



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων
Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ: ΕΝΑ ANIMATIC

Ντάνιελ Νικολάου

Λεμεσός, Μάιος 2024

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία
ΑΦΗΓΗΣΗ ΜΕΣΩ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ: ΕΝΑ ANIMATIC
της/του
Ντάνιελ Νικολάου

Επιβλέπων Καθηγητής
Χαράλαμπος Μαργαρίτης

Λεμεσός, Μάιος 2024

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Ντάνιελ Νικολάου, 2024

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέποντα καθηγητή Χαράλαμπο Μαργαρίτη για την καθοδήγηση και τις απεριόριστες γνώσεις και εμπειρίες που μου έχει προσφέρει τα τελευταία 3 χρόνια, καθώς και για την υπομονή του. Επίσης, την Κατερίνα Κωνσταντίνου, για την επιμέλεια του κειμένου μου, τη βοήθειά της στην μετάφραση όπου αυτό ήταν αναγκαίο και την απεριόριστη στήριξή της.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Εξερευνώντας τον κόσμο της αφήγησης μέσα στην κινούμενη εικόνα, αυτή η διατριβή εξετάζει την εξελικτική δυναμική της χρήσης του περιβάλλοντος ως το κεντρικό μέσο αφήγησης. Μέσα από έναν συνδυασμό θεωρητικής ανάλυσης και πρακτικού πειραματισμού, η έρευνα επιχειρεί να αναλύσει τις δημιουργικές δυνατότητες – αλλά και τους εγγενείς περιορισμούς στην εφαρμογή των σκηνικών (ή φόντων) ως το κύριο μέσο αφήγησης σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων. μια λεπτομερής βιβλιογραφική ανασκόπηση παράλληλα με πρακτικές προσπάθειες όπως η κατασκευή ενός animatic, μιας εικονικής ακολουθίας εικόνων ουσιώδους για την επικράτηση της αφήγησης και της προόδου.

Ξεκινώντας με μια προσεκτική εξέταση τεχνικών layout στην κινούμενη εικόνα, η πτυχιακή συνεχίζει να εξετάζει διάφορες μελέτες περίπτωσης που εκτείνονται από ταινίες, τηλεοπτικές παραγωγές και βιντεοπαιχνίδια, όπου το layout υιοθετεί ένα κυρίαρχο ρόλο στην κατασκευή της αφήγησης. Η ανάλυση του αποτελέσματος παρέχει ένα σύνολο καθοδηγητικών αρχών, τα οποία στη συνέχεια εκμεταλλεύονται κατά τη διάρκεια της πρακτικής φάσης ανάπτυξης του animatic. Επιπλέον, η έρευνα προσφέρει ανεκτίμητες εισαγωγές στη τοποθέτηση των μοντέλων, περιλαμβανομένων τόσο αντικειμένων όσο και χαρακτήρων, εντός των χωρικών πλαισίων που καθορίζονται από το περιβάλλον.

Ουσιώδεις για αυτή την εξερεύνηση είναι η εξέταση διαφορετικών μέσων, διευκολύνοντας μια λεπτομερή κατανόηση διαφορετικών μεθόδων αφήγησης και την επαρκή χρήση περιβαλλοντικών σημάτων για την αύξηση της αφήγησης. Η μελέτη αποβλέπει στο να εμπλουτίσει την κατανόηση γύρω από την κινούμενη εικόνα ως μια εκφραστική μορφή τέχνης, φωτίζοντας την αποτελεσματική χρήση τοπίων και οπτικών μεταφορικών στοιχείων ως μέσα για την εξήγηση της αφήγησης.

Ως επίλογος, αυτή η ακαδημαϊκή προσπάθεια αποσκοπεί στο να συμβάλει σημαντικά στον ακαδημαϊκό διάλογο περί κινούμενης εικόνας, προάγοντας εισαγωγές στο πολύπλοκο παιχνίδι μεταξύ της αφήγησης και του φάσματος της κινούμενης εικόνας.

Λέξεις κλειδιά: Διάταξη, Φόντο, Σχεδιασμός Σκηνης, Ανιμάτικ, Αφήγηση χωρίς Χαρακτήρες

ABSTRACT

Exploring the realm of storytelling within animation, this thesis delves into the nuanced dynamics of utilizing backgrounds as the central conduit for narrative conveyance. Through a comprehensive fusion of theoretical analysis and practical experimentation, the research endeavors to dissect the creative potentials and inherent constraints inherent in employing backgrounds as the primary storytelling medium in animated film. A thorough investigation is conducted, encompassing a literature review alongside practical endeavors such as the construction of an animatic, an image sequence instrumental in narrative establishment and progression.

Commencing with a meticulous examination of layout techniques in animation, the thesis proceeds to scrutinize various case studies spanning films, television productions, and video games, wherein layout assumes a paramount role in narrative construction. The resultant analysis furnishes a corpus of guiding principles, subsequently harnessed during the practical phase of animatic development. Furthermore, the inquiry yields invaluable insights into the strategic placement of models, encompassing both objects and characters, within the spatial frameworks delineated by the backgrounds.

Integral to this exploration is an examination of disparate mediums, facilitating a nuanced understanding of diverse storytelling methodologies and the adept utilization of environmental cues for narrative augmentation. The study aspires to enrich comprehension surrounding animation as an expressive art form, shedding light on the efficacious utilization of landscapes and visual metaphors as conduits for narrative explication.

In sum, this academic endeavor seeks to contribute substantively to the scholarly discourse surrounding animation, advancing insights into the multifaceted interplay between background-centric storytelling and the narrative fabric of animated compositions.

Keywords: Layout, Background, Scene Planning, Animatic, Storytelling without Characters

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	17
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	19
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ.....	20
ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ	21
1 Εισαγωγή και βιβλιογραφική ανασκόπηση	22
1.1 Εισαγωγή	22
1.2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση.....	23
1.2.1 Βιβλία	23
1.2.2 Ταινίες, Τηλεοπτικές Σειρές, Βιντεοπαιχνίδια	32
1.2.2.1 Ταινίες.....	33
1.2.2.2 Τηλεοπτικές Σειρές.....	35
1.2.2.3 Βιντεοπαιχνίδι.....	37
2 Μεθοδολογία Έρευνας.....	39
2.1 Διαδικασία Παραγωγής	39
2.2 Μεθοδολογία	42
2.3 Συνεντεύξεις	44
3 Συμπεράσματα	48
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	50
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι	52
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ.....	55
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ	57

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

- (CG) Computer Graphics
- (3D) Three Dimensional
- (H/Y) Ηλεκτρονικός υπολογιστής

ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ

- Layout: Διάταξη / Σύνθεση
- Scene planning: Οργάνωση σκηνής
- Panning: Μια οριζόντια κίνηση της κάμερας στην οποία η βάση της κάμερας παραμένει στη θέση της ενώ η κάμερα περιστρέφεται αριστερά ή δεξιά.
- Render: Αποτύπωση
- Storyboard: πρώιμη απόδοση ενός έργου
- Animator: σχεδιαστής κινούμενων σχεδίων
- Thumbnail: μικρογραφία
- mise-en-scene: Η διάταξη οποιουδήποτε αντικειμένου ή ατόμου βρίσκεται στο κάδρο για το συγκεκριμένο πλάνο.
- Animatic: ένα πρόχειρο σκίτσο ή σενάριο που χρησιμεύει ως οδηγός για κινούμενα σχέδια.
- Rack Focus: αλλάζοντας την εστίαση χωρίς να κοπεί η σκηνή
- Concept art: μορφή εικαστικής τέχνης που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση μιας ιδέας για χρήση σε ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, κινούμενα σχέδια, κόμικς, τηλεοπτικές εκπομπές ή άλλα μέσα προτού τεθεί στο τελικό προϊόν.

1 Εισαγωγή και βιβλιογραφική ανασκόπηση

1.1 Εισαγωγή

Η παρούσα πτυχιακή εξετάζει τις δημιουργικές δυνατότητες και τους περιορισμούς στη χρήση του *περιβάλλοντος* ως του κυρίαρχου μέσου αφήγησης στο κινούμενο σχέδιο / animation. Αποκλείοντας τα συνήθη αφηγηματικά στοιχεία, όπως ο διάλογος, η αφήγηση και οι χαρακτήρες, η αφήγηση μετακινείται από τις κλασικές αφηγηματικές δομές με χαρακτήρες σε ένα εντελώς οπτικό μέσο. Η μελέτη αυτή σκοπεύει να συμβάλει στην καλύτερη κατανόηση της κινούμενης εικόνας ως δυναμικής και εκφραστικής καλλιτεχνικής μορφής, μελετώντας πώς οι ιστορίες μπορούν να μεταδοθούν αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας μόνο το τοπίο και την οπτική μεταφορά.

Το έργο περιλαμβάνει τόσο θεωρητική μελέτη, όπως ανασκόπηση της βιβλιογραφίας, όσο και πρακτικά πειράματα όπως την παραγωγή ενός animatic.

Η διατριβή ξεκινά, μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση, στην παρουσίαση των τεχνικών σύλληψης, ανάπτυξης και δημιουργίας layout στο κινούμενο σχέδιο, όπως αυτή εφαρμόζεται στη βιομηχανία του animation. Η βιβλιογραφία συνοδεύεται από μελέτες περιπτώσεων ταινιών, τηλεοπτικών σειρών και βιντεοπαιχνιδιών που χρησιμοποιούν το layout ως κύρια τεχνική αφήγησης.

Σε δεύτερο στάδιο, βάσει των αρχών που έχουν καθοριστεί από αυτή την ανασκόπηση, ακολουθεί το πρακτικό σκέλος της εργασίας, κατά το οποίο αναπτύσσεται ένα δειγματικό σενάριο για μια ταινία μικρού μήκους και ακολουθείται μια στοχευμένη μεθοδολογία για την δημιουργία των layouts που εξετάζουν πειραματικά πώς μπορούμε να αφηγηθούμε αυτό το σενάριο βασιζόμενοι μόνο στο περιβάλλον της ιστορίας. Για να εξακριβωθεί η λειτουργικότητα της προσέγγισής, δημιουργείται ένα animatic - ένα βίντεο που παρουσιάζει τις εικόνες του στόρυμπορντ που έχουν σχεδιαστεί για την οπτικοποίηση της ταινίας σε κίνηση, με σκοπό να καθοριστεί η σειρά, η διάρκεια και ο τρόπος με τον οποίο θα εμφανίζονται για να αφηγούνται την ιστορία.

1.2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

1.2.1 Βιβλία

Το βιβλίο του Fraser Maclean, *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*, θεωρείται θεμελιώδες για την τέχνη του σχεδιασμού σκηνικών στον κινηματογράφο του animation και αποδεικνύεται ως ένα σημαντικό σημείο εκκίνησης, καθώς παρέχει μια λεπτομερή ιστορία της κινούμενης εικόνας, εστιάζοντας στον κλάδο του σχεδιασμού layout. Ιδιαίτερη σημασία έχει η έμφαση που δίνει ο Maclean στην αυξανόμενη αλληλεπίδρασή του τμήματος που ασχολείται με τα layout με άλλα τμήματα των στούντιο κατά την διάρκεια παραγωγής. Το βιβλίο ακολουθεί την πορεία του σχεδιασμού layout από τις πρώιμες καινοτόμες μέρες της κινούμενης εικόνας μέχρι την πιο σύγχρονη CGI και 3D κινούμενη εικόνα.

«Είναι εύκολο να καταστρέψεις ένα μεγάλο αστείο, ένα δραματικό αποκαλυπτικό στιγμιότυπο ή μια συγκλονιστική τραγική στροφή αν δεν το σκηνοθετήσεις σωστά. Και αυτό, φίλε μου, είναι το έργο του σχεδιαστή layout» (Docter, 2011, σ. 7)

Ο ρόλος ενός σχεδιαστή layout είναι κρίσιμος στην κινούμενη εικόνα· εξασφαλίζει ότι μια σκηνή έχει ρυθμιστεί σωστά για να μεταδώσει το επιθυμητό συναίσθημα ή αστείο. Αν η δουλειά του δεν γίνει σωστά, ολόκληρη η σκηνή μπορεί να αποτύχει. Η διατύπωση αυτή ~~Αυτή~~ περιλαμβάνεται στην εισαγωγή του βιβλίου του MacLean, γραμμένη από τον Pete Docter (που υπηρέτησε ως αρχικός δημιουργικός αξιωματούχος των Pixar Animation Studios από το 2018, καλύτερα γνωστός για το έργο του ως σκηνοθέτης για τις ταινίες *Monsters, Inc. (2001)*, *Up (2009)*, *Inside Out (2015)* και *Soul (2020)*). Ο Docter συνεχίζει αναφέροντας ότι ο σχεδιαστής layout εστιάζει στην προώθηση της ιστορίας με σαφή και απλή οπτική επικοινωνία και ότι πολλοί σκηνοθέτες μπορούν να χαθούν στις πολύπλοκες ιδέες ή αισθητικές τους. Μας υπενθυμίζει επίσης ότι αν ένα layout δεν υπηρετεί την ιστορία, τότε δεν είναι αποτελεσματικό. Επιμένει ότι εκτός από μια καθαρή σύνθεση, το layout επηρεάζει επίσης υποσυνείδητα τα συναισθήματα του κοινού χωρίς αυτό να το αντιλαμβάνεται, καθώς η συναισθηματική σύνδεση μεταξύ μιας ταινίας και του θεατή της μπορεί να επηρεαστεί σημαντικά από τον τρόπο που αυτή παρουσιάζεται. (McLean, 2011, σ. 7)

Συχνά υπάρχει παρεξήγηση όσον αφορά τον ορισμό του όρου *layout* στην κινούμενη εικόνα. Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας της συνέντευξης με διάφορους

επαγγελματίες της κινουμένης εικόνας, ο Maclean συνάντησε διάφορες ερμηνείες του τι εννοείται με τον όρο *layout* (σελ. 13). Για μερικούς καλλιτέχνες που εργάζονται στην κινούμενη εικόνα υπολογιστών (CG) το *layout* ουσιαστικά αναφέρεται στο πού και πώς είναι τοποθετημένη η εικονική κάμερα. Αυτό υποδεικνύει ότι θεωρούν το *layout* ως τον προσδιορισμό των γωνιών λήψης, της κίνησης της κάμερας και της οπτικής γωνίας με την οποία η κάμερα θα εμφανίσει το κάθε πλάνο.

Ωστόσο, άλλοι ειδικοί θεωρούν ότι το *layout* στην κινούμενη εικόνα υπολογιστών (CG) αντιστοιχεί πραγματικά σε αυτό που προηγουμένως αναφερόταν ως *scene planning* στην παραδοσιακή κινούμενη εικόνα. Αυτό περιλαμβάνει όχι μόνο τις κινήσεις της κάμερας σε μια σκηνή, αλλά και την τοποθέτηση σημαντικών στοιχείων δράσης, περιβάλλοντος και χαρακτήρων. Ως εκ τούτου, ο όρος *layout* εξαρτάται από το πλαίσιο και το συγκεκριμένο περιβάλλον κινουμένης εικόνας - είτε αυτό είναι βασισμένο σε CG είτε παραδοσιακό.

Το *layout* με τη σημασία του τελευταίου όρου (αυτόν του παραδοσιακού *scene planning*) αποτελεί έναν πιο ακριβή ορισμό του τι θέλω να δημιουργήσω, διότι περιγράφει μια πιο ολιστική προσέγγιση στην προετοιμασία μιας ταινίας, όπου η αφήγηση είναι ήδη ενσωματωμένη. Αυτός είναι και ο λόγος που στην παρούσα διατριβή χρησιμοποιείται κατά κόρον ο όρος *layout* αντί σχεδιασμός σκηνικών: το *layout* δεν περιορίζεται μόνο στον σχεδιασμό των σκηνικών, αλλά συμπεριλαμβάνει την διαρρύθμισή τους, την διαδικασία καθορισμού των μεταξύ τους σχέσεων, την συμπεριφορά τους κατά την διάρκεια της ταινίας.

Επικεντρώνοντας την προσοχή μου στον σχεδιασμό *layout* και τις βασικές του αρχές, το έργο του Mark T. Byrne *Animation: The Art of Layout And Storyboarding* παρέχει εποικοδομητικές συμβουλές. Ο Mark T. Byrne, επίσης γνωστός σχεδιαστής *layout*, έχει αφήσει το στίγμα του σε ταινίες όπως το *Thumbelina* (1994), το *A Troll in Central Park* (1994) και το *The Pebble and the Penguin* (1995), όπου δούλεψε ως προπαραγωγικός σχεδιαστής *layout*. Λόγω της εκτενούς εμπειρίας του στον χώρο της κινούμενης εικόνας, το βιβλίο του αποτελεί ένα ανεκτίμητο εργαλείο για την εκμάθηση αποδοτικών μεθόδων σχεδιασμού *layout*. Το βιβλίο αυτό μπορεί να διαιρεθεί σε έξι ενότητες που είναι ιδιαίτερα σημαντικές για την καλύτερη κατανόηση των αρχών του σχεδιασμού. Χωρίς συγκεκριμένη σειρά, αυτές είναι η προοπτική, το *panning*, η σύνθεση, ο φωτισμός και το *render*, η σκηνοθεσία και το *storyboard*.

Ο Byrne δηλώνει ότι η δημιουργία του storyboard είναι η βάση οποιουδήποτε πρότζεκτ. «Το storyboard είναι η πρώιμη οπτική απόδοση του έργου. Ένα δυνατό storyboard είναι το μισό έργο ολοκληρωμένο. Είναι η βάση πάνω στην οποία χτίζεται η ταινία, η τηλεοπτική σειρά ή το βιντεοπαιχνίδι» (Byrne, 1999, σ. 161). Εξηγεί ότι κατά τη δημιουργία οπτικών αφηγήσεων για ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, διαφημίσεις ή βιντεοπαιχνίδια, το storyboard είναι ένα απαραίτητο βήμα: προκειμένου να αποτυπωθεί οπτικά η ιστορία, ένα σενάριο μετατρέπεται σε μια σειρά από σκίτσα ή πάνελ. Αυτό γίνεται από εξειδικευμένους και έμπειρους καλλιτέχνες storyboard, οι οποίοι συχνά έχουν εμπειρία και στο σχεδιασμό layout, την κινούμενη εικόνα και την κινηματογράφηση.

Με βάση το όραμα του σκηνοθέτη, αυτοί οι καλλιτέχνες εργάζονται για να οπτικοποιήσουν την ουσία κάθε σκηνής, συμπεριλαμβανομένων των συναισθημάτων των χαρακτήρων και της γενικής ατμόσφαιρας. Οι καλλιτέχνες εργάζονται ατομικά ή σε ομάδες για να ολοκληρώσουν επεισόδια τηλεοπτικών σειρών ή συγκεκριμένες σκηνές σε ταινίες μεγάλου μήκους, ανάλογα με τις απαιτήσεις του έργου. Τα storyboard εξασφαλίζουν ότι όλα τα μέλη της ομάδας έχουν μια κοινή κατανόηση του οπτικού όραματος του έργου, παρέχοντας σημαντικές λεπτομέρειες σχετικά με πράγματα όπως οι κινήσεις της κάμερας, ο διάλογος και ο χρόνος. Είναι ουσιώδη για την οργάνωση παραγωγής διότι εντοπίζουν προβλήματα με το σενάριο από νωρίς, βοηθούν την ομάδα παραγωγής να καταλάβει την έκταση του έργου και οργανώνουν τις προσπάθειες κάθε τμήματος. Τα storyboard ως οδηγός για ολόκληρη τη διαδικασία παραγωγής - από την κινούμενη εικόνα μέχρι τον τελικό χρωματισμό. Παρόλο που οι χαρακτήρες σε αυτά τα σχέδια είναι αναγνωρίσιμοι, η λεπτομερής σχεδιάσή τους συνήθως συμβαίνει αργότερα. Το storyboard, στην ουσία, χρησιμοποιεί όλες τις άλλες αρχές και αφαιρεί τις ασάφειες κατά τη διάρκεια της παραγωγής (Byrne, 1999, σ.163).

Όπως περιγράφει ο Byrne, η προοπτική αποτελεί το πιο σημαντικό μέρος κάθε layout. «Ο σχεδιαστής layout πρέπει να δημιουργήσει την αίσθηση του χώρου και να κάνει το κοινό να πιστέψει ότι μπορεί να εισέλθει απευθείας στην οθόνη και να περπατήσει σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο, αλληλεπιδρώντας με τα αντικείμενα μέσα σε αυτόν. Είναι απαραίτητο, συνεπώς, για τον σχεδιαστή layout να κατανοήσει όλες τις μορφές προοπτικής.» (σ.17 Ο Byrne παρουσιάζει πέντε τύπους προοπτικής: ενός σημείου, δύο σημείων, τριών σημείων, προσκείμενη ή παραμορφωμένη, και, τέλος, εναέρια ή εικονογραφική (βλ. Παράρτημα II, εικ. 1-5). Η προοπτική, συνοπτικά, είναι

μια οπτική απάτη που δημιουργεί την ψευδαίσθηση του βάθους, ένας τρόπος να κάνει το κοινό να ξεχάσει ότι αυτό που βλέπει είναι μόνο δισδιάστατο (με εξαίρεση την τρισδιάστατη μοντελοποιημένη κινούμενη εικόνα) ή, όπως το αποκαλεί ο Byrne, *Illusion of Space* (Byrne, 1999, σ.18).

Προχωρώντας, έχουμε ένα ολόκληρο τμήμα του βιβλίου αφιερωμένο στο *panning*. Πρόκειται για οριζόντια κίνηση της κάμερας στην οποία η βάση της κάμερας παραμένει στη θέση της ενώ η κάμερα περιστρέφεται αριστερά ή δεξιά. Ο Byrne προσθέτει το *tilting* στην ίδια κατηγορία. Το *tilting* είναι μια παρόμοια κίνηση στην οποία η κάμερα παραμένει στη θέση της, ωστόσο η κίνηση συμβαίνει κάθετα. Ο Byrne χρησιμοποιεί τον όρο *pan* για να περιγράψει και τις δύο κινήσεις, οπότε θα κάνω και εγώ το ίδιο για απλοποίηση. Η σημασία των *πανοραμάτων* του *panning* μπορεί να συνοψιστεί σε μια φράση, «ένα pan θα δώσει πάντα ζωή σε οποιοδήποτε έργο και θα διακόψει τη μονοτονία των συνεχών στατικών.» (σ. 51)

Στο κεφάλαιο της σύνθεσης, ο Byrne παρέχει συμβουλές για το πώς να κατευθύνει κανείς το βλέμμα του κοινού και πώς να χειρίζεται το πού κοιτάζει ο θεατής στην οθόνη, χρησιμοποιώντας χαρακτήρες και αντικείμενα στο περιβάλλον τους. Κάθε διάταξη χρειάζεται ένα κύριο σημείο εστίασης, το οποίο είναι το σημείο μέσα στην εικόνα όπου λαμβάνει χώρα η κύρια δράση και όπου βρίσκεται το ενδιαφέρον της δεδομένης λήψης. Αυτό το σημείο λειτουργεί ως οπτικό σήμα για το θεατή και έχει σκοπό να τραβήξει και να διατηρήσει την προσοχή του, αποτρέποντάς την από το να περιπλανηθεί άσκοπα σε όλη τη σκηνή. (σ.70) Η καλύτερη συμβουλή που δίνεται είναι η ακόλουθη:

Μπορούμε να διαιρέσουμε το σχέδιο της εικόνας μας με φανταστικές γραμμές. Τα σημεία όπου αυτές οι γραμμές διασταυρώνονται είναι καλά σημεία τοποθέτησης αντικειμένων ή χαρακτήρων. Αυτά τα σημεία διασταύρωσης ονομάζονται τα τέσσερα κύρια σημεία. Ένας τρόπος να το επιτύχουμε αυτό είναι με τη χρήση του κανόνα των τρίτων. (σ.70)

Μια άλλη τεχνική που συζητείται ονομάζεται *Οδηγώντας το μάτι* (*Leading the eye*). Αυτή είναι προέκταση της χρήσης των σημείων εστίασης, μόνο που σε αυτή την περίπτωση αυτά είναι στοιχεία εντός της εικόνας αντί σημεία της γεωμετρικής της διάταξης. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί καθοδηγώντας απαλά το μάτι του θεατή με τη χρήση χαρακτηριστικών τοπίου όπως αυτοκινητόδρομοι, ποτάμια ή γραμμές. Ακόμα κι αν ένα

αντικείμενο φαίνεται να τοποθετείται τυχαία, περιλαμβάνεται εσκεμμένα στη σκηνή για να κατευθύνει την προσοχή του κοινού. Δεδομένου ότι οι θεατές βλέπουν κάθε εικόνα μόνο μία φορά στην τηλεόραση ή τις ταινίες, (και σε αντίθεση με τα κόμικς όπου μπορούν να πάρουν τον χρόνο τους), κάθε καρέ πρέπει να είναι σαφές, να εξηγεί μέρος της ιστορίας και να έχει ένα ισχυρό οπτικό στοιχείο. Θα πρέπει να αποφευχθεί η οριοθέτηση περιβαλλόντων που μπορεί να μπερδέψει το θεατή και να αντιμετωπίζεται κάθε καρέ ως μια μοναδική καλλιτεχνική δημιουργία που θα μπορούσε να σταθεί από μόνη της σε ένα μουσείο. (Byrne, 1999).

Το επόμενο κεφάλαιο στο βιβλίο του Byrne αφορά τον φωτισμό και το *rendering*. Οι νέοι καλλιτέχνες layout συχνά προσπαθούν να βελτιώσουν ένα κακό σχέδιο περιλαμβάνοντας υπερβολική λεπτομέρεια. Ωστόσο, ένα σχέδιο δεν θα λειτουργήσει ακόμα και με μεγάλη λεπτομέρεια αν δεν λειτουργεί ως βασικός γραμμικός σχεδιασμός. Η πλειοψηφία των τηλεοπτικών στούντιο κινουμένων σχεδίων δεν κάνουν πλήρες render επειδή ο χρόνος είναι χρήμα. (Rendering είναι η απεικόνιση μιας εικόνας περιλαμβάνει το επίπεδο λεπτομέρειας που δίνεται σε αυτήν, τον ρεαλισμό των σκιών ή την υφή που δίνεται στα αντικείμενα.) Παρόλα αυτά, ένα σχέδιο μπορεί να φαίνεται πιο δυναμικό ενσωματώνοντας μερικό rendering και καλά επιλεγμένο φωτισμό. (Byrne, 1999). Κατά βάση, αναλύει τον φωτισμό σε δύο κατηγορίες, «φυσικό» ή «τεχνητό».

Τέλος, το βιβλίο συζητά το *staging*. Ο Byrne το ορίζει ως την προσεκτική τοποθέτηση των χαρακτήρων εντός του περιβάλλοντος (σ.95). Καθιστά σαφές ότι το staging είναι πολύ παρόμοιο με τη σύνθεση, και περιέχει πολλά στοιχεία που ο καλλιτέχνης του storyboard και ο σχεδιαστής layout πρέπει να έχουν υπόψη. «Το staging είναι κυρίως η σύνθεση της σκηνής» (σ.96).

Τα βασικά σημεία του staging, όπως αναφέρει ο Byrne, είναι:

- **Ισορροπία:** Η σκηνή πρέπει να έχει μια αίσθηση αρμονίας χωρίς να είναι υπερβολικά συμμετρική. Πρόκειται για τοποθέτηση των χαρακτήρων και των πραγμάτων μέσα στο περιβάλλον με έναν τρόπο που δημιουργεί αρμονία.
- **Σκηνοθετικό καθάρια:** Είναι η τεχνική καθοδήγησης της προσοχής του θεατή και της κίνησης του ματιού με τη χρήση στοιχείων της σκηνής.

- Φωτισμός: Η γενική διάθεση και σύνθεση μιας σκηνής μπορούν να οριστούν με τη βοήθεια καλά χρησιμοποιημένου φωτισμού, ο οποίος μπορεί επίσης να δώσει περισσότερο βάθος στο φόντο.
- «Αφαιρέστε τα Περιττά»: Πρόκειται για την διαδικασία της μείωσης της εικόνας μόνο στις πιο βασικές περιοχές φωτός και σκιών. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην επισήμανση και διευκρίνιση της σκηνής.
- Ποικιλία: Προσθέτοντας διάφορα στοιχεία, αποχρώσεις ή υφές στη σκηνή ~~και~~ μπορεί να διατηρηθεί το ενδιαφέρον.
- Ρυθμός: Με την καθιέρωση ενός οπτικού ρυθμού στη σκηνή, μπορεί να κατευθυνθεί η προσοχή του θεατή και να ενισχυθεί η δυναμική της.
- Σχεδιασμός: Για βεβαίωση ότι κάθε στοιχείο της σκηνής συμβάλλει στη συνολική εμφάνιση και αίσθηση που χρειάζεται να επιτυχαιθεί, απαιτείται προσεκτικός σχεδιασμός και έρευνα.

Το staging είναι επίσης μια από τις δώδεκα αρχές του animation · αυτοί οι κανόνες εισήχθησαν από τον Frank Thomas και τον Ollie Johnston¹ στο βιβλίο *The Illusion of Life* (Thomas & Johnston, 1981). Το βιβλίο αποτελεί επίσης ένα από τα θεμελιώδη κείμενα της τέχνης του animation και είναι σημείο αναφοράς για τους επαγγελματίες animator ανά τον κόσμο.

Σύμφωνα με τον Σύλλογο των Σχεδιαστών Κινουμένων Σχεδίων, ο Ed Ghertner έχει μια πλούσια εμπειρία στην κινούμενη εικόνα, έχοντας εργαστεί τόσο σε κινούμενες ταινίες, όσο και σε τηλεοπτικές σειρές. Ξεκίνησε την καριέρα του με τον Ralph Bakshi, ο οποίος σκηνοθέτησε τις ταινίες κινουμένων σχεδίων *Lord of the Rings* (1987) και *Fritz the Cat* (1972). Ο Ghertner εργάστηκε σε αυτές ως animator και στη συνέχεια εργάστηκε για την Disney ως σχεδιαστής layout. Μετά από αυτό, κάνει τη μετάβασή του στην τηλεόραση και εντάσσεται στην Film Roman, την εταιρεία που βρίσκεται πίσω από το

¹ Σύμφωνα με το Μουσείο Walt Disney, ο Thomas και ο Johnston ήταν μέλη των «Εννέα Παλιών Ανδρών» της Disney, οι οποίοι αποτελούσαν τον πυρήνα του κύκλου του Walt Disney. Με μια σχεδόν 50ετή καριέρα στις ταινίες της Disney, συνεργάστηκαν στενά με τον Disney και άλλα επώνυμα πρόσωπα της κινούμενης εικόνας. Προσωπικά συμμετείχαν στην δημιουργία σημαντικών χαρακτήρων σε πολλές μεγάλες ταινίες. Μέσα από δεκαετίες προσπαθειών, συνέβαλαν σημαντικά στην προαγωγή τεχνικών κινούμενης εικόνας μαζί με στους συναδέλφους τους.

The Simpsons (1989-παρόν). Δημοφιλείς κινούμενες σειρές και γνωστές κινούμενες ταινίες όπως *Beauty and the Beast* (1991), *The Lion King* (1994), *Mulan* (1998) και *Hunchback of Notre Dame* (1996) έχουν απασχολήσει τον Ghertner ως επιβλέποντα σχεδιαστή layout.

Επιπλέον, έχει συγγράψει ένα βιβλίο για τον σχεδιασμό περιβάλλοντος κινουμένων εικόνων, με τίτλο. *Layout and Composition for Animation*, το οποίο προτείνει μια ενδιαφέρουσα εξήγηση για το ρόλο ενός σχεδιαστή layout. Στα κινούμενα σχέδια, ο τρόπος που οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους ωθεί την πλοκή, παρά τις αλληλεπιδράσεις τους μεταξύ τους. Αλληλεπιδρούν φυσικά και πλοηγούνται στο περιβάλλον τους, που μπορεί να τους βοηθήσει ή να τους εμποδίσει. Αυτός ο κόσμος και η αφήγησή του είναι η δημιουργία των σχεδιαστών layout. Πρέπει να συνειδητοποιήσουν ότι κάθε αντικείμενο στην κινούμενη εικόνα, ζωντανό ή όχι, έχει τη δική του ιστορία και αξίζει τη δική του εμφάνιση και σκοπιά. Αυτή η μέθοδος βοηθά στη δημιουργία ενός πιο ρεαλιστικού και συναρπαστικού κινουμένου κόσμου. (Ghertner, 2012, σ.2)

Σύμφωνα με τον Ghertner, το πρώτο ουσιαστικό βήμα είναι η πλήρης ανάγνωση του σεναρίου. Η κατανόηση της κυρίαρχης αφήγησης είναι κρίσιμη για τη διατήρηση της συνοχής. Στη συνέχεια πρέπει να απαντηθούν συγκεκριμένα ερωτήματα. (Ghertner, 2012, σ.14)

- Ποια στοιχεία είναι σημαντικά και απαραίτητα για τη δράση που περιγράφεται στο σενάριο;
 - Ποια είναι τα στοιχεία διάταξης;
 - Ποια είναι τα αντικείμενα που κρατούνται [από τους χαρακτήρες] για να τα σχεδιάσουν οι animators και όχι ο σχεδιαστής layout;
- (Ghertner, 2012, σ.19).

Ο Ghertner τονίζει ότι ο πιο κρίσιμος κανόνας στον σχεδιασμό layout είναι να ξεκινά πάντα με ένα *thumbnail*: ένα σύντομο, συνοπτικό σκίτσο που να επικεντρώνεται κυρίως στις μορφές και όχι στις λεπτομέρειες. Αυτό βοηθά στη συνολική συνοχή καθώς γίνεται η δουλειά στην εικόνα και επιτρέπει στον σχεδιαστή layout να δει πρώτα την ιστορία σαν ένα σύνολο. (Ghertner, 2012, σ.24).

Ο Ghertner συζητά τα θεμελιώδη της ζωγραφικής, συμπεριλαμβανομένης της χρήσης οριζόντων και σημείων φυγής στις συνθέσεις. Αυτή η ενότητα εξετάζει τη

μηχανική των σημείων φυγής και τη δημιουργία πλέγματος. Επιπλέον, προσφέρει πρακτικές εισηγήσεις για την τοποθέτηση μοντέλων, τόσο αντικειμένων όσο και χαρακτήρων, μέσα σε αυτά τα χωρικά πλαίσια. Επιπρόσθετα παρέχει χρήσιμες τεχνικές για την αύξηση της αναγνωρισιμότητας του χαρακτήρα μέσω της αντίθεσης, της ποικιλίας στο μέγεθος και του αποτελεσματικού φωτισμού, εξασφαλίζοντας την απρόσκοπτη ενσωμάτωσή τους στον χώρο (Ghertner, 2012, σ.48-68).

Στη συνέχεια εξηγεί την τοποθέτηση της κάμερας, και το πώς συγκεκριμένες γωνίες και κινήσεις προκαλούν συναισθήματα στο κοινό. Ωστόσο, διευκρινίζει ότι ο ρόλος της κάμερας είναι να καθοδηγεί το κοινό: «οδηγήστε τους θεατές σας μέσα από τον κόσμο σας και μην τους αφήνετε να χαθούν!» (Ghertner, 2012, σ.116). Ο Ghertner μοιράζεται πολλά παρόμοια θέματα με τον Byrne, με τον φωτισμό να είναι ένα από τα πιο σημαντικά. Περιγράφει τις σκιές και τις αντανάκλασεις ως εργαλείο για να κατευθύνει το βλέμμα σε ένα συγκεκριμένο σημείο στη διάταξη της εικόνας, μετατρέποντας έτσι την κάμερα σε «οδηγό» για το κοινό. Επίσης, εξηγεί πώς οι σκιές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να δημιουργήσουν βάθος και μια αίσθηση ότι υπάρχει κάτι «περισσότερο» από ό,τι υπάρχει πραγματικά σε μια σύνθεση. Τέλος αναφέρει τον φωτισμό ως ένα εργαλείο για τη δημιουργία μιας διάθεσης ή την πρόσδοση νοήματος σε μια σκηνή. (Ghertner, 2012, σ. 166).

Συνοπτικά, ο Ghertner παρέχει τις παρακάτω οδηγίες για τους σχεδιαστές layout: πάντα ξεκινήστε με ένα thumbnail που επικεντρώνεται στις μορφές αντί για τις λεπτομέρειες, αφού αυτό βοηθάει στη διατήρηση της γενικής συνοχής στον σχεδιασμό. Υπογραμμίζει τις βάσεις του σχεδίου, όπως το πώς να δημιουργηθούν χωρικές σχέσεις χρησιμοποιώντας ορίζοντες και σημεία εξαφανίσεως. Ο Ghertner τονίζει επίσης τη σημασία της βελτίωσης της αναγνώρισης των χαρακτήρων μέσω της αντίθεσης, της ποικιλίας στο μέγεθος και των αποτελεσματικών στρατηγικών φωτισμού. Επιπλέον, υπογραμμίζει τη σημασία της τοποθέτησης της κάμερας με τρόπο που να προκαλεί συναισθηματική αντίδραση στο κοινό, τονίζοντας ότι η κάμερα έχει το καθήκον να καθοδηγήσει τους θεατές μέσα στην ιστορία. Ο φωτισμός εμφανίζεται ως μια σημαντική τεχνική, με τον Ghertner να εξηγεί τις σκιές και τα αντανάκλασεις ως τρόπους να εστιαστεί η προσοχή και να παραχθεί βάθος στα layouts. Συνεχίζει εξηγώντας πώς οι σκιές μπορούν να αυξήσουν τον όγκο και να δημιουργήσουν αίσθηση βάθους στις

συνθέσεις, ενώ ο φωτισμός είναι κρίσιμος στη δημιουργία ατμόσφαιρας και στη μεταφορά νοήματος στις σκηνές.

1.2.2 Ταινίες, Τηλεοπτικές Σειρές, Βιντεοπαιχνίδια

Οι ταινίες, οι τηλεοπτικές σειρές και τα βιντεοπαιχνίδια παρέχουν αρκετά παραδείγματα στρατηγικών αφήγησης, καθένα με τον δικό του ξεχωριστό τρόπο εμπλοκής του κοινού και απόδοσης αφηγήσεων. Η κατανόηση των διαφορετικών μέσων παρέχει χρήσιμες πληροφορίες για τις διάφορες προσεγγίσεις της αφήγησης, καθώς και για τη χρήση κόλπων και τεχνικών στην αφήγηση μέσω περιβάλλοντος

Η *αφήγηση μέσω περιβάλλοντος* (environmental storytelling) είναι ένας όρος που συνηθίζεται στον σχεδιασμό παιχνιδιών, αλλά πιστεύω ότι είναι ένας ακριβής τρόπος περιγραφής του συγκεκριμένου εννοιολογικού πεδίου που στοχεύει να μεταφέρει την αφήγηση με οπτικό τρόπο.

Ο γενικός στόχος της έρευνάς μου είναι να βρω τρόπους να κατευθύνω και να καθοδηγήσω την προσοχή του θεατή, δίνοντας λεπτομέρειες σε κάθε πλάνο που είναι αρκετά σημαντικές όταν τεθούν μαζί ώστε να μπορούν να διαμορφώσουν μια ιστορία, να εξασφαλίζω ότι αυτό που βλέπει είναι αυτό που θέλω να βλέπει και ότι το συμπέρασμα που βγάζει συμπίπτει με αυτό που θέλω να κατανοήσει το κοινό.

Η εξερεύνηση της τέχνης της φωτογραφίας του κινηματογράφου, του μοντάζ, και του σχεδιασμού και επεξεργασίας του ήχου μπορεί να ανακαλύψει νέους τρόπους πρόκλησης συναισθημάτων, επικοινωνίας θεμάτων και εμπλοκής του κοινού. Αυτή η εξερεύνηση παρέχει πολύτιμες εισαγωγές στη δύναμη της οπτικής αφήγησης.

Αυτό που ακολουθεί είναι η μελέτη μιας επιλεγμένης περίπτωσης από κάθε ένα από τα τρία μέσα (ταινία, τηλεοπτική σειρά και βιντεοπαιχνίδι). Οι συγκεκριμένες περιπτώσεις έχουν επιλεγεί καθώς, κατά τη γνώμη μου, αποτελούν εξαιρετικά παραδείγματα αφήγησης με βάση κυρίως τα οπτικά εργαλεία και κυρίως (και μερικές φορές πλήρως) αποφεύγοντας διαλόγους και παρουσία χαρακτήρων.

1.2.2.1 Ταινίες

Η πρώτη ταινία που ήρθε στο μυαλό μου για το θέμα αυτό ήταν το *Rear Window* (1954) του Alfred Hitchcock.

είναι ένα κλασικό θρίλερ που σκηνοθέτησε ο Alfred Hitchcock. Η ταινία ακολουθεί τον Jeff, ένα φωτογράφο που είναι περιορισμένος στο διαμέρισμά του λόγω σπασμένου ποδιού. Για να περνάει τον χρόνο του, αρχίζει να παρατηρεί τους γείτονές του από το πίσω παράθυρο και πιστεύει ότι ένας από αυτούς έχει διαπράξει φόνο. Ο Jeff εξετάζει την παράξενη συμπεριφορά που εντοπίζει, με τη βοήθεια της φίλης του Lisa και της νοσοκόμας του Stella. Κεντρικό θέμα της ταινίας είναι η παρατήρηση και η παρακολούθηση, το να κοιτάς και να παρατηρείς πράγματα που θα έπρεπε ή δεν θα έπρεπε. Εξερευνά το θέμα της ηδονοβλεψίας και αμφισβητεί το δικό μας αίσθημα ηθικής δίπλα στον πρωταγωνιστή. Καθώς ο πρωταγωνιστής βρίσκει ένα αίσθημα ευχαρίστησης και έντασης στην ηδονοβλεψία, έτσι και εμείς (οι θεατές) καθώς παρακολουθούμε την εξέλιξη της ιστορίας. Γινόμαστε εξίσου ένοχοι που κοιτάμε μέσα από το πίσω παράθυρο.

Ένας τρόπος με τον οποίο ο Hitchcock θολώνει το όριο μεταξύ του θεατή και των ενεργειών του Jeff (του κεντρικού χαρακτήρα) είναι να χρησιμοποιεί τα κιάλια ή τον φακό της κάμερας του Jeff ως έναν τρόπο να καδρώσει τη σκηνή. Με αυτό το απλό εργαλείο εμπλέκει τόσο εμάς τους θεατές στις κατασκοπικές ενέργειες του Jeff, αλλά και καθοδηγεί την προσοχή του θεατή σε συγκεκριμένα γεγονότα και ανθρώπους: βλέπουμε αυτό που βλέπει ο πρωταγωνιστής και έτσι φτάνουμε στα ίδια συμπεράσματα που φτάνει και αυτός.

Ο κεντρικός χαρακτήρας της ταινίας περνάει ένα σημαντικό χρονικό διάστημα μόνος μετά από ένα ατύχημα. Αυτό σημαίνει ότι σε αρκετά αποσπάσματα της ταινίας είναι μόνος, οπότε ο διάλογος ελαχιστοποιείται. Μέσα από την επεξεργασία, το συγκεκριμένο σχεδιασμό των σκηνικών της ταινίας και τις κινήσεις της κάμερας, η ταινία επικοινωνεί επιδέξια τι συμβαίνει στο μυαλό του χωρίς να προφέρει ούτε μια λέξη.

Δεύτερον και πιο σημαντικό, είναι η χρήση των παραθύρων αυτών καθαυτών. Ο τρόπος που η ταινία ξεκινά είναι χρησιμοποιώντας το παράθυρο του πρωταγωνιστή ως πλαίσιο για τον τίτλο και το κείμενο. Στη συνέχεια κάνει ένα αργό ζουμ στο σκηνικό αποκαλύπτοντας τους γείτονες. Το παράθυρο λειτουργεί ως πλαίσιο για τον πρωταγωνιστή να κοιτάει μέσα σαν να είναι ο κόσμος ένας πίνακας για να κοιτάξει. Έτσι,

κάθε γείτονας φαίνεται μόνο στο δικό του πλαίσιο σαν να δημιουργεί πολλούς μικρούς κόσμους με τη δική τους ιστορία.

Σε αυτή την εναρκτήρια σκηνή, μέσα από μια κίνηση της κάμερας που «σαρώνει» το περιβάλλον του χαρακτήρα, χωρίς την παρέμβαση του διαλόγου και μόνο με τη δευτερεύουσα συμμετοχή ηθοποιών (οι οποίοι, επί της ουσίας, είναι στοιχεία του περιβάλλοντος), ενημερωνόμαστε για όλα όσα χρειάζεται να ξέρουμε για την ετοιμασία της ιστορίας: ο χαρακτήρας είχε ένα ατύχημα· το παράθυρό του επιβλέπει την εσωτερική αυλή της πολυκατοικίας όπου ζει· είναι φωτογράφος, φωτορεπόρτερ, πολύ επιτυχημένος· το ατύχημά του συνέβη όταν τράβαγε μια φωτογραφία ενός ατυχήματος αυτοκινήτου· και είναι σε σχέση με τον δευτερεύοντα χαρακτήρα, την Λίσα, που εμφανίζεται σε μια από τις επόμενες σκηνές. Όλες αυτές οι πληροφορίες αποκαλύπτονται μέσω καθαρά οπτικών μέσων, χάρη σε ~~απ~~ ένα πολύ προσεκτικά οργανωμένο περιβάλλον.

1.2.2.2 Τηλεοπτικές Σειρές

Από την πρώτη δεκαετία του 2000 και μετά την ανάπτυξη των υπηρεσιών ροής διαδικτύου και των online πλατφορμών, μιλάμε για μια χρυσή εποχή της τηλεόρασης. Οι εταιρείες επενδύουν σε σειρές με πολλαπλά επεισόδια, που εκτείνονται σε αρκετές σεζόν, στις οποίες ενσωματώνονται στοιχεία κινηματογραφικής παραγωγής - κυρίως η αξία παραγωγής και η πολυπλοκότητα της αφήγησης. Οι τηλεοπτικές σειρές είναι εξαιρετικές για την αφήγηση ιστοριών επειδή επιτρέπουν την πλούσια ανάπτυξη των χαρακτήρων σε πολλά επεισόδια ή σεζόν, δημιουργώντας ενδιαφέρον στον θεατή για τις ζωές και τις εμπειρίες των χαρακτήρων. Η μεγάλη σε έκταση αυτή μορφή επιτρέπει επίσης την ανάπτυξη πολύπλοκων και πολυεπίπεδων γραμμών ιστορίας να ξετυλίγονται σταδιακά, κρατώντας τους θεατές αφοσιωμένους μέσω ανατροπών, υποθέσεων και σασπένς.

Η τηλεοπτική σειρά που θα ήθελα να αναλύσω είναι το *The Mentalist* (2008-2015). Η σειρά διηγείται την ιστορία του Patrick Jane, ενός πρώην μέντιουμ που τώρα εργάζεται ως σύμβουλος για το Πρακτορείο Ερευνών της Καλιφόρνια (ΠΕΚ).

Η σειρά ανοίγει με τον Jane να συνεργάζεται με το ΠΕΚ για να λύσει μια υπόθεση υψηλού προφίλ που αφορά τον "Red John", έναν κατά συρροήν δολοφόνο που δολοφόνησε τη γυναίκα και την κόρη του Jane. Παρά το γεγονός ότι δεν εξαρτάται αποκλειστικά από φυσικά στοιχεία ή τυπικές διαδικασίες έρευνας, ο Jane είναι προσεκτικός στις λεπτομέρειες του περιβάλλοντος και στις ενέργειες των ατόμων που εμπλέκονται στην υπόθεση. Μία από τις κύριες στρατηγικές του Jane είναι η παρατήρηση. Ερευνά μεθοδικά τις τοποθεσίες εγκλημάτων, ψάχνοντας για λεπτομέρειες που άλλοι ενδέχεται να παραλείψουν. Είτε πρόκειται για ένα φαινομενικά ασήμαντο αντικείμενο, μια συγκεκριμένη χειρονομία, ή μια ελαφριά αλλαγή στη διάθεση, ο Jane είναι γρήγορος στο να προσέξει αυτές τις ενδείξεις και να τις εκμεταλλευτεί για να λύσει το έγκλημα.

Το κοινό λαμβάνει τις ίδιες ενδείξεις, καθώς η κάμερα εστιάζει και δείχνει τα αντίστοιχα σκηνικά των εγκλημάτων. Ακολουθούμε, έτσι τον πρωταγωνιστή καθώς συναρμολογεί αυτό που συνέβη σαν ένα παζλ. Επιπλέον, η χρήση συγκεκριμένων τοποθεσιών βοηθά στη δημιουργία συγκεκριμένης διάθεσης, ατμόσφαιρας και πλαισίου, που εμπλουτίζει την κατανόηση του θεατή για την πλοκή. Μέσω της προσοχής στη

λεπτομέρεια στον σχεδιασμό του σκηνικού, την κινηματογράφιση και την *mise-en-scène*².

² Ο όρος *mise-en-scène* είναι η γαλλική εκδοχή του *scene planning* αλλά χρησιμοποιείται ελαφρώς διαφορετικά στην βιομηχανία του κινηματογράφου ως αναφορά στην διάταξη οποιουδήποτε αντικειμένου ή ατόμου βρίσκεται στο κάδρο για το συγκεκριμένο πλάνο.

1.2.2.3 Βιντεοπαιχνίδι

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν εξαιρετικές περιπτώσεις αφήγησης μέσω του περιβάλλοντος χάρη στη διαδραστική τους φύση, που επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν απευθείας με τον κόσμο του παιχνιδιού και να ανακαλύπτουν στοιχεία της πλοκής μέσω της εξερεύνησης. Αυτή η εμπυθιστική εμπειρία ενισχύεται από την σχεδιαστική αισθητική, τον σχεδιασμό ήχου και τους μηχανισμούς παιχνιδιού που δημιουργούν μια αίσθηση παρουσίας στο φανταστικό κόσμο. Η ενεργός συμμετοχή του παίκτη είναι σημαντική επειδή οι αποφάσεις που λαμβάνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να επηρεάσουν το αποτέλεσμα της ιστορίας, κάνοντας την εμπειρία της αφήγησης πιο δυναμική και προσωπική. Τα παιχνίδια επικοινωνούν την αφήγηση της ιστορίας και τα κίνητρα των χαρακτήρων μέσω οπτικών και ακουστικών υποδείξεων που ενσωματώνονται στο περιβάλλον, αντί μέσω άμεσης έκθεσης. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να αναπτύξουν τεράστιους κόσμους με δικές τους ιστορίες και πολιτισμούς και να χρησιμοποιούν την αφήγηση μέσω του περιβάλλοντος για να δημιουργήσουν ένα ευρύτερο πλαίσιο για τις αποφάσεις του παίκτη.

Θα εστιάσω στο *Firewatch*, ένα παιχνίδι περιπέτειας πρώτου προσώπου που αναπτύχθηκε από την Campo Santo και εκδόθηκε από την Panic. Κυκλοφόρησε το 2016 και συνδυάζει μια συναρπαστική αφήγηση με εξερεύνηση και αφήγηση μέσω του περιβάλλοντος.

Η ιστορία λαμβάνει χώρα στην άγρια φύση του Wyoming το 1989. Οι παίκτες υποδύονται τον Henry, έναν παρατηρητή πυρκαγιάς, καθώς αναλαμβάνει μια καλοκαιρινή εργασία στο Εθνικό Δάσος Shoshone. Ο βασικός τρόπος επικοινωνίας στην διάθεση του Henry είναι ένας φορητός πομποδέκτης μέσω του οποίου μπορεί να αλληλεπιδράσει με την επιβλέπουσά του, την Delilah. Σε ένα σημείο του παιχνιδιού, οι παίκτες φτάνουν σε ένα εγκαταλελειμμένο ερευνητικό κέντρο με αντίσκηνα και εξοπλισμό για τη συλλογή δεδομένων για τις αλληλεπιδράσεις των παικτών με τη Delilah, καθώς και φωνητικά ηχογραφήματα του διαλόγου τους με τη Delilah.

Αυτή η αποκάλυψη προσθέτει περιέργεια και δημιουργεί ανησυχίες για το ποιος μπορεί να ζει στα μυστικά αντίσκηνα, τους λόγους για τους οποίους βρίσκονται εκεί, και ποια σημασία έχουν για τη μεγαλύτερη πλοκή. Καθώς οι παίκτες ερευνούν και αλληλοεπιδρούν με τα αντικείμενα στην περιοχή, συλλέγουν περαιτέρω ενδείξεις για το συνολικό παζλ. Τα αντίσκηνα γίνονται σημείο εστίασης τόσο για την αφήγηση όσο και

για την περιέργεια του παίκτη, ενισχύοντας το αίσθημα εμπύθισης και συμμετοχής. Τα μυστικά αντίσκηνα στο *Firewatch* είναι πολύ καλά παραδείγματα χρήσης αφήγησης μέσω περιβάλλοντος στο παιχνίδι. Για να ανακαλύψουν τη σημασία του μυστικού κατασκηνωτικού χώρου, οι παίκτες πρέπει να ερευνήσουν ενεργά και να αξιολογήσουν τα περιβαλλοντικά στοιχεία. Αυτή η πτυχή του παιχνιδιού προσθέτει στο συνολικό αίσθημα ανακάλυψης και είναι απαραίτητη για τη διατήρηση της ατμοσφαιρικής αγωνίας του παιχνιδιού.

2 Μεθοδολογία Έρευνας

2.1 Διαδικασία Παραγωγής

Μετά την μελέτη περιπτώσεων μιας ταινίας, μιας τηλεοπτικής σειράς και ενός βιντεοπαιχνιδιού που αξιοποιούν την μέθοδο της αφήγησης μέσω περιβάλλοντος, παρέχοντας στοιχεία πλαισίου στον θεατή ή στους χαρακτήρες για να λύσουν ένα μυστήριο ή ένα σενάριο, εμβαθύνοντας στην έννοια του layout και τον καλύτερο ορισμό του ως *scene planning*, πρέπει να τα συνδέσω όλα μαζί στο πλαίσιο της «συνηθισμένης» γραμμής παραγωγής μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων. Πριν εφαρμόσω τις έννοιες που αναλύθηκαν στη βιβλιογραφική ανασκόπηση, πρέπει να κάνω μια σύντομη αναφορά στα «συνήθη» στάδια παραγωγής και να εξηγήσω ποια βήματα παρέλειψα ή κράτησα και γιατί.

Τα στάδια παραγωγής, ευρέως γνωστά ως η *παραγωγική γραμμή* (production pipeline), περιγράφονται καλά από το βιβλίο της Renee Dunlop με τίτλο *Production Pipeline Fundamentals for Film and Games* (2014). Την περιγράφει ως μια *γραμμή συναρμολόγησης*, όπου κάθε εργάτης εκτελεί την εργασία του και όταν τελειώσει την παραδίδει στον επόμενο. Η μεγαλύτερη διαφορά όμως είναι το γεγονός ότι, αντίθετα από τα εργοστασιακά προϊόντα, η δημιουργία τέχνης απαιτεί κύκλους αναθεώρησης που θα βελτιώσουν καλύτερα το τελικό προϊόν και μπορούν ακόμη να τροποποιήσουν και την ίδια την διαδικασία παραγωγής. Η Dunlop σημειώνει στη συνέχεια ότι η κύρια ευθύνη μιας γραμμής παραγωγής είναι η «πρόβλεψη προβλημάτων πριν αυτά προκύψουν» (σελ. 22).

Με απλά λόγια, μια παραγωγική γραμμή επιτρέπει να οργανωθούν και να προγραμματιστούν όλες οι διαδικασίες και οι πόροι που απαιτούνται. Αυτό το επιδεικνύει αναφέροντας ότι μια γραμμή παραγωγής ορίζεται καλύτερα από τις ερωτήσεις που απαντά. Ερωτήσεις όπως «πόσες σκηνές ή πλάνα πρέπει να δημιουργηθούν;», «πόσες μικρότερες εργασίες περιλαμβάνονται σε κάθε πλάνο και πόσοι καλλιτέχνες απαιτούνται για να τις εκτελέσουν;», «ποιος είναι υπεύθυνος για κάθε εργασία και πού αποθηκεύεται η δουλειά τους;».

Η απάντηση σε αυτές τις ερωτήσεις μπορεί να βοηθήσει να καθοριστούν ποιοι πόροι απαιτούνται για την διαδικασία, συμπεριλαμβανομένου του ψηφιακού χώρου

αποθήκευσης αρχείων και των φυσικών πόρων όπως οι εργασιακοί χώροι για τους καλλιτέχνες. Στο βιβλίο της συγκρίνει πάντα την παραγωγή ταινιών με την παραγωγή παιχνιδιών και καθιστά σαφές ότι συχνά οι όροι για τις δύο μπορεί να είναι μπερδευτικοί. Μερικές φορές, η ίδια ορολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ορίσει διαφορετικές διαδικασίες. Στη συνέχεια, αποδομεί τα κύρια στάδια παραγωγής ταινιών σε τρία μέρη: «Προπαραγωγή», «Παραγωγή» και «Μεταπαραγωγή» και τη σημασία τους.

Η προ-παραγωγή, γνωστή επίσης ως «pre-pro» ή «pre-prod», είναι το αρχικό στάδιο σχεδιασμού του έργου που καθορίζει όλες τις απαραίτητες εργασίες. Είναι εκεί που η διαχείριση έργων είναι κυρίως απαραίτητη για να προσδιοριστούν οποιαδήποτε πιθανά εμπόδια και να αναγνωριστούν σημεία αποτυχίας. Αν η προ-παραγωγή γίνει κακά, θα επηρεάσει αρνητικά κάθε άλλο στάδιο που ακολουθεί (Dunlop, 2014, σελ. 27). Κατά την προ-παραγωγή, το καλλιτεχνικό τμήμα εργάζεται για να προσδιορίσει το οπτικό στυλ που ταιριάζει καλύτερα στην ταινία. Αυτό περιλαμβάνει τη «προ-οπτικοποίηση», κατά την οποία δημιουργούνται κινούμενα σχέδια ή στατικές εικόνες για να καθοριστεί ο τρόπος λήψης της ταινίας και ~~παι~~ τα οπτικά στοιχεία που θα απαιτηθούν. Αυτό συνήθως γίνεται μέσω σκίτσων και storyboards, είτε σε χαρτί, είτε με λογισμικό ψηφιακής ζωγραφικής (σελ. 27). Το τμήμα τέχνης ξεκινά με τα storyboards και τα animatics. Αλλά ακόμα και πριν από αυτό, οι καλλιτέχνες θα πρέπει να προσδιορίσουν τις παλέτες χρωμάτων, τα concept art για τους χαρακτήρες και το περιβάλλον, καθώς και την οπτική έρευνα (σελ. 29). Το επόμενο στάδιο είναι ο προσδιορισμός του ρυθμού επεξεργασίας και η σχεδίαση των κύριων λήψεων. Αυτό περιλαμβάνει τον καθορισμό της θέσης της κάμερας σε σχέση με τους χαρακτήρες και τον τρόπο με τον οποίο θα κινηθεί για να καταγράψει τη δράση. Οι σχεδιαστές layout είναι υπεύθυνοι για τη διαχείριση αυτών των πτυχών της προ-παραγωγής.

Όσον αφορά την παραγωγή, υπάρχουν διάφορα στάδια για την ανάπτυξη της κινούμενης ταινίας. Ακολουθώντας την ολοκλήρωση της ιστορίας, η παραγωγή υψηλής ανάλυσης υλικών όπως μοντέλα, υφές, περιβάλλοντα, rigs και animation ξεκινά και, όταν αυτά τα υλικά είναι ολοκληρωμένα, οργανώνονται σε λήψεις και ακολουθίες. Τα καθιερωμένα βήματα, όπως η εξαγωγή αρχείων, εκτελούνται συχνά χειροκίνητα αλλά μπορούν να αυτοματοποιηθούν για να εξοικονομηθεί χρόνος. Κατά τη διάρκεια της παραγωγής, είναι κρίσιμο να αποφεύγονται μεγάλες τροποποιήσεις που θα μπορούσαν να διακόψουν την πρόοδο επειδή ο κύριος στόχος είναι να ολοκληρωθεί η εικόνα.

Η μεταπαραγωγή αναφέρεται σε εργασίες που πραγματοποιούνται μετά την ολοκλήρωση των τελικών οπτικών της ταινίας. Αυτές περιλαμβάνουν την επεξεργασία, τη διόρθωση των χρωμάτων και τη διανομή της ταινίας. Είναι το στάδιο στο οποίο εφαρμόζονται τελικές πινελιές για να διασφαλιστεί ότι η ταινία πληροί τις απαιτήσεις ποιότητας πριν διανεμηθεί στο κοινό. Η Dunlop δίνει τρεις περιορισμούς πριν μια σκηνή μπορέσει να προσαρμοστεί: προϋπολογισμός, χρόνος και συνοχή. Ο τρίτος με ενδιαφέρει περισσότερο, καθώς ποτέ δεν σκέφτηκα ότι η βελτίωση μιας σκηνης ή λήψης μπορεί να οδηγήσει σε αλλαγές που απαιτούνται σε άλλες σκηνές ή λήψεις. Η Dunlop εξηγεί ότι «Η συνοχή είναι σημαντική αφού μια λήψη δεν εγκρίνεται απομονωμένη, αλλά στο πλαίσιο ολόκληρης της ταινίας» (σελ. 36).

Για να συνοψίσουμε, η παραγωγική γραμμή μπορεί να διακριθεί σε τρία κύρια στάδια: προπαραγωγή, παραγωγή και μεταπαραγωγή. Η προπαραγωγή περιλαμβάνει τον αρχικό σχεδιασμό που καθορίζει όλες τις εργασίες και εντοπίζει τα σημεία αποτυχίας, τη δημιουργία ιδεών και το brainstorming, την ανάπτυξη της ιστορίας, των χαρακτήρων και του οπτικού στιλ, τη δημιουργία concept art και σκίτσων για να οπτικοποιηθούν οι κρίσιμες ακολουθίες, την τελειοποίηση του σεναρίου, τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και των περιβαλλόντων και τη δημιουργία του animatic για να καθοριστεί ο χρονοσμός και ο ρυθμός. Στη συνέχεια έχουμε την παραγωγή, όπου δημιουργούνται υψηλής ποιότητας υλικά που στη συνέχεια τοποθετούνται σε ακολουθίες, όταν η κινηματογράφηση πραγματικά αρχίζει και, πλέον, αποφεύγονται μεγάλες αλλαγές, προσθήκες ή αφαιρέσεις. Τέλος, έχουμε τη μεταπαραγωγή, κατά την οποία γίνεται όλη η επεξεργασία και μικρές προσαρμογές, και η οποία περιλαμβάνει επίσης τη διανομή και το μάρκετινγκ της ταινίας.

2.2 Μεθοδολογία

Μετά την παρουσίαση των τριών βασικών σταδίων της παραγωγικής γραμμής - προπαραγωγής, παραγωγής και μεταπαραγωγής - και τη λεπτομερή ανάλυση των δραστηριοτήτων που περιλαμβάνονται σε κάθε ένα από αυτά, ακολουθεί η παρουσίαση του τρόπου με τον οποίο τα εφόρμωσα για την ανάπτυξη μιας ιδέας για ιστορία και την δημιουργία του animatic.

Η προπαραγωγή, στην περίπτωση της παρούσας έρευνας, αφορά την επισήμανση και τον καθορισμό του νοήματος του animatic μου. Δεν αφορά το να γράψω μια ιστορία, αλλά το να εξερευνήσω την δυναμική περιβάλλοντος ως εργαλείο αφήγησης, για να δημιουργήσω μια συνεκτική ιστορία που να εκφράζεται αποκλειστικά μέσα από το περιβάλλον. Έτσι, η διαδικασία συγγραφής ιστοριών δεν με απασχολούσε σε μεγάλο βαθμό, και αξιοποίησα το ChatGPT για τη δημιουργία του σεναρίου (βλ. Παράρτημα I, εικ.1). Μετά από διάφορες εκδοχές της ιστορίας, πρόσθεσα τις δικές μου πινελιές και εμπνεύστηκα από το παιχνίδι *Firewatch*, όπως προηγουμένως συζητήθηκε και αναλύθηκε.

Συνοπτικά, η ιστορία μου λαμβάνει χώρα σε ένα δάσος που στεγάζει μια κρυφή στρατιωτική βάση από αντίσκηνα, με υπόγειες εγκαταστάσεις επιστημονικής φαντασίας που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία κάποιου είδους τεράτων. Η βάση υπέστη κάποιου είδους καταστροφή με αποτέλεσμα ένα από τα τέρατα να δραπετεύσει και να επιτεθεί σε έναν τυχαίο πεζοπόρο.

Στη συνέχεια, ακολούθησα τις συμβουλές που έδωσε ο Ghertner και δημιούργησα thumbnails (βλ. Παράρτημα I, εικ.2) για κάθε πλάνο προκειμένου να διατηρήσω τη συνοχή κατά τη διάρκεια της ταινίας (Ghertner, 2012, σ.24). Για ορισμένα πλάνα ορισμένες σκηνές είχα πολλά σκίτσα από τα οποία έπρεπε να επιλέξω. Στη συνέχεια δημιούργησα ένα storyboard, όπως προτείνεται από την Dunlop, το οποίο αποτελεί μέρος της "προ-οπτικοποίησης", ένας τρόπος να διαπιστώσω ποια οπτικά στοιχεία θα απαιτηθούν. Όπως το εξηγεί ο Bryne, "Ένα δυνατό storyboard αποτελεί το μισό έργο" (Bryne, 1999,σ.161) και βάσει της εμπειρίας μου, μπορώ να επιβεβαιώσω ότι αυτό ισχύει.

Θα ήθελα η τελική ταινία να προσφέρεται για πολλαπλές θεάσεις, όπως θα ερευνούσε κανείς ένα τόπο εγκλήματος, ώστε να τοποθετεί τον θεατή σε μια παρόμοια

θέση με έναν ντετέκτιβ. Όπως η τηλεοπτική σειρά *The Mentalist*, θα ήθελα το κοινό να ανακαλύπτει διακριτικές ενδείξεις από το περιβάλλον. Για παράδειγμα, η ταινία μου λαμβάνει χώρα τη δεκαετία του '80, με το μοναδικό στοιχείο να είναι ένας Η/Υ της εποχής μέσα σε ένα ακατάστατο εγκαταλελειμμένο αντίσκηνο. Η έννοια των σημαντικών λεπτομερειών στο φόντο είναι κάτι που βρίσκουμε και στο *The Mentalist* και στο *Rear Window*, με το πρώτο να δίνει διαρκώς ενδείξεις πλαισίου σε κάθε επεισόδιο, και το δεύτερο με την εμβληματική του εισαγωγική σκηνή που μας υποδεικνύει ότι ο κεντρικός χαρακτήρας του, ένας φωτογράφος, ήταν εμπλεκόμενος σε ένα ατύχημα κατά τη λήψη φωτογραφιών ενός αυτοκινητιστικού αγώνα. Αυτό το καθοριστικό γεγονός αποκαλύπτει την επαγγελματική κατάσταση και τις συνθήκες στις οποίες συναντούμε του χαρακτήρα, παρέχοντας τη βάση για την ανάπτυξη της ιστορίας. Όλα αυτά αφηγούνται στο θεατή αποκλειστικά μέσω του περιβάλλοντος.

Επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία υψηλότερης ανάλυσης εκδοχών αυτών των μικρών thumbnails (βλ. Παράρτημα I, εικ.3). Το storyboard έπαιξε ένα καίριο ρόλο στον καθορισμό του μεγέθους κάθε εικόνας για να βοηθήσει στην κίνηση της κάμερας. Όλα έγιναν στο ψηφιακό λογισμικό κινούμενων σχεδίων Krita, όπου δούλεψα σε κλίμακα του γκρι ώστε να αποφύγω να ασχοληθώ με μικρές λεπτομέρειες. Αντί αυτού, επικεντρώθηκα στις αρχές που είχε ορίσει ο Byrne στην προηγούμενη ανάλυση (βλ. βιβλιογραφική ανασκόπηση), όπως η προοπτική, η κίνηση της κάμερας και μικρά κινούμενα μέρη στις εικόνες, η σύνθεση, ο φωτισμός και το render, και το staging.

Στη συνέχεια ακολούθησε η δημιουργία το animatic (βλ. Παράρτημα III, εικ 1), συνθέτοντας τις νέες εικόνες στο Adobe After Effects και δοκιμάζοντας διαφορετικούς τρόπους μετάβασης μεταξύ των σκηνών. Προχώρησα έχοντας υπόψη ότι ο σκοπός του animatic είναι να καθορίσει τα σημαντικά στοιχεία, τη διάρκεια κάθε σκηνής και το ρυθμό, όπως συζητήθηκε προηγουμένως στην ανάλυση του βιβλίου του Dunlop (βλ. βιβλιογραφική ανασκόπηση). Παρατήρησα πώς ο Hitchcock διαχειρίστηκε επιδέξια την προσοχή του κοινού μέσω τεχνικών σκηνοθεσίας όπως η κίνηση και η εστίαση και χρησιμοποίησα παρόμοιες στρατηγικές στο δικό μου animatic. Χρησιμοποιώντας γωνίες λήψης, panning και προσαρμογές του σημείου εστίασης, καθοδηγώ την προσοχή του θεατή σε σημαντικά στοιχεία της αφήγησης.

2.3 Συνεντεύξεις

Μετά από μερικές αλλαγές και λεπτομερή ρύθμιση, το animatic ήταν έτοιμο. Για να συγκεντρώσω δεδομένα για αξιολόγηση και βελτίωση του τελικού αποτελέσματος, το παρουσίασα σε δύο επαγγελματίες του κλάδου, με τους οποίους διεξάγαμε προσωπικές ανοικτού τύπου συνεντεύξεις.

Εδώ είναι η λίστα των ερωτήσεων που ετοίμασα πριν τις συνεντεύξεις για αναφορά:

- Ποιος είναι ο κλάδος στον οποίο εργάζεστε και για πόσο καιρό;
- Ποια είναι η ιστορία του animatic;
- Με βάση την ιδέα της αφήγησης της ιστορίας μόνο μέσω παρασκηνίου, ποια είναι μερικά πράγματα που πιστεύετε ότι έκανα και βοήθησαν στη δημιουργία της αφήγησης (τι πιστεύετε ότι έκανα σωστά);
- Με βάση την ιδέα της αφήγησης της ιστορίας μόνο μέσω παρασκηνίου, ποια είναι μερικά πράγματα που πιστεύετε ότι δεν βοήθησαν στη δημιουργία της αφήγησης (τι νομίζετε ότι έκανα λάθος);
- Μπορείτε να σκεφτείτε κάποιες ζωντανές εκπομπές/ταινίες ή κινούμενα σχέδια/ταινίες που ακολουθούν παρόμοια ιδέα για να παρακολουθήσω;
- Θέλετε να προσθέσετε κάτι;
- Αυτή η τελευταία ερώτηση είναι απλώς για πλάκα, ποια είναι η αγαπημένη σας ταινία όλων των εποχών και γιατί;

Εννοείται ότι οι συνεντεύξεις ήταν ανοικτού τύπου και άφησα την συζήτηση να ακολουθήσει τα σημεία στα οποία οι συνεντευξιαζόμενοι ήθελαν να δώσουν περισσότερη έμφαση.

Η πρώτη συνέντευξη διεξήχθη με τον Χρήστο Πανάγο, σκηνοθέτη και animator, ο οποίος ξεκίνησε το έργο του το 2006, δημιουργώντας κάθε είδους ζωντανής δράσης και animated έργα, από μουσικά βίντεο έως ταινίες μυθοπλασίας, με κύριο ενδιαφέρον και εκτενή εμπειρία στην σκηνοθεσία ντοκιμαντέρ. Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, η απάντησή του στη δεύτερη ερώτηση, σχετικά με την ιστορία της ταινίας, ήταν αρκετά

ουσιαστική για μένα, καθώς αποτελεί το θεμέλιο για ολόκληρη την παραγωγή. (Panagos, 2024). και για να συνοψίσω την απάντησή του:

Κατά την τρίτη του προβολή του animatic, κατάλαβε καλύτερα την ιστορία και την περιέγραψε σχεδόν ακριβώς όπως είχα σκοπό. Ωστόσο, παρατήρησα μια αντίφαση στην περιγραφή της πρώτης εικόνας. Εκτός από το γεφύρι στο δάσος, παρατήρησε επίσης μια πόλη στον ορίζοντα. Πιστεύω ότι αυτή η ασυμφωνία προκλήθηκε από την ασπρόμαυρη παρουσίαση, και είμαι πεπεισμένος ότι η εφαρμογή του χρώματος θα διορθώσει αυτό το πρόβλημα.

Κατά τη διάρκεια της συνέντευξης, ο Πανάγος επικρότησε αρκετά σημεία του animatic. Παρατήρησε ότι το εφέ της παράλλαξης, με τα κλαδιά και τα δέντρα σε εξαιρετικά κοντινό πλάνο, έκανε το animatic λιγότερο βαρετό και πιο κοντά στο τελικό προϊόν. Επίσης, επαινέθηκε η καλή διαμόρφωση, ειδικά οι εισαγωγικές λήψεις που αποκάλυπταν το στρατιωτικό φυλάκιο στο δάσος. Ο Πανάγος εστίασε στο κούνημα της λάμπας, ισχυριζόμενος ότι απεικονίζει ακριβώς τη βιασύνη και την ακαταστασία της εκκενωμένης βάσης. Επίσης, παρατήρησε νέα χαρακτηριστικά στο animatic κατά τη διάρκεια της συνομιλίας, όπως η βάση που οδηγεί κάτω από το έδαφος, το οποίο θεώρησε πολύ ωραίο. Επιπλέον, επαινέθηκε η χρήση της τεχνικής του "Rack Focus" για τον τονισμό βάθους. Ωστόσο, πρότεινε μια αλλαγή στο τέλος, δείχνοντας προτίμηση για το φόντο να θολώνει καθώς προχωρούν οι φυσαλίδες, ώστε να υπονοηθεί ότι ο θεατής βρίσκεται πίσω από γυαλί. Παρόλα αυτά, φυσικά, αναγνώρισε ότι αυτό είναι θέμα προσωπικής προτίμησης.

Στην επόμενη ερώτηση, όταν ρωτήθηκε για τμήματα που θα μπορούσαν να βελτιωθούν, ο Πανάγος δήλωσε ότι δεν είδε συγκεκριμένες ατέλειες. Επέμεινε ότι η προηγούμενη του ανατροφοδότηση για τις φυσαλίδες στο τέλος ήταν εντελώς υποκειμενική και βασιζόταν σε προσωπική προτίμηση.

Και με αυτό που έχει προσθέσει, μέχρι στιγμής, πιστεύω ότι αυτές οι απαντήσεις είναι οι πιο σχετικές.

Η επόμενη συνέντευξή μου ήταν με μία από τις καθηγήτριές μου, την Γιάννα Αμερικάνου, μία αναγνωρισμένη σκηνοθέτη. Διαθέτει μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στη

Παραγωγή Κινηματογράφου και Τηλεόρασης από το Πανεπιστήμιο του Bristol, στο Ηνωμένο Βασίλειο, και πτυχίο στις Σπουδές Επικοινωνίας και Κινηματογράφου από το Πανεπιστήμιο της Iowa, στις Ηνωμένες Πολιτείες, και έχει δύο δεκαετίες εμπειρίας στον κινηματογράφο. Τώρα εργάζεται ως καθηγήτρια στο Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου.

Στην Αμερικάνου έγινε η ίδια σειρά ερωτήσεων.

Όταν της ζητήθηκε να περιγράψει την ιστορία του πρότζεκτ μου, την περιέγραψε τέλεια και αποκρυπτογράφησε την ιστορία καθώς την παρακολουθούσε, έχοντας ακριβώς την εμπειρία που ήθελα το κοινό να βιώσει. Παρακολουθώντας το πολλές φορές, και εντοπίζοντας κάθε φορά περισσότερες ενδείξεις πλαισίων, εξήγησε τελικά την αφήγηση ακριβώς όπως την ήθελα.

Όταν της ζητήθηκε "Τι έκανα σωστά", (Americanou, 2024), η απάντησή της σε σύνοψη ήταν: «Είχες όλα τα στοιχεία εκεί», παρά το γεγονός ότι έλειπε αυτό που το κοινό έχει συνηθίσει σε μια αφήγηση (ήχους, μουσική, διάλογο κ.λπ.).

Στην απάντησή της στο θέμα του τι μπορούσε να ήταν καλύτερο, η Αμερικάνου εξέφρασε το να νιώθει πως «αποτραβήχθηκε» λόγω της άνισης κίνησης της κάμερας. Ωστόσο, αυτή η κριτική προέρχεται από παρεξήγηση της τρέχουσας κατάστασης παραγωγής. Όπως εξηγήθηκε πιο πάνω, στην ενότητα που παρουσιάζει την παραγωγική γραμμή, η φάση παραγωγής στην οποία τοποθετείται το βίντεο που είδαν ο Πανάγος και η Αμερικάνου είναι αυτή της η ανάπτυξης ενός animatic. Αν και το συγκεκριμένο animatic είναι πιο εξελιγμένο, με λεπτομερή σκίτσα, ο κύριος στόχος παραμένει ο καθορισμός του χρόνου, του ρυθμού και της συνοχής κάθε σκηνής. Η ομαλότητα των κινήσεων της κάμερας είναι μια ερώτηση προσωπικού γούστου και υποκειμενικότητας και, κυρίως, υπόκειται σε επανεξέταση κατά την διάρκεια της παραγωγής. Αξίζει να σημειωθεί ότι ένα σουλουπωμένο animatic, όπως αυτό που παρέχω, αποτελεί ισχυρή βάση για τις επόμενες φάσεις παραγωγής. Ο βασικός μου σκοπός ήταν να αναπτύξω ένα animatic που να επικοινωνεί αποτελεσματικά την αφήγηση, και νομίζω ότι ο στόχος αυτός επετεύχθη.

Ένα άλλο σχόλιο κατά τη διάρκεια της συνέντευξης με την Αμερικάνου ήταν η ερώτηση «Γιατί θέλεις να διηγηθείς αυτήν την ιστορία;». Περιέγραψε την ιστορία ως «Μια συνηθισμένη ιστορία που δεν μου λέει κάτι νέο». Αυτό ισχύει, ωστόσο, η απάντηση

είναι απλή, και αναφέρθηκε ήδη προηγουμένως: η πλοκή δεν προορίζεται να είναι πολύπλοκη ή καινοτόμα. Προορίζεται να χρησιμοποιηθεί ως ένα προσχέδιο, για τους σκοπούς εξερεύνησης και άσκησης στην αφήγηση μέσω του περιβάλλοντος και για να δείξω ότι μπορώ πράγματι να χρησιμοποιήσω απλά το περιβάλλον ως εργαλείο αφήγησης.

Και με αυτά τα λόγια, πιστεύω ότι αυτές οι απαντήσεις είναι οι πιο σχετικές.

Συνοπτικά, οι συνεντεύξεις με τον Χρήστο Πανάγο και την Γιάννα Αμερικάνου παρείχαν πολύτιμες εισηγήσεις στην αποτελεσματικότητα του *animatic* στη μετάδοση της αφήγησης μόνο μέσω περιβάλλοντος. Ο Πανάγος επισήμανε αρκετά δυνατά σημεία, όπως το εφέ της παράλλαξης, η καλά εκτελεσμένη αρχική σκηνή και η προσοχή στη λεπτομέρεια, ενώ παράλληλα πρόσφερε επικοινωνιακά σχόλια για το τέλος. Η ανάλυση της Αμερικάνου για την αφήγηση έδειξε μια βαθιά κατανόηση των λεπτομερειών της ιστορίας και την επιτυχή παράδοσή της παρά την απουσία παραδοσιακών στοιχείων αφήγησης. Η κριτική της για τις κινήσεις της κάμερας έριξε φως σε πιθανές περιοχές βελτίωσης, επισημαίνοντας τη σημασία του πλαισίου στην αξιολόγηση του τρέχοντος σταδίου παραγωγής. Αυτές οι συνεντεύξεις υπογράμμισαν τη σημασία της σαφούς επικοινωνίας και της καλλιτεχνικής ορατότητας στη δημιουργία μιας συναρπαστικής αφήγησης.

3 Συμπεράσματα

Ανακεφαλαιώνοντας, στην παρούσα εργασία έχω εξετάσει το φάσμα των δημιουργικών ευκαιριών και δυνατοτήτων, αλλά και των περιορισμών στη χρήση του περιβάλλοντος ως του κύριου μέσου αφήγησης στην κινούμενη εικόνα. Αρχικά παρουσιάστηκε μια ανασκόπηση της βιβλιογραφίας, μέσα από την οποία προέκυψε ο καθορισμός της έννοιας του περιβάλλοντος ως του κύριου μέσου αφήγησης στην κινούμενη εικόνα. Ο όρος *scene planning* υποδείχθηκε ως αυτός που περιγράφει καλύτερα αυτήν την έννοια, καθώς την ορίζει ως στην διαδικασία επιλογής της γενικής δομής και της τοποθέτησης κάθε στοιχείου σε μια κινούμενη ακολουθία. Επιπλέον, παρουσιάστηκε ο τομέας της σχεδίασης και η αυξανόμενη αλληλεπίδρασή της στην παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων και ο κρίσιμος της ρόλος από τις πρώτες εφευρετικές μέρες της κινούμενης εικόνας έως το σύγχρονο CGI και την τρισδιάστατη κινούμενη εικόνα. Μια εξέταση διαφόρων τεχνικών σχεδίασης για τη δημιουργία ενός συνόλου κανόνων που αργότερα μπορούν να εφαρμοστούν στο πρακτικό στάδιο, κανόνες που τονίζουν ότι ο ρόλος του σχεδιαστή layout είναι να καθοδηγεί τους θεατές μέσα από την ιστορία.

Ακολούθησε μια μελέτη περίπτωσης ενός κινηματογραφικού φιλμ, μιας τηλεοπτικής σειράς και ενός βιντεοπαιχνιδιού, καθώς η διερεύνηση και η κατανόηση των διαφορετικών στοιχείων που εισάγουν σε αφηγηματικό επίπεδο αυτά τα διαφορετικά μέσα, προσφέρει σημαντικές παρατηρήσεις και πληροφορίες για τις διάφορες μεθόδους αφήγησης.

Τέλος, ακολούθησε -η παρουσίαση της συμβατικής παραγωγικής γραμμής που ακολουθείται στην βιομηχανία του κινηματογράφου του animation, όπου αναλύθηκαν οι πρακτικές που χρησιμοποιούνται συνήθως και τα βήματα που ακολουθήθηκαν για να προσαρμοστεί στις ανάγκες του animatic μου.

Η πρακτική πλευρά του έργου απαιτούσε thumbnails, storyboard, χρήση των προαναφερθέντων κανόνων διάταξης για τη δημιουργία εικόνων που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία του animatic. Η ανατροφοδότηση από τις συνεντεύξεις με τους σκηνοθέτες επιβεβαίωσε ότι η αφήγηση μεταδίδεται. Αν και σημειώθηκε υποκειμενική ανατροφοδότηση, η συμπερασματική εκτίμηση ήταν ότι το animatic εκτέλεσε τον ρόλο του ως απόδειξη της αρχικής ιδέας της ερευνητικής πρόθεσης.

Καταληκτικά, το έργο είναι έτοιμο να μεταβεί από το στάδιο προ-παραγωγής στην παραγωγή. Μελλοντικοί στόχοι περιλαμβάνουν την τελειοποίηση της κινούμενης εικόνας για υποβολή σε φεστιβάλ, προσθέτοντας σχεδιασμό ήχου και μουσικής και βελτιώνοντας περαιτέρω τις μεταβάσεις μεταξύ των πλάνων και την κίνηση της κάμερας, όπως προτάθηκε κατά τις συνεντεύξεις. Ο τελικός στόχος είναι η παραγωγή μιας ολοκληρωμένης ταινίας, έτοιμης προς παρουσίαση και υποβολή σε διεθνή φεστιβάλ ταινιών που να επιδεικνύει τη δυναμική της κινηματογραφικής αφήγησης που βασίζεται βασισμένης αποκλειστικά στον περιβάλλοντα χώρο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Americanou, Y. (2024, May 1st). [Personal Interview]
- Animation Guild (n.d.). Ed Ghertner. https://animationguild.org/oral_history/ed-ghertner/
- Bakshi, R. (Director). (1972). *Fritz the Cat* [Film]. Cinemation Industries.
- Bakshi, R. (Director). (1978). *The Lord of the Rings* [Film]. Fantasy Films.
- Bancroft, T. (Director). (1998). *Mulan* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Bluth, D. (Director). (1994). *Thumbelina* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Bluth, D. (Director). (1995). *The Pebble and the Penguin* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Byrne, M. T. (1999). *Animation. The Art of Layout And Storyboarding*. Speciality Print & Design Ltd.
- Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Video game]. Panic Inc.
- Docter, P. (Director). (2001). *Monsters, Inc.* [Film]. Pixar Animation Studios.
- Docter, P. (Director). (2009). *UP*. [Film]. Pixar Animation Studios.
- Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out*. [Film]. Pixar Animation Studios.
- Docter, P. (Director). (2020). *Soul*. [Film]. Pixar Animation Studios.
- Dunlop, R. (2014). *Production Pipeline Fundamentals for Film and Games*. Taylor & Francis.
- Ghertner, E. (2012). *Layout and composition for animation*. Routledge.
- Groening, M. (Creator). (1989-present). *The Simpsons* [TV series]. Gracie Films; 20th Television.
- Heller, B. (Creator). (2008-2015). *The Mentalist* [TV series]. Warner Bros. Television.
- Hitchcock, A. (Director). (1954). *Rear Window* [Film]. Paramount Pictures.
- Kroyer, G. (Director). (1994). *A Troll in Central Park* [Film]. Warner Bros. Family Entertainment.
- MacLean, F. (2011). *Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout*. Publisher.
- Panagos, C. (2024, April 29). [Personal Interview]
- Roger Allers (Director). (1994). *The Lion King* [Film]. Walt Disney Pictures.
- The Walt Disney Family Museum (n.d.). *Disney's nine old men: Legends in animation*. <https://www.waltdisney.org/blog/nine-old-men-animators>

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*.
Abbeville Press.

Trousdale, G. (Director), & Wise, K. (Director). (1991). *Beauty and the Beast*
[Film]. Walt Disney Pictures.

Trousdale, G. (Director), & Wise, K. (Director). (1996). *The Hunchback of Notre*
Dame [Film]. Walt Disney Pictures.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Σενάριο, Thumbnails/Storyboard και Αναφορές για την Μεθοδολογία

You

Create a script with no dialogue or narration, for a new animated short film that doesn't show any characters but only implies their existence, the story should center around a person going through the woods on a hike, finding some claw marks and eventually stumbling across tents in the woods, the tents are actually small labs used for experimentation with one of the labs having a tank of fluid that's been broken, slowly reveal a trail hidden behind some machines eating the hiker

ChatGPT

Title: "Intrusion of the Unknown"

INTRODUCTION:

1. The film begins with the serene beauty of a dense forest.
2. The chirping of birds and the rustling of leaves create a peaceful atmosphere.
3. The camera pans down to a hiking trail.

PART 1: The Hiker's Discovery

4. We see the hiking boots of the hiker, and the camera follows their journey.
5. The hiker stops to observe claw marks on a tree, clearly left by a powerful creature.
6. The hiker takes a photo with their smartphone.
7. The camera shifts focus to the claw marks, showing their depth and danger.

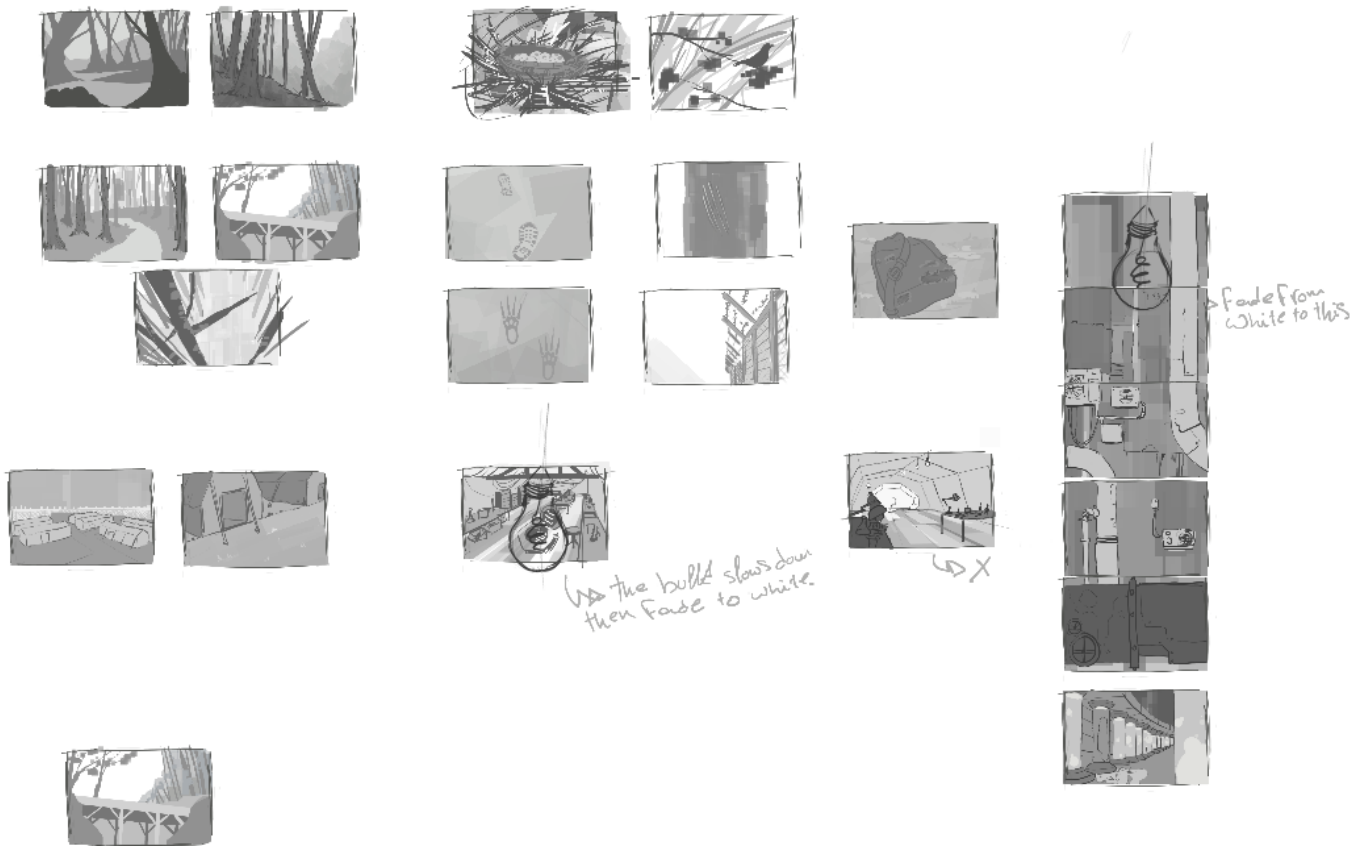
PART 2: Unearthly Signs

8. The hiker continues through the forest, now more cautious.
9. We see the hiker discover strange, unidentifiable tracks on the forest floor.
10. The hiker kneels down, trying to figure out what creature might have made these prints.
11. The camera reveals the peculiar, three-toed footprints.

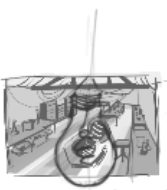
PART 3: The Mysterious Tents

12. The hiker stumbles upon a clearing deep within the woods.

Εικόνα 1: Σενάριο από Τεχνητή Νοημοσύνη (ChatGPT)



Εικόνα 2: Στιγμιότυπο από τα low-res thumbnails



↳ the build slows down then fade to white.

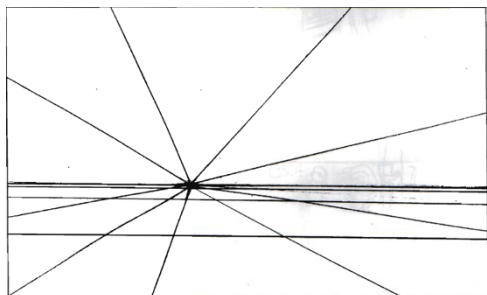


↳ fade from white to this

Εικόνα 3: Στιγμιότυπο από τα high-res thumbnails

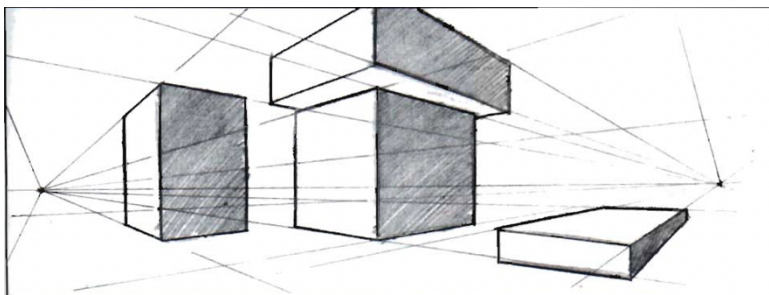
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Οπτικές Αναφορές Βιβλιογραφίας



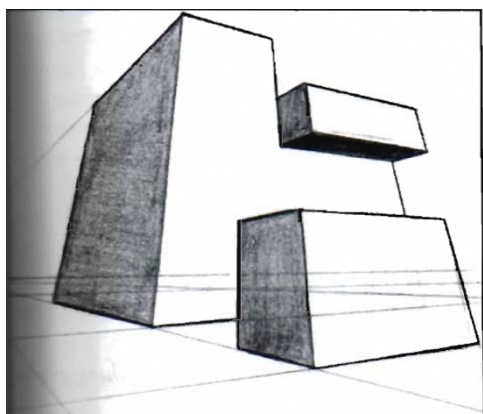
Εικόνα 1: Προοπτική ενός σημείου

Πηγή: Byrne, M. T. (1999). [One Point Perspective] Animation. The Art of Layout And Storyboarding.



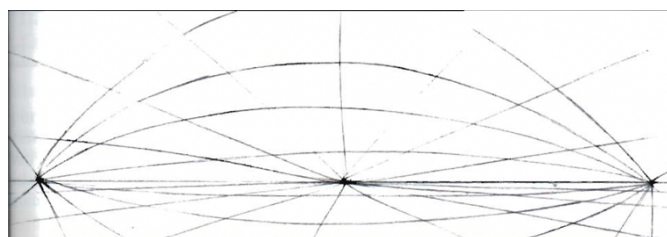
Εικόνα 2: Προοπτική δύο σημείων

Πηγή: Byrne, M. T. (1999). [Two Point Perspective] Animation. The Art of Layout And Storyboarding.



Εικόνα 3: Προοπτική τριών σημείων

Πηγή: Byrne, M. T. (1999). [Three Point Perspective] Animation. The Art of Layout And Storyboarding.



Εικόνα 4: Προσκειμένη ή παραμορφωμένη προοπτική

Πηγή: Byrne, M. T. (1999). [Forced or warped Perspective] Animation. The Art of Layout And Storyboarding.

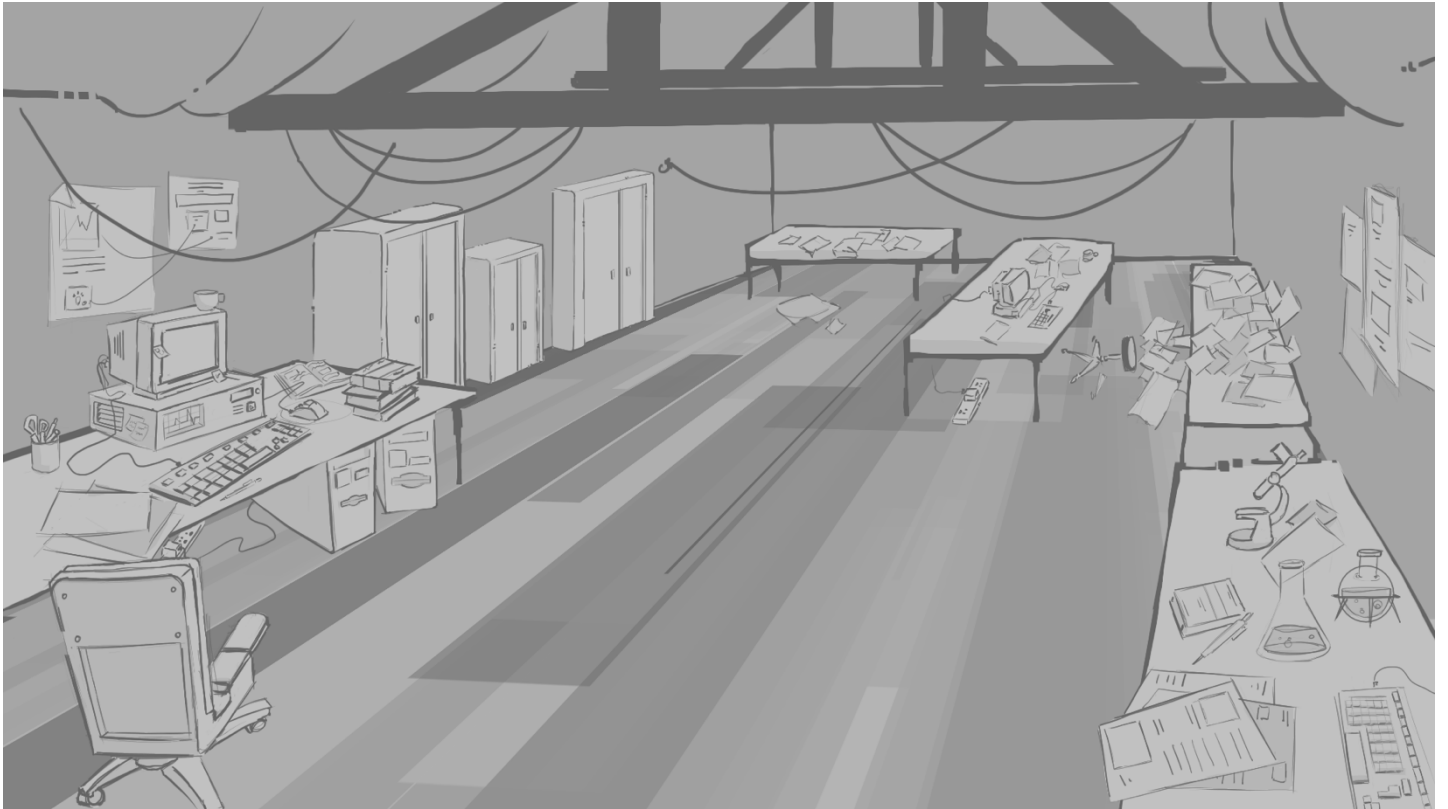


Εικόνα 5 : αεριακή ή εικονογραφική.

Πηγή: Byrne, M. T. (1999). [aerial or pictorial Perspective] Animation. The Art of Layout And Storyboarding.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ

Τελικό Animatic



Εικόνα 1: Στιγμιότυπο του animatic

<https://drive.google.com/drive/folders/1ykh-cCaPwCo3nbn9qQIMzsnckjJweWwf?usp=sharing>