

ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΚΑΙ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ



Ομάδα 3: RIOT 6

ΕΙΔΗ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Σιμόνη Σωτηρέλη

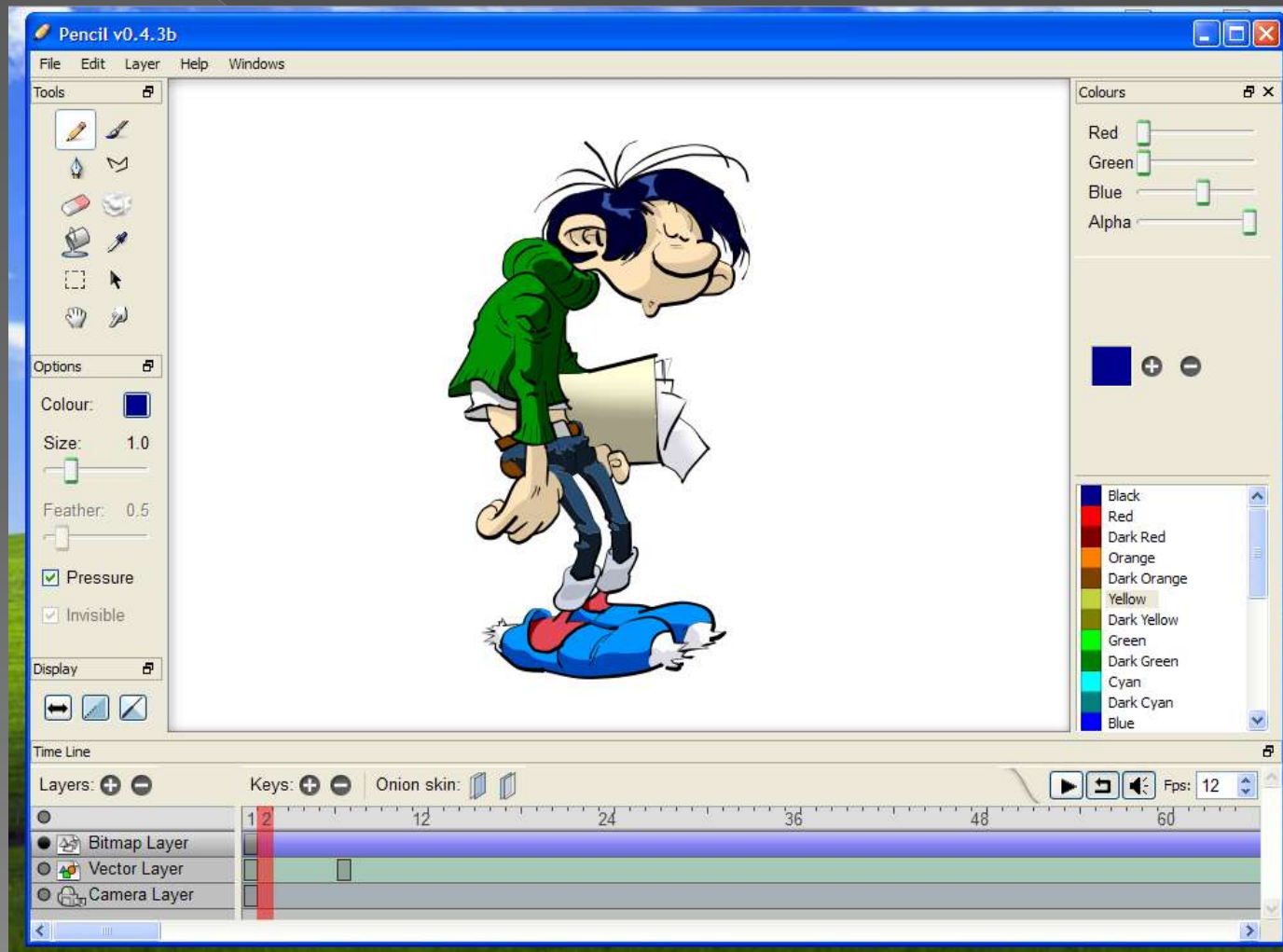
Κλασικά δυσδιάστατα κινούμενα σχέδια

Κλασικό 2D κινούμενο σχέδιο είναι επίσης γνωστό ως κινούμενο σχέδιο στο χέρι ή παραδοσιακό κινούμενο σχέδιο. Σε αυτήν την τεχνική οι δημιουργοί πρέπει να σχεδιάσουν επί χαρτιού 12 τουλάχιστον εικόνες για κάθε δευτερόλεπτο ταινίας. Τα σχέδια αργότερα σαρώνονται χρησιμοποιώντας τον υπολογιστή.



Ψηφιακά δυσδιάστατα κινούμενα σχέδια

Στην ψηφιακή τεχνική κινουμένων σχεδίων 2D, τα καρτέ animation προέρχεται άμεσα από το λογισμικό χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται κυρίως για τηλεοπτικές σειρές και κινούμενα σχέδια στο διαδίκτυο.



Ψηφιακά τρισδιάστατα κινούμενα σχέδια

Η τεχνική 3D είναι μια από τις πιο περιζήτητες τεχνικές αυτής της εποχής. Με την τεχνική αυτή τα μοντέλα 3D αποκτούν στάση, υφή και κίνηση στον εικονικό χώρο.



Stop-motion

Στην τεχνική stop-motion, ο χαρακτήρας ή το αντικείμενο τοποθετούνται στην κατάλληλη θέση και από εκεί γίνονται ελαφρές τροποποιήσεις οι οποίες αλλάζουν την στάση του χαρακτήρα. Η διαδικασία αυτή επαναλαμβάνεται μέχρις ότου επιτευχθεί το επιθυμητό μήκος της κίνησης.



Κινούμενα σχέδια με πηλό

Αυτή η τεχνική είναι μια από τις πολλές μορφές των stop-motion κινουμένων σχεδίων. Λόγω της δημοτικότητάς της και της εκτεταμένης χρήσης του πηλού, ή πλαστελίνης, αναγνωρίζεται ως ανεξάρτητη τεχνική.



Cut-out

Cut-out είναι ένα είδος stop-motion τεχνικής για την παραγωγή κινουμένων σχεδίων. Οι χαρακτήρες και τα σκηνικά είναι φτιαγμένα από χαρτί, χαρτόνι ή ακόμη και φωτογραφίες.



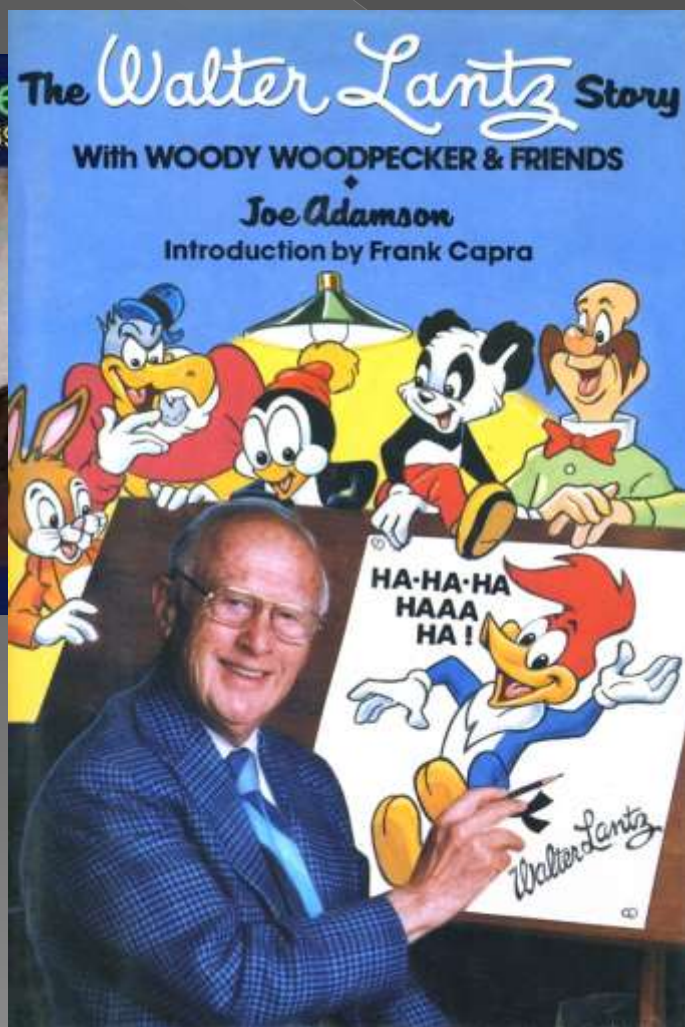
Ζωγραφιά σε γυαλί

Η τεχνική αυτή για την παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων γίνεται με το χειρισμό λαδομπογιάς που ξηραίνεται σε αργό ρυθμό πάνω σε φύλλα γυαλιού.



ΠΑΡΑΓΩΓΟΙ ΤΑΙΝΙΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Κωνσταντίνα Λεβέντη



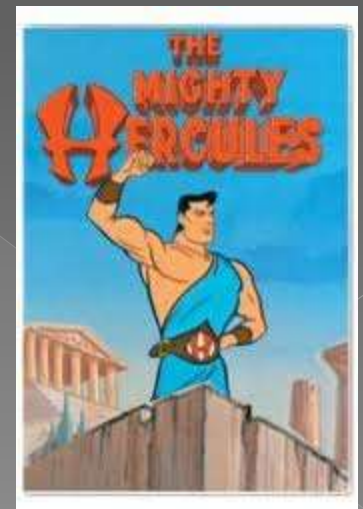
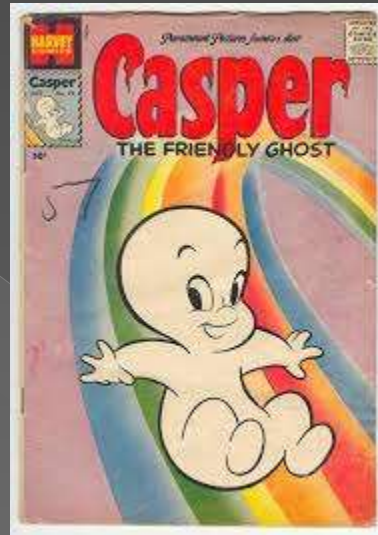
JOE ORIOLO

- Ο Oriolo γεννήθηκε στο Union City, New Jersey το 1913. Σαν παιδί, ζωγράφιζε συνεχώς και ονειρευόταν να γίνει σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων.
- Ήταν κάτοικος του Woodcliff Lake, New Jersey και πέθανε σε ηλικία 72 ετών.
- Κέρδισε το χρυσό βραβείο στα Motion Picture Screen Cartoonists Awards το 1985 καθώς και 22 Όσκαρ, 39 νίκες και 42 υποψηφιότητες.



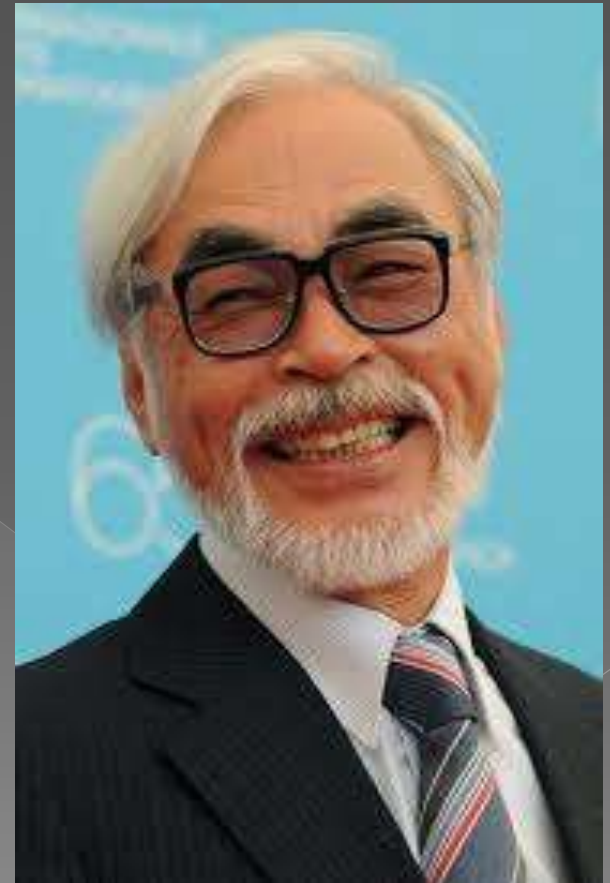
Είναι γνωστός για τις ταινίες:

- Casper the friendly ghost
- Felix the cat (1958)
- Speed racer
- Wendy the good little witch
- Mighty Hercules (1963)



HAYAO MIYAZAKI

- Ο Hayao Miyazaki είναι ένας από τους μεγαλύτερους σκηνοθέτες κινουμένων σχεδίων της Ιαπωνίας. Οι διασκεδαστικές πλοκές, οι ασυναγώνιστοι χαρακτήρες και η συναρπαστικά κινούμενα σχέδια στις ταινίες του έχουν χαρίσει διεθνή φήμη από τους κριτικούς, καθώς και δημόσια αναγνώριση εντός της Ιαπωνίας.
- Γεννήθηκε: 5 Ιανουαρίου, 1941 στο Τόκιο, Ιαπωνία
- Κέρδισε 1 oscar, 24 υποψηφιότητες και 49 άλλες διακρίσεις.



Είναι γνωστός για τις ταινίες:

- ◉ Spirited away (2001)
- ◉ Princess mononoke (1997)
- ◉ Howl's moving castle (2004)
- ◉ Η Ναυσικά της κοιλάδας των ανέμων (1984)



TIMOTHY WALTER BURTON

- Είναι παραγωγός και σκηνοθέτης ταινιών. Η αρχή της καριέρας του σε ταινίες τροφοδοτήθηκε από σχεδόν απίστευτη τύχη, αλλά το ταλέντο του και η πρωτοτυπία του, είναι τα στοιχεία που τον έχουν κρατήσει στην κορυφή του Hollywood παρά τον ανταγωνισμό που υπάρχει. Άρχισε από νεαρή ηλικία την ζωγραφική.
- Γεννήθηκε 25 Αυγούστου στο Burbank, California USA
- Ήταν υποψήφιος για 2 όσκαρ, έχει 16 βραβεία και 38 υποψηφιότητες για άλλα βραβεία.



Είναι γνωστός για τις ταινίες:



WALTER DISNEY

- Ο Γουόλτερ Έλιας Ντίσνεϊ ήταν αμερικανός παραγωγός ταινιών, σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιός και σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων.
- Ως συνιδρυτής αρχικά της Walt Disney Productions (Ο άλλος ιδρυτής ήταν ο αδελφός του, Ρόι Ντίσνεϋ) έχει γίνει ένας από τους πιο διάσημους παραγωγούς στην ιστορία του κινηματογράφου.



POCAHONTAS

THE HUNCHBACK
OF NOTRE DAME

HERCULES

MULAN

TARZAN

FANTASIA
2000

DINOSAUR

THE EMPEROR'S
NEW GROOVE

ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

Lilo & Stitch

TREASURE
PLANET

BROTHER
BEAR

HOME
On the
RANGE

Walt Disney
chicken
little

MEET THE ROBINSONS

BOLT

THE PRINCESS
FROG

Tangled

Winnie
the
Pooh

WRECK-IT
RALPH

ΛΑΘΗ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

(παραδείγματα από ταινίες του Disney)

Διονυσία Σταυροπούλου

Στα λογοτεχνικά έργα και τα κλασσικά παραμύθια μέσα από την αφήγηση ο αναγνώστης δημιουργεί ορισμένες εικόνες στο μυαλό του. Μέσα στα βιβλία λοιπόν, η φαντασία δημιουργεί σκηνές οι οποίες αποκλείεται να είναι λανθασμένες. Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων από την άλλη, οι εικόνες και οι ήρωες είναι όπως τα φαντάστηκε ο δημιουργός τους. Είναι φυσικό έτσι, ορισμένες φορές να υπάρξουν λάθη στην σχεδίαση.



Αλλαγή χρωμάτων



The Little Mermaid
Grey bowl turns blue



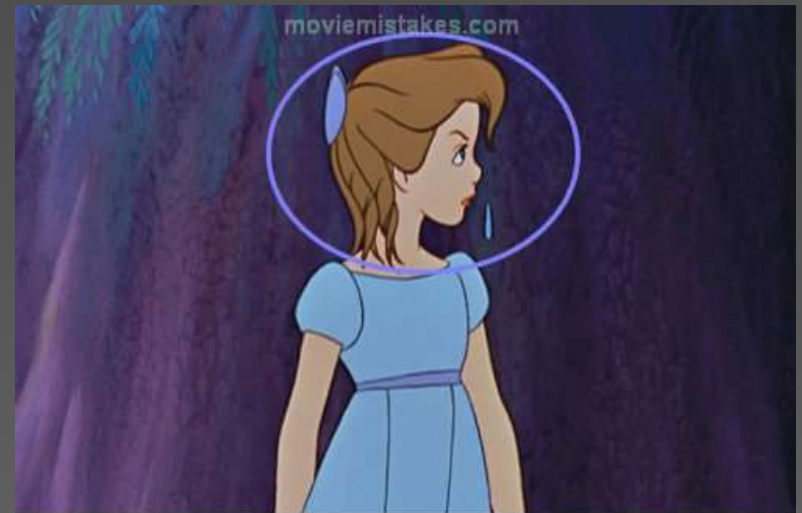
The Little Mermaid
Sailor's shirt changes color



Αλλαγή χρωμάτων



Peter Pan
Nightgown changes colour



Peter Pan
Wendy's hair dries instantly



Εξαφανίσεις ή μετακινήσεις
αντικειμένων



The Little Mermaid
Thimble crab stands in disappears



The Little Mermaid
Paws become transparent



Αλλαγή θέσης



Beauty and the Beast
Book flips over



Beauty and the Beast
Apron disappears



Beauty and the Beast
Tear switches sides



Αλλαγή σε ρούχα και
αντικείμενα



Cinderella
Long sleeves change to short sleeves





Mulan
Sword sheathes itself



Cinderella
Mice change



ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ DISNEY

1. Θέμα

Μαριάννα Χεκίμογλου



Ορισμός: Ένα κοινό νόημα ή επαναλαμβανόμενη ιδέα που ενσωματώνεται σε όλο το λογοτεχνικό έργο. Κλασσικές αξίες και ιδανικά των παραμυθιών και των ομώνυμων τους ταινιών είναι η αγάπη, η φιλία, η μαγεία, το θάρρος που νικούν πάντα το κακό.
Παράδειγμα: "Η αληθινή αγάπη νικά τα πάντα» είναι το κύριο θέμα της **Ωραίας Κοιμωμένης**.

2. Συμβολισμός



Ορισμός: Ένα αντικείμενο, χαρακτήρας, σχήμα ή χρώμα που χρησιμοποιείται για να αναπαραστήσει μια αφηρημένη ιδέα ή έννοια.

Παράδειγμα: Στο **Dumbo** το "μαγικό" φτερό αντιπροσωπεύει το θάρρος και την αυτοπεποίθηση. Από τη στιγμή που πραγματικά πιστεύει στον εαυτό του, δεν χρειάζεται πλέον ένα ψυχολογικό δεκανίκι.

3. Δραματική ειρωνεία



Ορισμός: Η ειρωνεία που εμφανίζεται όταν η έννοια της κατάστασης είναι κατανοητή από το κοινό, αλλά όχι από τους χαρακτήρες στο λογοτεχνικό έργο.

Παράδειγμα: Στο μεγαλύτερο μέρος του **The Lion King**, ο Simba νιώθει ένοχος για το θάνατο του πατέρα του, αλλά αγνοεί (όπως το κοινό), ότι ο Scar σκότωσε στην πραγματικότητα τον Mufasa

4. Αρχέτυπο



Ορισμός: Ένα διαρκώς επαναλαμβανόμενο σύμβολο ή μοτίβο στη λογοτεχνία, τη ζωγραφική ή τη μυθολογία.

Παράδειγμα: Η **Αλίκη** πρέπει να περάσει μια σειρά δοκιμών , όσο είναι στην χώρα των θαυμάτων . Αυτό το είδος του ταξιδιού είναι ένα κοινό αρχέτυπο στη δυτική λογοτεχνία και καλύτερα συνοψίζεται στην Οδύσσεια του Ομήρου.

5. Αντίθεση



Ορισμός : Ένας χαρακτήρας που φωτίζει τις ιδιότητες ενός άλλου χαρακτήρα, μέσω της αντίθεσης .

Παράδειγμα : ο συνδυασμός της καλής εμφάνισης και της απαίσιας προσωπικότητας του **Gaston** τονίζει την τραγική κατάσταση του **Τέρατος**. Το πρώτο είναι ένα τέρας παγιδευμένο μέσα σε έναν άνθρωπο. Ο τελευταίος ένας άνθρωπος παγιδευμένος μέσα σε ένα τέρας.

6. Νύξη



Ορισμός : Μια σύντομη αναφορά σε ένα λογοτεχνικό έργο σε ένα πρόσωπο , τόπο , πράγμα, ή το πέρασμα σε ένα άλλο λογοτεχνικό έργο.

Παράδειγμα: Στην **Παναγία των Παρισίων** , η Laverne φωνάζει σε ένα σμήνος περιστέρια «Πετάξτε ομορφιές μου ! " όπως η Κακιά Μάγισσα της Δύσης στο **Μάγο του Οζ**.

7. Προοικονομία



Ορισμός: Μια προειδοποίηση ή ένδειξη ενός μελλοντικού γεγονότος.

Παράδειγμα: Πριν πυροβοληθεί θανάσιμα από έναν κυνηγό, η μητέρα του **Bambi** του δίνει ένα αυστηρό κήρυγμα σχετικά με τους κινδύνους που διατρέχει από τους ανθρώπους.

8. Ύφος



Ορισμός : Η ατμόσφαιρα που διαπτοτίζει ένα λογοτεχνικό έργο με την πρόθεση να προκαλέσει ένα συγκεκριμένο συναίσθημα στο ακροατήριο.

Παράδειγμα : Στην ταινία **Φαντασία** η μουσική και το χρώμα χρησιμοποιούνται για να αλλάξουν το κλίμα από φωτεινό και παιχνιδιάρικο σε σκοτεινό και δυσοίωνο.

9. Διαλύοντας τον τέταρτο τοίχο



Ορισμός : Το να απευθύνεσαι στο κοινό αναγνωρίζοντάς το.

Ο " τέταρτος τοίχος » αναφέρεται στον φανταστικό " τοίχο" ανάμεσα στην οθόνη ή τη σκηνή και το ακροατήριο.

Παράδειγμα : Ο **Timon** αναγνωρίζει το κοινό όταν κόβει στη μέση τα λόγια του Pumba λέγοντας: "Pumba , όχι μπροστά στα παιδιά! "

10 . Έκθεση



Ορισμός : Το τμήμα μιας ιστορίας που εισάγει σημαντικές πληροφορίες στο κοινό - για παράδειγμα , πληροφορίες σχετικά με γεγονότα που συνέβησαν πριν από την κύρια πλοκή, την ιστορία του χαρακτήρα κλπ.»

Παράδειγμα : Στην αρχή του **Ρομπέν των Δασών** , ο πετεινός Alan περιγράφει πώς ο Ρομπέν των Δασών ληστεύει από τους πλούσιους για να δώσει στους φτωχούς του Νότιγχαμ.

11. Σύγκρουση



Ορισμός: Μια εγγενής ασυμβατότητα μεταξύ των στόχων από δύο ή περισσότερους χαρακτήρες ή δυνάμεις.

Παράδειγμα : Όταν ο **Σιρχάν** ο τίγρης επιστρέφει στη ζούγκλα, ο **Μόγλης** πρέπει να πάει στην ασφάλεια του ανθρώπινου πολιτισμού .

12 . Κορύφωση



Ορισμός : Το σημείο καμπής στη δράση (επίσης γνωστή ως η "κρίση") ή και το υψηλότερο σημείο ενδιαφέροντος ή ενθουσιασμού.

Παράδειγμα : Ο **Πινόκιο** μετατρέπεται σε γαϊδουράκι το οποίο πωλείται σκλάβος για να σώσει τον Τζεπέτο και να αποδείξει πως αξίζει να είναι ένα πραγματικό αγόρι.

13. Αναγνώριση



Ορισμός : Η αναγνώριση ή η ανακάλυψη από τον πρωταγωνιστή της ταυτότητας κάποιου χαρακτήρα, η οποία οδηγεί στην επίλυση του έργου.

Παράδειγμα : Ο **Αρθούρος**, νομίζοντας ότι είναι απλά ένας ταπεινός θνητός, δεν έχει ιδέα ότι είναι ο νόμιμος κληρονόμος του θρόνου μέχρι που τραβά το ξίφος από την πέτρα .

14. Ποιητική Δικαιοσύνη



Ορισμός : Μια ειρωνική αναστροφή της μοίρας που επιβραβεύει την αρετή ή τιμωρεί την κακία.

Παράδειγμα : Ο **Jafar** είναι τόσο πεινασμένος για δύναμη ώστε δεν συνειδητοποιεί ότι μετατρέπεται σε τζίνι, πράγμα που θα του κοστίσει την ελευθερία του.

15. Από μηχανής Θεός



Ορισμός : Μια ξαφνική ενέργεια ή εκδήλωση η οποία θα σώσει μια απελπιστική κατάσταση.

Παράδειγμα : Στην ταινία **η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι**, η κακιά βασίλισσα είναι έτοιμη να σκοτώσει τους νάνους, όταν ένας κεραυνός έρχεται από το πουθενά, ρίχνοντάς την από το βουνό προς το θάνατό της .

16. Λύση



Ορισμός : Το τελευταίο μέρος ενός έργου, ταινίας, ή αφήγησης στην οποία οι πρωταγωνιστές είναι μαζί και όλα τα θέματα έχουν επιλυθεί .

Παράδειγμα : Στο τέλος της ταινίας **The Little Mermaid** , η Ursula σκοτώνεται , ο βασιλιάς Τρίτων μετατρέπει την Ariel σε άνθρωπο, η οποία παντρεύεται τον πρίγκιπα Έρικ. Στη συνέχεια, ο Sebastian τραγουδά πάνω από τους τίτλους τέλους.

Ευχαριστούμε



RIOT 6

Σιμόνη Σωτηρέλη
Διονυσία Σταυροπούλου
Μαριάννα Χεκίμογλου
Θεοδώρα Μελετίου
Μαρία Τρακόσα
Κωνσταντίνα Λεβέντη