



## Animation με λίγα λόγια...

Συντάκτης: Σταύρος Γρόσδος

### Ορισμός

Ο όρος animation προέρχεται από το λατινικό ουσιαστικό «anima» που σημαίνει ψυχή ή και πνεύμα. Το ρήμα «to animate» στα αγγλικά και το «animer» στα γαλλικά σημαίνουν «ζωντανεύω». Επομένως, στο animation «δίνεται ζωή και κίνηση». Το κινούμενο σχέδιο (animated cartoon- dessin animé) είναι ο πυρήνας εκκίνησης και η ουσία του animation, όμως ο όρος «animation» καθαυτός είναι ο καθολικός όρος που πέρα από το κινούμενο σχέδιο, ενσωματώνει και όλες τις άλλες υπάρχουσες τεχνικές.

Μην αναζητάτε ορισμό γιατί υπάρχει αδυναμία πρόσδοσης ακριβούς ορισμού για το animation. Ο Norman McLaren, εστιάζοντας στον κεντρικό χαρακτηριστικό της κίνησης, αναφέρει ότι: «Οι κινούμενες εικόνες δεν είναι η τέχνη του σχεδίου που κινείται, αλλά η τέχνη της κίνησης που σχεδιάζεται. Αυτό που συμβαίνει μεταξύ των καρτέ είναι πολύ πιο σημαντικό από αυτό που υπάρχει σε κάθε καρτέ. Οι κινούμενες εικόνες ως εκ τούτου είναι η τέχνη του χειρισμού των αόρατων διάκενων που βρίσκονται μεταξύ των καρτέ» (Bendazzi 2006:6, Furniss 1998:5). Ένας ακόμη ορισμός βασίζεται στον τρόπο καταγραφής και αντίληψης της κίνησης και τον ορίζει ως ένα είδος οπτικής ψευδαίσθησης. Πρόκειται, δηλαδή, για την καταγραφή (ακίνητων) εικόνων σε μια γρήγορη ακολουθία. Η κάθε εικόνα διαφέρει ελάχιστα από την προηγούμενη και την επόμενη της και όταν προβληθούν γρήγορα, με ταχύτητα πάνω από 16/18 καρτέ ανά δευτερόλεπτο, προκαλείται στο ανθρώπινο μάτι η ψευδαίσθηση της κίνησης.

Οι κινούμενες εικόνες δεν είναι είδος (genre) του κινηματογράφου. Είναι μορφή του κινηματογράφου. Στις κινούμενες εικόνες συναντάμε τα περισσότερα είδη του κινηματογράφου, όπως για παράδειγμα κωμωδία, τρόμου, μιούζικαλ.

## **Τα είδη**

---

Το animation χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες, οι οποίες προκύπτουν από την τεχνική και χαρακτηρίζονται ως:

- Παραδοσιακή Traditional animation,
- Stop Motion animation και
- Animation μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή – (Computer generated imagery).

Βέβαια συχνά οι διάφορες τεχνικές animation μπορούν να συνδυάζονται μεταξύ τους.

### **(α) Παραδοσιακή Traditional animation**

Το παραδοσιακό animation είναι το πιο ευρέως διαδεδομένο είδος στην ιστορία του. Με τον όρο παραδοσιακό ή κλασσικό animation όπως επίσης ονομάζεται, αναφερόμαστε σε ζωγραφισμένες εικόνες πάνω σε χαρτί ή άλλα μέσα. Εδώ ο δημιουργός ζωγραφίζει με το χέρι σχέδια που ονομάζονται καρέ. Όλα μαζί τα καρέ αυτά, συνεχόμενα δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης.

### **(β) Stop Motion Animation**

Ο όρος stop motion animation χρησιμοποιείται γενικά για να περιγράψει έργα παραστατικής κινηματογραφίας όπου κινώντας αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και φωτογραφίζοντας την κίνηση σε ξεχωριστά καρέ δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Όλες οι μορφές περιέχουν την κίνηση των αντικειμένων καρέ. Τα αντικείμενα δηλαδή μετακινούνται βήμα, καταγράφονται και αυτό επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση. Η τεχνική αυτή χρησιμοποιείται κυρίως από άτομα τα οποία δεν έχουν δεξιότητες στη ζωγραφική ή τη γλυπτική, όπως είναι οι μαθητές του Δημοτικού Σχολείου.

### **(γ) Computer Generated Imagery**

Έδωσαν την δυνατότητα απλοποίησης ενός συνόλου από χρονοβόρες και επίπονες διαδικασίες που απαιτούνταν στο παραδοσιακό animation. Ο δημιουργός έχει τον απόλυτο έλεγχο όλης της διαδικασίας και του τελικού αποτελέσματος με εντυπωσιακά αποτελέσματα. Στην κατηγορία αυτή θα μπορούσαμε να διακρίνουμε δύο ειδών δημιουργίες τα 2D (δισδιάστατα) και τα 3D (τρισδιάστατα) animation.

### **2D animation**

Το 2D animation ή κατά τη μετάφραση στα ελληνικά δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο δημιουργεί κίνηση σε δυο διαστάσεις στον χώρο. Οι χαρακτήρες παρουσιάζονται να κινούνται δεξιά και αριστερά εξαιτίας της έλλειψης της τρίτης διάστασης του χώρου όπως συμβαίνει στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα. Η κατηγορία αυτή βασίζεται κυρίως στη χρήση vectors μέσω ειδικών εφαρμογών και δίνει στον δημιουργό την δυνατότητα να δώσει κίνηση στα μοντέλα του. Η διαφορά του με το παραδοσιακό animation είναι ότι οι εικόνες σχεδιάζονται απευθείας στον υπολογιστή και χρωματίζονται εκεί. Η διαδικασία που ακολουθείται για τη σχεδίαση ενός έργου βασισμένο στο 2D animation είναι η ίδια με αυτήν

του παραδοσιακού animation. Μεγάλη χρήση του 2D Computer animation γίνεται πλέον σε όλους τους χώρους αλλά περισσότερο στο διαδίκτυο.

### **3D animation**

Το 3D animation, η τρισδιάστατη δημιουργία σε κίνηση είναι μια συναρπαστική ενασχόληση η οποία όταν γίνεται σε επίπεδο επαγγέλματος, αποκτά ολοένα και μεγαλύτερες προοπτικές εξέλιξης στην εγχώρια αλλά και τη διεθνή αγορά εργασίας. Η κατηγορία αυτή απαιτεί την κατανόηση των βασικών αρχών του animation καθώς και πολύ καλές γνώσεις φυσικής. Η όλη διαδικασία του παραδοσιακού animation γίνεται ψηφιακά. Οι γνώσεις του στο 3D Animation, συνδυάζουν την άριστη χρήση της ψηφιακής τρισδιάστατης δημιουργίας με την καλλιτεχνική σχεδίαση και έτσι μπορεί να δημιουργήσει χαρακτήρες, αντικείμενα, κτίρια ή και πόλεις ολόκληρες και να τους δώσει κίνηση.

Οι σχεδιαστές τρισδιάστατων κινουμένων σχεδίων δε χρησιμοποιούν πραγματικές εικόνες αλλά εικονικές προσομοιώσεις, τα λεγόμενα μοντέλα wireframe. Ουσιαστικά πρόκειται για μαθηματικές αναπαραστάσεις ψηφιακών ηρώων, οι οποίες οριοθετούν το σχήμα τους με τη χρήση βελών ή γραμμών. Σε δεύτερο στάδιο γίνεται επεξεργασία του μοντέλου. Με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων σκιοφωτισμού γίνεται η προσθήκη χρωμάτων και προοπτικής, σε ένα επόμενο στάδιο.

Το computer animation άνοιξε και νέους ορίζοντες για συνύπαρξη με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης. Μια από τις σημαντικότερες ταινίες της εποχής ήταν το Who Framed Roger Rabbit (1988) του Robert Zemeckis. Πρόκειται για την πρώτη ταινία στην οποία συνυπάρχουν ζωντανοί χαρακτήρες και κατασκευασμένοι στο ίδιο πλάνο. Το τεχνολογικό αυτό κατόρθωμα άνοιξε τον δρόμο σε καινούργιες προοπτικές συνύπαρξης των δύο ειδών. Τα τελευταία χρόνια παράγονται όλο και περισσότερες ταινίες ζωντανής δράσης στις οποίες οι κινούμενες εικόνες και τα εφέ διαδραματίζουν βασικό ρόλο. Από τους δεινόσαυρους του Jurassic Park (Spielberg 1993) φτάσαμε στο Sky Captain and the World of Tomorrow (Conran 2004), όπου έχουμε ζωντανούς ηθοποιούς σε χώρο κατασκευασμένο ολοκληρωτικά στο computer, και στο Avatar (Cameron 2009), όπου με την τεχνική του motion capture (και πολλών άλλων τεχνικών animation) έχουμε κινηματογραφημένη κίνηση σε κατασκευασμένα μοντέλα. Οι δυνατότητες είναι απεριόριστες. Ενδεικτικά οι πολύ δημοφιλείς ταινίες Matrix (The Wachowski Brothers 1999), Lord of the Rings (Jackson 2001) και Harry Potter and the Sorcerer's Stone (Columbus 2001). Το Toy Story (Lasseter 1995) είναι η πρώτη μεγάλη μήκους ταινία που κατασκευάστηκε εξ' ολοκλήρου με ηλεκτρονικό υπολογιστή.

### **Σε τι μοιάζουν και σε τι διαφέρουν από τις ταινίες ζωντανής δράσης;**

**Σε τι μοιάζουν;** Τόσο οι ταινίες κινουμένων εικόνων όσο και οι ταινίες ζωντανής δράσης κατ' εξοχήν αφηγούνται ιστορίες και αυτό είναι ανεξάρτητο από την τεχνική παραγωγής τους. Άλλωστε οι κινηματογραφικές ταινίες και κατά συνέπεια και οι ταινίες κινούμενης εικόνας, είναι σύνθετα σημειωτικά συστήματα (περιλαμβάνουν ήχο, εικόνα, διάλογο, μοντάζ κ.ά.) τα οποία κατ' εξοχήν αφηγούνται ιστορίες.

**Σε τι διαφέρουν;** Οι ταινίες του είδους καθορίζονται πολύ συχνά από τη σχέση τους και σε αντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης (live action). Οι κινούμενες εικόνες καταγραφόταν από την αρχή της ιστορίας του ως «η τέχνη της ψευδαισθήσεως», σε αντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης που θεωρείτο ότι ήταν «ρεαλιστική αναπαράσταση». Οι κινούμενες εικόνες αντιπροσώπευαν την τέχνη του φανταστικού, ο κινηματογράφος ζωντανής δράσης αντιπροσώπευε την τέχνη της «ρεαλιστικής» καταγραφής της πραγματικότητας. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα την υποτίμηση των κινούμενων εικόνων ως κινηματογραφικής μορφής. Η (εσφαλμένη) πεποίθηση, ότι ο κινηματογράφος είναι απλώς πιστή αναπαραγωγή του υπαρκτού κόσμου, οδήγησε στην υπόθεση ότι οι κινούμενες εικόνες δεν είναι κινηματογράφος, αλλά κάτι «άλλο.Στις μέρες μας, έχει γίνει πλέον φανερό ότι όλα τα κινηματογραφικά είδη είναι κατασκευασμένα,διαμεσολαβημένα και επεξεργασμένα και γι' αυτό είναι δύσκολο να ισχυριστεί κανείς ότι η κινηματογραφική ταινία αποτελεί «ρεαλιστική καταγραφή» ενός φυσικού κόσμου.

Μεγάλο κομμάτι των θεωρητικών αναζητήσεων σχετίζονται με ερωτήματα για τη «ρεαλιστική απεικόνιση» και τη σχέση της κινούμενης εικόνας με την πραγματικότητα και την απεικόνιση/αναπαράστασή της.

Η Maureen Fumiss αναζητώντας τον ορισμό των κινούμενων εικόνων σεαντίθεση με τον κινηματογράφο ζωντανής δράσης προτείνει, αντί ενός ορισμού, ένα «συνεχές» μεταξύ των δύο που στη μια του άκρη έχει τον όρο «μίμηση» (mimesis), που αντιστοιχεί στον κινηματογράφο ζωντανής δράσης και στο άλλο του άκρο τον όρο «αφαίρεση» (abstraction), που αντιστοιχεί στις κινούμενες εικόνες.

Παλαιότερα, οι εκπρόσωποι της σχολής του Ζάγκρεμπείχαν εστιάσει στην παραγωγή του νοήματος μέσω του μοναδικού λεξιλογίου των κινούμενων εικόνων, το οποίο δεν είναι διαθέσιμο στους άλλους κινηματογραφιστές. Σύμφωνα με αυτούς, το σημαντικό στις κινούμενες εικόνες έγκειται «...όχι στο πώς φαίνονται τα πράγματα, αλλά τι σημαίνουν»(Hoffer 1981:3).

Σχηματικά θα μπορούσαμε να ομαδοποιήσουμε τις διαφορές του **animation** από τις **ταινίες ζωντανής δράσης** σε δυο κατηγορίες: (α) Οι τεχνικές και οι τρόποι παραγωγής του και (β) Η ξεχωριστή τους γλώσσα.

Ένα καθοριστικό χαρακτηριστικό των κινούμενων εικόνων είναι **οι τεχνικές και οι τρόποι παραγωγής του**. Όπως αναφέρει και ο Wells «...ενώ τα παραδοσιακά μοντέλα της παραγωγής ταινιών ζωντανής δράσης συχνά στηρίζονται στους καθοριστικούς παράγοντες ενός συμβατικού περιγραφικού σεναρίου και στον διάλογο, επηρεάζονται από τις απαιτήσεις της αφήγησης, την πλοκή, το θέμα και το είδος της ταινίας, κλπ. – οι ταινίες κινούμενων εικόνωνέχουν ως αφηγηρία την επιλογή της τεχνικής τους, τα συγκεκριμένα υλικά μέσα που

σχετίζονται με την τεχνική αυτή, τη διαδικασία παραγωγής τους και το πιο σημαντικό, το μοντέλο της απεικόνισής τους» (Wells 2008:148).

Το δεύτερο σημαντικό χαρακτηριστικό που διαφοροποιεί τις ταινίες κινούμενων εικόνων από τις ταινίες ζωντανής δράσης είναι η **ξεχωριστή τους γλώσσα**. Παράδειγμα, το squash and stretch είναι ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του κινούμενου σχεδίου του Disney (η βασική αρχή όπως την χαρακτηρίζουν οι Ollie και Thomas), αλλά βρίσκει μικρή εφαρμογή στο limited animation στο οποίο βασίζεται το ιαπωνικό anime. Το squash and stretch είναι επί της ουσίας ένα είδος υπερβολής στην κίνηση των χαρακτήρων. Από την άλλη, αν εξετάσουμε την υπερβολή γενικότερα, θα βρούμε ότι είναι βασικό χαρακτηριστικό της πλειοψηφίας των ταινιών κινούμενων εικόνων, η οποία, όμως, εκφράζεται με διαφορετικούς τρόπους.

Μια προσπάθεια συνόψισης των χαρακτηριστικών των κινούμενων εικόνων γενικά έχει γίνει από τον Wells, ο οποίος διακρίνει τα εξής χαρακτηριστικά:

(α) η χρήση της μεταμόρφωσης. Η δυνατότητα αλλαγής από τη μια μορφή στην άλλη χωρίς τη χρήση μοντάζ.

(β) η συμπύκνωση που υποδηλώνει το μέγιστο αποτέλεσμα (Ο μέγιστος βαθμός υποβολής) σε ελάχιστες εικόνες,

(γ) Ανθρωπομορφισμός: Η επιβολή ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε ζώα, αντικείμενα και περιβάλλον.

(δ) η κατασκευή εναλλακτικών περιβαλλόντων, Η φυσική και υλική δημιουργία φανταστικών μορφών και χώρων.

(ε) η χρήση του συμβόλου και της μεταφοράς, καθώς και των συνειρμικών ιδιωμάτων, Συμβολική συσχέτιση: Χρήση αφηρημένων οπτικών σημείων και συναφών εννοιών τους.

(στ) ηδισδυτική απεικόνιση και ερμηνεία των εσωτερικών καταστάσεων, είτε οργανικών, είτε μηχανιστικών, είτε ψυχοσωματικών, Διείσδυση: Η απεικόνιση πραγμάτων που είναι αδύνατον να φανταστούμε (unimaginable): ψυχολογικών, φυσικών και εσωτερικών «internal».

(ζ) η επιβολή ανθρώπινων γνωρισμάτων και αλληγοριών,

(η) η έντονη επίδραση του ήχου. Ηχητική ψευδαίσθηση (Sound Illusion): Η εντελώς τεχνητή κατασκευή μιας μουσικής υπόκρουσης (soundtrack) για να υποστηρίξει την εγγενή σιωπή των κινούμενων μορφών. Είναι γεγονός ότι τόσο ο ήχος όσο και η μουσική διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο σε αυτού του είδους τις ταινίες, αλλά διαδραματίζουν επίσης σημαντικό ρόλο και στις ταινίες ζωντανής δράσης, ιδιαίτερα στις σύγχρονες. Μια διαφορά είναι ότι σε κάποιες ταινίες κινούμενων εικόνων ο ήχος και η μουσική υποκαθιστούν τους διαλόγους, όπως για παράδειγμα στο Wall-e (Stanton 2009). Επίσης, ο ήχος συμπληρώνει και επιτείνει την υπερβολή της εικόνας. Ο Bendazzi τονίζει σχετικά: «η γλώσσα των κινούμενων εικόνων είναι εξαιρετικά οπτικοακουσική... είναι η πιο οπτικοακουσική γλώσσα από τις οπτικοακουσικές γλώσσες» (Bendazzi 2006:8).

Οι ταινίες animation απευθύνονταν στην πλειοψηφία τους σε παιδιά. Ήταν επομένως φυσική η συγγένεια πολλών εξ αυτών των ταινιών με τους μηχανισμούς της αφήγησης των



παραμυθιών. Συναντάμε συχνά τα χαρακτηριστικά του ανθρωπομορφισμού, της μεταμόρφωσης και τη χρήση μεταφορών, αλληγοριών και συμβόλων. Ειδικά η μεταμόρφωση, η μετατροπή οποιουδήποτε σχήματος ή αντικείμενου σε κάτι εντελώς διαφορετικό, είναι ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά των κινούμενων σχεδίων του εικοστού αιώνα. Στις ταινίες κινούμενων εικόνων οτιδήποτε μπορεί να έχει ρόλο δρώντος χαρακτήρα: άνθρωποι, ζώα, αντικείμενα, γεωμετρικά σχήματα ή ακόμη και μια γραμμή ή μια κηλίδα χρώματος.

Επιπλέον, στις ταινίες του είδους συναντάμε συχνά «φανταστικούς κόσμους», όπως και στα παραμύθια. Οι φυσικοί νόμοι σε αυτούς τους κόσμους μπορούν να είναι πολύ διαφορετικοί και να «παραβιάζουν» τους φυσικούς νόμους που γνωρίζουμε, κάτι που στις ταινίες ζωντανής δράσης συνήθως δεν μπορεί να ισχύσει χωρίς «εκλογίκευση» και αιτιολόγηση. Ακόμη, όμως, και αν ισχύουν οι γνωστοί φυσικοί νόμοι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, υπάρχει πάντα ένα στοιχείο υπερβολής. Σε αρκετές ταινίες παρατηρείται και το ιδίωμα του ασαφούς (ιστορικού) χρόνου στον οποίο διαδραματίζεται η αφήγηση, ο οποίος μοιάζει με το «μια φορά κι έναν καιρό...» της αφήγησης των παραμυθιών.

Χαρακτηριστικό των ταινιών κινούμενων εικόνων είναι η σαφήνεια στην έκφραση και ο μειωμένος «θόρυβος». Στις ταινίες ζωντανής δράσης υπάρχει πάντα ένα ποσοστό του τελικού αποτελέσματος, το οποίο δεν είναι ορισμένο εξ' αρχής. Πρώτον, τουλάχιστον όχι με την ίδια ευκολία. Η διαδικασία παραγωγής είναι πολύ δυσκολότερη και έτσι τίποτα δεν μπορεί να αφηθεί στην τύχη, ούτε υπάρχει η πολυτέλεια της παραγωγής επιπλέον λήψεων και σκηνών, οι οποίες έχουν υψηλό κόστος και η παραγωγή τους είναι πολύ χρονοβόρα, έτσι ώστε να υπάρχει η επιλογή αυτών που θα χρησιμοποιηθούν εκ των υστέρων και, βεβαίως, είναι πολύ δύσκολο να έχουμε μια ταινία με διαφορετικά τέλη. Όλα είναι σε μεγάλο βαθμό προκαθορισμένα και, κατά το δυνατόν, ακριβώς ορισμένα εξ' αρχής. Έτσι, κάθε αντικείμενο και κάθε κίνηση υπάρχει στην ταινία για κάποιο λόγο και δεν υπάρχει τίποτα περιττό. Αυτή η αναγκαστική «οικονομία», εξαιτίας των δυσκολιών και της πολυπλοκότητας της παραγωγής, οδηγεί σε μεγαλύτερη ακρίβεια έκφρασης και σε μικρότερη παραγωγή «θορύβου», που θα προκαλούσαν από όμορφα, αλλά άσχετα πλάνα.

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό είναι η έλλειψη περιορισμών στην κινηματογράφηση. Στις ταινίες κινούμενων εικόνων μπορεί κάποιος να συναντήσει πολύ περίπλοκα πλάνα και γωνίες λήψης, επειδή δεν υπάρχουν οι περιορισμοί που υπάρχουν στην ζωντανή λήψη. Έτσι, μπορούμε να έχουμε μονοπλάνα τα οποία είναι δύσκολο ή και πρακτικά αδύνατον να καταγραφούν στη ζωντανή κινηματογράφηση.

Τέλος, επιστρέφοντας στην θέση της σχολής του Ζάγκρεμπ, δηλαδή, το σημαντικό βασίζεται όχι στο πώς φαίνονται τα πράγματα, αλλά τι σημαίνουν, ας σημειώσουμε ότι στις κινούμενες εικόνες, αναλόγως με την τεχνική, το σημαίνον μπορεί να είναι σχεδόν οτιδήποτε. Το σημαίνον ενός μικρού αγοριού μπορεί να είναι ένα αφαιρετικό σχέδιο, ένα ψάρι από ρίκελ ή μια κούκλα από πλαστελίνη. Μπορεί η καταγραφή του να είναι

τριδιάστατη ή διδιάστατη. Μπορεί να επιλεγεί να αποκαλύπτεται στην ταινία το υλικό από το οποίο είναι κατασκευασμένο ή όχι.

Ο ανθρωπομορφισμός ως φορέας ιδεολογίας

Ο ανθρωπομορφισμός είναι η «απόδοση ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε πράγματα που δεν είναι ανθρώπινα». Πέρα από τη συγγένεια με τα παραμύθια και τους μύθους, υπάρχει ακόμη ένας λόγος που η χρήση του ανθρωπομορφισμού είναι τόσο διαδεδομένη, ειδικά στις ταινίες κινούμενων εικόνων που προορίζονται για παγκόσμια προβολή. Στις ταινίες που παράγονται από μεγάλες εταιρείες και έχουν ένα τεράστιο παγκόσμιο κοινό, ο ανθρωπομορφισμός θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως μέσο συγκάλυψης των πολιτιστικών και άλλων διαφορών. Όταν ο ήρωας της ταινίας είναι ένα γλυκό, πολύχρωμο ζώο, είναι πιο εύκολο να κρατήσει κανείς ζητήματα όπως η αναστάση του φύλου ή της φυλής σε δεύτερο πλάνο. Όπως γράφει η Furniss: «Ένας τρόπος που οι παραγωγοί προσπάθησαν να αποφύγουν προβλήματα που σχετίζονται με το φύλο είναι η χρησιμοποίηση χαρακτήρων ζώων. Παρόλο που συχνά το φύλο γίνεται σαφές μέσω ενός συνδυασμού ονομάτων, φωνών και αφηγηματικών συμβάσεων (όπως παθητικοί και ενεργητικοί ρόλοι) τα ζώα τουλάχιστον παρέχουν τη δυνατότητα μιας πιο ουδέτερης ταυτότητας. Μπορούν επίσης να λύσουν προβλήματα που αφορούν στην εκπροσώπηση της φυλής» (Furniss 2007:238-239). Υπάρχει όμως και η αντίθετη λειτουργία σε αυτήν την πρακτική: παράλληλα με την προσπάθεια «εξομάλυνσης» ζητημάτων που θα μπορούσαν να είναι ακανθώδη, ο ανθρωπομορφισμός επιτρέπει στους παραγωγούς αυτών των ταινιών να συζητήσουν ακριβώς αυτά τα ζητήματα που αλλιώς δεν θα μπορούσαν. Ο Wells αναφέρει ότι: «...η χρήση των ζώων επιτρέπει στον αφηγητή να πει κάτι που δεν θα μπορούσε να πει μιλώντας για τον άνθρωπο λόγω των πολιτικών, θρησκευτικών ή κοινωνικών ταμπού» (Wells 2009:6).

Έτσι, ο ανθρωπομορφισμός χρησιμοποιείται ουσιαστικά για να μπορέσουν να συζητηθούν ζητήματα που σε διαφορετική περίπτωση θα θεωρούνταν ανεπίτρεπτα να αναφερθούν, ειδικά σε ταινίες που απευθύνονται σε παιδιά. Ένα παράδειγμα που δίνει ο Wells είναι η ταινία *Happy Feet* (Miller 2006) η οποία, σύμφωνα με αυτόν, είναι μια ταινία που αφηγείται μια «αριστερόστροφη» πολιτική ιστορία για την εκμετάλλευση και την κακομεταχείριση των ωκεανών, που δεν θα ήταν δυνατόν να ειπωθεί χωρίς τη βοήθεια του ανθρωπομορφισμού (Wells 2009:25).

### **Συμπερασματικά**

Και αναζητώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του animation—από το ΠΩΣ; στο ΤΙ; και στο ΓΙΑΤΙ;

(α) Υπερβολή (στην κίνηση, στις ενέργειες, στις μορφές και στις ιδιότητες των πρωταγωνιστών, στα δρώμενα, στο σενάριο).

(β) Μεταμόρφωση ηρώων. Η δυνατότητα αλλαγής από τη μια μορφή στην άλλη χωρίς τη χρήση μοντάζ.

(γ) Τρελά ανατρεπτικό (μοιάζει με παιχνίδι, αλλά η ανατρεπτικότητά του έχει βαθύ ιδεολογικό περιεχόμενο).

(δ) Χιούμορ (έντονο, γελοιογραφικό περιεχόμενο)

(ε) Έντονα συναισθήματα

(στ) Πολύ γρήγορη εξέλιξη γεγονότων (πυκνότητα, συμπύκνωση, ενδιαφέρον). Η συμπύκνωση που υποδηλώνει το μέγιστο αποτέλεσμα (Ο μέγιστος βαθμός υποβολής) σε ελάχιστες εικόνες.

(ζ) Υψηλή φαντασία (υπερφυσικές/υπεράνθρωπες ικανότητες των πρωταγωνιστών, ανιμισμός).

(η) Η χρήση του συμβόλου και της μεταφοράς, καθώς και των συνειρμικών ιδιωμάτων. Η απεικόνιση πραγμάτων που είναι αδύνατον να φανταστούμε (unimaginable): ψυχολογικών, φυσικών και εσωτερικών «internal».

(θ) Σκηνικό (άτοπο) και Χρόνος (άχρονος). Κατασκευή εναλλακτικών περιβαλλόντων, Η φυσική και υλική δημιουργία φανταστικών μορφών και χώρων.

(ι) Έντονη επίδραση του ήχου. Ηχητική ψευδαίσθηση (Sound Illusion): Η εντελώς τεχνητή κατασκευή μιας μουσικής υπόκρουσης (soundtrack) για να υποστηρίξει την εγγενή σιωπή των κινούμενων μορφών.

(κ) Σύγχρονα παραμύθια (όλα μπορούν να συμβούν).

(λ) Παραμόρφωση, αλλοίωση, μη φυσικά χαρακτηριστικά των μορφών, καρικατούρες (μορφές σχεδιασμένες για να φανερώνουν την προσωπικότητα του ήρωα).

(μ) Όχι σκηνοθέτης, αλλά δημιουργός (όχι επιλογή (casting) ηθοποιών, αλλά δημιουργία).

(ν) Το στυλ του δημιουργού (αναγνωρίσιμα σχεδιαστικά -γραφιστικά- χαρακτηριστικά).

(ξ) Ιδεολογικό περιεχόμενο (κωδικοποιημένα μηνύματα που για να γίνει κατανοητά οφείλουν να αποκωδικοποιηθούν, άδηλα μηνύματα-κώδικες-σύμβολα, συνδηλώσεις-συνειρμικότητα, μάχη καλού-κακού, ηθικά διλήμματα, στερεότυπα-προκαταλήψεις-ιδεοληψίες).

(ο) Αισθητική (αισθητική προσέγγιση: Τεχνοτροπία, Τεχνική, Ύφος. Μορφικά στοιχεία - χρώματα, σχέδιο, σύνθεση, εντύπωση κίνησης, ποικιλία ή ομοιομορφία, προοπτική, φόντο, εναρμονισμένο σύνολο και ύφος. Το στοιχείο του απρόοπτου και της έκπληξης - Γελοιογραφικές αναπαραστάσεις. Χαρακτήρας των εικόνων -ανιμισμός, ανθρωποκεντρισμός, σκηνές καθημερινότητας, σκηνές δράσεις).