Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Εικαστική επένδυση ενός αφηγηματικού αποσπάσματος από το λογοτεχνικό βιβλίο *Περί Φυσικής της Μελαγχολίας,* με τη χρήση μικτών τεχνικών εμψύχωσης της εικόνας.

Φωτεινή Τσαμπαζάκη
ΤΧ2012037

Επιβλέπων Διδάσκων
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Κέρκυρα,Ιούλιος 2020

Συνοπτική Περίληψη

Το αντικείμενο αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η οπτικοποίηση ενός αφηγηματικού αποσπάσματος από το λογοτεχνικό βιβλίο του Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας, με την χρήση δυσδιάτατων γραφικών, κινούμενων δυσδιάστατων γραφικών, stop motion animation και video. Το κείμενο που ακολουθεί, παρουσιάζει τη πορεία, από τη θεωρητική έρευνα, στις τεχνικές πρακτικές που προτιμήθηκαν, μέχρι την παραγωγή του τελικού οπτιακουστικού αποτελέσματος. Στόχος της συγκεκριμένης εργασίας είναι μία ολοκληρωμένη ψηφιακή οπτική διατύπωση των οπτικών συνειρμών της φαντασίας που δημιουργούνται κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ενός, σε αυτή την περίπτωση, λογοτεχνικού κειμένου. Αποτέλεσμα της εργασίας αυτής ήταν μία ταινία με κινούμενες εικόνες και εμψύχωση γραφικών, με μεικτές αισθητικές προσεγγίσεις, όπου έγινε η χρήση αναλογικών και ψηφιακών τεχνικών μέσων.

Περίληψη

Η εργασία αυτή, με αντικείμενο την εικαστική επένδυση ενός αφηγηματικού λογοτεχνικού αποσπάσματος από το βιβλίο του Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ *Περί Φυσικής της Μελαγχολίας,* αφορά τη δημιουργία μίας ταινίας animation με τη χρήση κινούμενων, ή μη, δυσδιάστατων γραφικών, stop motion, video, αλλά και αναλογικών σχεδίων. Ο συγγραφέας, και αφηγητής στο μυθιστόρημα, χρησιμοποιεί το μύθο του Μινώταυρου, και μέσω μιας υπερφυσικής ενσυναισθητικής δύναμης που κατέχει, ξεδιπλώνει την αφήγησή του με έναν, μη γραμμικό, δαιδαλώδη τρόπο.

Στο μυθιστόρημα, ο συγγραφέας αλλά και κεντρικός αφηγητής της ιστορίας, βλέπει πέρα από το συμβολικό χαρακτήρα του μύθου, και παρουσιάζει το Μινώταυρο ως ένα παρατημένο παιδί που άδικα κατηγορείται για τις επιλογές των γονέων του, παρά ως ένα επικίνδυνο τέρας, σύμβολο των καταπιεσμένων αρχέγονων ενστίκτων του ανθρώπου. Με την ίδια διεισδυτική προσέγγιση της ψυχοσύνθεσης του Μινώταυρου, ο κεντρικός αφηγητής συνεχίζει και στο γύρω περιβάλλον του, σε ανθρώπους και αντικείμενα, σε διάφορες σημαντικές ιστορικές εποχές της Βουλγαρίας αλλά και παγκοσμίως. Στόχος της εργασίας είναι να δώσει, ένα κατά προσέγγιση, οπτικό υλικό σε αυτόν τον σύγχρονο στοχασμό του συγγραφέα πάνω στο μύθο του Μινώταυρου, αλλά και στην προσωπική ιστορία που εξελίσσεται με το μύθο ως αφετηρία και ως επίλογο. Το κείμενο που ακολουθεί παρουσιάζει όλη την έρευνα και τα βήματα της παραγωγής που πραγματοποιήθηκαν για την υλοποίηση του στόχου της πτυχιακής εργασίας.

Αρχικά, μετά από μία πρώτη ανάγνωση του βιβλίου, έγινε η επιλογή του αποσπάσματος που χρησιμοποιήθηκε για την εργασία. Συνέχισαν κάποιες πιο στοχευμένες μελέτες του βιβλίου που αναζητούσαν σκηνογραφικά χαρακτηριστικά και λεπτομέρειες των χαρακτήρων. Ακόμη πραγματοποιήθηκε βιβλιογραφική έρευνα για το μύθο του Μινώταυρου, αλλά και για ιστορικά γεγονότα του 20ου αλλά και του 21ου αιώνα στη Βουλγαρία. Από τις έρευνες αυτές προέκυψαν στοιχεία που βοήθησαν στην οπτική δόμηση, αλλά και αισθητική, του περιβάλλοντος και των χαρακτήρων της ταινίας. Ακόμη, οι παραπάνω έρευνες βοήθησαν στην αποφυγή παραπληροφόρησης ιστορικών γεγονότων που αναφέρονται στο μυθιστόρημα.

Την θεωρητική έρευνα για την κατανόηση του περιβάλλοντος με τους χαρακτήρες του, αλλά και των ιστορικών αναφορών του μυθιστορήματος, ακολούθησε η έρευνα σχετικά με τη διαδικασία παραγωγής ψηφιακού δυσδιάστατου animation, stop motion animation και του παραδοσιακού αναλογικού animation. Αφού βρέθηκαν και επιλέχθηκαν οι τεχνικές μέθοδοι που θα χρησιμεύσουν στη δημιουργία της ταινίας, όσο γίνεται περισσότερο πιστή στην ιδέα του ιδανικού οπτικού

αποτελέσματος, χρησιμοποιήθηκαν για την μετέπειτα οργάνωση της υλοποίησης του πρακτικού μέρους της πτυχιακής εργασίας.

Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας του θεωρητικού πλαισίου της εργασίας, ξεκίνησε το πρώτο στάδιο παραγωγής της ταινίας, αυτό της προ – παραγωγής. Σε αυτό το στάδιο καθορίστηκαν αισθητικά και σχεδιαστικά ζητήματα, καθώς και η ροή των κινούμενων εικόνων και των πλάνων με τη δημιουργία ενός storyboard. Ακόμη, βρέθηκαν και οργανώθηκαν όλα τα υλικά που θα χρησιμεύσουν στη δημιουργία των πλάνων των video, του stop motion, και του αναλογικού animation. Όσον αφορά τον ήχο, πέραν της ηχογραφημένης αφήγησης, συλλέχθηκε ηχητικό υλικό που θα συνοδεύει αυτήν αλλά και τις κινούμενες εικόνες.

Ακολούθησε το στάδιο της παραγωγής της ταινίας, όπου πραγματοποιήθηκε η δημιουργία των ψηφιακών περιβαλλόντων, και προετοιμάστηκαν οι χαρακτήρες και τα γραφικά για την εμψύχωσή τους, η οποία ακολούθησε μετέπειτα. Σχεδιάστηκαν τα μέρη του αναλογικού animation, έγινε η παραγωγή του υλικού του stop motion και του video, και μεταφέρθηκαν σε περιβάλλον υπολογιστή για να προστεθούν σε αρχείο ροής κινούμενων εικόνων. Ακόμη, έγινε η ηχογράφηση της αφήγησης του κειμενικού αποσπάσματος, και με την εξαγωγή αυτού σε αρχείο ήχου, αλλά και με την εξαγωγή όλων των παραπάνω αρχείων σε δυσδιάστατες μορφές στατικών ή κινούμενων εικόνων, δημιουργήθηκε το απαραίτητο περιεχόμενο της ταινίας.

Τέλος, στο στάδιο της μετά – παραγωγής, έγινε η σύνθεση του οπτικού και του ηχητικού υλικού σε ένα αρχείο, το οποίο διαμορφώνονταν κυρίως με τις απαιτήσεις της αφήγησης του κειμένου. Ακόμη, με τη δημιουργία των τίτλων αλλά και κάποιων τελικών διορθώσεων του υλικού, ολοκληρώθηκε η ταινία.

Πίνακας Περιεχομένων

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή 7

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό Πλαίσιο της Εργασίας 9

2.1. Σχετικά με το μύθο 9

2.1.1. Σύντομη εισαγωγή στον αρχαίο ελληνικό μύθο 9

2.1.2.Ο μύθος του Μινώταυρο 10

2.1.3. Ο μύθος του Μινώταυρου από τον πλανόδιο 14

2.1.4. Αναφορά του μύθου και του υπόλοιπου μυθικού κόσμου στο βιβλίο 16

2.2. Ιστορικό πλαίσιο της αφήγησης 18

2.2.1. Ιστορικό πλαίσιο της Βουλγαρίας του 20ου αιώνα 18

2.2.2. Αναζήτηση και ταύτιση αναφορών του βιβλίου με πραγματικά ιστορικά γεγονότα 18

2.2.3. Ιστορικό πλαίσιο του κειμενικού αποσπάσματος της Αφήγησης 21

2.3. Σχετικά με το Animation 22

2.3.1. Στάδιο προ-παραγωγής 22

2.3.2. Στάδιο παραγωγής 25

2.3.3. Στάδιο μετα-παραγωγής 28

Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή της ταινίας 29

3.1. Σενάριο και κείμενο αφήγησης 29

3.2. Δομή και φόρμα ταινίας 34

3.3. Αισθητικές επιλογές ταινίας 39

3.4. Storyboard 44

3.5. Σχεδιασμός υλικού 44

Κεφάλαιο 4. Παραγωγή της ταινίας 47

4.1. Δημιουργία υλικού 47

4.2. Εμψύχωση χαρακτήρων και αντικειμένων 50

4.3. Δημιουργία πλαισίων και φόντων 56

4.4. Ανεξάρτητο κομμάτι της ταινίας 58

4.5. Ηχογράφηση αφήγησης 59

Κεφάλαιο 5. Μετα-παραγωγή της ταινίας 59
5.1. Σύνθεση πλάνων 59
5.2. Δημιουργία των τίτλων 60
5.3. Ηχητικός Σχεδιασμός 62

Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα 63
Κεφάλαιο 7. Προτάσεις για επιπλέον ανάπτυξη 64
Βιβλιογραφικές Παραπομπές 65
Παράρτημα Α: Storyboard 67

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Το αντικείμενο αυτής της εργασίας είναι η οπτικοποίηση ενός κειμενικού αποσπάσματος από το μυθιστόρημα του Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας. Η οπτικοποίηση αυτή γίνεται με τη χρήση κινούμενων, ή μη, δυσδιάστατων γραφικών, stop motion και αναλογικό animation, και βίντεο. Το παρόν κείμενο παρουσιάζει αναλυτικά τη διαδικασία της παραγωγής και τις μεθόδους που εφαρμόστηκαν για την ολοκλήρωση της ταινίας animation.

Στο μυθιστόρημα, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας, ο αφηγητής που λειτουργεί ως alter ego[1] του συγγραφέα, χρησιμοποιεί το μύθο του Μινώταυρου για να αρχίσει να ξεδιπλώνει την ιστορία του. Ο Γκεόργκι έχει διαγνωστεί με Παθολογική Ενσυναίσθηση ή Εμμονικό Ενσυναισθηματικό-Σωματικό Σύνδρομο, μία, μάλλον επινόηση της στιγμής, ασθένεια, όπως υποστηρίζει ο αφηγητής. Ο ίδιος, ζώντας με μία υπερφυσική ενσυναίσθηση, βιώνει καταστάσεις του παρελθόντος, πριν ακόμα γεννηθεί, μέσω των συγγενών του και των ιστοριών που ακούει από αυτούς. Με την ικανότητα αυτή, ο Γκεόργκι μοιράζεται βιώματα από ανθρώπους, ζώα, φυτά και πράγματα, το Μινώταυρο του μύθου, ταξιδεύοντας με έναν δαιδαλώδη τρόπο στο χρόνο της ιστορίας και στο χρόνο των μύθων. Το κειμενικό απόσπασμα που χρησιμοποιήθηκε για την εργασία είναι από το Κεφάλαιο 3, Το Κίτρινο Σπίτι, του μυθιστορήματος. Σε αυτό ο αφηγητής έχει κατατρέξει σε αναμνήσεις από τη δεκαετία του '70, του '80 και του '90, τότε που ήταν μαθητής και φοιτητής σε μια περίοδο πολιτικής αναταραχής και αλλαγής στη χώρα της Βουλγαρίας.

Στόχος αυτής της μικρού μήκους ταινίας animation, είναι η ανάδειξη της σύγχρονης προσέγγισης του μύθου του Μινώταυρου από τον Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, αλλά και της χρήσης του ως πλαίσιο αναφοράς στη σύγχρονη μυθοπλασία. Η ανάδειξη αυτή γίνεται με τη χρήση οπτικών τεχνολογικών μέσων, τα οποία σε συνδυασμό με την αφήγηση, αποσκοπούν στην οπτικοποίηση των οπτικών συνειρμών που δημιουργούνται κατά την ανάγνωση ενός έργου μυθοπλασίας. Ακόμη ένας στόχος της εργασίας, είναι μία ταινία animation που ανταποκρίνεται οπτικά και αισθητικά στο περιεχόμενο της αφήγησης, και που προκαλεί το ενδιαφέρον του θεατή σχετικά με τις ιστορίες και τις ιδέες που ήθελε να μοιραστεί ο συγγραφέας με τον κόσμο.

1 Η έννοια του alter ego στη λογοτεχνική ανάλυση χρησιμοποιείται όταν αναφέρεται στη μυθοπλαστική λογοτεχνία και άλλε ς αφηγηματικές μορφές, όπου περιγράφεται ένας βασικός χαρακτήρας σε μια ιστορία που θεωρούταν σκόπιμα αντιπροσωπευτική του συγγραφέα ή του δημιουργού του έργου, λόγω των ομοιοτήτων, από την άποψη της ψυχολογίας, της συμπεριφοράς, της ομιλίας ή των σκέψεων, οι οποίες σύχνα χρησιμοποιούνται για να μεταφέρουν τις σκέψεις του συγγραφέα. Ο όρος επίσης χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει έναν υποθετικό «δίδυμο» ή «καλύτερο φίλο». Ο αφηγητής του μυθιστορήματος, πιθανόν και λόγω του ενσυναισθηματικού συνδρόμου με το οποίο έχει διαγνωστεί, ταυτίζεται με τον ψυχισμό του μικρού Μινώταυρου, πολλές φορές νομίζοντας ότι είναι το ίδιο πρόσωπο, και άλλες φορές ότι τους ενώνει στενή συγγένεια.

Τέλος, ένας ακόμη στόχος είναι η ταινία animation να είναι προσιτή από όλες τις ηλικίες.

Το πεδίο εφαρμογής αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι το δημιουργικό animation. Ο όρος animation προέρχεται από το λατινικό «anima» που σημαίνει ψυχή ή και πνεύμα. Μία αντιστοιχία του όρου στα ελληνικά θα μπορούσε να είναι η εμψύχωση εικόνας, ενώ σε μορφή ρήματος θα μπορούσε να μεταφραστεί από το αγγλικό «animate», ως ζωντανεύω ή δίνω ζωή και κίνηση (Βασιλειάδης 2006, 13). Η τεχνική του animation, βασίζεται στο φαινόμενο της διατήρησης ενός οπτικού ερεθίσματος στο μάτι για 1/12 του δευτερολέπτου. Με εφαρμογή της παραπάνω επιστημονικής γνώσης, η εναλλαγή σχεδίων, στον κατάλληλο χρόνο, που διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους, δημιουργούν στο ανθρώπινο μάτι την αίσθηση της κίνησης. Όλες οι τεχνικές μέθοδοι που θα εφαρμοστούν για την υλοποίηση της πτυχιακής εργασίας, βασίζονται σε γρήγορες ροές ψηφιακών και αναλογικών εικόνων, που έχουν ως στόχο να συνοδεύσουν την αφήγηση όσο το δυνατόν περισσότερο αντιπροσωπευτικά, μέσα από την πληθώρα των εργαλείων και των επιλογών που διαθέτουν οι κινούμενες εικόνες για την κατασκευή τους.

Για την υλοποίηση της πτυχιακής εργασίας, αρχικά, με μία πρώτη ανάγνωση, έγινε η επιλογή του κειμενικού αποσπάσματος, ενώ στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε η μελέτη ολόκληρου του μυθιστορήματος με στόχο τη συλλογή σκηνογραφικών στοιχείων, αλλά και λεπτομερειών των χαρακτήρων. Ακόμη πραγματοποιήθηκε μια βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα σχετικά με το μύθο του Μινώταυρου και των ιστορικών και πολιτικών γεγονότων του 20ου και του 21ου αιώνα στη Βουλγαρία. Στη συνέχεια, ακολούθησε μια πιο στοχευμένη έρευνα σχετικά με απεικονήσεις του Μινώταυρο και όποιων ονομάτων εμπλέκονται στο μύθο, αλλά και των αισθητικών επιλογών ή μη, των δεκαετιών που αναφέρονται στο αφηγηματικό απόσπασμα. Τέλος, ερευνήθηκαν τα στάδια και οι μέθοδοι παραγωγής μίας μηκρού μήκους ταινίας animation, και στη συνέχεια εφαρμόστηκαν για τη δημιουργία της τελικής ταινίας.

Το υπόλοιπο έγγραφο που ακολουθεί, συνοπτικά έχει ως εξής : στο Κεφάλαιο 2 καταγράφονται τα αποτελέσματα της θεωρητικής έρευνας που χρησιμοποιήθηκαν για την περισσότερο αντιπροσωπευτική συνοδεία της αφήγησης, όσον αφορά τα στοιχεία αισθητικής, αλλά και τα στοιχεία των ιστορικών γεγονότων, και των μύθων. Στο Κεφάλαιο 3 παρουσιάζεται η προ-παραγωγή της ταινίας, όπου καταγράφεται η διαδικασία προετοιμασίας, σχεδιασμού και οργάνωσης του υλικού, ώστε να ακολουθήσει το στάδιο της παραγωγής, το οποίο επεξηγείται στο Κεφάλαιο 4. Σε αυτό το Κεφάλαιο παρουσιάζεται όλη η διαδικασία παραγωγής του οπτικοακουστικού υλικού της ταινίας.

Στο Κεφάλαιο 5 παρουσιάζεται η μετα-παραγωγή της ταινίας, όπου αναφέρονται όλες οι διαδικασίες ολοκλήρωσης της τελικής ταινίας animation. Στο Κεφάλαιο 6 γίνεται μία ανακεφαλαίωση των βημάτων παραγωγής της εργασίας και παρουσιάζονται τα συμπεράσματα.
Τέλος, στο Κεφάλαιο 7, αναφέρονται προτάσεις για περαιτέρο ανάπτυξη στο μέλλον.

Κεφάλαιο 2. Θεωρητικό Πλαίσιο της Εργασίας

Για όλες τις πληροφορίες που ακολουθούν πραγματοποιήθηκε βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα, σχετικά με την έννοια του μύθου στην αρχαία Ελλάδα και πιο στοχευμένα για το μύθο του Μινώταυρου. Στη συνέχεια, με στόχο την πιο ολοκληρωμένη κατανόηση του μυθιστορήματος, αναζητήθηκαν και μελετήθηκαν όλες οι ιστορικές αναφορές σε αυτό, και έγινε περαιτέρω αναζήτηση των ιστορικών γεγονότων στη Βουλγαρία κατά τον 20ο αιώνα. Τέλος, έγινε έρευνα σχετικά με τα στάδια παραγωγής μίας ταινίας animation.

2.1. Σχετικά με το μύθο

2.1.1. Σύντομη εισαγωγή στον αρχαίο ελληνικό μύθο

Οι αρχαίοι Έλληνες πίστευαν ότι η γη ήταν ένα στρογγυλό επίπεδο, όπου στο κέντρο του βρίσκονταν η δική τους χώρα, πιο συγκεκριμένα η κορυφή του Ολύμπου ή το μαντείο των Δελφών. Το βόρειο από το νότιο τμήμα αυτού του επιπέδου διχοτομούν η Μεσόγειος Θάλασσα και η Μαύρη Θάλασσα, οι μόνες δύο θάλασσες που είχαν γνωρίσει οι Έλληνες. Όλες οι θάλασσες και τα ποτάμια της γης αντλούν το νερό τους από τον Ωκεανό, ο οποίος περιβάλλει ολόκληρη τη γη και είναι ο μεγαλύτερος από όλους τους ποταμούς. Η ροή του Ωκεανού είναι σταθερή και ανεπηρέαστη, και η πορεία του ξεκινά από το Νότο και κατευθύνεται προς το Βορρά από τη Δυτική πλευρά. Το βόρειο τμήμα της γης πιστεύονταν ότι κατοικούνταν από μία φυλή, τους Υπερβόρειους. Οι Έλληνες πίστευαν ότι το τμήμα αυτό βρίσκονταν πίσω από τα βουνά της Θράκης, και ότι δεν ήταν προσβάσιμο, ούτε από την ξηρά αλλά ούτε και από τη θάλασσα (Bulfinch 1934, 7).

Κέντρο όλης της τέχνης και της σκέψης στην αρχαία Ελλάδα ήταν τα ανθρώπινα όντα. Οι Θέοι απεικονίζονταν σε ανθρώπινη μορφή και όπως οι κοινοί θνητοί άνθρωποι, είχαν αδυναμίες, χρησιμοποιούσαν ψέματα και μπορεί να αδικούσαν.

Οι άνθρωποι είχαν οικειοποιηθεί την ιδέα της ύπαρξης των Θεών, των χαρακτήρων τους, του σπιτιού τους στον Όλυμπο και της καθημερινότητάς τους. Αυτό είναι το θαύμα της Ελληνικής Μυθολογίας – ένας εξανθρωπισμένος κόσμος, άνθρωποι απελευθερωμένοι από τον παραλυτικό φόβο ενός παντοδύναμου Άγνωστου (Hamilton 1942, 11).
Οι μύθοι και οι ιστορίες Θεών και ανθρώπων, μέσα στην εφευρετική τους διάθεση, αφού αφηγούνταν και για λόγους διασκέδασης, χρησιμοποιούσαν στοιχεία της πραγματικότητας, όπως είχαν εδραιωθεί ως πραγματικά στη σκέψη των αρχαίων Ελλήνων, όπως για παράδειγμα, ο στάβλος στην Κόριθνο όπου ξεκουράζονταν ο φτερωτός Πήγασος. Με αυτόν τον τρόπο, δηλαδή με την ενσωμάτωση των μυθικών πλασμάτων στον κόσμο των ανθρώπων, και όχι σε έναν μη προσβάσιμο φανταστικό κόσμο, οι πρωταγωνιστές των μύθων παίρνανε ζωή (Hamilton 1942, 11).

Οι μύθοι υποστηρίζεται ότι είναι μία πρώιμη μορφή λογοτεχνίας αλλά και επιστήμης. Η επιστημονικότητά του απορρέει από τη προσπάθεια του ανθρώπου να εξηγήσει τη ζωή και τα φαινόμενα που παρατηρεί στον κόσμο γύρω του, ενώ η λογοτεχνική του φύση είναι αποτέλεσμα του αφηγηματικού χαρακτήρα του μύθου, και της διάθεσης για ψυχαγωγία και διασκέδαση (Hamilton 1942, 13).

Στη Μυθολογία τέρατα ονομάτιζαν συνήθως τα όντα που, είχαν δυσανάλογα τα μέρη του σώματός τους, είχαν πολύ μεγαλύτερο σώμα από το συνηθισμένο ανθρώπινο, ή μπορεί να συνδύαζαν μέρη σώματος από άλλα ζώα. Η συμπεριφορά τους συνήθως προκαλούσε τρόμο και χαρακτηρίζονταν επιθετική και επικίνδυνη, ενώ η πνευματική τους ικανότητα δεν υστερούσε συγκριτικά με αυτή των ανθρώπων (Bulfinch 1934,71).

2.1.2.Ο μύθος του Μινώταυρου

Η αρχαιότερη μυθική παράδοση της Κρήτης διαμορφώθηκε γύρω από δύο ιστορικά στοιχεία: την ισχυρή αστρολατρεία και την ακμή του μινωικού πολιτισμού με κεντρικό φορέα εξουσίας το Μίνωα. Έτσι οι λατρείες του Ουρανού, του Ήλιου της Σελήνης κ.ά., σε ποικίλες τοπικές μορφές, έγιναν αφετηρία για μύθους, όπως αυτόν του Μινώταυρου και του Λαβύρινθου (ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 1986, 259). Αναφορές του μύθου συναντάμε στα κείμενα αρχαίων συγγραφέων, όπως ο Πλούταρχος, ο Απολλόδωρος, ο Βιργίλιος κ.ά.

Για να διεκδικήσει ο Μίνωας το θρόνο του θετού του πατέρα, του Αστέριου, από τους δύο αδερφούς του, Ροδάμανθυ και Σαρπηδών, επικαλέστηκε τον Ποσειδώνα, να του στείλει έναν ταύρο

για να τον θυσιάσει στο όνομά του. Ο Ποσειδώνας του έστειλε έναν λευκό και όμορφο ταύρο. Η ανταπόκριση του Θεού θεωρήθηκε ως σημάδι πως αυτή ήταν η θέληση των θεών. Ο Μίνωας λυπήθηκε να θυσιάσει τον λευκό ταύρο, και αντί αυτού, προτίμησε να ξεγελάσει τον θεό, θυσιάζοντάς του έναν άλλο, καλοθρεμένο ταύρο. Η κίνηση αυτή έγινε αντιληπτή, και προκάλεσε την οργή του Ποσειδώνα.

Έτσι για να εκδικηθεί τον, πλέον, βασιλιά Μίνωα έκανε την γυναίκα του, Πασιφάη, να νιώσει παράφορο ερωτικό πόθο για τον λευκό ταύρο. Η τελευταία, ανίκανη να περιορίσει τον πόθο της, ζήτησε τη βοήθεια του Δαίδαλο, ο οποίος με την αδιαμφισβήτητη εφευρετικότητά του, δημιούργησε ένα, κενό εσωτερικά, ξύλινο ομοίωμα λευκής αγελάδας σε φυσικό μέγεθος, που μετακινούνταν με ρόδες. Μέσα σε αυτή την κατασκευή θα έμπαινε η Πασιφάη και θα πλησίαζε τον λευκό ταύρο με σκοπό να τον αποπλανίσει. Η Πασιφάη αφού ικανοποίησε τον πόθο της, κυοφόρησε και γέννησε τον Μινώταυρο, το οποίο παιδί μοιράζονταν την ανθρώπινη φύση της μητέρας του Πασιφάης, και τη φύση ταύρου του πατέρα του, του λευκού ταύρου. Στην **Εικόνα 1** απεικονίζεται η Πασιφάη με το μωρό Μινώταυρο.



Εικόνα 1: Η Πασιφάη με τον μικρό Μινώταυρο**.** Εσωτερικό ετρουσκικής κύλικας 340 – 320 π.Χ. (Παρίσι, Bibliotheque Nationale)

Ο Μίνωας έκλεισε το Μινώταυρο στον υπόγειο λαβύρινθο, έργο του Δαίδαλου, όπου εύκολο ήταν να μπεις και σχεδόν αδύνατο να βγεις ζωντανός. Στο μύθο ο Μινώταυρος τρέφονταν μόνο με ανθρώπινο αίμα και σάρκα. Ο βασιλιάς Μίνωας τιμωρούσε άτομα οδηγόντας τους στο λαβύρινθο. Ακόμη, μία φορά κάθε εννιά χρόνια, ο Μίνωας ταξίδευε στην Αθήνα και στο γυρισμό για την Κρήτη έπαιρνε μαζί του επτά νέους και επτά νέες, για να θυσιάσει στο Μινώταυρο, ένας ανθρώπινος φόρος που απαιτούσε ο Μίνωας από τους Αθηναίους, λόγο της δολοφονίας του γιου του στην Αθήνα.
Τη φορά που ο Θησέας πήρε οικειοθελώς τη θέση ενός νέου, η θυσία δεν πραγματοποιήθηκε, αφού ο Θησέας θανάτωσε το Μινώταυρο.Καταλυτικός ήταν και ο ρόλος της Αριάδνης, κόρης του Μίνωα και της Πασιφάης, η οποία ερωτεύτηκε αμέσως τον Θησέα και θέλησε να τον βοηθήσει να σκοτώσει τον αδερφό της Μινώταυρο και να βρει την έξοδο, με την προυπόθεση ότι θα την πάρει μαζί του και θα την κάνει γυναίκα του.

Ο Θησέας συμφώνησε, και έτσι η Αριάδνη του έδωσε ένα σπαθί και ένα στερεό νήμα το οποίο θα έδενε στην αφετηρία, και θα ξετύλιγε καθώς προχωρούσε στο λαβύρινθο. Με αυτόν τον τρόπο ο Θησέας σκότωσε το Μινώταυρο, βρήκε την έξοδο, έληξε ο ανθρώπινος φόρος των Αθηναίων προς τον Μίνωα, και έφυγε μαζί με την Αριάδνη και του ζωντανούς νέους και νέες από την Κρήτη. Σε αυτό το σημείο σταματάει η ιστορία του Μινώταρου, οι υπόλοιπες συνεχίζονται, αλλά αποτελούν αντικείμενο διαφορετικής μελέτης (ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ 1986).

Οι παρακάτω **Εικόνα 2**, **Εικόνα 3** και **Εικόνα 4** παρουσιάζουν την αντιπαράθεση του Θησέα και του Μινώταυρου μέσα στο λαβύρινθο. Όπως σχολιάζει και ο αφηγητής στο μυθιστόρημα, όλες οι αρχαίες απεικονίσεις αυτής της συνάντησης παρουσιάζουν τον Θησέα ως θριαμβευτή και ήρωα, αφού σύμφωνα με το μύθο, με το θάνατο του Μινώταυρου έληξαν οι ανθρωποθυσίες και ο ανθρώπινος φόρος των Αθηναίων στον Μίνωα. Ο Μινώταυρος, παρά την ισχυρή σωματική διάπλαση που του αποδίδουν στις αρχαίες απεικονίσεις, βρίσκεται σε μειονεκτική, την ώρα που έχει ηττηθεί, και συνήθως σε χαμηλότερο ύψος από αυτό του Θησέα.



Εικόνα 2: Θησέας και Μινώταυρος.
Ερυθρόμορφος κρατήρας, γύρω στο 470π.Χ.
(Φερράρα, Museo Archeologico di Spina)



Εικόνα 3: Θησέας και Μινώταυρος.
Εσωτερικό ερυθρόμορφης κύλικας,
γύρω στο 440-430 π.Χ. (Λονδίνο,British Museum)



Εικόνα 4: Θησέας και Μινώταυρος. Μελανόμορφος ψυκτήρας-αμφορέας, γύρω στο 560-540 π.Χ.
(Λονδίνο, British Museum)

2.1.3. Ο μύθος του Μινώταυρου από τον πλανόδιο

Το παρακάτω κειμενικό απόσπασμα ανήκει στο μυθιστόρημα του Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, *Περί Φυσικής της Μελαγχολίας*, σε μετάφραση της Αλεξάνδρας Ιωαννίδου, και σύμφωνα με την αφήγηση ενός πλανόδιου, σε ένα πανηγύρι στη Βουλγαρία το 1925, ο μύθος του Μινώταυρου έχει ως εξής:

«Ο άνθρωπος που μας οδήγησε στη σκηνή (ο αφέντης ή κηδεμόνας του) αρχίζει τη διήγησή του. Μια ιδιαίτερη μίξη μύθου και βιογραφίας, καλά καμωμένη μέσα απ' τις πολλές επαναλήψεις στα πανηγύρια.

Ο Χέλιο, ο παππούς του αγοριού απ' την πλευρά της μητέρας του, ήταν αρμόδιος για τον ήλιο και τα άστρα. Τα βράδια κλείδωνε μέσα τον ήλιο και έβγαζε τ' άστρα έξω στον ουρανό, όπως βγάζει κανείς έξω τα πρόβατα για βοσκή. Το πρωί μάζευε το κοπάδι κι έβγαζε έξω για βοσκή τον ήλιο. Η κόρη του γέρου Πασιφάη, η μάνα του αγοριού αποδώ, ήταν γλυκιά και όμορφη. Παντρεύτηκε έναν μεγάλο βασιλιά, κάπου εκεί κάτω, στα νησιά. Αυτά όλα έγιναν πολύ καιρό πριν, πριν από τους πολέμους. Πλούσιο ήταν το βασίλειο, στα νησιά έπινε ρακή με τον βασιλιά ο ίδιος ο Κύριος (ο δικός τους εκεί, ο ντόπιος), σέβονταν ο ένας τον άλλον, του έκανε μάλιστα δώρο έναν μεγάλο ταύρο, λευκό, όμορφο να σου κόβεται η ανάσα. Πέρασαν τα χρόνια και ο Κύριος θέλησε τον ίδιο αυτόν ταύρο να του τον θυσιάσουν. Τον λυπήθηκε τον ταύρο ο βασιλιάς Μίνιος (Μίνωας, Μίνωας... φώναξε κάποιος) και αποφάσισε να εξαπατήσει τον Κύριο και να σφάξει άλλον ταύρο, μεγάλο κι αυτόν και καλοταϊσμένο. Ωστόσο γίνεται να εξαπατήσεις τον Θεό;

Το κατάλαβε αυτός, θύμωσε, έγινε έξαλλος, κούνια που σε κούναγε, τώρα θα δεις με ποιον έχεις να κάνεις. Τα έφερε λοιπόν έτσι, ώστε η καλοκάγαθη και πιστή γυναίκα του Μίνιου, η Πασιφάη, να ερωτευτεί αυτόν τον όμορφο ταύρο. (Εδώ το πλήθος έβγαλε ένα επιφώνημα αποδοκιμασίας.) Και έτσι γεννήθηκε ένα μωρό που στο σώμα είναι άνθρωπος και στο πρόσωπο ταύρος, με καφάλι ταύρου. Η μητέρα του το τάισε και το φρόντισε, αλλά ο βασιλιάς Μίνιος δεν μπορούσε να τη χωνέψει αυτή την ντροπή. Δεν του πήγαινε όμως η καρδιά να σκοτώσει το μωρό μινωταυράκι και διέταξε να το κλείσουν στο υπόγειο του παλατιού. Αυτό λοιπόν το υπόγειο ήταν ο ίδιος αυτός ο λαβύρινθος, τον είχε φτιάξει με τέτοιον τρόπο ένας μάστορας, χτίστης, που αν έμπαινες δεν μπορούσες πια να βγεις. Ο μάστορας πρέπει να ήταν απ' τα μέρη μας, δικό μας παιδί, επειδή εδώ έχουμε τους καλύτερους, μιας και οι Έλληνες είναι τεμπελχανάδες. (Στη σκηνή ακούστηκαν φωνές επιδοκιμασίας.) Εδώ που τα λέμε, ούτε ο μάστορας δεν είδε χαΐρι αλλά αυτό είναι άλλη ιστορία. Πέταξαν μέσα το αγοράκι, τριών χρονών ήταν, το άρπαξαν απ' τη μάνα και τον πατέρα του. Φανταστείτε τι ένιωσε εκείνη η αγγελική ψυχούλα σ' εκείνο το σκοτεινό λαγούμι.

(Στο σημείο αυτό οι άνθρωποι άρχισαν να ρουφάνε τη μύτη τους, παρόλο που κι αυτοί το ίδιο κάνουν με τους δικούς τους μπόμπιρες, είναι αλήθεια, όχι για πάντα, αλλά μόνο για μια δυο ώρες, όταν τους κλείνουν πίσω απ' τους χοντρούς τοίχους των υπογείων τους.) Όταν το έκλεισαν στο σκοτάδι, συνεχίζει ο αφηγητής, το αγοράκι έκλαιγε μέρα νύχτα, φώναζε τη μητέρα του. Στο τέλος η Πασιφάη κατάφερε τον αρχιμάστορα που είχε φτιάξει τον λαβύρινθο να βγάλει στα κρυφά τον μικρό. Στη θέση του έβαλαν μέσα ένα αληθινό μικρό ταυράκι. Γι' αυτό όμως δεν υπάρχει τίποτα στο βιβλίο, πετάγεται πάλι ο πολύξερος απ' το πλήθος. Αυτό, λέει ο αφηγητής με έμφαση, πρέπει να μείνει μεταξύ μας, για να μη μάθει για την απάτη ο βασιλιάς Μίνιος, επειδή ακόμα δεν έχει πάρει είδηση τίποτα. Έτσι, απελευθέρωσαν στα κρυφά τον μικρό με το ταυρίσιο κεφάλι και επίσης στα κρυφά τον έβαλαν σε ένα καράβι για την Αθήνα (το ίδιο που πήγαινε στην Αθήνα να φέρει επτά αγόρια κι επτά κορίτσια για τον Μινώταυρο). Ο μικρός Μινώταυρος κατεβαίνει από το πλοίο στην Αθήνα, όπου τον βρίσκει ένας γέρος ψαράς, τον κρύβει στην καλύβα του, τον φροντίζει ένα δυο χρόνια κι ύστερα τον δίνει σε έναν άνθρωπο από τα μέρη μας, έναν βοσκό που τους χειμώνες κατεβαίνει στον νότο, μέχρι το Αιγαίο για να βοσκήσει το κοπάδι του με τα βουβάλια. Πάρ' τον, λέει, επειδή δεν πρόκειται να ευτυχήσει ανάμεσα στους ανθρώπους. Ας ελπίσουμε πως τα βουβάλια θα τον δεχτούν ως δικό τους. Ε λοιπόν, αυτός ο βοσκός μου τον παρέδωσε προσωπικώς πριν από μερικά χρόνια. Ούτε τα βουβάλια τον θέλουν, λέει, δεν τον αποδέχονται ως δικό τους, τον φοβούνται, το κοπάδι μου σκορπίζει, δεν μπορώ να τον κρατήσω κοντά μου. Από τότε τριγυρνάω στα πανηγύρια με το καημένο το ορφανό, που το εγκατέλειψε πατέρας και μάνα, που δεν είναι ούτε άνθρωπος για τους ανθρώπους, ούτε ταύρος για τους ταύρους.»

Στην παρακάτω **Εικόνα 5** παρουσιάζεται ο Μινώταυρος, έτσι όπως σχεδιάστηκε και εικονογραφήθηκε από τον Χρήστο Κούρτογλου, για το εξώφυλλο του βιβλίου. Ο Μινώταυρος απεικονίζεται παιδί, λευκός σαν τον πατέρα του, και με ρούχα.



Εικόνα 5: Ο μικρός Μινώταυρος στο εξώφυλλο του μυθιστορήματος, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας, (Ίκαρος, 2018)

2.1.4. Αναφορά του μύθου και του υπόλοιπου μυθικού κόσμου στο βιβλίο

Σε ένα πανηγύρι κάπου στη Βουλγαρία, πίσω στο 1925, όταν ο παππούς του αφηγητή ήταν δώδεκα χρονών, άκουσε την ιστορία του Μινωταύρου από έναν πλανόδιο αφηγητή, που ισχυρίζονταν ότι ό ίδιος κατέληξε να είναι ο κηδεμόνας του μυθικού Μινώταυρου. Πράγματι είχε μαζί του ένα πλάσμα που φαίνονταν, περίπου στην ίδια ηλικία με τον παππού του Γκεόργκι, και να μοιράζεται τη φύση ένος ανθρώπου και ενός ταύρου. Το παιδί αυτό υπάκουε τις εντολές του κηδεμόνα του ή αφέντη του. Ο αφηγητής εντρύφησε σε αυτήν την εμπειρία του παππού του μέσω της ενσυναισθηματικής του ικανότητας, και από αυτή τη συνάντηση με το μικρό Μινώταυρο, ξεκίνησε ο αφηγητής να ξεδιπλώνει την ιστορία του.

Ο πλανόδιος αφηγητής του πανηγυριού, διαδίδει το μύθο που έχει ακούσει ή διαβάσει, προφορικά, και με τον ίδιο τρόπο τον εξελίσσει με τον δικό του προσωπικό τρόπο, όπως θεωρείται ότι κάνανε και οι αρχαίοι Έλληνες, πρωτού τους ζωγραφίσουν σε αγγεία και τους καταγράψουν στο χαρτί.

Η μόνη διαφορά είναι ότι ο πλανόδιος αφηγητής φέρει το πλάσμα με τη διττή φύση, με σκοπό να επικυρώσει το λόγο του.

Έχοντας ως πλαίσιο αναφοράς της διαφορετικής αφήγησης του κλασικού μύθου, το πανηγύρι, αλλά και το γεγονός ότι την ιστορία ακούν μόνο όσοι έχουνε πληρώσει, αναγνωρίζει κανείς τη ψυχαγωγικό σκοπό της συγκεκριμένης αφήγησης. Η αφήγηση του μύθου στο βιβλίο, σε συνδυασμό με τις οπτικές αποδείξεις, φαίνεται να ενισχύουν τα διαφορά συναισθήματα που επιδιώκει ο πλανόδιος με την αφήγησή του. Οι αρχαίοι Έλληνες χρησιμοποιούσαν στους μύθους και τις ιστορίες του αναφορές από την πραγματικότητα γύρω τους, πέρα από τη ψυχαγωγία, για να οικειοποιηθούν τις μυθικές προσωπικότητες και τα γεγονότα, μέσω των οποίων καταλάβαιναν και εξηγούσαν τα φαινόμενα γύρω τους.

Ο Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, στο μυθιστόρημά του, κάνει ορισμένες αναφορές στους ολύμπιους θεούς, οικειοποιεί τις συμπεριφορές και τις συνήθειές τους με αυτές των ανθρώπων, αλλά και τους συγκρίνει, χωρίς κάποιο δισταγμό ή δέος λόγω της φύσης του. Με τον ίδιο περίπου τρόπο τους προσέγγιζαν με τις ιστορίες και τους μύθους οι αρχαίοι, όπου μοιράζονταν με τους θεούς, εκτός από την ομοιότητα κατασκευής, και τις ανθρώπινες αδυναμίες και συμπεριφορές. Παράδειγμα αυτής της οικειοποίησης αποτελεί το παρακάτω κειμενικό απόσπασμα:

«Όταν διάβαζα τους αρχαιοελληνικούς μύθους από κείνο το ήδη ταλαιπωρημένο βιβλίο τα ατελείωτα καλοκαιρινά απομεσήμερα, έκανα την ακόλουθη ανακάλυψη. Ο Δίας αποδεικνυόταν ένας από μας, από τα τέλη της δεκαετίας του '70. Ένα παιδί που το είχαν στείλει στα βάθη της επαρχίας, για να το φροντίσει η γιαγιά του η Γαία (όσο το δυνατόν πιο μακριά απ' τον πατέρα του), για να πιει κατσικίσιο γάλα (εννοείται πως η δική του κατσίκα ήταν θεϊκής καταγωγής), ώστε να μεγαλώσει με υγεία».

Στο παραπάνω παράδειγμα βλέπουμε την οικειοποίηση του μικρού Γκαουστίν με το θεό Δία, μέσω της κοινής τους καλοκαιρινής καθημερινότητας και ανατροφής.

Ακολουθεί ακόμη ένα παράδειγμα που συγκρίνει την ανθρώπινη συμπεριφορά με αυτήν ενός μυθικού προσώπος:

«Μια μέρα ο Ντελόν, γέρος και ξεχασμένος, θα μάθει πως στην πόλη Τ. μπροστά απ' τον τότε δημοτικό κινηματογράφο κάθε απόγευμα επί σαράντα έτη (εδώ η Πηνελόπη θα πέσει να πεθάνει απ' την ντροπή της) τον περιμένει μια γυναίκα με όλα της τα υπάρχοντα σε μια μικρή τσάντα».

Στο παραπάνω απόσπασμα, η πραγματικότητα ξεπέρασε τη φαντασία του μύθου.

2.2. Ιστορικό πλαίσιο της Αφήγησης

Στο μυθιστόρημα γίνεται συχνή αναφορά στην 9η Σεπτεμβρίου, ιστορική ημερομηνία που σηματοδοτεί το τέλος μιας εποχής, και ταυτόχρονα την έναρξη μίας πολύ διαφορετικής ζωής για του κατοίκους της Βουλγαρίας, η οποία θα διαρκέσει μέχρι την πτώση της Σοβιετικής Ένωσης, δηλαδή σχεδόν για το υπόλοιπο του αιώνα.

2.2.1. Ιστορικό πλαίσιο της Βουλγαρίας του 20ου αιώνα

Στις 9 Σεπτεμβρίου του 1944 η Βουλγαρία απελευθερώθηκε επισήμως από την εθνικιστική, φιλοναζιστική κυβέρνηση, η οποία είχε εντάξει την χώρα, από το 1941, υπέρ των δυνάμεων του Άξονα, κυριότερα μέλη του οποίου ήταν η Γερμανία, η Ιταλία και η Ιαπωνία. Στις 8 του Σεπτέμβρη, η είσοδος της 3ης Ουκρανικής Στρατιάς του Σοβιετικού Κόκκινου Στρατού, είχε σαν αποτέλεσμα την αλλαγή μετώπου της Βουλγαρίας. Οι περισσότερες από τις περιοχές που η Ρωσία είχε χάσει μετά τον πρώτο παγκόσμιο πόλεμο και μετά την Επανάσταση του 1917, ανακτήθηκαν ή αποκτήθηκαν από την Σοβιετική Ένωση στην περίοδο του 1939-1945 (Hobsbawm 2010, 477). Τις μέρες που ακολούθησαν μετά την 9η, ο βουλγαρικός στρατός αναδιοργανώνεται και εντάσεται στο στρατόπεδο του αντιφασισμού, δίνοντας μάχες στο εσωτερικό της Βουλγαρίας με σκοπό να αφανίσει οτιδήποτε έχει σχέση με τις γερμανικές δυνάμεις και με το φασισμό. Ακόμη ο νέος βουλγαρικός στρατός, στο πλάι πλέον του Κόκκινου Στρατού, θα πάρει μέρος και στην πολιορκία της Βουδαπέστης. Το 1945 η Βουλγαρία, όπως και η Ουγγαρία μαζί με άλλες χώρες της Ευρώπης, συμπεριελήφθησαν πλέον στη σοσιαλιστική ζώνη.

2.2.2. Αναζήτηση και ταύτιση αναφορών του βιβλίου με πραγματικά ιστορικά γεγονότα

Ο αφηγητής του μυθιστορήματος, αφού διηγήθηκε τις περιπέτειες του στρατιώτη παππού του στην Ουγγαρία στα τέλη, περίπου, του δεύτερου παγκόσμιου πολέμου, συνεχίζει περιγράφοντας την καθυστερημένη επιστροφή του παππού του στην πατρίδα, και την καχυποψία του νέου βουλγαρικού στρατού λόγω αυτής. Ακολουθεί απόσπασμα από το βιβλίο:

«Οι καιροί ήταν σκοτεινοί. Τριγυρνούσαν οι κομμουνιστές και σκότωναν με το παραμικρό».

Σε ένα τέτοιο κλίμα η καθυστέρηση του παππού Γκαουστίν, αλλά και η εμφάνισή του χωρίς το όπλο του και τα στρατιωτικά του, θα κινούσε υποψίες στο νέο βουλγαρικό στρατό που είχε βαλθεί να αφανίσει όλα τα φασιστικά υπολείμματα.

Τα πολιτικά συστήματα του σοσιαλιστικού κόσμου, που ουσιαστικά ήταν δομημένα στο πρότυπο του σοβιετικού συστήματος, δεν έβρισκαν καμία πραγματική αντιστοιχία αλλού. Βασίζονταν σ' ένα ισχυρά ιεραρχικό και αυταρχικό, μοναδικό και ενιαίο πολιτικό κόμμα που μονοπωλούσε την κρατική εξουσία – στην πραγματικότητα μερικές φορές το κόμμα υποκαθιστούσε ουσιαστικά το κράτος- σε μια κεντρικά σχεδιασμένη και διατεταγμένη οικονομία και (τουλάχιστο στη θεωρία) στην επιβολή μιας μοναδικής και υποχρεωτικής Μαρξιστικής – Λενινιστικής ιδεολογίας επί των κατοίκων της χώρας. Η απομόνωση ή αυτοαπομόνωση του «σοσιαλιστικού στρατοπέδου» (όπως καθιερώθηκε στη σοβιετική ορολογία από τα τέλη της δεκαετίας του '40) κλονίστηκε σταδιακά στις δεκαετίες του '70 και του '80 (Hobsbawm 2010, 478-479).

Αυτή η μοναδική και υποχρεωτική ιδεολογία μόνο μέσω της επιβολής της στο βουλγαρικό εκπαιδευτικό σύστημα θα μπορούσε να οριστικοποιήσει την επικράτειά της, αλλά και να διασβαλίσει τη μελλοντική της επιβίωση και εξάπλωση. Καθώς ο Γκέοργκι αφηγείται τα παιδικά του χρόνια στη δεκαετία του '70, αναφέρεται σε ένα περιστατικό που του συνέβει στη πρώτη τάξη του σχολείο, στην οποία ξεκίνησαν να μαθαίνουν ανάγνωση. Η δασκάλα είχε ρωτήσει τα παιδιά να της πουν μία λέξη που ξεκινάει με το βουλγαρικό γράμμα «6» (μπι). Ο Γκέοργκι βιαστικός φώναξε τη λέξη «Μπογκ» (Θεός), με το άκουσμα της οποίας η δασκάλα έχασε το χαμόγελό της. Ένα άλλο κοριτσάκι πετάχτηκε και είπε, «Μπαλγκάρια (Βουλγαρία), συντρόφισσα». Η δασκάλα επιβράβευσε την μικρή, είπε στο νεαρό Γκέοργκι ότι ο Θεός δεν υπάρχει στο σχολείο, και απευθύνθηκε αμέσως, η ίδια, στους γονείς του. Η γιαγιά του Γκέοργκι, η οποία διάβαζε τη Βίβλο κρυφά για να μην δίνει στόχο και δημιουργήσει μπελάδες στο γιο της, όταν άκουσε από τον μικρό το νέο του δίδαγμα για το Θεό, σταυροκοπήθηκε γρήγορα στα κρύφα. Ακολουθεί το σχετικό απόσπασμα του βιβλίου, όπου η γιαγιά του αποκρίθηκε:

«Καλά τώρα, και τι έχει στη Βουλγαρία, εδώ δεν υπάρχει ούτε κόκκινο πιπέρι, ούτε λάδι. Μόνο αυτή μπορούσε να συνδυάσει τόσο καλά το φυσικό με το μεταφυσικό έλλειμμα του κράτους αυτού. Δεν υπήρχε Θεός, λάδι και κόκκινο πιπέρι».

Αποσκοπούνταν, δηλαδή, μικροί και μεγάλοι που ζούσαν στη Βουλγαρία, να ζήσουν όλοι στα ίδια ιδεολογικά καλούπια όπου δεν υπήρχε χώρος για προσωπικές θρησκευτικές πεποιθήσεις. Μόνο έτσι θα μπορούσε να επιβιώσει το καθεστώς.

Ο Γκεόργκι, με μια σύντομη περιγραφή των παιδικών του χρόνων, αναφέρεται στην απομόνωση και την αναμονή που βίωναν τα παιδιά του σοσιαλισμού, όταν όλοι οι μεγαλύτεροι έλειπαν στη δουλειά. Αυτό είναι ένα σημείο ταύτισης του μικρού Γκέοργκι αλλά και των υπόλοιπων παιδιών στ Βουλγαρία, με το μικρό Μινώταυρο. Ακολουθεί ένα απόσπασμα από το βιβλίο σχετικά με το παραπάνω θέμα:

«Η δεκαετία του '70. Οι μητέρες μας ήταν νέες, σπούδαζαν – πρώτο, δεύτερο, τρίτο έτος· δούλευαν – πρώτη, δεύτερη, τρίτη βάρδια. Εμείς στα άδεια διαμερίσματα, στα ημιυπόγεια, στα υπόγεια, χαμένοι μέσα στην πλήξη και στον φόβο, να τριγυρνάμε μέσα στις συγκεχυμένες ανησυχίες της απομόνωσής μας με τον εαυτό μας. Υπάρχει σύνδρομο του Μινώταυρου;»

Σχετικά με την συμμετοχή των γυναικών στην ανώτατη εκπαίδευση, την παράλληλη εργασία αλλά και την ανατροφή των παιδιών, ο Eric Hobsbawm αναφέρει:

> Όπως είδαμε, μόνο κανά δυο χώρες, συγκεκριμένα η Βουλγαρία και η Λαϊκή Δημοκρατία της Γερμανίας, έδωσαν σαφώς στις γυναίκες ασυνήθιστα καλές ευκαιρίες για δημόσιες διακρίσεις, όπως στην πρόσβασή τους στην ανώτατη εκπαίδευση [...]. Σε αντίθεση με τις φεμινίστριες στη Δύση, οι περισσότερες ύπανδρες σοβιετικές γυναίκες, συνηθισμένες να εργάζονται σ' ολόκληρη τη ζωή τους για να κερδίσουν το ψωμί τους, ονειρεύονταν την πολυτέλεια να μένουν σπίτι τους και να κάνουν μόνο μία δουλειά .
>
> (Hobsbawm 2010, 405)

Την εικόνα του πολιτικού και κοινωνικού κλίματος στη Βουλγαρία τη δεκαετία του '70 συμπληρώνει μία αναφορά του Γκεόργκι στο βιβλίο:

«*Εκείνη την εποχή χώριζα τα πάντα σε αυτές τις δύο κατηγορίες. Με έκπληξη διαπίστωσα πως το ίδιο έκαναν και οι μεγάλοι. Ο κόσμος ήταν χωρισμένος στα δύο – σε καλούς και σε κακούς, στους δικούς μας και τους δικούς τους. Εμείς, για καλή μας τύχη, είχαμε πέσει από τη μεριά των δικών μας, οπότε ήμασταν με τους καλούς*».

2.2.3. Ιστορικό πλαίσιο του κειμενικού αποσπάσματος της Αφήγησης

Η Βουλγαρία ανήκε στις χώρες του «υπαρκτού σοσιαλισμού», ορολογία της σοβιετικής ιδεολογίας, που ονομάτιζε κάποια κοινωνικά συστήματα μέσα στη δεκαετία του '60. Ο όρος αυτός θεωρούνταν αμφιλεγόμενος, αφού υποδήλωνε την ύπαρξη κι άλλων καλύτερων ειδών σοσιαλισμού, αλλά αυτός ο σοσιαλισμός ήταν που λειτούργησε στην πράξη.
Η αντιπαραθέσεις των δύο κυρίαρχων ιδεολογιών και η έλλειψη επικοινωνίας μεταξύ τους, επηρρέασε και τις εμπορικές σχέσεις τους, οι οποίες είχανε μειωθεί δραστικά, και όσες υπήρχαν περνούσαν από αυστηρούς κρατικούς ελεγχους. Τις δεκαετίες του '70 και του '80 φάνηκαν οι επιπτώσεις της ενσωμάτωσης του ξεχωριστού σοσιαλιστικού οικονομικού συστήματος στην ευρύτερη παγκόσμια οικονομία. Με το πέρασμα από τη δεκαετία του '80 σε αυτή του '90 τα κοινωνικά και οικονομικά συστήματα καθώς και τα πολιτικά της καθεστώτα κατέρρευσαν καθ' ολοκληρίαν (Hobsbawm 2010, 478).

Για την πτυχιακή εργασία επιλέχθηκε η ενότητα Τα Σχέδια του Γκαουστίν από το Κεφάλαιο 3 του βιβλίου, με τον τίτλο Το Κίτρινο Σπίτι. Σε αυτήν την ενότητα προταγωνιστούν ο Γκεόργκι και ο φίλος του Γκαουστίν, οι οποίοι ως φοιτητές στη Βουλγαρία την περίοδο του 1990, προσπαθούν να σκαρφιστούν τρόπους για να κερδίσουν χρήματα. Κύριος εμπνευστής των σχεδίων ήταν ο Γκαουστίν, ενώ ο Γκεόργκι ήταν αυτός που συνήθως τα εφάρμοζε στην πράξη. Κανένα σχέδιο που εφαρμόστηκε δεν είχε τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Στο παραπάνω κεφάλαιο ο Γκαουστίν αναφέρεται στην πρώτη συγκέντρωση διαμαρτυρίας που είχε γίνει στη Βουλγαρία τα τελευταία σαράντα χρόνια. Αυτός και ο Γκαουστίν συμμετείχαν στη συγκέντρωση, με περιέργεια και φόβο, παρά το γεγονός ότι διαμαρτύρονταν για το σταμάτημα ενός φράγματος που θα μόλυνε την περιοχή της Ρίλας, χωρίς να γίνεται λόγος για το τείχος του Βερολίνου αλλά και το καθεστώς στη Βουλγαρίας. Κατά τη διάρκεια της συγκέντρωση, ο Γκεόργκι παρατήρησε ανθρώπους των υπηρεσιών με πολιτικά να κρατάνε κινηματογραφικές κάμερες και να κινηματογραφούν πρόσωπα που συμμετείχαν στη συγκέντρωση διαμαρτυρίας. Στο απόσπασμα που ακολουθεί ο Γκέοργκι περιγράφει τον κόσμο που είχε συγκεντρωθεί:

«Τα πρόσωπα είναι μαγκωμένα, τα σώματα σφιγμένα, τα ρούχα μας σχεδόν τα ίδια, κακοραμμένα, της σειράς. Ναι, σε αντίθεση με τη δεκαετία του '60 που ήταν πραγματικά μια πολύ σέξι εποχή, πολύχρωμη, τότε που ήξεραν πως να ντυθούν, η δεκαετία του '80, όπως και ο κομμουνισμός, τέλειωσε μέσα στην ασχήμια».

Σε κάποιο άλλο σημείο του κεφαλαίου, ο Γκεόργκι αναφέρεται στο έλλειμμα τροφής που αντιμετώπιζε αυτός και η φίλη του που συγκατοικούσαν σε ένα διαμέρισμα, στη δεκαετία του '90. Τα μόνα εφόδια που διέθεταν ήταν δύο ληγμένες κονσέρβες φασόλια, που ήταν ανθρωπιστική βοήθεια από τις προμήθειες του ελβετικού στρατού. Ο Γκεόργκι τότε είχε κλέψει ένα βιβλίο με τίτλο *Τι να μαγειρέψω στην οικονομική κρίση,* για να το κάνει δώρο στην κοπέλα που έμενε μαζί.

Ακόμη αναφέρεται σε μία ακόμη ανάμνηση από τη δεκαετία του '90, το κρύο και το κομμένο ρεύμα. Τέλος, ο Γκεόργκι υποστηρίζει ότι:
«*Και παρ' όλα αυτά η δεκαετία του '90 ήταν η πιο ζωντανή, η πιο όμορφη δεκαετία, τότε που μπορούσαν να συμβούν τα πάντα. Τότε ήμασταν νέοι για τελευταία φορά*».

2.3. Σχετικά με το Animation

Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται και περιγράφονται οι διαδικασίες, οι μέθοδοι και οι πρακτικές, που συνήθως ακολουθούνται για την παραγωγή μίας ταινίας animation με γραφικά υπολογιστή, με τον παραδοσιακό τρόπο στο χαρτί, με την τεχνική του stop motion, αλλά και του βίντεο. Αρχικά περιγράφεται το στάδιο της προ-παραγωγής, στη συνέχεια αυτό της παραγωγής, και στο τέλος, το στάδιο της μετα-παραγωγής.

2.3.1. Στάδιο προ-παραγωγής

Στην προ-παραγωγή μιας ταινίας πραγματοποιούνται όλες οι διαδικασίες έρευνας και σχεδιασμού που στόχος τους είναι η δημιουργία ιστοριών και χαρακτήρων, οι οποίοι μέσα από την πλοκή του σεναρίου και την κατάλληλη αισθητική, αποκτούν ενδιαφέρον. Ακόμη, σε αυτό το στάδιο οργανώνονται τα αποτελέσματα των παραπάνω διαδικασιών έτσι ώστε το στάδιο της παραγωγής να είναι όσο το δυνατόν περισσότερο ελεγχόμενο, με σκοπό να γίνει αποφυγή και περιορισμός των λαθών. Τα βήματα δημιουργίας μια ταινίας animation συνήθως είναι, η δημιουργία
(Moreno 2014, 22-32):

1. Ιδέας / Σεναρίου
2. Έρευνας
3. Σχεδιασμού
4. Storyboard

5. Animatic
6. Concept art
7. Ηχογράφησης

Όσο περισσότερο οργανωμένη και καλά σχεδιασμένη είναι η προ-παραγωγή, τόσες περισσότερες πιθανότητες έχει η διαδιακασία της παραγωγής να κυλήσει ομαλά, αλλά και να δοθούν λύσεις σε πιθανά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν.

Το στάδιο της προ-παραγωγής ξεκινάει συνήθως με τον εντοπισμό μιας ιδέας σχετικά με την ιστορία της ταινίας. Αυτή η ιστορία αρχίζει και δομείται, αποκτά μία αρχή και ένα τέλος, είναι δηλαδή στο στάδιο όπου μπορεί κανείς να την αφηγηθεί προφορικά, μεταφέροντας έτσι την κεντρική ιδέα της. Το ίδιο ισχύει και για τους χαρακτήρες. Με σημείο αναφοράς την κεντρική ιδέα της ιστορίας, αρχίζει η δημιουργία του σεναρίου, μία μορφή κειμένου, όπου η ιστορία αποκτά χώρο, χρόνο και διάρκεια, και οι χαρακτήρες ολοκληρώνονται μέσα από τους διαλόγους. Ο λόγος και οι διάλογοι των χαρακτήρων, βοηθούν, εκτός τους δημιουργούς της ταινίας, τους θεατές να γνωρίσουν την προσωπικότητα του καθενός από αυτούς. Ο λόγος βοηθάει στην έκφραση του διαφορετικού τρόπου σκέψης του κάθε χαρακτήρα. Το σενάριο μπορεί να έχει μία, καθαρή, γραμμική αφηγηματική δομή, όπως είναι για παράδειγμα η δομή των τριών πράξεων[2], ή οποιαδήποτε άλλη πειραματική δομή, που η ομάδα δημιουργίας του πιστεύει ότι θα υπηρετήσει πιο αντιπροσωπευτικά την κεντρική ιδέα της ιστορίας.Το σενάριο μπορεί να συνεχίσει, μέσω αλλαγών, να διαμορφώνεται καθ' όλη τη διάρκεια της παραγωγής και της μετα-παραγωγής της ταινίας animation (Moreno 2014).

Η έρευνα, ειδικότερα στη διαδικασία δημιουργίας μίας ταινίας animation, καλύπτει τον προφανή περιβάλλοντα χώρο και τους χαρακτήρες, αλλά και τα μη προφανή ιστορικά στοιχεία και γεγονότα που πλαισιώνουν όλους του τόπους και τους χαρακτήρες, και αναδίδονται μέσα από αυτούς. Ακόμη, η έρευνα επεκτείνεται σε χαρακτηριστικές κινήσεις των ζώων και των ανθρώπων, σε ήθη και έθιμα αλλά σε τρόπους ενδυμασίας.

2 Στην πρώτη πράξη, ο θεατής δέχεται πληροφορίες για τους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους, σχηματίζοντας έτσι μία πρώτη άποψη γι' αυτούς και την καθημερινή τους ρουτίνα. Η μετάβαση στη δεύτερη πράξη απαιτεί κάποιο γεγονός που θα προσελκύσει την προσοχή του θεατή και θα του δημιουργήσει κάποια ερωτήματα. Στη δεύτερη πράξη αλλάζει η τροπή της ιστορίας σε νέα κατεύθυνση, όπου το πρώτο ερώτημα επαναφέρεται, ενώ θέτεται και μία δραματική ερώτηση στην πράξη αυτή. Ο πρωταγωνιστής, μετά από αυτό το σημείο (midpoint), αντιμετωπίζει τη μεγαλύτερη κρίση της ζωής του. Στην τρίτη πράξη αλλάζει πάλι η τροπή της ιστορίας, ο πρωταγωνιστής μεταμορφώνεται, παίρνει μία σημαντική απόφαση και βρίσκει σύντομα μία λύση. Οι θεατές σε αυτό το σημείο καταλαβαίνουν ότι η ιστορία πλησιάζει σε περάτωση.

Έτσι, μετά την έρευνα, και με τον όγκο της πληροφορίας που συλλέχθηκε, μπορεί να ξεκινήσει η σχεδίαση των χαρακτήρων και των χώρων και τόπων, από διάφορες γωνίες, ώστε να χρησιμοποιηθούν στην συνέχεια της προ-παραγωγής, αλλά και της παραγωγής που την ακολουθεί (Moreno 2014).

Με τη βοήθεια της πρώτης τελικής μορφής του σεναρίου αλλά και του σχεδιασμού στο πεδίο της έρευνας, ο δημιουργός storyboard διαθέτει το απαραίτητο υλικό για να δημιουργήσει την πρώτη οπτική εντύπωση της ταινίας. Κύριος στόχος του storyboard είναι η επίτευξη μίας ομαλής οπτική ροής, η οποία εξαρτάται από το συντονισμό της δράση του χαρακτήρα, τη χορογραφία, τις αλλαγές των σκηνών αλλά και της κίνησης της κάμερας. Όλα τα παραπάνω δεν μπορούν να εξεταστούν μεμονωμένα.

Σημαντικό θεωρείται να μεταδωθεί, μέσω του storyboard, μια ιδέα της ροής της αφήγησης, όπου δραματικά στοιχεία ή χιούμορ μπορούν να γίνουν διακριτά, αλλά και να εξερευνηθούν περαιτέρω (Whitaker and Halas 2009, 5). Η **Εικόνα 6** παρουσιάζει παράδειγμα της μορφής ενός storyboard.



Εικόνα 6: Παράδειγμα μορφής storyboard (Whitaker and Halas 2009, 4)

Ένα Animatic μπορεί να θεωρηθεί ως μια κινούμενη μορφή του storyboard, το οποίο τοποθετεί τις στατικές απεικονήσεις του δεύτερου, στο χρόνο.
Στο Animatic υπάρχει, μία ενδεικτική κίνηση των πλάνων και των χαρακτήρων, εξετάζεται ο συγχρονισμός της εικόνας και του ήχου, των διαλόγων αλλά και άλλων ακουστικών εφέ. Με ένα πρώτο είδος μοντάζ του παραπάνω οπτικού και ακουστικού υλικού, δημιουργείται μία ιδέα του οπτικού αφηγηματικού ρυθμού της ταινίας.

Το concept art αφορά τη διαδικασία διαμόρφωσης της συνολικής οπτικής αισθητικής του τελικού αποτελέσματος, δηλαδή της ταινίας. Το τμήμα της προ-παραγωγής που έχει καταπιαστεί με αυτόν τον τομέα, πρέπει να αναπτύξει το στυλ, τη μορφή, τον τόνο, τα χρώματα, και γενικά πρέπει να επιμεληθεί όλη την καλλιτεχνική προσέγγιση, όλων των ενοτήτων της ταινίας (Moreno 2014, 30).

Τέλος, σημαντικό κομμάτι της προ-παραγωγής που θα βοηθήσει στην οργάνωση και στην πιο ομαλή διεξαγωγή της παραγωγής, είναι η ηχογράφηση των διαλόγων. Οι animator έχοντας το σενάριο σε μορφή ήχου, μπορούν να δημιουργήσουν και να τοποθετήσουν την κίνηση των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος στο σωστό χρόνο. Με αυτό τον τρόπο, αποφεύγονται λάθη και καθυστερήσεις στο τελικό αποτέλεσμα.

2.3.2. Στάδιο παραγωγής

Στο στάδιο της παραγωγής μίας ταινίας, όλη η οργάνωση και ο προγραμματισμός που πραγματοποιήθηκε στο στάδιο της προ-παραγωγής, μπαίνει σε εφαρμογή. Σε αυτό το σημείο, το σενάριο παίρνει την οπτικά ολοκληρωμένη μορφή του. Οι διαδικασίες σε αυτό το στάδιο διαφέρουν, ανάλογα με το μέσο παραγωγής. Τέτοιες διαδικασίες μπορεί να είναι (Beane 2012, 33):

1. η εμψύχωση
2. το Clean Up
3. ο χρωματισμός
4. η δημιουργία layout
5. τα backgrounds
6. οι κινήσεις της Κάμερας
7. ο φωτισμός
8. το στήσιμο της κάμερας

Οι δύο τελευταίες διαδικασίες αναφέρονται στην τεχνική του stop motion animation. Ακόμη, η τεχνική αυτή μοιράζεται όλες τις υπόλοιπες διαδικασίες με το δυσδιάστατο, ψηφιακό ή μη, animation, εκτός από τη διαδικασία του clean up.

Η εμψύχωση αποτελεί τη διαδικασία με τη μεγαλύτερη βαρύτητα στην παραγωγή μιας ταινίας animation, κατά την οποία οι χαρακτήρες, τα τοπία και τα αντικείμενα αποκτούν κίνηση, σύμφωνα με τις ενδείξεις του σεναρίου και τις απαιτήσεις της ιστορίας. Κάθε animator έχει το δικό του τρόπο να σχεδιάζει και να εμψυχώνει, και έτσι με το σενάριο και τις πρώτες απεικονήσεις του, κατευθύνεται η τεχνική του δημιουργού.
Χωρίς να απαιτείται η καθολική εφαρμογή τους για ένα πετυχημένο οπτικό αποτέλεσμα ενός animation, με τα χρόνια έχουν καθιερωθεί, από τους animators της Disney, οι 12 αρχές του animation. Οι αρχές αυτές είναι (Thomas and Johnson 1995, 47-69):

1. Squash and Stretch (Συμπίεση και Επιμήκυνση)
2. Anticipation (Προσδοκία για κάποια ενέργεια)
3. Staging (Σκηνοθεσία)
4. Straight Ahead and Pose to Pose (Σχεδιασμός της κίνησης από καρέ σε καρέ χωρίς την χρήση των key frames)
5. Follow through and Overlapping Action (Φυσική κίνηση των στοιχείων του σώματος)
6. Slow in and Slow out (Επιτάχυνση και Επιβράδυνση)
7. Arcs (Κίνηση σε τόξα)
8. Secondary Action (Δευτερεύουσες Ενέργειες)
9. Timing (Συγχρονισμός)
10. Exaggeration (Υπερβολή)
11. Solid Drawing (Ρεαλιστικός σχεδιασμός των κινήσεων)
12. Appeal (Έλξη)

Αφού σχεδιαστεί η κίνηση του χαρακτήρα, του ζώου, ή του αντικειμένου, θα πρέπει να δημιουργηθούν τα τελικά σχέδια αυτών, όπου θα κλείσουν όσα κενά υπάρχουν μεταξύ των γραμμών, και όπου οι γραμμές θα δημιουργηθούνε έτσι ώστε να διατηρούνε μία συνέχεια και στο πάχος αλλά και στη τοποθεσία τους. Στη συνέχεια, τα σχέδια σκανάρονται, και ακολουθεί ο ψηφιακός χρωματισμός τους. Χωρίς την παραπάνω διαδικασία, κατά τη διάρκεια του χρωματισμού, το χρώμα θα εξαπλωνόταν εκτός των ορίων των γραμμών, λόγω των κενών, και η διαδικασία θα κατέληγε να είναι περισσότερο δύσκολη και χρονοβόρα (Simon 2003, 170).

Με τον χρωματισμό των κινούμενων χαρακτήρων και αντικειμένων, ολοκληρώνεται ένα κομμάτι του σταδίου της παραγωγής. Η επιλογή των χρωμάτων για κάθε χαρακτήρα έχει ήδη καθοριστεί από το τμήμα του Σχεδιασμού και του concept art στο στάδιο της προ-προπαραγωγής.

Ο ψηφιακός χρωματισμός έδωσε τη δυνατότητα σε σχέδια παραδοσιακού animation frame by frame να διατηρήσουν το χαρακτήρα της γραφής και της γραμμής τους, και να χρωματιστούν σωστά αλλά και πολύ γρηγορότερα σε σχέση με τον παραδοσιακό χρωματισμό του κάθε cel (Simon 2003,183).

Τα layouts δημιουργούνται από τους σχεδιαστές layouts, οι οποίοι συμβουλεύονται τα σχέδια των storyboards για να σχεδιάσουν το χώρο και τα φόντα των σκηνών μέσα στις οποίες εκτελείται η κίνηση. Είναι δηλαδή, ένα σχέδιο των περιγραμμάτων του χώρου, τα οποία προσδίδουν την προοπτική και την αίσθηση του χώρου. Τα layouts δίνονται στους animators και στους δημιουργούς των φόντων. Οι πρώτοι καθορίζουν την τοποθεσία των κινούμενων χαρακτήρων στον χώρο, ενώ οι δεύτεροι ακολουθούν πιστά των σχεδιασμό των layouts έτσι ώστε οι κινούμενοι χαρακτήρες να βρίσκονται στο σημείο που τους τοποθέτησαν οι animators (Simon 2003,160).

Στην προ-παραγωγή τα backrounds αποτελούν πεδίο της έρευνας, του σχεδιασμού και του concept art. Οι δημιουργεί, έχοντας τις πληροφορίες των παραπάνω πεδίων, διαθέτουν, ακόμα, και μία πληθώρα παραδοσιακών και ψηφιακών μέσων για τη δημιουργία τους. Τα φόντα θα πρέπει να σχεδιάζονται έτσι ώστε να βελτιώνουν τη ροή ενός έργου. Γι' αυτό το λόγο, είναι σημαντικό το ύφος και το χρώμα να ταιριάζει με αυτό των χαρακτήρων και των αντικειμένων που σχεδιάστηκαν ξεχωριστά, αλλά και με αυτό, μεταξύ όλων των σκηνών (Simon 2003, 160).

Η κίνηση της κάμερα σε ένα δυσδιάστατο animation, η αρχική σύνθεση του έργου, με τους χαρακτήρες και τα φόντα, θα πρέπει να έχει μεγαλύτερο μέγεθος από αυτό που επιδιώκει ο σκηνοθέτης να κράτησει, με την κάμερα, από τη σκηνή. Με αυτόν τον τρόπο η κάμερα έχει περισσότερο χώρο για να αναπτύξει κίνηση, αλλά και περισσότερους τρόπους για να χρησιμοποιήσει την κίνηση αυτή δημιουργηκά (Simon 2003, 200).

Συνήθως οι σκηνές μίας stop motion ταινίας φωτογραφίζονται σε περιβάλλον στούντιο, όπου τα σκηνικά και ο φωτισμός είναι ελεγχόμενα. Οποιαδήποτε αλλαγή της θέσης και της έντασης του τεχνικού φωτισμού, επηρεάζει άμεσα το αποτέλεσμα της σκηνής.

Για παράδειγμα, άμα χαμηλώσει η ένταση του φωτός θα πρέπει να αλλάξει η ταχύτητα του κλείστρου της κάμερας, ή και να αλλάξει το άνοιγμα του διαφράγματός της. Οι αλλαγές του διαφράγματος επηρεάζουν το βάθος πεδίου του φωτογραφιζόμενου σκηνικού, όπου λόγω των μικρών του διαστάσεων οι αλλαγές αυτές είναι περισσότερο εμφανής. Το στήσιμο της σκηνής, της κάμερας και του φωτός, αλλά και των κινήσεων που εκτελούνται από τα τρισδιάστατα αντικείμενα, θα πρέπει να είναι καθορισμέσμα από την πρώτη μέχρι την τελευταία λήψη της σκηνής.
Για το λόγο αυτό πολύ σημαντικός είναι, πρώτα, ο σχεδιασμός ενός storyboard, του οποίου οι οδηγίες θα πρέπει να ακολουθούνται καθολικά, για την ομαλή διεξαγωγή της παραγωγής και την αποφυγή λαθών, που θα φαίνονται στις λήψεις (Shaw 2008).

2.3.3. Στάδιο μετα-παραγωγής

Στο στάδιο της μετα-παραγωγής η ταινία animation παίρνει την τελική της μορφή. Γίνεται σύνθεση και επεξεργασία όλων των οπτικών προϊόντων που προέκυψαν από το στάδιο της παραγωγής. Σε αυτό το στάδιο ακολουθούνται συνήθως οι διαδικασίες (Simon 2003, 219-236):

1. δημιουργίας των τίτλων αρχής και τέλους
2. επεξεργασίας και σύνθεσης πλάνων
3. ηχητικού σχεδιασμού
4. εξαγωγής τελικού αποτελέσματος

Οι περισσότερες ταινίες animation έχουν μία εναρκτήρια ενότητα όπου παρουσιάζεται ο τίτλος τους. Η ενότητα των τίτλων μπορεί να περιέχει κι άλλες υποενότητες, όπου όλες χρειάζεται να αντανακλούν την συνολική αισθητική και το ύφος του έργου που ακολουθεί μετά από αυτές (Simon 2003, 219).

Αφού γίνει η απαραίτητη συλλογή του ηχητικού υλικού των διαλόγων και του οπτικού υλικού, συμπεριλαμβανομένης και της ενότητας των τίτλων, ακολουθεί η επεξεργασία και η σύνθεση μεταξύ των πλάνων και των υπόλοιπων στοιχείων. Σε αυτό το σημείο μπορεί να χρειαστεί να γίνουν αλλαγές, στους χρόνους των πλάνων και των κινήσεων των χαρακτήρων, αλλά και στη σειρά των πλάνων, για λόγους δραματοποίησης. Αντίθετα με τις κινηματογραφικές μετα-παραγωγές, στις ταινίες animation το στάδιο αυτό έχει μικρότερη διάρκεια.

Αυτό οφείλεται κυρίως στο μικρότερο αριθμό πλάνων που παράγει μία παραγωγή animation, αφού δεν επιδιώκεται η δημιουργία πλάνων που δε έχουν πολλές πιθανότητες να χρησιμοποιηθούν, κυρίως λόγω χρόνου και κόστους (Simon 2003, 226).

Η μουσική και και τα ηχητικά εφέ είναι από τις τελευταίες προσθήκες που ολοκληρώνουν το αποτέλεσμα μίας ταινίας animation. Ο θεατής/ακροατής ταυτίζεται με την ιστορία πολύ περισσότερο όταν η ταινία χρησιμοποιεί βασικά στοιχεία αντίληψης της πραγματικότητας, όπως η εικόνα συνοδευόμενη από τον ήχο.

Για τον αποτελεσματικό ηχητικό σχεδιασμό, χρειάζεται το τελικό υλικό της επεξεργασίας και σύνθεσης των πλάνων, των τίτλων και των διαλόγων (Simon 2003, 230).

Στο τέλος γίνεται η εξαγωγή της ταινίας animation, η μορφή της οποίας εξαρτάται από τον επιθυμητό τρόπο διανομής της και προβολής της.
Η κάθε μορφή απαιτεί και διαφορετικό τρόπο επεξεργασίας. Οι διάφορες μορφές μπορεί να προορίζονται για φιλμ, για βιντεοκασέτα, για το διαδίκτυο, αλλά και για την κινηματογραφική οθόνη (Simon 2003, 238).

Κεφάλαιο 3. Προ-παραγωγή της ταινίας

Αφού έχει γίνει η συλλογή των απαραίτητων πληροφορίων σχετικά με τον μύθο και το ιστορικό πλαίσιο του μυθιστορήματος, είναι η ώρα να γίνουν οι πρώτες απόπειρες οπτικού σχεδιασμού και απεικόνισης της ιστορίας. Ακολουθόντας τις συνηθισμένες διαδικασίες του σταδίου αυτού, οι οποίες περιγράφηκαν στο Κεφάλαιο 2, δημιουργήθηκε το σενάριο, διαμορφώθηκε η δομή της ιστορίας, πραγματοποιήθηκε ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος, και επιλέχθηκε η αισθητική του έργου. Τέλος, έγινε η ηχογράφηση του κειμενικού αποσπάσματος, και με βάση όλα τα παραπάνω, δημιουργήθηκε το storyboard της ταινίας.

3.1. Σενάριο και κείμενο αφήγησης

Το σενάριο της ταινίας αποτελεί απόσπασμα του μυθιστορήματος του Γκεόργκι Γκοσποντίνοφ, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας, σε μετάφραση της Αλεξάνδρας Ιωαννίδου (Ίκαρος 2018). Το βιβλίο, εκτός της επιγραφικής, του προλόγου και του επιλόγου, χωρίζεται σε εννέα κεφάλαια, και το κάθε ένα περιλαμβάνει τις δικές του ενότητες. Τα κεφάλαια αυτά είναι:

I. Το Ψωμί της Μελαγχολίας

II. Ενάντια σε μία Εγκατάλειψη: Η Υπόθεση Μ.

III. Το Κίτρινο Σπίτι

IV. Time Bomb (Να ανοιχτεί μετά το τέλος του κόσμου)

V. Το Πράσινο Κιβώτιο

VI. Ο Αγοραστής Ιστοριών

VII. Το Παγκόσμιο Φθινόπωρο

VIII. Σωματιδιακή Φυσική της Μελαγχολίας

IX. Τελειώματα

Το κειμενικό απόσπασμα της αφήγησης ανήκει στο κεφάλαιο ΙΙΙ. Το Κίτρινο Σπίτι, στην ενότητα που φέρει το όνομα Τα Σχέδια του Γκαουστίν. Για την πτυχιακή εργασία επιλέχθηκε να γίνει μία σύντομη οπτική παρουσίαση όλων των κεφαλαίων του βιβλίου, ακολουθώντας τη γραμμικότητα της σειράς του σε αυτό. Για παράδειγμα, την παρουσίαση του πρώτου κεφαλαίου θα ακολουθήσει αυτή του δεύτερου κ.ο.κ.

Όταν θα έρθει η σειρά του τρίτου κεφαλαίου, θα γίνει η σύντομη οπτική αναφορά του και θα ακολουθήσει η πιο εκτεταμένη αφήγηση της ενότητάς του, Τα Σχέδια του Γκαουστίν. Μόλις θα τελειώσει η αφήγηση, θα ακολουθήσει , κανονικά, η παρουσίαση του τέταρτου κεφαλαίου κ.ο.κ. Τη σύντομη οπτική περιγραφή συνοδεύει και μία σύντομη αφήγηση, που σκοπό έχει να εκπροσωπήσει, όσο το δυνατόν περισσότερο αντιπροσωπευτικά, το περιεχόμενο του κεφαλαίου.

Για τη σύνταξη του κειμένου της αφήγησης, επιλέχθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν αυτούσια τα αποσπάσματα από το κείμενο, για λόγους διατήρησεις της αφηγηματικής έκφρασης του συγγραφέα. Άλλος ένας από τους λόγους ανήκει και στους βασικούς σκοπούς της εργασίας, δηλαδή την οπτικοποίηση των οπτικών συνειρμών που δημιουργούνται από την ανάγνωση, σε αυτή την περίπτωση, ενός λογοτεχνικού έργου. Η ίδια ιστορία με διαφορετικό ύφος λόγου πιθανόν να λειτουργούσε διαφορετικά στη φαντασία του αναγνώστη. Ακόμη, για λόγους έκτασης της αφήγησης, δεν επιλέχθηκαν όλες οι ιστορίες από τα Σχέδια του Γκαουστίν. Ακολουθεί το κείμενο της αφήγησης για την περαιτέρω κατανόηση της εργασίας:

> *«Όλες οι δυνατότητες να κερδίσει κανείς τίμια τα λεφτά του σιγά σιγά εξατμίζονταν. Μια μέρα περάσαμε από το σινεμά για να δούμε ποιες ταινίες θα έδειχναν.*

Τα εισιτήρια ήταν απλησίαστα ακριβά, χαζεύαμε τις αφίσες και κάποιες φωτογραφίες στις βιτρίνες. Τότε ο Γκαουστίν είχε μια ιδιοφυή ιδέα: θα διηγούμασταν τις ταινίες. Μια λεπτομερείς αφήγηση διάρκειας τραάντα περίπου λεπτών για ελάχιστα χρήματα. Το σχέδιο Σινεμά για τους φτωχούς. Πλήρες dumping της κινηματογραφικής βιομηχανίας. Και το έβαλε εμπρός. Μπορείς να φανταστείς τι βήμα είναι αυτό, ποια ιστορική σημασία έχει η επιστροφή απ΄ το οπτικό πίσω στην αφήγηση; Πας και στήνεσαι στο σινεμά, κοντά σ΄ αυτούς που χασομερούν εκεί γύρω, και πιάνεις μια ανέμελη συζήτηση, λες πως η ταινία είναι μεγάλη, αλλά πως οι τύποι απ΄το σινεμά είναι σκέτα ζώα να ζητάνε τέτοιες τιμές, εσύ όμως την έχεις δει και μπορείς να τους προσφέρεις για επτακόσια ψιλο-λέβα μια λεπτομερέστατη διήγηση. Τη στιγμή που το εισιτήριο για να δουν την ταινία κοστίζει δέκα φορές τόσο. Μαζεύεται μια ομάδα δεκαπέντε ατόμων και είμαστε έτοιμοι.

Κάτσε, ρε συ, τον διακόπτω εγώ, κι εμείς πότε θα την δούμε την ταινία; Θα την δούμε μετά, αφού πάρουμε τα λεφτά, απαντάει ο Γκαουστίν.
Και τότε τι θα τους διηγηθούμε;
Θα επινοήσουμε την πλοκή, απαντάει με αθωότητα [...].
Σινεμά για τους φτωχούς. Όπως τα ταμαγκότσι για τους φτωχούς, που έλεγε και το ανέκδοτο. Τα ταμαγκότσι, για όσους δε θυμούνται, ήταν εκείνα τα μικρά γκατζετάκια που έμοιαζαν με βομβητές (μήπως πρέπει να εξηγήσω και τι είναι βομβητής;), με τα οποία φρόντιζες το ηλεκτρονικό σου ζωάκι, το τάιζες σε συγκεκριμένες ώρες, του έδινες νερό, έπαιζες μαζί του, μόλις άρχιζε να γκρινιάζει. Όταν τα βαριόσουν, τα παράταγες για μέρες, μέχρι που πέθαιναν απ΄την πείνα. Πού χάθηκαν όλα εκείνα τα ταμαγκότσι; Μαζί με τους παλιούς βομβητές. Ο άνθρωπος ούτε υποψιάζεται πόσο θάνατο είναι ικανός να προκαλέσει.

Ξέρω πως αποκλίνω, αλλά ας τηρήσουμε ενός λεπτού σιγή για:

Τους παλιούς βομβητές
Τα ταμαγκότσι
Τις βιντεοκασέτες και το βίντεο
Τα κασετόφωνα,
Τα οποία είχαν θάψει τα μαγνητόφωνα,
Τα οποία είχαν θάψει τα γραμμόφωνα
Τις κασέτες
Τα τηλεγραφήματα με όλη την ιεροτελεστία τους

Τις γραφομηχανές (επιτρέψτε μου έναν προσωπικό χαιρετισμό στην «Μαρίτσα» μου, τη γεμάτη από στάχτη τσιγάρου και καφέ από τη δεκαετία του ΄90). Το γράψιμο στη γραφομηχανή συνεπαγόταν σωματική προσπάθεια, μια άλλου είδους κίνηση, το θυμάστε;

Αυτό ήταν, πέρασε το λεπτό. Τι λέγαμε; Το σινεμά για τους φτωχούς, ναι, αφήστε με όμως να τελειώσω το ανέκδοτο. Επειδή και ταμαγκότσι κόστιζαν χρήματα, εμφανίστηκαν τα ταμαγκότσι για τους φτωχούς. Και ξέρεται πως ήταν αυτά; Μια κατσαρίδα σ΄ ένα σπιρτόκουτο. Αυτό ήταν [...].

Ούτε η ιδέα του σινεμά για τους φτωχούς απέδωσε καρπούς. Θα πω μόνο πως ίσα που προλάβαμε να σώσουμε τα τομάρια μας όταν προσπάθησα να διηγηθώ στην πρώτη ομάδα μια ταινία που δεν είχα δει.

Ανάλογο φινάλε είχε και το σχέδιό μας Προσωπικό ποίημα.

Η δουλειά δεν είναι ντροπή, είπε ένα πρωί ο Γκαουστίν.

Θα σταθείς όπως οι πλανόδιοι ζωγράφοι που θέλουν να σε ζωγραφίσουν για λεφτά, θα κρατήσεις ένα χαρτί κι ένα μολύβι και θα προσκαλείς τον κόσμο: Θέλετε να γράψω ένα ποίημα ειδικά για σας; Κάθε ωραία κοπέλα έχει δικαίωμα σ΄ ένα ποίημα. (Νομίζω πως κάπως έτσι ήταν η φράση.) Θα σου πάρει μόνο δέκα λεπτά.

Και να μαι λοιπόν σ΄ένα παγκάκι, στον κήπο του «Κριστάλ», με μερικά φύλλα χαρτί κι ένα μολύβι, με μια σεμνή ταμπέλα μπροστά μου που διαφημίζει την υπηρεσία Προσωπικό ποίημα. Στο τέλος της δεύτερης κενής ώρας με πλησίασε μια γυναίκα γύρω στα πενήντα. Δεν το είχαμε φανταστεί έτσι. Ποιος ξέρει για ποιο λόγο φανταζόμουν τις πελάτισσές μου μόνο εικοσάρες. Ήταν γεματούλα και έμοιαζε με αρνητικό ηρωίδας από σοβιετική ταινία κινουμένων σχεδίων. Ήθελε ένα δικό της, προσωπικό ποίημα. Πέρασαν τα δέκα λεπτά της προθεσμίας. Τίποτα. Το κεφάλι μου ήταν άδειο και κούφιο σαν κελάρι όπου το μόνο που ακούς είναι το πώς κυλούν και στάζουν το ένα μετά το άλλο τα λεπτά. Ένιωθα όλο και πιο άβολα και για τους δυο μας. Άρχισε να ιδρώνει, έβγαλε ένα μαντιλάκι, μπορώ να μετακινηθώ, ναι, εννοείται, στο κάτω κάτω δεν σας ζωγραφίζω. Προς τα πού να κοιτάω, εν έχει σημασία, λίγο πλάγια, δεν χρειάζεται να με κοιτάτε, είμαι λίγο ντροπαλή. Ήταν ρομαντική ή είχε πλουτίσει ξαφνικά. Κάθε λεπτό που περνούσε στο τίποτα η ήττα μου γινόταν όλο και πιο έντονη. Στο τέλος αποφάσισα να κάνω μετωπική επίθεση. Σήκωσα το κεφάλι, την κοίταξα βαθιά στα μάτια και της πέταξα κατάμουτρα:

-Εδώ που τα λέμε, σήμερα έχετε τέτοια αύρα που δυσκολεύομαι πολύ να συγκεντρωθώ. Μπορείτε να περάσετε κάποια άλλη στιγμή;

Εκείνη την περίοδο όλες οι εφημερίδες έγραφαν για αύρες και εξωγήινους.

Αυτό έπιασε – η γυναίκα, αντί να με χαστουκίσει, έλαμψε ολόκληρη. Μου είπε πως ήμουν πραγματικός ποιητής, κάτι που εκείνη είχε καταλάβει αμέσως. Μόνο ένας γεννημένος ποιητής μπορεί να πιάνει την αύρα.(Λες και οι αύρες είναι κάτι σαν κυπρίνοι.) Μου ανακοίνωσε πως έμενε κοντά και πως με προσκαλούσε να πιούμε ένα ποτήρι κρασί μαζί. Δέχτηκα, από τύψεις περισσότερο. Αποδείχτηκε πως ζούσε μόνη της, άνοιξε ένα μπουκάλι, κάθισε αρκετά κοντά μου, στον καναπέ, παρά την αφθονία άδειων θέσεων, αγγίζοντάς με με το κορμί της. Σας παρακαλώ, ποιητής είμαι, της είπα κατάμουτρα, καθώς σηκωνόμουν απότομα. Λες και ήθελα να της υπενθυμίσω πως δούλευα αποκλειστικά με αύρες και πως τα κορμιά δεν εντάσσονταν στη σφαίρα των αρμοδιοτήτων μου.

Ζζζζζζζζζζζζ-κλατς – το χαστούκι της έστειλε κι αυτό το σχέδιο στον σωρό των μεγαλοφυών και παρεξηγημένων ιδεών του Γκαουστίν [...].

Εδώ στο καφετί σημειωματάριο με τις αποτυχίες, αναπαύονται εν ειρήνη και τα τελευταία μη πραγματοποιηθέντα σχέδια του Γκαουστίν:

Θησαυροφυλάκιο προσωπικών ιστοριών. Ακρόαση, φύλαξη και διατήρηση με απόλυτη εχεμύθεια μιας συγκεκριμένης χρονικής περιόδου. Εφόσον ο πελάτης το επιθυμεί, μετά το θάνατό του η ιστορία μπορεί να παραδωθεί στους απογόνους του.

Προβολή στον ουρανό. (Ένα απ΄τα πιο μνημειώδη σχέδιά του.) Ένας τεράστιος μηχανισμός προβάλλει εικόνες πάνω σε ολόκληρη την οθόνη του ουρανού. Στην αρχή δεν υπήρχε καθόλου σαφής ιδέα για το τι ακριβώς θα προβάλλει, αλλά η ιδέα γι΄αυτό το ουράνιο καλοκαιρινό σινεμά τον συντάρασσε. Μια τόσο μεγάλη επιφάνεια δεν μπορούσε να μένει άδεια και αχρησιμοποίητη. Όλο το ημισφαίριο όφειλε να στρέψει τα κεφάλια προς τα πάνω και να κοιτάει την ίδια στιγμή.

Έναν μήνα αργότερα το σχέδιο είχε πάρει πιο συγκεκριμένη μορφή. Η προβολή να γίνεται πάνω στα σύννεφα και μάλιστα, ακόμα καλύτερα, όταν τα σύννεφα είναι χαμηλά και πυκνά.

Και τι να προβάλεις;

Σύννεφα, ας πούμε, για αρχή.

Σύννεφα;

Σύννεφα πάνω στα σύννεφα. Για να δούμε πως θα αντιδράσει η φύση στον αναδιπλασιασμό, σε αυτή την ταυτολογία. Το πιο ωραίο θα ήταν να προβάλλαμε βροχή. Φαντάσου το – μια κινηματογραφική βροχή από πραγματικά σύννεφα. Την πρώτη στιγμή το κοινό θα τρέξει να φύγει τρομαγμένο. Όπως στο Η άφιξη τρένου στον σταθμό Λα Σιοτά του 1896. Στην αρχή και στο τέλος του κινηματογράφου δεν υπάρχει παρά ο απόλυτος τρόμος.

Και επίσης... Ο κήπος με τα μυθιστορήματα. Φύτεμα των κλασικών μυθιστορημάτων σε γόνιμο έδαφος, πότισμα και λίπανση σε αναμονή καρπίσματος.

Είναι ένα σχέδιο που αποσκοπεί στην αποκατάσταση της ισορροπίας στη φύση – αυτό που προήλθε απ΄ το δέντρο οφείλει να επιστρέψει πάλι στη φύση.

Εδώ ανήκει και το σχέδιο της Αρχιτεκτονικής του λεπτού. Μικρά γλυπτά από σύρμα που αναπαριστούν μερικά δευτερόλεπτα ή ένα λεπτό απ΄ την πτήση μιας συνηθισμένης μύγας, το σύρμα θα πρέπει να παρακολουθεί με ακρίβεια όλες τις στροφές της πτήσης της.

Επίσης και η φωτογραφική έκθεση με τίτλο Οι ουρανοί πάνω από διάφορες πόλεις, τραβηγμένοι στις τρεις το μεσημέρι. Και πόσα ακόμα...

Ο Γκαουστίν. Το μόνο σχέδιο που του βγήκε ήταν αυτό της εξαφάνισής του. Ένα βράδυ ήρθε να με αποχαιρετήσει, τον ρώτησα για πού το είχε βάλει, σίγουρος πως κάτι είχε επινοήσει πάλι. Πάω στο 1937, είπε απλά. Το πήρα γι΄ αστείο. Γράψε κανά γράμμα, του είπα. Εκείνο τον καιρό έτρεχε με ιλιγγιώδη ταχύτητα η δεκαετία του ΄90, δεν υπήρχε πιο ενδιαφέρουσα εποχή κι αυτός πήγε και εξαφανίστηκε».

3.2. Δομή και φόρμα ταινίας

«Μήπως να στρίψουμε προς την ιστορία του πατέρα ή να προχωρήσουμε ευθεία, που στην περίπτωση αυτή είναι προς τα πίσω, προς το Μινώταυρο της παιδικής ηλικίας; Δεν μπορώ να προτείνω κανενός είδους γραμμική αφήγηση, επειδή κανένας λαβύρινθος και καμιά ιστορία δεν είναι γραμμική. Μαζευτήκαμε όλοι; Ας ξεκινήσουμε πάλι ».

«Μπήκα πάλι σε άλλους διαδρόμους, μπερδεύομαι κάθε φορά που πάω προς τα πίσω. Το παρελθόν διαφέρει σε ένα πράγμα από το παρόν – ποτέ δεν κυλάει προς μια κατεύθυνση. Από που ξεκίνησα; πάλι καλά που τα σημειώνω, αλλιώς δεν επρόκειτο ποτέ να βρω την άκρη του νήματος...»

Η ενότητα ξεκίνησε με αυτές τις δύο αναφορές του αφηγητή, με σκοπό την κατανόηση της συγγραφικής φόρμας του μυθιστορήματος. Ο αφηγητής θεωρεί ότι καμία ιστορία δεν είναι γραμμική, και το υποστηρίζει με τον τρόπο που αφηγείται τις δικές του. Αυτό το είδος της μη γραμμικής αφήγησης προσπαθεί να μιμηθεί και η εργασία, μεταφέροντάς την οπτικά, και επιτυγχάνοντας, την αίσθηση των χρονικών αλμάτων και των διακοπών για την αφήγηση αναμνήσεων, μέσω των διαφορετικών τεχνικών απεικόνησης και εμψύχωσης.

Οι σύντομες παρουσιάζεις των εννέα κεφαλαίων του βιβλίου έχουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της δομής και της φόρμας της ταινίας. Ακόμα, πλαισιώνουν και συμπληρώνουν οπτικά και αφηγηματικά το εκτενέστερο κομμάτι της αφήγησης του τρίτου κεφαλαίου. Το καθένα από αυτά λειτουργεί ως οπτική περίληψη του κεφαλαίου, χρησιμοποιόντας τεχνικές κινούμενου κολάζ, κινούμενων δισδιάστατων γραφικών, Stop motion, και παραδοσιακού animation. Η δημιουργία τους απασχολεί περισσότερο το κομμάτι του σχεδιασμού, της σύνθεσης, και της εμψύχωσης στο στάδιο της παραγωγής.

Η ενότητα του τρίτου κεφαλαίου, Τα Σχέδια του Γκαουστίν, αποτελείται από δύο ιστορίες με τριμελή αφηγηματική δομή, από τέσσερις, σύντομες και ακριβείς περιγραφές, τεσσάρων από τα σχέδια του Γκαουστίν, αλλά και δύο αφηγήσεις με τη μορφή απλής αναφοράς αναμνήσεων του συγγραφέα.

Με βάση τον συνδυασμό των παραπάνω διαφορετικών δομών προκύκτει μια γενική εικόνα της φόρμας της ιστορίας. Τα μέρη που την αποτελούν είναι:

1. Παρουσίαση των τριών πρώτων κεφαλαίων
2. Αφήγηση της πρώτης ιστορίας : Σινεμά για Φτωχούς
   2.1. Ο Γκαουστίν περιγράφει την ιδέα του στον Γκεόργκι
   2.2. Ο Γκεόργκι εφαρμόζει το σχέδιο του Γκαουστίν
   2.3. Διακοπή της ροής της ιστορίας από τον αφηγητή, με την αφήγηση μίας ανάμνησης
   2.4. Συνέχεια αφήγησης της εφαρμογής του σχεδίου
   2.5. Το σχέδιο αποτυγχάνει
3. Αφήγηση της δεύτερης ιστορίας : Προσωπικό Ποίημα
   2.1. Ο Γκαουστίν περιγράφει την ιδέα του στον Γκεόργκι
   2.2. Ο Γκεόργκι εφαρμόζει το σχέδιο του Γκαουστίν
   2.5. Το σχέδιο αποτυγχάνει
4. Σύντομη και ολοκληρωμένη περιγραφή κάποιων από τα υπόλοιπα σχέδια του Γκαουστίν
5. Αναφορά του αφηγητή σε ανάμνηση
6. Παρουσίαση των έξι τελευταίων κεφαλαίων

Την ανάλυση της δομής του συνόλου των ιστοριών σε αφηγηματικά κομμάτια, ακολούθησε ένας πρώτος σχεδιασμός σε μορφή κειμένου, ο οποίος περιγράφει τις, κατά προσέγγιση, απεικονήσεις του κάθε κομματιού. Η διαδικασία αυτή είναι χρήσιμη για τις διαδικασίες της προ-παραγωγής που την ακολουθούν, και παρουσιάζεται στον **Πίνακα.1.**

Πίνακας 1: Σχεδιασμός απεικόνησης των κομματιών της ιστορίας

Κομμάτια ιστορίας	**Περιγραφή απεικόνισης**	
1. Παρουσίαση των τριών πρώτων Κεφαλαίων	Κεφάλαιο I	• Σχηματίζεται η σκηνή με τον μικρό Γκεόργκι πίσω από την κουρτίνα • Εμφανίζται ο ανεμόμυλος που γυρνάει, νυχτώνει και ο Γκεόργκι δακρύζει • Αλλάζει το πλάνο, κινείται η κάμερα παράλληλα και προς τα κάτω και εμφανίζεται το υπόγειο.
	Κεφάλαιο II	Η κάμερα κινείται και εμφανίζει τα παράθυρα του πλάνου με τις σκηνές του δικαστηρίου
	Κεφάλαιο III	Εμφανίζεται το στατικό σκηνικό με το Κίτρινο Σπίτι και η κάμερα πλησιάζει
2. Αφήγηση της πρώτης ιστορίας : Σινεμά για Φτωχούς	• Ο Γκαουστίν περιγράφει την ιδέα του στον Γκεόργκι • Ο Γκεόργκι εφαρμόζει το σχέδιο του Γκαουστίν • Διακοπή της ροής της ιστορίας από τον αφηγητή, με την αφήγηση μίας ανάμνησης • Συνέχεια αφήγησης της εφαρμογής του σχεδίου	

	• Το σχέδιο αποτυγχάνει	
3. Αφήγηση της δεύτερης ιστορίας : Προσωπικό Ποίημα	• Ο Γκαουστίν περιγράφει την ιδέα του στον Γκεόργκι • Ο Γκεόργκι εφαρμόζει το σχέδιο του Γκαουστίν • Το σχέδιο αποτυγχάνει	
4. Σύντομη και ολοκληρωμένη περιγραφή ορισμένων από τα υπόλοιπα σχέδια του Γκαουστίν	Θησαυροφυλάκιο προσωπικών ιστοριών	• Ο πελάτης της ιστορίας εισέρχεται σε μία αίθουσα αναμονής • μπαίνει στο ασανσέρ και εμφανίζονται οι αίθουσες συνεδριάσεων
	Προβολή στον ουρανό	• Εμφανίζεται ο προβολέας από μακρία • ουρά αναμονής για τα εισητήρια • Η κάμερα απομακρύνεται κάθετα απο τη βάση του προβολέα μέχρι το διάστημα • Σύνθεση με σύννεφα stop

		motion • Στιγμιότυπα φυγής του κόσμου
	Ο κήπος με τα μυθιστορήματα	Φυτρώνουν λουλούδια ενώ ταυτόχρονα διαλύεται η γλάστρα από τσιμέντο και εμφανίζεται το θαμμένο βιβλίο
	Αρχιτεκτονική του λεπτού	• Εμφανίζεται η αίθουσα με τα γλυπτά από σύρμα • η μύγα πετάει και δημιουργεί ένα συρμάτινο γλυπτό
	Οι ουρανοί πάνω από διάφορες πόλεις, τραβηγμένοι στις τρεις το μεσημέρι	• Εμφανίζεται ένα View Master και η κάμερα το πλησιάζει • εμφανίζεται εικόνα από την οπτική του View Master και αλλάζει
5. Αναφορά του αφηγητή σε ανάμνηση	Ο Γκεόργκι και ο Γκαουστίν συνομιλούν και εμφανίζονται εναλλάξ	
6. Παρουσίαση των έξι τελευταίων κεφαλαίων	Κεφάλαιο IV	Ανοίγει το χάρτινο πλαίσιο και εμφανίζεται ένα κεφάλι ταύρου
	Κεφάλαιο V	Πλησιάζει το πράσινο κουτί, ανοίγει και εμφανίζεται η σκηνή με το κοινό και στη μέση της σκηνής τον μικρό Μινώταυρο
	Κεφάλαιο VI	Αναδύεται ένα κιβώτιο από το βυθό της θάλασσας και επιπλέει στην επιφάνεια
	Κεφάλαιο VII	Η εικόνα χωρισμένη στα τέσσερα εμφανίζει

		τέσσερα διαφορετικά ταβάνια ελαφρώς κινούμενα
	Κεφάλαιο VIII	Εμφανίζεται το σκηνικό με τους επιστήμονες όπου πέφτει ένα ζάρι
	Κεφάλαιο IX	• Ο Θησέας βρίσκει τον Μινώταυρο • προχωράνε μαζί

3.3. Αισθητικές επιλογές ταινίας

Έχοντας τις πρώτες περιγραφές των απεικονήσεων της ταινίας, είναι δυνατή η αποτελεσματικότερη έρευνα στον τομέα της αισθητικής. Στην εργασία, σκοπός ήταν οι απεικονήσεις και η συνολική αίσθηση και αισθητική του αποτελέσματος, να ανταποκρίνεται στις περιγραφές και στις αναφορές του μυθιστορήματος. Στη συνέχεια ακολουθούν κάποια παραδείγματα αυτής της κατεύθυνσης.

Ο Γκεόργκι στην αρχή του τρίτου κεφαλαίου αναφέρει:

« *ΑΠΟΜΟΝΩΤΗΡΙΟ.*

Ένα κίτρινο ξεφλουδισμένο κτήριο, μακριά απ' τα τελευταία σπίτια, μακρύ και χαμηλό, παράθυρα με κάγκελα, ο κήπος κλεισμένος με συρματόπλεγμα.

...Μόνο η λάμπα της εισόδου διέλυε το υγρό μισοσκότατο.

...που σε άλλη περίπτωση θα έπρεπε να υπομείνει το παραδοσιακό παγωμένο μπάνιο με το λάστιχο του κήπου».

Στην παρακάτω **Εικόνα 7** παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από το stop motion κομμάτι που παρουσιάζει Το Κίτρινο Σπίτι, το τρίτο κεφάλαιο του βιβλίου.

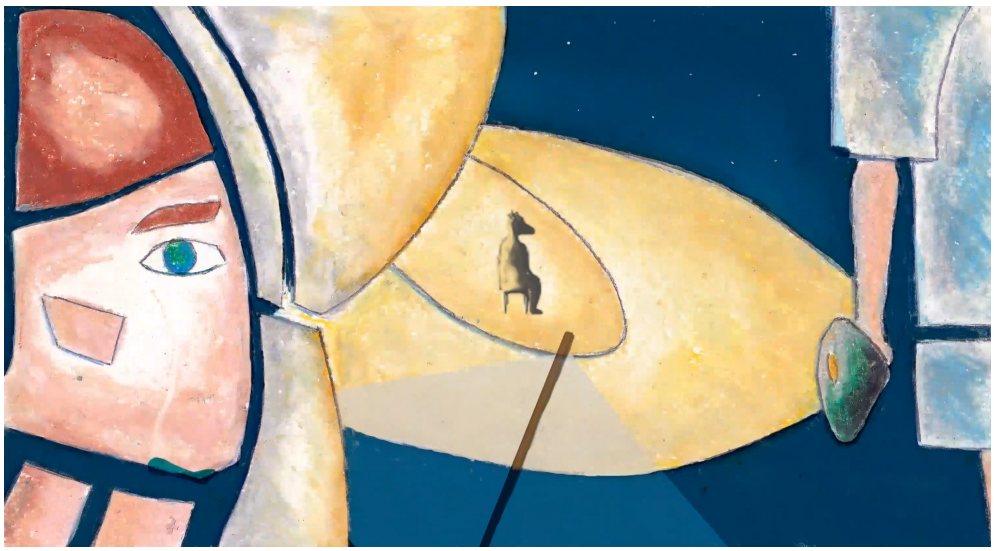


Εικόνα 7: Στιγμιότυπο από την εισαγωγή του τρίτου Κεφαλαίου.

Ο αφηγητής στο πρώτο κεφάλαιο, Το Ψωμί της Μελαγχολίας, περιγράφει:

> *«Περίμενω, αλλά ο μάγος, λες και έχει ξεχάσει τη συνέχεια της ιστορίας, αφήνει το τρυπημένο μου κασκέτο στην άκρη...*
> *Στο κέντρο της σκηνής βρίσκεται ένα σιδερένιο κλουβί γύρω στα πέντε με έξι βήματα μακρύ και λίγο πιο ψηλό από άνθρωπο...Μέσα έχει ένα στρώμα και ένα μικρό τρίποδο σκαμνί στη μια γωνιά, και στην άλλη έναν κουβά νερό και από κάτω στρωμένο άχυρο.*
> *Τα δάκρυα κυλάνε στα μάγουλά του, στα μάγουλά μου, ανακατεύονται με την αλευρόσκονη στο πρόσωπό μου, νερό, αλάτι και αλεύρι, πλάθουν το πρώτο ψωμί της πίκρας».*

Στην **Εικόνα 8** που ακολουθεί παρουσιάζεται ένα στιγμιότυπο από το animation, που συνδυάζει παραδοσιακή τεχνική με ψηφιακή δισδιάστατη εμψύχωση.



Εικόνα 8: Στιγμιότυπο από την παρουσίαση του πρώτου Κεφαλαίου, Το ψωμί της Μελαγχολίας.

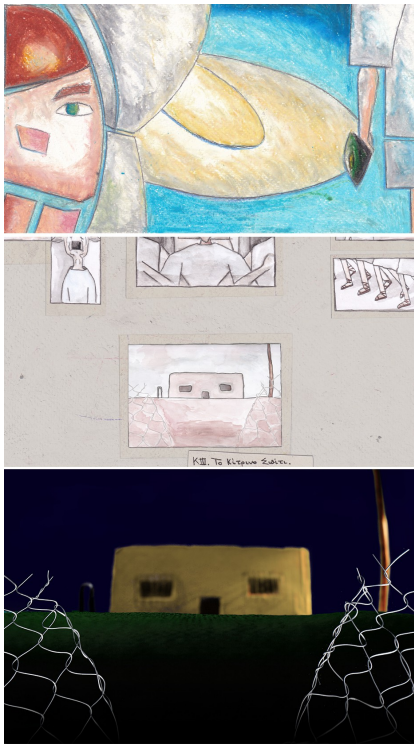
Στο παρακάτω απόσπασμα ο Γκεόργκι περιγράφει κάποια ενδυματολογικά στοιχεία της εποχής εκείνης, πιο συγκεκριμένα:

«...ήμουν με ένα μεγάλο μήλο του Αδάμ, με μαλλιά που έπεφταν στα μάτια μου, με το φτηνό φοιτητικό μου μπουφάν.
...τα ρούχα μας σχεδόν τα ίδια, κακοραμμένα, της σειράς».

Ακόμη, ο Γκεόρκι αναφέρεται και περιγράφει αναλυτικά διάφορα αντικείμενα που έκανε συλλογή. Για παράδειγμα:

«Κατάλογος συλλογών
Μικρά ημερολόγια τσέπης
Κινούμενες εικονίτσες
Περιτυλίγματα σοκολάτας, από χαρτί και αλουμινόχαρτο
Εικόνες από τσίχλες (χωρίς τις τσίχλες)
Κουτιά από Μεταξά, άδεια
...Να το πρώτο μου κασετόφωνο, μάρκας Χιτάτσι, με μονοφωνικό ήχο, το αγοράσαμε από κάποιους Βιετναμέζους με αντάλλαγμα τον γερο-γάιδαρο του παππού μου».

Στην εργασία συνδυάζονται έξι διαφορετικές τεχνικές απεικόνησης και εμψύχωσης, δηλαδή αυτή του παραδοσιακού animation, του ψηφιακού δισδιάστατου animation, stop motion animation, το κινούμενο κολάζ και το βίντεο. Κάθε κεφάλαιο έχει την δική του τεχνική απεικόνησης, όπως για παράδειγμα, στο κεφάλαιο 1 τα frames έχουν δημιουργηθεί με ζωγραφική παστέλ και δισδιάστατα κινούμενα γραφικά στον υπολόγιστη, το κεφάλαιο 2 με σχέδια νερομπογιάς και από ξυλομπογιές ακουαρέλας. Σε αυτή την περίπτωση τα σχέδια ήταν στατικά και προστέθηκε μόνο η κίνηση της κάμερας σε πρόγραμμα 2d animation στον υπολογιστή. Το παραπάνω κεφάλαιο ακολουθεί το κεφάλαιο 3, όπου η παρουσίασή του έχει δημιουργηθεί με την τεχνική εμψύχωσης stop motion. Στην **Εικόνα 9** παρουσιάζονται στιγμιότυπα του κάθε, παραπάνω, κεφαλαίου, με σκοπό την αισθητική τους σύγκριση.



Εικόνα 9: Στιγμιότυπα από την παρουσίαση του πρώτου, του δεύτερου και του τρίτου Κεφαλαίου.

Για να δίνουν την εντύπωση όλες αυτές οι διαφορετικές τεχνικές απεικόνησης, ότι ανήκουν στο ίδιο project, δόθηκε αρχικά βάση στον τρόπο μετάβασης από το ένα κεφάλαιο στο επόμενο αλλά και στην αισθητική αυτού. Ακόμη, εκτός απο τα κεφάλαια που μαρτυρούν με τον τίτλο τους το χρώμα που θα χρησιμοποιηθεί ως βασικό, όπως Το Κίτρινο Σπίτι και το Πράσινο Κιβώτιο, δόθηκε βάση στη μερική διατήρηση των χρωμάτων από το ένα κεφάλαιο στο άλλο, αλλά και στους συνδυασμούς αυτών και τις ομαλές του μεταβολές. Με αυτόν τον τρόπο επιδιώχθηκε μια αισθητική συνέχεια του χρώματος, που θα συμβάλει στην συγκρότηση και ενότητα του έργου.

Στην **Εικόνα 10** παρουσιάζεται σε έξι frames η μετάβαση από το κεφάλαιο 1 μέχρι το κεφάλαιο 3.



Εικόνα 10. Η αισθητική μετάβαση από το Κεφάλαιο Ι στο Κεφάλαιο ΙΙΙ.

Σε όλα τα κεφάλαια, τα χρώματα που χρησιμοποιούνται, είναι κυρίως το σκούρο μπλε σε συνδυασμό με γήινες αποχρώσεις του μπεζ, του καφέ, του πορτοκαλί του ανοιχτού πράσινου και κίτρινου, και του σομόν.

Οι χαρακτήρες είναι δημιουργημένοι, κυρίως από απλές, κινούμενες και μη, καθαρές γραμμές και ο χρωματισμός τους είναι είτε στερεός, είτε αχνός που δεν καλύπτει όλη την επιφάνειά τους. Ακόμη τα backrounds στο ψηφιακό δισδιάστατο animation, διατηρούν τους κανόνες της προοπτικής, και έχουν δημιουργηθεί με απλές γραμμές. Στην ιστορία, Σινεμά για τους Φτωχούς, έχουνε χρησιμοποιηθεί υφές στα στοιχεία του περιβάλλοντος. Εκτός από το Θησαυροφυλάκιο Προσωπικών Ιστοριών, δεν έχουνε χρησιμοποιηθεί κάποιες ξεκάθαρες αισθητικές αναφορές.

Ένα από τα σχέδια του Γκαουστίν που περιγράφεται στην αφήγηση είναι εξ ολοκλήρου επηρεασμένο αισθητικά από τα ζωγραφικά έργα του Giorgio de Chirico. Η αναφορά αυτή έγινε λόγο του οραματικού και κάπως ποιητικού χαρακτήρα του σχεδίου, Θησαυροφυλάκιο Προσωπικών Ιστοριών, που θεωρήθηκε ταιριαστός με τη προσέγγιση της Τέχνης από τον de Chirico. Στην **Εικόνα 12** φαίνεται η αισθητική επηρροή από το έργο του Ιταλού ζωγράφου.



Εικόνα 12: Στην κάτω σειρά αποσπασματικές εικόνες από το έργο του Giorgio de Chirico, και στην πάνω σειρά στιγμιότυπα από την ταινία animation.

3.4. Storyboard

Η διαδικασία αυτή, για το συγκεκριμένο project, υπηρετεί περισσότερο τα αφηγηματικά κομμάτια του, δηλαδή τις ιστορίες που αφηγείται ο πρωταγωνιστής στο Κεφάλαιο ΙΙΙ. Τα υπόλοιπα κεφάλαια, παρόλο που παρουσιάζονται με τη χρήση κινούμενων εικόνων, περισσότερο χρησιμοποιούν οπτικά σύμβολα παρά συνοδεύουν την αφήγηση μίας ιστορίας.

Στο σημείο αυτό, κάθε κομμάτι της ιστορίας απέκτησε τα δικά του πλάνα, όπου στο καθένα έγινε τοποθέτηση των στοιχείων στο κάδρο και καθορίστηκε η οπτική γωνία της κάμερας. Στη διαδικασία αυτή καθορίζεται η αλληλουχία των πλάνων, αλλά και αυτή των διαφορετικών μερών της ιστορίας. Αφού έγινε η δημιουργία των σχεδίων, προστέθηκε το κείμενο της αφήγησης, όπου φυσικά υπάρχει αυτό. Το storyboard του project υπάρχει στο Παράρτημα Α.

3.5. Σχεδιασμός υλικού

Με τη δημιουργία του storyboard καθορίστηκαν τα αντικείμενα, οι χώροι, το περιβάλλον και οι χαρακτήρες που θα εμφανίζονται στην ταινία. Το επόμενο βήμα είναι να σχεδιαστούν και να βρεθούν όλα αυτά τα στοιχεία, ώστε να αποτελέσουν την πρώτη ύλη των animators, αλλά και όλων των δημιουργών της παραγωγής.

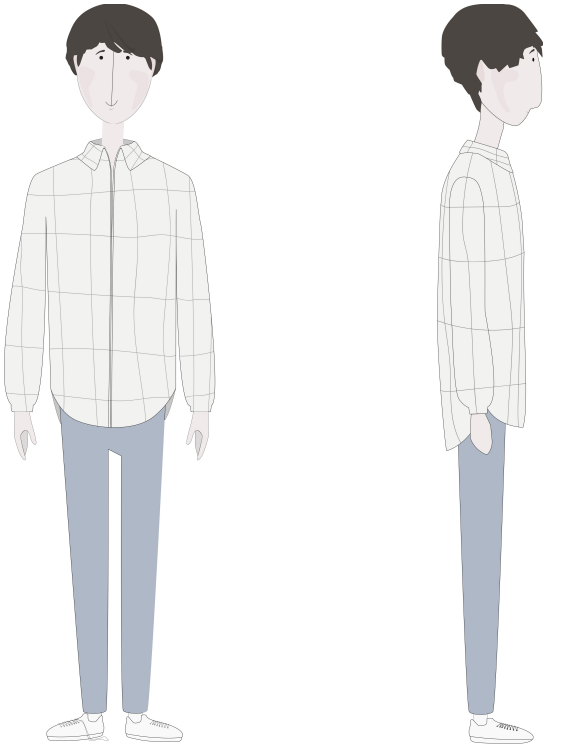
Στον παρακάτω **Πίνακα 2,** παρουσιάζονται ανά κατηγορία και σε μορφή λίστας, όλα τα στοιχεία που πρέπει να σχεδιαστούν.

Πίνακας 2: Λίστα υλικών

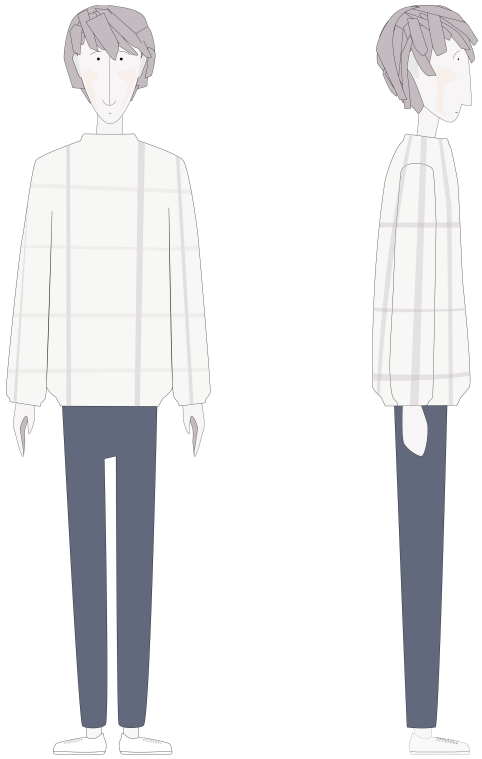
<table>
<tr><th colspan="2">Δισδιάστατες εικονογραφήσεις</th></tr>
<tr><th>Αναλογική</th><th>Ψηφιακή</th></tr>
<tr><td>1. Εσωτερικός χώρος του σινεμά</td><td>1. Σκελετός με πανί ανεμόμυλου</td></tr>
<tr><td>2. Εξωτερικός χώρος του σινεμά σε ασπρόμαυρο</td><td>2. Φύλλα χαρακτήρα Γκεόργκι και Γκαουστίν</td></tr>
<tr><td>3. Frames με τις κινήσεις του Γκαουστίν σε ασπρόμαυρο</td><td>3. Σκηνικά και χαρακτήρες που εμφανίζονται στο Προσωπικό Ποίημα και στο Σινεμά για τους Φτωχούς</td></tr>
<tr><td>4. Frames με τις κινήσεις του Γκεόργκι σε ασπρόμαυρο</td><td rowspan="3">4. Σκηνικά και χαρακτήρες από την ιστορία Προβολή στον Ουρανό</td></tr>
<tr><td>5. Σκηνές δικαστηρίου με παρευρισκόμενους</td></tr>
<tr><td>6. Frames με λαδοπαστέλ του πρώτου κεφαλαίου</td></tr>
<tr><td>7. Ταβάνια στο έβδομο κεφάλαιο με νερομπογιές</td><td>5. Σκηνικά και χαρακτήρες από την ιστορία Θησαυροφυλάκιο Προσωπικών Ιστοριών</td></tr>
<tr><td>8. Πρώτο στιγμιότυπο της παρουσίασης του τρίτου Κεφαλαίου</td><td>6. Σκηνικά και χαρακτήρες από το Κεφάλαιο 8</td></tr>
<tr><td rowspan="2">9. Ουρανός για την ιστορία Σινεμά για τους φτωχούς με νερομπογιές</td><td>7. Σκηνικά και χαρακτήρες από το Κεφάλαιο 4</td></tr>
<tr><td>8. Πλαίσια για το Προσωπικό Ποίημα</td></tr>
<tr><th colspan="2">Εικόνες υφών</th></tr>
<tr><td>1. Χαρτόνι με λευκό παστέλ, σκηνή του υπογείου στο Κεφάλαιο Ι, σκηνικά από το Σινεμά για τους φτωχούς</td><td>2. Τα frames με το κεντητό</td></tr>
<tr><th colspan="2">Υλικά για τα σκηνικά stop motion και βίντεο</th></tr>
<tr><td>1. Λευκό και γκρι τσιμέντο</td><td>2. Σύρμα</td></tr>
<tr><td>3. Χαρτόνι Πράσινο (Chroma key)</td><td>4. Πετσέτα</td></tr>
<tr><td>5. Κλωστή</td><td>6. Βαμβάκι</td></tr>
<tr><td>7. Πλαστελίνη</td><td>8. Καρφί και παξιμάδι</td></tr>
<tr><td>9. Πηλός λευκός και terracotta</td><td>10. Διακοσμιτική άμμος</td></tr>
<tr><td>11. Γραφομηχανή</td><td>12. Μουσαμάς</td></tr>
<tr><td>13. διαφορετικά είδη χαρτιών (χαρτόνι, γκοφρέ κ.ά.)</td><td>14. Τασάκι</td></tr>
</table>

15. Βιντεοκασέτα	16. Προτζέκτορας
17. Ακρυλικό	18. Σιλικόνη
19. Φλιτζάνι με καφέ	20. Τσιγάρο

Ένα παράδειγμα σχεδιασμού υλικού είναι τα φύλλα χαρακτήρων. Σε αυτό το φύλλο δημιουργούνται όψεις των χαρακτήρων, αλλά και των αντικειμένων, από διάφορες οπτικές γωνίες, συνήθως από μπροστά, από τα πλάγια, από πίσω, και χρήσιμο είναι και από ενδιάμεση γωνία. Αποτελεί σημαντικό εργαλείο για τον, στην συγκεκριμένη περίπτωση, 2d animator, αφού του δίνει μία ιδέα της μορφής του χαρακτήρα στο φυσικό τρισδιάστατο περιβάλλον. Ακόμη, το φύλλο λειτουργεί και σαν οδηγός σχεδίου, ώστε η μορφή του να διατηρεί τις αναλογίες της καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Στην **Εικόνα 13** και στην **Εικόνα 14** παρουσιάζεται το φύλλο χαρακτήρα του Γκαουστίν και του Γκεόρκι από την ιστορία Σινεμά για Φτωχούς.



Εικόνα 13: Φύλλο χαρακτήρα του Γκεόργκι



Εικόνα 14: Φύλλο χαρακτήρα του Γκαουστίν

Κεφάλαιο 4. Παραγωγή της ταινίας

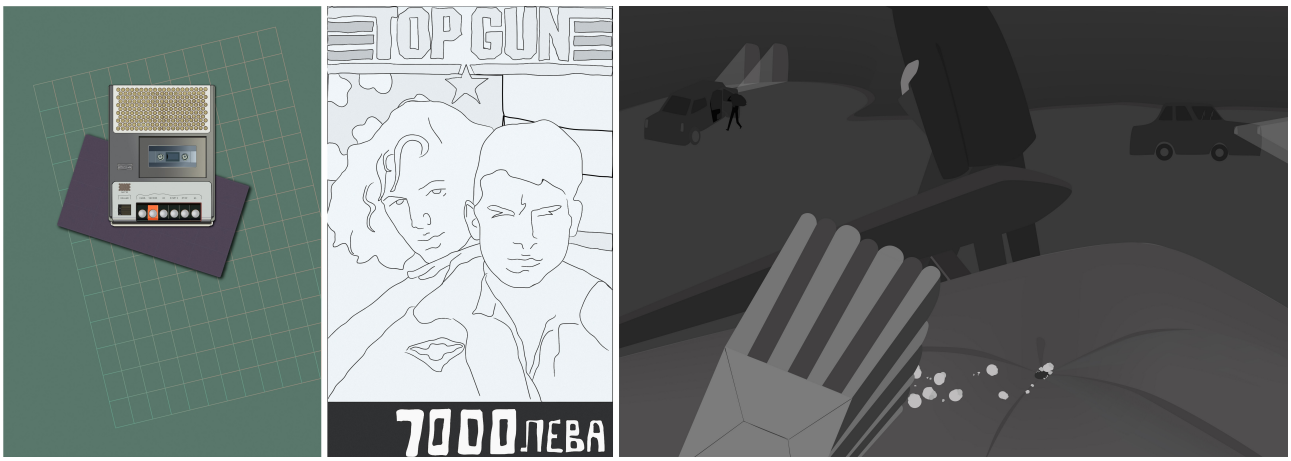
Το κεφάλαιο αυτό παρουσιάζει όλες τις διαδικασίες που που πραγματοποιήθηκαν, στο πλαίσιο του σταδίου της παραγωγής, έτσι ώστε να ολοκληρωθεί η δημιουργία όλων των τελικών οπτικών στοιχείων της ταινίας animation. Σύμφωνα με τις διαδικασίες του σταδίου της παραγωγής, που αναφέρονται πιο αναλυτικά στο Κεφάλαιο 2, πραγματοποιήθηκε η δημιουργία των απαραίτητων γραφικών αλλά και οργανώθηκε και εκτελέστηκε η διαδικασία του αναλογικού animation.

Στη συνέχεια ακολούθησε η εμψύχωση των χαρακτήρων, η δημιουργία των πλαισίων και των φόντων αλλά και οι κινήσεις της κάμερας. Στο τέλος του σταδίου έγινε η ηχογράφηση της αφήγησης.

4.1. Δημιουργία υλικού

Όλα τα απαραίτητα οπτικά στοιχεία που αναφέρονται στη λίστα του **Πίνακα 2** δημιουργούνται στο στάδιο της παραγωγής. Τα υλικά για το στήσιμο του σκηνικού για τις ανάγκες των λήψεων της stop motion εμψύχωσης και του βίντεο, έχουνε βρεθεί και οργανωθεί. Ακόμα, έχουνε δημιουργηθεί οι στατικές δισδιάστατες εικονογραφήσεις που εμφανίζονται στα πλάνα της δισδιάστατης εμψύχωσης και στο κομμάτι του βίντεο. Για τις παραπάνω εικονογραφήσεις χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Adobe Illustrator (Adobe 2017).

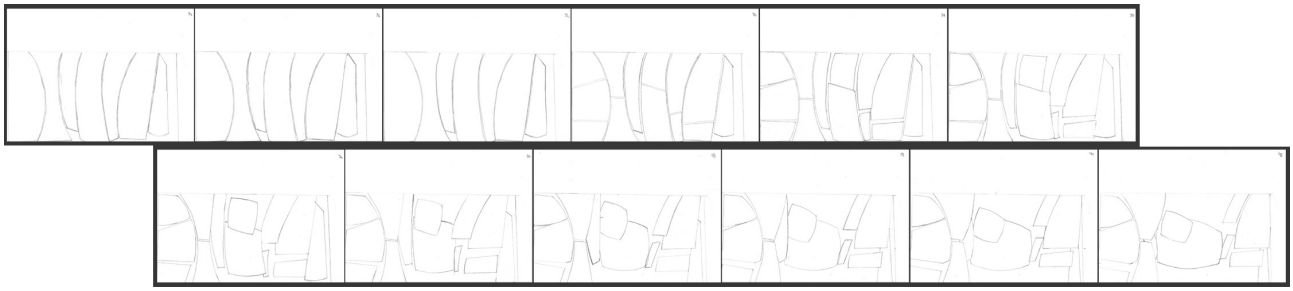
Παράδειγμα στατικών δισδιάστατων εικονογραφήσεων της ταινίας παρουσιάζει η παρακάτω **Εικόνα 15.**



Εικόνα 15: Δισδιάστα γραφικά ορισμένων σκηνικών της ταινίας animation.

Η διαδικασία της παραδοσιακής εμψύχωσης ολοκληρώθηκε σε αυτό το πρώτο στάδιο της παραγωγής. Αυτή η αναλογική τεχνική χρησιμοποιείται για να παρουσιάσει οπτικά το Κεφάλαιο 1, το Κεφάλαιο 6, και ένα μέρος της ιστορίας Σινεμά για Φτωχούς. Το Κεφάλαιο 2, το Κεφάλαιο 7 και ένα μέρος από το Σινεμά για Φτωχούς, παρουσιάζονται από σαρωμένα αναλογικά σχέδια στο χέρι, μόνο που η κίνηση εκτελείται μόνο από την κάμερα του ελεύθερου λογισμικού Open Toonz (Digital Video S.p.A. 2019).

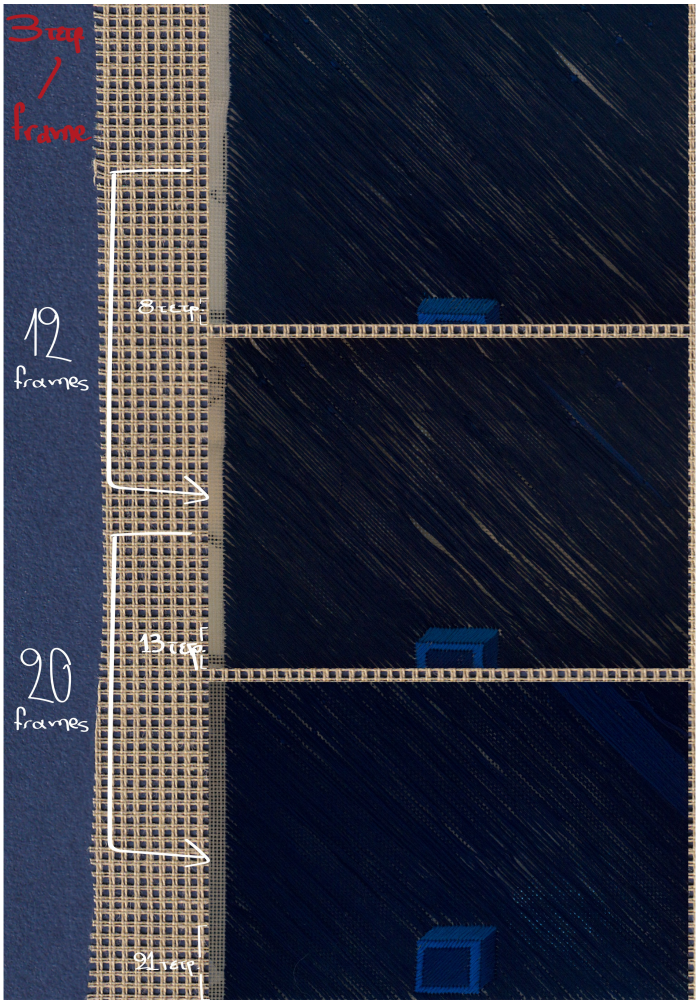
Στην περίπτωση του πρώτου Κεφαλαίου όπου τα frames είναι ζωγραφιές με παστέλ, σχεδιάστηκε η σύνθεση του πρώτου και του τελευταίου frame μόνο με μολύβι, και με τον ίδιο τρόπο συμπληρώθηκαν και τα ενδιάμεσα frames.
Στη συνέχεια τα σχέδια με μολύβι σαρώθηκαν και με την εισαγωγή τους στο λογισμικό Adobe Premiere (Adobe 2018) , έγινε έλεγχος της ροής της κίνησης. Η διαδικασία του ελέγχου και της διόρθωσης μπορεί να επαναληφθεί για όσες φορές κρίνεται απαραίτητη. Αφού η ροή της κίνησης είναι ικανοποιητική ακολουθεί ο χρωματισμός των σχεδίων με τα παστέλς. Στην **Εικόνα 16** παρουσιάζονται τα σχέδια του ελέγχου της κίνησης σε μορφή κινηματογραφικής λωρίδας.



Εικόνα 16: Σχέδιο με μολύβι για τον έλεγχο της ροής της κίνησης.

Η παρουσίαση του έκτου Κεφαλαίου έγινε αποκλειστικά σύμφωνα με τη μία, από τις δώδεκα αρχές του animation σύμφωνα με τους animators της Disney, την Straight Ahead and Pose to Pose. Σε αυτήν την παρουσίαση απεικονίζεται η ανάδυση ενός κιβωτίου από το βυθό της θάλασσας προς την επιφάνειά της, στην οποία επιπλέει για ελάχιστα δευτερόλεπτα. Χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του κεντήματος, δηλαδή στη θέση του χαρτιού ήταν ο συμμετρικά διάτρητος καμβάς ενώ το μέσο σχεδίασης η βελόνα με τη κλωστή. Το κάθε κεντητό / frame δημιουργούνταν μία φορά και μετά την ολοκλήρωσή του πραγματοποιούταν η φωτογραφική λήψη του.

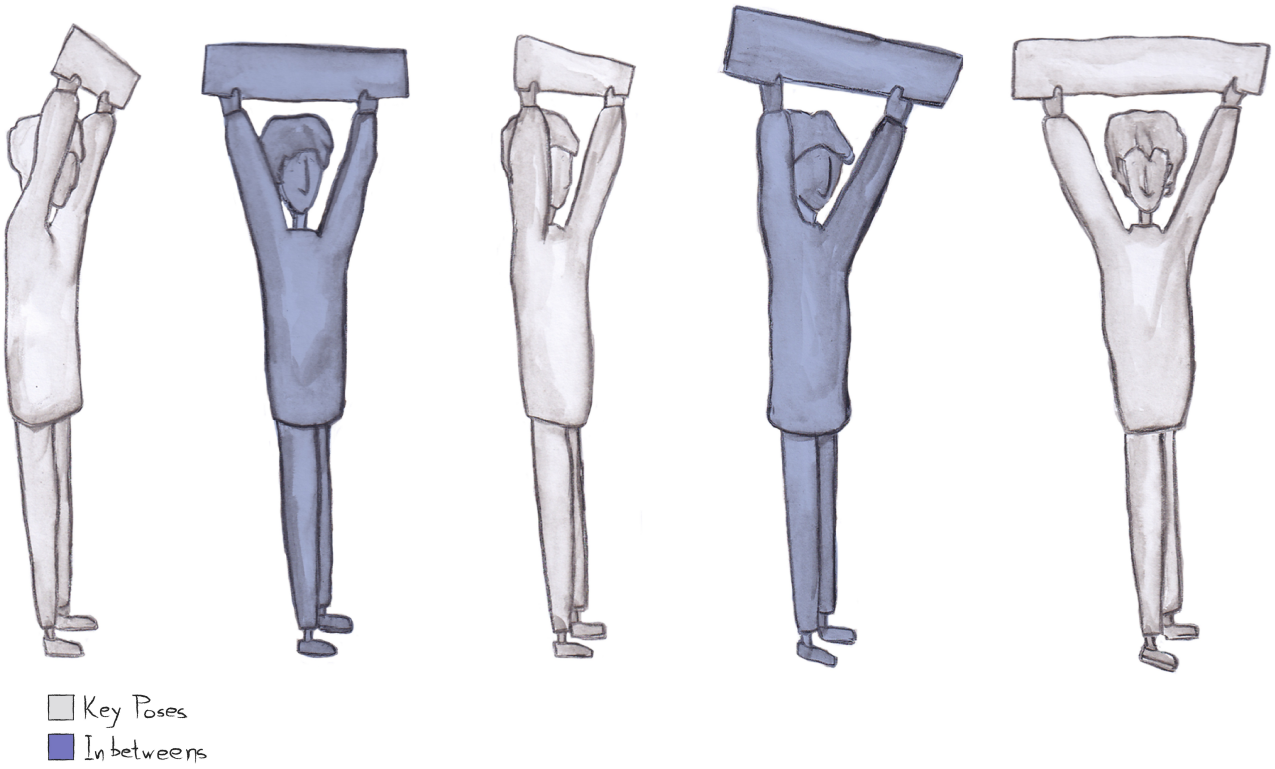
Σύμφωνα με την παραπάνω αρχή ο animator ξεκινώντας από το ένα και μοναδικό keyframe που είχε, ξεδίπλωνε και ταυτόχρονα εφεύρισκε την κίνηση του χαρακτήρα. Η ίδια τεχνική εφαρμόστηκε και στη δημιουργία του κάθε frame του κεντητού, όπου το μέγεθος των κινήσων ελέγχονταν από το μέτρο του καμβά. Στην **Εικόνα 17** παρουσιάζεται ο κατά προσέγγιση έλεγχος των κινήσεων.



Εικόνα 17: Παράδειγμα μεθοδολογίας των κινήσεων για κάθε διαφορετικό frame.

Ένα κομμάτι της αφήγησης από την ιστορία Σινεμά για Φτωχούς δημιουργήθηκε από σχέδια με ξυλομπογιές ακουαρέλας. Το φόντο και οι χαρακτήρες δημιουργήθηκαν ξεχωριστά. Στο τελικό αποτέλεσμα, το φόντο κατά τη διάρκεια της σκηνής είναι σταθερό ενώ κινούνται οι χαρακτήρες και ελαφρώς η κάμερα. Για τη δημιουργία της κίνησης των χαρακτήρων αρχικά δημιουργήθηκα οι key poses και στη συνέχεια δημιουργήθηκαν οι ενδιάμεσες πόζες.

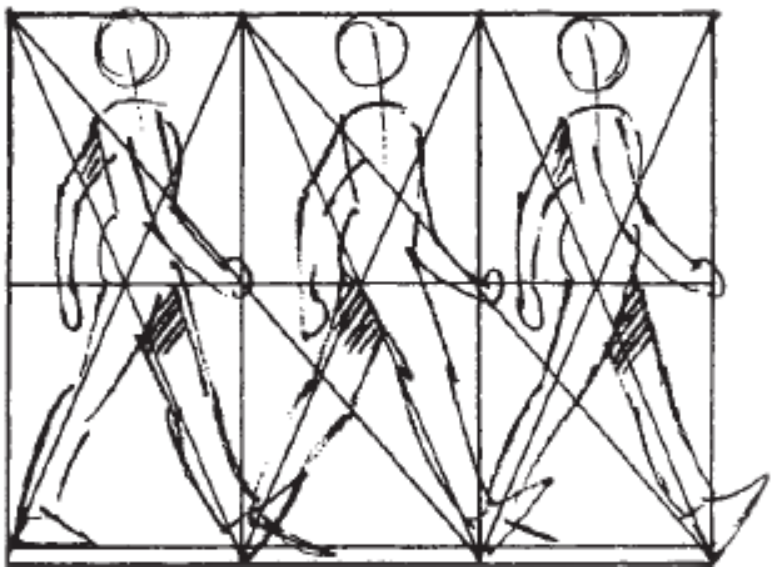
Τα τελικά σχέδια σαρώθηκαν, στη συνέχεια αφαιρέθηκε το λευκό φόντο του χαρτιού που σαρώθηκε στο λογισμικό Adobe Photoshop (Adobe 2018), και οι πόζες των χαρακτήρων με τη διαφάνεια τοποθετήθηκαν στο φόντο και απέκτησαν χρονικότητα, στο λογισμικό Open Toonz. Στην **Εικονα 18** παρουσιάζεται συνοπτικά η διαδικασία σχεδιασμού των απαραίτητων πόζεων.



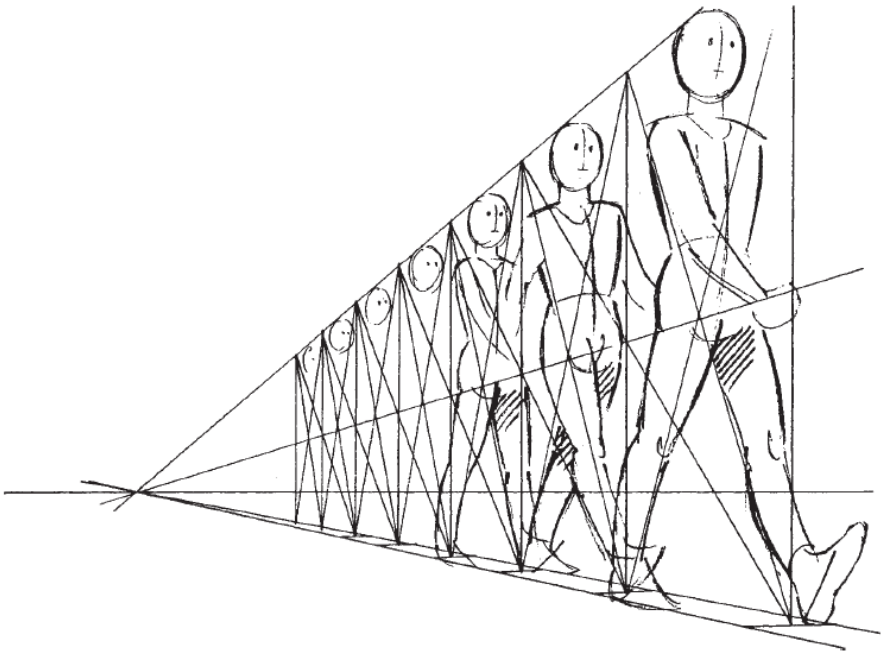
Εικόνα 18: Σχέδιο μίας κίνησης του Γκαουστίν στην ιστορία Σινεμά για τους Φτωχούς.

4.2. Εμψύχωση χαρακτήρων και αντικειμένων

Για την ψηφιακή εμψύχωση των δισδιάστατων χαρακτήρων χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Open Toonz. Τα μέρη του σώματος δημιουργήθηκαν κατευθείαν και χρωματίστηκαν στο παραπάνω λογισμικό, με τη βοήθεια εργαλείων ζωγραφικής που διαθέτει. Ακόμα για τον σχεδιασμό και το χρώμα χρησιμοποιήθηκαν τα φύλλα χαρακτήρα. Σε όλο το animation οι κινήσεις των χαρακτήρων περιορίζονται στο απλό περπάτημα και κάποιες κινήσεις των χεριών. Για τις κινήσεις αυτές χρησιμοποιήθηκε η **Εικονα 19** και η **Εικονα 20** ως αναφορά.



Εικόνα 19: Περπάτημα με τρεις Key Poses (Whitaker and Halas 2009, 102)

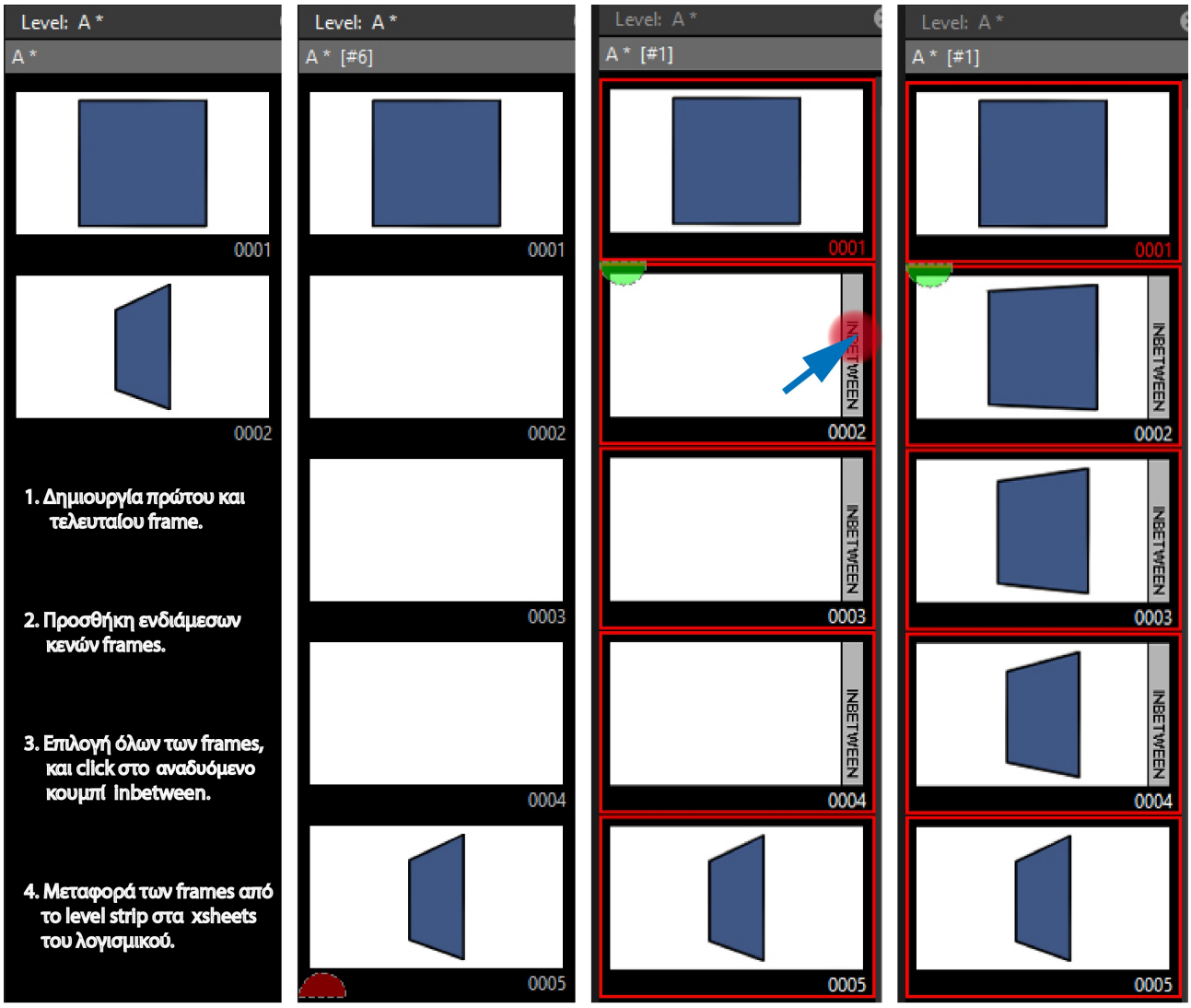


Εικόνα 20: Περπάτημα σε προοπτική (Whitaker and Halas 2009, 102)

Συνήθως το κεφάλι, τα μαλλιά, ο κορμός με τα χέρια, και τα πόδια με τα πέλματα, δημιουργούνταν σε ξεχωριστές στήλες (Columns) του λογισμικού, έτσι ώστε να υπάρχει περισσότερος έλεγχος των κινήσεων.

Δεν εφαρμόστηκε τεχνική rigging στους χαρακτήρες, δηλαδή δε δημιουργήθηκε καμία δομή από κόκκαλα σε αυτούς.

Η κίνηση εφαρμόζονταν κυρίως με τον χειρισμό των control points των διανυσμάτων (vectors). Ακόμα, κυρίως στις καθαρές γεωμετρικές επιφάνειες εφαρμόζονταν αυτόματο inbetweening, έτσι ώστε η αλλή προοπτικής να φαίνεται πιο ομαλή και σωστά σχεδιασμένη. Η **Εικονα 21** παρουσιάζει ένα παράδειγμα αυτόματου inbetweening από την ιστορία Θησαυροφυλάκιο Προσωπικών Ιστοριών.

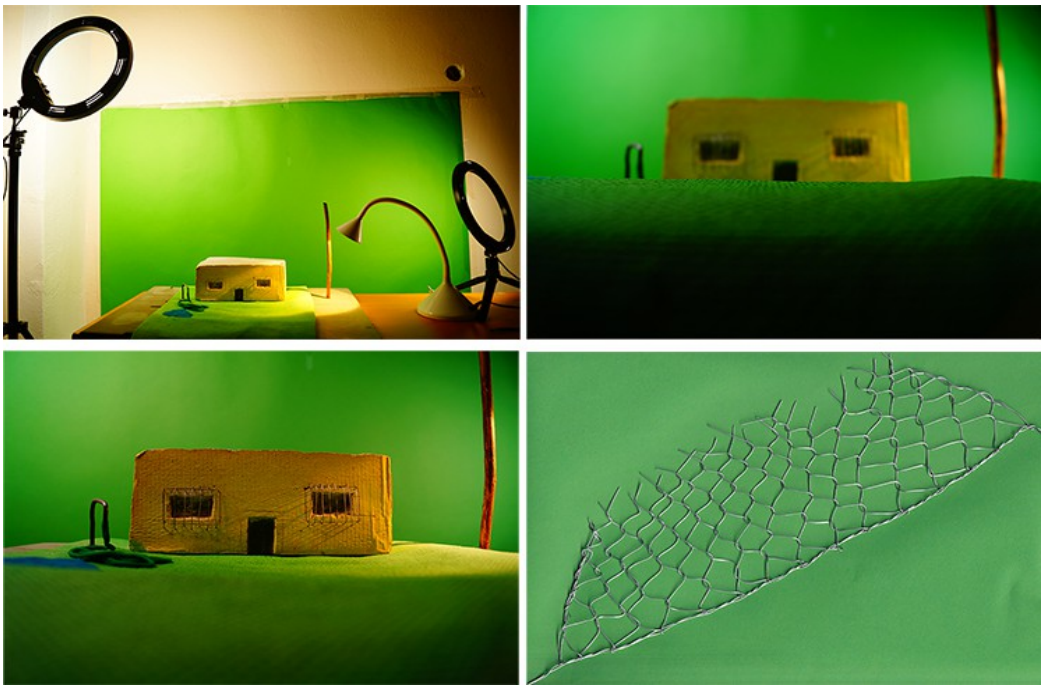


Εικόνα 21: Δημιουργία αυτόματου In betweening στο λογισμικό Open Toonz.

Στοιχεία όπως οι σκιές των χαρακτήρων και κάποιοι τεχνιτοί φωτισμοί, προστέθηκαν στο λογισμικό Krita.

Σε αυτό η εισαγωγή του οπτικού υλικού γίνονταν με τη μορφή frames στο Timeline που διαθέτει το πρόγραμμα, όπου, αφού ολοκληρώνονταν η προσθήκη οπτικών λεπτομερειών, γίνονταν η εξαγωγή σε μορφή αρχείου mp4.

Η παρουσίαση του Κεφαλαίου 3, του Κεφαλαίου 9, αλλά και τριών σύντομων περιγραφών από τα Σχέδια του Γκαουστίν, γίνεται με την τεχνική εμψύχωσης stop motion. Πριν να γίνουν οι λήψεις μελετάται το storyboard, και στη συνέχεια στήνεται το σκηνικό με τα αντικείμενα, η κάμερα, και ο συνεχής τεχνιτός φωτισμός. Στην **Εικόνα 22** παρουσιάζεται το στήσιμο του σκηνικού του τρίτου Κεφαλαίου. Στην περίπτωση αυτή, οι κινήσεις περιορίζονται σε αυτές της λίμνης του νερού και σε αυτές της κάμερας, πιο συγκεκριμένα, μέσω του φακού ζουμ, όπου σε κάθε λήψη μεγαλώνει και η εστιακή του απόσταση, με αποτέλεσμα την μεγέθυνση του σκηνικού. Με αυτόν τον τρόπο η κάμερα δίνει την εντύπωση ότι πλησιάζει το σκηνικό. Ακόμη, σε κάθε λήψη το λιμνάζων νερό στο γρασίδι επεκτείνεται ελάχιστα, μέσω της πίεσης που ασκείται στο υλικό της πλαστελίνης, που επιλέχθηκε στο στάδιο της προ-παραγωγής για να το αντιπροσωπεύσει. Οι λήψεις έγιναν με φόντο χάρτινο, και χρώμα πράσινο. Με την τεχνική chroma keying, προστέθηκε, στη διαδικασία δημιουργίας φόντου, το φόντο που δημιουργήθηκε για τη συγκεκριμένη σκηνή. Ακόμη η ίδια τεχνική εφαρμόστηκε στο συρμάτινο φράχτη, και στο υλικό του γρασιδιού για καλύτερο έλεγχο των χρωμάτων.



Εικόνα 22: Το περιβάλλον, τα υλικά και ο φωτισμός που χρησιμοποιήθηκαν για την εισαγωγή του τρίτου Κεφαλαίου.

Για το Κεφάλαιο 9, το έδαφος, τα στοιχεία του σκηνικού περιβάλλοντος, το φόντο, και τέλος, οι δύο χαρακτήρες δημιουργήθηκαν και φωτογραφήθηκαν ξεχωριστά. Η κινήσεις και οι πόζες πραγματοποιήθηκαν μόνο από τους δύο χαρακτήρες και το έδαφος.

Το υλικό που χρησιμοποιήθηκε για το έδαφος ήταν η άμμος, πάνω στην οποία δημιουργήθηκαν τα ίχνη από το περπάτημα των χαρακτήρων. Για τους χαρακτήρες χρησιμοποιήθηκε, σύρμα και πυλός για τον σκελετό τους, και νωπός πηλός στο χρώμα της terracotta. Ο νωπός πηλός εφαρμότηκε και πλάθηκε πάνω στο καλούπι των χαρακτήρων, και οι λήψεις των κινήσεων πραγματοποιήθηκαν για όσο ο πηλός ήταν ακόμη νωπός, ώστε να τον χαρακτηρίζει μία ελαστικότητα και να προσαρμόζεται στις κινήσεις του σκελετού. Η **Εικόνα 23** παρουσιάζει τα ξεχωριστά κομμάτια του σκηνικού και την τελική σύνθεση αυτών, ενώ η **Εικόνα 24** παρουσιάζει τα βήματα δημιουργίας των χαρακτήρων. Ο αριθμός των ενδιάμεσων πόζεων των χαρακτήρων διαμορφώθηκε με τρόπο τέτοιο ώστε η κίνηση να φαίνεται ομαλή.



Εικόνα 23: Τα ξεχωριστά κομμάτια του σκηνικού και η τελική σύνθεση αυτών.



Εικόνα 24: Αρχικά βήματα δημιουργίας των δύο χαρακτήρων.

Η **Εικόνα 25** απεικονίζει τις δύο τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για τις σύντομες περιγραφές από τα Σχέδια του Γκαουστίν, όπου στη μία περίπτωση η κάμερα είναι σταθερή και οι αλλαγές πραγματοποιούνται στα στοιχεία του σκηνικού, ενώ στην άλλη περίπτωση εκτελείται κίνηση μέσα από την κάμερα.



Εικόνα 25: Αφήγηση με τεχνικές εμψύχωσης εικόνας stop motion, όπου η φωτογραφική διατηρεί μία σταθερή θέση ενώ το σκηνικό αλλάζει σε κάθε λήψη για τη δημιουργία κίνησης.

4.3. Δημιουργία πλαισίων και φόντων

Τα φόντα της ταινίας animation δημιουργήθηκαν από ζωγραφική με νερομπογιές σε φύλλα ακουαρέλας αλλά και σε χαρτόνι με υφή. Ακόμη, δημιουργήθηκε ένα φύλλο από λευκό χαρτόνι με υφή όπου περάστηκε από όλη την επιφάνειά του λευκό παστέλ. Αυτό είχε σαν αποτέλεσμα τη δημιουργία μίας βάσης υφής, όπου η ψηφιακή εφαρμή χρώματος σε ξεχωριστή στρώση (layer), συνήθως με multiply blend mode, είχε ως αποτέλεσμα τη διατήρηση της υφής σε οποιαδήποτε μεταβολή του χρώματος. Ο χρωματισμός αυτού του φύλλου υφής έγινε αποκλειστικά στο ελεύθερο λογισμικό ζωγραφικής Krita (Krita 2019). Έχει χρησιμοποιηθεί για να δώσει υφή στην συνολική εικόνα, αλλά και σε μερικά μέρη των σκηνικών, όπως τις επιφάνεις κτηρίων, και δρόμων. Στην **Εικόνα 26** παρουσιάζονται παραδείγματα σκηνών που χρησιμοποιούν την υφή αυτή.

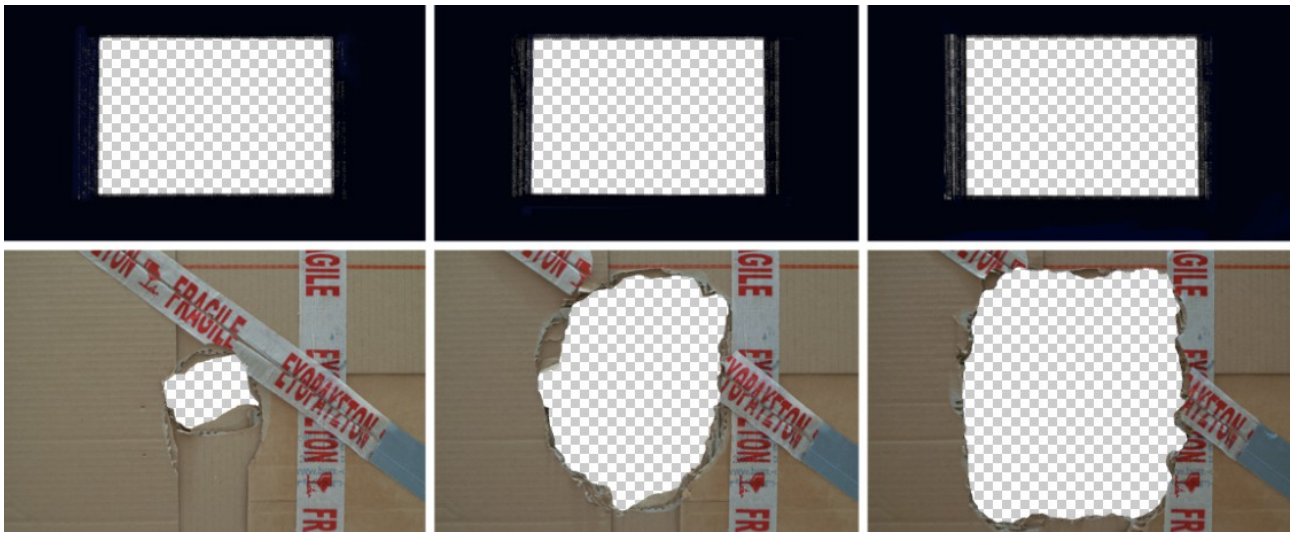


Εικόνα 26: Από τα αριστερά πάνω και κάτω δημιουργία υφής. Από δεξιά στιγμιότυπα από το animation όπου χρησιμοποιήθηκαν τα σχέδια με την υφή.

Ακόμη, δημιουργήθηκαν στατικά δυσδιάστα φόντα στο λογισμικό Illustrator της Adobe, αλλά και κάποια κινούμενα, με μικρές μεταβολές χρώματος, στο λογισμικό Krita.

Για τις σκηνές με την τεχνική stop motion, εκτός από το σχέδιο του Γκαουστίν *Ο κήπος με τα μυθιστορήματα,* στη θέση του φόντο χρησιμοποιήθηκε πράσινο χαρτόνι, ώστε να εφαρμοστεί η τεχνική chroma keying στο λογισμικό Adobe Premiere pro και να τοποθετηθεί το επιθυμητό φόντο.

Στην ιστορία Προσωπικό Ποίημα αλλά και στην παρουσίαση του Κεφαλαίου 4, χρησιμοποιήθηκαν πλαίσια, τα οποία περιβάλλουν τις δυσδιάστατες εμψυχώσεις. Για την πρώτη περίπτωση δημιουργήθηκαν, με βάση τις ενδείξεις του storyboard, τα πλαίσια με το λογισμικό Krita, με τη μορφή αρχείου png. Για το καθένα διαφορετικό πλαίσιο δημιουργήθηκαν έξι frames που διαφέρουν ελάχιστα μεταξύ τους. Σκοπός ήταν το πλαίσιο να φαίνεται ελαφρώς κινούμενο και να συνδυάζεται με το ύφος της κίνησης των στοιχείων της σκηνής που πλαισιώνει, αλλά και με τη κινούμενη τεχνική χρωματισμού. Στη δεύτερη περίπτωση δημιουργήθηκε ένα πλαίσιο με την τεχνική stop motion. Το υλικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν ένα κομμάτι επίπεδου χαρτονιού το οποίο αρχικά κάλυπτε όλη την οθόνη.
Στη συνέχεια ξεκίνησε να αφαιρείται υλικό μέχρις ότου να αποκαλυφθεί ολόκληρη η σκηνή με τα κινούμενα γραφικά. Στο τέλος η σειρά των λήψεων των αλλαγών του χαρτονιού αντιστράφηκε, έτσι ώστε να καλύψει την οθόνη και να κλείσει η σκηνή. Στην **Εικόνα 27** απεικονίζει μερικά frames μόνο των πλαισίων που αναφέρθηκαν παραπάνω.



Εικόνα 27: Στην πάνω σειρά πλαίσια από το Προσωπικό Ποίημα, στην κάτω σειρά πλαίσια από το Κεφάλαιο 4.

4.4. Ανεξάρτητο κομμάτι της ταινίας

Με την έννοια ανεξάρτητο, θεωρείται εκείνο το κομμάτι της εργασίας που φαίνεται στο τελικό αποτέλεσμα, αλλά δεν έχει σχεδιαστεί, οργανωθεί και προγραμματιστεί η παραγωγή του.

Ένα τέτοιο κομμάτι θεωρείται η δημιουργία της παρουσίασης του Κεφαλαίου 5, Το Πράσινο Κιβώτιο. Η παρουσίαση ξεκινάει με stop motion κίνηση, και συνεχίζει μέχρι το τέλος της με τεχνικές φωτομοντάζ κινούμενων δισδιάστατων εικόνων. Το φωτομοντάζ αναδείχθηκε ως νέο καλλιτεχνικό μέσο, κατά τη δεκαετία του 1920 από το καλλιτεχνικό κίνημα του Νταντά[3]. Το μέσω αυτό έχει χρησιμοποιηθεί για δημιουργικούς αισθητικούς σκοπούς, για λόγους διακωμώδησης, αλλά και πολιτικής κριτικής (Foster, Krauss, Bois and Buchloh 2007, 168). Με τη μελέτη του κεφαλαίου, ξεκίνησε και η αναζήτηση εικόνων, που με τον κατάλληλο συνδυασμό θα αντιπροσώπευαν συνοπτικά το περιεχόμενο του κεφαλαίου. Η διαδικασία της αναζήτησης, με αυτήν της δημιουργίας, πραγματοποιούνταν παράλληλα.

Στην **Εικόνα 28** παρουσιάζονται τα κύρια αισθητικά στοιχεία του Κεφαλαίου V.



Εικόνα 28: Στιγμιότυπα από την παρουσίαση του πέμπτου Κεφαλαίου.

3 Το καλλιτεχνικό κίνημα Νταντά (Dada) γιορτάστηκε επίσημα το 1920 στο Βερολίνο. Το νταντά κατασκεύασε ένα μοντέλο αντιαισθητικής, ενάντια στην προσπάθεια του εξπρεσιονισμού να συγχωνεύσει το αισθητικό και το πνευματικό, και ενάντια στην προσπάθεια διεκδίκησης της παγκοσμιότητας της ανθρώπινης εμπειρίας, εξομοιώνοντας το αισθητικό με το μυστικιστικό. Το νταντά έδωσε έμφαση σε ακραίες μορφές πολιτικής εκκοσμίκευσης της καλλιτεχνικής πρακτικής (Foster, Krauss, Bois and Buchloh 2007, 168).

4.5. Ηχογράφηση αφήγησης

Για τη δημιουργία των περισσότερο εκτεταμένων και ολοκληρωμένων ιστοριών της αφήγησης, πραγματοποιήθηκε μία πρόχειρη ηχογράφηση του κειμένου τους. Με αυτό τον τρόπο καθορίστηκε η διάρκεια των κινήσεων και γενικά ο συνολικός χρόνος ολόκληρης της ιστορίας. Η τελική ηχογράφηση δημιουργήθηκε με τη βοήθεια ενός καρδιοειδούς πυκνωτικού μικροφώνου, μίας κάρτας ήχου, με το λογισμικό ήχου Reaper (Cockos 2019), και ενός αφηγητή. Το ύφος της αφήγησης επιδιώχθηκε να είναι απλό, με σταθερή ένταση, και όπως θα διάβαζε κανείς ένα μυθιστόρημα. Η ηχογράφηση έγινε σε ήσυχο οικιακό περιβάλλον.

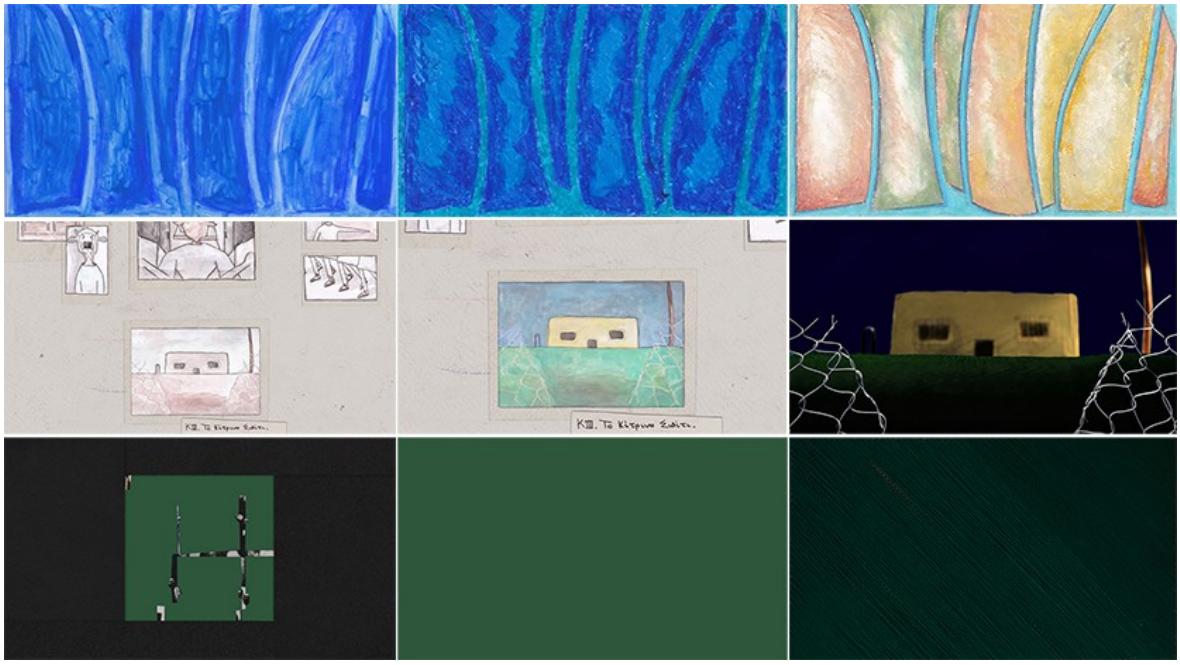
Κεφάλαιο 5. Μετά-παραγωγή της ταινίας

Το κεφάλαιο αυτό παρουσιάζει όλες τις διαδικασίες και εργασίες που πραγματοποιούνται για την ολοκλήρωση της ταινίας animation. Σε αυτό το στάδιο συνδυάστηκε όλο το οπτικό και ηχητικό υλικό που δημιουργήθηκε στο στάδιο της παραγωγής.

Σύμφωνα με τις αναφορές, στο Κεφάλαιο 2, σχετικά με τις συνηθισμένες διαδικασίες του σταδίου της μετά- παραγωγής, πραγματοποιήθηκε η σύνθεση των πλάνων, η δημιουργία των τίτλων, ο ηχητικός σχεδιασμός, και η εξαγωγή του τελικού αποτελέσματος σε αρχείο.

5.1. Σύνθεση πλάνων

Σε αυτό το στάδιο έγινε η ολοκληρωμένη σύνθεση των πλάνων, και καθορίστηκε ο τρόπος μετάβασης από το ένα πλάνο στο επόμενο, από τη μία ιστορία στην επόμενη, και από το ένα κεφάλαιο στο επόμενο. Σε κάποιες περιπτώσεις, τη μετάβαση προώθησε ένα πλάνο, που συνδύαζε την αισθητική των πλάνων που έχουμε δει, με αυτήν που θα δούμε στη συνέχεια. Στην **Εικόνα 29** απεικονίζεται η μετάβαση αυτή σε frames, που στόχος της είναι να γίνει περισσότερο ομαλή η αισθητική μετάβαση από τη μίας τεχνική εμψύχωσης στην επόμενη διαφορετική.



Εικόνα 29: Με τη σειρά από πάνω προς τα κάτω, αριστερά προς δεξιά, η μετάβαση από την εισαγωγή στο ΚΙ, στη συνέχεια αυτή από το ΚΙΙ στο ΚΙΙΙ, και τέλος η μετάβαση από το ΚV στο ΚVΙ.

Ακόμη προστέθηκε το ψηφιακό αρχείο ήχου της ηχογράφησης, με σκοπό να συγχρονιστούν τα οπτικά και ηχητικά στοιχεία, και να αποκτήσει το συνολικό υλικό την τελική του διάρκεια και χρονικότητα. Όλη η διαδικασία σύνθεσης των πλάνων πραγματοποιήθηκε στο λογισμικό Adobe Premiere. Επίσης έγινε χρωματική επεξεργασία των πλάνων ώστε να υπάρχει μία ομαλή ροή στις αλλαγές των χρωμάτων από πλάνο σε πλάνο. Παράδειγμα της χρωματικής εξισορρόπησης των διαφορετικών χρωμάτων υπάρχει επίσης στην παραπάνω **Εικόνα 29.**

5.2. Δημιουργία των τίτλων

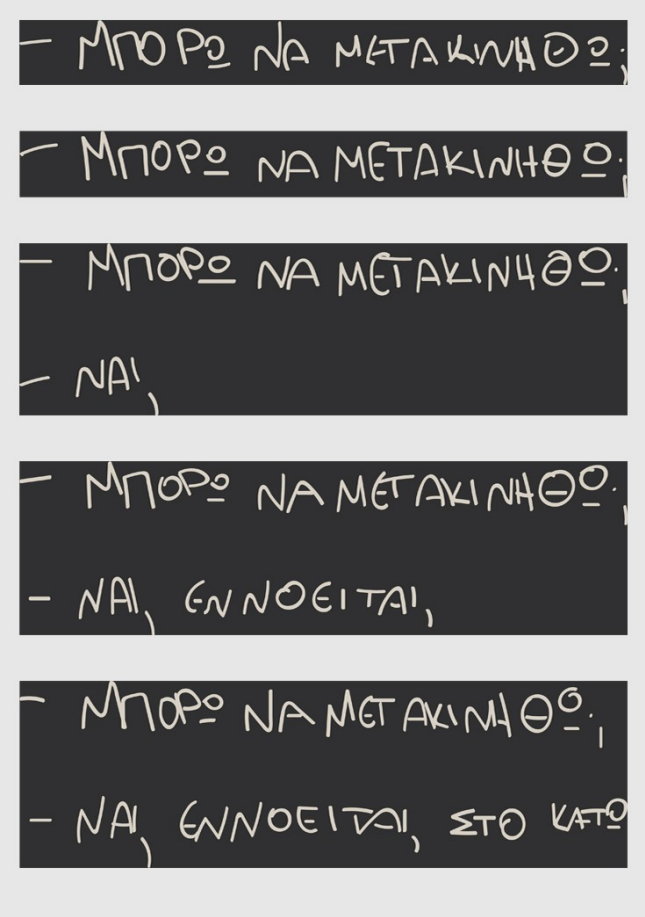
Ο τίτλος της ταινίας animation, ο ίδιος με τον τίτλο του μυθιστορήματος, είναι κινούμενος και έχει δημιουργηθεί με την τεχνική frame by frame. Αρχικά δημιουργήθηκε η κίνηση με απλά διανύσματα στο λογισμικό Open Toonz. Στη συνέχεια έγινε εκτύπωση όλων των frames σε απλό χαρτί Α6, έτσι ώστε αυτό να χρησιμοποιηθεί ως εκμαγείο για το σχεδιασμό του frame σε χοντρότερο χαρτί. Αφού έχει περαστεί το σχέδιο του κάθε frame στο, επιθυμητό για χρώματα τέμπερας, χαρτί, στη συνέχεια αυτό χρωματίζεται διατηρώντας όσο γίνεται το αρχικό σχέδιο. Τέλος, τα χρωματισμένα frames περνάνε από scanner στον υπολογιστή, και με κατάλληλο λογισμικό που διαθέτει timeline, δημιουργείται η κίνηση.

Τα γράμματα του τίτλου σχεδιάστηκαν και χρωματίστηκαν απευθείας πάνω σε χαρτόνι και στη συνέχεια επεξεργάστηκαν σε λογισμικό γραφικών και animation στον υπολογιστή. Στην **Εικόνα 30** που ακολουθεί, παρουσιάζεται με λίγα frames η παραπάνω διαδικασία.



Εικόνα 30: Αριστερά βρίσκεται το frame με τη μορφή ψηφιακών δισδιάστατων διανυσμάτων, ενώ δεξιά, τα χρωματισμένα στο χέρι και σκαναρισμένα, στοιχεία και frame.

Σε αυτή την ενότητα του σταδίου έγινε και η δημιουργία κάποιων επιλεγμένων διαλόγων της αφήγησης, που εμφανίζονται στην ιστορία του Προσωπικού Ποιήματος. Οι λέξεις δημιουργήθηκαν σταδιακά, σε συνδυασμό με τον ήχο τους, και frame by frame στο λογισμικό Adobe Illustrator και αποθηκεύτηκαν σε μορφή αρχείου png με διάφανο φόντο. Η έκταση των γραμμάτων και λέξεων που γράφονταν, μέσω της γραφίδας στο ψηφιακό φύλλο του λογισμικού, επιδιώχθηκε να είναι παρόμοια σε κάθε frame. Η **Εικόνα 31** αποσκοπεί στην καλύτερη κατανόηση της παραπάνω τεχνικής.



Εικόνα 31: Μέθοδος δημιουργίας των διαλόγων της ιστορίας Προσωπικό Ποίημα.

Οι τίτλοι του κάθε κεφαλαίου που εμφανίζονται στην παρουσίασή τους, δημιουργήθηκαν στο στάδιο της παραγωγής.

5.3. Ηχητικός σχεδιασμός

Σε αυτό το σημείο το οπτικό κομμάτι της εργασίας έχει ολοκληρωθεί, και έχει συγχρονιστεί με το κομμάτι της αφήγησης. Γίνεται μία περιορισμένη χρήση ακουστικών εφέ, πιο συγκεκριμένα ακουστικών στοιχείων που είναι αποτέλεσμα της κίνησης και της δράσης ενός οπτικού στοιχείου. Όπως για παράδειγμα, στο τελευταίο κεφάλαιο, ο ήχος από τα βήματα του Θησέα και του Μινώταυρου στην άμμο. Οι απαραίτητοι ήχοι βρέθηκαν στο διαδίκτυο, σε ιστότοπους όπως το Freesound, όπου μπορεί κάνεις να αναζητήσει κάποιον ήχο που τον ενδιαφέρει, και να το κατεβάσει δωρεάν στη μορφή αρχείου ήχου που θεωρεί κατάλληλη. Τέλος, έγινε η εξαγωγή της ταινίας σε μορφή mp4, με format H.264, στη μέγιστη δυνατή ποιότητα ήχου και εικόνας που διαθέτει αυτός ο τύπος αρχείου.

Κεφάλαιο 6. Συμπεράσματα

Ο στόχος αυτής της εργασίας ήταν η οπτικοποίηση ενός κειμενικού αφηγηματικού αποσπάσματος από το μυθιστόρημα του Γκεόρκι Γκοσποντίνοφ, Περί Φυσικής της Μελαγχολίας. Η οπτικοποίηση αυτή έχει τη μορφή κινούμενης ταινίας, με τη χρήση μεικτών τεχνικών εμψύχωσης, και σκοπό έχει να παρουσιάσει αυτή τη σύγχρονη προσέγγιση του μύθου του Μινώταυρου, και ακόμη, να αποπειραθεί να απεικονίσει του οπτικούς συνειρμούς που πυροδοτεί μία ανάγνωση λογοτεχνικού κειμένου.

Για να υλοποιηθεί ο στόχος αυτός, πρέπει να δημιουργηθεί η ταινία. Έτσι, πρώτα απ' όλα, ξεκίνησε μία βιβλιογραφική και διαδικτυακή έρευνα σχετικά με, τον αρχαίο ελληνικό μύθο και το μύθο του Μινώταυρου, το ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο της Βουλγαρίας τον 20ο αιώνα, και τις διαδικασίες παραγωγής μίας ταινίας animation. Με βάση τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας, κινήθηκαν όλες οι διαδικασίες, από το σχεδιασμό, την οργάνωση και τον προγραμματισμό, μέχρι την πρακτική υλοποίηση και ολοκλήρωση του project.

Η παραγωγή της ταινίας πραγματοποιήθηκε μέσα από την ολοκλήρωση των τριών σταδίων της παραγωγής animation που συνήθως προτείνονται από τα εγχειρίδια. Αυτά είναι, το στάδιο της προ-παραγωγής, το στάδιο της παραγωγής και αυτό της μετά-παραγωγής. Αρχικά, στην προ-παραγωγή συγκεντρώνεται, σχεδιάζεται και οργανώνεται το απαραίτητο υλικό, το οποίο θα περάσει στο στάδιο της παραγωγής, και θα χρησιμοποιηθεί για να ολοκληρωθεί η μορφή του οπτικοακουστικού υλικού. Τέλος, στο στάδιο της μετά-παραγωγής, πραγματοποιήθηκαν όλες οι διαδικασίες για την ολοκλήρωση του τελικού αρχείου.
Η επιθυμία για τη δημιουργία μίας τέτοιας ταινίας, προέκυψε από το ενδιαφέρον για δημιουργική ενασχόληση με τον τρόπο που προσέγγισε ο συγγραφέας το μύθο του Μινώταυρου, όπου με βάση αυτόν ξεδίπλωσε τη δικιά του ιστορία. Αυτό το ενδιαφέρον που προκαλεί τη συνέχιση της ανάγνωσης του μυθιστορήματος, ήτανε και ένας από τους στόχους του project, δηλαδή να δημιουργήσει οπτική ικανοποίηση. Με λίγα λόγια, η εργασία υπηρετούσε αφηγηματικούς και αισθητικούς στόχους, δηλαδή μία οπτικά και αισθητικά, δημιουργηκή μετάδοση της ιστορίας.

Κεφάλαιο 7. Προτάσεις για επιπλέον ανάπτυξη

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας θα μπορούσε να αναπτυχθεί περισσότερο, με την αφήγηση ιστοριών από κάθε κεφάλαιο του βιβλίου που παρουσιάζεται, όπως γίνεται με το Κεφάλαιο 3. Η κάθε ιστορία θα μπορούσε να αντλεί την τεχνική παρουσίασής της από αυτήν του κεφαλαίου στο οποίο ανήκει.

Ακόμη, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν και τεχνικές τρισδιάστατης εμψύχωσης στις περισσότερο εκτεταμένες ιστορίες, με σκοπό να γίνει μία πιο ρεαλιστική προσέγγιση του χώρου και του περιβάλλοντος, για σκοπούς δραματουργίας.

Βιβλιογραφικές Παραπομπές

Βασιλειάδης, Γιάννης. *ANIMATION Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου.* Αθήνα: Αιγόκαιρως, 2006.

Κακριδής, Ι.Θ. *Ελληνική Μυθολογία, Οι Ήρωες.* Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών, 1986.

Foster, Hal, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois και Benjamin H.D. Buchloh. *Η Τέχνη από το 1900*. Μετ. Ιουλία Τσολακίδου. Αθήνα: Επίκεντρο, 2007.

Hobsbawm, Eric. *Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΑΚΡΩΝ Ο Σύντομος Εικοστός Αιώνας 1914-1991.* Μετ. Βασίλης Καπετανγιάννης. Αθήνα: Θεμέλιο, 2010.

Simon, Mark. *Producing Independent 2D Character Animation, Making and Selling a Short Film.* Burlington: Focal Press, 2003.

Shaw, Susannah. *Stop Motion, Craft Skills for Model Animation.* Burlington: Elsevier, 2008.

Thomas, Frank, and Ollie Johnston. *The Illusion of Life, Disney Animation.* New York: Disney, 1981.

Whitaker, Harold, and John Halas. *Timing for Animation.* Burlington: Elsevier, 2009.

Our Balkans. "9η Σεπτέμβρη 1944: Η Μέρα που η Βουλγαρία άλλαξε Στρατόπεδο." Πρόσβαση 13 Ιουλίου 2020.
https://ourbalkans.wordpress.com/2018/09/09/9-9-44-bulgaria/

Εγκυκλοπαίδια Ολοκαυτώματος. "Η Συμμαχία του Άξονα κατά το Β Παγόσμιο Πόλεμο". Πρόσβαση 13 Ιουλίου 2020.
https://encyclopedia.ushmm.org/content/el/article/axis-alliance-in-world-war-ii-abridged-article

Merriam-Webster. "Definition of Animatic." Πρόσβαση 13 Ιουλίου 2020.
https://www.merriam-webster.com/dictionary/animatic

Studio Plumeau Animation. “ How we Work, Storyboard, 2d Animation, Compositing and Coloring.” Πρόσβαση 13 Ιουλίου 2020.
https://studioplumeau.com/2d-animation-process/

Concept Art Empire. “ What is a Layout Artist & Background Designer in Animation?.” Πρόσβαση 13 Ιουλίου 2020.
https://conceptartempire.com/what-is-layout-background-designer/

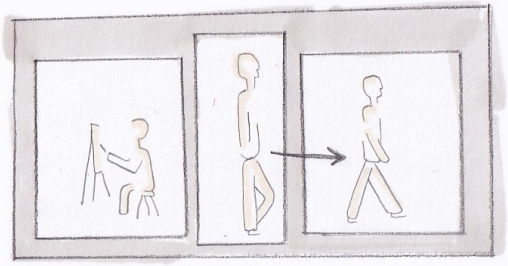
https://oceanofpdf.com/authors/edith-hamilton/pdf-epub-mythology-timeless-tales-of-gods-and-heroes-download/

http://l-adam-mekler.com/bulfinch.pdf

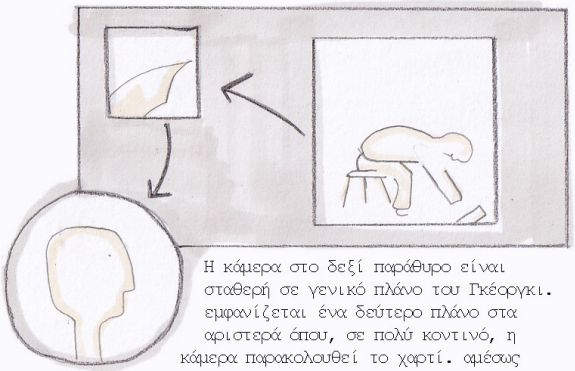
Παράρτημα Α: Storyboard

-ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΠΟΙΗΜΑ

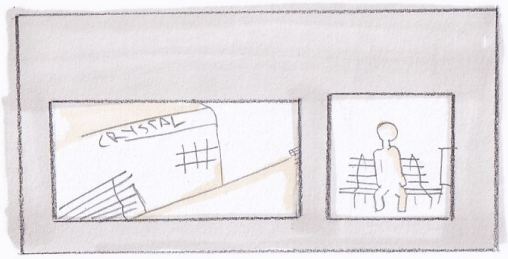
STORYBOARD



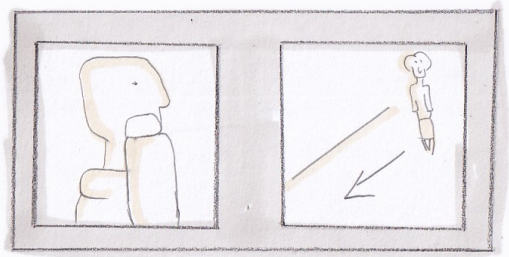
Σταθερό γενικό πλάγιο πλάνο του Γκέοργκι που εισέρχεται στο δίπλα παράθυρο.



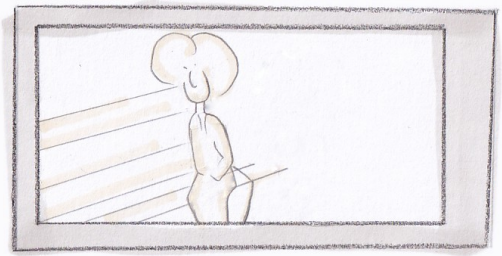
Η κάμερα στο δεξί παράθυρο είναι σταθερή σε γενικό πλάνο του Γκέοργκι. εμφανίζεται ένα δεύτερο πλάνο στα αριστερά άπου, σε πολύ κοντινό, η κάμερα παρακολουθεί το χαρτί. αμέσως μετά εμφανίζεται πλάγιοκοντινό καισταθερό πλάνο του Γέαργκι που μιλάει.



Αριστερό παράθυρο: Σταθερό, γενικό και πλάγιο πλάνο του κήπου και του ξενοδοχίου Crystal.
Αμέσως μετά ανοίγει δεξί παράθυρο με γενικό, μετωπικό και σταθερό πλάνο του Γκέοργκι.



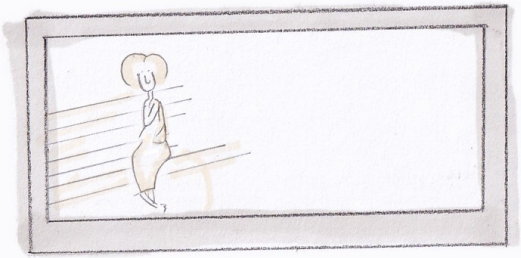
Αριστερά, πλάγιο κοντινό και σταθερό πλάνο του Γκέοργκι που παρακολουθεί την κυρία.
Δεξιά, η κυρία πλησιάζει, ξεκινώντας από ένα μακρινό, πλάγιο και σταθερό πλάνο της.



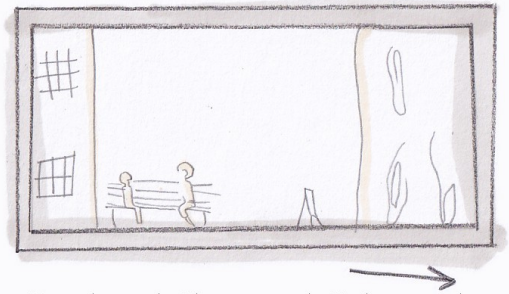
Γενικό και πλάγιο πλάνο της κυρίας που κάθεται. Η κάμερα πλησιάζει αργά την κυρία.



Το αριστερά πάνω πλάνο μεταμορφώνεται στο κάτω αριστερά, σε κοντινό, πλάγιο και σταθερό πλάνο του Γκέοργκι. Εμφανίζεται το δεξί κοντινό, μετωπικό και σταθερό πλάνο της κυρίας, για να διακρίνουμε αντίδραση.

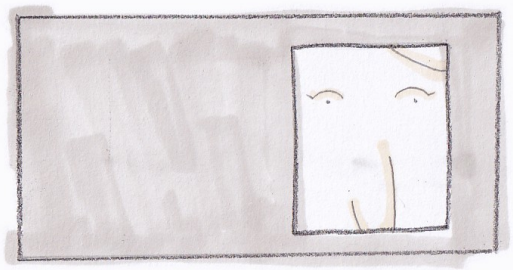


Μακρινό, πλάγιο και σταθερό πλάνο της κυρίας που σκουπίζει το πρόσωπό της.

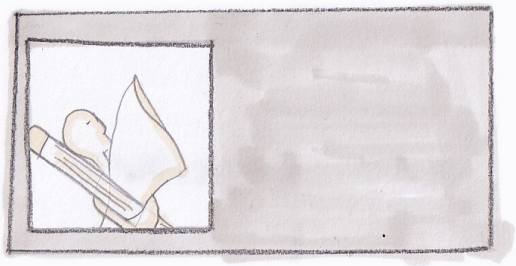


Μακρινό γενικό πλάνο παγκακιού. Η κάμερα κινείται αργά και παράλληλα.

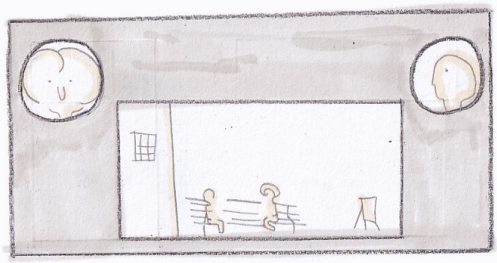
1/3



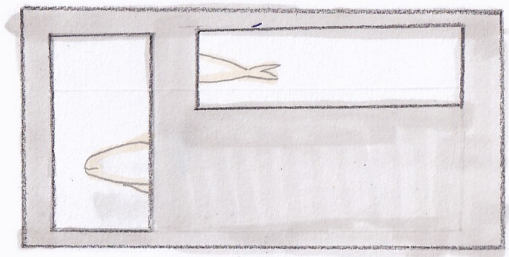
Πολύ κοντινό και σταθερό πλάνο του προσώπου της κυρίας, η οποία κινείται ελαφρώς. Στην αριστερή πλευρά εμφανίζεται ο διάλογος.



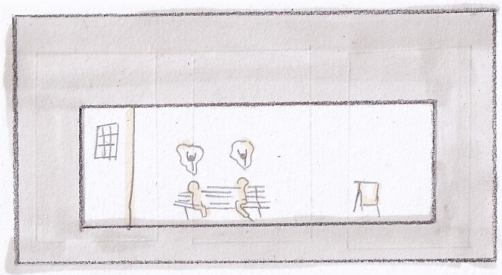
Μετωπικό, μεσαίο και σταθερό πλάνο του Γκέοργκι στο παγκάκι, όπου το μολύβι και το χαρτί αλλάζουν μέγεθος (μεγαλώνουν).



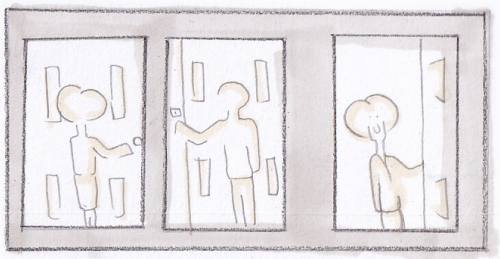
Μακρινό, γενικό και σταθερό πλάνο του παγκακιού. Καθώς μιλάει ο Γκέοργκι εμφανίζονται, το ένα μετά το άλλο τα στρόγγυλα παράθυρα. Έχουν σταθερά και κοντινά πλάνα των πρωταγωνιστών για να φαίνονται οι αντιδράσεις τους στο θεατή.



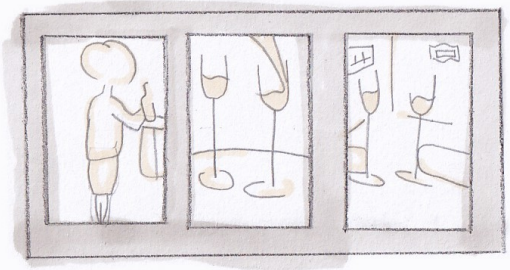
Κυπρίνος κινείται από το δεξί πλάνο στο αριστερό, στο οποίο εμφανίζεται περισσότερο μεγεθημένος. Τα πλάνα είναι κοντινά και σταθερά.



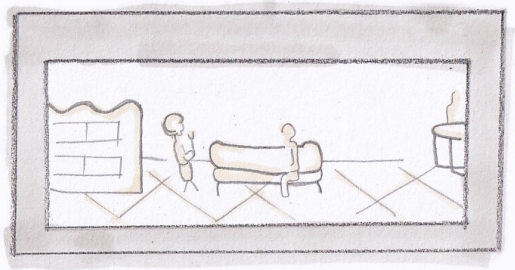
Μακρινό, γενικό και σταθερό πλάνο των πρωταγωνιστών στο παγκάκι.



Πρώτο παράθυρο που εμφανίζεται: Γενικό σταθερό πλάνο, από πίσω, του Γκέοργκι που χτυπάει το κουδούνι.
Δεύτερο παρ.:Γενικό σταθερό πλάνο, από πίσω, της κυρίας που πάει να ανοίξει.
Τρίτο παρ.: Μεσαίο μετωπικό και σταθερό πλάνο της που αέχει ανοίξει την πόρτα.

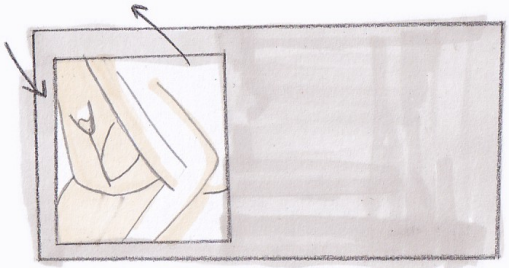


Πρώτο παρ.: Γενικό, σταθερό πλάνο της κυρίας από πίσω.
Δεύτερο παρ.: Πολύ κοντινό σταθερό πλάνο των ποτηριών που γεμίζουν.
Τρίτο παρ.: Κοντινό σταθερό πλάνο των ποτηριών, ενώ το φόντο κινείται γρήγορα.

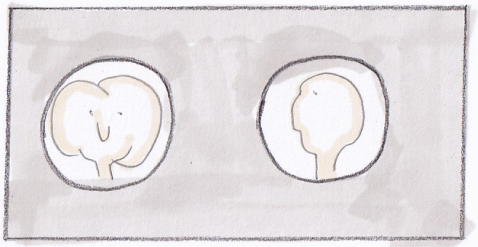


Γενικό μετωπικό και σταθερό πλάνο του σαλονιού. Η κυρία κινείται παράλληλα στο πλάνο και πλησιάζει τον Γκέοργκι.

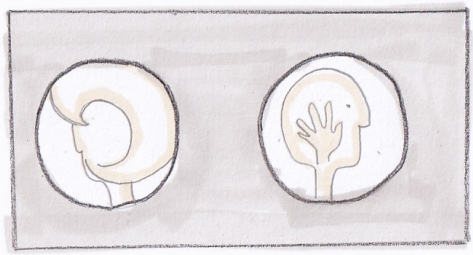
2/3



Κοντινό, πλάγιο και σταθερό πλάνο της θέσης δίπλα στον Γκέοργκι. Μόλις πάει να πάρει θέση στον καναπέ η κυρία, ο Γκέοργκι σηκώνεται γρήγορα.



Πρώτο παρ.: Ο Γκέοργκι μπαίνει στο δεξί πλαίσιο με κίνηση ενώ μιλάει. εμφανίζεται δεύτερο σταθερό παράθυρο με κοντινό μετωπικό της κυρίας. Σταθερά κοντινά πλάνα εν αναμονή αντίδρασης.

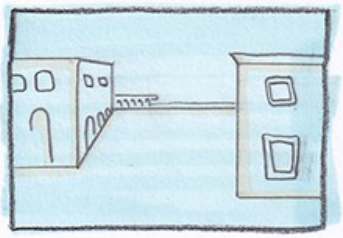


Σταθερά, κοντινά και πλάγια πλάνα των δύο πρωταγωνιστών. Παραμένουν ακίνητοι και τα δύο στρογγυλά παράθυρα κλείνουν, ταυτόχρονα και σταδιακά.

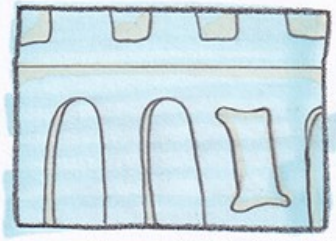
ΤΕΛΟΣ

3/3

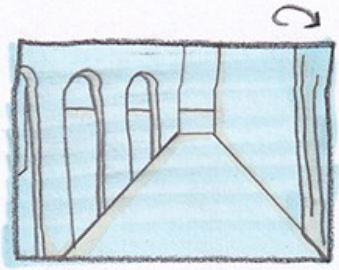
— ΘΗΣΑΥΡΟΦΥΛΑΚΙΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ



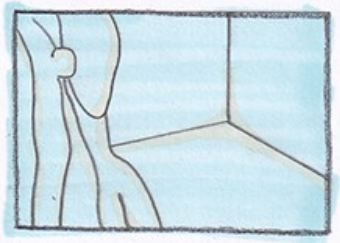
Γενικό μετωπικό πλάνο. Η κάμερα κινείται προς τα αριστερά, αργά και παράλληλα.



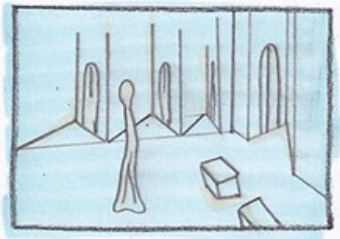
Κοντινό γενικό πλάνο της εισόδου. Η κάμερα πλησιάζει αργά και σταθερά.



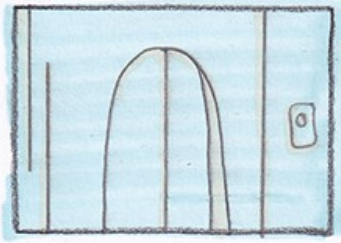
Η κάμερα απομακρύνεται σταθερά και αμέσως μετά περιστρέφεται δεξιά για περίπου 90 μοίρες.



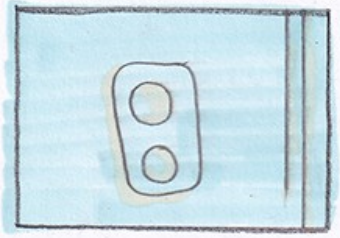
Η κάμερα περιστρέφεται δεξιά για περίπου 90 μοίρες.



Γενικό πλάνο του χώρου. Η κάμερα περιστρέφεται δεξιά, για περίπου 45 μοίρες, και κινειται παράλληλα προς τα δεξιά.



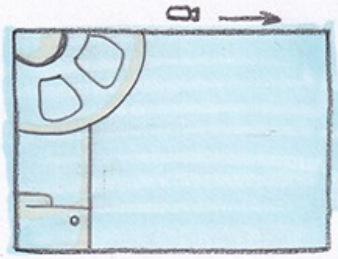
Κοντινό πλάνο της εισόδου. Η κάμερα πλησιάζει σταθερά μέχρι να ανοίξει η πόρτα.



Σταθερό κοντινό πλάνο της φωτεινής ένδειξης.



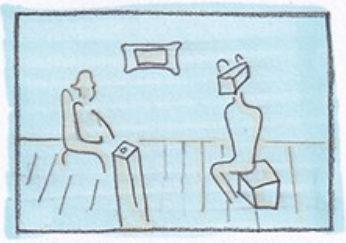
Σταθερό γενικό πλάνο των χαρακτήρων.



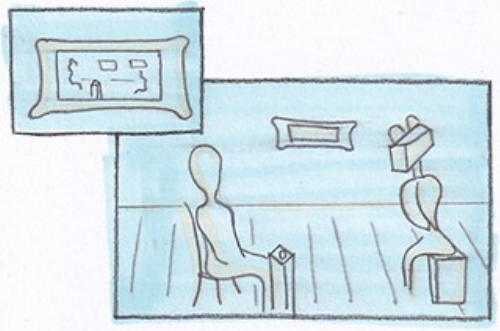
Κοντινό πλάνο του μαγνητόφωνου. Η κάμερα κινείται αργά, παράλληλα προς τα δεξιά.



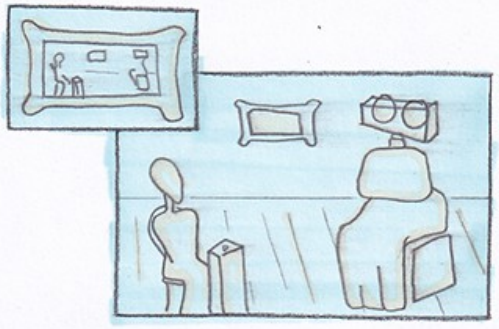
Κοντινό σταθερό πλάνο του προσώπο από πλάι.



Αρχικά, σταθερό γενικό πλάνο των χαρακτήρων. Στη συνέχεια, η κάμερα απομακρύνεται και εμφανίζεται το κάδρο γύρω από τη σκηνή.



Η κάμερα απομακρύνεται σταθερά από το πάνω αριστερά πλάνο, και σταματάει αφού εμφανιστεί το κάτω πλάνο.

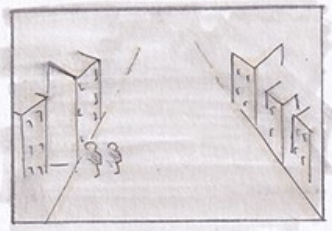


Η κάμερα απομακρύνεται σταθερά από το πάνω αριστερά πλάνο, και σταματάει αφού εμφανιστεί το κάτω πλάνο.

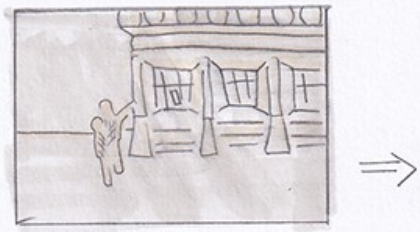
ΤΕΛΟΣ

2/2

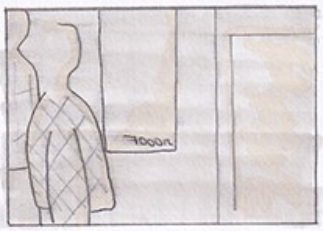
ΣΙΝΕΜΑ ΓΙΑ ΤΥΧΟΥΣ



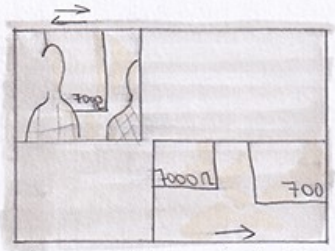
Γενικό, μακρινό και σταθερό πλάνο.



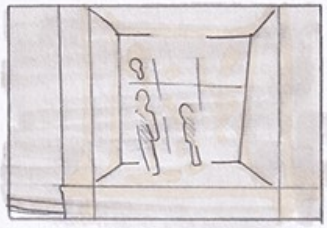
Σταθερό γενικό πλάνο του σινεμά. Μόλις ξεκινήσουν οι χαρακτήρες να κινούνται η κάμερα ακολουθεί την ίδια πορεία από πίσω τους.



Η κάμερα συνεχίζει την ίδια κίνηση εώς ότου φτάσει σε κοντινό πλάνο της αφίσας.



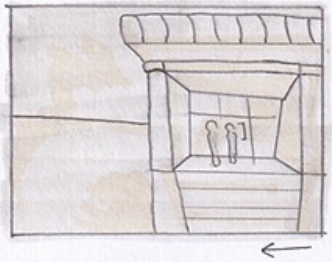
Πάνω αριστερά: κοντινό πλάνο των χαρακτήρων. Η κάμερα κινείται παράλληλα και αριστερά.
Κάτω δεξιά: πολύ κοντινό πλάνο της τιμής. Η κάμερα κινείται παράλληλα και δεξιά.



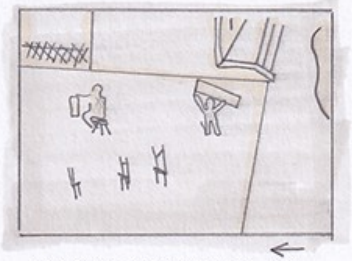
Γενικό και σταθερό πλάνο των χαρακτήρων από πίσω.



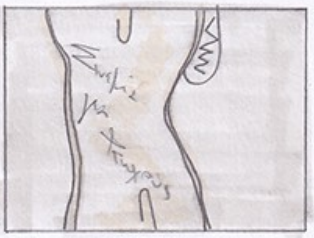
Γενικό σταθερό μετωπικό πλάνο του σινεμά.



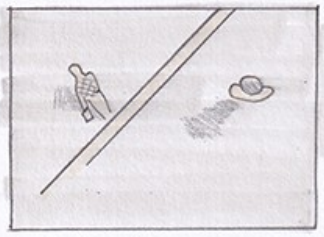
Γενικό πλάνο των χαρακτήρων. Η κάμερα κινείται αργά, παράλληλα και προς τα δεξιά.



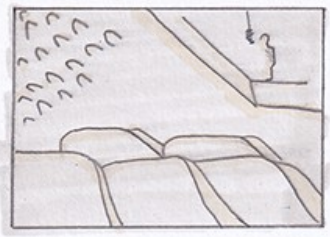
Γενικό μακρινό πλάνο του εξωτερικού χώρου. Η κάμερα κινείται αργά, παράλληλα και προς τα δεξιά.



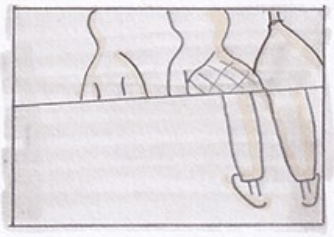
Κάθετο, σταθερό, πολύ κοντινό πλάνο της αφίσας.



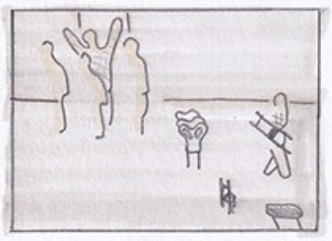
Η κάμερα περιστρέφεται και απομακρύνεται σταθερά από την αφίσα εώς ότου φτάσεισε γενικό, μακρινό πλάνο των χαρακτήρων από ψηλά.



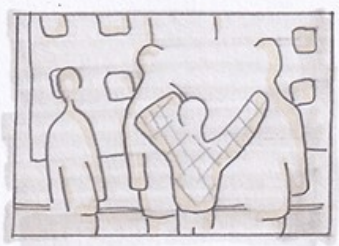
Σταθερό μακρινό πλάνο της σκηνής στο εσωτερικό του σινεμά.



Η κάμερα ξεκινάει από κοντινό στα πόδια, και κινείται παράλληλα προς τα πάνω μέχρι το ύψος του κεφαλιού των χαρακτήρων.



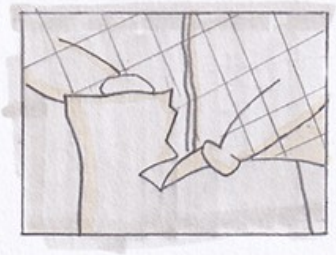
Γενικό πλάνο της σκηνής. Η κάμερα κινείται πολύ ργά προς τα αριστερά.



Μεσαίο σταθερό πλάνο των χαρακτήρων.



Η κάμερα πλησιάζει από γενικό πλάνο των χαρακτήρων σε πολύ κοντινό της οφίσας.



Κοντινό σταθερό πλάνο της οφίσας που πάει να χωριστεί στα δύο.

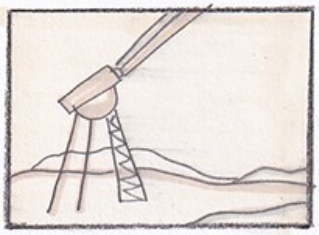


Πολύ κοντινό και σταθερό πλάνο της οφίσας που χωρίζεται στα δύο.

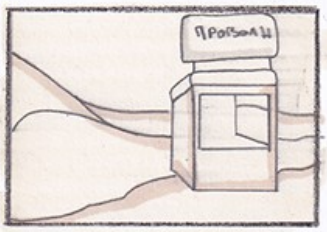
ΤΕΛΟΣ

2/2

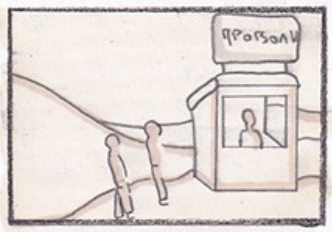
— ΠΡΟΒΟΛΗ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ



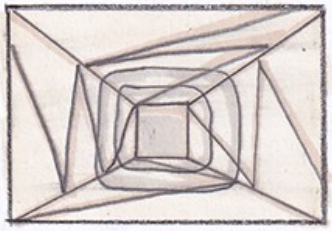
Σταθερό, μακρινό και γενικό πλάνο του τοπίου και του γιγάντιου προτζέκτορα.



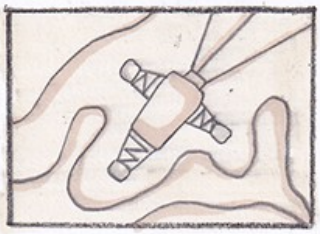
Σταθερό γενικό πλάνο του θαλάμου εισιτηρίων. Αλλάζει ο φωτεισμός αργά σταδιακά.



Σταθερό γενικό πλάνο του θαλάμου εισιτηρίων. Οι χαρακτήρες πλησιάζουν το θάλαμο, και απομακρύνονται από το πλάνο.



Η κάμερα, κάθετα στο έδαφος, ξεκινάει από κοντινό πλάνο του εδάφους και απομακρύνεται με σταθερή επιταχυνόμενη κίνηση.



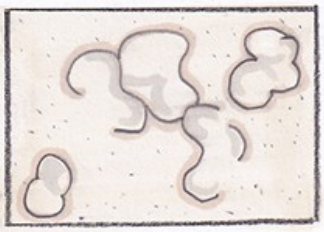
Η κάμερα συνεχίζει την ίδια κίνηση, βλέπει κάθετα προς το έδαφος ολόκληρο το προτζέκτορα.



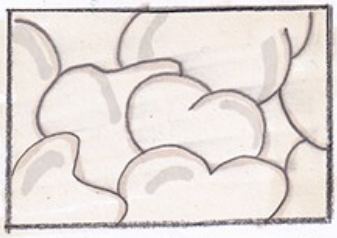
Η κάμερα συνεχίζει την ίδια κίνηση. Απομακρύνεται σταθερά.



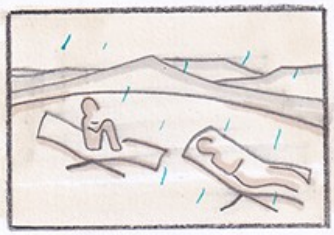
Η κάμερα συνεχίζει την ίδια κίνηση. Μάλις η γη φαίνεται ολόκληρη στο πάνω δεξί άκρο του πλάνο, η κάμερα επιβραδύνει σταθερά μέχρι να ακινητοποιηθεί.



Σταθερό κοντινό πλάνο. Τα σύννεφα γεμίζουν σταδιακά το πλάνο.



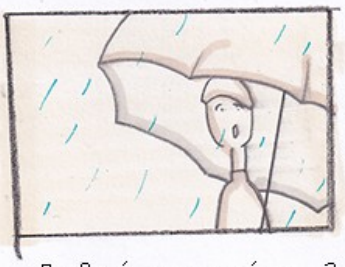
Σταθερό κοντινό πλάνο. Τα σύννεφα γεμίζοντας το πλάνο, πλησιάζουν και το φακό της κάμερας.



Σταθερή εικονογράφηση 1.



Σταθερή εικονογράφηση 2.



Σταθερή εικονογράφηση 3.

ΤΕΛΟΣ

1/1