



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
“ANIMATION”

“Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο σχέδιο ”

Τίτλος Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας:

ΕΘΕΛΟΥΦΛΩΝΤΑΣ

Συγγραφέας:

ΜΑΡΙΑ ΓΕΩΡΓΙΑ ΤΣΕΒΑ

A.M. 20674272

Επιβλέπουσα: Δρ. ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ

ΑΘΗΝΑ, Φεβρουάριος 2024





**UNIVERSITY OF WEST ATTICA SCHOOL OF APPLIED
ARTS & CULTURE DEPARTMENT OF GRAPHIC
DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION**

“ANIMATION”

Master of Arts, in 2D and 3D ANIMATION

Diploma Thesis Title:

CHOOSING IGNORANCE

Student name and surname:

MARIA GERORGIA TSEVA

Number: AM 20674272

Supervisor name and surname: Dr. ELENI MOURI

Athens, February 2024





ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
“ANIMATION”
“Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο σχέδιο ”

CHOOSING IGNORANCE

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του
Εισηγητή

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

A/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΔΡ ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ	Καθηγήτρια	
	ΔΡ ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	Αναπληρωτής Καθηγητής	
	ΜΑΡΘΑ ΕΪΠΕΛΝΤΡΑΟΥΕΡ	Επίκουρη Καθηγήτρια	



ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Μαρία Γεωργία Τσεβά του Νικολάου, με αριθμό μητρώου am20674272 φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών ΠΜΣ animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

Ο/Η Δηλών/ούσα

Μαρία Γεωργία Τσεβά



* **Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**
(Υπογραφή)

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διπλωματική αυτή εργασία αφορά την δημιουργία 2D Animation βασισμένο στην “Αλληγορία του Σπηλαίου” του Πλάτωνα, στο έργο του “Πολιτεία” και αφορά «τις επιπτώσεις της παιδείας και της έλλειψής της στη φύση του ανθρώπου».

Το 2D Animation είναι η μέθοδος με την οποία δημιουργούνται ταινίες με τη χρήση στατικών εικόνων, κυρίως μέσω υπολογιστών ή με φωτογραφίες αντικειμένων. Οι εικόνες αυτές διαφέρουν ελαφρώς η μία από την άλλη και έτσι, όταν κάποιος τις βλέπει διαδοχικά με γρήγορη ταχύτητα, δημιουργείται η εντύπωση ότι οι εικόνες αυτές, ενώ είναι σταθερές, αποδίδουν κίνηση.

Το εν λόγω ερευνητικό κείμενο που συνοδεύει την ταινία είναι αναπόσπαστο κομμάτι της, καθώς περιλαμβάνει κεφάλαια για τη τέχνη του Animation, τη ιστορική αναδρομή της Αλληγορίας, τη σύλληψη της ιδέας για την ταινία, τη συγγραφή του σεναρίου, τη δημιουργία του εικαστικού περιεχομένου (concept art), των χαρακτήρων και του storyboard, την ανάπτυξη της κίνησης (εμψύχωση) και το τελικό postproduction του οπτικοακουστικού έργου.

Μέσα από τη διπλωματική αυτή εργασία, χρησιμοποιώντας την ποιοτική έρευνα, περιγράφονται τα στάδια δημιουργίας μίας ταινίας Animation: από το θεωρητικό της υπόβαθρο μέχρι την ανάπτυξη όλων των βημάτων για τη ολοκλήρωσή της. Έτσι, προβάλλεται το πως οι δημιουργοί Animation, καταπιάνονται με έργα που εξερευνούν τις εκφραστικές δυνατότητες του μέσου και προβάλλουν τον καλλιτεχνικό του χαρακτήρα μέσα από την επιλογή ιδιαίτερων μεθόδων σχεδίασης, δημιουργώντας έργα με σαφές νοηματικό περιεχόμενο και ενιαία, καλά οργανωμένη δομή.



ABSTRACT

This thesis concerns the creation of a 2D Animation based on Plato's "Allegory of the Cave", in his work "Politeia" and concerns "the effects of education and the lack of it on human nature".

2D Animation is the method of creating movies using still images, mostly through computers or with photographs of objects. These images are slightly different from each other and thus, when one views them in quick succession, the impression is created that these images, while still, are moving.

The aforementioned research text that accompanies this film is an integral part of it, as it includes chapters on: the art of Animation, the historical review of the Allegory, the conception of the idea for the film, the writing of the script, the creation of the visual content (concept art), the creation of the characters and the storyboard, the development of the movement (animation) and the final postproduction of the audiovisual work.

Through this thesis, using qualitative research, the stages of creating an Animation film are described: from its theoretical background to the development of all the steps for its completion. Thus, it is shown how animation creators deal with projects that explore the expressive potential of the medium and showcase its artistic character through the selection of special design methods, creating projects with clear meaningful content and a single, well-organized structure.



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ANIMATION.....	9
1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ.....	9
1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ ANIMATION	10
1.3 ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ANIMATION.....	11
1.4 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION.....	12
1.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATION.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 Η ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΠΗΛΛΑΙΟΥ.....	14
2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	14
2.2 Η ΠΛΑΤΩΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ.....	15
2.3 ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑΣ.....	16
2.4 ΟΙ ΦΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΛΛΗΓΟΡΙΚΟΥ ΜΥΘΟΥ.....	19
2.5 Η ΙΔΑΝΙΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΛΑΤΩΝΑ.....	21
2.6 ΒΑΣΙΚΑ ΜΟΤΙΒΑ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ.....	22
2.7 ΤΑΙΝΙΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΠΗΛΛΑΙΟΥ.....	23
2.8 Η ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΛΑΤΩΝΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΜΕ.....	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 :ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ANIMATION.....	29
3.1 ΟΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ.....	29
3.2 ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ.....	30
3.3 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	31
3.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (CONCEPT ART)...	36
3.5 STORYBOARD.....	58
3.6 ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΜΟΝΤΑΖ.....	66
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	68
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	69
ΥΠΕΣΥΝΔΕΣΜΟΙ.....	70



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΣΤΟΧΟΣ

Με τη διπλωματική αυτή έρευνα περιγράφονται τα στάδια δημιουργίας μιας ταινίας Animation από το θεωρητικό τομέα μέχρι την ανάπτυξη όλων των βημάτων για τη ολοκλήρωσή της αποδεικνύοντας ότι οι δημιουργοί Animation, καταπιάνονται με έργα που εξερευνούν τις εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, προβάλλουν τον καλλιτεχνικό του χαρακτήρα μέσα από την επιλογή ιδιαίτερων μεθόδων σχεδίασης, δημιουργώντας έργα με σαφές νοηματικό περιεχόμενο και ενιαία, καλά οργανωμένη δομή.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Για την υλοποίηση της παρούσας διπλωματικής εργασίας η μεθοδολογία έρευνας που χρησιμοποιήθηκε είναι η ποιοτική έρευνα και περιλαμβάνει ιστορική μελέτη, μελέτη της συμμετοχικής παρατήρησης του ερευνητή και τη δημιουργία της ταινίας. Χρησιμοποιήθηκε επίσης ημερολόγιο έρευνας που αποτέλεσε έναν χρήσιμο οδηγό για την πορεία της έρευνας και καταγράφηκαν οι προσωπικές παρατηρήσεις του ερευνητή. Οι σημειώσεις μελετήθηκαν σε δεύτερο χρόνο με σκοπό την οργάνωση της δομής της ταινίας καθώς και της βελτίωση της σε όλα τα στάδια από τη σύλληψη έως και τη δημιουργία της.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑΣ ANIMATION

Τα στάδια της δημιουργίας της ταινίας ήταν:

- η συγγραφή του σεναρίου βασισμένο στην Αλληγορία του Σπηλαίου που παρουσιάστηκε από τον Πλάτωνα στο έργο του Πολιτεία
- η δημιουργία του εικαστικού περιεχομένου (concept art),
- η δημιουργία των χαρακτήρων,
- η δημιουργία του storyboard,
- η ανάπτυξη της κίνησης (εμφύχωση) και
- το τελικό post production του οπτικοακουστικού έργου



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ANIMATION

1.1 ΟΡΙΣΜΟΣ

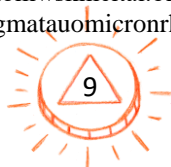
Ο όρος animation προέρχεται από τη λατινική γλώσσα και πιο συγκεκριμένα από τη λέξη anima που σημαίνει ψυχή. Στην αγγλική γλώσσα χρησιμοποιείται το ρήμα animate, το οποίο στην ελληνική γλώσσα αποδίδεται ως εμπυχώνω, αλλά και ζωντανεύω.¹

Το κινούμενο σχέδιο (Animation), αναφέρεται στην καταγραφή οποιασδήποτε εικόνας, η οποία σταδιακά μεταβάλλεται. Πρόκειται δηλαδή, για την καταγραφή μιας σειράς, ελάχιστα διαφοροποιημένων μεταξύ τους, στατικών εικόνων, οι οποίες κυλούν, διαδέχοντας η μία την άλλη με μεγάλη ταχύτητα. Έτσι, με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η απεικόνιση της ψευδαίσθησης της κίνησης. Πιο συγκεκριμένα, το κινούμενο σχέδιο είναι μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης, η οποία οφείλεται στην ανακάλυψη του φαινομένου του "μεταίσθηματος". Κατά τον 11ο αιώνα, διαπιστώθηκε το φαινόμενο διατήρησης της εικόνας στο ανθρώπινο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου, γεγονός το οποίο έχει ως αποτέλεσμα, να προκαλείται η εντύπωση ότι η προηγούμενη εικόνα αναμειγνύεται με την επόμενη και τελικά ότι κινείται. Το φαινόμενο αυτό, ονομάστηκε "μεταίσθημα" ή "μετείκασμα". Επιπλέον, σημαντική πληροφορία είναι το ότι, 24 εικόνες απαιτούνται για την ολοκλήρωση ενός δευτερολέπτου μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων, γεγονός που υποδηλώνει τον βαθμό δυσκολίας της δημιουργίας μιας τέτοιας ταινίας.²

Σύμφωνα με τον Γιάννη Βασιλειάδη, «ο δημιουργός κινουμένων σχεδίων (ή γενικότερα ταινιών εμπύχωσης) δεν καλείται να μιμηθεί την πραγματικότητα και τους φυσικούς νόμους, αλλά να δημιουργήσει εκ του μηδενός ένα νέο, υποκειμενικό σε μεγάλο βαθμό, σύμπαν. Οι ήρωες, ως κατασκευασμένοι ηθοποιοί, δεν διαθέτουν αυτόνομη προσωπικότητα και ιδιοσυγκρασία, αλλά την προσωπικότητα που τους εμψύα ο ίδιος ο δημιουργός με αποτέλεσμα να δραστηριοποιούνται σύμφωνα με τις δικές του αντιλήψεις που μεταφράζονται σε ανάλογες σχεδιαστικές ενέργειες. Το περιβάλλον της δράσης (σκηνικά, ατμόσφαιρα) εξυπηρετεί με τη σειρά του τις επιδιώξεις του δημιουργού–καλλιτέχνη και η συνολική σχεδιαστική ποικιλία (τελική αισθητική εικόνα – οπτικό αποτέλεσμα) του έργου συνδέεται άμεσα με τις καλλιτεχνικές επιρροές, την ανάγκη για σχεδιαστική οικονομία –

¹ V, N. Ορισμός του όρου Animation. <http://kiomwskineitai.blogspot.gr/2013/04/animation.html>.

² <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html>



απλότητα, τα σχεδιαστικά και παραγωγικά μέσα και, κατ' επέκταση, τις δεδομένες σχεδιαστικές ικανότητες του δημιουργού»³

Η ASIFA (διεθνής ένωση παραγωγών του animation film) έχει δώσει τους εξής ορισμούς: «Ο κινηματογράφος του αληθινού παράγει με μηχανικό τρόπο και μέσω την φωτογραφία συμβάντα παρόμοια με αυτά που βλέπουμε τελικά στην οθόνη, ενώ ο κινηματογράφος της εμπύχωσης δημιουργεί τα συμβάντα με μέσο διαφορετικά εργαλεία και λήψη. Σε ένα film animation τα γεγονότα συμβαίνουν πρώτη φορά στην οθόνη» όπως και «Το animation film είναι η τέχνη η οποία επικοινωνεί μέσω εικόνων της κίνησης και του ήχου». Ο μεγάλος animator Alexanter Alexeieff, είχε δηλώσει: « Το animation, το οποίο έχει ανακαλύψει και συνεχώς ανακαλύπτει διαφορετικές τεχνικές κατασκευής, είναι μία μέθοδος παραγωγής με frame by frame, οποιαδήποτε τεχνική και να χρησιμοποιήσει. Με τον ίδιο τρόπο που η ζωγραφική αναπτύσσει τη γνώση για χρώματα, τους όγκους και τις φόρμες, το animation αναπτύσσει την γνώση της κίνησης και της χρονικής διάρκειας»⁴

1.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΟ ANIMATION

Η ιστορία του animation κινείται σε μια παράλληλη τροχιά με την εξέλιξη του ανθρώπου μέσα στους αιώνες. Πολύ πριν ο άνθρωπος ενταχθεί σε μεγάλα κοινωνικά σύνολα, την εποχή που ζούσε ακόμα σε σπήλαια, αισθάνθηκε την πηγαία ανάγκη να απαθανατίσει τις στιγμές της καθημερινότητας του. Τα μέσα που διέθετε εκείνη την εποχή του επέτρεψαν να φτιάξει το πρώτο του animation, παρατηρώντας τα στάδια κίνησης ενός ζώου και σχεδιάζοντας τα. Μπορούμε λοιπόν να διατυπώσουμε την άποψη ότι προάγγελος του animation είναι η κινούμενη εικόνα. Το παιχνίδι της φωτιάς πάνω στα σχέδια που αποτύπωνε πάνω στα πετρώματα μας επιτρέπουν ακόμα και σήμερα να δούμε αυτά τα έργα τέχνης.

Με ποιο τρόπο όμως ένας άνθρωπος μπορεί να αποκομίσει μια κινούμενη εικόνα παρακολουθώντας απλά κάποια σχέδια τοποθετημένα σε σειρά;

Η κινούμενη εικόνα που μπορεί να δει ένας άνθρωπος όπως και ο κινηματογράφος, βασίζεται στον τρόπο που λειτουργεί το ανθρώπινο μάτι, που ονομάζεται "μετείκασμα", ένας στιγμιαίος οπτικός ερεθισμός διαρκεί αρκετά αφού εξαφανιστεί η αιτία που το προκάλεσε γιατί χρειάζεται επεξεργασία από τον εγκέφαλο. Η εικόνα (είδωλο) που σχηματίζεται στον αμφιβληστροειδή από ένα αντικείμενο δεν χάνεται αμέσως, αλλά

³ Γιάννης Βασιλειάδης, Το Κινούμενο σχέδιο (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19

⁴ Dr Ελένη Μούρη Frame by frame Εκδόσεις Nexus Publications S.A.(2004) σελ 8-9



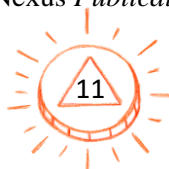
παραμένει και μετά την εξαφάνιση του. Η εντύπωση της εικόνας εξακολουθεί να διαρκεί ακόμα 1/16 περίπου του δευτερολέπτου , πάνω στο οπτικό νεύρο, λόγω αδράνειας, το μάτι δηλαδή δεν μπορεί να δει πάνω από 24 φωτογραφίες το δευτερόλεπτο. Αντίθετα από την μέλισσα που βλέπει χίλιες εικόνες ταυτόχρονα. Το animation και ο κινηματογράφος στηρίζονται πάνω σε αυτή την αρχή για να λειτουργήσουν. Δεν είναι τίποτα άλλο δηλαδή από μια αλληλουχία φωτογραφιών που κινούνται με 24 καρέ το δευτερόλεπτο όπως λέγεται η μια φωτογραφία στην κινηματογραφική ορολογία, όλες μαζί οι φωτογραφίες αποτελούν το κινηματογραφικό φιλμ. Έτσι πριν ακόμα εξαφανιστεί το μετείκασμα της μιας εικόνας, να έρχεται η άλλη εικόνα, τότε οι εικόνες αυτές "συγχωνεύονται" και δημιουργούν μια συνεχή ροή εντυπώσεων. Με αυτόν τον τρόπο ο τα σχέδια που έχει φτιάξει ο δημιουργός τοποθετημένα με λογική αλληλουχία, δίνει την εντύπωση της κίνησης.⁵

Η αρχή του animation film έγινε με τον Emile Reynaud το 1889 και θεωρείται μαζί με τον μεταγενέστερο Emil Cohl, ο πατέρας του Ευρωπαϊκού animation. Ο δημιουργός που εισήγαγε τεχνικές και αφηγηματικές καινοτομίες κατά τα πρώτα χρόνια ύπαρξης του κινηματογράφου ήταν ο Georges Jean Melies (1861-1938). Ήταν ένας ιδιαίτερα παραγωγικός και πρωτοπόρος στην χρήση των ειδικών εφέ, γνωρίζοντας διάφορες τεχνικές όπως οι πολλαπλές εκθέσεις σκηνών σε συνδυασμό με κίνηση αντικειμένων (stop motion). Η μετάβαση στο ηθελημένο stop motion συνέβη γύρω στο 1905 όταν δημιούργησαν μία σειρά από ταινίες όπου παρελαύνουν φαντάσματα και ζωντανεύουν παιχνίδια. Από το 1914 και μέχρι την πρώτη ταινία animation με ήχο το 1928, συνεχώς ανακαλύπτονται νέες μέθοδοι δημιουργίας. Οι καλλιτέχνες συνεργάζονται και αλληλοδιδάσκονται για μεθόδους παραγωγής και σχεδιασμού. Το 1928 ο Walt Disney δημιουργεί το πρώτο cartoon που έχει ενσωματωμένο τον ήχο.⁶

Το animation film κατά τον 20^ο αιώνα εξελίχθηκε ταχύτατα λόγω των καλλιτεχνών που πίστεψαν σε αυτό και το χρησιμοποίησαν σαν εκφραστικό μέσο δημιουργώντας νέες τεχνικές με την υποστήριξη βέβαια της αλματώδους ανάπτυξης της τεχνολογίας.

⁵ <http://galifabee.blogspot.com/2009/01/blog-post.html>

⁶ Dr Ελένη Μούρη Frame by frame Εκδόσεις Nexus Publications S.A.(2004)



1.3 ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ANIMATION

Η χρήση του Animation στο χώρο της ψυχαγωγίας και των videogames είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική. Στο χώρο των εκπαιδευτικών εφαρμογών και της επαγγελματικής κατάρτισης είναι συχνή η χρήση animation για την προσομοίωση διαδικασιών ή μοντέλων. Στις εφαρμογές διαφήμισης εμφανίζεται στην οθόνη με τη μορφή κινούμενων λογότυπων ή οντοτήτων που εμπεριέχονται σε αυτά σε συνδυασμό με voice over μουσική.

Έτσι μια σειρά στατικών εικόνων φαίνονται να αναμιγνύονται η μία με την άλλη δημιουργώντας την εντύπωση της κίνησης. Η ιδιομορφία αυτή αποτέλεσε τη βάση για την ανάπτυξη όχι μόνο του animation αλλά όλων των τεχνολογιών που χρησιμοποιούν κινούμενη εικόνα (κινηματογράφος, βίντεο). Το animation έχει χρησιμοποιηθεί ιδιαίτερα στον χώρο του θεάματος και δη, στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο κατά κύριο λόγο ως ένας τρόπος ψυχαγωγίας.

1.4 ΤΕΧΝΙΚΕΣ ANIMATION

Οι τύποι του animation μπορούν να διακριθούν σε τρεις επιμέρους κατηγορίες: παραδοσιακό animation, stop motion animation και CGI animation. Ο κάθε τύπος animation περιλαμβάνει και διαφορετικές τεχνικές.⁷ Είναι αρκετά δύσκολο να προσδιορίσουμε όλες τις τεχνικές animation που χρησιμοποιούνται, καθώς συχνά μεταβάλλονται ή δανείζονται στοιχεία από άλλες τεχνικές.

Σύμφωνα με την καθηγήτρια κα Μούρη Ελένη οι τεχνικές του 2D Animation είναι:

- Cartoon
- Cut –outs, Collage and digital cut –outs animation
- Silhouette animation
- Pin screen
- Sand animation
- Ζωγραφική κάτω από την camera

⁷ Lealos S., S. From Zoetrope to Pixar: Animation Through the Years, από <http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/59159.aspx>.

- Σχεδίαση στο Film
- Titling–Animated Typography -Motion graphics
- Digital animation (Flash, Animate – After Effects)

και του 3D Animation

- Puppets animation
- Objects animation
- Clay animation
- Pixilation
- 3D computer animation⁸

1.5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ANIMATION

Η ανάπτυξη οπτικοακουστικών έργων εμφύχωσης (animation), περιλαμβάνει τη σύλληψη της ιδέας, τη συγγραφή του σεναρίου, τη δημιουργία του εικαστικού περιεχομένου (concept art), των χαρακτήρων και του storyboard, την ανάπτυξη της κίνησης (εμφύχωση) και το τελικό postproduction του οπτικοακουστικού έργου.

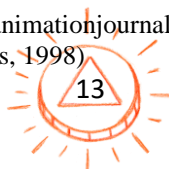
Η πειραματική παραστατική κινηματογραφία (animation), χρησιμοποιείται από καλλιτέχνες για την έκφραση προσωπικών αναζητήσεων και προβληματισμών με οπτικοακουστικό τρόπο. Σύμφωνα με την Αμερικανίδα μελετητή της θεωρίας του animation Maureen Furnish, οι περισσότεροι πειραματιστές είχαν αρχικά εργαστεί ως ζωγράφοι και αποφάσισαν να εκμεταλλευτούν το νέο μέσο για να επεκτείνουν τις εξερευνήσεις τους πάνω στην κίνηση και το χρόνο.⁹

Μοιραία λοιπόν, τα έργα των περισσότερων πειραματιστών δανείζονται τα αισθητικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τις εικαστικές τέχνες και μελετώνται κυρίως ως προς αυτήν την κατεύθυνση.

Το πρώτο βήμα προς τη δημιουργία animation είναι η σύλληψη της αρχικής ιδέας και ο εντοπισμός των πηγών έμπνευσης από τους δημιουργούς. Το animation είναι ένα είδος τέχνης και ο δημιουργός, ο animator είναι ο καλλιτέχνης. Η διαδικασία εύρεσης της έμπνευσης, επομένως, δεν διαφέρει πολύ από τους τρόπους με τους οποίους αντλούν δημιουργική έμπνευση και οι υπόλοιποι καλλιτέχνες, όπως οι ζωγράφοι. Το βασικό υλικό

⁸ Dr Ελένη Μούρη Frame by frame Εκδόσεις Nexus Publications S.A.(2004)

⁹ Maurine Furniss, Animation Journal (www.animationjournal.com) – Απόσπασμα από Art in Motion: Animation aesthetics (Indiana University Press, 1998)



με το οποίο ξεκινούν τα πρώτα στάδια της υλοποίησης ενός animation είναι η φαντασία του animator.

Στη παρούσα δημιουργία animation η έμπνευση ξεκίνησε από την Αλληγορία του Σπηλαίου από τον Πλάτωνα στο έργο του Πολιτεία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Η ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΠΗΛΑΙΟΥ

2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Αλληγορία του Σπηλαίου είναι μια αλληγορία που παρουσιάστηκε από τον Πλάτωνα (περ. 427-347 π.Χ.) στο έργο του Πολιτεία, με σκοπό να συγκριθούν «οι επιπτώσεις της παιδείας και της έλλειψής της στη φύση του ανθρώπου». Γράφτηκε σε μορφή διαλόγου μεταξύ του Γλαύκωνα, αδελφού του Πλάτωνα, και του μέντορά του Σωκράτη, Ένα διάλογο που αφηγείται ο Σωκράτης . Η αλληγορία βρίσκεται στην αρχή του έβδομου βιβλίου της Πολιτείας.¹⁰

Η αφήγηση σχετικά με το σπήλαιο έχει περισσότερο ή λιγότερο έντονο το υπερφυσικό-εξωπραγματικό στοιχείο, παρουσιάζει δράση και χαρακτηρίζεται από την κυριαρχία της φαντασίας. Επομένως, έχει τα βασικά γνωρίσματα του μύθου. Ωστόσο, τα επιμέρους στοιχεία της αφήγησης αυτής παραπέμπουν σε κάποια άλλα, τα οποία εννοούνται ή και αναφέρονται ρητά, με αποτέλεσμα να υπάρχει αντιστοιχία ανάμεσα στα περιγραφόμενα και στα υποδηλούμενα. Επομένως, πρόκειται για μια ιδιαίτερη μορφή μύθου, που ονομάζεται αλληγορία.¹¹

Ο Μύθος θεωρείται παγκοσμίως από τα σημαντικότερα μηνύματα στην ανθρωπότητα προκειμένου να κατανοήσουμε ότι ζούμε μέσα στην ψευδαίσθηση αυτού του κόσμου, να οδηγηθούμε στην ανοδική πορεία αναζήτησης της Αλήθειας που κατά τον Πλάτωνα συμβολίζεται από τον Ήλιο (Το Αγαθό).

¹⁰ Μτφρ. Ι.Ν. Γρυπάρης. *χ.χ. Πλάτων. Πολιτεία*. Εισαγωγή, μετάφραση, σχόλια. Πρόλογος Ε. Παπανούτσος. Ι-ΙΙ. Αθήνα: Ζαχαρόπουλος.

¹¹ Κυριάκος Σ. Κατσιμάνης, Πλάτων και Αριστοτέλης, Φιλοσοφική ερμηνεία επιλεγμένων κειμένων, εκδόσεις GUTENBERG, 2001, σελ.105

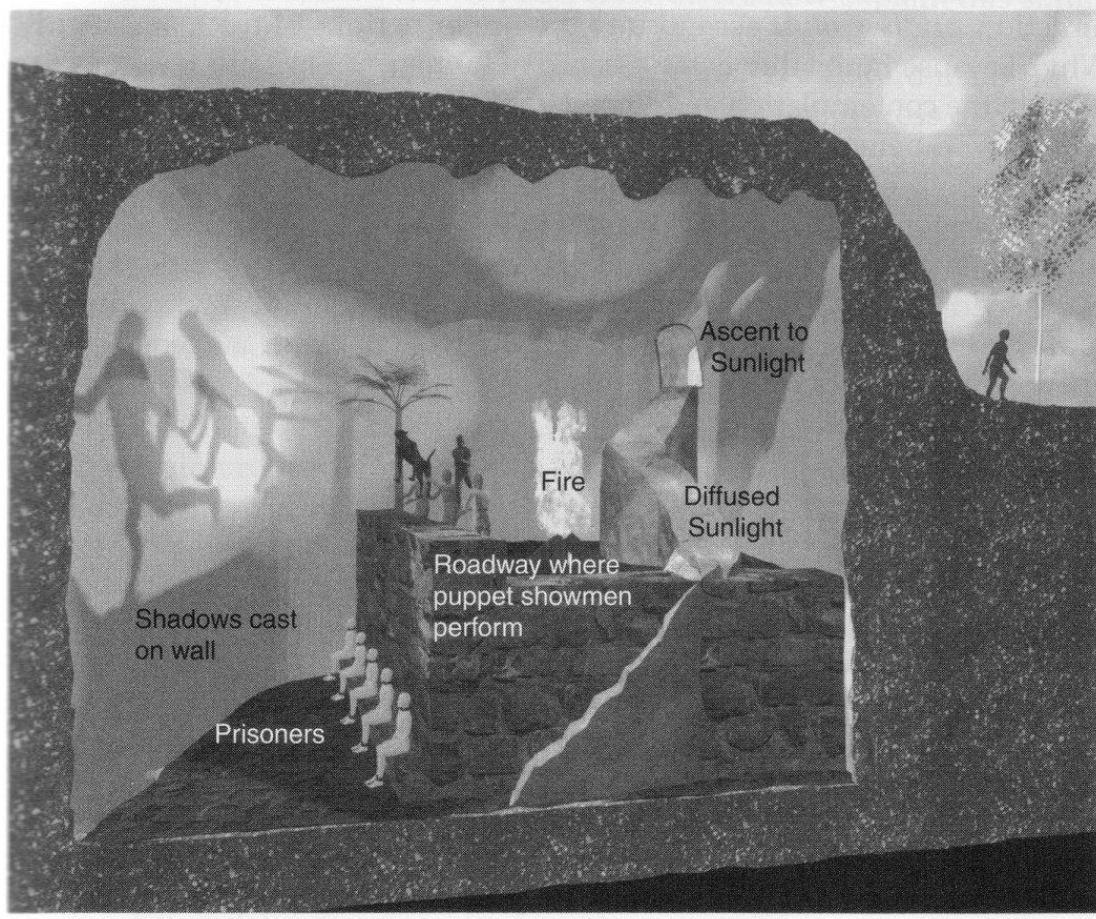


2.2 Η ΠΛΑΤΩΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ

Ο Σωκράτης αφηγείται: Η ψυχή μοιάζει με ανθρώπους που κατοικούνε μέσα σε μια σπηλιά, που έχει ανοιχτή είσοδο προς το φως. Φαντάσου τους ανθρώπους αυτούς, εκεί μέσα, από την παιδική τους ηλικία, αλυσοδεμένους στα πόδια και στο λαιμό. Δεν μπορούν να σηκωθούν αλλά ούτε και το κεφάλι τους να στρέψουν δεξιά και αριστερά. Κάθονται σε σημείο που έχουν την είσοδο της σπηλιάς στα νώτα τους και είναι αναγκασμένοι να βλέπουν πάντοτε μπροστά. Υπόθεσε τώρα, πως πίσω τους καίει μία μεγάλη φωτιά και πως μπροστά από τη φωτιά περνάει ένας δρόμος και ένας τοίχος τον χωρίζει από τους αλυσοδεμένους. Η λάμψη της φωτιάς πέφτει στο βάθος της σπηλιάς ώστε να φωτίζει καλά το εσωτερικό της. Βάλε με το νου σου, πως αυτήν την ώρα περνάνε από το δρόμο άνθρωποι (θαυματοποιοί) κρατώντας λογής- λογής σκεύη, ανδριάντες και άλλα πολλά. Οι άνθρωποι αυτοί, καθώς διαβαίνουν, κρατάνε τα αντικείμενα τόσο ψηλά, ώστε αυτά να υψώνονται πάνω από τον τοίχο, που χωρίζει τους αλυσοδεμένους από το δρόμο. Οι σκιές τότε από τα αντικείμενα θα πέφτουν μέσα στο εσωτερικό της σπηλιάς. Οι αλυσοδεμένοι θα βλέπουν τις σκιές αυτών των αγαλμάτων, όχι όμως τις σκιές των ανθρώπων που τα κρατούν. Κι αν μάλιστα τύχει να ακούσουν κάποιο απόηχο από τις φωνές εκείνων, που περνούν πίσω από τους αλυσοδεμένους, τότε θα νομίσουν πως έρχεται από τις ίδιες τις σκιές. Θα πιστέψουν, πως οι σκιές μιλάνε, μιας και ποτέ δεν είδαν πραγματικούς ανθρώπους, ούτε ποτέ άκουσαν ανθρώπινη φωνή. Αν κάποιος από τους δεσμώτες ελευθερωθεί και στραφεί προς την είσοδο της σπηλιάς και προς το φως, θα πονέσει, θα υποφέρει, θα θαμπωθεί και δε θα βλέπει τίποτα. Θα χρειαστεί μια νέα εκπαίδευση για να μπορέσει τελικά να δει τα πραγματικά αντικείμενα. Φαντάσου πως κάποιος του λέει πως, ότι έβλεπε όλη του τη ζωή ήταν μια ψευδαίσθηση και τον αναγκάζει να βγει από τη σπηλιά για να δει τον ήλιο. Πρώτα, θα δει καλύτερα τις σκιές από τις αντανάκλασεις των αντικειμένων στο νερό και μετά τα πραγματικά αντικείμενα, μετά τον νυχτερινό έναστρο ουρανό έως ότου τελικά θα καταφέρει να αντικρύσει τον ίδιο τον ήλιο και θα μπορέσει να τον αντιληφθεί όπως πραγματικά είναι. Όταν θα θυμόταν τους συνδεσμώτες του θα ένοιωθε οίκτο γι' αυτούς. Φαντάσου τώρα να επιστρέφει από τον ήλιο στην σπηλιά για να βρεθεί πάλι ανάμεσά τους προκειμένου να μοιραστεί μαζί τους τη γνώση που έλαβε. Τα μάτια του θα γέμιζαν σκοτάδι και αν προσπαθούσε να ελευθερώσει κάποιον για να τον οδηγήσει στο φως θα τον χλεύαζαν και θα τον οδηγούσαν στον θάνατο..!



PLATO'S ALLEGORY OF THE CAVE



Εικόνα 1. Η αλληγορία του Πλάτωνα.

2.3 ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑΣ

Η μισοσκότεινη σπηλιά: είναι ο αισθητός κόσμος, η ψευδής και απατηλή αισθητή πραγματικότητα. Το ημίφως της σπηλιάς είναι σύμβολο της αμάθειας, της ατελούς γνώσης των όντων στην οποία οδηγούν οι αισθήσεις. Παράλληλα, το σπήλαιο συμβολίζει και την **αποτυχημένη πολιτική κοινωνία**, στην οποία δεν κυβερνούν οι πεπαιδευμένοι, οι φιλόσοφοι (όπως στην ιδανική πλατωνική πολιτεία), αλλά δημαγωγοί και διεφθαρμένοι πολιτικοί. Στην αποτυχημένη αυτή πολιτεία (εδώ ο Πλάτων περιγράφει τα απορριπτέα πολιτικά συστήματα της εποχής του και κυρίως την παρηκμασμένη αθηναϊκή δημοκρατία), οι πολίτες (σύμβολό τους είναι οι δεσμώτες), απαίδευτοι, χωρίς κρίση και άβουλοι, παρασύρονται από φιλόδοξους δημαγωγούς, λαϊκιστές και διεφθαρμένους πολιτικούς, που κυβερνούν παρασύροντας το πλήθος σε λανθασμένες αποφάσεις με σκοπό την εξυπηρέτηση των δικών τους συμφερόντων. Η αιτία της κατάστασης αυτής είναι η **απαιδευσία** : και των πολιτών, που τους κάνει άβουλους, και των αρχόντων, που τους κάνει διεφθαρμένους. Στην ερμηνεία αυτή της αλληγορίας του σπηλαιίου μας προσανατολίζει, μάλιστα, ο ίδιος ο Σω. με το «**Όμοιους ήμῖν**» : οι δεσμώτες είμαστε

εμείς, λέει στον Γλαύκωνα, οι απαίδευτοι δεσμώτες-πολίτες της διεφθαρμένης πολιτείας-σπηλιάς που κυβερνούν επίσης απαίδευτοι άρχοντες.

Οι δεσμώτες: είναι οι απαίδευτοι άνθρωποι, που ζουν μέσα στο σκοτάδι της αμάθειας, της πλάνης και της πνευματικής και ηθικής αποτελμάτωσης. Θεωρούν ότι οι σκιές είναι τα πραγματικά όντα, χωρίς να αντιλαμβάνονται την πλάνη τους. Είναι επίσης οι απαίδευτοι πολίτες : χωρίς κρίση και άβουλοι, παρασύρονται από φιλόδοξους δημαγωγούς, λαϊκιστές και διεφθαρμένους πολιτικούς, που κυβερνούν παρασύροντας το πλήθος σε λανθασμένες αποφάσεις με σκοπό την εξυπηρέτηση των δικών τους συμφερόντων.

Οι αλυσίδες /τα δεσμά : είναι οι αισθήσεις. Κρατούν τους ανθρώπους δέσμιους κι ακίνητους από την παιδική τους ηλικία, υποχρεώνοντάς τους να βλέπουν μόνο τις σκιές των όντων στο τοίχωμα του σπηλαίου. Δεν τους αφήνουν να αντιληφθούν την πραγματικότητα με τη βοήθεια της λογικής και υπό το φως του ορθού λόγου. Σ' ένα ευρύτερο πλαίσιο, οι αλυσίδες μπορούν να παρομοιαστούν με τα εμπόδια που συναντάμε στη ζωή μας, με την προσήλωσή μας στα υλικά αγαθά που μας κρατούν μακριά από τη θέαση του αγαθού.

Οι σκιές και οι ήχοι: είναι τα δεδομένα της αίσθησης που οι αλυσοδοσμένοι εκλαμβάνουν ως αληθινή πραγματικότητα. Πρόκειται για τα αισθητά πράγματα, τα αντιληπτά δια των αισθήσεων, τα θολά, σκιώδη και ψευδή «ομοιώματα», τα απεικάσματα, τα είδωλα των ιδεών, των νοητών όντων, που είναι και τα μόνα αληθινά. Η κατάσταση των δεσμοτών είναι τέτοια, ώστε δεν αντιλαμβάνονται ότι η αισθητή πραγματικότητα είναι ψευδής. Πιστεύουν πως η μόνη πραγματικότητα είναι ό,τι βλέπουν ή ακούν, ό,τι τους δίνει η αίσθηση. Θεωρούν ότι οι σκιές και οι αντίλαλοι είναι η αλήθεια των όντων, ακριβώς διότι βρίσκονται δέσμιοι «έκ παιδών». Θα αντιδράσουν, επομένως, εναντίον όποιου προσπαθήσει να τους οδηγήσει προς την' αληθινή γνώση (του φιλοσόφου, δηλαδή, που θα επιχειρήσει να τους διδάξει την αλήθεια των όντων). Στη συνέχεια της αλληγορίας, μάλιστα, ο Πλάτων αναφέρει ότι οι δεσμώτες θα σκοτώσουν αυτόν που θα μπορέσει να αποδράσει και αφού βγει από το σπήλαιο και γνωρίσει τις ιδέες και το Αγαθόν και επιστρέφει για να τους φωτίσει (υπαινιγμός για τη θανάτωση του Σωκράτη). Η στάση των δεσμοτών απέναντι στην πραγματικότητα μπορεί να αποδοθεί με τον όρο «**αφελής εμπειρισμός**» και η γνωστική τους κατάσταση με τον όρο «**εικασία**». Οι ήχοι που συνδέονται με τις σκιές αφορούν τα δεδομένα της αίσθησης το οποίο και εμπιστεύεται το υποκείμενο έχοντας τη χαμηλότερη ποιότητα γνώσης (εικασία). Έτσι, και σύμφωνα με το σχολικό βιβλίο (σελ. 116, παραπομπή «φθεγγομένους»), οι δεσμώτες συνδέουν τους ήχους με τις σκιές που βλέπουν και πιστεύουν ότι τους ήχους παράγουν οι σκιές.

Η τεχνητή φωτιά: πρόκειται για την αίσθηση, την οποία ο άνθρωπος συνειδητοποιεί ως πηγή γνώσης, δηλαδή τη δυνατότητα που δίνει η αίσθηση στον άνθρωπο να αντιλαμβάνεται τον κόσμο. Η φωτιά που καίει μέσα στη σπηλιά αποτελεί μια πηγή τεχνητού φωτός (και όχι φυσικού, όπως το φως του ήλιου), από το οποίο φωτίζονται τα αντικείμενα μέσα στη σπηλιά και δημιουργούνται οι σκιές. Έτσι, η φωτιά αυτή συμβολίζει την αίσθηση ως πηγή ατελούς γνώσης.

Επιπλέον, ως προς την γνωσιολογική πορεία του ανθρώπου από τον απατηλό αισθητό στον αληθινό νοητό κόσμο, η φωτιά αντιπροσωπεύει το στάδιο της «πίστεως», το στάδιο δηλαδή κατά το οποίο οι απελευθερωμένοι δεσμώτες βλέπουν κάτι διαφορετικό από τις σκιές που μέχρι τώρα αντίκριζαν. Είναι η πρώτη συνειδητοποίηση ότι αυτά που έβλεπαν μέχρι τώρα δεν ήταν τα αληθινά όντα. Βέβαια, δεν έχουν φτάσει ακόμη στην απόλυτη θέαση του Αγαθού. Αυτό θα γίνει, όταν καταφέρουν να βγουν έξω από τη σπηλιά, στο φως του ήλιου και της γνώσης (αληθινό φως).

Οι άνθρωποι που βρίσκονται ανάμεσα στη τεχνητή φωτιά και στους δεσμώτες- τα αντικείμενα που μεταφέρουν – οι ήχοι: πρόκειται για **εικόνες φυσικών** αντικειμένων που προέρχονται από το **ανώτερο ορατόν** (τη δεύτερη ανώτερη βαθμίδα του γνωσιολογικού σταδίου της “δόξας”). Δεν πρόκειται δηλαδή για τις σκιές, αλλά για τα αισθητά αντικείμενα στα οποία οφείλονται οι σκιές, και φωτίζονται από το τεχνητό φως της φωτιάς. Ο άνθρωπος αυτά τα συλλαμβάνει με την αίσθηση, είναι «**προς μάλλον όντα τετραμμένος**» (στραμμένος προς τα “μάλλον όντα”) και βρίσκεται στη γνωστική κατάσταση της «πίστεως», Ό,τι υπάρχει στη σπηλιά (με την εξαίρεση των φερόντων και των ίδιων των δεσμωτών), είτε είναι σκεύη είτε σκιές, θα πρέπει να θεωρηθούν **λιγότερο φωτεινά και αληθή** από τα όντα που βρίσκονται εκτός σπηλιάς. Οι ήχοι που συνδέονται με τους “φέροντας” τα διάφορα αντικείμενα αφορούν την εμπιστοσύνη του υποκειμένου στην ίδια την αίσθηση και όχι πια στο δεδομένο (πίστις). Από την άποψη αυτή ο ήχος συνδέεται με τον φυσικό παραγωγό της και όχι με τη σκιά του.

Επομένως, για να συνοψίσουμε, καταλήγουμε ότι αυτοί που μεταφέρουν τα αντικείμενα, τα ίδια τα αντικείμενα οι ήχοι και η φωτιά αφενός **βρίσκονται μέσα στο σπήλαιο**, αφετέρου συμβολίζουν τα «μάλλον όντα», που για να τα γνωρίσουν οι δεσμώτες έπρεπε πρώτα να απελευθερωθούν και να αρχίσουν την «ανάβαση» εντός σπηλιάς, αφήνοντας πίσω τους τις εικασίες, και τον σκιώδη κόσμο (σκιές) που αυτοί έβλεπαν (και άκουγαν). Βρισκόμαστε δηλαδή από γνωσιολογική άποψη στο επίπεδο της πίστης, που σημαίνει ότι ο άνθρωπος εμπιστεύεται την ίδια την αίσθηση (φωτιά) και όχι το δεδομένο της (σκιά). Έτσι, η πίστις είναι γνώση ανώτερη από την εικασία, αλλά και οι δύο, εικασία και πίστις,



αντιστοιχούν στον αισθητό κόσμο και στη δόξα, δηλαδή στην αισθητηριακή γνώση, η οποία είναι μεταβαλλόμενη και ασταθής και άρα όχι αληθινή.

Ο φωτεινός κόσμος είναι ο κόσμος που βρίσκεται έξω από τη σπηλιά και συμβολίζει τον κόσμο των ιδεών, την αληθινή πραγματικότητα, που γίνεται αντιληπτή μόνο με τη νόηση.

Ο ήλιος ως πηγή φωτός: είναι η ύψιστη Ιδέα του Αγαθού, πηγή της αληθούς, θείας και υπερβατικής γνώσης¹²

2.4 ΟΙ ΦΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΛΛΗΓΟΡΙΚΟΥ ΜΥΘΟΥ

Οι φάσεις του αλληγορικού μύθου του σπηλαίου αντιστοιχούν σε βαθμίδες γνώσης του ανθρώπου

	Οι φάσεις του αλληγορικού μύθου του σπηλαίου	→	Οι βαθμίδες γνώσης του ανθρώπου
A.	514a – 515c : Η εικόνα των αλυσοδεμένων στο βάθος της σπηλιάς. Οι σκιές.	→	Δοξασία: τα δεδομένα της αίσθησης και η απατηλότητά τους
B.	515c– e: Απελευθέρωση του αλυσοδεμένου από τα δεσμά, ανοδική πορεία και θέαση της εντός σπηλιάς πραγματικότητας στη λάμψη της τεχνητής φωτιάς. Η Άνοδος του αλυσοδεμένου.	→	Πίστις: Το υποκείμενο εμπιστεύεται την αίσθηση.
Γ.	515e – 515b: Έξοδος από τη σπηλιά και θέαση της εκτός σπηλιάς πραγματικότητας στο φως του Ήλιου.	→	Διάνοια: Δυνατότητα λογικών διεργασιών με τη βοήθεια της εποπτείας.
Δ.	516b – d:Θέαση του ίδιου του Φωτός / Ήλιου	→	Νόησις:

¹² <https://www.lecturesbureau.gr/1/plato-analysis-part-1/>



			Η διαλεκτική επιτρέπει την κατανόηση του κόσμου στηριζόμενη στον καθαρό λόγο.
Ε.	Ε. 516d – 517c: Ο άνθρωπος του φωτός και της σκιάς. Η Κάθοδος του «φωτισμένου» στη σπηλιά.	→	Γνώση και Πράξη: Η αναγκαιότητα της σύζευξής τους για την πολιτική κοινωνία.

Πίνακας 1 Οι φάσεις του αλληγορικού μύθου του σπηλαίου

Πηγή: Πλάτωνος Πολιτεία κείμενο, μετάφραση, σχόλια, ερωτήσεις Επιμέλεια Π. Αθανασόπουλος, 2013-14

Η πρώτη βαθμίδα της γνώσης ("εικασία") αντιστοιχεί στις "εικόνες" στις σκιές που βλέπουν οι δεσμώτες στην αλληγορία του σπηλαίου. Ό,τι βλέπουν δεν είναι παρά οι σκιές των ομοιωμάτων που περνούν μπροστά από τη λάμψη μιας φωτιάς, κι αυτές τις σκιές θεωρούν σαν πραγματικές υπάρξεις. Οι δεσμώτες είναι οι "όμοιοι με μας", οι γνώσεις τους βρίσκονται στο κατώτατο σκαλοπάτι, στηρίζονται στα απλά δεδομένα των αισθήσεων, η γνώση τους είναι στο στάδιο της δόξας, ανάμεσα στην άγνοια - μη ον και στη νόηση - ον. Η δεύτερη βαθμίδα ("πίστις") αντιστοιχεί στη γνώση των ίδιων των αισθητών κι όχι της σκιάς τους, στη γνώση "των γύρω μας ζώων κι όσων παράγει η φύση και κατασκευάζει ο άνθρωπος". Στην τρίτη βαθμίδα ("διάνοια") η γνώση περνάει στο νοητό κόσμο, αλλά δεν έχει απαλλαγεί ακόμη από τον ορατό. Σε σχέση με την τέταρτη βαθμίδα, τη νόηση, είναι, ό,τι η εικασία σε σχέση με την πίστη. Στην τρίτη βαθμίδα ανήκουν τα μαθηματικά που τοποθετούνται από τον Πλάτωνα στη θέση του μέσου - ανάμεσα στη "δόξα" και στη "νόηση".»¹³

Πέμπτη βαθμίδα η ψυχή του ανθρώπου, για να παιδαγωγηθεί, για να οδηγή από το σκοτάδι της σπηλιάς στο φως, προκειμένου να αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα, χρειάζεται τον παιδαγωγό που θα την λύσει από τα δεσμά της, θα την τραβήξει από τις σκιές-φαντάσματα, θα την απελευθερώσει και θα την οδηγήσει, έξω από το Σπήλαιο, προς το Αγαθό, που είναι το αγαπητό εντρύφημα της ψυχής. Η έλλειψη ορθής και επαρκούς παιδείας, ηθικού χαρακτήρα και ορθών προσανατολισμών της πολιτικής ηγεσίας αποτελεί σημαντική αιτία της κακοδαιμονίας των λαών. Αποδίδει δηλαδή στους πολιτικούς, σαφέστατα, ρόλο παιδαγωγικό.

¹³ Έλλη Παππά, Ο Πλάτωνας στην εποχή μας εκδόσεις ΚΕΔΡΟΣ, 2012

Και ο ποιητής και ο φιλόσοφος και ο πολιτικός είναι στο βάθος παιδαγωγοί με την ευρύτερη σημασία του όρου. Παιδαγωγούν οι πνευματικοί άνθρωποι, λέγει ο Παπανούτσος, με τα έργα τους την ανθρωπότητα.¹⁴

2.5 Η ΙΔΑΝΙΚΗ ΠΟΛΙΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΛΑΤΩΝΑ

Στο διάλογο αυτό, ο Πλάτωνας περιγράφει την ιδανική πολιτεία· φαντάζεται, δηλαδή, μια ιδανική πολιτεία — αυτό, δηλαδή, που εμείς αποκαλούμε «κοινωνία της ουτοπίας». Με λίγα λόγια, ο Πλάτωνας θεωρούσε ότι στην ιδανική πολιτεία θα έπρεπε να κυβερνούν οι φιλόσοφοι. Και για να αιτιολογήσει την άποψη του, χρησιμοποίησε το σώμα του ανθρώπου.

Σύμφωνα με τον Πλάτωνα, το ανθρώπινο σώμα αποτελείται από τρία μέρη, το κεφάλι, το στήθος και το υπογάστριο. Σε καθένα απ' αυτά τα μέρη αντιστοιχεί μια ιδιότητα. Στο κεφάλι αντιστοιχεί η λογική. Στο στήθος, η φιληδονία. Σε καθεμιά απ' αυτές τις ιδιότητες αντιστοιχεί, με τη σειρά του, κι από ένα ιδανικό ή, όπως το λέει ο Πλάτωνας, μια αρετή. Η λογική επιδιώκει τη σοφία, η θέληση πρέπει να δείχνει θάρρος και ο πόθος πρέπει να δαμάζεται, για να μπορεί ο άνθρωπος να έχει μέτρο. Μόνο όταν τα τρία μέρη του ανθρώπινου κορμιού λειτουργούν ως αδιάσπαστη ενότητα, μόνο τότε έχουμε έναν άνθρωπο ολοκληρωμένο και σωστό. Στο σχολείο, τα παιδιά μαθαίνουν πρώτα να χαλιναγωγούν τις επιθυμίες τους και στη συνέχεια να καταπολεμούν τους φόβους τους και να δείχνουν θάρρος και, τέλος, μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τη λογική τους και να επιδιώκουν τη σοφία.

Το κυριότερο χαρακτηριστικό μιας σωστής και δίκαιης πολιτείας είναι η διακυβέρνηση με τη βοήθεια της λογικής. Κι όπως το κεφάλι κυβερνά το σώμα, έτσι και οι φιλόσοφοι πρέπει να κυβερνούν την κοινωνία¹⁵

Η αλληγορία του σπηλαίου αποδίδει παραστατικά τα εξής θέματα :

- την επίδραση που ασκεί η παιδεία στην ανθρώπινη φύση, ως στροφή της ψυχής προς το φως, δηλαδή προς την ιδέα του αγαθού
- την υποχρέωση που έχει ο ορθώς πεπαιδευμένος, δηλαδή ο φιλόσοφος, να φωτίσει τους συνανθρώπους του με την παιδεία

¹⁴ Παπανούτσου Ε. Φιλοσοφία και Παιδεία, σ.112, Εκδ. Ίκαρος, Αθήνα

¹⁵ J. Gaader, Ο κόσμος της Σοφίας. Μυθιστόρημα για την ιστορία της φιλοσοφίας, μτφρ. Μ. Αγγελίδου, Αθήνα (Νέα Σύνορα) 1994, σσ. 118-9



- την αντίθεση ανάμεσα στον κόσμο που συλλαμβάνουμε με τις αισθήσεις μας και στον κόσμο της νόησης, τον κόσμο των Ιδεών.

2.6 ΒΑΣΙΚΑ ΜΟΤΙΒΑ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ

Φως – σκοτάδι, αληθές – ψευδές, γνώση – άγνοια, είναι τα βασικά μοτίβα πάνω στα οποία οικοδομείται το πλατωνικό σπήλαιο.

Το σπήλαιο απεικονίζει, πέρα από τον πολιτικό κοινωνικό μακρόκοσμο, τον προσωπικό κόσμο του κάθε ατόμου, τον τρόπο με τον οποίο καθένας από εμάς αντιλαμβάνεται τον εαυτό του και την θέση του στα πλαίσια του γίνεσθαι.

Το να παραμείνει κανείς στον κόσμο των σκιών είναι ζήτημα προσωπικής επιλογής όπως προσωπική επιλογή είναι να στρέψει το βλέμμα του προς το φως και να επωμιστεί το ψυχικό κόστος ενός ταξιδιού στον κόσμο της αλήθειας. Αληθές και ψευδές συνυπάρχουν, εναλλάσσονται και εμπλέκονται.

Στην αλληγορία, ο φυλακισμένος που εγκαταλείπει τη σπηλιά είναι ο φιλόσοφος, αφού εκείνοι είναι που μπορούν να αντιληφθούν την πραγματικότητα με εντελώς διαφορετικό τρόπο από τον καθημερινό. Με άλλο τρόπο, περιγράφει επίσης τους περιορισμούς μας ως ανθρώπινα όντα. Είμαστε οι φυλακισμένοι και η σπηλιά είναι η ανθρώπινη κατάσταση. Είμαστε αιχμάλωτοι σε αυτό που μπορούν να αντιληφθούν οι αισθήσεις μας και δεν μπορούμε ποτέ να το ξεπεράσουμε.

Η ιστορία του Πλάτωνα μπορεί να γράφτηκε πριν από αιώνες, αλλά είναι τόσο έντονη και σήμερα. Από τον ανθρώπινο εγκέφαλο μέχρι τη σκοτεινή ύλη, υπάρχουν περιοχές της υπαρξής μας που δεν μπορούμε ποτέ να κατανοήσουμε πλήρως.

Τι κοινό έχει το σπήλαιο με έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, οι σκιές με τις selfies, οι ψευδαισθήσεις με το πληκτρολόγιο; Σε πόσα άλλα κρυφά και φανερά σπήλαια κλεινόμαστε, δέσμιοι στο «σκοτάδι»; Ποιος είναι αυτός που καταφέρνει, τελικά, να βγει στο αληθινό φως και ποια ευθύνη φέρει;

Είμαστε απλώς άνθρωποι, τελικά.

Η περίφημη αλληγορία του σπηλαίου το συμβολίζει ότι εμείς οι άνθρωποι είμαστε όλοι σε μια σπηλιά και μπορούμε να δούμε μόνο τις σκιές που ρίχνει το φως του ήλιου, το



οποίο βρίσκεται έξω από τη σπηλιά και επομένως δεν μπορεί να γίνει αντιληπτό από εμάς. Η αλήθεια βρίσκεται πίσω από τα γεγονότα, πίσω από τις σκιές, και μπορεί να προσεγγιστεί μόνο με την άσκηση της φιλοσοφίας και μετά έρχεται το χρέος της διδασχής των υπολοίπων στην αφύπνιση ή τη χρήση της αδυναμία τους για να τους εκμεταλλευτούν και να γίνουν ισχυροί.

Η αλληγορία ακτινογραφεί την κοινωνία και τον άνθρωπο, τη φύση και τους νόμους. Στους αιώνες που πέρασαν από τότε που γράφτηκε δοθήκαν δεκάδες ερμηνείες, αλλά αυτό που μένει κοινό σε όλους είναι το καταναγκαστικό σκοτάδι που επιβάλλουν στους ανθρώπους από την ώρα που γεννιούνται ενταγμένοι σε μια κοινωνία που έχει ως δεδομένο την σκλαβιά και την υπηρετήση των ανωτέρων οι οποίοι προκύπτουν από μια ιεραρχία που ατσαλώνει το επίσημο κράτος με νόμους, καθαγιάζει η θρησκεία και επιβάλλει ο φόβος και με τους δύο.

2.7 ΤΑΙΝΙΕΣ ΒΑΣΙΣΜΕΝΕΣ ΣΤΗΝ ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΣΠΗΛΑΙΟΥ

ΤΑΙΝΙΑ MATRIX (1999)

Για πολλούς η ταινία Μάτριξ αποτελεί μια μοντέρνα ερμηνεία του φιλοσοφικού μύθου. Ο πυρήνας του μύθου του σπηλαιού ξανά προτάθηκε, σε σύγχρονη εκδοχή, στην ταινία το Matrix (1999) των αδερφών Andy και Larry Wachowsky (Γουατσόφσκυ).

Η ταινία, ως γνωστόν, περιγράφει ένα μέλλον στο οποίο ο κόσμος όπως τον ξέρουμε εμείς είναι ουσιαστικά το Matrix, μια εικονική πραγματικότητα που δημιουργήθηκε και συντηρείται από νοήμονες μηχανές προκειμένου να κατευνάσει, υποτάξει και εκμεταλλευτεί τον ανίδεο ανθρώπινο πληθυσμό ως πηγή ενέργειας (παραγωγής και κατανάλωσης).

Όπως στο μύθο του σπηλαιού, ο κόσμος του Μάτριξ (σπηλιά -ΜΗΤΡΑ -matrix), είναι ένας κόσμος παραισθήσεων. Οι άνθρωποι ζουν και κινούνται σε αυτόν, χωρίς να υποψιάζονται την πραγματική «ψεύτικη» κατάστασή του. Η ταινία αναφέρεται δήθεν στο μέλλον, για ευνόητους λόγους, ενώ περιγράφει γλαφυρά τη σύγχρονη κατάσταση της ανθρωπότητας. Ο ήρωας διαλέγει το κόκκινο χάπι που του επιτρέπει να προχωρήσει στην αφύπνιση. Όμως δεν θέλουν όλοι οι άνθρωποι να ξεφύγουν από το Μάτριξ!.. Δεν είναι όλοι έτοιμοι να αντικρούσουν την φοβερή πραγματικότητα. Θέλουν να ζουν στον ψεύτικο κόσμο. Όταν τους δίνουν «το κόκκινο και το μπλε χάπι», δεν επιλέγουν οι περισσότεροι



το κόκκινο που θα τους οδηγήσει στο «ξύπνημα». Προτιμούν να μένουν στο όνειρο, παρά να αντιληφθούν το μέγεθος του εφιάλτη στον οποίο είναι έτσι κι αλλιώς μπλεγμένοι.¹⁶

THE VILLAGE (2004)

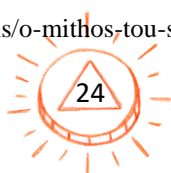
Η ταινία «Το Σκοτεινό Χωριό» του M. Night Shyamalan αποτελεί μια ταινία με υπέροχη δυναμική που αφορά μια μικρή πόλη στην Pennsylvania το 1800. Οι κάτοικοι της πόλης ζουν με τον φόβο πλασμάτων που παρακολουθούν την πόλη από τα δάση που βρίσκονται γύρω της, πλάσματα τα όποια αναφέρονται ως «αυτοί για τους οποίους δεν μιλάμε». Η κατάσταση αυτή συνεχίζεται για καιρό καθώς οι κάτοικοι δεν γνωρίζουν πολλά για τον κόσμο έξω από το χωριό. Ο Lucius Hunt αποφασίζει να μάθει περισσότερα και παράλληλα οι γηραιότεροι του χωριού προσπαθούν να τον εμποδίσουν από το να ψάξει οτιδήποτε. Ο Hunt όμως είναι αποφασισμένος να μάθει τι είναι αυτά τα πλάσματα και τι θέλουν από το χωριό. Κατά μία έννοια, ο Hunt αποτελεί τον δεσμότη που αποφασίζει να σπάσει τα δεσμά του και να ανηφορίσει το σπήλαιο. Θα καταφέρει να γυρίσει πίσω και να μοιραστεί αυτά που έμαθε με όσους παραμένουν δεσμώτες.

INTERSTELLAR (2014)

Η ταινία «Interstellar» του Christopher Nolan προκαλεί θαυμάσια την φαντασία του θεατή και αποτελεί μία εκδοχή της αλληγορίας του Πλάτωνα στο μέλλον. Παρακολουθούμε τον Cooper, έναν αγρότη που εγκαταλείπει μια Γη στα όρια της καταστροφής, με σκοπό να αναζητήσει έναν νέο πλανήτη. Μετά από ορισμένα αναπάντεχα γεγονότα, ο Cooper φτάνει εν τέλει σε μια μαύρη τρύπα την οποία χρησιμοποιεί για να μεταφερθεί σε ένα Τεσσαράκτιο (το οποίο ίσως μπορεί να εξηγηθεί απλοποιημένα ως ένας άλλος κόσμος για τους μη μυημένους). Από εκεί καταφέρνει να επικοινωνήσει με την Γη και έτσι σώζει την ανθρωπότητα.

Κατά μία έννοια, αυτός ο άλλος χώρος αποτελεί τον πραγματικό κόσμο, έξω από το σπήλαιο. Ο Cooper πρέπει να υποβληθεί σε ένα εξαντλητικό ταξίδι για να τον φτάσει. Περαιτέρω, βλέπουμε ότι το Τεσσαράκτιο αποκαλύπτει την σπηλιά της γνώσης. Η γνώση αυτή είναι ικανή να διασώσει την ανθρωπότητα αλλά επίσης επιτρέπει στον Cooper να

¹⁶ <https://www.escapemedia.gr/orizontes-texnis/o-mithos-tou-spilou-tou-platona-oi-omoiotites-me-to-matrix/>



επικοινωνήσει με τους δεσμώτες κάτοικους της Γης και να μοιραστεί μαζί τους αυτά που έμαθε.

THE TRUMAN SHOW (1998)

Η πιο προφανής αναφορά στην αλληγορία, το *The Truman Show* πρόκειται για ένα αριστούργημα του Peter Weir που ακολουθεί τον χαρακτήρα μας, τον Truman που φαίνεται να ζει μια φυσιολογική ζωή. Αυτό που δεν καταλαβαίνει ο Truman είναι ότι η ζωή του αποτελεί μια τηλεοπτική σειρά που γυρίζεται και μεταδίδεται συνεχώς σε τηλεθεατές από όλο τον κόσμο. Πρόκειται φυσικά για μια τεράστια παραγωγή με εκατοντάδες κάμερες και πολλούς ηθοποιούς που παίζουν σημαντικό ρόλο στη ζωή του Truman έτσι ώστε η ζωή του Truman να μοιάζει πραγματική. Φυσικά όλα αυτά σημαίνουν ότι η πραγματικότητα του Truman είναι ελεγχόμενη. Σε κάποια στιγμή όλα αυτά αρχίζουν να διαλύονται και ο Truman καταλαβαίνει την ασυνέχεια των γεγονότων στη ζωή του. Όσο πιο πολύ ψάχνει τόσο πιο πού απογοητεύεται όμως δεν παραιτείται καθώς η θέληση του οδηγείται από την αγάπη του για την Hannah Gill και εν τέλει καταφέρνει να σπάσει τις αλυσίδες που τον κρατάνε δεσμώτη.¹⁷

DARK CITY (1998)

Η ταινία περιγράφει μία πόλη με τους κατοίκους της να αναλώνονται στις καθημερινές τετριμμένες ασχολίες τους: π.χ. με την εργασία, την οικογένεια, και τον έρωτα. Όμως όλα αυτά δεν είναι τίποτα άλλο παρά μία καλοστημένη παγίδα, ένα σκηνικό των πιο εξελιγμένων (τουλάχιστον τεχνολογικά) οντοτήτων που αναδημιουργούν μεταλλάζοντας καθημερινά τη πόλη, μαζί με τις μνήμες και τους ρόλους των ανθρώπων, προσπαθώντας να βρουν αυτό που τους λείπει, αυτό που άκουσαν να ονομάζουν ως «ψυχή».

Συσχετισμοί με τον Μύθο της Σπηλιάς του Πλάτωνα: Πρώτα από όλα ο ίδιος ο τίτλος, που μας παραπέμπει σε μία σκοτεινή πόλη. Μία πόλη-σπηλιά που το φως του ήλιου (ως συμβολισμός της καθαρότητας και της αλήθειας) δεν φέγγει ποτέ, καθώς ενοχλεί τους αφανείς κύριους της, τους «άρχοντες της σπηλιάς». Αλλά και σχεδόν κανείς από τους κατοίκους της δεν συνειδητοποιεί τη διαφορά ανάμεσα στη μέρα και στη νύχτα (εφόσον ζουν με κοιμισμένες τις συνειδήσεις). Όλος ο φωτισμός της ταινίας είναι σκοτεινός δημιουργώντας μας τις παραπάνω εντυπώσεις και μόνο κάποιες ξεθωριασμένες

¹⁷ <https://frapress.gr/2016/12/i-10-kaliteres-tenies-pou-anaferonte-stin-platoniki-alligoria-tou-spileou/>



αναμνήσεις εμφανίζονται με έντονα χρώματα, σαν μακρινές εικόνες μίας άλλης εποχής, σαν το όραμα ενός «ελεύθερου ανθρώπου». Κανείς δεν μπορεί να βγει έξω από τη πόλη όσο και αν το προσπαθεί. Μία εξαίσιος σκηνή που το δείχνει έντονα είναι το πείραμα που κάνει ο επιστήμονας στη ταινία με ένα ποντίκι παγιδευμένο σε ένα σπειροειδή λαβύρινθο να κάνει κύκλους προσπαθώντας να βρει μάταια τη διέξοδο. Φαίνεται ακόμη και από τα λόγια του μισότρελου ντετέκτιβ Βαλένσκι που ανακάλυψε ένα μέρος της αλήθειας λέγοντας χαρακτηριστικά: **«Κάνω κύκλους και σκέφτομαι με κύκλους, αλλά δεν υπάρχει διέξοδος, σκέφτομαι το παρελθόν αλλά όλο και ξεθωριάζει, τίποτα δεν φαίνεται πραγματικό, λες και ονειρεύομαι, σαν να είναι όλα ένα κακόγουστο αστείο...»**. Είναι εντυπωσιακός ο συμβολισμός του αναζητητή που αγωνιά για την ύπαρξη του και που φαίνεται μέσα από τα μάτια των άλλων ως τρελός και χαμένος στο κόσμο του, ενώ στην πραγματικότητα αυτοί είναι οι χαμένοι.

Ο πρωταγωνιστής της ταινίας ο Μέρντοκ (που συμβολίζει τον αναζητητή φιλόσοφο) μένει ξύπνιος όταν όλοι οι άλλοι κοιμούνται κάτω από την ισχυρή επίδραση των «κυρίων της σπηλιάς» και μάταια προσπαθεί να τους ξυπνήσει. Ο ήρωας με κίνητρο την αναζήτηση της αλήθειας, και της αγάπης που εδώ εμφανίζεται με το πρόσωπο της γυναίκας του, είναι αυτός που συνεχίζει να ψάχνει «το ποιος είναι», ζητώντας απαντήσεις και αμφιβάλλοντας για τα πάντα γύρω του. Έτσι ανακαλύπτει ότι είναι ο μόνος που αποτελεί το αγκάθι στα σχέδια ελέγχου των «δυνατών κυρίων» της πόλης, ενώ ταυτόχρονα αναπτύσσει δυνάμεις με βάση τη δική του βούληση και ελευθερία βγάζοντας αυτό τον κόσμο από το σκοτάδι στο φως με τη δύναμη της καρδιάς.

GATTACA (1997)

Η ταινία ξεκινάει μεταφέροντας μας στο όχι πολύ μακρινό μέλλον. Ο Τζέρομ Μόροου, πλοηγός του διαστημικού σταθμού GATTACA φαίνεται να έχει όλα αυτά που θα επιθυμούσε να κατακτήσει κανείς στη ζωή του: είναι εμφανίσιμος, με υψηλή ευφυΐα και με ένα γενετικό δείκτη απαράμιλλο. Μάλιστα βρίσκεται μόλις ένα βήμα πριν την κατάκτηση της μεγαλύτερης επίτευξης της ζωής του: να είναι ένας από τους λίγους «εκλεκτούς» που θα ταξιδεύσει στον Τιτάνα, τον 14ο δορυφόρο του Κρόνου. Τι σχέση έχουν όμως όλα αυτά, με τον μύθο της σπηλιάς του Πλάτωνα; Έχουν αν ακολουθήσουμε το παρελθόν του ήρωα και την πορεία του μέχρι αυτή τη στιγμή της κορύφωσης, στον αγώνα του να ξεπεράσει τους φραγμούς που οι άλλοι έχουν χτίσει για αυτόν σε έναν προκατασκευασμένο κόσμο.

Ο Τζέρομ γεννήθηκε από έρωτα με φυσική σύλληψη σε ένα κόσμο που ο ρόλος ανάπλασης των εμβρύων-παιδιών έχει περάσει στα χέρια της γενετικής επιστήμης. Το



μόνο που χρειάζεται να κάνουν οι μέλλοντες γονείς είναι να επιλέξουν εκ των προτέρων από τα καλύτερα στοιχεία τους, όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά που θα κάνουν το παιδί τους «επιτυχημένο» στην κοινωνία, εξαλείφοντας τα χειρότερα. Ο Θεός, η μοίρα και κάρμα έχουν περάσει πλέον σε δεύτερο χέρι, όλα βρίσκονται στον έλεγχο του γενετικού επιστήμονα που φέρει το ρόλο του «άρχοντα της σπηλιάς», ενώ στο ρόλο των κομπάρσων εμφανίζονται όλοι εκείνοι που «έτυχε» να γεννηθούν με τον παραδοσιακό τρόπο και με τις τυχόν ατέλειες που τους χάρισαν οι τρεις μοίρες.

Μιλάμε λοιπόν για μία κοινωνία (σπηλιά) όπου η κυρίαρχη τάξη (δεσμώτες) δεν προσδιορίζεται πλέον από το χρώμα του δέρματος ή από τα πλούτη της, αλλά από το αίμα και τα κύτταρα της που αποτελούν και το μοναδικό αληθινό βιογραφικό της. Η διάκριση φαινομενικά είναι παράνομη, αλλά κανείς δεν παίρνει τον Νόμο στα σοβαρά, αφού η διάκριση έχει γίνει επιστήμη και ο νόμος δεν είναι παρά ένα στολίδι στα χέρια των ισχυρών. Αρκεί μία τρίχα, μία χειραψία ή λίγη πιτυρίδα για να προσδιοριστούν οι δυναμική και το μέλλον που μπορεί κανείς να αναπτύξει. Τα πάντα φαίνονται να είναι προσχεδιασμένα, ακόμη και ο χρόνος και τόπος θανάτου κάποιου.

Σε αυτόν τον κόσμο ο Τζέρομ έρχεται στη ζωή με αναμενόμενες προδιαγραφές: 60% πιθανότητας νευρολογικών παθήσεων και κατάθλιψης, 89% έλλειψης συγκέντρωσης και 99% καρδιακών παθήσεων και με μία πιθανή διάρκεια ζωής ως και 30 χρονών. Στοιχεία που χαράζουν ανεξίτηλα εκ των προτέρων όλη την επόμενη ζωή του. Σε αυτή την κοινωνία, το πιο εύκολο είναι να πιστέψεις και να γίνεις αυτό που οι άλλοι «βλέπουν» σε σένα, δηλαδή ένα άτομο χωρίς δυνατότητες και προοπτικές. Ποιος θα ήθελε να «επενδύσει» πάνω σου όταν φαίνεται να σε περιβάλλει η αποτυχία;

Όμως ακόμη και σε αυτόν τον κόσμο το γονίδιο της μοίρας δεν έχει ακόμη ανακαλυφθεί. Και εδώ ακριβώς έγκειται η δοκιμασία του ήρωα-αναζητητή: να γκρεμίσει τους φραγμούς που οι άλλοι έχουν χτίσει για αυτόν, να αναπτύξει την δική του εσωτερική βούληση και δύναμη, αναγεννώντας τον εαυτό του όπως αυτός τον ονειρεύεται και συνειδητοποιώντας ότι «οι άλλοι δεν είναι τόσο δυνατοί όσο νομίζουν και αυτός τόσο αδύνατος όσο πίστευε». Αυτή η αρχική στιγμή του ξυπνήματος, υπήρξε και η στιγμή που κατέστησε τα πάντα δυνατά οδηγώντας τον ήρωα έξω από τη σπηλιά, στο φως, στο ταξίδι με στόχο τον εαυτό του και τα άστρα.



2.8 Η ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΛΑΤΩΝΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΜΕ

Σήμερα, διαπιστώνουμε πως ο σύγχρονος άνθρωπος είναι ο δεσμώτης, ο οποίος εμπιστευόμενος την εικόνα και τις αισθήσεις του και αδιαφορώντας για το συνάνθρωπο και τα κοινά, πέφτει συχνά θύμα χειραγώγησης. Δεν είναι δύσκολο να σκεφτεί κανείς πως μια βασική αιτία της πλάνης του, εκτός των άλλων, στη σύγχρονη εποχή είναι και ο ρόλος των ΜΜΕ, ειδικά τα τελευταία χρόνια λόγω του διαδικτύου.

Αυτό, όμως, συμβαίνει μόνο όταν τα μέσα αυτά είναι τα ίδια ετεροκατευθυνόμενα, εξυπηρετώντας σκοπούς και συμφέροντα. Αποτέλεσμα αυτού είναι ο σύγχρονος αναγνώστης να έχει γίνει υπερβολικά καχύποπτος και άδικα, σε κάποιες περιπτώσεις, επικριτικός με τα δημοσιεύματα, με αποτέλεσμα να έχουμε φτάσει στο άλλο άκρο, δηλαδή να διστάζουν οι απλοί άνθρωποι να εκφράσουν δημόσια την άποψή τους υπό το φόβο της υποτίμησης ή του χλευασμού, κάτι ανάλογο δηλαδή με αυτό που καθιστούσε τον απελεύθερο δεσμώτη απρόθυμο να καθοδηγεί, ως πνευματικός άνθρωπος, τον απαίδευτο λαό.

Εν τω μεταξύ ο τρόπος που λειτουργούν σήμερα τα ΜΜΕ στον δυτικό κόσμο, όπου «ο βομβαρδισμός της πληροφορίας και η ταχύτητα με την οποία μεταδίδεται η ειδησεογραφία δυσκολεύουν στο να αναδειχθεί η αλήθεια ενός γεγονότος», αλλά και στο νέο καθεστώς που έχουν δημιουργήσει τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπου «η άποψη του καθενός προβάλλεται ως θέσφατο».

Η εικόνα του Σπηλαίου μας αφυπνίζει και μας κρατά άγρυπνους μπροστά στον κίνδυνο της παθητικής αποδοχής της εξουσιαστικής διαμορφωτικής ισχύος της εικόνας που φαντάζει εντυπωσιακά αληθινή, αλλά δεν είναι. Επιπλέον σήμερα, μια εποχή απαξίωσης της διανόησης και του διανοούμενου και κυριαρχίας μιας καθαρά τεχνο-κρατικής, ποσοτικοποιημένης αποτελεσματικότητας λογικής, υπογραμμίζει με σαφήνεια τον ρόλο του σύγχρονου διανοούμενου, ο οποίος θα πρέπει να αντισταθεί στις σειρήνες του ωφελιμισμού και να σχεδιάσει, ως αρχιτέκτονας της ανθρώπινης ζωής, το μέλλον με ποιοτικά κριτήρια, χωρίς διακρίσεις και αποκλεισμούς¹⁸

Το σπήλαιο παρουσιάζει ομοιότητες με την πραγματικότητα στην οποία ζει σήμερα η ανθρωπότητα. Η ολοένα και αυξανόμενη εξάρτηση για την επιβίωση του ατόμου από την πληροφορία και την τεχνολογία, λίγο απέχει από την διαρκή ενασχόληση των φυλακισμένων του σπηλαίου από το κουκλοθέατρο με τις σκιές του. Η πραγματικότητα του σύγχρονου ανθρώπου είναι ‘περιτοιχισμένη’ από τη σχέση του με τα Μέσα, όπως και

¹⁸ Νίκος Δ. Κουτρούμπας Δοκίμιο : Η αλληγορία του σπηλαίου, ερμηνευτική προσέγγιση



η πραγματικότητα των φυλακισμένων ενός σπηλαίου, περιορίζεται από ό,τι βρίσκεται μέσα στα τείχη του. Οι πολίτες του ‘ανεπτυγμένου’ κόσμου, κάτοικοι των σύγχρονων μεγαλουπόλεων, δε διαθέτουν απαραίτητα διανοητική ελευθερία. Είναι φυλακισμένοι στην καθημερινότητά τους. Ο αγώνας για τον επιούσιο δεν επιτρέπει να απομακρύνει κανείς τη σκέψη από τις μηχανικές καθημερινές ασχολίες της επιβίωσης, όπως συνέβαινε και για τους κατοίκους του εν λόγω σπηλαίου. Η σκέψη για θέματα, όπως ή αντικειμενική πληροφόρηση σχετικά με τον κόσμο, κατέχει δευτερεύουσα σημασία.

Δε γνωρίζουν την αλήθεια και ούτε επιθυμούν να τη γνωρίσουν, γιατί αν το έκαναν θα κινδύνευαν να στερηθούν την ασφάλεια που τους παρέχει ο μικρός οικείος τους χώρος. Αξίζει να αναφερθεί ότι οι πλατωνικοί δεσμώτες θα μπορούσαν να συγκριθούν με τον σύγχρονο άνθρωπο που προσεγγίζει την κοινωνική πραγματικότητα μέσα από ελεγχόμενους παράγοντες πληροφόρησης. Η συσσώρευση συγκεκριμένων πληροφοριών και κυρίως εικόνων του αφαιρούν το δικαίωμα να διασταυρώσει την ποιότητα των μηνυμάτων που λαμβάνει και έτσι πολύ συχνά μετατρέπεται σε άβουλο και παθητικό δέκτη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΤΟΥ ANIMATION

3.1 ΟΙ ΣΚΕΨΕΙΣ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ

Η κεντρική ιδέα είναι εμπνευσμένη από την βάση του νοήματος της αλληγορίας της Σπηλιάς του Πλάτωνα που πραγματεύεται μια ομάδα η οποία έχει μάθει να λειτουργεί σε συγκεκριμένες συνθήκες και είναι δύσκολο να αντιμετωπίσει την πραγματικότητα που πιθανόν βρίσκεται μπροστά στα μάτια της.

Η ομάδα είναι ένα σύνολο προβάτων που αποτελούν ένα χωριό όπως και η σπηλιά στον μύθο και αποτελεί ένα μικρόκοσμο όπου οι εμπλεκόμενοι δέχονται την πραγματικότητα που τους προσφέρεται και ζουν ανέμελα με τους κανόνες που έχει θέσει κάποιος άλλος για αυτούς. Από την στιγμή που γεννήθηκαν και μεγάλωσαν εκεί αυτή είναι η μόνη πραγματικότητα που γνωρίζουν. Δεν φέρουν κάποια αντίρρηση, καμιά απορία, καμιά αμφιβολία γιατί δεν γνώρισαν ποτέ τι κρύβεται πίσω από τα γεγονότα ούτε το υποψιάστηκαν , και στην περίπτωση αυτής της ιστορίας, τι υπάρχει πίσω από την κουρτίνα που περικυκλώνει το χωριό τους.

Μπορεί να αποτελέσει την αντιστοιχία του κόσμου μας, όπου αφήνουμε την αφέλεια να μας οδηγεί χωρίς να χρησιμοποιούμε την κριτική μας σκέψη. Η αμάθεια ή η ημιμάθειά



οδηγεί στην πεποίθηση ότι μόνο οι σκιές που διαγράφονται στον τοίχο της σπηλιάς απέναντί τους είναι αληθινές, ότι αυτές είναι που μιλούν και ότι ο δικός τους κόσμος είναι ο μόνος αληθινός

Είναι πιο εύκολο για ένα άτομο να παραδοθεί σε σενάριο που έχει φτιαχτεί ήδη για εκείνο, παρά να πάρει την κατάσταση στα χέρια του. Η αντιστοιχία αυτή ταιριάζει αρκετά με την ζωή που έχει ένα κοπάδι πρόβατα στα χέρια του ποιμένα του. Ως ζώα δεν έχουν κριτική σκέψη, ακολουθούν το ένστικτο. Μένουν εκεί που τους παρέχεται τροφή και σκέπαστρο.

Γι' αυτό και οι κάτοικοι του χωριού είναι μικρά ανθρωπόμορφα πρόβατα, μοιάζουν αρκετά με ανθρώπους ώστε να πιστέψουμε ότι έχουν ελεύθερη βούληση και αρκετά με ζώα ώστε να δικαιολογήσει την συμπεριφορά της μάζας που αναδεικνύουν.

3.2 ΤΑ ΣΥΜΒΟΛΑ:

Οι αντιστοιχίες των συμβόλων βασιζόμενα στην αλληγορία της σπηλιάς, αποτελούν:

Τα πρόβατα αντιπροσωπεύουν τους δεσμώτες/απαίδευτους πολίτες, όπου για αυτά πραγματικότητα είναι η ανέμελη καθημερινότητα που τους παρέχεται, φαινομενικά αφιλοκερδώς όπως και η ρουτίνα που εμπεριέχει το κυνήγι του νομίματος –που αποτελεί την μοναδική τους φιλοδοξία. Οι δεσμώτες από την παιδική τους ηλικία καταδικάστηκαν στη σωματική ακινησία, στην αδυναμία να δουν οτιδήποτε άλλο δεξιά ή αριστερά τους και πολύ περισσότερο στην έλλειψη ενδιαφέροντος πια να ανακαλύψουν τον υπόλοιπο κόσμο με λίγα λόγια υποτάχθηκαν και ζουν σε ένα ασφαλές για εκείνους περιβάλλον. Αυτή είναι πλέον η πραγματικότητα-κανονικότητα τους.

Το νόμισμα είναι οι αλυσίδες/τα δεσμά τους και ως επόμενο η είσοδος τους στην πόρτα με το κόκκινο χαλί κάτι που κρατάει τα μυαλά τους απασχολημένα αποτρέποντας την οποιαδήποτε αναζήτηση του πραγματικού κόσμου. **Σχεδιαστικά οι αλυσίδες προσδίδονται με την μορφή των κομματιών μαλλιού στα πόδια/χέρια και στον λαιμό τους.** Τα δεσμά αυτά δεν τους αφήνουν να αντιληφθούν την πραγματικότητα με τη βοήθεια της λογικής και υπό το φως της αλήθειας. Σ' ένα ευρύτερο πλαίσιο, οι αλυσίδες μπορούν να παρομοιαστούν με τα εμπόδια που συναντάμε στη ζωή μας, με την προσήλωσή μας στα υλικά αγαθά που μας κρατούν μακριά από τη θέαση των αληθινών αρχετύπων.

Οι ζωγραφιές που απεικονίζουν το χωριό πάνω στις κουρτίνες που περικυκλώνουν τον κήπο, και καλύπτουν το εργοστάσιο πίσω από την αυλή. Αποτελούν τις σκιές/φωτιά που κάνουν πιο πιστευτό τον κόσμο όπου ζουν, μια και θεωρούν ότι οι σκιές και οι αντίλαλοι



είναι η αλήθεια και συνδέουν επίσης τους ήχους με τις σκιές που βλέπουν και πιστεύουν ότι τους ήχους παράγουν οι σκιές.

Η πορτιέρισσα μπορεί να θεωρηθεί ως ένα από τα άτομα που στην αλληγορία του Πλάτωνα, στέκονται μεταξύ της τεχνητής φωτιάς και τους δεσμώτες. Παρέχει στα υπόλοιπα πρόβατα μια αυταπάτη που τα κρατάει στην άγνοια. Το γεγονός ότι η ίδια η Πορτιέρισσα είναι και αυτή πρόβατο ενισχύει, για τους δεσμώτες, την αίσθηση εμπιστοσύνης προς το πρόσωπό της.

Το εργοστάσιο είναι ο πραγματικός κόσμος έξω από την σπηλιά. Στην ιστορία αυτή όμως, δεν δόθηκαν ο χρόνος ή τα εργαλεία στην πρωταγωνίστρια για να αναγνωρίσει το περιβάλλον στο οποίο βρέθηκε. Επομένως, απέρριψε την πραγματικότητα και έπραξε σύμφωνα με τις γνώσεις που κατείχε ήδη.

3.3 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ:

LOGLINE.

Μία ιστορία βασισμένη στον μύθο της σπηλιάς του Πλάτωνα, όπου ένα πρόβατο προσπαθεί να μπει στο πιο δημοφιλές club του χωριού του

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Lana: Ένα αρνί με δυνατή την αίσθηση της περιέργειας που ταυτόχρονα την ενδιαφέρει η γνώμη των άλλων και έχει την ανάγκη να είναι μέρος μιας ομάδας.

Sia: Η καλύτερη φίλη της Lana. Διακριτική και έχει την τάση να ακολουθεί πάντα τους άλλους.

CONCEPT.

Η ιστορία εξελίσσεται σε ένα μικρό χωριό που κατοικείται από ένα κοπάδι πρόβατα. Η καθημερινή τους δραστηριότητα είναι το παιχνίδι και ο μοναδικός τους στόχος είναι να γίνουν δεκτοί στο δημοφιλές club του χωριού. Οι μόνοι που μπορούν να περάσουν από τον έλεγχο της Πορτιέρισσας του club είναι όσοι κατέχουν τον απαραίτητο οβολό ή αλλιώς, ένα χρυσό νόμισμα. Το οποίο μπορούν να αποκτήσουν μόνο λίγοι εκλεκτοί κάθε μέρα από ένα ATM. Η πρωταγωνίστρια, Lana, έχοντας ατύχησει εκείνη τη μέρα και θέλοντας να ακολουθήσει την φίλη της την Sia στο πολυπόθητο club, βρίσκει τυχαία ένα



νόμισμα σε ένα από τα πιο παράξενα μέρη. Μαζί με το νόμισμα όμως ανακαλύπτει και το μυστικό πίσω από τον πολύπλοκο τρόπο που λειτουργεί το χωριό της.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Η Lana ξυπνάει ξαφνικά στο κρεβάτι της. Αφού σηκωθεί φτιάχνει τα μαλλιά της στον καθρέπτη. Με το άκουσμα ενός κακαρίσματος η Lana παίρνει την ταυτότητά της από ένα τραπεζάκι ακριβώς κάτω από τον καθρέπτη. Αφού την βάλει στην τσέπη της κατευθύνεται προς την εξώπορτα της.

Οι πόρτες των σπιτιών του χωριού της ανοίγουν ταυτόχρονα. Η Lana βρίσκει την φίλη της, την Sia, στο διπλανό σπιτάκι. Πιάνονται από τα χέρια και κατευθύνονται στην αυλή του χωριού.

Στην αυλή πολλά πρόβατα παίζουν εκτός από μερικά που στέκονται μπροστά από ένα περίεργο ATM. Η Lana και η Sia πηγαίνουν προς την ουρά που έχει σχηματιστεί. Όταν έρθει η σειρά της Sia στην ουρά, βάζει την ταυτότητα της στην εγκοπή του ATM. Ένα νόμισμα εμφανίζεται κάτω από την οθόνη. Η Sia φεύγει από την ουρά κρατώντας το νόμισμα της γεμάτη χαρά. Η Lana είναι η επόμενη, κάνει τα ίδια βήματα με την Sia. Η οθόνη του ATM δείχνει ένα κόκκινο X και της γυρίζει την ταυτότητα της πίσω. Η Lana φεύγει απογοητευμένη.

Βρίσκει την Sia να κάθεται σε ένα παγκάκι λίγο πιο πέρα και κάθεται δίπλα της. Η Sia την παρηγορεί. Η Lana κοιτάζει από την μία, μερικά πρόβατα που παίζουν χαρούμενα με τα νομίσματά τους, και από την άλλη, αυτά που ήταν άτυχα σαν και εκείνη, να κάθονται λυπημένα στο χορτάρι.

Με το άκουσμα ενός κακαρίσματος, ο χάρτινος ήλιος που κρέμεται από το ταβάνι ανεβαίνει προς τα πάνω για να δώσει την θέση του σε ένα χάρτινο φεγγάρι. Νυχτώνει, τα φώτα μίας ταμπέλας με το όνομα «Το Σημαντικό Μέρος» ανάβουν, και οι κουρτίνες της πόρτας από κάτω της ανοίγουν. Τα μισά πρόβατα κατευθύνονται προς τα σπίτια τους και τα άλλα μισά στην Πόρτα. Η Lana αποχαιρετά τη Sia.

Ένα πρόβατο στην αρχή της ουράς, έξω από «Το Σημαντικό Μέρος» πλησιάζει την Πορτιέρισα που κάθεται δίπλα στην πόρτα. Του δίνει το νόμισμα του. Η Πορτιέρισα επεξεργάζεται το νόμισμα και μέσα από το σακάκι του βγάζει άλλο ένα. Δίνει και τα δύο νομίσματα στο πρόβατο, το οποίο και αμέσως περνάει μέσα στην πόρτα.



Την ίδια στιγμή, δύο πρόβατα στέκονται μπροστά από τα σπιτάκια. Η Lana περνάει από μπροστά τους. Το ένα κρατάει μια μπάλα, από τον θυμό του που δεν μπορεί να πάει στο «Σημαντικό Μέρος» την πετάει κάτω. Η μπάλα πετάγεται στον αέρα και περνάει δίπλα από τα πόδια της Lana. Την ακολουθεί με το βλέμμα της. Η μπάλα πλησιάζει ένα ύφασμα και κυλάει μέσα από μια εσοχή. Η Lana πλησιάζει και αγγίζει την ζωγραφιά -που απεικονίζει το τοπίο του χωριού της- πάνω στο ύφασμα. Ανοίγει την ίδια εσοχή και περνάει μέσα.

Περνώντας από άλλη μεριά του υφάσματος, βρίσκεται μέσα σε ένα εργοστάσιο. Στο βάθος εντοπίζει έναν ιμάντα που μεταφέρει πολλά μεγάλα κουτιά μέσα σε μια σκοτεινή πόρτα. Η Lana πλησιάζει έναν πίνακα ελέγχου δίπλα στον ιμάντα, και πατάει το μεγάλο κόκκινο κουμπί στο κέντρο του. Ο ιμάντας σταματάει. Η Lana πλησιάζει ένα από τα κουτιά που είναι μισάνοιχτο. Ανοίγοντας το καπάκι του κουτιού αποκαλύπτει ένα νεκρό πρόβατο με δυο νομίσματα στα μάτια. Η Lana παίρνει ένα από τα νομίσματα. Αφού κοιτάξει πάλι μέσα στο κουτί, γυρνάει και φεύγει πατώντας πάλι το κόκκινο κουμπί. Ο ιμάντας κινείται πάλι.

Η Lana επιστρέφει πίσω στην αυλή κοντά στην πόρτα του «Σημαντικού Μέρους». Η Sia που είναι ακόμα στην ουρά, την προσέχει, την πλησιάζει και της αρπάζει το χέρι για να κατευθυνθούν μαζί προς τον Πορτιέρη. Του δίνουν τα νομίσματα τους. Η Πορτιέρισα τα κοιτάζει, παράγει άλλα δύο με τα χέρια του και τους τα προσφέρει. Τα κορίτσια ενθουσιασμένα, κρατώντας τα νομίσματα τους, κατευθύνονται προς την πόρτα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο χωρίζεται σε 3 πράξεις. Στην πρώτη πράξη γνωρίζουμε τους χαρακτήρες και την καθημερινή τους ζωή. Στις τελευταίες πράξεις αποκαλύπτεται η αλήθεια πίσω από το σύστημα με τα νομίσματα και η μοίρα της πρωταγωνίστριας και ως συνέχεια, όλων των προβάτων του χωριού της.

ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ

1^η Σκηνή

Η Lana ξυπνάει στο δωμάτιο της. Φτιάχνει τα μαλλιά της μπροστά στον καθρέφτη. Ένας κόκορας ακούγεται και η Lana παίρνει την ταυτότητα της από το κομοδίνο κάτω από τον καθρέφτη της. Την βάζει στην τσέπη της και πάει να σταθεί μπροστά από την εξώπορτα του σπιτιού της. Οι πόρτες των σπιτιών ανοίγουν. Η Lana βρίσκει την φίλη της, τη Sia, στο διπλανό σπιτάκι και μαζί με όλα τα πρόβατα τρέχουν προς την αυλή.



2^η Σκηνή

Μια ουρά έχει σχηματιστεί μπροστά από ένα ΑΤΜ στη μέση της αυλής του χωριού τους. Η Lana και Sia μπαίνουν στην ουρά. Η Sia βάζει την ταυτότητά της στο ΑΤΜ και το μηχάνημα της γυρίζει πίσω ένα νόμισμα. Όταν η Lana κάνει το ίδιο πράγμα, το μηχάνημα δεν της δίνει τίποτα και απογοητευμένη φεύγει από την ουρά.

3^η Σκηνή

Η Lana βρίσκει την Sia καθισμένη σε ένα παγκάκι, να παίζει με το νόμισμά της, και κάθεται δίπλα της. Παρακολουθώντας τα υπόλοιπα πρόβατα βλέπει ότι όσα έχουν νόμισα είναι χαρούμενα και όσα δεν έχουν κάθονται στην άκρη απογοητευμένα.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ

1^η Σκηνή

Ένας κακοφτιαγμένος χάρτινος ήλιος κρέμεται από το ταβάνι. Στην θέση του έρχεται ένα χάρτινο φεγγάρι και τα φώτα στην αυλή σβήνουν.

Μια κουρτίνα κοντά στη μέση της αυλής ανοίγει. Από μέσα έρχεται δυνατό φως και από πάνω της είναι κρεμασμένη μια ταμπέλα στολισμένη με τρία θαυμαστικά. Τα πρόβατα που έχουν νόμισμα κάνουν ουρά μπροστά της. Η Sia αποχαιρετά την Lana και τα ακολουθεί. Δίπλα από την πόρτα στέκεται μια Πορτιέρισα. Το πρώτο πρόβατο στην σειρά, του δείχνει το νόμισμα του. Η Πορτιέρισα το κοιτάζει, του δίνει ένα δεύτερο και του κάνει νόημα να περάσει μέσα.

2^η Σκηνή

Τα πρόβατα χωρίς νόμισμα γυρίζουν στα σπίτια τους. Ένα από αυτά πετάει την μπάλα του εκνευρισμένο. Η Lana παρατηρεί την μπάλα, που κατευθύνεται στην άκρη του χωριού και εξαφανίζεται. Πλησιάζει το σημείο που εξαφανίστηκε η μπάλα και συναντάει μια κουρτίνα. Συνειδητοποιεί ότι η μπάλα έχει περάσει από την άλλη μεριά. Την επεξεργάζεται και περνάει από πίσω.

3^η Σκηνή

Πίσω από την κουρτίνα βρίσκεται σε ένα τεράστιο εργοστάσιο. Στη μέση ένας μάντας μεταφέρει πολλά κουτιά σε ένα σκοτεινό δωμάτιο. Η Lana στέκεται δίπλα από μια

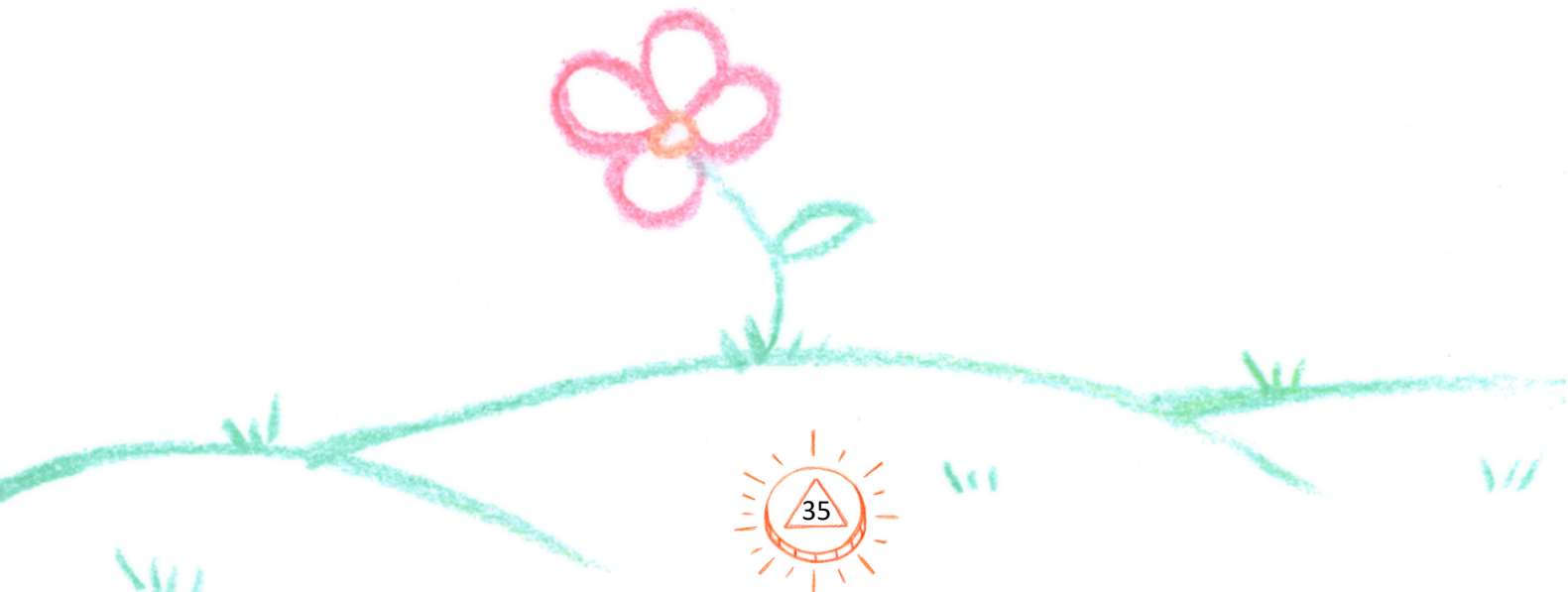


κονσόλα με ένα φωτεινό κόκκινο κουμπί. Το πατάει και τα κουτιά σταματάνε. Πλησιάζει το πιο κοντινό από τα κουτιά. Μέσα του είναι ξαπλωμένο ένα πρόβατο με δύο νομίσματα στα μάτια. Η Lana παίρνει το ένα και φεύγει.

ΤΡΙΤΗ ΠΡΑΞΗ

1^η Σκηνή

Η Lana βγαίνει από την κουρτίνα. Βρίσκει την Sia στην ουρά και την ακολουθεί. Τα κορίτσια δείχνουν τα νομίσματα τους στην Πορτιέρισα. Εκείνη τα κοιτάζει, τους δίνει ένα δεύτερο και τους κάνει νόημα να περάσουν μέσα. Η Lana και η Sia τρέχουν προς την είσοδο γεμάτες χαρά.



3.4 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΕΙΚΑΣΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ (CONCEPT ART)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα πρόβατα σχεδιαστικά έχουν ένα απλοϊκό στυλ, μοιάζουν με ζωγραφιές ενός μικρού παιδιού. Αυτό προσδίδει πιο πολύ στην αισθητική του κόσμου στον οποίο ζουν.

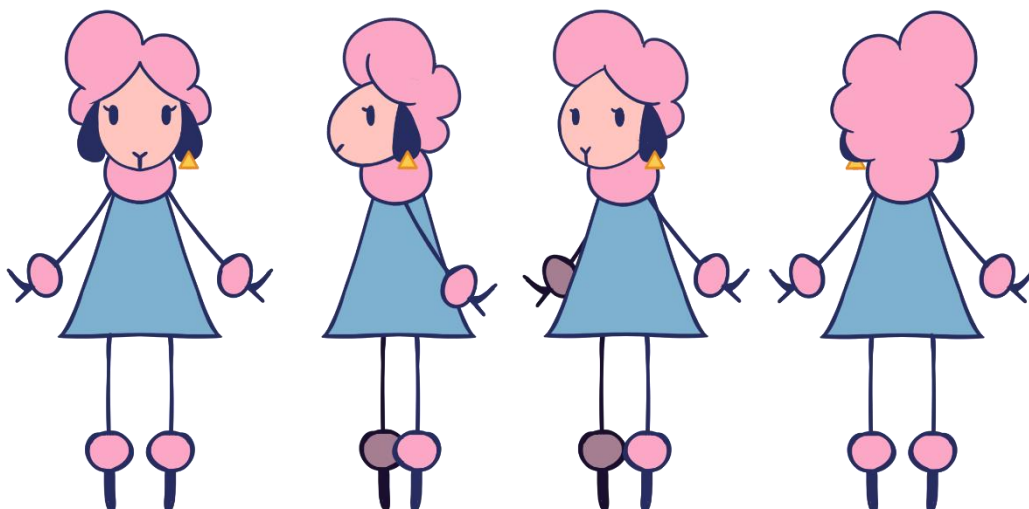
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Lana

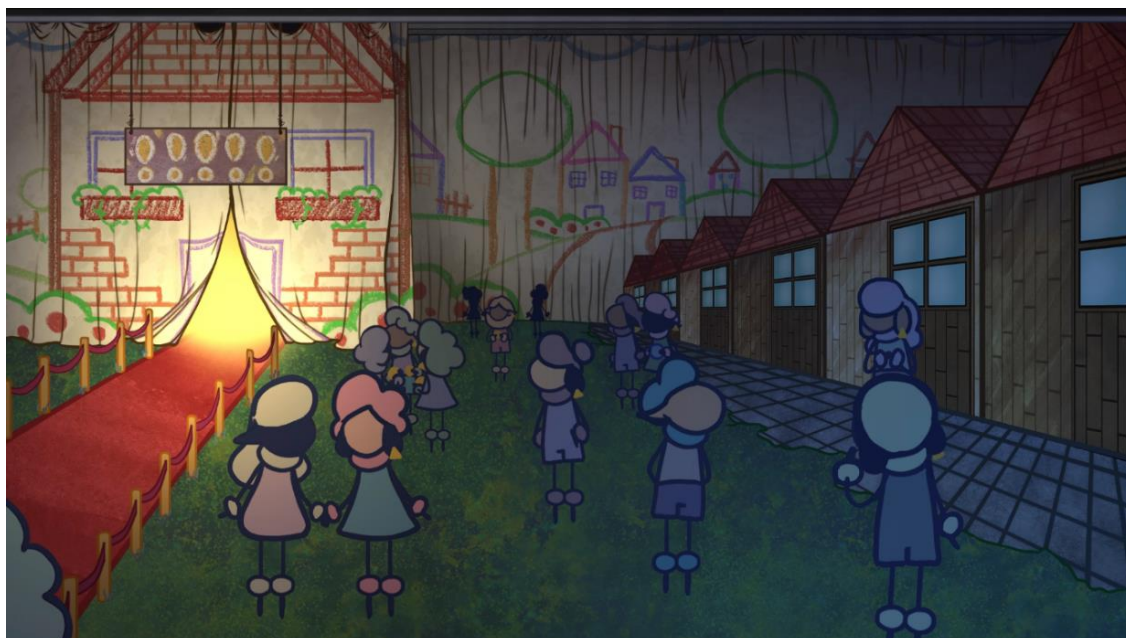


Εικόνα 2 Πρώιμο Concept art της Lana.

Η Lana είναι η πρωταγωνίστρια της ιστορίας, ένα εγωκεντρικό, αφελές άτομο με στόχο την αποδοχή της από το υπόλοιπο κοπάδι. Η ανάγκη της να ανήκει στην ομάδα είναι τόσο μεγάλη, με αποτέλεσμα να παίζει ρόλο στην εθελουφλία της προς την πραγματικότητα που θα αντιμετωπίσει πίσω από την κουρτίνα.

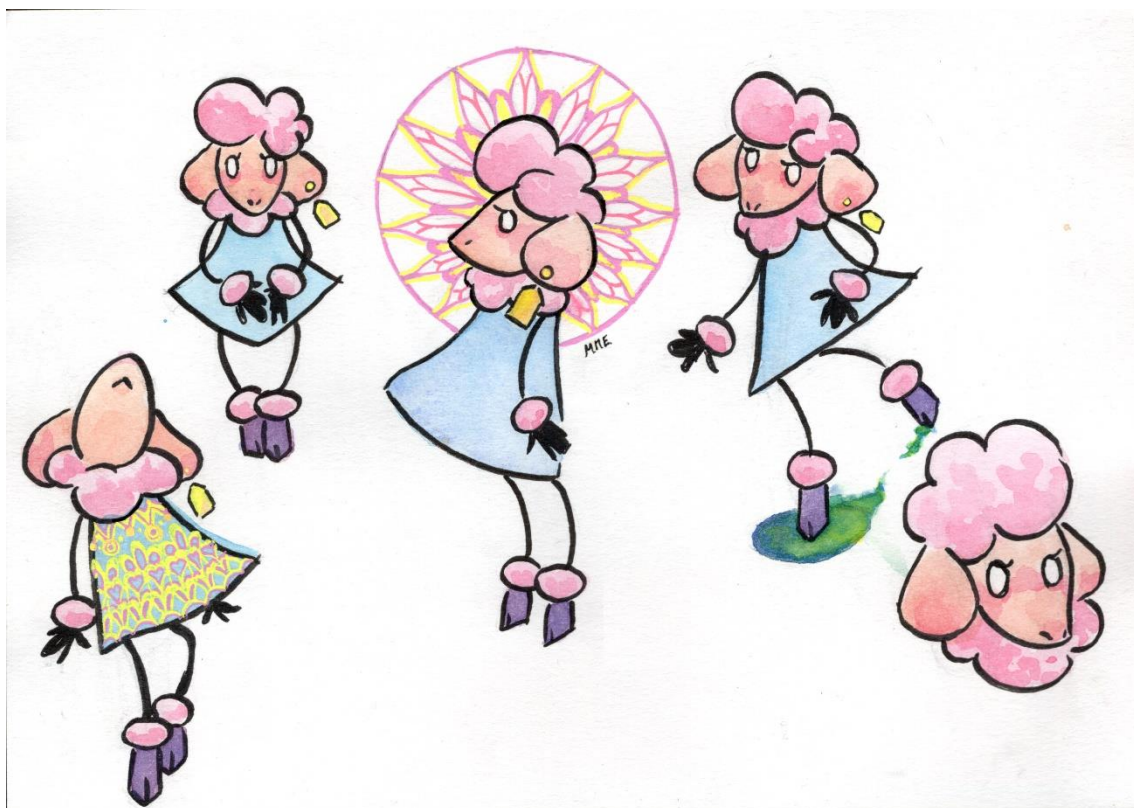


Εικόνα 3 Turn around της Lana.



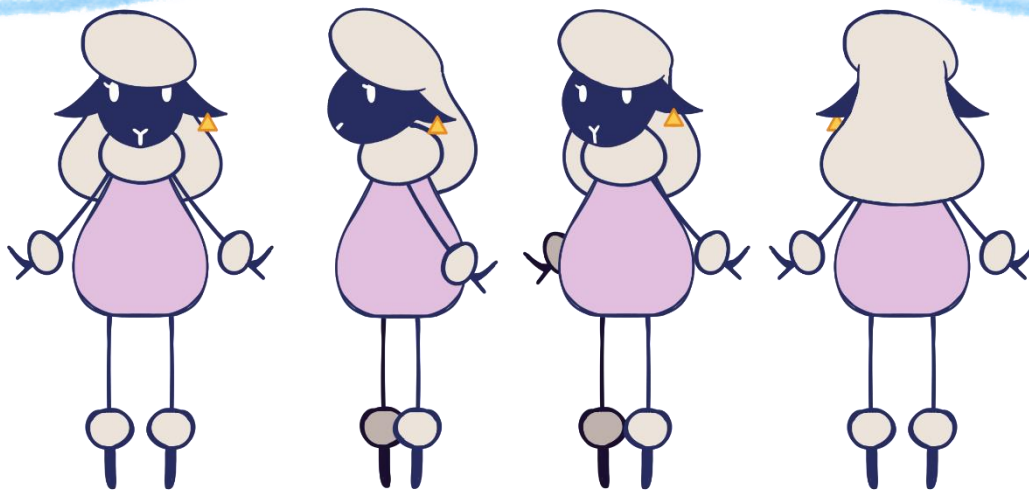
Εικόνα 4 Μακρινό πλάνο όλης της αυλής με όλο το κοπάδι των προβάτων.

Η Lana είναι το μόνο πρόβατο που έχει αυτή την συγκεκριμένη απόχρωση του ροζ στα μαλλιά της, όπως και αυτό το σχήμα. Έτσι ξεχωρίζει από το πλήθος ακόμα και στα μακρινά πλάνα.



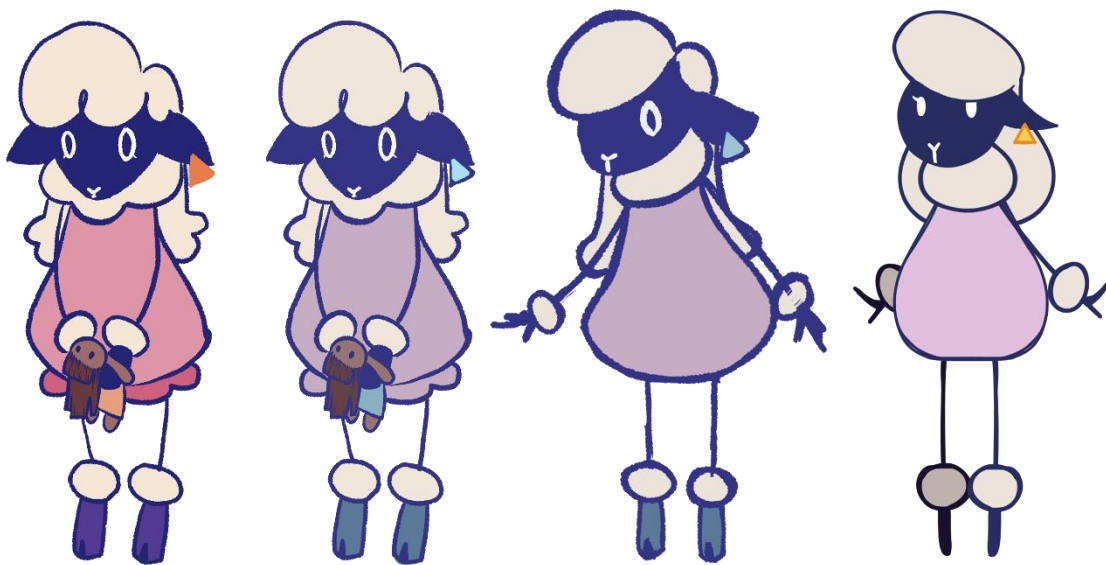
Εικόνα 5 Σχέδια της Lana.

Sia



Εικόνα 6 Turn Around της Sia.

Η Sia στην ιστορία λειτουργεί ως η σύντροφος της πρωταγωνίστριας και ως-επόμενο, είναι μια από τις κινητήριες δυνάμεις που σπρώχνουν την Lana να θέλει το δεύτερο νόμισμα -που θα την οδηγήσει στην είσοδο του club- ακόμα περισσότερο.



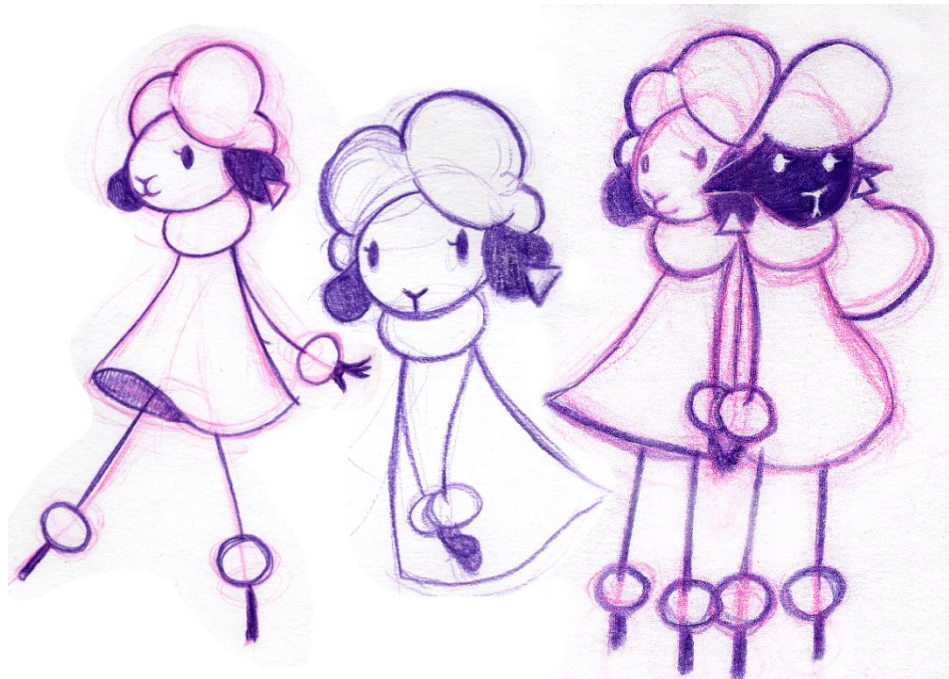
Εικόνα 7 Η αλλαγή του σχεδίου της Sia με τον καιρό.

Το σχέδιο και τα χρώματά της φέρουν αντίθεση στα χρώματα της Lana, για να μην μπερδεύονται οπτικά οι χαρακτήρες μεταξύ τους, αφού στις περισσότερες σκηνές είναι συνεχώς μαζί.



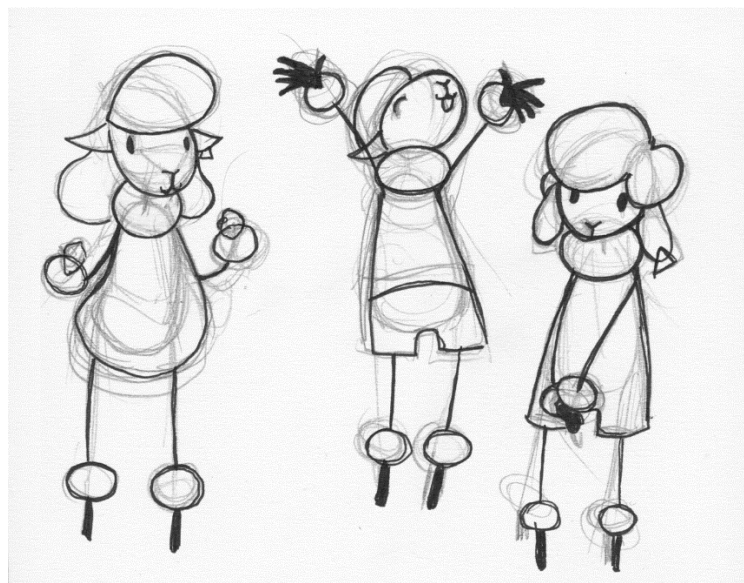
Εικόνα 8 Concept art της Sia.

Η παλέτα της είναι απαλή, με λίγες αντιθέσεις. Τα μαλλιά της σε αντίθεση με την Lana είναι μακριά και κρύβουν το μισό της πρόσωπο. Το φόρεμα της είναι το μοναδικό που έχει αυτό το σχέδιο, για να ξεχωρίζει τελείως από τα υπόλοιπα πρόβατα.



Εικόνα 9 Concept art της Sia και της Lana.

ΡΟΥΧΑ ΚΑΙ ΧΡΩΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΡΟΒΑΤΩΝ.



Εικόνα 10 Σκίτσα των προβάτων.

Αρχικά τα χρώματα όλων των προβάτων ήταν φωτεινά, με συνδυασμούς θερμών και ψυχρών χρωμάτων. Στην συνέχεια σχεδόν όλα τα απέκτησαν ψυχρά (και κυρίως θολά) χρώματα για να ξεχωρίζουν από τις πρωταγωνίστριες.



Εικόνα 11 Αρχικό Concept των προβάτων.

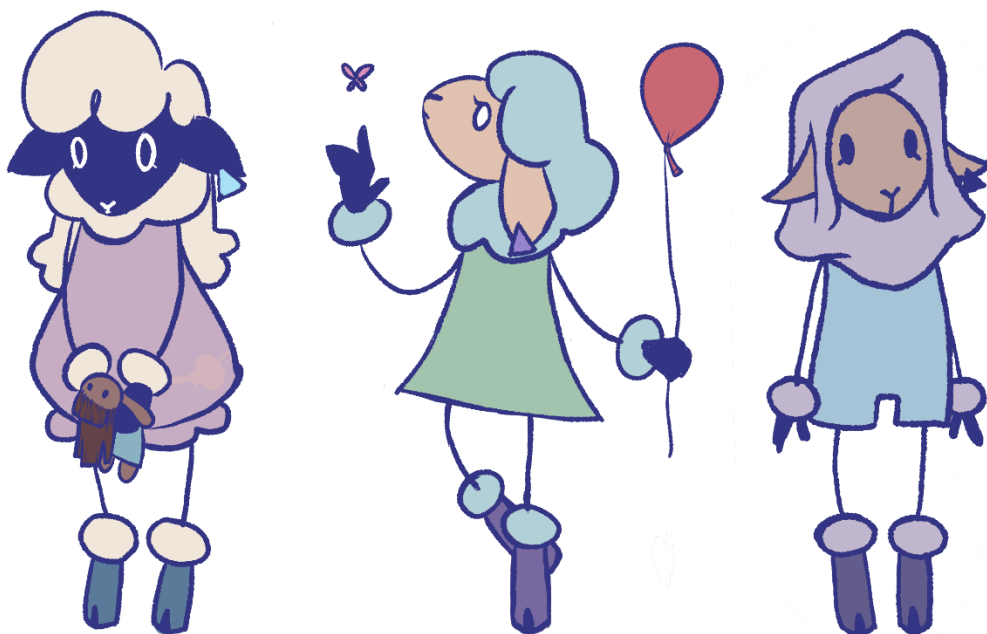
Αλλαγές έγιναν και στα ρούχα, τα οποία απλοποιήθηκαν για να είναι πιο εύκολη η μετάβαση των χαρακτήρων στο κινούμενο σχέδιο.





Εικόνα 12 Τα ίδια πρόβατα με πιο απλοϊκή μορφή και φωτεινά χρώματα.

Η απλοϊκότητα και η επαναλαμβανόμενη φύση που έχουν τα ρούχα τους αντιπροσωπεύουν τις φόρμες φυλακών, ιδιωτικών επιχειρήσεων, ιδιωτικών σχολείων κ.λ.π. για να δώσουν μεγαλύτερη έμφαση στον συμβολισμό μάζας.



Εικόνα 13 Τελική μορφή προβάτων.

Το μοναδικό πρόβατο που η παλέτα του έχει θερμά χρώματα (κόκκινο-σώμα, κίτρινο-μαλλιά) εκτός από τις πρωταγωνίστριες, είναι το πρώτο στη σειρά για το νόμισμα.



Εικόνα 14 Concept art του ξανθού προβάτου.

Αυτό το βοηθάει να αναγνωριστεί πιο εύκολα στην σκηνή που η Lana το ανακαλύπτει στο κουτί μέσα στο εργοστάσιο.

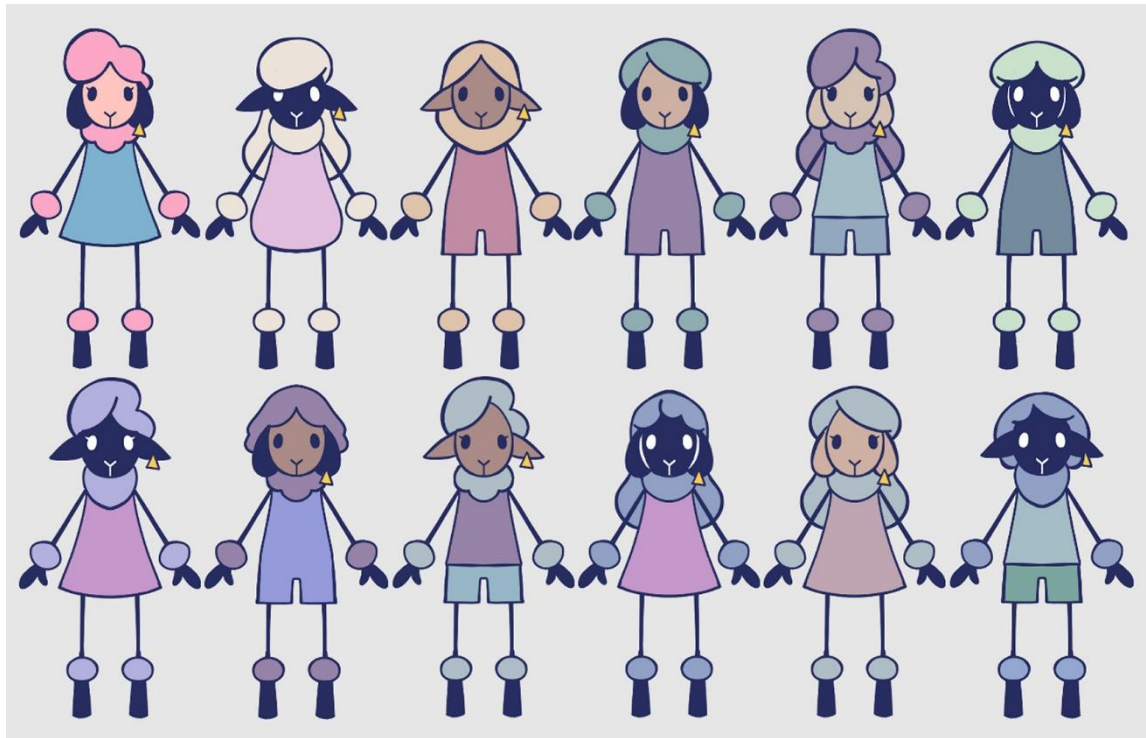


Εικόνα 15 Η Πορτιέρισα δίνει στο Ξανθό πρόβατο τα νομίσματα του.



Εικόνα 16 Το ίδιο πρόβατο ξαπλωμένο με τα νομίσματα στα μάτια του.

Για να υπάρχει μια συνοχή στα σχέδια και τα χρώματα των προβάτων δημιουργήθηκε μια σελίδα με διάφορους συνδυασμούς στυλ μαλλιών, ρούχων και χρωμάτων.



Εικόνα 17 Σχέδια βασικών χαρακτήρων του κοπαδιού.



Η Πορτιέρισα



Εμφανισιακά είναι ένα ενήλικο πρόβατο, διπλάσιο σε ύψος από τα υπόλοιπα. Φοράει ένα ολόσωμο κοστούμι με δυνατές αποχρώσεις του πράσινου. (Είναι το μοναδικό πρόβατο που έχει μοβ πρόσωπο.) Σε αντίθεση με το υπόλοιπο κοπάδι διαθέτει πιο ρεαλιστικά χαρακτηριστικά.

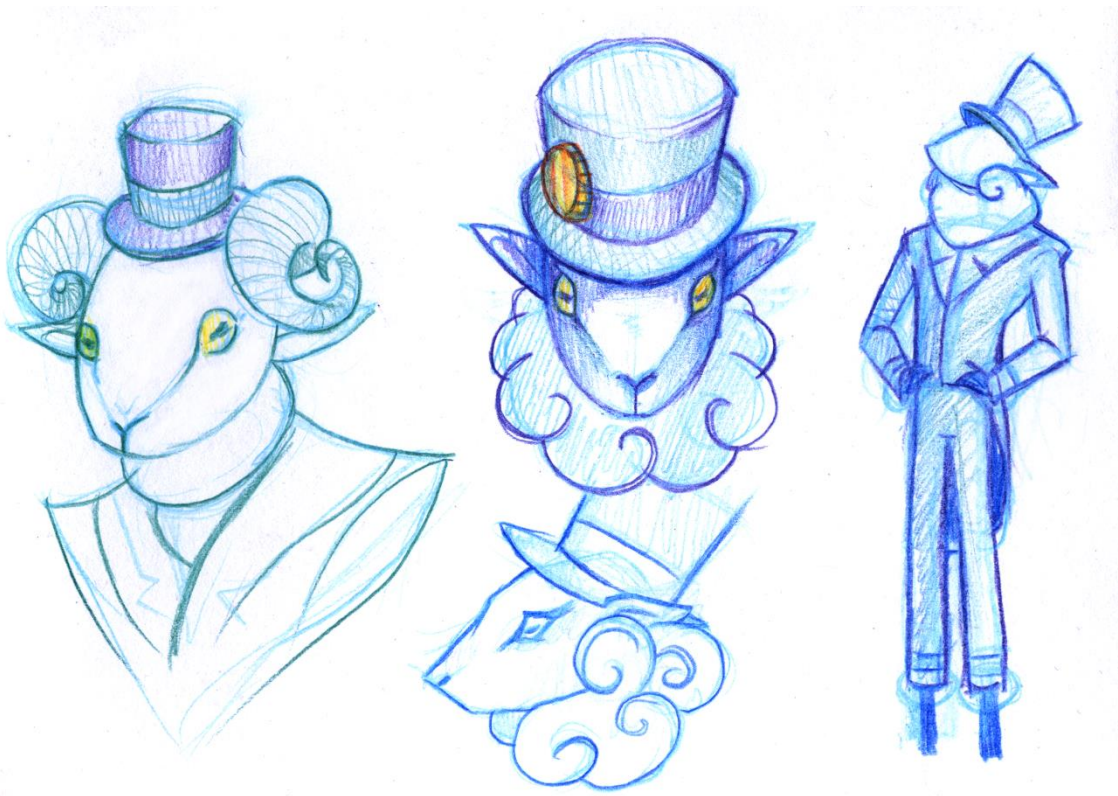
Τα μάτια της αντιπροσωπεύουν τα μάτια ενός πραγματικού προβάτου και το σχήμα του προσώπου της έχει πιο πολλές γωνίες. Αυτό εξυπηρετεί στο να φέρει μια αντίθεση μεταξύ αυτής και των υπόλοιπων προβάτων.

Εικόνα 18 Σχέδιο της Πορτιέρισσας.



Εικόνα 19 Κοντινό της Πορτιέρισσας με δύο νομίσματα στο κάθε χέρι.

Εμφανίζεται στο μέσο της ταινίας και με το παράταιρο παρουσιαστικό της εδραιώνει την θέση της ως ο προάγγελος της κορύφωσης της ταινίας.



Εικόνα 20 Concept art της Πορτιέρισσας.

Είναι ένα πρόβατο με σχεδόν τελείως ανθρώπινο παρουσιαστικό, συμβολίζοντας ότι έχει εγκαταλείψει την φύση του και έχει προδώσει τους δικούς του για να σωθεί. Μετατρέποντας τον εαυτό του στο ρομπότ της εξουσίας, που πράττει σύμφωνα με τις διαταγές που δίνουν οι αφέντες του κόσμου του.



Εικόνα 21 Η Lana και η Sia περνούν μέσα από την πόρτα του Club, κάτω από την εποπτεία της Πορτιέρισσας.

Στα αρχικά στάδια της ταινίας η πορτιέρισα είχε μια πιο απειλητική εμφάνιση. Ήταν μια σκοτεινή μορφή, τυλιγμένη με έναν μαύρο μανδύα. Αυτό το σχέδιο αντιπροσώπευε πιο πολύ τον μυθικό Χάρο που μετέφερε τους νεκρούς στο βασίλειο του Άδη, παρά πορτιέρη σε club.



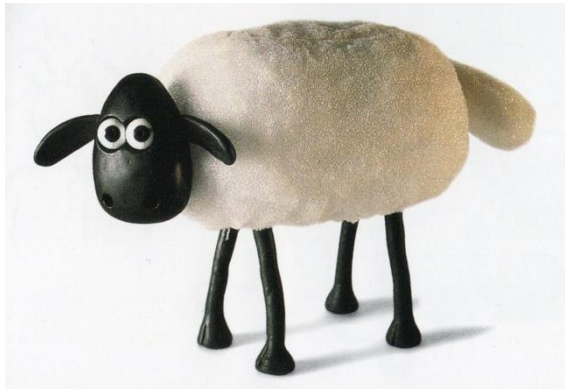
Εικόνα 22 Πρώιμο Storyboard της ταινίας, που δείχνει το αρχικό σχέδιο του Πορτιέρη.

Στα τελικά concept art αντικαταστάθηκε για μια πιο διακριτική μορφή, που δηλώνει ότι κάτι δεν πάει καλά, αλλά δεν μαρτυρά όλη την αλήθεια.

Έμπνευση

Βασική έμπνευση για την εμφάνιση των προβάτων, κυρίως των χεριών και των ποδιών, αποτέλεσαν τα πρόβατα της εταιρίας Aardman Studios. Που κατασκευάστηκαν για την βρετανική σειρά ταινιών «Wallace and Gromit» όπως και στην spin off σειρά με τίτλο «Shaun the Sheep».

Τα πόδια και τα χέρια τους είναι φτιαγμένα από πλεγμένα αλουμινένια σύρμα συνδεδεμένα σε μια πολύ λεπτή ξύλινη βάση. Στην συνέχεια έχουν τυλιχτεί με πλέγμα και ένα είδος καουτσούκ.



Δεν υπάρχουν κλειδώσεις άρα δεν υπάρχουν περιορισμοί στην κίνηση. Αυτή η πιο εύκαμπτη βάση καθιστά την κινησιολογία των χεριών και ποδιών των προβάτων πιο απλοϊκή, αφού δεν υπάρχουν κλειδώσεις.

Εικόνες 23, 24 και 25 Η διαδικασία κατασκευής των προβάτων.

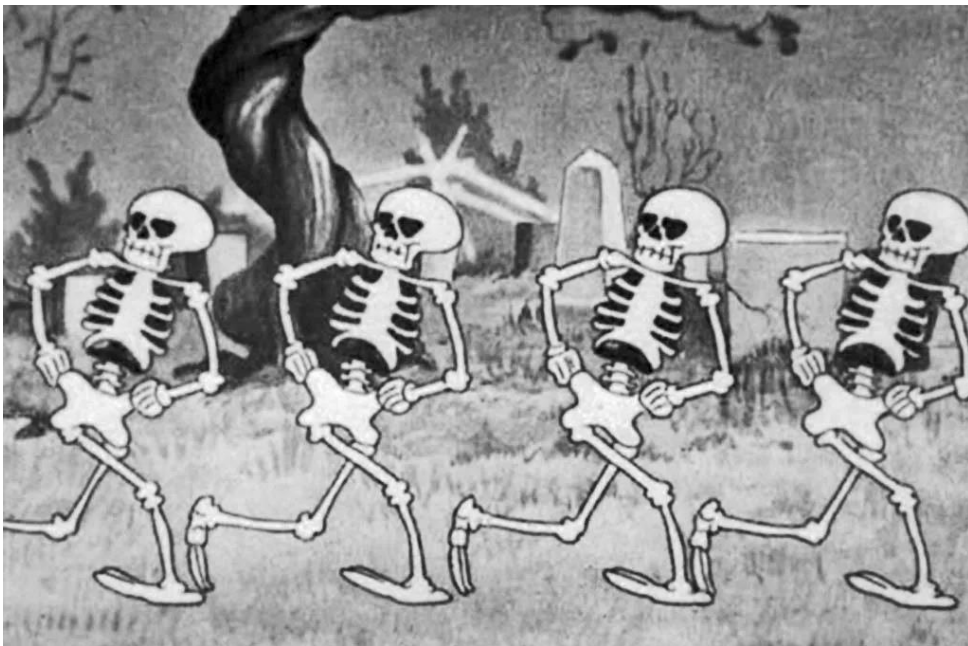
Η αρματούρα είναι πιο απλή από αυτή που συνηθίζουν να φτιάχνουν ώστε να επιτευχθούν σκηνές όπως αυτή στην ταινία: “Wallace & Gromit: A Close Shave”, με τα πρόβατα να στέκονται το ένα πάνω στο άλλο σε σχήμα πυραμίδας πάνω σε ένα μηχανάκι.

Εικόνα 26 Στιγμιότυπο από την ταινία «Wallace & Gromit: A Close Shave» του στούντιο Aardman Studios.





Εικόνα 27 Σχέδιο του χαρακτήρα Olive Oyl από την σειρά “Porcye”



Εικόνα 28 Στιγμιότυπο από το επεισόδιο «The Skeleton Dance», της σειράς «Silly Symphonies» του στούντιο Disney.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ

Εισαγωγή



Το στυλ όλης της ταινίας αντιπροσωπεύει τις εικονογραφήσεις που μπορεί να δει κάποιος σε ένα παιδικό βιβλίο. Αντιπροσωπεύει την ανωριμότητα των χαρακτήρων αλλά και ονειρική φύση του χωριού. Με τους δυνατούς φωτισμούς, τα απαλά χρώματα και την χρήση υφών.



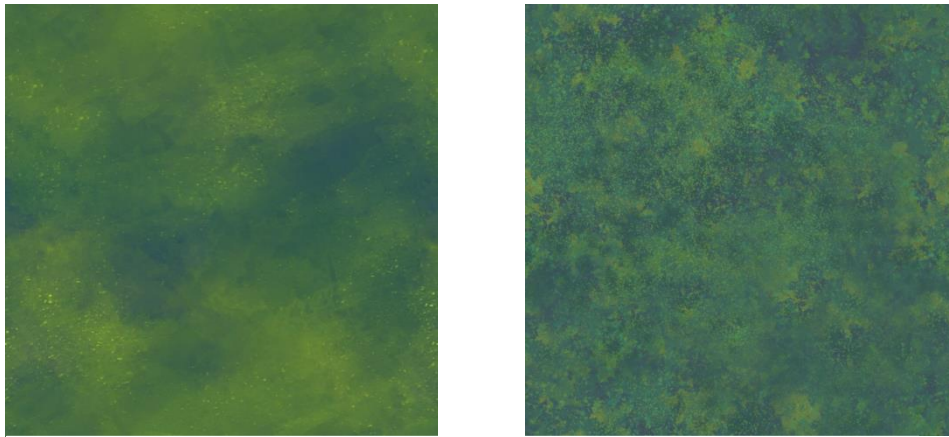
Εικόνες 29 και 30 Η αποσπάσματα από τις ζωγραφιές της κουρτίνας.



Υφές

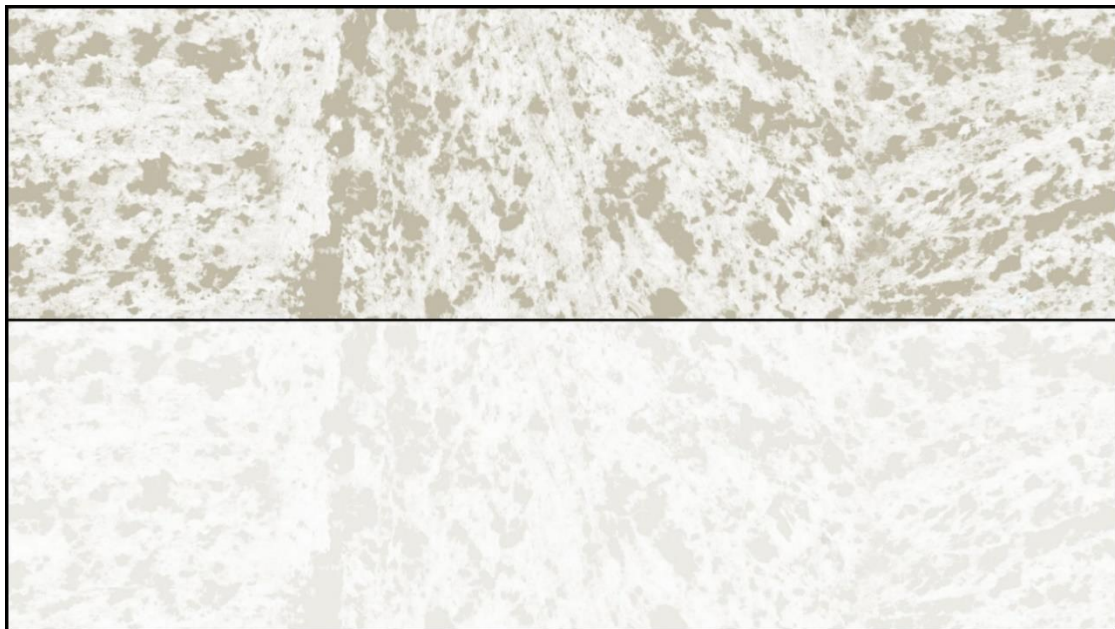
Οι υφές που χρησιμοποιήθηκαν για τα περισσότερα αντικείμενα στη ταινία ήταν κυρίως φτιαγμένα με την χρήση νερομπογιάς σε χαρτί. Τα σχέδια αυτά πέρασαν από σκάνερ και επεξεργασία στο Photoshop.

Οι υφές που προστέθηκαν στο χορτάρι και στη κουρτίνα δημιουργήθηκαν με την χρήση εργαλείων φτιαγμένων από τρίτους, για την χρήση τους στο Photoshop και το Clip studio paint.



Εικόνα 31 και 32 Δύο διαφορετικές υφές για το γρασίδι της αυλής.

Ανακατεύθηκαν όλες οι υφές μαζί με το ανάλογο χρώμα για την επίτευξη μιας υφής που θα θυμίζει γρασίδι ή χορτάρι.

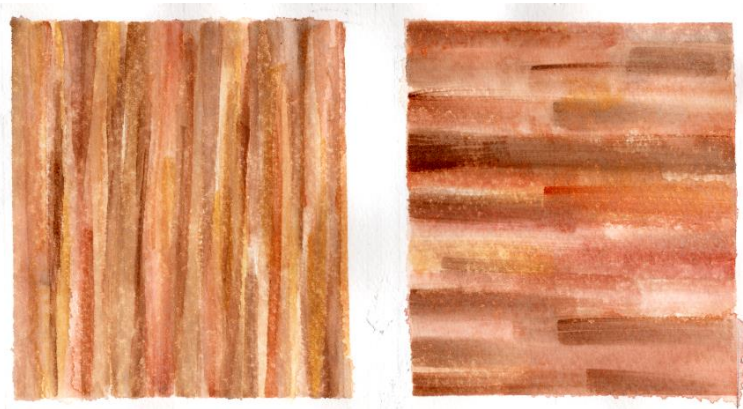


Εικόνα 33 Υφή της κουρτίνας πριν και μετά την επεξεργασία της.

Με τον ίδιο τρόπο έγινε και η υφή για την κουρτίνα. Η αδιαφάνεια του χρώματος άλλαξε έτσι ώστε να μην δημιουργεί δυνατές αντιθέσεις, αλλά να δίνει και την εντύπωση ότι το υλικό της κουρτίνας φέρει ομοιότητα με κάποιο είδος υφάσματος.

Ο τρόπος εισαγωγής των υφών που φτιάχτηκαν με την χρήση της νερομπογιάς είναι η εξής:

Τα σχέδια που έχουν δημιουργηθεί με την χρήση νερομπογιάς περνούν από το σκάνερ και περνούν επεξεργασία στο Photoshop



Εικόνα 34 Υφές ξύλου ζωγραφισμένες με την χρήση νερομπογιάς.

Στη συνέχεια γίνεται εισαγωγή των εικόνων στο ανάλογο αρχείο.

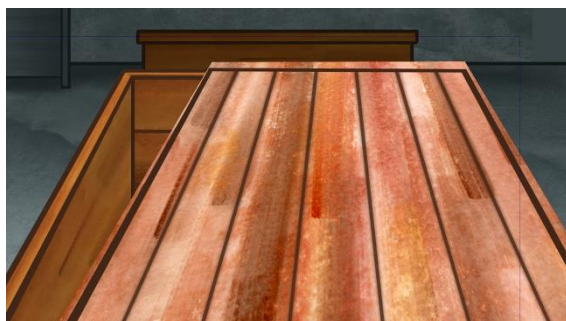


Εικόνα 35 Το καπάκι του κουτιού πριν προστεθεί κάποια υφή.



Εικόνα 36 Μετά από την προσθήκη της εικόνας με το σχέδιο από νερομπογιά.

Και τέλος αλλάζουν οι ιδιότητές του, όπως το χρώμα και η αδιαφάνεια του, για να εναρμονιστεί με το ανάλογο αντικείμενο.

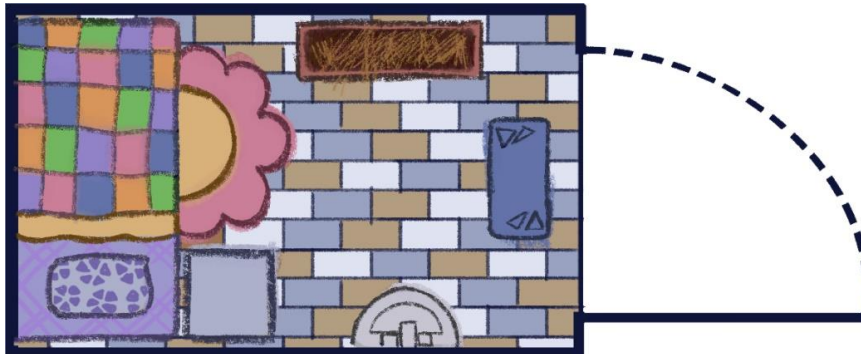


Εικόνες 37 και 38 Επεξεργασία της εικόνας ώστε να εφαρμόζει στην επιθυμητή επιφάνεια.



Εικόνα 39 Πρόσοψη των σπιτιών του χωριού.

Εξωτερικά, τα σπιτάκια είναι το ένα δίπλα στο άλλο, αντίστοιχα όπως είναι τοποθετημένα τα μαντριά των προβάτων στις περισσότερες φάρμες. Το ένα στρυμωγμένο δίπλα στο άλλο, για εξοικονόμηση χώρου.



Εικόνα 40 Κάτοψη του σπιτιού της Lana

Το εσωτερικό των σπιτιών είναι εξίσου μικρό, διαθέτει μόνο με ένα κρεβάτι και τα απολύτως απαραίτητα. Ολόκληρη η εικόνα των σπιτιών του χωριού, με τις πόρτες που ανοίγουν αυτόματα την ώρα του προαυλισμού και τον περιορισμένο εσωτερικό χώρο, στόχο έχει να δώσει περισσότερο την αίσθηση φυλακής παρά ενός ανοιχτού, χαρούμενου χώρου.

Κουρτίνα



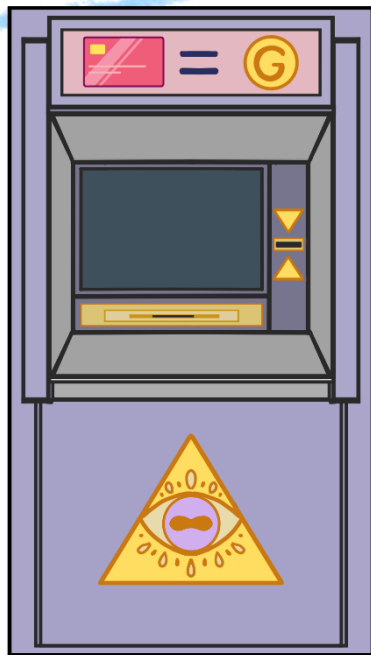
Εικόνα 41 Concept art της Lana και της κουρτίνας.

Η κουρτίνα λειτουργεί με δύο διαφορετικούς τρόπους, ως φράχτης για να μην περιφερθούν πιο έξω από τον χώρο της αυλής τα πρόβατα. Και ως ψευδαίσθηση πως βρίσκονται όντως σε ένα μικρό χωριό. Από την στιγμή που είναι το μόνο πράγμα που γνωρίζουν από την μέρα της γέννησης τους δεν μπορούν να αντιληφθούν το πόσο προφανώς σχεδιασμένα είναι τα χαρούμενα σχέδια πάνω στις κουρτίνες.

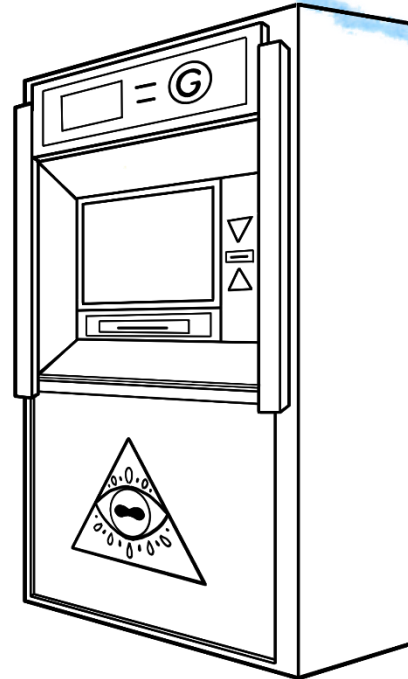


Εικόνα 42 Συνολική εικόνα του χωριού χωρίς τα πρόβατα.



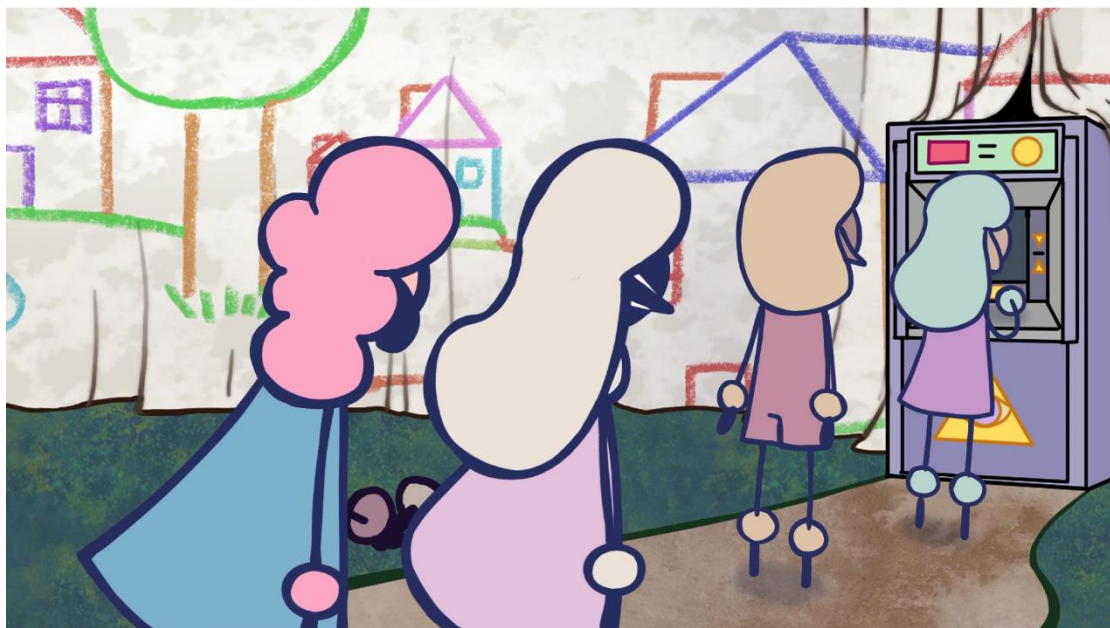


Εικόνα 43 Το ATM με χρώμα.



Εικόνα 44 Line art του ATM από άλλη οπτική γωνία

Η εμφάνιση του είναι επίτηδες παράταιρη από την αισθητική του υπόλοιπου χώρου.



Εικόνα 45 Η Lana και η Sia καθώς μπαίνουν στην ουρά για το ATM.

Μοιάζει σαν οι δημιουργοί του χωριού να έχουν μετατρέψει ένα ήδη ATM από τον έξω κόσμο και να το έχουν μετατρέψει ώστε να ταιριάζει με τον χώρο, αν και αποτυχημένα. Μπορούμε να δούμε μερικά μισοτελειωμένα ATM και στο χώρο του εργοστασίου αργότερα.



Εικόνα 46 Η Lana την στιγμή πάνω από ένα από τα κουτιά στο εργοστάσιο.

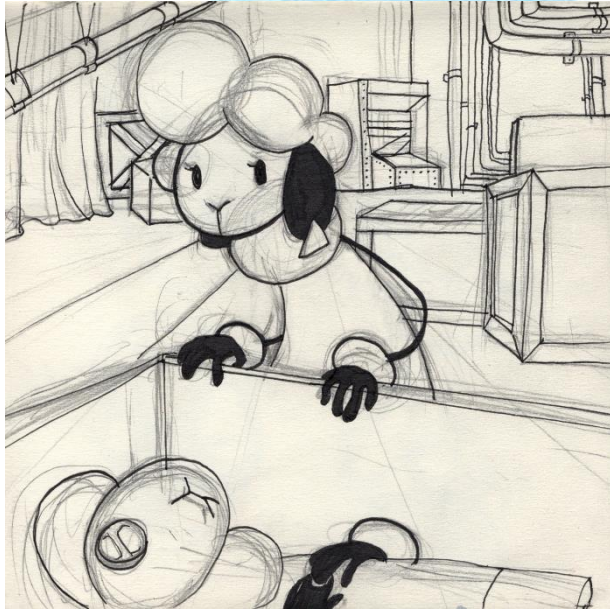
Το ίδιο ισχύει και για τα παγκάκια στην αυλή ή τις μπάλες.

Ήλιος/Φεγγάρι

Ένας ακόμα τρόπος να δημιουργήσουν την ψευδαίσθηση του εξωτερικού χώρου, αλλά όπως ακριβώς και με τις κουρτίνες/ΑΤΜ δεν υπήρξε κάποια προσοχή στην λεπτομέρεια. Δεν έχει σημασία η ποιότητα των μέσων, μόνο η πραγματοποίηση του στόχου.



Εικόνα 47 Ο ήλιος και το φεγγάρι της αυλής.



Ο σκοτεινός και σχετικά πιο ρεαλιστικός χώρος του εργοστασίου φέρει αντίθεση στην φωτεινή και χαρούμενη αυλή. Δίνει έμφαση στο γεγονός ότι η Lana βλέπει καθαρά τον κόσμο να αλλάζει αλλά δεν δίνει σημασία, ειδικά όταν έχει βρει αυτό που θεωρεί ότι χρειάζεται.

Εικόνα 48 Concept art της Lana και του εργοστασίου.



Εικόνα 49 Η Lana την στιγμή που μπαίνει στο εργοστάσιο.

Κάποια κομμάτια του εργοστασίου είναι βασισμένα σε πραγματικά σφαγεία, όπως οι κουρτίνες στην είσοδο για τα κουτιά, και οι σωλήνες εξαερισμού.



Εικόνα 50 Σύγκριση concept art και τελικού σχεδίου του εργοστασίου.

Ο λόγος που δεν ήταν απολύτως ρεαλιστικό είναι επειδή θα έκανε μια ακραία αντίθεση, όχι μόνο με το περιβάλλον της αυλής αλλά και με την αισθητική όλης της ταινίας. Το αίμα ή τα μέσα για την σφαγή των προβάτων δεν απεικονίζονται, αλλά μόνο υπονοούνται για τον ίδιο λόγο.

3.5 STORYBOARD

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το storyboard αποτελεί την μεταφορά του γραπτού σεναρίου στο οπτικό μέσο. Κάνει πιο κατανοητή την δομή των πλάνων και την εξέλιξη των σκηνών. Είναι ουσιαστικά το προσχέδιο για το πως επρόκειτο να μοιάζει η ταινία στα τελικά της στάδια.

Το αρχικό storyboard παρόλο που ακολούθησε το σενάριο κατά γράμμα πέρασε υπό επεξεργασία αρκετές φορές ώστε να επιτευχθεί μια συνοχή στις περισσότερες σκηνές και να μην δημιουργείται «κοιλιά» χρονικά. Τα πλάνα που αφαιρέθηκαν έδιναν παραπάνω πληροφορία από αυτήν που χρειαζόταν. Ως αποτέλεσμα βελτιώθηκε ο ρυθμός της εναλλαγής των πλάνων, μειώνοντας τον χρόνο που θα πρόσθεταν στο συνολικό της τελικής ταινίας.

Παράδειγμα: η σκηνή που δέχτηκε τις περισσότερες αλλαγές ήταν η 1^η σκηνή της Τρίτης Πράξης.



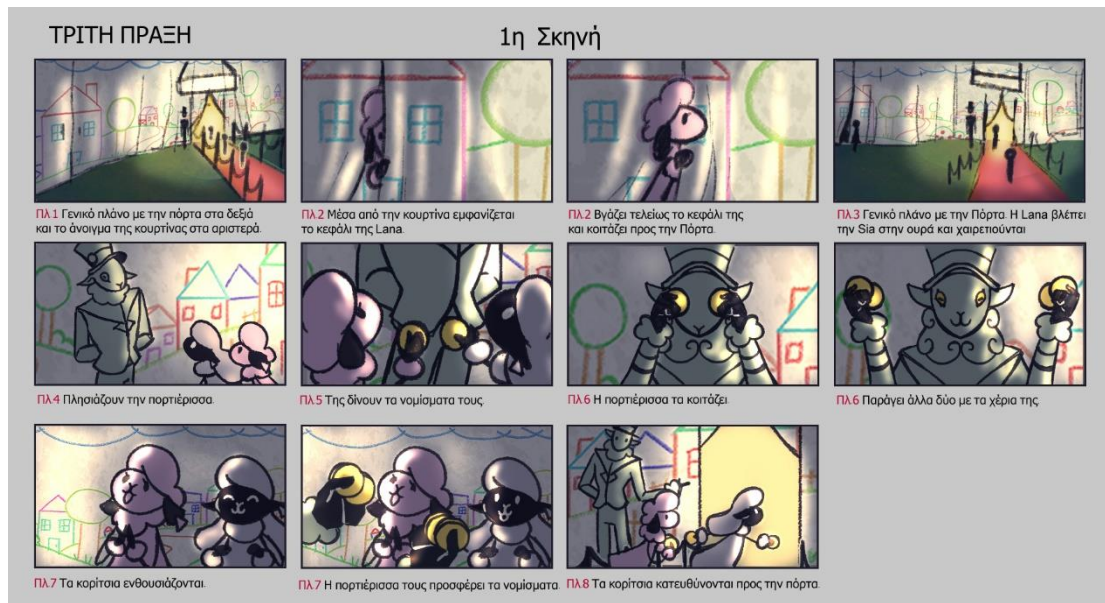
Εικόνα 51 Αρχικό storyboard

Αφαιρέθηκαν και προστέθηκαν τουλάχιστον 9 πλάνα.



Εικόνα 52 Διορθωμένο storyboard

Τα πρώτα πλάνα που αφαιρέθηκαν βοήθησαν στον ρυθμό της σκηνής. Ο χρόνος της εισόδου της Lana στην σκηνή μειώθηκε στο μισό, πράγμα που έδωσε χώρο για να προστεθούν πιο σημαντικά πλάνα.






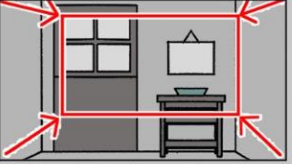












Εικόνα 53 Τελικό storyboard

Τα πλάνα που προστέθηκαν έδωσαν παραπάνω πληροφορία για τον θεατή και έκαναν την σκηνή να κλείσει πιο οργανικά.





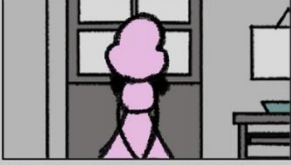


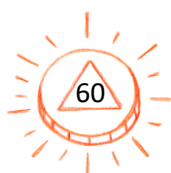
ΤΕΛΙΚΟ STORYBOARD

ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ **1η Σκηνή**

 <p>ΠΛ.1 Η Lana κοιμάται στο κρεβάτι της.</p>	 <p>ΠΛ.2 Ξυπνάει ξαφνικά.</p>	 <p>ΠΛ.2 Κοιτάει έξω παράθυρό της.</p>	 <p>ΠΛ.3 Zoom in στη πόρτα του δωματίου.</p>
 <p>ΠΛ.3 Η Πόρτα του σπιτιού με έναν καθρέπτη δίπλα.</p>	 <p>ΠΛ.3 Η Μπε πηγαίνει στον καθρέπτη της.</p>	 <p>ΠΛ.4 Εμφανίζεται στην αντανάκλαση του.</p>	 <p>ΠΛ.5 Κοιτάζεται.</p>
 <p>ΠΛ.5 Φτιάχνει τα μαλλιά της.</p>	 <p>ΠΛ.5 Θαυμάζει τον εαυτό της.</p>	 <p>ΠΛ.5 Κοιτάζει αριστερά.</p>	 <p>ΠΛ.5 Κοιτάζει κάτω.</p>
 <p>ΠΛ.5 Βλέπουμε το κομοδίνο κάτω από τον καθρέπτη.</p>	 <p>ΠΛ.6 Κοντινό στο πιατάκι πάνω στο κομοδίνο.</p>	 <p>ΠΛ.7 Το χέρι της Μπε κρατάει την κάρτα που ήταν μέσα στο πιατάκι.</p>	 <p>ΠΛ.8 Στέκεται για λίγο.</p>

1η Σκηνή

 <p>ΠΛ.8 Βάζει την κάρτα στην τσέπη της.</p>	 <p>ΠΛ.8 Κοιτάζει την πόρτα.</p>	 <p>ΠΛ.8 Κατευθύνεται αριστερά, προς την πόρτα.</p>
 <p>ΠΛ.8 Γλιστράει μπρος την πόρτα.</p>	 <p>ΠΛ.8 Στέκεται μπροστά από την πόρτα και περιμένει.</p>	



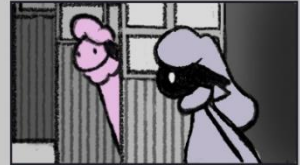
2η Σκηνή



Πλ.1 Φαίνονται όλα τα σπιτάκια στο χωριό.



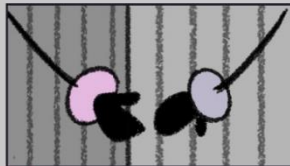
Πλ.1 Οι πόρτες των σπιτιών ανοίγουν.



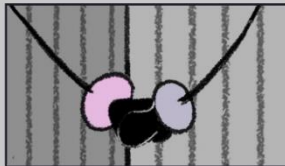
Πλ.2 Η Lana κοιτάζει πίσω από την πόρτα του διπλανού σπιτιού.



Πλ.2 Η Sia την προσέχει και χαιρετιούνται.



Πλ.3 Η Lana και Sia πιάνονται από το χέρι.



Πλ.4 Πηγαίνουν πιασμένες από τα χέρια προς στην αυλή

3η Σκηνή



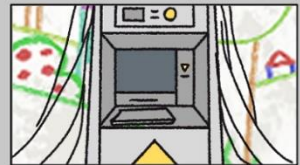
Πλ.1 Γενικό πλάνο στην αυλή με τα πρόβατα που παίζουν.



Πλ.1 Travel της κάμερας προς τα δεξιά.



Πλ.1 Η Lana και η Sia μπαίνουν στο πλάνο μαζί κρατώντας τα χέρια.



Πλ.2 Κοντινό στο ATM.



Πλ.3 Η Lana και η Sia πηγαίνουν προς την ουρά που έχει σχηματιστεί μπροστά του.



Πλ.3 Περιμένουν στο τέλος της ουράς



Πλ.4 Κοντινό στην Sia που είναι πρώτη στην ουρά και κοιτάει την κάρτα της.



Πλ.5 Κοντινό στο χέρι της Sia που βάζει την κάρτα στην εγκοπή του ATM.



Πλ.6 Η οθόνη του ATM δείχνει ένα χαμογελαστό πρόσωπο.



Πλ.7 Cut Κοντινό στο νόμισμα που εμφανίζεται κάτω από την οθόνη.



Πλ.7 Zoom out μέχρι να εμφανιστούν τα χέρια της Sia που πλησιάζουν το νόμισμα.



Πλ.8 Η Sia κρατάει το νόμισμα πάνω από το κεφάλι της.



Πλ.9 Δείχνει το νόμισμα στα πρόβατα από πίσω της



Πλ.9 Φεύγει από την ουρά προς τα αριστερά.

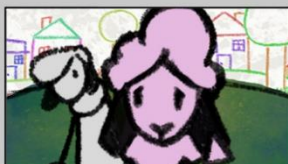


Πλ.10 Κοντινό στο χέρι της Lana που βάζει την κάρτα στην εγκοπή του ATM.

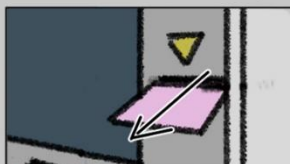


Πλ.11 Η οθόνη του ATM δείχνει ένα κόκκινο X.

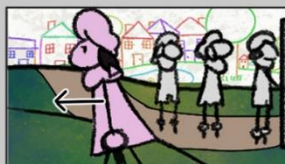
3η Σκηνή



Πλ.12 Κοντινό στο πρόσωπο της Lana που έχει απογοητευτεί.

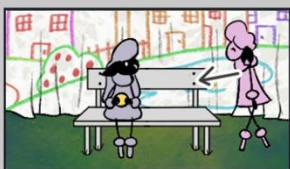


Πλ.13 Το ATM βγάζει την κάρτα πίσω από την ίδια εγκοπή.



Πλ.14 Η Lana φεύγει από το πλάνο προς τα αριστερά.

4η Σκηνή



Πλ.1 Cut στη Sia που κάθεται σε ένα παγκάκι. Η Lana έρχεται από δεξιά.



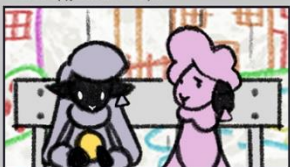
Πλ.2 Κάθεται δίπλα της. Η Sia την παρηγορεί.



Πλ.3 Κοντινό στα κορίτσια. Η Sia παίζει με το νόμισμα της, ενώ η Lana κοιτάζει δεξιά.



Πλ.3 Τρία πρόβατα παίζουν χαρούμενα. Το ένα έρχεται από το δεξιά και τους δείχνει το νόμισμά του.



Πλ.4 Κοντινό στην Lana που κοιτάζει Αριστερά στο χορτάρι.



Πλ.5 Τρία πρόβατα κάθονται λυπημένα στο χορτάρι.



Πλ.6 Κοντινό στην σκυθρωπή Lana.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΑΞΗ

1η Σκηνή



Πλ.1 Κοντινό σε έναν χάρτινο ήλιο που κρέμεται από το ταβάνι.



Πλ.1 Ανεβαίνει προς τα πάνω μέχρι να βγει από το πλάνο.



Πλ.1 Ένα χάρτινο φεγγάρι κατεβαίνει μπρος τα κάτω.



Πλ.1 Φτάνει στη θέση που είχε ο ήλιος αρχικά.



Πλ.2 Cut στην πόρτα του club.



Πλ.2 Οι κουρτίνες της πόρτας ανοίγουν.



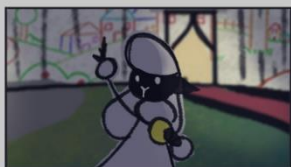
Πλ.3 Γενικό πλάνο σε όλη την αυλή. Τα μισά πρόβατα κατευθύνονται προς τα σπίτια τους και τα άλλα μισά στην πόρτα.



Πλ.4 Cut στη Sia και την Lana που κρατιούνται από το χέρι.



Πλ.4 Κοντινό στην Lana που χαιρετά τη Sia



Πλ.5 Κοντινό στη Sia που αποχαιρετά την Lana και πηγαίνει προς την πόρτα.



Πλ.6 Κοντινό στην Lana που η έκφραση της αλλάζει από χαρά σε λύπη.

2η Σκηνή



Πλ.1 Κοντινό στην ουρά έξω από την πόρτα.



Πλ.2 Ένα πρόβατο πλησιάζει την πορτιέρισσα δίπλα στην πόρτα.



Πλ.3 Της δίνει το νόμισμα του.



Πλ.4 Κοντινό στο αγχωμένο πρόβατο.



Πλ.5 Η πορτιέρισσα κοιτάει το νόμισμα.



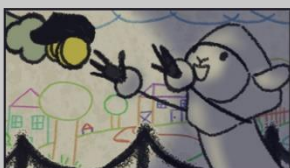
Πλ.6 Βάζει το χέρι της μέσα στο σακάκι της.



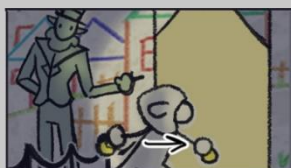
Πλ.6 Βγάζει το χέρι της και κρατάει δύο νομίσματα.



Πλ.7 Κοντινό στο ενθουσιασμένο πρόβατο και το χέρι της πορτιέρισσας με τα νομίσματα.



Πλ.7 Η πορτιέρισσα δίνει στο πρόβατο τα νομίσματα.



Πλ.8 Το πρόβατο μπαίνει μέσα στην είσοδο.

3η Σκηνή



Πλ.1 Μπροστά από τα σπιτάκια, η Lana περνάει μπροστά από δυο πρόβατα.



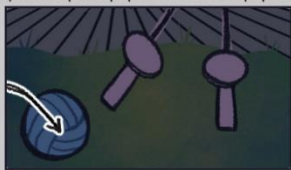
Πλ.2 Κοντινό στα πρόβατα. Το ένα κρατάει μια μπάλα θυμωμένο.



Πλ.2 Την πετάει κάτω



Πλ.2 Η μπάλα πετάγεται στον αέρα



Πλ.3 Η μπάλα περνάει δίπλα από τα πόδια της Lana.



Πλ.3 Η Lana σταματάει.



Πλ.4 Κοιτάει στο πλάι.



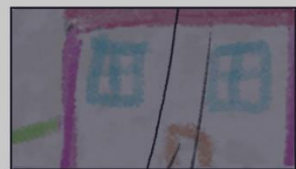
Πλ.5 Η μπάλα πλησιάζει ένα ύφασμα



Πλ.5 Περνάει από κάτω



Πλ.6 Travel της κάμερας προς τα πάνω, από το σημείο που πέρασε η μπάλα.



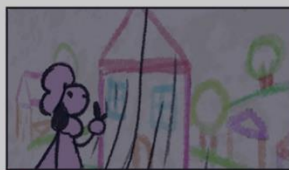
Πλ.7 Κοντινό στη ζωγραφιά ενός σπιτιού πάνω στην κουρτίνα



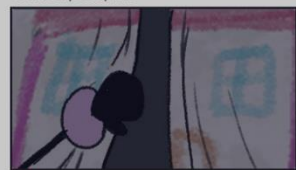
Πλ.7 Το χέρι της Lana εμφανίζεται από το πλάι.



Πλ.7 Αγγίζει την κουρτίνα



Πλ.8 Η Lana την παρατηρεί



Πλ.9 Την ανοίγει

3η Σκηνή



Πλ.10 Μακρινό πλάνο στην κουρτίνα και την Lana. Η Lana περνάει μέσα από την κουρτίνα.



Πλ.10 Η κουρτίνα κλείνει.



4η Σκηνή



Πλ.1 Η Lana περνάει από την άλλη μεριά της κουστίνας, μέσα σε ένα ερνοστάσιο.



Πλ.2 Ένας ιμάντας μεταφέρει πολλά μεγάλα κουτιά μέσα σε μια σκοτεινή πόρτα.



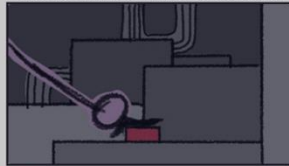
Πλ.3 Zoom in στο κουμπί δίπλα στον ιμάντα.



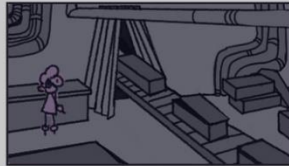
Πλ.4 Η Lana το πλησιάζει μπαίνοντας στο πλάνο από τα αριστερά.



Πλ.5 Cut στο χέρι της που πλησιάζει το κουμπί.



Πλ.6 Το πατάει.



Πλ.7 Ο ιμάντας σταματάει.



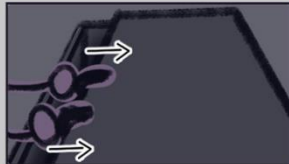
Πλ.8 Η Lana τον πλησιάζει.



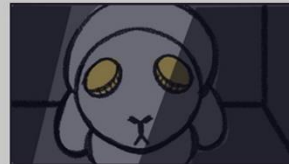
Πλ.9 Κοντινό στο μεσαίο κουτί στον ιμάντα. Το καπάκι είναι μισάνοιχτο.



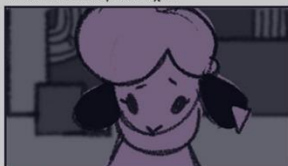
Πλ.9 Τα χέρια της Μπε μπαίνουν στο πλάνο από τα αριστερά.



Πλ.9 Σπρώχνουν το καπάκι του κουτιού.



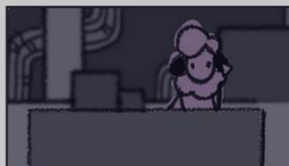
Πλ.10 Κοντινό στο πρόσωπο ενός προβάτου. Φως πέφτει πάνω του όσο ανοίγει το καπάκι.



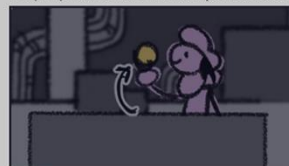
Πλ.11 Η Μπε το κοιτάζει μπερδεμένη.



Πλ.11 Κοντινό στο πρόσωπο της Μπε που ενθουσιάζεται.

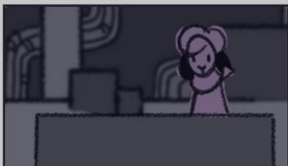


Πλ.12 Cut στη Μπε που βρίσκεται πάνω από το κουτί και βάζει τα χέρια της μέσα του.

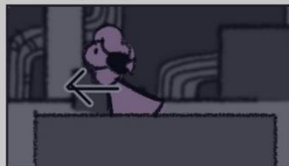


Πλ.12 Βγάζει ένα νόμισμα και το κοιτάζει.

4η Σκηνή



Πλ.12 Κοιτάει μέσα στο κουτί πάνω.



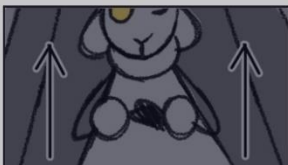
Πλ.12 Γυρνάει και φεύγει από το πλάνο προς τα αριστερά.



Πλ.13 Το χέρι της Μπε πατάει πάλι το κουμπί.



Πλ.14 Κοντινό στο πρόβατο που τώρα έχει μόνο ένα νόμισμα στο μάτι του.



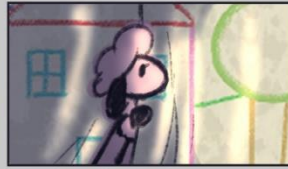
Πλ.14 Ο ιμάντας κινείται πάλι και το κουτί με το πρόβατο φεύγει από το πλάνο.



ΠΛ1 Γενικό πλάνο με την πόρτα στα δεξιά και το άνοιγμα της κουρτίνας στα αριστερά.



ΠΛ2 Μέσα από την κουρτίνα εμφανίζεται το κεφάλι της Lana.



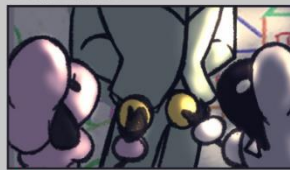
ΠΛ2 Βγάζει τελείως το κεφάλι της και κοιτάζει προς την Πόρτα.



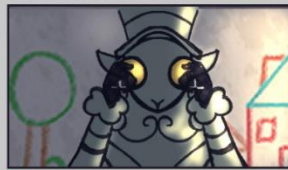
ΠΛ3 Γενικό πλάνο με την Πόρτα. Η Lana βλέπει την Sia στην ουρά και χαιρετούνται.



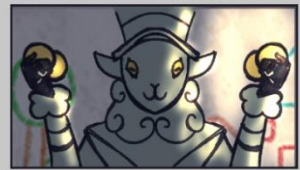
ΠΛ4 Πλησιάζουν την πορτιέρισσα.



ΠΛ5 Της δίνουν τα νομίσματα τους.



ΠΛ6 Η πορτιέρισσα τα κοιτάζει.



ΠΛ6 Παράγει άλλα δύο με τα χέρια της.



ΠΛ7 Τα κορίτσια ενθουσιάζονται.



ΠΛ7 Η πορτιέρισσα τους προσφέρει τα νομίσματα.



ΠΛ8 Τα κορίτσια κατευθύνονται προς την πόρτα.

Εικόνες 54-66 Storyboard



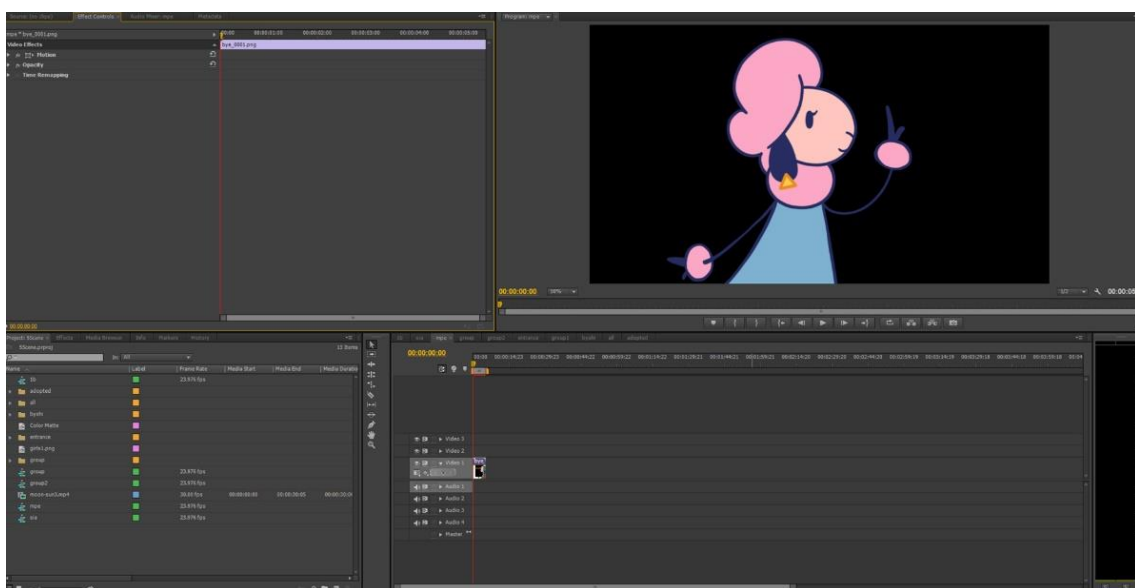
3.6 ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΜΟΝΤΑΖ

- Τα background όπως και το animation των χαρακτήρων δημιουργήθηκαν με την χρήση του προγράμματος Clip studio paint.
- Η διαδικασία του μοντάζ, αλλά και η προσθήκη των εφέ, όπως οι φωτισμοί στις πιο σκοτεινές σκηνές, πραγματοποιήθηκε με την χρήση των προγραμμάτων Adobe Premiere Pro Cs6 και Adobe After Effects.

Η διαδικασία του μοντάζ της κάθε σκηνής πραγματοποιήθηκε με την εξής σειρά: Αρχικά έγινε export του animation των χαρακτήρων από το πρόγραμμα Clip studio paint. Από την στιγμή που δεν ήταν δυνατή η δημιουργία transparent video, έγινε εξαγωγή του animation σε ακολουθία εικόνων (image sequence).



Εικόνα 67 Στιγμιότυπο από την επιφάνεια εργασίας του Clip Studio Paint όπου δημιουργήθηκε το συγκεκριμένο animation.



Εικόνα 68 Στιγμιότυπο από την επιφάνεια εργασίας του Premier, όπου έχει εισαχθεί η ακολουθία εικόνων.

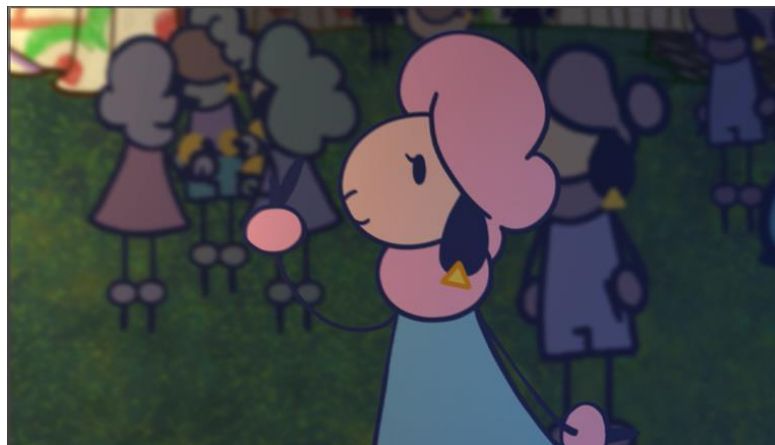
Στην συνέχεια τα περιβάλλοντα (backgrounds), που είχαν δημιουργηθεί μέσω του Clip studio paint. Εισάχθηκαν στις ήδη υπάρχουσες sequences



Εικόνα 69 Επεξεργασμένο background.

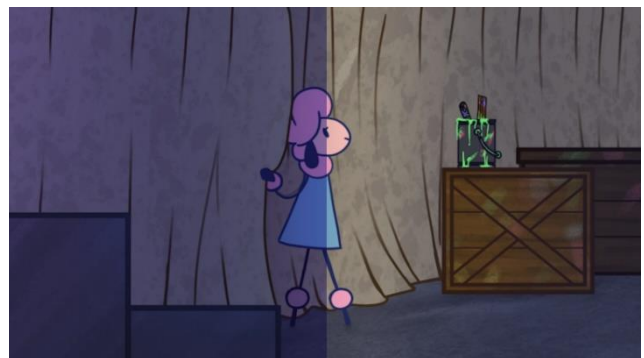
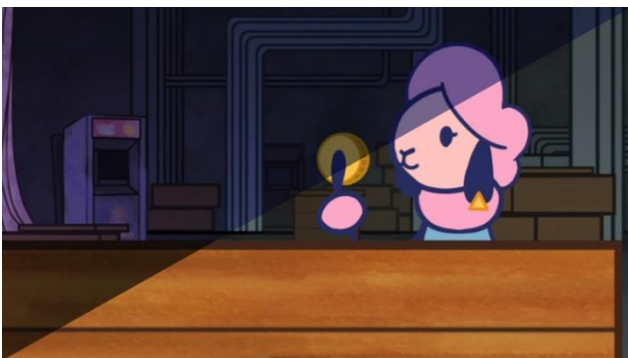


Εικόνα 70 Εισαγωγή του animation χωρίς σκιές στο πλάνο.



Εικόνα 71 Το τελικό αποτέλεσμα μετά από επεξεργασία του υλικού.

Στις τελευταίες σκηνές που αποτελούσαν τις πιο «σκοτεινές», έγινε η προσθήκη παραπάνω φωτισμών. Αυτό βοήθησε στο χτίσιμο της ατμόσφαιρας και έδωσε παραπάνω ρεαλισμό στην τελική σκηνή της Δεύτερης Πράξης.



Εικόνες 72 και 73 Σύγκριση αρχικής και επεξεργασμένης εικόνας μετά την προσθήκη φωτισμών.

Αφού όλες οι σκηνές είχαν ολοκληρωθεί, ενώθηκαν όλες μαζί για την δημιουργία της τελικής ταινίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο πλατωνικός μύθος κατορθώνει με το συμβολισμό του να διαβεί πέρα από τα σύνορα του λόγου και να ιστορήσει ότι «Ο χώρος του απόλυτου είναι απρόσιτος σε κάθε λογική προσέγγιση. Για να τον φθάσει ο άνθρωπος πρέπει να πραγματοποιήσει το άλμα που θα τον φέρει από το οικείο επίπεδο των ανθρωπίνων δυνατοτήτων και του εμπειρικού στον υπερβατικό χώρο του παράδοξου και της αποκάλυψης, όπου κυριαρχεί η άμεση θέα, η άλογη συνειδητοποίηση και η εσωτερική βίωση».¹⁹

Μέσα από το συγκεκριμένο Animation καταλαβαίνουμε ότι δεν μπορούμε να αναγκάσουμε κανένα να ξυπνήσει με το ζόρι. Αυτό όμως που έχουμε υποχρέωση είναι να καταστήσουμε εμφανή και προσβάσιμη την έξοδο από το τούνελ γι' αυτούς, που έχουν κουραστεί να ζουν στο όνειρο-εφιάλτη και η ψυχή τους είναι έτοιμη να ανθίσει στη συνειδητότητα. Δεν είναι χρήσιμο να περιμένουμε την έλευση της Lana της εκλεκτής για να μας σώσει από τη μηχανικότητα, γιατί μόνο ο καθένας μπορεί, με τη δική του προσπάθεια και τη σχετική εξωτερική βοήθεια, να γίνει ο σωτήρας του εαυτού του.

Παρακολουθώντας τη προβολή του “Choosing ignorance” καταλαβαίνουμε τις τεχνικές δημιουργίας συγκεκριμένου Animation, συνδεόμαστε με τους χαρακτήρες, παρακολουθούμε το σενάριο, κατανοούμε το βάθος των νοημάτων και αναγνωρίζουμε το Animation ως εκφραστικό μέσο του δημιουργού.

Η δημιουργία του Animation με τίτλο “Choosing ignorance” βασισμένο στην Αλληγορία του Σπηλαίου αποδεικνύει ότι οι δημιουργοί Animation, καταπιάνονται με έργα που εξερευνούν τις εκφραστικές δυνατότητες του μέσου, προβάλλουν τον καλλιτεχνικό τους χαρακτήρα μέσα από την επιλογή ιδιαίτερων μεθόδων σχεδίασης, δημιουργώντας έργα με σαφές νοηματικό περιεχόμενο και ενιαία, καλά οργανωμένη δομή.

¹⁹ Ευαγ. Μαραγγιανού-Δερμούση, Πλατωνικά θέματα σελ 101, 104, εκδόσεις Ιστιντούτο του βιβλίου – Μ. Καρδαμίτσα, Αθήνα 1994

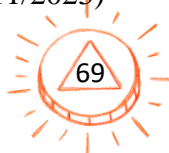


ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Μτφρ. Ι.Ν. Γρυπάρης. *χ.χ. Πλάτων. Πολιτεία*. Εισαγωγή, μετάφραση, σχόλια. Πρόλογος Ε. Παπανούτσος. Ι–ΙΙ. Αθήνα: Ζαχαρόπουλος.
- Ελένη Μούρη *Frame by frame* Εκδόσεις Nexus Publications S.A.(2004)
- Κυριάκος Σ. Κατσιμάνης, Πλάτων και Αριστοτέλης, Φιλοσοφική ερμηνεία επιλεγμένων κειμένων, εκδόσεις GUTENBERG, 2001, σελ.105
- Πλάτωνος Πολιτεία κείμενο, μετάφραση, σχόλια, ερωτήσεις, Επιμέλεια Π. Αθανασόπουλος, 2013-14
- Έλλη Παππά, Ο Πλάτωνας στην εποχή μας εκδόσεις ΚΕΔΡΟΣ, 2012
- Παπανούτσου Ε. Φιλοσοφία και Παιδεία, σ.112, Εκδ. Ίκαρος, Αθήνα, 1977
- J. Gaader, Ο κόσμος της Σοφίας. Μυθιστόρημα για την ιστορία της φιλοσοφίας, μτφρ. Μ. Αγγελίδου, Αθήνα (Νέα Σύνορα) 1994, σσ. 118-9
- Νίκος Δ. Κουτρούμπας Δοκίμιο : Η αλληγορία του σπηλαίου, ερμηνευτική προσέγγιση
- Ευαγ. Μαραγγιανού-Δερμούση, Πλατωνικά θέματα σελ 101, 104, εκδόσεις Ιστιντούτο του βιβλίου – Μ. Καρδαμίτσα, Αθήνα 1994
- Γιάννης Βασιλειάδης, Το Κινούμενο σχέδιο (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985)
- The Aardman Book of 3-D Animation, Published by Thames & Hudson, by Peter Lord, Brian Sibley, Foreword by Nick Park.
- Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life by Nancy Beiman

ΥΠΕΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

- V, N. Ορισμός του όρου Animation. Από <http://kiomwskineitai.blogspot.gr/2013/04/animation.html>. (10/2023)
- <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> (11/2023)
- Lealos S., S. From Zoetrope to Pixar: Animation Through the Years. <http://www.brighthub.com/multimedia/video/articles/59159.aspx> (12/2023)
- <http://galifabee.blogspot.com/2009/01/blog-post.html> (11/2023)
- <https://www.lecturesbureau.gr/1/plato-analysis-part-1/> (12/2023)
- <https://www.escapemedia.gr/orizontes-texnis/o-mithos-tou-spilou-tou-platona-oi-omoiotites-me-to-matrix/> (11/2023)



- <https://frapress.gr/2016/12/i-10-kaliteres-tenies-pou-anaferonte-stin-platoniki-alligoria-tou-spileou/> (12/2023)

Εικόνες

- <https://mysatelite.files.wordpress.com/2011/04/platocave.jpg> (Εικόνα1)
- <https://twitter.com/shaunthesheep/status/1191366196089835526>
- <https://static1.makeuseofimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/09/rubber-hose-animation.png?q=50&fit=crop&w=1500&dpr=1.5>
- https://i0.wp.com/thedisneyblog.com/wp-content/uploads/2015/10/skeleton_dance.jpg?w=1024&ssl=1

