

## **Ανοιχτή συζήτηση: Το animation στον 21ο αιώνα: Είναι παντού!** Σάββατο, 6 Απριλίου 2013, Δημόσια Βιβλιοθήκη Κέρκυρας (είσοδος ελεύθερη)

To Be there! Corfu Animation Festival (Κέρκυρα, 4-7 Απριλίου 2013) συνεργάζεται για πρώτη φορά με την Δημόσια Κεντρική Βιβλιοθήκη Κέρκυρας για την διεξαγωγή (Σάββατο, 6 Απριλίου) μιας ανοιχτής συζήτησης με συμμετέχοντες επαγγελματίες της τέχνης του animation, θεωρητικούς και πανεπιστημιακούς, με τίτλο “Το animation στον 21ο αιώνα: Είναι παντού!”

### **Περιγραφή:**

Από τις εκπαιδευτικές εφαρμογές, τις ιατρικές απεικονίσεις, αλλά και στην πανταχού παρούσα εικόνα ως computer graphics και πιο εξειδικευμένα ως CGI σε κινηματογράφο και media, η παρουσία του animation διαμορφώνει μια ολόκληρη κουλτούρα μένοντας παράλληλα στο περιθώριο ερευνητικά ως προς την ίδια την υφή της. Ωστόσο, αυτό δεν είναι καινοφανές φαινόμενο. Ήδη από τα τέλη του 19ου αιώνα (και παράλληλα με την 7η τέχνη), η τέχνη του animation συνδέθηκε τόσο με τις εικαστικές τέχνες, όσο και με τη λογοτεχνία αλλά και με το σκίτσο και την γελοιογραφία.

Η ανοιχτή συζήτηση “**Animation στον 21ο αιώνα: Είναι παντού!**” στο πλαίσιο του 3ου Be there! Corfu Animation Festival (4-7 Απριλίου 2013) επιχειρεί να ανιχνεύσει τύπους παλαιότερων και νεότερων διεisdύσεων, και αλληλεπιδράσεων της τέχνης του animation με το γενικότερο πολιτισμικό περιβάλλον, είτε αυτό αποτυπώνεται σε μία από τις εκφάνσεις της τέχνης είτε της γενικότερης κουλτούρας. Στόχος, μια πρώτη χαρτογράφηση-αποτύπωση των δομών της τέχνης του animation που το καθιστούν τόσο διαχρονικά εύπλαστο στις σχέσεις του με άλλες μορφές πολιτισμού.

### **Πρόγραμμα**

12:00 Καλωσόρισμα – εισαγωγική ομιλία, Βασίλης Κρουστάλλης, *καλλιτεχνικός διευθυντής Be there! Corfu Animation Festival*

12:10 Animation: Σύνθεση τεχνών, Παναγιώτης Ράππας, σκηνοθέτης, σεναριογράφος, παραγωγός

12:30 Το ‘Πειραματικό’ Animation και οι εικαστικές τέχνες, Έλενα Χαμαλίδη, *Επίκουρη καθηγήτρια Ιστορίας της Τέχνης, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Παν/μιο*

12:50 Ψηφιακά παραμύθια και παιχνίδια: Animation παντός καιρού, Νταλίλα Ονοράτου, *Λέκτορας Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ιόνιο Παν/μιο*

13:10 Μετά τον Disney, Βασίλης Πασχάλης, *Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Πλαστικών Τεχνών και Επιστημών της Τέχνης, Παν/μιο Ιωαννίνων*

13:30-14:00 Συζήτηση – συμπεράσματα.

14:00-14:15 Προβολή ταινίας *Η πηγή της νιότης* (2012), σκηνοθεσία Παναγιώτης Ράππας.

### **Περίληψεις ομιλιών**

#### **Animation: σύνθεση τεχνών (Π. Ράππας)**

Ο όρος *Gesamtkunstwerk*, που πρώτος ο Βάγκνερ χρησιμοποίησε και έχει παγκόσμια καθιερωθεί για να περιγράψει ένα καλλιτεχνικό έργο το οποίο είναι αποτέλεσμα συνάντησης και συγκερασμού όλων ή πολλών τεχνών ταυτόχρονα, θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς ότι βρίσκει στην τέχνη του animation το ιδανικό του παράδειγμα. Ο διάλογος της τέχνης του animation με την λογοτεχνία, μερικές φορές επιτυχημένος άλλες όχι, είναι ίσως ο ευρύτερα γνωστός όμως στην πραγματικότητα μια καλή ταινία animation είναι πάντοτε αποτέλεσμα μιας σειράς διαλόγων και με τις άλλες τέχνες όπως η μουσική, η

ζωγραφική, ο χορός, η γλυπτική ή η αρχιτεκτονική.

## **Το 'Πειραματικό' animation και οι εικαστικές τέχνες (Ε. Χαμαλίδη)**

Οι βάσεις της κινούμενης εικόνας του animation ήταν εξαρχής, ήδη πριν τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, οι τέχνες, ειδικότερα οι εικαστικές τέχνες και το θεατρικό θέαμα. Έτσι, παράλληλα με τα 'κινούμενα σχέδια' της εμπορικής βιομηχανίας του κινηματογράφου, η εικαστική πρωτοπορία ανέπτυξε το δικό της animation, στο πλαίσιο των αναζητήσεων διαφόρων εικαστικών κινημάτων. Στη διάλεξη αυτή θα επιχειρηθεί να σκιαγραφηθεί η σχέση του animation με την τέχνη, ειδικότερα με τις εικαστικές πρωτοπορίες, τον πειραματικό κινηματογράφο και τη βίντεο αρτ. Στόχος της είναι, μέσα από παραδείγματα, να τεθεί κυρίως το ζήτημα της συνθετότητας και του εύρους του μέσου αυτού, ιδίως σήμερα, που τα όρια μεταξύ των μέσων, αλλά και των διαφόρων ειδών κατηγοριοποιήσεων (εμπορικό και 'καλλιτεχνικό', 3D και 2D) είναι πολύ πιο ρευστά.

## **Ψηφιακά παραμύθια και παιχνίδια: Animation παντός καιρού (Ντ. Ονοράτου)**

Παιδικό και περιθωριακό κάποτε, το animation σήμερα βρίσκεται παντού. Ως συνολικό οπτικοακουστικό περιεχόμενο ή ως επί μέρους απόσπασμα το animation κυριαρχεί στην τηλεοπτική και διαδικτυακή διαφήμιση, στο κινηματογραφικό ντοκιμαντέρ, σε διαδραστικά βιβλία και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Με την ευρύτερη διάδοση της ψηφιακής τεχνολογίας στο οικιακό περιβάλλον και την προσθήκη της απτικής στην εξερεύνηση ενός μέσου που μέχρι πρόσφατα ήταν το πολύ οπτικοακουστικό είναι κατανοητή η ανάπτυξη που έχει γνωρίσει ο χώρος της διαδραστικής παιδικής λογοτεχνίας. Ως φυσιολογική ανάπτυξη του εικονογραφημένου βιβλίου αλλά και του βιβλίου δραστηριοτήτων, το διαδραστικό παιδικό βιβλίο έχει συνεισφέρει και στην ανάπτυξη της αφηγηματικής δομής μέσω του animation.

Πέρα από τη συμπληρωματική διάσταση στον γραπτό κώδικα, το animation καταφέρνει μέσω της κίνησης και όχι απλώς μέσω των χρωμάτων και των σχημάτων να επικεντρώσει αντιληπτικά την προσοχή του αναγνώστη. Προσφέρει τη δυνατότητα στον δημιουργό να πραγματοποιήσει ένα διάλογο με τον αναγνώστη, καλώντας τον να συμμετάσχει ενεργά στην αφήγηση, να βιώσει την ιστορία σφαιρικά και να λάβει μέρος ή στην εξέλιξη της αφήγησης καθορίζοντας τον επόμενο βήμα του ήρωα ή στην εξέλιξη της εμπειρίας της ανάγνωσης βραδύνοντας την αλλαγή της σελίδας. Η μελέτη των εφαρμογών του animation σε πιο εξελιγμένα μέσα επικοινωνίας είναι γι' αυτό σημαντική ειδικά λόγω των δυνατοτήτων του στην ανάπτυξη συναισθητικών εκπαιδευτικών πλατφόρμων.

## **Μετά τον Disney (Β. Πασγάλης)**

Εξεμέτρησε το ζην το έτος 1966, ωστόσο, κατά μίαν έννοια παρέμεινε δρων και ενεργός ως σχεδόν φυσικό πρόσωπο, αφού η εταιρεία που είχε ιδρύσει επέμενε τα έργα που της ανήκουν να δηλώνονται μέσω της οιονεί παρουσίας του: Walt Disney presents.

Η παρούσα εισήγηση διερευνά κάποια ζητήματα που συνδέονται με την ανάπτυξη της αυτοκρατορίας του "δημιουργού του Μίκυ Μάους", διερευνώντας τι εξακολουθεί να παραμένει από αυτόν, τι συνιστά εν τέλει την κληρονομία του στον τρέχοντα αιώνα.

Τι άραγε επιβιώνει από αυτή την πολυσχιδή, ωστόσο ενιαία δραστηριότητα του Disney; Ο παρ Walt δεν υπήρξε ποτέ απλός παραγωγός, και είχε πάψει προ πολλού να είναι animator. Η πολυμέρεια ενδιαφερόντων και δραστηριοτήτων δεν χαρακτήριζε, στο χώρο της mainstream animation μόνο τον

Disney, ωστόσο αυτός την ώθησε ως τα δημιουργικά άκρα.

Τι μένει από την εταιρεία ως τρόπος σύλληψης, σχεδίασης και παραγωγής, τώρα που κατ' ουσίαν εξέλιπε αυτό που την δημιούργησε ---το φαραωνικού μεγέθους studio της κλασικής animation, με την μεσαιωνικού τύπου ιεραρχία, και τον αντίστοιχο καταμερισμό εργασίας, με τους κάλφες, υποβοηθούς, βοηθούς, και πρωτομάστορες animators.