

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ
ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ: Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ:
ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΤΑ ANIME

ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗ

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: ΘΩΜΑΣ ΒΑΛΙΑΝΑΤΟΣ

ΚΕΡΚΥΡΑ

28/9/2020

Περίληψη

Η φαντασία αποτελούσε πάντοτε αναπόσπαστο κομμάτι της τέχνης, συχνά επηρεάζει πολλούς τομείς, ένας από αυτούς είναι και το animation (Κινούμενο Σχέδιο). Τα animation στην Ιαπωνία έχουν την ονομασία anime. Τα Studio Anime της Ιαπωνίας είναι πάνω από 500,ορισμένα από αυτά δημιουργούν μόνο anime φαντασίας. Η φαντασία των anime μπορεί να επηρεάζεται από πολιτισμούς μέχρι και από βιντεοπαιχνίδια δημιουργώντας φανταστικούς και φουτουριστικούς κόσμους προχωρημένης τεχνολογίας. Με αυτόν τον τρόπο η φαντασία στα anime φαίνεται να είναι η βασική πηγή της δημιουργίας τους.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. Εισαγωγή	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. Anime	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. Η Φαντασία και Αναζωογόνηση των άλλων Πολιτισμών	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. Όταν οι χαρακτήρες πέφτουν σε ένα φανταστικό κόσμο	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. Όταν η τεχνολογία συνδυάζεται με την φαντασία στα anime ..	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Η φαντασία και η προσαρμογή από τα videogames σε anime .	26
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7. Επιρροές	33
7.1 Hayato Miyazaki	33
7.2 Κλασσικά Παραμύθια	34
7.3 George Melies	34
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8. Μεθοδολογία	36
8.1 Τεχνική ζωγραφικής	36
8.2 Manga Studio 4	38
8.3 Photoshop	44
8.4 TV Paint Animation	59
8.5 Premiere	70
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9. Συμπεράσματα	74
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	76

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Εισαγωγή

Η φαντασία είναι το χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί τον άνθρωπο από τα υπόλοιπα ζώα. Στην φαντασία οφείλεται η δημιουργία του πολιτισμού, όπως είναι η τέχνη, η φιλοσοφία και η επιστήμη.[1] Ιδιαίτερα αυτό φαίνεται στις τέχνες που σχετίζονται με το ωραίο (κάλλος Τις καλές τέχνες. Οι καλές τέχνες ταξινομούνται στις εξής κλάσεις:

1. Αρχιτεκτονική
2. Γλυπτική
3. Εικαστικές τέχνες (ζωγραφική, χαρακτική)
4. Λογοτεχνία- Ποίηση
5. Μουσική
6. Θέατρο (Όπερα, Χορός, Παντομίμα)
7. Κινηματογράφος (7^η Τέχνη)
8. Φωτογραφία (8^η Τέχνη)
9. Κόμικς (9^η Τέχνη)

[2] Σε αυτή την ταξινόμηση το animation θεωρείται ως ένας κλάδος του live-action κινηματογράφου πράγμα απαράδεκτο. Η μόνη μεταξύ τους σχέση είναι απλά μια ιστορική σύμπτωση στα πρώτα τους βήματα, αλλά τυπικά ακόμα και εκεί το animation προηγήθηκε. Δεν υπάρχει καμιά ομοιότητα ή συγγένεια ως προς τη δομή, τη μορφή, τις αρχές, και τα εκφραστικά μέσα. Αντιπροσωπεύει δυο διαφορετικούς χώρους και κόσμους. Μέσα στις καλές τέχνες το animation είναι μια αυτόνομη τέχνη. [3] Animation (εμψύχωση) είναι η γρήγορη προβολή μιας σειράς διαδοχικών εικόνων ή σχεδίων έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια οφθαλμαπάτη της κίνησης που οφείλεται στο φαινόμενο της διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου (μεταίσθημα ή μετείκασμα). Χρησιμοποιείται τόσο στον κινηματογράφο όσο και στις ταινίες κινουμένων σχεδίων και τα

βιντεοπαιχνίδια.. . Ένας δημιουργός Anime μπορεί να αντλήσει έμπνευση για την ιδέα της ταινίας του από πολλές πηγές Η βασική πηγή του είναι η φαντασία που μπορεί να καλλιεργηθεί παρακολουθώντας τέχνες, όπως ζωγραφική, ποίηση, λογοτεχνία, μουσική, κινηματογράφο, αλλά και από βιντεοπαιχνίδια. Ένα τέτοιο anime μπορεί να δώσει την ευκαιρία στον δημιουργό της να εκπληρώσει ένα όνειρο, να δοκιμάσει μια ιδέα, να υλοποιήσει ένα φανταστικό κόσμο και να προκαλέσει και άλλους ανθρώπους να γίνουν μέρος του φανταστικού κόσμου του. Ο κόσμος αυτός δεν χρειάζεται απαραίτητα να είναι ρεαλιστικός, αλλά μπορεί να περιέχει οποιοδήποτε φανταστικό στοιχείο. Συχνά τέτοιου είδους φανταστικοί κόσμοι των anime βασίζονται σε κουλτούρες και πολιτισμούς. Πρέπει όμως ο κόσμος να είναι συναρπαστικός και λογικά συνεπής, και οι χαρακτήρες και οι δράσεις μέσα στα πλαίσια του συγκεκριμένου κόσμου να είναι πειστικοί.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Anime

[4] Ο όρος anime (άνιμε) χρησιμοποιείται για να χαρακτηρίσει τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια. Στην Ιαπωνία ως anime χαρακτηρίζονται όλα τα κινούμενα σχέδια ανεξάρτητα από την χώρα προέλευσης τους. Αντίθετα εκτός Ιαπωνίας έχει καθιερωθεί να χαρακτηρίζονται animation. Τα anime έχουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που τα κάνουν να ξεχωρίζουν από τα κινούμενα σχέδια της Δύσης. Ένα από αυτά είναι το γεγονός ότι τα anime αναφέρονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες και όχι μόνο σε παιδιά μικρής ηλικίας. Οι ομάδες αυτές είναι: anime για παιδιά (kodomo), για νεαρά αγόρια (shonen) και κορίτσια (shougo), και για ενήλικες άντρες (seinen) και γυναίκες (josei). Στο παραδοσιακό anime οι εικόνες ζωγραφίζονται με το χέρι σε διαφανή κυτταρικά φύλλα για φωτογράφιση και έκθεση σε ταινία.[6] Σήμερα τα περισσότερα κινούμενα σχέδια γίνονται με εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή (CGI). [Computer Generated Images: εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή]. Το CGI έχει φέρει επανάσταση σε κινούμενα σχέδια, ταινίες, διαφημίσεις, βιντεοπαιχνίδια και γενικά στην γραφιστική. Εικόνες και ταινίες δημιουργούνται με δεδομένα εικόνας χρησιμοποιώντας κατάλληλα γραφικά προγράμματα (S/W) και κατάλληλο υλικό (H/W). Το 1988 ο Kotsuhiro Otomo στο anime του << Akira >> ενσωμάτωσε ένα μικρό κομμάτι ταινίας βασισμένο σε CGI. Το 1997 ο Miyazaki εισήγαγε ένα κομμάτι πέντε λεπτών βασισμένο σε CGI στο anime με τίτλο << Princess Mononoke >>. Αυτό ήταν η αρχή της τεχνικής CGI η οποία με την πάροδο του χρόνου εξελίχθηκε από 2D παραγωγή anime σε 3D. Υπάρχει προσαρμογή μεταξύ των νέων τεχνολογιών που εμφανίζονται στον χρόνο και των τεχνικών μεθόδων παραγωγής που σχετίζονται με τα anime. Ως μορφή τέχνης πολυμέσων συνδυάζει γραφικές τέχνες, σχεδιασμό και επινόηση χαρακτήρων, τεχνικές κινηματογράφου και άλλες δημιουργικές μεθόδους. Η παραγωγή anime συνήθως επικεντρώνεται λιγότερο στην κίνηση και περισσότερο στον ρεαλισμό των ρυθμίσεων, καθώς και στην χρήση εφέ κάμερας . Χρησιμοποιούνται διαφορετικά στυλ τέχνης και οι αναλογίες των χαρακτήρων και τα χαρακτηριστικά μπορούν να ποικίλουν, συμπεριλαμβανομένων των εκφραστικών ματιών. [2] Το πρώτο εμπορικό ιαπωνικό animation χρονολογείται από το 1917. Ένα χαρακτηριστικό στυλ τέχνης εμφανίστηκε στη δεκαετία του 1960 με τα έργα του δημιουργού anime (animator) Osamu Tezuka και εξαπλώθηκε στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα,

αναπτύσσοντας ένα μεγάλο εγχώριο και διεθνές κοινό. Το anime μπορεί να διανεμηθεί σε μορφή ταινιών, σε κινηματογραφικές αίθουσες, μέσω τηλεοπτικών εκπομπών, απευθείας στα οικιακά μέσα, σε μορφή video και μέσω του Διαδικτύου.

Μερικοί διάσημοι δημιουργοί Anime που έμειναν στην ιστορία είναι ο Hayato Miyazaki που μέσα από τους φανταστικούς κόσμους που έχει δημιουργήσει δείχνει την σχέση της ανθρωπότητας με την φύση και της τεχνολογίας σε μια διαβίωση δύσκολης επιτήρησης, μιας ειρηνικής ηθικής σε ένα βίαιο κόσμο. Συχνά τα έργα του Miyazaki δημιουργούν μια αίσθηση γοητευτικού τόνου που κρύβεται στην καθημερινή ζωή. Μερικές από τις ταινίες του είναι: << Η υπηρεσία παράδοσης της Kiki >>, << Η πριγκίπισσα Mononoke >>, << Το ταξίδι της Chihiro >> ή με την άλλη ονομασία στα αγγλικά << Spirited Away >>, << Το κινούμενο κάστρο του Howl >>.

[2] Οι ταινίες του αποτελούνται από σκηνές που η κάθε μια από α αυτές αποδεσμεύει πλάνα εκθαμβωτικών οπτικών συνθέσεων από χαρακτηριστικά σχέδια, ντεκόρ, σχηματικές μορφές και χρώματα. Γοητευτικές οι σκηνές που αφορούν στην πόλη οι οποίες είναι << εποχής >>.

[2] Ο Katsuhiro Otomo συγκαταλέγεται σε έναν από τους ιστορικούς δημιουργούς των Anime που δημιούργησαν φανταστικούς, αλλά και φουτουριστικούς κόσμους. Φανταστικοί κόσμοι σε ένα μακρινό μέλλον που η ρομποτική τεχνολογία και οι άνθρωποι συνυπάρχουν σε ένα βίαιο ψυχικό κόσμο. Οι ταινίες του που έχουν μείνει στην ιστορία μέχρι και σήμερα είναι το << Akira 1988 >> , << Steamboy 2004 >>, << Memories 1995 >>, << Metropolis 2002 >> που είχε στηριχτεί πάνω στην βασική ταινία << Metropolis 1927 >>. Το << Steamboy 2004 >> ήταν μια φανταστική ταινία της εποχής του Ιούλιου Βερν. Αυτό που αποτελεί την μεγαλύτερη πρόκληση είναι ότι δημιουργεί ένα φουτουριστικό μέλλον που δεν υπήρξε ποτέ.

[2] Για να ακριβολογούμε πολλές ταινίες και σειρές anime ήταν στην αρχή manga. Τα manga είναι η ονομασία των κόμικς στην Ιαπωνία. Τα manga και οι ταινίες που εμπνέονται από αυτά δεν έχουν καμία σχέση με την αμερικανική ντισνεϊκή αντίληψη του κόμικς, του απλού διαχωρισμού των <<καλών>> και των <<κακών>>. Έχουν σύνθετη αφηγηματική δομή. Αρκετά από αυτά τοποθετούνται σε ένα κοντινό μέλλον, στις μητροπόλεις που επέζησαν από κάποια τρομακτική πυρηνική καταστροφή γενικά θυμίζουν θέματα λόγια και ντεκόρ των έργων (Philip Dick). Πάντοτε δίνεται έμφαση στη ρεαλιστική απεικόνιση της κάθε λεπτομέρειας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Η φαντασία και η αναζωογόνηση των άλλων πολιτισμών

Ένα από τα πιο διάσημα Studio Anime στην Ιαπωνία είναι το Studio Ghibi που αφιερώθηκε στον Hayato Miyazaki. Οι ταινίες της Studio Ghibi εμπνέονται από Δυτικούς πολιτισμούς που δείχνουν τόσο Ιαπωνική όσο και ευρωπαϊκή επιρροή όπως Η υπηρεσία παράδοσης της Kiki το 1989, Ariety 2010, Mary and witch's flower 2017, Όταν η Marnie ήταν εκεί 2014. Πέρα από το Studio Ghibi υπάρχουν και άλλα πάρα πολλά Studio στην Ιαπωνία που δημιουργούν anime φαντασίας. Μερικά από αυτά είναι: A-1Pictures που έκανε τα γνωστά anime << Sword Art Online 2012>>, << Fairy Tail 2009 >>, << Black Butler 2009 >>, << The Seven Deadly Sins 2014 >>, << Blue Exorcist 2011, << Erased 2016.>> Η Pierrot Studio Company με τα anime << Fushigi Yuugi 1995 >>, << Gensomaden 2000 >>, << Naruto 2002>>, << Bleach 2004>>, << Tokyo Ghoul 2015 >>, <<Black Clover 2017>>. Έπειτα το Studio Toei Animation με τα anime << Yu-Gi-Oh 1998 >>, << One Piece 1999 >>, << Digimon Adventure 1999 >>.

Συχνά τα anime βασίζονται σε κουλτούρες, πολιτισμούς, μυθολογίες και λαογραφίες από όλο τον κόσμο πέρα από τους δικούς τους, φτιάχνοντας μερικές φορές φανταστικούς κόσμους. [6] Το << Steamboy >> (Το Αγόρι του Ατμού) του Otomo μια από τις ακριβότερες παραγωγές στην ιστορία των anime, διηγείται την ιστορία του νεαρού εφευρέτη Ray που μια μέρα λαμβάνει μια εφεύρεση που ονομάζεται << Steam ball>> από τον πάππου του από την Ρωσική Αλάσκα. Υπάρχουν όμως και άλλοι που θέλουν να αποκτήσουν την εφεύρεση για τους δικούς τους παράνομους σκοπούς. [2] Η ταινία λαμβάνει χώρα σε ένα φανταστικό κόσμο που συγχωνεύει τον πολιτισμό στην βιομηχανική εποχή και την ανάπτυξη της Βικτοριανής Αγγλίας τον 19^ο αιώνα. Ο Otomo ταξίδεψε με τους συνεργάτες του αρκετές φορές στην Αγγλία, μελετώντας και εξετάζοντας επί τόπου τα απομεινάρια του χαμένου πια παρελθόντος. Ιδιαίτερα στον περίγυρο και περιβάλλον του Μάντσεστερ, όπως εργοστάσια, μηχανές πρώιμης τεχνολογίας, διάφορες εγκαταστάσεις, ειδικά μουσεία για να συλλάβει την όλη ατμόσφαιρα και την αίσθηση ζωής, τον 19ο αιώνα στην Αγγλία. Δημιούργησε πιο πολύ μια ταινία επιστημονικής φαντασίας βγαλμένη από την εποχή του Ιούλιου Βερν.



[8] Σε μια περίπου ίδια περίοδο της Βικτοριανής Αγγλίας του 19^{ου} αιώνα κυμαίνεται και η πασίγνωστη σειρά anime << Black Butler >> (Ο Μαύρος Μπάτλερ). Η σειρά ακολουθεί τον 12χρονο κόμη Ciel Phantomhive που με τον πιστό του μπάτλερ δαίμονα Sebastian που έχει συνάψει συμφωνία μαζί του, πραγματοποιούν αποστολές υπερφυσικού περιεχομένου κάτω από τις διαταγές της βασίλισσας αναζητώντας ταυτόχρονα εκδίκηση από αυτούς που δολοφόνησαν την οικογένεια του. Η σειρά μπαίνει στη σκοτεινή πλευρά της εποχής σαν μια ιστορία του Jack the Ripper, (Τζακ ο Αντεροβγάλτης). Η αγγλική ύπαιθρο με τα μυστηριώδες δάση της γοητεύουν. Ενώ ορισμένες από τις λεπτομέρειες δεν είναι αληθινές, η σειρά στο σύνολό της έχει μια αίσθηση μαύρου που την καθιστά αρκετά εθιστική.



[9] Μια από τις διάσημες σειρές στην ιστορία των anime είναι το << One Piece >> του Eiichiro Oda. Η σειρά << One Piece >> αναφέρεται σε έναν φανταστικό κόσμο που εξελίσσεται την χρονική περίοδο που είναι η μεγάλη εποχή των πειρατών. Αυτό συμβαίνει γιατί ο Gol D Roger ο βασιλιάς των πειρατών την μέρα της εκτέλεσης του 22 χρόνια πριν την τρέχουσα ιστορία ,ανακοινώνει ότι άφησε έναν αμύθητο θησαυρό

με το όνομα One Piece (Ένα κομμάτι), σε έναν ωκεανό με το όνομα Μεγάλη Γραμμή που είναι η πιο επικίνδυνη θάλασσα. Η σειρά ακλουθεί τον δεκαεπτάχρονο Monkey D Luffy να αναζητά τον θησαυρό μέσα από πολλές περιπέτειες. Ο Eiichiro Oda έχει πάρει επιρροές από διάφορους ευρωπαϊκούς πολιτισμούς και κουλτούρες που τους έχει συγχωνέψει δημιουργώντας έναν φανταστικό πειρατικό κόσμο. Ένα από αυτά είναι το << Water 7 >> (Νερό 7) που μοιάζει με ένα μεγάλο σιντριβάνι που το νερό του τρέχει σε διάφορα κανάλια. Είναι εμπνευσμένο από την πόλη της Βενετίας, η οποία επίσης έχει παρόμοια κανάλια μέσω των οποίων μετακινούνται οι άνθρωποι στην καθημερινότητα τους. Επίσης οι πρώτοι όροφοι πολλών παλαιών κτιρίων και στο One Piece και στην Βενετία είναι κάτω από την επιφάνεια του νερού. Οι μάσκες που χρησιμοποιούνται από τους πολίτες της πόλης κατά την διάρκεια του εορτασμού θα μπορούσαν να έχουν εμπνευστεί από τις δημοφιλείς βενετσιάνικες μάσκες. Επιπλέον τα σχοινιά που συνυπάρχουν και ενώνουν τα παράθυρα των κτιρίων για το άπλωμα των ρούχων αποτελεί ένα χαρακτηριστικό επιρροής από την κουλτούρα της Βενετίας.



Επιπλέον υπάρχουν και άλλες επιρροές όπως η πόλη Shadora η πόλη του χρυσού στο νησί Skypeia που ήταν εμπνευσμένο από το Ελντοράντο και τις πυραμίδες των Μάγια. Επίσης η αρχιτεκτονική των κτιρίων ήταν όμοια όπως βλέπουμε παρακάτω.



Οι ινδιάνοι της Shadoras είχαν παρόμοια ενδυμασία και συνήθειες των Μάγια, αυτό φαίνεται στην παρακάτω εικόνα που θυσιάζουν κάποια κοπέλα προς τον Θεό τους. Ο οικισμός τους βρισκόταν σε ζούγκλα που περιλάμβανε ιερά δέντρα. Οποιαδήποτε κακοτυχία συνέβαινε το λάμβαναν σαν τιμωρία από Θεό τους, αρρώστιες και άσχημα φυσικά φαινόμενα.



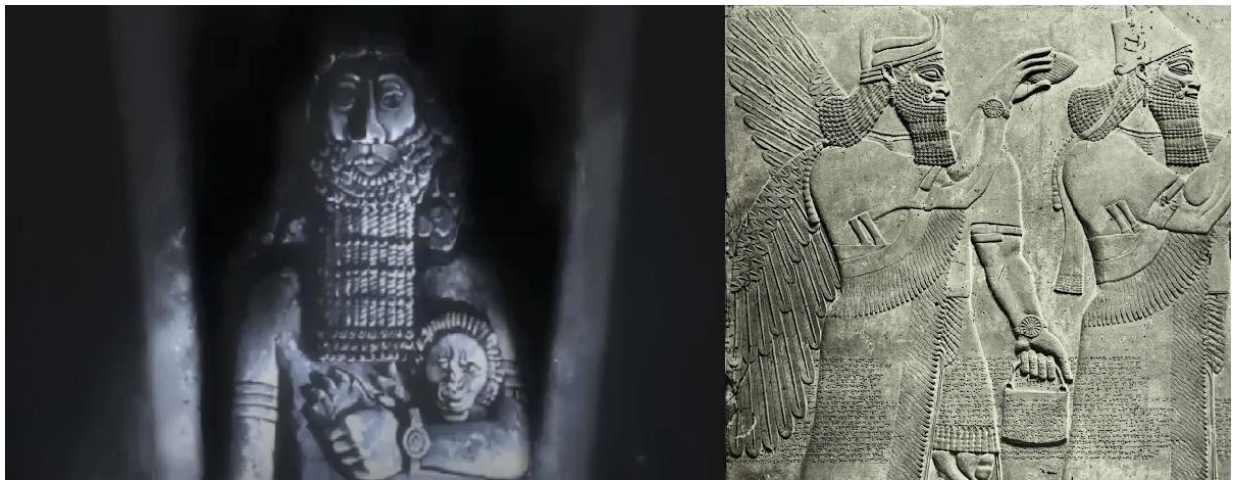
Η ανακάλυψη της Shadoras που σημαίνει (Το δεξί μάτι του κρανίου) είναι εμπνευσμένη από την ιστορία της ανακάλυψης του Ελντοράντο πόλης του χρυσού.

[10] Η σειρά << Gilgamesh 2003 >> η ιστορία αναφέρεται σε ένα θεϊκό βασιλιά τον Ουρούκ, τον Γκιλγκάμες, πού είχε θεωρηθεί θρύλος μέχρι που ο μεγαλοπρεπής τάφος του ανακαλύφθηκε στη Μέση Ανατολή. Αυτή η αυτοκρατορική κρύπτη

προσέλκυσε επιστήμονες από όλο τον κόσμο στη γη, και με αυτό ήρθε η αναγνώριση της φήμης τους. Σε μια κοινή προσπάθεια, έχτισαν την Πύλη του Ουρανού για την προώθηση της ανθρώπινης γνώσης. Μια μέρα, μια ομάδα τρομοκρατών που οδηγούταν από την απληστία επιτέθηκαν στην Πύλη του Ουρανού προκαλώντας έκρηξη μέσα στην εγκατάσταση αρχαιολογικών ανασκαφών. Το τρομακτικό φαινόμενο είχε πολύ μεγαλύτερο αντίκτυπο από ότι θα μπορούσε να φανταστεί κανείς. Πιο συγκεκριμένα πυροδότησε τη γέννηση υπερφυσικών όντων. Μέσα σε αυτό το χάος, δύο αδέρφια με τα ονόματα Kiyoko και Tatsuya συναντούν μυστηριώδεις άνδρες με υπερφυσικές δυνάμεις, οι οποίοι παρά την επιστημονική κρίση γύρω τους, διεκδικούν την ικανότητα να αποκαταστήσουν το καλό στον κόσμο. Ωστόσο αυτά τα φαινομενικά ηρωικά και πανίσχυρα πλάσματα ενεργούν υπό τον κανόνα των φατριών. Είναι εδώ για να σώσουν τον κόσμο ή να τον καταστρέψουν; Το anime έχει επηρεαστεί από διαφόρους πολιτισμούς και επιστημονική φαντασία.

[5] Πρώτον η ιστορία παίρνει ως πηγή έμπνευσης τη Βαβυλωνιακή κουλτούρα και το θεμελιώδες έπος της. Έτσι στηρίζει μια φουτουριστική περιπέτεια στο υλικό υπόστρωμα που παρέχεται από μια αξιολογική μνημονική κληρονομιά. Δεύτερον θέτει ως διαιτητικά κριτική την κλωνοποίηση μιας ομάδας επιστημόνων που εργάζονται σε έναν αρχαιολογικό χώρο, με κίνητρο την αποφασιστικότητά τους για να διατηρήσουν την κληρονομιά τους σε περίπτωση που έρθουν να την βλάψουν. Αυτή η πτυχή της ιστορίας αποτελεί ένα φανταστικό αντίγραφο των βιολογικών διαδικασιών που διέπουν τη μετάδοση γενετικών πληροφοριών, και ως εκ τούτου την ανάπτυξη της γενετικής μνήμης από γενιά σε γενιά. Ταυτόχρονα δεσμεύει τη μνήμη και την τεχνολογία παρουσιάζοντας την αντοχή των κληρονομικών αναμνήσεων ως συνέπεια του τεχνολογικού χειρισμού τους. Τρίτον το Gilgamesh διατυπώνει τα μεγάλα μυστήρια του γύρω από τις προσπάθειες των πρωταγωνιστών να ανακτήσουν το arché, ή την πρώτη αρχή που βασίζεται στην τρέχουσα κατάσταση τους προκειμένου να προσδιορίσουν τους προσωπικούς τους ρόλους σε ένα ευρύ δίκτυο. Παράλληλα με τη Βαβυλωνιακή ιστορία και τη μυθολογία, το Gilgamesh ενσωματώνει μυριάδες ίχνη διαφορετικών πολιτισμών και στυλ στην εκπόνηση ενός περίπλοκου ιστού αρχιτεκτονικών, διακοσμητικών και ενδυμάτων. Οι μεταβάσεις της οθόνης από τη μία τοποθεσία στην άλλη είναι μερικές φορές τόσο ομαλές, ώστε να είναι σχεδόν αόρατες μέχρι να πραγματοποιηθεί η αλλαγή. Σε άλλους εκ προθέσεως είναι απότομα και ο αντίκτυπός τους είναι αντίστοιχος. Έτσι η φρικτή διάθεση ενός ανατριχιαστικού αρχοντικού που είναι γνωστό σε κάθε θεατή ή αναγνώστη κλασικών

ιστοριών φαντασμάτων μπορεί απρόσκοπτα να υποχωρήσει σε ένα συγκριτικά σκοτεινό αστικό τοπίο. Εναλλακτικά, η ίδια ατμόσφαιρα μπορεί να αντικατασταθεί δραστικά από την εμφάνιση ενός λιτά φωτισμένου νεοκλασικού κτιρίου (παλάτι) που διαμορφώθηκε στο Royal Albert Hall και στο "Hotel Providence" που μοιάζει με τις Βερσαλλίες. Συγχρόνως αφθονούν οι αναφορές στην Αναγεννησιακή και Μανενιστική ζωγραφική (ζωγραφική του Μανέ) με περισσότερο ή λιγότερο προφανείς συμβολικές δηλώσεις, όπως και οι αναφορές στη μόδα Goth, και στη Μεσοποταμική μόδα. Τέλος, χάρη στη γοτθική γοητεία του με ερείπια ως κυριολεκτικές ενσωματώσεις των τραυματισμών του χρόνου.[10 - Σελίδα 35]



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Όταν οι χαρακτήρες πέφτουν σε ένα φανταστικό κόσμο.

[11] Σε πολλά anime ο πρωταγωνιστής πέφτει από τον πραγματικό κόσμο σε ένα φανταστικό. Αυτά τα anime λέγονται Isekai. Συχνά σε αυτές τις περιπτώσεις υπάρχει το φανταστικό μέσο (πύλη) που μπορεί να είναι το οτιδήποτε, από κτίριο μέχρι και αντικείμενο που συνδέει τους δυο κόσμους. Ορισμένες φορές μπορεί ο πρωταγωνιστής να έχει ένα δυσάρεστο παρελθόν που ξεδιπλώνεται στα μέσα της ιστορίας, όταν πέφτει στον φανταστικό κόσμο. Υπονοείται σε αυτό το σημείο ότι ο φανταστικός κόσμος λειτουργεί σαν απόδραση για τον πρωταγωνιστή από τον πραγματικό κόσμο. Τέτοια παραδείγματα είναι οι σειρές: << Sword Art Online 2012 >>, << Fushigi Yuugi 1995 >>, << Inuasha 1996 >>, << Spirited Away 2001. Η άλλη περίπτωση είναι ότι ο ήρωας να μπορεί να μετενσαρκώνεται σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο μετά τον θάνατο του. Επιπλέον μπορεί να διατηρεί οποιανδήποτε ανάμνηση της προηγούμενης ζωής του. Τέτοιου είδους anime είναι: << Konosuba 2016 >>, << That Time I Got Reincarnated as a Slime 2018 >>, << The devil is a part Timer 2011 >>. Στην πρώτη περίπτωση που αναφέραμε που πρωταγωνιστής πέφτει σε ένα φανταστικό κόσμο, για παράδειγμα στην πλοκή του [12] << Sword Art Online >> ο πρωταγωνιστής πέφτει στον φανταστικό κόσμο. Το Sword Art Online anime ήταν ένα βιντεοπαιχνίδι που δημιουργήθηκε στα μέσα Αύγουστου έως το Σεπτέμβριο του 2022. Στην τρέχουσα περίοδο της επίσημης κυκλοφορίας του παιχνιδιού, ο δημιουργός του παιχνιδιού παγιδεύει στο παιχνίδι μέσα 10.000 παίκτες. Αν οι παίκτες πέθαιναν στο παιχνίδι μέσα πέθαιναν και στον πραγματικό κόσμο. Ο Kirito που είναι ο κεντρικός πρωταγωνιστής παγιδεύεται σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο. Ο πραγματικός λόγος που ο Kirito είχε στραφεί στα βιντεοπαιχνίδια είναι ότι όταν ήταν σε ηλικία των 7 χρονών μαθαίνει ότι είναι υιοθετημένος από την αδελφή της μητέρας του και αρχίζει να βλέπει την οικογένεια του διαφορετικά. Έτσι βρίσκει διέξοδο μέσα από τα βιντεοπαιχνίδια. Το φανταστικό μέσο είναι το κράνος NerveGear.



[13] Η σειρά << Fushigi Yuugi 1995 >> αφηγείται την ιστορία δυο έφηβων κοριτσιών γυμνασίου, Miaka και Yuri οι οποίες πηγαίνουν στην βιβλιοθήκη και απορροφούνται από ένα βιβλίο με τίτλο << Το Σύμπαν των Τεσσάρων Θεών>>. Ενώ βρίσκονται και οι δύο στον φανταστικό κόσμο η Yuri καταφέρνει να γυρίσει στην πραγματικότητα αφήνοντας την Miaka μόνη της. Η Miaka με την βοήθεια ενός ξένου με το όνομα Tamahome συναντά τον αυτοκράτορα που την αναγνωρίζει σαν σωτήρα της χώρας του. Η Miaka τώρα θα πρέπει να σώσει τον φανταστικό κόσμο ενώ η φίλιά της με την Yuri θα δοκιμαστεί. Ο φανταστικός κόσμος που έχει μπει η Miaka επιδρά σαν διέξοδο από τις ανησυχίες των εξετάσεων και των ανταγωνισμό με την Yuri για να περάσει στο καλύτερο λύκειο της πόλης. Το φανταστικό μέσο είναι το βιβλίο.



[14] Η σειρά << Inuasha 1996 >> περιστρέφεται γύρω από την ιστορία της δεκαπεντάχρονης Kagome που πέφτει σε ένα πηγάδι και ξαφνικά μεταφέρεται σε ένα άλλο σύμπαν. Εκεί βρίσκεται σε ένα ναό που ανακαλύπτει ότι είναι η μετενσάρκωση μιας ιέρειας που προστάτευε το ιερό κόσμημα Shikon, το οποίο

όποιος το είχε στην κατοχή του μπορούσε να πραγματοποιεί κάθε επιθυμία του. Κατά λάθος απελευθερώνει ένα yokai (σκύλος δαίμονας λαογραφία Ιαπωνίας) με το όνομα Inuasha και τον αναγκάζει να γίνει υπηρέτης της. Κατά την διάρκεια της ιστορίας το ιερό κόσμημα σπάει σε πολλά κομμάτια και η Kagome με τον Inuasha αναγκάζονται να ψάξουν τα κομμάτια του. Το φανταστικό μέσο είναι το πηγάδι.



[15] Η ταινία << Spirited Away 2001 >> εξιστορεί την ιστορία της δεκάχρονης Chihiro που ταξιδεύει με τους γονείς της στο νέο τους σπίτι. Κατά την διαδρομή χάνονται και βρίσκονται μπροστά σε ένα τούνελ που τους οδηγεί σε ένα εγκαταλελειμμένο λούνα παρκ. Εκεί οι γονείς της Chihiro αρχίζουν να τρώνε σε ένα εστιατόριο ενώ η Chihiro εξερευνά τον γύρω χώρο και συναντά ένα αγόρι τον Haku που την προειδοποιεί να φύγει γρήγορα. Οι γονείς της ωστόσο έχουν μεταμορφωθεί σε γουρούνια και η Chihiro αναγκάζεται να δουλέψει για την μάγισσα της χώρας, ώστε να καταφέρει να σώσει τον εαυτό της και τους γονείς της. Το φανταστικό μέσο είναι το τούνελ.



Στην δεύτερη περίπτωση που αναφέραμε ο πρωταγωνιστής πεθαίνει και μετενσαρκώνεται. Ας δούμε μερικά παραδείγματα και ας τα αναλύσουμε όπως κάναμε και στην πρώτη περίπτωση. Η σειρά [16] << That Time I Got Reincarnated as a Slime 2018 >> ακολουθεί την απλή καθημερινή ζωή του Satoru ενός τριάνταεφτάχρονου που δουλεύει σε μια εταιρεία. Κατά την διάρκεια μίας συνάντησης με τον συνάδελφο του δολοφονείται από έναν εγκληματία και μετενσαρκώνεται σε άλλο κόσμο ως λάσπη. Στον κόσμο αυτό συναντά εάν δράκο που είναι παγιδευμένος για 300 χρόνια. Ο Satoru τον ελευθερώνει και ο δράκος του δίνει θεϊκή προστασία και το όνομα Rimuru. Ο Rimuru τώρα ξεκινά μια νέα ζωή και αλλάζει την μοίρα του εντελώς.



[17] Η σειρά << Konosuba 2016 >> αφηγείται την ιστορία του άνεργου Kazuma που πεθαίνει σε ένα ατύχημα. Ενώ πεθαίνει συναντά μια θεά με το όνομα Aqua που του προσφέρει να τον μετενσαρκώσει σε ένα άλλο κόσμο που μπορεί να πολεμήσει τέρατα δίνοντας του υπερδυνάμεις. Ο Kazuma επιλέγει την Aqua να τον συνοδεύει στον παράλληλο κόσμο. Η Aqua δεν μπορεί να επιστρέψει στην μεταθανάτια ζωή της μόνο αν νικήσει τον βασιλιά των δαιμόνων. Ο Kazuma αρνείται να λάβει μέρος σε αυτό και προσπαθεί να ζήσει μια άνετη ζωή.



Death Kazuma

Fantastic World

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Όταν η τεχνολογία συνδυάζεται με την φαντασία στα anime

Σε πολλά anime δεν είναι διόλου περίεργο να δούμε τις πιο απίστευτες τεχνολογικές δυνατότητες που θα μπορούσαν να υπάρξουν. Η τεχνολογία ήταν πάντα η μεγαλύτερη βοήθεια του ανθρώπου για την επίλυση δύσκολων θεμάτων. Στα anime οι τεχνολογίες που αναπτύσσονται μοιάζουν να είναι φουτουριστικές. Αυτό φαίνεται στα anime που θα αναφερθούμε παρακάτω: << Yu Gi Oh 1999 >>, << DragonBall 1986 >>, << Neo Genesis Evangelion 1995 >>, << Psycho Pass 2012 >>, << Sword Art Online 2012 >>, << Ghost Shell 1995 >>, << Stain,Gate 2011 >>,<< Dimension W 2011 >>, << Plastic Memories 2015 >>.

[18] Η σειρά << Yu Gi Oh 1999 >> αναφέρει την ιστορία του Yugi Muto ενός αγοριού που λατρεύει κάθε είδους παιχνίδια αλλά συχνά πέφτει θύμα εκφοβισμού. Όταν μια μέρα καταφέρνει να ενώσει τα κομμάτια ενός αρχαίου πάζλ με το όνομα Πάζλ της Χιλιετίας το σώμα του καταλαμβάνεται από πνεύμα ενός Φαραώ της αρχαίας Αιγύπτου χωρίς αναμνήσεις. Το πνεύμα του Φαραώ καταλαμβάνει το σώμα του Yugi κάθε φορά που εμφανίζονται άνθρωποι με σκοτάδι στην καρδιά τους προκαλώντας τους σε μονομαχία καρτών αναζητώντας ταυτόχρονα μαζί με τον Yugi και τους φίλους του τις αναμνήσεις του. Στο anime αυτό θα δούμε τον Δίσκο Καρτών (Duel Disk) που κατασκευάστηκε από τον Seto Kaiba. Είναι ένας εξοπλισμός μονομαχίας που συνδέεται στον αριστερό βραχίονα του χεριού και μπορεί να ζωντανεύει τα τέρατα στις κάρτες ακριβώς μπροστά στα μάτια του παίκτη οπουδήποτε και αν βρίσκεται. Επίσης υπάρχει το Στάδιο Προσομοίωσης Καρτών που είναι μεγάλα σταδία σαν γήπεδα που μπορούν να ζωντανεύουν τα τέρατα των καρτών με προσομοίωση σαν ολόγραμμα ανάλογα με το μέγεθος του τέρατος.



[19] Η σειρά << Dragon Ball 1986 >> είναι επίσης ένα από τα διασημότερα anime μαζί με το << One Piece >>. Η ιστορία αναφέρεται στον Son Goku, ένα παιδί με ουρά μαϊμούς που γίνεται φίλος με μια έφηβη κοπέλα την Bullma. Μαζί αρχίζουν να αναζητούν τις εφτά DragonBall (Μπάλες Δράκου). Αυτός που θα τις αποκτούσε θα μπορούσε να καλέσει τον δράκο Senron ο οποίος θα μπορούσε να εκπληρώσει οποιαδήποτε επιθυμία του. Η τεχνολογία που περιγράφεται σε αυτόν τον παράξενο φανταστικό κόσμο είναι ότι οι άνθρωποι έχουν κάψουλες HoiPoi. Το μόνο που χρειάζεται είναι να τις πάρουν από ένα κουτί, να τις πετάξουν στο έδαφος και να σπάσουν, τότε εμφανίζονται σπίτια, αυτοκίνητα, διαστημόπλοια και ότι άλλο είναι το περιεχόμενο της κάψουλας.



Capsule Hoi Poi

[20] Η σειρά << Stain Gate 2011 >> αφηγείται την ιστορία του Rintaro Okabe ενός τρελού επιστήμονα ο οποίος διευθύνει μια εταιρεία με το όνομα Future Godget Laboratory σε ένα διαμέρισμα. Ενώ ο Rintaro και οι συνεργάτες του παρακολουθούν ένα συνέδριο βρίσκουν το πτώμα μιας νεαρής επιστήμονα που είχε στείλει ένα μήνυμα πριν πεθάνει σχετικά με τον θάνατο της. Ο Rintaro αργότερα ανακαλύπτει ότι είναι ζωντανή και ότι έφτασε πριν το στείλει. Ο Rintaro και οι συνεργάτες του ανακαλύπτουν ότι ένας φούρνος μικροκυμάτων που λειτουργεί με κινητό τηλέφωνο στέλνει γραπτά μηνύματα (D mails) και αναμνήσεις πίσω στον χρόνο αλλάζοντας το παρόν.



[21] Η σειρά << Plastic Memories 2014>> εξιστορεί την ιστορία του νεαρού Tukasa που ζει σε ένα φανταστικό μέλλον που οι άνθρωποι ζουν παράλληλα με Android που μοιάζουν ακριβώς με τους ανθρώπους και έχουν ανθρωπινά συναισθήματα και μνήμη. Η Sai Corp που είναι μια κορυφαία εταιρεία παραγωγής Android δημιούργησε το Giftia ένα μοντέλο Android. Τα Giftia μπορούν να ζήσουν για εννιά χρόνια και τέσσερις μήνες. Αφού περάσει ο χρόνος ζωής τους η προσωπικότητά τους αλλάζει και γίνονται βίαια καθώς χάνουν τις αναμνήσεις τους και δεν αναγνωρίζουν τους ιδιοκτήτες τους. Αυτά τα Giftia λέγονται περιπλανώμενοι. Ο Tukasa ερωτεύεται μια Giftia με το όνομα Ishla κατά την διάρκεια της σειράς αποκαλύπτεται ότι πλησιάζει στο τέλος της ζωής της. Στο anime αυτό φαίνεται ένα προχωρημένο μέλλον με μεγάλες τεχνολογικές δυνατότητες. Τα Giftia (Android) που δημιουργούν είναι ακριβής απομίμηση της ανθρώπινης ζωής, μπορούν να κάνουν οτιδήποτε και είναι άφθαρτα. Διαθέτουν περιοριστές ώστε οι λειτουργίες τους να διατηρούνται σε ένα όριο για την ασφάλεια και την συνύπαρξη με τους ανθρώπους. Εάν ένα Giftia έχει ανακτηθεί και απενεργοποιηθεί δεν μπορεί να αποκτήσει την προσωπικότητα, τις αναμνήσεις, ή ακόμα και κάποιες λειτουργίες που είχε προηγουμένως. Αλλά μπορεί να εγκατασταθεί το λειτουργικό σύστημα όμως η προσωπικότητά του θα είναι διαφορετική από την προηγούμενη ζωή του.



Giftia

[22] Η σειρά << Neon Genesis Evangelion 1995 >> μια από τις σημαντικότερες σειρές στην ιστορία των anime. Η ιστορία αναφέρεται σε ένα μέλλον κάπου στο 2015 (το οποίο δυστυχώς έχει περάσει) όπου γίνεται μια μεγάλη καταστροφή στην Γη από ένα μετεωρίτη. Την καταστροφή αυτή την ονομάζουν Δεύτερη Πρόσκρουση κατά την οποία ο μίσος πληθυσμός αφανίστηκε καθώς πήρε κλίση ο άξονας της. Την περίοδο που η ανθρωπότητα επανέρχεται από αυτή την καταστροφή, το Τόκυο-3 (η τρίτη αναδόμηση της πόλης του Τόκυο) δέχεται επιθέσεις από τεράστιες οντότητες που καλούνται Άγγελοι. Τα συμβατικά όπλα δεν είναι αποτελεσματικά ενάντια στους Αγγέλους και η μόνη γνωστή άμυνα είναι τα Ευαγγέλια. (Evangelions ή EVAS). Τα EVAS είναι τεράστια ανθρωπόμορφα ρομπότ των οποίων η κατασκευή και λειτουργία ελέγχεται από τον παραστρατιωτικό οργανισμό NERV. Τα Evangelions συχνά θεωρείται λάθος για τα γιγαντιαία ρομπότ. Τα Evangelions δεν είναι σαφώς ρομπότ, αλλά cyborgs, ζωντανά πλάσματα με μηχανικά συστατικά ενσωματωμένα στο σώμα τους. Τα Evangelion καλύπτονται από το κεφάλι μέχρι τα δάχτυλα σε μεταλλική θωράκιση πλάκας που κρύβουν την πραγματική οργανική τους μορφή και εν μέρη επειδή έχουν πιλότους που κάθονται στο Entry Plug τύπου πιλοτηρίου , που βρίσκεται στο κεντρικό νευρικό τους σύστημα. Αυτή η πανοπλία χρησιμεύει επίσης για τον περιορισμό και τη δέσμευσή τους στον έλεγχο του Nerv, και συγκρατούνται σε μεγάλο βαθμό ανά πάσα στιγμή όταν δεν βρίσκονται σε μάχη. Τα Evangelion δεν έχουν σταθερό μέγεθος στην αναπαράστασή τους και ποικίλλουν σε μέγεθος, ανάλογα με την κατάσταση. Κυμαίνονται σε ύψος από 40 μέτρα έως 200 μέτρα.



Evangelion

[24] Η σειρά << Psycho Pass 2012 >>. Στον 22ο αιώνα στην Ιαπωνία η δικαιοσύνη και η επιβολή της έχει αλλάξει. Έτσι η κυβέρνηση επιβάλλει το σύστημα Sibyl ένα αντικειμενικό μέσο προσδιορισμού του επιπέδου απειλής κάθε πολίτη εξετάζοντας την ψυχική τους κατάσταση για σημάδια εγκληματικής πρόθεσης, γνωστά ως το Psycho Pass (Ψυχοπεραστικό). Οι επιθεωρητές τηρούν αυστηρά το νόμο σε οποιονδήποτε φιλοξενεί την παραμικρή κακή θέληση. Δίπλα τους είναι οι Επιθεωρητές, που έχουν υποστεί πτωτική πορεία και έχουν γίνει λανθάνοντες εγκληματίες, στους οποίους παρέχεται σχετική ελευθερία σε αντάλλαγμα την εκτέλεση της βρώμικης εργασίας των Επιθεωρητών. Σε αυτόν τον κόσμο μπαίνει η Akane Tsunemori, μια νεαρή γυναίκα με ειλικρινή επιθυμία να υπερασπιστεί τη δικαιοσύνη. Ωστόσο, καθώς εργάζεται μαζί με τον βετεράνο Enforcer Shinya Kougami, σύντομα μαθαίνει ότι οι αποφάσεις του Sibyl System δεν είναι τόσο τέλειες όσο υποθέτουν οι επιθεωρητές της. Με όλα όσα γνωρίζει έχει ανοίξει το μυαλό της. Η Akane παλεύει με το ερώτημα τι είναι πραγματικά η δικαιοσύνη και αν μπορεί να τηρηθεί μέσω της χρήσης ενός συστήματος που μπορεί να είναι ήδη διεφθαρμένο. Η τεχνολογία που φαίνεται σε αυτό το anime είναι τα Dominators όπλα που είναι εφοδιασμένοι οι επιθεωρητές και οι βοηθοί τους. Στα Dominators είναι ενσωματωμένοι σαρωτές που παρέχουν άμεση ψυχοπερατότητα του στόχου. Το όπλο αυτό μπορεί να πυροδοτηθεί μόνο όταν εγκριθεί από το κεντρικό σύστημα Sibyl και ενεργοποιείται από τον ιδιοκτήτη του.



Psycho Pass Dominators

[23] Η σειρά << Dimension W 2016 >>. Στο εγγύς μέλλον, οι άνθρωποι ανακάλυψαν μια τέταρτη διάσταση, την Dimension W (Διάσταση W) και μια δέθεν άπειρη πηγή ενέργειας μέσα σε αυτήν. Προκειμένου να αξιοποιήσουν αυτή τη βαθιά νέα ενέργεια, η ανθρωπότητα αναπτύσσει προηγμένα πηνία, συσκευές που συνδέουν και χρησιμοποιούν τη δύναμη της Dimension W. Ωστόσο μέχρι το έτος 2071, η

εταιρεία New Tesla Energy έχει μονοπωλήσει την ενεργειακή βιομηχανία με πηνία, οδηγώντας σύντομα στην παράνομη διανομή ανεπίσημων πηνίων που αρχίζουν να πλημμυρίζουν τις αγορές. Η τεχνολογία που περιγράφεται είναι η διανομή της άπειρης ενέργειας της διάστασης W με πηνία που λειτουργούν ως αιώνια μπαταρία που θα μπορούσε να τροφοδοτεί τα πάντα και οτιδήποτε είχε πρίζα, μέρα με τη μέρα από αυτοκίνητο, σε φορητό ραδιοτηλέφωνο.



Dimension W Coil

[12] Η σειρά << Sword Art Online 2012 >>. Το Sword Art Online anime που περιγράφει ένα βιντεοπαιχνίδι που δημιουργήθηκε στα μέσα Αύγουστου έως το Σεπτέμβριο του 2022. Την τρέχουσα περίοδο της επίσημης κυκλοφορίας του παιχνιδιού, ο δημιουργός του παιχνιδιού παγιδεύει στο παιχνίδι μέσα 10.000 παίκτες. Αν οι παίκτες πέθαιναν στο παιχνίδι μέσα πέθαιναν και στον πραγματικό κόσμο. Ο Kirito που είναι ο κεντρικός πρωταγωνιστής παγιδεύεται σε αυτόν τον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Η τεχνολογία που αναπτύσσεται είναι ένα κράνος το NerveGear που συνδέεται σε κονσόλα και ο παίκτης έχει την εντύπωση ότι βρίσκεται στον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Το κράνος διαθέτει μπαταρία και εσωτερική μνήμη για την αποθήκευση δεδομένων από τα παιχνίδια. Το 30% του βάρους του προέρχεται από την εσωτερική του μπαταρία. Το κάλυμμα κεφαλής διαθέτει τρία φώτα LED στο μπροστινό μέρος του που υποδεικνύουν ισχύ, σύνδεση δικτύου και κατάσταση διεπαφής εγκεφάλου. Εάν το φως αλλάξει σε κόκκινο, αυτό σημαίνει ότι ο εγκέφαλος του παίκτη έχει καταστεί μη λειτουργικός. Επίσης διαθέτει πομποδέκτες μικροκυμάτων υψηλής πυκνότητας που μπορούν να έχουν πρόσβαση στον εγκέφαλο του παίκτη. Με αυτόν τον τρόπο επιτρέπουν να στέλνουν σήματα στις πέντε αισθήσεις του παίκτη. Ο παίκτης βρίσκεται σε πλήρη έλεγχο στο παιχνίδι ώστε το σώμα του να είναι ακινητοποιημένο για τυχόν τραυματισμούς. Σε περίπτωση που οι

πόντοι του παίκτη μειωθούν στο μηδέν το Nervegear διακόπτει τις ζωτικές λειτουργίες του παίκτη εκπέμποντας μικροκύματα υψηλής ισχύος στον εγκέφαλο του.



NerveGear Helmet

[25] Στην ταινία << Ghost in Shell 1999 >> η πλοκή της ιστορίας εξελίσσεται το έτος 2029, η πόλη Niihama έχει γίνει μια τεχνολογικά προηγμένη μητρόπολη λόγω των μεγάλων βελτιώσεων στην κυβερνητική. Οι πολίτες του μπορούν να αντικαταστήσουν τα άκρα τους με ρομποτικά εξαρτήματα. Ο κόσμος είναι πλέον πιο διασυνδεδεμένος από ποτέ, και η Ενότητα 9 της Δημόσιας Ασφάλειας της πόλης είναι υπεύθυνη για την καταπολέμηση της διαφθοράς, της τρομοκρατίας και άλλων επικίνδυνων απειλών. Μετά από αυτή τη στροφή προς την παγκοσμιοποίηση ο ισχυρός προϊστάμενος Motoko Kusanagi της Ενότητας 9 ηγείται μιας υπόθεσης που αφορούσε έναν μυστηριώδη χάκερ γνωστό μόνο ως "Puppet Master" (Αφέντη Μαριονέτας) που αφήνει ένα ίχνος θυμάτων απογυμνωμένο από τις αναμνήσεις τους. Όπως πολλοί σε αυτόν τον φουτουριστικό κόσμο, έτσι και το σώμα του Puppet Master είναι σχεδόν εξ ολοκλήρου ρομποτικό, δίνοντάς του απίστευτη δύναμη. Καθώς η Motoko και οι υφιστάμενοί της, ακολουθούν το μονοπάτι του αινιγματικού εγκληματία, άλλα τμήματα όπως το τμήμα δημόσιας ασφαλείας 6 αρχίζουν να εμπλέκονται, αναγκάζοντάς την να αντιμετωπίσει την εξαιρετικά περίπλοκη υπόθεση. Αναρωτιέται για διάφορα φιλοσοφικά ερωτήματα, όπως το νόημα της δικής της ζωής. Η Motoko συνειδητοποιεί σύντομα ότι αυτός που θα δώσει αυτές τις απαντήσεις δεν είναι άλλος από τον ίδιο τον Puppet Master. Σε αυτό το anime βλέπουμε μια μεγάλη γκάμα τεχνολογικών δυνατοτήτων. Οι άνθρωποι μπορούν να αντικαταστήσουν τα άκρα τους με ρομποτικά εξαρτήματα. Αλλά αυτό που θα μας απασχολήσει στο συγκεκριμένο anime είναι το CyberBrain. Το CyberBrain είναι μία

κεντρική μονάδα με πολλές επαφές (Interfaces) που επιτρέπουν την διασύνδεση με το διαδίκτυο με άλλα δίκτυα υπολογιστών και με άτομα που διαθέτουν επίσης CyberBrain. Μέσω της χρήσης του είναι δυνατή η άμεση συνεχής σύνδεση μεταξύ του ανθρώπινου εγκεφάλου και του Διαδικτύου χωρίς την ανάγκη εξωτερικών συσκευών.



CyberBrain

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Η φαντασία και η προσαρμογή από τα videogames σε anime

Εκτός από τα πρωτότυπα έργα, το anime είναι συχνά προσαρμογές ιαπωνικών κόμικς (manga), και μυθιστορημάτων ή βιντεοπαιχνιδιών που στην Ιαπωνία είναι οι τρεις σημαντικοί τομείς ψυχαγωγίας που καταφέρνουν να κερδίζουν εκατομμύρια οπαδούς. Τα manga και τα anime είναι εδώ και χρόνια εξαιρετικά δημοφιλή σε ολόκληρο τον κόσμο, και μοιραία έχουν αλληλοεπηρεαστεί και ανταλλάξει ιδέες και χαρακτήρες με τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. Οι δημιουργοί και οι καλλιτέχνες αυτών των τριών διαφορετικών ειδών διασκέδασης έχουν αποδείξει πως, αντί να ανταγωνίζονται μεταξύ τους για το ποιος θα επικρατήσει, είναι προτιμότερο να συνυπάρχουν και να συνεργάζονται, επιτυγχάνοντας εξαιρετικά αποτελέσματα, που αφήνουν όλες τις πλευρές ικανοποιημένες. Έτσι τα manga μετατρέπονται σε anime. Αν τα anime είναι αρκετά δημοφιλή μετατρέπονται σε βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν γίνουν manga και anime σε τηλεοπτικές σειρές. Αρχικά, τα manga ήταν αυτά που τροφοδοτούσαν με ιδέες και ήρωες τα βιντεοπαιχνίδια. Όμως τις τελευταίες δεκαετίες αυτό αντιστράφηκε και οι υπερκινητικοί ήρωες των βιντεοπαιχνιδιών μεταφέρθηκαν στις σελίδες των manga και στις μεγάλες οθόνες της τηλεόρασης ως anime. Αυτό είναι λογικό, αφού οι πρωταγωνιστές των βιντεοπαιχνιδιών είχαν σχεδιαστεί για να κινούνται. Το μόνο που χρειαζόταν για να γίνουν anime ήταν το σενάριο. Συχνά όλα αυτά βασίζονται στον ορισμό της αρχέγονης ιστορίας. [26] Ο διάσημος ψυχολόγος Carl Jung εξέφρασε την άποψη ότι υπάρχουν μερικά αρχέτυπα και ιστορίες που διαπερνούν το σύνολο του πλανήτη ανεξάρτητα εθνότητας και κουλτούρας. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η αρχέγονη μάχη μεταξύ του Καλού και του Κακού που υπάρχει σε όλες τις θρησκείες και που οδηγεί στον θρίαμβο του Καλού. Το φαινόμενο αυτό το ονόμασε << συλλογικό ασυνείδητο >> (collective unconscious). Το 1949 ο Joseph Campbell, βασισμένος στην διδασκαλία του Jung, δημοσίευσε μια σημαντική εργασία με το όνομα << Ο Ήρωας με τα Χίλια Πρόσωπα >> στην οποία μελέτησε θρύλους και μύθους από όλο τον κόσμο στην προσπάθειά του να βρει ένα κοινό πρότυπο ανάμεσα σε αυτούς. Το πρότυπο που προέκυψε το ονόμασε << Το ταξίδι του Ήρωα >> (Hero's Journey ή αλλιώς monomyth). Το πρότυπο αυτό περιέγραφε μια ιστορία και μια ομάδα αρχέτυπων χαρακτήρων, κοινών σε όλους τους θρύλους και μύθους που είχαν την ίδια απήχηση και νόημα σε όλους τους λαούς κατά το << συλλογικό ασυνείδητο >>

του Jung. Η αρχέγονη ιστορία του Campbell περιγράφει την πορεία ενός ατόμου μακριά από την ασφάλεια και την άνεση μιας ήσυχης ζωής προς τη σωματική και πνευματική του μεταμόρφωση, μέσω ενός μεγάλου ταξιδιού και μέσα από κινδύνους, πειρασμούς και αμφιβολίες. Τα βήματα που περιγράφουν το επικό ταξίδι είναι τα εξής:

-Η ήσυχη ζωή : ο ήρωας ζει μια συνηθισμένη, ήρεμη ζωή σε μια φαινομενικά ασφαλή κοινωνία. Στο στάδιο αυτό γνωρίζουμε τον χαρακτήρα, τη ιστορία του, τον τρόπο ζωής του και τυχόν αδυναμίες του.

-Το κάλεσμα στην περιπέτεια: ένα γεγονός αναγκάζει τον ήρωα να αφήσει την ήρεμη ζωή και να ξεκινήσει ένα μεγάλο ταξίδι. Μια απειλή εναντίον ενός αγαπημένου του προσώπου, της κοινωνίας που ζει ή του σύμπαντος ολοκλήρου μπορεί να σταθεί αφορμή για ένα ταξίδι.

-Η άρνηση: Ο ήρωας αρνείται αρχικά να εγκαταλείψει την άνετη ζωή του και να ξεκινήσει ένα ταξίδι γεμάτο κινδύνους και αβεβαιότητα. Σαν δικαιολογίες προβάλλονται από τον χαρακτήρα η χαμηλή αυτοεκτίμηση, η αμφιβολία για τις ικανότητες του ή κάτι άλλο.

- Η συνάντηση με τον μέντορα: Στην ιστορία εμφανίζεται ένας μέντορας ο ρόλος του οποίου είναι να πείσει τον ήρωα για τον ευγενή σκοπό του αγώνα και την ανάγκη γι' αυτό το ταξίδι.

-Το πρώτο βήμα: Ο ήρωας πείθεται. Το μακρύ ταξίδι αρχίζει. Ο παλιός τρόπος ζωής εγκαταλείπεται χωρίς δυνατότητα επιστροφής σε αυτόν.

-Δοκιμασίες, σύμμαχοι και εχθροί: Ο ήρωας εισέρχεται σε ένα φανταστικό κόσμο γεμάτο δοκιμασίες και απειλές. Στην πορεία του θα συναντήσει πολλούς αρχέτυπους χαρακτήρες συμμάχων αλλά και εχθρών.

-Πλησιάζοντας τη βαθύτερη σπηλιά: Έχοντας ξεπεράσει τις δοκιμασίες κατατροπώνει τους εχθρούς. Ο ήρωας πλησιάζει στη < βαθύτερη σπηλιά >, μια τοποθεσία που κρύβει και την επιβράβευση των κόπων του (ένα μεγάλο θησαυρό ή τη διάσωση ενός αγαπημένου προσώπου). Εδώ βρίσκεται η ουσία και η κορύφωση της ιστορίας.

-Δοκιμασία: Ο ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει τον ισχυρότερο εχθρό προκειμένου να λάβει την πολυπόθητη επιβράβευση. Ήττα σε αυτό το σημείο σημαίνει πλήρη αποτυχία του ταξιδιού.

-Επιβράβευση: Ο ήρωας νικά το υπέρτατο κακό και κατακτά το βραβείο, σε όποια μορφή και αν έχει αυτό.

- Δρόμος του γυρισμού: Το ταξίδι του γυρισμού στην ήρεμη ζωή αρχίζει.

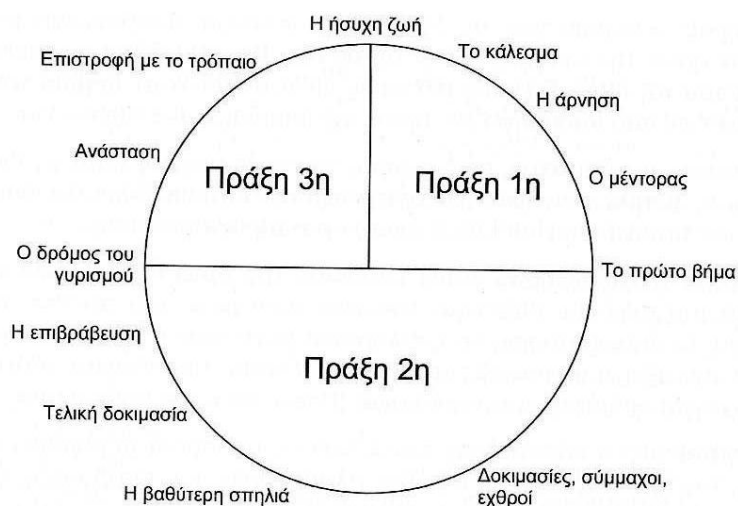
-Η Ανάσταση: Το υπέρτατο κακό επιστρέφει ξαφνικά για μια τελευταία φορά προσπαθώντας να διεκδίκηση πίσω το βραβείο.

- Η επιστροφή με το βραβείο: Ο ήρωας επιστρέφει στην αφετηρία, στην αρχική ήρεμη ζωή του, έχοντας πετύχει τον σκοπό του. Το ταξίδι όμως έχει αλλάξει τον ήρωα, σωματικά και πνευματικά, οπότε η επανένταξη στο ήρεμο περιβάλλον και η συνέχιση του παλαιότερου τρόπου ζωής καθίσταται αδύνατη. Ίσως και η κοινωνία η ίδια να μην μπορεί να δεχθεί πλέον τον ήρωα στους κόλπους της.

Το << Ταξίδι του Ήρωα >> εκφράζει τη δυσκολία που αισθάνεται ο καθένας μας να αλλάξει τον υπάρχοντα τρόπο ζωής του και την καθημερινή ρουτίνα του και να ξεκινήσει ένα ταξίδι αλλαγής και εξέλιξης. Το κοινό αυτό πρότυπο αποτέλεσε και αποτελεί πρότυπο για εκατοντάδες ιστορίες (σενάρια) σε βιβλία σε ταινίες και φυσικά σε anime και βιντεοπαιχνίδια. Πολλές φορές, στοιχεία της αρχέγονης ιστορίας έχουν χρησιμοποιηθεί σε παιχνίδια που περιγράφουν το ταξίδι ενός ήρωα να προσπαθεί να σώσει τον κόσμο. Ο ήρωας περνά πολλές δοκιμασίες και αντιμετωπίζει πολλούς εχθρούς. Το αποτέλεσμα όλων αυτών είναι η εξέλιξη και η ενδυνάμωση του χαρακτήρα έτσι ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τον τελικό εχθρό και να λάβει κάποια μορφής επιβράβευσης. Παιχνίδια που έγιναν anime και βασίζονται στο πρότυπο αυτό είναι για παράδειγμα << Monster Rancher 1999 >>, << Final Fantasy Vii 2005 >>,<< Hiirono Kakera 2012 >>, << Devil May Cry 2007 >>,<< Rage of Bahamut Genesis 2014 >>, << Grand Blue Fantasy the anime 2017 >>.

Η ιστορία (σενάριο) στα περισσότερα βιβλία, anime αλλά και παιχνίδια εξελίσσεται συνήθως σε τρεις πράξεις. Οι τρεις πράξεις του << Ταξιδιού του Ήρωα >> απεικονίζονται στο παρακάτω σχήμα. Η πρώτη πράξη αρχίζει με τον ήρωα να ζει στην συνηθισμένη και ήσυχη ζωή του και τελειώνει με το πρώτο βήμα του ταξιδιού, με το οποίο αρχίζει ουσιαστικά η περιπέτεια. Κατά την διάρκεια της δεύτερης

πράξης, που είναι και η μεγαλύτερη, ο ήρωας περνά όλες τις δοκιμασίες και νικά όλα τα εμπόδια μέχρι να φτάσει στην τελική δοκιμασία και στην κορύφωση του δράματος. Υπερνικώντας και τη δοκιμασία αυτή μπορεί να πάρει το τρόπαιο και να αρχίσει το δρόμο του γυρισμού, που σηματοδοτεί την αρχή της τρίτης και τελευταίας πράξης. Στην τρίτη πράξη το κακό ίσως να κάνει μια τελευταία επανεμφάνιση, ή μπορεί να συμβεί κάποια απρόσμενη τροπή στο σενάριο. Στο τέλος ο ήρωας επιστρέφει νικητής στον παλιό τρόπο ζωής κλείνοντας τον κύκλο του ταξιδιού.



Οι τρεις πράξεις μιας ιστορίας και η αντιστοίχηση με το «Ταξίδι του Ηρώα».

Στα περισσότερα παιχνίδια, οι σχεδιαστές δίνουν μικρότερη σημασία στην πρώτη και τελευταία φάση, σε όφελος της δεύτερης στην οποία λαμβάνει χώρα όλη η δράση. Συνήθως κάποιο εισαγωγικό βίντεο εισάγει τον παίκτη στην ιστορία (σενάριο) και στη συνέχεια ο παίκτης καλείται να αναλάβει δράση. Πρέπει να επισημανθεί ότι δεν είναι απαραίτητη η χρήση του προτύπου ως οδηγό για το σενάριο ενός παιχνιδιού ή anime. Απλά το συγκεκριμένο πρότυπο συνδέεται τόσο βαθιά με την κουλτούρα και τις προσδοκίες, τους φόβους και τις ελπίδες των ανθρώπων που σχεδόν πάντα μπορεί να αποτελέσει τη βάση για μια επιτυχημένη ιστορία (σενάριο). Ένα καλό παράδειγμα μετατροπής βιντεοπαιχνιδιού σε anime που βασίζεται στην αρχέγονη ιστορία είναι το [27]<< Grand Blue Fantasy>>. Η πλοκή εξελίσσεται γύρω από τον φανταστικό κόσμο των ουρανών όπου πολλά νησιά αιωρούνται. Ένα αγόρι με το όνομα Grand και μια ομιλούσα φτερωτή σαύρα με το όνομα Vyrn ζούνε στο Zinkenstill, σε ένα νησί γεμάτο μυστήρια. Μια μέρα, συναντούν ένα κορίτσι με το

όνομα Λυρία. Η Λυρία είχε δραπετεύσει από την αυτοκρατορία Έρστε, μια στρατιωτική κυβέρνηση που προσπαθεί να κυριαρχήσει σε αυτόν τον κόσμο χρησιμοποιώντας ισχυρές στρατιωτικές ικανότητες. Για να ξεφύγουν από την Αυτοκρατορία, ο Γκραντ και η Λυρία κατευθύνονται προς τους απέραντους ουρανούς με προορισμό το νησί Εσταλούσα (Το νησί των Αστέρων), με βάση ένα γράμμα που έστειλε ο πατέρας του Γκραντ πριν πολλά χρόνια στο οποίο έγραφε ότι θα τον περιμένει σε αυτό το νησί σε περίπτωση που τον ψάξει.

Βασικοί χαρακτήρες

Στο << Ταξίδι του Ήρωα >> συναντά κανείς μια πληθώρα αρχέτυπων χαρακτήρων, αναγνωρίσιμων στους θρύλους κάθε κουλτούρας :

-Ήρωας: Ο Ήρωας είναι ο κεντρικός χαρακτήρας σε μια ιστορία. Ο χαρακτήρας αυτός εξελίσσεται και βελτιώνεται, καταπολεμώντας τις φοβίες του και τις αδυναμίες του μέσω των δοκιμασιών του ταξιδιού, και επιστρέφει διαφορετικός. Ο Γκραντ είναι ο κεντρικός ήρωας στο anime αφήνει την ήρεμη ζωή του για ψάξει τον πατέρα του μαζί με την Λυρία που μοιράζει τις δυνάμεις της μαζί του.

-Σκιά: Η σκιά αντιπροσωπεύει το απόλυτο κακό σε μια ιστορία. Ο χαρακτήρας αυτός είναι υπεύθυνος για όλες τις δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλεται ο ήρωας και αυτός στέκει εμπόδιο μεταξύ του ήρωα και του τελικού τρόπαιου. Πολλές φορές αντιπροσωπεύει τη σκοτεινή πλευρά του ήρωα. Η σκιά δεν είναι πάντα ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας, αλλά μπορεί να αντιπροσωπεύεται από μια διαβολική οργάνωση. Η αυτοκρατορία είναι το απόλυτο κακό σε αυτό το anime καθώς προσπαθεί να κατακτήσει τον κόσμο και να συλλάβει την Λυρία ώστε να χρησιμοποιήσουν τις δυνάμεις της για τους δικούς τους σκοπούς.

-Μέντορας: Ο χαρακτήρας αυτός πατρική φιγούρα, συμβουλεύει και καθοδηγεί τον ήρωα της ιστορίας. Είναι αυτός που θα τον ωθήσει να κάνει το πρώτο βήμα του ταξιδιού. Γνωστός μέντορας είναι ο Obi-Wan Kenobi του πολέμου των άστρων που καθοδηγεί τον ήρωα της ιστορίας Luke Skywalker. Η Λυρία είναι ο μέντορας που καθοδηγεί τον Γκραντ στο ταξίδι του.

-Σύμμαχος: Ο σύμμαχος, σε διάφορες χρονικές στιγμές κατά την διάρκεια του ταξιδιού, βοηθά τον ήρωα να αντιμετωπίσει κάποια δύσκολη δοκιμασία. Η Alyx του

παιχνιδιού Half life 2 είναι χαρακτήρας - σύμμαχος. Στο anime του παραδείγματος σύμμαχος είναι ο Βιν που είναι και ο καλύτερος φίλος του Γκραντ.

-Φύλακας: Ο χαρακτήρας αυτός εμποδίζει την πρόοδο του ήρωα σε διάφορα στάδια του ταξιδιού, στέκοντας ανάμεσα στον ήρωα και την εκπλήρωση ενός στόχου. Ο στόχος μπορεί να εκπληρωθεί μόνο όταν ο ήρωας μπορεί να αποδείξει την αξία του νικώντας τον φύλακα. Τυπικό παράδειγμα φύλακα σε παιχνίδια είναι οι διάφοροι τελικοί κακοί (Boss) στο τέλος κάθε πίστας. Στο anime είναι τα θηρία σε κάθε νησί που θα πρέπει να αντιμετωπίσει ο Γκραντ και η Λυρία ώστε να γίνουν προστάτες τους.

-Μπαγαπόντης: Ο χαρακτήρας αυτός έχει ως σκοπό να παρασύρει ή να μπερδέψει τον ήρωα δίνοντας του λάθος πληροφορίες και συμβουλές, ή εμποδίζοντας την πρόοδο του με κάποιο σαμποτάζ ή απλή γκάφα. Συνήθως είναι ουδέτερος χαρακτήρας και εισάγει το κωμικό στοιχείο στην ιστορία. Στο συγκεκριμένο anime δεν υπάρχει.

-Κήρυκας: Ο κήρυκας είναι ο καταλύτης, αυτός που εισάγει το στάδιο Κάλεσμα στην περιπέτεια, ανακοινώνοντας μια μεγάλη αλλαγή στην ιστορία και παρέχει κίνητρο στον ήρωα να ξεκινήσει το μεγάλο ταξίδι. Τυπικός χαρακτήρας κήρυκα είναι η πριγκίπισσα Leia του πολέμου των άστρων που στέλνει το κάλεσμα για βοήθεια. Στο anime είναι πάλι η Λυρία που κάνει τον Γκραντ να ξεκινήσει το ταξίδι του.



Στα περισσότερα παιχνίδια ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του κεντρικού χαρακτήρα, του ήρωα της ιστορίας, και οι υπόλοιποι χαρακτήρες ελέγχονται από το πρόγραμμα του παιχνιδιού. Πολυδιάστατοι χαρακτήρες με ρεαλιστική συμπεριφορά μπορεί να αυξήσουν σημαντικά την εμβάθυνση του παίκτη στο παιχνίδι και να ενισχύσουν τις αφηγηματικές δυνατότητες ενός παιχνιδιού. Ο παίκτης είναι ο ήρωας και συμμετέχει στο << Ταξίδι του Ήρωα .>> μέσω του κεντρικού χαρακτήρα που ελέγχει. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι αλληλεπιδραστικά μέσα από όπου προκύπτει και η διαφορά τους με τα άλλα γραμμικά μέσα όπως ο κινηματογράφος και τα anime. Επειδή οι ήρωες των βιντεοπαιχνιδιών σχεδιάζονται για να κινούνται μπορούν εύκολα να τροφοδοτούν με ιδέες για ήρωες των anime και του κινηματογράφου αλλά και το αντίστροφο. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα καλό σενάριο και πολλή φαντασία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

Επιρροές

Οι κυρίως επιρροές που είχα και βασίστηκα στην δημιουργία του μικρού μήκους ταινία μου ήταν από τις ταινίες του Hayato Miyazaki. Μερικές από αυτές είναι το << Spirited Away 2001>>, << Howl's Moving Castle 2004 >>, << Laputa Castle on the Sky 1986 >>, << Nausicaa of the valley of the Wind 1984 >>, << Princess Mononoke 1997 >>, << The Wind Rises 2013 >>. Επίσης από κάποια κλασσικά παραμύθια όπως η Αλίκη στην Χώρα των θαυμάτων, ο Καρυοθραύστης και ο Βασιλιάς των Ποντικών και ο Πήτερ Παν. Από τις ταινίες του George Melies << A Trip to the Moon 1902 >>, << The Impossible Voyage 1904 >>, << The Kingdom of the Fairies 1903 >>.

7.1 Hayato Miyazaki

[28] Ο Hayato Miyazaki γεννήθηκε 5 Ιανουαρίου 1941 είναι γιαπωνέζος εμπνευστής (animator), σκηνοθέτης, σεναριογράφος, γελοιογράφος, συγγραφέας και καλλιτέχνης manga. Συνιδρυτής του Studio Ghibli. Ο Miyazaki ίδρυσε το Studio Ghibli το 1985. Σκηνοθέτησε πολλές ταινίες στο Studio Ghibli, όπως το << Castle in the Sky το 1986>>, << Ο Γείτονας Totoro το 1988 >>, << Η υπηρεσία παράδοσης της Kiki το 1989 >> και <<O Porco Rosso το 1992>>. Οι ταινίες του συνοδεύτηκαν από εμπορικές επιτυχίες και θετικές κριτικές στην Ιαπωνία. Ο Hayato Miyazaki είναι αριστοτέχνης αφηγητής και δημιουργός ταινιών μεγάλου μήκους και θεωρείται ευρέως ως ένας από τους μεγαλύτερους κινηματογραφιστές κινηματογραφικών ταινιών. Τα έργα του Miyazaki χαρακτηρίζονται από την επανάληψη θεμάτων όπως η σχέση της ανθρωπότητας με τη φύση και την τεχνολογία, την διαβίωση και την διατήρηση μιας ειρηνικής ηθικής σε έναν βίαιο κόσμο. Οι πρωταγωνιστές των ταινιών του είναι συχνά γενναία κορίτσια ή νεαρές γυναίκες. Οι ταινίες του έχουν πάρει εξαιρετικούς επαίνους και του έχουν απονεμηθεί πολλά βραβεία. Μάλιστα ο αμερικάνος κριτικός κινηματογράφου Roger Elbert ανέφερε << ότι μπορεί να είναι ο καλύτερος κινηματογραφιστής στην ιστορία, επαινώντας το βάθος και την τέχνη των ταινιών του.>>

7.2 Κλασσικά Παραμύθια

[29] Η Αλίκη στην χώρα των θαυμάτων είναι ένα αριστούργημα της παιδικής λογοτεχνίας. Πρόκειται για το κλασσικό έργο του μαθηματικού Λούιτζ Ντόττσον, περισσότερο γνωστού με το ψευδώνυμο Λούις Κάρολ, που κυκλοφόρησε σε πρώτη έκδοση το 1865. Το παραμύθι περιγράφει την φαντασία και τον παιδικό αυθορμητισμό της περιπέτεια ενός κοριτσιού της Άλικης που πέφτει σε μια τρύπα ενός δέντρου στο έδαφος και βρίσκεται σε έναν φανταστικό κόσμο. [30] Ο Καρυοθραύστης και ο Βασιλιάς των Ποντικιών. Το παραμύθι αναφέρεται στην μικρή Κλάρα που ο θειος της φέρνει δώρο έναν Καρυοθραύστη. Η Κλάρα αποκοιμείται στο σαλόνι με τον Καρυοθραύστη. Όταν σημάνουν μεσάνυχτα ο Καρυοθραύστης ζωντανεύει και η μικρή Κλάρα μεταφέρεται σε έναν παραμυθένιο κόσμο. [31] Ο Πίτερ Παν είναι ένας φανταστικός χαρακτήρας που δημιούργησε ο σκωτσέζος μυθιστοριογράφος και θεατρικός συγγραφέας J. M. Barrie. Ο Παν είναι ένα ανθρωπόμορφο αγόρι με δύο χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι νέος και το δεύτερο ότι μπορεί να πετάξει. Ζει σε ένα φανταστικό κόσμο στη Χώρα του Ποτέ και μπορεί να πηγαινοέρχεται από τον δικό του κόσμο στον εξωτερικό κόσμο (πραγματικός κόσμος) ζώντας μεγάλες περιπέτειες με μία νεράιδα, με πειρατές, γοργόνες, ινδιάνους, και μερικά παιδιά από τον έξω κόσμο. Τα παιδιά μεταφέρονται στην Χώρα του Ποτέ με την βοήθεια του Πίτερ Παν και της νεράιδας του Τίνκερμπελ στην Χώρα του Ποτέ. Και οι τρεις πρωταγωνιστές αυτών των παραμυθιών έχουν ένα κοινό σημείο είναι ότι μεταφέρονται σε έναν φανταστικό κόσμο.

7.3 George Melies

[32] Ο George Melies ήταν επαγγελματίας μάγος και θαυματοποιός, ο οποίος ήταν ιδιοκτήτης ενός επιτυχημένου θεάτρου ποικίλων που είχε ιδρύσει ο μεγάλος μάγος Χουντίνι. Ερωτεύτηκε κεραυνοβόλα τον κινηματογράφο και προσπάθησε να γυρίσει την πρώτη του ταινία με ηλεκτρικό ρεύμα. Τα αρνητικά ήταν πολύ σκοτεινά για να τυπωθούν, αλλά ο Melies βρήκε άλλη λύση, κατασκεύασε ένα γυάλινο στούντιο που του επέτρεπε να κάνει την επιθυμητή σκηνή που ήθελε. Ο Melies επινόησε τη σκηνοθεσία με κάθε λογής μεθόδους για να προσδώσει αληθοφάνεια στα κάδρα του. Ανακάλυψε τα περισσότερα τρικ και τα οπτικά εφέ που χρησιμοποιούνται ακόμα και σήμερα στον κινηματογράφο. Για παράδειγμα κατά τη διάρκεια της προβολής του υλικού, ένα λεωφορείο μεταμορφώνεται σε νεκροφόρα.

Είναι ο πρώτος που αφηγείται ιστορίες με υπόθεση, με ηθοποιούς και κομπάρσους τους οποίους κατευθύνει ερμηνευτικά ύστερα από πρόβες, με οδηγίες και εκφραστικές υποδείξεις, και χρησιμοποιεί για τις ανάγκες των ταινιών του κοστούμεια και ντεκόρ. Αποκορύφωμα της μεγάλης καριέρας του είναι το γύρισμα της οπτικής φαντασμαγορίας << *Το ταξίδι στο Φεγγάρι (1902) (A Trip to the Moon 1902)*>>, εντυπωσιακό θέαμα 13 λεπτών που θεωρείται η πρώτη ταινία επιστημονικής φαντασίας. Η ταινία συνδυάζει τα μυθιστορήματα του Ιούλιου Βερν και του Ουέλς.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8

Μεθοδολογία

Το anime που δημιούργησα (Όσο υπάρχει φαντασία η τέχνη θα συνεχίζει να ανθίζει) έγινε με βάση το σενάριο και Storyboard που έφτιαξα και υλοποίησα μέσα από τέσσερα διαφορετικά προγράμματα. Το Manga Studio 4 για Windows 7 είναι για την δημιουργία manga και κόμικς. Το Photoshop για Windows 7 είναι για την δημιουργία ψηφιακών σχεδίων και φωτογραφιών. Το TV Paint Animation για Windows 7 είναι για την δημιουργία κινούμενων σχεδίων. Το Premiere για Windows 7 είναι για την επεξεργασία ταινιών. Όταν η μικρού μήκους μου ταινία ήταν έτοιμη την έστειλα σε ένα φίλο μου, που μου έφτιαξε την μουσική. Για την δημιουργία των σχεδίων χρησιμοποίησα την γραφίδα Wacom Cintiq 13HD που συνδέεται με τον υπολογιστή. Το σενάριο βασίστηκε στο πρότυπο << Ταξίδι του Ηρώα >> . [33] Το Storyboard δημιουργήθηκε στο Manga Studio 4 με πρότυπο τα Storyboard του Hayato Miyazaki. Πρώτα εφάρμοσα ένα κάθετο τετράγωνο και το χώρισα σε υποενότητες Σκηνές, Πλάνο, Δράση, Διάλογος, Κάμερα, Ήχος. Έπειτα με τον μαρκαδόρο άρχισα να γράφω τις σκηνές των πλάνων, τις δράσεις, πως θα κινείται η κάμερα και στο τέλος η μουσική.

Τεχνική ζωγραφικής

Η εργασία βασίστηκε πάνω στην τεχνική των anime, για να κάνω την τεχνική των manga και των anime χρησιμοποιώ ορισμένα γεωμετρικά σχήματα, τον κύκλο και το τρίγωνο είναι η βάση για να κάνω το κεφάλι. Για τον λαιμό χρησιμοποιώ κύλινδρο. Έπειτα από τον λαιμό και κάτω χρησιμοποιώ δυο τρίγωνα αντίστροφα, οι μύτες των τριγώνων ενώνονται για την δημιουργία του σώματος. Για την δημιουργία των χεριών και των ποδιών χρησιμοποιώ κυλίνδρους. Για την δημιουργία των πρώτων χαρακτήρων μου χρησιμοποιούσα αυτό. Στην συνέχεια που εξελίχτηκα άρχισα να χρησιμοποιώ την κούκλα chan που είναι για την δημιουργία γυναικείων anime. Εφαρμόζω την στάση που θέλω να κάνει η κούκλα Chan για το κάθε πλάνο. Την βλέπω και αρχίζω να την σχεδιάζω με γεωμετρικά σχήματα και να της δίνω μορφή. Για τα χαρακτηριστικά του προσώπου εφαρμόζω άξονες για την απόσταση των ματιών της μύτης, στόματος, σώματος, χεριών και ποδιών .



Body Chan

Manga Studio 4

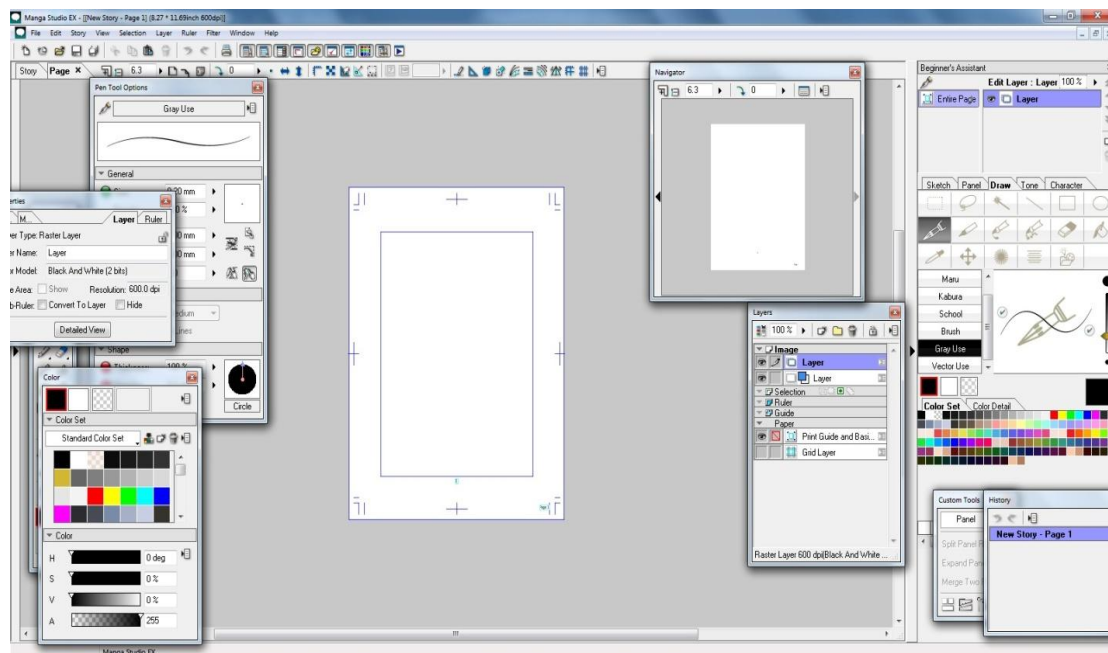
Στα σχέδια κάνω τον σκελετό των δωματίων και των πρωταγωνιστών και μετά τα περνάω με το ψηφιακό πινάκι του Manga Studio 4. Έπειτα με το Lasso κάνω το σχήμα του σχεδίου και βάζω τα χρώματα με το εργαλείο κουβά. Ορισμένες φορές χρησιμοποιώ τα πινέλα για manga για να φτιάξω το γρασίδι τους πέτρινους τοίχους του κάστρου. Τα πινέλα που χρησιμοποιώ είναι AirBrush Medium, Gauze, Airy Spots Thick. Για ορισμένα φωτεινά εφέ χρησιμοποιώ τα πινέλα Hazy Cincentrased, Hazy Rings, Petals, StarBurst B AirBrush, Snow Crystals. Στο πλάνο που ζωγραφίζω σχεδιάζω πάνω σε αυτό κάθε κίνηση του χαρακτήρα. Πρώτα το ζωγραφίζω πρόχειρα σε ένα Layer την κίνηση του σώματος. Στην συνέχεια σε ένα άλλο Layer ζωγραφίζω με το μολύβι τα χαρακτηριστικά του προσώπου. Έπειτα σε ένα άλλο Layer ζωγραφίζω τα ρούχα. Με το Opacity κατεβάζω και τα τρία Layers σε ένα επίπεδο από 100% μέχρι 50% ώστε να μπορώ να τα βλέπω. Δημιουργώ ένα καινούργιο Layer και το ζωγραφίζω καθαρά με το πινάκι. Μερικές φορές οι αναλογίες του κοριτσιού δεν βγαίνουν όπως θέλω οπότε παίρνω το Lasso κυκλώνω αυτό που θέλω να διορθώσω, πηγαίνω στο Edit επιλέγω Transform και από το Transform επιλέγω Transform free. Έτσι φτιάχνω τις αναλογίες που δεν μου φαίνονται σωστές στο κοριτσάκι. Για να σχεδιάζω τους χαρακτήρες και τα περιβάλλοντα με μολύβι επιλέγω ασπρόμαυρα Layer, για τα χρώματα επιλέγω τα Layers με τα χρώματα. Για την ζωντάνια των πλάνων στο περιβάλλον χρησιμοποιώ υποστρώματα χρωμάτων που τα βάζω με το εργαλείο κουβά, από πάνω από αυτά χρησιμοποιώ Textures. Συχνά η κάθε κίνηση για να αποτυπωθεί χρειάζεται παρά πολλά σχέδια. Αυτό βεβαίως εξαρτάται από την κίνηση που θέλω να κάνει ο χαρακτήρας. Το σύνολο των σχεδίων για την δημιουργία της ταινίας είναι 779 σχέδια. Φτιάχνω όλες τις κινήσεις που θέλω με τα χρώματα και έπειτα τα αποθηκεύω την κάθε κίνηση ξεχωριστά. Για παράδειγμα Scene 2 plan 12.1. Στο παρακάτω σχήμα φαίνεται η διαδικασία που ακολουθήθηκε στο Manga Studio 4. Η δυσκολία που αντιμετώπισα στο Manga Studio 4 είναι ότι τα Layers ήταν παρά πολλά σε σημείο καμιά φορά να μην μου ανοίγει καθόλου το πρόγραμμα Σε κάτι τέτοιες στιγμές, μου έβγαζε το εξής μήνυμα (Ο διαθέσιμος αποθηκευτικός χώρος δεν επαρκεί για να εκτελεστεί αυτή η εντολή.) Όποτε έπρεπε να κλείσω και να ξανά ανοίξω το πρόγραμμα Με την τρίτη φορά μετά από πολλές ώρες το κατάφερνα. Άλλες φορές αν το Manga Studio 4 δεν μου επέτρεπε να δημιουργήσω άλλο Layer για να σχεδιάσω έπρεπε να κάνω

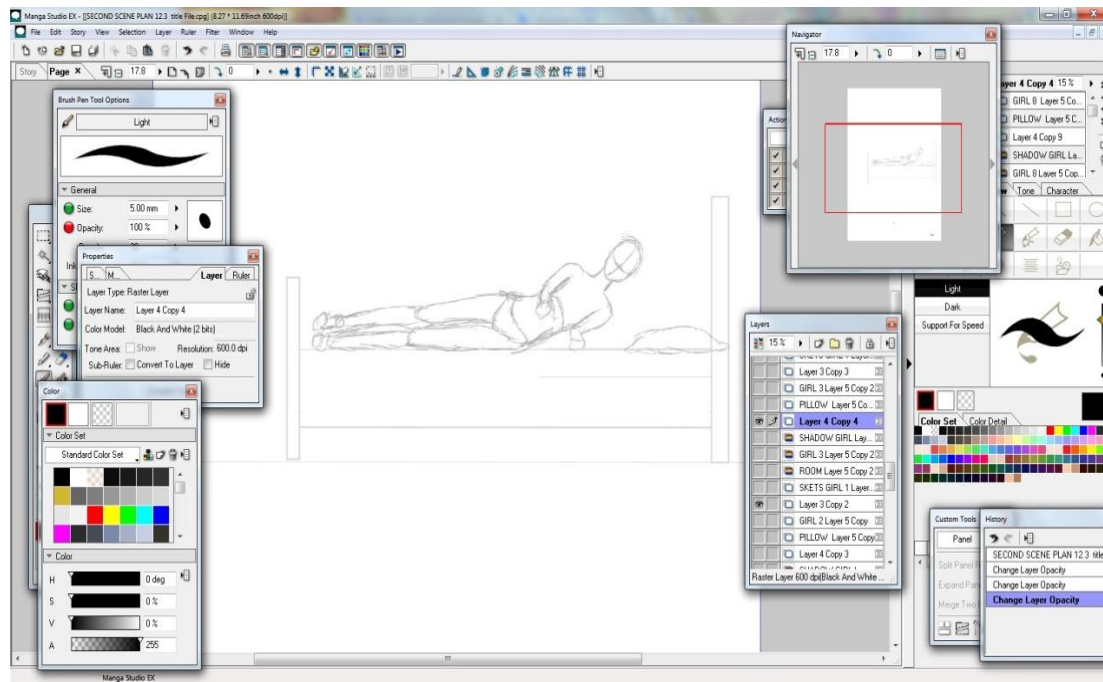
λιγότερα σχέδια για να αποτυπωθεί η κίνηση. Απλώς θα έτρεχαν πιο γρήγορα στο TV Paint.

Παράδειγμα Μεθοδολογίας Manga Studio 4

Πρώτη Διαδικασία

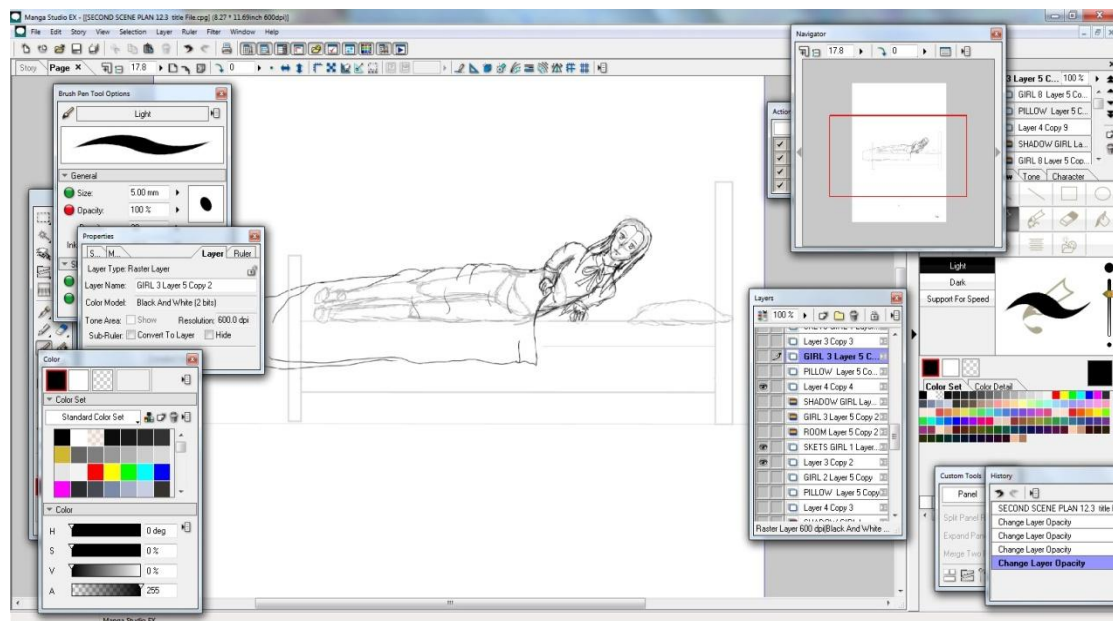
Ανάλυση: Ανοίγω το Manga Studio 4. Πατάω δεξί κλικ και επιλέγω δημιουργία νέου Layer και ζωγραφίζω πρόχειρα με μολύβι την κίνηση που θέλω να κάνει η κούκλα Chan . Φαίνονται τα γεωμετρικά σχήματα στο κοριτσάκι και στο κρεβάτι. Τα Layers που έχουν δημιουργηθεί τα σχέδια είναι ασπρόμαυρα. Στο κοριτσάκι φαίνονται και οι άξονες του προσώπου και του σώματος. Το Layer που είναι μαρκαρισμένο μπλε είναι ασπρόμαυρο Layer.





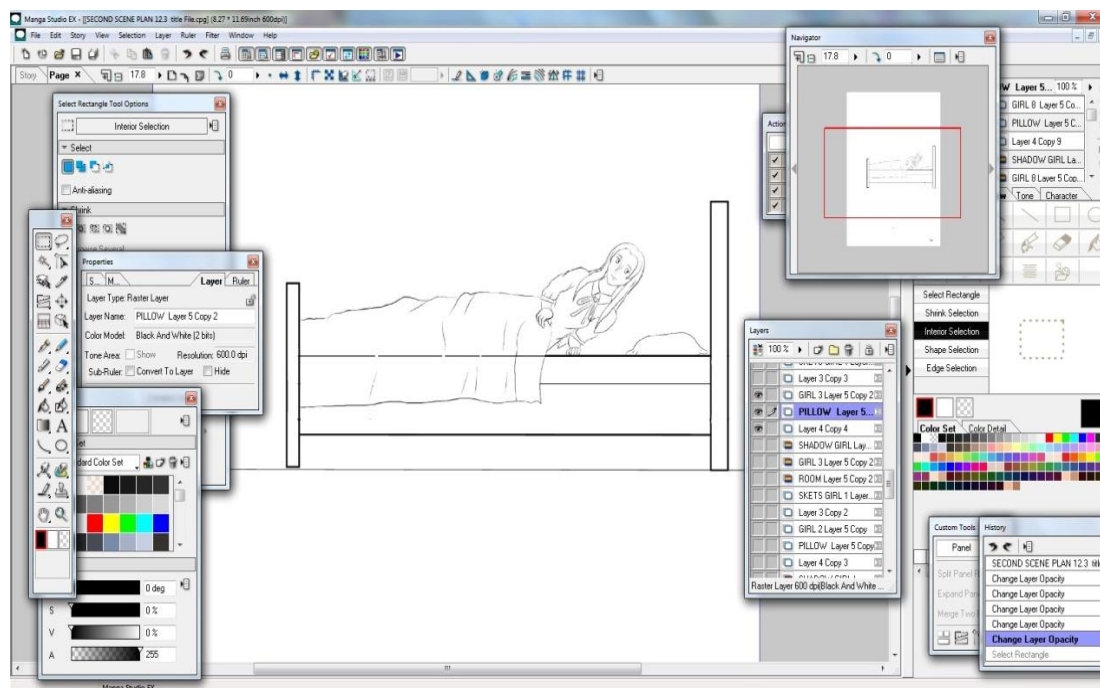
Δεύτερη Διαδικασία

Ανάλυση: Ανοίγω δύο ασπρόμαυρα Layers. Στο πρώτο Layer αρχίζω να φτιάχνω τα χαρακτηριστικά του προσώπου με το μολύβι. Στο δεύτερο σχεδιάζω πως θα είναι τα ρούχα και το σεντόνι στο κρεβάτι. Τα πρώτα layers που είναι το κρεβάτι και η κίνηση του κοριτσιού κατεβάζω το Opacity από το 100% στο 50% ώστε να βλέπω τα σχέδια και να μπορώ να ζωγραφίζω τα χαρακτηριστικά και τις λεπτομέρειες του δωματίου και του κοριτσιού.



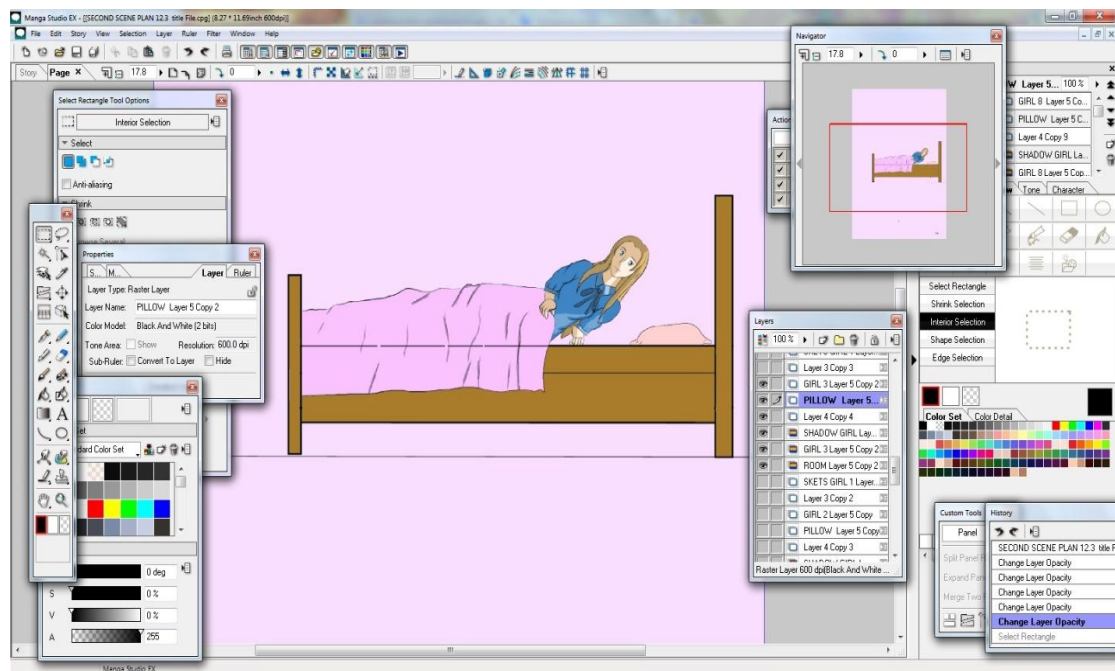
Τρίτη Διαδικασία

Ανάλυση: Ανοίγω τρία διαφορετικά ασπρόμαυρα Layers. Στο πρώτο Layer Pillow καθαρογράφω το μαξιλάρι. Στο δεύτερο Layer GIRL καθαρογράφω τα χαρακτηριστικά του κοριτσιού και τα ρούχα. Στο τρίτο Layer καθαρογράφω με γεωμετρικά σχήματα το κρεβάτι και το περιβάλλον αλλά το βάζω κάτω από τα Layers PILLOW, Layer GIRL.



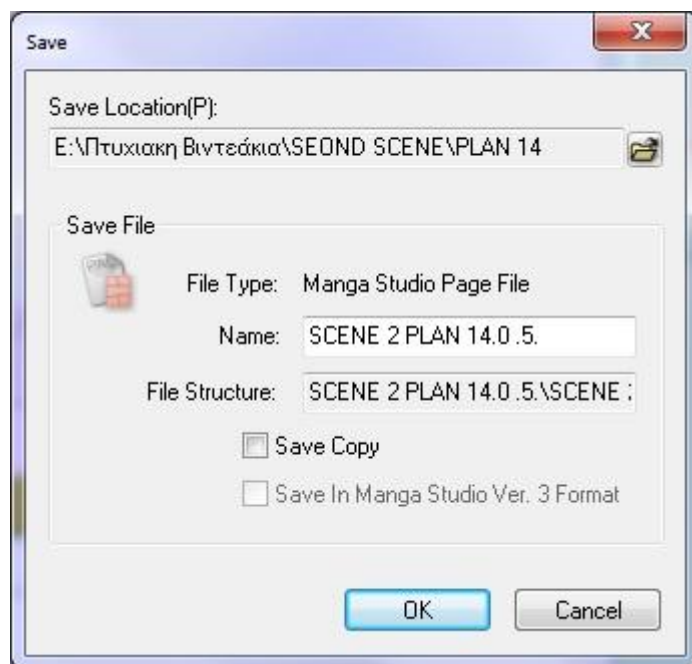
Τέταρτη Διαδικασία

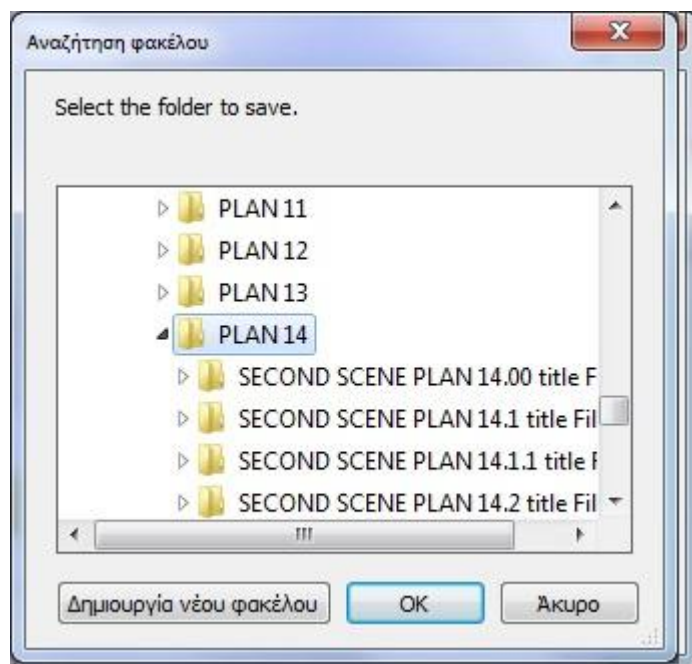
Ανάλυση: Στο τέταρτο σχέδιο δημιουργώ τρία διαφορετικά έγχρωμα Layers. Τα έγχρωμα Layers μπαίνουν κάτω από τα ασπρόμαυρα Layers. Στο πρώτο έγχρωμο Layer ROOM, βάζω με το εργαλείο κουβά τα χρώματα στον τοίχο στο κρεβάτι στο σεντόνι και στο μαξιλάρι. Στο δεύτερο έγχρωμο Layer Girl, βάζω τα χρώματα στο σώμα του κοριτσιού, στα μάτια, στα μαλλιά στο φόρεμα. Στο τρίτο Layer Shadow βάζω τις σκιές στο πρόσωπο, στο φόρεμα, και στα μαλλιά του κοριτσιού.



Πέμπτη Διαδικασία

Ανάλυση: Για να αποθηκεύσω την κάθε κίνηση ξεχωριστά, πηγαίνω File επιλέγω Save As μου ανοίγει ένα παραθυράκι. Στο name γράφω το όνομα που θέλω να αποθηκευτεί το σχέδιο μου. Στην συνέχεια πηγαίνω στο Save Location και στον μικρό φάκελο που έχει διπλά και επιλέγω την σκηνή και το πλάνο που θέλω να αποθηκευτεί το σχέδιο μου και αυτό το κάνω για κάθε σχέδιο του πλάνου. Το Manga Studio 4 αποθηκεύει το αρχείο σε cpg και αυτόματα το βγάζει σε αρχείο jpg.





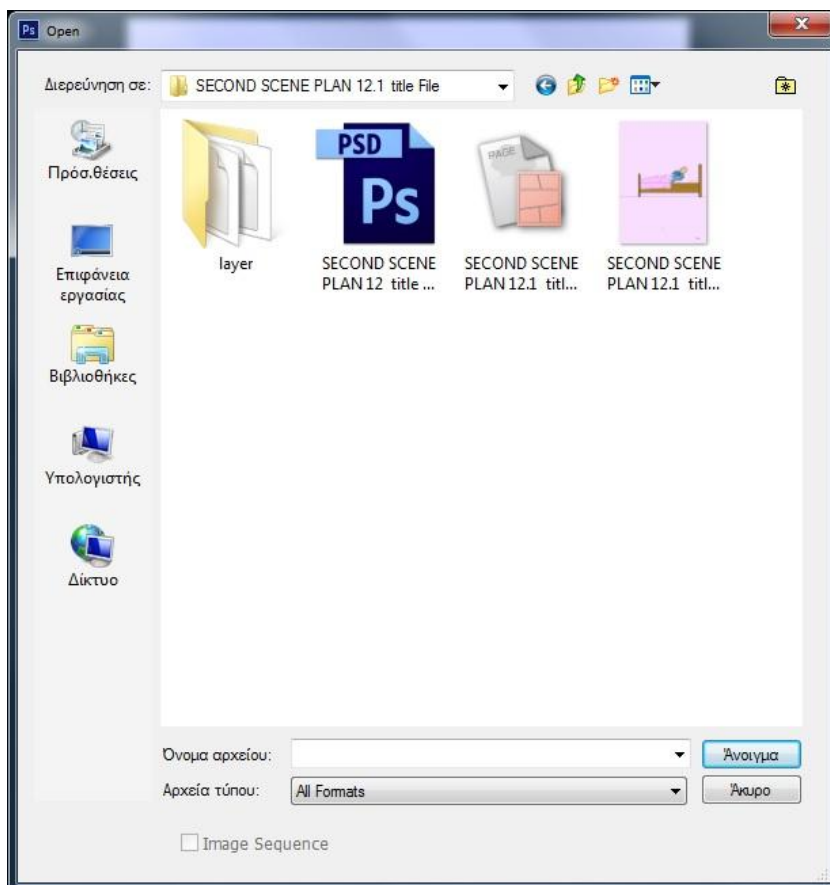
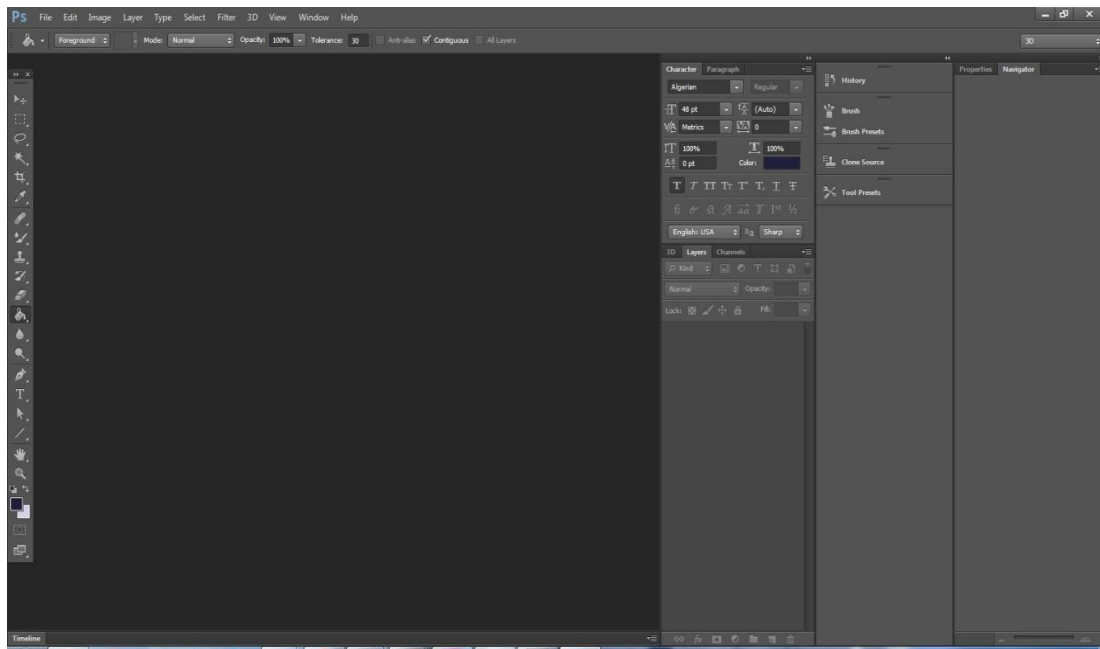
Photoshop

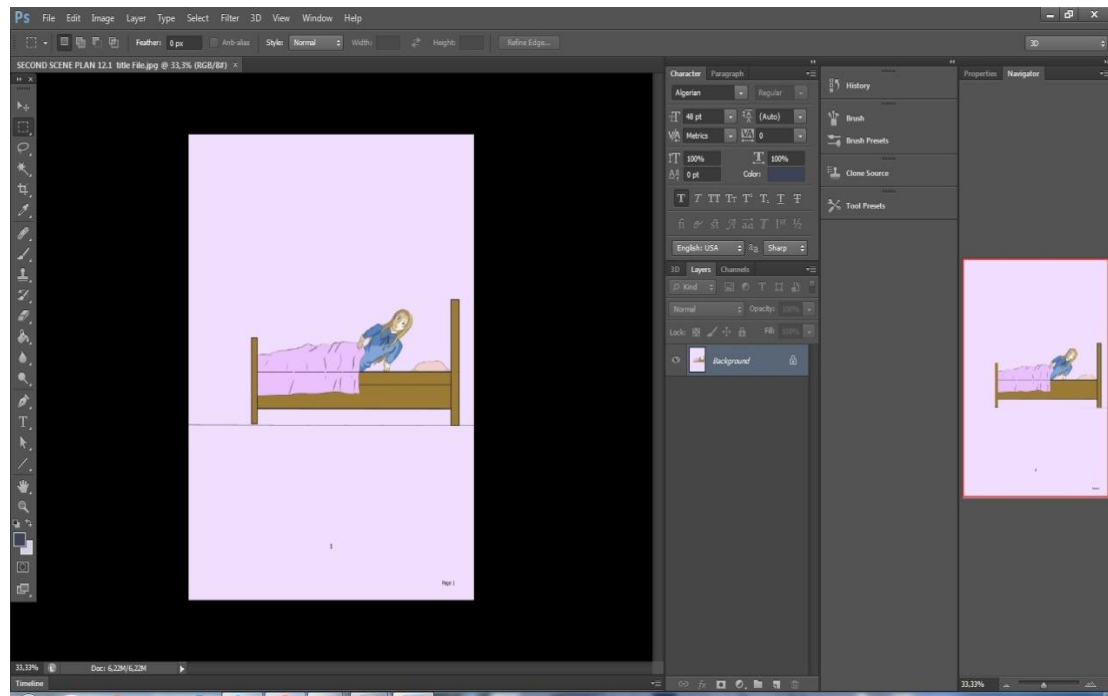
Κάθε ζωγραφιά γίνεται επεξεργασία στο Photoshop. Κόβεται και τοποθετείται σε διαφορετικό αρχείο Photoshop όπου μπαίνουν οι σκιές, ο φωτισμός και τα ειδικά εφέ λάμπισης. Βάφω όλο το σχέδιο με μαύρο χρώμα και με το Opacity κατεβάζω το χρώμα ώσπου να μπορώ να βλέπω το σχέδιο. Για τις σκιές χρησιμοποιώ 2 Layers που είναι καλυμμένα με μαύρο. Έπειτα με το εργαλείο Lasso κάνω το σχήμα των περιοχών που θέλω να φωτίζονται λιγότερο ή περισσότερο και σβήνω το μαύρο που υπήρχε. Στην συνέχεια βάζω από πάνω από αυτά τα Layers άλλα 2 Layers που είναι με ανοιχτό μπλε και ανοιχτό κίτρινο για τον φωτισμό. Για το πόσο θα φαίνεται το Background (το σχέδιο) ρυθμίζεται από το Opacity. Το τελευταίο Layer είναι καλυμμένο με σκούρο μπλε και ρυθμίζεται από το Opacity. Το Opacity το βάζω συχνά 70% για να φαίνεται λίγο η ζωγραφιά. Αυτό ισχύει για το κάθε σχέδιο του πλάνου. Τα χρώματα που βάζω εξαρτιούνται από την σκηνή που είναι. Στη συνέχεια το αποθηκεύω σε αρχείο σε PSD. Η δυσκολία ήταν όταν κοβόταν από το αρχικό σχέδιο και το έβαζα σε νέο Photoshop να εφαρμόζεται το ένα σχέδιο πάνω στο άλλο για την δημιουργία της κίνησης. Έπρεπε όταν έβαζα το πρώτο σχέδιο να πατάω Edit και να επιλέγω Transform Scale οπότε μετακινούσα και έφτιαχνα το σχέδιο στο μέγεθος που ήθελα. Όταν αντέγραφα το δεύτερο σχέδιο στο νέο Photoshop που υπήρχε το πρώτο σχέδιο έπρεπε να πατάω Edit, Transform, Again οπότε το δεύτερο σχέδιο εφαρμοζόταν ακριβώς όπως είχα διαμορφώσει το μέγεθος στο πρώτο σχέδιο. Αυτό ίσχυε για όλα τα σχέδια για να αποτυπωθεί η κίνηση που ήθελα να κάνει ο χαρακτήρας.

Παράδειγμα Μεθοδολογίας Photoshop

Πρώτη Διαδικασία

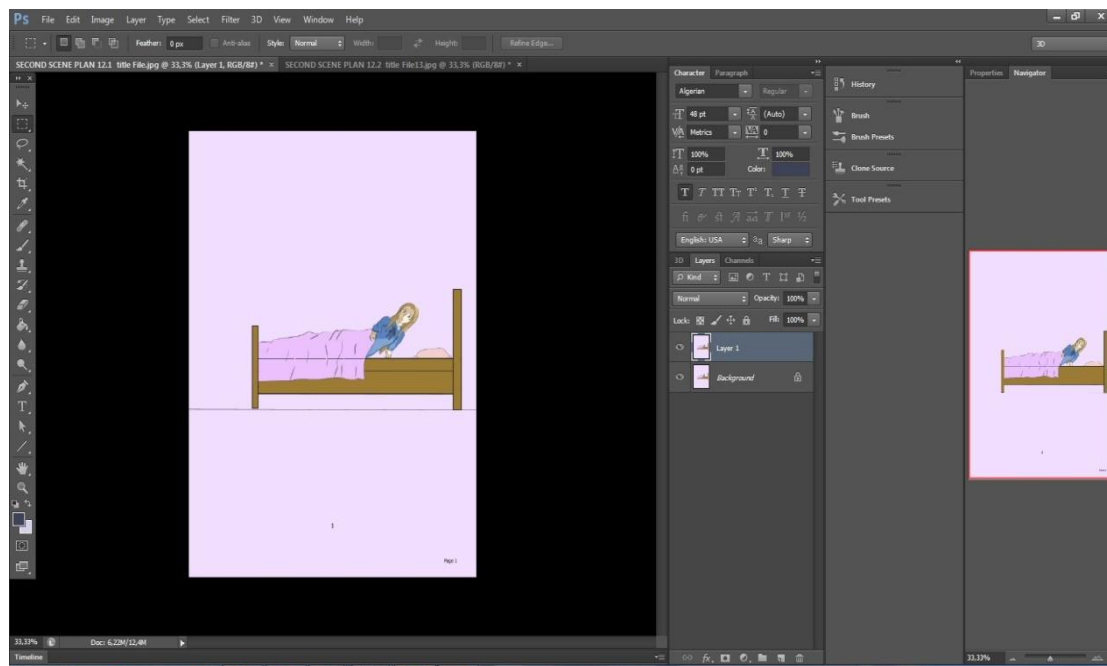
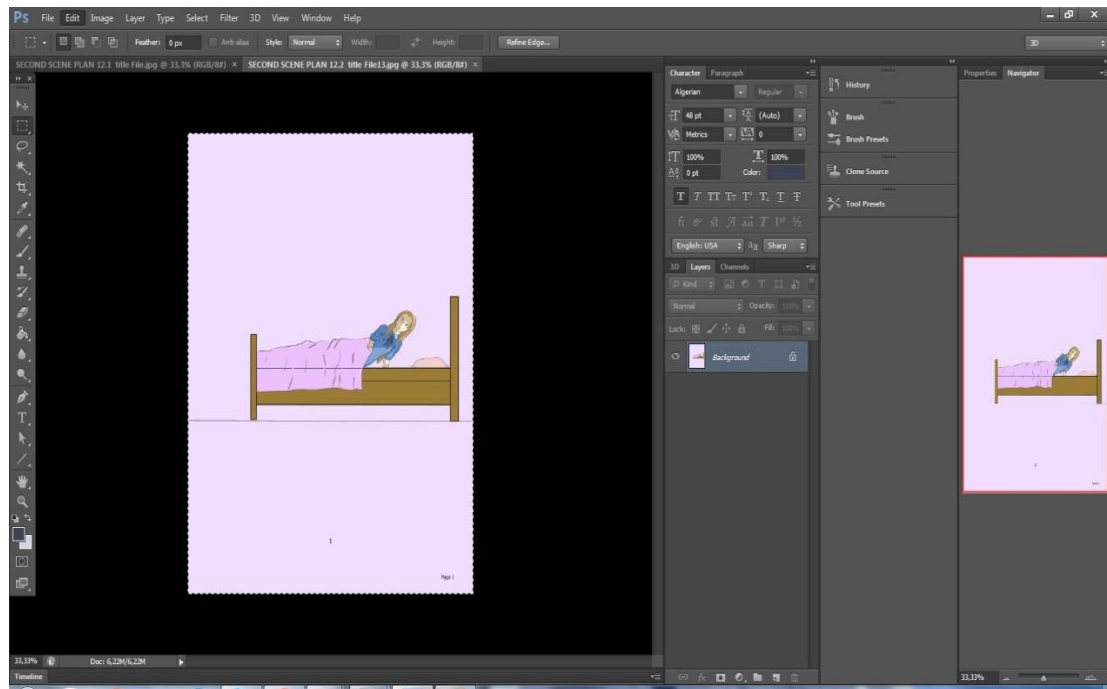
Ανάλυση: Ανοίγω το Photoshop πηγαίνω File επιλέγω Open και βάζω το πρώτο σχέδιο Scene 2 plan 12.1 που είναι σε JPG.





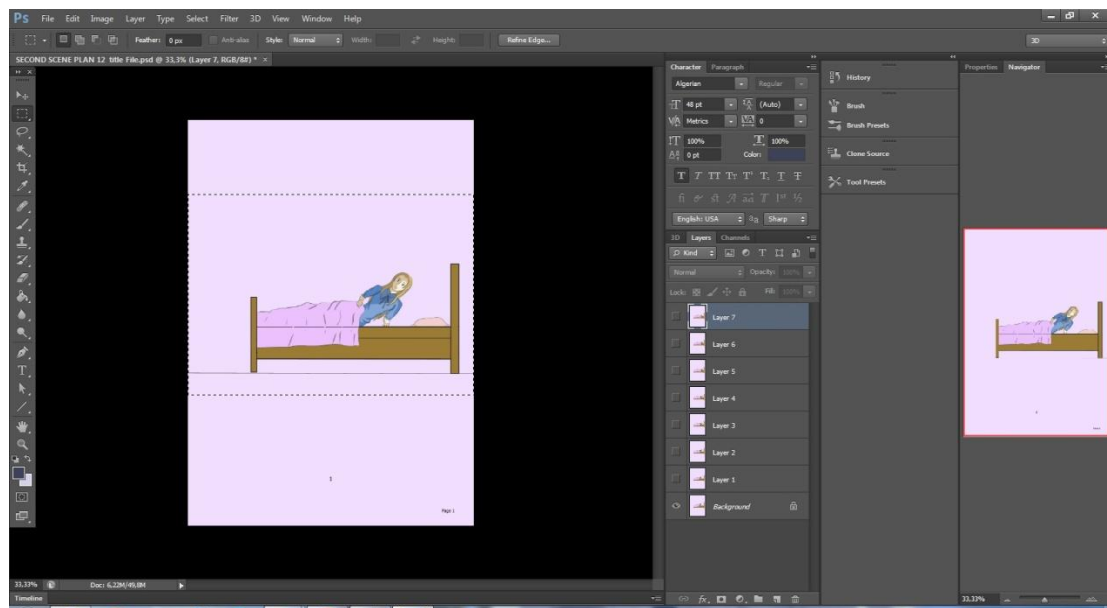
Δεύτερη διαδικασία

Ανάλυση: Στην δεύτερη εικόνας πηγαίνω στο Photoshop πάνω File πατάω ξανά Open και επιλέγω το δεύτερο σχέδιο Scene 2 plan 12.2 . Επιλέγω το τετραγωνάκι Rectangular Marquee Tool και πάνω όλο το σχέδιο αυτό φαίνεται από τις διακεκομμένες γραμμούλες που είναι γύρω από το σχέδιο. Στην συνέχεια πηγαίνω πάνω στο Edit και επιλέγω Copy. Έπειτα πηγαίνω στο αρχικό Photoshop και πηγαίνω στο Edit και επιλέγω Paste όπου αντιγράφεται το δεύτερο σχέδιο Scene 2 plan 12.2 πάνω στο πρώτο σχέδιο Scene 2 plan 12.1 και τα κάνω για όλα τα σχέδια του πλάνου.



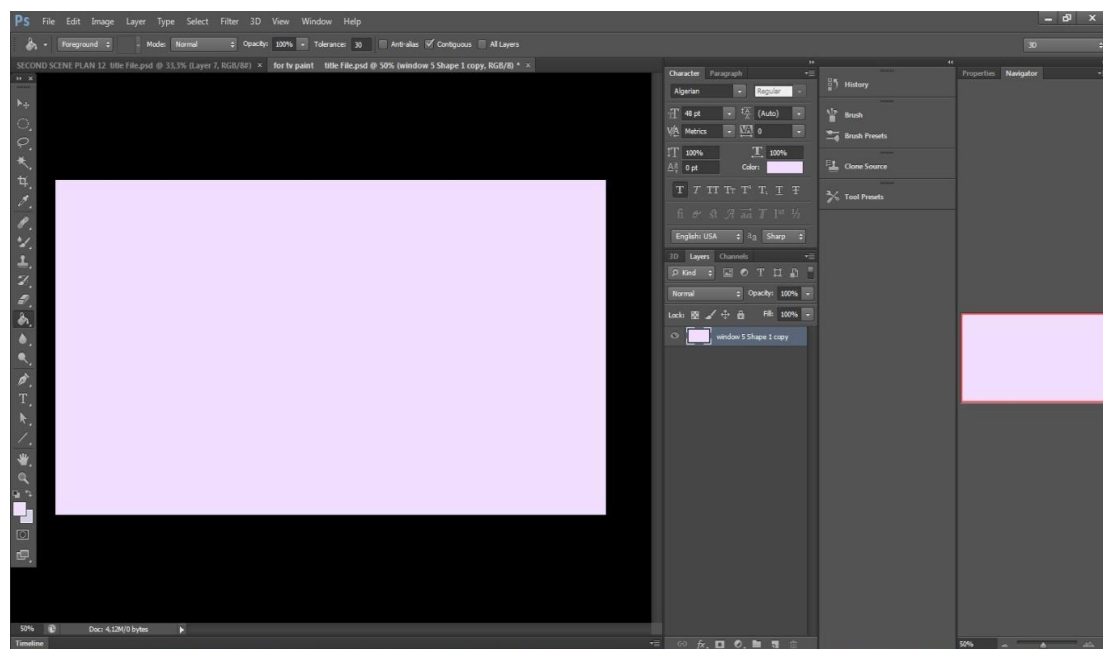
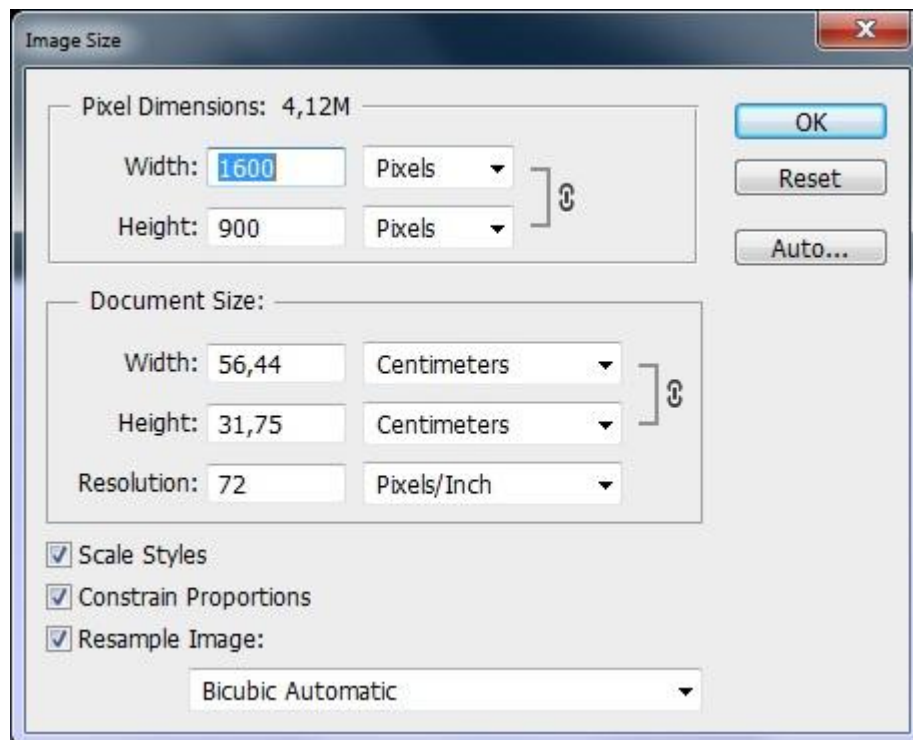
Τρίτη διαδικασία

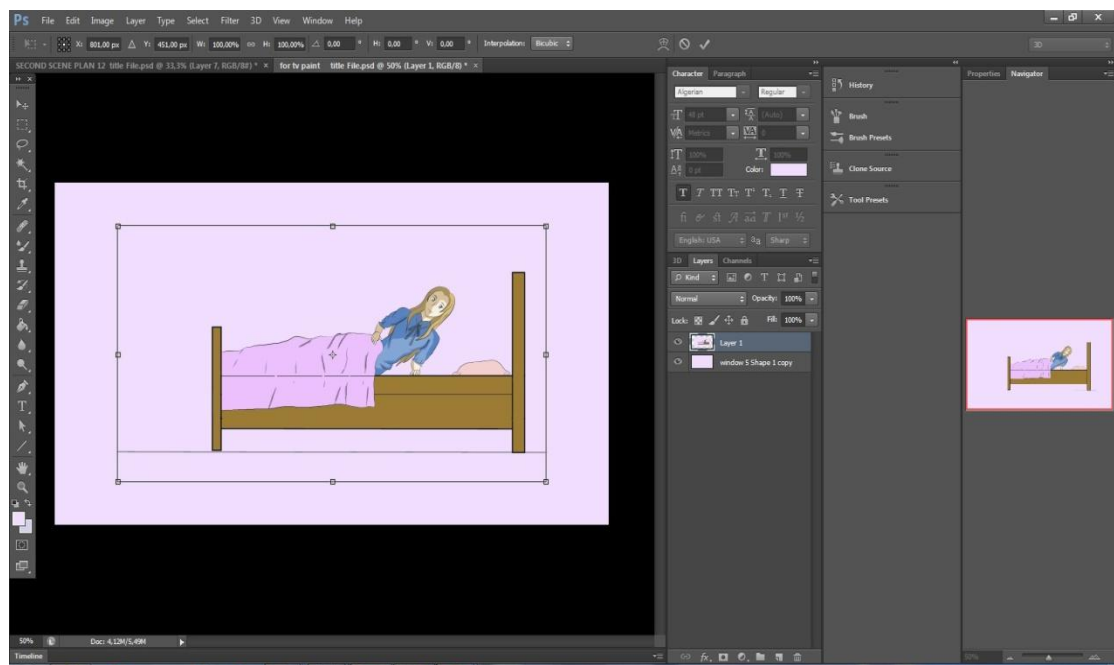
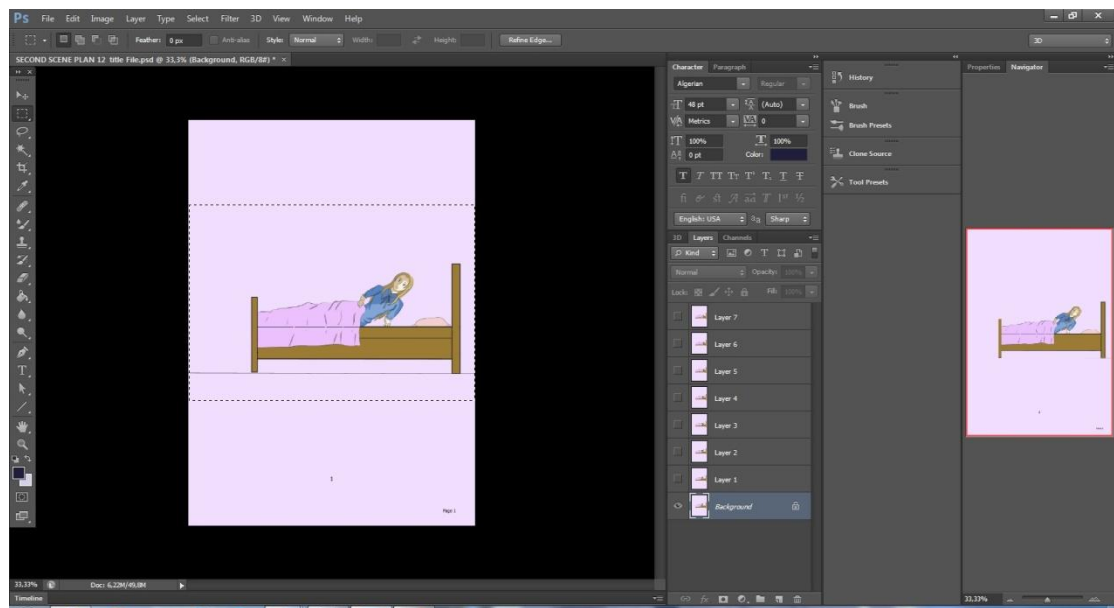
Ανάλυση: Αφού έχω μαζέψει όλα τα σχέδια στο Rhotoshop του πρώτου σχεδίου επιλέγω το τετραγωνάκι Rectangular Marguee Tool διαλέγω την κυρίως περιοχή που θα κόψω και θα τα αντιγράψω στο καινούριο αρχείο Rhotoshop.



Τέταρτη Διαδικασία

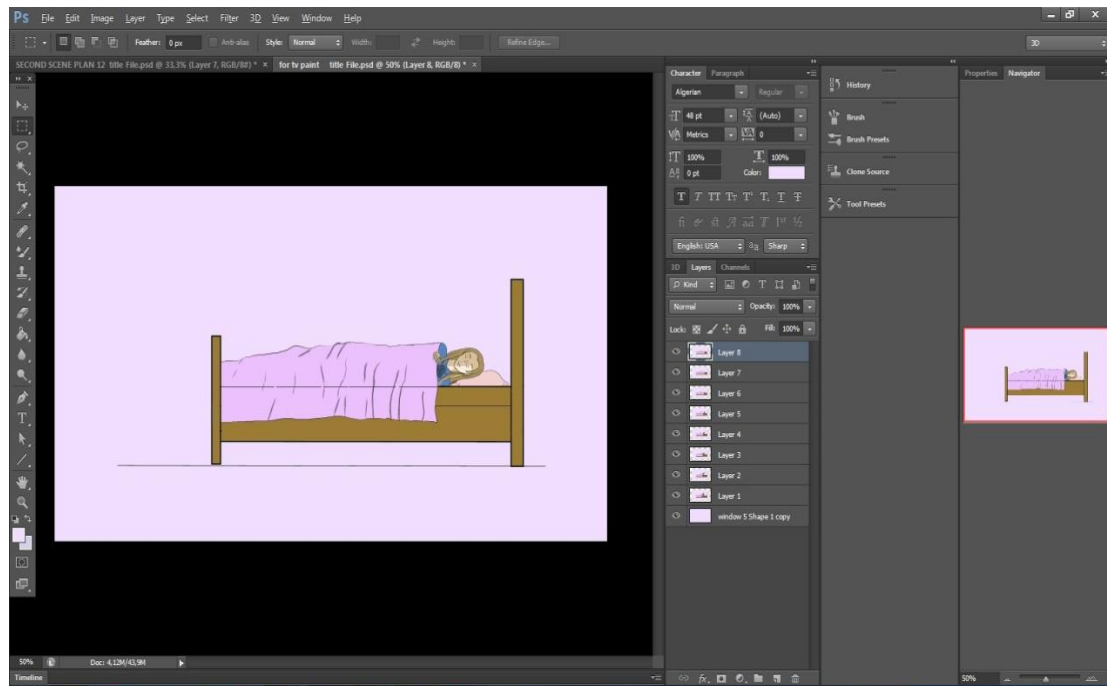
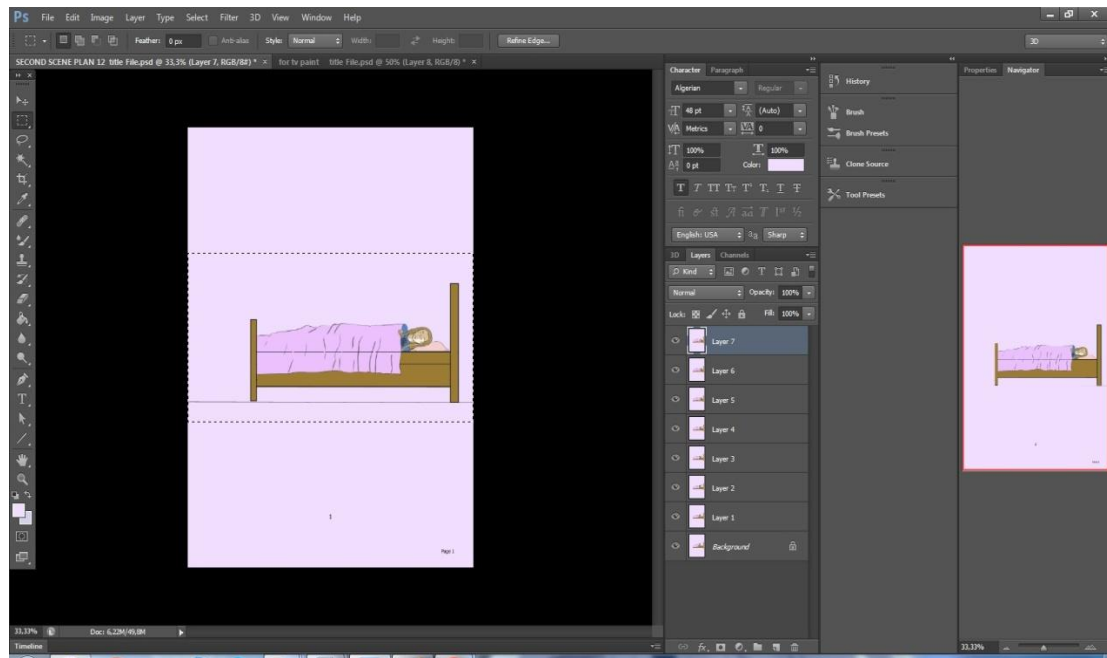
Ανάλυση: Ανοίγω ένα νέο Photoshop με τις διαστάσεις Width 1600 Pixels και Height 900 Pixels. Παίρνω το σταγονόμετρο, παίρνω το ίδιο χρώμα με τους τοίχους από το αρχικό Photoshop και στην συνέχεια πηγαίνω στο νέο Photoshop και βάζω με τον κουβά στο Background το χρώμα που έχω πάρει με το εργαλείο σταγονόμετρο. Πηγαίνω στο αρχικό Photoshop. Πηγαίνω στο Background έπειτα πάω στο Edit πατάω Copy. Πηγαίνω στο καινούργιο Photoshop πάω στο Edit και πατάω Paste και αντιγράφεται το αρχικό σχέδιο. Πηγαίνω Edit επιλέγω Transform Scale και από τα βελάκια που έχει γύρω γύρω φτιάχνω το μέγεθος που με βολεύει για να μπει στο πρόγραμμα TV Paint Animation.





Πέμπτη Διαδικασία

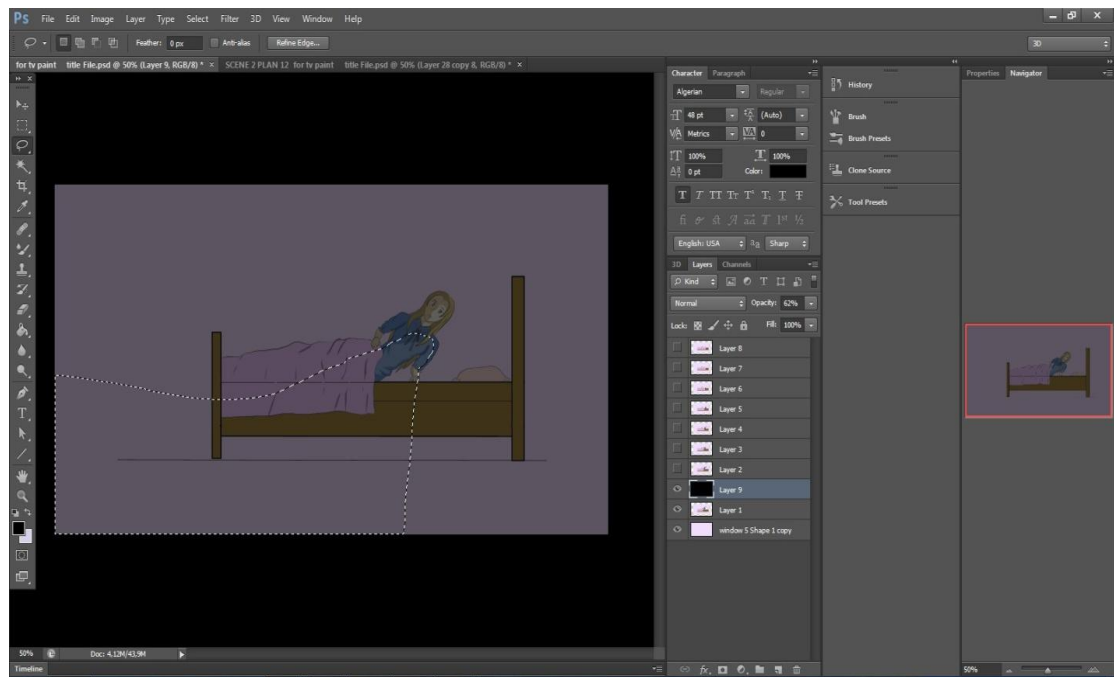
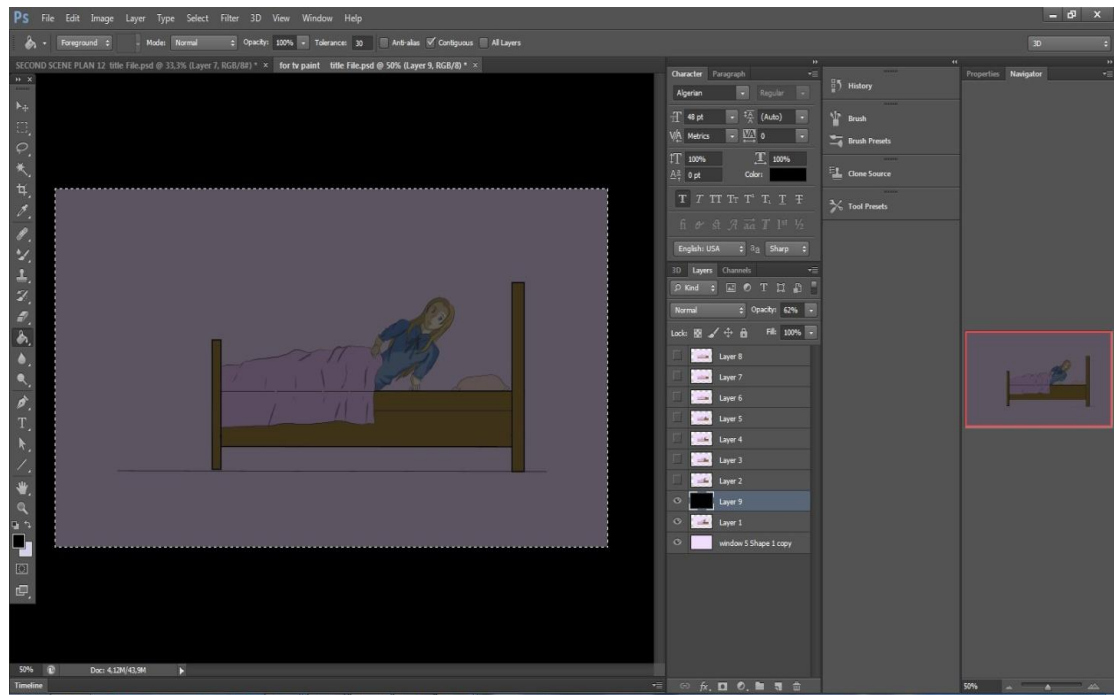
Ανάλυση: Αφού μπει το πρώτο σχέδιο πηγαίνω στο αρχικό Photoshop επιλέγω Edit Copy Layer 1 που είναι το Scene 2 Plan 12.2 . Πηγαίνω στο καινούργιο Photoshop επιλέγω Edit και Paste και το Layer 1 που είναι το Scene 2 Plan 12.2 αντιγράφεται στο καινούργιο Photoshop. Πηγαίνω στο Edit ξανά επιλέγω Transform και επιλέγω Again και το Layer 1 που είναι το Scene 2 Plan 12.2 παίρνει την μορφή του πρώτου σχεδίου, αυτό το κάνω και για τα αλλά σχέδια.

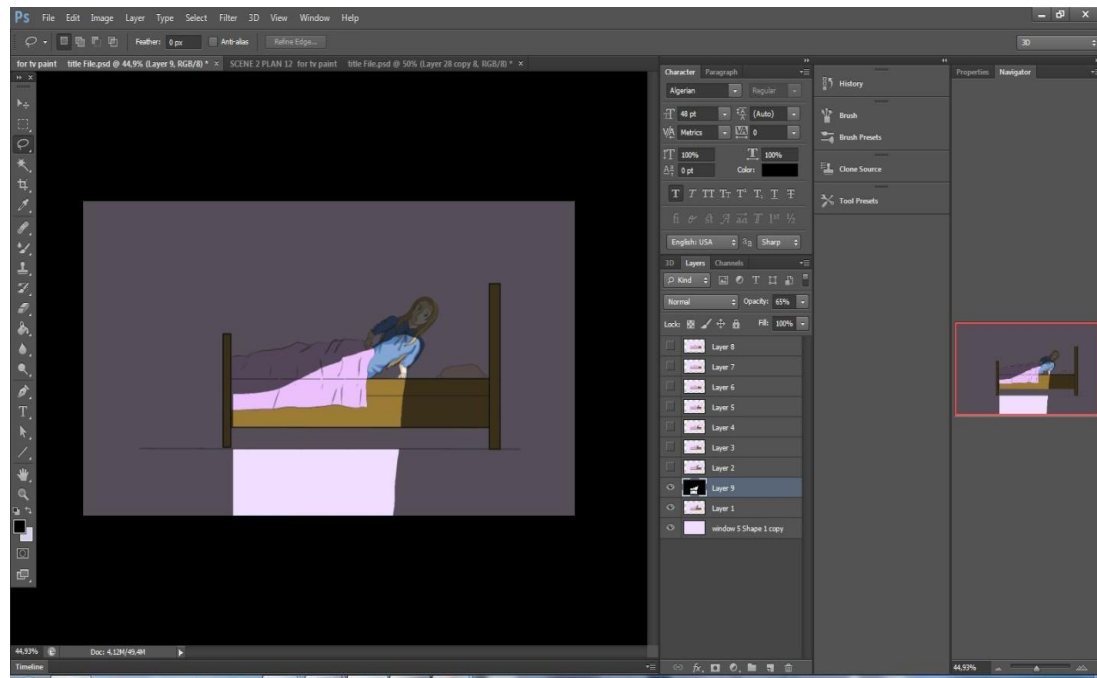


Έκτη Διαδικασία

Ανάλυση: Επιλέγω ένα νέο Layer. Ξαναχρησιμοποιώ το τετραγωνάκι Rectangular Marquee Tool και επιλέγω όλο το περίγραμμα του Background και του σχεδίου και με το πινέλο το βάφω όλο μαύρο και κατεβάζω το Opacity στο 60% ίσα να φαίνεται το σχέδιο. Με το Lasso κάνω περίγραμμα αυτού που θέλω να σβήσω. Έπειτα πιάνω την γόμα και σβήνω το κομμάτι που θέλω να φωτίζεται. Αμα θέλω κάτι να

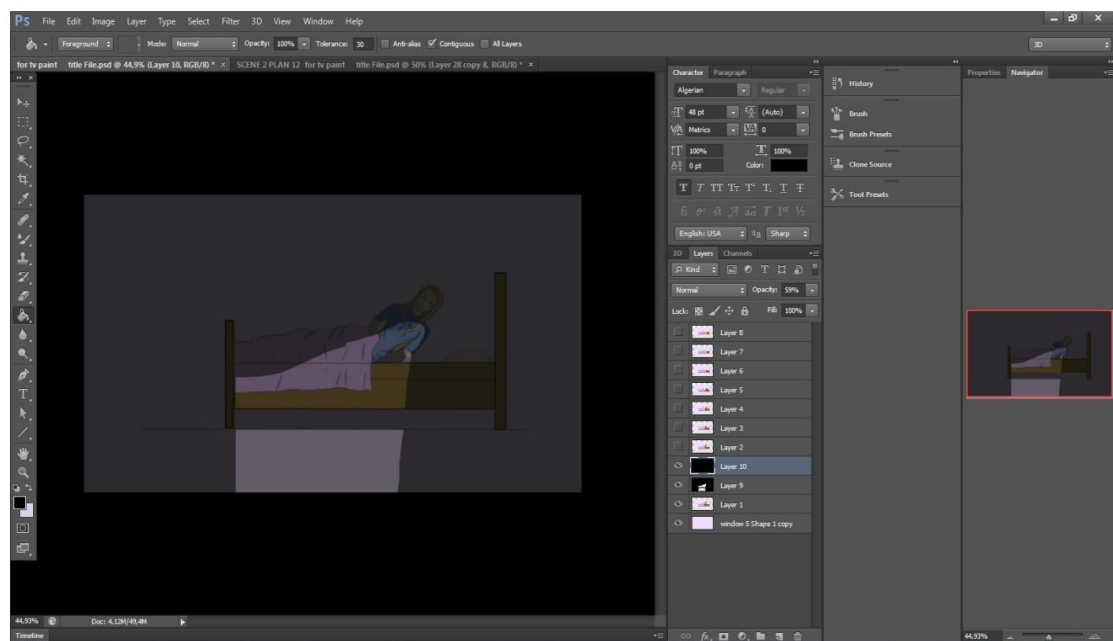
σκιάζει παίρνω το πινέλο και το βάφω μαύρο αφού πάω το Opacity ξανά στο 100% και αφού το φτιάξω το ξανακατεβάζω στο 60%.

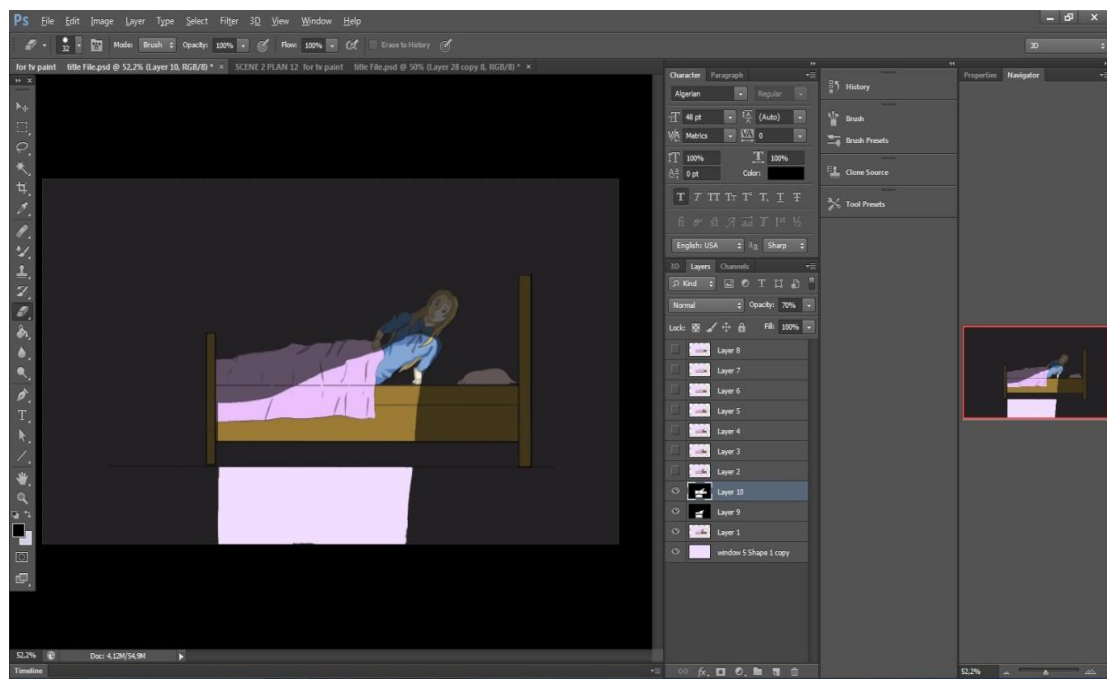
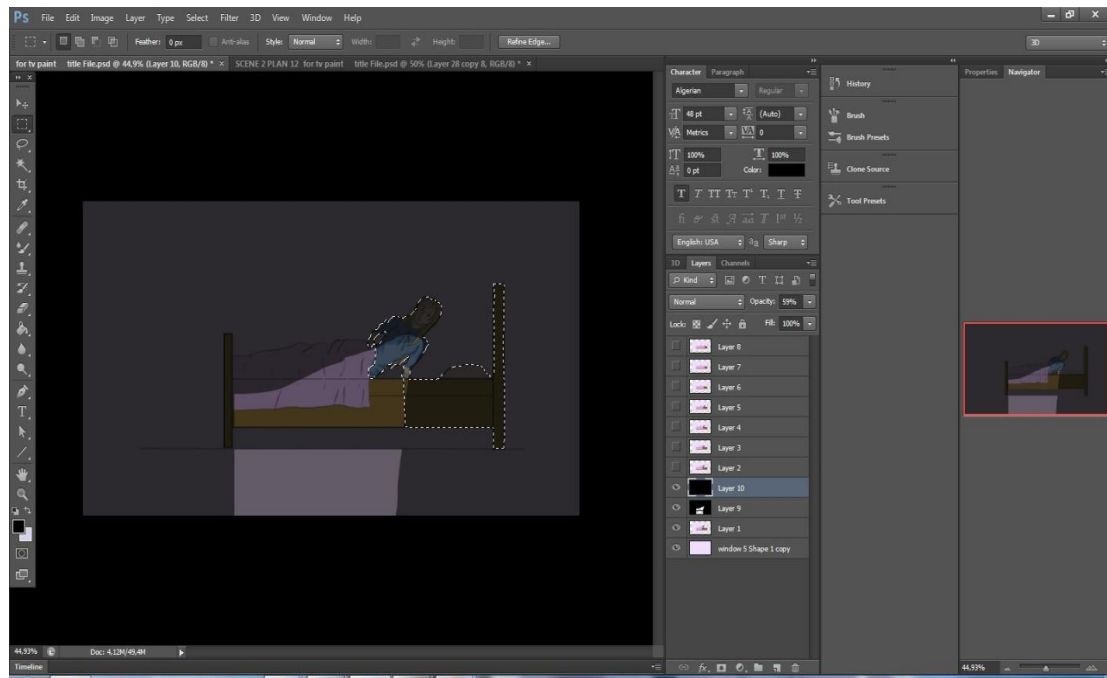




Έβδομη Διαδικασία

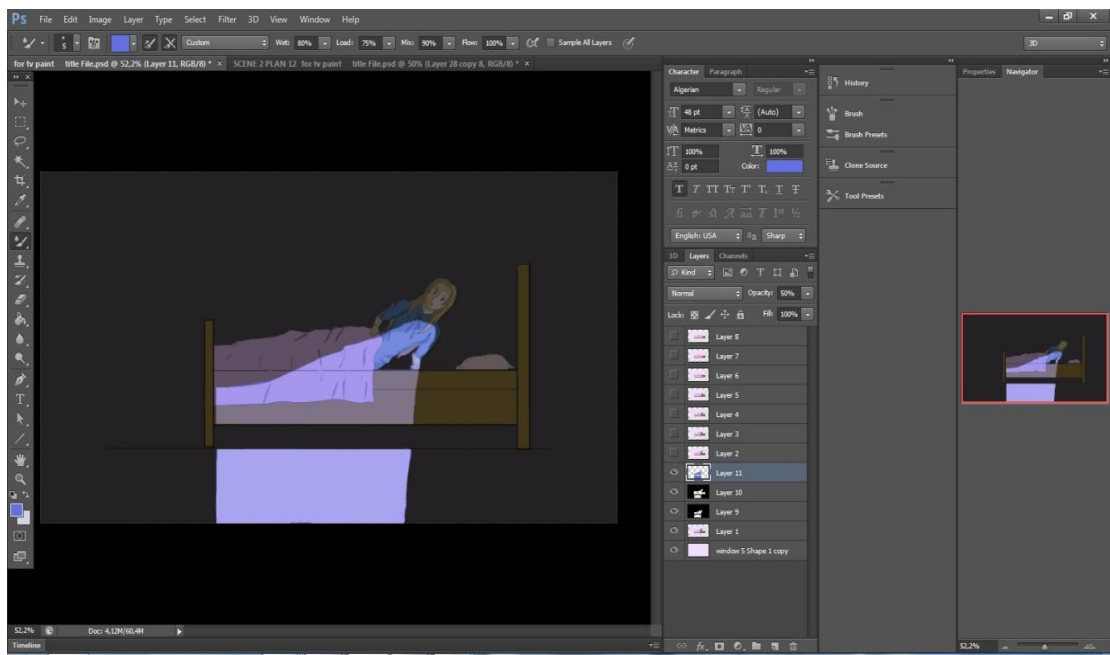
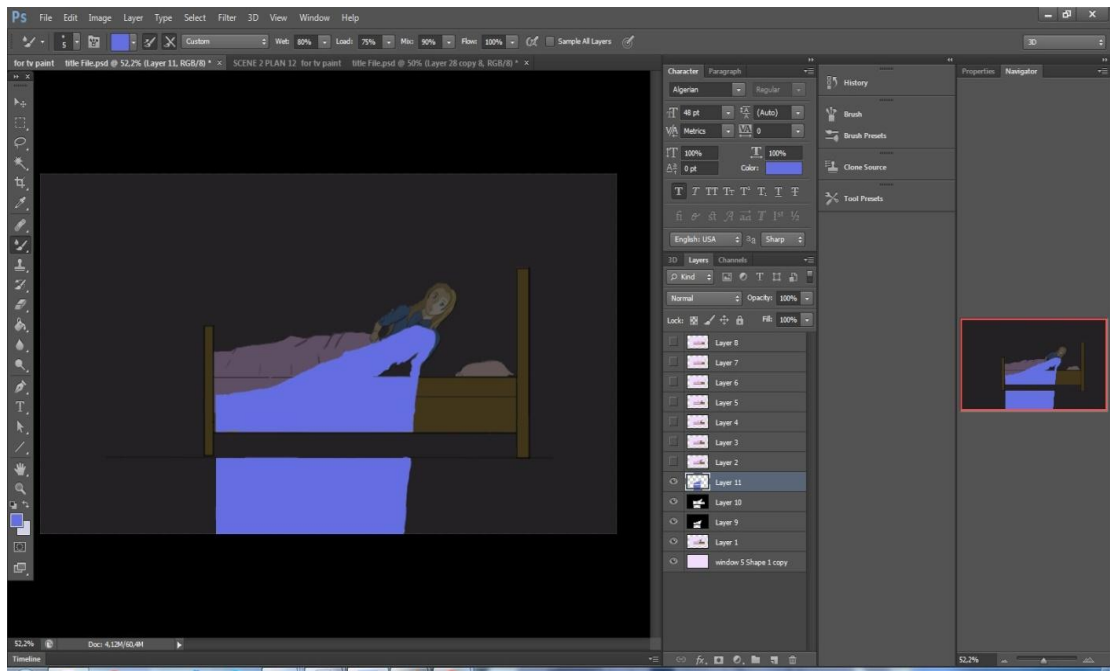
Ανάλυση: Επιλέγω ένα νέο Layer διαλέγω ξανά το τετραγωνάκι Rectangular Marquee Tool και επιλέγω όλο το περίγραμμα σχεδίου και του Background και με το πινέλο βάφω όλο μαύρο και κατεβάζω το Opacity στο 70% ίσα να φαίνεται το σχέδιο. Με το Lasso κάνω περίγραμμα αυτού που θέλω να σβήσω. Έπειτα πάνω την γόμα και σβήνω το κομμάτι που θέλω να φωτίζεται. Άμα θέλω κάτι να σκιάζει παίρνω το πινέλο και το βάφω μαύρο αφού πάω το Opacity ξανά 100% και αφού το φωτιάξω το ξανακατεβάζω στο 70%.

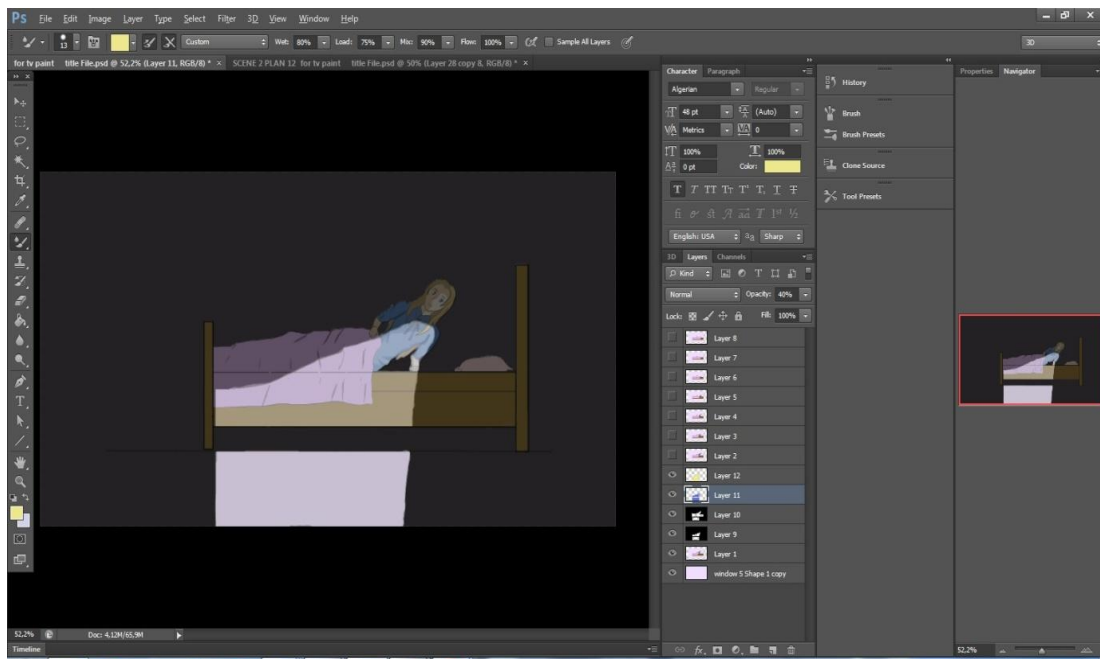
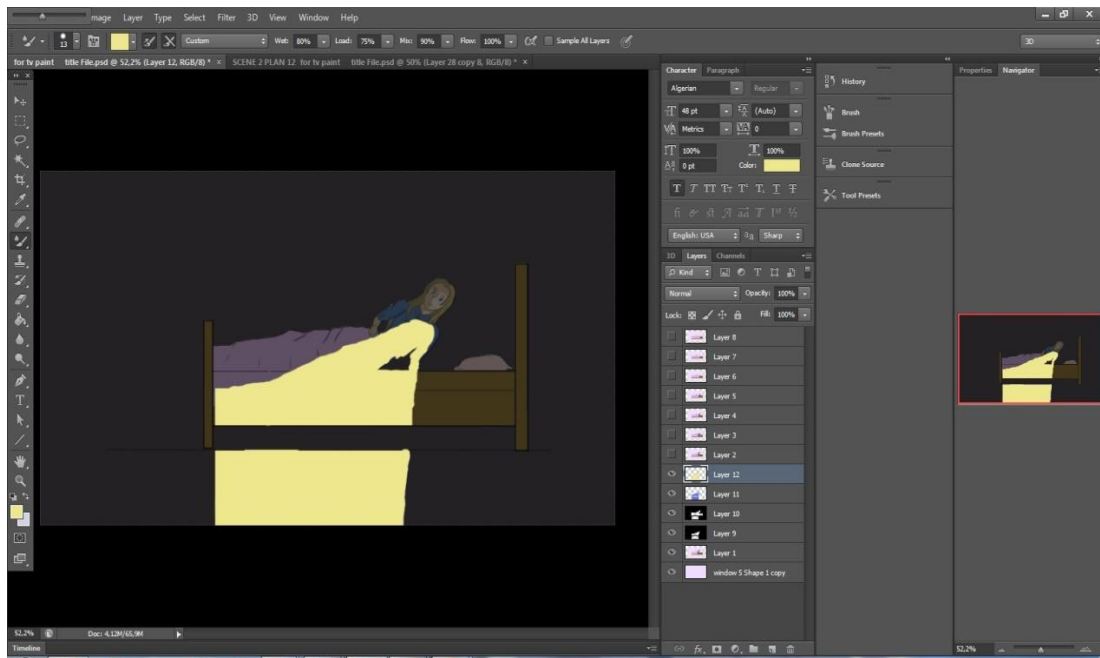




Ογδοη Διαδικασία

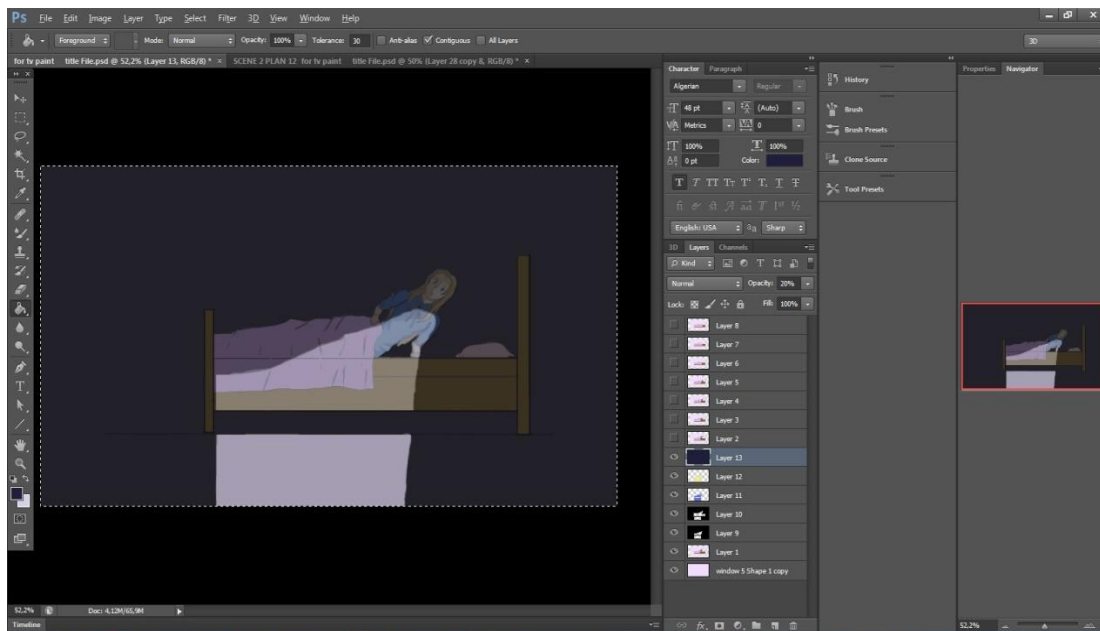
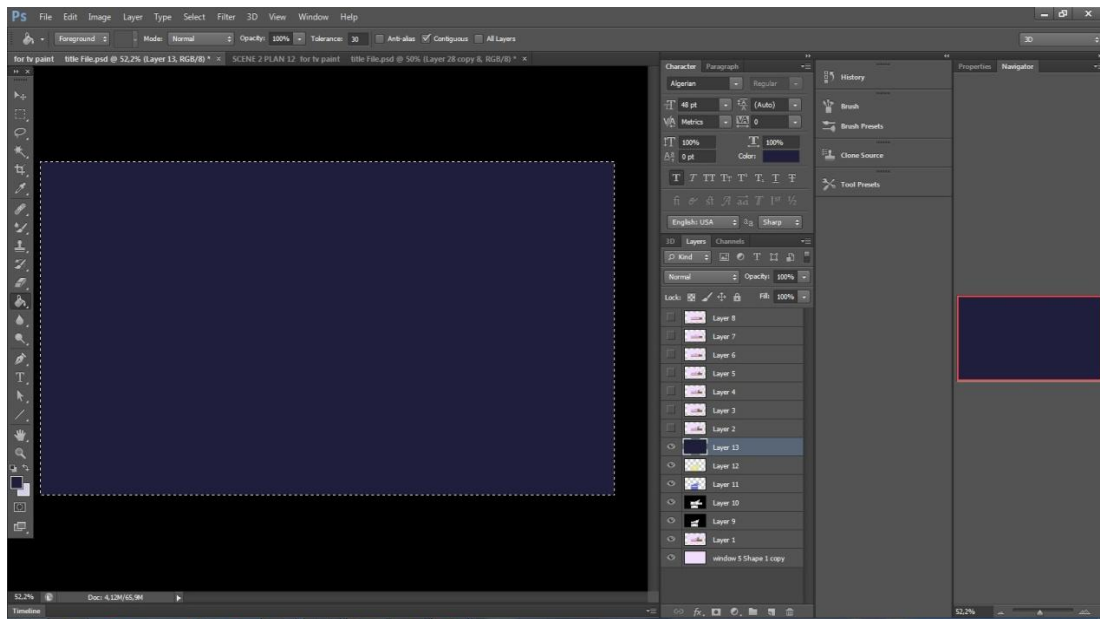
Ανάλυση: Βάζω νέο Layer και βάφω μπλε με το πινέλο τα σημεία που δεν έχουν σκίαση και κατεβάζω το Opacity στο 40%. Ξανά βάζω καινούργιο Layer και βάφω με κίτρινο με το πινέλο τα σημεία που δεν σκιάζονται και κατεβάζω το Opacity 30%. Έτσι κάνω τους φωτισμούς στο Photoshop.





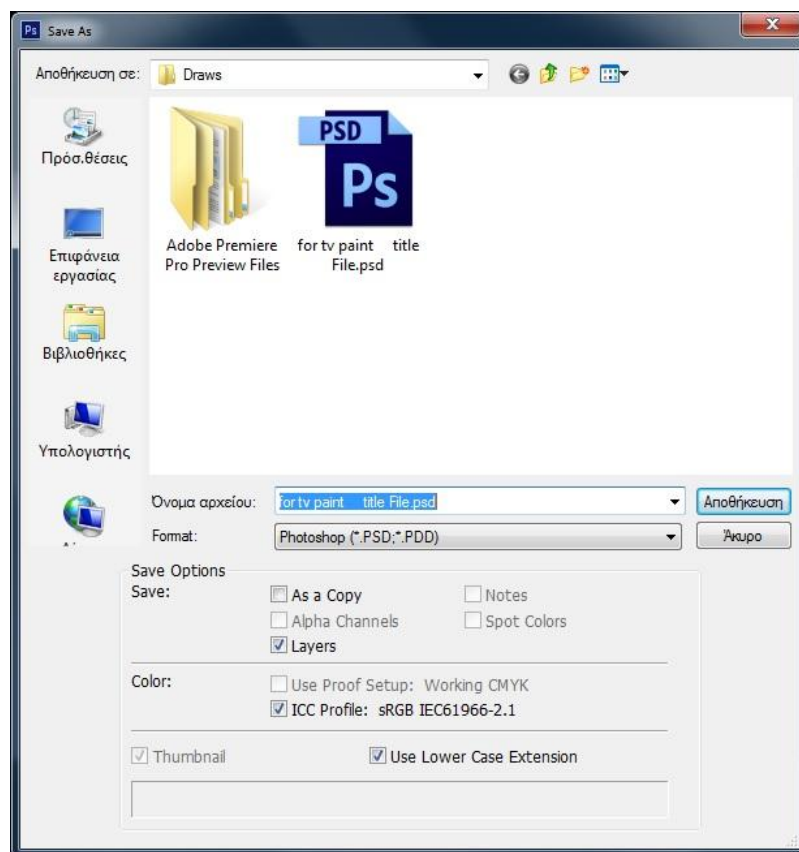
Ένατη Διαδικασία

Ανάλυση: Βάζω καινούργιο Layer επιλέγω το τετραγωνάκι Rectangular Marguee Tool και επιλέγω όλο το περίγραμμα σχεδίου και του Background και με το πινέλο το βάφω όλο σκούρο μπλε και κατεβάζω το Opacity στο 20%. Την διαδικασία αυτή την κάνω για κάθε σχέδιο (Layer).



Δέκατη Διαδικασία

Ανάλυση: Πηγαίνω πάνω στο File επιλέγω Save as. Βρίσκω το φάκελο που θέλω να το αποθηκεύσω και το αποθηκεύω ως αρχείο Photoshop (* PSD..* PDD).



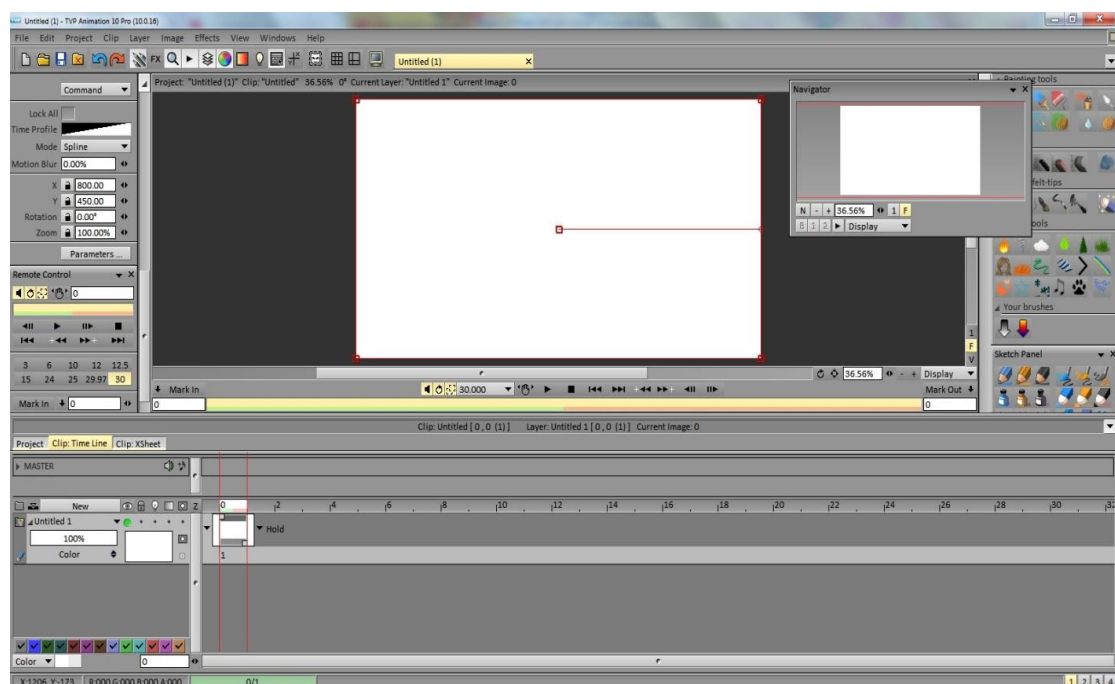
TV Paint Animation

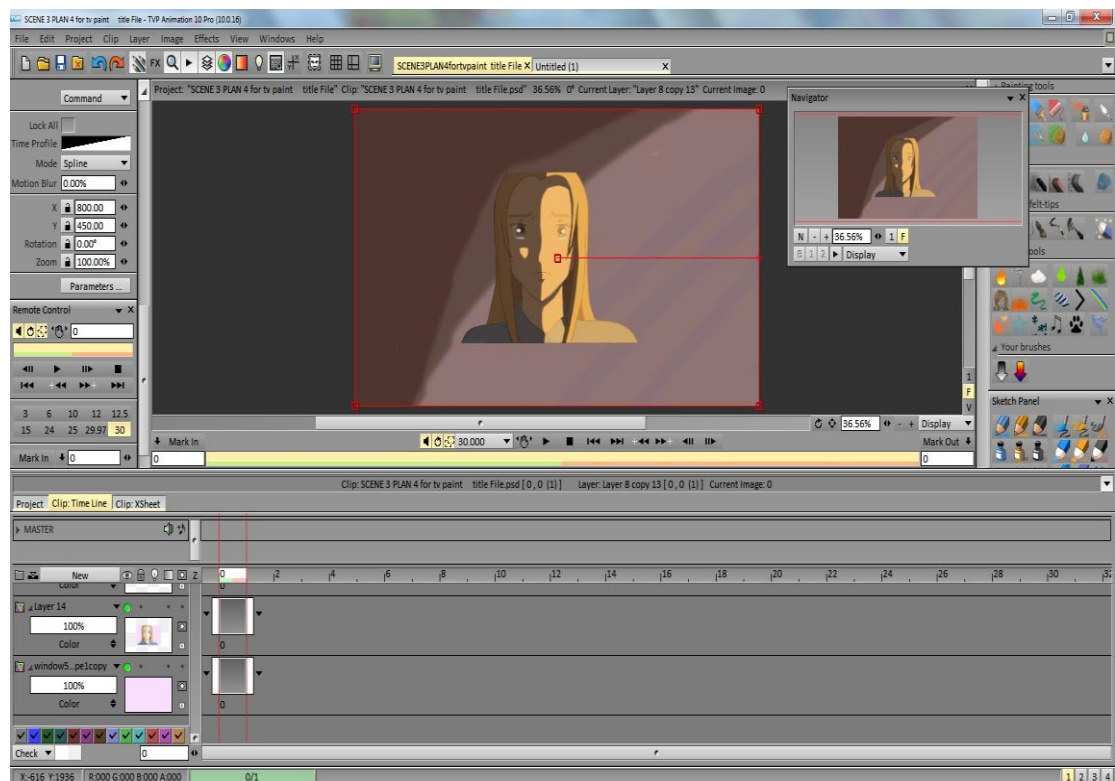
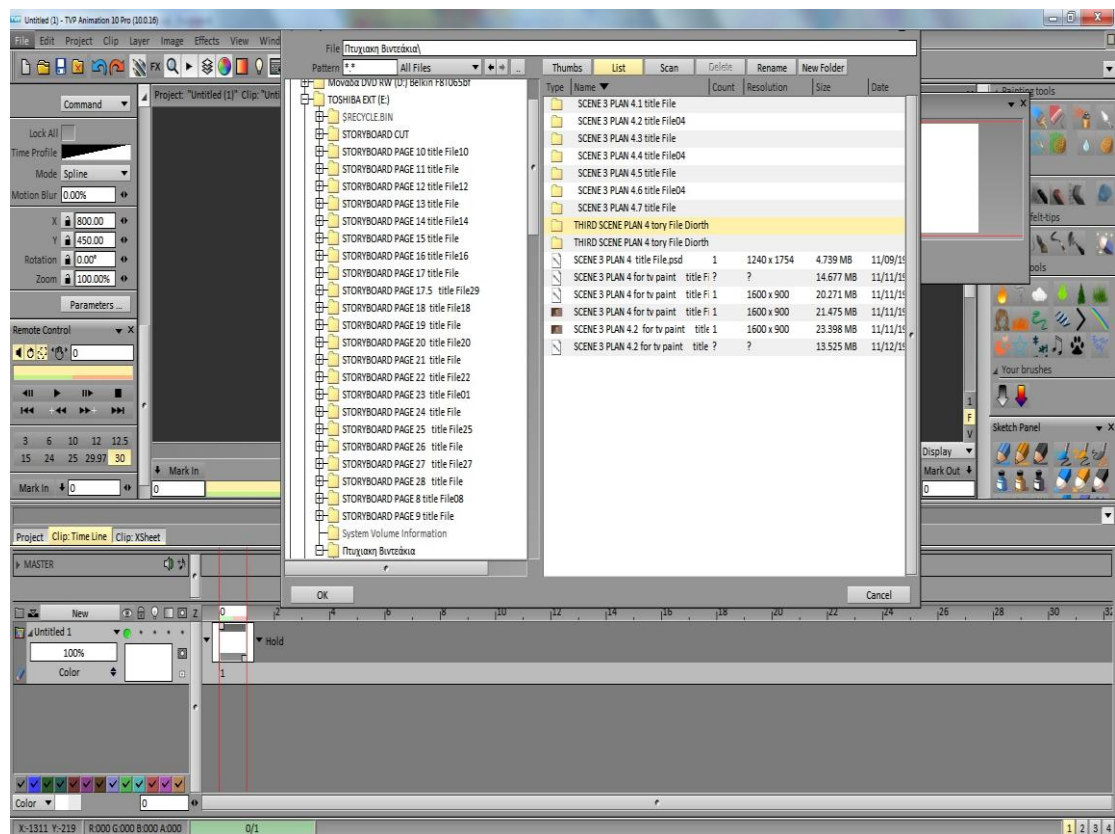
Το TV Paint Animation έχει την δυνατότητα να ανοίγει αρχεία του Photoshop .Βάζω μέσα τα σχέδια του κάθε πλάνου και βάζω τα σχέδια στην σειρά όπου τρέχουν το ένα μπροστά από το άλλο. Το τρέξιμο των σχεδίων ρυθμίζεται από εργαλείο του TV Paint Animation ανάλογα με το θέμα του πλάνου. Χρησιμοποιώ την κάμερα όπως στα anime. Δηλαδή βάζω την κάμερα να κάνει κοντινό η μακρινό ανάλογα με το σενάριο που έχω γράψει τι θα κάνει η κάμερα. Έπειτα το κάθε πλάνο βγαίνει σε βίντεο AVI. Υπάρχει μια μπάρα . Η μπάρα είναι αριθμημένη με ένα μεγάλο αριθμό που μπορώ να βάζω πόσο θέλω να διαρκεί το σχέδιο μου. Στην συνέχεια αφού βρώ το πόσο θέλω να διαρκεί το σχέδιο μου το εφαρμόζω και στα υπόλοιπα σχέδια. Τα τρέχω όλα μαζί και βλέπω την κίνηση και μεταφέρω τα υπόλοιπα Layers που ήταν οι σκιές, οι φωτισμοί και τα ειδικά εφέ για το κάθε σχέδιο. Η δυσκολία που υπήρχε ήταν η μετακίνηση του κάθε σχεδίου το ένα μετά το άλλο γιατί αν πήγαινε υπερβολικά αργά ακόμα και αν ρυθμιζόταν από το εργαλείο που είχε τις εξής ταχύτητες (3, 6, 10, 12, 12.5, 15, 24, 25, 29.97, 30) έπρεπε να τα αλλάζω.

Παράδειγμα Μεθοδολογίας TV Paint Animation

Πρώτη Διαδικασία

Ανάλυση: Ανοίγω το TV Paint Animation πηγαίνω File Open και επιλέγω Scene 3 Plan 4 for TV Paint Animation 1600 X 9000 και το βάζω μέσα.





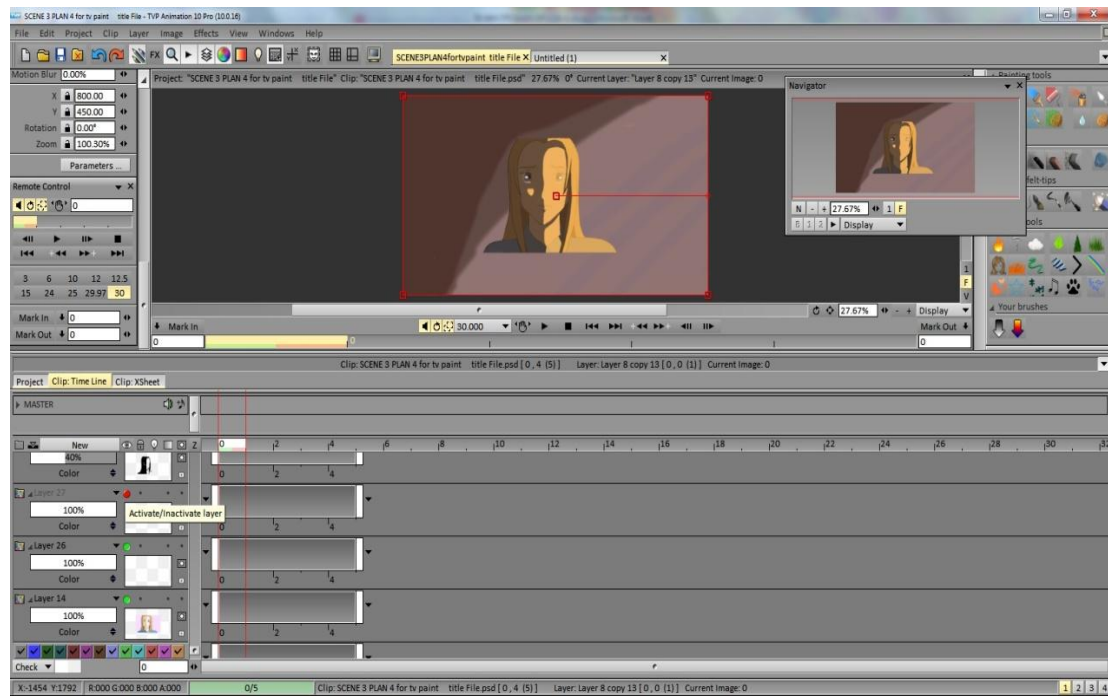
Δεύτερη Διαδικασία

Ανάλυση: Τραβάω το Layer που είναι το σχέδιο μου από την άσπρη άκρη και το βάζω να διαρκεί 5 κλικ. Αυτό το κάνω και στα υπόλοιπα Layer που έχουν τα σχέδια και τα βάζω να τρέχουν όλα μαζί σε ταχύτητα 29.97 ή 30.



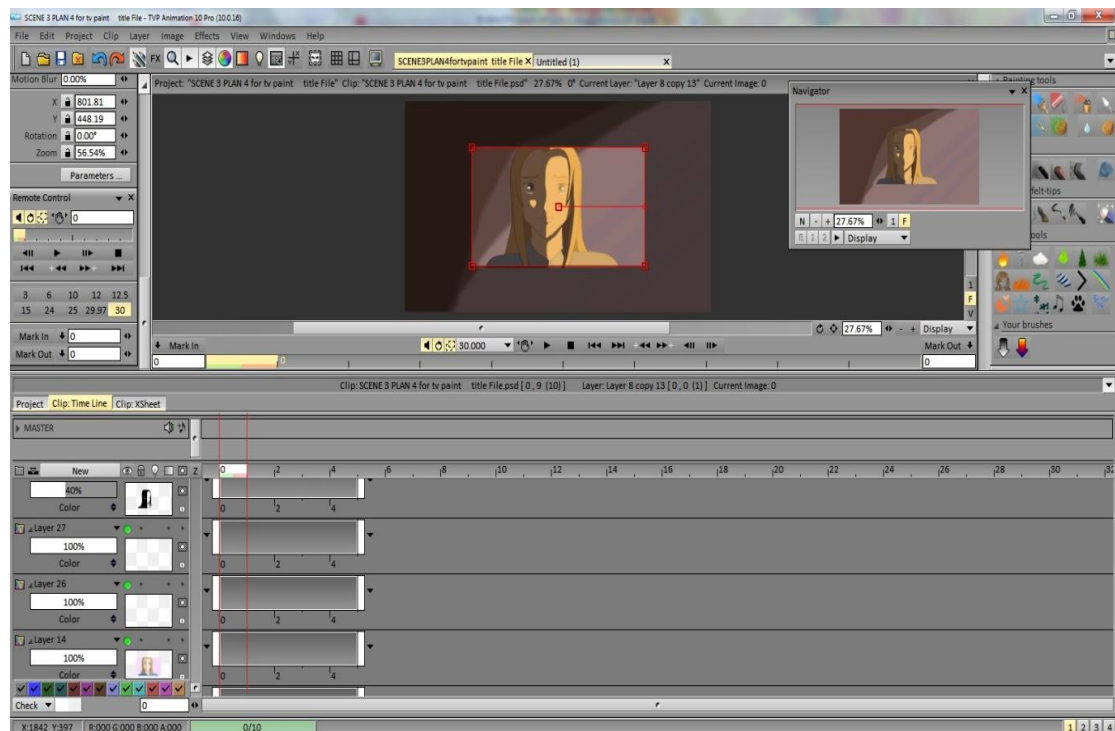
Τρίτη Διαδικασία

Ανάλυση: Εφόσον τρέχουν όλα μαζί τα σχέδια και είμαι ευχαριστημένη μετακινώ τα Layers που έχουν τις σκιές του φωτισμούς και τα ειδικά εφέ για το κάθε σχέδιο. Επιπλέον μπορώ να ρυθμίζω το Opacity των Layers από την άσπρη γραμμή που έχει το 100% και είναι μέσα στα Layers. Προσοχή όταν έχω στα Layers κόκκινη κουκίδα δεν φαίνονται στην οθόνη του project θα πρέπει να πάω πάνω στην κουκίδα να την πατήσω και να γίνει πράσινη για να φανεί το Layer στο project.



Τέταρτη Διαδικασία

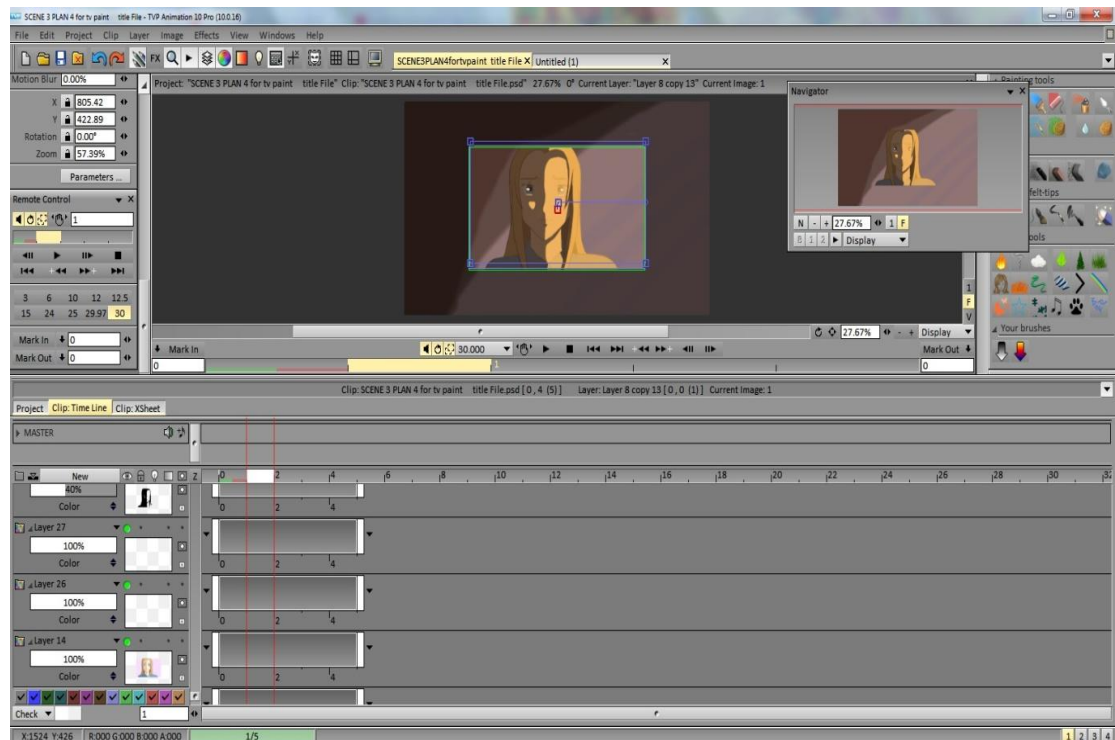
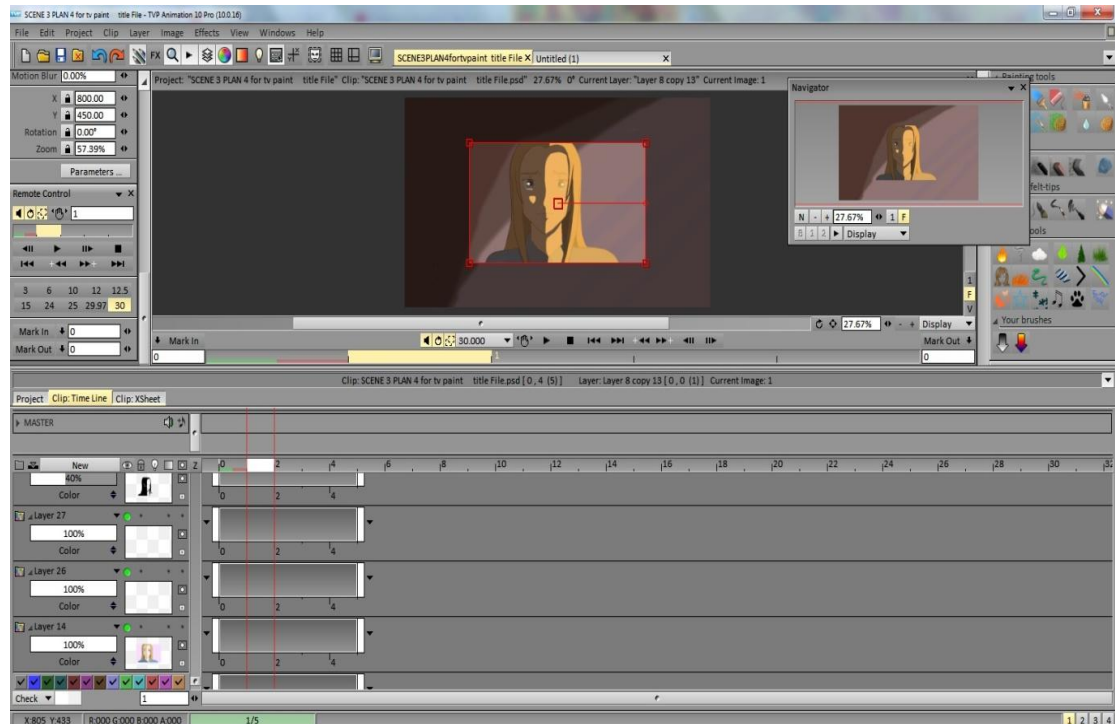
Ανάλυση: Η κάμερα μπορεί να αλλάξει μέγεθος. Αρχικά όταν μπαίνει το αρχείο Photoshop η κάμερα πιάνει όλο το περίγραμμα του Background με ένα κόκκινο πλαίσιο. Στη συνέχεια μπορώ να μικρύνω την κάμερα από τα τετραγωνάκια που έχει γύρω γύρω το κόκκινο πλαίσιο.

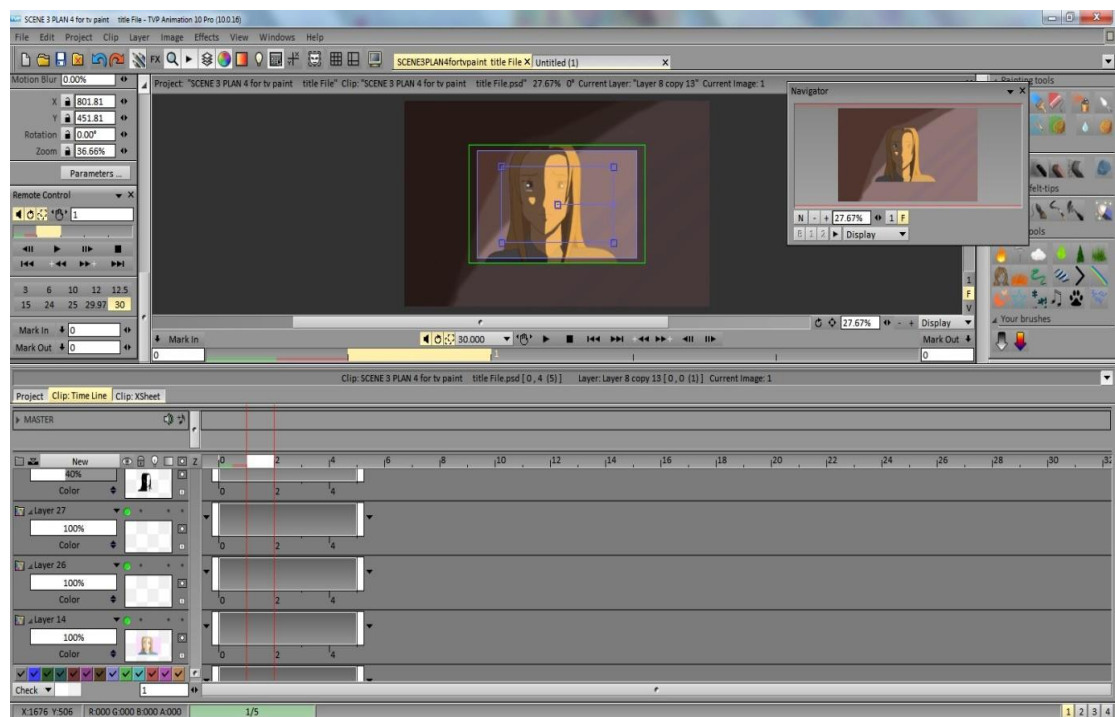
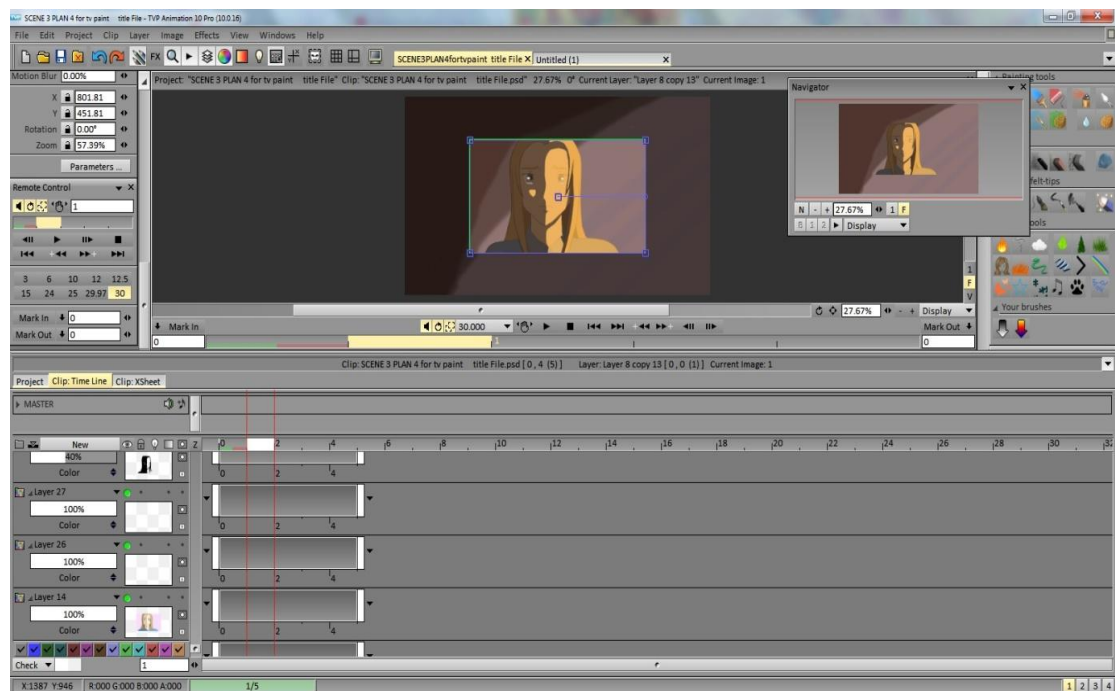


Πέμπτη Διαδικασία

Ανάλυση: Για να κάνει ή κάμερα κοντινό η μακρινό πηγαίνω στο κόκκινο τετραγωνάκι που βρίσκεται ακριβώς στη μέση του πλαισίου της κάμερα το πατάω και μετά πάνω από το βελάκι πατάω το κενό και εμφανίζεται ένα μπλε πλαίσιο. Το μπλε πλαίσιο το σέρνω και το βάζω ακριβώς πάνω στο κόκκινο πλαίσιο της κάμερας. Με τα μπλε τετραγωνάκια που έχει γύρω γύρω το μπλε πλαίσιο τα τραβάω προς τα

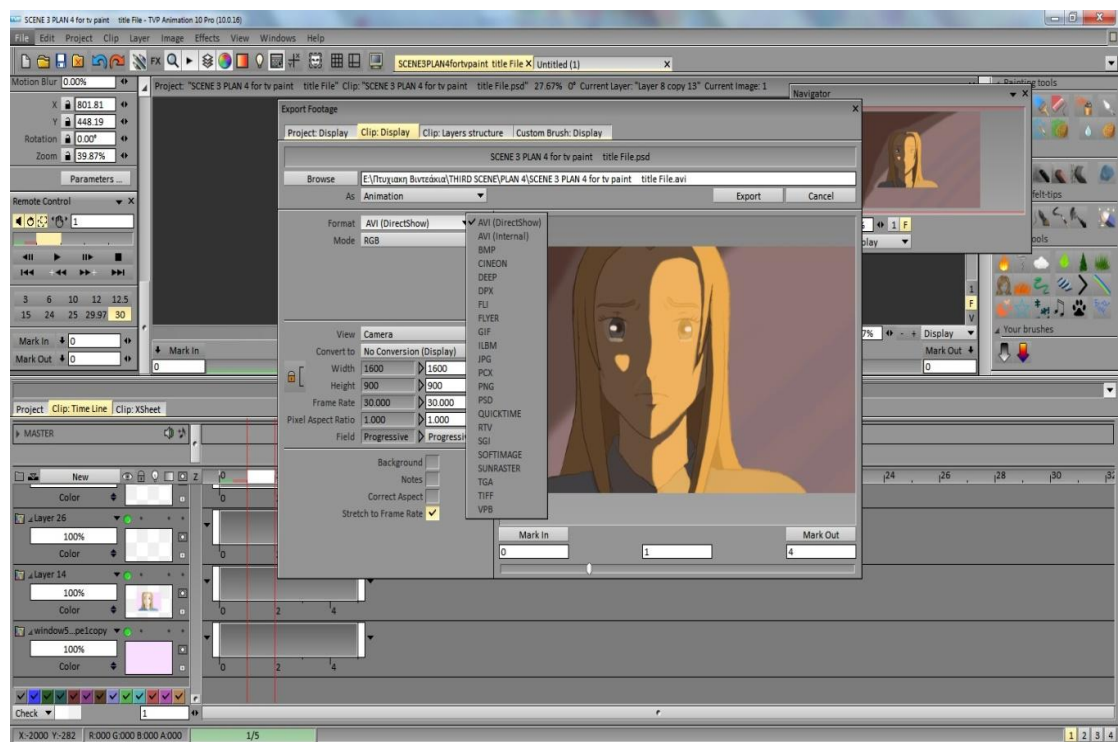
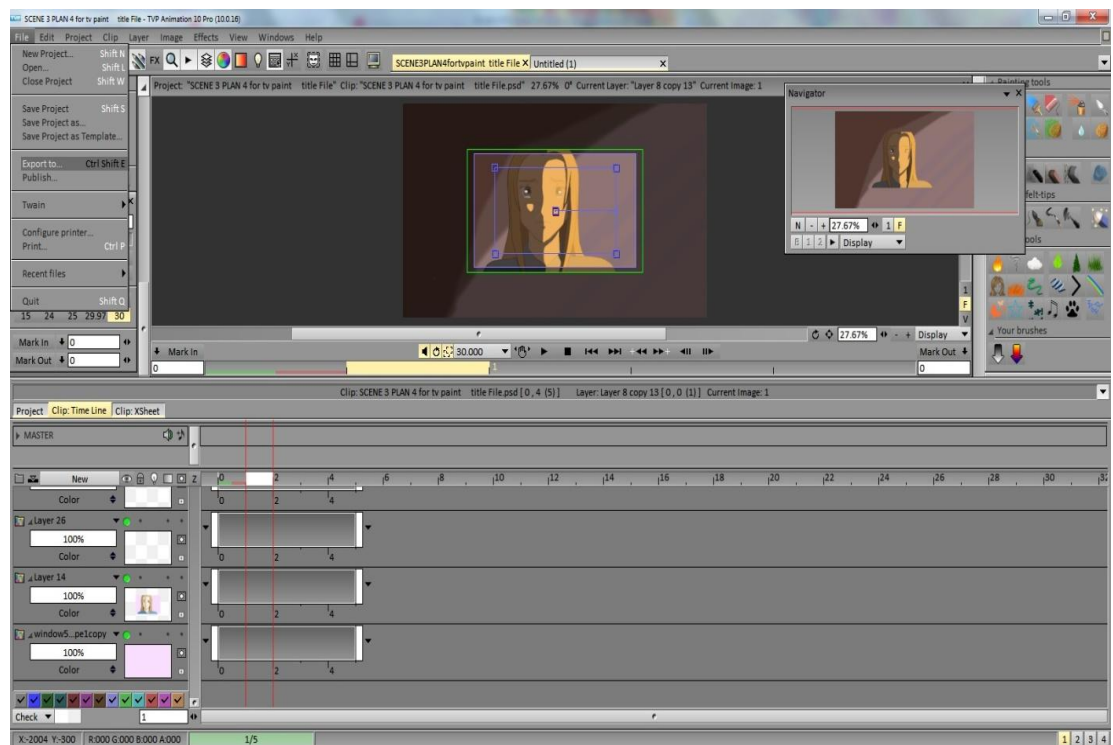
έξω για να κάνει μακρινό η κάμερα ή σπρώχνω προς τα μέσα για να κάνει η κάμερα κοντινό όπως φαίνεται στο παράδειγμα.

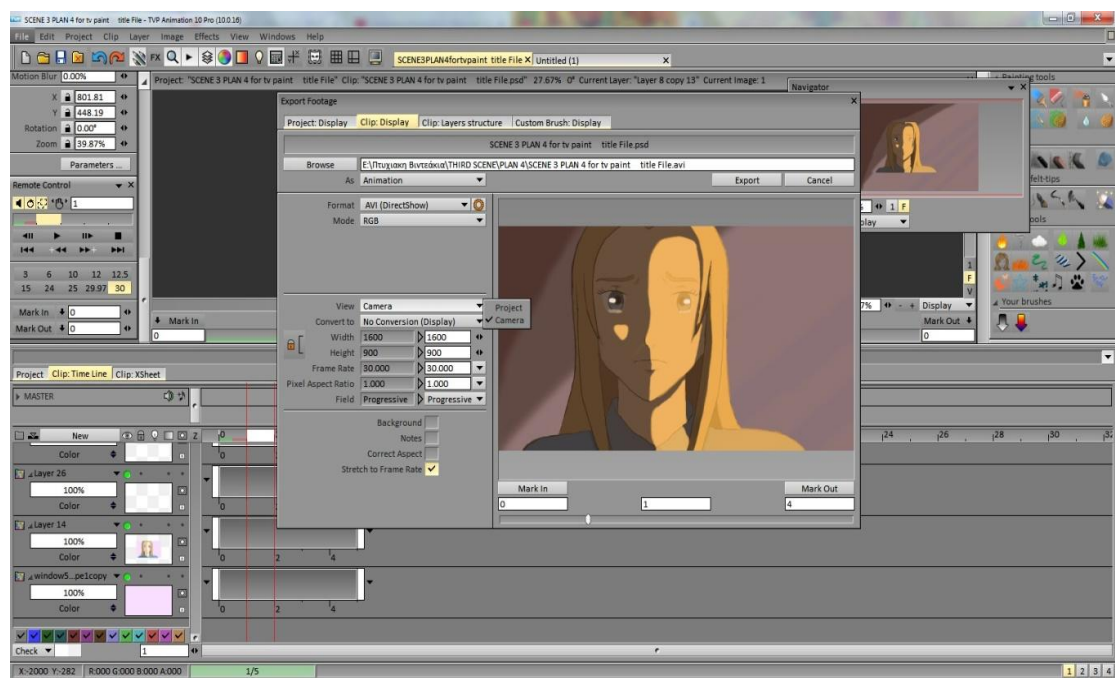
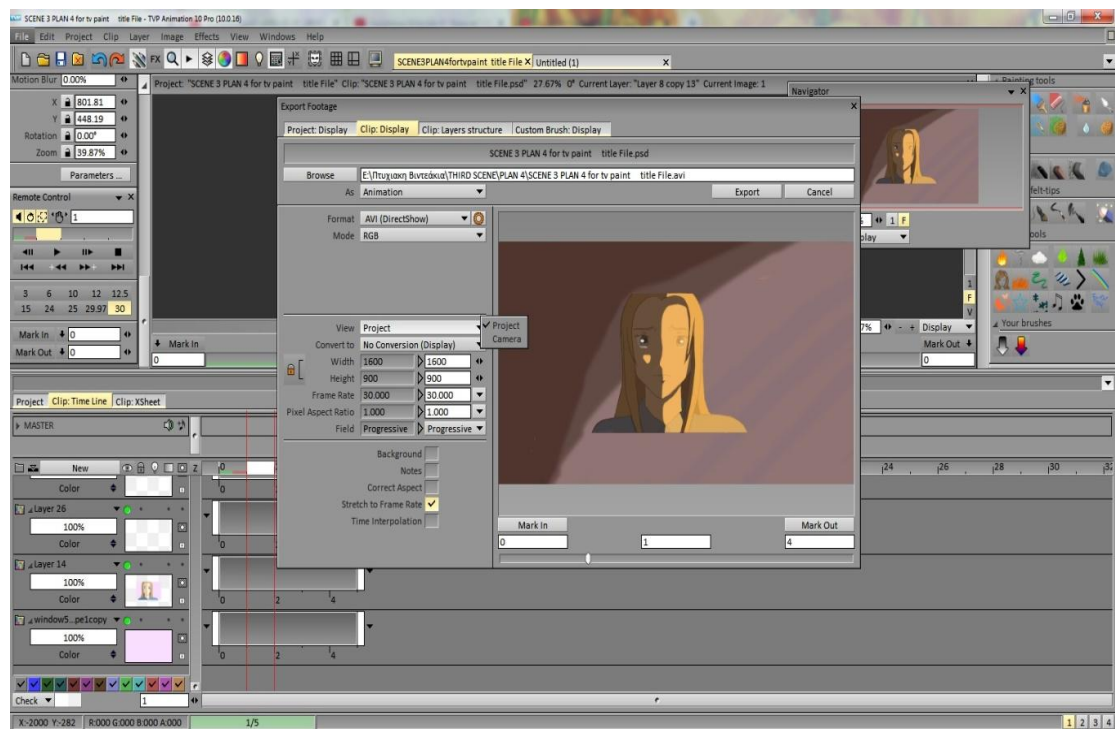


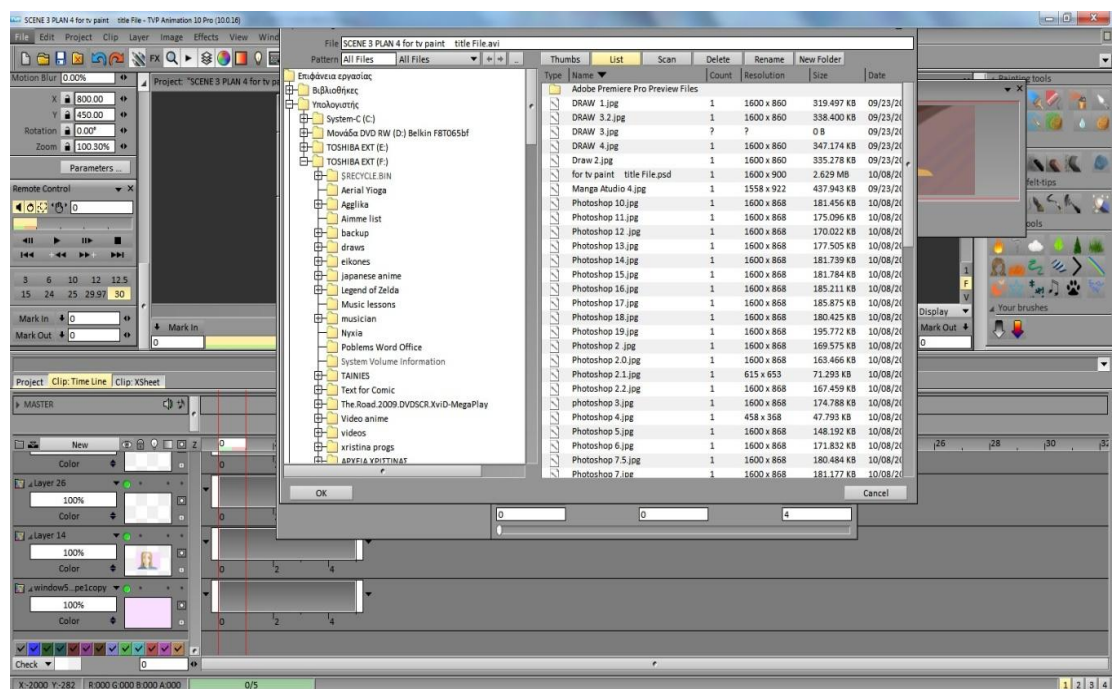
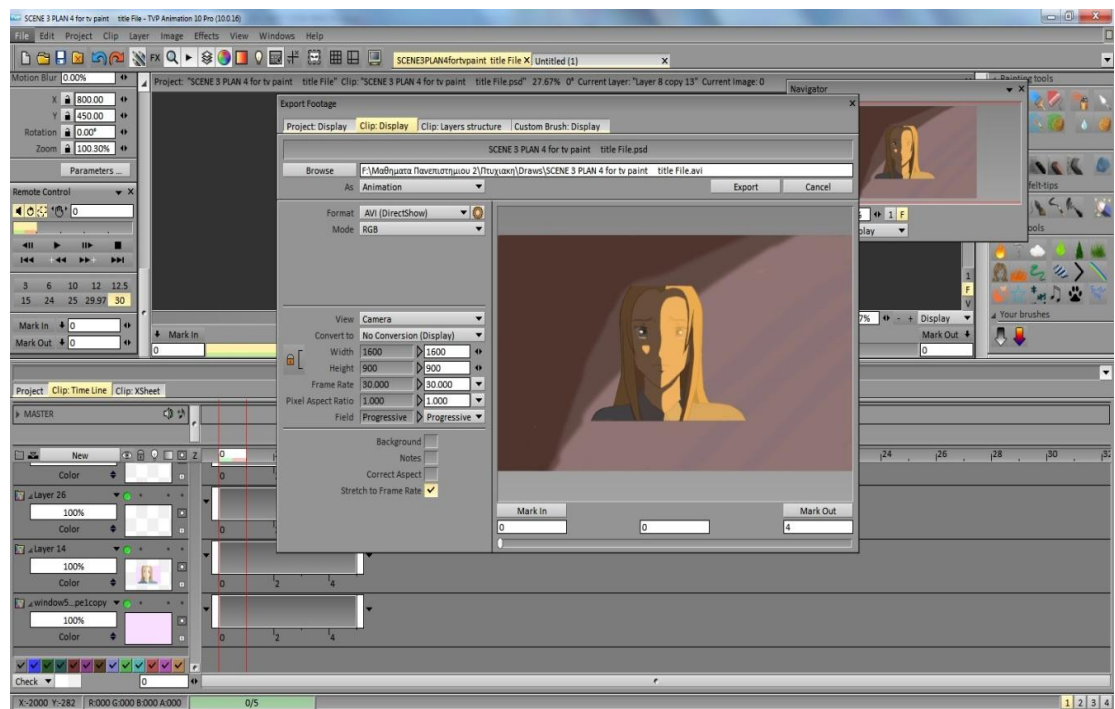


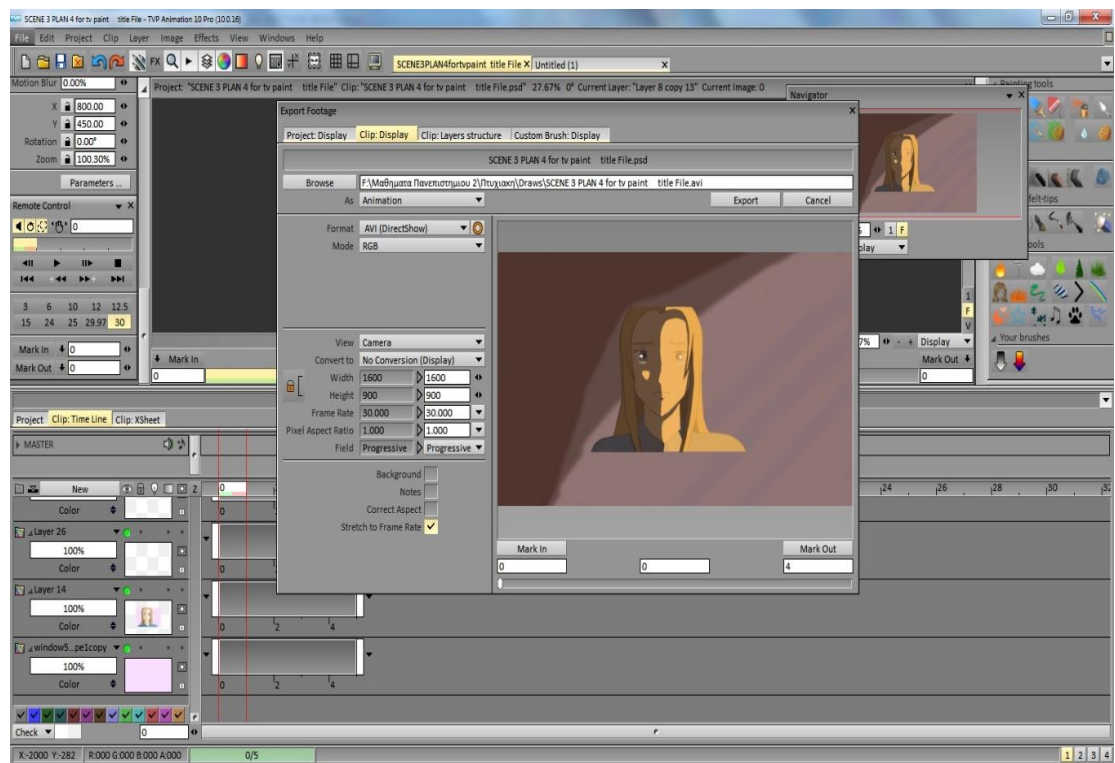
Έκτη Διαδικασία

Ανάλυση: Για να βγάλω σε βίντεο το πλάνο πηγαίνω File επιλέγω Export και από το Format επιλέγω σε τι μορφή θέλω να βγάλω βίντεο. Επιλέγω AVI. Έπειτα πηγαίνω στο View όπου στην αρχή έχει Project, πατάω το βελάκι και επιλέγω Camera. Όταν χρησιμοποιώ την κάμερα μέσα στο πρόγραμμα επιλέγω στο Export την Camera. Πηγαίνω στο Browse και επιλέγω που θα αποθηκευτεί η εργασία. Πατάω Export και βγαίνει σε βίντεο.









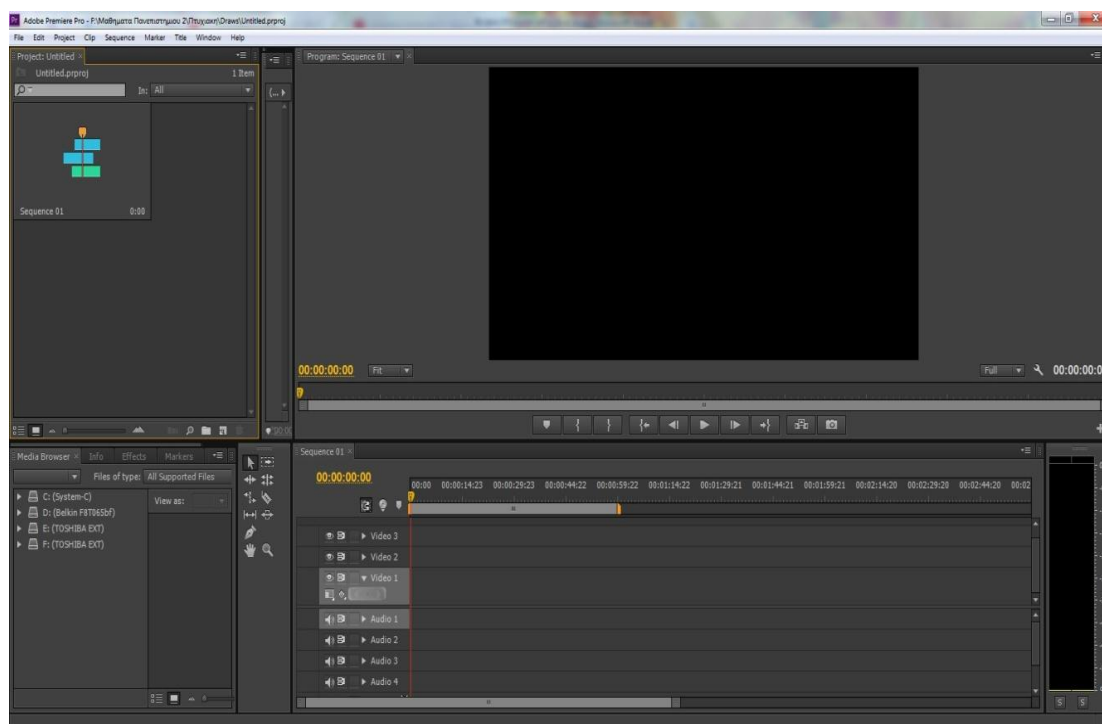
Prtemiere

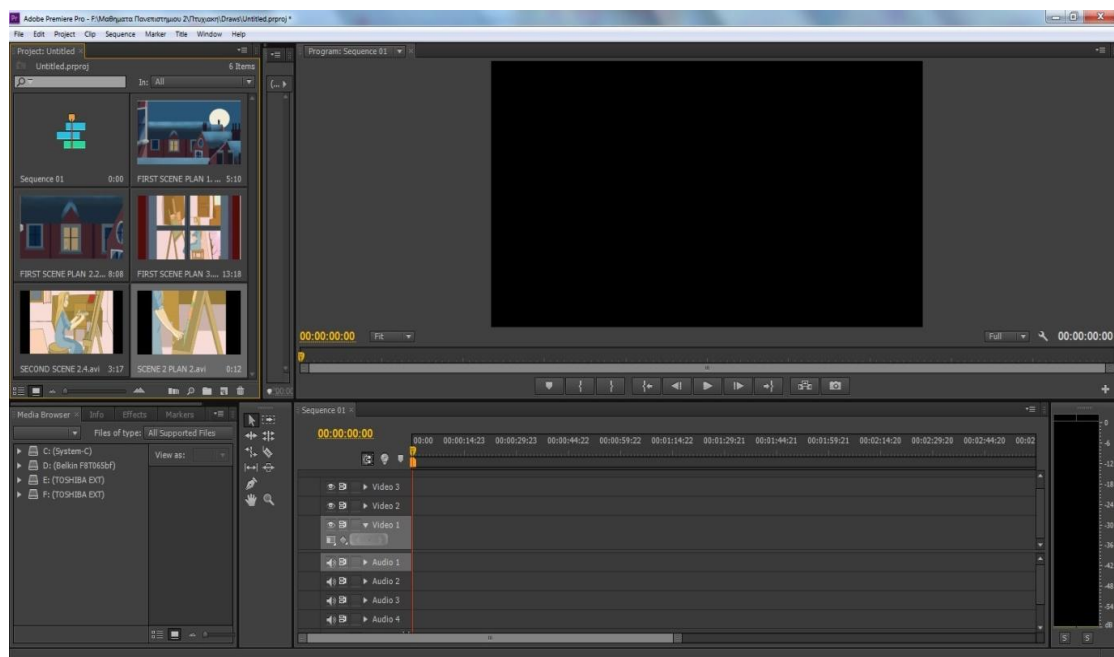
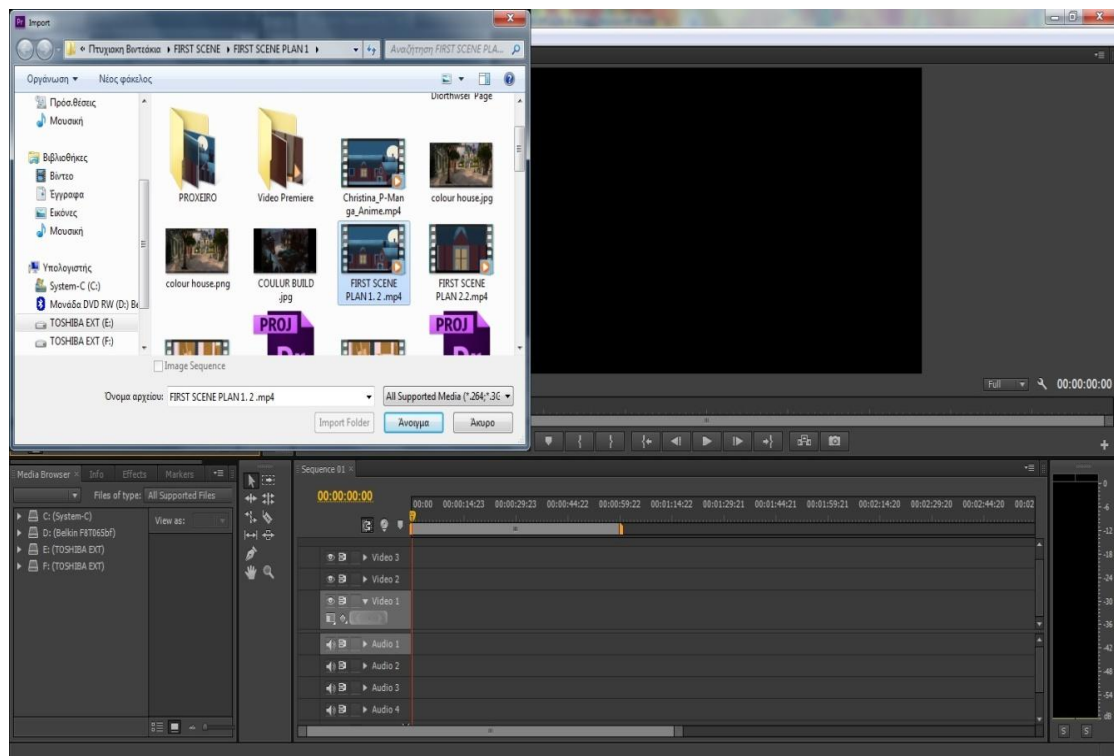
Τα πλάνα που είναι σε βίντεο μορφή AVI μπαίνουν στο Premiere όπου βάζω τα πλάνα το ένα μπροστά από το άλλο όπου τρέχει η σκηνή. Πολλές φορές αν είναι πολύ γρήγορο το πλάνο ρυθμίζω την ταχύτητα του από το Speed/Duration. Αν το πλάνο έχει λίγες κινήσεις δεν μπορώ να το βάλω πιο αργά γιατί φαίνονται απλές εικόνες που ακλουθούν η μια μετά την άλλη και δεν φαίνεται η κίνηση. Ο λόγος που μπορεί να είναι πολύ γρήγορες οι κινήσεις του πλάνου είναι ότι υπήρχαν κάποιες φορές λίγα σχέδια γιατί το Manga Studio δεν μου επέτρεπε να σχεδιάσω κάτι παραπάνω. Αφού έχω μαζέψει όλες τις σκηνές και έχω δημιουργήσει πλέον την μικρού μήκους ταινία μου, προσθέτω τους τίτλους και κάνω export (το βγάζω) σε βίντεο MP4. Η δυσκολία που αντιμετώπιζα ήταν ότι αν έκανα αλλαγές σε ένα προηγούμενο πλάνο που μπορεί να ήθελε διόρθωση έπρεπε να μετακινώ ξανά τα πλάνα προς τα πίσω ώστε να ενωθούν όλα μαζί.

Παράδειγμα Μεθοδολογίας Premiere

Πρώτη Διαδικασία

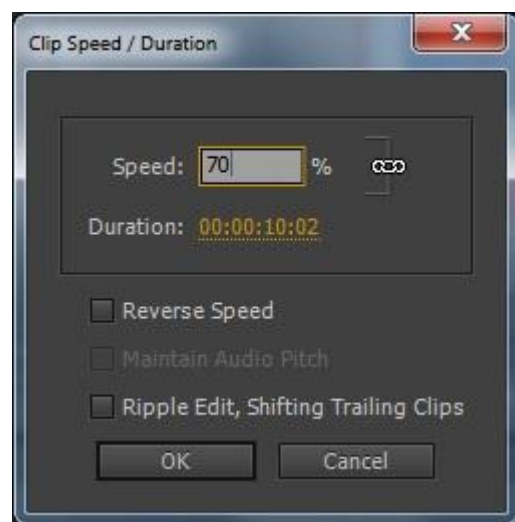
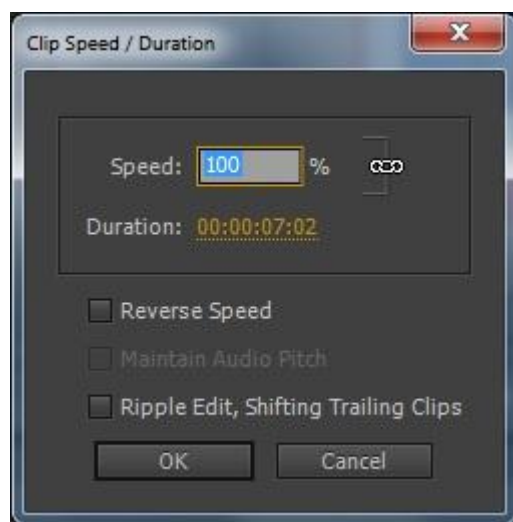
Ανάλυση: Ανοίγω το Premiere πηγαίνω File επιλέγω Import και επιλέγω τα βίντεο που είναι σε μορφή AVI. Επιλέγω το κάθε βίντεο από εκεί που τα έχω αποθηκεύσει και βάζω με αυτόν τον τρόπο τα πλάνα μου στο Premiere.





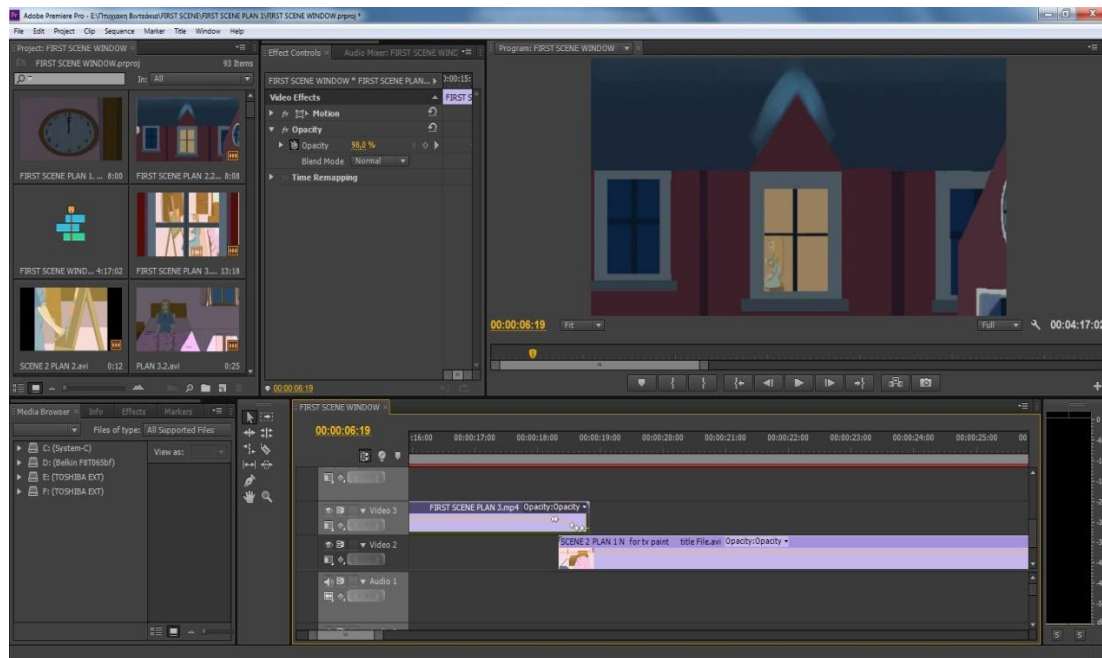
Δεύτερη Διαδικασία

Ανάλυση: Αρχίζω να βάζω τα πλάνα το ένα μπροστά από το άλλο. Αν ένα πλάνο είναι γρήγορο κάνω δεξί κλικ και επιλέγω Speed Duration και ρυθμίζω την ταχύτητα που θέλω να τρέχει το βίντεο.



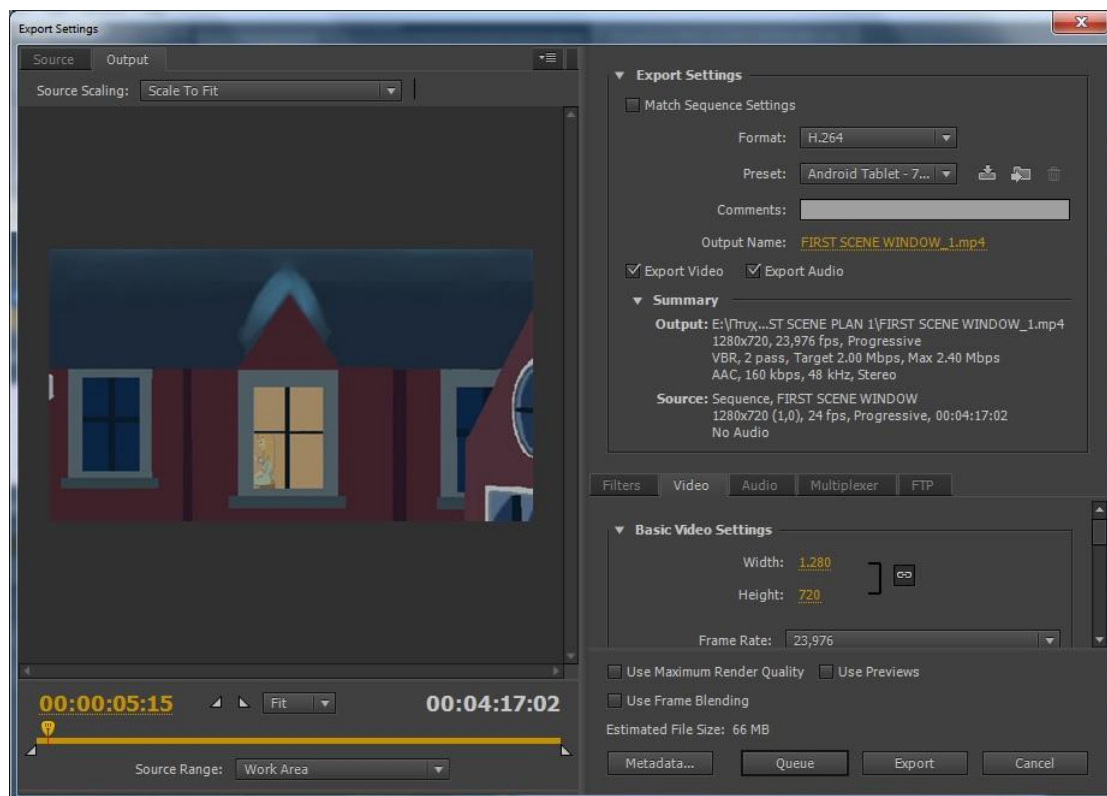
Τρίτη Διαδικασία

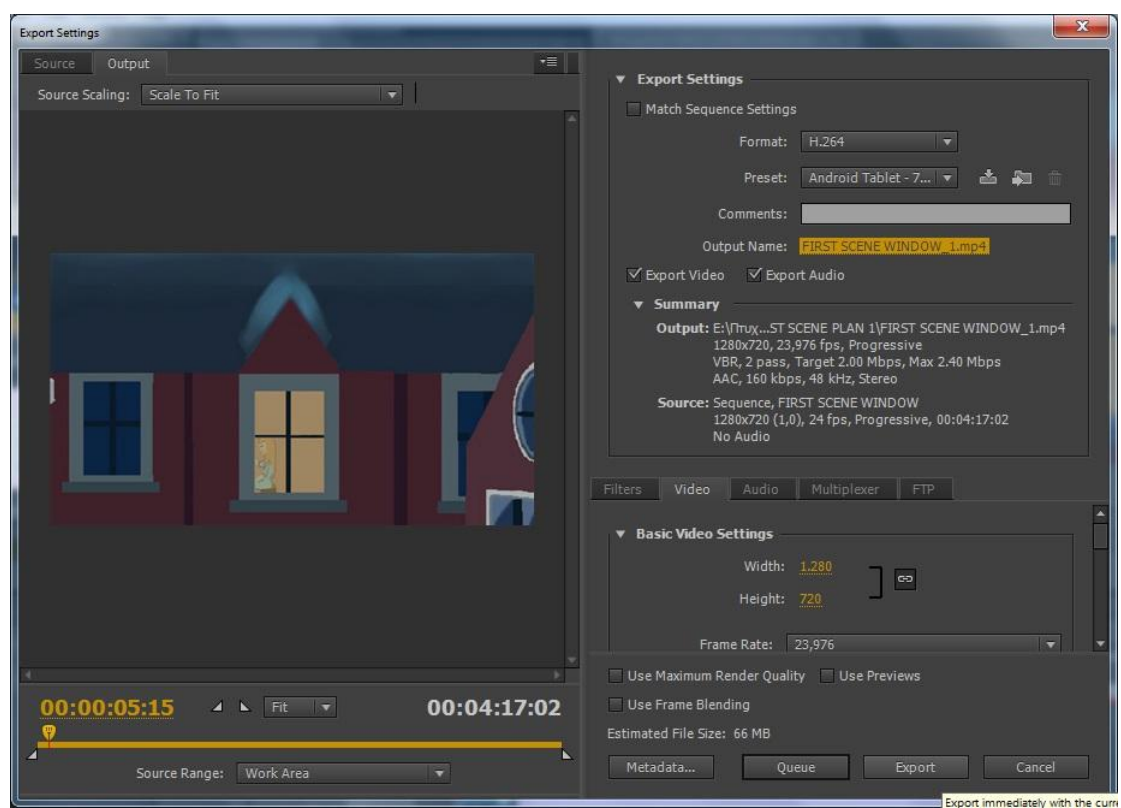
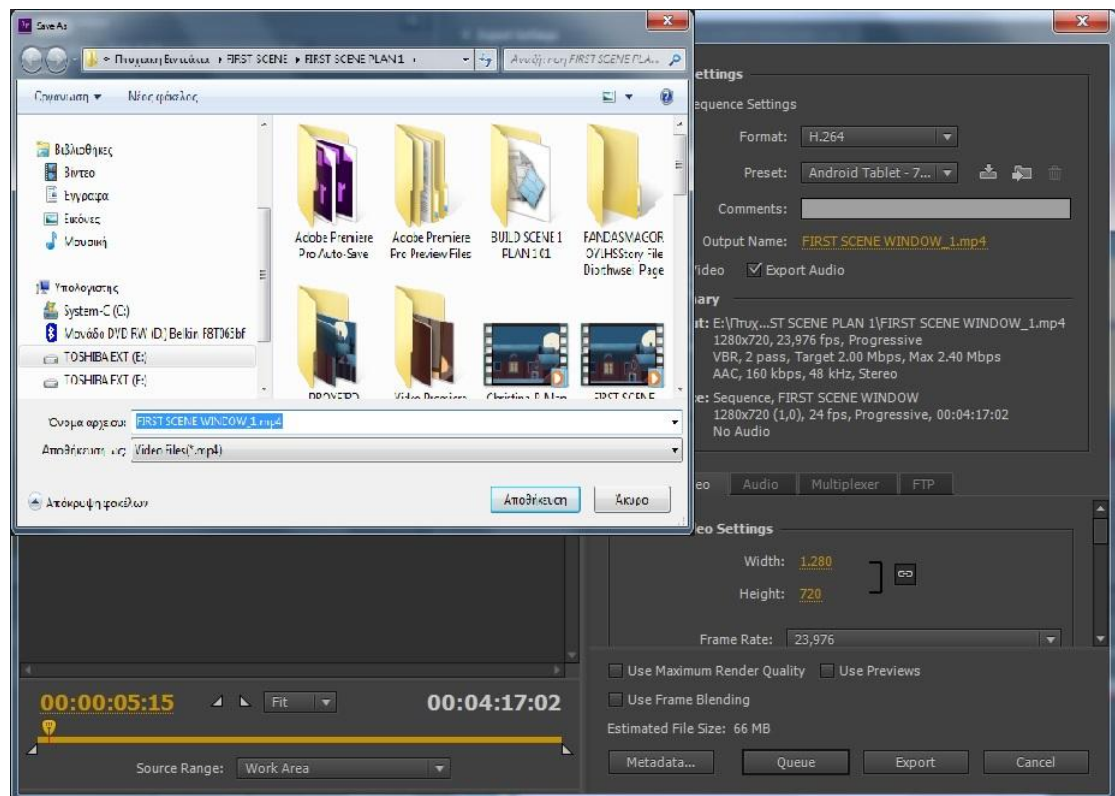
Ανάλυση: Έχω μαζέψει όλα τα πλάνα μου και τρέχουν, έχω βάλει τους τίτλους αρχή και τέλους.



Τέταρτη Διαδικασία

Ανάλυση: Πηγαίνω πάνω στο File επιλέγω Export Media. Μόλις βγει το παραθυράκι επιλέγω από το Format σε τι μορφή θέλω να βγάλω την μικρού μήκους ταινία μου. Επιλέγω το H.264. Για να το αποθηκεύσω πηγαίνω στο Output Name πατάω πάνω και μου βγάζει που θέλω να το αποθηκεύσω και με τι όνομα. Πατάω αποθήκευση και μετά πατάω Export και βγαίνει σε βίντεο.





ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9

Συμπεράσματα

Με όλα αυτά που ανέφερα παραπάνω πιστεύω πως πέτυχα τον στόχο μου. Η μικρού μήκους ταινία μου είναι καθαρά επηρεασμένη από anime και φαντασία, καθώς έχει τα χαρακτηριστικά ενός χαρακτήρα anime, τα εκφραστικά μάτια και τις έντονες συναισθηματικές εκφράσεις. Επίσης δίνω έμφαση στην κάμερα. Έχω συγχωνεύσει δυο πολιτισμούς, του σύγχρονου κόσμου και της Αγγλίας του 1900 όπου αυτό φαίνεται στην αρχή της ταινίας μου από τα σπίτια. Δημιούργησα ένα Isekai anime που η πρωταγωνίστρια απορροφάται από τον πίνακα της. Αυτό συνέβη επειδή ο φανταστικός χαρακτήρας που βγαίνει από το μπλοκ ζωγραφικής τραβάει την πρωταγωνίστρια μέσα στον πίνακα της και την μεταφέρει στον φανταστικό κόσμο που είχε δημιουργήσει η ίδια, αλλά είναι τελειώς διαφορετικός εξαιτίας της Σκιάς. Το φανταστικό μέσο πύλη, είναι ο πίνακας. Επιπλέον βλέπουμε << Ταξίδι του Ηρώα >> που ανέφερα στο κεφάλαιο 6 το κοριτσάκι που ζωγραφίζει αποτελεί την ήσυχη ζωή του πρωταγωνιστή. Η αφορμή του ταξιδιού είναι ότι χάνει την φαντασία της, όταν ο πίνακας που είχε ζωγραφίσει την προηγούμενη μέρα έχει εξαφανιστεί. Προσπαθεί να βρει την ζωγραφιά που αποτελεί την αφορμή για το ταξίδι όπου είναι η Πρώτη Πράξη. Ο φανταστικός χαρακτήρας λειτουργεί σαν μέντορας. Όταν το κοριτσάκι απορροφάται από τον πίνακα της αντικρίζει ένα κάστρο, διασχίζει το κάστρο όπου κλέβει το πινέλο από το δωμάτιο της Σκιάς και αποτελεί την Δοκιμασία. Πηγαίνει στον ψηλότερο πύργο του κάστρου, την Βαθύτερη σπηλιά και βρίσκει τους κλεμμένους πίνακες (που αντιπροσωπεύουν την φαντασία του κάθε ανθρώπου). Τελική δοκιμασία: αντιμετωπίζει την Σκιά που παγιδεύεται μέσα στο πινέλο. Επιβράβευση: ο πίνακας της γίνεται ένα φωτεινό παράθυρο που αντιπροσωπεύει τον δρόμο του γυρισμού και τελειώνει η Δεύτερη πράξη. Επιστροφή με το τρόπαιο: γυρίζει στο δωμάτιο της, ο πίνακας της έχει γυρίσει στην αρχική του θέση. Οι πίνακες φεύγουν από το παράθυρο για να βρουν τους δικούς τους ιδιοκτήτες Τρίτη πράξη. Επιπλέον το κοριτσάκι έχει το ρολό ενός δημιουργού anime. Ο πίνακας αντιστοιχεί σε ένα φανταστικό κόσμο του anime. Το κοριτσάκι προσπαθεί να σώσει τον φανταστικό του κόσμο που έχει δημιουργήσει και να διεκδικήσει την σωτηρία του κάνοντας ένα περιπετειώδες ταξίδι.. Με άλλα λόγια η φαντασία κυριαρχεί σε όλα τα σενάρια των anime δημιουργώντας ήρωες και μύθους σε φανταστικούς κόσμους. Οι φανταστικοί κόσμοι των anime είναι επηρεασμένοι από κουλτούρες και πολιτισμούς

από όλο τον κόσμο. Καμία φορά αυτοί οι κόσμοι είναι τόσο φουτουριστικοί που η τεχνολογία που αναπτύσσεται σε αυτούς τους κόσμους καθιστούν ένα ανύπαρκτο μέλλον. Επιπλέον τέτοιοι κόσμοι μπορεί να είναι επηρεασμένοι από βιντεοπαιχνίδια. Οι άνθρωποι λοιπόν όσο έχουν μια ζωντανή και συναρπαστική φαντασία μπορούν να κάνουν τους πιο απίστευτους κόσμους. Όπως αναφέρεται πάνω στο πινέλο << Όσο υπάρχει φαντασία η τέχνη θα συνεχίζει να ανθίζει >> ταξιδεύοντας τους θεατές σε κόσμους που οι ίδιοι οι δημιουργοί των anime θα ήθελαν να ζήσουν.

Βιβλιογραφία

1. <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B5%CF%82>
2. Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 13
Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 23
Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 245
Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 246, 250
Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 246
Βιβλίο: Γιάννη Βασιλειάδης: AMIMATION Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Έκδοση: Τσαμαδού 8, 10683 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2006, Σελίδα 250
3. <https://el.wikipedia.org/wiki/Animation>
4. <https://en.wikipedia.org/wiki/Anime>
5. Βιβλίο: Davi Cavallaro: ANIME and MEMORY – Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives Σελίδα 34, 35
Βιβλίο: Davi Cavallaro: ANIME and MEMORY – Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives Σελίδα 35
6. http://chicagoshimpo.com/e-community/16_0311_anime_precursors.htm
7. <https://en.wikipedia.org/wiki/Steamboy>
8. https://en.wikipedia.org/wiki/Black_Butler
9. https://en.wikipedia.org/wiki/One_Piece
10. <https://www.themanime.org/viewreview.php?id=675>

11. <https://en.wikipedia.org/wiki/Isekai>
12. https://en.wikipedia.org/wiki/Sword_Art_Online
13. https://en.wikipedia.org/wiki/Fushigi_Y%C3%BBgi
14. <https://en.wikipedia.org/wiki/Inuyasha>
15. https://en.wikipedia.org/wiki/Spirited_Away
16. https://en.wikipedia.org/wiki/That_Time_I_Got_Reincarnated_as_a_Slime
17. <https://en.wikipedia.org/wiki/KonoSuba>
18. <https://en.wikipedia.org/wiki/Yu-Gi-Oh!>
19. [https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_(TV_series))
20. [https://en.wikipedia.org/wiki/Steins;Gate_\(TV_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Steins;Gate_(TV_series))
21. https://en.wikipedia.org/wiki/Plastic_Memories
22. https://en.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion
23. <https://en.wikipedia.org/wiki/Psycho-Pass>
24. https://en.wikipedia.org/wiki/Dimension_W
25. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(1995_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell_(1995_film))
26. Βιβλίο: Κώστας Αναγνώστου: Βιντεοπαιχνίδια Βιομηχανία και Ανάπτυξη, Έκδοση Δομοκού 4 Σταθμός Λαρίσης 10440 Αθήνα, Εκδοτικός Οίκος: Κλειδάριθμος 2009 Σελίδες 188 ,191, 192
27. https://en.wikipedia.org/wiki/Granblue_Fantasy_The_Animation
28. https://en.wikipedia.org/wiki/Hayao_Miyazaki
29. https://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland
30. <https://www.willowisps.gr/main/-/7/12/2017>
31. https://en.wikipedia.org/wiki/Peter_Pan
32. Βιβλίο: Στάθης Βαλούκος: Ιστορία του Κινηματογράφου Α Τόμος Β Έκδοση, Έκδοση: Ζωοδόχου Πηγής 17, 10681 Αθήνα .Εκδοτικός Οίκος: Αιγόκερως 2003. Σελίδες 56,57
33. <http://halcyonrealms.com/books/the-art-of-spirited-away-storyboard-book-review/>