



Μουσικό Σχολείο Αγρινίου Α' Λυκείου

Παρουσίαση Project με θέμα
*«Ιστορία των Κινουμένων Σχεδίων &
Εταιρείες Παραγωγής»*

Υπεύθυνη Καθηγήτρια : Πουλημένου
Χριστίνα

Ομάδες Εργασίας



Ομάδα Εργασίας 1

- Γιάννης Σκοτίδας
- Άρτεμις Πολύζου
- Εμμανουέλα Παπαζαχαρία
- Χριστίνα Τσουραπούλη
- Αλέξανδρος Τσιακανίκας

Ομάδα Εργασίας 3

- Πανωραία Κάκκου
- Κατερίνα Αντωνίου
- Αντώνης Καμζέλας
- Κωνσταντίνος Ζαρκαδούλας

Ομάδα Εργασίας 2

- Σπύρος Δήμος
- Γιώργος Καπρέτσος
- Χρήστος Φραγκαθούλας
- Γιάννης Κακαές

Ομάδα Εργασίας 4

- Χρήστος Παπαθανάσης
- Νίκος Τσέπας
- Πολύκαρπος Σταθόπουλος
- Γιάννης Πολονύφης

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

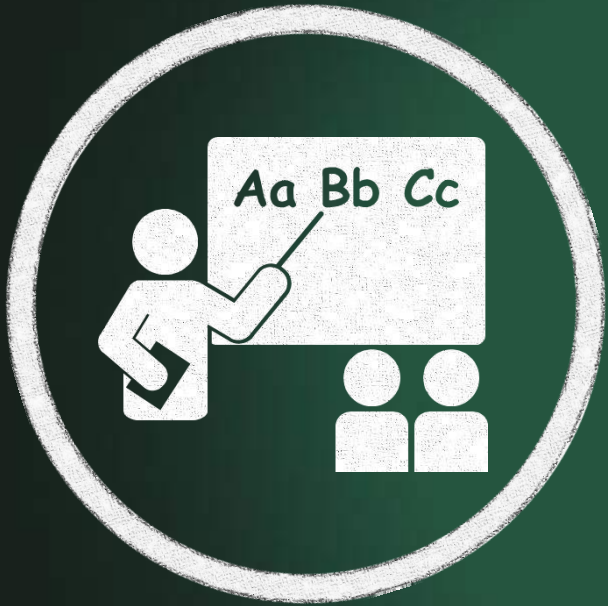


Σκοπός της εργασίας μας, ήταν να ερευνήσουμε την ιστορία των κινουμένων σχεδίων, τους πιο γνωστούς σύγχρονους παραγωγούς, τις εταιρίες παραγωγής και τέλος πως επηρέασε η εξέλιξη της τεχνολογίας την ιστορία των κινουμένων σχεδίων και την σημερινή μορφή τους . Η εργασία αποτέλεσε την αφορμή να συνεργαστούμε και να ανταλλάξουμε απόψεις.

Δομή Παρουσίασης



- Ορισμός Κινουμένων Σχεδίων
- Παραδοσιακό-Stop Motion - Σύγχρονο animation
- Οπτικά Παιχνίδια
- Δημιουργία Ταινιών
- Πρώτη Ταινία Μικρού-Μεγάλου μήκους
- Εταιρείες Παραγωγής
- Βραβεία Καλύτερων animations
- Δημιουργία animation



Ορισμός:

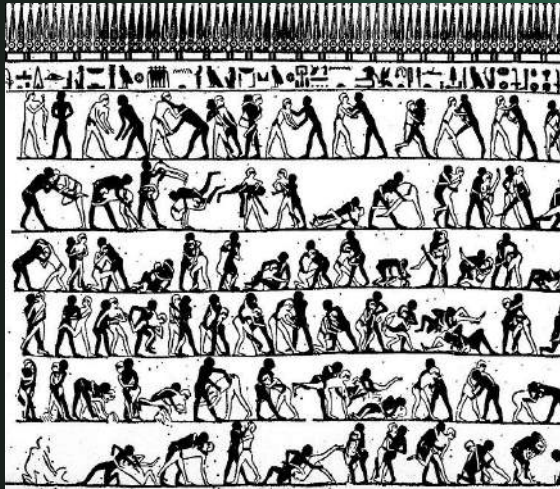
Κινούμενη Εικόνα (είτε περιφραστικά Απόδοση Κίνησης στην Εικόνα, Animation) είναι η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες (δισδιάστατης ή τρισδιάστατης μακέτας) ή θέσεων ενός μοντέλου, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης και αυτό συμβαίνει εξ αιτίας του φαινομένου διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου (μεταίσθημα ή μετείκασμα). Κίνηση μπορεί να δημιουργηθεί και να παρουσιαστεί με πολλούς τρόπους. Η πιο διαδεδομένη μέθοδος απεικόνισης της κινούμενης εικόνας αποτελείται από ένα πρόγραμμα βίντεο ή κινουμένου σχεδίου

Πηγή: <http://el.wikipedia.org/wiki/Animation>

Από πότε οι άνθρωποι προσπαθούσαν να δείξουν την κίνηση



Σχέδια σε σπηλιές δείχνουν ζώα με 8 πόδια προσπαθώντας να δείξουν την κίνηση των ζώων.



2000 π.Χ. Αρχαία Αιγυπτιακή τοιχογραφία προσπαθεί να απεικονίσει κίνηση.

Πώς δημιουργείται η εντύπωση της κίνησης



Τα κινούμενα σχέδια είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες.

- Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Για να δημιουργηθεί ένα κινούμενο σχέδιο, τα αρχικά σκίτσα ζωγραφίζονται σε διάφανες επιφάνειες και μετά ζωγραφίζονται. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο.
- Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με τη σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα (24 εικόνες το δευτερόλεπτο), οι φιγούρες των σχεδίων δίνουν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η διαδικασία αυτή τελειοποιήθηκε την δεκαετία 1920-1930 στα στούντιο Ντίσνεϊ στις ΗΠΑ.

Πώς δημιουργείται η εντύπωση της κίνησης

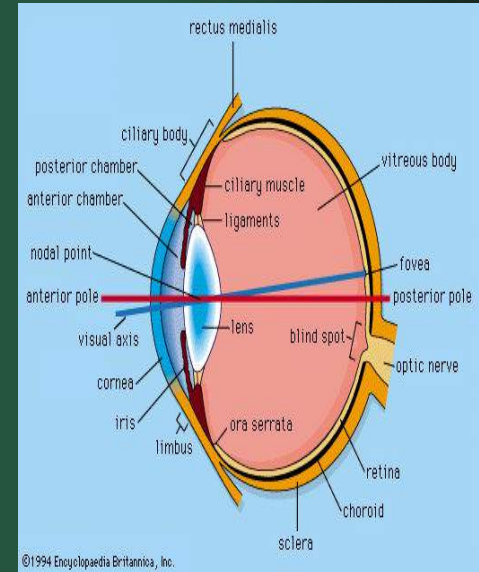


Το σημείο του ανθρώπινου οφθαλμού όπου γίνεται η πρώτη σύλληψη των φωτεινών ερεθισμάτων είναι ο αμφιβληστροειδής φακός (retina).

Ο εγκέφαλος διαβάζει και ερμηνεύει την εικόνα .

Ο εγκέφαλος διατηρεί όμως την εικόνα λίγο περισσότερο απ' ό,τι στην πραγματικότητα είναι στον αμφιβληστροειδή .

Ουσιαστικά, η οπτική ψευδαίσθηση που συμβαίνει οφείλεται στην ιδιότητα που έχει ο ανθρώπινος εγκέφαλος να διατηρεί "ζωντανή" στη μνήμη του για 1/12 του δευτερολέπτου καθετί που οπτικά αντιλαμβάνεται διατηρώντας έτσι την αίσθηση της συνέχειας-εξέλιξης των όσων βλέπει. Το φαινόμενο αυτό ονομάζεται μεταίσθημα ή μετείκασμα.





1. Παραδοσιακό animation

Δείγμα παραδοσιακού animation: το άλογο που τρέχει. Αποτέλεσμα κάποιων φωτογραφιών του Έντουαρντ Μάιμπριτζ από τον 19ο αιώνα που τους δόθηκε κίνηση με ροτοσκόπιο.

Στις περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων του 20ού αιώνα χρησιμοποιούνταν η παραδοσιακή τεχνική απόδοσης της κίνησης στο σχέδιο. Κάθε ξεχωριστό πλαίσιο μιας ταινίας δημιουργημένης με την παραδοσιακή τεχνική, αποτελείται από μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο, που σχεδιάζεται πρώτα σε ένα χαρτί. Για να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης, κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο.



2. Stop Motion animation

Ο όρος αυτός χρησιμοποιείται για να περιγράψει έργα animation όπου κινώντας αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και φωτογραφίζοντας την κίνηση σε ξεχωριστά καρέ δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Υπάρχουν πολλές μορφές αυτής της κατηγορίας. Λογισμικό για την κατασκευή τέτοιων έργων διατίθεται ευρέως.

- Clay animation: χρησιμοποιούνται φιγούρες κατασκευασμένες από πλαστελίνη, πυλό ή άλλα εύπλαστα υλικά.
- Pixilation: χρησιμοποιούνται κούκλες από ξύλο ή άλλα υλικά.
- Silhouette animation: οι φιγούρες είναι σε μορφή περιγραμμάτων.



3. Σύγχρονο animation

Σήμερα, τα σχέδια των δημιουργών και τα φόντα σαρώνονται ή ζωγραφίζονται απευθείας σε ένα υπολογιστικό σύστημα. Χρησιμοποιούνται διάφορα λογισμικά προγραμμάτων για τον χρωματισμό των σχεδίων και για την προσομοίωση των κινήσεων και των εφέ στην κάμερα.





Σύγχρονο animation (συνέχεια)

Η εμφάνιση των παραδοσιακών διαφανειών διατηρούνται ακόμα, και η ουσιαστική δουλειά των animator έχει παραμείνει το ίδιο απαραίτητη τα τελευταία 70 χρόνια. Κάποιοι παραγωγοί animation χρησιμοποιούν τον όρο "tradigital" (παραδοσιακό-ψηφιακό) για να περιγράψουν την τεχνική των διαφανειών που κάνουν εκτεταμένη χρήση της τεχνολογίας των Η/Υ. Αυτό που έχει αλλάξει σύμφωνα με το παραδοσιακό animation είναι τα μοντέλα, πλέον είναι 3d.





Σύγχρονο animation (συνέχεια) – Τεχνική Τριών Διαστάσεων

Σήμερα, η τεχνολογία παραγωγής 3D Animation έχει ως αποτέλεσμα την γραφική αναπαράσταση ανθρώπινων χαρακτήρων με άκρως ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

Τα πρώτα 3D CGI (computer generated images) παρουσιάστηκαν στο κοινό με την ταινία FutureWorld το 1976 των Ed Catmull και Fred Parke ενώ η πρώτη εξ' ολοκλήρου τρισδιάστατη ταινία, το Toy Story, βγήκε στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1995 με παραγωγό τον John Lasseter της Pixar και διανομή της Disney Animation.

Σε υλοποιήσεις Animation σε χώρους τριών διαστάσεων λαμβάνεται υπόψη η τρίτη διάσταση του βάθους πεδίου, δηλαδή η



παράμετρος της μετατόπισης στο χώρο, σε αντίθεση με τα 2D μοντέλα όπου λαμβάνονται υπόψη μόνο οι παράμετροι του χρόνου και της μετατόπισης στο επίπεδο.



Σύγχρονο animation (συνέχεια) – Τεχνική Τριών Διαστάσεων

Η δημιουργία 3D Animation χωρίζεται σε τρία βασικά στάδια: Μοντελοποίηση (Modeling), Απόδοση Σχεδιοκίνησης (Animation) & Φωτορεαλιστική Απεικόνιση (Rendering)

- Μοντελοποίηση
- Απόδοση σχεδιοκίνησης
- Φωτορεαλιστική απεικόνιση

Οπτικά Παιχνίδια (1/5)

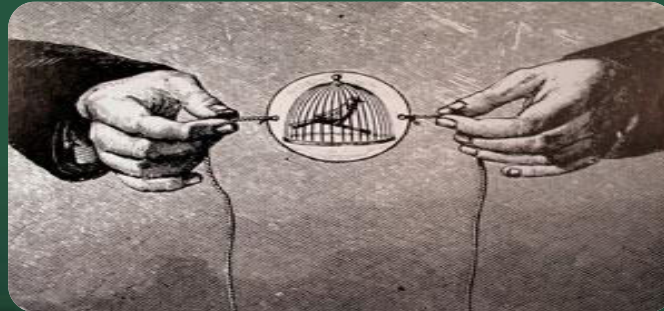


1. Θαυματρόπιο

Το θαυματρόπιο είναι ένας μικρός κυκλικός δίσκος ή μια κάρτα με δύο διαφορετικές εικόνες σε κάθε πλευρά που συνδεόταν με ένα κομμάτι σπάγκο ή ένα ζευγάρι κορδόνια που περνά από το κέντρο. Όταν η συμβολοσειρά στροβιλίζεται γρήγορα μεταξύ των δαχτύλων, οι δύο εικόνες εμφανίζονται σαν μια ενιαία εικόνα.

Το θαυματρόπιο καταδεικνύει το φαινόμενο ρηί, την δυνατότητα δηλαδή του εγκεφάλου να διατηρεί μόνιμα μια εικόνα.

Η εφεύρεσή του έγινε το 1824 στο βασιλικό κολλέγιο των παθολόγων



Οπτικά Παιχνίδια (2/5)



2. Φιλοσκοπιο (Flip book)

Όλοι μας ξέρουμε τα μικρά βιβλιάρκια που με τον αντίχειρα στρίβουμε γρήγορα τις σελίδες και βλέπουμε σκισμάκια να κινούνται.



Ένα flip book ή flick book είναι ένα βιβλίο με μια σειρά από εικόνες που ποικίλλουν σταδιακά από τη μία σελίδα στην άλλη, έτσι ώστε, όταν οι σελίδες γυρίζουν γρήγορα, οι εικόνες να εμφανίζονται με την προσομοίωση κίνησης ή κάποια άλλη αλλαγή. Τα Flip books είναι συχνά εικονογραφημένα βιβλία για παιδιά, αλλά μπορεί επίσης να προσανατολίζεται προς τους ενήλικες και να χρησιμοποιούν μια σειρά από φωτογραφίες και όχι σχέδια. Δεν είναι πάντα ξεχωριστά βιβλία, αλλά μπορεί να εμφανιστούν ως ένα πρόσθετο χαρακτηριστικό γνώρισμα σε βιβλία ή περιοδικά, συχνά στις γωνίες της σελίδας.



Λειτουργικότητα Flip book

Το flip book είναι ουσιαστικά μια πρωτόγονη μορφή του animation. Όπως και οι κινηματογραφικές ταινίες, βασίζονται στην επιμονή της όρασης για να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση της συνεχούς κίνησης παρά να εκληφθεί μια σειρά από ασυνεχείς εικόνες που ανταλλάσσονται διαδοχικά.

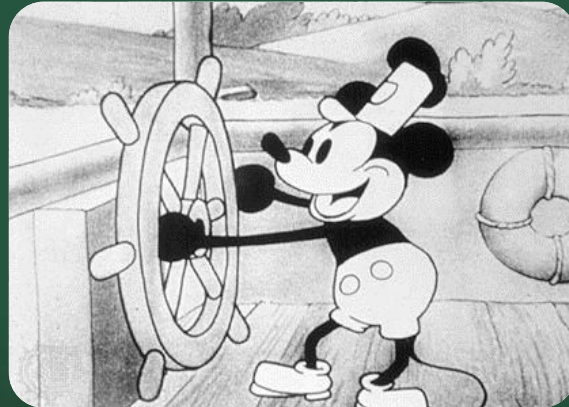
Το βιβλίο πρέπει επίσης να γυρίσει με αρκετή ταχύτητα για να πετύχει τη ψευδαίσθηση, ώστε ο κλασικός τρόπος για να "διαβασθεί" ένα flip βιβλίου είναι να κρατήσετε το βιβλίο με το ένα χέρι και να ξεφυλλίσετε τις σελίδες του με τον αντίχειρα του άλλου χεριού.





Ιστορία και Πολιτιστικές Χρήσεις Flip book

Το πρώτο φιλοσκόπιο εμφανίστηκε το Σεπτέμβριο του 1868, όταν κατοχυρώθηκε με δίπλωμα ευρεσιτεχνίας από τον John Barnes Linnett με την επωνυμία kineograph («κινούμενη εικόνα»). Ήταν η πρώτη μορφή του animation για να χρησιμοποιήσει μια γραμμική ακολουθία των εικόνων.





3. Πραξινοσκόπιο (Praxinoscope)

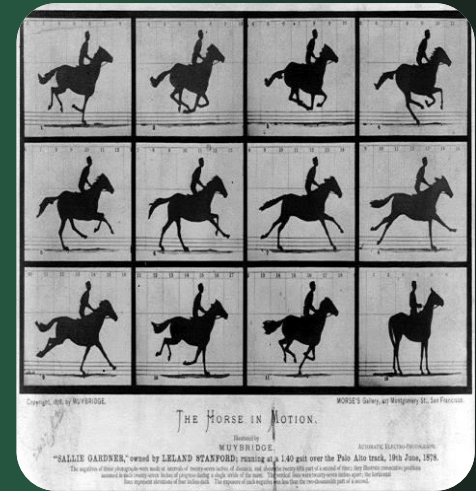
Το πραξινοσκόπιο (1977) αποτελεί εφεύρεση του Emile Reynaud, στο οποίο παραστάσεις ήταν θεατές όχι μέσα από σχισμές, αλλά σε ένα περιστροφικό πρίσμα από καθρέφτες.



Δημιουργία Ταινιών



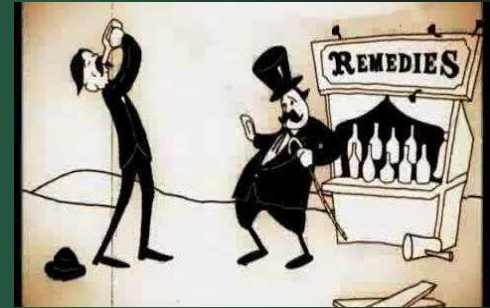
Η δημιουργία των ταινιών αυτών βασίζεται, όπως ο κινηματογράφος, στο μεταίσθημα με χρήση της τεχνικής Animation. Αρχικά οι σκηνές της ταινίας ζωγραφίζονται ξεχωριστά η καθεμία. Για να δημιουργηθεί ένα κινούμενο σχέδιο, τα αρχικά σκίτσα ζωγραφίζονται σε διάφανες επιφάνειες και μετά ζωγραφίζονται. Κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Στη συνέχεια τα σχέδια φωτογραφίζονται με τη σειρά και δημιουργείται ένα ενιαίο φιλμ. Όταν το φιλμ προβάλλεται με ταχύτητα, οι φιγούρες των σχεδίων φαίνονται σαν να κινούνται.



Η Πρώτη Ταινία



Την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων γύρισε ο Αμερικανός Σ.Μπλάκτον το 1907. Οι ταινίες του Γουόλτ Ντίσνεϊ ανέδειξαν αυτό το κινηματογραφικό είδος σε αληθινή τέχνη.



Μεγάλου Μήκους

Το 1937 ο Γουόλτ Ντίσνεϊ γύρισε τη Χιονάτη και τους επτά νάνους. Ήταν η πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους. Χρειάζονταν 24 διαφορετικά σκίτσα για να αποδοθεί στη σκηνή κίνηση διάρκειας ενός δευτερολέπτου.



Walt Disney Pictures



Η Walt Disney Pictures ιδρύθηκε το 1929 από τον Ουώλτ Ντίσνευ με την ονομασία Walt Disney Productions αλλά μετονομάστηκε το 1983 σε Walt Disney Pictures. Μέχρι το 1937 ασχολούνταν με την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους. Το 1937, φέρνει στη μεγάλη οθόνη την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους, με την ιστορία της Χιονάτης και των επτά νάνων. Από εκείνη την μέρα, και μέχρι σήμερα έχει δημιουργήσει χιλιάδες κινούμενα σχέδια μικρού και μεγάλου μήκους, αλλά πολύ λιγότερες έχουν προβληθεί αυτοτελείς στον κινηματογράφο, ενώ μόνο 44 ταινίες χαρακτηρίστηκαν ως κλασικές (Walt Disney Classics). Το 1992 μάλιστα, η ταινία Η Πεντάμορφη και το Τέρας έγινε η μοναδική ταινία κινουμένων σχεδίων, (μοναδικότητα την οποία διατηρεί και σήμερα) που προτάθηκε για Όσκαρ καλύτερης ταινίας.



Pixar Animation Studios (1/5)



Η Pixar ξεκίνησε το 1984 από την ομάδα των ειδικών εφέ του σκηνοθέτη Τζορτζ Λούκας, δημιουργώντας το πρώτο της 3d κινούμενο σχέδιο, μια ταινία μικρού μήκους, με τον τίτλο Andre & Wally B. σκηνοθετημένο από τον Τζον Λάσιτερ. Το όνομά της ως ανεξάρτητη εταιρεία, ωστόσο, το απέκτησε το 1986 όταν ο γνωστός επιχειρηματίας Στηβ Τζομπς εξαγόρασε το τμήμα των ειδικών εφέ του Τζορτζ Λούκας, το οποίο εκείνη την περίοδο απασχολούσε 44 άτομα. Με τη φαινομενικά πρώτη της τρισδιάστατη, επίσης μικρού μήκους ταινία Luxo Jr. προτείνεται για το πρώτο της Όσκαρ, και συνεχίζει μέχρι το 1990 με τις μικρού μήκους ταινίες *Dream*, *Ξηροπολιτικός κλικ* και *Κάλακ*. Οι ταινίες αυτές τα προς το ζην μέχρι τότε, η Pixar αναλάμβανε την δημιουργία πολλών 3d διαφημίσεων μεγάλων εταιρειών.



Pixar Animation Studios (2/5)



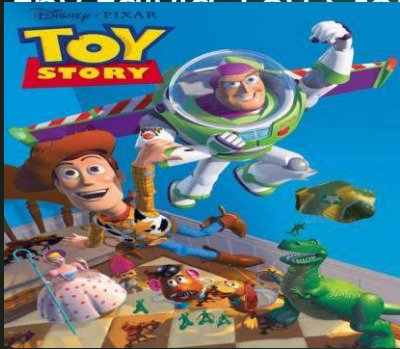
Το 1984 από την ομάδα των ειδικών εφέ του σκηνοθέτη Τζορτζ Λούκας, οπότε και δημιούργησε το πρώτο της τρισδιάστατο κινούμενο σχέδιο, μια ταινία μικρού μήκους, με τον τίτλο Andre & Wally B. σκηνοθετημένο από τον Τζον Λάσιτερ. Το όνομά της ως ανεξάρτητη εταιρεία, ωστόσο, δεν το απέκτησε πριν το 1986 όταν ο πολύ γνωστός επιχειρηματίας Στηβ Τζομπς εξαγόρασε το τμήμα των ειδικών εφέ του Τζορτζ Λούκας, το οποίο εκείνη την περίοδο απασχολούσε σαράντα τέσσερα άτομα. Με τη φαινομενικά πρώτη της τρισδιάστατη, επίσης μικρού μήκους ταινία Luxo Jr. προτείνεται για το πρώτο της Όσκαρ, και συνεχίζει μέχρι το 1990 με τις μικρού μήκους ταινίες Red's dream, Tin Toy και Knick Knack



Pixar Animation Studios (3/5)



Το 1991, η Pixar, κλείνει συμβόλαιο με την Walt Disney Pictures. Χάρη στο συμβόλαιο αυτό, η Pixar δημιουργεί αρκετά τρισδιάστατα σκηνικά, που εντάχθηκαν σε ταινίες κινουμένων σχεδίων της Ντίσνεϊ, όπως είναι ο Αλαντίν και Η Πεντάμορφη και το Τέρας. Παράλληλα, δίνεται η ευκαιρία για την δημιουργία της πρώτης ταινίας μεγάλου μήκους εξ ολοκλήρου με χρήση υπολογιστών, που γίνεται πραγματικότητα με την ταινία Toy Story. Χάρη στην μεγάλη της επιτυχία το 1995, οπότε και προβλήθηκε, αλλά και το Όσκαρ που της εξασφάλισε, οι παραγωγοί της εταιρείας ξεκινούν το 1996 την δημιουργία της επόμενης ταινίας τους, και την εξαγωγή της πρώτης τους σε Βίντεο. Μετά από 6 ακόμη ταινίες, και έσοδα που ξεπερνούν τα 3 δισεκατομμύρια δολάρια η Pixar σχεδιάζει την όγδοη ταινία της με τον τίτλο Ο Ρατατούης, που προβλήθηκε στις Η.Π.Α. τον Ιούνιο του 2007.



Pixar Animation Studios (4/5)



Όλες οι ταινίες μεγάλου μήκους της Pixar δημιουργούνταν σε άρρηκτη συνεργασία με την Walt Disney Pictures. Όλα τα στάδια της παραγωγής (συγγραφή, ανάπτυξη, παραγωγή κινουμένων σχεδίων) γίνονταν από την Pixar με τα κόστη να καλύπτονται κατά το μεγαλύτερο ποσοστό τους από την Ντίσνεϊ. Η Ντίσνεϊ επίσης αναλάμβανε την διαφήμιση των ταινιών και την διανομή τους στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μετά τη δημιουργία της ταινίας Toy Story η Pixar έκλεισε με την Ντίσνεϊ δεκαετές συμβόλαιο για την δημιουργία πέντε ταινιών, από τις οποίες η Ντίσνεϊ θα κρατούσε το 10-15% των εσόδων κάθε ταινίας ως φόρο διανομής, και τα πνευματικά δικαιώματα πάνω στους χαρακτήρες των ταινιών.

Pixar is perfect...so far

All of Pixar's movies have been box-office smashes. That puts pressure on the company to keep delivering hits.

	TITLE, YEAR OF RELEASE	WORLDWIDE BOX OFFICE (IN MILLIONS)
	TOY STORY 1995	\$362
	A BUG'S LIFE 1998	\$363
	TOY STORY 2 1999	\$485
	MONSTERS, INC. 2001	\$525
	FINDING NEMO 2003	\$865
	THE INCREDIBLES 2004	\$631
	CARS 2006	???

SOURCE: BOXOFFICEMOJO.COM / PICTURES FROM PIXAR.COM

Pixar Animation Studios (5/5)



Η συμφωνία ήταν εξαιρετικά κερδοφόρα και για τις δύο εταιρείες, με τις 6 ταινίες να αποδίδουν στην Pixar το ποσό των περίπου 2,5 δισεκατομμυρίων δολαρίων. Αυτό δίνει στην Pixar την πρωτιά στα έσοδα ανά ταινία, ανάμεσα σε κάθε εταιρεία κινηματογραφικής παραγωγής σε ολόκληρο τον κόσμο. Η συνεργασία της Pixar με την Ντίσνεϊ, φαινόταν ότι θα σταματούσε το 2006 αφήνοντας την ταινία Αυτοκίνητα (2006) ως τον τελευταίο συνδετικό κρίκο μεταξύ των δύο εταιρειών, ωστόσο στις 24 Ιανουαρίου 2006, η Ντίσνεϊ ανακοινώνει πως αγόρασε το 51% των μετοχών της Pixar (έναντι του προηγούμενου 7%) με το ποσόν των 7,4 δισεκατομμυρίων δολαρίων, συγχωνεύοντας έτσι τις δύο εταιρείες.

Dreamworks S.K.G.



Η DreamWorks S.K.G. είναι μία από τις 10 μεγαλύτερες στις ΗΠΑ εταιρείες παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών και εδρεύει στο Γκλέντεϊλ της Καλιφόρνια. Ιδρυτές της ήταν οι Στίβεν Σπίλμπεργκ, Τζέφρι Κάζενμπεργκ και Ντέιβιντ Γκέφεν, οι οποίοι ήθελαν να δημιουργήσουν ένα δικό τους κινηματογραφικό στούντιο, αλλά τον Δεκέμβριο του 2005 η DreamWorks πέρασε στην ιδιοκτησία της Viacom, ιδιοκτήτη της επίσης κινηματογραφικής εταιρείας Paramount Pictures.

Μερικές από τις γνωστότερες της ταινίες κινουμένων σχεδίων είναι Μαδαγασκάρη, Σρέκ, Ο Καρχαριομάχος κ.α.



Warner Bros Co.



Η Warner Bros, (Αδελφοί Γουόρνερ) είναι εταιρεία κινηματογραφικής παραγωγής που εδρεύει στην Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών και έχει δημιουργήσει εκατοντάδες κινηματογραφικές παραγωγές, με διάσημους ηθοποιούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Ιδρύθηκε το 1918 και σήμερα απασχολεί 84.900 υπαλλήλους.



Η Warner Bros. εμπεριέχει και άλλες εταιρείες του θεάματος όπως είναι οι Warner Bros. Television, Warner Home Video, Castle Rock Entertainment, Turner Entertainment, Dark Castle Entertainment, DC Comics, TriStar Pictures, Cartoon Network Studios, και τα The CW Television Network.

Βραβεία Καλύτερου animation



Το βραβείο Όσκαρ Καλύτερης Ταινίας Κινουμένων Σχεδίων (Academy Award for Best Animated Feature) είναι ένα από τα ετήσια βραβεία που δίνονται στο Λος Άντζελες, από την Αμερικανική Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών (Academy of Motion Picture Arts and Sciences).

Η συγκεκριμένη κατηγορία προστέθηκε στα βραβεία Όσκαρ για πρώτη φορά το έτος 2001.

Το βραβείο δίνεται μόνο εάν υπάρχουν τουλάχιστον 8 ταινίες κινουμένων σχεδίων, που να έχουν προβληθεί στις κινηματογραφικές αίθουσες του Λος Άντζελες. Σε αυτή την κατηγορία μπορούν να είναι υποψήφια ταινίες που ξεπερνάνε τα 70 λεπτά σε διάρκεια. Αν υπάρχουν >16 ταινίες που να διεκδικούν μια υποψηφιότητα σε αυτή την κατηγορία, τότε οι τελικές υποψήφια ταινίες θα είναι 5. Αν πάλι οι ταινίες που διεκδικούν μια υποψηφιότητα στην κατηγορία αυτή είναι <16, τότε οι τελικές υποψήφια ταινίες θα είναι 3.

Βραβεία Καλύτερου animation



Καλύτερη Εποχή animation (ταινιών μικρού μήκους) 1932-1950

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1932 <i>Flowers and Trees</i> | 1940 <i>The Milky Way</i> |
| 1933 <i>Three Little Pigs</i> | 1941 <i>Lend a Paw</i> |
| 1934 <i>The Tortoise and the Hare</i> | 1942 <i>Der Fuehrer's Face</i> |
| 1935 <i>Three Orphan Kittens</i> | 1943 <i>The Yankee Doodle Mouse</i> |
| 1936 <i>The Country Cousin</i> | 1944 <i>Mouse Trouble</i> |
| 1937 <i>The Old Mill</i> | 1945 <i>Quiet Please!</i> |
| 1938 <i>Ferdinand the Bull</i> | 1946 <i>The Cat Concerto</i> |
| 1939 <i>The Ugly Duckling</i> | 1947 <i>Tweetie Pie</i> |
| | 1948 <i>The Little Orphan</i> |
| | 1949 <i>For Scent-imental Reasons</i> |
| | 1950 <i>Gerald McBoing-Boing</i> |

Βραβεία Καλύτερου animation



Τελευταία Δεκαπενταετία 2001-2014

2001 Shrek

2002 Sen to Chihiro no Kamikakushi

2003 Finding Nemo

2004 The Incredibles

2005 Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit

2006 Happy Feet

2007 Ratatouille

2008 WALL-E

2009 Up

2010 Toy Story 3

2011 Rango

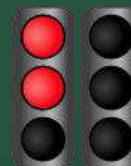
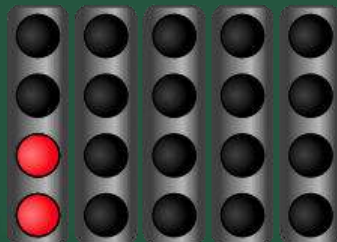
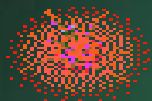
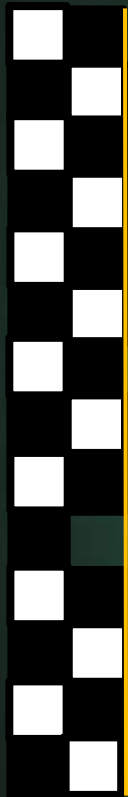
2012 Brave

2013 Frozen

Για τη χρονιά 2014 οι υποψηφιότητες είναι :

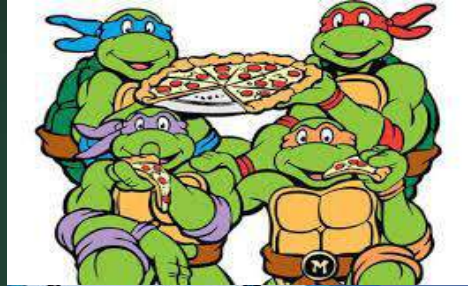
- Big Hero 6
- The Boxtrolls
- How to Train Your Dragon 2
- Song of the Sea
- The Tale of the Princess Kaguya

Δημιουργία απλού animation



Η ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΑΤΡΟΦΗ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ





Η τηλεόραση προβάλλει θετικά αλλά και αρνητικά πρότυπα διατροφής



Τα τηλεοπτικά προγράμματα προκαλούν επιθετικότητα στο νεαρό κοινό τους

με την βία που προβάλλουν οι τηλεοπτικές σειρές

τα κινούμενα σχέδια



τα βιντεοπαιχνίδια



Το μερίδιο ευθύνης της τηλεόρασης για πολλές αυτοκτονίες



ΕΡΕΥΝΑ

Με βάση έρευνα που βρήκαμε στο διαδίκτυο :

- 90% των παιδιών κάτω των 2 ετών και το 40% των βρεφών κάτω των 3 μηνών είναι τακτικοί τηλεθεατές.
- Ένα παιδί 6 ετών έχει περάσει έναν ολόκληρο χρόνο μπροστά στην τηλεόραση.
- Ένας βρετανός 75 χρονών έχει ξοδέψει 12 χρόνια για να δει τηλεόραση.
- Την περίοδο 2005-2006 κάθε ελληνόπουλο 4-14 ετών έβλεπε 165 λεπτά τηλεόραση την ημέρα..

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΠΡΟΚΥΠΤΟΥΝ ΑΠΟ ΠΑΡΑΤΑΤΗΜΕΝΗ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

-Προβλήματα συγκέντρωσης

Παιδιά έως 3 ετών που βλέπουν τηλεόραση 2 ώρες την ημέρα έχουν κατά 20% περισσότερες πιθανότητες να αναπτύξουν το σύνδρομο.

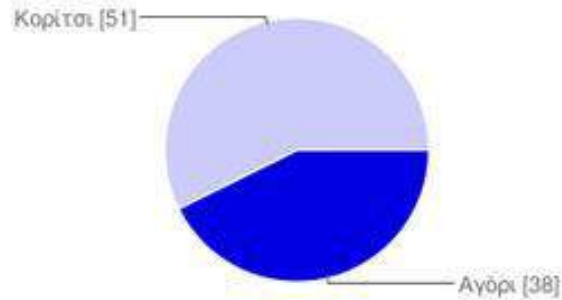
Παιδιά τα οποία παρακολουθούν περισσότερες από δύο ώρες τηλεόραση έχουν περισσότερη πιθανότητα να έχουν προβλήματα προσοχής ως ενήλικες

Τονίζουν μάλιστα ότι για αυτή την ηλικία «οποιοσδήποτε χρόνος παρακολούθησης περιέχει κινδύνους και ότι κάθε ώρα αυξάνει τους κινδύνους για τις πνευματικές δεξιότητες των παιδιών».

-Οι γρήγορες εναλλαγές επηρεάζουν την βραχυπρόθεσμη μνήμη

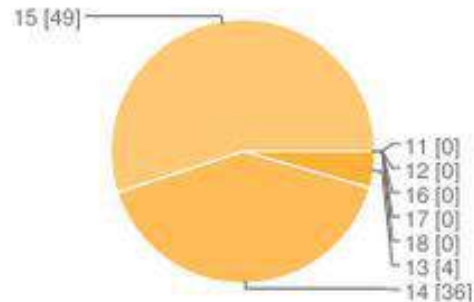
Έρευνα για τα κόμικς

Φύλο



Αγόρι	38	42.7%
Κορίτσι	51	57.3%

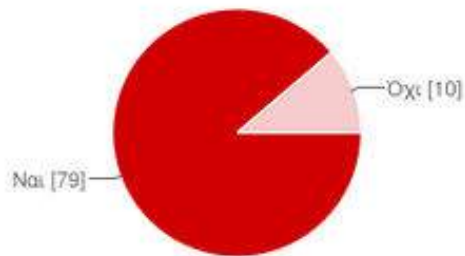
Ηλικία



11	0	0%
12	0	0%
13	4	4.5%
14	36	40.4%
15	49	55.1%
16	0	0%
17	0	0%
18	0	0%

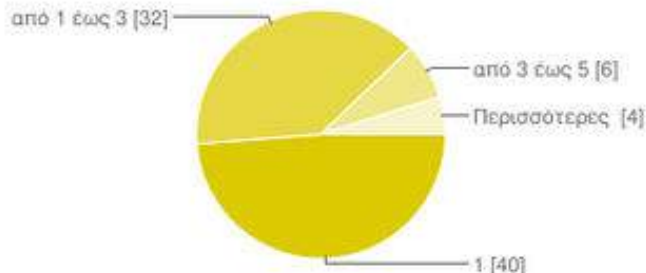
Έρευνα για τα κόμικς

Παρακολουθείτε κινούμενα σχέδια ή κόμικς;



Ναι	79	88.8%
Όχι	10	11.2%

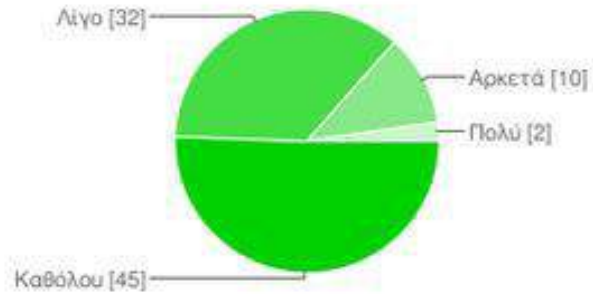
Αν ναι, πόσες ώρες την εβδομάδα;



1	40	48.8%
από 1 έως 3	32	39%
από 3 έως 5	6	7.3%
Περισσότερες από 5	4	4.9%

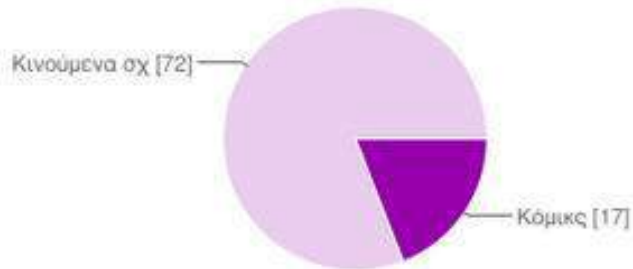
Έρευνα για τα κόμικς

Επηρεάζεται η ψυχολογία σας από αυτά;



Καθόλου	45	50.6%
Λίγο	32	36%
Αρκετά	10	11.2%
Πολύ	2	2.2%

Προτιμάτε τα κινούμενα σχέδια ή τα κόμικς



Κόμικς	17	19.1%
Κινούμενα σχέδια	72	80.9%

Θεωρείτε πως λανθάνουν κάποια μηνύματα σε αυτά;

-Ναι θεωρω πως πολλα απο τα κινουμενα σχεδια ή τα κομικς μπορουν να δημιουργησουν στα παιδια φαντασιωσεις που δεν ισχυουν στη πραγματικοτητα και ετσι να κανουν πραγματα στην πραγματικοτητα που μπορουν να θεσουν σε κινδυνο την ζωητους

-Ναι εγώ νομίζω ότι τα μηνύμα που δείνουν τα κινούμενα σχέδια είναι θετικά για τα παιδιά γιατί είναι χαρούμενα ανθρωπάκια που θέλουν να προκαλέσουν γέλιο στα παιδιά και όχι λύπη για αυτά.

-Ισως κάποιες φορές τα μηνύματα που αφήνουν να είναι λανθασμένα, αν για παράδειγμα στο κόμικ παρουσιάζεται βία.

όχι πάντα

-κατά την γνώμη μου υπάρχουν φορές που όντως τα κινούμενα σχέδια περνούν λανθασμένα μηνύματα . Όπως αδύνατα πράγματα να συμβούν . Όπως άνθρωποι που πετάνε ,περνούν μέσα από τοίχους . Ωστόσο ουκ ολίγες είναι οι φορές που περνούν μηνύματα βίας και πολέμου .

Θεωρείτε πως λανθάνουν κάποια μηνύματα σε αυτά;

Ναι. Πολλά παιδιά μπορούν να πάρουν λάθος παραδείγματα από τα κινούμενα σχέδια που προβάλλονται.

Άποψή μου είναι ότι πρέπει να δημιουργούνται κινούμενα σχέδια με καθαρά παιδικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα χωρίς τη προβολή πράξεων βίας και κακών συμπεριφορών.

-Όχι .Δεν θεωρω κατι τετοιο ...το μονο που εχω να παρατηρησω ειναι πως πολλα κινουμενα σχεδια δειχνουν καποιες σκηνες βιας οι οποιες μπορουν μερικες φορες να επηρεασουν την ψυχολογια του ατομου.Προσωπικα παντως δεν επηρεαζομαι

-Δεν μου αρέσει όταν τα κινούμενα σχέδια περιέχουν σεξουαλικά υπονοούμενα γιατί και κάποια μικρά παιδιά τα βλέπουν.

-Δε νομίζω γιατί συνήθως τα πρότυπα είναι θετικά.

Θεωρείτε πως λανθάνουν κάποια μηνύματα σε αυτά;

-Σε σπάνιες περιπτώσεις προβάλλεται ωμη βία..

-Υπάρχουν αλλά δεν επηρεάζουν το άτομο 100% (ο μπομπ σφουγγαρακης πχ λεγανε οτι περναγε μηνυματα ομοφιλοφιλιας)

Είστε υπέρ της χρήσης των κινουμένων σχεδίων στην εκπαίδευση;

-Πιστεύω πως αν στο σχολείο χρησιμοποιούσαμε κινούμενα σχέδια θα παρακολουθούσαμε με πιο πολύ ενδιαφέρον το μάθημα ,και πολύ πιθανό είναι το να καταλαβαίνουμε καλύτερα το μάθημα.

-Ναι γιατί πολλές φορές βοηθάει τους μαθητές να κατανοήσουν το μάθημα διασκεδάζοντας .

-Ναι ,βασικα εαν ολα ηταν με κινουμενα σχεδια τοτε ισως το μαθημα γινοταν πιο αστειο και ενδιαφερον για τα παιδια.

--Ναι ειμαι υπερ της χρησης τους διοτι θα δωσουν στα παιδια να καταλαβουν πραγματα με εναν ποιο ΕΥΧΑΡΙΣΤΟ τροπο !!!!!!!!!!! Βαλτε κινουμενα σχεδια στα σχολεια.

ναι

-Ναι θα μου άρεσε...Θα ήταν πολύ διασκεδαστικό.

-Ναι γιατι ετσι γινεται πιο ευχαριστο το μαθημα!!!

Σας ευχαριστούμε για τη προσοχή σας



That's all Folks!