing.
- Blanc, C. & Doggett, K. N. (1874). *The Grammar of Painting and Engraving*. New York: Hurd and Houghton.
- Detenber, B. H., Simons, R. F. & Bennett Jr, G. G. (1998). *Roll 'em!: The effects of picture motion on emotional responses*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(1), 113-127.
- Foster, H., Krauss, R., Bois, Y.A., Buchloh, B.H.D. & Joselit, D. (2012). *Η Τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, Αντιμοντερνισμός, Μεταμοντερνισμός*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Haller, K. (2019). *Little Book of Colour: How to Use the Psychology of Colour to Transform Your Life*. London: Penguin Books Ltd.
- Hogg, J. (1969). *Psychology and the Visual Arts*. Baltimore: Penguin Books.
- Goodman, N. (1968). *The languages of art*. Indianapolis: Hackett.
- Goodman, N. (2006). *Έννοιες της τέχνης του 20ού αιώνα*. Αθήνα: ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ.
- Itten, J. & Birren, F. (1970). *The Elements of Color: A Treatise on the Color System of Johannes Itten Based on His Book the Art of Color*. United States of America: Van Nostrand Reinhold Company.
- Jung, C. G. (1964). *Ο άνθρωπος και τα σύμβολά του*. Αθήνα: Αρσενίδης.
- Kandinsky, W. (1980). *Σημείο, Γραμμή στην Επιφάνεια*. Αθήνα: ΝΕΦΕΛΗ.
- Kandinsky, W. (1981). *Για το Πνευματικό στην Τέχνη*. Αθήνα: ΝΕΦΕΛΗ.
- Kaya, N. & Epps, H. H. (2004). *Color-emotion associations: Past experience and personal preference*. Department of Textiles, Merchandising, and Interiors, Georgia.
- Kress, G. & Leeuwen, T. V. (2010). *Η ανάγνωση των εικόνων: Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού*. Αθήνα: Επίκεντρο.
- Laban, R. & Ullmann, L. (2011). *The Mastery of Movement*. Valencia: Pre Textos ed.
- Leeuwen, T. (2011). *The Language of Colour. An Introduction*. London: Routledge.
- Oatley, K. & Jenkins, J. M. (1996). *Understanding emotions*. Cambridge: Blackwell Publishing.
- Parramón, V. J. M. (1988). *Θεωρία και Πρακτική στο Χρώμα*. Αθήνα: Διάγραμμα/Ντουντούμης.
- Partsch, S. (2014). *Klee*. Cologne: Taschen GmbH.
- Salomon, G. (1979). *Interaction of media, cognition and learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Sharpe, D.T. (1974). *The Psychology of Color and Design*. Chicago: Nelson- Hall Publishers.

- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art*. New York: Watson-Guptill Publications.
- Spolsky, E. (1993). *Gaps in Nature: Literary Interpretation and the Modular Mind*. New York: State University of New York.
- The Macat Team. (2017). *An Analysis of William James's The Principles of Psychology*. London: Macat Library.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.
- Thompson, P. & Davenport, P. (1982). *The Dictionary of Visual Language*. London: Penguin Books.
- Tucker, J. (1987). Psychology of color. *Target Marketing*, 10, 40-49.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- Wilde, O. (1890). *The Picture of Dorian Gray*. London: Alma Books.
- Winn, W. D. (1989). *The design and use of instructional graphics*. In H. Mandal and J. R. Levin (Eds.). *Knowledge Acquisition from text and pictures*. North Holland: Elsevier, 125-144.

K8: Διαδικτυακές πηγές

Alnasuan, A. (2016). Color psychology. *American Research Journals*, 2016, 1-6. Ανακτήθηκε από: <https://www.arjonline.org/full-text/american-research-journal-of-humanities-and-social-sciences/color-psychology>.

Bellizzi, R., & Hite, E. (1992). Environmental color, consumer feelings, and purchase likelihood. *Psychology and Marketing*, 9, 347-363. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1002/mar.4220090502>.

Berlyne, D. E. (1970). Novelty, complexity, and hedonic value. *Perception & Psychophysics*, 8, 279-286. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.3758/bf03212593>.

Clay, R. A. (2001). Green is good for you. *American Psychological Association*, 32(4), 40. Ανακτήθηκε από: <https://www.apa.org/monitor/apr01/greengood>.

Elliot, A. J., Maier, M. A., Moller, A. C., Friedman, R., & Meinhardt, J. (2007). Color and psychological functioning: The effect of red on performance attainment. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136, 154-168. Ανακτήθηκε από: <http://doi.org/10.1037/0096-3445.136.1.154>.

Elliot, A. J. & Niesta, D. (2008). Romantic red: Red enhances men's attraction to women. *Journal of personality and Social Psychology*, 95(5), 1150-1164. Ανακτήθηκε από: <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0022-3514.95.5.1150>.

Elliot A. J. (2015). Color and psychological functioning: a review of theoretical and empirical work. *Front. Psychol*, 368(6). Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00368>.

Fonseca, J. A. S. (2015). Character Body Expression in 3D Computer Animation: a New Posing Approach. *National Centre for Computer Animation, Faculty of Media and Communication, Bournemouth University*. Ανακτήθηκε από: https://eprints.bournemouth.ac.uk/24898/1/FONSECASantos_Ph.D._2015.pdf.

Glatston, A. R. & Gebauer A. (2022). People and red pandas: the red pandas' role in economy and culture. *Biology and Conservation of the First Panda*, 1-14. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-823753-3.00002-8>.

Gorn, G. J., Chattopadhyay, A., Yi, T., & Dahl, D. W. (1997). Effects of color as an executional cue in advertising: They're in the shade. *Management Science*, 43, 1387-1400. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1287/mnsc.43.10.1387>.

Heider, F. & Simmel, M. (1944). An experimental study of apparent behavior. *The American Journal of Psychology*, 57(2), 243-259. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.2307/1416950>.

- Hongjuan, S. (2016). A Brief Introduction of Symbol Application in Animation Design. *Proceedings of the 2016 International Conference on Arts, Design and Contemporary Education*, 900-902. Ανακτήθηκε από: [10.2991/icadce-16.2016.221](https://doi.org/10.2991/icadce-16.2016.221).
- Lance, B. & Marsella, S. C. (2010). The expressive gaze model: using gaze to express emotion. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 30 (4), 62-73. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1109/mcg.2010.43>.
- Lichtenfeld, S., Elliot, A. J., Maier, M. A., & Pekrun, R. (2012). Fertile green: Green facilitates creative performance. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 38(6), 784-797. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1177/0146167212436611>.
- Oatley, K. & Yuill, N. (1985). Perception of personal and interpersonal action in a cartoon film. *British Journal of Social Psychology*, 24(2), 115-124. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1111/j.2044-8309.1985.tb00670.x>.
- Plass, J. L., Heidig, S., Hayward, E. O., Homer, B. D., & Um, E. J. (2014). Emotional design in multimedia learning: Effects of shape and color on affect and learning. *Learning and Instruction*, 29, 128-140. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.02.006>.
- Solomon, A. (1946). Forming impressions of personality. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 41(3), 258-290. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1037/h0055756>.
- Thompson, E., Palacios, A., & Varela, F. J. (1992). Ways of coloring: Comparative color vision as a case study for cognitive science. *Behavioral and Brain Sciences*, 15, 1-74. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1017/S0140525X00067248>.
- Um, E., Plass, J. L., Hayward, E. O., & Homer, B. D. (2012). Emotional design in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 104(2), 485-498. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1177/0146167212436611>.
- Valle Canencia, M., Martínez Moreno, C., Rodríguez Jiménez, R. M. & Corrales-Paredes, A. (2022). The emotions effect on a virtual characters design—A student perspective analysis. *Sec. Human-Media Interaction*, 4. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>.
- Visch, V. T. & Tan, E. S. (2009). Categorizing moving objects into film genres: The effect of animacy attribution, emotional response, and the deviation from nonfiction. *Cognition*, 110(2), 265-272. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2008.10.018>.
- Wolfson, S. & Case, G. (2000). The Effects of sound and color on responses to a computer game. *Interacting with Computers*, 13, 183-192. Ανακτήθηκε από: [https://doi.org/10.1016/S0953-5438\(00\)00037-0](https://doi.org/10.1016/S0953-5438(00)00037-0).
- Xu, L. & Xu, M. (2018). Comparison on wedding culture between China and Western countries. *8th International Conference on Education, Management, Computer and Society*. Ανακτήθηκε από: <https://doi.org/10.25236/emcs.2018.103>.

ΑΡΘΡΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ

Beck, K. (2020). The sketch-style of Netflix's 'If Anything Happens I Love You' is rapturous: The animation director talks about how the art accentuates the story. *Mashable* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://mashable.com/article/if-anything-happens-i-love-you-netflix#:~:text=I%20want> [προσβάσιμο 25/04/2023].

Canal, F. (2019). In an 8-Minute Animated Film, Pixar Just Captured Why Companies Still Struggle With Workplace Diversity. Inc [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.inc.com/emily-canal/pixar-short-purl-workplace-diversity-inclusion.html> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Chapman, C. (2021). Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color. *Smashing* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/> [προσβάσιμο 29/03/2023].

Cherry, K. (2022). Color Psychology: Does It Affect How You Feel?: How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824> [προσβάσιμο 15/04/2023].

Cherry, K. (2022). The Color Blue: Meaning and Color Psychology. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-blue-2795815#citation-3> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Cherry, K. (2022). The Color Psychology of Yellow: How the Color Yellow Affects Us. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-yellow-2795823> [προσβάσιμο 03/03/2023].

Cherry, K. (2022). The Color Psychology of Pink: What the Color Pink Means. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-pink-2795819> [προσβάσιμο 10/04/2023].

Cherry, K. (2022). What Does the Color Green Mean?:The Color Psychology of Green. . *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-green-2795817#citation-6> [προσβάσιμο 20/04/2023].

Cherry, K. (2022). What Is Cross-Cultural Psychology?. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/what-is-cross-cultural-psychology-2794903> [προσβάσιμο 03/03/2023].

Cherry, K. (2023). Psychology of the Color Orange. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-orange-2795818> [προσβάσιμο 06/04/2023].

Cherry, K. (2023). Red Color Psychology: The Color Red Is Associated With Both Positive and Negative Emotions. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-red-2795821> [προσβάσιμο 06/04/2023].

Cherry, K. (2023). The Meaning of the Color Brown. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-brown-2795816> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Cherry, K. (2023). The Meaning of the Color White: Color Psychology of White. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/color-psychology-white-2795822#citation-3> [προσβάσιμο 06/04/2023].

Cherry, K. (2023). What Does the Color Purple Mean?: Purple Color Meaning and Psychology. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-purple-2795820#citation-7> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Decker, K. (2022). The fundamentals of understanding color theory. *99designs* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Dunn, C. (2013). The Color of Royalty, Bestowed by Science and Snails. *The New York Times* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.nytimes.com/2013/10/09/science/the-color-of-royalty-bestowed-by-science-and-snails.html> [προσβάσιμο 22/04/2023].

Ferber, T. (2019). Pixar's Moving New Short Film 'Purl' Takes On Toxic Masculinity In The Work Place. *Bustle* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.bustle.com/p/pixars-new-short-film-purl-takes-on-toxic-masculinity-in-the-work-place-video-15923579> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Fussell, G. (2023). The Psychology of Fonts (Fonts That Evoke Emotion). Envato Tuts+. Ανακτήθηκε από: <https://design.tutsplus.com/articles/the-psychology-of-fonts--cms-34943> [προσβάσιμο 30/05/2023].

Hetherington, J. (2007). 'Persepolis' in Motion. *Animation World Network*. Ανακτήθηκε από: <https://www.awn.com/animationworld/persepolis-motion> [προσβάσιμο 22/04/2023].

Kenny, B. (2023). Popular Grey Cartoon Characters. *Cartoon Vibe* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://cartoonvibe.com/grey-cartoon-characters/> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Kenny, B. (2023). Red Cartoon Characters that Stand the Test of Time. *Cartoon Vibe* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://cartoonvibe.com/red-cartoon-characters/> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Kunnath, M. (2017). Alike by Daniel Martínez Lara & Rafa Cano Méndez. *Medium* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://medium.com/betweentheframes/alike-by-daniel-mart%C3%ADnez-lara-rafa-cano-m%C3%A9ndez-ce35675c4a67> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Leach, S. (2019). Pixar's New Short Film Purl Takes on Toxic Bro Culture at Work. *Glamour* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.glamour.com/story/pixar-new-short-film-purl> [προσβάσιμο 26/12/2022].

Marianthi (2013). Οι άνθρωποι των σπηλαίων επικοινωνούσαν με γραπτή γλώσσα. *Emprosnet* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.emprosnet.gr/emprosnet-archive/45977-oi-anthropoi-ton-spilaion-epikoinonoyasan-me-grapti-glossa> [προσβάσιμο 13/12/2022].

Moltenbrey, K. (2016). On the Same Page. *CGW* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.cgw.com/Press-Center/In-Focus/2016/On-the-Same-Page.aspx> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Murkett, K. (2020). The Technicolor couple who changed the look of cinema. *LW Lies* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://lwlies.com/articles/history-of-technicolor-natalie-and-herbert-kalmus/> [προσβάσιμο 17/03/2023].

Popova, M. (2011). Before Walt Disney: 5 Pioneers of Early Animation. *The Atlantic* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/07/before-walt-disney-5-pioneers-of-early-animation/241448/> [προσβάσιμο 28/12/2023].

Protagon Team. (2021). Πώς μας προέκυψαν μερικά από τα πιο δημοφιλή σύμβολα. *Protagon* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.protagon.gr/themata/anapantexes-istories-pisw-aposymvola-tis-kathimerinotitas-44342197104> [προσβάσιμο 12/01/2023].

Rodin, R. (2015). The Psychology of Color: A Designer's Guide to Color Association & Meaning. *ZevenDesign* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://zevendesign.com/color-association/> [προσβάσιμο 22/04/2023].

Russell, T. (2020). Color-Emotion Connections Often Cross Borders and Cultures, Study Finds. *Verywell Mind* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.verywellmind.com/are-color-emotion-associations-cultural-or-psychological-5082606> [προσβάσιμο 20/04/2023].

Schultz, C. (2013). In Ancient Rome, Purple Dye Was Made from Snails: By boiling them in lead vats, purple dye was extracted from snails to make Tyrian purple. *Smithsonian Magazine* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/in-ancient-rome-purple-dye-was-made-from-snails> [προσβάσιμο 22/04/2023].

Sudario, E. (2022). What is the message of the movie 'Turning Red'? *We got this covered* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://wegotthiscovered.com/movies/what-is-the-message-of-the-movie-turning-red/> [προσβάσιμο 07/11/2022].

Truong, K. (2017). 'In a Heartbeat': Animated Short About Same-Gender Crush Goes Viral. *NBC news* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/heartbeat-animated-short-about-same-gender-crush-goes-viral-n788426> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Wiest, B. (2019). Pixar Released A Brand New Short & It Contains An Empowering Feminist Message. *Romper* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.romper.com/p/pixars-new-short-purl-contains-important-empowering-feminist-message-15925586> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Zhang, W. N. (2022). The Significance of Pixar's 'Turning Red'. *The science survey* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2022/07/21/the-significance-of-pixars-turning-red/#:~:text=It%20represents%20being%20angry%2C%20being,is%20rooted%20in%20Mei's%20ancestry> [προσβάσιμο 03/11/2022].

ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ

Τσιάρα, Μ. (2023). Η Τέχνη ως μέσο Επικοινωνίας στο Κινούμενο Σχέδιο. *Έγγραφα-Σημειώσεις μαθήματος* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://eclass.uniwa.gr/courses/ANIMATION104/> [προσβάσιμο 08/01/2023].

Δημητρά, Α. (2021). Ιστορία του Animation και αισθητική της Κινούμενης Εικόνας. *Έγγραφα-Σημειώσεις μαθήματος* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://eclass.uniwa.gr/main/portfolio.php> [προσβάσιμο 25/04/2021].

Μούρη, Ε. (2021). Δισδιάστατο Animation (2D Εμφύχωση χαρακτήρα, Timing, Animated spots). *Έγγραφα-Σημειώσεις μαθήματος* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://eclass.uniwa.gr/modules/auth/courses.php> [προσβάσιμο 11/05/2021].

Μούρη, Ε. 12 basic principles of animation [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://eclass.uniwa.gr/modules/document/file.php/GRAF106/12_basic_principles_animation.pdf [προσβάσιμο 10/02/2023].

Σιάκας, Σ. (2021). Βασικές αρχές εμφύχωσης - Τεχνικές Animation. *Έγγραφα-Σημειώσεις μαθήματος* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://eclass.uniwa.gr/courses/GRAF187/> [προσβάσιμο 11/03/2021].

Βικιλεξικό [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://el.wiktionary.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BA%CE%B> [προσβάσιμο 10/02/2023].

Λεξικό της κοινής νεοελληνικής. (1998). *Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html [προσβάσιμο 15/04/2023].

Ο χρωματικός Κύκλος του Ίπτεν. *Artlessons.gr* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.artlessons.gr/τέχνες/χρωματολογία/ο-χρωματικος-κυκλος-του-ιπτεν> [προσβάσιμο 20/01/2023].

Alexander, B. 'Trolls' brings new hue to classic 'True Colors'. *Usa Today* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://eu.usatoday.com/story/life/movies/2016/11/03/true-colors-trolls-movie-cyndi-lauper-justin-timberlake/93196480/> [προσβάσιμο 25/01/2023].

Criscuolo, I. What Colors Mean, With the Characters From the Film Inside Out: Discover how to use colors to enrich your characters, through examples from the film Inside Out. *Domestika* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.domestika.org/en/blog/4814-what-colors-mean-with-the-characters-from-the-film-inside-out> [προσβάσιμο 28/04/2023].

Raybould, B. J. Shape in Art – 4 Key Tips to Powerful Designs. *Virtual Art Academy* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.virtualartacademy.com/shape-in-art/> [προσβάσιμο 25/03/2023].

Munday, R. Purl. *Short of the Week* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.shortoftheweek.com/2019/02/05/purl/> [προσβάσιμο 03/03/2023].

Naghdi, A. Character Design: How does psychology impact a character design (3 tips for maximum success). *Dream Farm Studios* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://dreamfarmstudios.com/blog/psychological-insights-on-character-design/> [προσβάσιμο 12/03/2023].

Naghdi, A. Character Design: How does shape language impact a character design? (with illustrated examples). *Dream Farm Studios* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/> [προσβάσιμο 12/03/2023].

Naghdi, A. Character Design: How character color palette can make or break a character design (best tips with examples). *Dream Farm Studios* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://dreamfarmstudios.com/blog/color-theory-for-character-design/> [προσβάσιμο 19/03/2023].

Naghdi, A. & Adib, P. 3D Animation: Color correction process; what is the effect of color in animation?. *Dream Farm Studios* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://dreamfarmstudios.com/blog/a-quick-look-at-color-correction-in-3d-animation-production/> [προσβάσιμο 12/03/2023].

Adobe Animate [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.adobe.com/gr_el/products/animate.html?mv=search&mv=search& [προσβάσιμο 13/04/2023].

Adobe Animate. *Wikipedia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate [προσβάσιμο 02/06/2023].

Alexandre Alexandrovitch Alexeieff. *Wikipedia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://en.wikipedia.org/wiki/Alexandre_Alexeieff [προσβάσιμο 31/05/2023].

A Short Film Shows How Society Destroys Our Creativity, and the Message Is Really Eye-Opening. *Bright Side* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://brightside.me/wonder-films/a-short-film-shows-how-society-destroys-our-creativity-and-the-message-is-really-eye-opening-794455/> [προσβάσιμο 20/11/2022].

Branch. *DreamWorks* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.dreamworks.com/trolls/explore/branch> [προσβάσιμο 13/12/2022].

Colour. *Britannica*. [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.britannica.com/science/color> [προσβάσιμο 15/02/2023].

Darrel [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <http://www.darrelshort.com/> [προσβάσιμο 26/03/2023].

Disney Wiki. Jack Skellington. *Fandom* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://disney.fandom.com/wiki/Jack_Skellington#:~:text=Having%20his%20color%20palette%20consists [προσβάσιμο 20/04/2023].

Emotional Design. *Interaction Design Foundation* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/emotional-design> [προσβάσιμο 24/04/2023].

Felix the Cat. *National Film and Sound Archive of Australia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.nfsa.gov.au/latest/100-years-felix-cat> [προσβάσιμο 29/04/2023].

Felix the Cat. *Wikipedia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat [προσβάσιμο 29/04/2023].

Gestalt psychology. *Wikipedia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology [προσβάσιμο 27/02/2023].

How Animators Use Color in Animation to Influence Viewers. *Business of Animation* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://businessofanimation.com/how-animators-use-color-in-animation/> [προσβάσιμο 26/01/2023].

IMDb [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.imdb.com/?ref_=nv_home [προσβάσιμο 15/04/2023].

Nasa Science (2016). Tour of the Electromagnetic Spectrum: Visible Light. *NASA Official* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://science.nasa.gov/ems/09_visiblelight [προσβάσιμο 06/04/2023].

Paperman. *I.T. & ANIMATION* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <http://katrina-ictx-animation.weebly.com/paper-man.html> [προσβάσιμο 16/03/2023].

Pixabay [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://pixabay.com/> [προσβάσιμο 12/02/2023].

Plutchik's Wheel of Emotions: Exploring the Emotion Wheel. *Six Seconds* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.6seconds.org/2022/03/13/plutchik-wheel-emotions/> [προσβάσιμο 24/04/2023].

Sunlight: Solar radiation. *Britannica*. [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.britannica.com/science/sunlight-solar-radiation> [προσβάσιμο 15/02/2023].

Technicolor. *George Eastman Museum* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.eastman.org/sites/default/files/technicolor/pdfs/ColorConsultants_ColorConsciousness.pdf [προσβάσιμο 28/01/2022].

Technicolor creative studio [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.technicolorcreative.com/about/history/natalie-kalmus/> [προσβάσιμο 09/02/2023].

The basis of art, design, and more. *GCFGlobal* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://edu.gcfglobal.org/en/beginning-graphic-design/fundamentals-of-design/1/> [προσβάσιμο 03/03/2023].

UPA (United Productions of America) Studio Directory. *BCDB* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.bcdb.com/cartoons/Columbia_Pictures/UPA/index.html [προσβάσιμο 02/06/2023].

YouTube Audio Library Studio [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/audiolibrary?feature=blog> [προσβάσιμο 13/05/2023].

(2013). Things You Never Knew About Frankenweenie. *Kidzworld* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.kidzworld.com/article/27780-things-you-never-knew-about-frankenweenie/> [προσβάσιμο 21/04/2023].

(2014). Quick Tips for Character Design. *Cleveland Institute of Art* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.cia.edu/blog/2014/11/quick-tips-for-character-design> [προσβάσιμο 18/01/2023].

(2017). Rango's journey – Part 2. *Theothersceneblog* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://theothersceneblog.wordpress.com/2017/08/03/rangos-journey-part-2/> [προσβάσιμο 18/12/2022].

(2019). Mythos: An Animation Retells Timeless Greek Myths with Abstract Modern Designs. *Open Culture* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.openculture.com/2019/03/mythos-an-animation-that-tells-timeless-greek-myths-with-modern-abstract-designs.html> [προσβάσιμο 19/04/2023].

(2022). How Color Works in the Storyboard and Cartoon Industry? *Storyboard Artists Central* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://storyboardartists.com/how-color-works-in-the-storyboard-and-cartoon-industry/> [προσβάσιμο 21/04/2023].

Γεωμετρικό σχήμα. *Wikipedia* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%93%CE%B5%CF%89%CE%BC%CE%B5%CF%> [προσβάσιμο 02/06/2023].

ΟΠΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ: ΒΙΝΤΕΟ

Fadel, T. (2015). The first secret of design is ... noticing. *TED conference* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.ted.com/talks/tony_fadell_the_first_secret_of_design_is_noticing [προσβάσιμο 25/11/2022].

(2016). Movie Geometry - Shaping the Way You Think. *Now You See It, YouTube* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=ILQJiEpCLQE&ab_channel=NowYouSeeIt [προσβάσιμο 28/02/2023].

(2017). Why Are So Many Popular Cartoon Characters YELLOW?. *ChannelFrederator, YouTube* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=i-7H10zweVU&ab_channel=ChannelFrederator [προσβάσιμο 26/03/2023].

(2019). Olafur Eliasson: The Design of Art. *Abstract: The Art of Design, Σεζόν 2, Επεισόδιο 1, Netflix* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: <https://www.netflix.com/watch/80237093?trackId=2558241> [προσβάσιμο 17/03/2023].

(2021). The Ultimate Guide to Typography: Free Course. *Envato Tuts+, YouTube* [Ηλεκτρονικά]. Ανακτήθηκε από: https://www.youtube.com/watch?v=yAuUDyUC-GM&ab_channel=EnvatoTuts%2B [προσβάσιμο 30/05/2023].

K9: Φιλμογραφία

Alike, Daniel Martínez Lara και Rafa Cano Ménde (2017)
Corpse Bride, Tim Burton και Mike Johnson (2005)
Darrel, Marc Briones και Alan Carabantes (2018)
Dimensions of Dialogue, Jan Svankmajer (1982)
Extinguished, Ashley Anderson και Jacob Mann (2017)
Fear Of The Deer, Steve Cutts (2018)
Felix in Exile, William Kentridge (1994)
Frankenweenie, Tim Burton (2012)
Home, Tim Johnson (2015)
If anything happens I love you, Michael Govier και Will McCormack (2020)
Inside Out, Pete Docter, Ronnie Del Carmen και Meg Le Fauve (2015), μετάφραση: Τα μυαλά που κουβαλάς
In a Heartbeat, Beth David και Esteban Bravo (2017)
Mary & Max, Adam Elliot (2009)
Mind Games, Jiaqi Emily Yan (2018)
Monsieur Tête, Henri Gruel και Jan Lenica (1959)
Mythos, Stephen Kelleher, Chris Guyot και John Poon (2019)
Lost & found, Andrew Goldsmith και Bradley Slabe (2018)
On The Same Page, Carla Lutz και Alli Norman (2016)
Paperman, John Kahrs (2012)
Persepolis, Marjane Satrapi και Vincent Paronnaud (2007)
Purl, Kristen Lester, Michael Daley και Bradley Furnish (2018)
Rango, John Logan, Gore Verbinski και James Ward Byrkit (2011)
Snowball, Joey Kuah (2020)
SpongeBob SquarePants, Tim Hill, Nick Jennings και Derek Drymon (1999)
Street of Crocodiles, οι αδερφοί Quay (1986)
The Cliff House, Woon Chee Khai, Raymond Kong Wei Cheng και Tan Lih Haur (2017)
The Dot and the Line: A Romance In Lower Mathematics, Chuck Jones και Maurice Noble (1965)
The Nightmare Before Christmas, Henry Selick (1993)
The Simpsons, James L. Brooks, Matt Groening, Sam Simon, κ.ά. (1989)
Trolls, Mike Mitchell και Walt Dohrn (2016)
Turning Red, Domee Shi, Julia Cho και Sarah Streiche (2022)
Vincent, Tim Burton (1982)

K10: Πηγές Εικόνων

Εξώφυλλο & Οπισθόφυλλο:

<https://pixabay.com/>

K4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Α: Επισκόπηση Ταινιών

Εικόνα 1:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 2:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 3:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 4:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 5:

[https://paramount.fandom.com/wiki/Rango_\(character\)](https://paramount.fandom.com/wiki/Rango_(character))

Εικόνα 6:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 7:

Στιγμιότυπο της ταινίας

Εικόνα 8:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 9:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 10:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 11:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 12:

Στιγμιότυπο της ταινίας

Αφίσα ταινίας: <https://www.etsy.com/listing/1217576978/turning-red-poster-turning-red-digital>

Εικόνα 13:

<https://www.dreamworks.com/trolls/explore/branch>

Εικόνα 14:

Στιγμιότυπα της ταινίας

Εικόνα 15:

<https://marzantowicz.wordpress.com/>

K4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Β: Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Εικόνα 1:

https://www.youtube.com/watch?v=6Jlo9iOZvXY&ab_channel=EnvatoTuts%2B

Εικόνα 2-5:

Δημιουργίες συντάκτριας

Εικόνα 6:

Δημιουργία συντάκτριας

προέλευση αρχικών εικόνων: <https://www.artstation.com/artwork/ZexbgN>

<https://easydrawingguides.com/how-to-draw-snorlax-pokemon/>

<https://featuredanimation.com/redhead-cartoon-characters/>

Εικόνα 7:

<https://movie-villains.fandom.com/wiki/Yubaba>

[https://villains.fandom.com/wiki/Maleficent_\(Disney\)](https://villains.fandom.com/wiki/Maleficent_(Disney))

Εικόνα 8:

Δημιουργία συντάκτριας

Εικόνα 9:

Επεξεργασμένη εικόνα από την συντάκτρια, δημιουργίας του καλλιτέχνη Mitch Leeuwe

https://www.instagram.com/p/Cqx33qqKb_p/?igshid=MzRIODBiNWFIZA%3D%3D&fbclid=IwAR3Y5gWXP93sP0hcB-M86zulVW4rjskYMFJED1g3okmUteCKrMaoi8mPvuE

Εικόνα 10:

<https://ghibli.fandom.com/wiki/No-Face>

<https://getyarn.io/yarn-clip/51f36017-bae1-47b5-9229-8f30d6d1c712>

Εικόνα 11:

https://shrek.fandom.com/wiki/Humpty_Dumpty

https://familyguyfanon.fandom.com/wiki/Stewie_Griffin

Εικόνα 12:

https://en.wikipedia.org/wiki/Thomas_the_Tank_Engine

Εικόνα 13:

<https://tenor.com/view/gargamel-the-smurfs-smurf-village-chasing-running-away-gif-21276752>
https://smurfs.fandom.com/wiki/The_Blue_Plague

Εικόνα 14:

Στιγμιότυπο της ταινίας

Εικόνα 15:

Στιγμιότυπο της ταινίας

Εικόνα 16:

<https://www.artlessons.gr/τέχνες/χρωματολογία/ο-χρωματικος-κυκλος-του-ιπτεν>

Εικόνα 17:

<https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/>

Εικόνα 18-19:

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/color-basics.html>

Εικόνα 20:

[https://villains.fandom.com/wiki/Venom_\(2010_Marvel_Animated_Universe\)](https://villains.fandom.com/wiki/Venom_(2010_Marvel_Animated_Universe))
https://cartoonbeatbox-wiki.fandom.com/wiki/Black_Panther
[https://hero.fandom.com/wiki/Dracula_\(Hotel_Transylvania\)](https://hero.fandom.com/wiki/Dracula_(Hotel_Transylvania))
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/SnowWhiteAndTheSevenDwarfsTheEvilQueenGrimhilde>
[https://batman.fandom.com/wiki/Batman_\(Lego_Movie\)](https://batman.fandom.com/wiki/Batman_(Lego_Movie))

Εικόνα 21:

https://webarebears.fandom.com/wiki/Ice_Bear
<https://en.wikipedia.org/wiki/Droopy>
<https://bighero6.fandom.com/wiki/Baymax>
<https://walt-disney-animation-studios.fandom.com/wiki/Olaf>
https://casper.fandom.com/wiki/Casper_the_Friendly_Ghost
https://en.wikipedia.org/wiki/Brian_Griffin

Εικόνα 22:

<https://www.angrybirds.com/characters/red/>
<https://www.awn.com/news/clifford-big-red-dog-comes-home-february-1>
<https://www.pixar.com/feature-films/cars>
<https://disney.fandom.com/wiki/Sebastian>
<https://looneytunes.fandom.com/wiki/Gossamer>

Εικόνα 23:

https://disney.fandom.com/wiki/Winnie_the_Pooh
https://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_%28character%29
<https://www.cartoonbrew.com/box-office-report/minions-is-now-the-third-highest-grossing-animated-film-of-all-time-118188.html>
<https://the-secret-world-of-the-animated-characters.fandom.com/wiki/Pikachu>
https://looneytunes.fandom.com/wiki/List_of_Tweety_cartoons

Εικόνα 24:

Στιγμιότυπο Μπομπ

Εικόνα 25:

Στιγμιότυπο Simpsons

Εικόνα 26:

<https://www.smurf.com/>

https://heroes-of-the-characters.fandom.com/wiki/James_P._Sullivan

<https://disney.fandom.com/wiki/Genie>

<https://eu.usatoday.com/story/life/allthemoms/2019/05/29/new-blues-clues-you-nick-jr-drops-first-look-video-reboot-joshua-dela-cruz/1268744001/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Stitch_%28Lilo_%26_Stitch%29

Εικόνα 27:

https://pixar.fandom.com/wiki/Mike_Wazowski

<https://iushorizon.com/23091/opinions/the-grinch-is-a-visual-spectacle/>

<https://www.pokemon.com/us/pokedex/bulbasaur>

<https://www.rakuten.tv/gr/lists/family-movies-to-rent>

https://spongebob.fandom.com/wiki/Sheldon_J._Plankton

Εικόνα 28:

<https://scratchpad-iii.fandom.com/wiki/CatDogladdin>

<https://www.pokemon.com/us/pokedex/charizard>

<https://pixar.fandom.com/wiki/Nemo>

<https://www.illumination.com/movie/the-lorax/>

<https://walt-disney-animation-studios.fandom.com/wiki/Tigger>

Εικόνα 29:

<https://wikirby.com/wiki/Kirby>

https://spongebob.fandom.com/wiki/Patrick_Star

https://twitterponies.fandom.com/wiki/Pinkie_Pie

[https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_\(character\)](https://pinkpanther.fandom.com/wiki/Pink_Panther_(character))

<https://www.pokemon.com/us/pokedex/jigglypuff>

Εικόνα 30:

<https://the-flintstones-wiki.fandom.com/wiki/Dino>

<https://sonicpokemon.fandom.com/wiki/Gengar>

<https://pixar.fandom.com/wiki/Art>

<https://dora.fandom.com/wiki/Backpack>

https://pixar.fandom.com/wiki/Randall_Boggs

Εικόνα 31:

<https://animation.fandom.com/wiki/Remy>

<https://disney.fandom.com/wiki/Berlioz>

[https://disney-fan-fiction.fandom.com/wiki/Dumbo_\(character\)](https://disney-fan-fiction.fandom.com/wiki/Dumbo_(character))

<https://disney.fandom.com/wiki/Baloo>
https://en.wikipedia.org/wiki/Tom_Cat

Εικόνα 32:

https://villains.fandom.com/wiki/Jerry_Mouse
https://arthur.fandom.com/wiki/Arthur_Read
<https://www.today.com/popculture/scooby-doo-cartoonist-dies-81-wbna16536356>
<https://www.framestore.com/paddington?language=en>
https://en.wikipedia.org/wiki/Tasmanian_Devil_%28Looney_Tunes%29

Εικόνα 33:

Τσιάρρα, Μ. (2022). *Αρχές Βασικού Σχεδίου: Σύνθεση-Εφαρμογές*. Αθήνα: Πεδίο.

Εικόνα 34:

Itten, J. & Birren, F. (1970). *The Elements of Color: A Treatise on the Color System of Johannes Itten Based on His Book the Art of Color*. United States of America: Van Nostrand Reinhold Company.

Εικόνα 35:

https://pixar.fandom.com/wiki/Category:Inside_Out_Characters

Εικόνα 36:

<https://openbookopenheart.com/2013/07/30/purple-minions/>

Εικόνα 37:

<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1197302>
Στιγμιότυπα της ταινίας *Corpse Bride*

Εικόνα 38:

<https://www.vox.com/culture/2018/5/3/17311222/georges-melies-google-doodle-trip-moon-conquest-pole-effects>
<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/a-trip-to-the-moon-as-youve-never-seen-it-before-68360402/>

Εικόνα 39:

https://en.wikipedia.org/wiki/Felix_the_Cat

Εικόνα 40:

<https://faroutmagazine.co.uk/tim-burton-horror-disney-vincent-watch-online/>

Εικόνα 41:

https://www.imdb.com/title/tt0121164/?ref_=tt_mv_close

Εικόνα 42:

https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_Skellington

Εικόνα 43:

<https://movies.disney.com/frankenweenie-2012>

Εικόνα 44:

Στιγμιότυπο της ταινίας *Persepolis*

Εικόνα 45:

Στιγμιότυπα της ταινίας *Mary & Max*

Εικόνα 46:

Στιγμιότυπο της ταινίας *Paperman*

Εικόνα 47:

Στιγμιότυπο της ταινίας *Fear Of The Deer*

Εικόνα 48:

Στιγμιότυπο της ταινίας *if anything happens I love you*

<https://www.netflix.com/title/81349306>

Εικόνα 49:

<https://kidsactivitiesblog.com/138273/snoopy-free-coloring-pages-and-activities/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Sylvester_the_Cat

<https://www.etsy.com/il-en/listing/1204907566/pepe-le-pew-and-penelope-pussycat-cat>

<https://dreamworks.fandom.com/wiki/Po>

<https://www.bluey.tv/characters/>

Εικόνα 50:

<https://www.dianerogers.co.uk/pebbles-and-seascape-rock-pool-embroideries--beach>

<https://www.textileartist.org/virtual-waves-textile-arts-on-facebook-by-carol-naylor/rebekah-dundon/>

<https://www.artmajeur.com/philippe-haniez/en/artworks/15305437/le-grand-blanc>

Εικόνα 51:

Στιγμιότυπο του *Monsieur Tête*

Εικόνα 52:

Στιγμιότυπα της ταινίας *Dimensions of Dialogue*

Εικόνα 53:

Στιγμιότυπο του *Street of Crocodiles*

Εικόνα 54:

Στιγμιότυπο του *Felix in Exile*

Εικόνα 55:

<https://www.nintendo.co.uk/Games/Wii-U-games/Yoshi-s-Woolly-World-892537.html>

<https://www.splashlearn.com/oddbods>

https://archibaldsnextbigthing-netflix.fandom.com/wiki/Archibald_Strutter

Εικόνα 56:

Στιγμιότυπο της ταινίας *Lost & found*

Εικόνα 57:

<https://variety.com/2019/artisans/production/laika-missing-link-character-design-1203166298/>
<https://www.netflix.com/tudum/riverdance-the-animated-adventure/cast><https://eu.theledger.com/story/news/2009/09/11/9-is-a-breathtakingly-original-animated-film/26586572007/>

Εικόνα 58 & 59:

Δισδιάστατο Animation (2D Εμφύχωση χαρακτήρα, Timing, Animated spots). Έγγραφα-Σημειώσεις μαθήματος. <https://eclass.uniwa.gr/modules/auth/courses.php>

Εικόνα 60:

<https://www.deviantart.com/aldrinerowdyruffboy/art/Road-Runners-are-extremely-flexible-833956903>
<https://thomasdrakeblog.wordpress.com/2015/12/01/contextual-references-12-principles-of-animation/>

Εικόνα 61:

<https://www.imdb.com/title/tt0499515/>

Εικόνα 62:

<https://slideplayer.com/slide/6389465/>

K4: Κυρίως Θέμα: Ενότητα Γ: Εμπειρική Έρευνα

Εικόνα 1:

https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Animate

Εικόνα 2:

Δημιουργίες συντάκτριας

Εικόνα 3:

Στιγμιότυπα από το πρόγραμμα

Εικόνα 4:

Στιγμιότυπα από το πρόγραμμα

