

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Ιόνιο Πανεπιστήμιο

«Ταινία Εμψύχωσης Μικρού Μήκους: Εικαστική Επένδυση»

Μαρίνα Κούκη

Επιβλέπων: Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Κέρκυρα, Ιούνιος 2023

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Εισαγωγή.....	3
Σύνοψη Πλοκής.....	4
Το Σενάριο.....	6
Οι Χαρακτήρες.....	11
Ο Κόσμος – Περιβάλλον.....	27
<i>Storyboarding</i> και το Τραγούδι.....	30
Εμπύχωση και Μεταπαργωγή.....	35
Αναφορές και Βιβλιογραφία.....	42

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Για την υλοποίηση αυτής της πτυχιακής εργασίας επιλέχτηκε να γίνει η προπαραγωγή, παραγωγή και μεταπαραγωγή ενός σύντομου έργου εμπύχωσης με αφορμή ένα μουσικό κομμάτι, πάνω στο οποίο πραγματοποιήθηκε η οπτική επένδυση. Σκοπός είναι η δημιουργία ενός σεναρίου και χαρακτήρων, που θα έχουν συνοχή αισθητικά και τονικά μεταξύ τους, με το μουσικό κομμάτι και γενικότερα με τη θεματική που επιλέχτηκε. Μεγάλη προσοχή δόθηκε στο θεωρητικό κομμάτι του οπτικού σχεδιασμού, όπως η χρωματική θεωρία, η γλώσσα σχήματος, η προοπτική, η χρήση καρικατούρας, η δημιουργία ατμόσφαιρας, η σύνθεση και λοιπά. Ταυτόχρονα, υπήρξε προσπάθεια δημιουργίας ενός ιδιαίτερου και πρωτότυπου σεναρίου και τόνου, όπου η θεματική και η υλοποίησή της θα έχουν μια ενδιαφέρουσα και ικανοποιητική σχέση μεταξύ τους. Το τρίτο και τελευταίο κομμάτι αυτής της παραγωγής είναι αυτό της οπτικής επένδυσης του ήχου μέσω της εμπύχωσης της πρώτης πράξης του σεναρίου και γενικότερα του ρυθμικού συγχρονισμού της εικόνας με το μουσικό κομμάτι, που επιλέχτηκε. Θα πρέπει να αναφερθεί ότι το συγκεκριμένο κείμενο λειτουργεί ως συμπληρωματικό του οπτικού υλικού, και προτείνεται αυτά τα δύο να εξετάζονται παράλληλα και ταυτόχρονα. Ένα μεγάλο ποσοστό αυτού του οπτικού υλικού παρατίθεται εντός του κειμένου, αλλά για την πρόσβαση στο σύνολό του και στην αρχική ποιότητα, σας παραπέμπω [σε αυτόν τον σύνδεσμο](#).

Μεγάλη προσοχή δόθηκε στην ανάπτυξη των χαρακτήρων. Σημαντικό κομμάτι της δημιουργίας των πρωταγωνιστών ήταν το χτίσιμο των διαφορετικών προσωπικοτήτων τους και ως αποτέλεσμα του εσωτερικού τους κόσμου και του παρελθόντος τους. Ένα παρελθόν, πάνω στο οποίο συχνά χρειάστηκε και ιστορική έρευνα, λόγω των χρονολογιών στις οποίες τοποθετούνται αυτοί οι ήρωες. Υπήρξε συγκεκριμένα μεγάλη προσπάθεια στην ισορρόπηση του κωμικού στοιχείου, που εμφανίζεται κυρίως από τα ελαττώματά τους, με τα συμπαθητικά στοιχεία τους, ώστε να υπάρξει ταύτιση από τη μεριά του θεατή. Ήταν σημαντικό, παρόλο που οι χαρακτήρες αυτοί εμφανίζονται για μικρή χρονική διάρκεια, να αισθανθούν «ζωντανοί» και να υπάρξει συναισθηματική σύνδεση από τον παρατηρητή. Ο τόνος του κόσμου, τον οποίο οικίζουν, πρέπει επίσης να μοιράζεται αυτή την ισορροπία, οπτικά και θεματικά, έτσι ώστε το μακάβριο να συναντά το κωμικό και το εορταστικό με επιτυχία. Το μουσικό κομμάτι, το «*Memento Mori: the most important thing in the world*» του καλλιτέχνη *Will Wood (William J. Colligan)* παίζει σημαντικό ρόλο σε αυτή την προσέγγιση και αυτός είναι και ο λόγος που επιλέχτηκε. Συγκεκριμένα, το κομμάτι αυτού του καλλιτέχνη έχει ως θεματική του το θάνατο, παρουσιάζοντας με κωμικό και χαρωπό τόνο τους διάφορους τρόπους με τους οποίους κάποιος

μπορεί να χάσει τη ζωή του και καταλήγοντας στο συμπέρασμα του «αισιόδοξου νυχτισμού», δηλώνοντας πως σημασία έχει μόνο να ευχαριστηθεί κάποιος τη σύντομη ζωή του. Έτσι, το έργο αποσκοπεί στην ομαλή διασύνδεση των συχνά αντιφατικών στοιχείων, δημιουργώντας μια μαύρη κωμωδία που ενώνει τις έννοιες του θανάτου και της μετάνοιας με τον εορτασμό, την αισιοδοξία, τη δεύτερη ευκαιρία, την αναμόρφωση και την κάθαρση.

2. ΣΥΝΟΨΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΛΟΚΗΣ

Το φιλμ παρουσιάζει μια σύντομη ιστορία χωρίς λεκτική αφήγηση, χρησιμοποιώντας τη γλώσσα σώματος και τη θεματική του τραγουδιού, ώστε να περάσει την πλοκή της. Η ιστορία ξεκινά στη «*Cemetery City*», ένα μεταφυσικό χώρο, όπου κάθε βράδυ οι νεκροί «ξυπνούν» ως φαντάσματα, όπου και περνούν τη μεταθανάτια «ζωή» τους. Τα φαντάσματα αυτά είναι νεκροί, οι οποίοι είχαν πολλά ελαττώματα για να τους δοθεί μια δεύτερη ευκαιρία, αλλά πέθαναν με άδικους τρόπους. Ωστόσο, αυτή η φασματική πόλη αποφασίζει να φιλοξενήσει ένα μουσικό διαγωνισμό, όπου οι νικητές θα κερδίσουν το μεγάλο βραβείο: τη μετενσάρκωση, μια ευκαιρία στον κόσμο των ζωντανών. Ο πρωταγωνιστής, ο Ρέι Γουόκερ (*Ray Walker*), ένας μουσικόφιλος αλλά παραβατικός νεαρός που πέθανε από μοτοσικλετικό ατύχημα το 1992, συμμετέχει σε αυτόν τον διαγωνισμό με τα άλλα τρία μέλη της μπάντας του. Τα μέλη αυτά είναι η σαξοφωνίστρια Έβελυν Μίλλερ (*Evelyn Miller*), μια Αμερικανίδα νοικοκυρά που πέθανε τη δεκαετία του '50, ο πιανίστας Αντουάν Μπαζίλ (*Antoine Basille*), ένας μουσικός που πέθανε στη Γαλλική Επανάσταση, και ο ντράμερ Τζεφ Άτκινς (*Geoff Atkins*), ένας Βρετανός στρατιώτης που πέθανε στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Καθώς δίνουν τη μουσική τους παράσταση και αναπολούν τους τρόπους με τους οποίους έχασαν τη ζωή τους, οι τέσσερις τους θα πρέπει να εντυπωσιάσουν τους τρεις κριτές του διαγωνισμού. Οι κριτές αυτοί είναι διάσημοι ψυχοπομποί-θεότητες, που οδηγούν τους νεκρούς μεταξύ κόσμων- γνωστοί ως ο Χάρων ο βαρκάρης της Στυγός, ο Ανούβις ο ζυγός ψυχών και η Μπρουνχίλντα η Βαλκυρία της Βαλχάλα. Δίνοντας, λοιπόν, όλη τους την ενέργεια και το ταλέντο τους, τα φαντάσματα-πρωταγωνιστές καταφέρνουν στο τέλος, να βρουν την προσωπική τους κάθαρση για τις μετάνοιες του παρελθόντος και να πετύχουν το απόλυτο σκορ. Έτσι, ετοιμάζονται για ένα λαμπρότερο μέλλον μιας δεύτερης ευκαιρίας.

Το σενάριο αυτό χωρίζεται σε τρεις περίπου πράξεις. Η διαδικασία της προπαραγωγής ολοκληρώθηκε για όλο το σύνολο της πλοκής, αλλά για τη διαδικασία της εμφύχωσης πραγματοποιήθηκε μόνο η πρώτη πράξη. Αυτή η δομή τριών πράξεων ακολουθεί ένα κοινώς

χρησιμοποιούμενο περίγραμμα της i) εισαγωγής στον κόσμο και τους χαρακτήρες, ii) εισαγωγής της σύγκρουσης και των διακυβεύσεων και iii) της επίλυσης της αφήγησης. Στο πρώτο τρίτο του σεναρίου, το κοινό μαθαίνει αμέσως το πότε και πού της ιστορίας, το στόχο των πρωταγωνιστών, καθώς και τους ίδιους τους ήρωες και το πώς βρέθηκαν στην τωρινή τους κατάσταση. Μόλις αποκαλυφθεί το παρελθόν τους και επιστρέψουμε στο παρόν, η δεύτερη πράξη ξεκινά με το πρώτο τους εμπόδιο: τους κριτές του διαγωνισμού και την αδιαφορία τους προς την επίδοσή τους. Η τρίτη και τελευταία πράξη επιτρέπει στους πρωταγωνιστές να βιώσουν την κάθαρση και την αποδοχή, καθρεφτίζοντας τις αναμνήσεις τους από το πρώτο τρίτο της ιστορίας, καθώς επιτυγχάνουν τη νίκη, ολοκληρώνοντας έτσι το ταξίδι τους. Με αυτόν τον τρόπο ολόκληρο το σενάριο προσφέρει μια αρχή, μέση και τέλος, καθώς και διαφορετικά επίπεδα έντασης.

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ο πυρήνας αυτής της ιστορίας είναι το στοιχείο του χιούμορ και της κωμωδίας. Συγκεκριμένα, πρόκειται για μια προσπάθεια αποδόμησης του σκοτεινού και του μακάβριου μέσα από μια χαρακτηροκεντρική αφήγηση. Το μακάβριο, ωστόσο, δεν είναι ο τελικός στόχος, ούτε το κέντρο της αφήγησης, αλλά είναι ένα μέσο για την ανάδειξη των προσωπικοτήτων, των ελαττωμάτων και των καταστάσεων των ηρώων με υποβλητικό τρόπο. Οι χαρακτήρες με βαθιά ελαττώματα είναι συχνό βασικό στοιχείο των σκοτεινών κωμωδιών. Η ένταση του είδους της μαύρης κωμωδίας επιλέχτηκε, για να εξυπηρετεί τους χαρακτήρες και όχι το αντίστροφο. Με άλλα λόγια, οι σκοτεινές καταστάσεις ποτέ δεν αποτρέπουν τον γενικό τόνο από το να είναι ελαφρύς και θετικός, καθώς το σενάριο αποσκοπεί σε μια αισιόδοξη αφήγηση. Ενώ η ιστορία επικεντρώνεται στο θάνατο, στην πραγματικότητα δεν αφορά τον ίδιο τον θάνατο, ούτε την ενδιαφέρει ως κεντρικό θέμα. Αντίθετα, ο παραλογισμός της τονικής παραφωνίας μεταξύ του θέματος αυτού και του εορταστικού ύφους είναι το εργαλείο με το οποίο οι προσωπικότητες της κύριας τετράδας αφήνονται να λάμψουν μέσα από έναν φανταστικό και υπερφυσικό φακό, ενώ η αλληγορία γύρω από τη λύτρωση και τις δεύτερες ευκαιρίες μπορεί να αξιοποιηθεί στα άκρα. Στο τέλος, η πραγματική θεματική του έργου είναι αυτή της ανθρώπινης φύσης, και τον τρόπο με τον οποίο ο περίγυρος ενός ατόμου που παλεύει με τα σφάλματά του είναι ένα σημαντικό κομμάτι της βελτίωσής του. Οι πρωταγωνιστές παλεύουν με τις κακές επιλογές του παρελθόντων τους, αλλά το συμπέρασμα στο οποίο οδηγούνται είναι ότι πρέπει, εκτός από το να βελτιωθούν και να παραδεχτούν τα λάθη τους, να εσωτερικεύσουν επίσης το γεγονός ότι δέχθηκαν αδικίες, και πως αξίζουν κάτι καλύτερο. Λόγο της επίτευξης αυτής της προσωπικής ανάπτυξης, οι ήρωες δωρίζονται είναι

χαρούμενο τέλος, όπου τους δίνεται η ευκαιρία να συνεχίσουν την ανάπτυξή τους, αντί να μείνουν στατικοί.

3. ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

“CEMETERY CITY” – ΕΞΩΤ. ΝΥΧΤΑ

Το φιλμ ανοίγει με τη θέα μιας σκοτεινής και ανατριχιαστικής πύλης νεκροταφείου κατά τα μεσάνυχτα, ενώ η πανσέληνος λάμπει στον ουρανό. Η κορυφή της πύλης γράφει «*WELCOME*» (Καλώς ήρθατε). Ξαφνικά, μια φωσφορίζουσα πινακίδα, η οποία γράφει «*to Cemetery City*» ανάβει τρεμοπαίζοντας κάτω από την επιγραφή «*WELCOME*», ολοκληρώνοντας έτσι την πρόταση. Ταυτόχρονα, ανάβουν διάφορα φασματικά φώτα νέον σε διάφορες τοποθεσίες και ταφόπλακες του νεκροταφείου. Το πλάνο περιπλανιέται σε αυτό το νεκροταφείο, αποκαλύπτοντας περισσότερες από τις τοποθεσίες του, ενώ ένα φωσφορίζον φάντασμα επιπλέει και απομακρύνεται κοντά στην κάμερα. Το πλάνο σταματά σε μια εξέδρα συναυλίας τοποθετημένη στο βάθος, η οποία λάμπει με διάφορα φώτα και προβολείς, ενώ μπροστά αναδύεται ένας στύλος από τα δεξιά. Πάνω στο στύλο, υπάρχει μια φωτεινή πινακίδα, με το πάνω μισό της να είναι ένα βέλος που κωμικά και συμπτωματικά δείχνει ακριβώς στην τοποθεσία της εξέδρας στο βάθος. Το κάτω μισό της πινακίδας γράφει «*WIN THE SHOW AND EARN THE BIG PRIZE: RE-INCARNATION!*» (Νικήστε τον διαγωνισμό και κερδίστε το μεγάλο βραβείο: τη Μετενσάρκωση!). Cut σε μαύρο. Με το ρυθμό της μουσικής, ο πρωταγωνιστής ΡΕΪ ΓΟΥΟΚΕΡ, αποκαλύπτεται τραγουδώντας πάνω στη σκηνή. Ακολουθούν τα υπόλοιπα μέλη της μπάντας του ένα προς ένα: η ΕΒΕΛΥΝ ΜΙΛΛΕΡ η σαξοφωνίστρια, ο ΤΖΕΦ ΑΤΚΙΝΣ ο ντράμερ και ο ΑΝΤΟΥΑΝ ΜΠΑΖΙΛ ο πιανίστας. Όλοι τους παρουσιάζονται να παίζουν μουσική μαζί, έως να γίνει ένα rap προς τα πάνω, στο νυχτερινό ουρανό.

ΠΑΡΙΣΙ, 1793 – ΕΞΩΤ. ΝΥΧΤΑ, ΣΥΝ.

Μόλις ξανακατέβει η κάμερα, αποκαλύπτει ένα διαφορετικό σκηνικό, τη θέα της πόλης του Παρισιού κατά το τέλος του 18ου αιώνα. Η

κάμερα κατεβαίνει κι άλλο και περνά μέσα από μια στέγη, μπαίνοντας μέσα σε ένα κτίριο.

ΦΑΝΤΑΧΤΕΡΗ ΑΙΘΟΥΣΑ – ΕΣΩΤ. ΝΥΧΤΑ, ΣΥΝ.

Μέσα στο δωμάτιο, ένας ζωντανός ANTOYAN κοιτάζει τις παρτιτούρες του, ενώ στέκεται δίπλα σε ένα ξύλινο πιάνο με ουρά. Το φως του φεγγαριού μπαίνει από το παράθυρο στα αριστερά και ένα κερί τον φωτίζει από τα δεξιά. Ο ίδιος φαίνεται να ξαφνιάζεται καθώς ακούει κάποιο θόρυβο. Αμέσως, εμφανίζεται από τα δεξιά ένας θυμωμένος όχλος εισβολέων, πιθανώς επαναστάτες. Τον αρπάζουν, και παρόλο που αυτός αντιστέκεται, καταφέρνουν να τον απομακρύνουν και εξαφανίζονται μαζί του από όπου ήρθαν.

CUT TO:

ΠΑΡΙΣΙ, 1793 – ΕΣΩΤ. ΠΡΩΙ

Το επόμενο πρωί, ο ANTOYAN βρίσκεται σε μια υπερυψωμένη ξύλινη εξέδρα με μια γκιλοτίνα τοποθετημένη στην άλλη μεριά της. Περιμένει σε μια ουρά ριγμένος στα γόνατά του, μαζί με κάποιους άλλους ανθρώπους με φανταχτερά ρούχα, για να τον εκτελέσουν. Μια γυναίκα είναι ήδη τοποθετημένη στη συσκευή. Ένα κοντινό πλάνο στον ANTOYAN δείχνει το ξάφνιασμα στο πρόσωπό του, καθώς καταπίνει έντρομος το σάλιο του, λόγω της θέασης μιας υπονοούμενης εκτέλεσης.

CUT TO:

ΜΕΤΩΠΟ ΜΑΧΗΣ, ΕΥΡΩΠΗ, 1916 – ΕΣΩΤ. ΗΜΕΡΑ

Ενεργό πεδίο μάχης του 1ου Παγκοσμίου Πολέμου κατά τη διάρκεια μιας καταθλιπτικά συννεφιασμένης και μουντής ημέρας. Ένας ζωντανός TZEΦ κοιτάζει κάτω σε μια νάρκη. Την επιθεωρεί και δίνει σήμα στους συνάδελφους Βρετανούς στρατιώτες του, οι οποίοι στέκονται πίσω του να περιμένουν. Καθώς πρόκειται να προχωρήσουν μπροστά, μια μακρινή έκρηξη εκτός οθόνης ξαφνιάζει τον TZEΦ, ο οποίος αντανakλαστικά πηδά στον αέρα και κατά λάθος προσγειώνεται πάνω στη νάρκη. Κοιτάζει προς τα κάτω και βλέπει το πόδι του, το οποίο βρίσκεται στη σκανδάλη της βόμβας. Γυρίζει

αργά το βλέμμα του πίσω, έντρομος, για να κοιτάξει τους άλλους στρατιώτες μια τελευταία φορά. Υπάρχει ένα cut σε μια μακρινή θέα του στρατοπέδου, όπου στο βάθος φαίνεται ένα σύννεφο έκρηξης.

CUT TO:

ΟΙΚΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ, ΗΠΑ, 1953 – ΕΣΩΤ. ΝΥΧΤΑ

Μια ζωντανή ΕΒΕΛΥΝ περιμένει στο σαλόνι της, κοιτάζοντας την πόρτα, ενώ κρατά ένα μαχαίρι πίσω από τη πλάτη της. Από την πόρτα μπαίνει ο σύζυγός της, κρατώντας το ματωμένο στήθος του με πόνο. Τον κοιτάζει σοκαρισμένη, καθώς εκείνος σωριάζεται στο πάτωμα νεκρός λόγω εξωτερικής σύγκρουσης, άσχετα από τα δικά της σχέδια. Αμέσως, δύο αστυνομικοί που περνούσαν ακριβώς έξω από το σπίτι, φαίνεται να προσέχουν το συμβάν και την κοιτάζουν μέσα από την ανοιχτή πόρτα. Συνειδητοποιώντας πόσο άσχημο φαίνεται, ρίχνει μια ματιά στο μαχαίρι που κρατάει στο χέρι της και μετά ρίχνει μια απολογητική ματιά άρνησης στους αστυνομικούς.

CUT TO:

ΔΩΜΑΤΙΟ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΚΑΡΕΚΛΑΣ – ΕΣΩΤ.

Η ΕΒΕΛΥΝ κάθεται σε μια ηλεκτρική καρέκλα σε ένα δωμάτιο φυλακής με χαμηλό φωτισμό. Φοράει στολή κρατουμένης. Χαμογελά αμήχανα, παρανοϊκά και νευρικά, γνωρίζοντας τι πρόκειται να συμβεί.

CUT TO:

ΒΕΝΖΙΝΑΔΙΚΟ, ΗΠΑ, 1992 – ΕΣΩΤ. Η ΔΥΣΗ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

Ένας ζωντανός ΡΕΪ στέκεται και περιμένει με την πλάτη του στον τοίχο ενός ψιλικατζίδικου βενζινάδικου. Δίπλα του είναι ακουμπισμένη μια μοτοσικλέτα, ενώ μερικές ακόμα είναι παρκαρισμένες στο βάθος. Δύο νεαροί άντρες με παρόμοια «ροκ» ρούχα βγαίνουν από το ψιλικατζίδικο και ένας τρίτος έρχεται από τα αριστερά και πειράζει τον ΡΕΪ με μια ήπια μπουνιά στο μπράτσο. Οι άλλοι δύο στο βάθος χασκογελάνε στο θέαμα, αλλά ο ΡΕΪ φαίνεται ενοχλημένος.

CUT TO:

ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΔΡΟΜΟΣ, ΗΠΑ – ΕΞΩΤ. Η ΔΥΣΗ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ, ΣΥΝ.

Οι τέσσερις νεαροί καβαλούν τις μοτοσυκλέτες τους σε έναν αυτοκινητόδρομο. Ο ΡΕΪ, ο οποίος είναι ο τελευταίος πίσω, αποφασίζει να κάνει ελιγμούς, ώστε να έρθει στο μπροστινό μέρος του σχηματισμού τους. Κοιτάζει πίσω τους άλλους τρεις με αυταρέσκεια. Εκείνοι όμως φαίνεται να τρομάζουν από κάτι που βλέπουν μπροστά τους και παίρνουν απότομες στροφές, για να βγουν εκτός της ασφάλτου, προς το γρασίδι στα πλάγια. Ο ΡΕΪ κοιτάζει ξανά μπροστά του με απορία, καθώς ένα φως αναδύεται αργά και φωτίζει το πρόσωπό του. Ξαφνικό πλάνο ενός μεγάλου φορτηγού το οποίο πλησιάζει την κάμερα. Το πλάνο επιστρέφει στο σοκαρισμένο πρόσωπο το ΡΕΪ, δείχνοντας τη συνειδητοποίηση και τον τρόμο του.

CUT TO:

CEMETERY CITY – ΕΞΩΤ. ΝΥΧΤΑ

Πυροτεχνήματα πέφτουν στο νυχτερινό ουρανό, αντικαθιστώντας την στιγμή της κρούσης. Το πλάνο επιστρέφει πίσω στην εξέδρα συναυλίας και το συγκρότημα εξακολουθεί να παίζει μουσική, πάλι ως φαντάσματα. Ένα πλήθος από άλλα φαντάσματα παρακολουθεί από κάτω με περιέργεια, αλλά όχι με ιδιαίτερο ενθουσιασμό. Καθώς ο ΡΕΪ τραγουδάει, κάνει παιχνιδιάρικα μια χειρονομία και νεύμα στον ANTOYAN ότι ήρθε η στιγμή να παίξει το σόλο του στο πιάνο. Κοντινό στα χέρια του ANTOYAN καθώς παίζει στον ρυθμό της μουσικής. Το πλήθος από κάτω φαίνεται ξαφνικά να γυρίζει και δείχνει κάτι προς τα πίσω με περιέργεια, καθώς ένα κόκκινο φως αρχίζει να τους φωτίζει από εκείνη την κατεύθυνση. Σε έναν πάγκο τοποθετημένο εκεί, φαίνεται μια σκοτεινιασμένη πινακίδα να αναβοσβήνει με έντονο κόκκινο νέον φως και γράφει «THE JUDGES» (οι κριτές). Τρεις σκοτεινές φιγούρες μοιάζουν να κάθονται σε αυτόν τον υπερυψωμένο πάγκο ανάμεσα στο πλήθος. Οι προβολείς ανάβουν ξαφνικά και τα φώτα της δημοσιότητας τις αποκαλύπτουν. Κάθε κριτής έχει τη δική του ταπετσαρία και ταμπέλα στο μπροστινό κομμάτι αυτού του πάγκου. Η πρώτη γράφει «CHARON» (Χάρων), η δεύτερη στη μέση γράφει «ANUBIS» (Ανούβις) και η

τελευταία γράφει «BRUNHILDA» (Μπρουνχίλντα). Καθώς τα πρόσωπα των τριών εμφανίζονται υπό το έντονο φως, φαίνονται να παρατηρούν την απόδοση του συγκροτήματος. Το συγκρότημα συνεχίζει να παίζει, αλλά οι τρεις κριτές φαίνεται να βαριούνται, να χασμουριούνται και γενικά να μη διασκεδάζουν. Ο ΡΕΪ και οι υπόλοιποι σύντροφοί του το παρατηρούν και αρχίζουν να πανικοβάλλονται. Ο ΡΕΪ σηματοδοτεί με χειρονομίες στους υπόλοιπους ότι ήρθε η ώρα να ανεβάσουν την ένταση. Ξαφνικά, ο φωτισμός αλλάζει σε παλέτα υπεριώδους φωτός, ενώ η μουσική και η απόδοσή της κλιμακώνονται. Οι κριτές εντυπωσιάζονται και αλλάζουν τη στάση τους, αρχίζοντας να δείχνουν πραγματικό ενδιαφέρον. Τα μέλη του συγκροτήματος συνεχίζουν να τα δίνουν όλα, ένα προς ένα, βάζοντας όλη την ενέργειά τους στο τραγούδι.

CUT TO:

ΠΑΡΙΣΙ, 1793 – ΕΞΩΤ. ΠΡΩΙ

Το φάντασμα του ΑΝΤΟΥΑΝ κοιτάζει με περιφρόνηση την γκιλοτίνα στην οποία πέθανε και την κοροϊδεύει, σαν να την έχει ξεπεράσει. Είναι το μόνο άτομο στη σκηνή.

CUT TO:

ΜΕΤΩΠΟ ΜΑΧΗΣ, 1916 – ΕΞΩΤ. ΗΜΕΡΑ

Το φάντασμα του ΤΖΕΦ κοιτάζει τη νάρκη που εξερράγη όταν την πάτησε χρόνια πριν. Κλωτσάει λίγο χώμα προς αυτήν, σαν να παίρνει εκδίκηση και γνέφει ικανοποιημένος. Είναι το μόνο άτομο στη σκηνή.

CUT TO:

ΔΩΜΑΤΙΟ ΗΛΕΚΤΡΙΚΗΣ ΚΑΡΕΚΛΑΣ – ΕΙΣ.

Το φάντασμα της ΕΒΕΛΥΝ κάθεται στο μπράτσο μιας άδειας ηλεκτρικής καρέκλας. Κάνει μια χειρονομία περιφρόνησης προς αυτή, χαμογελάει σαν να μην την ενδιαφέρει πια και πετάει μακριά.

CUT TO:

ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΔΡΟΜΟΣ – ΕΞΩΤ. Η ΔΥΣΗ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

Το φάντασμα του ΡΕΪ κάθεται χαμηλά και κοιτάζει μια κατεστραμμένη μοτοσυκλέτα σε έναν άδειο αυτοκινητόδρομο.

Σηκώνεται και κοιτάζει μελαγχολικά το ηλιοβασίλεμα. Είναι το μόνο άτομο στη σκηνή.

CUT TO:

CEMETERY CITY - ΕΞΩΤ. ΝΥΧΤΑ

Επιστρέφοντας στη σκηνή, ο φωτισμός τρεμοπαίζει και καταλήγει προς την προηγούμενη κανονική χρωματική παλέτα. Ο ΡΕΪ τραγουδάει παιχνιδιάρικα και χορεύει το υπόλοιπο τραγούδι. Το πλήθος των φαντασμάτων φαίνεται πια να είναι πραγματικά ενθουσιασμένο και να απολαμβάνει την παράσταση, ζητωκραυγάζοντας, χειροκροτώντας και χορεύοντας. Οι τρεις κριτές αποκαλύπτουν τις κάρτες βαθμολογίας ένας προς ένας, όλες εκ των οποίων γράφουν τον αριθμό 10 επάνω τους. Το συγκρότημα κοιτάζει το σκορ τους με χαρά και ικανοποίηση και φτάνουν στο τέλος του τραγουδιού. Μόλις τελειώσει το τραγούδι, ακούγονται ζητωκραυγές από το πλήθος. Η κάμερα απομακρύνεται ακριβώς με την ίδια, αλλά αντίστροφη κίνηση από την αρχή, αφήνοντας τη θέα της εξέδρας και κάνοντας pan πίσω στην πύλη-είσοδο του νεκροταφείου. Όλα τα φώτα νέον σβήνουν και απομένει μόνο ένα σκοτεινό και άδειο νεκροταφείο.

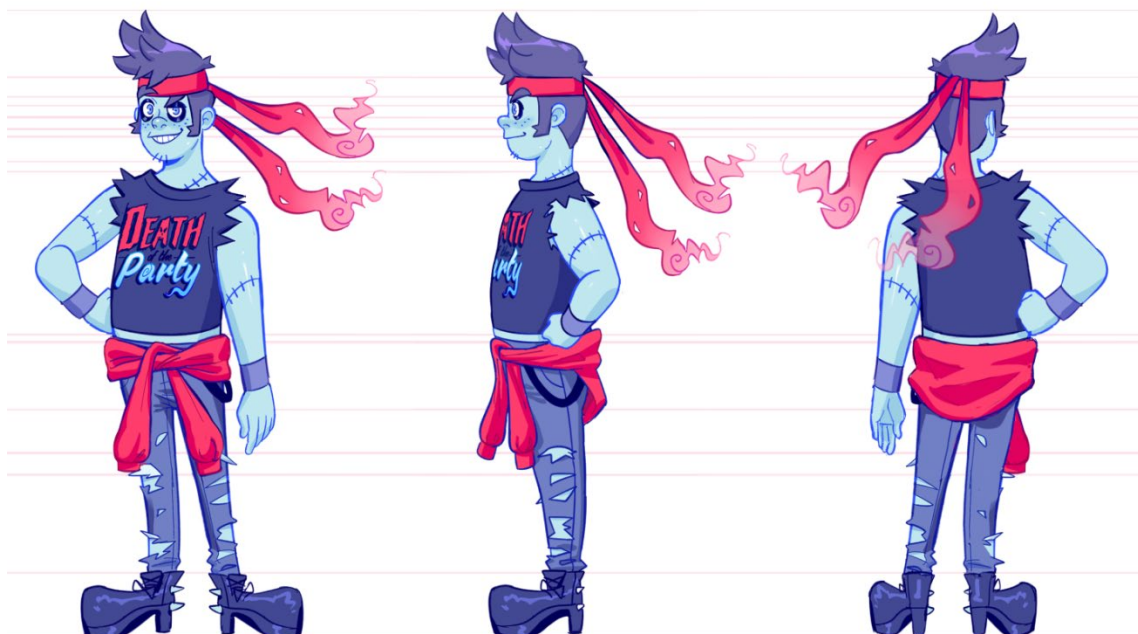
4. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

A) Οι Πρωταγωνιστές

Οι τέσσερις πρωταγωνιστές αποτελούνται από τα μέλη της μουσικής μπάντας φαντασμάτων, που συναντάμε στο σενάριο. Βρίσκονται στο κέντρο της αφήγησης και του χιούμορ του φιλμ και για αυτό το λόγο είναι ο πιο σημαντικός «πυρήνας» του έργου. Το όνομα του φιλμ είναι και το όνομα της μπάντας, «*Death of the Party*» (Ο θάνατος του πάρτι). Ο τίτλος αυτός είναι λογοπαίγνιο στη φράση «*life of the party*» (η ζωή του πάρτι), ένα όνομα που εντός της ιστορίας, οι χαρακτήρες σκέφτηκαν οι ίδιοι. Γι' αυτό τον λόγο, είναι ταυτόχρονα παιχνιδιάρικο αλλά και σκόπιμα λίγο άβολο, δίνοντας ένα κωμικό στοιχείο. Ο κάθε ένας από αυτούς τους τέσσερις χαρακτήρες έχασε τη ζωή του με διαφορετικό τρόπο και σε διαφορετική εποχή. Έτσι προσφέρεται μια αίσθηση ποικιλίας, ενώ μπορεί να εκμεταλλευτεί η φύση των φαντασμάτων ως πλάσματα της ποπ κουλτούρας. Λόγω της νεκρής φύσης τους, όλη η ανθρώπινη ιστορία είναι μια διαθέσιμη δεξαμενή προέλευσης για αυτούς τους ήρωες, επιτρέποντας την εξερεύνηση διαφόρων υποβάθρων. Ταυτόχρονα, οι διαφορετικές χρονικές

περίοδοι ωθούν περαιτέρω την ιδέα ότι αυτοί οι χαρακτήρες είναι ζωντανοί-νεκροί, καθώς παραπέμπουν σε περασμένες εποχές. Παρ' όλα αυτά, όλοι τους ενώνονται από κάποια κοινά στοιχεία: όλοι τους είχαν ελαττώματα και μετάνοιες απ' τη ζωή που δεν έζησαν, όλοι αγαπούν τη μουσική και όλοι είχαν έναν πρόωρο και άδικο θάνατο. Από μια εξωδιηγητική ματιά και οι τέσσερις τους αντιπροσωπεύουν κάποια βασικά κωμικά αρχέτυπα, τα οποία οπτικοποιούνται μέσα από την υπερβολή και το σχέδιο. Ταυτόχρονα, υπάρχει η προσπάθεια αποδόμησης αυτών των αρχετύπων μέσα από την περαιτέρω ανάπτυξη των προσωπικοτήτων των ηρώων. Σημαντικός σκοπός πίσω από τον σχεδιασμό τους είναι η δημιουργία μιας ποικίλης «παράταξης» χαρακτήρων, οι οποίοι έχουν αρκετές διαφορές, ώστε να ξεχωρίζουν ο ένας από τον άλλον, αλλά και αρκετά κοινά στοιχεία, ώστε να ανήκουν στην ίδια ιστορία και χώρο. Πολλά από τα στοιχεία της προσωπικότητάς τους, της ιστορίας και του παρελθόντος τους, καθώς και του εσωτερικού τους κόσμου δεν εμφανίζονται απευθείας στο σενάριο. Παρ' όλα αυτά, είναι στοιχεία που αναπτύχθηκαν ως κομμάτι της διαδικασίας δημιουργίας των χαρακτήρων, κάνοντάς τους να αισθανθούν πιο «ζωντανοί» και κάνοντας τη μελλοντική τους χρήση σε άλλα καλλιτεχνικά έργα πιο εύκολη. Πράγματι, μόνο ένα μικρό ποσοστό των πληροφοριών που χτίστηκαν γύρω από αυτούς τους ήρωες, εμφανίζεται στο τελικό έργο, αλλά αυτό είναι που τους επιτρέπει να παρουσιαστούν με τρόπους πιστούς γύρω από το αρχικό τους όραμα.

- **Ρέι Γουόκερ / Ray Walker**



Εικόνα 1.1 – Φύλλο αναφοράς χαρακτήρα

1) Ιστορία και Προσωπικότητα:

Ο Ρέι ήταν ένας φυσιολογικός νεαρός, μέχρι που μπλέχτηκε με το λάθος πλήθος. Η αγάπη του για την Ροκ μουσική και η επαναστατική του φύση τον οδήγησαν να γίνει μέλος μιας συμμορίας μοτοσικλετιστών. Αυτό που δεν ήξερε όμως ήταν, ότι σύντομα θα έκανε την τελευταία του βόλτα πάνω στους αυτοκινητοδρόμους. Μετά από το τραγικό αυτό ατύχημα βρέθηκε σε ένα μέρος που ονομάζεται Cemetery City, ένα νεκροταφείο που «ζωντανεύει» κάθε νύχτα.

Ο Ρέι είναι ο πρωταγωνιστής και ο «αρχηγός» της μπάντας, όντας ο κύριος τραγουδιστής και κιθαρίστας. Είναι αρκετά βασισμένος στο αρχέτυπο του «ροκά» (Stuart 2016) και των παραβατικών νεαρών των δεκαετιών του '80 και '90. Το όνομά του είναι εν μέρει λογοπαίγνιο στη φράση «*jaywalker*», η οποία περιγράφει τους πεζούς που κάνουν παράνομη παράβαση στον δρόμο (Cambridge Dictionary 2023). Αν και δεν είναι ένα στοιχείο που αγγίζεται συγκεκριμένα στο σενάριο, η ιδέα ήταν ότι ο Ρέι ήταν αυτός που δημιούργησε την μπάντα: ήταν αυτός που πλησίασε τους άλλους τρεις, ώστε να συμμετάσχουν μαζί του. Όντας πεισματάρης και δυναμικός, ήταν η ώθηση που χρειάζονταν οι άλλοι τρεις για να πάρουν μέρος στο διαγωνισμό.

Η προσωπικότητά του είναι αυτή του δυναμικού και εξωστρεφή διασκεδαστή. Είναι γεμάτος ενέργεια: θεατρικός, επιδεικτικός, πλακατζής, αλλά και επιπόλαιος, απρόσεκτος, ανυπότακτος και ίσως και λίγο εγωιστής. Είναι εκφραστικός και δεν κρύβει τα βασικά συναισθήματά του. Παρ' όλα αυτά, δυσκολεύεται να δείξει τα πιο «βαθιά» και ευάλωτα συναισθήματά του, τα οποία έχει την τάση να «θάβει» πίσω από μια μάσκα αδιαφορίας. Αγαπά την πλάκα και τη διασκέδαση πάνω από όλα και παρά τα σφάλματά του είναι ένας καλόκαρδος χαρακτήρας. Η κύρια μετάνοια για τον θάνατό του είναι ότι αισθάνεται ότι ευθύνεται ο ίδιος για αυτόν, ότι ήταν απρόσεκτος και απερίσκεπτος και ως ένα σημείο αισθάνεται ότι του άξιζε. Όντας ο «νεότερος» θάνατος της μπάντας, δεν έχει καταφέρει να ξεπεράσει το δυστύχημά του όπως οι άλλοι τρεις, οι οποίοι είχαν παραπάνω χρόνια να το επεξεργαστούν.

Υπάρχουν διάφοροι λόγοι που επιλέχτηκε το αρχέτυπο του συμπαθητικού «παραβάτη ροκά μοτοσικλετιστή» για τον Ρέι. Σημαντική θεματική του σεναρίου είναι η ιδέα της δεύτερης ευκαιρίας και της αναμόρφωσης. Ο Ρέι με κάποιο τρόπο συμβολίζει τους νέους, που τους αποτυχαίνει το σύστημα. Ένας λόγος που το βραβείο του μουσικού διαγωνισμού είναι η «δεύτερη ευκαιρία», είναι επειδή το σενάριο θέλει να θίξει την ιδέα

ότι η αναμόρφωση μπορεί να πραγματοποιηθεί, μόνο όταν το σύστημα την επιτρέπει αντί να την αποτρέπει. Ο Ρέι στην πραγματική του «κρυφή» φύση ίσως να είναι το αντίθετο από την περσόνα του «νταή» που παρουσιάζει. Είναι, δηλαδή, λίγο «σπασίκλας»: καλόκαρδος, ανασφαλής και ευάλωτος. Αγαπά τη μουσική και το θέατρο, την επιστημονική φαντασία, την ειλικρίνεια, να εκφράζει τον εαυτό του και να νοιάζεται για τους άλλους. Όμως, ο περίγυρός του όταν ήταν ακόμα ζωντανός, ζητούσε από αυτόν να εκφράζει «σκληρότητα και αρρενωπότητα» και όπως φαίνεται και στο σενάριο, αυτή η πίεση από τους συνομηλίκους του είναι αυτή που τον ώθησε στην απερίσκεψία, την παραβατικότητα και την επιπολαιότητα (Vargas 2011). Ίσως επειδή η κοινωνία της εποχής του δεν του έδωσε κάποια άλλη διέξοδο. Τελικά, μέσα από τους καινούριους και πραγματικούς του μεταθανάτιους φίλους, του δίνεται η ευκαιρία να ξαναπροσπαθήσει και να πετύχει κάτι ευχάριστο και για τους τέσσερις τους.

2) Σχεδιασμός

Η γλώσσα σχήματός του επικεντρώνεται σε δύο σχήματα: τον κύκλο και το τρίγωνο. Ο κύκλος είναι ένα σχήμα που συνήθως εκφράζει φιλικότητα, ευκαμψία και



Εικόνα 1.2 – Εκφράσεις, χρώματα και *props*

αβλαβείς χαρακτήρες, ενώ το τρίγωνο εκφράζει κίνδυνο, δυναμικότητα, αιχμηρότητα και απρόβλεπτους χαρακτήρες (The Walt Disney Family Museum 2020). Ο κύκλος βρίσκεται κυρίως στο πρόσωπο και το σώμα του Ρέι, ενώ τα τρίγωνα στα μαλλιά και ρούχα του (Εικόνα 1.1). Είναι, δηλαδή, ένας φιλικός και καλόκαρδος χαρακτήρας, που φοράει έναν «επικίνδυνο» περίγυρο. Ο περίγυρος αυτός όμως είναι ένα κουστούμι: ρούχα και μαλλιά, είναι η μόδα, η ενδυμασία. Στον πυρήνα του επικρατεί στο τέλος ο κύκλος, όπου και βρίσκεται η ουσία του χαρακτήρα. Δημιουργείται έτσι παραλληλία με την προσωπικότητά του. Το τρίγωνο φυσικά δε συμβολίζει μόνο τον κίνδυνο και την αιχμηρότητα, αλλά εκφράζει και την ενέργεια, το δυναμισμό και την ταχύτητα, στοιχεία που σίγουρα συναντάμε στον Ρέι ως ήρωα. Ο κεφαλόδεσμος και τα σκισμένα ρούχα παραπέμπουν περαιτέρω στις δεκαετίες στις οποίες τοποθετείται ο Ρέι, καθώς και στο αρχέτυπο του ροκά και του παραβάτη.

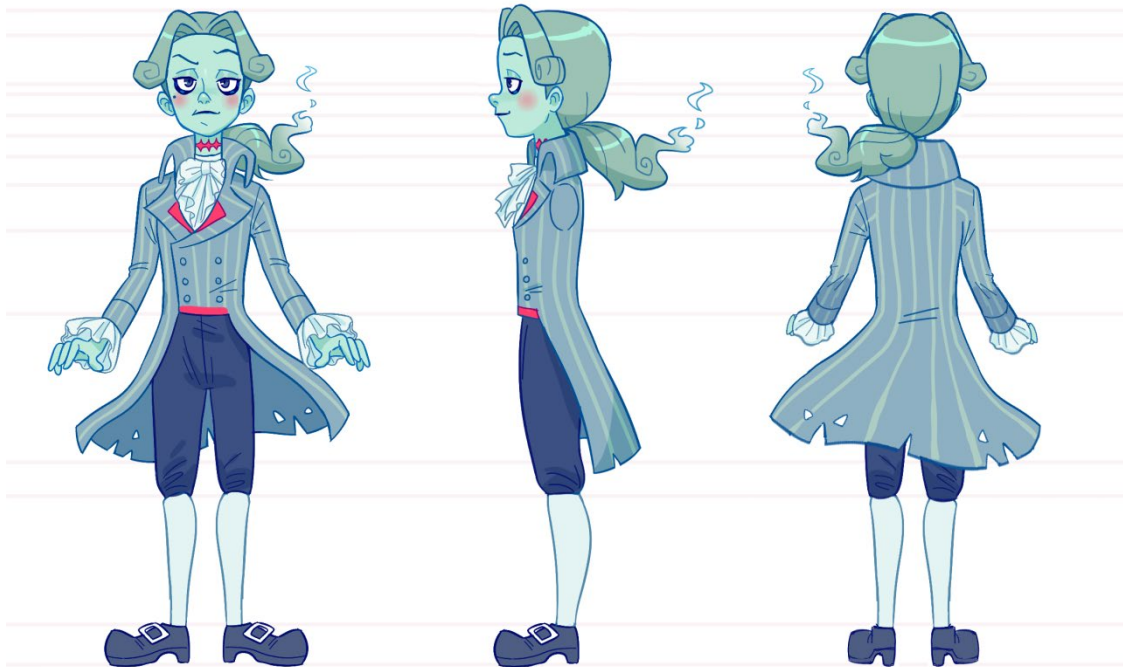


Εικόνα 1.3 – Περαιτέρω χρωματικές παλέτες βάση σεναρίου

Η χρωματική παλέτα περιορίστηκε στις αποχρώσεις του μπλε, με το έντονο κόκκινο ως δευτερεύον χρώμα, δημιουργώντας έτσι μια χαρακτηριστική διχρωμία. Το μπλε επιλέχτηκε, διότι μέσα από τη γενική οπτική ανάπτυξη του έργου αναδύθηκε ως κύριο χρώμα, καθώς συμβολίζει το «αφύσικο», το μεταφυσικό και συγκεκριμένα συνδέεται με το κρύο της νύχτας και του θανάτου. Από την άλλη, οι μπλε αποχρώσεις είναι αντίθετες των ζεστών αποχρώσεων του ανθρώπινου δέρματος, κάνοντας έτσι καθαρή τη διάκριση των φαντασμάτων αυτού του κόσμου από τους ζωντανούς θνητούς.

Υπάρχει μια γενική τάση στην ποπ κουλτούρα προς την απεικόνιση των φαντασμάτων με κρύα και αφύσικα νέον χρώματα, δίνοντας την αίσθηση ενός ημιδιάφανου φωτός (Pulliam 2016). Για αυτό το λόγο, όλοι οι νεκροί του κόσμου αυτού, είτε είναι οι πρωταγωνιστές είτε κομπάρσοι, απεικονίζονται με αυτή την αισθητική και αυτά τα κρύα χρώματα, καθώς και με ράμματα που παραπέμπουν σε άλλους διάσημους «ζωντανούς νεκρούς» της ποπ κουλτούρας (Pulliam 2016). Το κόκκινο από την άλλη λειτουργεί ως εργαλείο για να «σπάσει» τη μονοχρωμία και όντας ζεστό και δυναμικό χρώμα προσθέτει μια αίσθηση ενέργειας και ζωντάνιας στο «κρύο του θανάτου» του μπλε. Ταυτόχρονα, το κόκκινο έχει τον ενωτικό ρόλο της δημιουργίας συνοχής μεταξύ των τεσσάρων πρωταγωνιστών, καθώς είναι το μόνο χρώμα που έχουν κοινό μεταξύ τους. Τέλος, το μπλε και το κόκκινο, όντας σχετικά αντιθετικά χρώματα, ταιριάζουν αισθητικά μεταξύ τους και δημιουργούν έναν οπτικά ευχάριστο συνδυασμό.

- **Αντουάν Μπαζίλ / Antoine Basille**



Εικόνα 2.1 – Φύλλο αναφοράς χαρακτήρα

1) Ιστορία και Προσωπικότητα:

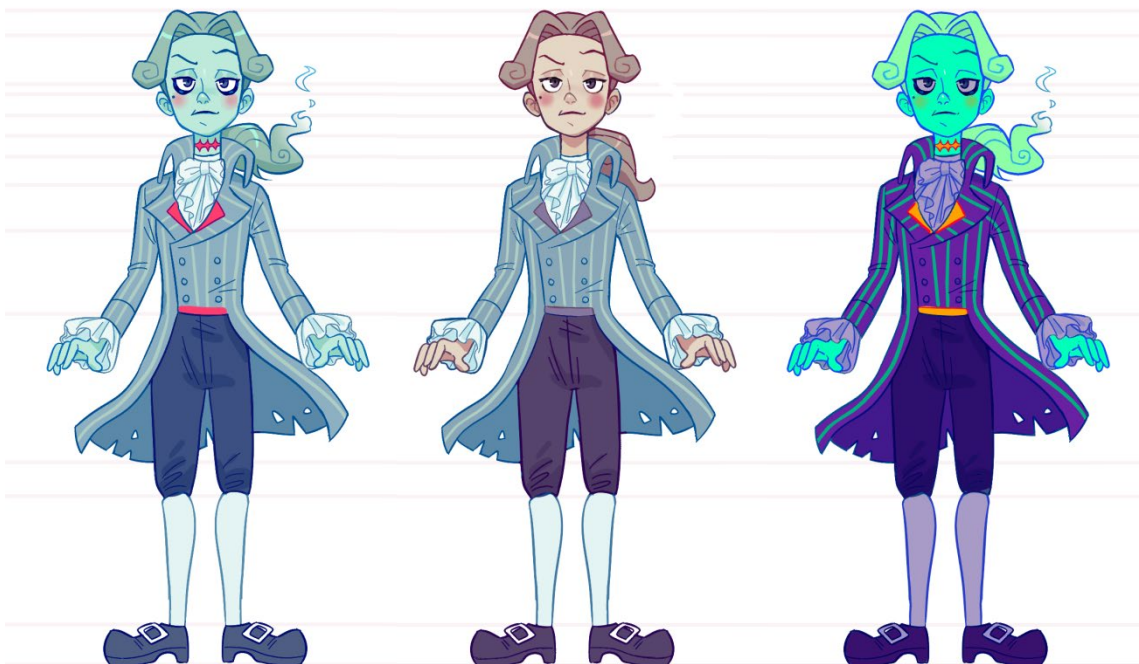
Ο Αντουάν είναι ο πιανίστας της μπάντας. Στο παρελθόν του, ήταν ένας μουσικός από το Παρίσι κατά το τέλος του 18^{ου} αιώνα. Καθώς δυσκολευόταν οικονομικά και επιβίωνε με το ζόρι μέσω του επαγγέλματός του, ανέπτυξε αυταπάτες μεγαλείου και ήλπιζε

απεγνωσμένα να γίνει μέρος της αριστοκρατίας. Παρόλο που δεν πέτυχε ποτέ αυτό το όνειρο, βρέθηκε να εργάζεται για τους ευγενείς, ακόμη και φορώντας συνεχώς τα ρούχα που του έδωσαν για τα ρεσιτάλ του, καθώς τον πλήρωναν με ψίχουλα. Όταν ήρθε η στιγμή της επανάστασης, η περιφρόνηση από τον Αντουάν προς τους άλλους της κοινωνικής τάξης του, καθώς και η συμμαχία του με αυτούς στην κορυφή, τον οδήγησαν τελικά στην πτώση του, καθώς ο όχλος τον μπερδεψε για αριστοκράτη και έτσι οδηγήθηκε στη λαιμητόμο.

Ο Αντουάν είναι ένας ήρωας με σχετικά ευθύ χαρακτηρισμό και προσωπικότητα. Είναι ένας ψηλομύτης και δραματικός καλλιτέχνης που βλέπει μεγάλη αξία στην τέχνη του και που μερικές φορές βάζει τους άλλους κάτω από τον εαυτό του. Μπορεί να είναι λίγο μικροπρεπής και επικριτικός, αλλά στην πραγματικότητα έχει καλή καρδιά. Η αγάπη του για τα πλούτη προέρχεται από το γεγονός ότι ποτέ του δεν τα είχε και η επιθυμία του για μια καλύτερη ζωή είναι αποτέλεσμα των κακουχιών του και της φτώχειας του. Μετά τον θάνατό του, περιβάλλεται από φίλους που δεν τον επικρίνουν και μαθαίνει να ανοίγεται και να δείχνει την εκτίμησή του προς τους άλλους, παραμερίζοντας τόσο το σύμπλεγμα ανωτερότητάς του όσο και κατωτερότητάς του.

2) Σχεδιασμός

Η γλώσσα σχήματος του Αντουάν κυριαρχείται κυρίως από το τρίγωνο. Ο κύριος



Εικόνα 2.2 – Περαιτέρω χρωματικές παλέτες βάση σεναρίου

λόγος πίσω από αυτήν την επιλογή είναι η συσχέτιση του τριγώνου με την «οξύτητα», αλλά σε αυτή την περίπτωση είναι επίσης μια συντομογραφία για τη κομψότητα, την υπεροψία αλλά και την ευθραυστότητα. Ο χαρακτήρας είναι εκτός από μεταφορικά και κυριολεκτικά ψηλομύτης και ως εκ τούτου το υπόλοιπο πρόσωπο και τα ρούχα του ακολουθούν αυτό το μοτίβο. Ακόμη και οι στροβιλισμοί στα μαλλιά του έχουν διακριτικά σπασίματα και γωνίες. Ο σχεδιασμός των ρούχων του και γενικά η μόδα του βασίζονται στη «*habit à la française*», την τυπική αντρική ενδυμασία του 1790, η οποία αποτελούνταν από σακάκι, παντελόνι και γιλέκο (Kunstgewerbemuseum 2014). Αυτή ήταν και η εποχή στην οποία ζούσε ο χαρακτήρας. Τα μαλλιά του βασίζονται ομοίως στις πουδραρισμένες περούκες της εποχής (McDowall, 2012) και η γενική σιλουέτα του χαρακτήρα παραπέμπει στην εικόνα ενός μουσικού ή συνθέτη. Φοράει επίσης ελαφρύ μακιγιάζ, μια συνηθισμένη πρακτική της εποχής (Hunt, Fate και Dodds 2011), κάτι που αναδεικνύει επίσης τη θεατρικότητα του χαρακτήρα.

Η χρωματική παλέτα του χαρακτήρα ακολουθεί τους ίδιους κανόνες, που καθορίστηκαν προηγουμένως μέσω του πρωταγωνιστή: επιλέγεται ένα κρύο βασικό χρώμα και το έντονο κόκκινο χρησιμοποιείται στις λεπτομέρειες. Στην περίπτωση του Αντουάν, αυτό το βασικό χρώμα είναι το γαλαζοπράσινο, ένα χρώμα που συναντάται συχνά στην ενδυμασία της εποχής του (Kunstgewerbemuseum 2014). Όλα τα βασικά χρώματα των τριών συναδέλφων του Ρέι επιλέχθηκαν έτσι ώστε οι τέσσερις τους να σχηματίζουν μια χρωματική διαβάθμιση, όταν τοποθετούνται ο ένας δίπλα στον άλλο (Εικόνα 5.2). Οι κόκκινες λεπτομέρειες στον Αντουάν είναι σχετικά λιγότερες και πιο αραιές, καθώς δεν είναι τόσο δυναμικός χαρακτήρας. Παρ' όλα αυτά, μέσω αυτού του περιορισμού του κόκκινου δίνεται περισσότερη προσοχή στο σημάδι στο λαιμό του, το οποίο αναδεικνύει τον τρόπο του θανάτου του.

- Έβελυν Μύλλερ / Evelyn Miller



Εικόνα 3.1 – Φύλλο αναφοράς χαρακτήρα

1) Ιστορία και Προσωπικότητα:

Η Έβελυν ήταν μια κανονική νοικοκυρά τη δεκαετία του 1950, η οποία βρέθηκε σε έναν δυστυχημένο γάμο. Πάντα ήθελε να γίνει ηθοποιός και μεγάλωσε με μουσική παιδεία, αλλά ο αυταρχικός σύζυγός της δεν την άφησε να ακολουθήσει τα όνειρά της. Η παράνοια και η δυστυχία την οδήγησαν να σχεδιάσει τη δολοφονία του συζύγου της, κάτι που δεν κατάφερε ποτέ να πραγματοποιήσει, και που ποτέ δεν είχε το θάρρος να εκτελέσει. Ωστόσο, λόγω μιας εξωτερικής σύγκρουσης ο ίδιος γύρισε μια μέρα στο σπίτι τραυματισμένος και πέθανε στα πόδια της. Αυτό το συμβάν οδήγησε στην εσφαλμένη σύλληψή της και λόγω του μισογυνισμού της εποχής της καταδικάστηκε με τη θανατική ποινή. Η Έβελυν είναι ένα καλοπροαίρετο άτομο, αλλά κινητοποιείται κυρίως από τη νευρωτική της φύση και την παράνοιά της. Είναι κάποια που είχε καταπνίξει τις ελπίδες και τα όνειρά της, την ελευθερία και την αυτοέκφρασή της, καθώς ήταν ελεγχόμενη από άλλους. Επομένως, έχει την τάση να «τσακίζει» υπό πίεση και η αγχωτική της φύση την οδηγεί συχνά στην άρνηση της πραγματικότητας και στην «παραστατική» και άστοχη αισιοδοξία. Στο παρελθόν της ήταν αρκετά απελπισμένη, ώστε να επιχειρήσει να πληγώσει κάποιον θανάσιμα, αλλά ποτέ δε βρήκε το κουράγιο να το κάνει. Ωστόσο, η αρχική

της δραστική σκέψη είναι αυτή που τελικά την οδήγησε στην παρεξήγηση που οδήγησε στον θάνατό της. Της αρέσει πραγματικά να φροντίζει τους άλλους -αρκεί να της δίνεται η επιλογή και όχι να την αναγκάζουν. Οι φίλοι της στη μετά θάνατον ζωή ήταν και η στήριξη που χρειαζόταν.

2) Σχεδιασμός



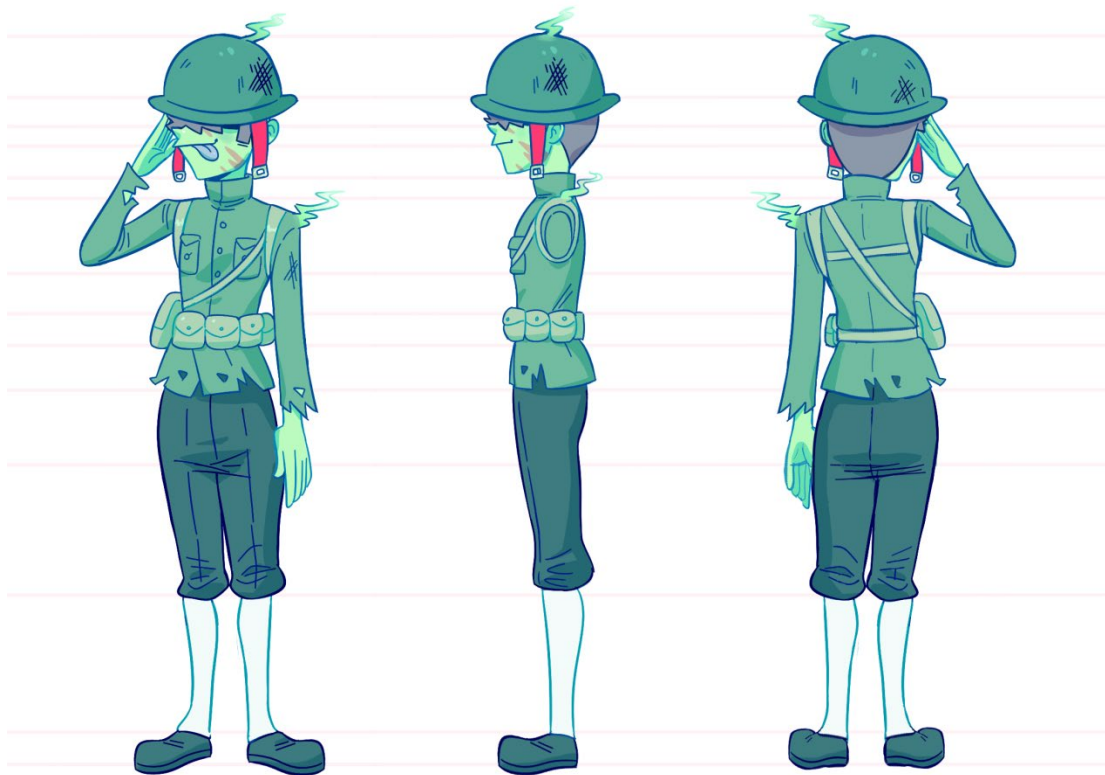
Εικόνα 3.2 – Περαιτέρω χρωματικές παλέτες βάση σεναρίου

Η γλώσσα σχήματός της είναι παρόμοια με αυτή του Ρέι, καθώς βασίζεται στον κύκλο και στο τρίγωνο. Ωστόσο, αυτά τα δύο συναντώνται σχετικά αντίστροφα. Τα στρογγυλά σχήματα βρίσκονται κυρίως στα μαλλιά και στα αξεσουάρ της, όπως οι στρογγυλές πέρλες και οι καμπύλες του κουρέματός της. Το πρόσωπο, τα μάτια και η φούστα της ωστόσο είναι πιο μυτερά, αναδεικνύοντας μια οξύτητα, που κρύβεται κάτω από το απελπισμένα γλυκανάλατο εξωτερικό. Η γενική της σιλουέτα βασίζεται και πάλι στη μόδα της εποχής από την οποία κατάγεται, με την ψηλόμεση φούστα με φαρδύ χείλος, η οποία είναι χαρακτηριστική των γυναικείων ρούχων της δεκαετίας του 1950 (Douglas 1983). Από την άλλη, τα ράμματα στο μέτωπό της υπονοούν τον τρόπο του θανάτου της, ενώ το μεταφυσικό στοιχείο στο τέλος των μαλλιών της βασίζεται στη στερεοτυπική απεικόνιση των φαντασμάτων, καθώς μοιάζει με λευκή φλόγα ή ύφασμα.

Η χρωματική της παλέτα για άλλη μια φορά βασίζεται σε αυτή του Ρέι, ο οποίος αποτελεί την βάση, πάνω στην οποία χτίστηκαν τα χρώματα των υπόλοιπων. Ενώ ο

Αντουάν μεταφέρει το αρχικό μπλε προς το πράσινο, η Έβελυν το μεταφέρει προς το κόκκινο μέσω της χρήσης του μωβ και του λιλά. Το κόκκινο βρίσκεται σε μικρές ποσότητες αλλά πολλαπλές φορές και σε ολόκληρο το σχέδιό της, δημιουργώντας μια ισορροπία σε σχέση με τους προηγούμενους δύο. Τα παστέλ χρώματα και οι ρίγες ήταν επίσης συχνά μοτίβα της μόδας της εποχής της και γενικά παραπέμπουν στο αρχέτυπο της «Αμερικανίδας νοικοκυράς του '50» (Douglas 1983).

- **Τζεφ Άτκινς / Geoff Atkins**



Εικόνα 4.1 – Φύλλο αναφοράς χαρακτήρα

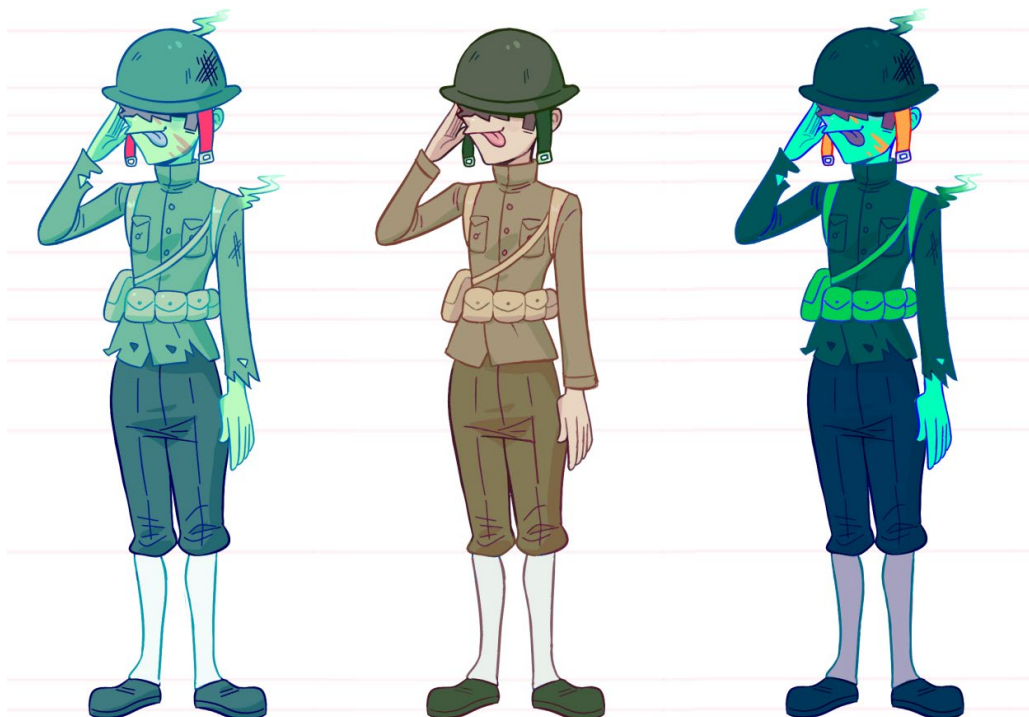
1) Ιστορία και Προσωπικότητα:

Ο Τζεφ ήταν ένας νεαρός Άγγλος, που ζούσε σε μια σκοτεινή και άτυχη εποχή. Όταν ξέσπασε για πρώτη φορά ένας παγκόσμιος πόλεμος, αποφάσισε να αφήσει τη γριά μητέρα του, τη μοναδική του οικογένεια, για να καταταγεί στον πόλεμο με την ελπίδα ότι θα του έβγαζε μισθό. Παρόλο που αυτή τον παρακάλεσε να μην το κάνει και παρά τη φωνοφοβία του -τον φόβο των ξαφνικών ήχων- εντάχθηκε στις βρετανικές δυνάμεις του 1916, ειρωνικά ως ειδικός εκρηκτικών. Δυστυχώς, κατά την εκκαθάριση μιας εχθρικής νάρκης, τρόμαξε από τον ήχο μιας μακρινής έκρηξης και πάτησε κατά λάθος τη βόμβα,

δίνοντας τέλος στη ζωή του μπροστά στη διμοιρία του και πιθανώς παίρνοντας μερικούς μαζί του.

Ο Τζεφ είναι ένας χαρακτήρας που παίζει κυρίως το ρόλο της «κωμικής ανακούφισης» (Literary Terms 2015) εντός των μελών της ομάδας. Είναι ένας παραδόξως αφελής και αγαθός χαρακτήρας, ο οποίος κατά ειρωνικό τρόπο μάλλον οδηγήθηκε στην πιο σκοτεινή και σκληρή καριέρα από τους τέσσερις κατά τη διάρκεια της ζωής του. Μέρος του κωμικού στοιχείου ίσως προέρχεται από αυτήν την αντίθεση: ένας αθώος και ανόητος νεαρός, που ήταν αρκετά άμυαλος, ώστε να γίνει μέρος ενός πολέμου. Μεγάλο κομμάτι του χαρακτηρισμού του βασίζεται στην ειρωνεία, ειδικά στην ιδέα ενός φωνοφοβικού ειδικού εκρηκτικών, που παίζει κρουστά. Η ιδέα είναι ότι μισεί τους ξαφνικούς ήχους εκτός του ελέγχου του, που παράγονται από άλλους, αλλά αγαπά αυτούς που δημιουργεί ο ίδιος. Τα ελαττώματά του προέρχονται κυρίως από την αδυναμία του να κατανοήσει το βάρος και τη σοβαρότητα των καταστάσεων στις οποίες βρίσκεται, κάτι που εμφανίζεται ως ακούσια απερισκεψία, αλλά στην πραγματικότητα έχει μια σχεδόν παιδική προσωπικότητα.

2) Σχεδιασμός



Εικόνα 4.2 – Περαιτέρω χρωματικές παλέτες βάση σεναρίου

Η γλώσσα σχήματος του χαρακτήρα είναι μοναδική με την έννοια ότι και τα τρία κύρια σχήματα -το τετράγωνο, το τρίγωνο και ο κύκλος- μπορούν να βρεθούν στο σχέδιό του. Ωστόσο, το κύριο σχήμα του είναι το ορθογώνιο. Ενώ κανονικά το ορθογώνιο συμβολίζει τη σταθερότητα, στην περίπτωση του Τζεφ όλα τα ορθογώνια είναι λεπτά και επιμήκη. Έτσι, δημιουργείται μια ψηλόλιγνη σιλουέτα που ταιριάζει στις σκληρές συνθήκες, από τις οποίες προήλθε ο χαρακτήρας. Ταυτόχρονα, η «ακαμψία» του τετραγώνου στο τέλος εμφανίζεται από το γεγονός ότι είναι ένας στρατιώτης: υπάκουος και οργανωμένος, ακόμα κι αν αυτό δεν αντικατοπτρίζει απόλυτα τη δική του προσωπικότητα. Οι χαρακτήρες κωμικής ανακούφισης τείνουν να σχεδιάζονται στα «άκρα», έτσι συνήθως είναι είτε πολύ κοντοί και ευρείς, είτε πολύ ψηλοί και λεπτοί. Για τον Τζεφ επιλέχθηκε το δεύτερο, ειδικά επειδή το ύψος δίνει μια αίσθηση ανισορροπίας, κάτι που ταιριάζει στις απότομες και σπασμωδικές κινήσεις του και στα υπερβολικά αντανakλαστικά του. Ο κύκλος βρίσκεται μόνο στο κράνος του, κυρίως για λόγους διατήρησης της αναγνωρίσιμης σιλουέτας της στρατιωτικής στολής. Η στολή του βασίστηκε άμεσα στη στολή των Βρετανών στρατιωτών του πρώτου παγκόσμιου πόλεμου (Barnes 1972), τοποθετώντας τον σωστά στην εποχή του. Παρ' όλα αυτά, ακόμα και το κράνος του υπονοεί την εκκεντρικότητα και κωμικότητα του χαρακτήρα, καθώς έχει ελαττωματική πόρπη που δεν του επιτρέπει να το δέσει.

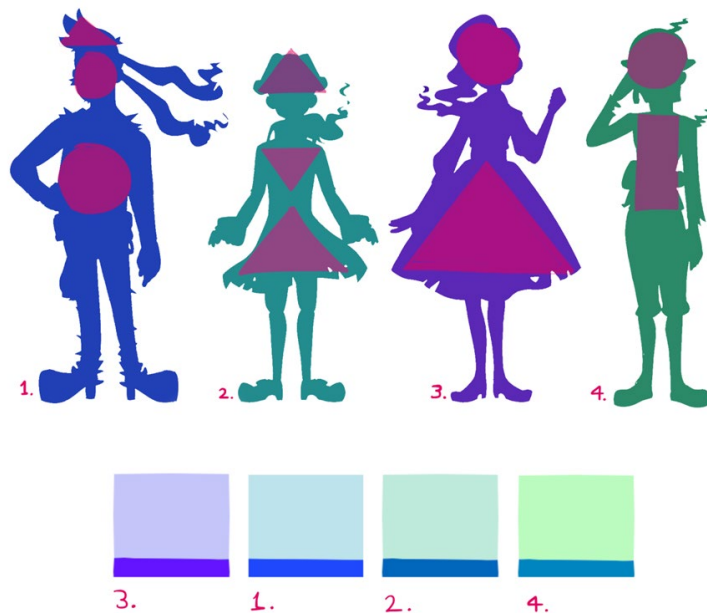
Η χρωματική του παλέτα επικεντρώνεται στις αποχρώσεις του πράσινου, οι οποίες, για άλλη μια φορά, επιλέχθηκαν έτσι ώστε να βρίσκονται κοντά στο αρχικό μπλε του Ρέι, και να ταιριάζουν με τους άλλους τρεις χαρακτήρες. Το πράσινο επιλέχθηκε επίσης επειδή είναι ένα χρώμα που συνδέεται με το στρατιωτικό καμουφλάζ και εξοπλισμό, παρόλο που η βρετανική στολή είναι πιο κοντά στο μπλε (Barnes 1972). Το έντονο κόκκινο εμφανίζεται λιγότερο από όλους τους τέσσερις χαρακτήρες, ίσως επειδή ο Τζεφ έχει την πιο αγαθή και «αθώα κουτή» προσωπικότητα από όλους τους και επειδή διαφορετικά θα υπήρχε κλάση με την αναγνωσιμότητα της στολής του. Παρ' όλα αυτά, ίχνη του κόκκινου εμφανίζονται και στα εγκαύματα στο πρόσωπό του, ενώ ίχνη της «φλόγας» και του καπνού της έκρηξης μπορούν να βρεθούν στα σημάδια στα ρούχα του.



Εικόνα 5.1 – «Line-Up» των Πρωταγωνιστών

Β) Η Συνοχή μεταξύ τους

Όπως αναφέρθηκε στις παραπάνω ενότητες, οι τέσσερις πρωταγωνιστές έχουν σχεδιαστεί ώστε να φαίνονται σχεδόν πάντα μαζί. Ως εκ τούτου, ο στόχος είναι να αισθάνονται συνεπείς μεταξύ τους, καθώς και μοναδικοί και αναγνωρίσιμοι εντός της «παράταξής» τους. Και οι τέσσερις τους έχουν διαφορετικά ύψη, σωματότυπους και, το κυριότερο, ένα δικό τους κεντρικό χρώμα. Όπως αναφέρθηκε ήδη στα μεμονωμένα προφίλ τους, οι πρωταγωνιστές σχηματίζουν μια διαβάθμιση από το μωβ στο πράσινο (Εικόνα 5.2), όπου όλες οι αποχρώσεις αυτές είναι αρκετά κοντά η μία στην άλλη, ώστε να αναδεικνύουν πειστικά τους χαρακτήρες ως κομμάτι του ίδιου κόσμου. Οι φωτεινές κόκκινες λεπτομέρειες προσπαθούν να κάνουν αυτή τη σύνδεση αναμφισβήτητη. Ήταν επίσης σημαντικό, κατά τη διαδικασία σχεδιασμού, να είναι αναγνωρίσιμη η κάθε μεμονωμένη σιλουέτα των χαρακτήρων.



Εικόνα 5.2 – Πάνω: Σιλουέτες και γλώσσα σχήματος. Κάτω: Χρωματική διαβάθμιση

Γ) Δευτερεύοντες χαρακτήρες



Εικόνα 5.3 – Οι τρεις κριτές. Αριστερά: Χάρων. Μέση: Ανούβις. Δεξιά: Μπρονχίλντα.

Εκτός από τους πρωταγωνιστές, το σενάριο επίσης παρουσιάζει μια τριάδα δευτερευόντων χαρακτήρων (Εικόνα 5.3), οι οποίοι είναι σημαντικοί για την επίλυση της πλοκής. Παρ' όλο που δεν εμφανίζονται στη πρώτη πράξη η οποία εμψυχώθηκε, η εμφάνιση και η προσωπικότητά τους ολοκληρώθηκαν στη διάρκεια της προπαραγωγής. Αυτή η τριάδα αποτελείται από τους κριτές του μουσικού διαγωνισμού, τρεις φιγούρες βασισμένες σε ψυχοπομπούς διαφόρων μυθολογιών της πραγματικής ζωής. Οι ψυχοπομποί είναι υπερφυσικά πλάσματα, πνεύματα, οντότητες ή θεότητες από διάφορες θρησκείες και μυθολογίες, των οποίων η ευθύνη είναι να συνοδεύουν τις ψυχές των νεκρών από τη Γη στη μετά θάνατον ζωή (Lidell 1940). Γι' αυτόν τον λόγο, οι χαρακτήρες αυτοί μπορούν εύκολα να λειτουργήσουν ως φιγούρες εξουσίας, αλλά και ως «η γέφυρα» μεταξύ του παρόντος των πρωταγωνιστών, τον κόσμο των νεκρών, και του στόχου που προσπαθούν να πετύχουν, τον κόσμο των ζωντανών. Εκτός από γέφυρα όμως, οι κριτές αυτοί παίζουν επίσης τον ρόλο του εμποδίου, κάτι που πρέπει να ξεπεραστεί. Όντας θεότητες, οι χαρακτήρες αυτοί εκφράζουν αυτή την αίσθηση εξουσίας, αλλά ταυτόχρονα μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλείο προώθησης της πλοκής. Οι τρεις φιγούρες που επιλέχθηκαν, προέρχονται όλες από μη ασκούμενες θρησκείες για λόγους ευαισθησίας, αλλά και επειδή προσφέρουν μια αίσθηση μυστηρίου και οικειότητας, καθώς απεικονίζονται συχνά στην ποπ

κουλτούρα και το ευρύ κοινό είναι σχετικά εξοικειωμένο μαζί τους. Μάλιστα, η εμφάνισή τους βασίστηκε εν μέρει σε αυθεντικές απεικονίσεις και πολιτισμικά ακριβείς ενδυμασίες. Αυτοί οι ψυχοπομποί χρησιμεύουν μόνο ως υποστηρικτικοί ήρωες και ως συσκευή πλοκής κι έτσι ως αποτέλεσμα, προορίζονται να είναι πιο μυστηριώδεις και λιγότερο ανεπτυγμένοι από τους πρωταγωνιστές. Παρ' όλα αυτά, υπάρχει μια σημαντική πτυχή της επανεφεύρεσης και της αποδόμησης των μυθολογικών φιγούρων στις οποίες βασίζονται, έτσι ώστε οι κριτές αυτοί να παίρνουν μια πρωτότυπη και κωμική μορφή, που τους κάνει να αισθάνονται ως μοναδικοί χαρακτήρες και ανεξάρτητες ερμηνείες των αρχικών μύθων.

Τα σχέδιά τους, όπως προαναφέρθηκε, βασίστηκαν εν μέρει στις αυθεντικές απεικονίσεις τους στη μυθολογία, αλλά υπήρξαν πολλά στοιχεία ανασχεδίασης και αυτοσχεδιασμού με σκοπό την εισαγωγή τους στο συγκεκριμένο έργο. Αρχικά, όπως και με τους πρωταγωνιστές, οι τρεις χαρακτήρες έχουν πολλά κοινά στοιχεία και χρώματα μεταξύ τους, που τους ενοποιούν ως ομάδα, με επίκεντρο τον χρυσό. Σε αντίθεση με τα φαντάσματα, οι κριτές δεν είναι νεκροί, αλλά θεότητες, που συνδέουν τους δύο κόσμους. Ως αποτέλεσμα, δεν έχουν τα κρύα και απόκοσμα χρώματα που αντιστοιχούν στα πνεύματα. Παρ' όλα αυτά, μέσα από τις ενδυμασίες και μερικά μη-ανθρώπινα στοιχεία, τα σχέδιά τους επίσης παραπέμπουν στο υπερφυσικό στοιχείο. Στο σύνολό τους, οι τρεις τους σχηματίζουν ένα ελαφρύ νέυμα στη φροϋδική τριάδα του Εκείνο (Μπρουνχίλντα), Εγώ (Χάρων) και Υπερεγώ (Ανούβις) (Freud 1990).

Ι) Ο Χάρων της ελληνικής μυθολογίας, ενώ συνήθως απεικονίζεται ως ηλικιωμένος (Encyclopedia Britannica 2022), εδώ απεικονίζεται ως νέος. Μέρος της πρόθεσης είναι η κωμωδία που προκύπτει από την αποδόμηση του αρχέτυπου, παρουσιάζοντάς τον ως το αντίθετο από αυτό που περιμένει το κοινό. Υπάρχει επίσης ειρωνεία στην απεικόνιση μιας προσωποποίησης του θανάτου ως νεαρής ηλικίας, καθώς τα γηρατειά συνήθως συνδέονται παραπάνω με αυτόν. Ταυτόχρονα, λόγω αυτής της νεαρής ηλικίας, το σχέδιό του συνδυάζεται με υποκουλτούρες της μόδας και της μουσικής, συγκεκριμένα την υποκουλτούρα «emo» (Steward 2021). Εν μέρει η επιλογή αυτή έγινε και λόγω της συσχέτισης των σκοτεινών θεμάτων, όπως ο θάνατος, με τη συγκεκριμένη μόδα. Η ιδέα ήταν να συνδυαστεί το αρχέτυπο του «αυθάδη 'emo' νεαρού» με το αρχέτυπο του «θεριστή», κυρίως μέσω του μαύρου χρώματος. Ταυτόχρονα, η νεαρή ηλικία συχνά συσχετίζεται με προσωρινές εργασίες εξυπηρέτησης, αναπλαισιώνοντας ίσως έτσι και τη δουλειά του βαρκάρη ως μια λίγο αχάριστη και βαρετή καριέρα. Η μαύρη κουκούλα παραπέμπει για άλλη μια φορά στην κλασσική απεικόνιση του «θεριστή» (McKenna

2022), ενώ ο χιτώνας, το χρυσό στεφάνι και τα νομίσματα παραπέμπουν στους ελληνικούς μύθους.

II) Ο Ανούβις της αιγυπτιακής μυθολογίας σχεδιάστηκε έτσι ώστε να αποκλίνει το λιγότερο από τις αυθεντικές του πολιτισμικές απεικονίσεις σε σχέση με τους άλλους (Crane 1910), κρατώντας έτσι το χαρακτηριστικό του κεφάλι τσακαλιού. Τα ρούχα που φοράει παραπέμπουν απευθείας σε αιγυπτιακές τοιχογραφίες, ενώ συμπεριλαμβάνουν το χρυσό στοιχείο που ενοποιεί του τρεις κριτές μεταξύ τους. Παρ' όλα αυτά, το σχέδιό του απλοποιήθηκε για τους σκοπούς της ευκολότερης εμφύχωσης. Μέσα στην τριάδα, κρατά κυρίως τον ρόλο της «φωνής της λογικής» και είναι γενικά πιο στωικός, παραδοσιακός και αυστηρός κριτής. Η προσωπικότητα αυτή απεικονίζεται μέσα από τη σχετικά σοβαρή δομή του προσώπου του και την αυθεντικότητα της ενδυμασίας του.

III) Η Μπρουνχίλντα από την άλλη, η βασίλισσα των βαλκυριών από τη σκανδιναβική μυθολογία (Andersson 1980), εξισορροπεί τις προσωπικότητες των άλλων δύο, όντας ένα πιο εύθυμο, δυναμικό και πομπώδες άτομο. Δεδομένου ότι δεν υπάρχουν παραδοσιακές απεικονίσεις της εκτός της πιο σύγχρονης ποπ κουλτούρας, το ντύσιμό της βασίστηκε σε μεσαιωνικές σκανδιναβικές πανοπλίες (The Swedish History Museum 2022), ενώ εξακολουθεί να ενσωματώνει μερικά ποπ στοιχεία που διαδόθηκαν από τις όπερες του *Wagner* (Gentry 2001). Συγκεκριμένα, ο μεγαλύτερος σωματότυπος και ύψος της, τα φτερά στο κράνος της και οι πλεξούδες στα μαλλιά της είναι μερικά από αυτά τα ποπ στοιχεία, που εμφανίζονται στο συγκεκριμένο σχέδιο. Τα χαρακτηριστικά του προσώπου της έχουν πολλά στρογγυλά και φιλικά στοιχεία, ώστε να δώσουν την αίσθηση ενός «αγαθού γίγαντα», ενώ το βλέμμα της είναι έντονο, κάτι που συσχετίζεται με το δυναμισμό, με τον οποίο συχνά απεικονίζονται οι βαλκυρίες στην ποπ κουλτούρα (Gentry 2001), όπως και άλλες ομάδες μυθολογικών πολεμιστών.

5. Ο ΚΟΣΜΟΣ – ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Ενώ οι χαρακτήρες της ιστορίας είναι σημαντικοί, το ίδιο ισχύει και για τον κόσμο στον οποίο κατοικούν. Ένα ζωτικό βήμα της διαδικασίας οπτικής ανάπτυξης είναι ο σχεδιασμός και η εξερεύνηση του περιβάλλοντος, που καταλαμβάνουν η ιστορία και οι ήρωες. Για να ταιριάζει αυτός ο κόσμος με το σκηνικό που παρουσιάζει το σενάριο, ήταν σημαντικό να δημιουργηθεί μια δυαδικότητα και να χωριστούν, τα όποια περιβάλλοντα εμφανίζονται στα δύο: τον κόσμο των ζωντανών και τον κόσμο των νεκρών. Αυτή η διάκριση επιτυγχάνεται ως επί το πλείστον μέσω των οπτικών στοιχείων, συγκεκριμένα μέσω της χρωματικής παλέτας. Ταυτόχρονα,



Εικόνα 6.1 – Η «Cemetery City».
Πάνω: Χωρίς τα νέον φώτα. Κάτω: Με τα νέον φώτα.

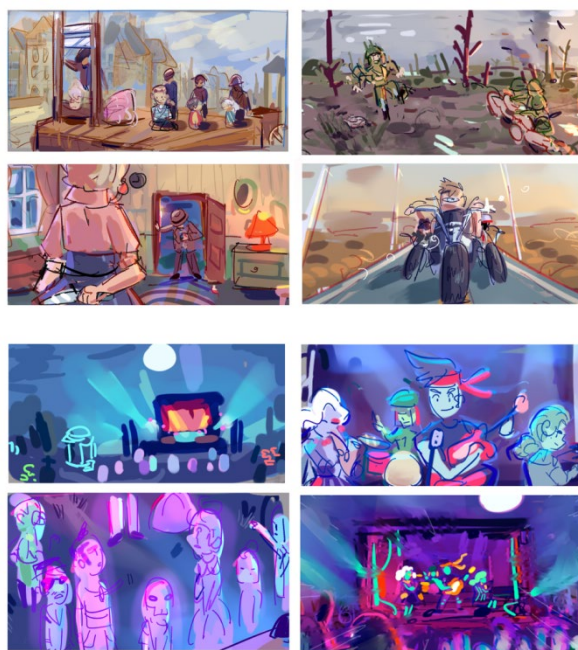
υπήρξε προσπάθεια δημιουργίας μιας μοναδικής αισθητικής ταυτότητας για τον κόσμο των νεκρών. Από τους δύο «κόσμους» αυτούς, δίνεται η μεγαλύτερη εστίαση στο χώρο στον οποίο κατοικούν τα φαντάσματα, τη «Cemetery City», διότι αυτή αντιπροσωπεύει το παρόν, καθώς και σημαντικά στοιχεία της ίδιας της ιστορίας. Θα έφταναν ίσως στο σημείο να πω ότι η ίδια η «Cemetery City» μετράει ως χαρακτήρας κατά κάποιο τρόπο και ως εκ τούτου ήταν σημαντικό να δημιουργηθούν τα γραφικά της, έτσι ώστε αυτά να είναι οπτικά ευχάριστα και συνεπή και να ταιριάζουν με τον τόνο της πλοκής, με τους χαρακτήρες και με τις θεματικές.

Όσον αφορά τα οπτικά στοιχεία, τα πιο σημαντικά στοιχεία της «Cemetery City» είναι η α) νυχτερινή ώρα, η οποία εκδηλώνεται μέσα από σκούρα μπλε και το χαμηλό φωτισμό, β) οι κλασσικές δομές νεκροταφείου, όπως οι διάσπαρτες ταφόπλακες και γ) οι φασματικές επιγραφές νέον, που εισάγουν ένα ζωνφό και υπερφυσικό στοιχείο στην κατά τα άλλα ζοφερή θέα (Εικόνα 6.1). Ήταν σημαντικό να υπάρξει αυτή η αντίθεση του πιο «πρόσχαρου» στοιχείου των νέον φώτων πάνω σε ένα πιο κλασσικά «καταθλιπτικό» και απόκοσμο νεκροταφείο, κάτι που αντανακλά το γενικό τόνο του σεναρίου. Επιπλέον, τα νέον στοιχεία δεν αντιπροσωπεύουν μόνο το μεταφυσικό-φανταστικό στοιχείο των κατοίκων της πόλης αυτής, αλλά και μέσα από όλες τις ταμπέλες προσφέρουν την εικόνα της νυχτερινής ζωής –μια απομίμηση μεγαλούπολης. Τα νέον μπορούν ακόμα και να παραπέμπουν σε πόλεις γεμάτες καζίνο, επιδεικνύοντας ταυτόχρονα μια αίσθηση διαφθοράς αλλά και απελπισμένες ελπίδες για δεύτερες ευκαιρίες. Χρωματικά, το φωτεινό νέον συμπληρώνει τα σκούρα μπλε του



Εικόνα 6.2 – Ο Ρέι ενταγμένος στο περιβάλλον της «Cemetery City»

περιβάλλοντος, δημιουργώντας μεγάλη αντίθεση και ορατότητα, καθώς και ενδιαφέροντα φωτισμό. Η πολύχρωμη φύση αυτών των φώτων και ταμπελών βοηθά επίσης να δέσουν τα εξίσου πολύχρωμα και λαμπερά φαντάσματα στο μέρος που κατοικούν. Έτσι, γίνεται ομαλή η εισαγωγή των χαρακτήρων στο περιβάλλον τους και φαίνεται ότι ανήκουν σε αυτό (Εικόνα 6.2). Πολλές γενικές απεικονίσεις τόσο πραγματικών όσο και φανταστικών νεκροταφείων χρησιμοποιήθηκαν ως έμπνευση, χωρίς να υπάρξει αναφορά από κάποιο συγκεκριμένο ή μεμονωμένο έργο. Ο μεξικάνικος εορτασμός της «Ημέρας των Νεκρών» (*Día de Muertos*) μοιράζεται επίσης το έντονα φωτισμένο και εορταστικό στοιχείο γύρω από το θάνατο (National Geographic Society 2012), ενώ πολλά από τα πιο «ζοφερά και απόκοσμα» στοιχεία αυτού του κόσμου εμπνεύστηκαν και από την απεικόνιση στην αμερικανική ποπ κουλτούρας της γιορτής του «*Halloween*». Ενώνοντας όλα αυτά τα γενικά οπτικά στοιχεία, η «*Cemetery City*» μπόρεσε να βρει μια μοναδική αισθητική ταυτότητα, η οποία ελπίζω πως μπορεί να χρησιμεύει ως μια σαφής οπτική συντομογραφία για την τοποθεσία, στην οποία διαδραματίζεται η ιστορία ή τουλάχιστον να τη διαφοροποιήσει από τον «κόσμο των ζωντανών», καθώς και απεικονίσεις του «κάτω κόσμου» σε άλλα μέσα.



Εικόνα 6.3 – Οι χρωματικές διαφορές.
Πάνω: ο κόσμος των ζωντανών. Κάτω: Cemetery City

Ο «κόσμος των ζωντανών» από την άλλη, εμφανίζεται στο σενάριο μόνο μέσα από αναμνήσεις και λειτουργεί ως η αντίθεση του νεκροταφείου. Έτσι, στις παρελθοντικές σκηνές αυτές χρησιμοποιούνται κυρίως ζεστά χρώματα, όπως το πορτοκαλί, το κίτρινο και το κόκκινο (Εικόνα 6.3). Ταυτόχρονα όμως, παρόλο που ο φωτισμός είναι έντονος και τα χρώματα ζεστά, η ατμόσφαιρα των σκηνών αυτών είναι παραδόξως πιο μελαγχολική και μοναχική. Η επιλογή αυτή είναι σκόπιμη, καθώς τα περιβάλλοντα αυτά συγκρατούν κακές αναμνήσεις και δύσκολες καταστάσεις για τους πρωταγωνιστές. Ο τρόπος που επιτυγχάνεται

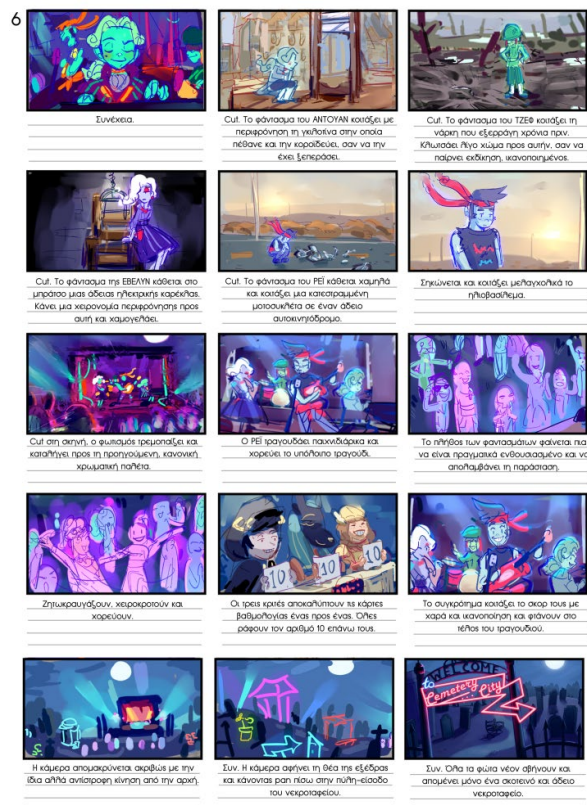
αυτός ο τόνος είναι κυρίως μέσω της κυριολεκτικής μοναχικότητας των ηρώων, οι οποίοι, σε αντίθεση με το μεταθανάτιο παρόν τους, δεν περιβάλλονται από φιλικά πρόσωπα, ούτε από το κοινό που ακούει τη μουσική τους, αλλά από «εχθρούς» ή άτομα που δεν μπορούν να

εμπιστευτούν. Ακόμα και ο ζεστός φωτισμός γίνεται αισθητός ως πιο ήπιος και μουντός, παρόλο που φωτίζει καλύτερα τα περιβάλλοντα, διότι δεν έχει το έντονο τεχνητό και παραστατικό φως που προσφέρει ο χώρος του νεκροταφείου και της μουσικής εξέδρας. Σε όλες τις αναμνήσεις που παρουσιάζουν τον κόσμο των ζωντανών, υπάρχουν επίσης μερικά «αφύσικα» στοιχεία, που παραπέμπουν στην άβολη ατμόσφαιρα και στο γεγονός ότι πρόκειται για αναμνήσεις. Συγκεκριμένα, ο κόσμος των ζωντανών είναι σχετικά άδειος και πολλά στοιχεία λείπουν σκόπιμα. Για παράδειγμα, με εξαίρεση τα λίγα άτομα που ήταν απευθείας σχετικά στα γεγονότα των θανάτων των πρωταγωνιστών, δεν υπάρχουν άλλοι άνθρωποι γύρω τους. Η πλατεία γύρω από τη λαιμητόμο, το πεδίο μάχης του πολέμου, τα προάστια του '50 και το βενζινάδικο έχουν όλα απόλυτη έλλειψη κοινού. Δεν υπάρχουν άλλοι στρατιώτες ή γείτονες ή περαστικοί, καθώς οι στιγμές αυτές είναι μεμονωμένες στη μνήμη των πρωταγωνιστών από τον υπόλοιπο κόσμο. Τελευταίο σημαντικό στοιχείο είναι η έλλειψη του υπερφυσικού, καθώς όλοι οι χώροι, τους οποίους θυμούνται οι χαρακτήρες, έχουν ένα πιο νατουραλιστικό στοιχείο, κάτι που σκόπιμα δημιουργεί ένα πιο μουντό και λιγότερο «φανταστικό» περιβάλλον.

6. STORYBOARDING, ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΤΡΑΓΟΥΔΙ

A) Storyboards

Η εικονοποίηση του σεναρίου έγινε μέσω εξερεύνησης της σύνθεσης και των γεγονότων στη μορφή storyboard. Ο σκοπός των storyboard σε μια παραγωγή είναι η εικονοποίηση της σύνθεσης και σειράς των πλάνων και κίνησης των στοιχείων του σεναρίου, πριν από το στάδιο της ίδιας της παραγωγής (Whitehead 2006). Συχνά τα storyboard έχουν έλλειψη χρώματος, αλλά για το έργο αυτό επιλέχτηκε μια διαφορετική διαδικασία. Συγκεκριμένα, επιλέχτηκε η μέθοδος των «χρωματικών κλειδιών» αντί για την «παραδοσιακή» μέθοδο των άχρωμων καθαρών σκίτσων. Τα χρωματικά κλειδιά ζωγραφίζονται σε αρκετά μικρότερο καμβά και συμπεριλαμβάνουν το χρώμα και τη φωτοσκίαση, ενώ ταυτόχρονα

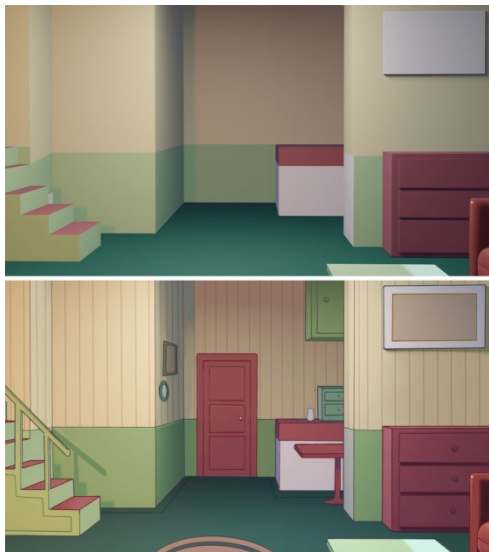


Εικόνα 7 – Σελίδα από Storyboard

θυσιάζουν την ευκρίνεια και δίνουν προτεραιότητα στην επιθυμητή αίσθηση και συναίσθημα από κάθε πλάνο (Εικόνα 7). Ενώ τα καθαρά και άχρωμα «κλασσικά» storyboard παραδοσιακά προσφέρουν μια πιο ξεκάθαρη εικόνα της σύνθεσης, της υπονοούμενης κίνησης και των αναλογιών, δεν προσφέρουν πληροφορίες πάνω στο χρώμα, τον φωτισμό και τη γενική ατμόσφαιρα. Καθώς το συγκεκριμένο έργο εμπύχωσης πραγματοποιήθηκε ατομικά και όχι ομαδικά, το κομμάτι της ατμόσφαιρας και της οπτικής ανάπτυξης θεωρήθηκε πιο σημαντικό από την ευκρίνεια και για αυτό το λόγο προτιμήθηκε αυτή η μέθοδος. Το ολοκληρωμένο σύνολο των storyboard μπορεί να βρεθεί στην αρχική του ποιότητα στον [προαναφερόμενο υπερσύνδεσμο](#). Προτείνεται η προβολή του σε παραλληλία με το σενάριο.

B) Σύνθεση και φόντα

Τα storyboard προσφέρουν επίσης τη σύνθεση κάθε πλάνου, πάνω στην οποία χτίστηκε η τελική κίνηση των χαρακτήρων, καθώς και τα φόντα του περιβάλλοντος. Η τοποθέτηση της θεωρητικής κάμερας σε κάθε σκηνή ακολουθεί όσο δυνατόν την κινηματογραφική γλώσσα, παρά το γεγονός της ζωγραφικής φύσης του έργου και την έλλειψη πραγματικού γυρίσματος. Με άλλα λόγια, τα διάφορα πλάνα σε όλη την ταινία εμπίπτουν σε κατηγορίες όπως κοντινά πλάνα, καθιερωτικά πλάνα, πλάνα πάνω από τον ώμο κ.λπ. (Hayward 2017). Έγινε μια προσπάθεια τα αντικείμενα τα οποία είναι σημαντικά για τα γεγονότα που εκτυλίσσονται, να τοποθετηθούν στο σωστό σημείο του κάδρου, όπως το κέντρο ή μέσω του «κανόνα των τριών». Η εναλλαγή των γωνιών της κάμερας πάνω από 180 μοίρες αποφεύχθηκε, ενώ κινήσεις όπως τα pans και το zoom out λαμβάνονταν υπόψη κατά τη διαδικασία του storyboard.



Εικόνα 8.1 – Τρισδιάστατο μοντέλο (πάνω) και ζωγραφισμένο φόντο (κάτω)

Αφού αποφασίστηκε ο φωτισμός και η χρωματική παλέτα μέσω των storyboard, ακολούθησε η διαδικασία της εκ του μηδενός δημιουργίας τρισδιάστατων οδηγών προοπτικής (Εικόνα 8.1) του κάθε φόντου για το τελικό φιλμ στο ανοιχτό πρόγραμμα Blender 2.8 από το Blender Foundation. Οι οδηγοί αυτοί χρησιμοποιήθηκαν ως καθοδήγηση για τις τελικές εικόνες, αλλά και για την τοποθέτηση των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια της εμπύχωσης. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου, ολοκληρώθηκαν τα ίδια τα φόντα σε μορφή εικόνας ράστερ. Στοιχεία όπως η χρωματική θεωρία, η προοπτική

και οι πηγές φωτός, λήφθηκαν υπ' όψη κατά τη διάρκεια της ζωγραφικής διαδικασίας. Ήταν επίσης σημαντικό τα φόντα αυτά να έχουν στυλιστική συνοχή με τους χαρακτήρες και ως αποτέλεσμα να μοιράζονται με αυτούς τα στοιχεία του καρτουνισμού, όπως οι έντονες γραμμές. (Εικόνα 8.2). Τα φόντα επίσης συμπεριλαμβάνουν αντικείμενα, έπιπλα, props, κτήρια και άλλα στοιχεία τα οποία πρέπει να ταιριάζουν αισθητικά με τον υπόλοιπο χώρο, με τη σύνθεση του κάθε πλάνου, καθώς και το χρονοχρόνο στον οποίο βρίσκονται. Για αυτό το λόγο χρησιμοποιήθηκαν περαιτέρω αναφορές και ιστορική έρευνα. Για παράδειγμα, το ξύλινο πιάνο που εμφανίζεται στο Παρίσι του 1793, το οποίο σχεδιάστηκε με ιστορικά μοντέλα της εποχής (Frederick Piano Collection, χ.η.) κατά νου, ώστε να ταιριάζει με τις αισθητικές προσδοκίες του 18^{ου} αιώνα. Η διαδικασία αυτή έπαιξε σημαντικό ρόλο στο χτίσιμο όλων των περιβαλλόντων που εμφανίζονται στο τελικό φιλμ.



Εικόνα 8.2 – Ο χαρακτήρας και το φόντο έχουν το ίδιο ζωγραφικό στυλ.

Γ) Το τραγούδι

Όπως προαναφέρθηκε, το μουσικό κομμάτι πάνω στο οποίο βασίστηκε το σενάριο και τα storyboard είναι το «*Memento Mori: the most important thing in the world*» του καλλιτέχνη *Will Wood*, από το άλμπουμ «*The Normal Album*», το οποίο δημοσιεύτηκε του στις 10 Ιουλίου του 2020 από τη δισκογραφική εταιρία *Say-10 Records*. Το τραγούδι αυτό είναι το 10^ο και τελευταίο κομμάτι του άλμπουμ. Όλος ο ρυθμός και συγχρονισμός του έργου και ως αποτέλεσμα το ίδιο το σενάριο και η οπτικοποίησή του, βασίστηκαν στον ήχο.

Ο λόγος που επιλέχτηκε το κομμάτι αυτό είναι διπλός. Αρχικά, ταιριάζει μουσικά στον ενδοδιηγητικό ρόλο που απαιτείται, καθώς τα μουσικά όργανα, τα φωνητικά και το μουσικό είδος ταυτίζονται ικανοποιητικά με τους ήρωες και τους μουσικούς ρόλους, που παίζουν εντός της μπάντας τους. Δεύτερον, το κομμάτι αυτό λειτουργεί και από θεματική και τονική άποψη, μέσα από τους στίχους του, αλλά και μέσα από τον κωμικό και χαρωπό τόνο μέσα από τον οποίο τους περνάει. Έτσι, δημιουργείται η θεμιτή αντιφατική ατμόσφαιρα της μαύρης κωμωδίας, που προσπαθεί να επιδείξει το σενάριο. Ο συγχρονισμός των *storyboard* και του κομματιού σε μορφή *animatic* μπορεί να βρεθεί μαζί με το υπόλοιπο οπτικό υλικό.

Οι στίχοι του κομματιού αυτού έχουν ως θεματική τους τον θάνατο, ένα θέμα που το τραγούδι προσπαθεί να περάσει μέσα από τη μίξη της απαισιοδοξίας και της αισιοδοξίας,

αποκτώντας ένα νιχιλισμό και ένα στοιχείο παρωδίας. Αφού ο καλλιτέχνης εξαντλεί τους διάφορους τρόπους, με τους οποίους η ζωή είναι σύντομη και χωρίς νόημα και αφού απαριθμεί τους διάφορους μακάβριους τρόπους, με τους οποίους μπορεί κανείς να χάσει τη ζωή του, καταλήγει απροσδόκητα με μια θετική νότα, εκφράζοντας μια αίσθηση χαράς και ελευθερίας στο να ζει κανείς μια τόσο σύντομη και εύθραυστη ζωή, εφόσον τη ζει όπως θέλει και απολαμβάνοντάς τη ως το έπακρο. Όλο το τραγούδι κρατάει ένα θετικό και ενεργητικό μουσικό-μελωδικό τόνο, χωρίς να πέφτει ποτέ σε μελαγχολία παρά τους στίχους, ενώ έχει συνεχώς ένα θεατρικό και παραστατικό στοιχείο. Έτσι ο πρωταγωνιστής δανείζεται τη φωνή του καλλιτέχνη και το τραγουδάει ενδοδιαηγητικά.

Οι στίχοι και η μετάφρασή τους είναι ως εξής:

Αρχικοί στίχοι	Μετάφραση
One day you'll look up at the ceiling above, if you're lucky you'll be surrounded by the ones that you love, when The lights in your eyes fade and life flashes by One day you're going to die	Μια μέρα θα κοιτάξεις το ταβάνι πάνω, αν είσαι τυχερός θα είσαι περιτριγυρισμένος από αυτούς που αγαπάς, όταν Τα φώτα στο βλέμμα σου σβήσουν και η ζωή περάσει απ' τα μάτια σου Μια μέρα θα πεθάνεις
One day you'll sleep and you'll never wake again Heaven, hell, nirvana, nothing, no one knows how it ends Rest in peace or pieces and won't even know why One day you're going to die	Μια μέρα θα κοιμηθείς και δεν θα ξυπνήσεις ποτέ ξανά Παράδεισος, κόλαση, νιρβάνα, τίποτα, κανείς δεν ξέρει πώς τελειώνει Αναπαύσου εν ειρήνη ή εν χλωρίνη και δεν θα ξέρεις καν γιατί Μια μέρα θα πεθάνεις
Read your horoscopes, your palms and tarot cards But either way your destination ain't very far You could drown, or choke, or burn, or be hit	Διάβασε τα ωροσκόπιά σου, τις παλάμες σου και τις κάρτες ταρώ Αλλά ούτως ή άλλως ο προορισμός σου δεν είναι πολύ μακριά

by a car What doesn't kill you makes you stronger, but something will eventually One day you'll look back at the life that you lead No more future left to fear that you'll have the past to regret But your worries will be over if you truly realize	Μπορεί να πνιγείς ή να πάθεις ασφυξία ή να καείς ή να σε χτυπήσει αυτοκίνητο Ό,τι δε σε σκοτώνει σε κάνει πιο δυνατό, αλλά κάτι θα σε καταφέρει κάποια στιγμή Μια μέρα θα κοιτάξεις πίσω στη ζωή που έκανες Χωρίς να μένει άλλο μέλλον για να ανησυχείς ότι έχεις το παρελθόν να μετανιώσεις Αλλά οι ανησυχίες σου θα τελειώσουν αν το βάλεις καλά στο μυαλό σου ότι
One day you're going to die Take it away, hands In the fabric of time and in the vastness of space, a billion amounts to nothing in infinity's face At most a couple generations will remember the ways in which your life never mattered, so who cares if it's a waste? Well, one day you'll be not even a faint memory No, at most a ghost or falling leaf from your family tree Your legacy's not yours to see, nor is your eulogy And you'll never know what it all means	Μια μέρα θα πεθάνεις Πάρτε το από εδώ, χέρια μου Στον ιστό του χρόνου και στην απεραντοσύνη του χώρου, ένα δισεκατομμύριο δεν είναι τίποτα μπροστά στο άπειρο Το πολύ μερικές γενιές να θυμούνται τους τρόπους με τους οποίους η ζωή σου ήταν ανούσια, οπότε ποιος νοιάζεται αν την σπατάλησες; Λοιπόν, μια μέρα δε θα μείνεις ούτε ως αμυδρή ανάμνηση Όχι, το πολύ ένα φάντασμα ή ένα φύλλο που πέφτει από το γενεαλογικό σου δέντρο Η κληρονομιά σου δεν είναι δική σου για να τη γνωρίζεις, ούτε το εγκώμιό σου Και ποτέ δε θα μάθεις το νόημα όλων

But you'll be at peace before you sleep if you just keep this in mind: That everything and everyone goes with the passage of time So whether it's cancer, murder, or suicide...	Αλλά θα είσαι γαλήνιος πριν κοιμηθείς μόνο αν κρατήσεις αυτό κατά νου: Ότι όλα και όλοι χάνονται με το πέρασμα του χρόνου Έτσι, είτε πρόκειται για καρκίνο, είτε για φόνο, είτε για αυτοκτονία...
One day you're going to die No need to fear 'cause when it's Here, you won't be alive Try not to think about it One day you're doing to die And there's probably nothing after One day you're going to die So if you only have one chance you ought to try your best to live as you like One day you're going to die	Μια μέρα θα πεθάνεις Δεν χρειάζεται να φοβάσαι, γιατί όταν έρθει δεν θα είσαι ζωντανός Προσπάθησε να μην το σκέφτεσαι Μια μέρα θα πεθάνεις Και μάλλον δεν υπάρχει τίποτα μετά Μια μέρα θα πεθάνεις Οπότε, αφού έχεις μόνο μία ευκαιρία, κάνε τη καλύτερη προσπάθεια να ζήσεις όπως θέλεις εσύ Μια μέρα θα πεθάνεις

7. ΕΜΨΥΧΩΣΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ

Αφού ολοκληρώθηκε το στάδιο προπαραγωγής, όλο αυτό το υλικό μπορούσε πια να μεταφραστεί σε μια ταινία σε κίνηση. Χρησιμοποιώντας κομμάτι από το ολοκληρωμένο σενάριο και τα storyboard, τα σχέδια χαρακτήρων και τους οδηγούς των περιβαλλόντων, η ίδια η διαδικασία εμπύχωσης μπορούσε να ξεκινήσει και να συγκεντρωθούν έτσι όλα τα στοιχεία σε ένα τελικό προϊόν. Για να γίνει πραγματικότητα το τελικό φιλμ, έπρεπε να ακολουθηθούν διάφορα βήματα της διαδικασίας παραγωγής και της μεταπαραγωγής με συγκεκριμένη σειρά, έτσι ώστε να πραγματοποιηθεί το ίδιο το έργο στην ολοκληρωμένη μορφή του.

Α) Βήματα της διαδικασίας

Με όλο το υλικό που έχει αναλυθεί μέχρι τώρα συγκεντρωμένο, το πρώτο βήμα ήταν η δημιουργία ενός animatic. Ένα animatic είναι ένα πρόχειρο προσχέδιο όλων των πλάνων και

σκηνών διαδοχικά, που συχνά περιλαμβάνει απλά και θεμελιώδη αλλά μη-ολοκληρωμένα στοιχεία κίνησης, προκειμένου να απεικονιστεί ο χρόνος, ο ρυθμός και η ροή της τελικής ταινίας πριν από την ολοκλήρωσή της (White 2006). Στην περίπτωση του συγκεκριμένου έργου, τα storyboard τοποθετήθηκαν σε χρονολογική σειρά και χρονομετρήθηκαν, έτσι ώστε να ταυτίζονται σωστά με τους στίχους και το ρυθμό της μουσικής, προκειμένου να υπολογιστεί η διάρκεια κάθε μεμονωμένου πλάνου και ο σωστός ρυθμός του οπτικού υλικού. Δεδομένου ότι το σενάριο και τα storyboard υλοποιήθηκαν με γνώμονα τη μουσική από την αρχή, αυτή η διαδικασία αποκάλυψε τόσο τα θετικά όσο και τα μειονεκτήματα στους δεσμούς μεταξύ ήχου και οπτικών, επιτρέποντας βελτιστοποιήσεις και διορθώσεις, πριν ξεκινήσει η πραγματική διαδικασία εμψύχωσης.

Με την ολοκλήρωση των προαναφερόμενων οδηγιών των τρισδιάστατων φόντων, κάθε πλάνο συγχρονίστηκε με το αντίστοιχό του σύντομο μουσικό κλιπ και στη συνέχεια ζωγραφίστηκαν τα πρώτα προσχέδια της κίνησης των χαρακτήρων στην κορυφή. Το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για τη διαδικασία ήταν μια δωρεάν δοκιμή της έκδοσης 1.11.6 του προγράμματος "Clip Studio Paint" της Celsys. Τα προσχέδια αυτά της κίνησης αποτελούνταν από σχετικά μη καθαρισμένα σκίτσα των βασικών στάσεων κατά τη διάρκεια της κίνησης, έχοντας υπόψη τις αρχές του κινούμενου σχεδίου και τους κανόνες αδράνειας, τα οποία θα συζητηθούν σε επόμενη ενότητα. Αυτές οι πρόχειρες «πόζες-κλειδιά» χρησίμευσαν ως ο σκελετός της κίνησης και από εκεί προέκυψαν και όλα τα ενδιάμεσα καρέ τα οποία σχεδιάστηκαν για να τις συνδέσουν μεταξύ τους. Μετά από αυτό το βήμα, οι πόζες-κλειδιά σχεδιάστηκαν εκ νέου σε μια καθαρή και ολοκληρωμένη μορφή και η οριστική άχρωμη κίνηση πραγματοποιήθηκε με την προσθήκη των προαναφερθέντων «ενδιάμεσων» καρέ. Αυτό το στάδιο είναι γνωστό και ως «clean-up» (καθάρισμα) (Williams 2002). Αυτή η διαδικασία έγινε εξ ολοκλήρου σε σχέδια ράστερ που ζωγραφίστηκαν με το χέρι, σε χρονοδιαγράμματα που τρέχουν 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο, με την ίδια την κινούμενη εικόνα να ζωγραφίζεται κάθε 2 καρέ (12 ανά δευτερόλεπτο), με μικρές εξαιρέσεις όπου χρειαζόταν να αυξηθεί αυτός ο αριθμός για μια πιο ομαλή κίνηση. Το τελευταίο βήμα σε αυτή τη διαδικασία παραγωγής ήταν να χρωματιστούν αυτές οι ολοκληρωμένες κινούμενες γραμμές, το οποίο έγινε μέσω ενός συστήματος στρώσεων (layers), επιτρέποντας την τοποθέτηση των καθαρών χρωμάτων και αργότερα φωτοσκίαση από πάνω τους. Το χρώμα κάθε κινούμενου αντικειμένου βασίστηκε στα χρωματικά κλειδιά των storyboard, τα οποία παρείχαν την ατμόσφαιρα, το φωτισμό και την παλέτα κάθε πλάνου. Προκειμένου η ολοκληρωμένη κίνηση να μπορέσει χρησιμοποιηθεί

αργότερα κατά το στάδιο της μεταπαραγωγής, κάθε πλάνο εξήχθη ως ακολουθία εικόνας (image sequence), η οποία επιτρέπει την παρουσία διαφάνειας των εικονοστοιχείων (Alpha channel).

B) Αρχές της εμψύχωσης

Σχετικά με τη θεωρία γύρω από την ίδια την κίνηση, το έργο βασίστηκε κυρίως στις «12 αρχές της εμψύχωσης» της Disney, μια συλλογή κανόνων που καθιερώθηκαν νωρίς στη βιομηχανία και συχνά συναντώνται σε πολλά δυτικά έργα κινουμένων σχεδίων (Johnston & Thomas 1995). Οι 12 αρχές της εμψύχωσης είναι ιδανικές κυρίως για υπερβολικές, κωμικές και στυλιζαρισμένες μορφές κινουμένων σχεδίων και ως εκ τούτου ήταν σημαντικό να μελετηθούν και να εφαρμοστούν για την ολοκλήρωση αυτού του φιλμ. Ένας από τους κύριους στόχους κατά την ολοκλήρωση του έργου ήταν η επιτυχής απεικόνιση της κίνησης, με τρόπο που συμπληρώνει και υποστηρίζει το χιούμορ, καθώς και να την αισθάνεται κανείς ως φυσική. Ταυτόχρονα, η κίνηση θα πρέπει επίσης να καθιστά εύκολη την κατανόηση των γεγονότων, που λαμβάνουν χώρα, χωρίς να προκαλεί σύγχυση στο θεατή.

Σύμφωνα με τους Johnston και Thomas, οι αρχές αυτές είναι οι εξής:

- **Σύνθλιψη και τέντωμα** (squash & stretch), όπου ένα αντικείμενο, σχήμα ή χαρακτήρας παραμορφώνεται κατά τη διάρκεια έντονης κίνησης, μακραίνοντας ή μικραίνοντας, διατηρώντας όμως το σύνολο του όγκου του.
- **Προσμονή** (anticipation), όπου οι έντονες κινήσεις προϊδεάζονται μέσω «κουρδίσματος» προς την αντίθετη κατεύθυνση, πριν πραγματοποιηθούν.
- **Σκηνοθέτηση** (staging), δηλαδή η σύνθεση του πλάνου, όπως αναλύθηκε και νωρίτερα. Όπως και στον κινηματογράφο και το θέατρο, ο σκοπός είναι να κατευθυνθεί η προσοχή του κοινού σε αυτό που έχει τη μεγαλύτερη σημασία σε μια σκηνή, καθώς και να αποφευχθεί η σύγχυση.
- **Απευθείας εμψύχωση και πόζα-με-πόζα** (straight ahead action & pose to pose). Αυτοί οι δύο τρόποι εμψύχωσης διαφέρουν στο ότι η απευθείας εμψύχωση ξεκινάει με μία πόζα και η κίνηση ζωγραφίζεται χρονολογικά, καθώς προχωρούν τα καρέ. Η εμψύχωση πόζα-με-πόζα ή όπως προαναφέρθηκε «πόζες-κλειδιά», δημιουργεί τις βασικές στάσεις στα άκρα, κατά τη διάρκεια όλης της κίνησης και τα ενδιάμεσα καρέ συμπληρώνονται αργότερα. Για το συγκεκριμένο έργο χρησιμοποιήθηκε κυρίως το δεύτερο, αλλά υπήρξαν μερικές εξαιρέσεις, όπως θα συζητηθεί παρακάτω.
- **Επακόλουθη κίνηση και επικαλυπτόμενη δράση** (follow through & overlapping action). Αυτές οι δύο αρχές βασίζονται κυρίως στους νόμους της φυσικής και

βοηθούν στην απόδοση της κίνησης πιο ρεαλιστικά. Συγκεκριμένα, βασίζονται στην αρχή της αδράνειας, όπου ό,τι έχει μάζα τείνει να αντιστέκεται στις αλλαγές της ταχύτητάς του (Britannica Dictionary, 2023). Η «επακόλουθη κίνηση» σημαίνει ότι τα πιο «χαλαρά» συνδεδεμένα μέρη ενός αντικειμένου ή χαρακτήρα, όπως για παράδειγμα τα μαλλιά ή τα ρούχα, θα πρέπει να συνεχίσουν να κινούνται αφού σταματήσει το κύριο σώμα, μόνο για να "τραβηχτούν πίσω" στη συνέχεια προς το κέντρο μάζας ή να δείξουν κίνηση ταλάντωσης. Η «επικαλυπτόμενη δράση» είναι η τάση των μερών του σώματος να κινούνται με διαφορετικούς ρυθμούς. Για την επακόλουθη κίνηση, συχνά προτιμάται η μέθοδος «απευθείας εμψύχωσης» (straight ahead), αφού έχει ολοκληρωθεί η κίνηση του κύριου σώματος. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιήθηκε στο συγκεκριμένο έργο κυρίως για στοιχεία όπως τα μαλλιά των χαρακτήρων.

- **Αργή αρχή και επιβράδυνση** (slow-in & slow-down). Η κίνηση αντικειμένων στον πραγματικό κόσμο χρειάζεται χρόνο για να επιταχυνθεί και να επιβραδυνθεί. Για να επιτευχθεί αυτό στην εμψύχωση, ο καλλιτέχνης συνήθως αυξάνει τον αριθμό των ζωγραφισμένων καρέ κοντά στην αρχή και στο τέλος μιας δράσης, δημιουργώντας ένα εφέ αργής εισόδου και αργής εξόδου, προκειμένου να επιτευχθούν πιο ρεαλιστικές κινήσεις. Η τεχνική αυτή βοηθάει στην πιο έντονη απεικόνιση της επιτάχυνσης αντικειμένων.
- **Τόξα** (arcs). Οι περισσότερες φυσικές δράσεις τείνουν να ακολουθούν τροχιά τόξου και τα κινούμενα σχέδια συχνά επιχειρούν να τηρούν αυτήν την αρχή ακολουθώντας αυτά τα υπονοούμενα "τόξα" ή μια παραβολική τροχιά. Υπάρχουν εξαιρέσεις, όταν η κίνηση πρέπει να αισθάνεται πιο «μηχανική», μη οργανική ή σκόπιμα αφύσικη. Σε αυτή την περίπτωση προτιμούνται οι ευθείες γραμμές.
- **Δευτερεύουσα δράση** (secondary action). Η προσθήκη δευτερευουσών ενεργειών στην κύρια δράση μπορεί να βοηθήσει στην υποστήριξη της κύριας δράσης και γενικότερα να προσθέσει αίσθηση «ζωντάνιας», προσωπικότητας ή ενέργειας. Συχνό παράδειγμα δευτερεύουσας δράσης είναι οι εκφράσεις του προσώπου ή η κίνηση των άκρων που δεν σχετίζεται με την κύρια δράση. Σημαντικό κομμάτι των δευτερευουσών ενεργειών είναι ότι πρέπει να δίνουν έμφαση στην κύρια δράση και όχι να απομακρύνουν προσοχή από αυτή.

- **Συγχρονισμός (timing).** Ο συγχρονισμός αναφέρεται στον αριθμό και την απόσταση των σχεδίων ή των καρτέ για μια δεδομένη δράση, ο οποίος δίνει την αίσθηση της ταχύτητας σε ένα έργο κινουμένου σχεδίου. Ο σωστός συγχρονισμός κάνει τα αντικείμενα να φαίνεται ότι υπακούουν στους νόμους της φυσικής ή τους σπάει σκόπιμα για λόγους σαφήνειας, ηθοποιίας ή κωμωδίας. Ένα παράδειγμα του δεύτερου είναι ένας όρος που προκύπτει αργότερα από το έργο των Johnston και Thomas, γνωστός ως «χρόνος κογιότ» (coyote time). Ο όρος «χρόνος κογιότ», ο οποίος προέρχεται από την αμερικανική κωμική σειρά «Looney Tunes» της Warner Bros., χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια σύντομη καθυστέρηση μεταξύ μιας δράσης και των συνεπειών αυτής της ενέργειας, που δεν έχει φυσική αιτία και υπάρχει μόνο για κωμικούς σκοπούς (Wiktionary 2022).
- **Υπερβολή (exaggeration),** η οποία είναι ένα εφέ που συχνά χρησιμοποιείται στο κινούμενο σχέδιο. Στο σχέδιο, η υπερβολή αναφέρεται σε μια πιο άγρια, πιο ακραία απεικόνιση μια μορφής, κίνησης ή γεγονότος σε σχέση με την πραγματικότητα. Συχνά οι κινήσεις που επιδιώκουν μια τέλεια μίμηση της πραγματικότητας μπορεί να φαίνονται στατικές και βαρετές. Το επίπεδο υπερβολής εξαρτάται από το αν κάποιος αναζητά ρεαλισμό ή ένα συγκεκριμένο στυλ.
- **Στερεό σχέδιο (solid drawing).** Η αρχή του στερεού σχεδίου σημαίνει να λαμβάνονται υπόψη οι μορφές στον τρισδιάστατο χώρο ή να δίνονται σωστά ο όγκος και το βάρος. Στην εμψύχωση, όπως και στη ζωγραφική γενικά, πρέπει να παρθούν υπόψη οι αρχές των τρισδιάστατων σχημάτων, της ανατομίας, του βάρους, της ισορροπίας, το φως και των σκιών.
- **Γοητεία (appeal).** Σύμφωνα με τους Johnston και Thomas: «η γοητεία σε έναν χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων αντιστοιχεί σε αυτό που θα ονομαζόταν «χάρισμα»



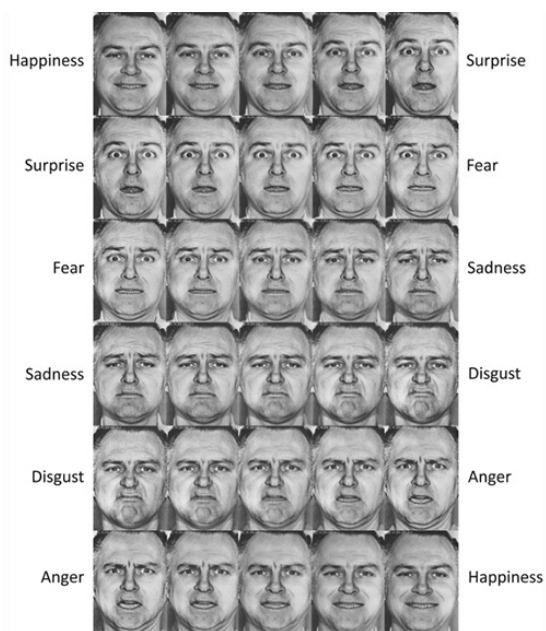
Εικόνα 9 – Παράδειγμα εφαρμογής μερικών από των 12 αρχών

σε έναν ηθοποιό. Ένας χαρακτήρας που έχει γοητεία δεν σημαίνει απαραίτητα ότι είναι συμπαθητικός. Οι κακοί μπορεί επίσης να είναι ελκυστικοί. Το σημαντικό είναι ότι ο θεατής αισθάνεται ότι ο χαρακτήρας είναι πραγματικός και ενδιαφέρον.»

Υπήρξε μεγάλη προσπάθεια να αντικατοπτρίζονται όσες πιο πολλές από αυτές τις αρχές στο τελικό έργο (Εικόνα 9). Μια ακόμα τεχνική που δεν αναφέρεται με λεπτομέρεια στις 12 αρχές, αλλά η οποία βρήκε επίσης σημαντική χρήση στην εμψύχωση του έργου, είναι η έννοια των «απλωμένων καρέ» (smear frames). Στην εμψύχωση και το κινούμενο σχέδιο, ένα «απλωμένο καρέ» είναι ένα ζωγραφισμένο καρέ που χρησιμοποιείται για την προσομοίωση θαμπώματος της κίνησης (Εικόνα 9). Τα απλωμένα καρέ χρησιμοποιούνται, για να απεικονίσουν στυλιστικά τη γρήγορη κίνηση κατά μήκος ενός «μονοπατιού» ή τροχιάς μιας κίνησης (Williams 2002).

Γ) Εκφράσεις, ηθοποιία και μη-λεκτική αφήγηση

Χαρακτηριστική πρόκληση αυτού του σεναρίου και του είδους αυτού του κινουμένου σχεδίου είναι η παντελής έλλειψη διαλόγου. Δεδομένου ότι ο μόνος ήχος που υπάρχει είναι ένα μουσικό κομμάτι, όλη η πλοκή, τα γεγονότα και οι αλληλεπιδράσεις έπρεπε να γίνουν σαφείς στο κοινό αποκλειστικά μέσω της εικόνας. Αυτό σημαίνει ότι έπρεπε να χρησιμοποιηθεί όσο το δυνατόν περισσότερο η υποκριτική και η «ηθοποιία» των χαρακτήρων, καθώς και οι εκφράσεις του προσώπου τους, έχοντας πάντα υπόψη τη σύνθεση κάθε πλάνου, όπως έχει ήδη αναφερθεί. Η υποκριτική των χαρακτήρων είναι ένα σημαντικό μέρος της εμψύχωσής τους. Είναι ζωτικής σημασίας να ακολουθούνται τόσο οι 12 αρχές, όσο και η εξομοίωση του τρόπου με τον οποίο συμπεριφέρονται οι άνθρωποι στην πραγματική ζωή, προκειμένου να απεικονιστούν σωστά η προσωπικότητα και οι σκέψεις των ηρώων. Στον καρτουνισμό υπάρχουν πολλοί οδηγοί και κανόνες, που βοηθούν στον τρόπο με τον οποίο πρέπει να στυλιζάρεται και να παραμορφώνεται το πρόσωπο. Οι κανόνες αυτοί συνήθως προέρχονται από μελέτες πραγματικών προσώπων και διδάσκουν πώς να εφαρμόζεται τόσο η απλοποίηση όσο και η υπερβολή σε αυτά (Faigin 2008). Για παράδειγμα, τα ανοιχτά μάτια και τα ανασηκωμένα φρύδια είναι ένα σημαντικό στοιχείο εκδήλωσης φόβου (Faigin 2008) και όσο πιο στυλιζαρισμένο είναι το ύφος ενός έργου, τόσο πιο πολύ μπορεί να φτάσει στα άκρα ο καλλιτέχνης. Τέτοιοι κανόνες κατέληξαν να είναι ζωτικής σημασίας για την απεικόνιση της συναισθηματικής κατάστασης των ηρώων, καθώς και των ακραίων καταστάσεων στις οποίες συχνά

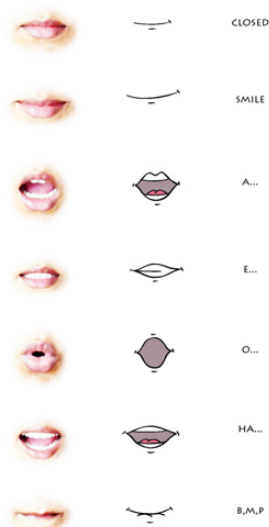


Εικόνα 10 – Καταγραφή εκφράσεων από το Πανεπιστήμιο της Αριζόνα

βρίσκονται. Ωστόσο, η συναισθηματική κατάσταση ενός χαρακτήρα πρέπει να εκφράζεται και μέσω του σώματος. Στοιχεία κίνησης όπως η θέση των ώμων, η κατεύθυνση του κεφαλιού, τα ξαφνικά άλματα ή τα τραντάγματα, είναι ένα καλό οπτικό σύμβολο του τρόπου με τον οποίο αντιδρά και αλληλεπιδρά κάθε χαρακτήρας με το περιβάλλον του και τα γεγονότα που συμβαίνουν σε αυτό. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας που ξαφνιάστηκε μπορεί να χαμηλώσει το κεφάλι του και να σηκώσει τους ώμους του, ενώ τα μάτια του ανοίγουν σε ένα μείγμα περιέργειας και φόβου (Εικόνα 10).

Δ) Συγχρονισμός, lip-sync και αντιστοίχιση του ήχου

Ένα σημαντικό κομμάτι αυτού του έργου είναι το στοιχείο της εικαστικής επένδυσης του ήχου. Με άλλα λόγια, η διάρκεια κάθε λήψης, ο συγχρονισμός και ο ρυθμός ορισμένων ενεργειών ή ακόμα και η κίνηση της κάμερας έπρεπε να συγχρονίζονται και να ταυτίζονται με τη μουσική. Το σενάριο και τα storyboard ολόκληρου του έργου δημιουργήθηκαν με γνώμονα τη μουσική και ως εκ τούτου ο ρυθμός ολόκληρου του έργου βασίζεται σε αυτήν. Αυτό συχνά σήμαινε ότι στοιχεία όπως οι χτύποι των κρουστών ή η σειρά από τις νότες στη μελωδία επηρέασαν το πότε και το είδος των ενεργειών που συμβαίνουν. Για παράδειγμα, η κάμερα συχνά κατεβαίνει όταν η μελωδία κάνει το ίδιο, ενώ διάφορα αντικείμενα και χαρακτήρες κινούνται στις ίδιες ακριβώς στιγμές με τις μικρές μουσικές αλλαγές.



Εικόνα 11 – Οδηγός lip-sync από τους καθηγητές Phani Tetali και Samidha Gunjal

Ωστόσο, ένα ακόμα συγκεκριμένο στοιχείο του συγχρονισμού στο οποίο έπρεπε να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή ήταν το lip-syncing, δηλαδή το ταίριασμα του στόματος στον ήχο. Δεδομένου ότι η μουσική που ακούει ο θεατής είναι κυρίως ενδοδιηγητική, ο κεντρικός ήρωας εμφανίζεται συχνά να τραγουδά τους στίχους που ακούγονται. Αυτό σήμαινε ότι ήταν σημαντικό να μελετηθεί ο τρόπος με τον οποίο σχεδιάζονται τα στόματα στα κινούμενα σχέδια, έτσι ώστε να απεικονίζονται με ακρίβεια τις λέξεις που λέγονται. Για άλλη μια φορά, υπάρχουν πολλοί τέτοιοι οδηγοί και κανόνες για αυτή τη διαδικασία και όπως και στις εκφράσεις του προσώπου, βασίζονται στη μελέτη των πραγματικών προσώπων (Tetali & Gunjal χ.η.) (Εικόνα 11). Αν και το σχήμα του στόματος είναι ζωτικής σημασίας, ήταν επίσης σημαντικό να χρονομετρηθεί το κάθε καρέ

σωστά, όπως και με την υπόλοιπη επένδυση ήχου, ειδικά επειδή είναι αρκετά εύκολο να παρατηρηθούν από τον θεατή οι αταίριαστες κινήσεις του στόματος.

E) Μεταπαραγωγή

Με όλα τα στατικά και κινούμενα γραφικά τελειωμένα, το τελευταίο βήμα αποτελεί η συγκέντρωση όλων τους σε μορφή βίντεο. Σε αυτό το βήμα, πέρα από το συνδυασμό όλων των εικόνων μέσω του «compositing» (σύνθεση), ήταν επίσης δυνατή η εφαρμογή επιπλέον ειδικών εφέ, κάτι που δεν θα ήταν δυνατό κατά τα προηγούμενα στάδια. Για αυτή τη διαδικασία, χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό «Adobe After Effects».

Όλα τα οπτικά στοιχεία που είχαν ήδη εξαχθεί ως εικόνες ράστερ και ακολουθίες εικόνων, μπόρεσαν να εισαχθούν στο λογισμικό χρησιμοποιώντας το σύστημα επιπέδων (layers) και να τοποθετηθούν το ένα πάνω στο άλλο. Ο ήχος προστέθηκε με τον ίδιο τρόπο και λειτούργησε ως βασική κατευθυντήρια γραμμή για τη γενική χρονομέτρηση και το συγχρονισμό. Σε αυτό το βήμα, μπόρεσαν να προστεθούν στοιχεία όπως οι κινήσεις της κάμερας, το panning, το ζουμ και η ολίσθηση. Όσον αφορά τα οπτικά εφέ, μπόρεσαν να συμπεριληφθούν λεπτομέρειες όπως τα περιγράμματα φωτός, η ημιδιαφάνεια, τα φωσφορίζοντα στοιχεία και οι λάμπσεις, δίνοντας έτσι σε ολόκληρη την ταινία μια επιπλέον αίσθηση «γυαλίσματος» και ζωτικότητας. Έπρεπε επίσης να ληφθούν υπόψη τεχνικά στοιχεία όπως η ανάλυση και το μέγεθος του αρχείου, η μορφή του αρχείου και οι κατάλληλοι κωδικοποιητές. Συγκεκριμένα, το βίντεο που παρέχεται είναι ανάλυσης 1920x1080 εικονοστοιχεία και μορφής «MPEG-4 Part 14» (.mp4). Το τελικό βήμα της μεταπαραγωγής περιελάμβανε μερική βασική τυπογραφία και τη συμπερίληψη τίτλων τέλους, οι οποίοι αναφέρουν όλα τα άτομα που εμπλέκονται στη διαδικασία όπως ο καλλιτέχνης του μουσικού κομματιού. Μετά από αυτό, το τελικό προϊόν μπόρεσε να εξαχθεί σε μορφή ψηφιακού βίντεο, το οποίο είναι διαθέσιμο για προβολή στους συνδέσμους που παρέχονται σε αυτή την εργασία, ολοκληρώνοντας έτσι και τη διαδικασία της μεταπαραγωγής.

Σύνολο του οπτικού υλικού:

https://drive.google.com/drive/folders/1dyz_cgqY4u5y28TLvLjva8PUC-KMTNcf

Αναφορές:

Andersson, Theodore M. *The Legend of Brynhild*. Cornell University, 1980.

Barnes, R. M. *A History of the Regiments & Uniforms of the British Army*. Sphere Books Limited, 1972.

Britannica Dictionary. *Inertia Definition & Meaning*. χ.η.

<https://www.britannica.com/dictionary/Inertia> (πρόσβαση 8 Ιουνίου, 2023).

- Cambridge Dictionary. "jaywalker". 2023
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/jaywalker> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου, 2023).
- Crane, Lancelot. *The King with Anubis, Tomb of Haremhab*. 1910. The Metropolitan Museum.
- Douglas, Russel A. *Costume history and style*. Prentice-Hall, 1983.
<https://archive.org/details/costumehistoryst00russ/page/453/mode/2up> (Αρχειοθετημένο) (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Encyclopaedia Britannica. *Charon | Myths & Symbols | Britannica*. 2022.
<https://www.britannica.com/topic/Charon-Greek-mythology> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Faigin, Gary. *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Watson-Guptill, 2008.
- Frank Gentry, Winder McConnell, Werner Wunderlich, Ulrich Mueller. *The Nibelungen Tradition: An Encyclopedia*. Routledge, 2001.
- Frederick Piano Collection. *Our Collection of Historical Pianos - Frederick Piano Collection*. χ.η.
<https://www.frederickcollection.org/collection.html> (πρόσβαση 8 Ιουνίου, 2023).
- Freud, Sigmund. *The Ego and the Id*. Μετάφραση James Strachey. W. W. Norton & Company, 1990.
- Henry George Liddell, Robert Scott. "ψυχοπομπός". *A Greek-English Lexicon*. 1940.
<https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0057%3Aentry%3Dyuxopompo%2Fs> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Hunt, Kenneth A., Jennifer Fate, and Bill Dodds. 2011. "Cultural And Social Influences On The Perception Of Beauty: A Case Analysis Of The Cosmetics Industry". *Journal of Business Case Studies (JBSCS)* 7 (1).
- June M. Pulliam, Anthony J. Fonseca. *Ghosts in Popular Culture and Legend*. ABC-Clio/Greenwood, 2016.
- Kunstgewerbemuseum, Staatliche Museen zu Berlin. *The Elegant: Men's Fashion of the 18th and 19th Century*. Επιμέλεια: Merle Walter. Μετάφραση: allround Fremdsprachen GmbH von der Lühe. 2014. <https://artsandculture.google.com/story/HAUBDcK7Flj0Lg> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Literary Terms. "Comic Relief" <https://literaryterms.net>. 2015. <https://literaryterms.net/comic-relief/> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023)
- McDowall, Carolyn. *Adventures in Hair for 18th Century Gentlemen*. 2012.
<https://www.thecultureconcept.com/adventures-in-hair-for-18th-century-gentlemen> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).

- McKenna, Amy. "Where Does the Concept of a “Grim Reaper” Come From?." *Encyclopedia Britannica*. 2022. <https://www.britannica.com/story/where-does-the-concept-of-a-grim-reaper-come-from>. (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023)
- National Geographic Society. *Dia de los Muertos*. 2012. <https://web.archive.org/web/20161102180955/http://nationalgeographic.org/media/dia-de-los-muertos/> (Αρχειοθετημένο) (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Phani Tetali, Samidha Gunjal. *Lip Sync in Animation*. χ.η. <https://www.dsourc.in/course/lip-sync-animation> (πρόσβαση 8 Ιουνίου, 2023).
- Stewart, Ethan. *From Hardcore to Harajuku: The Origins of Scene Subculture*. 2021. <https://www.popmatters.com/scene-subculture-origins-hardcore-harajuku> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου 2023).
- Stuart, Johnny. *Rockers!: Kings of the Road*. Plexus Publishing, 2016.
- The Swedish History Museum. *The Battle of Gotland*. 2022. <https://historiska.se/utställningar/medieval-massacre/> (πρόσβαση 17 Ιανουαρίου 2023).
- The Walt Disney Family Museum. "Shape Language." *www.waltdisney.org*. 2020. https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου, 2023).
- Vargas, Robert. "Being in “Bad” Company: Power Dependence and Status in Adolescent Susceptibility to Peer Influence." *Social Psychology Quarterly* 74, vo. 3 (2011): 310–332.
- White, Tony. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Focal, 2006.
- Whitehead, Mark. *Animation*. Chichester: Pocket Essentials, 2006.
- Wiktionary. *coyote time* - Wiktionary. 2022. https://en.wiktionary.org/wiki/coyote_time (πρόσβαση 8 Ιουνίου, 2023).
- Wood, Will. "Memento Mori: the most important thing in the world." *The Normal Album*. Say-10 Records. 2020. <https://willwoodmusic.bandcamp.com/track/memento-mori-the-most-important-thing-in-the-world> (πρόσβαση 15 Ιανουαρίου, 2023).

Βιβλιογραφία:

- Arnheim, Rudolf. *Τέχνη και οπτική αντίληψη: Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. Μετάφραση Ιάκωβος Ποταμιανός. Εκδόσεις ΘΕΜΕΛΙΟ, 2005.

- Campbell, Joseph. *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*. 3η. Μετάφραση Θεόδωρος Σιαφαρίκας. Εκδόσεις ΙΑΜΒΛΙΧΟΣ, 2001.
- Furniss, Maureen. *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Σίδνεϊ: John Libbey & Company Pty Ltd, 2000.
- Goethe, Johann W. V. *Θεωρία των Χρωμάτων*. Μετάφραση Παύλος Κλιματσάκης. Αθήνα: Εκδόσεις PRINTA, 2008.
- Hayward, Susan. *Οι Βασικές έννοιες του Κινηματογράφου*. Επιμέλεια Κακλαμάνη Κατερίνα. Μετάφραση Κολαίτη Ρίτα. Εκδόσεις Πατάκης, 2017.
- Ollie Johnston, Frank Thomas. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions, 1995.
- Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit*. 2η. Faber & Faber, 2002.
- Βασιλειάδης, Γιάννης. *Animation: Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου*. Εκδόσεις Αιγόκερως, 2006.