

Οι σημειώσεις είναι μέρος του βιβλίου:

“ANIMATION ME ΚΟΥΚΛΕΣ.

Μεθοδολογία δημιουργίας παραδοσιακού τρισδιάστατου animation με κούκλες. Από την ιδέα στο τελικό μοντάζ”

Εκδόσεις Νεανικό Πλάνο

ISBN 978-960-87121-4-0

copyright © 2008, Σπύρος Θ. Σιάκας

Αν κάποιος θέλει να δει πώς εφαρμόστηκε η προτεινόμενη μεθοδολογία στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να ανατρέξει στην ιστοσελίδα www.siakasanimation.com και συγκεκριμένα, στην ενότητα **“Μελετες περίπτωσης”**. Στην ίδια ιστοσελίδα μπορεί κάποιος να δει **εικόνες και βίντεο** που προέκυψαν από την εφαρμογή της **μεθοδολογίας δημιουργίας animation στην εκπαιδευτική διαδικασία**.

Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση των πληροφοριών που δόθηκαν στο βιωματικό εργαστήριο.

Επίσης αν κάποιος θα ήθελε να προμηθευτεί το βιβλίο, έτσι ώστε **να αξιοποιήσει** τα υπόλοιπα κεφάλαια του που περιλαμβάνουν εξειδικευμένα θέματα:

- **Δημιουργίας σκηνικών**
- **Δημιουργίας κούκλας**
- **Λήψης συνεχόμενης κίνησης (Animation)**
- **Μοντάζ**

μπορεί να ανατρέξει στην ιστοσελίδα:

www.siakasanimation.com και συγκεκριμένα, στην ενότητα **“Βιβλία>παραγγελίες”**.

Επίσης, μπορεί να επικοινωνήσει με τον Σπύρο Σιάκα:

στο 6976 314001 και στο email: sthsiakas@yahoo.gr

ΚΑΛΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Σπύρος Θ. Σιάκας

Έκπαιδευτικός-Σκηνοθέτης-

Υποψήφιος διδάκτορας του τμήματος ανθρωπιστικών σπουδών του Ε.Α.Π.

Περιεχόμενα των σημειώσεων

I. Εισαγωγή.....	6
Πρώτο κεφάλαιο: Το σενάριο	
1.1.Εισαγωγή.....	8
1.2. Η διαδικασία δημιουργίας του σεναρίου.....	9
1.2.1. Τα στάδια δημιουργίας του σεναρίου.....	10
1.3. Η έρευνα στην δημιουργία του σεναρίου.....	12
1.4. Μορφές αποτύπωσης του σεναρίου.....	12
1.4.1. Απάντηση του ερωτήματος «ΤΙ» -Η Σύνοψη.....	13
1.4.2. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το εικονογραφημένο σενάριο.....	14
1.4.3. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το Flip book.....	16
1.4.4. Η τεχνική δημιουργίας Flip Book.....	16
1.4.5. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το Ανιματίκ.....	18
Δεύτερο κεφάλαιο: Εισαγωγή στα εκφραστικά μέσα της κινηματογραφικής γλώσσας	
2.1. Εισαγωγή.....	20
2.2. Το πλάνο.....	20
2.2.1. Το μέγεθος του πλάνου.....	21
2.2.2. Τεχνικές ανοίγματος και κλεισίματος του πλάνου.....	22
2.2.3. Τεχνικές μετάβασης από πλάνο σε πλάνο.....	23
2.3. Αφηγηματικές Τεχνικές.....	24
2.3.1. Αφήγηση οφ.....	24
2.3.2. Αφήγηση ον.....	25
2.3.3. Συνδυασμός αφήγησης ον και αφήγησης οφ.....	25
2.3.4. «Εξωτερικός Αφηγητής» & «Αφηγητής Πρωταγωνιστής»..	26
2.3.5. Διάλογοι.....	26
2.3.6. Φλας μπακ.....	27
2.3.7. Εμβόλιμα κείμενα.....	27
2.3.8. Παράλληλο μοντάζ.....	27

Περιεχόμενα του υπόλοιπου βιβλίου (εκτός σημειώσεων)

Τρίτο κεφάλαιο: Η δημιουργία της κίνησης (animation)	
3.1. Βασικές αρχές.....	28
3.1.1. Αριθμός εικόνων και διάρκεια κίνησης στο animation.....	29
3.1.2. Το animation στο φιλμ και στα ψηφιακά μέσα.....	30

3.1.3. Περιορισμοί και δυνατότητες της τεχνικής του animation.	31
3.2. Στάδια δημιουργίας.....	34
3.3. Η δημιουργία του σκηنيού.....	35
3.3.1. Βασικές αρχές.....	35
3.3.2. Η διαδικασία δημιουργίας σκηنيού.....	35
3.3.3. Η προοπτική.....	37
3.3.4. Τα υλικά.....	37
3.4. Παραδείγματα δημιουργίας σκηنيού.....	39
3.4.1. 1 ^ο Παράδειγμα: Σκηνικό για την ταινία «The Mirror Stage».	39
3.4.2. 2 ^ο Παράδειγμα: Απλή κατασκευή με αίσθηση προοπτικής.	41
3.4.3. 3 ^ο Παράδειγμα: Μαθητική δημιουργία σκηنيού.....	43
3.4.4. 4 ^ο Παράδειγμα: Σκηνικό για σπουδαστική ταινία.....	45
3.4.5. 5 ^ο Παράδειγμα: Ο φυσικός χώρος σαν σκηνικό.....	47
3.5. Η κατασκευή της κούκλας.....	49
3.5.1. Βασικές αρχές.....	49
3.6. Παραδείγματα δημιουργίας κούκλας.....	51
3.6.1. 1 ^ο παράδειγμα: επαγγελματική κούκλα.....	51
3.6.2. 2 ^ο παράδειγμα: κούκλα με σκελετό από μονοπηνιακό καλώδιο.....	52
3.6.3. 3 ^ο παράδειγμα: κούκλα χωρίς σκελετό από πλαστελίνη.....	58
3.6.4. 4 ^ο παράδειγμα: Κούκλα με υλικά της φύσης. Κούκλα χωρίς σκελετό, από πλαστελίνη και κουκουνάρι.....	62
3.7. Η λήψη της κίνησης της κούκλας (ANIMATION).....	63
3.7.1. Τα απαραίτητα.....	63
3.7.2. Η διαδικασία.....	64
3.7.3. Ο φωτισμός.....	67

Τέταρτο Κεφάλαιο: Το μοντάζ στο animation

4.1. Βασικές αρχές.....	68
4.2. Το περιβάλλον εργασίας των προγραμμάτων ψηφιακού μοντάζ.....	69
4.2.1. «Τράπεζα» αποθήκευσης.....	70
4.2.2. εικονικό φιλμ (timeline).....	70
4.2.3. Μόνιτορ.....	71
4.2.4. Γραμμή σάρωσης.....	72
4.3. Τα Εργαλεία του ψηφιακού μοντάζ.....	72
4.3.1. Εργαλείο ελέγχου της εμφάνισης (μεγέθυνσης ή σμίκρυνσης) του εικονικού φιλμ.....	73
4.3.2. Εργαλείο αύξησης η μείωσης της διάρκειας παραμονής μιας φωτογραφίας στη γραμμή χρόνου.....	74
4.3.3. Εργαλείο «κοπής» του φιλμ.....	76

4.3.4. Εργαλείο επιλογής-κέρσορας (cursor).....	78
4.4. Η διαδικασία του ψηφιακού μοντάζ στο animation.....	79
4.5.Πρώτο στάδιο : Προεργασία.....	79
4.5.1. Η ρύθμιση της διάρκειας των φωτογραφιών στο μοντάζ.....	81
4.6.Δεύτερο στάδιο: Σύνθεση μιας σειράς φωτογραφιών σε ενότητες συνεχόμενης κίνησης (πλάνα) - επεξεργασία των εικόνων.....	83
4.6.1. Πρώτο βήμα. Τοποθέτηση των φωτογραφιών στην σωστή σειρά στο εικονικό φιλμ.....	83
4.6.2. Δεύτερο βήμα: Δημιουργία του ρυθμού της κίνησης.....	84
4.6.3. Τρίτο βήμα: Συγχρονισμός της εικόνας με τον ήχο.....	85
4.7. Τρίτο στάδιο: Αποθήκευση του έργου μας σε μορφή συνεχόμενης κίνησης.....	86
4.8. Τέταρτο στάδιο: Σύνθεση των πλάνων σε ενιαίο οπτικοακουστικό έργο με αρχή μέση τέλος.....	88

Πέμπτο Κεφάλαιο: Βασικές αρχές κίνησης

5.1. Εισαγωγή.....	90
5.2. Η ιδιαίτερη κίνηση στο animation.....	91
5.3. Ποιοτικά χαρακτηριστικά της κίνησης.....	92
5.4.. Η συνέχεια της κίνησης.....	93
5.4.1. Η ομαλή ροή της κίνησης.....	93
5.4.2. Η σταθερότητα των συνθηκών δημιουργίας της κίνησης...94	
5.5. εκφραστικότητα της κίνησης.....	96
5.5.1. Ο ρυθμός.....	97
5.5.2. Η προετοιμασία.....	98
5.5.3. Τεχνικές προετοιμασίας.....	99
5.5.4. Η αίσθηση του βάρους.....	100
5.5.5.Η πλαστικότητα.....	101
5.5.6. Η αντίδραση σε ερεθίσματα του περιβάλλοντος.....	101
5.5.7. Η μορφή του θέματός μας.....	102
5.5.8.Ο συγχρονισμός της κίνησης με το λόγο.....	103
5.6. Κύκλοι κίνησης.....	104
5.6.1. 1 ^ο παράδειγμα: κύκλος βαδίσματος.....	104
5.6.2. 2 ^ο παράδειγμα: Ομιλία με τυχαία επανάληψη των φωτογραφιών του στόματος.....	106
5.6.3. 3 ^ο παράδειγμα: ροή νερού.....	107
5.6.4. 4 ^ο παράδειγμα: ασκήσεις γυμναστικής.....	108
Βιβλιογραφία.....	109

Εισαγωγή

Με τον όρο animation ορίζουμε κάθε φιλμ που έχει δημιουργηθεί εικόνα –εικόνα ή αλλιώς, στην κινηματογραφική ορολογία, καρέ-καρέ. Ενώ στο φιλμ ζωντανής δράσης τα καρέ που θα αποτελέσουν την συνεχόμενη κίνηση, όταν προβληθούν με γρήγορο ρυθμό, φωτογραφίζονται **αυτόματα** με ρυθμό 25 εικόνες το δευτερόλεπτο, στο animation **δημιουργούνται ένα-ένα** και στην συνέχεια συνθέτονται σε μορφή συνεχόμενης κίνησης. Στην ιστορία του animation υπάρχουν παραδείγματα δημιουργίας ταινιών με τα πιο ετερόκλητα υλικά, από σκίτσα μέχρι άμμο.

Σε αυτό το έντυπο γίνεται μια προσέγγιση της τεχνικής του animation με κούκλες με έμφαση στην ερασιτεχνική δημιουργία και με βάση την Ελληνική πραγματικότητα.

Η στόχευση του εκτείνεται σε δύο άξονες:

- Από την μια μεριά, στην ανάδειξη των εκφραστικών δυνατοτήτων του animation, καθώς επίσης και των δυνατοτήτων δημιουργίας έργων πλούσιας καλλιτεχνικής αξίας με φτωχά υλικά.
- Από την άλλη, στην ενθάρρυνση του νέου δημιουργού να χρησιμοποιήσει τα εκφραστικά μέσα του animation με ορθό και αιτιολογημένο τρόπο για την επίτευξη των στόχων του, είτε στην ατομική δημιουργία είτε σε μια μαθησιακή διαδικασία.

Επιπρόσθετα, μπορεί να φανεί χρήσιμο και σε επαγγελματίες των οπτικοακουστικών μέσων, καθώς έχει στηριχτεί σε επαγγελματικά πρότυπα και πρακτικές.

Συγκεκριμένα, σε αυτό το έντυπο, **προτείνεται** μια μεθοδολογία που περιλαμβάνει όλα τα στάδια δημιουργίας animation, από την αρχική ιδέα και το σενάριο μέχρι το μοντάζ.

Τα πολλά εικονογραφημένα παραδείγματα, που στηρίζουν το κείμενο, προέρχονται από την εφαρμογή της προτεινόμενης μεθοδολογίας σε κινηματογραφικά εργαστήρια και μαθήματα. Με αυτό τον τρόπο, επιδιώκεται η εξοικείωση του ερασιτέχνη δημιουργού με την τεχνική του animation και η ενθάρρυνση του να δημιουργήσει παρόμοια ή και καλύτερα βίντεο animation.

Επίσης, η προτεινόμενη μεθοδολογία **διαμορφώθηκε** μέσα από:

- Ανασκόπηση της σχετικής διεθνούς βιβλιογραφίας
- Προσωπικές συνεντεύξεις με ειδικούς επαγγελματίες
- Διαμορφωτική αξιολόγησή της εφαρμογής της:
 - Σε κινηματογραφικά εργαστήρια και σεμινάρια σε ερασιτέχνες δημιουργούς, εκπαιδευτικούς και εραστές της τεχνικής του animation
 - Στο ΤΕΙ Αθήνας, όπου διδάσκω animation από το 2002
 - Στο πλαίσιο του αναλυτικού προγράμματος των μαθημάτων της περιβαλλοντικής αγωγής και της γλώσσας στην Α'θμια και Β'θμια εκπαίδευση.

Τέλος, αυτό το έντυπο **απευθύνεται:**

- **σε ερασιτέχνες δημιουργούς** που θέλουν να αξιοποιήσουν τις εκφραστικές δυνατότητες αυτής της τεχνικής στην δημιουργία προσωπικών οπτικοακουστικών έργων.
- **Σε σπουδαστές** κινηματογραφικών σχολών που θέλουν να εμπλουτίσουν την εμπειρία τους και να επεκτείνουν τα ενδιαφέροντά τους σε νέες τεχνικές και τρόπους εφαρμογής της οπτικοακουστικής γλώσσας.
- **Σε εκπαιδευτικούς** που θέλουν να εισάγουν την τεχνική του animation στην εκπαιδευτική διαδικασία, για την επίτευξη διδακτικών και μαθησιακών στόχων του αναλυτικού προγράμματος.
- **Σε μέλη της ακαδημαϊκής κοινότητας (εκπαιδευτικούς, μαθητές, ερευνητές)** που θέλουν να δημιουργήσουν οπτικοακουστικό υλικό animation για διδακτικούς – μαθησιακούς σκοπούς.
- **Σε επαγγελματίες** του χώρου των οπτικοακουστικών μέσων, που θέλουν να εμβαθύνουν στην τεχνική του animation και να ανακαλύψουν τις εφαρμογές που μπορεί να έχει στον τομέα τους.

Πρώτο κεφάλαιο: Το σενάριο

1.1.Εισαγωγή

Σύμφωνα με τους Bordwell και Thompson (2004), κάθε σενάριο περιέχει δύο συστατικά στοιχεία:

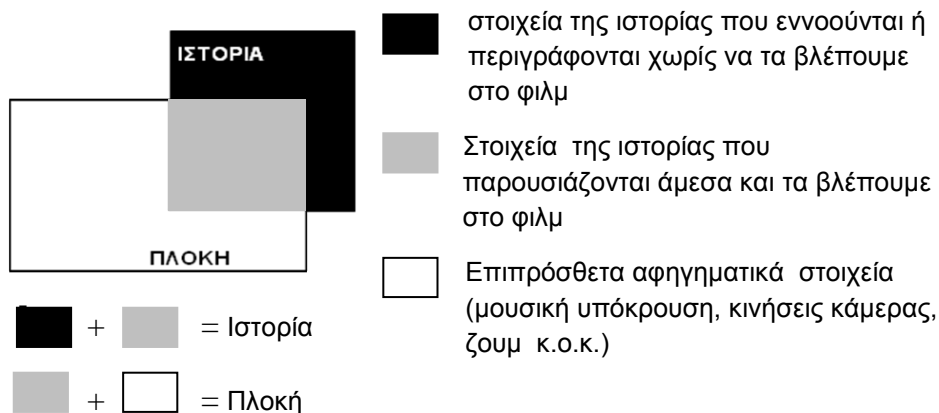
α. Την «ιστορία», δηλαδή μια σειρά γεγονότων με αρχή μέση και τέλος.

β. Την «πλοκή», δηλαδή μόνο εκείνα τα γεγονότα που παρουσιάζονται στο οπτικοαουστικό προϊόν εμπλουτισμένα με νέα στοιχεία (ήχους, μουσική υπόκρουση, αφηγηματικές παρεμβάσεις κ.ο.κ.). Με άλλα λόγια, αυτό που βλέπουμε στην οθόνη.

Σχετικά με την σχέση «ιστορίας» και «πλοκής» μπορούμε να σημειώσουμε δύο ενδεικτικά στοιχεία:

α. Η χρονολογική σειρά των γεγονότων στην ιστορία μπορεί να διαφέρει από την σειρά παρουσίασης τους στην πλοκή.

β. Επίσης, πολλά από τα γεγονότα της ιστορίας μπορεί να παραληφθούν ή να εννοηθούν χωρίς να παρουσιαστούν άμεσα, ανάλογα με τις επιλογές του σεναριογράφου.












Εικ.1.1. Γραφική παράσταση της σχέσης πλοκής και ιστορίας στο φιλμ.




Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η Οδύσσεια, όπου η χρονολογική σειρά των γεγονότων διαφέρει από την σειρά παρουσίασης τους. Έτσι, η πλοκή ξεκινάει από το σημείο που ο Οδυσσεύς ξεβράστηκε στο νησί των Φαιάκων και τα γεγονότα που προηγήθηκαν τα

πληροφορούμαστε μέσα από την αφήγηση του Οδυσσέα στον βασιλιά των Φαίακων.

Στην προφορική αφήγηση οι εκφράσεις, ο τόνος της φωνής και οι χειρονομίες του ραψωδού αποτελούν τα επιπρόσθετα στοιχεία της πλοκής, καθώς δίνουν έμφαση και ερμηνεύουν, κατά κάποιον τρόπο, τα γεγονότα της ιστορίας.

Σε μια κινηματογραφική απόδοση της Οδύσσειας επιπρόσθετα στοιχεία της πλοκής θα μπορούσαν να θεωρηθούν μια μουσική υπόκρουση, μια κίνηση της κάμερας, διάφορα εφέ μετάβασης από την αφήγηση του παρόντος σε γεγονότα του παρελθόντος κ.ο.κ. (Για περισσότερες πληροφορίες δες στο δεύτερο κεφάλαιο σελ. 20-27)

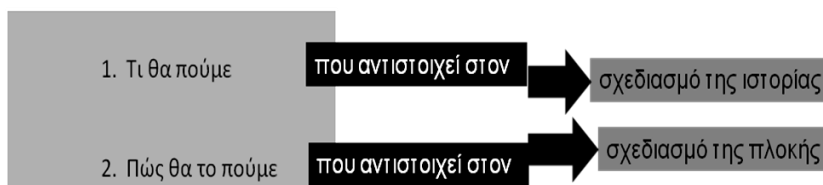
		
 	 	
Ο Οδυσσέας αφηγείται την τύφλωση του Κύκλωπα	Κίνηση της κάμερας προς το στόμα του Οδυσσέα (track in) καισταδιακή μετάβαση στην αναπαράσταση της τύφλωσης. (Flash back).
		
Μουσική υπόκρουση που κορυφώνεται και δημιουργεί ένταση όταν ο Οδυσσέας καρφώνει το ακόντιο στο μάτι του Κύκλωπα.		

-  Στοιχεία της ιστορίας που παρουσιάζονται άμεσα και τα βλέπουμε
-  Στοιχεία της ιστορίας που εννοούνται ή περιγράφονται χωρίς να τα βλέπουμε
-  Επιπρόσθετα αφηγηματικά στοιχεία (Μουσικές υποκρούσεις, κινήσεις κάμερας κ.ο.κ.)

Εικ.1.2. Παράδειγμα της πλοκής μιας σκηνής, όπου ο Οδυσσέας, ενώ εξιστορεί τις περιπέτειες του, θυμάται (flash back) την στιγμή της τύφλωσης του Κύκλωπα σε μια πιθανή κινηματογραφική απόδοση της Οδύσσειας.

1.2. Η διαδικασία δημιουργίας του σεναρίου

Σύμφωνα με τα παραπάνω, ο σχεδιασμός του σεναρίου πρέπει να απαντάει σε δύο κύρια ερωτήματα : «Τι» θα πούμε και «Πώς» θα πούμε που, με την σειρά τους, αντιστοιχούν στα συνθετικά στοιχεία του σεναρίου, της «ιστορίας» και της «πλοκής». Κατά συνέπεια, η «έμπνευση» στην δημιουργία του σεναρίου δεν είναι θεόσταλη αλλά περιλαμβάνει μια σειρά στάδια που συμβάλλουν στην απάντηση των δύο αυτών ερωτημάτων



Εικ.1.3. Γραφική παράσταση της σχέσης των ερωτημάτων «Τι» και «Πώς» με τα συνθετικά στοιχεία του σεναρίου

1.2.1. Τα στάδια δημιουργίας του σεναρίου

Στην απάντηση του ερωτήματος «Τι» συμβάλλουν τα παρακάτω στάδια:

1. Προσδιορισμός της ιδέας.

Δηλαδή, της ευρύτερης κατηγορίας που εντάσσεται το θέμα μας, καθώς επίσης και της αποσαφήνισης της θέσης μας απέναντι του.

2. Προσδιορισμός του «Status quo»

Δηλαδή, ο προσδιορισμός μιας κατάστασης «ρουτίνας» σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο και με συγκεκριμένους συμμετέχοντες. Με άλλα λόγια, ο προσδιορισμός μιας ισορροπίας που πρόκειται στην συνέχεια να διαταραχθεί, ώστε να αρχίσει η ιστορία. Η κατάσταση ρουτίνας μπορεί να δοθεί με την επανάληψη μιας ενέργειας (μοτίβο) ή με κάποιο εισαγωγικό κείμενο.

3. Προσδιορισμός του «προβλήματος»

Δηλαδή του στοιχείου εκείνου που διαταράσσει το «Status quo», ώστε να ξεκινήσει η ιστορία. Το «πρόβλημα» μπορεί να είναι ένα εξωτερικό στοιχείο, όπως ένας εχθρός, ή ένα

εσωτερικό στοιχείο, όπως μια επιθυμία ή ένα λάθος του ήρωα. Στον προσδιορισμό του «προβλήματος» χρειάζεται μεγάλη προσοχή ώστε να πείσουμε για την σημαντικότητα και επάρκεια του στοιχείου που θα διαταράξει μια ισορροπία.

Αντίστοιχα, στην απάντηση του ερωτήματος «Πώς» συμβάλλουν τα παρακάτω στάδια:

- 1. Επιλογή και ιεράρχηση** των πληροφοριών της ιστορίας. Δηλαδή ποια από τα γεγονότα βοηθούν στην κατανόηση των πληροφοριών του οπτικοακουστικού έργου, ποια είναι τα κλειδιά στην εξέλιξη της ιστορίας, ποιες πλευρές θέλουμε να τονίσουμε.
- 2. Προσδιορισμός της οπτικής γωνίας** παρουσίασης των πληροφοριών της ιστορίας. Δηλαδή με τα μάτια ποιου βλέπουμε τα γεγονότα, καθώς οι ίδιες πληροφορίες μπορεί να ερμηνεύονται διαφορετικά ανάλογα με την κάθε οπτική γωνία.
- 3. Λεπτομερής προσδιορισμός και καταγραφή σε λίστα** της μορφολογίας, των συμμετεχόντων και του χώρου. Αυτή η διαδικασία είναι αρκετά σημαντική, καθώς πολλές φορές τα μορφολογικά στοιχεία μπορεί να συνδέονται άμεσα με το περιεχόμενο της αφήγησης.
- 4. Προσδιορισμός της αφηγηματικής μεθόδου.** Δηλαδή, του τρόπου με τον οποίο θα παρουσιαστούν οι πληροφορίες της ιστορίας. Οι επιλογές μας μπορεί να διαμορφώσουν σημαντικές παραμέτρους της δημιουργίας μιας ταινίας, όπως η μορφή και το κόστος. Για παράδειγμα, στην απόδοση μιας πολεμικής σκηνής η αφηγηματική επιλογή ενός αφηγητή που περιγράφει την μάχη και παράλληλα εμφανίζονται στιγμιότυπα της μάχης σε limited animation (εναλλαγή στατικών ή με μικρή κίνηση εικόνων) απαιτεί, σαφώς, χαμηλότερο κόστος από την πλήρη αναπαράσταση της ίδιας σκηνής με κομπάρσους και ηθοποιούς.
- 5. Δημιουργία κειμένων.**

Δηλαδή, διαλόγων και μονολόγων προσαρμοσμένων στην φύση και στην οπτική γωνία του χαρακτήρα που τα ενσαρκώνει

1.3. Η έρευνα στην δημιουργία του σεναρίου

Σαν προαπαιτούμενο στάδιο των οχτώ παραπάνω βημάτων δημιουργίας του σεναρίου θεωρείται η έρευνα.

Η έρευνα είναι ζωτική για την εγκυρότητα των μεταδιδόμενων πληροφοριών και την αληθοφάνεια του κόσμου της ιστορίας μας.

Η έρευνα μπορεί να προηγηθεί ή να συγχρονιστεί με την δημιουργία του σεναρίου και περιλαμβάνει:

- Ανασκόπηση σε διάφορες έντυπες πηγές, όπως βιβλία εφημερίδες, περιοδικά.
- Πλοήγηση στο διαδίκτυο.
- Συνεντεύξεις.
- Απευθείας καταγραφή πρωτογενών οπτικών πηγών, όπως βίντεο ή φωτογράφιση.

Κατά την διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, είναι σκόπιμο να γίνουν τα παρακάτω:

- Δημιουργία φακέλου με όλες τις πηγές. Ο φάκελος αυτός μπορεί να λειτουργήσει σαν βάση αναφοράς σε όλη την διάρκεια του project.
- Κατηγοριοποίηση των πηγών ανάλογα με το είδος τους. Για παράδειγμα, εικόνες, έγγραφα, βίντεο κ.ο.κ.
- Κατηγοριοποίηση των πηγών ανάλογα με τις διάφορες πλευρές του προς εξέταση θέματος. Για παράδειγμα, ιστορική ανασκόπηση, προβλήματα, λύσεις κ.ο.κ.

1.4. Μορφές αποτύπωσης του σεναρίου

Η αποτύπωση του σεναρίου στην κινηματογραφική τεχνική του animation γίνεται σε διάφορες μορφές, εκτός από το κείμενο. Στην συνέχεια αναπτύσσονται οι προτεινόμενες μορφές αποτύπωσης του σεναρίου οι οποίες απαντούν στα ερωτήματα **Τι** και **Πώς** και αντιστοιχούν στα στάδια δημιουργίας του σεναρίου, που αναφέρθηκαν πιο πάνω.

1.4.1. Απάντηση του ερωτήματος «Τι» -Η Σύνοψη

Η σύνοψη είναι ένα σύντομο κείμενο , περίπου δέκα γραμμών, μέσα στο οποίο πρέπει να προσδιορισθούν όλα τα στοιχεία της ιστορίας μας και της παρουσίασης της, όπως ο χώρος, η προβληματική κατάσταση, οι συμμετέχοντες, μέσω των οποίων εξελίσσεται η ιστορία, και η οπτική γωνία τους.

Η σύνοψη της ιστορίας είναι πολύ σημαντικό στοιχείο για την ανάπτυξη του σεναρίου, καθώς μέσα σε αυτό το σύντομο κείμενο δίνεται το γενικό πλαίσιο της ιστορίας και μπαίνουν οι βασικές αρχές της ανάπτυξης της ταινίας.

Σε πολλές περιπτώσεις είναι ένα καθοριστικό στοιχείο για την συνέχεια μιας παραγωγής καθώς με βάση μια σύνοψη μπορεί να παρθεί η απόφαση για την χρηματοδότηση ή όχι μιας ταινίας. Συγκεκριμένα η σύνοψη μιας ιστορίας πρέπει να δίνει απαντήσεις στα ερωτήματα:

Ποιος	(έκανε κάτι)	_____	ΗΡΩΑΣ
Τι και Πώς	(το έκανε)	_____	ΔΡΑΣΗ
Πότε	(το έκανε)	_____	ΧΡΟΝΟΣ
Που	(το έκανε)	_____	ΤΟΠΟΣ
Γιατί	(το έκανε)	_____	ΑΙΤΙΑ-ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Ποιος.....	Ένα ζευγάρι πουλιών
Τι και Πώς.....	προσπαθεί να φανταστεί τις επιπτώσεις του αιολικού πάρκου στην ζωή των παιδιών τους συζητώντας,
Ποτέ.....	καθώς το θηλυκό εκκολάπτει τα αυγά
Που.....	στην φωλιά τους, κοντά σε ένα αιολικό πάρκο,
Γιατί.....	με αφορμή τον ήχο μιας ανεμογεννήτριας

Εικ.1.4. Παράδειγμα σύνοψης

1.4.2. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το εικονογραφημένο σενάριο

Το εικονογραφημένο σενάριο αποτελεί ένα είδος μοντάζ πριν τις λήψεις. Σε ένα εικονογραφημένο σενάριο πρέπει να δοθούν σημαντικά στοιχεία της πλοκής, όπως:

- Η θέση του θέματος στον χώρο
- Η δράση στον χώρο
- Ο τρόπος περάσματος από πλάνο σε πλάνο

Ένα εικονογραφημένο σενάριο, συνήθως, περιλαμβάνει:

- Κενά πλαίσια, σαν μια προσομοίωση της οθόνης προβολής
- Χώρο κειμένου κάτω από τα κενά πλαίσια.

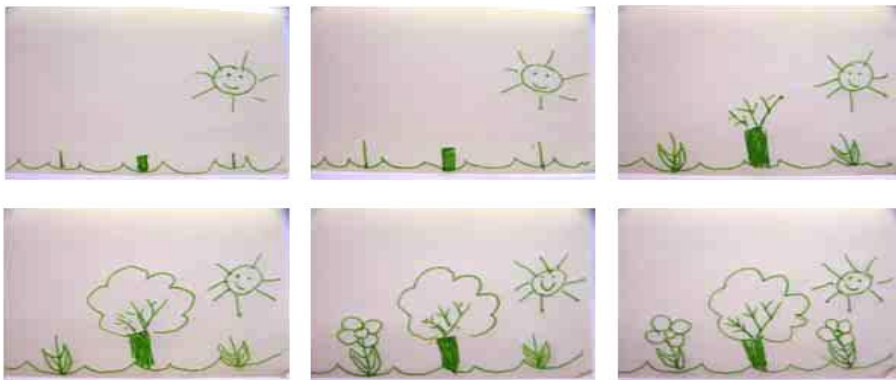
Τίτλος ταινίας:		Διάρκεια:		
Περιγραφή δράσης:				
Ηχητικά εφέ: διάρκεια:				
Περιγραφή δράσης:				
Ηχητικά εφέ: διάρκεια:				

Εικ.1.5. Πρότυπο εικονογραφημένου σεναρίου

1.4.3. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το Flip book

Εάν θέλουμε να δούμε με μεγαλύτερη λεπτομέρεια την δράση που απεικονίζεται σε ένα καρέ του εικονογραφημένου σεναρίου, μπορεί να χρησιμοποιήσουμε την τεχνική δημιουργίας κίνησης «flip book». Συνήθως χρησιμοποιούμε αυτή την τεχνική για πληροφορίες μεταβολής στο χρόνο, όπως:

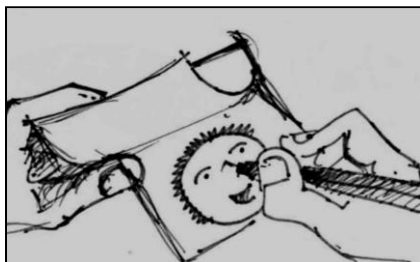
- Η ανάπτυξη ενός δέντρου.
- Τα στάδια κίσηματος ενός κτιρίου.
- Η αποσάθρωση ενός φρούτου κ.ο.κ.



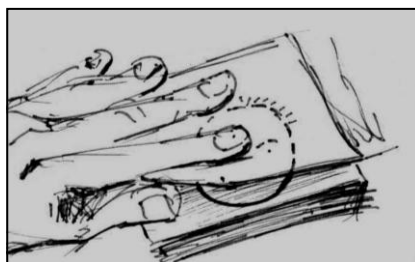
Εικ.1.7. Έξι σελίδες ενός Flip Book δημιουργημένο από μαθητές εργαστηριακού μαθήματος animation στο γυμνάσιο της Αρχαίας Ολυμπίας το 2007. Σε έξι σχέδια δίνονται παραστατικά τα στάδια ανάπτυξης ενός δέντρου.

1.4.4. Η τεχνική δημιουργίας Flip Book

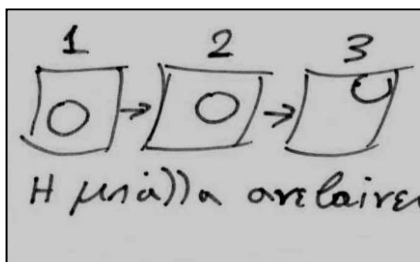
Το Flip book είναι μια τεχνική animation που μπορεί όλοι να έχουμε χρησιμοποιήσει σε κάποια στιγμή των μαθητικών μας χρόνων, χωρίς, ωστόσο, να γνωρίζουμε την ονομασία του. Αρκεί να σκεφτούμε τον εαυτό μας ή κάποιο συμμαθητή μας που σχεδίαζε «ανθρωπάκια» στο κάτω μέρος των περιθωρίων ενός βιβλίου τα οποία «κινούνταν» όταν γυρίζαμε τις σελίδες του γρήγορα. Στην παρακάτω εικόνα (εικ.1.8) παρουσιάζονται τέσσερα σταδία δημιουργίας Flip book, όχι σε κάποιο σχολικό βιβλίο, αλλά σε ένα μπλοκ σημειώσεων (post it) που μπορούμε εύκολα και φτηνά να προμηθευτούμε από οποιοδήποτε βιβλιοπωλείο.



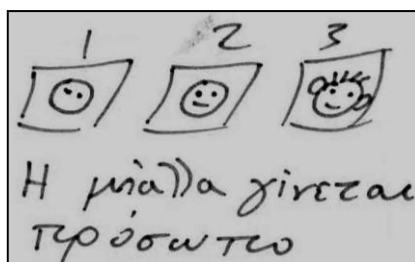
1. Σε ένα μπλοκ σημειώσεων (post it) σχεδιάζουμε το πρώτο σχέδιο ξεκινώντας από την τελευταία σελίδα



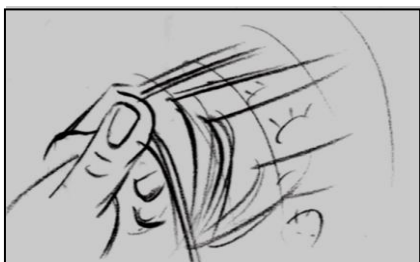
2. Βάζοντας την επόμενη σελίδα από πάνω, βλέπουμε αχνά το πρώτο σχέδιο και σχεδιάζουμε το επόμενο σχέδιο κοντά στο προηγούμενο,



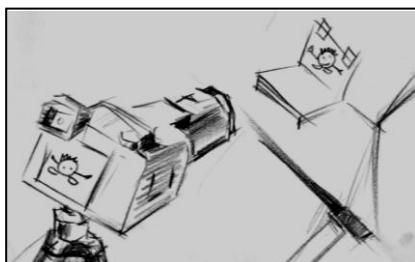
Είτε αλλάζοντας του την θέση



είτε προσθέτοντας κάποιο νέο στοιχείο.



Κουνώντας γρήγορα τα σχέδια μπορούμε να δούμε την κίνηση που δημιουργήσαμε.



Μπορεί, επίσης, να φωτογραφήσουμε το κάθε σχέδιο ξεχωριστά και, είτε να δούμε την κίνηση στο πρόγραμμα προβολής φωτογραφιών (slide show) είτε να συνθέσουμε τις φωτογραφίες σε βίντεο animation χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα μοντάζ

Εικ.1.8. Δημιουργώντας με την τεχνική του Flip book

1.4.5. Απάντηση του ερωτήματος «Πώς» -Το Ανιματίκ

Το ανιματίκ είναι μια πρώτη μορφή απόδοσης του σεναρίου σε οπτικοακουστική μορφή. Κυρίως, συγχρονίζουμε τις στατικές εικόνες του εικονογραφημένου σεναρίου με το ηχητικό μέρος της ταινίας.

Ο σκοπός του ανιματίκ είναι να ελέγξουμε τον ρυθμό της ταινίας (τον χρόνο παραμονής του κάθε πλάνου στην ταινία) και την σύνθεση εικόνας και ήχου.

Τα στάδια δημιουργίας ανιματίκ είναι τα επόμενα:

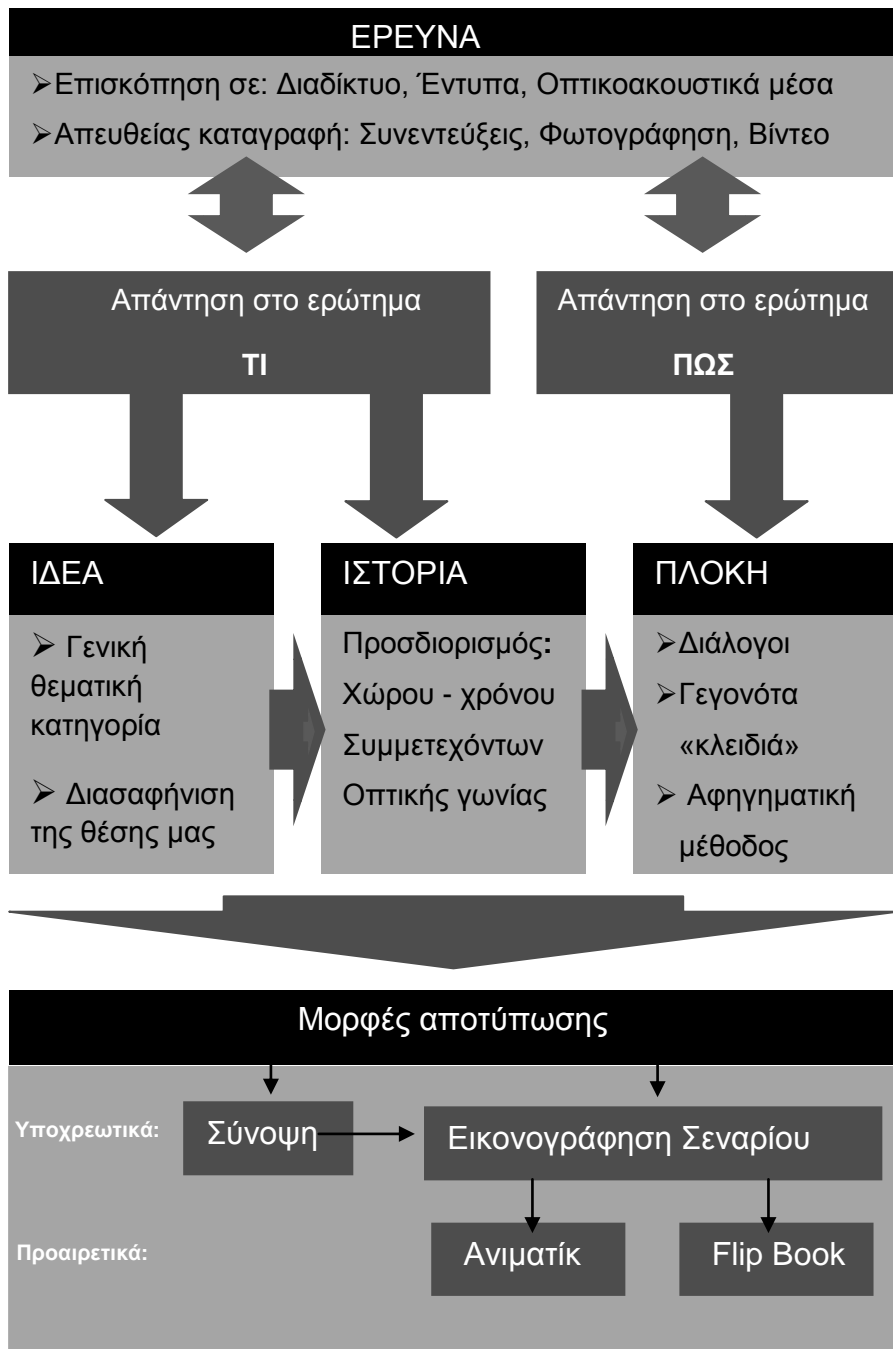
2. Δημιουργία του ηχητικού μέρους. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί με μια πρόχειρη ηχογράφιση των διαλόγων και των ήχων από τον ίδιο δημιουργό του εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard).
3. Φωτογράφιση των στατικών καρτέ του εικονογραφημένου σεναρίου της ταινίας.
4. Εισαγωγή του ηχητικού μέρους και των στατικών φωτογραφιών στον υπολογιστή.
5. Συγχρονισμός των στατικών καρτέ της ταινίας με το ηχητικό μέρος. Δηλαδή ρύθμιση της διάρκειας παραμονής της κάθε εικόνας στην γραμμή του χρόνου με βάση την κυματογραμμή του ήχου.

Εναλλακτικά, αν δεν είμαστε εξοικειωμένοι με την χρήση κάποιου προγράμματος μοντάζ, μπορούμε να δούμε την προβολή των φωτογραφιών σε μορφή slide show στο πρόγραμμα «προβολής εικόνων» που είναι διαθέσιμο σε κάθε υπολογιστή.

Επίσης, για την δημιουργία λεπτομερέστερης κίνησης μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την τεχνική του flip book. Σε αυτή την περίπτωση:

- Φωτογραφίζουμε την κάθε σελίδα του flip book και εισάγουμε τις φωτογραφίες στο πρόγραμμα μοντάζ, όπου έχουμε ήδη συγχρονίσει τις στατικές φωτογραφίες με το ηχητικό μέρος.
- Στην συνέχεια, αντικαθιστούμε την κάθε στατική φωτογραφία με την σειρά των σχεδίων του flip book που της αντιστοιχεί.

Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με αυτή την διαδικασία μπορείς να ανατρέξεις στο αντίστοιχο βίντεο στο διαδύκτιο στην σελίδα: www.youtube.com/odlmultimedia



Εικ.1.9. Σχηματική αναπαράσταση της διαδικασίας δημιουργίας σεναρίου.

Δεύτερο κεφάλαιο: Εισαγωγή στα εκφραστικά μέσα της κινηματογραφικής γλώσσας.

2.1. Εισαγωγή

Το κεφάλαιο αυτό μας εισάγει στις βασικές αρχές του «συντακτικού» και της «γραμματικής» της οπτικοακουστικής γλώσσας οι οποίες μπορεί να χρησιμεύσουν στην δημιουργία του σεναρίου με ποικίλους τρόπους.

Στους βασικούς στόχους συμπεριλαμβάνονται:

- Η εξοικείωση του υποψήφιου δημιουργού με τα εκφραστικά μέσα της οπτικοακουστικής γλώσσας και η κατανόηση της χρησιμότητας των διαθέσιμων εκφραστικών μέσων.
- Η ανάπτυξη της ικανότητας του υποψήφιου δημιουργού να χρησιμοποιεί την κινηματογραφική γλώσσα με ορθό τρόπο και να είναι σε θέση να αιτιολογεί τις επιλογές του, είτε σε προσπάθειες ακαδημαϊκής προσέγγισης ενός θέματος είτε σε πιο ανατρεπτικές προσεγγίσεις.

Επίσης, το κεφάλαιο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εκπαιδευτικούς, εμπυχωτές σε κινηματογραφικά εργαστήρια και καθηγητές κινηματογραφικών σχολών σαν υποστηρικτικό υλικό στην οργάνωση της διδακτικής στρατηγικής τους. Για παράδειγμα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί συνδυαστικά με τα μικρά βίντεο που βρίσκονται στην ιστοσελίδα www.youtube.com/odlmultimedia σαν αφόρμηση στην δημιουργία σεναρίου από τους μαθητές.

2.2. Το πλάνο

Το πλάνο είναι η βασική μονάδα επικοινωνίας της κινηματογραφικής γλώσσας. **Σαν πλάνο ορίζεται το μέρος της δράσης που κινηματογραφείται χωρίς διακοπή.** Για παράδειγμα η βιντεοσκόπηση μιας διδασκαλίας με μια κάμερα χωρίς διακοπή αποτελεί ένα πλάνο.

Μια σειρά πλάνων με νοηματική ενότητα αποτελούν τη σκηνή. Μια σκηνή μπορεί να αποτελείται από ένα η περισσότερα πλάνα. Έτσι, η βιντεοσκόπηση μιας διδασκαλίας με μια κάμερα χωρίς διακοπή αποτελεί ένα πλάνο και ταυτόχρονα μια σκηνή. Αν η βιντεοσκόπηση γίνει με περισσότερες κάμερες, η σύνθεση των

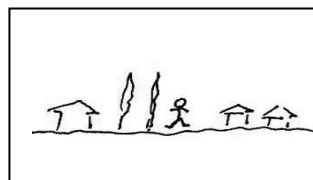
διαφορετικών πλάνων, που θα προκύψουν, θα περιγράψουν την ίδια σκηνή που γυρίστηκε με ένα πλάνο.

2.2.1. Το μέγεθος του πλάνου

Με τον όρο «μέγεθος πλάνου» εννοούμε την θέση που καταλαμβάνει το θέμα μας στο κινηματογραφικό κάδρο. Τα κυριότερα μεγέθη πλάνου στην κινηματογραφική πρακτική είναι: το γενικό πλάνο, το μεσαίο πλάνο και το κοντινό πλάνο.

Γενικό πλάνο:

Το χρησιμοποιούμε για να δείξουμε τον χώρο που κινείται το θέμα μας.



Μεσαίο πλάνο:

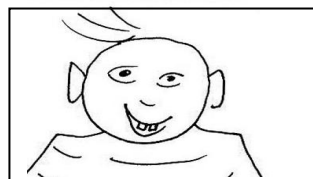
Το χρησιμοποιούμε για να δείξουμε την σχέση του θέματος μας με τον χώρο.



Κοντινό πλάνο:

Το χρησιμοποιούμε για να τονίσουμε κάποιο στοιχείο του θέματός μας.

Δηλαδή να δώσουμε έμφαση σε κάποιο στοιχείο της αφήγησης.



Εικ.2.1. Τα τρία βασικά μεγέθη πλάνου και η θέση τους στην αφηγηματική διαδικασία του φιλμ.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

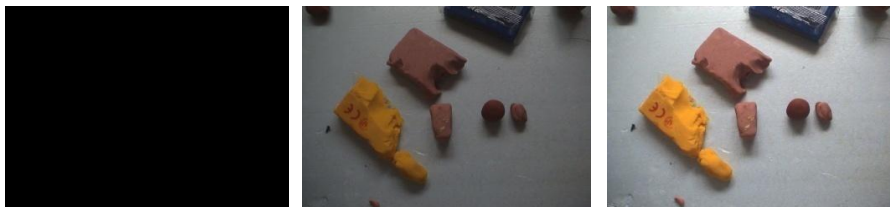
Ο προσδιορισμός ενός πλάνου θα πρέπει να γίνεται πάντα με σαφή αναφορά στο θέμα. Έτσι λέμε «κοντινό πλάνο του δέντρου» και όχι απλά κοντινό πλάνο, αν το θέμα μας είναι ένα δέντρο, καθώς θα μπορούσε να είναι και γενικό πλάνο μίας φωλιάς που βρίσκεται στο δέντρο.

2.2.2. Τεχνικές ανοίγματος και κλεισίματος του πλάνου

Σε όλες τις μορφές αφήγησης έχουν αναπτυχθεί διάφορες τεχνικές ανοίγματος ή κλεισίματος των αφηγηματικών ενότητων με τις οποίες έχει εξοικειωθεί ο θεατής. Έτσι, στο θέατρο όταν ανοίγει η αυλαία και κλείνουν τα φώτα ο θεατής γνωρίζει ότι θα αρχίσει η παράσταση. Παρόμοια, στην προφορική παράδοση ένα βήξιμο μπορεί να σηματοδοτεί την έναρξη της αφήγησης. Στον κινηματογράφο οι τεχνικές ανοίγματος και κλεισίματος της αφηγηματικής ενότητας είναι οι παρακάτω:

Fade in:

Όταν η εικόνα του πλάνου εμφανίζεται σταδιακά από το μαύρο

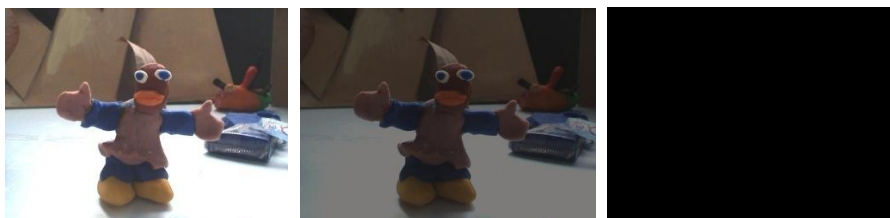


Εικ.2.2. Το fade in Χρησιμοποιείται στο άνοιγμα μιας αφηγηματικής ενότητας. Χρειάζεται προσοχή καθώς η άσκοπη χρήση του μπορεί να μπερδέψει.

Στο εικονογραφημένο σενάριο δηλώνεται στο πλαίσιο κειμένου

Fade out:

όταν η εικόνα του πλάνου σβήνει σταδιακά σε μαύρο



Εικ.2.3. Χρησιμοποιείται στο κλείσιμο μιας αφηγηματικής ενότητας. Σχετικά με την άσκοπη χρήση του και τον τρόπο που δηλώνεται στο εικονογραφημένο σενάριο, ισχύει ότι και για το fade in.

2.2.3. Τεχνικές μετάβασης από πλάνο σε πλάνο

Στην κινηματογραφική γλώσσα αφηγούμαστε μια ιστορία χρησιμοποιώντας πλάνα, δηλαδή μικρές «φράσεις» με εικόνα και ήχο, που διαδέχονται το ένα το άλλο. Ο τρόπος που γίνεται η διαδοχή των πλάνων μπορεί να έχει ιδιαίτερη σημασία. Οι κυριότεροι τρόποι μετάβασης από πλάνο σε πλάνο είναι οι παρακάτω:

Κατ:

Όταν η μετάβαση από πλάνο σε πλάνο γίνεται χωρίς κάποιο ειδικό εφέ. Απλά, το ένα πλάνο σταματάει και έρχεται το άλλο.



Εικ.2.4. Χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να δείξουμε μια συνεχή ροή πληροφοριών της ιστορίας.

Dissolve:

Όταν η μετάβαση από πλάνο σε πλάνο γίνεται σταδιακά. Καθώς το ένα πλάνο σβήνει, εμφανίζεται, σιγά-σιγά, το επόμενο. Στο μισό της διαδικασίας στην ίδια εικόνα φαίνονται ταυτόχρονα και τα δύο πλάνα.



Εικ.2.5. Χρησιμοποιείται όταν θέλουμε να δείξουμε το πέρασμα του χρόνου, να κάνουμε μια αναδρομή στο παρελθόν, να δείξουμε τη μετάβαση σε μια ονειρική κατάσταση, την απεικόνιση μιας σκέψης κ.ο.κ.

2.3. Αφηγηματικές Τεχνικές

Με τον όρο «αφηγηματικές τεχνικές» ορίζουμε τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσουμε τα εκφραστικά μας μέσα, την στρατηγική, για να πούμε μια ιστορία. Έτσι στην προφορική αφήγηση, που ένα από τα κύρια εκφραστικά μέσα είναι η φωνή, οι αφηγηματικές στρατηγικές επικεντρώνονται στον τρόπο που θα χρησιμοποιήσουμε τον τόνο, το χρώμα και την ένταση της.

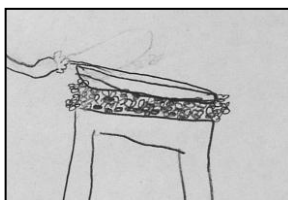
Οι κινηματογραφικές αφηγηματικές τεχνικές που παρουσιάζονται στην συνέχεια είναι ενδεικτικές, καθώς, ανάλογα με την εφευρετικότητα, την παιδεία και την σκηνοθετική ματιά του κάθε δημιουργού, μπορεί να προκύψουν διαφορετικοί και ενδιαφέροντες τρόποι χρήσης των εκφραστικών μέσων της οπτικοακουστικής γλώσσας. Επίσης, για την καλύτερη κατανόηση θα βοηθήσουν τα παραδείγματα σε μορφή βίντεο που βρίσκονται στο αντίστοιχο κεφάλαιο στην ιστοσελίδα www.youtube.com/odlmultimedia

2.3.1. Αφήγηση οφ.

Σε αυτή την περίπτωση ακούγεται μόνο η φωνή του αφηγητή και ο ήχος της φωνής μπορεί να συνδυαστεί, είτε με βίντεο είτε με στατικές εικόνες. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθούν οι τεχνικές διαμόρφωσης του πλάνου που αναφέρθηκαν πιο πάνω, όπως γενικά και κοντινά πλάνα, Fade in, Fade out κ.ο.κ.



Μια φορά ήταν κάποιος που τον λέγανε Λάζαρο.



Μια μέρα σκότωσε σαράντα μύγες...



...και έγραψε στο σπαθί του: Με μια σπαθιά σκότωσα σαράντα ψυχές.

Εικ.2.6. Εναλλαγή στατικών εικόνων και συγχρονισμός τους με προφορική αφήγηση στη εμπύχωση του παραμυθιού «Ο κυρ Λάζαρος και οι Δράκοι», από τους μαθητές της Στ' δημοτικού του 13^{ου} Δ.ΣΧ. Δράμας το 2005.

2.3.2. Αφήγηση ον

Σε αυτή την περίπτωση ο αφηγητής είναι παρών. Παράλληλα, καθώς αφηγείται μπορεί να παρουσιάζει εικονικά στοιχεία και βίντεο με διάφορους τρόπους. Για παράδειγμα, μπορεί να παρουσιάζει πληροφορίες της ιστορίας, γυρίζοντας τις σελίδες ενός βιβλίου. Στην περίπτωση του animation οι εναλλαγές αφήγησης και εικόνων μπορεί να γίνουν πιο πλούσιες και ευφάνταστες. Έτσι, καθώς κάποιος αφηγείται, μπορεί να τραβάει τεράστιες κάρτες με εικόνες από την τσέπη του, σαν παράσταση ταχυδακτυλουργού. Επίσης, γράμματα, εικόνες και λέξεις μπορεί να βγαίνουν από ένα πηγάδι.



Εικ.2.7. Παράδειγμα ευφάνταστου τρόπου αφήγησης. Τα γράμματα λέξεων κλειδιών βγαίνουν από τα καλάμια ενός πηγαδιού στην εμφύχωση του παραμυθιού «Το Κερατάκι του Βασιλιά», από τους μαθητές της Ε' δημοτικού του 2^{ου} Δ.Σχ. Δράμας το 2005.

2.3.3. Συνδυασμός αφήγησης ον και αφήγησης οφ

Σε αυτή την περίπτωση ο αφηγητής μπορεί να είναι παρών και με κάποια τεχνική μετάβασης από πλάνο σε πλάνο να εξαφανιστεί και να ακούγεται μόνο η φωνή του ή το αντίθετο.



Όλοι μαζί καθαρίζουμε την παραλία.

Όλοι μαζί.....

...μαζεύουμε τα σκουπίδια.

Εικ.2.8. Παράδειγμα μετάβασης από αφήγηση ον σε αφήγηση οφ. Στο τρίτο καρέ η μετάβαση γίνεται με χρήση της τεχνικής του dissolve. Η φωνή του πειρατή-αφηγητή λειτουργεί σαν γέφυρα στην εναλλαγή των πλάνων, συμβάλλοντας, έτσι, στην ομαλή ροή της ταινίας.

2.3.4. «Εξωτερικός αφηγητής» και «αφηγητής Πρωταγωνιστής»

Και στις τρεις παραπάνω περιπτώσεις ο αφηγητής μπορεί να είναι:

- Είτε ένας από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας.
- Είτε ένας εξωτερικός αφηγητής αποστασιοποιημένος που διηγείται απλώς μια ιστορία ή που παρουσιάζει επιστημονικές πληροφορίες, στην περίπτωση μιας εκπαιδευτικής ταινίας.

Πάντα έχει ενδιαφέρον και αποτελεί πρόκληση η μετάβαση από την μια κατάσταση στην άλλη. Για παράδειγμα, μπορεί να ξεκινήσει μια ιστορία με κάποιον που αφηγείται αποστασιοποιημένος μια ιστορία και στην συνέχεια εμπλέκεται με κάποιον τρόπο ή επηρεάζεται από αυτή. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί να αξιοποιηθεί και η τεχνική του «συνδουασμού της αφηγησης ον με την αφήγηση οφ», που αναπτύχθηκε πιο πάνω..

2.3.5. Διάλογοι.

Σημαντικές πληροφορίες μπορεί να δοθούν μέσα από αντιπαραθέσεις και ανταλλαγή επιχειρημάτων. Σε αυτή την περίπτωση μπορεί να χρησιμοποιηθούν φόρμες διαλόγων που να παραπέμπουν σε ερευνητικές πρακτικές, όπως συνέντευξη, συζήτηση στρογγυλής τραπέζης κ.ο.κ. Για την συνοδεία των διαλόγων με εικονικό υλικό ισχύει ότι και στην *Αφήγηση ον και οφ*.



Τα μαύρα σου τα χάλια έχεις φίλε μου. Από την Πτολεμαΐδα ήρθες?



Ναι, και ήταν όλα τόσο μαύρα! Εδώ ο αέρας είναι τόσο καθαρός.



Αυτή η ανεμογεννήτρια είναι η αιτία. Η αιολική ενέργεια δεν ρυπαίνει το περιβάλλον

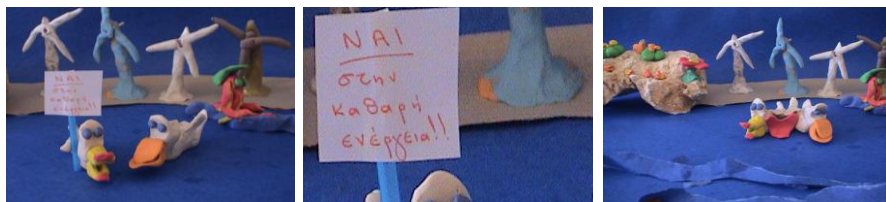
Εικ.2.9. Απόσπασμα διαλόγου ενός σαλιγκαριού που ζει σε ένα αιολικό πάρκο και ενός πουλιού από την Πτολεμαΐδα. Στο τρίτο καρέ η μετάβαση γίνεται με χρήση της τεχνικής του dissolve. Ο ήχος του διαλόγου, που συνεχίζεται, καθώς εναλλάσσονται τα πλάνα, λειτουργεί σαν γέφυρα.

2.3.6. Φλας μπακ.

Σε αυτή την περίπτωση η αφήγηση ξεκινάει από την μέση ή το τέλος της χρονολογικής παράθεσης των γεγονότων και παρουσιάζονται σταδιακά αυτά που προηγήθηκαν. Είναι η αφηγηματική τεχνική που συναντάμε στην Οδύσσεια. (Δες σελ. 9, εικ.1.2.)

2.3.7. Εμβόλιμα κείμενα

Μπορεί να μας διηγηθούν ένα μέρος της ιστορίας. Για παράδειγμα ένα κείμενο στην αρχή της ταινίας μπορεί να λειτουργήσει σαν σύνοψη και να μας εισάγει στην ιστορία. Επίσης κείμενα με την μορφή τίτλων, πινακίδων, γράμματος αλληλογραφίας κ.ο.κ. μπορεί να «στηρίξουν» την κινηματογραφική αφήγηση.



Εικ.2.10. Κείμενα σε πλακάτ που ενημερώνουν με σαφήνεια για την άποψη των πελεκάνων για τις ανεμογεννήτριες.

2.3.8. Παράλληλο μοντάζ

Παράλληλες ιστορίες που συμβαίνουν την ίδια στιγμή μπορεί να εναλλάσσονται στο μοντάζ. Αυτή η αφηγηματική τεχνική μπορεί να χρησιμοποιηθεί όπως η μεταφορά ή ο παραλληλισμός στον γραπτό λόγο. Επίσης, μπορεί να έχει θαυμάσια χρήση σε εκπαιδευτικά βίντεο. Για παράδειγμα, μπορεί να μας μεταδώσει χρήσιμες πληροφορίες στην αναπαράσταση κάποιου πειράματος.



Εικ.2.11. Η εξέλιξη φυτών που μεγαλώνουν σε διαφορετικές συνθήκες. Φωτογραφίες του Γ. Νεοφώτιστου στην Β1 του Δ.Σχ. Ανατολής Ν. Μάρκρης.

7.Βιβλιογραφία

1. Βασιλειάδης, Γ., (2006), *Animation, Ιστορία και Αισθητική του Κινουμένου Σχεδίου*. Αιγώκερος
2. Bordwell, D., Thompson, K. (2005). *Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου*. Εθνικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
3. Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
4. Boyle, T., (1997), *Design for Multimedia Learning*. London, Prentice Hall.
5. Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. London and New York: Routledge.
6. Druin, A. και Solomon, S., (1996), “*Designing Multimedia*”, London.
7. Halas, J. & Manvell, R., (1969). *The technique of film animation*. London and New York: Focal Press.
8. Καβάγιας, Γ., (1982). *Ο Κινηματογράφος Χωρίς Μυστικά και η Τέχνη του Οπερατέρ*. Καστανιώτης.
9. Laybourne, K., (1998). *The Animation Book*. New York: Three Rivers Press.
10. Μούρη Ε., (2004), *Frame by Frame*, Nexus Publication SA.
11. Noake, R., (1988) *Animation-a guide to animated film techniques*, Great Britain.
12. Propp, V., (1968), *Morphology of The Folktale*. Austin- London.
13. Σιάκας, Σ., (2005) «Παράδειγμα εφαρμογής των αρχών του κλασσικού μοντέλου αφήγησης στην δημιουργία διδακτικού πολυμεσικού υλικού σε περιβάλλον power point», πρακτικά της πρώτης πανελλήνιας διημερίδας με διεθνή συμμετοχή για την «*δια βίου και εξ αποστάσεως εκπαίδευση στη κοινωνία της πληροφορίας*», Προπομπός.
14. Σιάκας, Σ.,(2006). *Η Μεθοδολογία Ανάπτυξης ενός Animation Εκπαιδευτικού Project*, Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους Δράμας.
15. Susannah, S.,(2004), *Stop Motion Craft Skills For Model Animation*, Focal Press.
16. Thomas, F. & Johnston, O., (1981) *The illusion of life- Disney Animation*, New York.