



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών

Γραφικές Τέχνες – Πολυμέσα

Διπλωματική Εργασία

«Η τέχνη του animation και οι σχεδιαστικές επιλογές που αναδεικνύουν τις μορφές και την ψυχολογία των χαρακτήρων»

Ναταλία Βάρφη

Επιβλέπων καθηγητής: Ιωάννης Κολαζίζης

Πάτρα, Σεπτέμβριος 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



«Η τέχνη του animation και οι σχεδιαστικές επιλογές που
αναδεικνύουν τις μορφές και την ψυχολογία των χαρακτήρων»

Ναταλία Βάρφη

Επιτροπή Επίβλεψης Πτυχιακής / Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπων Καθηγητής

Ιωάννης Κολαζίζης

Καθηγητής τμήματος Κινηματογράφου
Α.Π.Θ. και

ΣΕΠ του ΕΑΠ.

Συνεπιβλέπουσα Καθηγήτρια

Σοφία Μπακογιάννη

Διδάσκουσα ΣΕΠ του ΕΑΠ

Πάτρα, Σεπτέμβριος 2026

Περίληψη

Η παρούσα εργασία εξετάζει τη σχέση ανάμεσα στις σχεδιαστικές επιλογές του animation και στην ψυχολογική απόδοση των χαρακτήρων, με κεντρικό ερευνητικό ερώτημα: με ποιους τρόπους η μορφή, το χρώμα, ο χώρος, ο ρυθμός και ο ήχος μετατρέπονται σε εργαλεία ψυχολογικής αφήγησης. Το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας αντλεί από την αισθητική θεωρία, τη μελέτη του κινηματογράφου και τη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος, μια διεπιστημονική οπτική που αποτελεί το κεντρικό μεθοδολογικό χαρακτηριστικό της έρευνας. Παράλληλα, η εργασία υιοθετεί διαπολιτισμική προσέγγιση, εξετάζοντας τόσο δυτικές όσο και μη δυτικές παραδόσεις animation και αναδεικνύοντας ότι οι σχεδιαστικές επιλογές για την απόδοση εσωτερικής εμπειρίας δεν είναι καθολικές αλλά βαθιά πολιτισμικά προσδιορισμένες.

Το πρώτο μέρος αναπτύσσει το ιστορικό και θεωρητικό πλαίσιο του animation, εξετάζοντας την εξέλιξη του μέσου, τις βασικές τεχνικές και αρχές του και τη λειτουργία του design ως αφηγηματικού εργαλείου. Το δεύτερο μέρος αναλύει τις οπτικές στρατηγικές όπως παραμόρφωση, χρώμα, ρυθμό, χώρο και ήχο, μέσα από τις οποίες το animation αποδίδει εσωτερικές ψυχολογικές εμπειρίες. Το τρίτο μέρος εξετάζει συγκεκριμένες ψυχικές καταστάσεις όπως θλίψη, άγχος, τραύμα, μνήμη, αποξένωση και ανάκαμψη και τους οπτικούς μηχανισμούς απόδοσής τους. Το τέταρτο μέρος εφαρμόζει το θεωρητικό πλαίσιο σε έξι case studies: Inside Out, Caldera, Anomalisa, Coraline, In Between και Grave of the Fireflies.

Τα ευρήματα αναδεικνύουν ότι κάθε σχεδιαστική επιλογή στο animation φέρει εγγενή ψυχολογική πληροφορία, και ότι ο χώρος, ως κατασκευασμένο περιβάλλον, αποτελεί τον πιο πλούσιο φορέα ψυχολογικής αφήγησης. Η διεπιστημονική οπτική που αντλεί από τη θεωρία του χώρου αποδείχθηκε ιδιαίτερα παραγωγικό αναλυτικό εργαλείο, ενώ η διαπολιτισμική σύγκριση ανέδειξε σημαντικές διαφορές στον τρόπο με τον οποίο διαφορετικές εθνικές παραδόσεις αντιμετωπίζουν την οπτική απόδοση του συναισθήματος.

Λέξεις – Κλειδιά

Animation, ψυχολογική αφήγηση, σχεδιαστικές επιλογές, οπτική μεταφορά, χώρος και συναίσθημα, παραμόρφωση μορφής, χρωματική παλέτα, εσωτερική εμπειρία, διεπιστημονική προσέγγιση, πολιτισμικές παραδόσεις animation.

Animation and Design: Visual Strategies for the Psychological Representation of Character

Natalia Varfi

Abstract

This study examines the relationship between animation design choices and the psychological rendering of characters, centring on the research question: in what ways do form, colour, space, rhythm and sound become instruments of psychological storytelling? The theoretical framework draws on aesthetic theory, film studies and theories of the built environment. An interdisciplinary perspective that constitutes the project's principal methodological stance. The study also adopts a cross-cultural approach, analysing both Western and non-Western animation traditions and demonstrating that design strategies for conveying interior experience are not universal but deeply culturally conditioned.

The first part develops the historical and theoretical background of animation, tracing the medium's evolution, its core techniques and principles, and the role of design as a narrative tool. The second part analyses visual strategies such as distortion, colour, rhythm, space and sound, through which animation renders internal psychological experiences. The third part examines specific psychic states such as sadness, anxiety, trauma, memory, alienation and recovery, and the visual mechanisms used to represent them. The fourth part applies the theoretical frame to six case studies: Inside Out, Caldera, Anomalisa, Coraline, In Between and Grave of the Fireflies.

Findings indicate that every design choice in animation carries inherent psychological information, and that space, understood as a constructed environment, is the richest vehicle for psychological narrative. The interdisciplinary perspective informed by spatial theory proved especially productive as an analytical tool, while the cross-cultural comparison revealed significant differences in how national animation traditions approach the visual rendering of emotion.

Keywords

Animation; psychological storytelling; design choices; visual metaphor; space and emotion; form distortion; colour palette; interior experience; interdisciplinary approach; cultural animation traditions.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	v
Abstract	vii
Περιεχόμενα	ix
Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων	xi
Κατάλογος Πινάκων	xx
Συντομογραφίες & Ακρωνύμια.....	xxi
Εισαγωγή.....	xxii
1. Θεωρητικό και ιστορικό πλαίσιο του animation.....	1
1.1 Ορισμός και ιστορική εξέλιξη του animation	1
1.2 Τεχνικές και μορφές animation	10
1.3 Οι 12 Αρχές του animation	16
1.4 Το animation ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης.....	26
1.5 Design ως αφηγηματικό εργαλείο.....	31
1.6 Το animation στην ψηφιακή εποχή	34
1.7 Θεωρητικές προσεγγίσεις στη σύνδεση μορφής, αφήγησης και συναισθήματος 37	
1.8 Εθνικές παραδόσεις και πολιτισμικές διαφορές στην απόδοση συναισθήματος	40
1.9 Animation και ζωντανή δράση: η υβριδική εικόνα.....	44
1.10 Σύνοψη	48
2. Οπτικές στρατηγικές και ψυχολογική αφήγηση στο animation.....	50
2.1 Η οπτική ερμηνεία των ψυχικών καταστάσεων στο animation	50
2.2 Η παραμόρφωση της μορφής ως μέσο εξωτερικευμένης ψυχικής κατάστασης.....	54
2.3 Ρυθμός, κίνηση και κινησιολογία ως αντανάκλαση ψυχικών διεργασιών	58
2.4 Χρώμα, φως και αισθητική παλέτα ως ψυχολογικοί δείκτες.....	61
2.5 Ατμόσφαιρα, σκηνοθεσία και ψυχολογικός χώρος.....	64
2.6 Ήχος, μουσική και σιωπή ως αφηγηματικά εργαλεία.....	67
2.7 Η σύνθεση των οπτικών στρατηγικών στην ψυχολογική αφήγηση.....	69
2.8 Η επιλογή τεχνικής ως ψυχολογική απόφαση.....	70
2.9 Σύνοψη	73
3. Ψυχικές Καταστάσεις και Οπτική Αφήγηση	75
3.1 Η οπτική απόδοση της θλίψης και της εσωτερικής βαρύτητας	75
3.2 Το άγχος και η εσωτερική ένταση στο animation.....	77
3.3 Τραύμα και αναπαράστασή του μέσα από την εικόνα.....	80
3.4 Μνήμη, νοσταλγία και η οπτική του παρελθόντος	82
3.5 Αποξένωση και η απώλεια της ταυτότητας	85
3.6 Η ελπίδα και η ανάκαμψη ως οπτική αφήγηση	88
3.7 Σύνοψη	90
4. Μελέτες Περίπτωσης	92
4.1 <i>Inside Out</i> (Pete Docter, Pixar, 2015)	92
4.2 <i>Caldera</i> (Evan Viera, 2012)	97
4.3 <i>Anomalisa</i> (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015).....	102
4.4 <i>Coraline</i> (Henry Selick, Laika, 2009).....	107
4.5 <i>In Between</i> (Bissonnet et al., 2012).....	115

4.6 Grave of the Fireflies (Isao Takahata, Studio Ghibli, 1988).....	121
4.7 Συγκριτική ανάλυση: σχεδιαστικές στρατηγικές και ψυχολογική αφήγηση	127
4.8 Σύνοψη	130
5. Συμπεράσματα	131
Μελλοντική Έρευνα.....	134
Βιβλιογραφία.....	137

Κατάλογος Εικόνων / Σχημάτων

Εικόνα 1, Χρήση του Phenakistiscope, <https://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/phenakistiscopes/index.html>

Εικόνα 2, Ζωοτρόπιο, <https://ar.pinterest.com/pin/294282156900072012/>

Εικόνα 3, Film Fantasmagorie, <https://metropolitanmagazine.it/fantasmagorie-il-17-agosto-1908-andava-in-scena-il-primi-cartoon/>

Εικόνα 4, Ladislav Starevich και τεχνική stop motion, <https://classicsofthesilentscreen.substack.com/p/the-magic-of-ladislav-starevich-the>

Εικόνα 5, Multiplane camera, Walt Disney, <https://animaders.com/walt-disneys-multiplane-camera/>

Εικόνα 6, Η multiplane camera σε τομή, <https://animaders.com/walt-disneys-multiplane-camera/>

Εικόνα 7, Jan Švankmajer Dimensions of Dialogue (1983), <https://english.radio.cz/masters-czech-animated-film-8710154/4>

Εικόνα 8, Osamu Tezuka, Save the Glass Earth (1989), <https://www.timeout.com/tokyo/art/tezuka-osamu-save-the-glass-earth>

Εικόνα 9, CGI animation, Animost Studio, <https://blog.3sfarm.com/the-art-of-cgi-animation-key-techniques-and-trends>

Εικόνα 10, Rigging in 3D animation, <https://animationjedi.wordpress.com/2016/10/18/rigging-and-animation-in-3d-production-pipeline/>

Εικόνα 11, Τεχνική καρέ καρέ στο animation, teckgeek.co.uk/?n=poster-frame-disney-pink-white-mickey-g-irPug7Yro

Εικόνα 12, TV paint animation programme, <https://tvpaint.com/en/blog/tvpaint-animation-12-nouveautes>

Εικόνα 13, Σκηνή από σειρά Popeye της Fleischer Studios (δεκαετία 1930): η έντονη αντίθεση φωτεινών και σκούρων επιφανειών αποδίδει δραματική ένταση χωρίς τη χρήση χρώματος, <https://www.remindmagazine.com/wp-content/uploads/2023/07/1-Paramount-Popeye-shorts-ad.jpg>

Εικόνα 14, Σκηνή από το Bambi (Walt Disney Productions, 1942): η απαλή, διάχυτη φωτισκίαση και οι ομαλές μεταβάσεις τόνου αποδίδουν ζεστασιά και οικειότητα, σε

αντίθεση με την έντονη φωτοσκίαση της Fleischer Studios,

<https://pictures.abebooks.com/inventory/31081467168.jpg>

Εικόνα 15, Stop motion (Coraline, 2009),

<https://www.seattletimes.com/entertainment/movies/15-years-later-coraline-continues-to-impress-with-deep-powerful-magic/>

Εικόνα 16, Τεχνική motion capture στο animation,

<https://www.highdefdigest.com/blog/motion-capture-animation/>

Εικόνα 17, Norman McLaren, experimental animation,

<https://thisisloremipsum.com/post/norman-mclaren-a-pioneer-in-animation>

Εικόνα 18, Hybrid Animation, <https://www.toolbox-studio.com/blog/how-hybrid-animation-is-making-an-impact-in-the-animation-industry/>

Εικόνα 19, The Illusion of Life (1995), <https://www.abebooks.com/signed-first-edition/Illusion-Life-Disney-Animation-Thomas-Frank/32216630236/bd>

Εικόνα 20, Η ελαστικότητα στην κίνηση, <https://www.animationmentor.com/blog/squash-and-stretch-the-12-basic-principles-of-animation/>

Εικόνα 21, Συμπίεση και ελαστικότητα,

<https://www.youtube.com/watch?v=haa7n3UGyDc>

Εικόνα 22, Η προετοιμασία της δράσης,

<https://www.youtube.com/watch?v=F8OtE60T8yU>

Εικόνα 23, Οργάνωση του κάδρου, <https://www.youtube.com/watch?v=u-SXLaQGg50>

Εικόνα 24, Σχεδίαση καρέ καρέ, <https://www.youtube.com/watch?v=v8quCbt4C-c>

Εικόνα 25, Σχεδίαση με τη μέθοδο Pose to Pose,

<https://www.youtube.com/watch?v=v8quCbt4C-c>

Εικόνα. 26, Συνέχιση κίνησης μετά το τέλος της δράσης,

<https://www.youtube.com/watch?v=4OxphYV8W3E>

Εικόνα 27, Επιβράδυνση στην αρχή και στο τέλος κάθε κίνησης,

<https://www.youtube.com/watch?v=fQBFsTqbKhY>

Εικόνα 28, Καμπύλες τροχιές, https://www.youtube.com/watch?v=I1_tZ9LhJD4

Εικόνα 29, Παράδειγμα σε κίνηση, https://www.youtube.com/watch?v=I1_tZ9LhJD4

Εικόνα 30, Δευτερεύουσα δράση, <https://www.youtube.com/watch?v=MjBHWw1TbP4>

Εικόνα 31, Αριθμός καρέ ανάλογα με την κίνηση,

<https://www.youtube.com/watch?v=BarOk2p38LQ>

Εικόνα 32, Η υπερβολή της κίνησης, <https://www.youtube.com/watch?v=HfFj-VQKiAM>

Εικόνα 33, Η αίσθηση της στερεότητας,

<https://www.youtube.com/watch?v=7An0jukOkCI>

Εικόνα 34, Ελκυστικότητα των χαρακτήρων,

<https://www.youtube.com/watch?v= SplEuWp0Yw>

Εικόνα 35, Διαφοροποίηση χρώματος ανάλογα με το σκοπό,

<https://www.youtube.com/watch?v=YeI6Wqn4I78>

Εικόνα 36, Διαφοροποίηση γραμμών, <https://www.youtube.com/watch?v=CIVKpaLFc3w>

Εικόνα 37, Μορφολογία χώρου και εικαστικό ύφος (Coda, 2015),

<https://www.youtube.com/watch?v=CIVKpaLFc3w>

Εικόνα 38, Αλλαγή χρώματος ανάλογα με τη διάθεση,

<https://www.youtube.com/watch?v=B7c0W5FZw64>

Εικόνα 39, Πέρασμα στο τούνελ (Coraline, 2009),

<https://www.seattletimes.com/entertainment/movies/15-years-later-coraline-continues-to-impress-with-deep-powerful-magic/>

Εικόνα 40, Monster House 2006, <https://www.sfgate.com/movies/article/Kids-mobile-faces-give-animated-Monster-its-2516129.php>

Εικόνα 41, Τεχνική motion capture (Avatar 2010), https://lukebeech.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/09/avatar_mocap_1.png

Εικόνα 42, Hayao Miyazaki, (My neighbor Totoro, 1988),

<https://www.britannica.com/biography/Miyazaki-Hayao>

Εικόνα 43, (The Triplets of Belleville, 2003), <https://spoilertown.com/the-triplets-of-belleville-2003/>

Εικόνα 44, Jiří Trnka (The hand, 1965), <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/feature/49844>

Εικόνα 45, ο Gene Kelly χορεύει με τον animated Jerry Mouse, Anchors Aweigh (Sidney, 1945), <https://mousterpiece.substack.com/p/the-ultimate-movie-musicals-bracket>

Εικόνα 46, Who Framed Roger Rabbit (Zemeckis, 1988), <https://amblin.com/movie/who-framed-roger-rabbit/>

Εικόνα 47, Στιγμιότυπο από την ταινία Loving Vincent (Kobiela & Welchman, 2017), <https://www.awn.com/news/loving-vincent-open-2017-fantoche-festival>

Εικόνα 48, Στιγμιότυπο από την ταινία Spider-Man: Into the Spider-Verse (Persichetti et al., 2018), <https://www.imdb.com/title/tt4633694/>

Εικόνα 49, Στιγμιότυπο από την ταινία Inside out 2 (2024),

<https://www.csmonitor.com/Science/2015/0618/Inside-Out-Disney-film-based-on-science-of-facial-expressions>

Εικόνα 50, Στιγμιότυπο από την ταινία Caldera (2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 51, Στιγμιότυπο από την ταινία Dumbo (1941),

<https://x.com/BradBirdA113/status/1101567170788507648>

Εικόνα 52, Στιγμιότυπο από την ταινία The Man Called Flintstone (1966),

<https://gr.pinterest.com/pin/464715255273068731/>

Εικόνα 53, Στιγμιότυπο από Pink Elephants on Parade του Dumbo (1941),

https://disney.fandom.com/wiki/Pink_Elephants?file=Dumbo-disneyscreencaps.com-5449.jpg

Εικόνα 54, Στιγμιότυπο από την ταινία Burn out (2023),

<https://www.youtube.com/watch?v=rbZ7BLfQrZE>

Εικόνα 55, Στιγμιότυπο από την ταινία MEMO (2017),

<https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>

Εικόνα 56, Στιγμιότυπο από την ταινία Routine (2017),

<https://www.youtube.com/watch?v=BRLmzQH-Hd4>

Εικόνα 57, Στιγμιότυπο από την ταινία Alike (2015),

https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMl_U

Εικόνα 58, Στιγμιότυπο από το Happiness (2017),

<https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk>

Εικόνα 59, Στιγμιότυπο από το Weekends (2017),

https://www.youtube.com/watch?v=RlwGgz-u_Fc

Εικόνα 60, Στιγμιότυπο από το The Head Vanishes (2016),

<https://www.youtube.com/watch?v=O7J7Amz3pB0>

Εικόνα 61, Στιγμιότυπο από την ταινία Alike (2015),

https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMl_U

Εικόνα 62, Στιγμιότυπο από το The Dam Keeper (2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=7fGzOwFOOdE>

Εικόνα 63, Στιγμιότυπο από το El Empleo (2008),

<https://www.youtube.com/watch?v=5KyifKNIY7A>

Εικόνα 64, Στιγμιότυπο από το Weekends (2017),

https://www.youtube.com/watch?v=RlwGgz-u_Fc

Εικόνα 65, Στιγμιότυπο από το Alike (2015),

https://www.youtube.com/watch?v=PDHIyrfMl_U

Εικόνα 66, Στιγμιότυπο από Mary and Max (2009),

https://www.youtube.com/watch?v=p1W_mpSydYI

Εικόνα 67, Στιγμιότυπο από το Madame Tutli Putli (2007),

<https://www.youtube.com/watch?v=KcdzdHoDvkg>

Εικόνα 68, Στιγμιότυπο από το The Tale of the Princess Kaguya (2013),

https://www.youtube.com/watch?v=W71mtorCZDw&list=RDW71mtorCZDw&start_radio=1

Εικόνα 69, Στιγμιότυπο από την ταινία When the day breaks (1999),

<https://www.rottentomatoes.com/m/when-the-day-breaks>

Εικόνα 70, Στιγμιότυπο από την ταινία Negative Space (2017),

<https://stopmotiongeek.blogspot.com/2018/04/interview-with-sylvain-derosne-lead.html>

Εικόνα 71, Στιγμιότυπο από το Madame Tutli-Pulti (2007),

https://www.youtube.com/watch?v=ENQ_W9r_w6s

Εικόνα 72, Στιγμιότυπο από το Waltz with Bashir (2008),

<https://www.youtube.com/watch?v=PjeVwTQbEOk>

Εικόνα 73, Στιγμιότυπο από το Persepolis (2007),

<https://www.youtube.com/watch?v=KcdzdHoDvkg>

Εικόνα 74, Στιγμιότυπο από το Up (2009),

<https://www.youtube.com/watch?v=XO77YuyMOek>

Εικόνα 75, Στιγμιότυπο από το Up (2009),

<https://www.youtube.com/watch?v=XO77YuyMOek>

Εικόνα 76, Στιγμιότυπο από το The Illusionist (2010),

<https://www.youtube.com/watch?v=BMqpU7lUlg>

Εικόνα 77, Στιγμιότυπο από το MEMO (2017),

<https://www.youtube.com/watch?v=CyGGpsbN55A>

Εικόνα 78, Στιγμιότυπο από το Persepolis (2007),

<https://www.youtube.com/watch?v=PjeVwTQbEOk>

Εικόνα 79, Στιγμιότυπο από το The Red Turtle (2016),

<https://www.youtube.com/watch?v=4lwrzNqEUOM>

Εικόνα 80, Κεντρικοί χαρακτήρες από το Inside Out (2015),

<https://medium.com/@IAmBrunhofer/inside-out-2015-film-review-6a568264ba84>

Εικόνα 81, Στιγμιότυπο από το αρχηγείο (Inside Out, 2015),

<https://www.imdb.com/title/tt2096673/>

Εικόνα 82, Στιγμιότυπο από τα νησιά προσωπικότητας (Inside Out, 2015),

<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/06/inside-out-review-pixar/396311/>

Εικόνα 83, Στιγμιότυπο από την αποθήκη μνημών (Inside Out, 2015),

<https://mubi.com/en/gr/films/inside-out-2015>

Εικόνα 84, Στιγμιότυπο από το Υποσυνείδητο (Inside Out, 2015),

<https://www.youtube.com/watch?v=EzV5sBAqtLg>

Εικόνα 85, Στιγμιότυπα από τη ζωή της Ράιλι από την πραγματική ζωή και τον εσωτερικό της κόσμο (Inside Out, 2015),

<https://www.strawberryplanet.net/blog/en/2016/02/24/inside-out/>

Εικόνα 86, Στιγμιότυπο από διχρωματικές αναμνήσεις (Inside Out, 2015),

https://www.youtube.com/watch?v=y2CJ46XkwxA&list=PLJf-hyx_BSY5QKEqMp-tR310wnjQ0Ym2I&index=34

Εικόνα 87, Στιγμιότυπο από το αστικό περιβάλλον της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 88, Στιγμιότυπο από το εργασιακό περιβάλλον της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 89, Στιγμιότυπο από ψυχωσικό επεισόδιο της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 90, Στιγμιότυπο από ψυχική κατάρρευση της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 91, Στιγμιότυπο από τον αστικό κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 92, Στιγμιότυπο από τον ανθρώπινο κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 93, Στιγμιότυπο από την αποδόμηση του σώματος της ηρωίδας (Caldera, 2012),

<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

Εικόνα 94, Στιγμιότυπο από την κατάρρευση του αστικού κόσμου της ηρωίδας (Caldera, 2012), <https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>

- Εικόνα 95, Στιγμιότυπο από τον φαντασιακό κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012),
<https://www.youtube.com/watch?v=DrFipymxkwQ>
- Εικόνα 96, Στιγμιότυπο από το αεροδρόμιο (Anomalisa, 2015),
https://www.youtube.com/watch?v=WQkHA3fHk_0
- Εικόνα 97, Στιγμιότυπο από ανθρώπους της ταινίας (Anomalisa, 2015),
<https://www.imdb.com/title/tt2401878/mediaviewer/rm3455736065/>
- Εικόνα 98, Στιγμιότυπο από το γραφείο (Anomalisa, 2015),
<https://grousebeater.wordpress.com/2016/03/16/animalisa-a-review/>
- Εικόνα 99, Στιγμιότυπο από την υποδοχή του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015),
<https://www.imdb.com/title/tt2401878/mediaviewer/rm3542046721/>
- Εικόνα 100, Στιγμιότυπο από το διάδρομο του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015),
<https://ucsdguardian.org/2016/01/20/film-review-anomalisa/>
- Εικόνα 101, Στιγμιότυπο από το εσωτερικό του δωματίου του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015),
<https://www.wearemoviegeeks.com/2015/12/meet-the-characters-of-anomalisa-in-two-new-featurettes/>
- Εικόνα 102, Στιγμιότυπο από χαρακτήρες (Anomalisa, 2015),
<https://www.imdb.com/title/tt2401878/mediaviewer/rm1467335425/>
- Εικόνα 103, Στιγμιότυπο διάλυσης του εαυτού του Michael (Anomalisa, 2015),
<https://www.imdb.com/title/tt2401878/mediaviewer/rm3589953793/>
- Εικόνα 104, Στιγμιότυπο από τη σκηνή που η Coraline ανακαλύπτει το τούνελ για τον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm2110631936/>
- Εικόνα 105, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον πραγματικό κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm1022145025/>
- Εικόνα 106, Στιγμιότυπο από το δωμάτιο στον πραγματικό κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm4158227969/>
- Εικόνα 107, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm3973678593/>
- Εικόνα 108, Στιγμιότυπο από το δωμάτιο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm3940124161/>
- Εικόνα 109, Στιγμιότυπο από την κατάρρευση της ψεύτικης τελειότητας (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm1406764545/>

Εικόνα 110, Στιγμιότυπο από τους χαρακτήρες με κουμπιά αντί για μάτια (Coraline, 2009), <https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm486705664/>

Εικόνα 111, Στιγμιότυπο από τη στιγμή που η Άλλη Μητέρα προσφέρει στην Coraline να της ράψει κουμπιά στα μάτια (Coraline, 2009),
<https://www.youtube.com/watch?v=m9bOpeuvNwY>

Εικόνα 112, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009),
<https://www.imdb.com/title/tt0327597/mediaviewer/rm3839460865/>

Εικόνα 113, 3D εκτύπωση προσώπων από τη Laika (Coraline, 2009),
<https://www.tumblr.com/nathanst-mo/115601535211/replacement-puppet-faces>

Εικόνα 114, Στιγμιότυπο από την ηρωίδα με την οπτικοποίηση του άγχους της ως ένας μπλε κροκόδειλος (In Between, 2012),
https://www.imdb.com/title/tt12788374/mediaviewer/rm3241599233/?ref=tt_ov_i

Εικόνα 115, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου να εντείνεται (In Between, 2012), <https://www.imdb.com/title/tt12788374/mediaviewer/rm3476480257/>

Εικόνα 116, Στιγμιότυπο από τη διαρκή παρουσία του κροκόδειλου (In Between, 2012),
<https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 117, Στιγμιότυπο από διστακτικές κινήσεις της ηρωίδας (In Between, 2012),
<https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 118, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου σε εξωτερικό χώρο (In Between, 2012), <https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 119, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου στο αστικό περιβάλλον (In Between, 2012), <https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 120, Στιγμιότυπο από τη συμφιλίωση της ηρωίδας με τον κροκόδειλο (In Between, 2012), <https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 121, Στιγμιότυπο από την προσφορά καφέ στο γείτονά της (In Between, 2012),
<https://www.youtube.com/watch?v=2xp22IYL2uU>

Εικόνα 122, Στιγμιότυπο από τους πρωταγωνιστές (Grave of the Fireflies, 1988),
<https://www.cartoonbrew.com/anime/the-animation-that-changed-me-celine-desrumaux-on-grave-of-the-fireflies-200974.html>

Εικόνα 123, Στιγμιότυπο από το θάνατο του Seita (Grave of the Fireflies, 1988),
https://www.youtube.com/watch?v=hLYequ6V_7M&list=PLXdbAFIWfvY9j08I-0qFk3PQBuVpH7ow8

Εικόνα 124, Στιγμιότυπο από τους πρωταγωνιστές να παίζουν (Grave of the Fireflies, 1988), <https://kinorotterdam.nl/films/grave-of-the-fireflies-1988/>

Εικόνα 125, Στιγμιότυπο από τη νύχτα που γέμισαν το καταφύγιό τους με πυγολαμπίδες (Grave of the Fireflies, 1988),

https://www.youtube.com/watch?v=hLYequ6V_7M&list=PLXdbAFIWfvY9j08I-0qFk3PQBuVpH7ow8

Εικόνα 126, Στιγμιότυπο από το επόμενο πρωί που βρήκαν νεκρές τις πυγολαμπίδες (Grave of the Fireflies, 1988),

https://www.youtube.com/watch?v=hLYequ6V_7M&list=PLXdbAFIWfvY9j08I-0qFk3PQBuVpH7ow8

Εικόνα 127, Στιγμιότυπο εντονότερης χρωματικής ζεστασιάς (Grave of the Fireflies, 1988), <https://kinorotterdam.nl/films/grave-of-the-fireflies-1988/>

Εικόνα 128, Στιγμιότυπο με το Seita να ταΐζει τη Setsuko (Grave of the Fireflies, 1988), <https://www.cbr.com/studio-ghibli-grave-of-the-fireflies-ending-explained/>

Εικόνα 129, Στιγμιότυπο από την εξουθενωμένη Setsuko (Grave of the Fireflies, 1988), <https://cinephilefix.com/2014/01/03/film-analysis-grave-of-the-fireflies/>

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1-1 Συγκριτικός Πίνακας Έργων	129
---	-----

Συντομογραφίες & Ακρωνύμια

Ακολουθούν κάποια παραδείγματα:

ΔΕ	Διπλωματική Εργασία
ΕΑΠ	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
ΘΕ	Θεματική Ενότητα
ΠΕ	Πτυχιακή Εργασία
ΠΣ	Πρόγραμμα Σπουδών
ΣΥΝ	Συντονιστής/Συντονίστρια

Εισαγωγή

Το animation αποτελεί μια από τις πιο σύνθετες και πολυεπίπεδες μορφές οπτικοακουστικής αφήγησης, καθώς κάθε στοιχείο που συνθέτει την εικόνα, από τη μορφή και το χρώμα έως τον χώρο, τον ρυθμό και τον ήχο, είναι αποτέλεσμα συνειδητής δημιουργικής επιλογής. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης, όπου η κάμερα καταγράφει έναν προϋπάρχοντα κόσμο, στο animation ο κόσμος κατασκευάζεται εξολοκλήρου. Αυτή η εγγενής ιδιότητα του μέσου το καθιστά ιδιαίτερα πρόσφορο για την απεικόνιση εσωτερικών, μη ορατών εμπειριών και πρωτίστως της ψυχολογίας των χαρακτήρων.

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει την τέχνη του animation υπό το πρίσμα αυτής ακριβώς της δυνατότητας: του τρόπου με τον οποίο οι σχεδιαστικές επιλογές όπως μορφή, χρώμα, ρυθμός κίνησης, χώρος και ήχος, συμβάλλουν στην οπτικοποίηση εσωτερικών ψυχικών καταστάσεων και συναισθηματικών διεργασιών. Στόχος είναι να αναδειχθεί το animation ως ένα σύνθετο οπτικοακουστικό σύστημα, όπου η αισθητική και η αφηγηματική δομή δεν λειτουργούν απλώς διακοσμητικά, αλλά ως βασικοί φορείς δόμησης ψυχολογικού νοήματος.

Η έρευνα αυτή εντάσσεται σε ένα πεδίο που, παρά τη σημασία του, παραμένει σχετικά αδιερεύνητο στην ελληνόφωνη ακαδημαϊκή βιβλιογραφία: τη συστηματική σύνδεση μεταξύ των σχεδιαστικών αποφάσεων στο animation και της ψυχολογικής αναπαράστασης των χαρακτήρων. Ενώ διεθνείς μελετητές όπως οι Wells (1998), Furniss (2008) και Buchan (2013) έχουν αναπτύξει θεωρητικά εργαλεία για την ανάλυση της οπτικής γλώσσας του animation, η εφαρμογή τους σε σύγχρονα έργα με ψυχολογικό περιεχόμενο και ιδιαίτερα η ανάδειξη του χώρου ως ψυχολογικού φορέα εξακολουθεί να αποτελεί ανοιχτό ερευνητικό πεδίο.

Η εργασία οργανώνεται γύρω από ορισμένα βασικά ερευνητικά ερωτήματα: Με ποιους τρόπους το animation έχει αξιοποιηθεί, σε θεωρητικό και δημιουργικό επίπεδο, για την αναπαράσταση εσωτερικών ψυχικών καταστάσεων και συναισθημάτων; Πώς οι επιλογές σε επίπεδο design, χρώματος, κίνησης, χώρου και ήχου συμβάλλουν στη διαμόρφωση και στην ανάδειξη της ψυχολογίας των χαρακτήρων; Με ποιον τρόπο έργα όπως τα *Inside Out*,

Coraline, Anomalisa, Caldera, In Between και *Grave of the Fireflies* οπτικοποιούν συναισθήματα όπως το άγχος, η μοναξιά, η θλίψη, η απώλεια ή η ψυχική αποδιοργάνωση; Και πώς εμπλέκεται ο θεατής στη συναισθηματική πρόσληψη αυτών των έργων μέσα από την ειδική οπτικοακουστική τους γλώσσα;

Η παρούσα εργασία προτείνει μια διακριτή αναλυτική προσέγγιση που αντλεί συστηματικά από τη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος έννοιες όπως ατμόσφαιρα (Zumthor), κατοικείν (Heidegger), προμενάδα (Le Corbusier) και δυναμική της μορφής (Arnheim), για να ανασυστήσει το animation ως χωρική αφήγηση. Παρότι η μελέτη του animation έχει εμπλουτιστεί από κινηματογραφικές, αφηγηματολογικές και σημειωτικές προσεγγίσεις (Wells, Furniss, Buchan, Bordwell), η συστηματική αξιοποίηση της αρχιτεκτονικής φαινομενολογίας ως αναλυτικό εργαλείο παραμένει αδιερεύνητη. Δευτερευόντως, η εργασία υιοθετεί διαπολιτισμική σύγκριση που αναδεικνύει την πολιτισμική εξάρτηση των σχεδιαστικών επιλογών για την απόδοση εσωτερικής εμπειρίας.

Μεθοδολογικά, η εργασία ακολουθεί ποιοτική, θεωρητική και αναλυτική προσέγγιση, με κορμό την structural-formal ανάλυση στην παράδοση του Bordwell, διευρυμένη με εργαλεία της αρχιτεκτονικής φαινομενολογίας. Αρχικά πραγματοποιείται βιβλιογραφική επισκόπηση της θεωρίας του animation και της σχετικής βιβλιογραφίας για το συναίσθημα, τον θεατή και την οπτικοακουστική αφήγηση. Στη συνέχεια εφαρμόζεται μέθοδος συγκριτικής μελέτης περίπτωσης (comparative case study), στην οποία η ανάλυση κάθε έργου αρθρώνεται σε τρεις αναλυτικούς άξονες προσαρμοσμένους στις σχεδιαστικές προτεραιότητες του εκάστοτε έργου αλλά συγκλίνοντας σε: (α) σχεδιασμό χαρακτήρα και κινησιολογία, (β) αρχιτεκτονική σύνθεση του αφηγηματικού χώρου και ατμόσφαιρα, (γ) τεχνική και υλικότητα ως σημασιοδοτική επιλογή, με συμπληρωματική εστίαση στο χρώμα ή τον ήχο όπου αυτά λειτουργούν ως κυρίαρχοι φορείς ψυχολογικής πληροφορίας.

Το corpus περιλαμβάνει έξι αντιπροσωπευτικά έργα animation με ψυχολογικό περιεχόμενο: *Inside Out*, *Caldera*, *Anomalisa*, *Coraline*, *In Between* και *Grave of the Fireflies*. Η επιλογή τους πραγματοποιήθηκε βάσει τριών κριτηρίων. Πρώτον, τεχνικής ποικιλίας (CGI, stop-motion, 2D), ώστε να διερευνηθεί η σχέση τεχνικής και ψυχολογικής αφήγησης. Δεύτερον, πολιτισμικής ποικιλίας (αμερικανική mainstream, ανεξάρτητη ευρωπαϊκή και ιαπωνική παράδοση), ώστε να αναδειχθεί η πολιτισμική εξάρτηση των σχεδιαστικών επιλογών για

την απόδοση εσωτερικής εμπειρίας. Τρίτον, θεματικής εστίασης στην εσωτερική εμπειρία, με κάθε έργο να αναπτύσσει διακριτή ψυχική κατάσταση. Για κάθε έργο εξετάζονται χαρακτηριστικές σκηνές όπου η ψυχική κατάσταση των χαρακτήρων αποδίδεται μέσα από χρώμα, ρυθμό, χώρο, παραμόρφωση ή ηχητική σύνθεση, και τα ευρήματα ερμηνεύονται σε συνάρτηση με το θεωρητικό πλαίσιο των προηγούμενων κεφαλαίων.

Κρίσιμη μεθοδολογική επιλογή της παρούσας εργασίας αποτελεί η αποφυγή κλινικής ή διαγνωστικής ανάλυσης. Όπου γίνεται αναφορά σε ψυχικές καταστάσεις όπως άγχος, κατάθλιψη, αποδιοργάνωση ή αποξένωση, οι όροι αυτοί χρησιμοποιούνται αποκλειστικά περιγραφικά, για να αναφερθούν στις εσωτερικές εμπειρίες που τα ίδια τα έργα επιχειρούν να αποδώσουν οπτικά, όπως αυτές τεκμηριώνονται από τους ίδιους τους δημιουργούς ή από την υπάρχουσα κριτική βιβλιογραφία. Η εργασία δεν επιχειρεί ψυχολογική αξιολόγηση των χαρακτήρων ούτε κλινική ερμηνεία των αφηγήσεων. Η έμφαση δίνεται αποκλειστικά στην οπτική και αφηγηματική αναπαράσταση των εμπειριών αυτών, με πρόδηλο στόχο την αποφυγή στιγματιστικών ή αναγωγικών προσεγγίσεων.

Η δομή της εργασίας αντανακλά αυτή την πορεία. Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζεται το θεωρητικό και ιστορικό πλαίσιο του animation, οι βασικές τεχνικές, οι 12 αρχές και η θεώρηση του animation ως μέσου καλλιτεχνικής έκφρασης και αφηγηματικού design. Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στο animation ως φορέα ψυχικών καταστάσεων, αναλύοντας την οπτική ερμηνεία των ψυχικών διεργασιών, την παραμόρφωση της μορφής, τον ρόλο του ρυθμού, του χρώματος, του χώρου και του ήχου. Το τρίτο κεφάλαιο εξετάζει τις ψυχικές καταστάσεις και την οπτική αφήγηση στο animation, με έμφαση στις εσωτερικές συγκρούσεις, στα βασικά συναισθήματα, στις αφηγήσεις ψυχικής δυσφορίας, στη σχέση με τον θεατή και στις διεθνείς τάσεις. Στο τέταρτο κεφάλαιο τα θεωρητικά αυτά εργαλεία εφαρμόζονται σε αναλυτικές μελέτες περίπτωσης των έξι επιλεγμένων έργων, ενώ στο πέμπτο κεφάλαιο συνοψίζονται τα συμπεράσματα, αναδεικνύονται κοινά μοτίβα και διαφορές, και προτείνονται προοπτικές για μελλοντική έρευνα και δημιουργικές εφαρμογές.

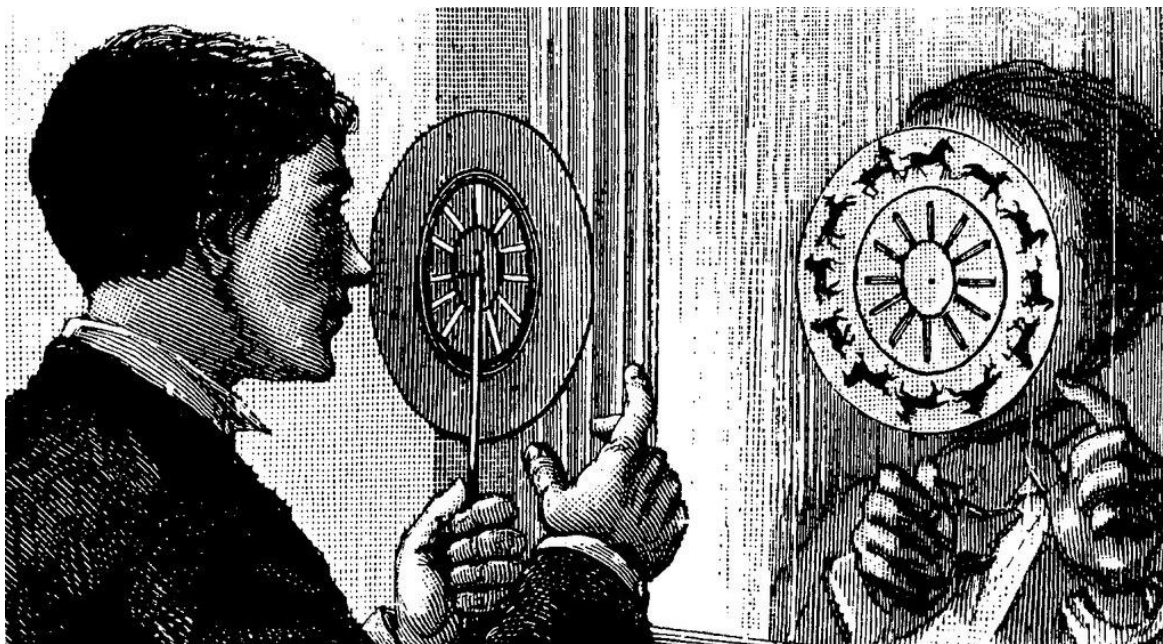
1. Θεωρητικό και ιστορικό πλαίσιο του animation

1.1 Ορισμός και ιστορική εξέλιξη του animation

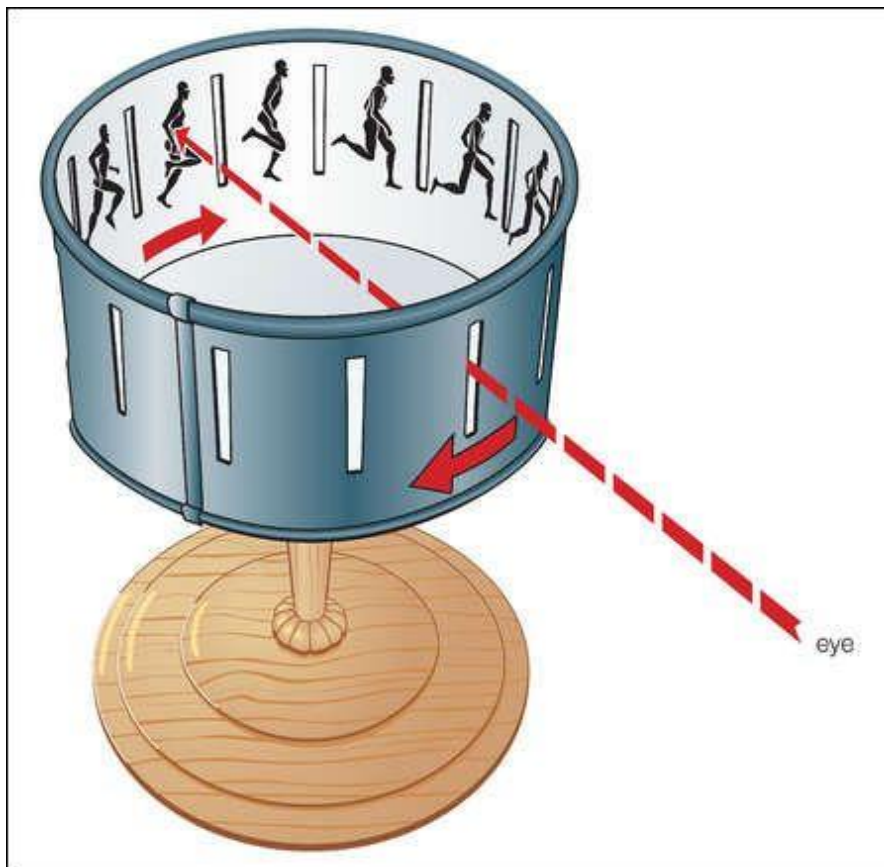
Το animation αποτελεί μία από τις πιο χαρακτηριστικές μορφές οπτικοακουστικής δημιουργίας, που βασίζεται στην ψευδαίσθηση της κίνησης μέσω της διαδοχικής προβολής στατικών εικόνων. Παρότι συχνά συνδέεται με τη σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία, η βασική του αρχή, η σταδιακή μεταβολή μορφών και θέσεων ώστε να παράγεται η εντύπωση ζωής, αποτελεί μια πρακτική με βαθιές ιστορικές ρίζες. Ως έννοια, το animation μπορεί να περιγραφεί ως η «ζωοποίηση» (giving life) σχεδιασμένων ή αντικειμενικών μορφών, μια διαδικασία που επιτρέπει στους δημιουργούς να παράγουν κινήσεις, χειρονομίες και εκφράσεις που μεταδίδουν νόημα και συναίσθημα, πολλές φορές πέρα από τους περιορισμούς του πραγματικού κόσμου (Wells, 1998).

Αξίζει να σημειωθεί ότι αυτή η «κατασκευή» του κόσμου στο animation έχει άμεση συνάφεια με την αρχιτεκτονική σκέψη. Όπως ο αρχιτέκτονας σχεδιάζει έναν χώρο που θα επηρεάσει τη συναισθηματική εμπειρία του χρήστη (Zumthor, 2006· Pallasmaa, 2005), έτσι και ο animator κατασκευάζει ένα οπτικό περιβάλλον που καθορίζει την εμπειρία του θεατή. Σε αμφότερα τα πεδία, η κλίμακα, το φως, η υλικότητα και η ροή του χώρου δεν αποτελούν ουδέτερες παραμέτρους αλλά φορείς ψυχολογικής πληροφορίας. Η παραλληλία αυτή ανάμεσα στον σχεδιασμό βιωμένου χώρου και στον σχεδιασμό animated κόσμου συνιστά έναν από τους κεντρικούς αναλυτικούς άξονες της παρούσας εργασίας και θα αναπτυχθεί εκτενέστερα στα επόμενα κεφάλαια.

Η ιστορική πορεία του animation δεν είναι γραμμική, αλλά διαμορφώθηκε μέσα από πλήθος τεχνικών ανακαλύψεων και καλλιτεχνικών εξελίξεων. Πρωτογενείς μορφές κινούμενης εικόνας εντοπίζονται ήδη από την αρχαιότητα, όπως τα παιχνίδια σκιών της Ανατολής ή οι εικονογραφημένες αλληλουχίες στην ελληνιστική κεραμική. Ωστόσο, η συστηματική ανάπτυξη του animation ξεκινά τον 19ο αιώνα με οπτικά παιχνίδια-συσκευές όπως το phenakistiscope και το zoetrope, που αξιοποιούσαν την ιδιότητα της μετέπειτα ονομαζόμενης «επίμονης όρασης» (persistence of vision) (Crafton, 2013). Αυτά τα μηχανικά μέσα αποτέλεσαν τη βάση για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ο ανθρώπινος εγκέφαλος αντιλαμβάνεται την ψευδαίσθηση της κίνησης.



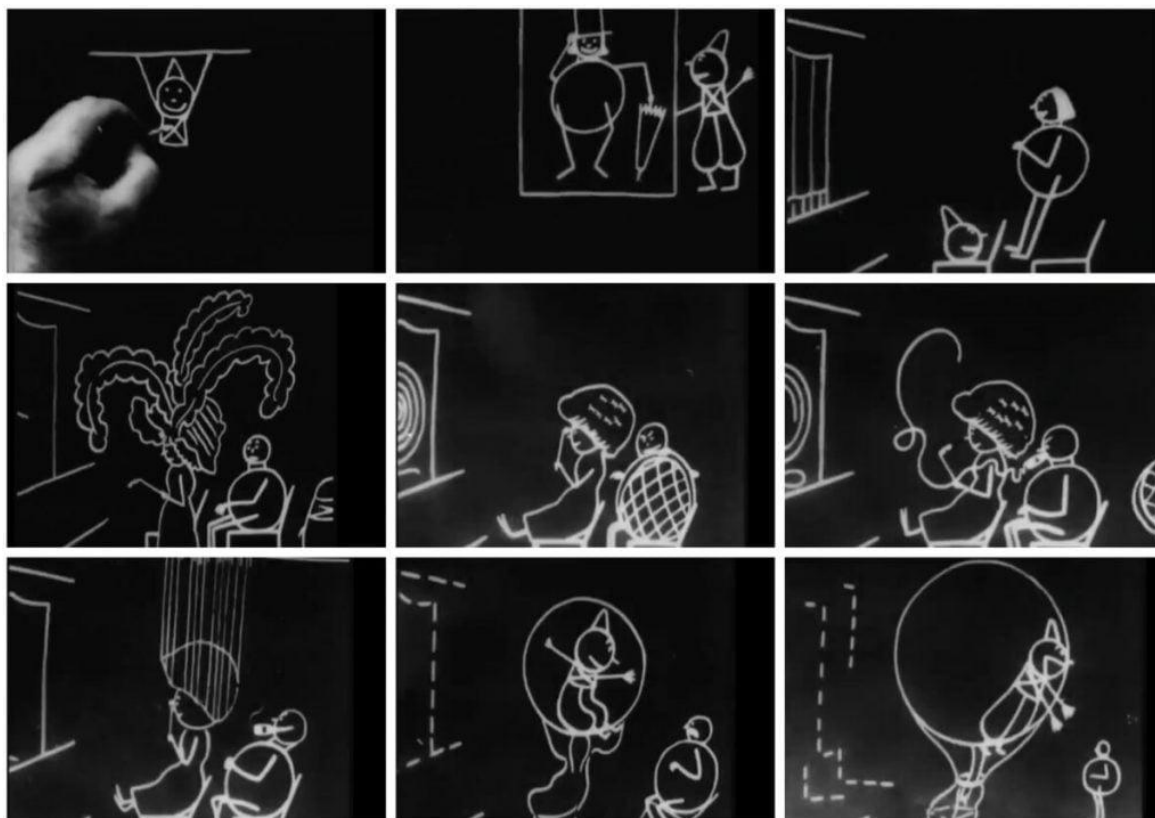
Εικόνα 1, Χρήση του Phenakistiscope



Εικόνα 2, Ζωοτρόπιο

Η εμφάνιση του κινηματογράφου στα τέλη του 19ου αιώνα σηματοδότησε τη μετάβαση από τα χειροκίνητα οπτικά παιχνίδια στις πρώτες φιλικές απόπειρες animation. Ο Émile

Cohl θεωρείται από πολλούς ο «πατέρας της κινούμενης ζωγραφικής», με το φιλμ *Fantasmagorie* (1908), που παρουσίασε για πρώτη φορά έναν συνεκτικό κόσμο γραμμικής σχεδίασης σε συνεχή κίνηση (Bendazzi, 2016).



Εικόνα 3, Film Fantasmagorie

Ακολούθησε ο Winsor McCay, με έργα όπως το *Gertie the Dinosaur* (1914), που έδειξαν πως η κίνηση μπορούσε να είναι εκφραστική, όχι μόνο λειτουργική. Την ίδια περίοδο η τεχνική του stop-motion άρχισε να αναπτύσσεται από δημιουργούς όπως ο Ladislav Starevich, ο οποίος χρησιμοποίησε πραγματικά αντικείμενα και μαριονέτες για να παράγει κίνηση με υλικότητα και υφή που δεν μπορούσε να επιτευχθεί μέσω της 2D ζωγραφικής.



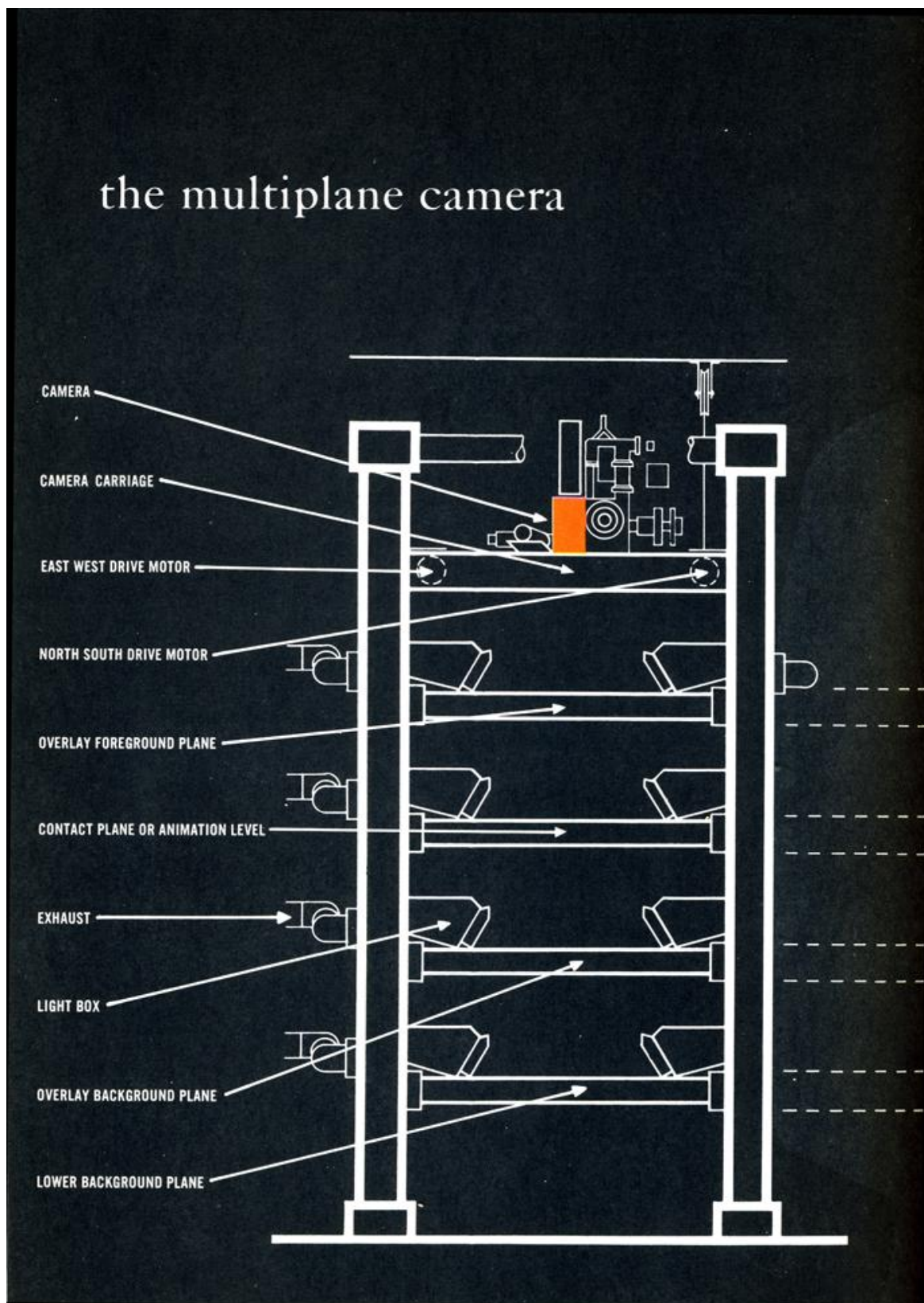
Εικόνα 4, Ladislav Starevich και τεχνική stop motion

Ο 20ός αιώνας χαρακτηρίστηκε από μεγάλες αλλαγές, με την αμερικανική και ευρωπαϊκή παραγωγή να ακολουθούν διαφορετικές φιλοσοφίες. Στις ΗΠΑ, η Disney καθιέρωσε το μοντέλο του «στούντιο-βιομηχανία», εισάγοντας την πολυεπίπεδη κάμερα (multiplane camera), τη σταδιακή εξέλιξη της ρεαλιστικής κίνησης και μια σειρά τεχνικών βελτιώσεων που συνέβαλαν στη δημιουργία του κλασικού, γραμμικού, χολιγουντιανού animation (Barrier, 2007).



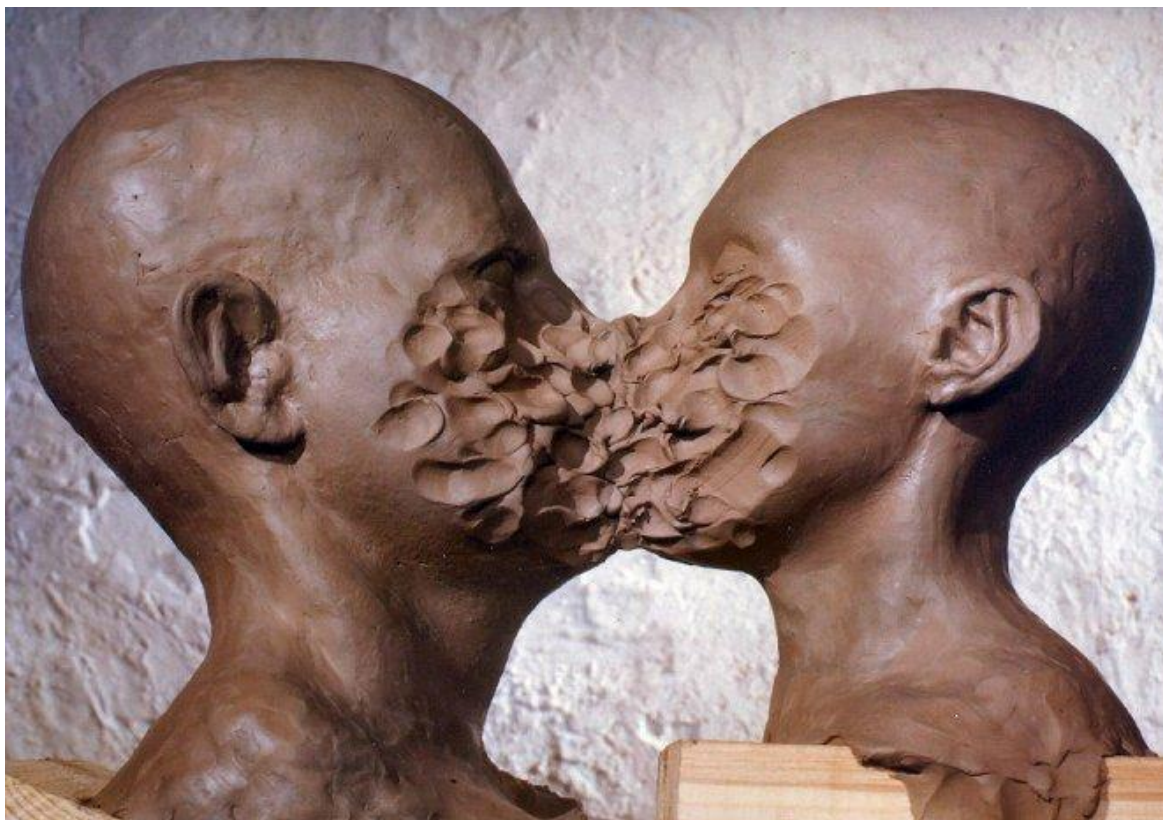
Εικόνα 5, Multiplane camera, Walt Disney

Ταυτόχρονα, η Warner Bros., η UPA και αργότερα η Hanna-Barbera προώθησαν διαφορετικά στυλ, από το χιουμοριστικό slapstick έως το περιορισμένο animation, που επέτρεψε χαμηλότερους προϋπολογισμούς και νέα αισθητική προσέγγιση. Η multiplane camera της Disney, αξίζει να επισημανθεί, εισήγαγε για πρώτη φορά συστηματικά την έννοια του βάθους πεδίου στο animation, μια άμεσα αρχιτεκτονική λογική, καθώς δημιουργούσε την ψευδαίσθηση ενός χώρου με επίπεδα, προοπτική και εσωτερική δομή.



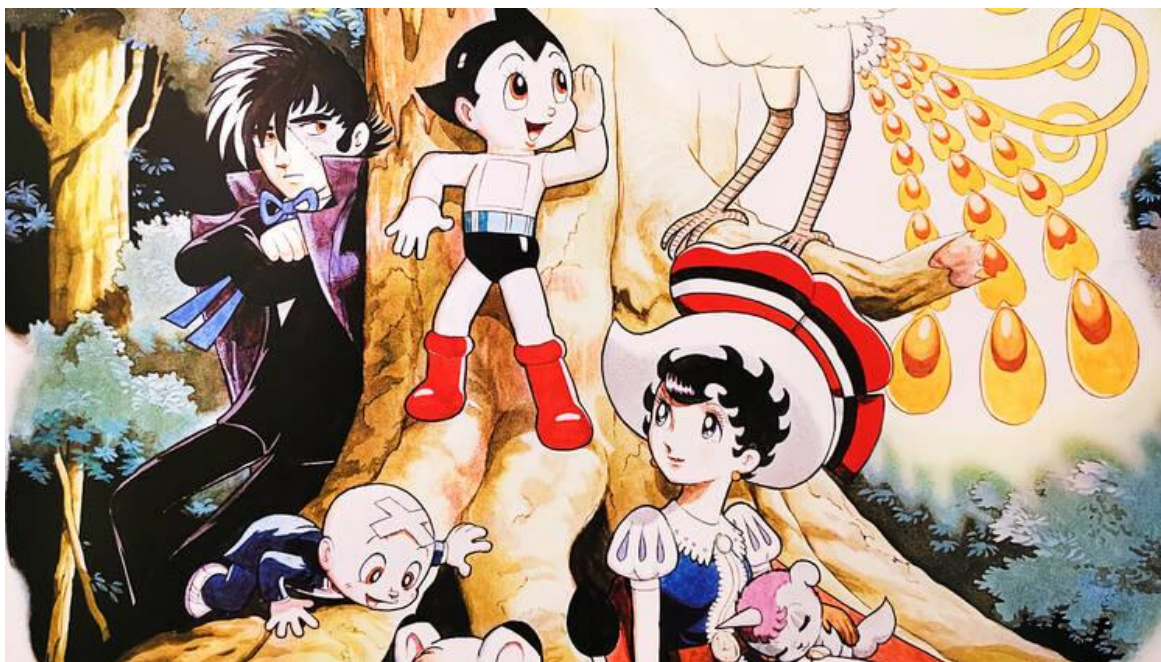
Εικόνα 6, Η multiplane camera σε τομή

Στην Ευρώπη, δημιουργοί όπως ο Norman McLaren και ο Jan Švankmajer ανέπτυξαν εντελώς διαφορετικές ποιητικές, πιο πειραματικές και λιγότερο ρεαλιστικές. Το animation συνδέθηκε με την αφηρημένη τέχνη, το πολιτικό σχόλιο και τη χρήση ετερόδοξων υλικών (Wells, 2002).



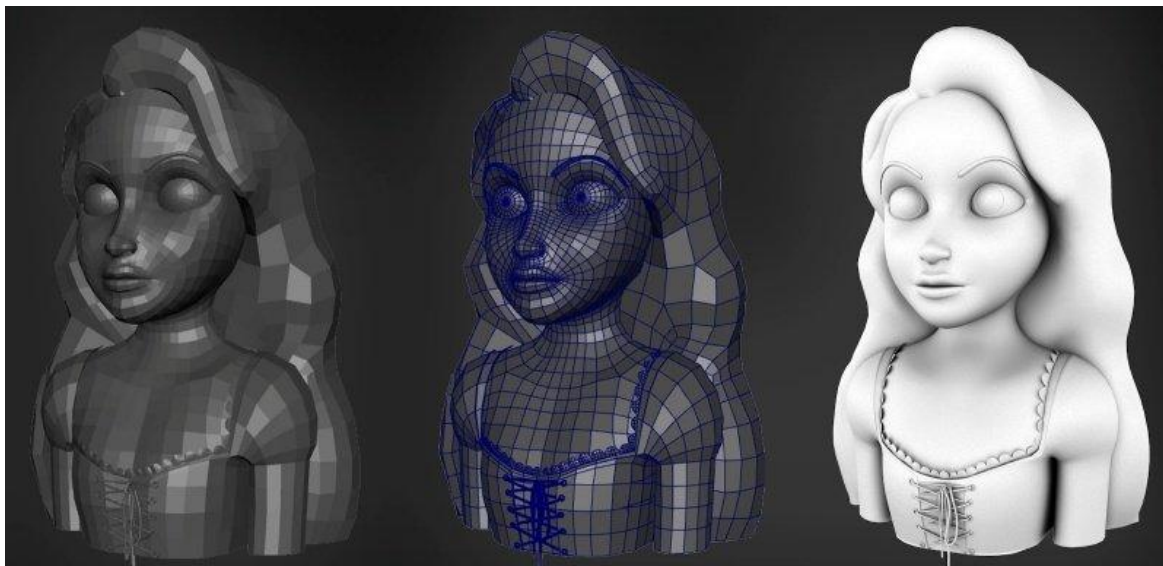
Εικόνα 7, Jan Švankmajer Dimensions of Dialogue (1983)

Παράλληλα, η Ιαπωνία ανέπτυξε το δικό της ιδιαίτερο ύφος, που αργότερα οδήγησε στην παγκόσμια διάδοση του anime, με δημιουργούς όπως ο Osamu Tezuka να διαμορφώνουν μία εντελώς νέα οπτική γλώσσα.

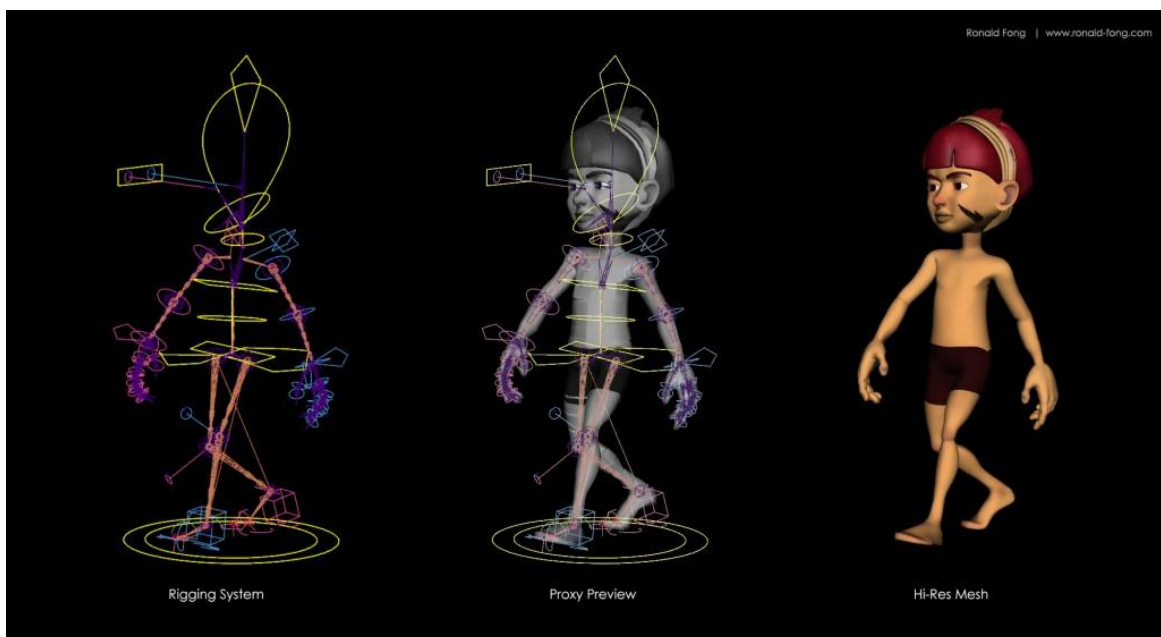


Εικόνα 8, Osamu Tezuka, Save the Glass Earth (1989)

Η είσοδος του ψηφιακού animation από τη δεκαετία του 1990 και μετά, με την πρωτοποριακή δουλειά της Pixar και την ανάπτυξη του CGI, άλλαξε ριζικά τον τρόπο παραγωγής και διάχυσης του αντικειμένου. Η ψηφιακή τεχνολογία επηρέασε τόσο τις αισθητικές επιλογές όσο και τη διαδικασία δημιουργίας, καθώς εργαλεία όπως τα 3D μοντέλα, τα rigging συστήματα και οι procedural κινήσεις επιτρέπουν νέες μορφές έκφρασης (Lasseter, 1987). Ωστόσο, παρά την τεχνολογική εξέλιξη, η ουσία παραμένει η ίδια: το animation συνεχίζει να είναι η τέχνη της μεταμόρφωσης και της κίνησης, μια μορφή αφήγησης που βασίζεται στη δημιουργική κατασκευή του οπτικού κόσμου.



Εικόνα 9, CGI animation, Animost Studio



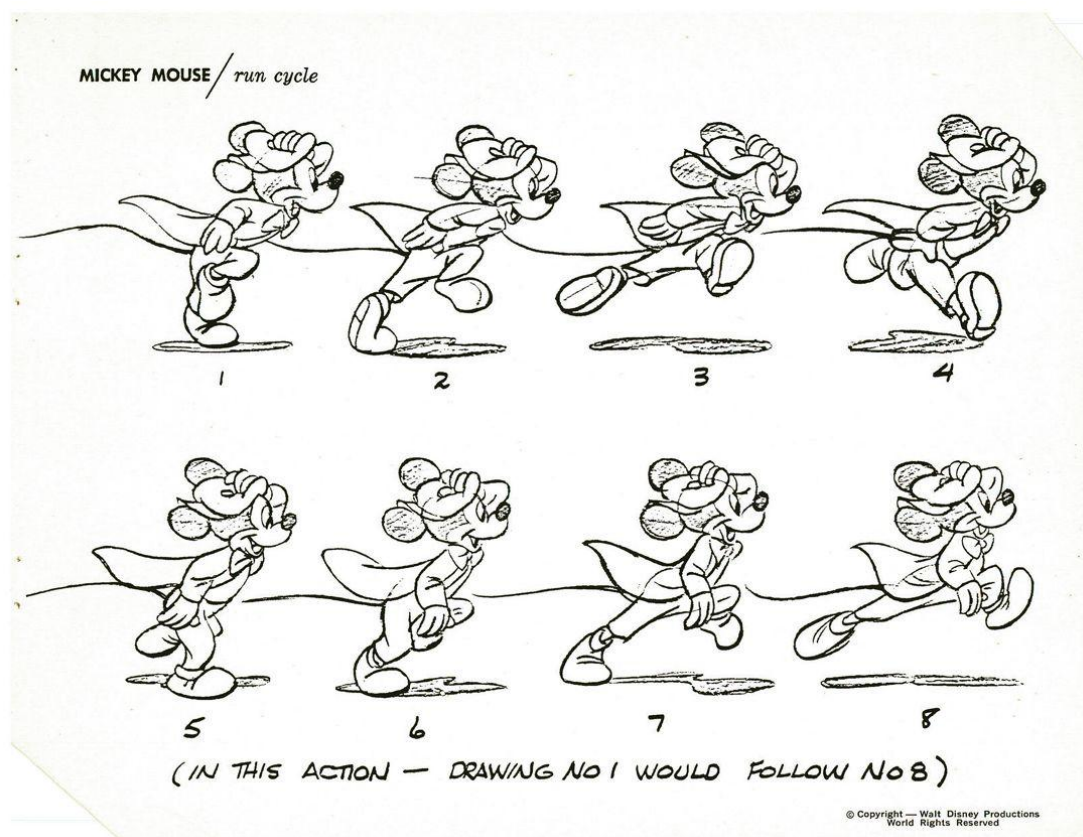
Εικόνα 10, Rigging in 3D animation

Σήμερα, το animation αποτελεί αναγνωρισμένη μορφή καλλιτεχνικής έκφρασης με ισχυρή παρουσία στη βιομηχανία της ψυχαγωγίας, στην εκπαίδευση, στη διαφήμιση, στον πολιτισμό και στις τέχνες. Η ιστορική του εξέλιξη αποδεικνύει ότι δεν είναι απλώς τεχνική, αλλά ένας τρόπος οπτικής αφήγησης με βαθιές θεωρητικές, αισθητικές και ψυχολογικές ρίζες, ένας τρόπος που, όπως θα αναδειχθεί στα επόμενα κεφάλαια, μοιράζεται με την

αρχιτεκτονική την κεντρική φιλοδοξία: να κατασκευάσει έναν κόσμο που να γίνεται βιωματικά αισθητός.

1.2 Τεχνικές και μορφές animation

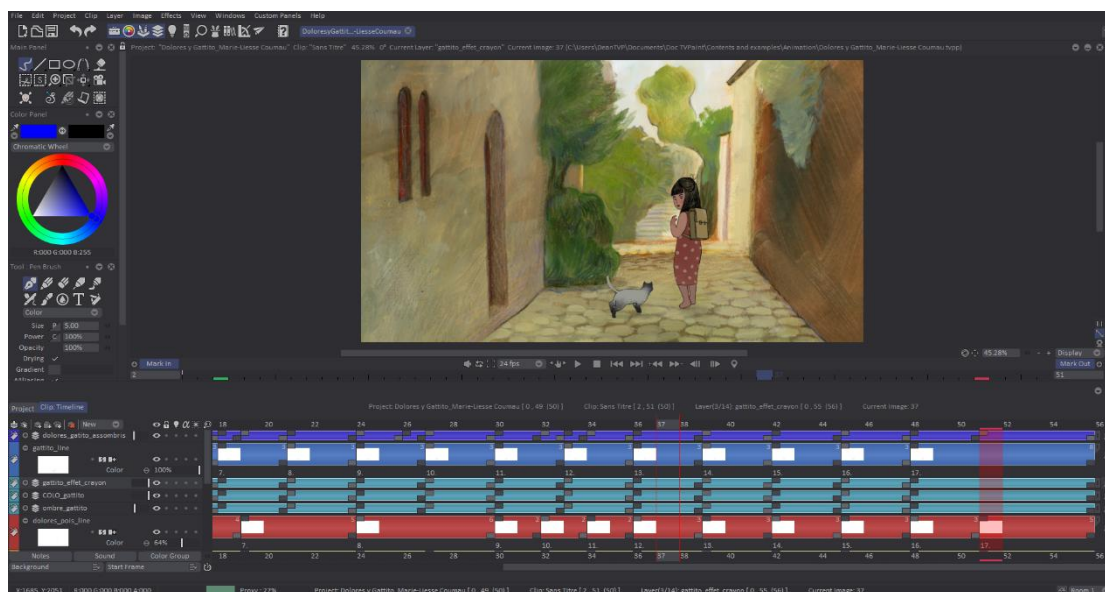
Οι τεχνικές και οι μορφές του animation έχουν εξελιχθεί σημαντικά μέσα στον χρόνο, αντανακλώντας τόσο τεχνολογικές προόδους όσο και αισθητικές επιλογές των δημιουργών. Παρότι η πιο διαδεδομένη εικόνα του animation αφορά το σχεδιασμένο καρέ, στην πραγματικότητα το πεδίο περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα μεθόδων, από χειροποίητες έως πλήρως ψηφιακές προσεγγίσεις. Κοινό στοιχείο όλων είναι η δημιουργία της ψευδαίσθησης της κίνησης, η οποία επιτυγχάνεται μέσα από τη σταδιακή τροποποίηση μορφών, υλικών ή ψηφιακών μοντέλων (Furniss, 2008).



Εικόνα 1, Τεχνική καρέ καρέ στο animation

Η παραδοσιακή τεχνική του 2D animation βασίζεται στη χειροκίνητη σχεδίαση καρέ-καρέ. Η πρακτική αυτή, αν και χρονοβόρα, επέτρεψε σε δημιουργούς όπως η Disney να αναπτύξουν έναν ιδιαίτερα εκφραστικό τρόπο απόδοσης της κίνησης, στον οποίο η

καμπυλότητα της γραμμής, οι ρυθμικές παραμορφώσεις και η ένταση των χειρονομιών συνέβαλαν άμεσα στην αναπαράσταση της ψυχολογίας των χαρακτήρων (Thomas & Johnston, 1995). Με την έλευση της ψηφιακής σχεδίασης, η ίδια λογική διατηρείται μέσω εργαλείων όπως τα Toon Boom Harmony και TVPaint, τα οποία προσφέρουν στον δημιουργό μεγαλύτερη ευελιξία χωρίς να αλλοιώνουν τη χειροποίητη αισθητική.



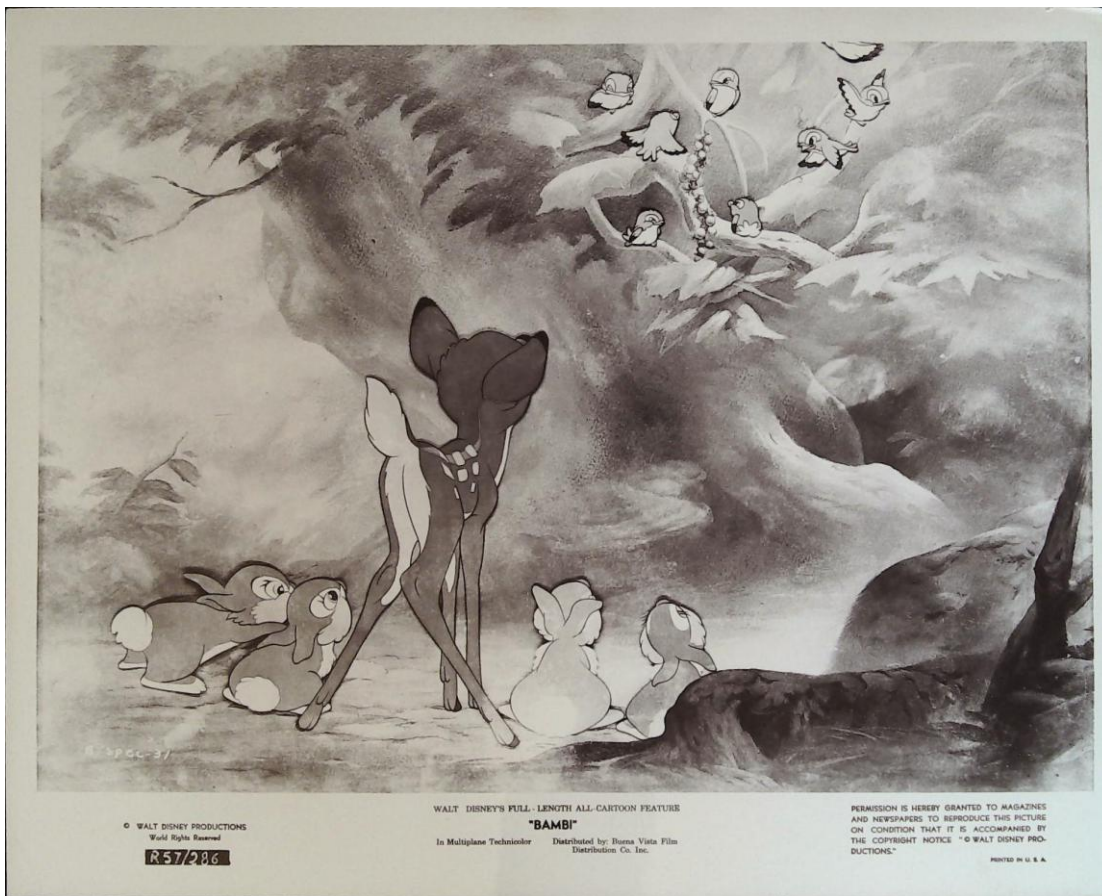
Εικόνα 2, TV paint animation programme

Πριν την εξέταση των επιμέρους τεχνικών, αξίζει μια παρένθεση για την ιδιαίτερη περίπτωση του ασπρόμαυρου animation, η οποία αναδεικνύει τη σημασία της φωτοσκίασης και της γραμμής ως ψυχολογικών εργαλείων ανεξάρτητα από το χρώμα. Το ασπρόμαυρο animation κυριάρχησε στις πρώτες δεκαετίες του μέσου και επανεμφανίζεται περιστασιακά ως σκόπιμη αισθητική επιλογή. Στην απουσία χρώματος, η ψυχολογική αφήγηση στηρίζεται αποκλειστικά σε τρία εργαλεία: τη φωτοσκίαση, τη γραμμή και τον ρυθμό. Οι δημιουργοί του πρώιμου animation, ιδιαίτερα οι αδελφοί Fleischer με τον Betty Boop και τον Popeye, ανέπτυξαν εξαιρετικά εκφραστικές τεχνικές φωτοσκίασης που αντλούσαν από την παράδοση του γερμανικού εξπρεσιονισμού: σκληρές σκιές, έντονες αντιθέσεις φωτός και σκότους, χώροι που φαίνονται να πιέζουν τους χαρακτήρες (Furniss, 2008). Αυτές οι τεχνικές επέτρεπαν την απόδοση ψυχικής έντασης και απειλής με τρόπο που παραμένει εκφραστικά ισχυρός ακόμη και σήμερα.



Εικόνα 3, Σκηνή από σειρά Popeye της Fleischer Studios (δεκαετία 1930): η έντονη αντίθεση φωτεινών και σκούρων επιφανειών αποδίδει δραματική ένταση χωρίς τη χρήση χρώματος.

Το πρώιμο Disney, από την άλλη, επέλεξε μια πιο ήπια φωτοσκίαση που ενίσχυε την αίσθηση ζεστασιάς και οικειότητας, αποδεικνύοντας ότι ακόμη και χωρίς χρώμα, οι σχεδιαστικές επιλογές φέρουν σαφή συναισθηματική κατεύθυνση.



Εικόνα 4, Σκηνή από το Bambi (Walt Disney Productions, 1942): η απαλή, διάχυτη φωτοσκίαση και οι ομαλές μεταβάσεις τόνου αποδίδουν ζεστασιά και οικειότητα, σε αντίθεση με την έντονη φωτοσκίαση της Fleischer Studios.

Διαφορετική προσέγγιση συνιστά το stop-motion, στο οποίο η κίνηση προκύπτει από τη διαδοχική φωτογράφιση φυσικών αντικειμένων όπως κούκλες, μαριονέτες, πηλός ή καθημερινά υλικά, τα οποία μετακινούνται ελάχιστα μεταξύ των λήψεων. Η τεχνική αυτή αξιοποιεί την υλικότητα και την υφή για να δημιουργήσει έναν κόσμο που φαίνεται απτός και χειροπιαστός, στοιχείο που συχνά ενισχύει τη συναισθηματική επίδραση της αφήγησης (Purves, 2014). Σημαντικά στούντιο, όπως η Aardman και η Laika, έχουν επαναπροσδιορίσει το ύφος της τεχνικής μέσα από συνδυασμό χειροποίητων στοιχείων και ψηφιακών εργαλείων, επιτυγχάνοντας νέα επίπεδα λεπτομέρειας και εκφραστικότητας. Αξίζει να σημειωθεί ότι η υλικότητα του stop-motion δημιουργεί έναν «χώρο» με ιδιαίτερη βαρύτητα και παρουσία. Ο θεατής αντιλαμβάνεται ασυνείδητα τις φυσικές ιδιότητες των υλικών, γεγονός που επηρεάζει άμεσα τον τρόπο πρόσληψης της ψυχολογικής ατμόσφαιρας.



Εικόνα 5, Stop motion (Coraline, 2009)

Το 3D animation, το οποίο βασίζεται στη δημιουργία ψηφιακών τρισδιάστατων μοντέλων, έχει πλέον καθιερωθεί ως η επικρατέστερη μορφή εμπορικής παραγωγής. Μέσα από διαδικασίες όπως το modelling, το rigging και το keyframe animation, οι χαρακτήρες μπορούν να κινούνται με υψηλό βαθμό ρεαλισμού ή, αντίθετα, με έντονη στιλιστική υπερβολή, ανάλογα με τη σχεδιαστική κατεύθυνση (Kerlow, 2009). Η συμβολή της Pixar θεωρείται καθοριστική, καθώς απέδειξε ότι το 3D δεν αποτελεί μόνο τεχνολογικό επίτευγμα, αλλά και εργαλείο αφήγησης που μπορεί να μεταφέρει σύνθετα συναισθήματα και ανθρωποκεντρικές ιστορίες (Lasseter, 1987). Παράλληλα, σύγχρονες ψηφιακές πρακτικές, όπως το motion capture, επιτρέπουν τη μεταφορά πραγματικών ανθρώπινων κινήσεων σε ψηφιακούς χαρακτήρες, αν και η τεχνική εγείρει διαρκώς συζητήσεις για ζητήματα εκφραστικότητας και «ζωντανής» παρουσίας.



Εικόνα 6, Τεχνική motion capture στο animation

Ένα διαφορετικό πεδίο αποτελεί το experimental animation, το οποίο συχνά δεν ακολουθεί παραδοσιακές αφηγηματικές δομές. Εδώ, οι δημιουργοί εστιάζουν στην υλικότητα, τη χειρονομακή κίνηση, τις αφηρημένες μορφές ή τη μουσικότητα της εικόνας. Ο Norman McLaren, για παράδειγμα, χάραζε και ζωγράφιζε απευθείας πάνω στο φιλμ, δημιουργώντας έργα που υπογράμμισαν πως το animation μπορεί να λειτουργήσει και ως καθαρά εικαστική διαδικασία, χωρίς την ανάγκη μιμητικής αναπαράστασης (Moritz, 2004). Αυτή η μορφή παραμένει ιδιαίτερα σημαντική στην ακαδημαϊκή και καλλιτεχνική κοινότητα, προσφέροντας ελευθερία και νέες κατευθύνσεις για την εξερεύνηση της κίνησης ως αισθητικού φαινομένου.



Εικόνα 7, Norman McLaren, experimental animation

Επιπλέον, οι σύγχρονες τεχνολογίες έχουν διευρύνει το πεδίο μέσα από τεχνικές όπως το hybrid animation, όπου συνδυάζονται πολλαπλές μέθοδοι, δημιουργώντας υβριδικά αισθητικά αποτελέσματα. Το μεικτό 2D/3D animation, το rotoscoping ή η χρήση τεχνητής νοημοσύνης για την παραγωγή κίνησης αποτελούν πλέον συνηθισμένες πρακτικές. Αυτή η υβριδικότητα όχι μόνο επιτρέπει την επέκταση της οπτικής γλώσσας, αλλά και καθιστά το animation πρόσφορο μέσο για την απόδοση σύνθετων ψυχολογικών καταστάσεων, καθώς

ο συνδυασμός υλικών, γραμμών και ψηφιακών μορφών μπορεί να εκφράσει μεταφορικά ή συμβολικά τις εσωτερικές εμπειρίες των χαρακτήρων.

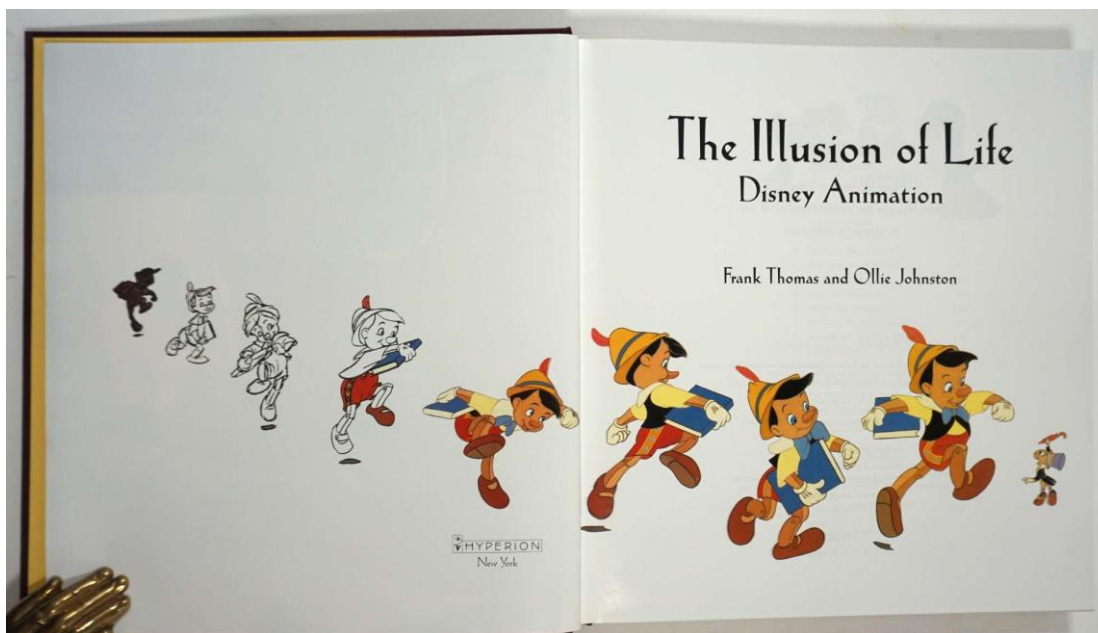


Εικόνα 8, Hybrid Animation

Συνολικά, κάθε τεχνική, είτε χειροποίητη είτε ψηφιακή, δεν αποτελεί απλώς μέσο παραγωγής, αλλά ενεργό μέρος της νοηματοδότησης και της δημιουργικής πρόθεσης. Η επιλογή ανάμεσα σε 2D, 3D, stop-motion ή πειραματική προσέγγιση καθορίζει την αισθητική ταυτότητα της ταινίας, τον ρυθμό της κίνησης, την υλικότητα του χώρου και, κατ' επέκταση, την ψυχολογική παρουσία των χαρακτήρων.

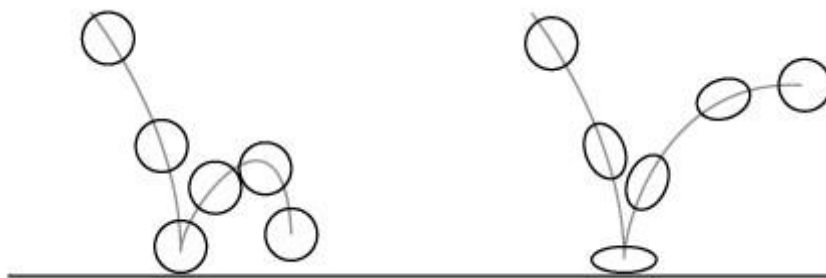
1.3 Οι 12 Αρχές του animation

Οι 12 Αρχές του Animation, όπως διατυπώθηκαν από τους Frank Thomas και Ollie Johnston στο κλασικό έργο τους *The Illusion of Life* (1995), αποτελούν μέχρι σήμερα το θεμέλιο κάθε μορφής εμψύχωσης. Παρότι προέκυψαν μέσα από την πρακτική εμπειρία των animators της Disney τον 20ό αιώνα, έχουν αναγνωριστεί παγκοσμίως ως βασικός οδηγός για οποιονδήποτε επιχειρεί να δώσει «ζωή» σε σχέδια, ψηφιακές μορφές ή τρισδιάστατα μοντέλα. Πέρα όμως από τεχνικούς κανόνες, οι αρχές αυτές λειτουργούν ως ένα ευρύτερο σύστημα οπτικής αφήγησης που συμβάλλει αποφασιστικά στην έκφραση συναισθημάτων και στην απόδοση ψυχικών καταστάσεων, καθιστώντας τις ιδιαίτερα χρήσιμες στη μελέτη της ψυχολογίας των χαρακτήρων (Wells, 2008).

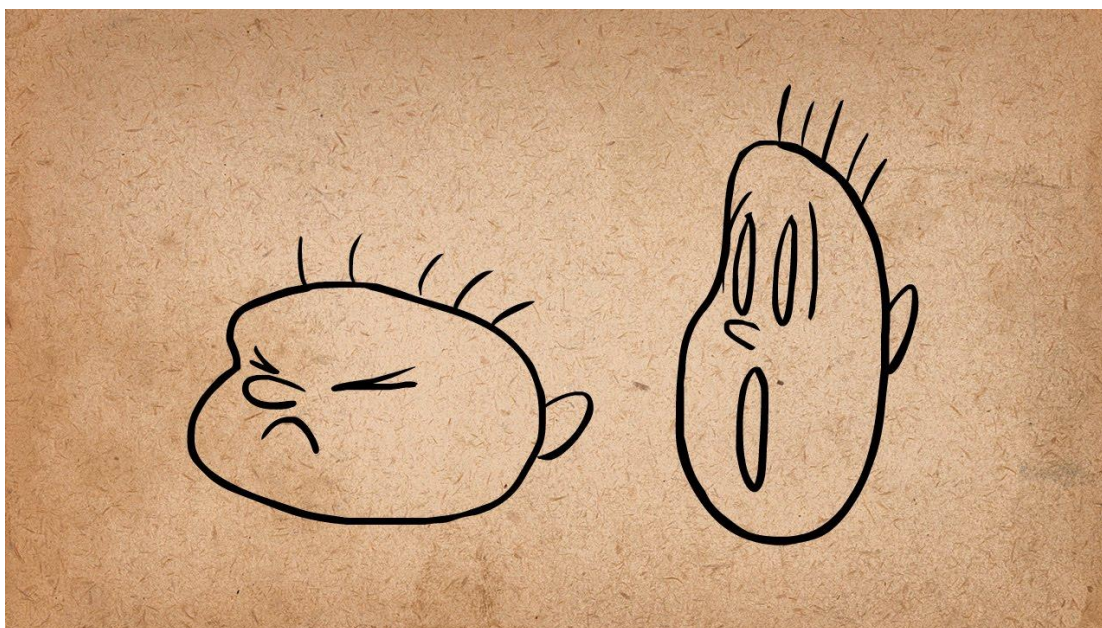


Εικόνα 9, *The Illusion of Life* (1995)

Η πρώτη και θεμελιώδης αρχή, το **Squash and Stretch**, επιτρέπει σε αντικείμενα και χαρακτήρες να παραμορφώνονται στιγμιαία, χωρίς όμως να χάνουν τον όγκο και τη μάζα τους. Αυτή η ελαστικότητα κάνει την κίνηση πιο ζωντανή και αποδίδει υλικότητα και βάρος (Lasseter, 1987). Σε επίπεδο ψυχολογικής έκφρασης, η συγκεκριμένη αρχή μπορεί να αποδώσει ένταση ή χαλάρωση, ένα πρόσωπο που «συμπιέζεται» σε στιγμή άγχους γίνεται άμεσα αναγνωρίσιμο από τον θεατή.

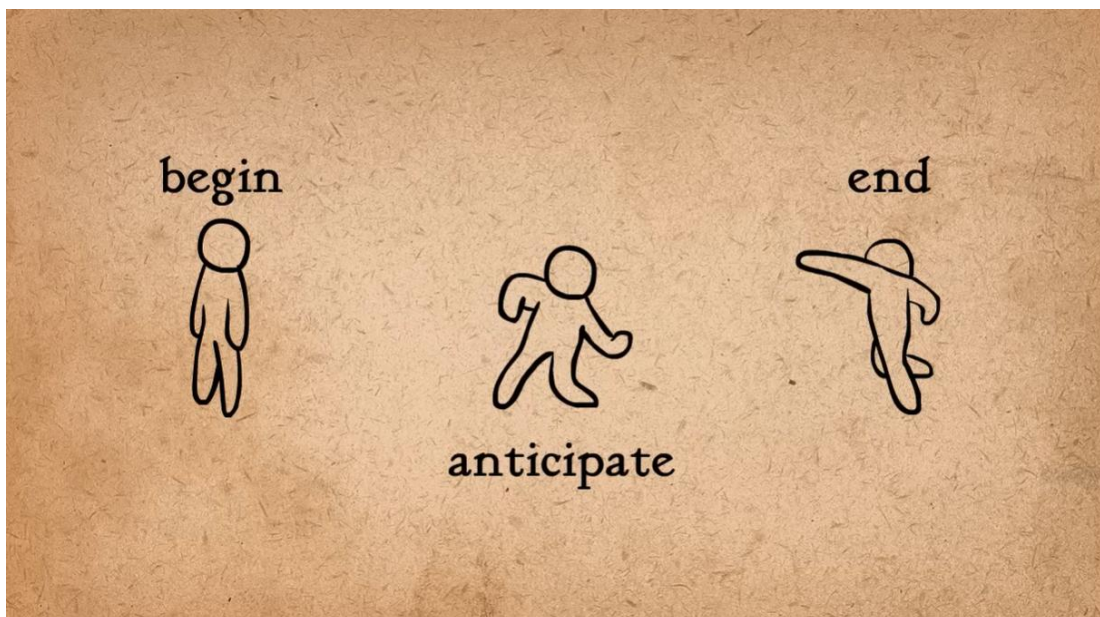


Εικόνα 10, Η ελαστικότητα στην κίνηση



Εικόνα 11, Συμπίεση και ελαστικότητα

Η **Anticipation** αφορά την προετοιμασία μιας δράσης. Μια μικρή αντίθετη κίνηση πριν από την κύρια ενέργεια βοηθά τον θεατή να προβλέψει τι θα ακολουθήσει. Αυτή η αρχή επιτρέπει όχι μόνο τη σαφήνεια της κίνησης, αλλά και την έκφραση συναισθηματικής κατάστασης: ένα νευρικό, απότομο anticipation μπορεί να μεταφέρει ψυχική ένταση, ενώ ένα ήπιο, αργό anticipation μπορεί να δηλώνει αβεβαιότητα ή φόβο.



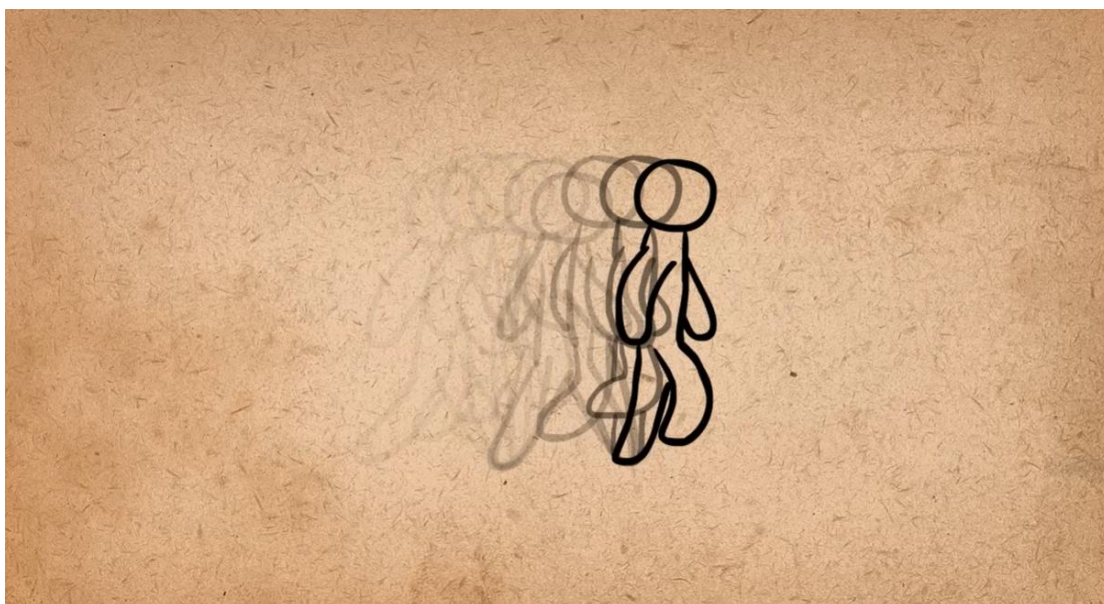
Εικόνα 12, Η προετοιμασία της δράσης

Το **Staging** λειτουργεί ως η «σκηνοθεσία» της προσοχής. Αφορά το κάδρο, τη θέση των χαρακτήρων, τον φωτισμό και τον συνολικό ρυθμό της εικόνας (Wells, 2008). Το Staging είναι η αρχή που πλησιάζει περισσότερο στη λογική της χωρικής σύνθεσης, την οργάνωση δηλαδή του οπτικού πεδίου ώστε να καθοδηγείται το βλέμμα και να διαμορφώνεται η συναισθηματική εμπειρία, μια λογική που ο Arnheim (2004) αναγνωρίζει ως κοινή σε όλες τις χωρικές τέχνες. Έτσι και ο animator οργανώνει το κάδρο ώστε να κατευθύνει τη συναισθηματική πρόσληψη του θεατή. Με την κατάλληλη οργάνωση του χώρου μπορεί να υποστηριχθεί η ψυχική κατάσταση των χαρακτήρων: ένας απομονωμένος ήρωας τοποθετημένος σε μικρό τμήμα ενός μεγάλου, άδειου κάδρου μεταδίδει μοναξιά πριν καν μιλήσει ή κινηθεί.



Εικόνα 13, Οργάνωση του κάδρου

Η τέταρτη αρχή, **Straight Ahead Action** και **Pose to Pose**, περιγράφει δύο τρόπους εμφύχωσης. Η μέθοδος straight ahead, κατά την οποία ο animator σχεδιάζει καρέ-καρέ, παράγει ρευστότητα και αυθορμητισμό. Αντίθετα, η pose to pose βασίζεται σε βασικές πόζες που συμπληρώνονται με ενδιάμεσα καρέ, προσφέροντας μεγαλύτερο έλεγχο (Thomas & Johnston, 1995). Στην ψυχολογική απόδοση, η πρώτη μέθοδος μπορεί να δώσει αίσθηση χάους ή έντασης, ενώ η δεύτερη ενισχύει τη σαφήνεια και τον δραματικό ρυθμό.

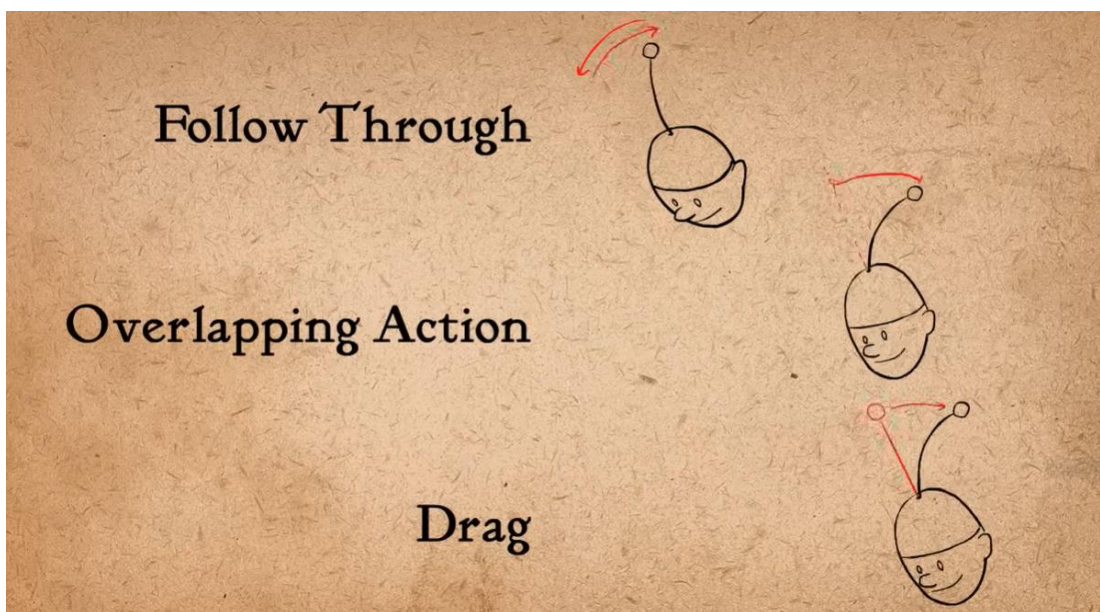


Εικόνα 14, Σχεδίαση καρέ καρέ



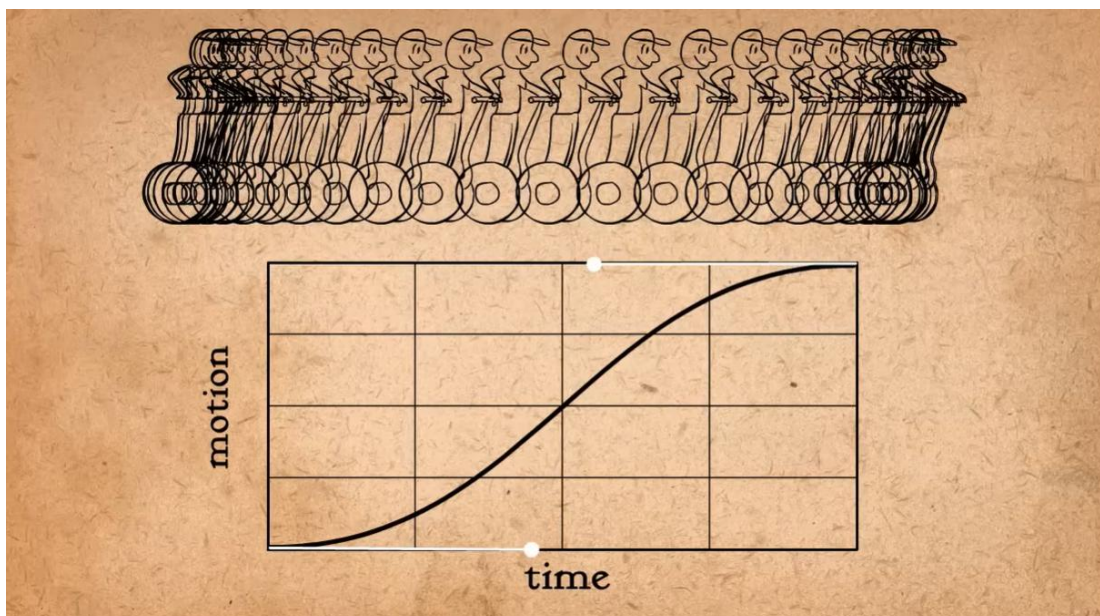
Εικόνα 15, Σχεδίαση με τη μέθοδο Pose to Pose

Το **Follow Through** και το **Overlapping Action** αναφέρονται στη συνέχιση της κίνησης μετά το τέλος μιας δράσης και στην αλληλοεπικάλυψη των επιμέρους κινήσεων. Είναι αρχές που ενισχύουν τον ρεαλισμό και δίνουν την εντύπωση ότι ο χαρακτήρας έχει πραγματικό σώμα με ανεξάρτητα μέρη. Όταν εφαρμόζονται σε συναισθηματικές σκηνές, επιτρέπουν λεπτές αποχρώσεις: ένα σώμα που σταματά απότομα μπορεί να δείχνει φόβο, ενώ ένα σώμα που αφήνει τα άκρα του να συνεχίσουν απαλά την κίνηση μπορεί να δείχνει ηρεμία ή λύτρωση.



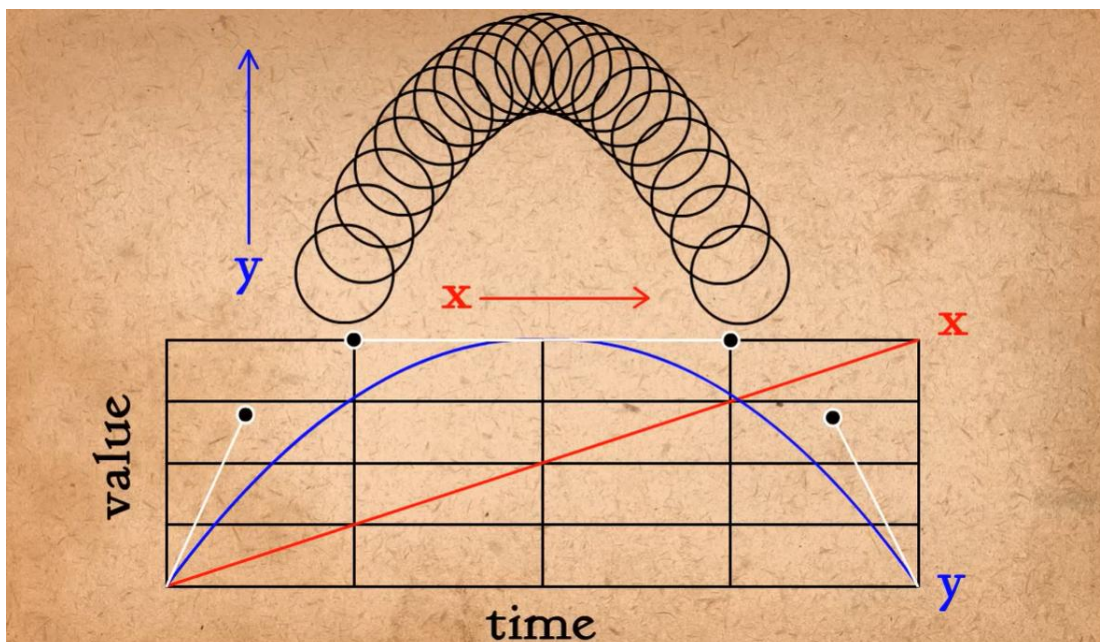
Εικόνα 16, Συνέχιση κίνησης μετά το τέλος της δράσης

Η αρχή **Slow In & Slow Out** περιγράφει την επιβράδυνση στην αρχή και στο τέλος κάθε κίνησης, μιμούμενη τη φυσική επιτάχυνση και επιβράδυνση. Χωρίς αυτήν, η κίνηση μοιάζει μηχανική και ψυχρή. Στην απόδοση ψυχολογικών καταστάσεων, ο ρυθμός αυτός αποκτά μεγάλη σημασία: μια αργή, σταδιακή κίνηση μπορεί να αποδώσει λύπη ή απάθεια, ενώ μια γρήγορη, απότομη επιτάχυνση μπορεί να δηλώσει πανικό ή έντονο ενθουσιασμό.



Εικόνα 17, Επιβράδυνση στην αρχή και στο τέλος κάθε κίνησης

Το **Arc** αναφέρεται στις καμπύλες τροχιές που φυσιολογικά ακολουθούν τα μέρη ενός σώματος. Η παραβίαση των τόξων δημιουργεί αδέξιες ή αφύσικες κινήσεις. Σε ψυχολογικές σκηνές, οι έντονες γωνιακές κινήσεις μπορούν να ενισχύσουν την ένταση, ενώ οι ομαλές, κυκλικές κινήσεις αποπνέουν γαλήνη ή οικειότητα.



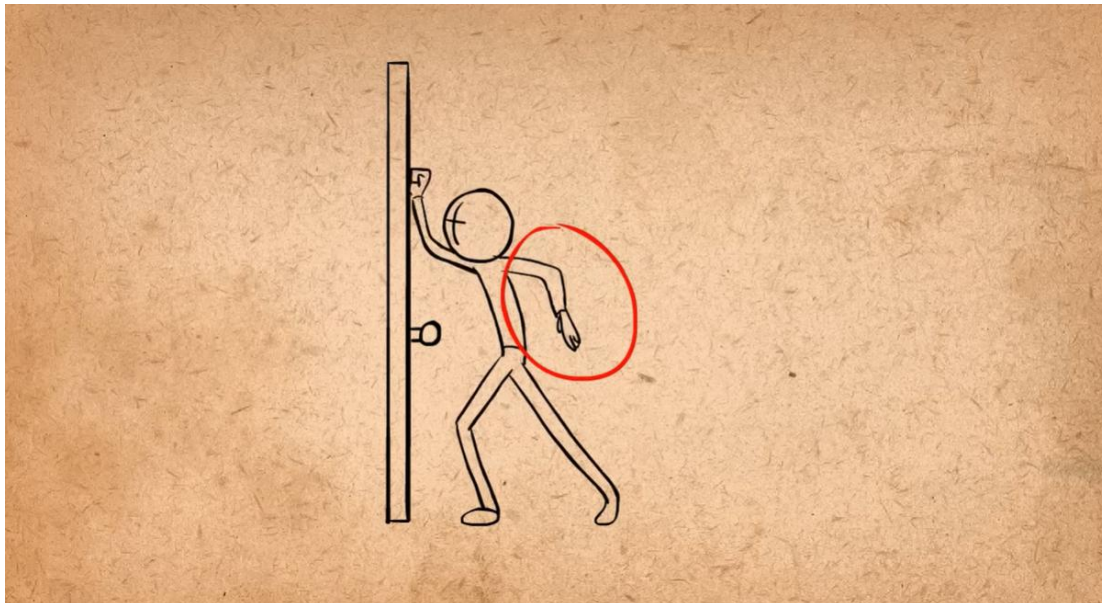
Εικόνα 18, Καμπύλες τροχιές



Εικόνα 19, Παράδειγμα σε κίνηση

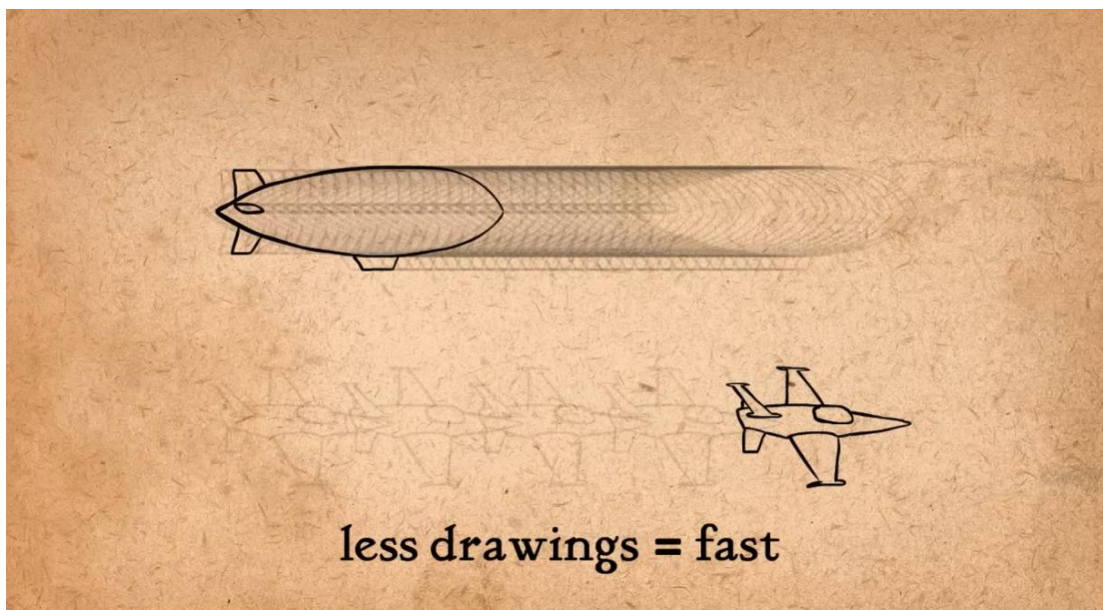
Η **Secondary Action** προσθέτει δευτερεύουσες κινήσεις που συμπληρώνουν την κύρια δράση. Ένας χαρακτήρας που μιλά ενώ παίζει νευρικά με τα χέρια του δίνει αμέσως

περισσότερες πληροφορίες για την ψυχική του κατάσταση. Όπως σημειώνει ο Lasseter (1987), η δευτερεύουσα δράση συμβάλλει στην ανάδειξη της προσωπικότητας και στην πολυεπίπεδη αφήγηση.



Εικόνα 20, Δευτερεύουσα δράση

Το **Timing** αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες στην εμφύχωση. Ο αριθμός των καρέ που απαιτούνται για μια κίνηση καθορίζει τον ρυθμό, το βάρος, την ηλικία, την ψυχολογική διάθεση. Μέσα από το timing, ο animator μπορεί να αποδώσει κούραση, νευρικότητα, ενθουσιασμό ή επιθετικότητα. Πολλοί μελετητές επισημαίνουν ότι το timing είναι ουσιαστικά η «ψυχή» της εμφύχωσης, καθώς δίνει την εντύπωση ότι ο χαρακτήρας σκέφτεται.



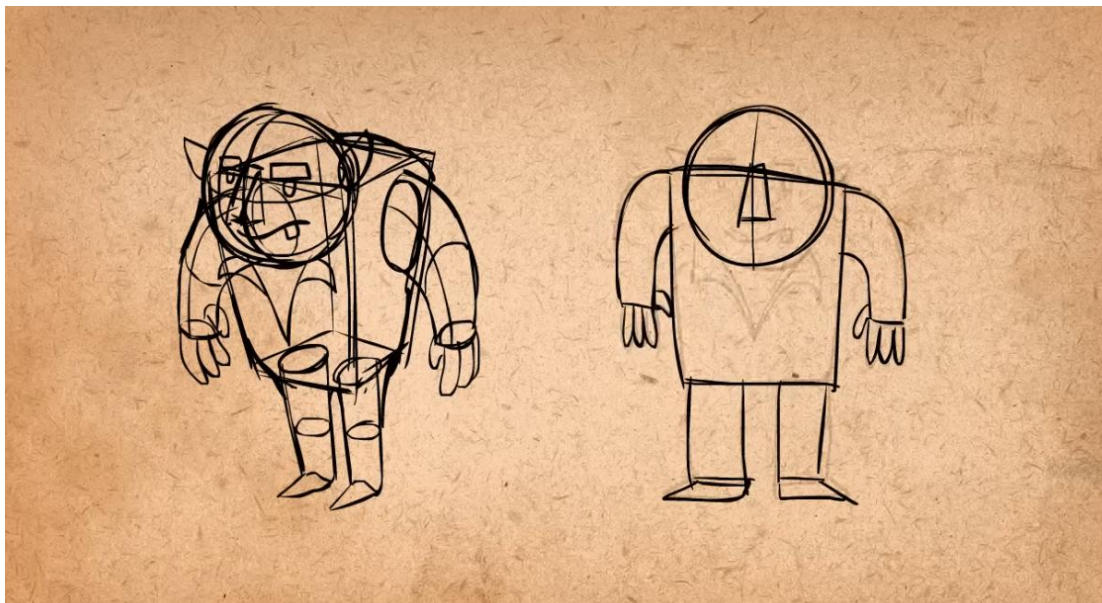
Εικόνα 21, Αριθμός καρέ ανάλογα με την κίνηση

Η **Exaggeration** αφορά την ενίσχυση μιας κίνησης ή έκφρασης ώστε να γίνει πιο ευανάγνωστη. Η υπερβολή δεν διαστρεβλώνει την αλήθεια, την αναδεικνύει. Στην απόδοση έντονων συναισθημάτων ή εσωτερικών εντάσεων, η στοχευμένη υπερβολή μπορεί να αποτυπώσει οπτικά καταστάσεις που στον πραγματικό κόσμο δύσκολα διακρίνονται, όπως διάχυτο άγχος ή αίσθηση αποδιοργάνωσης.



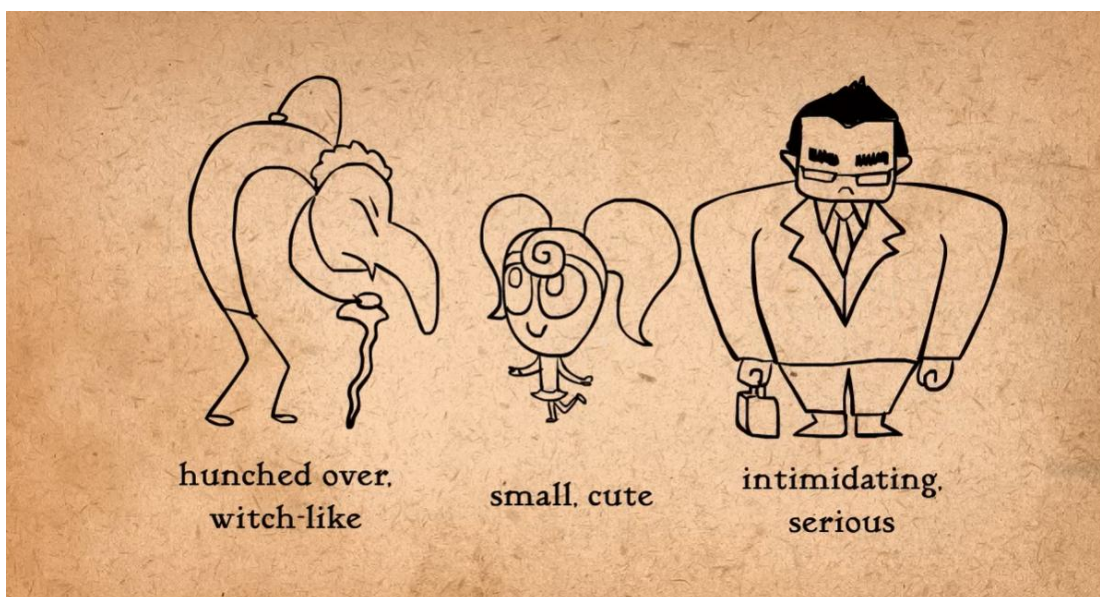
Εικόνα 22, Η υπερβολή της κίνησης

Η **Solid Drawing** σχετίζεται με τη σωστή σχεδίαση, τον όγκο, την προοπτική και τη σταθερότητα της μορφής. Παρότι η εμπνύχωση δεν απαιτεί ακαδημαϊκό ρεαλισμό, η αίσθηση στερεότητας είναι απαραίτητη για να γίνει πιστευτή η κίνηση. Χωρίς στέρεο σχέδιο, ο χαρακτήρας χάνει συνέπεια, γεγονός που επηρεάζει και την ψυχολογική «αναγνωσιμότητά» του, δηλαδή την ικανότητα του θεατή να τον αντιλαμβάνεται ως πραγματικό ον.



Εικόνα 23, Η αίσθηση της στερεότητας

Τέλος, το **Appeal** αφορά την ελκυστικότητα, τη σαφήνεια και τη δύναμη παρουσίας ενός χαρακτήρα. Δεν σημαίνει ομορφιά, αλλά απλότητα, καθαρότητα σχήματος και εκφραστικότητα (Thomas & Johnston, 1995). Χαρακτήρες με υψηλό appeal μπορούν να μεταδώσουν πιο αποτελεσματικά συναισθήματα και να συνδεθούν βαθύτερα με το κοινό, ιδιότητα εξαιρετικά σημαντική όταν η αφήγηση αγγίζει ψυχικά φορτισμένες θεματικές.



Εικόνα 24, Ελκυστικότητα των χαρακτήρων

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι 12 Αρχές διαμορφώθηκαν για το χαρακτηροκεντρικό animation της Disney τη δεκαετία του 1930 και προέκυψαν από συγκεκριμένο παραγωγικό και αισθητικό πλαίσιο. Παρότι παραμένουν θεμελιακές, η σύγχρονη μελέτη του πεδίου τις έχει επεκτείνει, αναγνωρίζοντας ότι το λεξιλόγιο της κίνησης στο animation είναι σήμερα ευρύτερο. Θεωρητικοί όπως ο Pikkon (2010) και η Furniss (2008) προτείνουν πλαίσια που ενσωματώνουν τη χειρονομιακή υλικότητα του πειραματικού animation, την αφαιρετική κίνηση και τις υβριδικές τεχνικές, δείχνοντας ότι ο τρόπος με τον οποίο η κίνηση μετατρέπεται σε ψυχολογική αφήγηση δεν εξαντλείται στις αρχικές δώδεκα αρχές αλλά παραμένει διαρκώς ανανεούμενος.

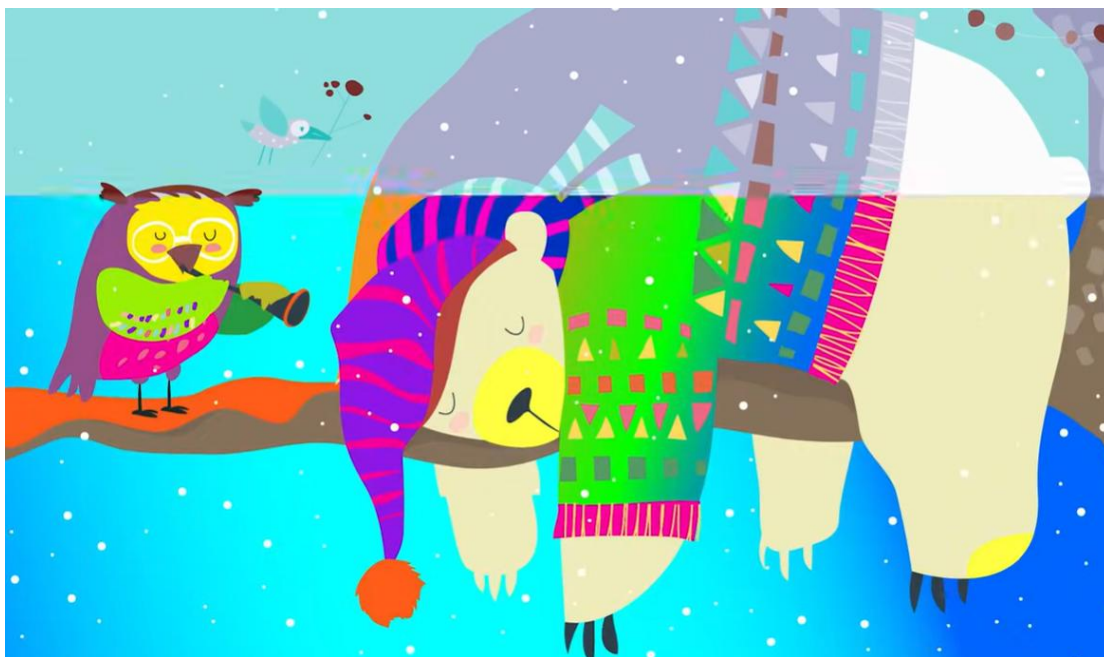
Συνολικά, οι 12 Αρχές του Animation δεν αποτελούν απλώς τεχνικές οδηγίες, αλλά ένα ολοκληρωμένο σύστημα οπτικής επικοινωνίας. Η εφαρμογή τους επιτρέπει στον animator να αποδώσει όχι μόνο κίνηση αλλά και ψυχική λειτουργία, εσωτερικό κόσμο και συναισθηματική δυναμική. Σε συνδυασμό με τις σχεδιαστικές και σκηνοθετικές επιλογές που θα αναλυθούν στα επόμενα υποκεφάλαια, οι αρχές αυτές συγκροτούν το βασικό λεξιλόγιο μέσα από το οποίο το animation καθιστά ορατή την ψυχολογία των χαρακτήρων.

1.4 Το animation ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης

Το animation αποτελεί μια ιδιαίτερη μορφή οπτικοακουστικής αφήγησης, στην οποία η εικόνα και ο ήχος συνδυάζονται ώστε να δημιουργούν μια αυτοδύναμη, ολοκληρωμένη

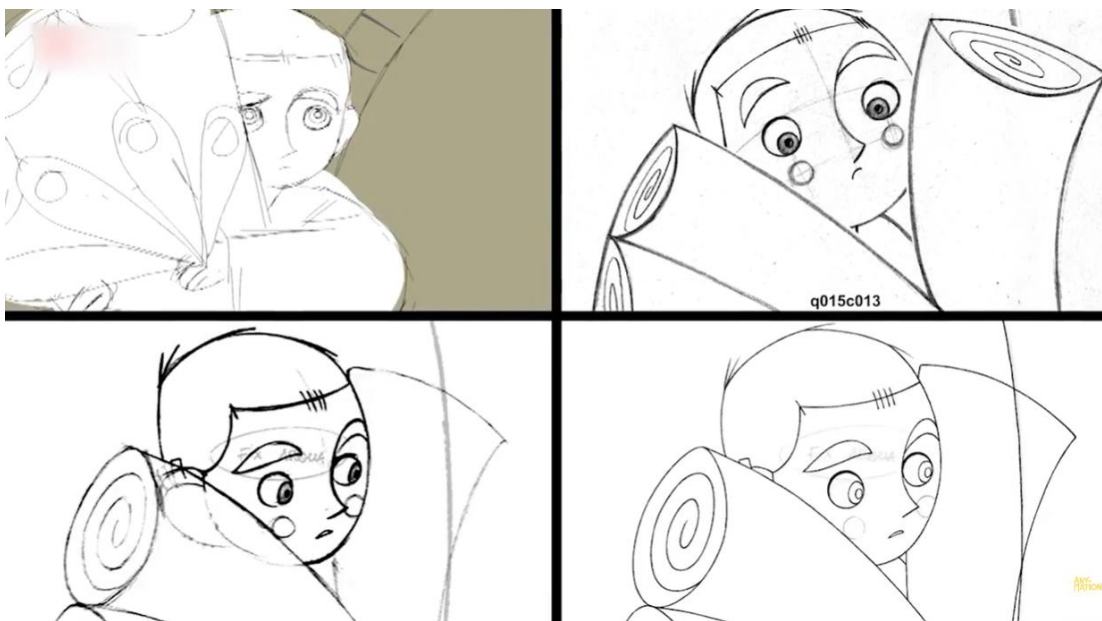
εμπειρία νοήματος. Σε αντίθεση με τον ζωντανό κινηματογράφο, όπου η κίνηση προϋπάρχει και καταγράφεται, στο animation η κίνηση κατασκευάζεται εξολοκλήρου. Αυτό σημαίνει ότι κάθε εκφραστικό στοιχείο, από τη χειρονομία ενός χαρακτήρα έως την ατμοσφαιρική λειτουργία του φωτός και τον ρυθμικό σχεδιασμό του μοντάζ, αποτελεί συνειδητή επιλογή που εντάσσεται σε ένα συνολικό αφηγηματικό σχέδιο. Για αυτόν τον λόγο, το animation συχνά περιγράφεται ως μια «ολιστική τέχνη» (Furniss, 2008): δεν καταγράφει την πραγματικότητα, αλλά τη διαμορφώνει ώστε να εξυπηρετεί αισθητικούς και νοηματικούς στόχους.

Η οπτικοακουστική αφήγηση στο animation βασίζεται στη συνύπαρξη τριών κυρίαρχων αξόνων: της εικόνας, του ήχου και του ρυθμού. Η εικόνα λειτουργεί όχι μόνο ως μέσο αναπαράστασης, αλλά και ως αφηγηματικός φορέας. Η επιλογή του χρώματος μπορεί να μεταδώσει συναισθηματικές αποχρώσεις όπως μελαγχολία, ένταση ή αισιοδοξία.



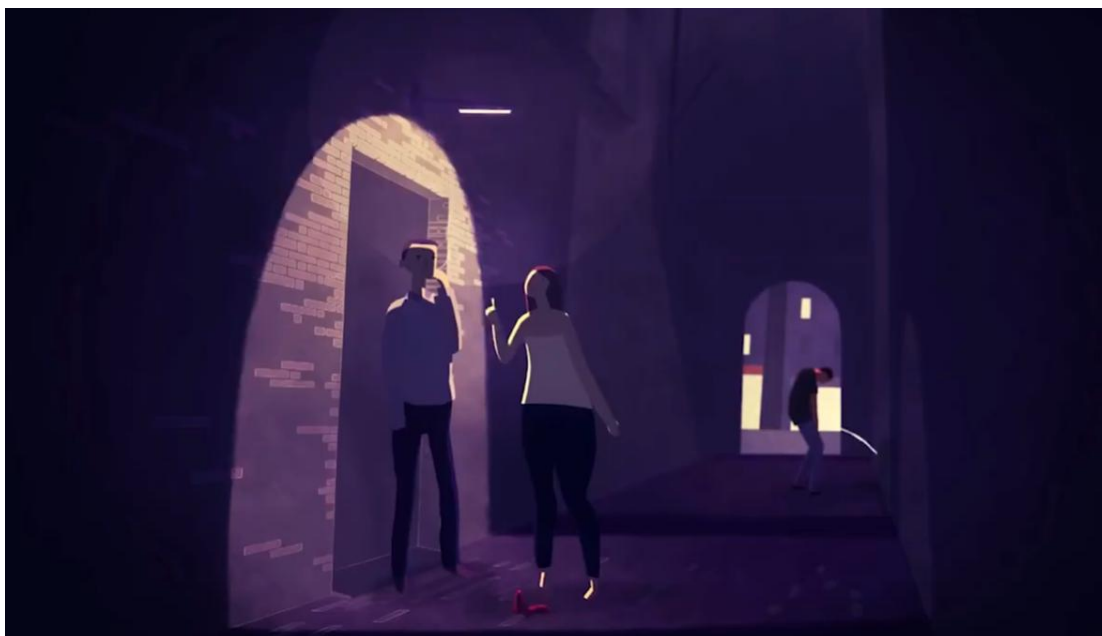
Εικόνα 25, Διαφοροποίηση χρώματος ανάλογα με το σκοπό

Η χρήση της γραμμής μπορεί να υποδηλώσει χαρακτήρα: μια ανομοιόμορφη, αποδομημένη γραμμή συχνά συνδέεται με εύθραυστες εσωτερικές καταστάσεις, ενώ μια καθαρή, δυνατή γραμμή υποδηλώνει σταθερότητα ή αυτοπεποίθηση (Wells, 1998).



Εικόνα 26, Διαφοροποίηση γραμμών

Η μορφολογία του χώρου και το εικαστικό ύφος δεν είναι διακοσμητικές παράμετροι, συνιστούν τον κώδικα μέσα από τον οποίο ο θεατής αποκωδικοποιεί τον κόσμο της ιστορίας.



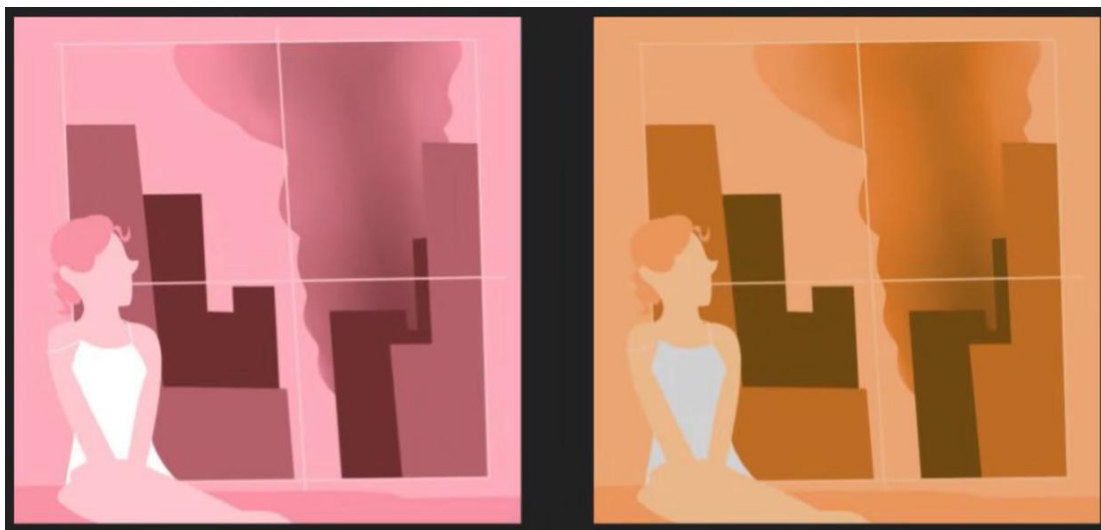
Εικόνα 27, Μορφολογία χώρου και εικαστικό ύφος (Coda, 2021)

Ο ήχος διαδραματίζει εξίσου καίριο ρόλο. Η φωνή του χαρακτήρα, η μουσική, οι ήχοι περιβάλλοντος και η ηχητική υφή λειτουργούν ως παράλληλα κανάλια αφήγησης, που είτε ενισχύουν είτε ανατρέπουν αυτό που παρουσιάζεται στην εικόνα. Στο animation, επειδή ο

ήχος συνήθως δεν καταγράφεται από το περιβάλλον αλλά δημιουργείται τεχνητά, έτσι αποκτά ακόμη πιο σκόπιμο χαρακτήρα. Οι δημιουργοί έχουν τη δυνατότητα να σχεδιάσουν τον ηχητικό κόσμο από το μηδέν, προσαρμόζοντας κάθε στοιχείο στον ψυχικό τόνο της ιστορίας. Για παράδειγμα, ο υπερτονισμένος ήχος ενός ρολογιού μπορεί να μετατραπεί σε συμβολική αναπαράσταση άγχους, ενώ ένα απαλό μουσικό μοτίβο μπορεί να υποδηλώσει νοσταλγία ή εσωτερική ηρεμία (Beck, 2004).

Η έννοια του ρυθμού αποτελεί το στοιχείο που ενώνει τα παραπάνω. Ο ρυθμός στο animation δεν ταυτίζεται απλώς με τον ρυθμό του μοντάζ, αλλά επεκτείνεται στη ροή της κίνησης, στη διάρκεια των ποζών και στην κλιμάκωση της δράσης. Όπως σημειώνει ο Lasseter (1987), ο ρυθμός είναι το στοιχείο που δημιουργεί την «αναπνοή» της αφήγησης, καθορίζοντας το συναισθηματικό βάρος κάθε στιγμής. Το animation έχει τη μοναδική ικανότητα να επιμηκύνει ή να συμπυκνώνει τον χρόνο με απόλυτο έλεγχο, δημιουργώντας αφηγηματικές δομές που στον ζωντανό κινηματογράφο θα ήταν δύσκολο να επιτευχθούν.

Επιπλέον, η οπτικοακουστική αφήγηση στο animation επιτρέπει βαθιά αλληγορικό και συμβολικό περιεχόμενο. Επειδή η μορφή δεν δεσμεύεται από τους φυσικούς νόμους, τα αντικείμενα, τα χρώματα και οι χώροι μπορούν να λειτουργήσουν ως φορείς εσωτερικών καταστάσεων. Η αλλαγή χρωματικής παλέτας όταν ένας χαρακτήρας βιώνει φόβο, ή η παραμόρφωση του περιβάλλοντος για την απόδοση σύγχυσης και αποπροσανατολισμού, αποτελούν χαρακτηριστικές τεχνικές που αξιοποιούνται ευρέως (Furniss, 2008). Αυτή η δυνατότητα καθιστά το animation ιδανικό για τη διερεύνηση εσωτερικών εμπειριών και συναισθηματικών εντάσεων που δύσκολα αποτυπώνονται με άλλα μέσα.



Εικόνα 28, Αλλαγή χρώματος ανάλογα με τη διάθεση

Σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις θεωρούν το animation ως έναν ιδιαίτερο τρόπο «σκέψης μέσω εικόνων» (Buchan, 2013), όπου το αφηγηματικό περιεχόμενο δεν βασίζεται πάντα σε γραμμική πλοκή, αλλά στην αισθητηριακή εμπειρία και στη διαδοχή οπτικών ιδεών. Στην ίδια κατεύθυνση, ο Bukatman (2012) αναγνωρίζει στο animation μια ιδιαίτερη «ποιητική του κινούμενου» (poetics of the animating spirit), όπου η ίδια η πράξη της ζωοποίησης αντικειμένων, μορφών και χώρων υπερβαίνει την αναπαράσταση και αγγίζει τη σφαίρα της φαντασιακής εμπειρίας. Με αυτή την έννοια, το animation δεν είναι απλώς μέσο μυθοπλασίας, είναι ένας τρόπος να σκέφτεται κανείς οπτικά για το αόρατο, το εσωτερικό και το ψυχικό. Αυτός ο «αισθητικός αφηγηματικός τρόπος» συναντάται ιδιαίτερα σε καλλιτεχνικά, ανεξάρτητα ή πειραματικά animations, στα οποία η κίνηση λειτουργεί περισσότερο ως ποιητικό εργαλείο παρά ως μέσο δράσης. Μια προσέγγιση που θα αναλυθεί εκτενέστερα στις μελέτες περίπτωσης του Κεφαλαίου 4.

Η οπτικοακουστική αφήγηση στο animation επηρεάζεται επίσης από το είδος της τεχνικής που χρησιμοποιείται. Το 2D animation επιτρέπει μεγαλύτερη εκφραστικότητα στη γραμμή και συχνά υιοθετεί πιο αφαιρετικό ύφος, ενώ το 3D animation προσφέρει αυξημένο ρεαλισμό στην κίνηση και στη φωτοσκίαση, διευκολύνοντας την πειστική απόδοση σύνθετων συναισθημάτων μέσω λεπτών facial animations (Kerlow, 2009). Το stop-motion, αντιθέτως, έχει ιδιαίτερη υλικότητα και χειροποίητη αισθητική, στοιχεία που προσδίδουν έναν ξεχωριστό αφηγηματικό τόνο και συνδέονται πολύ συχνά με θεματικές που εξερευνούν τη μνήμη, το τραύμα ή την εσωτερική εμπειρία. Παρά τις διαφορές τους, όλες

οι τεχνικές υπηρετούν τον ίδιο στόχο: τη δημιουργία νοήματος μέσω της αρμονικής σύνδεσης εικόνας, ήχου και ρυθμού.

Σε αυτό το πλαίσιο, το animation αναδεικνύεται ως ένα ιδιαίτερα ευέλικτο μέσο αφήγησης που μπορεί να προσαρμοστεί τόσο σε ρεαλιστικές όσο και σε συμβολικές ή αφαιρετικές αφηγήσεις. Η δυνατότητα του δημιουργού να ελέγχει απόλυτα κάθε στοιχείο της εικόνας και του ήχου το καθιστά ιδανικό για την απεικόνιση εσωτερικών εμπειριών και πολύπλοκων συναισθηματικών καταστάσεων. Αυτή η ολιστική ελευθερία σχεδιασμού που συγγενεύει εννοιολογικά με τη δυνατότητα του αρχιτέκτονα να ελέγχει κάθε παράμετρο ενός χώρου, αποτελεί το κεντρικό χαρακτηριστικό που καθιστά το animation ιδανικό μέσο για τη μελέτη της σχέσης σχεδιασμού και ψυχολογίας, θέμα στο οποίο στρέφεται αναλυτικά το επόμενο υποκεφάλαιο.

1.5 Design ως αφηγηματικό εργαλείο

Το design στο animation δεν αποτελεί απλώς μια διαδικασία αισθητικής διαμόρφωσης, αλλά λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός αφήγησης, καθώς επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο το κοινό αντιλαμβάνεται τόσο τον κόσμο της ιστορίας όσο και την ψυχολογία των χαρακτήρων. Η μορφή, το χρώμα, η γραμμή, η σύνθεση του κάδρου, η αρχιτεκτονική του χώρου και η υλικότητα των επιφανειών αποτελούν στοιχεία που διαμορφώνουν ένα οπτικο-σημειωτικό σύστημα, μέσω του οποίου παράγεται νόημα. Όπως επισημαίνει ο Wells (1998), το design στο animation έχει εγγενή αφηγηματική υπόσταση, επειδή όλα τα οπτικά χαρακτηριστικά είναι εκ προθέσεως κατασκευασμένα και επομένως διαθέτουν συμβολική ή εννοιολογική λειτουργία.

Η σχεδιαστική απόδοση των χαρακτήρων αποτελεί κεντρικό άξονα αυτής της αφηγηματικής λειτουργίας. Κάθε πτυχή της εμφάνισης, από τις αναλογίες του σώματος έως το στιλ των γραμμών και την επιλογή χρωμάτων, μεταφέρει πληροφορίες για την ταυτότητα, την προσωπικότητα και την εσωτερική κατάσταση του κάθε ήρωα. Ένας χαρακτήρας με αιχμηρές, τεθλασμένες γραμμές μπορεί να υποδηλώνει ένταση, σκληρότητα ή εσωτερική σύγκρουση, ενώ οι καμπύλες γραμμές σχετίζονται συχνά με ευγένεια, ευελιξία ή συναισθηματική απαλότητα (Thomas & Johnston, 1995). Η υπερβολή στα χαρακτηριστικά όπως μεγάλα μάτια, παραμορφωμένες αναλογίες, ενισχύει συγκεκριμένες

συναισθηματικές ποιότητες και επιτρέπει στο κοινό να ερμηνεύσει άμεσα την κατάσταση του χαρακτήρα. Σε έργα που πραγματεύονται δύσκολες εσωτερικές εμπειρίες, η σχεδιαστική επιλογή μπορεί να αξιοποιηθεί για να απεικονίσει εντάσεις που δεν εκφράζονται λεκτικά: ένας χαρακτήρας με οπτικές παραμορφώσεις ή αστάθεια στη γραμμή μπορεί να αποτυπώνει άγχος ή αποσύνδεση από τον εαυτό του (Furniss, 2008).

Ιδιαίτερη βαρύτητα στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας έχει η αρχιτεκτονική του χώρου ως αφηγηματικό εργαλείο. Όπως επισημαίνει ο Zumthor (2006), ο κατασκευασμένος χώρος δεν είναι ποτέ ουδέτερος, κάθε απόφαση για κλίμακα, αναλογία, υλικό και φωτισμό επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης βιώνει και ερμηνεύει το περιβάλλον. Η ίδια λογική θεμελιώνεται και στη φαινομενολογία του χώρου του Bachelard (1958/1994), για τον οποίο τα αρχιτεκτονικά στοιχεία όπως γωνίες, κατώφλια, σοφίτες, υπόγεια δεν είναι ουδέτερες δομικές μονάδες αλλά φορείς ψυχικής εμπειρίας, μέσα από τα οποία η φαντασία «κατοικεί» τον κόσμο. Στο ίδιο πνεύμα, ο Pallasmaa (2005) υπογραμμίζει ότι ο σχεδιασμένος χώρος δεν προσλαμβάνεται μόνο οπτικά αλλά πολυαισθητηριακά και σωματικά, μέσα από την υφή, το φως, τον ήχο και την κλίμακα. Στο animation, όπου ο δημιουργός κατασκευάζει εξολοκλήρου τον κόσμο της εμπειρίας, αυτή η πολυαισθητηριακή χωρικότητα αποκτά σχεδόν εργαστηριακή καθαρότητα: κάθε αρχιτεκτονικό στοιχείο δρα συνειδητά ως ψυχολογικός φορέας. Συμπληρωματικά, η έννοια της promenade architecturale του Le Corbusier (1923/1986) εισάγει τη χρονική διάσταση της χωρικής εμπειρίας: ο χώρος δεν βιώνεται στατικά, αλλά ως διαδοχή εντυπώσεων κατά την κίνηση μέσα του. Πρόκειται για μια λογική ιδιαίτερα συγγενική με το animation, που είναι εξ ορισμού χρονικό μέσο, και η οποία αναλύεται διεξοδικότερα στο υποκεφάλαιο 2.5. Η ίδια λογική ισχύει με εξαιρετική ακρίβεια στο animation: ο σχεδιαστής κατασκευάζει έναν χώρο που ο θεατής «κατοικεί» συναισθηματικά, και κάθε χωρική επιλογή φέρει ψυχολογικό φορτίο. Στενοί διάδρομοι, χώροι με έντονες γωνίες και σκοτεινοί χώροι μπορούν να ενισχύσουν το αίσθημα πίεσης ή περιορισμού, ενώ ανοιχτοί, φωτεινοί χώροι μεταδίδουν ελευθερία, ελπίδα ή αίσθηση προοπτικής (Bordwell & Thompson, 2010). Στο animation, η αρχιτεκτονική του χώρου δεν αποτελεί απλώς σκηνικό, είναι μια προσεκτικά διαμορφωμένη αφήγηση που υποστηρίζει και αντικατοπτρίζει την εσωτερική πορεία του ήρωα. Σε έργα που εξερευνούν δύσκολες ψυχικές εμπειρίες, η διαρκής μεταμόρφωση των χώρων όπως δωμάτια που συρρικνώνονται, αλληλουχίες που επαναλαμβάνονται, μπορεί να λειτουργεί ως οπτική μεταφορά της εσωτερικής δυσφορίας ή της αίσθησης παγίδευσης.



Εικόνα 29, Πέρασμα στο τούνελ (Coraline, 2009)

Η υλικότητα και το εικαστικό ύφος αποτελούν επίσης καθοριστικά αφηγηματικά εργαλεία. Η επιλογή μιας «χειροποίητης» υφής, όπως στο stop-motion ή στο 2D animation με ορατές πινελιές, μπορεί να προσδώσει οικειότητα ή νοσταλγικό τόνο, ενώ η ψηφιακή λεία αισθητική του 3D animation μεταφέρει συχνά τεχνική ακρίβεια και ρεαλιστική λεπτομέρεια. Το ύφος δεν είναι ουδέτερο, αποτελεί μέρος της αφηγηματικής ταυτότητας. Πολλά σύγχρονα animations χρησιμοποιούν υβριδικά αισθητικά συστήματα, συνδυάζοντας τεχνικές και υφολογικές αναφορές, ώστε να δημιουργήσουν οπτικές γλώσσες ικανές να εκφράσουν περίπλοκες ψυχολογικές και συναισθηματικές καταστάσεις (Buchan, 2013· Bukatman, 2012).

Εξίσου σημαντική είναι η σχέση ανάμεσα στον σχεδιασμό και την κίνηση. Το design καθορίζει την κινητική δυνατότητα του χαρακτήρα και την εκφραστικότητα των χειρονομιών. Η κίνηση, όπως αναφέρουν οι Thomas & Johnston (1995), είναι ουσιαστικά μια «προέκταση του σχεδιασμού», καθώς κάθε σχήμα ή γραμμή εμπεριέχει εν δυνάμει ρυθμό και κατεύθυνση. Ο τρόπος με τον οποίο κινείται ένας χαρακτήρας, αργά, κοφτά, απότομα, ελαστικά, επηρεάζεται από τη σχεδιαστική δομή του σώματος και συμβάλλει στην αφήγηση της εσωτερικής του κατάστασης.

Η επιλογή των οπτικών μεταφορών αποτελεί επίσης κρίσιμο παράγοντα. Το animation προσφέρει τη δυνατότητα να ενσωματωθούν αφαιρετικά σύμβολα ή οπτικές αναλογίες που

μεταφέρουν έννοιες δύσκολο να αποδοθούν λεκτικά. Οι δημιουργοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν χρωματικές εκρήξεις, παραμορφώσεις ή μεταμορφώσεις για να απεικονίσουν εσωτερικές συγκρούσεις, ενώ η αλλαγή στο σχεδιαστικό ύφος, από ρεαλιστικό σε αφαιρετικό, μπορεί να λειτουργήσει ως μετάβαση από την εξωτερική πραγματικότητα στην υποκειμενική εμπειρία του ήρωα. Τέτοιες επιλογές δεν είναι απλώς αισθητικές, αποτελούν βαθιά αφηγηματικές πράξεις που ενισχύουν την κατανόηση των συναισθημάτων και των εσωτερικών διεργασιών.



Sony Pictures Imageworks

Εικόνα 30, Monster House 2006

Τέλος, είναι σημαντικό να αναγνωριστεί ότι στο animation το design αποτελεί μια γλώσσα με δικούς της κώδικες, κώδικες που το κοινό μαθαίνει να αποκωδικοποιεί μέσα από πολιτισμικές αναφορές και από την εκπαίδευσή του στις οπτικοακουστικές τέχνες. Η επιτυχία ενός animation εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ικανότητά του να αξιοποιεί αυτούς τους κώδικες με συνέπεια και ευαισθησία. Πώς αυτή η γλώσσα του design εξελίχθηκε και μετασχηματίστηκε στην ψηφιακή εποχή και ποιες νέες δυνατότητες άνοιξε για την έκφραση της εσωτερικής εμπειρίας, αποτελεί το ερώτημα στο οποίο πραγματεύεται το επόμενο υποκεφάλαιο.

1.6 Το animation στην ψηφιακή εποχή

Η είσοδος του animation στην ψηφιακή εποχή σηματοδότησε μια από τις πιο βαθιές μεταμορφώσεις στην ιστορία του μέσου. Η μετάβαση από αναλογικές τεχνικές σε ψηφιακά

εργαλεία και λογισμικά άλλαξε ριζικά όχι μόνο τον τρόπο παραγωγής, αλλά και τις αισθητικές, αφηγηματικές και τεχνικές δυνατότητες του animation. Το ψηφιακό περιβάλλον επέτρεψε την ανάπτυξη νέων τεχνικών όπως 3D animation, motion capture, ψηφιακή σύνθεση, ενώ παράλληλα άνοιξε τον δρόμο για πειραματικές μορφές που συνδυάζουν διαφορετικές τεχνολογίες και υφολογικές προσεγγίσεις (Kerlow, 2009). Αυτή η εξέλιξη καθιστά το σύγχρονο animation ένα δυναμικό και πολυδιάστατο πεδίο, στο οποίο η σχέση μεταξύ τεχνολογίας και δημιουργικότητας ανανεώνεται συνεχώς.

Η καθιέρωση του 3D animation από τα μέσα της δεκαετίας του 1990 άλλαξε ουσιαστικά τις αντιλήψεις για το τί μπορεί να επιτύχει το μέσο. Ταινίες όπως το *Toy Story* της Pixar επέδειξαν τη δυνατότητα δημιουργίας πλήρως ψηφιακών κόσμων με υψηλό βαθμό πειστικότητας και εκφραστικότητας. Το 3D animation επιτρέπει την ακριβή διαχείριση της κίνησης, της σκηνογραφίας και του φωτισμού, στοιχεία που οδηγούν σε πιο ρεαλιστικές απεικονίσεις χαρακτήρων και περιβαλλόντων. Ο ψηφιακός φωτισμός, για παράδειγμα, επιτρέπει σύνθετες αλληλεπιδράσεις φωτός και σκιάς που συμβάλλουν στη δημιουργία συγκεκριμένων συναισθηματικών τόνων, ενώ το facial animation μπορεί να αποδώσει μικροκινήσεις που ενισχύουν την ψυχολογική αληθοφάνεια του χαρακτήρα (Beck, 2004). Από αρχιτεκτονική σκοπιά, το 3D animation επέτρεψε για πρώτη φορά τη δημιουργία ολοκληρωμένων εικαστικών κόσμων με πραγματική χωρική συνέπεια, περιβάλλοντα που έχουν βάθος, υλικότητα και αναλογίες που λειτουργούν ως φορείς ψυχολογικής ατμόσφαιρας.

Ωστόσο, η ψηφιακή εποχή δεν οδήγησε στην εξαφάνιση των παραδοσιακών τεχνικών. Αντιθέτως, ενίσχυσε τις δυνατότητες συνδυασμού τους. Το digital 2D animation επιτρέπει τη χρήση παραδοσιακού σχεδίου με ψηφιακά εργαλεία, προσφέροντας μεγαλύτερη ευελιξία στην επεξεργασία, την κίνηση και τη χρωματική διαχείριση. Η υβριδικότητα αποτελεί πλέον βασικό χαρακτηριστικό του σύγχρονου animation, καθώς η ανάμειξη τεχνολογιών δημιουργεί νέες αισθητικές μορφές και ανοίγει δρόμους για πειραματισμό (Buchan, 2013). Πολλοί ανεξάρτητοι δημιουργοί αξιοποιούν αυτή την υβριδικότητα για να αναπτύξουν προσωπικές οπτικές γλώσσες, γλώσσες που συχνά εξυπηρετούν θεματικές εσωτερικής εμπειρίας και ψυχολογικής αναζήτησης.

Ένα από τα πιο καθοριστικά στοιχεία της ψηφιακής εποχής είναι η είσοδος του motion capture. Η τεχνολογία αυτή επιτρέπει την καταγραφή της πραγματικής ανθρώπινης κίνησης

και την εφαρμογή της σε ψηφιακούς χαρακτήρες. Η σύγχρονη χρήση του motion capture περιλαμβάνει και πιο στυλιζαρισμένες προσεγγίσεις, όπου η πραγματική κίνηση λειτουργεί ως βάση για περαιτέρω αφαιρετική ή καλλιτεχνική επεξεργασία. Η τεχνολογία αυτή έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμη στην απόδοση περίπλοκων συναισθηματικών εκφράσεων, καθώς επιτρέπει τη λεπτομερή καταγραφή μικροκινήσεων που συμβάλλουν στην πειστική αναπαράσταση της εσωτερικής κατάστασης του χαρακτήρα (Price, 2010).



Εικόνα 31, Τεχνική motion capture (Avatar 2010)

Ταυτόχρονα, η είσοδος της τεχνητής νοημοσύνης στο animation αποτελεί μια από τις πιο πρόσφατες και σημαντικές εξελίξεις. Η χρήση AI μπορεί να αναλάβει διαδικασίες όπως αυτόματο in-betweening, χρωματισμό καρέ ή προσομοίωση φυσικών φαινομένων. Αν και οι δυνατότητες αυτές εγείρουν ζητήματα δεοντολογίας και καλλιτεχνικής αυθεντικότητας, προσφέρουν παράλληλα νέα εργαλεία που μπορούν να επιταχύνουν την παραγωγή ή να εμπλουτίσουν την οπτική γλώσσα. Η τεχνητή νοημοσύνη δεν αντικαθιστά τον ανθρώπινο δημιουργό, λειτουργεί ως επιπλέον μηχανισμός που επεκτείνει τις τεχνικές δυνατότητες του animation (Manovich, 2001).

Η διάδοση των ψηφιακών πλατφορμών προβολής όπως YouTube, Vimeo, streaming services, προσέφερε επίσης νέες δυνατότητες διανομής. Πολλοί ανεξάρτητοι δημιουργοί μπορούν πλέον να παρουσιάσουν το έργο τους απευθείας στο κοινό, χωρίς την ανάγκη μεγάλων στούντιο. Αυτό έχει οδηγήσει σε θεαματική αύξηση διαφορετικών υφολογικών

και θεματικών προσεγγίσεων, συμπεριλαμβανομένων έργων που πραγματεύονται με ευαισθησία δύσκολα συναισθήματα και εσωτερικές εμπειρίες μέσα από πειραματικές οπτικές γλώσσες (Furniss, 2008).

Τέλος, η ενσωμάτωση του animation σε νέες μορφές μέσων, εικονική πραγματικότητα (VR), επαυξημένη πραγματικότητα (AR), διαδραστικά περιβάλλοντα, επεκτείνει περαιτέρω τα όρια της αφήγησης. Σε αυτά τα μέσα, ο θεατής δεν παραμένει απλός παρατηρητής αλλά συμμετέχει ενεργά στο περιβάλλον, γεγονός που δημιουργεί νέες αφηγηματικές και ψυχολογικές δυναμικές. Το animation, με την ευελιξία και τη δυνατότητά του να ελέγχει κάθε πτυχή του κόσμου, αποτελεί ιδανική τεχνολογία για την κατασκευή βιωματικών εμπειριών, ιδιαίτερα σε θεματικές που εξερευνούν την υποκειμενικότητα και τα εσωτερικά τοπία του νου. Σε αυτά τα περιβάλλοντα, η σύγκλιση animation και αρχιτεκτονικής γίνεται κυριολεκτική: ο θεατής δεν παρατηρεί απλώς έναν χώρο αλλά τον διασχίζει σωματικά, καθιστώντας την αρχιτεκτονική εμπειρία του animated κόσμου άμεσα βιώσιμη με τρόπο που προσεγγίζει την εμπειρία ενός πραγματικού κτιρίου (Pallasmaa, 2005). Με αυτό το διευρυμένο τεχνολογικό πλαίσιο ως δεδομένο, το επόμενο υποκεφάλαιο στρέφεται στις θεωρητικές προσεγγίσεις που ερμηνεύουν τη σύνδεση μορφής, αφήγησης και συναισθήματος στο animation.

1.7 Θεωρητικές προσεγγίσεις στη σύνδεση μορφής, αφήγησης και συναισθήματος

Η σχέση ανάμεσα στη μορφή, την αφήγηση και το συναίσθημα αποτελεί θεμελιώδη παράμετρο στη μελέτη του animation και των οπτικών τεχνών. Αν και το animation συχνά ταξινομείται ως τεχνική ή υβριδική μορφή κινηματογραφικής παραγωγής, η θεωρητική του υπόσταση έχει απασχολήσει σημαντικούς μελετητές που προσπάθησαν να ερμηνεύσουν τους μηχανισμούς με τους οποίους η εικόνα αποκτά ψυχολογικό βάθος. Σύμφωνα με τον Eisenstein (1988), η δύναμη του κινούμενου σχεδίου έγκειται στη δυνατότητά του να μεταμορφώνει και να υπερβάλλει τις μορφές, δημιουργώντας ένα είδος «οπτικής σκέψης» που λειτουργεί πέρα από τον ρεαλισμό. Για τον Eisenstein, η παραμόρφωση δεν είναι αδυναμία αλλά πλεονέκτημα. Η εικόνα που υπερβαίνει τον φυσικό κόσμο μπορεί να αποδώσει εσωτερικές καταστάσεις με τρόπο που ο ρεαλισμός αδυνατεί.

Το θεωρητικό πλαίσιο της παρούσας εργασίας αρθρώνεται γύρω από τέσσερις παραδόσεις που τέμνονται στο ζήτημα της οπτικής απόδοσης της εσωτερικής εμπειρίας: Πρώτον τη θεωρία του animation (Wells, Furniss, Buchan, Crafton), δεύτερον την αισθητική και τη γνωσιοκεντρική θεωρία του κινηματογράφου (Eisenstein, Arnheim, Bordwell, McCloud), τρίτον τη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος και την αρχιτεκτονική φαινομενολογία (Zumthor, Heidegger, Bachelard, Pallasmaa, Le Corbusier) και τέταρτον τη θεωρία της συναισθηματικής πρόσληψης του θεατή (Tan, Plantinga, Smith, Branigan). Η συνύφανση αυτών των παραδόσεων και ιδιαίτερα η ένταξη της τρίτης, που σπάνια αξιοποιείται στη μελέτη του animation συγκροτεί τη διεπιστημονική οπτική που χαρακτηρίζει την εργασία.

Ο Rudolf Arnheim (2004), προσεγγίζοντας την οπτική αντίληψη από ψυχολογική και αισθητική σκοπιά, επισημαίνει ότι κάθε οπτική απόφαση, από το χρώμα και το σχήμα μέχρι τον ρυθμό και τη διάταξη της κίνησης, συνιστά εν δυνάμει φορέα νοήματος. Ο Arnheim δεν περιορίζει την ανάλυσή του στον κινηματογράφο ή το animation. Η θεωρία του για τη «δυναμική της μορφής» εφαρμόζεται εξίσου στην αρχιτεκτονική, όπου ο χώρος, οι αναλογίες και η κατανομή φωτός δημιουργούν συναισθηματικές εμπειρίες στον χρήστη. Αυτή η διττή εφαρμογή της θεωρίας του, στον κατασκευασμένο χώρο και στην κινούμενη εικόνα, καθιστά τον Arnheim ιδιαίτερα χρήσιμο αναλυτικό εργαλείο για την παρούσα εργασία, η οποία κινείται ακριβώς στο τομή αυτών των δύο πεδίων. Στο animation, όπου ο δημιουργός έχει απόλυτο έλεγχο κάθε στοιχείου του καρέ, η σχέση μορφής και νοήματος γίνεται ακόμη πιο εμφανής. Το χρώμα, για παράδειγμα, μπορεί να επιτελεί όχι μόνο αισθητικό αλλά και δραματουργικό ρόλο, υποδηλώνοντας μεταβολές στην εσωτερική κατάσταση των χαρακτήρων (Bellantoni, 2005), ενώ η κίνηση μπορεί να λειτουργεί ως «συναισθηματικό σχόλιο» (Thomas & Johnston, 1995), αποκαλύπτοντας την εσωτερική ένταση ή ευθραυστότητα ακόμη και χωρίς διάλογο.

Ο Scott McCloud (1993), από τη δική του σκοπιά, υποστηρίζει ότι η απλοποίηση της μορφής, χαρακτηριστική του animation και των κινούμενων σχεδίων, επιτρέπει στον θεατή να ταυτιστεί πιο άμεσα με τους χαρακτήρες, ενεργοποιώντας προβολικά και συναισθηματικά αντανακλαστικά που δύσκολα επιτυγχάνονται σε live-action περιεχόμενο. Η απλοποίηση δεν σημαίνει φτώχεια έκφρασης. Αντίθετα, δημιουργεί ένα «κενό» που ο θεατής καλείται να συμπληρώσει με τη δική του συναισθηματική εμπειρία. Αυτή η ιδέα

συνδέεται άμεσα με τη θεωρία του Branigan (1992) για την ενεργό συμμετοχή του θεατή στη νοηματοδότηση της αφήγησης. Στην ίδια κατεύθυνση, ο Tan (1996) προσεγγίζει τον κινηματογράφο ως «μηχανή συναισθημάτων» (emotion machine), αναδεικνύοντας πώς οι δομικές και τυπικές επιλογές της αφήγησης ενεργοποιούν προβλέψιμες συναισθηματικές αποκρίσεις στον θεατή, μια θέση που στο animation, όπου κάθε στοιχείο είναι σχεδιασμένο εκ προθέσεως, αποκτά ιδιαίτερη ισχύ.

Παράλληλα, η αφηγηματική θεωρία του Bordwell (2008) και οι νεότερες προσεγγίσεις στον κινηματογράφο animation (Crafton, 2013, Wells, 2011) υπογραμμίζουν ότι η αφήγηση στο animation δεν δημιουργείται απλώς μέσα από λεκτική ή δράση-κεντρική δομή, αλλά μέσα από τη συνολική οργάνωση της εικόνας. Η μορφολογία, η υλικότητα της γραμμής, η υφή και η ρευστότητα της κίνησης συνδιαμορφώνουν τους τρόπους με τους οποίους το κοινό αντιλαμβάνεται τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων. Έτσι, η ψυχολογία στηρίζεται όχι μόνο σε δραματουργικά μέσα, αλλά και σε οπτικά μοτίβα που λειτουργούν ως φορείς συναισθηματικών αποχρώσεων, συχνά σε υποσυνείδητο επίπεδο πρόσληψης.

Η τέταρτη παράδοση δηλαδή η θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος, σπάνια συνδυάζεται με τη μελέτη του animation, αποτελεί όμως κεντρικό μεθοδολογικό εργαλείο της παρούσας εργασίας. Έννοιες αναπτυγμένες για την ανάλυση της αρχιτεκτονικής εμπειρίας όπως η ατμόσφαιρα κατά Zumthor, το κατοικείν κατά Heidegger, η ποιητική του οικείου χώρου κατά Bachelard, η πολυαισθητηριακή πρόσληψη κατά Pallasmaa, μεταφέρονται εδώ στην ανάλυση του animated χώρου ως ψυχολογικού φορέα. Η μεταφορά αυτή δικαιολογείται από μια θεμελιώδη κοινότητα: τόσο ο αρχιτέκτονας όσο και ο animator κατασκευάζουν εξολοκλήρου ένα περιβάλλον που ο αποδέκτης βιώνει συναισθηματικά. Η συστηματική αξιοποίηση αυτού του λεξιλογίου, που θα αναπτυχθεί στα Κεφάλαια 2 έως 4, συνιστά μία από τις κεντρικές συνεισφορές της εργασίας.

Στο πλαίσιο αυτό, η παρούσα εργασία εντάσσεται σε μια ευρύτερη θεωρητική συζήτηση που αντιμετωπίζει το animation ως πολυεπίπεδο σύστημα έκφρασης. Η σύνδεση σχεδιαστικών επιλογών και εσωτερικής κατάστασης δεν θεωρείται δεδομένη, αλλά αναλύεται ως συνθετικό αποτέλεσμα που προκύπτει από την αλληλεπίδραση μορφής, κίνησης, χρώματος και ρυθμού. Η κατανόηση αυτής της σχέσης επιτρέπει την ερμηνεία των animations όχι μόνο ως αισθητικών προϊόντων, αλλά και ως οπτικών αφηγήσεων που αποδίδουν ιδιωτικές, συχνά αθέατες εμπειρίες. Με αυτό το θεωρητικό εξοπλισμό, το

Κεφάλαιο 2 στρέφεται στους συγκεκριμένους μηχανισμούς μέσα από τους οποίους το animation μεταφράζει την εσωτερική εμπειρία σε ορατή μορφή, εξετάζοντας αναλυτικά τον ρόλο της παραμόρφωσης, του χρώματος, του ρυθμού, του χώρου και του ήχου.

1.8 Εθνικές παραδόσεις και πολιτισμικές διαφορές στην απόδοση συναισθήματος

Η μελέτη του animation ως μέσου ψυχολογικής αφήγησης δεν μπορεί να περιοριστεί στη δυτική, κυρίως αμερικάνικη, παράδοση. Διαφορετικές εθνικές και πολιτισμικές παραδόσεις έχουν αναπτύξει τις δικές τους οπτικές γλώσσες για την απόδοση εσωτερικής εμπειρίας. Γλώσσες που αντανakλούν βαθύτερες αξίες για τη σχέση ανάμεσα στο ορατό και το αθέατο, στην έκφραση και την υπόνοια, στο άτομο και το σύνολο. Η σύγκριση αυτών των παραδόσεων αναδεικνύει ότι οι σχεδιαστικές επιλογές δεν είναι καθολικές, είναι βαθιά πολιτισμικά προσδιορισμένες (Napier, 2001).

Η ιαπωνική παράδοση αποτελεί την πιο εκτεταμένη και θεωρητικά επεξεργασμένη εναλλακτική στη δυτική προσέγγιση. Το ιαπωνικό anime, ιδιαίτερα στα έργα δημιουργών όπως ο Isao Takahata και ο Hayao Miyazaki, επιλέγει συστηματικά την υπόνοια αντί για την εξωτερίκευση. Η εσωτερική κατάσταση δεν αποδίδεται μέσα από υπερβολικές εκφράσεις ή δραματικές παραμορφώσεις, αλλά μέσα από λεπτές αλλαγές στον ρυθμό, τη σιωπή και τη σχέση του χαρακτήρα με το φυσικό περιβάλλον. Αυτή η προσέγγιση συνδέεται με την ιαπωνική αισθητική έννοια του ma, η σημαντικότητα του κενού, της παύσης, του χώρου ανάμεσα στις πράξεις, που λειτουργεί ως φορέας συναισθήματος εξίσου ισχυρός με την ίδια την κίνηση (Napier, 2001). Σε θεωρητικό επίπεδο, ο Lamarre (2009) αναδεικνύει ότι η ιδιαιτερότητα της ιαπωνικής παράδοσης δεν εξαντλείται στη θεματική επιλογή, αλλά εγγράφεται στην ίδια την τεχνική οργάνωση της εικόνας: η σύνθεση επιπέδων, η ιδιαίτερη σχέση με την κίνηση της κάμερας και η διαχείριση του βάθους συγκροτούν μια διακριτή οπτική γλώσσα της υποκειμενικότητας, βαθιά διαφορετική από τη δυτική. Έτσι, η υπόνοια δεν αποτελεί απλώς αισθητική προτίμηση, αλλά δομικό χαρακτηριστικό του τρόπου με τον οποίο η ιαπωνική παράδοση κατασκευάζει την εικόνα. Στο Grave of the Fireflies, που αναλύεται εκτενώς στο 4.6, αυτή η φιλοσοφία γίνεται ιδιαίτερα εμφανής: η σταδιακή εξάντληση της κινητικής ενέργειας αποδίδει την απώλεια ζωτικότητας με τρόπο που καμία ρητή έκφραση δεν θα μπορούσε να αντικαταστήσει.



Εικόνα 32, Hayao Miyazaki, (My neighbor Totoro, 1988)

Η ευρωπαϊκή παράδοση και ιδιαίτερα η γαλλική και η τσέχικη σχολή, αναπτύσσει μια τρίτη φιλοσοφία που συνδυάζει στοιχεία και από τις δύο προηγούμενες. Το γαλλικό animation, όπως εκπροσωπείται από τον Sylvain Chomet (*The Triplets of Belleville*, 2003· *The Illusionist*, 2010), αξιοποιεί τη γραμμή και τον ρυθμό ως κύρια εκφραστικά εργαλεία, με χιούμορ και μελαγχολία να συνυπάρχουν σε μια ιδιαίτερη ισορροπία. Ο χαρακτήρας εκφράζει τα συναισθήματά του κυρίως μέσα από τη στάση του σώματος και τον ρυθμό της κίνησης, όχι μέσα από το πρόσωπο, που συχνά παραμένει σχεδόν αδιάφορο (Wells, 2008).



Εικόνα 33, (The Triplets of Belleville, 2003)

Η τσέχικη σχολή (Czech School of Animation), με κορυφαίους δημιουργούς όπως ο Jiří Trnka και ο Jan Švankmajer, αξιοποιεί το stop-motion και τα υβριδικά υλικά για να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα που κινείται ανάμεσα στο παραμύθι και τον εφιάλτη, μια αισθητική που αποδίδει την εσωτερική αστάθεια και τον υπαρξιακό άγχος με τρόπο βαθιά διαφορετικό από την αμερικάνικη παράδοση (Buchan, 2013).



Εικόνα 34, Jiří Trnka (The hand, 1965)

Πέρα από τις παραδόσεις που εξετάστηκαν, και άλλες εθνικές σχολές έχουν αναπτύξει διακριτές οπτικές γλώσσες για την απόδοση της εσωτερικής εμπειρίας: η ρωσική και σοβιετική παράδοση, με δημιουργούς όπως ο Yuriy Norshteyn (*Tale of Tales*, 1979), αξιοποιεί τη στρωματωμένη υφή και το ημίφως ως φορείς μνήμης και μελαγχολίας, ενώ η καναδική πειραματική παράδοση, όπως εκπροσωπείται από την Caroline Leaf με την τεχνική της ζωγραφικής σε γυαλί, μετατρέπει την ίδια την υλικότητα του μέσου σε όχημα εσωτερικής εμπειρίας. Η εξαντλητική εξέτασή τους υπερβαίνει τα όρια της παρούσας εργασίας. Η αναφορά τους, ωστόσο, ενισχύει το κεντρικό επιχείρημα ότι δεν υπάρχει καθολική γλώσσα ψυχολογικής αφήγησης στο animation.

Η σύγκριση αυτών των παραδόσεων με την αμερικάνικη προσέγγιση που χαρακτηρίζεται από εξωτερικήυση, υπερβολή και άμεση χρωματική κωδικοποίηση, αναδεικνύει ότι δεν υπάρχει καθολική γλώσσα ψυχολογικής αφήγησης στο animation. Κάθε παράδοση αντανακλά διαφορετικές πολιτισμικές στάσεις απέναντι στο συναίσθημα και την έκφρασή του. Αυτή η διαπίστωση δεν υπονομεύει τη θεωρητική ανάλυση που αναπτύχθηκε στα

προηγούμενα κεφάλαια, αντίθετα, την εμπλουτίζει, υπενθυμίζοντας ότι οι σχεδιαστικές επιλογές δεν είναι ποτέ πολιτισμικά ουδέτερες.

1.9 Animation και ζωντανή δράση: η υβριδική εικόνα

Μια ιδιαίτερη κατηγορία στην ιστορία του animation αποτελούν τα έργα που συνδυάζουν animated χαρακτήρες με ζωντανή δράση, μια υβριδική μορφή που αναδεικνύει με μοναδικό τρόπο τις διαφορές ανάμεσα στον πραγματικό και τον animated κόσμο και τις ψυχολογικές συνέπειες αυτής της συνύπαρξης. Η ταυτόχρονη παρουσία πραγματικών ηθοποιών και animated χαρακτήρων στο ίδιο κάδρο δημιουργεί μια οπτική ένταση που ο θεατής αντιλαμβάνεται ασυνείδητα: ο animated χαρακτήρας είναι ταυτόχρονα παρών και απών, υλικός και φανταστικός (Wells, 1998).

Ένα από τα πρώτα και πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το *Anchors Aweigh* (Sidney, 1945), όπου ο Gene Kelly χορεύει με τον animated Jerry Mouse. Η σκηνή αυτή δεν είναι απλώς τεχνικό επίτευγμα, είναι μια αφηγηματική πράξη που αποδίδει την ικανότητα της φαντασίας να καταργεί τα όρια ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό. Ο ανθρώπινος χορευτής και ο animated χαρακτήρας συνυπάρχουν σε έναν κοινό χώρο που δεν ανήκει πλήρως σε κανένα από τα δύο σύμπαντα, μια μεταφορά της ψυχολογικής κατάστασης όπου η πραγματικότητα και η φαντασία αλληλοδιαπλέκονται (Crafton, 2013). Παρόμοια λογική διέπει το *Mary Poppins* (Stevenson, 1964), όπου οι animated ακολουθίες λειτουργούν ως πύλες σε έναν φανταστικό κόσμο που αντανάκλα την εσωτερική ελευθερία και τη χαρά των χαρακτήρων.



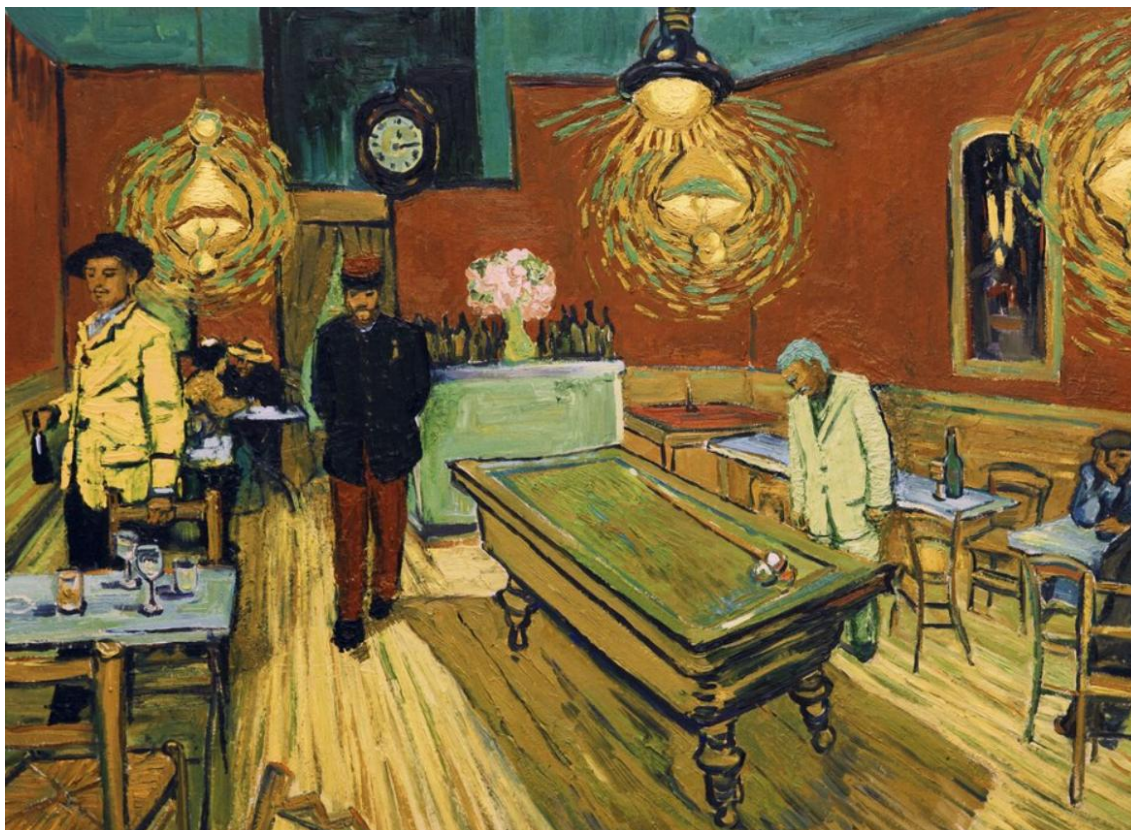
Εικόνα 35, ο Gene Kelly χορεύει με τον animated Jerry Mouse, Anchors Aweigh (Sidney, 1945)

Το *Who Framed Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988) εισάγει μια πιο σύνθετη ψυχολογική διάσταση: οι animated χαρακτήρες δεν είναι απλώς φανταστικά πλάσματα αλλά κοινωνικά περιθωριοποιημένα υποκείμενα που συνυπάρχουν με τους ανθρώπους υπό συνθήκες ανισότητας. Εδώ η υβριδική εικόνα αποκτά πολιτική διάσταση. Η οπτική διαφορά ανάμεσα στον animated και τον πραγματικό κόσμο γίνεται μεταφορά κοινωνικής διαφοράς και αποκλεισμού (Wells, 1998). Η ψυχολογική φόρτιση της υβριδικής εικόνας εξαρτάται έτσι από το αφηγηματικό πλαίσιο: μπορεί να αποδίδει χαρά και φαντασία, αλλά και αποξένωση και περιθωριοποίηση.



Εικόνα 36, *Who Framed Roger Rabbit* (Zemeckis, 1988)

Στη σύγχρονη εποχή, η υβριδική εικόνα έχει εξελιχθεί πέρα από τη συνύπαρξη ηθοποιού και animated χαρακτήρα, ενσωματώνοντας τεχνικές που αναμειγνύουν τη ζωγραφική, τη φωτογραφία και την ψηφιακή σύνθεση. Στο *Loving Vincent* (Kobiela & Welchman, 2017), ολόκληρη η ταινία αποδίδεται μέσα από ζωγραφισμένα στο χέρι λαδιά πάνω σε κινηματογραφημένο υλικό, μετατρέποντας την ίδια την υβριδικότητα της εικόνας σε όχημα για την απόδοση της ταραγμένης ψυχολογίας του Vincent van Gogh.



Εικόνα 37, Στιγμιότυπο από την ταινία *Loving Vincent* (Kobiela & Welchman, 2017)

Αντίστοιχα, στο *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Persichetti et al., 2018), η συνύπαρξη πολλαπλών αισθητικών συστημάτων και διαφορετικών ρυθμών κίνησης ανά χαρακτήρα λειτουργεί ως οπτική απόδοση διαφορετικών υποκειμενικοτήτων.



Εικόνα 38, Στιγμιότυπο από την ταινία *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (Persichetti et al., 2018)

Σε αυτές τις σύγχρονες εκδοχές, η υβριδική εικόνα δεν αναδεικνύει απλώς την ένταση ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό, αλλά γίνεται η ίδια φορέας ψυχολογικού νοήματος, μια λειτουργία που θα εξεταστεί αναλυτικότερα στο υποκεφάλαιο 3.3, μέσα από την animated αναπαράσταση της τραυματικής μνήμης στο *Waltz with Bashir*.

1.10 Σύνοψη

Το πρώτο κεφάλαιο έθεσε τα θεωρητικά και ιστορικά θεμέλια πάνω στα οποία οικοδομείται η παρούσα εργασία. Μέσα από την ιστορική εξέλιξη του animation, την ανάλυση των βασικών τεχνικών και την παρουσίαση των 12 Αρχών, αναδείχθηκε ότι το animation δεν αποτελεί απλώς τεχνική παραγωγής κινούμενης εικόνας, αλλά ένα σύνθετο σύστημα οπτικής επικοινωνίας με βαθιές αισθητικές και αφηγηματικές διαστάσεις.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στο design ως αφηγηματικό εργαλείο και στον ρόλο του χώρου ως φορέα ψυχολογικής ατμόσφαιρας, δύο άξονες που συνδέουν άμεσα την αρχιτεκτονική σκέψη με τη λογική του animated κόσμου. Η παραλληλία ανάμεσα στον σχεδιασμό βιωμένου χώρου και στον σχεδιασμό animated περιβάλλοντος αποτελεί έναν από τους κεντρικούς αναλυτικούς άξονες που θα διατρέχει το σύνολο της εργασίας. Η σύνδεση αυτή θεμελιώθηκε θεωρητικά μέσα από τη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος και την αρχιτεκτονική φαινομενολογία (Zumthor, Heidegger, Bachelard, Pallasmaa, Le Corbusier), έννοιες που θα αξιοποιηθούν συστηματικά ως αναλυτικά εργαλεία στα επόμενα κεφάλαια.

Το θεωρητικό πλαίσιο του κεφαλαίου συγκροτήθηκε από τη συνύφανση τεσσάρων παραδόσεων: της θεωρίας του animation, της αισθητικής και γνωσιοκεντρικής θεωρίας του κινηματογράφου, της θεωρίας του κατασκευασμένου περιβάλλοντος και της θεωρίας της συναισθηματικής πρόσληψης. Οι προσεγγίσεις των Eisenstein, Arnheim, McCloud και Bordwell επιβεβαιώνουν ότι η σύνδεση μορφής και συναισθήματος στο animation δεν είναι τυχαία, αλλά αποτέλεσμα συνειδητών σχεδιαστικών επιλογών που λειτουργούν σε πολλαπλά επίπεδα πρόσληψης. Παράλληλα, η διαπολιτισμική επισκόπηση ανέδειξε ότι οι σχεδιαστικές αυτές επιλογές δεν είναι καθολικές, αλλά πολιτισμικά προσδιορισμένες, μια διαπίστωση που θα επανέλθει στη συγκριτική ανάλυση του Κεφαλαίου 4. Με αυτό το θεωρητικό υπόβαθρο, στο Κεφάλαιο 2 θα επιχειρηθεί η ανάλυση των συγκεκριμένων οπτικών στρατηγικών μέσα από τις οποίες το animation αποδίδει την εσωτερική εμπειρία,

εξετάζοντας παραμόρφωση, χρώμα, ρυθμό, χώρο και ήχο ως μηχανισμούς ψυχολογικής
αφήγησης.

2. Οπτικές στρατηγικές και ψυχολογική αφήγηση στο animation

2.1 Η οπτική ερμηνεία των ψυχικών καταστάσεων στο animation

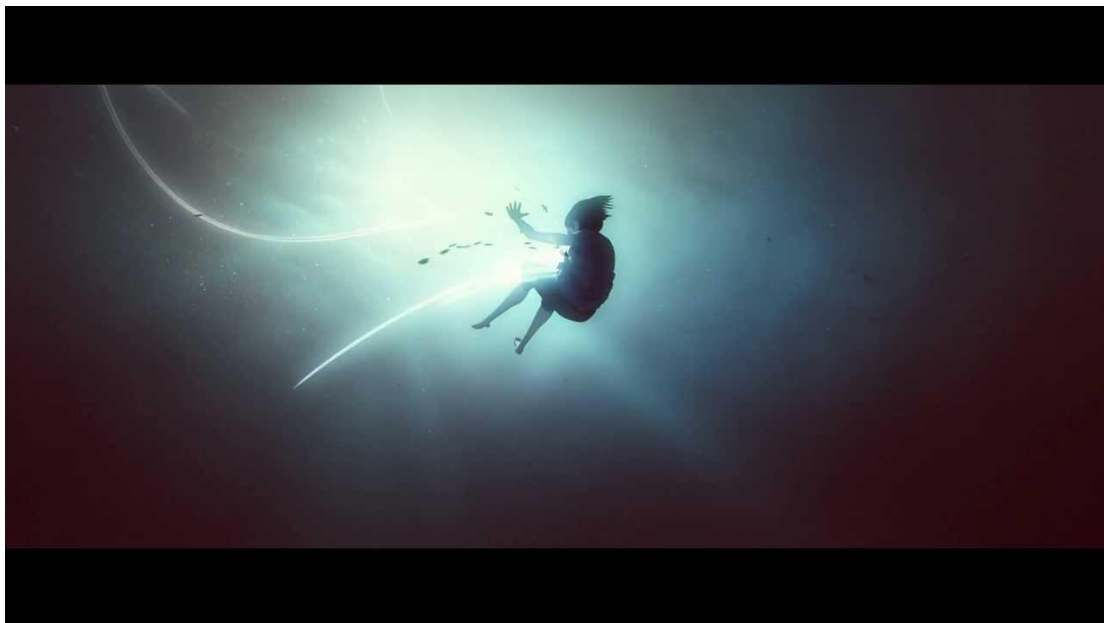
Η απόδοση των ψυχικών καταστάσεων στο animation αποτελεί μια από τις πιο ιδιαίτερες και δημιουργικές δυνατότητες του μέσου, καθώς η εικόνα δεν περιορίζεται από τους φυσικούς νόμους ή τις ρεαλιστικές συμβάσεις της ζωντανής δράσης. Οι δημιουργοί έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τη φόρμα, το χρώμα, την κίνηση και την παραμόρφωση ως εργαλεία με τα οποία καθιστούν ορατές τις εσωτερικές διεργασίες των χαρακτήρων. Στο animation, η εσωτερική κατάσταση δεν χρειάζεται να υποδηλώνεται αποκλειστικά μέσω εκφράσεων προσώπου ή διαλόγου, μπορεί να μετατραπεί σε ολόκληρο αισθητικό σύμπαν, όπου κάθε στοιχείο συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας οπτικής «μετάφρασης» του συναισθήματος.



Εικόνα 39, Στιγμιότυπο από την ταινία Inside out 2 (2024)

Η οπτικοποίηση των εσωτερικών καταστάσεων μπορεί να λάβει πολλές μορφές. Σε ορισμένα έργα, τα συναισθήματα αποκτούν αυτόνομη οπτική υπόσταση μέσα από την

προσωποποίησή τους ως χαρακτήρων, μια προσέγγιση που επιτρέπει την άμεση κωδικοποίηση ψυχολογικών λειτουργιών σε ορατή μορφή. Σε άλλα, η εσωτερική κατάσταση αποδίδεται μέσα από την αλλοίωση του ίδιου του περιβάλλοντος, όπου ο χώρος παύει να είναι ουδέτερος και γίνεται αντανάκλαση της ψυχής του χαρακτήρα. Και στις δύο περιπτώσεις, η οπτική μεταφορά λειτουργεί ως θεμελιώδες αφηγηματικό εργαλείο (Wells, 1998· Furniss, 2008).

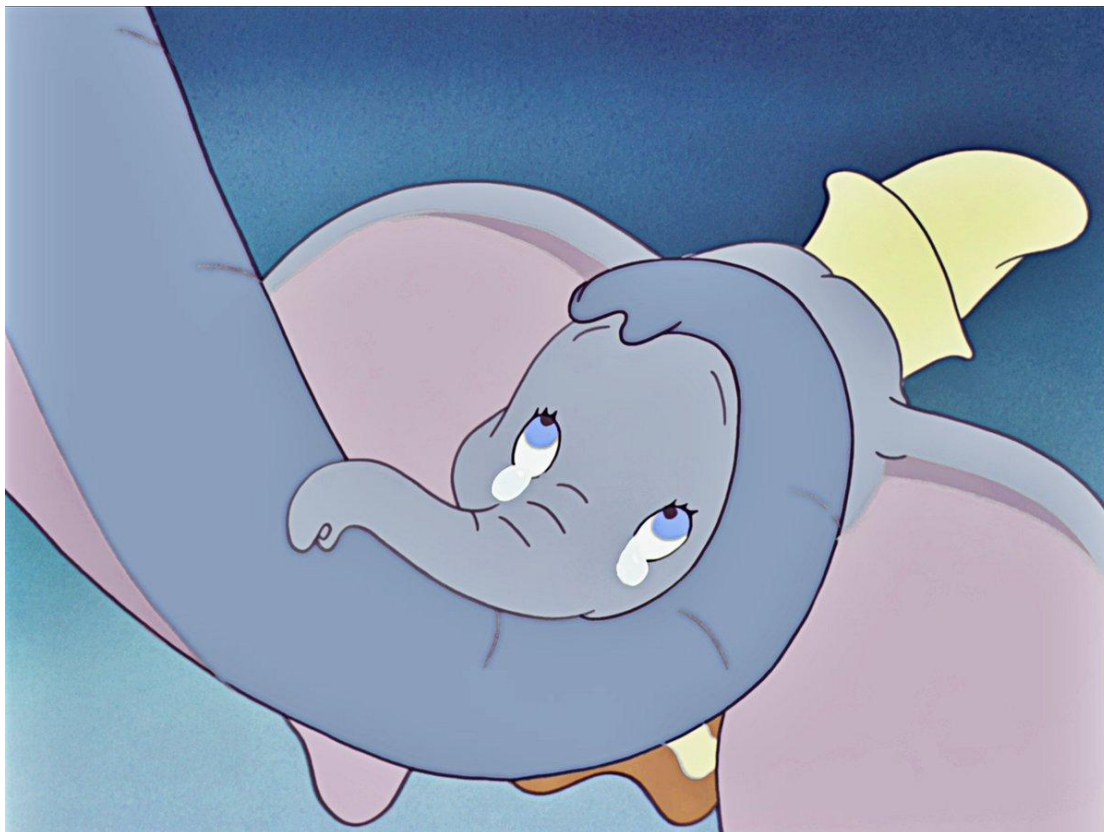


Εικόνα 40, Στιγμιότυπο από την ταινία Caldera (2012)

Κοινό στοιχείο αυτών των προσεγγίσεων είναι η αξιοποίηση της «υβριδικής» οπτικής γλώσσας του animation, μιας γλώσσας που συνδυάζει αναγνωρίσιμα και μη ρεαλιστικά στοιχεία, δημιουργώντας έναν κόσμο που δεν είναι ούτε απόλυτα ρεαλιστικός ούτε πλήρως αφηρημένος. Αυτή η γλώσσα επιτρέπει στους θεατές να έρθουν σε επαφή με σύνθετες εσωτερικές έννοιες μέσα από οικείες αισθητικές εμπειρίες, ανεξαρτήτως ηλικίας ή εμπειρίας (McCloud, 1993). Η απήχηση τέτοιων έργων αποδεικνύει ότι οι θεατές μπορούν να κατανοήσουν και να επεξεργαστούν δύσκολες συναισθηματικές εμπειρίες μέσα από την οπτική καθοδήγηση της κινηματογραφικής αφήγησης, στοιχείο που επιβεβαιώνει τη στενή σχέση μεταξύ οπτικού σχεδιασμού και συναισθηματικής πρόσληψης (Smith, 1995).

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα διαφορετικών σχεδιαστικών φιλοσοφιών για την απόδοση συναισθήματος αποτελεί η σύγκριση ανάμεσα στη Disney και την Hanna-Barbera, δύο στούντιο που κυριάρχησαν στη δυτική παραγωγή animation και ανέπτυξαν ριζικά

διαφορετικές προσεγγίσεις. Η Disney επένδυσε συστηματικά στη ρεαλιστική κίνηση, στη λεπτομερή κινησιολογία και στην ψυχολογική βαθύτητα των χαρακτήρων. Η εμπύχωση βασιζόταν στη λογική ότι ο χαρακτήρας πρέπει να «σκέφτεται» και να «νιώθει» πειστικά, με κάθε κίνηση να προκύπτει από εσωτερική πρόθεση (Thomas & Johnston, 1995). Αυτή η φιλοσοφία οδήγησε σε χαρακτήρες με πλούσια συναισθηματική ζωή, αλλά απαιτούσε τεράστιους πόρους παραγωγής.



Εικόνα 41, Στιγμιότυπο από την ταινία *Dumbo* (1941)

Η Hanna-Barbera, αντίθετα, ανέπτυξε ένα σύστημα «περιορισμένης εμπύχωσης», *limited animation*, που μείωνε δραστικά τον αριθμό των καρέ και επαναχρησιμοποιούσε κινήσεις. Αυτό δεν ήταν απλώς οικονομική ανάγκη: έγινε διακριτή αισθητική φιλοσοφία. Οι χαρακτήρες της Hanna-Barbera, Yogi Bear, Fred Flintstone, Scooby-Doo, εκφράζουν συναίσθημα κυρίως μέσα από τη φωνή, τον διάλογο και στατικές, υπερβολικές πόζες παρά μέσα από ρευστή κινησιολογία. Το αποτέλεσμα είναι μια διαφορετική ψυχολογική αφήγηση, πιο επιφανειακή αλλά και πιο άμεση, βασισμένη στην άμεση αναγνωρισιμότητα τύπων και καταστάσεων παρά στην ψυχολογική λεπτομέρεια (Wells, 1998).



Εικόνα 42, Στιγμιότυπο από την ταινία *The Man Called Flintstone* (1966)

Ανάμεσα στις δύο αυτές προσεγγίσεις, η UPA (United Productions of America) εισήγαγε μια τρίτη φιλοσοφία που αξίζει να σημειωθεί: το λεγόμενο «cartoon modernism». Σε έργα όπως το *Gerald McBoing-Boing* (1950) και η σειρά *Mr. Magoo*, η UPA ανέδειξε την περιορισμένη εμφύχωση όχι ως οικονομικό συμβιβασμό αλλά ως συνειδητή μοντερνιστική αισθητική, βασισμένη στη γραφιστική αφαίρεση, στην επίπεδη φόρμα και στην εκφραστική λιτότητα της γραμμής. Η προσέγγιση αυτή απέδειξε ότι η μείωση της κινησιολογικής λεπτομέρειας μπορεί να αποτελεί θετική αισθητική επιλογή με τη δική της ψυχολογική εκφραστικότητα, και επηρέασε καθοριστικά τόσο την *Hanna-Barbera* όσο και μεταγενέστερες παραδόσεις (Furniss, 2008). Οι συγκρίσεις αυτές αναδεικνύουν ότι οι οικονομικές και παραγωγικές συνθήκες δεν είναι ανεξάρτητες από τις σχεδιαστικές επιλογές, αντίθετα, τις διαμορφώνουν βαθιά.

Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, αυτή η οπτικοποίηση των εσωτερικών καταστάσεων έχει ενδιαφέρον όχι μόνο ως αισθητική επιλογή, αλλά και ως ερευνητικό εργαλείο. Τα έργα

που εξετάζονται στο Κεφάλαιο 4, *Inside Out*, *Caldera*, *Anomalisa*, *Coraline*, *In Between* και *Grave of the Fireflies*, προσφέρουν διαφορετικές εκδοχές αυτής της οπτικοποίησης, από την άμεση κωδικοποίηση συναισθημάτων έως την ποιητική απόδοση ψυχικής αποδιοργάνωσης. Η ανάλυση που ακολουθεί στα επόμενα υποκεφάλαια εξετάζει τους επιμέρους μηχανισμούς όπως παραμόρφωση, ρυθμός, χρώμα, χώρο και ήχο, μέσα από τους οποίους αυτή η οπτικοποίηση επιτυγχάνεται.

2.2 Η παραμόρφωση της μορφής ως μέσο εξωτερικευμένης ψυχικής κατάστασης

Η παραμόρφωση της μορφής αποτελεί ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα και ισχυρά εργαλεία του animation, καθώς επιτρέπει στον δημιουργό να απεικονίσει συναισθηματικές εντάσεις και δύσκολες εσωτερικές εμπειρίες με τρόπους που υπερβαίνουν τις δυνατότητες της ζωντανής δράσης. Η ευελιξία της κινούμενης εικόνας δίνει τη δυνατότητα στο σώμα και στο περιβάλλον να λειτουργήσουν ως άμεσοι καθρέφτες της εσωτερικής κατάστασης του χαρακτήρα, δημιουργώντας οπτικές μεταφορές που εκφράζουν φόβο, άγχος, αποδιοργάνωση ή κατακερματισμό της ταυτότητας. Η παραμόρφωση δεν λειτουργεί απλώς ως αισθητικό εύρημα, είναι συχνά δομικό στοιχείο του τρόπου με τον οποίο ο θεατής βιώνει τις ψυχολογικές εντάσεις της αφήγησης (Wells, 1998). Η αξιοποίηση της παραμόρφωσης ως ψυχολογικού εργαλείου έχει βαθιές ρίζες στην ιστορία του μέσου. Ήδη στη σεκάνς «Pink Elephants on Parade» του *Dumbo* (1941), η μορφική μεταμόρφωση και η ρευστή αποδόμηση των σχημάτων αποδίδουν μια κατάσταση αλλοιωμένης αντίληψης, ενώ στον ευρωπαϊκό σουρεαλισμό, με δημιουργούς όπως ο Švankmajer, η παραμόρφωση της ύλης μετατρέπεται σε όχημα υπαρξιακού άγχους (Buchan, 2013). Τα σύγχρονα ανεξάρτητα short films συνεχίζουν και εξειδικεύουν αυτή την παράδοση, αξιοποιώντας την παραμόρφωση για την απόδοση συγκεκριμένων εσωτερικών εμπειριών.



Εικόνα 43, Στιγμιότυπο από Pink Elephants on Parade του Dumbo (1941)

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Burnout (Báez, 2023), ένα μεξικάνικο animated short τεσσάρων λεπτών στο οποίο ένας καλλιτέχνης καταβροχθίζεται κυριολεκτικά από την ίδια του την τέχνη. Η παραμόρφωση της μορφής αποτελεί εδώ τον κεντρικό αφηγηματικό μηχανισμό: το σώμα του χαρακτήρα χάνει σταδιακά τα όριά του, συγχωνεύεται με τα έργα που δημιουργεί και τελικά διαλύεται μέσα σε αυτά. Η παραμόρφωση δεν λειτουργεί ως εξωτερικό εφέ, είναι η άμεση οπτική απόδοση της εμπειρίας της εξάντλησης, όπου το άτομο παύει να υπάρχει ανεξάρτητα από αυτό που παράγει.



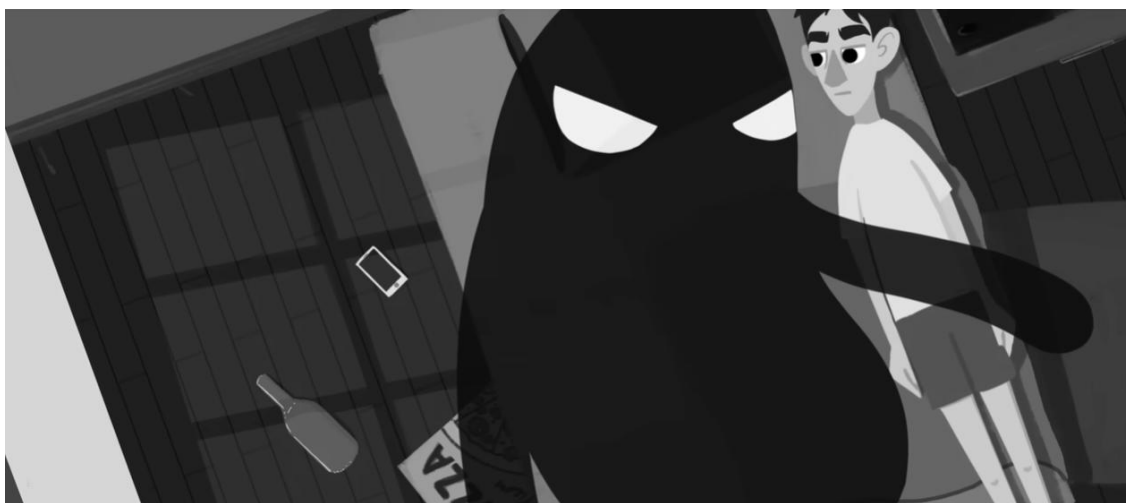
Εικόνα 44, Στιγμιότυπο από την ταινία *Burn out* (2023)

Διαφορετική εκδοχή της παραμόρφωσης προσφέρει το MEMO (Becquer et al., 2017), γαλλικό animated short παραγωγής Gobelins που εξερευνά την εμπειρία της απώλειας μνήμης σε έναν ηλικιωμένο άνδρα. Εδώ η παραμόρφωση δεν αφορά το σώμα αλλά τον χώρο: το περιβάλλον του χαρακτήρα «ξεθωριάζει» σταδιακά, αντικείμενα εξαφανίζονται ή μετατοπίζονται, οι χώροι χάνουν τη συνέπειά τους. Αυτή η χωρική αποδόμηση αποδίδει με εξαιρετική ακρίβεια την εμπειρία της μνήμης που διαβρώνεται. Ο κόσμος δεν αλλάζει αντικειμενικά, αλλά η αντίληψή του γίνεται όλο και πιο αναξιόπιστη.



Εικόνα 45, Στιγμιότυπο από την ταινία *MEMO* (2017)

Παρόμοια λογική διέπει το *Routine* (Dakhovich Molchanova, 2017), ένα πολωνικό animated short στο οποίο ένας νεαρός άνδρας παγιδευμένος στην καθημερινή ρουτίνα βλέπει σταδιακά την ίδια του τη ζωή να αποκτά ορατή, παραμορφωτική μορφή. Η επανάληψη της ρουτίνας δεν περιγράφεται αλλά ενσωματώνεται στη δομή της εικόνας, με τις κινήσεις του χαρακτήρα να γίνονται όλο και πιο μηχανικές και το σώμα του να χάνει σταδιακά την αυθορμησία του. Η παραμόρφωση λειτουργεί εδώ ως οπτική μεταφορά της εσωτερικής ακινησίας. Ο χαρακτήρας δεν εγκλωβίζεται από εξωτερικές δυνάμεις αλλά από τον ίδιο του τον τρόπο ύπαρξης.



Εικόνα 46, Στιγμιότυπο από την ταινία *Routine* (2017)

Η παραμόρφωση της μορφής δεν αφορά μόνο το σώμα, αλλά και το περιβάλλον, το οποίο μπορεί να λειτουργήσει ως προέκταση της εσωτερικής κατάστασης. Ο animated χώρος που «σπάει» τους κανόνες του μεταδίδει άμεσα αίσθηση απειλής ή αποδιοργάνωσης. Στο *MEMO*, το περιβάλλον ξεθωριάζει και χάνει τη συνέπειά του ανάλογα με την κατάσταση του χαρακτήρα. Στο *Burnout*, ο χώρος καταβροχθίζει κυριολεκτικά τον δημιουργό, συγχωνευόμενος με τα έργα του. Αυτή η σύγκλιση μεταξύ χαρακτήρα και περιβάλλοντος ενισχύει τη συμβολική λειτουργία του animation όπου η πραγματικότητα μετατρέπεται σε αντανάκλαση της εσωτερικής εμπειρίας (Furniss, 2008).

Συνολικά, η παραμόρφωση της μορφής στο animation δεν αποτελεί τεχνικό τέχνασμα, αλλά βασικό αφηγηματικό μηχανισμό. Τα έργα που εξετάστηκαν, *Burnout*, *MEMO* και *Routine*, παρουσιάζουν τρεις διαφορετικές εκδοχές αυτής της τεχνικής: η παραμόρφωση ως κατάποση του εαυτού από την ίδια του τη δημιουργία, ως χωρική αποδόμηση της μνήμης

και ως σταδιακή ορατοποίηση της εσωτερικής παγίδευσης στην καθημερινότητα. Το εύρος αυτών των προσεγγίσεων αναδεικνύει τη μοναδική δυνατότητα του animation να μετατρέπει την εσωτερική εμπειρία σε ορατή μορφή, δυνατότητα που εξετάζεται από διαφορετική οπτική στο επόμενο υποκεφάλαιο, μέσα από τον ρόλο του ρυθμού και της κίνησης.

2.3 Ρυθμός, κίνηση και κινησιολογία ως αντανάκλαση ψυχικών διεργασιών

Ο ρυθμός και η κίνηση αποτελούν θεμελιώδη στοιχεία του animation και συνδέονται άμεσα με τον τρόπο που αποδίδονται οι εσωτερικές διεργασίες των χαρακτήρων. Σε αντίθεση με τη ζωντανή δράση, όπου η κινησιολογία περιορίζεται από τις σωματικές δυνατότητες του ηθοποιού, το animation επιτρέπει πλήρη ελευθερία στη διαμόρφωση των κινήσεων. Η κίνηση μπορεί να επιταχυνθεί, να επιβραδυνθεί, να γίνει απότομα ασυνεχής ή να αποκτήσει υπερβολική ρευστότητα, ανάλογα με την εσωτερική κατάσταση του χαρακτήρα. Ο ρυθμός δεν λειτουργεί μόνο ως τεχνικό εργαλείο, συχνά αποτελεί άμεση προέκταση του συναισθήματος, επιτρέποντας στον θεατή να το αντιληφθεί σωματικά (Thomas & Johnston, 1995).

Η σύνδεση ρυθμού και εσωτερικής κατάστασης έχει ενδιαφέρουσες παραλληλίες με την αρχιτεκτονική εμπειρία. Όπως ο αρχιτέκτονας ελέγχει τον ρυθμό της κίνησης μέσα σε έναν χώρο, μέσα από διαδοχικούς χώρους, στενέματα, ανοίγματα και φωτεινές μεταβολές, έτσι και ο animator ελέγχει τον ρυθμό της κίνησης του χαρακτήρα για να καθορίσει τη συναισθηματική εμπειρία του θεατή. Και στις δύο περιπτώσεις, ο ρυθμός δεν είναι απλώς αισθητική επιλογή, είναι φορέας ψυχολογικής πληροφορίας (Arnheim, 2004). Όπως υπογραμμίζει ο Pallasmaa (2005), ο ρυθμός αυτός γίνεται αντιληπτός σωματικά, μέσα από την κίνηση και τις αισθήσεις του αποδέκτη, μια αρχή που στο animation αξιοποιείται ώστε να καταστεί ο θεατής σωματικός συμμετοχος της εσωτερικής εμπειρίας του χαρακτήρα.

Στην πράξη, η κινησιολογία στο animation λειτουργεί σε πολλαπλά επίπεδα. Αργές, βαριές κινήσεις αποδίδουν θλίψη ή αδράνεια. Νευρικές, κοφτές κινήσεις μεταφέρουν άγχος ή υπερένταση. Ρευστές, αέρινες κινήσεις υποδηλώνουν ελευθερία ή αποσύνδεση από τη φυσική πραγματικότητα. Όταν ο ρυθμός γίνεται ασυνεχής ή αποσπασματικός,

αντικατοπτρίζει συχνά μια εσωτερική κατάσταση όπου η σκέψη τρέχει πιο γρήγορα από το σώμα, ή το σώμα αντιδρά πριν η σκέψη προλάβει να οργανωθεί (Wells, 2012). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *Alike* (Martínez Lara & Cano Méndez, 2015), όπου η κινησιολογία πατέρα και γιου μεταβάλλεται δραματικά: η αρχικά ζωντανή, αυθόρμητη κίνηση γίνεται σταδιακά μηχανική και άκαμπτη, αποδίδοντας την απώλεια ζωτικότητας μέσα στη ρουτίνα.



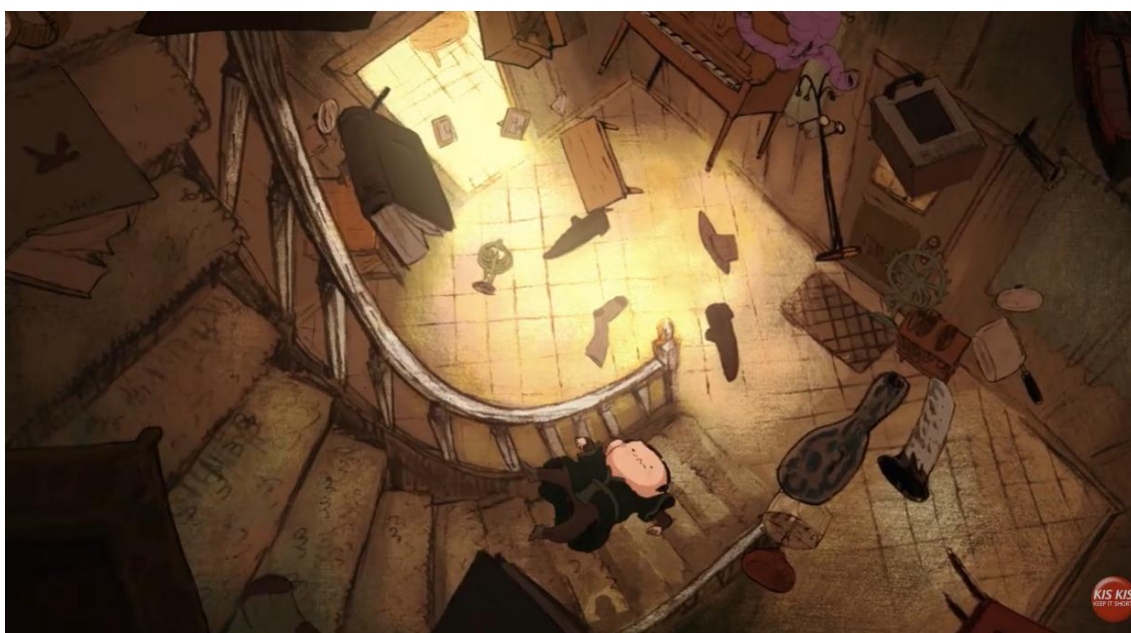
Εικόνα 47, Στιγμιότυπο από την ταινία *Alike* (2015)

Στο *Happiness* (Cutts, 2017), ο φρενήρης, επαναλαμβανόμενος ρυθμός των χαρακτήρων μετατρέπεται σε οπτική μεταφορά του εσωτερικού εγκλωβισμού στον καταναλωτικό κύκλο.



Εικόνα 48, Στιγμιότυπο από το Happiness (2017)

Ενώ στο *Weekends* (Jimenez, 2017) ο ρυθμός της κίνησης μεταβάλλεται ανάλογα με τη συναισθηματική κατάσταση ενός παιδιού καθώς μετακινείται ανάμεσα στα δύο σπίτια των χωρισμένων γονιών του, αποδίδοντας την αστάθεια και την αβεβαιότητα της εμπειρίας του. Οι ίδιοι μηχανισμοί ρυθμού θα εξεταστούν σε βάθος στα έργα του Κεφαλαίου 4, ιδιαίτερα στο *Inside Out*, όπου ο ρυθμός κάθε συναισθήματος συγκροτεί την ταυτότητά του, και στο *In Between*, όπου η «σπασμένη» κινησιολογία της ηρώιδας αποδίδει την εμπειρία του άγχους.



Εικόνα 49, Στιγμιότυπο από το Weekends (2017)

Εξίσου σημαντική είναι η σχέση ρυθμού και παύσης. Η σιωπή στην κίνηση, η ακινησία, η παύση, η αναστολή, μπορεί να αποδώσει συναισθήματα που η ίδια η κίνηση δεν μπορεί. Μια παρατεταμένη ακινησία μεταδίδει σοκ, απώλεια ή εσωτερική κατάρρευση με τρόπο που καμία ταχύτατη δράση δεν θα μπορούσε να αντικαταστήσει. Έργα όπως το *Paperman* (Kahrs, 2012) ή το *The Head Vanishes* (Fougea, 2016) δείχνουν πόσο καίρια είναι η επιβράδυνση και η παύση στη διαμόρφωση της συναισθηματικής ατμόσφαιρας, ακόμη και σε έργα που δεν πραγματεύονται άμεσα δύσκολες εσωτερικές εμπειρίες.



Εικόνα 50, Στιγμιότυπο από το *The Head Vanishes* (2016)

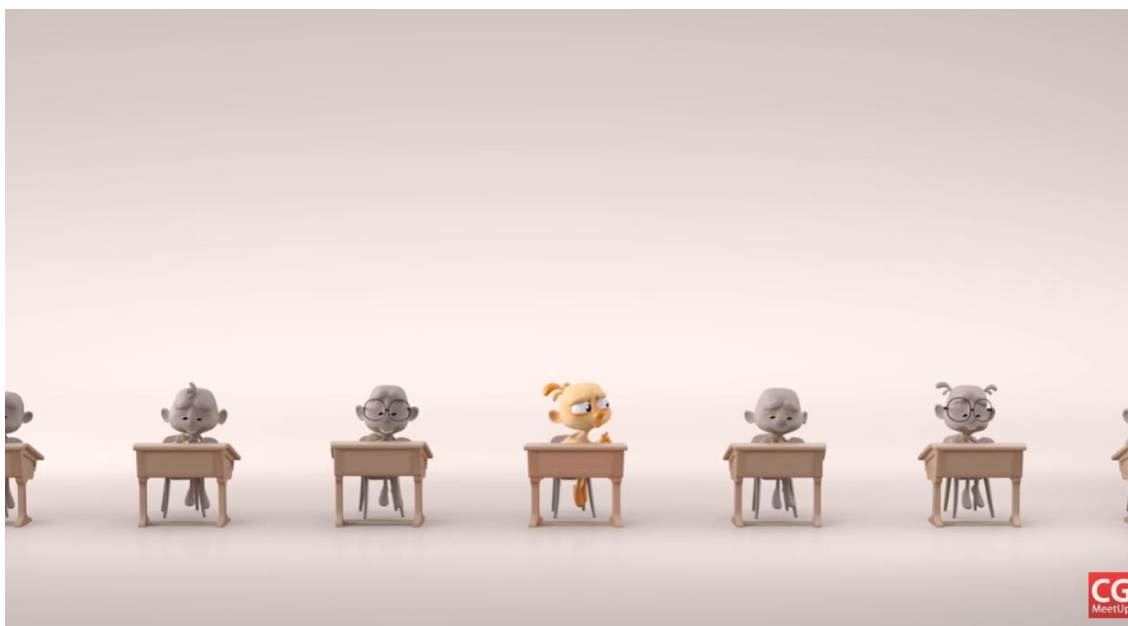
Συνολικά, ο ρυθμός και η κινησιολογία στο animation δεν αποτελούν απλώς τεχνικούς δείκτες κίνησης, γίνονται μηχανισμοί εσωτερικής αποκάλυψης. Ο τρόπος που ένα σώμα κινείται ή σταματά, τεντώνεται ή συρρικνώνεται, επιταχύνει ή χάνει τον συγχρονισμό του, λειτουργεί ως άμεσος καθρέφτης της εσωτερικής ζωής των χαρακτήρων. Πώς αυτή η κινητική γλώσσα συνδέεται με το χρώμα και τον φωτισμό για να δημιουργήσει συναισθηματικούς κώδικες αποτελεί το ερώτημα που εξετάζεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

2.4 Χρώμα, φως και αισθητική παλέτα ως ψυχολογικοί δείκτες

Το χρώμα και ο φωτισμός αποτελούν ίσως τα πιο άμεσα αναγνωρίσιμα μέσα με τα οποία το animation αποδίδει εσωτερικές καταστάσεις. Σε αντίθεση με τη ζωντανή δράση, όπου ο φωτισμός και η χρωματική παλέτα οφείλουν να υπακούουν σε φυσικούς περιορισμούς, το animation επιτρέπει πλήρη έλεγχο του χρώματος, της έντασης του φωτός και της ατμόσφαιρας. Έτσι, η χρωματική παλέτα λειτουργεί ως «συναισθηματικός κώδικας», μέσα από τον οποίο ο θεατής αντιλαμβάνεται αμέσως τον τόνο, τη διάθεση ή την εσωτερική αστάθεια του χαρακτήρα (Bordwell & Thompson, 2019).

Αυτή η λογική είναι καλά τεκμηριωμένη στη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος: ο Zumthor (2006) περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το φως, φυσικό και τεχνητό, καθώς και οι χρωματικές επιφάνειες διαμορφώνουν την ατμόσφαιρα και επηρεάζουν βαθιά τη συναισθηματική εμπειρία του χρήστη. Η ίδια αρχή ισχύει στο animation: ο σχεδιαστής ελέγχει απόλυτα τον φωτισμό και το χρώμα, μετατρέποντάς τα από αισθητικές επιλογές σε φορείς ψυχολογικής πληροφορίας (Arnheim, 2004). Ψυχρές παλέτες, μπλε, γκρι, ασπρόμαυρο, συνδέονται συχνά με μελαγχολία, απομόνωση ή εσωτερική ακινησία, ενώ θερμές, κορεσμένες αποχρώσεις μπορούν να δηλώνουν ένταση, πάθος ή χάος. Η εναλλαγή παλετών στη διάρκεια μιας ταινίας αποτελεί μέσο μετάδοσης συναισθηματικών μεταβάσεων. Ο θεατής αντιλαμβάνεται την αλλαγή χωρίς να χρειάζεται ρητή εξήγηση (Bellantoni, 2005). Η αντίληψη ότι το χρώμα φέρει εγγενή συναισθηματική σημασία έχει μακρά ιστορία, ανάγοντας τις ρίζες της έως τη Θεωρία των Χρωμάτων του Goethe (1810), όπου το χρώμα συνδέεται για πρώτη φορά συστηματικά με ψυχολογικές και ηθικές ποιότητες.

Στην πράξη, οι δημιουργοί αξιοποιούν το χρώμα με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με τη θεματική τους. Στο Alike (Martínez Lara & Cano Méndez, 2015), το χρώμα λειτουργεί ως άμεσος δείκτης ζωτικότητας: οι χαρακτήρες χάνουν σταδιακά τον έντονο μπλε χρωματισμό τους καθώς υποκύπτουν στη μονοτονία της ρουτίνας, ενώ η επιστροφή του χρώματος συνοδεύει κάθε στιγμή συναισθηματικής επανασύνδεσης. Η αποκορεσμένη παλέτα γίνεται έτσι οπτική μεταφορά της εσωτερικής απάθειας, και η επανεμφάνιση του κορεσμού σημάδι αναζωογόνησης.



Εικόνα 51, Στιγμιότυπο από την ταινία Alike (2015)

Διαφορετική λογική ακολουθεί το *The Dam Keeper* (Kondo & Tsutsumi, 2014), όπου το σταδιακά πυκνούμενο σκοτάδι λειτουργεί ως μεταφορά της εσωτερικής μελαγχολίας και της απειλής, ενώ το φως αποκτά δυσανάλογη συναισθηματική βαρύτητα ως σημείο προστασίας και ελπίδας (Bellantoni, 2005). Οι ίδιες αρχές χρωματικής κωδικοποίησης θα αναλυθούν σε βάθος στο Κεφάλαιο 4, ιδιαίτερα στο *Inside Out*, όπου κάθε συναίσθημα φέρει διακριτή χρωματική ταυτότητα, και στο *Anomalisa*, όπου η απουσία έντονου χρώματος αποδίδει την αποξένωση.



Εικόνα 52, Στιγμιότυπο από το The Dam Keeper (2014)

Ο φωτισμός λειτουργεί συμπληρωματικά προς το χρώμα, αλλά με τη δική του αφηγηματική λογική. Ένας διάχυτος, απαλός φωτισμός δημιουργεί αίσθηση αοριστίας ή ονειρικής κατάστασης, ενώ σκληρές σκιές και έντονες αντιθέσεις φωτοσκίασης μεταδίδουν ένταση, κίνδυνο ή εσωτερική σύγκρουση. Η απουσία φωτός, η σκοτεινιά, δεν είναι ουδέτερη: αποτελεί από μόνη της αφηγηματικό στοιχείο που φέρει συναισθηματικό βάρος (Beck, 2004). Σε πολλά animations, η σταδιακή απώλεια φωτεινότητας συνοδεύει την εσωτερική κατάρρευση του χαρακτήρα, ενώ η επιστροφή του φωτός σηματοδοτεί ανάκαμψη ή συναισθηματική μεταστροφή.

Συνολικά, χρώμα και φωτισμός στο animation δεν λειτουργούν ως διακοσμητικές επιλογές αλλά ως ενεργά αφηγηματικά εργαλεία που φέρουν ψυχολογική πληροφορία. Η ικανότητα του δημιουργού να τα ελέγχει απόλυτα, κάτι που ούτε ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης ούτε η αρχιτεκτονική μπορούν να κάνουν στον ίδιο βαθμό, καθιστά το animation ιδανικό μέσο για την οπτική απόδοση λεπτών συναισθηματικών αποχρώσεων. Πώς αυτά τα χρωματικά και φωτεινά στοιχεία οργανώνονται μέσα σε έναν ευρύτερο χώρο για να δημιουργήσουν ατμόσφαιρα και ψυχολογικό περιβάλλον αποτελεί το ερώτημα που εξετάζεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

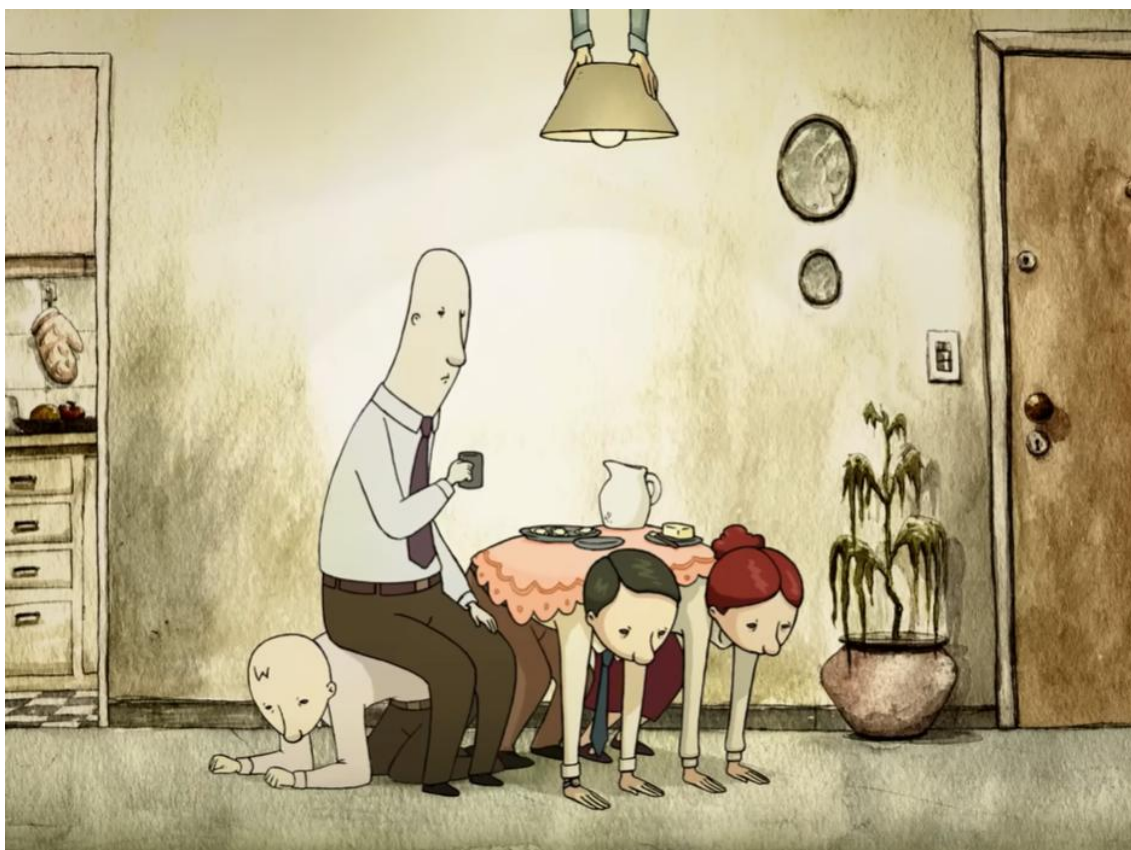
2.5 Ατμόσφαιρα, σκηνοθεσία και ψυχολογικός χώρος

Η ατμόσφαιρα και η σκηνοθετική οργάνωση του χώρου αποτελούν κεντρικά εργαλεία στην απόδοση της εσωτερικής κατάστασης ενός χαρακτήρα στο animation. Σε αντίθεση με τη ζωντανή δράση, όπου η κάμερα αποτυπώνει έναν υπαρκτό χώρο, στο animation κάθε στοιχείο, ο όγκος, η κίνηση, η αρχιτεκτονική, ακόμη και το κενό, είναι προϊόν δημιουργικής επιλογής. Αυτό επιτρέπει στον σκηνοθέτη να χτίσει έναν «ψυχολογικό χώρο» που δεν αναπαριστά απλώς το περιβάλλον, αλλά αντανακλά και ερμηνεύει την εσωτερική διάθεση του χαρακτήρα (Eisenstein, 1942/2017).

Η ιδέα του «ψυχολογικού χώρου» έχει εκτενή θεωρητική βάση στη μελέτη του κατασκευασμένου περιβάλλοντος. Ήδη ο Bachelard (1958/1994) έδειξε ότι ο βιωμένος χώρος είναι πάντοτε ψυχικά φορτισμένος, ότι το σπίτι, η γωνιά ή το υπόγειο φέρουν συναισθηματικές και φαντασιακές ποιότητες πέρα από τη φυσική τους υπόσταση. Παράλληλα, ο Tuan (1977) διέκρινε ανάμεσα στον αφηρημένο «χώρο» (space) και τον συναισθηματικά οικειοποιημένο «τόπο» (place), μια διάκριση που στο animation αποκτά

κυριολεκτική σημασία: ο δημιουργός μετατρέπει τον ουδέτερο χώρο σε ψυχικά φορτισμένο τόπο μέσα από κάθε σχεδιαστική επιλογή. Όπως αναφέρθηκε (1.5), ο Le Corbusier (1923/1986) περιέγραψε την έννοια της promenade architecturale ως μια διαδρομή μέσα από χώρους που αλλάζουν ρυθμικά σε κλίμακα, φως και υλικότητα, δημιουργώντας μια αφήγηση συναισθημάτων. Αυτή η λογική εφαρμόζεται με εξαιρετική ακρίβεια στο animation: ο σχεδιαστής οργανώνει μια χωρική «διαδρομή» που καθοδηγεί τον θεατή συναισθηματικά (Zumthor, 2006), μέσα από συστολές και διαστολές χώρου, αλλαγές φωτισμού και μεταβολές κλίμακας. Ένας χαρακτήρας που κινείται από έναν στενό, σκοτεινό διάδρομο σε έναν ανοιχτό, φωτεινό χώρο βιώνει μια αφηγηματική μετάβαση που ο θεατής αισθάνεται σωματικά, ακριβώς όπως ο επισκέπτης ενός κτιρίου (Zumthor, 2006).

Η κλίμακα αποτελεί ιδιαίτερα ισχυρό εργαλείο. Ένας χαρακτήρας που παρουσιάζεται μικρός μέσα σε έναν υπερμεγέθη χώρο μεταδίδει αμέσως αίσθηση αδυναμίας, απομόνωσης ή συντριβής, μια τεχνική που χρησιμοποιείται συστηματικά τόσο στην αρχιτεκτονική για να εκφράσει δύναμη ή ταπεινοφροσύνη, όσο και στο animation για να οπτικοποιήσει την εσωτερική κατάσταση του χαρακτήρα. Αντίστοιχα, ένας χώρος που συρρικνώνεται γύρω από τον χαρακτήρα λειτουργεί ως μεταφορά πίεσης και παγίδευσης, ενώ ένας χώρος που ανοίγει απότομα μπορεί να αποδώσει ανακούφιση ή υπαρξιακή σύγχυση (Sobchack, 1992). Στο El Empleo / The Employment (Bou Grasso, 2008), η συστηματική μετατροπή των ανθρώπων σε αντικείμενα μέσα σε ένα ψυχρό, λειτουργικό αστικό περιβάλλον αποδίδει με ακρίβεια την αίσθηση συντριβής του ατόμου από έναν υπερμεγέθη, απρόσωπο μηχανισμό.



Εικόνα 53, Στιγμιότυπο από το *El Empleo* (2008)

Η σκηνοθεσία αξιοποιεί επίσης την έννοια του *threshold*, του κατώφλιού, της μεταβατικής ζώνης ανάμεσα σε δύο χώρους. Στην αρχιτεκτονική, το κατώφλι σηματοδοτεί μετάβαση, απόφαση, αλλαγή κατάστασης. Στο animation, τα κατώφλια, πόρτες, σήραγγες, ορίζοντες, χρησιμοποιούνται συχνά για να σηματοδοτήσουν ψυχολογικές μεταβάσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *Weekends* (Jimenez, 2017), όπου η επαναλαμβανόμενη μετακίνηση του παιδιού ανάμεσα στα δύο σπίτια των χωρισμένων γονιών του μετατρέπει το κατώφλι σε διαρκή ψυχολογική μετάβαση: κάθε πέρασμα από τον έναν χώρο στον άλλο σηματοδοτεί και μια αλλαγή εσωτερικής κατάστασης. Σε κάθε τέτοια περίπτωση, η χωρική μετάβαση αντιστοιχεί σε εσωτερική μετατόπιση (Bordwell & Thompson, 2010). Οι μηχανισμοί αυτοί, δηλαδή η συρρίκνωση του χώρου και το κατώφλι ως ψυχολογική μετάβαση, θα αναλυθούν διεξοδικά στο Κεφάλαιο 4, ιδιαίτερα στο *Coraline*, με τη μυστική πόρτα και τη σήραγγα προς τον παράλληλο κόσμο, και στο *Anomalisa*, με τους ατελείωτους διαδρόμους του ξενοδοχείου.



Εικόνα 54, Στιγμιότυπο από το *Weekends* (2017)

Η κάμερα στο animation δεν καταγράφει απλώς τον χώρο, τον διαμορφώνει ενεργά, οργανώνοντας την εμπειρία του θεατή με τον ίδιο τρόπο που ο σχεδιασμός του χώρου οργανώνει την εμπειρία του χρήστη (Zumthor, 2006). Η γωνία λήψης, η εστίαση, η απόσταση και η κίνηση της κάμερας διαμορφώνουν την εμπειρία του χώρου με τον ίδιο τρόπο που ο αρχιτέκτονας διαμορφώνει την εμπειρία ενός κτιρίου μέσα από την οργάνωση της κυκλοφορίας, του φωτισμού και της προοπτικής. Η χαμηλή γωνία κάνει τους χώρους απειλητικούς. Η πανοραμική κίνηση αποκαλύπτει σταδιακά ένα περιβάλλον και δημιουργεί αίσθηση ανακάλυψης ή αγωνίας. Μέσα από αυτές τις επιλογές, ο «ψυχολογικός χώρος» του animation γίνεται βιώσιμος, ο θεατής δεν παρατηρεί τον χώρο, τον κατοικεί συναισθηματικά. Με αυτή την έννοια, ισχύει και για το animation η θέση του Pallasmaa (2005): ο χώρος δεν προσλαμβάνεται ως αντικείμενο παρατήρησης αλλά ως σωματικά βιωμένη εμπειρία.

2.6 Ήχος, μουσική και σιωπή ως αφηγηματικά εργαλεία

Ο ήχος στο animation δεν αποτελεί απλώς συνοδευτικό στοιχείο της εικόνας, λειτουργεί ως αυτόνομος αφηγηματικός φορέας που διαμορφώνει, ενισχύει ή ανατρέπει αυτό που βλέπει ο θεατής. Στη ζωντανή δράση, ο ήχος καταγράφεται σε μεγάλο βαθμό από το περιβάλλον. Στο animation, κατασκευάζεται σχεδόν εξολοκλήρου, γεγονός που του προσδίδει εγγενή πρόθεση και αφηγηματική συνέπεια. Κάθε ηχητική επιλογή, από τον τόνο της μουσικής έως

την παρουσία ή απουσία ήχων περιβάλλοντος, αποτελεί συνειδητή δημιουργική πράξη που συμβάλλει στη διαμόρφωση της ψυχολογικής ατμόσφαιρας (Chion, 1994).

Η σχέση ήχου και χώρου έχει εκτενή θεωρητική βάση: ο Zumthor (2006) περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο η ακουστική ενός χώρου, ο τρόπος που αντηχεί, απορροφά ή ενισχύει τον ήχο, επηρεάζει βαθιά τη συναισθηματική εμπειρία. Στο animation, η ακουστική του χώρου είναι εξίσου σχεδιασμένη: ένα δωμάτιο που αντηχεί μεταδίδει μοναξιά και κενό, ενώ ένας πνιγμένος, αποσβεσμένος ήχος μπορεί να αποδώσει αίσθηση εσωτερικής απομόνωσης ή αποσύνδεσης από τον κόσμο (Zumthor, 2006). Όπως παρατηρεί ο Murch (2001), ο ήχος δεν γίνεται αντιληπτός ως αυτόνομο στοιχείο αλλά συγχωνεύεται με την εικόνα στην αντίληψη του θεατή, με αποτέλεσμα οι ηχητικές επιλογές να επιδρούν συχνά σε υποσυνείδητο επίπεδο.

Η μουσική αποτελεί τον πιο άμεσο ηχητικό φορέα συναισθήματος. Μέσα από την επιλογή τονικότητας, ρυθμού, ενορχήστρωσης και δυναμικής, η μουσική μπορεί να προετοιμάσει τον θεατή για μια συναισθηματική μετάβαση, να ενισχύσει μια εσωτερική κατάσταση ή να δημιουργήσει αντίθεση ανάμεσα σε αυτό που φαίνεται και αυτό που νιώθεται, μια τεχνική που ο Chion (1994) ονομάζει *contrapuntal sound*. Στο Happiness (Cutts, 2017), η μουσική επένδυση λειτουργεί σε ειρωνική αντίστιξη με τις ζοφερές εικόνες του καταναλωτικού εγκλωβισμού, αποτελώντας χαρακτηριστικό παράδειγμα του *contrapuntal sound*. Στο Pearl (Osborne, 2016), όπου η αφήγηση οργανώνεται εξ ολοκλήρου γύρω από ένα επαναλαμβανόμενο τραγούδι, η μουσική γίνεται η ίδια φορέας της συναισθηματικής εξέλιξης της σχέσης πατέρα και κόρης μέσα στον χρόνο. Η μουσική μπορεί έτσι να λειτουργήσει ως άμεση «μετάφραση» της εσωτερικής κατάστασης (Plantinga, 2009). Οι ίδιες αρχές θα εξεταστούν σε βάθος στο Κεφάλαιο 4, ιδιαίτερα στο Anomalisa, όπου η μινιμαλιστική μουσική του Carter Burwell ενισχύει την αίσθηση αποξένωσης.

Εξίσου σημαντική είναι η χρήση των ήχων περιβάλλοντος. Στο animation, οι ήχοι που περιβάλλουν τον χαρακτήρα, βήματα, αναπνοή, θόρυβοι πόλης, φύση, δεν είναι τυχαίοι. Μπορούν να ενισχύσουν την αίσθηση παρουσίας ή, αντίθετα, να υπογραμμίσουν την απουσία της. Στο El Empleo / The Employment (Bou Grasso, 2008), οι μηχανικοί, επαναλαμβανόμενοι ήχοι του αστικού περιβάλλοντος ενισχύουν την αίσθηση της απρόσωπης ρουτίνας και της απώλειας ατομικότητας, ενώ οι στιγμές σιωπής

υπογραμμίζουν τη συναισθηματική αποστασιοποίηση. Αντίστοιχα, η χρήση αφηρημένων, μη αναγνωρίσιμων ήχων μπορεί να ενισχύσει την αίσθηση αποπροσανατολισμού και εσωτερικής αστάθειας, μηχανισμός που θα αναλυθεί στο Caldera (4.2) και στο In Between (4.5).

Η σιωπή, τέλος, αποτελεί ίσως το πιο ισχυρό ηχητικό εργαλείο. Στο animation, η πλήρης ηχητική σιωπή δεν είναι ποτέ ουδέτερη, φέρει ένταση, αναμονή ή εσωτερικό κενό. Μια σκηνή από την οποία αφαιρείται ο ήχος αποκτά αμέσως ψυχολογικό βάρος, καθώς η απουσία ενισχύει την αίσθηση απομόνωσης ή σοκ. Πολλοί δημιουργοί χρησιμοποιούν στρατηγικά τη σιωπή σε κρίσιμες στιγμές της αφήγησης, αφήνοντας τον θεατή μόνο με την εικόνα και τις δικές του προβολές. Ήχος και σιωπή, εναλλασσόμενοι με συνέπεια, δημιουργούν έναν ηχητικό ρυθμό που αντιστοιχεί στη συναισθηματική ροή της ιστορίας και ολοκληρώνουν την πολυεπίπεδη οπτικοακουστική γλώσσα που αναλύεται συνολικά στο επόμενο υποκεφάλαιο.

2.7 Η σύνθεση των οπτικών στρατηγικών στην ψυχολογική αφήγηση

Στα υποκεφάλαια που προηγήθηκαν επιχειρήθηκε να αναδειχθεί ότι η ψυχολογική αφήγηση στο animation δεν στηρίζεται σε ένα μόνο εργαλείο, αλλά σε ένα σύνθετο σύστημα οπτικών και ακουστικών επιλογών που λειτουργούν αλληλένδετα. Παραμόρφωση, ρυθμός, χρώμα, χώρος, ήχος και επιλογή τεχνικής δεν αποτελούν ανεξάρτητες παραμέτρους, διαμορφώνουν μαζί μια ολιστική αφηγηματική γλώσσα μέσα από την οποία η εσωτερική εμπειρία γίνεται ορατή, ακουστή και βιώσιμη από τον θεατή.

Η δύναμη αυτής της σύνθεσης έγκειται στο γεγονός ότι κάθε στοιχείο μπορεί να ενισχύει ή να ανατρέπει τα άλλα, δημιουργώντας πολυεπίπεδα νοήματα. Ένας χαρακτήρας που κινείται αργά σε έναν συρρικνούμενο χώρο, συνοδευόμενος από μια μινιμαλιστική, επαναλαμβανόμενη μουσική φράση και μια ψυχρή, χαμηλής έντασης χρωματική παλέτα, μεταδίδει αίσθηση παγίδευσης και εσωτερικής ακινησίας πολύ πιο αποτελεσματικά από οποιοδήποτε μεμονωμένο στοιχείο. Αντίθετα, όταν τα στοιχεία αυτά έρχονται σε αντίθεση μεταξύ τους, ζωνρή μουσική σε έναν κατακερματισμένο, σκοτεινό χώρο, δημιουργείται μια αίσθηση ανησυχητικής ασυμφωνίας που μπορεί να αποδώσει ψυχική αστάθεια ή αποδιοργάνωση (Chion, 1994· Arnheim, 2004).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της σύνθεσης αποτελεί το *Alike* (Martínez Lara & Cano Méndez, 2015), στο οποίο οι επιμέρους στρατηγικές που εξετάστηκαν χωριστά στα προηγούμενα υποκεφάλαια συνεργάζονται αδιαχώριστα: καθώς ο πατέρας υποκύπτει στη ρουτίνα, η κίνησή του γίνεται μηχανική και άκαμπτη, το έντονο μπλε χρώμα του ξεθωριάζει σταδιακά και ο ρυθμός της καθημερινότητάς του γίνεται μονότονος και επαναλαμβανόμενος. Καμία από αυτές τις επιλογές δεν θα είχε την ίδια ισχύ μεμονωμένα. Η συναισθηματική τους δύναμη προκύπτει ακριβώς από τη σύγκλισή τους σε ένα ενιαίο οπτικό μήνυμα απώλειας ζωτικότητας.



Εικόνα 55, Στιγμιότυπο από το *Alike* (2015)

Αυτή η πολυεπίπεδη λογική αποτελεί το θεμέλιο πάνω στο οποίο οικοδομούνται οι ταινίες animation που εξετάζονται στο Κεφάλαιο 4. Πριν φτάσουμε εκεί, όμως, είναι απαραίτητο να εξετάσουμε πώς οι ίδιες αυτές στρατηγικές οργανώνονται για να αποδώσουν συγκεκριμένες ψυχικές καταστάσεις όπως θλίψη, άγχος, αποξένωση, τραύμα, μέσα από τη δομή της οπτικής αφήγησης. Αυτό αποτελεί το αντικείμενο του Κεφαλαίου 3.

2.8 Η επιλογή τεχνικής ως ψυχολογική απόφαση

Στις προηγούμενες ενότητες εξετάστηκαν οι επιμέρους οπτικές και ακουστικές στρατηγικές μέσα από τις οποίες το animation αποδίδει εσωτερικές καταστάσεις. Ωστόσο, υπάρχει μια πιο θεμελιώδης επιλογή που προηγείται όλων των άλλων και επηρεάζει καθοριστικά τον τρόπο πρόσληψης του έργου: η επιλογή της ίδιας της τεχνικής. Το stop-motion, το CGI και

το 2D animation δεν είναι ουδέτερα μέσα παραγωγής, φέρουν το καθένα ιδιαίτερες αισθητικές και υλικές ιδιότητες που τα καθιστούν περισσότερο ή λιγότερο κατάλληλα για την απόδοση συγκεκριμένων ψυχικών καταστάσεων (Purves, 2014).

Το stop-motion συνδέεται ιδιαίτερα με ψυχικές καταστάσεις που αφορούν εγκλωβισμό, υλική παρουσία και την αίσθηση ότι ο κόσμος είναι κατασκευασμένος και επομένως ελεγχόμενος από κάποιον άλλον. Η υλικότητα των κούκλων και των σκηνικών δημιουργεί μια αίσθηση φυσικής βαρύτητας που ενισχύει αισθήματα ακινησίας, παγίδευσης και αδυναμίας διαφυγής. Στο *Mary and Max* (Elliot, 2009), η υλικότητα του πηλού, με τις ατέλειες και τη βαρύτητά της, ενισχύει τα θέματα της απομόνωσης, της εσωτερικής δυσφορίας και της εύθραυστης ανθρώπινης σύνδεσης, ενώ στο *Madame Tutli-Putli* (Lavis & Szczerbowski, 2007) η απτή παρουσία της μαριονέτας μέσα σε ένα ασαφές, απειλητικό περιβάλλον αποδίδει μια διάχυτη υπαρξιακή αγωνία. Η τεχνική δεν είναι εδώ απλώς αισθητική επιλογή, είναι μέρος του νοήματος (Purves, 2014). Οι ίδιες ιδιότητες του stop-motion θα αναλυθούν διεξοδικά στο Κεφάλαιο 4, στο *Anomalisa* και στο *Coraline*.



Εικόνα 56, Στιγμιότυπο από *Mary and Max* (2009)



Εικόνα 57, Στιγμιότυπο από το Madame Tutli Putli (2007)

Το CGI προσφέρει ρευστότητα, μεταμόρφωση και απεριόριστες δυνατότητες χωρικής οργάνωσης, ιδιότητες που το καθιστούν ιδανικό για την απόδοση εσωτερικών καταστάσεων που χαρακτηρίζονται από αστάθεια, μεταβολή και διάχυση των ορίων (Kerlow, 2009). Η δυνατότητα δημιουργίας πλήρων εσωτερικών κόσμων με δική τους τοπολογία, καθώς και ρευστών μεταβάσεων ανάμεσα σε αντίθετα περιβάλλοντα, αξιοποιείται συστηματικά στα έργα του Κεφαλαίου 4, ιδιαίτερα στο *Inside Out* και στο *Caldera*.

Το 2D animation κατέχει μια ιδιαίτερη θέση λόγω της ευρείας αισθητικής εμβέλειάς του. Η χειροποίητη γραμμή δημιουργεί αίσθηση ανθρώπινης παρουσίας και εύθραυστης ζωτικότητας, ιδιότητες που το καθιστούν ιδανικό για θεματικές που αφορούν τη μνήμη, τη νοσταλγία και την απώλεια. Στο *The Tale of the Princess Kaguya* (Takahata, 2013), η σκιτσώδης, ημιτελής γραμμή και οι αραιές υδατογραφικές επιφάνειες αποδίδουν την εφημερότητα της ζωής και τη μελαγχολία της απώλειας με μια λιτότητα χαρακτηριστική της ιαπωνικής παράδοσης (Napier, 2001). Αντίθετα, στη δυτική παράδοση το 2D αξιοποιείται συχνά για πιο εκφραστικές, υπερβολικές αποδόσεις συναισθήματος, αναδεικνύοντας ότι η ίδια τεχνική μπορεί να εξυπηρετήσει πολύ διαφορετικές ψυχολογικές αφηγηματικές φιλοσοφίες. Αυτή η ιαπωνική προσέγγιση της υπόνοιας θα αναλυθεί διεξοδικά στο *Grave of the Fireflies* (4.6).



Εικόνα 58, Στιγμιότυπο από το *The Tale of the Princess Kaguya* (2013)

Η αντιστοίχιση τεχνικής και ψυχικής κατάστασης δεν είναι φυσικά απόλυτη, είναι τάση και όχι κανόνας. Αυτό που αναδεικνύεται είναι ότι οι έμπειροι δημιουργοί επιλέγουν την τεχνική τους με γνώμονα τις αισθητικές και θεματικές της δυνατότητες, κάνοντας την επιλογή αυτή αναπόσπαστο μέρος της συνολικής σχεδιαστικής φιλοσοφίας του έργου.

2.9 Σύνοψη

Το δεύτερο κεφάλαιο εξέτασε τις επιμέρους οπτικές και ακουστικές στρατηγικές μέσα από τις οποίες το animation μεταφράζει την εσωτερική εμπειρία σε ορατή και ακουστή μορφή. Η ανάλυση ξεκίνησε από τη γενική δυνατότητα του μέσου να οπτικοποιεί ψυχικές καταστάσεις, μέσα από την προσωποποίηση συναισθημάτων ή την αλλοίωση του περιβάλλοντος, και στη συνέχεια εξειδικεύτηκε σε έξι επιμέρους εργαλεία: την παραμόρφωση της μορφής, τον ρυθμό και την κινησιολογία, το χρώμα και τον φωτισμό, την ατμόσφαιρα και τη σκηνοθεσία του χώρου, τον ήχο και τη σιωπή, και τέλος την ίδια την επιλογή τεχνικής παραγωγής.

Μέσα από παραδείγματα όπως το *Burnout*, το *MEMO*, το *Routine*, το *Alike*, το *Happiness*, το *Weekends* και το *Madame Tutli-Putli*, αναδείχθηκε ότι κάθε ένα από αυτά τα εργαλεία λειτουργεί ως φορέας ψυχολογικής πληροφορίας και όχι ως αισθητικό στολίδι. Η

παραμόρφωση αποδίδει την απώλεια ορίων του εαυτού, ο ρυθμός μεταφράζει σωματικά την εσωτερική ένταση ή τη βαρύτητα, το χρώμα λειτουργεί ως άμεσος συναισθηματικός κώδικας, ο χώρος οργανώνεται ως «ψυχολογικός χώρος» με τη λογική της αρχιτεκτονικής promenade, και ο ήχος, μαζί με τη σιωπή, συμπληρώνει την εικόνα ή έρχεται σε αντίστιξη με αυτήν.

Το κεφάλαιο ανέδειξε επίσης ότι αυτά τα εργαλεία δεν λειτουργούν μεμονωμένα, αλλά συνθετικά, όπως φάνηκε στο παράδειγμα του Alike, όπου κίνηση, χρώμα και ρυθμός συγκλίνουν σε ένα ενιαίο μήνυμα απώλειας ζωτικότητας. Τέλος, η επιλογή τεχνικής, stop-motion, CGI ή 2D, αναδείχθηκε ως θεμελιώδης σχεδιαστική απόφαση που προηγείται όλων των άλλων, καθώς κάθε τεχνική φέρει δικές της υλικές και αισθητικές ιδιότητες περισσότερο ή λιγότερο κατάλληλες για συγκεκριμένες ψυχικές καταστάσεις. Το αναλυτικό αυτό ρεπερτόριο θα αποτελέσει το εργαλειακό υπόβαθρο για την εξέταση συγκεκριμένων ψυχικών καταστάσεων στο Κεφάλαιο 3.

3. Ψυχικές Καταστάσεις και Οπτική Αφήγηση

3.1 Η οπτική απόδοση της θλίψης και της εσωτερικής βαρύτητας

Η θλίψη αποτελεί μια από τις πιο θεμελιώδεις ανθρώπινες συναισθηματικές εμπειρίες, που χαρακτηρίζεται από αίσθηση απώλειας, εσωτερικής βαρύτητας και μειωμένης ενεργητικότητας. Ο Lazarus (1991) την περιγράφει ως αντίδραση σε μια απώλεια που έχει ήδη συντελεστεί, σε αντίθεση με το άγχος, που αφορά μια απειλή που αναμένεται. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, η θλίψη δεν εξετάζεται ως κλινική κατηγορία αλλά ως βιωματική κατάσταση που αποδίδεται οπτικά μέσα από συγκεκριμένες σχεδιαστικές επιλογές όπως επιβράδυνση της κίνησης, χαμηλή χρωματική ένταση, χωρική συστολή.

Η θλίψη και η εσωτερική βαρύτητα αποτελούν από τις πιο συχνά απεικονιζόμενες συναισθηματικές καταστάσεις στο animation, καθώς το μέσο διαθέτει ιδιαίτερες δυνατότητες για την οπτική τους απόδοση. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης, όπου η θλίψη εκφράζεται κυρίως μέσω της ερμηνείας του ηθοποιού, στο animation μπορεί να αποδοθεί μέσα από ολόκληρο το οπτικό σύμπαν, δηλαδή το χρώμα, τον ρυθμό, τη μορφή του χαρακτήρα και τον χώρο που τον περιβάλλει. Έτσι, η εσωτερική κατάσταση γίνεται ορατή όχι μόνο στο πρόσωπο, αλλά στο σύνολο της εικόνας (Wells, 1998).

Η χρωματική παλέτα αποτελεί το πιο άμεσο εργαλείο. Χρώματα χαμηλής χρωματικής έντασης, γκριζες και μπλε αποχρώσεις, χαμηλή φωτεινότητα, όλα συμβάλλουν στη δημιουργία μιας οπτικής «βαρύτητας» που ο θεατής αισθάνεται ενστικτωδώς. Η κίνηση επίσης αλλάζει: αργές, κουρασμένες χειρονομίες, βαριά βήματα, σώματα που φαίνονται να αντιστέκονται στην ίδια τους την κίνηση. Ο ρυθμός του μοντάζ επιβραδύνεται, οι παύσεις παρατείνονται, δημιουργώντας μια αίσθηση χρόνου που «κολλάει» (Thomas & Johnston, 1995). Από αρχιτεκτονική σκοπιά, η ίδια λογική εφαρμόζεται στον χώρο: χαμηλές οροφές, στενά ανοίγματα και απουσία φυσικού φωτός δημιουργούν συνθήκες που πιέζουν τον χρήστη και στο animation, ένας χώρος σχεδιασμένος με αυτή τη λογική μεταδίδει εσωτερική βαρύτητα χωρίς να χρειάζεται καν να φαίνεται ο χαρακτήρας (Zumthor, 2006).

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το *When the Day Breaks* (Forbis & Tilby, 1999), όπου η μονοτονία και η επανάληψη της καθημερινότητας αποδίδονται μέσα από ένα

σκοτεινό, χρωματικό σύμπαν με θαμπές, ωχρές αποχρώσεις χωρίς έντονη χρωματική παρουσία και το *Negative Space* (Kuwahata & Porter, 2017), όπου η συναισθηματική απόσταση ανάμεσα σε πατέρα και γιο εκφράζεται μέσα από την ψυχρή, γεωμετρική οργάνωση του χώρου και την ελάχιστη κινησιολογία των χαρακτήρων. Και στα δύο έργα, η εσωτερική βαρύτητα δεν περιγράφεται, αποδίδεται οπτικά με τρόπο που ο θεατής τη βιώνει άμεσα.



Εικόνα 59, Στιγμιότυπο από την ταινία *When the day breaks* (1999)



Εικόνα 60, Στιγμιότυπο από την ταινία *Negative Space* (2017)

Αξίζει να σημειωθεί ότι η οπτική απόδοση της θλίψης στο animation δεν ακολουθεί πάντα γραμμική λογική, δηλαδή δεν αντιστοιχεί απαραίτητα σε μια προβλέψιμη σειρά οπτικών συμβάσεων. Ορισμένα έργα επιλέγουν την αντίθεση ως κεντρικό εκφραστικό εργαλείο: φωτεινά, ζωντανά χρώματα συνδυάζονται με αργή, βαριά κίνηση, δημιουργώντας μια αίσθηση ανοίκειου όπου η επιφανειακή ζωνρότητα της εικόνας έρχεται σε άμεση σύγκρουση με την εσωτερική κατάσταση του χαρακτήρα. Αυτή η τεχνική της αντίφασης ανάμεσα σε ό,τι φαίνεται και ό,τι νιώθεται αποτελεί μια από τις πιο ισχυρές δυνατότητες του animation: την ικανότητα να αποδίδει την πολυπλοκότητα της εσωτερικής εμπειρίας, η οποία σπάνια είναι μονοσήμαντη ή εύκολα αναγνώσιμη (Furniss, 2008).

Αξίζει να σημειωθεί ότι η οπτική απόδοση της θλίψης διαφοροποιείται και πολιτισμικά: ενώ η δυτική παράδοση τείνει να την εξωτερικεύει μέσα από εμφανείς χρωματικές και κινησιολογικές μεταβολές, η ιαπωνική παράδοση την αποδίδει συχνά μέσα από την υπόνοια και τη συγκράτηση, μια προσέγγιση που θα αναλυθεί διεξοδικά στο Grave of the Fireflies (4.6).

Η θλίψη και η εσωτερική βαρύτητα, όπως αποδίδονται στο animation, δεν αποτελούν απλώς συναισθηματικές καταστάσεις που απεικονίζονται. Μετατρέπονται σε οπτικές εμπειρίες που ο θεατής βιώνει μαζί με τον χαρακτήρα. Αυτή η ικανότητα του animation να μετατρέπει το εσωτερικό σε εξωτερικό, το αόρατο σε ορατό, αποτελεί τη βάση και για την απόδοση πιο έντονων και οξύτερων καταστάσεων, όπως το άγχος και η εσωτερική ένταση που εξετάζονται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

3.2 Το άγχος και η εσωτερική ένταση στο animation

Το άγχος ως διάχυτη αίσθηση απειλής χωρίς απαραίτητα συγκεκριμένο αντικείμενο, αποτελεί μια από τις πιο συχνά μελετημένες εσωτερικές καταστάσεις στην ψυχολογία. Ο Lazarus (1991) το ορίζει ως κατάσταση γνωστικής και σωματικής υπερεγρήγορσης που προκύπτει όταν το άτομο αξιολογεί μια κατάσταση ως απειλητική αλλά αδυνατεί να την ελέγξει πλήρως. Στο animation, αυτή η εσωτερική κατάσταση δεν περιγράφεται λεκτικά, μεταφράζεται σε κινησιολογική αστάθεια, χωρική πίεση και ρυθμική ασυνέχεια που ο θεατής αντιλαμβάνεται σχεδόν σωματικά.

Σε αντίθεση με τη θλίψη, που αποδίδεται μέσα από βαρύτητα και επιβράδυνση, το άγχος χαρακτηρίζεται από εσωτερική σύγκρουση και αστάθεια, μια κατάσταση υπερεγρήγορης όπου το σώμα και ο νους βρίσκονται σε διαρκή ετοιμότητα χωρίς αντικείμενο εκτόνωσης. Το animation διαθέτει μοναδικά εργαλεία για την οπτική του απόδοση, καθώς μπορεί να μεταφράσει αυτή την ένταση σε μια ολόκληρη γλώσσα που διαπερνά ταυτόχρονα τον χαρακτήρα, τον χώρο και τον ρυθμό της αφήγησης (Wells, 2012).

Η κινησιολογία του άγχους είναι άμεσα αναγνωρίσιμη. Απότομες, κοφτές κινήσεις, νευρικές χειρονομίες, σώματα που δεν μπορούν να ησυχάσουν. Ο ρυθμός επιταχύνεται, οι μεταβάσεις γίνονται απότομες, οι παύσεις φορτισμένες. Αντίθετα με τη θλίψη, όπου ο χρόνος φαίνεται να σταματά, στο άγχος ο χρόνος τρέχει ανεξέλεγκτα ή αντιστρόφως, δημιουργώντας μια αίσθηση ασυνέχειας και αποπροσανατολισμού (Thomas & Johnston, 1995). Αυτή η κινητική αστάθεια μπορεί να επεκταθεί και στον χώρο. Τοίχοι που φαίνονται να κλείνουν, χώροι που παραμορφώνονται, κλίμακες που αλλάζουν απότομα, όλα λειτουργούν ως οπτικές προεκτάσεις της εσωτερικής κατάστασης.

Στη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος, η εμπειρία του άγχους συνδέεται με χώρους που αρνούνται στον χρήστη την αίσθηση προσανατολισμού και ελέγχου όπως λαβύρινθοι, χώροι χωρίς σαφή έξοδο, περιβάλλοντα με αντιφατικά οπτικά σήματα (Arnheim, 2004). Στο animation, αυτή η χωρική λογική αξιοποιείται συστηματικά: ο χαρακτήρας εγκλωβίζεται σε περιβάλλοντα που δεν υπακούν σε φυσικούς νόμους, δημιουργώντας μια αίσθηση απειλής που δεν έχει συγκεκριμένη πηγή (Arnheim, 2004). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Madame Tutli-Putli (Lavis & Szczerbowski, 2007), όπου ο περιορισμένος, ασταθής χώρος ενός νυχτερινού τρένου και τα αντιφατικά οπτικά σήματα μετατρέπουν ένα καθημερινό ταξίδι σε εμπειρία διάχυτης απειλής. Η ίδια χωρική στρατηγική δηλαδή ασφυκτικοί, μεταβαλλόμενοι χώροι χωρίς ασφαλές καταφύγιο, διατρέχει και έργα του corpus όπως το Caldera, όπου η εναλλαγή ανάμεσα στον γκρίζο αστικό χώρο και τον φαντασιακό κόσμο αποδίδει την εσωτερική αστάθεια με ακρίβεια. Η αναλυτική του εξέταση επιφυλάσσεται για το Κεφάλαιο 4 (4.4, 4.2).



Εικόνα 61, Στιγμιότυπο από το Madame Tutli-Putli (2007)

Η χρωματική παλέτα του άγχους διαφέρει από εκείνη της θλίψης. Αντί για αποκορεσμένα χρώματα, το άγχος συχνά αποδίδεται μέσα από υπερκορεσμένες, κραυγαλέες αποχρώσεις, κόκκινα, πορτοκαλί, έντονα κίτρινα, που δημιουργούν οπτική ένταση. Εναλλακτικά, η απότομη εναλλαγή ανάμεσα σε αντίθετες παλέτες μπορεί να αποδώσει την αίσθηση ότι ο κόσμος χάνει τη σταθερότητά του (Bellantoni, 2005). Ο ήχος λειτουργεί συμπληρωματικά: οξείς ήχοι, διαταραγμένες μουσικές φράσεις, ή αντίθετα μια ανατριχιαστική σιωπή, μπορούν να ενισχύσουν την αίσθηση αδυναμίας ελέγχου που χαρακτηρίζει την εσωτερική ένταση (Chion, 1994). Αξίζει να σημειωθεί ότι η ένταση του άγχους δεν αποδίδεται ομοιόμορφα σε όλες τις παραδόσεις: η αμερικανική και η ευρωπαϊκή τάση προς την υπερβολή και τον υπερκορεσμό συνυπάρχει με πιο υπαινικτικές, εσωστρεφείς προσεγγίσεις, όπου η απειλή υποβάλλεται μέσα από τη σιωπή και την ασάφεια αντί να εξωτερικεύεται.

Συνολικά, η οπτική απόδοση του άγχους στο animation συγκροτεί ένα σύστημα εκφραστικών επιλογών που λειτουργούν σε πολλαπλά επίπεδα ταυτόχρονα. Η κινησιολογία, ο χώρος, το χρώμα και ο ήχος συνδυάζονται για να δημιουργήσουν μια εμπειρία έντασης που ο θεατής αισθάνεται σχεδόν σωματικά. Όταν αυτή η ένταση αποκτά ιστορικό βάθος, όταν δηλαδή συνδέεται με παρελθοντικές εμπειρίες που σφραγίζουν τον

χαρακτήρα, εισερχόμαστε στο πεδίο του τραύματος, που αποτελεί το αντικείμενο του επόμενου υποκεφαλαίου.

3.3 Τραύμα και αναπαράστασή του μέσα από την εικόνα

Το τραύμα, στην ευρύτερη ψυχολογική του έννοια, αναφέρεται σε μια εμπειρία που υπερβαίνει την ικανότητα του ατόμου να την επεξεργαστεί και να την ενσωματώσει στην αφήγηση του εαυτού του. Ο Van der Kolk (2014) επισημαίνει ότι το τραύμα δεν αποθηκεύεται ως γραμμική αφήγηση αλλά ως αποσπασματικές εικόνες, σωματικές αισθήσεις και συναισθηματικές αντιδράσεις που επανέρχονται ανεξέλεγκτα, μια δομή που το animation μπορεί να αποδώσει με μοναδική ακρίβεια μέσα από τη διακοπή, την επανάληψη και την παραμόρφωση της εικόνας. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, ο όρος χρησιμοποιείται αποκλειστικά περιγραφικά, για να αναφερθεί σε εμπειρίες που αποδίδονται με αυτή τη λογική στα έργα που εξετάζονται.

Το τραύμα αποτελεί μια από τις πιο σύνθετες εσωτερικές εμπειρίες που καλείται να αποδώσει το animation, καθώς χαρακτηρίζεται από μια θεμελιώδη ασυνέχεια, μια ρήξη στη συνέχεια της εμπειρίας που αναδιατάσσει τον τρόπο με τον οποίο το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του και τον κόσμο. Αυτή η ασυνέχεια έχει ιδιαίτερη αφηγηματική δυναμική στο animation, καθώς το μέσο μπορεί να αποδώσει οπτικά τη θραυσματικότητα της μνήμης, την επαναφορά επώδυνων εικόνων και την αίσθηση ότι το παρελθόν δεν έχει πραγματικά τελειώσει (Sobchack, 1992).

Η οπτική γλώσσα του τραύματος στο animation βασίζεται συχνά στη διακοπή και την ασυνέχεια. Το μοντάζ γίνεται αποσπασματικό, οι εικόνες επανέρχονται απρόσμενα, οι χώροι μεταμορφώνονται ξαφνικά χωρίς προειδοποίηση. Αυτή η οπτική αποδιοργάνωση αντικατοπτρίζει τον τρόπο με τον οποίο η τραυματική εμπειρία διαταράσσει τη γραμμική ροή του χρόνου. Το παρελθόν εισβάλλει στο παρόν με τρόπο ανεξέλεγκτο και απρόβλεπτο (Van der Kolk, 2014). Στο *Waltz with Bashir* (Folman, 2008), για παράδειγμα, η αποσπασματική δομή και οι επανερχόμενες, ονειρικές εικόνες αποδίδουν ακριβώς αυτή την εισβολή του παρελθόντος στο παρόν: η τραυματική ανάμνηση δεν ανακαλείται γραμμικά, αλλά επιστρέφει αυτόκλητη, αποσπασματική και παραμορφωμένη, καθώς ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να ανασυνθέσει μια εμπειρία που του διαφεύγει (Caruth, 1996).



Εικόνα 62, Στιγμιότυπο από το *Waltz with Bashir* (2008)

Στη θεωρία του χώρου, το τραύμα μπορεί να βοηθεί ως «ρωγμή» στη δομική συνέπεια του περιβάλλοντος, μια απότομη διακοπή της λογικής που κανονικά οργανώνει και νοηματοδοτεί τον χώρο, κάτι που ο Zumthor (2006) αναγνωρίζει ως θεμελιώδες στοιχείο της ατμοσφαιρικής εμπειρίας. Στο animation, αυτή η ρωγμή αποδίδεται κυριολεκτικά: τοίχοι που σπάνε, δάπεδα που κατακερματίζονται, χώροι που χάνουν τη δομική τους συνέπεια. Η αρχιτεκτονική του τραύματος είναι ένας κόσμος όπου οι κανόνες που κάνουν τον χώρο κατανοητό και ασφαλή έχουν πάψει να ισχύουν και ο θεατής βιώνει αυτή την απώλεια μαζί με τον χαρακτήρα.

Η επανάληψη αποτελεί επίσης κεντρικό μηχανισμό. Τραυματικές εικόνες επανέρχονται κυκλικά, μοτίβα επαναλαμβάνονται με μικρές παραλλαγές, ο χαρακτήρας φαίνεται να είναι παγιδευμένος σε έναν βρόχο που δεν μπορεί να διαφύγει. Αυτή η δομή αντικατοπτρίζει τη φύση της τραυματικής εμπειρίας, όπου η επεξεργασία του παρελθόντος καθίσταται αδύνατη χωρίς να ολοκληρωθεί η αφηγηματική επεξεργασία και αποδοχή του (Caruth, 1996). Έργα όπως το *Persepolis* (Satrapi & Paronnaud, 2007) και το *Waltz with Bashir* (Folman, 2008) χρησιμοποιούν ακριβώς αυτή τη δομή επανάληψης για να αποδώσουν τη δυσκολία του χαρακτήρα να ολοκληρώσει τη διαδικασία της μνήμης και της αποδοχής.



Εικόνα 63, Στιγμιότυπο από το Persepolis (2007)

Αξίζει να σημειωθεί ότι η οπτική αυτή γλώσσα δεν είναι πολιτισμικά ουδέτερη: ενώ η δυτική παράδοση τείνει να εξωτερικεύει το τραύμα μέσα από κατακερματισμό, παραμόρφωση και ρητές οπτικές μεταφορές, η ιαπωνική παράδοση, όπως θα φανεί στο *Grave of the Fireflies* (Κεφ. 4.6), το αποδίδει αντίθετα μέσα από τη λιτότητα, την υπόνοια και έναν χώρο που παραμένει αδιάφορος μάρτυρας του πόνου.

Η οπτική απόδοση του τραύματος στο animation αναδεικνύει μια από τις πιο ισχυρές δυνατότητες του μέσου: την ικανότητά του να αποδίδει όχι μόνο το τι βίωσε κάποιος, αλλά το πώς αυτή η εμπειρία αναδιοργανώνει την αντίληψή του για τον κόσμο. Αυτή η σχέση ανάμεσα στο παρελθόν και στον τρόπο που αυτό επιστρέφει στο παρόν, μέσα από τη μνήμη και τη νοσταλγία, αποτελεί το αντικείμενο του επόμενου υποκεφαλαίου.

3.4 Μνήμη, νοσταλγία και η οπτική του παρελθόντος

Η μνήμη και η νοσταλγία αποτελούν ιδιαίτερα γόνιμο έδαφος για το animation, καθώς το μέσο μπορεί να αποδώσει οπτικά τη φύση της ανάμνησης, κάτι που δεν είναι ούτε απόλυτα παρόν ούτε απόλυτα απόν, αλλά μια συναισθηματικά φορτισμένη εικόνα που επιστρέφει μεταμορφωμένη. Σε αντίθεση με το τραύμα, που επανέρχεται ανεξέλεγκτα και διαταρακτικά, η νοσταλγία έχει συχνά μια γλυκόπικρη ποιότητα: η ανάμνηση του παρελθόντος είναι εκούσια, αλλά φέρει πάντα τη συνειδητοποίηση ότι αυτό που θυμόμαστε

δεν μπορεί να επιστρέψει (Boym, 2001). Ο Boym (2001) διακρίνει δύο τύπους νοσταλγίας: την αποκαταστατική (restorative), που επιχειρεί να ανασυγκροτήσει το χαμένο παρελθόν ως απόλυτη αλήθεια, και τη στοχαστική (reflective), που παραμένει στην ίδια τη λαχτάρα και αποδέχεται την ατέλεια κάθε επιστροφής. Το animation που εξετάζεται εδώ κινείται κατά κύριο λόγο στο πεδίο της στοχαστικής νοσταλγίας: δεν επιδιώκει να αναστήσει το παρελθόν ως ακριβές αντίγραφο, αλλά να αποδώσει τη συναισθηματική του απόσταση και τη μερική, μεταμορφωμένη του επιστροφή.

Στο animation, η μνήμη αποδίδεται συχνά μέσα από διακριτές οπτικές στρατηγικές που τη διαφοροποιούν από το παρόν. Αλλαγές στη χρωματική παλέτα, θερμότερες, πιο αποκορεσμένες αποχρώσεις, σαν παλιά φωτογραφία, σηματοδοτούν τη μετάβαση σε αναμνήσεις. Η γραμμή γίνεται πιο ρευστή και λιγότερο καθορισμένη, οι μορφές χάνουν την ακρίβειά τους, ο χώρος γίνεται αόριστος στις άκρες. Αυτές οι επιλογές αντικατοπτρίζουν τη φύση της μνήμης ως κάτι που δεν έχει την καθαρότητα του παρόντος, είναι πάντα μερικώς κατασκευασμένο, μερικώς φανταστικό (Bordwell & Thompson, 2010).

Στη θεωρία του χώρου, η μνήμη λειτουργεί ως επιπλέον επίπεδο νοήματος που συνυπάρχει με τον υπαρκτό χώρο, ένα αόρατο παρελθόν που διαποτίζει το ορατό παρόν. Ο Zumthor (2006) περιγράφει πώς ένας τόπος που φέρει ιστορία δεν είναι απλώς ο φυσικός χώρος που υπάρχει σήμερα, είναι και όλες οι εμπειρίες που έχουν αποτυπωθεί σε αυτόν. Στο animation, αυτή η στρωματοποίηση μπορεί να αποδοθεί κυριολεκτικά: ο παρόντας χώρος και ο χώρος της μνήμης συνυπάρχουν στο ίδιο καρέ, δημιουργώντας μια οπτική παλίμψηστο που αποδίδει την αδυναμία διαχωρισμού παρόντος και παρελθόντος.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το *Up* (Docter, 2009), όπου η εναρκτήρια σκηνή "Married Life" (τα πρώτα περίπου τέσσερα λεπτά της ταινίας) αποδίδει χωρίς διάλογο μια ολόκληρη ζωή κοινής μνήμης μέσα από αλλαγές παλέτας και ρυθμού, και το *Grave of the Fireflies* (Takahata, 1988), όπου η αφήγηση οργανώνεται ως αναδρομική μνήμη, ο θεατής γνωρίζει εξ αρχής το τέλος, και αυτό φορτίζει κάθε στιγμή χαράς με αίσθηση απώλειας. Και στα δύο έργα, η μνήμη δεν λειτουργεί ως απλή αναφορά στο παρελθόν αλλά ως δομικός άξονας της αφήγησης που καθορίζει τον τρόπο πρόσληψης του παρόντος.



Εικόνα 64, Στιγμιότυπο από το Up (2009)



Εικόνα 65, Στιγμιότυπο από το Up (2009)

Η νοσταλγία ως αισθητική επιλογή αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην εποχή του ψηφιακού animation. Πολλοί δημιουργοί επιλέγουν σκόπιμα "παλιές" αισθητικές όπως χειροποίητες υφές, κοκκώδεις εικόνες, παλέτες που παραπέμπουν σε παλαιότερες τεχνικές, για να δημιουργήσουν ταυτόχρονα μια αίσθηση χρονικής απόστασης και συναισθηματικής εγγύτητας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *The Illusionist* (Chomet, 2010), μια χειροποίητη 2D ταινία στην καρδιά της ψηφιακής εποχής, όπου η τεχνική και το θέμα

συγκλίνουν: η ιστορία ενός ταχυδακτυλουργού του οποίου η τέχνη ξεπερνιέται από τον χρόνο αποδίδεται μέσα από μια απαλή, σχεδόν ακουαρελένια παλέτα και μια χειροποίητη γραμμή που λειτουργούν ως οπτικός φορέας μνήμης, ανακαλώντας έναν κόσμο που έχει ήδη χαθεί και επαναφέροντάς τον μεταμορφωμένο, με γλυκόπικρη απόσταση.



Εικόνα 66, Στιγμιότυπο από το The Illusionist (2010)

Αυτή η "αισθητική της μνήμης" δεν είναι απλώς νοσταλγία για παλαιότερες τεχνικές. Είναι ένας τρόπος να υποδηλωθεί ότι αυτό που βλέπουμε ανήκει σε έναν χρόνο που έχει ήδη περάσει και που η επιστροφή του είναι πάντα ατελής (Boym, 2001). Με αυτή τη λογική, η μνήμη στο animation δεν αναπαράγει το παρελθόν. Το μετασχηματίζει μέσα από τη συναισθηματική εμπειρία του παρόντος, ανοίγοντας τον δρόμο για την αίσθηση αποξένωσης που εξετάζεται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

3.5 Αποξένωση και η απώλεια της ταυτότητας

Η αποξένωση αποτελεί μια από τις πιο χαρακτηριστικές θεματικές του σύγχρονου animation, αντανακλώντας μια διαδεδομένη εμπειρία του σύγχρονου ανθρώπου: την αίσθηση ότι ο κόσμος, ή ακόμη και ο εαυτός, έχει γίνει ξένος, απρόσιτος, αδιαφανής. Σε αντίθεση με το άγχος, που χαρακτηρίζεται από υπερένταση και υπερεγρήγορση, η αποξένωση έχει συχνά μια ψυχρή, αποστασιοποιημένη ποιότητα, μια αίσθηση παρακολούθησης της ζωής από απόσταση, σαν μέσα από γυαλί (Furniss, 2008). Στο animation, αυτή η κατάσταση μπορεί να αποδοθεί με εξαιρετική ακρίβεια μέσα από

επιλογές που αφορούν τον χώρο, τη φόρμα και τη σχέση του χαρακτήρα με το περιβάλλον του.

Η πιο χαρακτηριστική οπτική στρατηγική της αποξένωσης είναι η ομοιομορφία, η επανάληψη που αφαιρεί κάθε αίσθηση ατομικότητας και διαφοράς. Στο *Anomalisa*, όλοι οι χαρακτήρες εκτός από τη Lisa έχουν το ίδιο πρόσωπο και την ίδια φωνή, μια ριζοσπαστική σχεδιαστική επιλογή που αποδίδει άμεσα την εμπειρία του πρωταγωνιστή να βλέπει τον κόσμο ως ένα αδιαφοροποίητο σύνολο χωρίς ζωντανή παρουσία. Αυτή η επιλογή δεν είναι απλώς αφηγηματική, είναι βαθιά σχεδιαστική, και η δύναμή της έγκειται ακριβώς στο ότι γίνεται αντιληπτή οπτικά πριν καν κατανοηθεί νοητικά (Kaufman & Johnson, 2015).

Στη θεωρία του χώρου, η αποξένωση συνδέεται με περιβάλλοντα που έχουν χάσει την ιδιότητα να αισθάνονται οικεία, χώροι που υπάρχουν λειτουργικά αλλά δεν «κατοικούνται» συναισθηματικά, με την έννοια που αποδίδει ο Heidegger (1971) στη διάκριση ανάμεσα στο «κτίζειν» και στο «κατοικείν». Στο animation, αυτή η διάκριση αποδίδεται με ακρίβεια: το ξενοδοχείο του *Anomalisa* είναι λειτουργικό και τακτοποιημένο, αλλά βαθιά απρόσωπο, ένας χώρος που στεγάζει χωρίς να φιλοξενεί, παρουσιάζει χωρίς να συνδέει (Heidegger, 1971).

Η απώλεια ταυτότητας ως προέκταση της αποξένωσης αποδίδεται συχνά μέσα από την αποδόμηση της μορφής. Ο χαρακτήρας χάνει σταδιακά τη σχεδιαστική συνέπειά του: τα χαρακτηριστικά του γίνονται αόριστα, το σώμα του χάνει την υλικότητά του, το πρόσωπό του παύει να εκφράζει. Αυτή η οπτική "εξαφάνιση" του εαυτού είναι ιδιαίτερα ισχυρή στο animation, όπου η ταυτότητα ενός χαρακτήρα ορίζεται εξαρχής από τη σχεδιαστική του μορφή. Η διάβρωση αυτής της μορφής σηματοδοτεί άμεσα την εσωτερική απώλεια (Wells, 1998). Σε ψυχολογικό επίπεδο, η εμπειρία αυτή αντιστοιχεί σε αυτό που ο Laing (1960) ονομάζει "οντολογική ανασφάλεια": την έλλειψη μιας σταθερής και βέβαιης αίσθησης της ίδιας της ύπαρξης του εαυτού, όπου το άτομο βιώνει τον εαυτό του ως μη πραγματικό, κατακερματισμένο ή σε διαρκή κίνδυνο να διαλυθεί. Το animation αποδίδει αυτή την ανασφάλεια κυριολεκτικά, μετατρέποντας την εσωτερική απειλή διάλυσης σε ορατή διάλυση της σχεδιαστικής μορφής. Στο *Caldera*, η ηρωίδα κυριολεκτικά αποδομείται οπτικά στις στιγμές μεγαλύτερης εσωτερικής αστάθειας, ενώ στο *MEMO* (Becquer et al., 2017) το

ίδιο το περιβάλλον ξεθωριάζει και χάνει τη συνέπειά του μαζί με τον χαρακτήρα, ώστε τα όρια ανάμεσα στον εαυτό και τον κόσμο να διαλύονται σταδιακά.



Εικόνα 67, Στιγμιότυπο από το MEMO (2017)

Ένα διαφορετικό πρόσωπο της αποξένωσης δίνει το Persepolis (Satrapi & Paronnaud, 2007): η Marjane, ξεριζωμένη στη Βιέννη, βιώνει την απώλεια του ανήκειν ως πολιτισμική και ταυτοτική μετάθεση, που αποδίδεται οπτικά μέσα από την απομόνωσή της μέσα στο κάδρο και τη λιτή, ασπρόμαυρη παλέτα που την αποκόπτει από τον κόσμο γύρω της.



Εικόνα 68, Στιγμιότυπο από το Persepolis (2007)

Η αποξένωση, όπως αποδίδεται στο animation, δεν είναι πάντα μια αρνητική κατάσταση, μπορεί επίσης να αποτελεί αφετηρία για αναζήτηση και επανασύνδεση. Αυτή η διαλεκτική ανάμεσα στην απώλεια και στην ανάκαμψη, ανάμεσα στην αποξένωση και στην επιστροφή στον εαυτό, αποτελεί το αντικείμενο του επόμενου και τελευταίου υποκεφαλαίου του κεφαλαίου.

3.6 Η ελπίδα και η ανάκαμψη ως οπτική αφήγηση

Αν τα προηγούμενα υποκεφάλαια εξέτασαν τον τρόπο με τον οποίο το animation αποδίδει δύσκολες εσωτερικές καταστάσεις, το παρόν υποκεφάλαιο στρέφεται στην αντίθετη κατεύθυνση: στη δυνατότητα του μέσου να αποδώσει την ανάκαμψη, τη μεταστροφή και την ελπίδα ως εξίσου σύνθετες και αφηγηματικά πλούσιες καταστάσεις. Η ελπίδα στο animation δεν αποτελεί απλώς συναισθηματικό αντίβαρο στη θλίψη ή την αποξένωση, είναι μια διακριτή αφηγηματική λογική που απαιτεί τις δικές της σχεδιαστικές επιλογές για να αποδοθεί πειστικά (Plantinga, 2009). Σε ψυχολογικό επίπεδο, η λογική αυτή συνομιλεί με τη θεωρία της Fredrickson (2001) για τα θετικά συναισθήματα: σύμφωνα με το μοντέλο "broaden-and-build", τα θετικά συναισθήματα διευρύνουν το ρεπερτόριο σκέψης και δράσης του ατόμου και χτίζουν σταδιακά ψυχικούς πόρους. Αυτή η ιδέα της "διεύρυνσης" βρίσκει άμεσο οπτικό αντίστοιχο στις στρατηγικές που αναλύονται παρακάτω, όπου η ανάκαμψη αποδίδεται κατεξοχήν ως άνοιγμα του χώρου.

Η πιο χαρακτηριστική οπτική στρατηγική της ανάκαμψης είναι η χωρική απελευθέρωση. Από αρχιτεκτονική σκοπιά, η εμπειρία της ελπίδας συνδέεται με χώρους που ανοίγουν, με το πέρασμα από στενό σε ανοιχτό, από σκοτεινό σε φωτεινό, από κλειστό σε εκτεταμένο. Αυτή η χωρική μεταφορά αξιοποιείται συστηματικά στο animation όπου ο χαρακτήρας που βγαίνει από έναν περιορισμένο, καταπιεστικό χώρο σε ένα ανοιχτό τοπίο βιώνει μια μετάβαση που ο θεατής αισθάνεται σωματικά, ακριβώς όπως ο χρήστης ενός κτιρίου που από ένα στενό διάδρομο βγαίνει σε μια μεγάλη αίθουσα με φυσικό φως (Zumthor, 2006). Χαρακτηριστικό είναι το *The Red Turtle* (Dudok de Wit, 2016), όπου η μετάβαση από την παγίδευση στο νησί προς την αποδοχή και τη σύνδεση με τη ζωή αποδίδεται κατεξοχήν χωρικά, μέσα από το σταδιακό άνοιγμα του κάδρου στη θάλασσα και τον ορίζοντα.



Εικόνα 69, Στιγμιότυπο από το *The Red Turtle* (2016)

Η χρωματική παλέτα μεταμορφώνεται αντίστοιχα. Η επιστροφή θερμών αποχρώσεων, η αύξηση φωτεινότητας, η σταδιακή εμφάνιση κορεσμένων χρωμάτων μέσα σε μια κυρίως αποχρωματισμένη παλέτα, όλα λειτουργούν ως οπτικά σήματα αλλαγής εσωτερικής κατάστασης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το *Inside Out*, όπου η επιστροφή των έγχρωμων μνημών σηματοδοτεί την ψυχική ωρίμανση της Ράιλι, η χρωματική αλλαγή δεν εξηγείται λεκτικά, αλλά γίνεται αμέσως κατανοητή από τον θεατή (Docter, 2015). Αντίστοιχα, στο *Coraline*, η τελική σκηνή στον κήπο με τα λουλούδια, φωτεινή, ανοιχτή, χρωματικά πλούσια, αποτελεί οπτική απάντηση στον σκοτεινό, κλειστό κόσμο της Άλλης Μητέρας.

Ο ρυθμός της ανάκαμψης είναι εξίσου σημαντικός. Η ελπίδα στο animation σπάνια αποδίδεται ως ξαφνική μεταστροφή, συνήθως είναι μια σταδιακή διαδικασία που αποτυπώνεται μέσα από μικρές αλλαγές στην κινησιολογία, στον ρυθμό και στη χρωματική παλέτα. Ένα σώμα που αρχίζει να κινείται πιο ελεύθερα, μια κίνηση κάμερας που σταδιακά ανοίγει, ένας χώρος που αποκτά σταδιακά βάθος και αέρα. Αυτά είναι τα λεπτά σήματα μέσα από τα οποία το animation αφηγείται την επιστροφή στη ζωή (Wells, 2012).

Η ελπίδα και η ανάκαμψη, ως σχεδιαστικές και αφηγηματικές επιλογές, ολοκληρώνουν το φάσμα των εσωτερικών καταστάσεων που εξετάστηκαν στο Κεφάλαιο 3. Συνοπτικά η εξέταση των έξι ψυχικών καταστάσεων του παρόντος κεφαλαίου ανέδειξε ότι κάθε

κατάσταση συνδέεται με ένα διακριτό ρεπερτόριο οπτικών επιλογών: η θλίψη με τη βαρύτητα, τους αργούς ρυθμούς και τις ψυχρές, αποκορεσμένες παλέτες. Το άγχος με την ασυνεχή κινησιολογία και τους ασφυκτικούς, μεταβαλλόμενους χώρους· το τραύμα με τον κατακερματισμό, την επανάληψη και τη "ρωγμή" στη συνέπεια του χώρου· η μνήμη και η νοσταλγία με τη θαμπή, στρωματοποιημένη εικόνα του παρελθόντος· η αποξένωση με την ομοιομορφία και την αποδόμηση της μορφής· και η ελπίδα με το άνοιγμα του χώρου, την επιστροφή του χρώματος και τη σταδιακή ανάκτηση της κίνησης. Το ρεπερτόριο αυτό δεν λειτουργεί ως κλειστό λεξιλόγιο αλλά ως ευέλικτο σύστημα συμβάσεων, το οποίο κάθε δημιουργός αξιοποιεί και ανατρέπει ανάλογα με το θέμα και την πολιτισμική του παράδοση. Η θεωρητική και αναλυτική επεξεργασία που προηγήθηκε, από τη θλίψη και το άγχος έως το τραύμα, τη μνήμη, την αποξένωση και την ανάκαμψη, συγκροτεί το αναλυτικό πλαίσιο μέσα από το οποίο θα εξεταστούν τα συγκεκριμένα έργα του Κεφαλαίου 4. Εκεί, οι στρατηγικές που περιγράφηκαν θεωρητικά θα αναλυθούν στην πράξη, μέσα από τη λεπτομερή εξέταση έξι έργων που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές εκδοχές της σχέσης ανάμεσα στον σχεδιασμό και την ψυχολογία στο animation.

3.7 Σύνοψη

Το τρίτο κεφάλαιο μετέφερε το αναλυτικό πλαίσιο του Κεφαλαίου 2 από το επίπεδο των επιμέρους εργαλείων σε αυτό των συγκεκριμένων ψυχικών καταστάσεων, εξετάζοντας πώς παραμόρφωση, ρυθμός, χρώμα, χώρος και ήχος συνδυάζονται για να αποδώσουν έξι διακριτές εσωτερικές εμπειρίες: τη θλίψη, το άγχος, το τραύμα, τη μνήμη και τη νοσταλγία, την αποξένωση, και τέλος την ελπίδα και την ανάκαμψη.

Μέσα από παραδείγματα όπως το *When the Day Breaks*, το *Negative Space*, το *Madame Tutli-Putli*, το *Waltz with Bashir*, το *Persepolis*, το *Up*, το *MEMO* και το *Red Turtle*, αναδείχθηκε ότι κάθε κατάσταση συνδέεται με ένα διακριτό ρεπερτόριο σχεδιαστικών επιλογών: η θλίψη με τη βαρύτητα, την επιβράδυνση και τις ψυχρές, αποκορεσμένες παλέτες· το άγχος με την ασυνεχή κινησιολογία και τους ασφυκτικούς, μεταβαλλόμενους χώρους· το τραύμα με τον κατακερματισμό, την επανάληψη και τη ρήξη στη δομική συνέπεια του χώρου. Η μνήμη και η νοσταλγία με τη θαμπή, στρωματοποιημένη εικόνα του παρελθόντος, η αποξένωση με την ομοιομορφία και την αποδόμηση της μορφής· και η

ελπίδα με το σταδιακό άνοιγμα του χώρου και την επιστροφή του χρώματος και της κίνησης.

Το κεφάλαιο ανέδειξε επίσης μια σημαντική πολιτισμική διάσταση: ενώ η δυτική παράδοση τείνει να εξωτερικεύει την εσωτερική εμπειρία μέσα από ρητές οπτικές μεταφορές, η ιαπωνική παράδοση την αποδίδει συχνά μέσα από την υπόνοια και τη συγκράτηση, μια αντίθεση που αναλύεται διεξοδικά στη σύγκριση του *Grave of the Fireflies* με τα υπόλοιπα έργα του corpus στο Κεφάλαιο 4. Οι επιλογές αυτές δεν λειτουργούν ως κλειστό λεξιλόγιο αλλά ως ευέλικτο σύστημα συμβάσεων, το οποίο κάθε δημιουργός αξιοποιεί και ανατρέπει ανάλογα με το θέμα και την πολιτισμική του παράδοση. Το θεωρητικό αυτό ρεπερτόριο συνιστά το αναλυτικό πλαίσιο μέσα από το οποίο εξετάζονται αναλυτικά τα έξι case studies του Κεφαλαίου 4.

4. Μελέτες Περίπτωσης

4.1 *Inside Out* (Pete Docter, Pixar, 2015)

Το *Inside Out* αποτελεί ένα από τα πιο φιλόδοξα εγχειρήματα στην ιστορία του animation όσον αφορά την οπτική αναπαράσταση της εσωτερικής ζωής. Η θεμελιώδης σχεδιαστική απόφαση της ταινίας που είναι να μετατραπούν τα συναισθήματα σε αυτόνομους χαρακτήρες με διακριτή μορφή, χρώμα και κινησιολογία, δεν είναι απλώς αφηγηματικό εύρημα, αλλά βαθιά σχεδιαστική πράξη που καθορίζει κάθε πτυχή της οπτικής γλώσσας της ταινίας. Η ταινία δεν περιγράφει τα συναισθήματα, τα κατασκευάζει ως ορατές, κινούμενες οντότητες με δική τους αρχιτεκτονική παρουσία (Docter, 2015).

Ο σχεδιασμός των συναισθημάτων ως χαρακτήρων αποτελεί τον πρώτο και πιο άμεσο αναλυτικό άξονα. Κάθε συναίσθημα, Χαρά, Λύπη, Θυμός, Φόβος, Αηδία, έχει διακριτή χρωματική ταυτότητα, σχεδιαστική μορφολογία και κινησιολογία που αντικατοπτρίζει τη λειτουργία του. Η Χαρά είναι κίτρινη, αέρινη, με κινήσεις που αψηφούν τη βαρύτητα, η Λύπη είναι μπλε, στρογγυλή, βαριά, με αργές κινήσεις που φαίνεται να αντιστέκονται στη μετακίνηση. Ο Θυμός είναι κόκκινος, γωνιακός, με εκρηκτικές κινήσεις, ο Φόβος είναι μακρόστενος, μωβ, πάντα σε κατάσταση ετοιμότητας. Αυτές οι επιλογές δεν είναι αυθαίρετες, βασίζονται σε βαθιά εδραιωμένες χρωματικές και μορφολογικές συσχετίσεις που ο θεατής αποκωδικοποιεί ενστικτωδώς (Bellantoni, 2005 · Arnheim, 2004). Το αποτέλεσμα είναι ένα σύστημα οπτικής επικοινωνίας όπου η ταυτότητα κάθε συναισθήματος γίνεται άμεσα αναγνωρίσιμη, ακόμη και σε θεατές που δεν έχουν λεκτική πρόσβαση στις έννοιες. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο σχεδιασμός των συναισθημάτων είχε και επιστημονική βάση: η παραγωγή συμβουλευτήκε τους ψυχολόγους Paul Ekman και Dacher Keltner, των οποίων η θεωρία για τα βασικά συναισθήματα καθόρισε ποια συναισθήματα θα προσωποποιηθούν και με ποια λογική (Keltner & Ekman, 2015). Έτσι η οπτική κωδικοποίηση πατά σε τεκμηριωμένη ψυχολογική βάση και όχι μόνο σε αισθητική διαίσθηση.



Εικόνα 70, Κεντρικοί χαρακτήρες από το Inside Out (2015)

Η αρχιτεκτονική του εσωτερικού κόσμου αποτελεί τον δεύτερο και πιο πλούσιο αναλυτικό άξονα από αρχιτεκτονική σκοπιά. Ο εσωτερικός κόσμος της Ράιλι, το Αρχηγείο, τα νησιά της προσωπικότητας, η αποθήκη μνημών, το Υποσυνείδητο, είναι ένας κόσμος σχεδιασμένος με αυστηρή χωρική λογική. Κάθε περιοχή έχει διακριτή αρχιτεκτονική ταυτότητα που αντιστοιχεί στη λειτουργία της: το Αρχηγείο είναι ένας ελεγχόμενος, τεχνολογικός χώρος, τα νησιά της προσωπικότητας είναι ζωντανά, οργανικά, γεμάτα κίνηση, το Υποσυνείδητο είναι σκοτεινό, αδόμητο, απειλητικό. Η χωρική σχέση ανάμεσα σε αυτές τις περιοχές όπως η απόσταση, η πρόσβαση, η δυνατότητα μετακίνησης, αποδίδει οπτικά την ψυχολογική δυναμική. Όταν τα νησιά της προσωπικότητας καταρρέουν, δεν είναι απλώς μια οπτική εντύπωση, είναι η κατάρρευση της ταυτότητας αποδιδόμενη ως αρχιτεκτονική καταστροφή. Αυτή η λογική δηλαδή ο εσωτερικός κόσμος ως κατασκευασμένο περιβάλλον με δική του τοπολογία, έχει εκτενή θεωρητική βάση στη μελέτη του χώρου: ο Zumthor (2006) περιγράφει πώς κάθε κατασκευασμένο περιβάλλον λειτουργεί ταυτόχρονα ως φυσική δομή και ως ψυχολογικός χάρτης.



Εικόνα 71, Στιγμιότυπο από το αρχηγείο (Inside Out, 2015)



Εικόνα 72, Στιγμιότυπο από τα νησιά προσωπικότητας (Inside Out, 2015)



Εικόνα 73, Στιγμιότυπο από την αποθήκη μνημών (Inside Out, 2015)



Εικόνα 74, Στιγμιότυπο από το Υποσυνείδητο (Inside Out, 2015)

Το χρωματικό σύστημα αποτελεί τον τρίτο άξονα. Η ταινία χρησιμοποιεί δύο παράλληλες παλέτες, η πραγματική ζωή της Ράιλι αποδίδεται με φυσικές, ρεαλιστικές αποχρώσεις, ενώ ο εσωτερικός κόσμος αποδίδεται με έντονα, κορεσμένα χρώματα που αντιστοιχούν στα συναισθήματα. Αυτή η χρωματική διπλότητα δημιουργεί έναν άμεσο οπτικό κώδικα. Κάθε φορά που η αφήγηση μεταβαίνει από τον εξωτερικό στον εσωτερικό κόσμο, η παλέτα αλλάζει, σηματοδοτώντας την αλλαγή επιπέδου αφήγησης (Bellantoni, 2005).



Εικόνα 75, Στιγμιότυπα από τη ζωή της Ράιλι από την πραγματική ζωή και τον εσωτερικό της κόσμο (Inside Out, 2015)

Όταν οι μνήμες αρχίζουν να γίνονται μικτές, να συνδυάζουν περισσότερα από ένα συναισθήματα, η παλέτα τους γίνεται αντίστοιχα σύνθετη, αποδίδοντας οπτικά την ψυχική ωρίμανση της Ράιλι. Χαρακτηριστική είναι η καταληκτική σκηνή όπου μια βασική ανάμνηση γίνεται για πρώτη φορά διχρωματική, συνδυάζοντας το κίτρινο της Χαράς με το μπλε της Λύπης, μια καθαρά οπτική απόδοση της συναισθηματικής ωρίμανσης, χωρίς καμία λεκτική επεξήγηση.



Εικόνα 76, Στιγμιότυπο από διχρωματικές αναμνήσεις (*Inside Out*, 2015)

Συνολικά, το *Inside Out* αποδεικνύει ότι η οπτική αναπαράσταση της εσωτερικής ζωής μπορεί να επιτευχθεί με πλήρη σχεδιαστική συνέπεια, χωρίς να χρειαστεί λεκτική εξήγηση, χωρίς να απλοποιηθεί η πολυπλοκότητα. Η ταινία επιτυγχάνει αυτό που οι προηγούμενοι θεωρητικοί άξονες της εργασίας περιέγραψαν: να μετατρέψει το αόρατο σε ορατό, χτίζοντας έναν κόσμο που λειτουργεί ταυτόχρονα ως αφήγηση και ως αρχιτεκτονική του νου.

4.2 *Caldera* (Evan Viera, 2012)

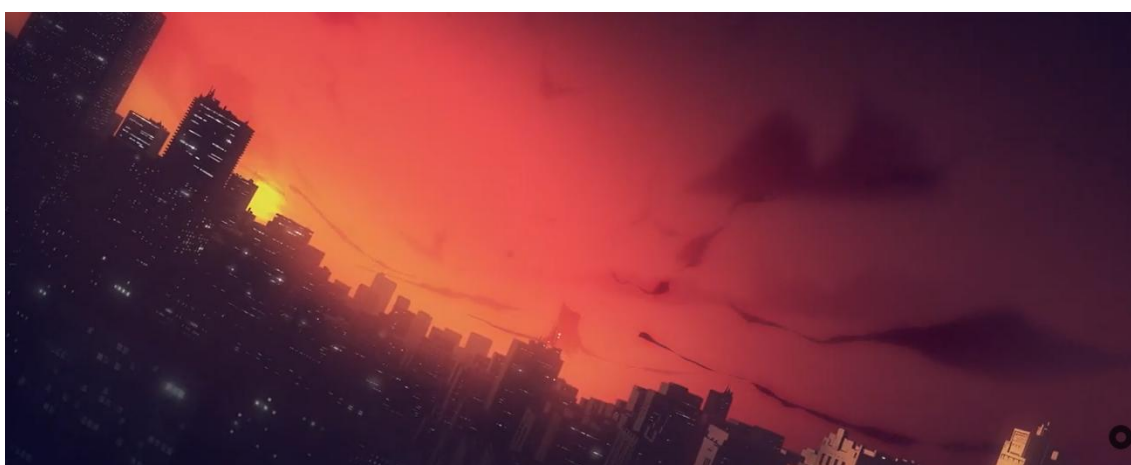
Το *Caldera* είναι ένα ανεξάρτητο CGI short film διάρκειας περίπου επτά λεπτών που εξερευνά την εμπειρία της ψυχικής αποδιοργάνωσης μέσα από μια αφήγηση χωρίς διάλογο. Η ηρωίδα, μια νεαρή γυναίκα που ζει σε ένα γκρίζο, αδυσώπητο αστικό περιβάλλον, βιώνει επεισόδια κατά τα οποία ο κόσμος γύρω της μεταμορφώνεται σε έναν έντονο, οργανικό φανταστικό τόπο. Αυτή η αντίθεση ανάμεσα στους δύο κόσμους αποτελεί τον κεντρικό αναλυτικό άξονα του έργου, μια διπλή πραγματικότητα που αποδίδει οπτικά την εσωτερική εμπειρία της διάσπασης (Viera, 2012).



Εικόνα 77, Στιγμιότυπο από το αστικό περιβάλλον της ηρωίδας (Caldera, 2012)



Εικόνα 78, Στιγμιότυπο από το εργασιακό περιβάλλον της ηρωίδας (Caldera, 2012)



Εικόνα 79, Στιγμιότυπο από ψυχωσικό επεισόδιο της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Η ταινία είναι βαθιά προσωπική για τον δημιουργό της: ο Viera την εμπνεύστηκε από την εμπειρία του πατέρα του με τη σχιζοσυναισθηματική διαταραχή και, στη δήλωσή του,

περιγράφει τον φαντασιακό κόσμο όχι ως "τρέλα" αλλά ως μια εναλλακτική, παρεξηγημένη πραγματικότητα που η κοινωνία ισοπεδώνει μέσα από τη φαρμακευτική αγωγή και την αφομοίωση (Viera, 2012). Υπό αυτό το πρίσμα, η ανάγνωση που προτείνεται εδώ, ότι η ηρωίδα δεν "τρελαίνεται" αλλά αναζητά έναν κόσμο που αισθάνεται ανθρώπινος, που συνομιλεί άμεσα με την πρόθεση του δημιουργού.



Εικόνα 80, Στιγμιότυπο από ψυχική κατάρρευση της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Η αντίθεση των δύο κόσμων είναι η πιο άμεσα αναγνωρίσιμη σχεδιαστική επιλογή του *Caldera*. Ο αστικός κόσμος αποδίδεται με γκρίζες, αποκορεσμένες παλέτες, γωνιακές αρχιτεκτονικές φόρμες, σκληρές επιφάνειες και ψυχρό, διάχυτο φωτισμό. Είναι ένας κόσμος που έχει τάξη και δομή, αλλά είναι βαθιά απρόσωπος, ένα αρχιτεκτονικό περιβάλλον σχεδιασμένο για λειτουργικότητα και όχι για ανθρώπινη παρουσία. Η αποστείρωση του αστικού χώρου λειτουργεί ως μεταφορά μιας κοινωνίας που «εξομαλύνει» την ψυχική διαφορά.



Εικόνα 81, Στιγμιότυπο από τον αστικό κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Αντίθετα, ο φαντασιακός κόσμος είναι κορεσμένος, οργανικός, ρευστός, γεμάτος έντονα χρώματα, καμπύλες μορφές και φως που φαίνεται να πηγάζει από μέσα. Στη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος, αυτή η αντίθεση είναι καλά αναγνωρίσιμη: ο «πραγματικός» κόσμος έχει τη λογική ενός σύγχρονου αστικού περιβάλλοντος που είναι ορθογώνιο, αποστειρωμένο, χωρίς ανθρώπινη κλίμακα, ενώ ο φαντασιακός κόσμος θυμίζει περιβάλλοντα με οργανικές μορφές και φυσικά υλικά που ο Zumthor (2006) συνδέει με την αίσθηση ανήκειν. Η ηρωίδα δεν «τρελαίνεται», αναζητά έναν κόσμο που αισθάνεται ανθρώπινο.



Εικόνα 82, Στιγμιότυπο από τον ανθρώπινο κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Η παραμόρφωση του σώματος αποτελεί τον δεύτερο αναλυτικό άξονα. Κατά τη διάρκεια των επεισοδίων, το σώμα της ηρωίδας υφίσταται μεταμορφώσεις, αποδομείται, χάνει τα σαφή όριά του, συγχωνεύεται με το περιβάλλον. Αυτές οι παραμορφώσεις δεν είναι τυχαίες. Αντιστοιχούν στην απώλεια της αίσθησης ορίου ανάμεσα στον εαυτό και τον κόσμο, μια εμπειρία που το animation μπορεί να αποδώσει κυριολεκτικά μέσα από την οπτική αποδόμηση της μορφής (Wells, 1998). Ιδιαίτερα σημαντική είναι η σκηνή (περίπου στο [9:52]) όπου, μέσα σε ένα επεισόδιο, το σώμα της ηρωίδας αρχίζει να αποκτά τα οργανικά χαρακτηριστικά του φαντασιακού κόσμου: καμπύλες, φωτεινές, ρευστές μορφές ξεπηδούν από το ίδιο της το σώμα, ενώ τα όριά του συγχωνεύονται με το περιβάλλον. Η παραμόρφωση εδώ δεν είναι απλώς οπτικό εφέ. Είναι η ακριβής στιγμή κατά την οποία ο εαυτός και ο φαντασιακός κόσμος παύουν να είναι διακριτοί, και η οπτική αποδόμηση της μορφής γίνεται μεταφορά της κατάρρευσης του ορίου ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό.



Εικόνα 83, Στιγμιότυπο από την αποδόμηση του σώματος της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Ο ρόλος του ήχου είναι εξίσου καθοριστικός. Σε ένα έργο χωρίς διάλογο, ο ήχος αναλαμβάνει πλήρως την αφηγηματική λειτουργία που συνήθως μοιράζεται με τη λέξη. Ο αστικός κόσμος συνοδεύεται από μηχανικούς, επαναλαμβανόμενους ήχους όπως θόρυβοι πόλης, βήματα σε σκληρές επιφάνειες, αμβλείς ήχοι μεταλλικών κατασκευών, που ενισχύουν την αίσθηση ψυχρής μονοτονίας.



Εικόνα 84, Στιγμιότυπο από την κατάρρευση του αστικού κόσμου της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Ο φαντασιακός κόσμος, αντίθετα, συνοδεύεται από οργανικούς, ρευστούς ήχους και μουσική που θυμίζει παλμό ή αναπνοή. Η μετάβαση ανάμεσα στους δύο κόσμους σηματοδοτείται πάντα ηχητικά πριν γίνει ορατή. Ο ήχος λειτουργεί ως πρώιμο σήμα της αλλαγής κατάστασης, προετοιμάζοντας τον θεατή για τη μεταμόρφωση που ακολουθεί (Chion, 1994).



Εικόνα 85, Στιγμιότυπο από τον φαντασιακό κόσμο της ηρωίδας (Caldera, 2012)

Συνολικά, το *Caldera* αποτελεί ένα από τα πιο ριζοσπαστικά παραδείγματα οπτικής απόδοσης εσωτερικής εμπειρίας στο σύγχρονο animation. Η απουσία διαλόγου δεν είναι περιορισμός, είναι σχεδιαστική επιλογή που αναγκάζει κάθε στοιχείο της εικόνας και του ήχου να φέρει αφηγηματικό βάρος. Η αντίθεση των δύο κόσμων, η παραμόρφωση του σώματος και η ηχητική αφήγηση συγκροτούν μαζί μια οπτική γλώσσα που αποδίδει την εσωτερική αποδιοργάνωση με τρόπο που ο θεατής αισθάνεται άμεσα και σωματικά.

4.3 *Anomalisa* (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015)

Το *Anomalisa* αποτελεί ένα από τα πιο ριζοσπαστικά παραδείγματα χρήσης του stop-motion animation για την απόδοση εσωτερικής εμπειρίας. Η ταινία ακολουθεί τον Michael Stone, έναν συγγραφέα βιβλίων αυτοβελτίωσης που επισκέπτεται το Σινσινάτι για μια ομιλία, και αποδίδει με ακρίβεια την εμπειρία της αποξένωσης, την αίσθηση ότι ο κόσμος έχει γίνει μονότονος, αδιαφοροποίητος και χωρίς νόημα. Η θεμελιώδης σχεδιαστική απόφαση της ταινίας που είναι να δώσει σε όλους τους χαρακτήρες εκτός από τη Lisa το ίδιο πρόσωπο και την ίδια φωνή, αποτελεί μια από τις πιο τολμηρές οπτικές μεταφορές στην ιστορία του animation (Kaufman & Johnson, 2015).



Εικόνα 86, Στιγμιότυπο από το αεροδρόμιο (Anomalisa, 2015)

Η ομοιομορφία ως σχεδιαστικό σύστημα αποτελεί τον πρώτο αναλυτικό άξονα. Το γεγονός ότι όλοι οι χαρακτήρες, γυναίκες, άνδρες, παιδιά, μοιράζονται το ίδιο ουδέτερο πρόσωπο και την ίδια ανδρική φωνή δεν είναι αφηγηματική σύμβαση που ζητά αποδοχή, είναι η άμεση οπτική απόδοση του τρόπου με τον οποίο ο Michael βιώνει τον κόσμο. Ο θεατής δεν ακούει για την αίσθηση ότι όλοι είναι ίδιοι, την αντιλαμβάνεται ο ίδιος, μέσα από την ίδια την εικόνα. Αυτή η επιλογή αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της δυνατότητας του animation να μετατρέπει υποκειμενικές εμπειρίες σε αντικειμενικές οπτικές πραγματικότητες, κάτι που ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης δεν μπορεί να επιτύχει με τον ίδιο τρόπο (McCloud, 1993). Δεν είναι τυχαίο ότι η ομοιομορφία αυτή απηχεί ένα συγκεκριμένο φαινόμενο: το σύνδρομο Fregoli, κατά το οποίο ο πάσχων πιστεύει ότι διαφορετικοί άνθρωποι είναι στην πραγματικότητα ένα και το αυτό πρόσωπο που αλλάζει μορφή (Courbon & Fail, 1927). Η ταινία οπτικοποιεί ακριβώς αυτή την εμπειρία: για τον Michael, όλοι κυριολεκτικά μοιράζονται το ίδιο πρόσωπο και την ίδια φωνή.



Εικόνα 87, Στιγμιότυπο από ανθρώπους της ταινίας (Anomalisa, 2015)



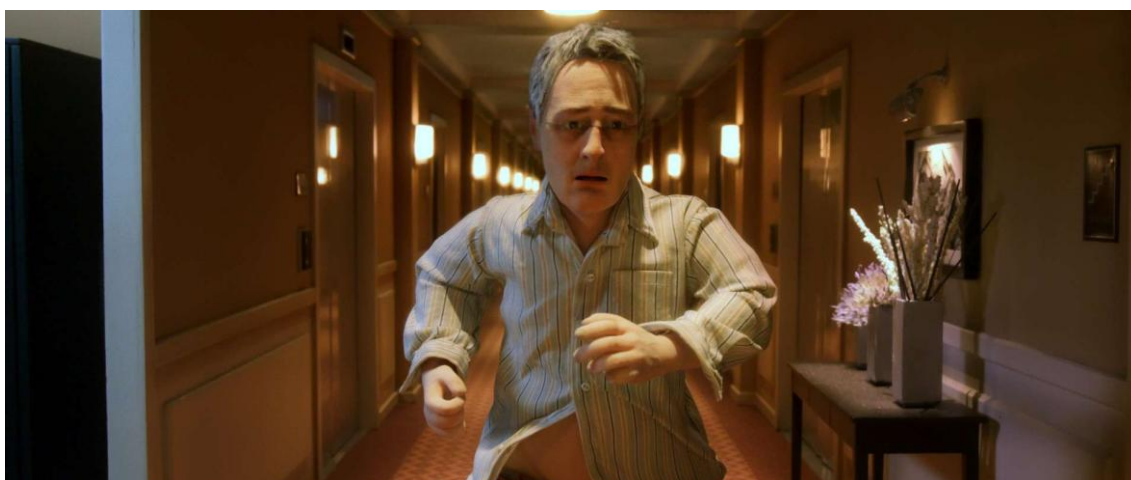
Εικόνα 88, Στιγμιότυπο από το γραφείο (Anomalisa, 2015)

Η αρχιτεκτονική του ξενοδοχείου αποτελεί τον δεύτερο και εξαιρετικά πλούσιο αναλυτικό άξονα. Το ξενοδοχείο, που φέρει εύγλωττα το όνομα Fregoli (άμεση αναφορά στο ομώνυμο σύνδρομο) αποτελεί τον κύριο χώρο της ταινίας και είναι ένα περιβάλλον σχεδιασμένο με αρχιτεκτονική ακρίβεια που αντικατοπτρίζει την εσωτερική κατάσταση του Michael. Οι διάδρομοι είναι μακροί, ομοιόμορφοι, χωρίς διακριτικά σημεία. Ένα περιβάλλον που αρνείται στον χρήστη κάθε αίσθηση προσανατολισμού και ατομικότητας. Τα δωμάτια είναι λειτουργικά και τακτοποιημένα, αλλά βαθιά απρόσωπα, χώροι που στεγάζουν χωρίς να φιλοξενούν. Από αρχιτεκτονική σκοπιά, το ξενοδοχείο αποτελεί το αντίθετο της έννοιας του «κατοικείν» κατά τον Heidegger: είναι χώρος παρουσίας χωρίς ανήκειν, διαμονής χωρίς ρίζες (Heidegger, 1971). Η επιλογή του stop-motion ενισχύει αυτή την αίσθηση. Οι χώροι

έχουν υλικότητα και βάρος, αλλά παραμένουν βαθιά ψυχροί, σαν μακέτα αντί για ζωντανό περιβάλλον.



Εικόνα 89, Στιγμιότυπο από την υποδοχή του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015)



Εικόνα 90, Στιγμιότυπο από το διάδρομο του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015)



Εικόνα 91, Στιγμιότυπο από το εσωτερικό του δωματίου του ξενοδοχείου (Anomalisa, 2015)

Η τεχνική του stop-motion αποτελεί τον τρίτο αναλυτικό άξονα. Η επιλογή αυτής της τεχνικής για μια ταινία με τόσο εσωτερικό θέμα δεν είναι τυχαία. Το stop-motion προσδίδει στους χαρακτήρες μια αίσθηση υλικής παρουσίας όπου μπορεί κανείς να δει τις ραφές στα πρόσωπά τους, τις μικρές ατέλειες στις κινήσεις τους. Αυτή η υλικότητα δημιουργεί μια παράδοξη εμπειρία. Οι χαρακτήρες φαίνονται φυσικά υπαρκτοί, αλλά ταυτόχρονα είναι προφανώς κατασκευασμένοι.



Εικόνα 92, Στιγμιότυπο από χαρακτήρες (Anomalisa, 2015)

Αυτή η ένταση ανάμεσα στο πραγματικό και το τεχνητό αντικατοπτρίζει την εσωτερική εμπειρία του Michael. Ο κόσμος φαίνεται υπαρκτός αλλά αισθάνεται ψεύτικος, οι άνθρωποι

φαίνονται πραγματικοί αλλά δεν αγγίζουν (Purves, 2014). Οι ραφές στα πρόσωπα, ορατές σε κοντινά πλάνα, λειτουργούν ως μεταφορά της ίδιας της αίσθησης ότι η επιφάνεια των πραγμάτων είναι κατασκευασμένη, ότι πίσω από το πρόσωπο δεν υπάρχει τίποτα. Η μεταφορά αυτή κορυφώνεται σε μια συγκεκριμένη σκηνή, όταν μέσα σε έναν εφιάλτη, το ίδιο το πρόσωπο του Michael αρχίζει να αποσπάται κατά μήκος της ραφής του, αποκαλύπτοντας τον μηχανισμό της κούκλας από κάτω. Η στιγμή αυτή μετατρέπει τη ραφή (μέχρι τότε διακριτική ένδειξη της κατασκευής) σε ρητή εικόνα της διάλυσης του εαυτού: ο Michael δεν είναι απλώς αποξενωμένος, αλλά κυριολεκτικά ένα κατασκεύασμα που αρχίζει να ανοίγει.



Εικόνα 93, Στιγμιότυπο διάλυσης του εαυτού του Michael (Anomalisa, 2015)

Συνολικά, το *Anomalisa* αποδεικνύει ότι η επιλογή τεχνικής, ο σχεδιασμός χαρακτήρων και η αρχιτεκτονική του χώρου μπορούν να συγκροτήσουν ένα ολοκληρωμένο σύστημα οπτικής απόδοσης εσωτερικής εμπειρίας, χωρίς να χρειαστεί ρητή εξήγηση ή ψυχολογική ανάλυση. Η ταινία δεν εξηγεί την αποξένωση, την κάνει ορατή και βιώσιμη. Αυτή η λογική, του να αποδίδεται η εσωτερική εμπειρία μέσα από τη φόρμα και όχι μέσα από τη λέξη, αποτελεί τον κεντρικό άξονα και της επόμενης ανάλυσης, αυτής του *Coraline*.

4.4 *Coraline* (Henry Selick, Laika, 2009)

Το *Coraline*, βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα του Neil Gaiman και σκηνοθετημένο από τον Henry Selick, αποτελεί ένα από τα πιο ολοκληρωμένα παραδείγματα χρήσης του σχεδιαστικού αντιθετισμού για την απόδοση ψυχολογικής έντασης στο animation. Η ταινία ακολουθεί την Coraline, ένα κοριτσάκι που ανακαλύπτει μια μυστική πόρτα που οδηγεί σε έναν παράλληλο κόσμο, φαινομενικά τέλειο, αλλά βαθιά απειλητικό. Η αντίθεση ανάμεσα

στον πραγματικό και τον παράλληλο κόσμο δεν αποτελεί απλώς αφηγηματική συσκευή, είναι το κεντρικό σχεδιαστικό σύστημα μέσα από το οποίο η ταινία αποδίδει την εμπειρία της παραπλάνησης, της εξάρτησης και της σταδιακής αποκάλυψης της αλήθειας (Selick, 2009).



Εικόνα 94, Στιγμιότυπο από τη σκηνή που η Coraline ανακαλύπτει το τούνελ για τον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009)

Η αρχιτεκτονική αντίθεση των δύο κόσμων αποτελεί τον πρώτο και πιο πλούσιο αναλυτικό άξονα. Ο πραγματικός κόσμος αποδίδεται με αποκορεσμένες παλέτες, φθαρμένες επιφάνειες, παραμελημένους κήπους και εσωτερικούς χώρους που φαίνονται κουρασμένοι και αδιάφοροι. Είναι ένα περιβάλλον που δεν φροντίζει, ένας χώρος παρουσίας χωρίς ζεστασιά.



Εικόνα 95, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον πραγματικό κόσμο (Coraline, 2009)



Εικόνα 96, Στιγμιότυπο από το δωμάτιο στον πραγματικό κόσμο (Coraline, 2009)

Ο παράλληλος κόσμος, αντίθετα, είναι κορεσμένος, φωτεινός, ζωντανός. Οι κήποι ανθίζουν με χρωματική ένταση, τα δωμάτια είναι ζεστά και φροντισμένα, κάθε λεπτομέρεια φαίνεται σχεδιασμένη για να ευχαριστήσει.



Εικόνα 97, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009)



Εικόνα 98, Στιγμιότυπο από το δωμάτιο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009)

Στη θεωρία του χώρου, ένα περιβάλλον που έχει σχεδιαστεί για να παγιδεύσει αποτελεί την ακραία εκδοχή της χειραγώγησης μέσω χώρου, κάθε χωρική επιλογή υπηρετεί τη στρατηγική της Άλλης Μητέρας να δελεάσει και να εγκλωβίσει. Ο χώρος δεν αντικατοπτρίζει την εσωτερική κατάσταση του χαρακτήρα, σχεδιάζεται για να την αλλάξει, λειτουργώντας ως εργαλείο χειραγώγησης με την έννοια που αποδίδει ο Zumthor (2006) στη διαμορφωτική δύναμη της ατμόσφαιρας. Καθώς η αλήθεια αποκαλύπτεται, ο

παράλληλος κόσμος αρχίζει να φθίρεται, οι επιφάνειες σκουραίνουν, οι κήποι μαραίνονται, οι χώροι γίνονται σκοτεινοί και ιστώδεις, αποδίδοντας οπτικά την κατάρρευση της ψεύτικης τελειότητας.



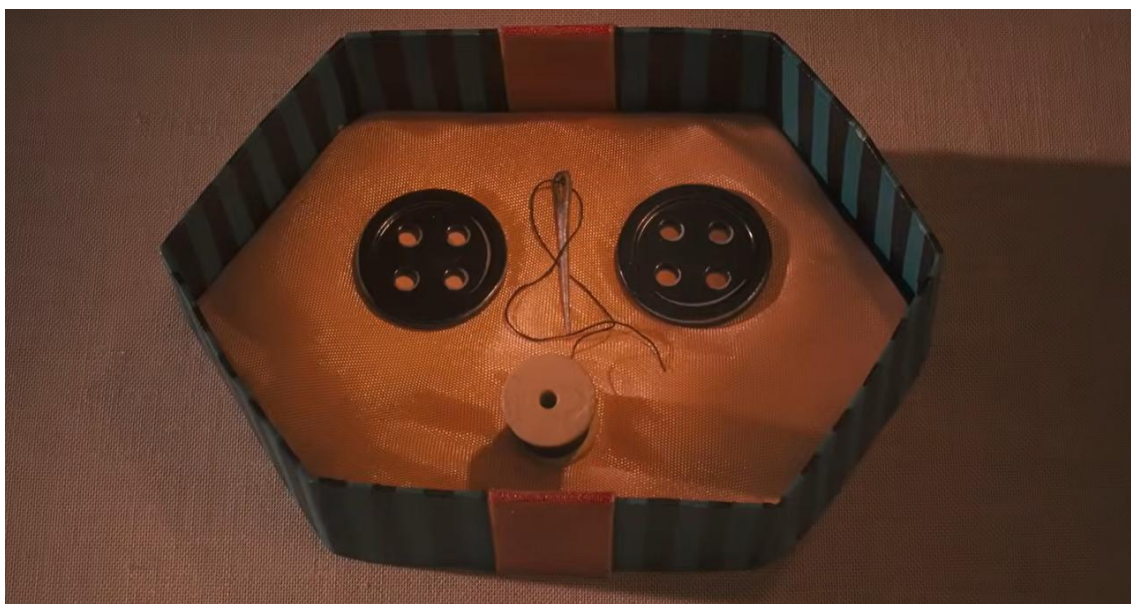
Εικόνα 99, Στιγμιότυπο από την κατάρρευση της ψεύτικης τελειότητας (Coraline, 2009)

Το κουμπί ως σχεδιαστικό σύμβολο αποτελεί τον δεύτερο αναλυτικό άξονα. Τα κουμπιά αντί για μάτια που αποτελούν το κεντρικό οπτικό σύμβολο της ταινίας λειτουργούν σε πολλαπλά επίπεδα. Στην πρώτη τους εμφάνιση φαίνονται αθώα, ίσως ακόμη και χαριτωμένα. Η σχεδιαστική τους λεπτομέρεια είναι αρκετή για να δημιουργήσει αίσθηση «ζωής» χωρίς να προκαλεί άμεσα δυσφορία. Σταδιακά όμως αποκαλύπτεται η απειλητική τους φύση: αντικαθιστούν τα μάτια, τον κατεξοχήν δείκτη ανθρώπινης παρουσίας και συναισθήματος, με μια κλειστή, αδιαφανή επιφάνεια που αρνείται κάθε πραγματική επικοινωνία.



Εικόνα 100, Στιγμιότυπο από τους χαρακτήρες με κουμπιά αντί για μάτια (Coraline, 2009)

Ο χαρακτήρας με κουμπιά αντί για μάτια φαίνεται ανθρώπινος αλλά δεν είναι, είναι κέλυφος χωρίς εσωτερικότητα (Wells, 1998). Αυτή η σχεδιαστική επιλογή αποδίδει με ακρίβεια τη διαφορά ανάμεσα στην επιφανειακή τελειότητα και την ουσιαστική απουσία, ακριβώς αυτό που η Άλλη Μητέρα προσφέρει. Η μετατόπιση αυτή κορυφώνεται στη σκηνή, όπου η Άλλη Μητέρα προσφέρει στην Coraline να της ράψει κουμπιά στα μάτια ως όρο για να μείνει στον παράλληλο κόσμο. Εκείνη τη στιγμή το σύμβολο ολοκληρώνει τη σημασιολογική του αντιστροφή: από αθώα, σχεδόν χαριτωμένη λεπτομέρεια μετατρέπεται σε ρητή απειλή ακρωτηριασμού της όρασης (και, μεταφορικά, της ίδιας της ικανότητας να βλέπει την αλήθεια) με αντάλλαγμα την παραμονή σε έναν κόσμο ψεύτικης τελειότητας.



Εικόνα 101, Στιγμιότυπο από τη στιγμή που η Άλλη Μητέρα προσφέρει στην Coraline να της ράψει κουμπιά στα μάτια (Coraline, 2009)

Η stop-motion τεχνική ως φορέας απειλής αποτελεί τον τρίτο αναλυτικό άξονα. Η επιλογή του stop-motion για το *Coraline* δεν είναι αισθητική μόνο, είναι θεματική. Η υλικότητα του stop-motion δημιουργεί μια αίσθηση φυσικής παρουσίας που ενισχύει τον κόσμο της ταινίας. Οι χώροι μοιάζουν χειροποίητοι, τακτοποιημένοι, φτιαγμένοι από κάποιον και αυτό ακριβώς είναι το θέμα. Ο παράλληλος κόσμος είναι κυριολεκτικά κατασκευασμένος από την Άλλη Μητέρα, και η υλικότητα του stop-motion κάνει αυτή την κατασκευή ορατή σε κάποιο επίπεδο πρόσληψης όπου ο θεατής αισθάνεται ασυνείδητα ότι αυτός ο κόσμος έχει φτιαχτεί για κάποιον σκοπό (Purves, 2014). Η λεπτομέρεια και η φροντίδα που φαίνεται σε κάθε γωνία του παράλληλου κόσμου, η ακρίβεια των υφών, η πολυπλοκότητα των κήπων, αποκτά αναδρομικά απειλητική διάσταση, αφού αποδεικνύεται ότι όλα αυτά φτιάχτηκαν με σκοπό την παγίδευση.



Εικόνα 102, Στιγμιότυπο από τον κήπο στον παράλληλο κόσμο (Coraline, 2009)

Αξίζει να σημειωθεί ότι το Coraline υπήρξε η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους stop-motion που αξιοποίησε σε τέτοια κλίμακα την τρισδιάστατη εκτύπωση για τα πρόσωπα των χαρακτήρων: η Laika κατασκεύασε περίπου 6.300 εναλλάξιμα, τρισδιάστατα εκτυπωμένα πρόσωπα, που επέτρεπαν πάνω από 200.000 διαφορετικές εκφράσεις. Η τεχνολογική αυτή επιλογή δεν είναι ουδέτερη ως προς το θέμα: τα ίδια τα πρόσωπα των χαρακτήρων είναι κυριολεκτικά μηχανικά κατασκευασμένα αντικείμενα, γεγονός που ενισχύει τόσο την κεντρική ιδέα ενός κόσμου (και ανθρώπων) φτιαγμένων με σκοπό, όσο και τη μεταφορά του "κελύφους χωρίς εσωτερικότητα" που αναλύθηκε παραπάνω.



Εικόνα 103, 3D εκτύπωση προσώπων από τη *Laika* (*Coraline*, 2009)

Συνολικά, το *Coraline* αποδεικνύει ότι η σχεδιαστική αντίθεση μπορεί να λειτουργήσει ως κεντρικός αφηγηματικός μηχανισμός, ένα σύστημα όπου η αλλαγή παλέτας, η μεταμόρφωση του χώρου και η εξέλιξη ενός συμβόλου αποδίδουν από μόνες τους μια πλήρη ψυχολογική αφήγηση. Η ταινία δεν εξηγεί την απειλή, την κατασκευάζει οπτικά, με τον ίδιο τρόπο που η Άλλη Μητέρα κατασκευάζει τον κόσμο της.

4.5 *In Between* (Bissonnet et al., 2012)

Το *In Between* είναι μια ανεξάρτητη ταινία μικρού μήκους (2012), δημιουργία πέντε φοιτητριών/φοιτητών της σχολής Gobelins (Alice Bissonnet, Aloyse Desoubriès-Binet, Sandrine Han Jin Kuang, Juliette Laurent και Sophie Markatatos), που εξερευνά την εμπειρία του άγχους και της κοινωνικής συστολής στην καθημερινή ζωή μιας νεαρής γυναίκας σε αστικό περιβάλλον. Πρόκειται για 2D animation με καθαρή, σχεδόν minimal σχεδιαστική γλώσσα. Το κεντρικό του εύρημα είναι η οπτικοποίηση του άγχους ως ένας μπλε κροκόδειλος που συνοδεύει διαρκώς την ηρωίδα: μια συμβολική, εξωτερικευμένη μορφή της εσωτερικής της κατάστασης, η οποία παρεμβαίνει στην καθημερινότητά της και τη δυσκολεύει σε κοινωνικές περιστάσεις (Bissonnet et al., 2012).



Εικόνα 104, Στιγμιότυπο από την ηρωίδα με την οπτικοποίηση του άγχους της ως ένας μπλε κροκόδειλος (In Between, 2012)

Η εξωτερίκευση του άγχους μέσω της μορφής αποτελεί τον πρώτο αναλυτικό άξονα. Σε αντίθεση με έργα όπου η εσωτερική κατάσταση αποδίδεται μέσα από παραμόρφωση του ίδιου του χαρακτήρα ή του χώρου, το *In Between* ενσαρκώνει το άγχος σε ένα διακριτό πλάσμα που ακολουθεί την ηρωίδα. Η επιλογή αυτή μετατρέπει μια αφηρημένη εσωτερική εμπειρία σε ορατό, σχεδόν σε αυτόνομο χαρακτήρα: ο θεατής βλέπει το άγχος να καταλαμβάνει χώρο, να εμποδίζει, να βαραίνει. Η παρουσία του κροκόδειλου εντείνεται ή υποχωρεί ανάλογα με την κοινωνική πίεση της κάθε σκηνής, λειτουργώντας ως άμεσος οπτικός δείκτης της ψυχικής κατάστασης (Wells, 1998).



Εικόνα 105, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου να εντείνεται (In Between, 2012)

Η ίδια η σχεδίαση του κροκόδειλου ενισχύει αυτή τη λειτουργία. Το ψυχρό μπλε χρώμα του τον διαφοροποιεί από τη θερμότερη παλέτα της ηρωίδας και του περιβάλλοντος, σηματοδοτώντας τον ως ξένο σώμα μέσα στην εικόνα, ενώ ο όγκος και η αδέξια, βαριά κίνησή του τον καθιστούν εμπόδιο που καταλαμβάνει κυριολεκτικά τον χώρο γύρω της. Παράλληλα, η κινησιολογία της ίδιας της ηρωίδας (διστακτικές χειρονομίες, σώμα που μαζεύεται, βλέμμα που αποφεύγει) συνεργάζεται με την παρουσία του πλάσματος: το άγχος αποδίδεται ταυτόχρονα ως εξωτερικό βάρος (ο κροκόδειλος) και ως εσωτερική σωματική στάση. Αυτή η διπλή κωδικοποίηση, εξωτερικού φορέα και σωματικής έκφρασης, είναι που προσδίδει στην ταινία την ψυχολογική της ακρίβεια.



Εικόνα 106, Στιγμιότυπο από τη διαρκή παρουσία του κροκόδειλου (In Between, 2012)



Εικόνα 107, Στιγμιότυπο από διστακτικές κινήσεις της ηρώιδας (In Between, 2012)

Ο αστικός χώρος ως πεδίο κοινωνικής πίεσης αποτελεί τον δεύτερο άξονα. Η δράση τοποθετείται σε καθημερινά αστικά περιβάλλοντα (δρόμοι, χώροι εργασίας, μια συνάντηση, ο διάδρομος μιας πολυκατοικίας) όπου η απαίτηση για κοινωνική λειτουργικότητα ενεργοποιεί την παρουσία του κροκόδειλου. Ο χώρος δεν είναι ουδέτερο σκηνικό αλλά το πεδίο όπου το άγχος δοκιμάζεται: κάθε κοινωνική περίπτωση λειτουργεί ως έναυσμα, και

έτσι το περιβάλλον αποκτά ψυχολογική λειτουργία ως τόπος της δοκιμασίας (Arnheim, 2004).



Εικόνα 108, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου σε εξωτερικό χώρο (In Between, 2012)



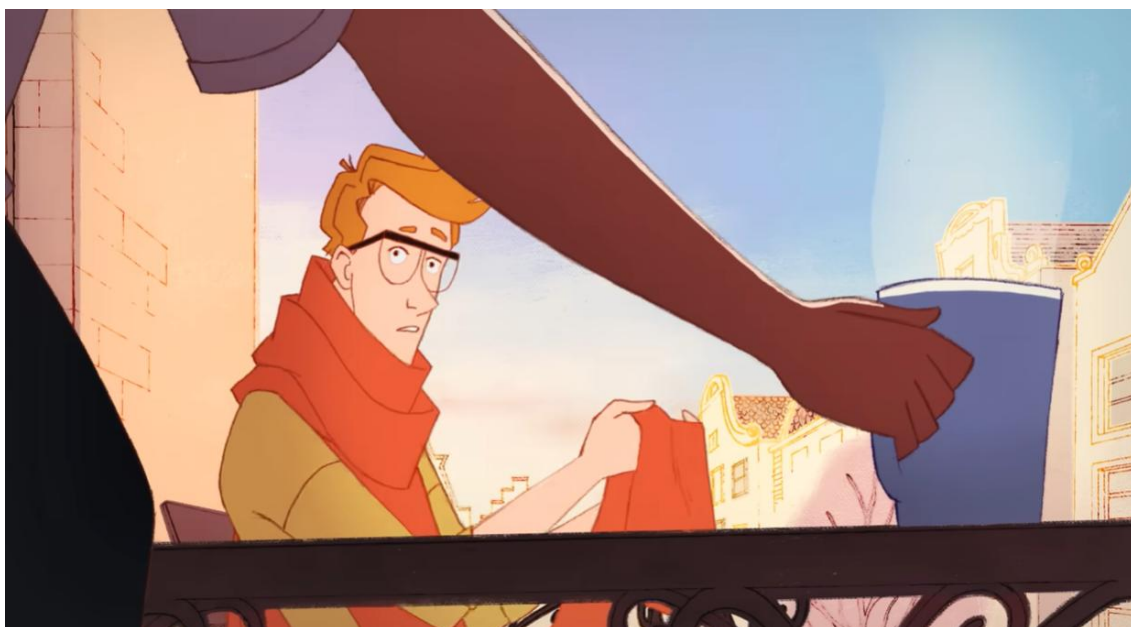
Εικόνα 109, Στιγμιότυπο από την παρουσία του κροκόδειλου στο αστικό περιβάλλον (In Between, 2012)

Η πορεία προς τη συμφιλίωση αποτελεί τον τρίτο άξονα και το πιο πρωτότυπο αφηγηματικό στοιχείο. Αντί το άγχος απλώς να κλιμακώνεται, η ηρωίδα φτάνει σε ένα σημείο όπου παύει να αντιστέκεται στον κροκόδειλο και τον αναγνωρίζει ως κομμάτι του εαυτού της. Η

καταληκτική σκηνή (περίπου στο [2:32]), όπου η ηρωίδα, έχοντας πλέον συμφιλιωθεί με το πλάσμα, καταφέρνει να προσφέρει έναν καφέ στον γείτονά της, οπτικοποιεί όχι την εξάλειψη αλλά την ενσωμάτωση του άγχους (Bissonnet et al., 2012). Η ψυχολογική αφήγηση εδώ δεν είναι η νίκη επί του άγχους, αλλά η αποδοχή του ως μέρους της ταυτότητας.



Εικόνα 110, Στιγμιότυπο από τη συμφιλίωση της ηρωίδας με τον κροκόδειλο (In Between, 2012)



Εικόνα 111, Στιγμιότυπο από την προσφορά καφέ στο γείτονά της (In Between, 2012)

Σε σύνοψη, το *In Between* αποδεικνύει ότι η εξωτερίκευση μιας ψυχικής κατάστασης σε μια διακριτή συμβολική μορφή μπορεί να είναι εξίσου αποτελεσματική με τις πιο διάχυτες ή ατμοσφαιρικές προσεγγίσεις. Η καθαρή 2D γλώσσα επιτρέπει στη μεταφορά του κροκόδειλου να λειτουργήσει με σαφήνεια και χιούμορ χωρίς να χάνει την ψυχολογική της βαρύτητα, προσφέροντας ένα παράδειγμα «ενσαρκωμένης» εξωτερίκευσης που εμπλουτίζει το φάσμα των στρατηγικών της συγκριτικής ανάλυσης που ακολουθεί.

4.6 Grave of the Fireflies (Isao Takahata, Studio Ghibli, 1988)

Το *Grave of the Fireflies* αποτελεί ένα από τα πιο συγκλονιστικά παραδείγματα χρήσης του animation για την απόδοση τραύματος, απώλειας και ανθρώπινης αξιοπρέπειας υπό συνθήκες πολέμου. Σκηνοθετημένο από τον Isao Takahata και παραγμένο από το Studio Ghibli, το έργο διαφέρει ριζικά από την κυρίαρχη δυτική παράδοση του animation: δεν υπάρχει φαντασιακός κόσμος, δεν υπάρχουν υπερβολικές παραμορφώσεις, δεν υπάρχει συναισθηματική υπερβολή. Αντίθετα, η ταινία επιλέγει έναν επίμονο, σχεδόν ντοκιμαντερίστικο ρεαλισμό που καθιστά την εσωτερική εμπειρία των χαρακτήρων ορατή μέσα από τη λιτότητα και όχι μέσα από την υπερβολή. Μια προσέγγιση που αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα της ιαπωνικής σχολής animation (Napier, 2001). Σε θεωρητικό επίπεδο, ο Lamarre (2009) έχει δείξει πώς στο anime η ίδια η οργάνωση της κίνησης και της εικόνας όπως ο ρυθμός, η κίνηση της κάμερας, η σχέση φιγούρας και φόντου, φέρει ψυχολογικό και αισθητικό νόημα, μια προσέγγιση που υποστηρίζει άμεσα την ανάγνωση που ακολουθεί.



Εικόνα 112, Στιγμιότυπο από τους πρωταγωνιστές (*Grave of the Fireflies*, 1988)

Η αφηγηματική δομή ως ψυχολογικό εργαλείο αποτελεί τον πρώτο αναλυτικό άξονα. Η ταινία ξεκινά με τον θάνατο του πρωταγωνιστή Seita όπου ο θεατής γνωρίζει εξ αρχής το τέλος. Αυτή η αναδρομική δομή δεν είναι απλώς αφηγηματική επιλογή: είναι ψυχολογική στρατηγική που φορτίζει κάθε στιγμή χαράς και αθωότητας με τη συνειδητοποίηση της επερχόμενης απώλειας. Ο θεατής παρακολουθεί τα δύο παιδιά να παίζουν, να γελούν, να ονειρεύονται, γνωρίζοντας ότι όλα αυτά ανήκουν ήδη στο παρελθόν. Η μνήμη και η απώλεια δεν αποδίδονται ως αποτέλεσμα της αφήγησης, είναι η ίδια η δομή της (Bordwell & Thompson, 2010). Αυτή η τεχνική συνδέεται άμεσα με τη θεωρία της νοσταλγίας κατά τον Boym (2001): η ανάμνηση δεν είναι ποτέ ουδέτερη, φέρει πάντα τη γνώση ότι αυτό που θυμόμαστε δεν μπορεί να επιστρέψει. Χαρακτηριστική είναι η νυχτερινή σκηνή (περίπου στο [55:10]) όπου τα δύο παιδιά γεμίζουν το καταφύγιό τους με πυρολαμπίδες, για να βρουν το επόμενο πρωί τα έντομα νεκρά, μια εικόνα όπου η εφήμερη ομορφιά και ο θάνατος συμπυκνώνονται στο ίδιο χρωματικό μοτίβο.



Εικόνα 113, Στιγμιότυπο από το θάνατο του Seita (Grave of the Fireflies, 1988)



Εικόνα 114, Στιγμιότυπο από τους πρωταγωνιστές να παίζουν(Grave of the Fireflies, 1988)



Εικόνα 115, Στιγμιότυπο από τη νύχτα που γέμισαν το καταφύγιό τους με πυγολαμπίδες (Grave of the Fireflies, 1988)



Εικόνα 116, Στιγμιότυπο από το επόμενο πρωί που βρήκαν νεκρές τις πυγολαμπίδες (Grave of the Fireflies, 1988)

Η χρήση του χρώματος και του φωτισμού αποτελεί τον δεύτερο αναλυτικό άξονα. Σε αντίθεση με τα δυτικά animated έργα που αξιοποιούν έντονες χρωματικές αντιθέσεις για την απόδοση ψυχολογικών μεταβάσεων, το Grave of the Fireflies χρησιμοποιεί μια παλέτα που παραμένει σχετικά σταθερή και ρεαλιστική καθ' όλη τη διάρκεια αλλά με μικρές, καίριες αποκλίσεις. Οι σκηνές με τις πυγολαμπίδες αποτελούν τις μοναδικές στιγμές εντονότερης χρωματικής ζεστασιάς, με τα χρυσοκίτρινα φωτάκια να δημιουργούν μια εφήμερη αίσθηση ομορφιάς και προστασίας μέσα στο σκοτάδι του πολέμου. Αυτή η χρωματική εξαίρεση καθιστά τις σκηνές αυτές ιδιαίτερα συναισθηματικά φορτισμένες: η ομορφιά γίνεται πιο οδυνηρή ακριβώς επειδή είναι παροδική (Bellantoni, 2005). Στη θεωρία του χώρου, ο Zumthor (2006) περιγράφει πώς η εμφάνιση φωτός μέσα στο σκοτάδι αποκτά δυσανάλογη συναισθηματική βαρύτητα και ακριβώς αυτό συμβαίνει εδώ.



Εικόνα 117, Στιγμιότυπο εντονότερης χρωματικής ζεστασίας (Grave of the Fireflies, 1988)

Η κινησιολογία της εξάντλησης αποτελεί τον τρίτο αναλυτικό άξονα και το πιο χαρακτηριστικό στοιχείο της ιαπωνικής προσέγγισης. Καθώς η ταινία εξελίσσεται, οι κινήσεις της μικρής Setsuko γίνονται σταδιακά πιο αργές, πιο αβέβαιες, πιο κουρασμένες. Μια λεπτή αλλά συνεχής κινησιολογική αλλαγή που αποδίδει σωματικά την εξασθένηση χωρίς δραματικές παραμορφώσεις ή εκρηκτικές εκφράσεις. Αυτή η «κινησιολογία της εξάντλησης» είναι βαθιά διαφορετική από τη δυτική παράδοση του squash and stretch όπου αντί για υπερβολή, επιλέγεται η αφαίρεση: λιγότερη κίνηση, λιγότερη ενέργεια, λιγότερη παρουσία (Thomas & Johnston, 1995). Ο θεατής αντιλαμβάνεται την απώλεια ζωτικότητας σχεδόν ασυνείδητα, μέσα από τη σταδιακή εξαφάνιση της κινητικής ενέργειας που χαρακτήριζε αρχικά τον χαρακτήρα.



Εικόνα 118, Στιγμιότυπο με το Seita να ταΐζει τη Setsuko (Grave of the Fireflies, 1988)



Εικόνα 119, Στιγμιότυπο από την εξουθενωμένη Setsuko (Grave of the Fireflies, 1988)

Συνολικά, το Grave of the Fireflies αποδεικνύει ότι η ψυχολογική αφήγηση στο animation δεν απαιτεί φαντασιακούς κόσμους ή ριζοσπαστικές σχεδιαστικές επιλογές. Μπορεί να επιτευχθεί μέσα από τη λιτότητα, τον ρεαλισμό και τη σταδιακή, σχεδόν αθόρυβη αλλαγή. Η ιαπωνική προσέγγιση, όπως αντιπροσωπεύεται από αυτό το έργο, εισάγει στην ανάλυσή μας μια διαφορετική αισθητική φιλοσοφία: το συναίσθημα δεν εκφράζεται αλλά υπονοείται, και η σιωπή και η αφαίρεση γίνονται εξίσου ισχυρά εργαλεία με την υπερβολή και τη μεταμόρφωση.

4.7 Συγκριτική ανάλυση: σχεδιαστικές στρατηγικές και ψυχολογική αφήγηση

Η εξέταση των έξι έργων αναδεικνύει ένα εύρος προσεγγίσεων που, παρά τις διαφορές τους, μοιράζονται έναν κοινό στόχο: να καταστήσουν ορατή την εσωτερική εμπειρία μέσα από συνειδητές σχεδιαστικές επιλογές. Η σύγκρισή τους επιτρέπει την ανάδειξη τεσσάρων κεντρικών παραμέτρων που διαφοροποιούν τις στρατηγικές τους.

Η κλίμακα της σχεδιαστικής παρέμβασης αποτελεί την πρώτη παράμετρο. Στο φάσμα από το ρεαλιστικό στο φανταστικό, τα έξι έργα κατανέμονται σε τρία επίπεδα. Το *Grave of the Fireflies* παραμένει πλησιέστερα στη ρεαλιστική αναπαράσταση, με λεπτές και σωρευτικές σχεδιαστικές παρεμβάσεις. Το *In Between*, το *Anomalisa* και το *Coraline* κινούνται σε μεσαίο επίπεδο: διατηρούν έναν κόσμο με φυσική λογική, μέσα στον οποίο εισάγεται μια ρητή, ριζοσπαστική ή συμβολική επιλογή, ο κροκόδειλος του άγχους στο *In Between*, το ενιαίο πρόσωπο στο *Anomalisa*, η αντίθεση των δύο κόσμων στο *Coraline*. Το *Inside Out* και το *Caldera* βρίσκονται στο φανταστικό άκρο. Η εσωτερική εμπειρία αποδίδεται μέσα από κόσμους που δεν υπακούν στους φυσικούς νόμους. Ενδιαφέρον είναι ότι και οι δύο ακραίες προσεγγίσεις μπορούν να είναι εξίσου αποτελεσματικές. Η δύναμη δεν βρίσκεται στον βαθμό της παρέμβασης, αλλά στη συνέπεια με την οποία εφαρμόζεται.

Η σχέση χαρακτήρα και χώρου αποτελεί τη δεύτερη παράμετρο. Και στα έξι έργα ο χώρος δεν είναι ουδέτερο σκηνικό, είναι ενεργό αφηγηματικό στοιχείο. Ωστόσο η σχέση χαρακτήρα και χώρου διαφέρει: στο *Inside Out* ο χώρος είναι προέκταση του εαυτού, στο *Coraline* παγίδα, στο *Anomalisa* καθρέφτης, στο *Caldera* διπλός κόσμος, στο *In Between* πεδίο κοινωνικής πίεσης. Το *Grave of the Fireflies* εισάγει μια έκκτη εκδοχή: ο χώρος ως μάρτυρας όπου το περιβάλλον δεν παραμορφώνεται, δεν συμπιέζεται, δεν μεταμορφώνεται, αλλά παραμένει αδιάφορος απέναντι στον πόνο των χαρακτήρων, και αυτή η αδιαφορία είναι από μόνη της συναισθηματικά συντριπτική (Zumthor, 2006).

Η επιλογή τεχνικής ως θεματική απόφαση αποτελεί την τρίτη παράμετρο. Η σχέση τεχνικής και ψυχικής κατάστασης έχει αναπτυχθεί θεωρητικά στο 2.8, εδώ εφαρμόζεται συγκριτικά στα έξι έργα. Τα stop-motion έργα, δηλαδή *Anomalisa* και *Coraline*, αξιοποιούν την υλικότητά τους για να ενισχύσουν αισθήματα εγκλωβισμού και κατασκευής. Το CGI του

Caldera και του Inside Out επιτρέπει ρευστότητα και μεταμόρφωση. Το 2D animation του In Between και του Grave of the Fireflies ακολουθεί δύο διαφορετικές λογικές: στο In Between η καθαρή, ψηφιακή γραμμή επιτρέπει τη συμβολική εξωτερίκευση του άγχους, ενώ στο Grave of the Fireflies η χειροποίητη γραμμή και η οργανική κίνηση δημιουργούν αίσθηση ανθρώπινης παρουσίας και εύθραυστης ζωτικότητας που ενισχύει τη συναισθηματική απήχηση της απώλειας.

Η πολιτισμική διάσταση αποτελεί τη νέα και τέταρτη παράμετρο. Η σύγκριση του Grave of the Fireflies με τα δυτικά έργα αναδεικνύει θεμελιώδεις διαφορές στη φιλοσοφία της συναισθηματικής έκφρασης. Ενώ τα δυτικά animations τείνουν να εξωτερικεύουν την εσωτερική εμπειρία, μέσα από παραμόρφωση, χρωματικές εκρήξεις ή φαντασιακούς κόσμους, η ιαπωνική παράδοση επιλέγει την υπόνοια και την αφαίρεση: λιγότερη κίνηση, λιγότερος διάλογος, λιγότερη χρωματική ένταση. Χαρακτηριστικό είναι ότι ακόμη και ένα λιτό, ρεαλιστικό ως προς το πλαίσιο έργο όπως το In Between επιλέγει να εξωτερικεύσει το άγχος σε μια ορατή, συμβολική μορφή (τον κροκόδειλο) αντί να το υπονοήσει. Η αντίθεση με τον τρόπο που το Grave of the Fireflies αφήνει τον πόνο να υπολάνθανει, αδιόρατος αλλά παντού, αποτυπώνει με ακρίβεια τη διαφορά ανάμεσα στη δυτική τάση προς την εξωτερίκευση και την ιαπωνική προς την υπόνοια. Αυτή η διαφορά δεν είναι απλώς αισθητική αλλά αντανακλά βαθύτερες πολιτισμικές αξίες για τη σχέση ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό, στο ορατό και το αθέατο (Napier, 2001).

Συνολικά, η συγκριτική εξέταση των έξι έργων αναδεικνύει ότι δεν υπάρχει μία «σωστή» στρατηγική για την οπτική απόδοση της εσωτερικής εμπειρίας στο animation. Υπάρχει ένα φάσμα δυνατοτήτων. Από το ρεαλιστικό στο φαντασιακό, από το λεπτό στο ριζοσπαστικό, από το δυτικό στο ιαπωνικό και η αποτελεσματικότητα κάθε προσέγγισης εξαρτάται από τη συνέπεια με την οποία εφαρμόζεται και από τη βαθιά σύνδεσή της με το θέμα που πραγματεύεται. Αυτά τα ευρήματα αποτελούν τη βάση των συμπερασμάτων που αναπτύσσονται στο τελευταίο κεφάλαιο.

Έργο	Τεχνική	Σχέση χώρου-χαρακτήρα	Κύρια στρατηγική	Πολιτισμική παράδοση
Inside Out	CGI (3D)	Προέκταση του εαυτού	Φανταστική οπτικοποίηση συναισθημάτων	ΗΠΑ - εξωτερική
Caldera	CGI (3D)	Διπλός κόσμος	Μεταμόρφωση / αποδόμηση μορφής	ΗΠΑ - πειραματικό
Anomalisa	Stop-motion	Καθρέφτης	Υλικότητα, ραφές, ομοιομορφία προσώπων	ΗΠΑ - δυτική
Coraline	Stop-motion	Παγίδα	Σχεδιαστικός αντιθετισμός δύο κόσμων	ΗΠΑ/ΗΒ - δυτική
In Between	2D (ψηφιακό)	Πεδίο κοινωνικής πίεσης	Εξωτερική του άγχους ως κροκόδειλος	Γαλλία - δυτική
Grave of the Fireflies	2D (χειροποίητο)	Αδιάφορος μάρτυρας	Λιτότητα / υπόνοια	Ιαπωνία - μη δυτική

Πίνακας 1-1, Συγκριτικός Πίνακας Έργων (κεφαλαίου 4)

4.8 Σύνοψη

Το τέταρτο κεφάλαιο εφάρμοσε το θεωρητικό πλαίσιο των Κεφαλαίων 2 και 3 σε έξι case studies, το καθένα εκπρόσωπος διαφορετικής τεχνικής, παράδοσης και σχεδιαστικής φιλοσοφίας. Το Inside Out ανέδειξε πώς η αρχιτεκτονική ενός ολόκληρου εσωτερικού κόσμου μπορεί να αποδώσει την ψυχολογική δομή ενός ανθρώπου, με κάθε συναίσθημα να αποκτά δική του χρωματική και μορφολογική ταυτότητα βασισμένη σε επιστημονική συνεργασία με ψυχολόγους. Το Caldera εξέτασε την ψυχική αποδιοργάνωση μέσα από την αντίθεση ενός ψυχρού αστικού κόσμου και ενός οργανικού φαντασιακού σύμπαντος. Το Anomalisa χρησιμοποίησε το stop-motion και την ομοιομορφία προσώπου και φωνής για να αποδώσει με ριζοσπαστικό τρόπο την αποξένωση, μέσα από την αρχιτεκτονική ενός απρόσωπου ξενοδοχείου. Το Coraline αξιοποίησε τον σχεδιαστικό αντιθετισμό ανάμεσα σε δύο κόσμους και το σύμβολο των κουμπιών για να αποδώσει την παραπλάνηση και την παγίδευση. Το In Between εξωτερίκευσε το άγχος σε έναν συμβολικό χαρακτήρα, τον μπλε κροκόδειλο, ενώ το Grave of the Fireflies, μέσα από τη λιτότητα της ιαπωνικής παράδοσης, απέδειξε ότι το τραύμα και η απώλεια μπορούν να αποδοθούν χωρίς φαντασιακούς κόσμους ή έντονη σχεδιαστική παρέμβαση.

Η συγκριτική ανάλυση που ακολούθησε (4.7) οργάνωσε τα ευρήματα γύρω από τέσσερις άξονες: την κλίμακα της σχεδιαστικής παρέμβασης, από το ρεαλιστικό έως το φαντασιακό, τη σχέση χαρακτήρα και χώρου, που λαμβάνει έξι διαφορετικές μορφές στα έξι έργα, την επιλογή τεχνικής ως θεματική και όχι απλώς αισθητική απόφαση και την πολιτισμική διάσταση, με την αντίθεση ανάμεσα στη δυτική τάση προς την εξωτερίκευση και την ιαπωνική τάση προς την υπόνοια. Το κεντρικό συμπέρασμα του κεφαλαίου είναι ότι δεν υπάρχει μία «σωστή» στρατηγική οπτικής απόδοσης της εσωτερικής εμπειρίας, αλλά ένα φάσμα εξίσου έγκυρων προσεγγίσεων, η αποτελεσματικότητα των οποίων εξαρτάται από τη συνέπεια της εφαρμογής τους και τη βαθιά σύνδεσή τους με το θέμα που πραγματεύονται. Τα ευρήματα αυτά αποτελούν τη βάση πάνω στην οποία διατυπώνονται τα συνολικά συμπεράσματα της εργασίας στο Κεφάλαιο 5.

5. Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία εξέτασε τη σχέση ανάμεσα στις σχεδιαστικές επιλογές του animation και στην ψυχολογική απόδοση των χαρακτήρων, με κεντρικό ερώτημα: με ποιους τρόπους η μορφή, το χρώμα, ο χώρος, ο ρυθμός και ο ήχος μετατρέπονται σε εργαλεία ψυχολογικής αφήγησης; Η ανάλυση που προηγήθηκε, θεωρητική, μεθοδολογική και εφαρμοσμένη μέσα από έξι case studies, επέτρεψε την ανάδειξη ευρημάτων που απαντούν σε αυτό το ερώτημα με συγκεκριμένο και τεκμηριωμένο τρόπο.

Το πρώτο κεντρικό εύρημα αφορά τη φύση της σχεδιαστικής επιλογής στο animation. Κάθε στοιχείο της εικόνας όπως μορφή, χρώμα, γραμμή, χώρος, κίνηση, αποτελεί εκ προθέσεως κατασκευή που φέρει αφηγηματική και ψυχολογική πληροφορία. Αυτό διαφοροποιεί το animation από τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης: ο animator δεν καταγράφει έναν υπαρκτό κόσμο, τον κατασκευάζει από το μηδέν, και αυτή η κατασκευή είναι πάντα επιλεκτική και σκόπιμη. Η εσωτερική εμπειρία δεν υποδηλώνεται, αλλά ενσωματώνεται στη φόρμα. Το Inside Out αποτελεί το πιο καθαρό παράδειγμα: τα συναισθήματα δεν περιγράφονται λεκτικά, αλλά κατασκευάζονται ως χαρακτήρες με συγκεκριμένο χρώμα, σχήμα και κινησιολογία, ώστε η ίδια η μορφή να φέρει την ψυχολογική πληροφορία. Αυτή η διαπίστωση επιβεβαιώνει τη θεωρητική θέση του Arnheim (2004) για τη δυναμική σχέση μορφής και νοήματος, και την επεκτείνει στο πεδίο της ψυχολογικής αφήγησης: το animation δεν απλώς απεικονίζει συναισθήματα, τα κατασκευάζει οπτικά.

Το δεύτερο κεντρικό εύρημα αφορά τον χώρο ως ψυχολογικό φορέα. Και στα έξι έργα που εξετάστηκαν (Inside Out, Caldera, Anomalisa, Coraline, In Between και Grave of the Fireflies) ο χώρος δεν λειτουργεί ως ουδέτερο σκηνικό αλλά ως ενεργό αφηγηματικό στοιχείο που αντικατοπτρίζει, ενισχύει ή ανατρέπει την εσωτερική κατάσταση των χαρακτήρων. Η κλίμακα, η υλικότητα, ο φωτισμός και η τοπολογία του χώρου λειτουργούν ως μεταφορές ψυχικής κατάστασης. Αξιοσημείωτο είναι ότι η σχέση χαρακτήρα και χώρου λαμβάνει διαφορετική μορφή σε κάθε έργο: στο Inside Out ο χώρος είναι προέκταση του εαυτού, στο Coraline παγίδα, στο Anomalisa καθρέφτης, στο Caldera διπλός κόσμος, στο In Between πεδίο κοινωνικής πίεσης και στο Grave of the Fireflies αδιάφορος μάρτυρας.

Αυτή η ποικιλία αναδεικνύει ότι η χωρική αφήγηση στο animation δεν ακολουθεί ένα μόνο πρότυπο, είναι ευέλικτη και προσαρμόζεται στις θεματικές ανάγκες κάθε έργου.

Το τρίτο κεντρικό εύρημα αφορά την ποικιλία των στρατηγικών. Η συγκριτική ανάλυση του Κεφαλαίου 4 ανέδειξε ότι δεν υπάρχει μία «σωστή» προσέγγιση, από το φαντασιακό του *Inside Out* και του *Caldera* έως το ρεαλιστικό του *In Between*, από τον ριζοσπαστικό μινιμαλισμό του *Anomalisa* έως τον σχεδιαστικό αντιθετισμό του *Coraline*. Η αποτελεσματικότητα κάθε προσέγγισης δεν εξαρτάται από τον βαθμό της παρέμβασης, αλλά από τη συνέπεια με την οποία εφαρμόζεται και από τη βαθιά σύνδεσή της με το θέμα που πραγματεύεται. Εξίσου σημαντικό εύρημα είναι ο ρόλος της τεχνικής ως θεματικής επιλογής: τα stop-motion έργα αξιοποιούν την υλικότητά τους για να ενισχύσουν αισθήματα εγκλωβισμού και κατασκευής, ενώ το CGI επιτρέπει ρευστότητα και μεταμόρφωση που εξυπηρετούν θέματα εσωτερικής αστάθειας. Η τεχνική, με άλλα λόγια, δεν είναι ουδέτερη επιλογή, είναι μέρος του νοήματος.

Ένα τέταρτο, εγκάρσιο εύρημα αφορά τη θέση του θεατή. Η ανάλυση των έξι έργων δείχνει ότι οι σχεδιαστικές επιλογές που αποδίδουν την εσωτερική κατάσταση των χαρακτήρων οργανώνονται ώστε να κατευθύνουν και τη συναισθηματική πρόσληψη: ένας χώρος που στενεύει ή μια κοφτή κινησιολογία δεν «δείχνουν» απλώς εγκλωβισμό ή άγχος, αλλά τοποθετούν τον θεατή σε ανάλογη σωματική θέση. Η ερμηνεία αυτή δεν στηρίζεται μόνο στην αναλυτική ανάγνωση των έργων, αλλά συνάδει με τρεις θεωρητικές παραδόσεις που αξιοποιήθηκαν στην εργασία. Τη φαινομενολογία της σωματικά βιωμένης εμπειρίας (Sobchack, 1992) (Pallasmaa, 2005) (Zumthor, 2006), τη θεωρία της συναισθηματικής πρόσληψης του θεατή (Tan, 1996) (Smith, 1995) (Plantinga, 2009) και την έρευνα για την ενσώματη προσομοίωση στην πρόσληψη εικόνων και κινηματογράφου (Gallese & Freedberg, 2007) (Gallese & Guerra, 2019). Απαιτείται ωστόσο σαφής διάκριση του επιπέδου τεκμηρίωσης. Αυτό που καταδεικνύει η εργασία είναι η συστηματική αντιστοιχία μεταξύ μορφικών επιλογών και σχεδιαστικής πρόθεσης, δηλαδή ότι η οπτική γλώσσα των έργων είναι οργανωμένη με γνώμονα και τον θεατή. Αυτό που δεν καταδεικνύει είναι κατά πόσο και με ποια ένταση η πρόθεση αυτή πραγματώνεται σε πραγματικούς θεατές, ούτε πώς η πρόσληψη διαφοροποιείται ανάλογα με το πολιτισμικό υπόβαθρο, την εμπειρία ή τα ατομικά χαρακτηριστικά. Το ερώτημα αυτό υπερβαίνει τις δυνατότητες μιας θεωρητικής

εργασίας, είναι όμως σαφώς οριοθετημένο και ελέγξιμο: διατυπώνεται ως υπόθεση εργασίας και το σχέδιο ελέγχου του περιγράφεται στην ενότητα «Μελλοντική Έρευνα».

Η διεπιστημονική οπτική που διέτρεξε την εργασία, αντλώντας από τη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος και του οπτικού σχεδιασμού, αποδείχθηκε γόνιμο ερευνητικό εργαλείο. Η παραλληλία ανάμεσα στη θεωρία του κατασκευασμένου περιβάλλοντος και στη λογική του animated κόσμου αποδείχθηκε όχι απλώς μεταφορική, αλλά αναλυτικά παραγωγική, επιτρέποντας τη συστηματική εφαρμογή εννοιών όπως *promenade architecturale*, *threshold*, κλίμακα και υλικότητα στην ανάλυση animated έργων. Η θεωρία του Zumthor για την ατμόσφαιρα, η θεωρία του Arnheim για τη δυναμική της μορφής και η φιλοσοφία του Heidegger για το «κατοικείν» αποδείχθηκαν ιδιαίτερα εύφορα αναλυτικά εργαλεία, εργαλεία που η έρευνα για το animation δεν έχει αξιοποιήσει συστηματικά μέχρι σήμερα, γεγονός που συνιστά μια από τις πρωτότυπες συνεισφορές της παρούσας εργασίας. Με άλλα λόγια, η παρούσα εργασία προτείνει την αρχιτεκτονική/χωρική ανάγνωση του animation ως διακριτό αναλυτικό πλαίσιο, διευρύνοντας τη μεθοδολογική φαρέτρα των animation studies.

Οι περιορισμοί της εργασίας αφορούν κυρίως τρία επίπεδα. Πρώτον, το εύρος του corpus: έξι έργα, παρά την ποικιλία τους ως προς τεχνική, θεματική και παραγωγικό πλαίσιο, δεν μπορούν να καλύψουν το σύνολο των προσεγγίσεων που υπάρχουν στο πεδίο. Η παρούσα εργασία επιχειρεί μια πρώτη διαπολιτισμική σύγκριση μέσα από την ανάλυση του *Grave of the Fireflies* και την επισκόπηση της ιαπωνικής, γαλλικής και τσέχικης παράδοσης στο 1.8. Ωστόσο, παραδόσεις όπως το λατινοαμερικάνικο ανεξάρτητο animation και οι αφρικανικές σχολές παραμένουν εκτός του corpus, ένα κενό που αναγνωρίζεται ως πεδίο για μελλοντική έρευνα. Δεύτερον, αν και η εργασία εξέτασε τον ήχο ως οπτικοακουστικό στοιχείο (ιδίως στο 2.6, καθώς και στις αναλύσεις του Caldera και του *In Between*) η κύρια εστίασή της στο οπτικό και χωρικό επίπεδο σημαίνει ότι μια συστηματική, αυτοτελής ανάλυση της σχέσης ήχου και ψυχολογικής αφήγησης παραμένει πεδίο που χρήζει περαιτέρω διερεύνησης. Τρίτον, η απουσία εμπειρικής έρευνας για την πρόσληψη, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο οι θεατές πράγματι αντιλαμβάνονται και ερμηνεύουν τις οπτικές στρατηγικές που αναλύθηκαν, αποτελεί έναν περιορισμό που αναγνωρίζεται ως δεδομένο στο πλαίσιο μιας θεωρητικής εργασίας.

Οι περιορισμοί αυτοί οριοθετούν παράλληλα πεδία μελλοντικής έρευνας, τα οποία αναπτύσσονται αναλυτικά στην ενότητα «Μελλοντική Έρευνα» που ακολουθεί.

Πέρα από το θεωρητικό ενδιαφέρον, τα ευρήματα της εργασίας έχουν εφαρμογή στην πρακτική του σχεδιασμού animation, στη διδασκαλία του οπτικού σχεδιασμού και στη δημιουργία ψυχικά υπεύθυνου περιεχομένου, ιδίως σε μια εποχή που το animation αναγνωρίζεται ολοένα περισσότερο ως μέσο επικοινωνίας ζητημάτων ψυχικής υγείας και εκπαίδευσης γύρω από το τραύμα.

Το animation, όπως αναδείχθηκε μέσα από την παρούσα εργασία, δεν είναι απλώς μέσο ψυχαγωγίας ή τεχνική παραγωγής κινούμενης εικόνας. Είναι μια γλώσσα, με δικούς της κώδικες, δικές της μεταφορές, δικό της λεξιλόγιο, μέσα από την οποία ο δημιουργός μπορεί να κάνει ορατό αυτό που κανονικά παραμένει αθέατο: την εσωτερική ζωή, τη συναισθηματική εμπειρία, τον ψυχικό κόσμο. Αυτή η δυνατότητα, να μετατρέπεται το αόρατο σε ορατό, αποτελεί ίσως τη σημαντικότερη συνεισφορά του animation στην ιστορία της οπτικής αφήγησης, και το πεδίο που αξίζει να συνεχίσει να εξερευνάται με θεωρητικό βάθος και διεπιστημονική ευρύτητα.

Μελλοντική Έρευνα

Η παρούσα εργασία, στο πλαίσιο του δικού της corpus και της δικής της μεθοδολογικής εμβέλειας, έφτασε ως ένα συγκεκριμένο σημείο ανάλυσης. Τα όρια αυτά, όπως αναλύθηκαν παραπάνω, δεν αποτελούν αδυναμίες αλλά σημεία εκκίνησης για περαιτέρω έρευνα. Οι ακόλουθες κατευθύνσεις προτείνονται ως δυνητικά αντικείμενα μελλοντικών διπλωματικών ή ερευνητικών εργασιών, οι οποίες θα μπορούσαν να αξιοποιήσουν, να επεκτείνουν ή να αμφισβητήσουν το αναλυτικό πλαίσιο που αναπτύχθηκε εδώ.

Μια πρώτη πιθανή κατεύθυνση αφορά τη διεύρυνση του corpus σε μη δυτικές παραδόσεις animation που δεν καλύφθηκαν στην παρούσα εργασία, όπως το λατινοαμερικάνικο ανεξάρτητο animation, οι αφρικανικές σχολές ή η νοτιοανατολική ασιατική παραγωγή. Μια μελλοντική εργασία θα μπορούσε να εξετάσει συστηματικά κατά πόσο το αναλυτικό πλαίσιο των αρχιτεκτονικών και ψυχολογικών εννοιών (κλίμακα, κατώφλι, ατμόσφαιρα,

υλικότητα) που εφαρμόστηκε εδώ σε δυτικά, ιαπωνικά και ευρωπαϊκά έργα, ισχύει εξίσου ή διαφοροποιείται σε αυτές τις παραδόσεις.

Μια δεύτερη κατεύθυνση αφορά τη συστηματική μελέτη της ηχητικής αφήγησης στο animation ως αυτοτελές αντικείμενο έρευνας. Ενώ η παρούσα εργασία εξέτασε τον ήχο ως συμπληρωματικό στοιχείο της οπτικής ανάλυσης (κυρίως στην ενότητα 2.6), μια μελλοντική διπλωματική θα μπορούσε να εστιάσει αποκλειστικά στη σχέση ανάμεσα στην ακουστική σχεδίαση, τη μουσική και την ψυχολογική αφήγηση, αξιοποιώντας εργαλεία από τη θεωρία του κινηματογραφικού ήχου σε συνδυασμό με τη θεωρία της ατμόσφαιρας του Zumthor.

Μια τρίτη κατεύθυνση αφορά τη διερεύνηση των νέων δυνατοτήτων που ανοίγει η τεχνητή νοημοσύνη στην παραγωγή animation. Καθώς τα εργαλεία γεννητικής τεχνητής νοημοσύνης καθιστούν δυνατή την ταχύτατη παραγωγή κινούμενης εικόνας, ανακύπτουν νέα ερωτήματα σχετικά με τη φύση της συνειδητής σχεδιαστικής επιλογής που η παρούσα εργασία ανέδειξε ως κεντρικό μηχανισμό ψυχολογικής αφήγησης. Μια μελλοντική εργασία θα μπορούσε να εξετάσει αν, και σε ποιο βαθμό, ένα μοντέλο τεχνητής νοημοσύνης μπορεί να αναπαράγει ή να αντικαταστήσει τη σκόπιμη σύνδεση μορφής και εσωτερικής εμπειρίας που περιγράφηκε εδώ.

Μια τέταρτη κατεύθυνση αφορά τη διεξαγωγή εμπειρικής έρευνας πρόσληψης, η οποία θα έλεγχε άμεσα το τέταρτο εύρημα της εργασίας. Η παρούσα ανάλυση καταδεικνύει ότι οι σχεδιαστικές επιλογές των έργων οργανώνονται ώστε να κατευθύνουν την πρόσληψη, όχι όμως ότι πράγματι το επιτυγχάνουν. Η διάκριση είναι κρίσιμη, καθώς η θεωρία της συναισθηματικής πρόσληψης ξεχωρίζει την αναγνώριση ενός συναισθήματος στην οθόνη από τη βίωσή του από τον θεατή (Tan, 1996) (Plantinga, 2009), και μόνο η δεύτερη στηρίζει τον ισχυρισμό για σωματική εμπειρία. Η έρευνα θα μπορούσε να ακολουθήσει σχέδιο μικτής μεθοδολογίας. Ως προς τα ερεθίσματα, θα επιλέγονταν σύντομα αποσπάσματα από το corpus (π.χ. από τα Caldera και In Between) που διαφέρουν κυρίως σε μία σχεδιαστική μεταβλητή, όπως ο ρυθμός της κίνησης ή η κλίμακα και το άνοιγμα του χώρου, σε σύγκριση με ουδέτερα αποσπάσματα. Ως προς τα μέτρα, η αυτοαναφερόμενη συναισθηματική κατάσταση (Self-Assessment Manikin· Bradley & Lang, 1994) και οι χάρτες σωματικών αισθήσεων (Nummenmaa et al., 2014) θα αποτύπωναν τη βιωμένη σωματικότητα, ενώ η

ηλεκτροδερμική δραστηριότητα και η καταγραφή βλέμματος (eye-tracking· Smith, 2012) θα λειτουργούσαν συμπληρωματικά ως αντικειμενικότεροι δείκτες. Ημιδομημένες συνεντεύξεις με φαινομενολογικό προσανατολισμό (Sobchack, 1992) θα κατέγραφαν ποιοτικά την εμπειρία, όπως την περιγράφουν οι ίδιοι οι θεατές. Η υπόθεση εργασίας που προκύπτει από την ανάλυση είναι ότι τα αποσπάσματα με συρρικνούμενο χώρο και κοφτό ρυθμό θα συνδέονται με υψηλότερη αναφερόμενη διέγερση και χαμηλότερη θετική συναισθηματική τονικότητα σε σχέση με τα ουδέτερα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον θα είχε η διερεύνηση παραγόντων που ενδέχεται να διαμορφώνουν την πρόσληψη: το πολιτισμικό υπόβαθρο, σε συνέπεια με τη διαπίστωση της εργασίας ότι οι σχεδιαστικές επιλογές δεν είναι καθολικές, και η σχεδιαστική εκπαίδευση των θεατών (αρχιτέκτονες και σχεδιαστές έναντι μη ειδικών). Ένα αρνητικό αποτέλεσμα δεν θα ακύρωνε την ανάλυση, θα περιόριζε όμως το εύρημα στο επίπεδο της σχεδιαστικής πρόθεσης.

Μια πέμπτη και τελευταία κατεύθυνση αφορά την εφαρμογή του προτεινόμενου αναλυτικού πλαισίου σε ελληνική και βαλκανική παραγωγή animation, ένα πεδίο ελάχιστα μελετημένο ακαδημαϊκά. Μια τέτοια εργασία θα είχε ενδιαφέρον τόσο σε επίπεδο ακαδημαϊκής έρευνας όσο και σε πρακτικό επίπεδο, καθώς θα μπορούσε να τροφοδοτήσει ελληνικές παραγωγές animation που αναζητούν χρηματοδότηση μέσα από ευρωπαϊκά προγράμματα, όπου η σύνδεση σχεδιασμού και ψυχολογικής αφήγησης αποτελεί συχνά κριτήριο αξιολόγησης.

Οι πέντε αυτές κατευθύνσεις δεν εξαντλούν βέβαια το πεδίο, αλλά υποδεικνύουν τον τρόπο με τον οποίο η παρούσα εργασία μπορεί να λειτουργήσει ως αφετηρία και όχι ως τελικό σημείο μιας ευρύτερης ερευνητικής συζήτησης γύρω από τη σχέση σχεδιασμού, χώρου και ψυχολογίας στο animation.

Βιβλιογραφία

Ακολουθούν οι βιβλιογραφικές αναφορές (πηγές) της Εργασίας.

Arnheim, R. (2004). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.

Bachelard, G. (1994). *The Poetics of Space* (Μ. Jolas, μτφρ.). Beacon Press. (Πρωτότυπη έκδοση: 1958).

Báez, L. (Director). (2023). *Burnout* [Short film]. Escena. Ανακτήθηκε από YouTube.

Beck, J. (2004). *Animation art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime and CGI*. Flame Tree Publishing.

Becquer, J., Dupressoir, E., Durand, J., Guimarães, V., & Scheiber, I. (Directors). (2017). *MEMO* [Short film]. Gobelins. Ανακτήθηκε από YouTube.

Bellantoni, P. (2005). *If it's purple, someone's gonna die: The power of color in visual storytelling*. Focal Press.

Bissonnet, A., Desoubriès-Binet, A., Han Jin Kuang, S., Laurent, J., & Markatatos, S. (Σκηνοθέτες). (2012). *In Between* [Ταινία μικρού μήκους]. Gobelins, l'École de l'image.

Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. Routledge.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film art: An introduction* (9th ed.). McGraw-Hill.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill.

Bou Grasso, S. (Σκηνοθέτης). (2008). *El Empleo* [Ταινία μικρού μήκους]. OpusBou.

Boym, S. (2001). *The future of nostalgia*. Basic Books.

Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. Routledge.

Buchan, S. (2013). *Pervasive animation*. Routledge.

Bukatman, S. (2012). *The Poetics of Slumberland: Animated Spirits and the Animating Spirit*. University of California Press.

Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Johns Hopkins University Press.

- Cavallaro, D. (2006). *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. McFarland.
- Cavallaro, D. (2015). *The late works of Isao Takahata: A critical study of the films*. McFarland.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. Columbia University Press.
- Chomet, S. (Director). (2003). *The Triplets of Belleville* [Film]. Pathé.
- Chomet, S. (Director). (2010). *The Illusionist* [Film]. Django Films/Pathé.
- Courbon, P., & Fail, G. (1927). *Syndrome d'illusion de Frégoli et schizophrénie*. Bulletin de la Société Clinique de Médecine Mentale, 15, 121–125.
- Crafton, D. (2013). *Shadow of a mouse: Performance, belief, and world-making in animation*. University of California Press.
- Cutts, S. (Σκηνοθέτης). (2017). *Happiness* [Ταινία μικρού μήκους].
- Dakhovich Molchanova, V. (Director). (2017). *Routine* [Short film]. Institute of Arts, University of Opole. Ανακτήθηκε από YouTube.
- Docter, P. (Director). (2009). *Up* [Film]. Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures.
- Docter, P. (Director). (2015). *Inside Out* [Film]. Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures.
- Dudok de Wit, M. (Σκηνοθέτης). (2016). *The Red Turtle* [Ταινία]. Studio Ghibli/Wild Bunch.
- Eisenstein, S. (1988). *Eisenstein on Disney*. Methuen.
- Eisenstein, S. (1942/2017). *The Film sense*. Faber & Faber.
- Elliot, A. (Σκηνοθέτης). (2009). *Mary and Max* [Ταινία]. Melodrama Pictures.
- Folman, A. (Director). (2008). *Waltz with Bashir* [Film]. Bridgit Folman Film Gang.
- Forbis, A., & Tilby, W. (Directors). (1999). *When the day breaks* [Short film]. National Film Board of Canada.
- Fougea, F. (Director). (2016). *The head vanishes* [Short film].
- Fredrickson, B. L. (2001). *The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions*. American Psychologist, 56(3), 218–226.

- Furniss, M. (2008). *Animation: The global history*. Thames & Hudson.
- Giardina, C. (2016). "Coraline" makers reveal how they sculpted 6,333 faces. The Hollywood Reporter.
- Goethe, J. W. von (1840/1970). *Theory of Colours* (C. L. Eastlake, μτφρ.). MIT Press.
- Heidegger, M. (1971). *Building dwelling thinking*. Στο Poetry, language, thought (A. Hofstadter, Μτφρ., σσ. 145–161). Harper & Row.
- Jimenez, T. (Σκηνοθέτης). (2017). *Weekends* [Ταινία μικρού μήκους]. Pixar/ανεξάρτητη παραγωγή.
- Kahrs, J. (Director). (2012). *Paperman* [Short film]. Walt Disney Animation Studios.
- Kaufman, C., & Johnson, D. (Directors). (2015). *Anomalisa* [Film]. Paramount Pictures/Snoot Entertainment.
- Keltner, D., & Ekman, P. (2015, July 3). *The science of "Inside Out"*. The New York Times.
- Kerlow, I. V. (2009). *The art of 3D computer animation and effects* (4th ed.). Wiley.
- Kobiela, D., & Welchman, H. (Σκηνοθέτες). (2017). *Loving Vincent* [Ταινία]. BreakThru Films/Trademark Films.
- Kondo, R., & Tsutsumi, D. (Σκηνοθέτες). (2014). *The Dam Keeper* [Ταινία μικρού μήκους]. Tonko House.
- Kuwahata, R., & Porter, M. (Σκηνοθέτες). (2017). *Negative Space* [Ταινία μικρού μήκους]. Ikki Films/Manuel Cam Studio.
- Laing, R. D. (1960). *The divided self: An existential study in sanity and madness*. Tavistock Publications.
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic memory: The transformation of American remembrance in the age of mass culture*. Columbia University Press.
- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 21(4), 35–44.

- Lavis, C., & Szczerbowski, M. (Σκηνοθέτες). (2007). *Madame Tutli-Putli* [Ταινία μικρού μήκους]. National Film Board of Canada.
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and adaptation*. Oxford University Press.
- Le Corbusier. (1986). *Towards a New Architecture* (F. Etchells, μτφρ.). Dover Publications. (Πρωτότυπη έκδοση: 1923)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Martínez Lara, D., & Cano Méndez, R. (Σκηνοθέτες). (2015). *Alike* [Ταινία μικρού μήκους]. Pepe School Land.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Moritz, W. (2004). *Optical poetry: The life and work of Oskar Fischinger*. John Libbey Publishing.
- Murch, W. (2001). *In the Blink of an Eye*. Silman-James Press.
- Napier, S. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke*. Palgrave Macmillan.
- Osborne, P. (Σκηνοθέτης). (2016). *Pearl* [Ταινία μικρού μήκους]. Google Spotlight Stories/Evil Eye Pictures.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Wiley-Academy.
- Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Σκηνοθέτες). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Ταινία]. Sony Pictures Animation.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts.
- Plantinga, C. (2009). *Moving viewers: American film and the spectator's experience*. University of California Press.
- Price, D. A. (2010). *The Pixar touch: The making of a company*. Vintage Books.
- Purves, B. (2014). *Stop motion: Passion, process and performance*. Focal Press.
- Satrapa, M., & Paronnaud, V. (Directors). (2007). *Persepolis* [Film]. Sony Pictures Classics.
- Selick, H. (Director). (2009). *Coraline* [Film]. Laika/Focus Features.
- Sidney, G. (Director). (1945). *Anchor Aweigh* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.

- Smith, M. (1995). *Engaging characters: Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford University Press.
- Sobchack, V. (1992). *The address of the eye: A phenomenology of film experience*. Princeton University Press.
- Stevenson, R. (Director). (1964). *Mary Poppins* [Film]. Walt Disney Productions.
- Takahata, I. (Director). (1988). *Grave of the fireflies* [Film]. Studio Ghibli.
- Tan, E. S. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Lawrence Erlbaum.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Hyperion.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.
- Van der Kolk, B. (2014). *The body keeps the score: Brain, mind, and body in the healing of trauma*. Viking.
- Viera, E. (Director). (2012). *Caldera* [Short film].
- Viera, E. (2012). *Caldera* [Ταινία μικρού μήκους· δήλωση σκηνοθέτη].
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge.
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. Edinburgh University Press.
- Wells, P. (2008). *The fundamentals of animation*. AVA Publishing.
- Wells, P. (2011). *Scriptwriting*. AVA Publishing.
- Wells, P. (2012). *Animation: Genre and authorship*. Wallflower Press.
- Williams, R. (2009). *The animator's survival kit* (expanded ed.). Faber & Faber.
- Zemeckis, R. (Director). (1988). *Who Framed Roger Rabbit* [Film]. Amblin Entertainment/Touchstone Pictures.
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres*. Birkhäuser.

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.