

ANIMATION

(ΤΑΙΝΙΕΣ

ΕΜΨΥΧΩΜΕΝΩΝ

ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ)

Ταινίες εμπυχωμένων κινούμενων σχεδίων

Για λόγους συντομίας αποκαλούνται κινούμενα σχέδια. Τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιείται και ο όρος animation ή άνιμε.

Σύμφωνα με έναν ορισμό ενός μελετητή οι ταινίες εμπύχωσης αφορά οποιαδήποτε διαδικασία κατά την οποία δημιουργείται τεχνητή κίνηση σε μια σειρά σχεδίων, αντικειμένων, ή εικόνων φτιαγμένων είτε με το χέρι είτε στο περιβάλλον του υπολογιστή. Αυτές οι εικόνες, 24 καρέ για κάθε λεπτό (αφού τόσα καρέ περνάνε από τα μάτια μας μπροστά για να δημιουργηθεί η αίσθηση της φυσιολογικής κίνησης) φωτογραφίζονται ξεχωριστά το ένα μετά το άλλο. Η σύνθεση αυτών των καρέ δημιουργεί την ψευδαίσθηση των μικρών μεταβολών στη θέση των αντικειμένων και των προσώπων με αποτέλεσμα αυτά τα τελευταία να παρουσιάζονται σαν να κινούνται και να μιλάνε.

Κατηγορίες ταινιών εμπύχωσης

1. Παραδοσιακά κινούμενα σχέδια (μικρού ή μεγάλου μήκους)

Ορισμός: Συνήθως αποτελείται από 24 καρέ ζωγραφισμένα από ειδικούς σε ατελιέ.

Συμφραζόμενα: Σε παλαιότερες εποχές πριν την τηλεόραση και την καθιέρωση πρώτα παιδικής ζώνης και αργότερα θεματικών παιδικών καναλιών, οι αίθουσες κινηματογράφου πρόβαλαν ένα πεντάλεπτο κινούμενο σχέδιο πριν την προβολή μιας ταινίας που συνήθως διαρκούσε 90' ως τις αρχές της δεκαετίας του 1960 στο εξωτερικό και ως τις αρχές της δεκαετίας του 1970 στην Ελλάδα

ΞΕΝΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

- Πεπρωμένο (Destino, 1945-6)*, σκην.: Γουόλτ Ντίσνεϋ, Σαλβαντόρ Νταλί
- Το παιδί και ο κόσμος (O Menino e o Mundo, 2013)*, σκην.: Αλέ Αμπρέου

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

- Ο Ντούτσε αφηγείται (1945)*, σκην.: Σταμάτης Πολενάκης
- Bloody Mary (2007)*, σκην.: Ζίνα Παπαδοπούλου

2. Τεχνική με ροτοσκόπιο

Ορισμός: Η τεχνική με ροτοσκόπιο συντελείται ως εξής: Πρώτα ο δημιουργός κινηματογραφεί αληθινούς ανθρώπους και αντικείμενα, στη συνέχεια όταν εμφανίσει το φιλμ, αυτός επεμβαίνει πάνω σε κάθε καρέ και να επανασχεδιάζει το περίγραμμα των αντικειμένων.

Συμφραζόμενα: Όσο και να ακούγεται παράξενο ή απίστευτο αναπτύχθηκε τον προηγούμενο αιώνα από τα αδέρφια Μαξ και Ντέιβ Φλάισερ, κατοχυρώνοντας τη σχετική πατέντα το 1915. Η έκρηξη όμως του Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου με τη συνακόλουθη αναστάτωση καθυστέρησε παρά πολύ την περαιτέρω έρευνα.



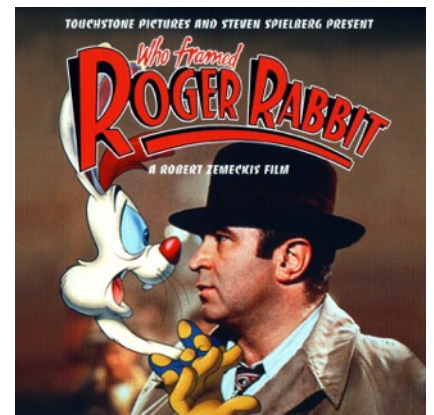
ΞΕΝΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Συνειδητή ζωή (*Waking life*, 2001), σκην.: Ρίτσαρντ Λινκλίτερ

3. Συνδυασμός κινούμενων σχεδίων και πραγματικότητας

Ορισμός: Κινούμενα σχέδια ζωγραφίζονται και προστίθενται μετά το γύρισμα της ταινίας

Συμφραζόμενα: Αν και παλιά τεχνική, γνώρισε μεγάλη επιτυχία με την ταινία *Ποιος παγίδεψε τον Ρότζερ Ράμπιτ* (1988, σκην.: Ρόμπερτ Ζεμέκς). Διαταράσσει τα όρια ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό και ταυτόχρονα τα συνθέτει σε μία νέα πραγματικότητα, την πραγματικότητα της ταινίας.



4. Ψηφιακές ταινίες εμφύχωσης

Ορισμός: Τα κινούμενα σχέδια είναι αποτέλεσμα των ψηφιακών προγραμμάτων των υπολογιστών (στα αγγλικά ο όρος είναι CGI: Computer Graphics Imaging).

Συμφραζόμενα: Ως πρώτη ψηφιακή ταινία θεωρείται το *Toy Story* 1995, που γνώρισε μεγάλη επιτυχία. Αυτό όμως δείχνει και από πού ξεκίνησε η ψηφιακή τεχνολογία. Στρογγυλεμένα παιδικά παιχνίδια χωρίς περίπλοκα σχήματα ή έντονο ρεαλισμό αντικαταστάθηκαν με την ανάπτυξη της τεχνολογίας με πιο αληθινές κινήσεις, όπως το κυμάτισμα του γρασιδιού στον άνεμο και πιο ρεαλιστικά πρόσωπα. Τα ψηφιακά κινούμενα σχέδια δεν είναι τόσο πολυδάπανα στην εκτέλεση από την άποψη ότι εμπλέκονται πολλοί σχεδιαστές, ζωγράφοι, χρωματιστές, αλλά κυρίως ξοδεύουν τα περισσότερα κεφάλαια στην έρευνα και στην ανάπτυξη νέων εφαρμογών, ειδικά μετά την (επαν)έλευση της



τρισεπίστας υπόστασης του κινηματογράφου.

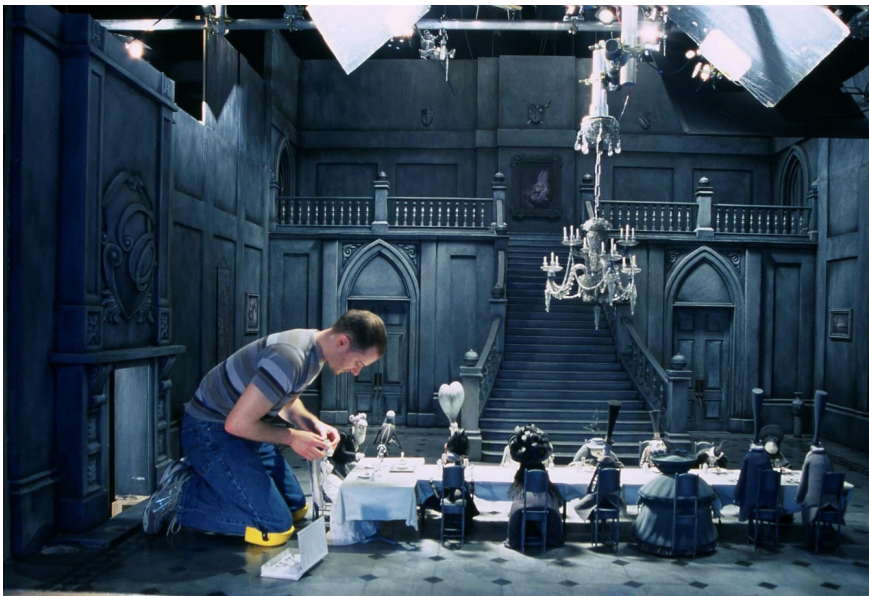
ΞΕΝΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Up (2009), σκην.: Πήτερ Ντόκτερ

4. Stop motion animation

Ορισμός: Το stop motion είναι η τεχνική με την οποία ένα κατασκευασμένο μοντέλο (αντικείμενο, κούκλα, πλαστελίνη) φωτογραφίζεται ή κινηματογραφείται ή μετακινείται κατά ένα δευτερόλεπτο απειροελάχιστα για να επιτευχθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης. Υπάρχουν αρκετές υποκατηγορίες με πιο βασική και διαδεδομένη τις κούκλες (puppet) και λιγότερο την πλαστελίνη (clay)

Συμφραζόμενα: Από τους πιο σημαντικούς σκηνοθέτες που κάνουν χρήση stop motion με κούκλες είναι ο Τιμ Μπάρτον. Η φωτογραφία που ακολουθεί είναι από την ταινία *Ο Εφιάλης των Χριστουγέννων*. Όπως γίνεται αντιληπτό, το πιο σημαντικό και συνάμα το πιο δύσκολο είναι να μπορέσει ο δημιουργός να δώσει πνοή, ζεστασιά και ανθρωπιά σε αυτά τα άψυχα αντικείμενα. Και αυτό κάνει τη διαφορά από τη μικρή στη μεγάλη Τέχνη.



ΞΕΝΗ ΤΑΙΝΙΕΣ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο Εφιάλης των Χριστουγέννων (1993), σκην.: Τιμ Μπάρτον

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΣΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το χωριό (2010), σκην.: Στέλιος Πολυχρονάκης

Ένας κύκλος σπάει (2014), σκην.: 6ο Γυμνάσιο Πάτρας

Ερωτήσεις

Αφού είδες, διάβασες και χρησιμοποίησες όλα τα διαδραστικά εργαλεία, θα ήταν καλό να σκεφτείς αυτά τα ερωτήματα

1. Ποιο από τα είδη των εμπυχωμένων ταινιών σου αρέσει περισσότερο; Δικαιολόγησε την άποψή σου.
2. Θυμίσου ταινίες κινουμένων σχεδίων που έχεις δει, κατάταξέ τες σε μία από τις κατηγορίες και παρουσίασε μία στην τάξη σου.
3. Γιατί πιστεύεις ότι και οι ενήλικες βλέπουν ταινίες εμπύχωσης; Είναι μια επιστροφή στην παιδική ηλικία ή μήπως η ίδια ιστορία που λένε οι ταινίες αυτές αφορούν κάθε άνθρωπο ανεξαρτήτου ηλικίας;

Απαντήσεις (μπορείς να απαντήσεις ηλεκτρονικά)

1.

2.

3.
