

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ



THE FUTURE IS WATCHING
(Δημιουργία ψηφιακών περιβαλλόντων για κινηματογραφική χρήση)

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΑΡΝΕΡΑΣ
ΤΧ2015082

Επιβλέπων: Βαλιανάτος Θωμάς, λέκτορας

ΚΕΡΚΥΡΑ, Φεβρουάριος 2022

- https://www.youtube.com/watch?v=t-iRx_T4rm8

Συνοπτική Περίληψη

Το "Future Is Watching" αποτελεί τη συνολική έρευνα, τον σχεδιασμό και την δημιουργία ενός οπτικοακουστικού έργου, υπό τη μορφή ταινίας μικρού μήκους. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για την κατασκευή επτά ψηφιακών περιβαλλόντων με τη χρήση τρισδιάστατων λογισμικών και τον συνδυασμό τους με πραγματικά υποκείμενα (ηθοποιούς), στα πλαίσια μιας ιστορίας που λαμβάνει χώρα σε ένα δυστοπικό μέλλον. Τα κύρια μέρη του έργου είναι η οπτική μυθοπλασία (σενάριο και γύρισμα) και η ψηφιακή κατασκευή (3D Modeling και Post Production). Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα οπτικοακουστικό έργο - Short Film συνολικής διάρκειας έξι λεπτών.

Abstract

The "Future Is Watching" is the in-depth research, the design and the production of an audiovisual project, in the form of a Short Film. In particular, seven digital environments created by using 3D software with real people (actors), form part of this audiovisual piece that takes place in a dystopian future. The main parts of this project are the visual fiction (script and filming) and the digital production (3D Modeling and Post Production). The result is an audiovisual Short Film of 6 minutes duration.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περιεχόμενα

Συνοπτική Περίληψη	4
Περιεχόμενα	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Εισαγωγή	6
Τεχνικές Σύνθεσης Ψηφιακών Περιβαλλόντων.....	6
Στόχος Μελέτης	7
Ορισμοί	7
Μεθοδολογία.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Βασικές Αρχές	9
Α. Η Έννοια της Δυστοπίας.....	9
Β. Το στοιχείο της αυτοχειρίας.....	11
.....	13
Γ. Το Νέο Νουάρ Στοιχείο.....	13
Δ. Οι Χαρακτήρες	14
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Παραγωγή	15
Α. Σενάριο	15
Β. Προ-Παραγωγή	19
Γ. 3D Creation and Texturing	22
Δ. Lights and Effects.....	24
Ε. Οργάνωση και Προετοιμασία Γυρισμάτων	26
ΣΤ. Post-Production	28
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : The future is watching	32
Ι. Συνοπτική περίληψη	32
ΙΙ. Σκηνή προς σκηνή.....	33
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 : Συμπεράσματα	40
Βιβλιογραφία.....	42

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Εισαγωγή

Τεχνικές Σύνθεσης Ψηφιακών Περιβαλλόντων

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα έχουν καθιερωθεί στον χώρο των οπτικοακουστικών τεχνών ως κύριος τρόπος αναπαραγωγής υπαρκτών περιβαλλόντων, σουρεαλιστικών και εξωπραγματικών περιβαλλόντων καθώς και ως ένας τρόπος ανάμιξης εικονικών στοιχείων με την πραγματικότητα. Η χρήση των ψηφιακά κατασκευασμένων περιβαλλόντων εντοπίζεται κυρίως στον χώρο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης, του Game Development καθώς και του Digital Art.

Για τη σύνθεση ενός περιβάλλοντος σε εικονικό χώρο πρέπει να ληφθούν υπόψη αρκετοί παράγοντες και να χρησιμοποιηθούν διάφορες τεχνικές που αλληλοεπιδρούν η μία με την άλλη. Το πρώτο βήμα για την κατασκευή ενός τέτοιου έργου είναι η παρατήρηση και η σύγκριση με την πραγματικότητα. Ο δημιουργός καλείται να παρατηρήσει ένα ανάλογο υπαρκτό περιβάλλον και να απαριθμήσει τα στοιχεία που βλέπει. Στη συνέχεια, οφείλει να επεξεργαστεί ξεχωριστά αυτά τα στοιχεία και να εντοπίσει την κάθε λεπτομέρεια και ατέλεια τους, που κάνουν το κάθε στοιχείο μοναδικό. Έπειτα, πρέπει να λάβει υπόψη του τα άυλα στοιχεία της παραπομπής του, όπως είναι η ατμόσφαιρα, οι πηγές φωτός και τα υπόλοιπα περιβαλλοντολογικά στοιχεία. Ο συνδυασμός αυτών των δύο είναι ο καταλυτικός παράγοντας που κάνει ένα ψηφιακό περιβάλλον ρεαλιστικό και ικανό να μιμηθεί την πραγματικότητα.

Όσον αφορά στο πρακτικό μέρος, η σύνθεση πρέπει να διέπεται από μεθοδολογία. Ξεκινάμε με το σχεδιαστικό κομμάτι, δηλαδή το μέρος κατά το οποίο ο δημιουργός σχεδιάζει το περιβάλλον σε μορφή Concept Art έτσι ώστε όλα τα στοιχεία να κατασκευαστούν σε τρισδιάστατο ψηφιακό χώρο με την βοήθεια αντίστοιχων 3D μηχανών. Εδώ, ο δημιουργός πρέπει να πάρει όλα τα αντικείμενα και να τα αποτυπώσει ψηφιακά με όλες τους τις λεπτομέρειες. Η κατασκευή ατελειών και φωτογραφικών υφών (materials) παίζει σημαντικό ρόλο στη ψηφιακή αποτύπωση. Μετά τη δημιουργία όλων των αντικειμένων και την τοποθέτησή τους πρέπει να ξεκινήσει η δημιουργία των περιβαλλοντικών εφέ, όπως είναι η ομίχλη, η υγρασία, ο φωτισμός (φυσικός ή τεχνητός) καθώς και ο ορίζοντας με τα σημεία εστίασης. Σε αυτό το σημείο οι μηχανές Render, με τις κατάλληλες ρυθμίσεις, θα ετοιμάσουν την τελική εικόνα που με τη σειρά της θα περάσει στο Post Production. Με αυτόν τον τρόπο, θα προστεθούν τα εφέ και θα γίνουν, επίσης, πιθανές χρωματικές αλλαγές ώστε να επιτύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το έργο "The Future is Watching" ακολούθησε ακριβώς αυτήν τη σειρά και μεθοδολογία προκειμένου να

δημιουργηθεί ένα δυστοπικό φουτουριστικό περιβάλλον που έχει ως κατά βάση την αισθητική της Ιαπωνικής αστικής δομής.

Στόχος Μελέτης

Το συγκεκριμένο έργο αποσκοπεί στη μελέτη και στην πρακτική άσκηση της δημιουργίας εικονικών περιβαλλόντων, τη χρήση τρισδιάστατων λογισμικών και τεχνικών, των συνδυασμό τους με ειδικά εφέ και το μοντάζ καθώς και τον συνδυασμό τους με σκηνοθετημένα πλάνα.

Πιο συγκεκριμένα, το αντικείμενο της εργασίας είναι η παραγωγή ενός βίντεο που να ακολουθεί τα πρότυπα των μεγαλύτερων κινηματογραφικών στούντιο στον κόσμο.

Επιπλέον στόχοι είναι η εμβάθυνση στις ψηφιακές τεχνικές του 3D, η συγγραφή και η οπτική αποτύπωση μιας ιστορίας – σεναρίου, ο τελικός συνδυασμός τους, η εντριβή σε εξειδικευμένα λογισμικά και η χρήση πολλαπλών εικαστικών ψηφιακών τεχνικών.

Πιο συγκεκριμένα, αναφερόμαστε σε λογισμικά Τρισδιάστατης Κατασκευής (3Ds Max), Περιβαλλοντολογικών Εφέ (Chaos Group Vray), Σχεδιασμού Υφών (Substance Painter), Ψηφιακής Γλυπτικής (Zbrush), Ειδικών Εφέ (Adobe After Effects), Επεξεργασίας Φωτογραφιών (Adobe Photoshop) και Μοντάζ (Adobe Premiere).

Ορισμοί

- 3D Modeling : Τέχνη Τρισδιάστατης Κατασκευής – Μοντελοποίησης με την χρήση ειδικών λογισμικών. Η χρήση του είναι στον χώρο του Κινηματογράφου, των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της ψηφιακής τέχνης.
- Game Development : Κατασκευή - Παραγωγή Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών. Ο όρος περιλαμβάνει την διαδικασία του σχεδιασμού σε θεωρητικό επίπεδο , μέχρι την κατασκευή του παιχνιδιού σε πρακτικό επίπεδο.
- Digital Art : Ψηφιακή Τέχνη. Έργα τέχνης κατασκευασμένα στην πλειοψηφία τους σε ηλεκτρονικό χώρο ή έργα τα οποία προβάλλονται με ηλεκτρονικά μέσα.
- Concept Art : Παραπεμπτικό Έργο Τέχνης σύμφωνα με το οποίο δημιουργείτε το κυρίως έργο. Τα Concept Arts αποτελούν στατικές εικόνες ζωγραφισμένες στο χέρι ή σε ηλεκτρονικό χώρο και παρουσιάζουν μία σκηνή σε ένα οπτικοακουστικό έργο.
- Render : Ψηφιακή Ολοκλήρωση ενός τρισδιάστατου μοντέλου σε μορφή φωτογραφίας ή βίντεο. Είναι το σύστημα σε λογισμικά τρισδιάστατης κατασκευής

- Post-production: Η διαδικασία της μετά παραγωγής, κατά την οποία το έργο περνάει όλα τα απαιτούμενα στάδια μέχρι να φτάσει στο τελικό αποτέλεσμα.
- Glitch : Ψηφιακή παραμόρφωση εικόνας.
- Textures : Υφές , υλικά σε ψηφιακό χώρο
- Particle System : Σωματίδια δε εικονικό χώρο. Χρησιμοποιούνται απο μηχανές τρισδιάστατης κατασκευής για την δημιουργία και αναπαράσταση φυσικών στοιχείων όπως νερό, σκόνη, στάχτη, φωτιά.
- Motion Tracker : Αισθητήρας Κίνησης. Σύστημα το οποίο έχει την ικανότητα να κλειδώνει ένα σημείο στην εικόνα και να ακολουθεί τις κινήσεις του.
- Greenscreen : Πράσινο πανί παραγωγής για αναγραφή νέου περιβάλλοντος μετά από ψηφιακή επεξεργασία. Χρησιμοποιείται για την ψηφιακή διαγραφή επιφανειών και την μετέπειτα αντικατάστασή τους
- Gaussian Blur : Ψηφιακό Εργαλείο με το οποίο αποδίδεται αίσθηση του βάθους και της εστίασης του φακού.
- Adjustment Layer: Ψηφιακή Γραμμή Επεξεργασίας Εικόνας των προγραμμάτων Adobe. Μία κενή γραμμή προσθήκης εφέ και ρυθμίσεων που θα προσαρμοστούν στο επιθυμητό μέρος του βίντεο.
- Out Of Focus : Εκτός Εστίασης.
- Color Grading : Ψηφιακή Επεξεργασία Χρωμάτων του βίντεο. Μέρος της μετά παραγωγής κατα το οποίο γίνεται η μορφοποίηση των χρωμάτων του έργου.
- Contrast: Φάσμα Σκιάσεων. Συνήθως πρόκειται για εργαλείο σε λογισμικά ψηφιακής τέχνης για την ρύθμιση των σκοτεινών και σκιασμένων μέρος του υποκειμένου.
- Brightness: Φάσμα Φωτεινότητας. Συνήθως πρόκειται για εργαλείο σε λογισμικά ψηφιακής τέχνης για την ρύθμιση των φωτεινών σημείων του υποκειμένου.
- Null Object : Κενό Ψηφιακό στοιχείο στον επεξεργαστή βίντεο των λογισμικών Adobe, πάνω στο οποίο προστίθενται στοιχεία που θέλουμε να αφομοιωθούν από μέρος του βίντεο.
- Directional Blur : Εστιακό Θόλωμα σε κίνηση για την δημιουργία της φυσικής αίσθησης της κίνησης.

Μεθοδολογία

Σε κάθε έργο, έτσι και στο παρόν, η σύνταξη από την πρώιμη έως και την τελική του μορφή, πρέπει να διέπεται από μία συγκεκριμένη μεθοδολογία. Φυσικά, πρώτο βήμα αποτελεί η σύλληψη της κεντρικής θεματικής του έργου. Εδώ, αναγνωρίζουμε τον δυστοπικό κινηματογράφο και τη λογοτεχνία. Πιο συγκεκριμένα, σειρές όπως το Black Mirror (ψυχολογικό θρίλερ) και το Futurama (σειρά animation) αποτέλεσαν τον βασικό άξονα για την δημιουργία του κεντρικού κορμού του έργου. Η λογική της

μεταθανάτιας τεχνολογίας (Black Mirror. 2013. "*Be Right Back*") και του τραγικού ζητήματος της αυτοχειρίας, απαίτησαν κατάλληλη έρευνα σε συνδυασμό με τη μελέτη του δυστοπικού και Νεο-Νουάρ είδους στον κινηματογράφο. Έπειτα, ακολούθησε η συλλογή οπτικού υλικού για χρήση του ως παραπομπής στην κατασκευή των περιβαλλόντων. Σε αυτό το σημείο, η έρευνα αποτέλεσε ένα είδος παρατήρησης διαφόρων έργων και πολλών καλλιτεχνών στο διαδίκτυο. Η άντληση στοιχείων από το κάθε δεδομένο κατέληξε στα τελικά Concept Arts. Τέλος, η κατασκευή των περιβαλλόντων και η παραγωγή επετεύχθη με την παρατήρηση καλλιτεχνών που δούλεψαν με παρόμοια εργαλεία και μεθοδολογία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : Βασικές Αρχές

A. Η Έννοια της Δυστοπίας

Δυστοπία στον χώρο της τέχνης ονομάζουμε τη μελλοντική προσέγγιση, κατά την οποία η κοινωνία και ο άνθρωπος σαν μονάδα αντιμετωπίζουν οικολογική ή κοινωνική κατάρρευση, κυβερνητικό έλεγχο, προπαγάνδα ή έντονη τεχνολογική επιρροή σε βιοτικό επίπεδο. Η δυστοπία ως λογική προτρέπει τον θεατή - αναγνώστη να προβληματιστεί ως προς τη τωρινή κοινωνική και πολιτική κατάσταση, την εξέλιξη αυτών καθώς και το πώς θα επηρεαστεί ο ίδιος. Ο θεατής έρχεται σε επαφή με έναν κόσμο μέσα στον οποίο είναι πολύ πιθανό να βρεθεί.

Στον κόσμο του θεάματος δυστοπικός είναι ένας δύσκολος για τους ήρωες - πρωταγωνιστές κόσμος μέσα στον οποίο αγωνίζονται είτε για να επιβιώσουν είτε να πετύχουν έναν μεγάλο κοινωνικό ή προσωπικό στόχο. Πρόκειται για μια μελλοντική κοινωνία που δύναται να ξεκινήσει από το άμεσο μέλλον και να καταλήξει στο πολύ μακρινό. Συνήθως, οι δυστοπικές κοινωνίες χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: τις άκρως τεχνολογικά ανεπτυγμένες και τις μετά αποκαλυπτικές. Οι πρώτες αποτελούν κοινωνίες κατά τις οποίες ο κόσμος είναι τεχνολογικά ανεπτυγμένος τόσο με συσκευές καθημερινής χρήσης (υπολογιστές, τεχνητή νοημοσύνη) όσο και σε αστικό πλαίσιο (πολεοδομικά έργα)¹. Οι δεύτερες είναι κοινωνίες που επιβίωσαν ή επιβιώνουν από καταστροφές μεγάλου βεληνεκούς, όπως για παράδειγμα: κλιματική κρίση, έναν μεταπολεμικό αντίκτυπο, έναν θανατηφόρο ιό ή μία πυρηνική καταστροφή.

Η έννοια της δυστοπίας λειτουργεί και ως μια μορφή προειδοποίησης για τους θεατές, προετοιμάζοντας τους για ένα σκοτεινό μέλλον με ολέθριες συνέπειες και οι οποίες θα προέρχονται από τα λάθη του παρόντος, τα οποία μπορούν να αποτραπούν. Αποτελεί, επίσης, μια κριτική για τη

¹ Λόγου χάριν, στο Futurama η πόλη «New New York» παρουσιάζεται με υπερσύγχρονη αρχιτεκτονική όπου χρησιμοποιούνται θάλαμοι (tubes) που ενώνουν κτίρια με σκοπό την εναέρια μετακίνηση των πολιτών χωρίς μέσα μεταφοράς.

συμπεριφορά του κάθε υποκειμένου ξεχωριστά, του κοινωνικού συνόλου και των εκάστοτε κυβερνήσεων.

Κάποια από τα χαρακτηριστικά του δυστοπικού θεάματος είναι: η οικολογική κατάρρευση, είτε λόγω μίας μεγάλης κλιματικής αλλαγής είτε λόγω έλλειψης βασικών φυσικών πόρων, ο έλεγχος του ανθρώπου από την τεχνολογία, ήτοι μια κατάσταση κατά την οποία ο άνθρωπος είναι εξαρτημένος από την τεχνολογία και οι καταπιεστικές κυβερνήσεις ολοκληρωτικού χαρακτήρα όπου σημαίνουν και το τέλος της ατομικότητας σαν έννοια.

Ωστόσο, είναι σημαντικό να ξεχωρίσουμε τις έννοιες δυστοπία και επιστημονική φαντασία. Παρότι και οι δύο έννοιες έχουν να κάνουν με το μέλλον, η μεν στηρίζεται σε μία πιο λογική αντιμετώπιση του κόσμου με βάση το παρόν και χαρακτηρίζεται από μεγάλη δόση ρεαλισμού, ενώ η δε βασίζεται στην φαντασία και την -πολλές φορές- υπερβολή. Σε έναν δυστοπικό κόσμο ο ήρωας θα αντιμετωπίσει καταστάσεις όπως η λειψυδρία και η πυρηνική εκκένωση, ενώ στον κόσμο της επιστημονικής φαντασίας θα κληθεί να αντιμετωπίσει πιο σουρεαλιστικές καταστάσεις.

Το έργο «The Future is Watching» αποτελεί μέρος ενός δυστοπικού κόσμου. Ενός κόσμου εξαρτώμενου τεχνολογικά, μέσα στον οποίο ο κάθε άνθρωπος αποτελεί απλά έναν αριθμό τόσο κοινωνικά όσο και κρατικά. Παρότι τεχνολογικά η κοινωνία έχει προχωρήσει πολύ, οι ψυχικές ασθένειες που βασανίζουν τους πρωταγωνιστές δεν έχουν εξαλειφθεί. Αυτός ο κόσμος στρέφει το βλέμμα του μακριά από τα τρέχοντα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο σύγχρονος (μελλοντικός) άνθρωπος και επικεντρώνεται στα υλικά αγαθά, το θέαμα και την κάλυψη προσωρινών αναγκών. Η κοινωνία είναι ένας οργανισμός που δεν νοιάζεται πλέον για τα μέλη του.

Οι μεγαλύτερες επιρροές για τη δημιουργία του συγκεκριμένου έργου έχουν έρθει από τον χώρο του κινηματογράφου και της τηλεόρασης.

Πιο συγκεκριμένα, το concept τεχνολογικών επιτευγμάτων του άμεσου μέλλοντος όπως είναι οι αυτόματοι εστιάτορες και η μακάβρια νότα της ιστορίας με ένα τραγικό τέλος είναι επιρροές από την σειρά «Black Mirror» (2011-2019), η οποία παρουσιάζει ιστορίες ανθρώπων σε ξεχωριστά και συγκεκριμένα δυστοπικά σενάρια με κύριο άξονα τους την τεχνολογική επιρροή και τον κοινωνικό αντίκτυπο. Ωστόσο, η σουρεαλιστική τεχνολογική αντίθεση με το προηγούμενο στοιχείο που εμφανίζεται στην τελευταία πράξη του έργου με την αποκάλυψη της ΑΙ συσκευής, τεχνολογίας ενός μακρινού μέλλοντος, αποτελεί στοιχείο μιας άλλης τηλεοπτικής παραγωγής.

Γενικά, το στοιχείο του μακρινού δυστοπικού τεχνολογικού θαύματος, ως σύνολο, προέρχεται από τη σειρά «Futurama» (1999-σήμερα), η οποία πολλές φορές παρουσιάζει στον θεατή τεχνολογικά επιτεύγματα που μοιάζουν τόσο αδύνατα όσο και μακρινά. Με βάση το τελευταίο, στο παρόν έργο, δημιουργήθηκε η ιδέα της ΑΙ, ήτοι της αναβίωσης των στιγμών του παρελθόντος ενός ατόμου προς χάριν της διασκέδασης. Η συγκεκριμένη σειρά με τη μοναδική της ικανότητα να ασκεί κριτική και σάτιρα στη

σημερινή κοινωνία με μελλοντικές βλέψεις, επηρεάζει πολλά στοιχεία του έργου, όπως το Suicide Service.

Τέλος, το αισθητικό κομμάτι του έργου είναι βαθύτατα επηρεασμένο από την αισθητική των έργων «Blade Runner» και «Cyberpunk», έργα τα οποία έχουν Νέο Νουάρ χαρακτηριστικά και διέπονται από τη χρήση έντονων χρωμάτων στην παλέτα τους που αναμειγνύονται με την ατμοσφαιρική ομίχλη, τον χαμηλό φωτισμό με τις έντονες πηγές φωτός, οι οποίες ξεχωρίζουν, την εκτεταμένη χρήση αστικών τοπίων, εμπορικών και βιομηχανικών στοιχείων (πχ διαφημίσεις, υπό κατασκευή κτίρια).



B. Το στοιχείο της αυτοχειρίας

Ένα από τα κεντρικά ζητήματα του έργου είναι το ζήτημα της αυτοκτονίας και της συσχέτισης της με ψυχικές ασθένειες μεγαλύτερου ή μικρότερου βεληνεκούς. Συγκεκριμένα, οι πρωταγωνιστές έχουν ως κοινό στοιχείο το γεγονός αυτοκτόνησαν την ίδια μέρα. Σε κάθε περίπτωση η αιτία έχει κοινά στοιχεία χωρίς, όμως, να ταυτίζονται. Αυτοκτονία είναι η πράξη κατά την οποία το υποκείμενο δίνει τέλος στην ίδια του τη ζωή είτε λόγω εσωτερικών είτε εξωτερικών παραγόντων. Εξωτερικοί παράγοντες μπορεί να είναι πειστικές για το άτομο καταστάσεις από το κοινωνικό, επαγγελματικό ή οικογενειακό του περιβάλλον, τις οποίες να αντιλαμβάνεται τόσο απροσπέραστες ώστε να μπορούν να το οδηγήσουν στην αυτοχειρία. Ενώ, εσωτερικοί παράγοντες είναι η ψυχολογική κατάσταση του ατόμου κάτι το οποίο, κατά κύριο λόγο, οφείλεται σε κάποια ψυχική ασθένεια που το ταλανίζει.

Κατά τους ειδικούς, αυτό το φαινόμενο ονομάζεται ψυχιατρική κατάσταση εκτάκτου ανάγκης (Psychiatric Emergency). Μία από τις ενδείξεις πως ένα άτομο έχει σκοπό να βλάψει τον εαυτό του, είναι το συναίσθημα καταπίεσης, η έλλειψη ύπνου, ο περιορισμός της ποσότητας του φαγητού που καταναλώνει ανά ημέρα, η υιοθέτηση επιβλαβών συνηθειών όπως η κατανάλωση ψυχοτρόπων ουσιών

(αλκοόλ, ναρκωτικών, τσιγάρου κ.α), η αποφυγή κοινωνικών συναναστροφών, η απομόνωση, ο υπερβολικός θυμός που μεταφράζεται αντίστοιχα με τάσεις εκδίκησης και τέλος, οι εναλλαγές έντονων συναισθημάτων σε σύντομο χρονικό διάστημα². Όλα αυτά σαν στοιχεία αποτυπώθηκαν στους χαρακτήρες του "The Future Is Watching" και αποτελέσαν τους καταλυτικούς παράγοντες που ώθησαν τον κάθε πρωταγωνιστή ξεχωριστά στην αυτοκτονία.

Η χρήση της τοποθεσίας (Ιαπωνία) σε συνδυασμό με τη θεματολογία και το στοιχείο της αυτοκτονίας δεν είναι τυχαία. Πιο συγκεκριμένα, η Ιαπωνία αποτελεί τη χώρα με τα υψηλότερα ποσοστά αυτοκτονιών σε παγκόσμιο επίπεδο. Οι λόγοι είναι κατά κύριο λόγο αποτέλεσμα της οικονομικής κρίσης, της ανεργίας και των ψυχικών ασθενειών. Ένας μεγάλος παράγοντας, επίσης, για το μεγάλο ποσοστό αυτοκτονιών είναι και το πολιτισμικό υπόβαθρο και πιο συγκεκριμένα, το θρησκευτικό κατά το οποίο η αυτοχειρία είναι ένδειξη τιμής. Η κοινωνική πίεση και το καθεστώς εργασιομανίας όπως και της αποξένωσης των πολιτών παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην απόφαση των Ιαπώνων πολιτών να επιλέξουν την αυτοκτονία.

Εντούτοις, στο έργο η αυτοχειρία περνάει και σε ένα άλλο επίπεδο. Στην τελευταία σκηνή ο πρωταγωνιστής φέρεται να έχει επισκεφθεί ένα κέντρο στο οποίο μπορεί να αυτοκτονήσει επί πληρωμή. Το συγκεκριμένο concept αρχικά υφίσταται στην τηλεοπτική σειρά Futurama (1999-σήμερα) στην οποία εμφανίζονταν ειδικοί θάλαμοι μέσα στους οποίους ο πελάτης με την αντίστοιχη πληρωμή μπορούσε να φτάσει στον επιθυμητό θάνατο³. Μια ιδέα που μοιάζει με προϊόν επιστημονικής φαντασίας φέρεται να γίνεται πραγματικότητα από μια εταιρεία στην Ελβετία. Η συγκεκριμένη εταιρεία έχει ως στόχο να προσφέρει την υπηρεσία αυτή μέσω μιας κάψουλας, η οποία θα οδηγεί τον χρήστη σε ανώδυνο θάνατο, με τη μείωση των επιπέδων του οξυγόνου σε συνδυασμό με την αύξηση του μονοξειδίου του άνθρακα. Η επί βοήθεια αυτοκτονία είναι νόμιμη στην Ελβετία και έχουν υπάρξει ήδη 1300 ανάλογες περιπτώσεις. Η συγκεκριμένη υπηρεσία δημιουργεί πολλά ηθικά ερωτήματα και φέρνει αρκετές αντιδράσεις⁴.

Στο έργο "The Future is Watching" η κοινωνία έχει φτάσει σε ένα επίπεδο στο οποίο η τάση προς αυτοκτονία αντιμετωπίζεται επαγγελματικά και χωρίς "ταμπού". Μάλιστα, η κυβέρνηση στηρίζει τέτοιες επαγγελματικές κινήσεις που θα βοηθήσουν τους ανθρώπους που βρίσκονται σε ανάγκη στην εύκολη και ανώδυνη απελευθέρωση. Όμως, αυτό αποτελεί μια εύκολη λύση ή μια αποτελεσματική ενέργεια;

² Healthline (2019). «What you should know about suicide»

³ Futurama (1999). επεισόδιο 1, «Space Pilot 3000»

⁴ BBC (2021). «Maker of suicide pod plans to launch in Switzerland»



Γ. Το Νέο Νουάρ Στοιχείο

Ως Νέο Νουάρ χαρακτηρίζουμε το κινηματογραφικό επακόλουθο του κλασσικού Νουάρ, δηλαδή του κινήματος που κυριάρχησε στον Δυτικό κινηματογράφο κατά το 1940 έως και το 1960⁵. Τα χαρακτηριστικά του Νουάρ κινηματογράφου είναι σεναριακά: ο αντί ήρωας, η μοιραία γυναίκα, το μυστήριο και κατά γενική άποψη οι τραγικοί χαρακτήρες. Οπτικά το Νουάρ έχει μια ιδιαίτερη αισθητική που συνδυάζει τις μεγάλες αντιθέσεις φωτός και σκιών, τη στημένη κάμερα και τις ιδιαίτερες γωνίες λήψεων. Πάνω στο συγκεκριμένο κίνημα έρχεται να προσθέσει τη δικιά του αισθητική νότα και αναβάθμιση το Νέο Νουάρ, κίνημα που ξεκίνησε την δεκαετία του '70. Το συγκεκριμένο ακολουθεί τα βασικά στοιχεία και τις αρχές του κλασσικού αλλά με μια μοντέρνα βλέψη και νέες τεχνικές που έρχονται να αναβαθμίσουν το παλαιότερο κίνημα⁶. Ο συνδυασμός παραδοσιακών αρχών φωτισμού και σκηνοθεσίας με την προσθήκη του CGI και των νέων μέσων δημιουργεί ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα.

Το έργο «The Future is Watching» έχει ως σκηνοθετική και αισθητική βάση του το Νέο Νουάρ. Σκηνές με έντονο φως ιδιαίτερων αποχρώσεων (μωβ) σε αντίθεση με τις έντονες σκιές, χαρακτήρες βυθισμένοι είτε στο σκοτάδι είτε γεμάτοι φως, το βροχερό αστικό τοπίο με την ατμοσφαιρική ομίχλη και η τραγικότητα των χαρακτήρων αποτελούν τα βασικά χαρακτηριστικά που στηρίζονται στο Νουάρ και πιο συγκεκριμένα στο Νέο Νουάρ, μια αισθητική που αποτέλεσε βασική αρχή του έργου.

⁵ Masterclass (2021). «Neo-Noir film genre: 4 common traits of the Neo-Noir genre»

⁶ Nofilmschool (2021). «What is the Neo-Noir definition? And what are some essential examples»



Δ. Οι Χαρακτήρες

Οι χαρακτήρες του έργου «The Future is Watching» αποτελούν κομμάτια ενός συνόλου, αλληλένδετα μεταξύ τους. Ο στόχος της βασικής πρωταγωνίστριας είναι η εύρεση του πατέρα της. Όλοι τους προσφέρουν μια στιγμή, λίγο πριν το τέλος της ζωής τους, και αφήνουν την πρωταγωνίστρια να δει μέσα από τα μάτια τους τις πιθανές αιτίες που τους οδήγησαν στην αυτοχειρία. Όλοι συνδέονται μεταξύ τους με την ίδια ημερομηνία θανάτου, τον ίδιο τρόπο θανάτου και την ίδια τοποθεσία. Επιπλέον, καταλαβαίνουμε ότι κυρίως ψυχικοί λόγοι τους οδήγησαν σε αυτή τους την πράξη. Αποτελούν λοιπόν, τα τραγικά πρόσωπα της ιστορίας που τόσο ο θεατής όσο και η ίδια η πρωταγωνίστρια παρακολουθούν. Όλα αυτά βεβαία πρόκειται για μια αναπαραγωγή μίας ήδη τετελεσμένης πραγματικότητας από το σύστημα 'νιο'.

Οι ενέργειες τους και η συμπεριφορά τους καθορίζεται από τη ψυχική τους υγεία και την κατάσταση στην οποία βρίσκονται ενώ όλοι τους ακολουθούν τα χαρακτηρίστηκα ατόμων που θέλουν να βλάψουν τον εαυτό τους. Τα συναισθήματα και οι συμπεριφορά τους λοιπόν πηγάζουν από αυτά. Η πρωταγωνίστρια παρακολουθεί τα γεγονότα γεμάτη απορία και προσπαθεί να κατανοήσει από τα λίγα αυτά δευτερόλεπτα μαζί τους, τους λόγους για τους όποιους ο καθένας ξεχωριστά επιλέγει αυτό το τέλος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Παραγωγή

Α. Σενάριο

INT. MAIN MENU

Τα δεδομένα φορτώνονται στην οθόνη και μπαίνει το κάθε στοιχείο στην κατηγορία του.

VOICE

Τα μάτια

Η πιο ρομαντική ταυτότητα των ανθρώπων

Μέσα από αυτά μπορείς να διαβάσεις τον κόσμο ενός υποκειμένου.

Από την στιγμή που κυκλοφόρησε το Vio

Το πρώτο μέσο με το οποίο μπορούμε να δούμε στιγμές από ένα ήδη γραμμένο παρελθόν

Ήρθε η Ώρα να σε ψάξω

Και επιτέλους

Να μάθω το γιατί.

INT. MENU CARD 1

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να ελευθερωθεί.

Είναι άραγε η μοναξιά σε έναν αυτοματοποιημένο κόσμο; Ένα κόσμο που η συντροφιά μοιάζει με πολύτιμο αγαθό;

EXT. FOODTRUCK

Κοντινό στην οθόνη που παίζει Ειδήσεις

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 1 (Ιαπωνικά)

Λένε λοιπόν ότι η αποκατάσταση του οξυγόνου μπορεί να καθυστερήσει μέχρι και 2 βδομάδες με αποτέλεσμα

Κοντινό στο φαγητό

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 1

την μεταφορά των πολιτών σε άλλη αποικία και πιο συγκεκριμένα στην Dedalia

Κοντινό στην Κοπέλα να τρωει

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 1 (Ιαπωνικά)

Σε άλλα νεα, η νομιμοποίηση της ευθανασίας κλείνει 5 χρόνια σήμερα με αποτέλεσμα οι πάροχοι υπηρεσιών αυτοκτονίας και ευθανασίας να δίνουν

μεγάλες προσφορές

[Μακρινό πλάνο να τρώει η κοπέλα ενώ πέφτει βροχή]

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 1: (Ιαπωνικά)

σε συνεργασία κιόλας με το κέντρο Γυογεννετικής ,στοχεύοντας στην υγείη αντιμετώπιση κρουσμάτων ψυχικών ασθενειών
[Πλάνο την κοπέλα πλάτη και περνάει το τρένο]

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 1: (Ιαπωνικά)

μια κίνηση που έφερε αρκετές αντιδράσεις σε πολλές φιλανθρωπικές οργανώσεις που μέχρι και σήμερα αντιστέκονται στον νέο νόμο.

ΡΕΠΟΡΤΕΡ 2: (Ιαπωνικά)

Ευχαριστούμε Μίζουκο. Η προθυπουργός επισκέφθηκε την Ισλανδία για την επίβλεψη της κατασκευής του νέου...

CUT TO

INT. MENU CARD 2

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να ξεφύγει από μια καθημερινότητα;
Είναι άραγε μια βίαιη για την ψυχή κατάσταση; Μια κατάσταση κατά την οποία υποδουλώνεσαι ψυχικά και σωματικά σε κάποιον;

EXT. RED LIGHT DISTRICT

Τρένο να περνάει

Cut to

Μακρινό πλάνο τρένου

Cut To

Κοπέλα 2 κοιτάει από το παράθυρο την βροχή

Cut to

Κοντινό στο στήθος της με το Timer

Ενεργοποίηση ώρας και έναρξη αντίστροφης μέτρηση

Cut To

Κοπέλα να κλείνει την κουρτίνα

INT. MENU CARD 3

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να αφήσει το όνομα του στο παρελθόν;
Μήπως είναι μια μεγάλη απογοήτευση που τον έκανε να θέλει να τα παρατήσει όλα , καθώς δεν μπορεί να ζήσει μια ζωή πίσω στην μοναξιά;

CUT TO EXT: URBAN NEIGHBORHOOD

Μακρινό πλάνο ζευγάρι πάνω στο μπαλκόνι

Κοντινό πλάνο στο ζευγάρι

Το αγόρι χωρίζει το κορίτσι και αυτή δείχνει πολύ λυπημένη, εκείνη προσπαθεί να τον μεταπείσει και τον ακουμπάει γλυκά με το χέρι της, εκείνος τραβιέται

Η κοπέλα γνέφει με κατανόηση και λύπη

CUT TO

INT. MENU CARD 4

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να βυθιστεί στο σκοτάδι;
Είναι άραγε μια βίαιη πραγματικότητα που μέρα με την μέρα σου στερεί
τα βασικά δικαιώματα σου; Μια υποδούλωση σε ένα απρόσωπο σύστημα;

EXT. RIVERSIDE

Διαδηλωτές φωνάζουν απέναντι στις αστυνομικές δυνάμεις και πίσω τους η
πόλη

Cut To

Κοντινό στα μάτια του πρωταγωνιστή να φωνάζει

Cut To

Το πίσω μέρος του πρωταγωνιστή που συνεχίζει να φωνάζει

Cut To

Κοντινό στην γροθιά του

Cut To

Το πίσω μέρος του πρωταγωνιστή που συνεχίζει να φωνάζει μέχρι να του
πετάξει η αστυνομία μία κροτίδα κρότου λάμψης

CUT TO

INT. MENU CARD 5

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να τα παρατήσει στο άνθος της ηλικίας του;

Μήπως είναι η κατάσταση κατά την οποία χάνεις τον ίδιο σου τον εαυτό; Σταματάς να τον αναγνωρίζεις, και τον σιχαίνεσαι με όλο σου το είναι;

EXT. DOWNTOWN

Κοπέλα καπνίζει ενώ απο πίσω της βρίσκεται η πόλη, κοιτάει μελαγχολικά στο κενό και περιμένει κάποιον

Κοντινό στο χέρι να χρησιμοποιεί μία ολογραφική συσκευή με εφαρμογή γνωριμιών μέχρι να δεχθεί μήνυμα

Η κοπέλα κλείνει το ολόγραμμα και συνεχίζει να καπνίζει, γυρνάει και αγναντεύει την πόλη

CUT TO

INT. MENU CARD 6

VOICE

Γιατί ένας άνθρωπος να θέλει να δώσει τέλος στην ζωή του; Αυτό ψάχνω να δω. Τι απ' όλους αυτούς τους λόγους σε έκανε να το κάνεις αυτό; Να θες να αφήσεις μια οικογένεια πίσω σου και κάθε δυνατή στιγμή μαζί μου.

INT.SUICIDE SERVICE

Ανδρας κάθεται και βλέπει μια παλιά κωμωδία στην γιγαντοοθόνη

VIRTUAL ASSISTANT (Αγγλικά)

Μπορείτε να περάσετε σας ευχόμαστε χαρούμενη μεταθανάτον ζωή

VOICE

Απαντά μου γιατί να θες να με αφήσεις να μεγαλώσω μόνη μου, άσε με να δω στα μάτια σου τι σε έκανε να καταστρέψεις 3 ζωές σε παρακαλώ απαντά μου

Glitch To

EXT.Main Menu Train Station

Τρένο φτάνει στην πλατφόρμα

Όλο το περιβάλλον αλλοιώνεται και εμφανίζονται εικόνες των προηγούμενων χαρακτήρων μέχρι την εμφάνιση μίας παιδικής φωτογραφίας

της πρωταγωνίστριας

CUT TO INT.LAB

Κοντινό στα μάτια μιας κοπέλας να είναι λευκά ενώ αναβοσβήνει πράσινο φως σε μια συσκευή στο μέτωπο της, ξαφνικά το φως γίνεται πράσινο και οι κόρες των ματιών επανέρχονται στο κανονικό

VOICE

Μπαμπά.

Title To

The Future Is Watching

B. Προ-Παραγωγή

Το πρώτο βήμα για την εκκίνηση στις παραγωγές είναι η αναζήτηση και περισυλλογή των κατάλληλων «references» (ελ. αναφορών), δηλαδή εικόνων στις οποίες θα βασιστώ για την κατασκευή και την τοποθέτηση του κάθε στοιχείου. Τα references τα οποία χρησιμοποίησα αποτελούν τόσο στοιχεία της Ιαπωνικής και της Ασιατικής, εν γένει, κουλτούρας όσο και των κοινότοπων παγκοσμίου εύρους προϊόντων, τεχνολογικών κατασκευών, διαφημίσεων και καθημερινών συσκευών. Όλα αυτά θα πρέπει να συνδυαστούν με τρόπο τέτοιο ώστε να μην είναι εμφανής η αντίθεση.

Κατηγοριοποίησα τα references ανάλογα με τη σημασία τους στη σκηνή. Με βάση αυτό, πρώτα εντάχθηκαν τα references των κτηρίων που ήθελα να κατασκευάσω. Όσον αφορά σε αυτό το κομμάτι, επικεντρώθηκα κυρίως στον αστικό χώρο του μοντέρνου Τόκυο, αναζητώντας εικόνες από ουρανοξύστες, σύγχρονα οικοδομήματα, γραφεία πολυεθνικών καθώς και παλιών βιομηχανικών κτιρίων με χαρακτηριστική δομή και πληθωρική αισθητική. Πέρα από τη μοντέρνα πλευρά, μελέτησα και την παραδοσιακή πλευρά των οικοδομημάτων με σκοπό τη δημιουργία μικρών διακριτικών λεπτομερειών που θα βοηθήσουν τον θεατή να κατανοήσει πιο εύκολα το μέρος στο οποίο βρίσκεται. Στην επόμενη κατηγορία των references έβαλα τα αστικά στοιχεία του μοντέρνου Ιαπωνικού κόσμου, όπως παραδείγματος χάριν: τους σταθμούς των τρένων με όλες τους τις λεπτομέρειες (πινακίδες, συστήματα, γραμμές), το κοσμοπολίτικο κέντρο της Shinjuku, την κουλτούρα των 'Night Markets' καθώς και άλλα.

Στη συνέχεια αναζήτησα γενικότερα στοιχεία και αντικείμενα που θα μπορούσαν να τοποθετηθούν στις σκηνές μου όπως συσκευές για τις κατοικίες (air condition, κεραίες, παράθυρα), οικιακά σκεύη (κουτάλες, κατσαρόλες κλπ.) και γενικού τύπου μηχανήματα (vending machines, σκαλωσιές). Επιπλέον,

κάτι που όφειλα να προσθέσω στην ερευνά μου ήταν references του εμπορικού κόσμου και πιο συγκεκριμένα από τον κόσμο του Marketing για τη δημιουργία των κατάλληλων διαφημίσεων, πινακίδων και αφισών τόσο σε μορφή φωτογραφιών όσο και σε μορφή βίντεο. Τέλος, ακολούθησε η συλλογή στοιχείων από τον χώρο της μόδας για την κατάλληλη διαχείριση των χαρακτήρων μου ενδυματολογικά, ένας συνδυασμός στοιχείων προερχόμενος από το παρελθόν καθώς και από τη μοντέρνα πρωτοπορία.

Μετά την ολοκλήρωση της συλλογής των απαραίτητων references έπρεπε να αναζητήσω και άλλα σημεία αναφοράς – στοιχεία τα οποία θα μπορούσαν να μου παρέχουν έμπνευση χωρίς βεβαία να παρθούν αυτούσια. Αναφορά γίνεται στα καλλιτεχνικά έργα τόσο μεγάλων δημιουργών (σκηνοθέτες, Concept Designers) όσο και μικρότερων καλλιτεχνών στον χώρο του διαδικτύου. Φανερά είναι, επίσης, τα στοιχεία από πολλές ταινίες και σειρές με κοινή θεματική τον 'φουτουρισμό' όπως αυτές που προαναφέρθηκαν (Blade Runner, Futurama, Black Mirror κ.α) τα οποία με βοήθησαν να έχω μια καλύτερη εικόνα όσον αφορά στο μελλοντικό περιβάλλον καθώς και στην επιλογή των κατάλληλων χαρακτηριστικών της κάθε σκηνής. Χαρακτηριστικά στοιχεία είναι η «πόλη ζούγκλα» και το περιβάλλον της, δηλαδή ο ατμοσφαιρικός και φωτοχημικός ρίπος που επικρατεί, καθώς και η μεγάλη έμφαση στις πινακίδες-διαφημίσεις, το έντονο LED στοιχείο και τα ολογράμματα. Η πιο σημαντική επιρροή των καλλιτεχνικών references ήρθε στο κομμάτι των φουτουριστικών μηχανών, μηχανών που δεν υπάρχουν ακόμα στις μέρες μας (ιπτάμενο αυτόματο αμάξι-περιπολικό) ή μηχανών που υπάρχουν αλλά όχι σε τόσο μεγάλο βαθμό (ρομποτικός μάγειςρας, αυτόματο τρένο), η συλλογή χαρακτηριστικών και ο συνδυασμός τους με στόχο τη δημιουργία ενός ολοκαίνουριου αποτελέσματος.

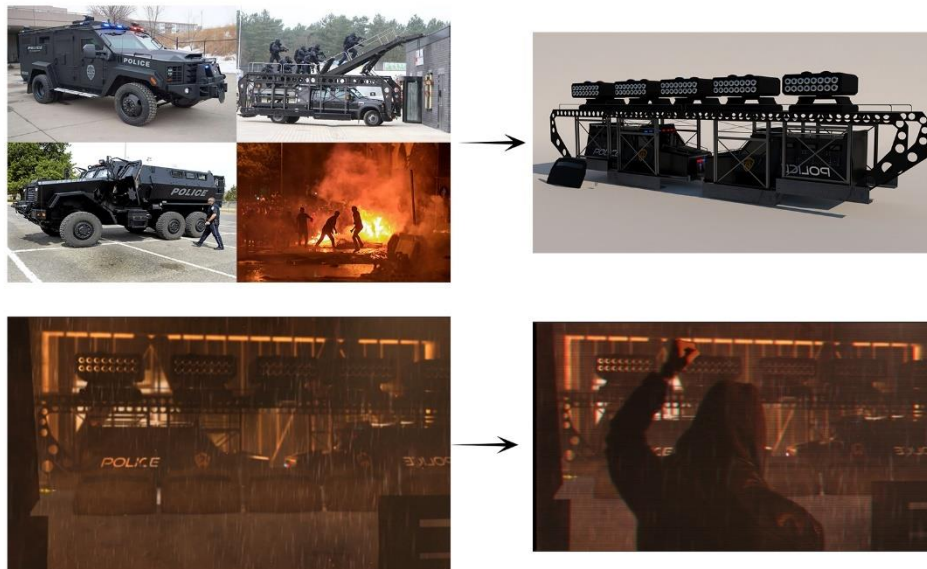
Στη συνέχεια, πριν ξεκινήσει η δημιουργία των σκηνών έπρεπε να γίνει μια ακόμα αναζήτηση για την καλύτερη και πιο ρεαλιστική αποτύπωση των σκηνών. Τα materials αποτελούν το σημαντικότερο κομμάτι για να επιτευχθεί ο επιθυμητός ρεαλισμός. Σε αυτό το σημείο χρειαζόταν η αναζήτηση τόσο των υφών που θα χρησιμοποιηθούν στις σκηνές, όσο και των υφών τις οποίες θα έπρεπε να αναδημιουργήσω προκειμένου να υπάρξει μεγαλύτερη ευελιξία στην χρήση τους. Παραδείγματος χάριν: η μελέτη υφών για μεταλλικές επιφάνειες σε κάθε διαφορετική περίπτωση ή το τσιμέντο του κάθε κτιρίου. Πιο συγκεκριμένα, έπρεπε να αναζητήσω όλα τα πιθανά υλικά για τις σκηνές καθώς και την κατάσταση στην οποία βρίσκονται ώστε να τα αναπαράξω ή να τα επεξεργαστώ (πχ. το τσιμέντο στους τοίχους μία βιομηχανικής περιοχής να είναι διαφορετικό από αυτό μίας αστικής). Όλα τα παραπάνω με βοήθησαν ώστε να κατανοήσω καλύτερα την πορεία που θα ακολουθούσα και τη σειρά στη δημιουργία των υφών μου.

Έχοντας κάνει όλα τα προηγούμενα και έχοντας συλλέξει το απαραίτητο υλικό, ξεκινάει η δημιουργία των Concept Arts της κάθε σκηνής σε δισδιάστατο χώρο, και πιο συγκεκριμένα, με το χέρι. Αρχικά, δημιουργήθηκαν δύο πρόχειρα Drafts που οδήγησαν στα τελικά. Τα Concept Arts χωρίστηκαν

σε δύο μέρη. Πρώτα δημιούργησα τα 2D, τα οποία περιείχαν μόνο το εικονικό περιβάλλον, στα οποία βασίστηκε η δημιουργία των σκηνών και στη συνέχεια τα ψηφιακά στα οποία θα αναφερθώ αργότερα. Τα πρώτα αποτέλεσαν την τελική μου παραπομπή για τη δημιουργία των σκηνών.

Με την ολοκλήρωση των Concept Arts ξεκινάει το τελευταίο στάδιο της προ-παραγωγής ή αλλιώς προετοιμασίας των σκηνών, το οποίο είναι η τοποθέτηση των σχημάτων και των μορφών μέσα στον τρισδιάστατο χώρο. Συγκεκριμένα, για την καλύτερη πιθανή αποτύπωση της κάθε σκηνής τοποθέτησα τα στοιχεία της στην πιο απλοϊκή μορφή τους, παραδείγματος χάριν: όπου υπήρχαν κτίρια τοποθετήθηκαν κύβοι-κουτιά στο σχήμα και το μέγεθος του κάθε κτηρίου όπως είναι στο Concept Art μου. Με παρόμοιο τρόπο μπήκαν όλα τα στοιχεία της σκηνής στην πιο απλή μορφή τους. Έπειτα, τοποθέτησα τις κάμερες για το στήσιμο των κάδρων μου και τις φωτεινές πηγές μου. Με αυτόν τον τρόπο είχα τις σκηνές μου στημένες με τα κατάλληλα μεγέθη και τις κατάλληλες αποστάσεις. Έτσι, μπόρεσα να διορθώσω πιθανά λάθη στην δομή της κάθε σκηνής, να αφαιρέσω και να προσθέσω στοιχεία καθώς και να αποκτήσω μια εικόνα του τελικού προϊόντος.

Λαμβάνοντας υπόψιν όλα τα παραπάνω, ήμουν έτοιμος για την έναρξη της τρισδιάστατης κατασκευής με όλη τη λεπτομέρεια σε structure και υφή. Η προ-παραγωγή φάνηκε να είναι το σημαντικότερο βήμα για τη σύσταση του έργου, καθώς έβαζε όλα τα στοιχεία σε μια σειρά και ενδυνάμωνε το στοιχείο του ρεαλισμού, μιας και τα πάντα είναι βασισμένα στον πραγματικό κόσμο. Επιπλέον, λειτούργησε ως μία πηγή έμπνευσης και ιδεών μιας και με βοήθησε να ανακαλύψω πολλά στοιχεία που δεν γνώριζα, τα οποία αποτέλεσαν καθοριστικές προσθήκες στις σκηνές μου. Έτσι, οδηγούμαστε στο επόμενο βήμα.



Γ. 3D Creation and Texturing

Σε αυτό το σημείο ξεκινάει η δημιουργία των τελικών σκηνών, από το κάθε αντικείμενο ξεχωριστά έως το συνολικό περιβάλλον. Το βασικό λογισμικό (software) που χρησιμοποίησα ήταν το «Autodesk 3DS Max» για τη δόμηση των σκηνών καθώς και το τελικό render, ενώ συμπληρωματικά λειτούργησε το «Pixologic Zbrush» για τις πιο οργανικές δημιουργίες. Για να κατανοηθεί καλύτερα η όλη διαδικασία δημιουργίας και στησίματος της κάθε σκηνής, θα πρέπει να αναλυθεί η καθεμία ξεχωριστά.

Η πρώτη σκηνή (FoodTruck) αποτελείται από το κύριο στοιχείο το οποίο είναι η καντίνα με το LED σχέδιο και στη συνέχεια τα σκαλοπάτια, το γωνιακό κτήριο, οι ουρανοξύστες στο Background καθώς και οι γραμμές του τρένου. Η καντίνα έπρεπε να θυμίζει μία παραδοσιακή καντίνα του 20^{ου} αιώνα με τα φουτουριστικά στοιχεία (ανυπαρξία ροδών και αιώρηση) και δομήθηκε κυβικά. Το υλικό που χρησιμοποιήθηκε είναι ένας συνδυασμός ατσαλιού και πράσινης φθοράς – ξεθωριάσματος για να υπάρχει η αίσθηση του παλιού και αρκετά χρησιμοποιημένου. Το γωνιακό κτήριο καθώς και τα σκαλοπάτια είχαν πολύ απλοϊκή δομή και βασίζονται στις υφές τους ενώ και το Bump προστέθηκε σε αυτές. Πιο συγκεκριμένα, δημιούργησα ένα τσιμεντένιο φθαρμένο υλικό που αποκαλύπτει τα δομικά σίδερα και τα διαβρωμένα κομμάτια του. Τα κάγκελα έχουν ένα σκουριασμένο μεταλλικό κόκκινο υλικό για να ξεχωρίζουν από το έντονο γκριζο στοιχείο που υπάρχει στη σκηνή. Το σκέπαστρο της καντίνας μαζί με το πάτωμα αποτελούν το υγρό μέρος της σκηνής: το υγρό μέταλλο και η υγρή άσφαλτος, με αντίστοιχες λακκούβες ώστε να υπάρχει αρμονία με την βροχή που πέφτει στη σκηνή. Τα κουτιά, επίσης, είναι διαβρωμένα από τη βροχή. Τα ρομπότ δομήθηκαν κομμάτι-κομμάτι προκειμένου να γίνει πιο εύκολη η διαδικασία του Animation, καθώς θα μετακινούνταν ανεξάρτητα. Το υλικό τους είναι λευκό ραβδωτό πλαστικό μιας και είναι μία σύγχρονη κατασκευή. Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι οι ουρανοξύστες αποτελούν απλά ορθογώνια, στα οποία προστέθηκε «Vray Light Material» με υφές φωτεινών παραθύρων προκειμένου να δοθεί η ψευδαίσθηση της πόλης και του χάους. Ίδιο υλικό έχουν οι LED πινακίδες σε μονόχρωμη εκδοχή αυτή τη φορά. Μικρότερες λεπτομέρειες που πρέπει να αναφερθούν είναι η δερμάτινη υφή των σκαμπό και η μεταλλικές επιφάνειες που αποτελούν μία ιδιαίτερη ψευδαίσθηση ανάκλασης του φωτός δίνοντας την αίσθηση της μεταλλικότητας.

Η επόμενη σκηνή (Red Light District) ακολούθησε με παρόμοια χαρακτηριστικά, με τη διαφορά ότι έπρεπε να δημιουργηθούν περισσότερα μικρό-αντικείμενα και λεπτομέρειες, όπως τα διαφορετικά παράθυρα, τα κλιματιστικά, οι ξύλινες σανίδες και τα καλώδια. Τα κτίρια, θέλοντας να διαφοροποιήσω την ποιότητα τους και να δείξω την αντίθεση νέου και παλιού, έχουν τα αντίστοιχα υλικά: δηλαδή, το ένα αποτελεί μια φθαρμένη τσιμεντένια κατασκευή ενώ το άλλο μια αστική μοντέρνα τσιμεντένια, που έχει αρχίσει να φθείρεται από το νερό. Η δεύτερη έχει μοντέρνο τσιμέντο με κάθετα και οριζόντια διαχωριστικά και διάβρωση στα επάνω διαζώματα. Τα τζάμια είναι ημιδιάφανα με μια στρώση σκόνης για μεγαλύτερο ρεαλισμό ενώ τα σίδερα έχουν κυρίως σκουριά. Τέλος, τα καλώδια

έχουν υφή μαύρου ελαστικού για να υπάρχει μία διακριτική αντανάκλαση.

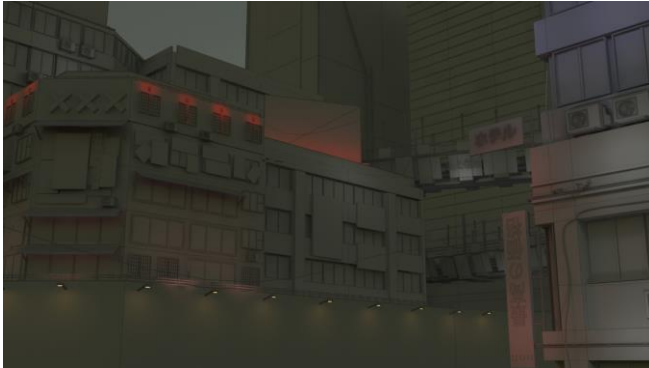
Το ίδιο ισχύει και στην τρίτη σκηνή που έπεται από τη δημιουργία όλων των στοιχείων και λεπτομερειών, πολλαπλασιάστηκαν για να δοθεί η αίσθηση του χάους και μάζας. Τα κτίρια είναι τσιμεντένιας παλαικής κατασκευής με μικρή προσθήκη μοντέρνου πλαστικού υλικού που φέρει τον αριθμό της κάθε κατοικίας. Όλες οι μεταλλικές κατασκευές είναι επίσης φθαρμένες από τον χρόνο ενώ οι οριζόντιες επιφάνειες είναι σκεπασμένες με νερό.

Η τέταρτη σκηνή (Downtown) είναι η μεγαλύτερη σκηνή από άποψη πολυγώνων. Η σκηνή αυτή περιέχει δέκα διαφορετικούς ουρανοξύστες πολλαπλασιασμένους στον χώρο, τον Πύργο του Τόκυο καθώς και τα κοντινότερα στοιχεία που είναι η οικοδομή, η μεταλλική βάση και το Drone Περιπολικό. Οι ουρανοξύστες είναι ένας συνδυασμός βασικής δομής παραθύρων και διαχωριστικών τσιμέντων με την ύπαρξη φωτεινών υφών για την αίσθηση των παραθύρων μαζί με ταμπέλες και διαφημίσεις. Ένας από τους ουρανοξύστες βρίσκεται υπό κατασκευή και είναι γεμάτος μεταλλικές σκαλωσιές ενώ το μόνο ορατό υλικό είναι το «γυμνό» τσιμέντο. Ο Πύργος του Τόκυο αποτελεί αντίγραφο του πραγματικού και βασίστηκε στις πραγματικές λεπτομέρειες του, όπως είναι οι σιδεριές, οι δορυφορικές κεραίες και τα μοτίβα του. Ακόμα και η φωταγώγηση του είναι βασισμένη στην κανονική. Τα πιο κοντινά στοιχεία έχουν πιο απλές δομές και συνδυάζονται με τις υφές τους, δηλαδή σκέτο τσιμέντο και καινούργιο μέταλλο. Μία ιδιαίτερη υφή που αξίζει να σημειωθεί είναι εκείνη του πλέγματος της κοντινής σκαλωσιάς, το οποίο είναι φωτογραφία πραγματικού πλέγματος πολλαπλασιασμένο σε μοτίβα με προσθήκη «Alpha Opacity», για να δημιουργηθεί το κενό ανάμεσα στα πλέγματα, καθώς και του «Bump» για τις προεξοχές τους.

Η επόμενη σκηνή (Suicide Booth) είναι η πιο “φτωχή” από την άποψη του πλήθους διαφορετικών μοντέλων και στοιχείων. Το κεντρικό στοιχείο είναι το μεταλλικό παγκάκι και η LED οθόνη τα οποία υποστηρίζονται από το «Vending Machine», την πλαστική κατασκευή από χάντρες στην είσοδο οι οποίες είναι πολλαπλασιασμένες ημιδιαφανείς κατασκευές καθώς και από τα σίδερα στο πάνω μέρος της σκηνής που βασίζονται σε πραγματικό σύστημα εξαερισμού στα αστικά κτίρια. Το πιο ενδιαφέρον σε αυτό είναι το μεταλλικό Foiling με ανάγλυφα τσαλακώματα.

Η τελευταία σκηνή είναι ένας σταθμός τρένου με χαρακτηριστικά τα οποία έχουν παρθεί από τους σημερινούς σταθμούς και στοιχεία φουτουριστικά όπως οι φωτεινές γραμμές για την αιώρηση του τρένου. Το χαρακτηριστικό στους Ιαπωνικούς σταθμούς είναι η ύπαρξη πολλών σιδερένιων εξαρτημάτων που βρίσκονται πάνω από τις γραμμές καθώς και οι προστατευτικές πόρτες μπροστά στις αποβάθρες. Αυτές έπρεπε να είναι πλαστικής κατασκευής με ιδιαίτερη υφή και ανακλάσεις. Στη συνέχεια, το τρένο το οποίο είναι βασισμένο σε πολλά διαφορετικά μοντέλα έχει υφές στο εσωτερικό που ακολουθούν τα παραδοσιακά πρότυπα, με πλαστικές λεκιασμένες επιφάνειες, μεταλλικές λαβές και υφασμάτινα καθίσματα. Από την άλλη, το εξωτερικό του κομμάτι δεν έχει συγκεκριμένο πρότυπο και

αποτελεί νέα δημιουργία ενός συνδυασμού ανθρακονήματος και σκούρου μπλε Matte μετάλλου. Τέλος, τα πλακάκια στους τοίχους η ειδική σηματοδότες για τους τυφλούς ήταν οι τελικές προσθήκες στη σκηνή με τα ανάλογα Bumps.



Δ. Lights and Effects

Η κάθε σκηνή ξεχωριστά έχει και διαφορετικό φωτισμό (lighting) ανάλογα με τον χαρακτήρα και το ύφος που θέλω να προβάλλω στο κάθε περιβάλλον ξεχωριστά. Οι κυρίως φωτεινές πηγές που χρησιμοποιήθηκαν ήταν VrayLight Planes, VrayLight Sphere και VrayLightMaterial. Το πρώτο μπήκε, κυρίως, για την κάλυψη μεγάλων επιφανειών και είναι από τα πιο δυνατά φώτα. Τα δεύτερα χρησιμοποιούνται κυρίως ως κρυφές φωτεινές πηγές, για κάλυψη μίας συγκεκριμένης επιφάνειας ή για την πιστή αναπαράσταση κανονικού φωτισμού λόγω του σχήματος τους. Τα τελευταία πρόκειται για φώτα που λαμβάνουν το σχήμα του αντικείμενου το οποίο θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε σαν φωτεινή πηγή. Έχουν ίδια χαρακτηριστικά με τα LED και μπορεί να έχουν μεγάλη ένταση αλλά και πολύ διακριτική.

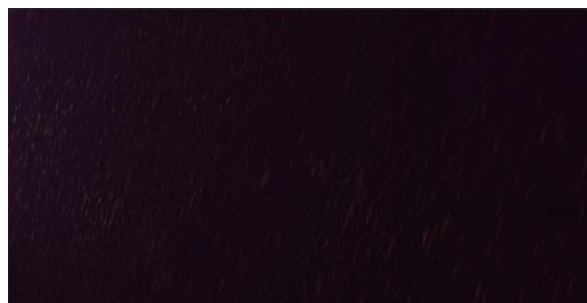
Όπως προαναφέρθηκε, η κάθε σκηνή έχει διαφορετική παλέτα και κάλυψη από φωτεινές πηγές. Για παράδειγμα στη σκηνή «Red Light District» έχει επικρατήσει το κόκκινο χρώμα λόγω του σεξουαλικού περιεχομένου της σκηνής, ενώ η «Urban» περιοχή έχει μια μωβ απόχρωση λόγω του ρομαντικού στοιχείου. Σε όλες τις σκηνές όμως η ατμόσφαιρα έχει μία μπλε απόχρωση καθώς ο καιρός είναι βροχερός.

Οι σκηνές προκειμένου να υποστηρίξουν το βροχερό περιβάλλον θα πρέπει να έχουν και την αντίστοιχη ατμόσφαιρα. Πιο συγκεκριμένα, σε κάθε εξωτερική σκηνή έχει προστεθεί ατμοσφαιρική ομίχλη σε απόσταση 50 έως 100 μέτρων και μπορεί να παρατηρηθεί έντονα στις σκηνές με ουρανοξύστες στον ορίζοντα. Η ατμόσφαιρα δημιουργήθηκε και εντός και εκτός λογισμικού. Συγκεκριμένα, μέσω του «3ds Max» με το εργαλείο VrayAtmosphere μπόρεσα να φτιάξω την ιδανική ατμοσφαιρική ομίχλη και

να την αποθηκεύσω σαν ξεχωριστό αρχείο, ώστε να δέσει στο Post Production με τα κανονικά πλάνα. Αυτό βοήθησε βέβαια και στο να επεξεργαστώ περαιτέρω το μέγεθός της, την πυκνότητά της και το χρώμα της,

Το τελευταίο ατμοσφαιρικό στοιχείο είναι η βροχή. Η βροχή έχει μία ιδιαίτερη διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί μιας και δεν μιλάμε πλέον για γεωμετρική κατασκευή. Η βροχή δημιουργήθηκε επίσης στο «3ds Max» και ολοκληρώθηκε στο «Adobe Premiere». Πρώτο έπρεπε να ξεκινήσει το κομμάτι των Particles. Το Particles αποτελεί ένα πλήθος σωμάτων που λειτουργεί με τέτοιο τρόπο ώστε να αντιγράψει φυσικά φαινόμενα και στοιχεία που δεν μπορούν να αποδοθούν με τον παραδοσιακό τρόπο μοντελισμού. Μιλάμε για μεταβλητά στοιχεία στο πρόγραμμα τρισδιάστατης κατασκευής που αναπλάσσονται με βάση τις ανάγκες του κάθε χρήστη. Αυτά τα στοιχεία συμπεριφέρονται στον χώρο με τον ορισμένο από τον χρήστη τρόπο, από τη θέση τους και την κατεύθυνσή τους έως την υφή και την υλική τους υπόσταση (φωτιά, νερό). Στην προκειμένη περίπτωση τα Particles που χρησιμοποίησα με τη βοήθεια της μηχανής TyFlow ακολουθούσαν τους φυσικούς νόμους της βαρύτητας και έφεραν τη μορφή σταγονιδίων βασισμένα σε μοντέλα που κατασκεύασα, ένα πιστό αντίγραφο σταγόνας και ένα ενός πολύ λεπτού κυλίνδρου. Οι σταγόνες χωρίστηκαν με τέτοιο τρόπο με βάση την απόσταση και τη δύναμη της βροχής, πιο συγκεκριμένα η βροχή με άπλα σταγονίδια τοποθετείται σε πιο μακρινές αποστάσεις ενώ η άλλη σε πιο κοντινές. Το υλικό ήταν διάφανο με έντονη αντανάκλαση και η συχνότητα χωρίστηκε σε τρία μέρη. Τέλος, τα έκανα Render σε μορφή '.png' για να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν Layer (στρώση) από το τελικό πρόγραμμα. Σε αυτό το έκανα Animate και το τοποθέτησα στη σκηνή με εφέ Gaussian Blur για να δοθεί η αίσθηση της ταχύτητας. Το τελευταίο κομμάτι ήταν η δημιουργία «Splashes», δηλαδή το αποτέλεσμα της πτώσης της κάθε σταγόνας στο δάπεδο καθώς και των «Puddles», δηλαδή του σχηματισμού λιμναζόντων υδάτων. Και στις δύο περιπτώσεις, δημιούργησα τρία διαφορετικά μεγέθη τα οποία έκανα Animate ανά Frame και στη συνέχεια τα τοποθέτησα το καθένα ξεχωριστά καθ' επανάληψη στις αντίστοιχες σκηνές.

Όλα αυτά τα στοιχεία ξεχωριστά τοποθετήθηκαν σε στρώσεις στην τελική μονταζιέρα και επεξεργάστηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να βγει η κατάλληλη μίξη.



Ε. Οργάνωση και Προετοιμασία Γυρισμάτων

Το πρώτο βήμα πριν την παραγωγή ήταν η προετοιμασία της κάθε σκηνής. Για να γίνει αυτό, έπρεπε να δημιουργήσω ψηφιακές “μαριονέτες” (dummies) που τοποθετήθηκαν στη σκηνή για να υπάρξει η αναλογία με βάση την πραγματικότητα και να βρω πως θα τοποθετηθούν οι κανονικοί ηθοποιοί. Εφόσον τοποθετήθηκαν όπως έπρεπε, δημιουργήθηκε ένα πρόχειρο animation Rotoscope που απεικόνιζε ολόκληρο το έργο για να υπάρξει μία ιδέα του τελικού αποτελέσματος. Αφού το αποτέλεσμα ήταν το επιθυμητό, προχώρησα στο επόμενο στάδιο.

Σε αυτό το κομμάτι ήταν η προετοιμασία για το στήσιμο του στούντιο. Καθώς αναφερόμαστε στο Studio με Greenscreen και Motion Trackers έπρεπε πριν το «φυσικό στήσιμο» να γίνει ένα ψηφιακό, δηλαδή ένα αντίγραφο του κανονικού Studio μέσα στον υπολογιστή και συγκεκριμένα στο 3ds Max. Με αυτόν τον τρόπο, μπόρεσα να ελέγξω τις αποστάσεις του Greenscreen τόσο των ηθοποιών και των φωτών αλλά και τις αποστάσεις των Practical αντικειμένων που θα βρίσκονταν στην σκηνή. Μετέπειτα, μπόρεσα να ελέγξω τα φώτα και τη δύναμη εκπομπής τους καθώς και τις σκιές ή τις ανακλάσεις του στο πανί. Έχοντας τα όλα στο επιθυμητό σημείο προχώρησα στο στήσιμο του κανονικού στούντιο. Πιο συγκεκριμένα, μιλάμε για ένα σκοτεινό δωμάτιο όπου τον τοίχο έχει τοποθετηθεί ένα πράσινο πανί, διατάσεων τριών μέτρων ύψους και δυόμιση μέτρων πλάτους και υλικού τσόχας, για να μην υπάρξουν ανεπιθύμητες ανακλάσεις, καθώς και ένα βοηθητικό εφεδρικό πανί για την κάλυψη υλικών ή χώρων. Υπάρχουν δύο φώτα, ένα εργοστασιακό που στοχεύει στη φωτίση του πράσινου πανιού και ένα γενικό για την φωτίση των ηθοποιών. Για Trackers χρησιμοποιήθηκαν μαρκαδόροι πάνω στις επιφάνειες.

Το κάθε γύρισμα αποτελούσε μία διαφορετική δοκιμασία. Η πρώτη σκηνή γυρίστηκε από τέσσερις διαφορετικές γωνίες. Ένα γενικό πλάνο, δύο μεσαία και ένα κοντινό στα μάτια. Για το γενικό πλάνο και προκειμένου να δοθεί η αίσθηση της απόστασης, το τρίποδο στήθηκε στα δύο μέτρα με ελαφριά κλίση προς τα αριστερά και σμικρύνθηκε μέσω της μονταζιέρας. Η ηθοποιός βρισκόταν πάνω σε σκαμπό έντονο χρώματος και είχε τραπέζι επικαλυμμένο με Greenscreen για την αντικατάσταση του από το τραπέζι της σκηνής στον ψηφιακό χώρο. Το φως τοποθετήθηκε στα αριστερά της καθ' αντιγραφή του φωτός της ψηφιακής σκηνής. Οι υπόλοιπες λήψεις είχαν το ίδιο στήσιμο των αντικειμένων.

Από την άλλη πλευρά, στη δεύτερη σκηνή ο τρόπος γυρίσματος ήταν λίγο διαφορετικός. Η ηθοποιός έπρεπε να είναι σκοτεινή, το ίδιο και η κουρτίνα η οποία αποτελούσε ένα απλό πανί καρφωμένο

σε δύο πασσάλους. Για να γίνει αυτό το φως, έπρεπε να χτυπήσει το Greenscreen ενώ τα υπόλοιπα στοιχεία να παραμείνουν στο σκοτάδι. Επιπλέον, στο κοντινό του στήθους, τοποθετήθηκε Tracker για το «Timer» ολόγραμμα. Σε αυτή τη σκηνή υπήρχαν τρία κάδρα, δύο μεσαία και ένα κοντινό στα μάτια.

Η τρίτη σκηνή έχει δύο ηθοποιούς που βρίσκονται στην ίδια σκηνή. Το στήσιμο τους έπρεπε να αλλάζει συνεχώς, μιας και οι αποστάσεις της σκηνής ήταν μια δοκιμασία καθώς η κάλυψη των ηθοποιών από το πανί δεν μπορούσε να επιτευχθεί εντελώς. Η συγκεκριμένη σκηνή είχε ένα μακρινό Aerial κάδρο από ψηλά. Αυτό για να γυριστεί σε ένα μικρό δωμάτιο χρειαζόταν τον συνδυασμό του στημένου τριπόδου σε ύψος δύο μέτρων με κλίση προς τα κάτω και του Post Production. Η σκηνή αυτή είχε δύο γενικά πλάνα και δύο κοντινά.

Η τέταρτη σκηνή αποτελείται από ένα γενικό πλάνο, ένα μεσαίο και ένα κοντινό. Σε αυτή τη σκηνή έπαιξαν δύο ηθοποιοί οι οποίοι πολλαπλασιάστηκαν στο μοντάζ προκειμένου να δοθεί η αίσθηση του πλήθους. Το φως ήταν αρκετά έντονο στα μεσαία και τα κοντινά, αφού ο χώρος εκείνων των πλάνων βρισκόταν, υποτίθεται, μέσα από τις φλόγες, ενώ το μακρινό ήταν σκοτεινό μίας και η σκηνή ήταν απέναντι στη φωτιά.

Η επόμενη σκηνή αποτελείται από τρία κοντινά πλάνα, ένα μεσαίο και ένα γενικό. Το ένα από τα κοντινά είχε Motion Tracker για την τοποθέτηση του ολογράμματος. Το δύσκολο κομμάτι της σκηνής αυτής ήταν ο καπνός από το τσιγάρο. Τα πλάνα έπρεπε να γυριστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να μην χαθούν αυτές οι λεπτομέρειες, αυτό έγινε με τη χρήση τσιγάρων με παραπάνω καπνό δίνοντας τον όγκο και τον χώρο για να κάψει και να παραχθεί η επιθυμητή ποσότητα. Το φως ήταν τοποθετημένο στο πλάι προκειμένου να δοθεί η αίσθηση του φωτεινού Background και να φωτίζει μόνο το μπροστά μέρος της ηθοποιού.

Στην τελευταία σκηνή, ο ηθοποιός βρίσκεται καθήμενος σε παγκάκι που βρίσκεται στη ψηφιακή σκηνή, οπότε έπρεπε να κάθεται σε παρομοίου χρώματος επιφάνεια για την καλύτερη ανάμιξη στο Post Production. Τα πλάνα σε αυτή την περίπτωση ήταν ένα κοντινό, ένα γενικό και ένα μεσαίο.

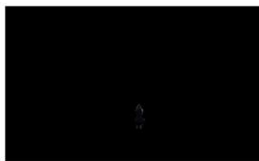


ΣΤ. Post-Production

ΣΚΗΝΗ 1 : FOODTRUCK

Η συγκεκριμένη σκηνή είχε ως στόχο την ανάμιξη της ηθοποιού με το περιβάλλον το οποίο παίρνει ζωή γύρω της και την τοποθέτηση της στις ψηφιακές επιφάνειες. Το πρώτο βήμα ήταν η αφαίρεση του πανιού. Για να γίνει αυτό, η κάθε λήψη έπρεπε να διασπαστεί και να χωριστεί με μάσκες σε δύο σημεία, τα οποία ήταν οι δυο διαφορετικές αποχρώσεις του κυρίως και του βοηθητικού πανιού. Το γενικό πλάνο από την άλλη πλευρά, χωρίστηκε σε τρία μέρη λόγω της πολυμορφίας των αποχρώσεων του Greenscreens καθώς και των σκιών. Το ένα ήταν το πάνω μέρος του σώματος, το δεύτερο ήταν από τη μέση μέχρι τους αστραγάλους και το τελευταίο ήταν μόνο τα πόδια. Αυτό βοήθησε στην τοποθέτηση της ηθοποιού πάνω στο ψηφιακό σκαμπό με μεγαλύτερη ακρίβεια. Το πράσινο πανί στην επιφάνεια μετατράπηκε στον ψηφιακό πάγκο της σκηνής στον οποίο ακουμπούσε τα χέρια της η ηθοποιός. Έχοντας τοποθετήσει ανάλογα την ηθοποιό, σειρά είχε το color grading της σκηνής. Η σκηνή ούσα βροχερή, έχει ψυχρά χρώματα με μία μικρή νότα θερμού φωτός από την αντίστοιχη μικρή πηγή. Με τη βοήθεια масκών, χώρισα τα θερμά και τα ψυχρά σημεία που πέφταν πάνω στην ηθοποιό, ενώ στη συνέχεια εξισορροπήθηκε το contrast και η φωτεινότητά της για να ταιριάζει με το υπόλοιπο περιβάλλον. Το τελικό κομμάτι ήταν το βάθος των αντικειμένων και το Focus του φακού. Έτσι, με το εργαλείο «Gaussian Blur» ορίστηκε το επιθυμητό Focus.

Η ολοκλήρωση της σκηνής ήρθε με το εφέ του τεχνητού φωτός μέσω «Adjustment Layer» στο πρόσωπο της ηθοποιού, για να δοθεί η αίσθηση της εκπομπής φωτός από την τηλεόραση, καθώς και η τοποθέτηση ατμοσφαιρικής ομίχλης μαζί με τη βροχή για να δέσει όλη η σκηνή.



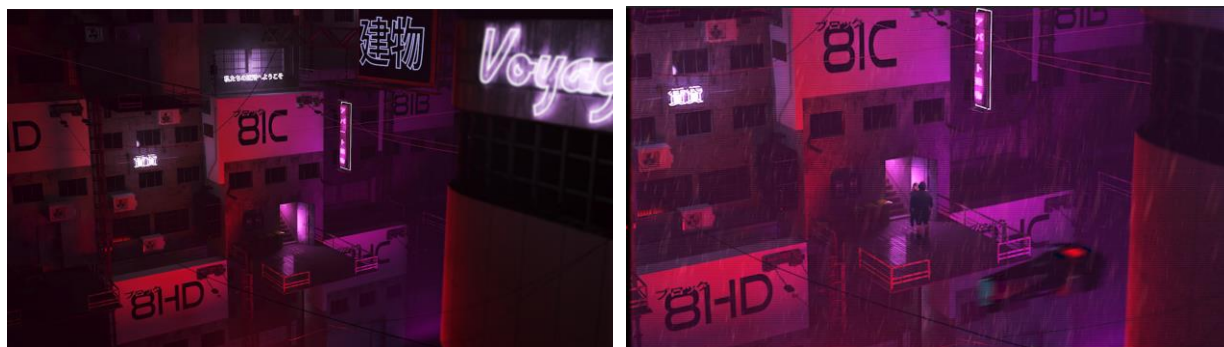
ΣΚΗΝΗ 2 : XXX

Στην προκειμένη σκηνή υπήρχαν δύο στοιχεία που έπρεπε να δημιουργηθούν πριν το Post Production. Το πρώτο ήταν το τζάμι, ένας συνδυασμός τρισδιάστατων Bumps* και ανακλάσεων με το βροχερό Background, ενώ το άλλο ήταν το ολόγραμμα «Timer», μία αντίστροφη μέτρηση με τα πράσινα και κόκκινα σημεία που δημιουργήθηκαν σε 3D χώρο με το εφέ του Glitch. Εφόσον αυτά ήταν έτοιμα, μπορούσε να προχωρήσει η επεξεργασία της σκηνής. Το Color Grading χωρίστηκε σε δύο μέρη ανάλογα με το που βρισκόταν η κάμερα. Το πρώτο μέρος ήταν η μπροστά πλευρά που ήταν φωτεινή, ψυχρή και με αρκετό ατμοσφαιρικό καπνό, στην οποία αντανακλά το φως της πόλη. Σε αυτή προστέθηκε το ολόγραμμα, με ανάμιξη «Opacity» Screen Mode*, για να δοθεί η αίσθηση του ημιδιαφανούς. Αυτό τοποθετήθηκε με ακρίβεια πάνω της με τη βοήθεια του Motion Tracker του Adobe After Effects που ακολούθησε την κίνηση του Track μαρκαδόρου.

Το δεύτερο μέρος ήταν η πίσω όψη η οποία έπρεπε να είναι σκοτεινή και Out of Focus* μιας και ήθελα να είναι το κεντρικό στοιχείο η πόλη. Στη σκηνή προστέθηκε και ελάχιστο κόκκινο φως που αναμίχθηκε με το μπλε λόγω του θέματος της σκηνής.

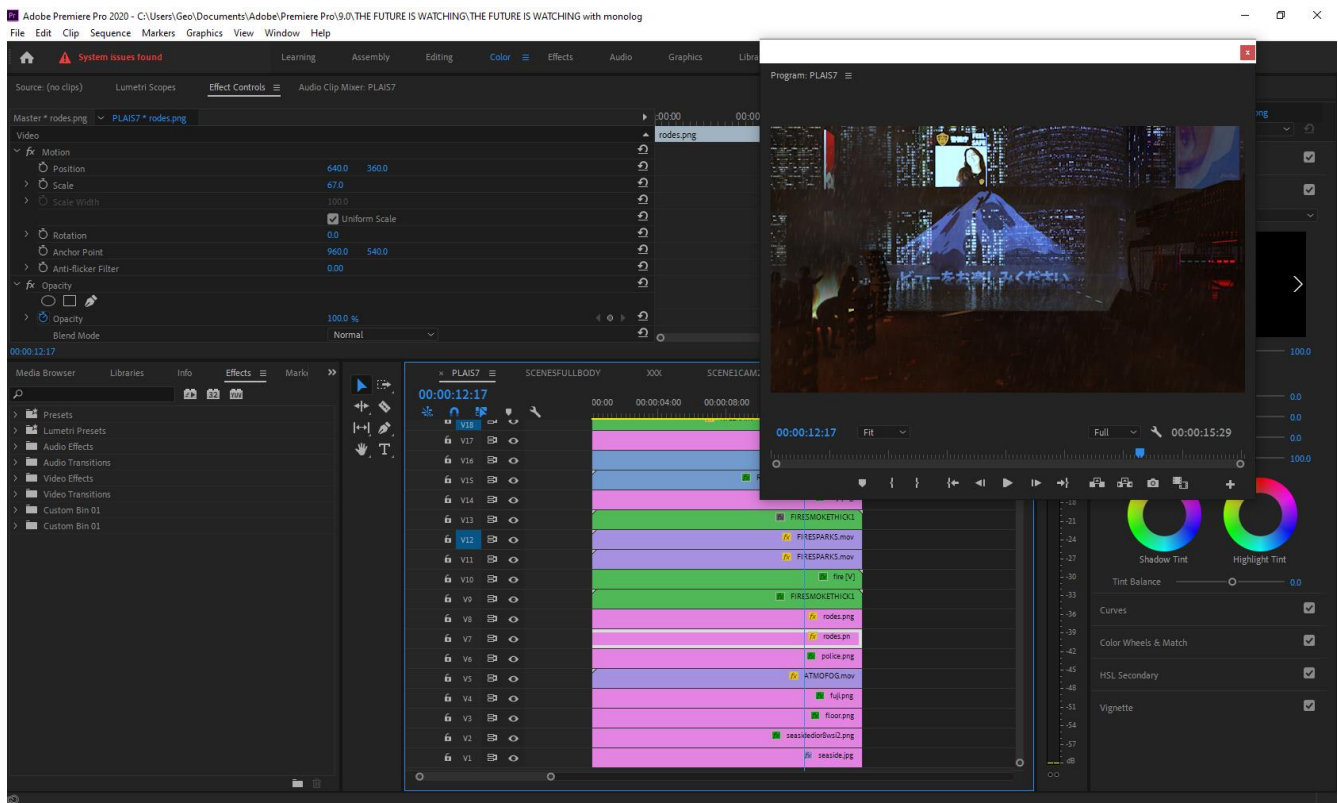
ΣΚΗΝΗ 3 : URBAN NEIGHBORHOOD

Στη συγκεκριμένη σκηνή το πρώτο κομμάτι ήταν η σμίκρυνση και η τοποθέτηση των ηθοποιών στην κατάλληλη απόσταση όπως υποδεικνύονταν στα Concept Arts και έπειτα τοποθετήθηκε η ατμόσφαιρα, η βροχή και η ομίχλη και στους ηθοποιούς το κατάλληλο θόλωμα φακού μαζί με τα μωβ χρώματα που τους «λούζουν». Μία ιδιαίτερη αλλά απαραίτητη λεπτομέρεια είναι ο διαχωρισμός των ηθοποιών, η κάθετη ανάκλαση και η μάσκα που εμφανίζει μόνο τα πόδια τους και η τοποθέτηση της στο πάτωμα, δημιουργώντας την αίσθηση της αντανάκλασης των στοιχείων στο υγρό από τη βροχή δάπεδο. Σε αυτή τη σκηνή προέκυψε και ένα πρόβλημα με το Greenscreen το οποίο έπρεπε να καλυφθεί με μάσκες του πρωτότυπου αρχείου. Τα μωβ χρώματα, η ατμόσφαιρα, το κατάλληλο Contrast και οι απαλές σκιές με το αντίστοιχο φως ενώνουν το πραγματικό με το ψηφιακό με τον επιθυμητό τρόπο.



ΣΚΗΝΗ 4 : RIOT SEASIDE

Η συγκεκριμένη σκηνή αποτέλεσε μία πραγματική πρόκληση δημιουργικά. Το περιβάλλον έπρεπε αρχικά να στηρίξει την αντίθεση ψυχρού και θερμού και επιπλέον να δώσει την αίσθηση της έκρυθμης ατμόσφαιρας, ενός φλεγόμενου περιβάλλοντος γεμάτου στάχτη, αναθυμιάσεις, καπνό και όχλο. Για να επιτευχθεί αυτό, αρχικά δημιουργήθηκε ο καπνός και οι στάχτες σε διαφορετικό πρόγραμμα και τοποθετήθηκαν εκ νέου στο Premiere. Για τον καπνό δημιουργήθηκε ένα οπτικό εφέ με τη συνεχή μετακίνηση ενός μοτίβου με σχήματα που θύμιζαν σύννεφα, μπρος και πίσω, δίνοντας την αίσθηση της συνεχούς κίνησης, και στη συνέχεια η τοποθέτησή του σε μαύρο καμβά. Αυτό μπήκε στη σκηνή με ανάμιξη «Screen» δίνοντας την αίσθηση του κινούμενου καπνού. Για την τοπική πηγή καπνού χρησιμοποιήθηκαν μάσκες στο σχήμα καπνού και μπήκαν στο σημείο που έπρεπε. Με το Contrast και τη φωτεινότητα ο καπνός παίρνει τη μορφή που χρειάζεται σε κάθε περίπτωση, όπως παραδείγματος χάριν, ο καπνός των καπνογόνων είναι πιο ανοιχτός από τον καπνό της φωτιάς. Η ίδια ακριβώς διαδικασία ακολουθήθηκε για τη δημιουργία της φωτιάς. Η στάχτη και οι σπίθες είναι Particles, σωματίδια, με ορισμένη από εμένα κίνηση σε τυχαίες κατευθύνσεις. Επιπλέον, ο όχλος δημιουργήθηκε με τον πολλαπλασιασμό των ηθοποιών, την επεξεργασία τους ώστε να μοιάζουν με σκιές, μιας και έπρεπε να έρχονται σε αντίθεση με το φωτεινό περιβάλλον του φόντου και την ανάμιξή τους χρωματικά στον χώρο. Τέλος, τοποθετήθηκε η βροχή όπως και στις προηγούμενες σκηνές, σε διαφορετικά επίπεδα δίνοντας την αίσθηση του βάθους.



ΣΚΗΝΗ 5 : DOWNTOWN

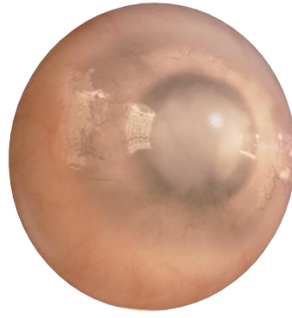
Όπως και στην Σκηνή 2, έτσι και εδώ, υπάρχει ολόγραμμα πάνω στην ηθοποιό μας, ενώ έγινε ξανά χρήση του Motion Track με Null Object ενωμένο με το πλάνο. Πρώτα, όμως, έπρεπε να φτιαχτεί το animation της κίνησης του «Swipe Left-Right» δηλαδή την αντίστοιχη κίνηση αριστερά – δεξιά των εφαρμογών γνωριμιών και μετέπειτα η τοποθέτηση της στο χέρι, με ανάμιξη «Screen». Η σκηνή περιέχει πολλές επιστρώσεις «layers» πέρα από την ηθοποιό, όπως είναι το ολόγραμμα, οι κινητές διαφημίσεις και το Drone. Τα χρώματα είναι ψυχρά, το φως «brightness» χαμηλό ενώ το «contrast» αρκετά υψηλό για να τονίζει τις σκιές. Όπως και στην προηγούμενη σκηνή, έτσι και εδώ, το υγρό δάπεδο πρέπει να υποστηριχθεί από την αντίστοιχη αντανάκλαση.

ΣΚΗΝΗ 6 : SUICIDE BOOTH

Και σε αυτή τη σκηνή ο κύριος στόχος ήταν η τοποθέτηση των στοιχείων – ηθοποιών μέσα στον ψηφιακό χώρο, και συγκεκριμένα όπως στην πρώτη σκηνή, έχουμε καθήμενο άτομο σε ψηφιακή επιφάνεια όπου ακολουθήθηκε η ίδια ακριβώς διαδικασία, το στοιχείο χωρίστηκε σε δύο μέρη (κορμός σώματος και πόδια) και τοποθετήθηκε στο ψηφιακό παγκάκι με την προσθήκη σκιών για πιο ρεαλιστικό αποτέλεσμα, τόσο στο σημείο του καθίσματος όσο και στα πόδια. Το ψυχρό χρώμα εδώ είναι σε πιο απαλή μορφή, σε σχέση με τις υπόλοιπες σκηνές, καθώς είναι η μόνη σκηνή στην οποία δεν έρχεται ο πρωταγωνιστής σε επαφή με την βροχή. Στη συνέχεια, τοποθετήθηκαν τα βίντεο, τόσο η εικονική γραμματέας όσο και η κωμωδία που παίζει στην οθόνη ενώ τέλος η ατμόσφαιρα που ήταν μια απαλή ομίχλη εσωτερικού χώρου.

ΣΚΗΝΗ 7 : THE FUTURE

Η συγκεκριμένη σκηνή αποτελεί το αποκορύφωμα του έργου, και έπρεπε να ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες σκηνές, μιας και πλέον έχουμε φύγει από τον ψηφιακό ΑΙ χώρο του συστήματος και έχουμε μεταφερθεί στην πραγματικότητα. Αυτό προσδιορίζεται αρχικά με τα θερμά γήινα χρώματα, τις απαλές σκιές και πιο εμφανώς με την απουσία του τηλεοπτικού και τρισδιάστατου εφέ. Η σκηνή αυτή έχει δύο εικονικά στοιχεία, τα μάτια και το τσιπάκι. Το τσιπάκι δημιουργήθηκε στη τρισδιάστατη μηχανή, τοποθετήθηκε με κινητικούς αισθητήρες «Motion Tracking» του After Effects και έλαβε το κατάλληλο θόλωμα φακού και κίνησης, Motion and Directional Blur, στο Adobe Premiere. Για τα μάτια έπρεπε να δημιουργηθεί ένα αντίγραφο ματιού με το εφέ «Zombie» στο 3ds Max και να μουν οι κατάλληλοι φωτισμοί και ανακλάσεις, ώστε να μεταφερθεί στο After Effects. Έτσι, με μία μάσκα καλύφθηκε το κανονικό μάτι με το ψηφιακό και με τον αισθητήρα. Με κέντρο την κόρη του ματιού υπήρξαν οι επιθυμητές κινήσεις, μίας και ακολουθούσε με λεπτομέρεια όλες τις μικροκινήσεις του πραγματικού ματιού. Το συγκεκριμένο εφέ φεύγει με το κλείσιμο των ματιών.



ΣΚΗΝΗ : MAIN MENU-TRAIN STATION

Στη συγκεκριμένη σκηνή, αναφορικά με τα κατασκευαστικά κομμάτια, ο σταθμός τοποθετήθηκε σε «layers» ανάλογα με το οπτικό βάθος, και στη συνέχεια τοποθετήθηκαν το τρένο και τα ολογράμματα. Στο στατικό πλάνο το τρένο είναι «out of focus» δίνοντας έμφαση στην οθόνη ενώ ταυτόχρονα εμφανίζονται φωτογραφίες με εφέ «Glitch» και «Opacity Difference». Από πάνω μπήκαν τα στοιχεία του Menu με τις επιλογές των φίλτρων του χρήστη, για να γίνει αντιληπτό από τον χρήστη ότι βρίσκεται στον ψηφιακό χώρο. Τα εφέ του Glitch επικρατούν καθόλη την διάρκεια της σκηνής τόσο στο ολόγραμμα όσο και σε ολόκληρο τον χώρο και κάδρο. Το ίδιο εφέ παρατηρούμε ότι υπάρχει και στις εναλλαγές των σκηνών για να δοθεί μια παρομοίωση με την εναλλαγή ζώων όπως θα άλλαζε ένας χρήστης τα κανάλια ενός τηλεοπτικού καναλιού. Ήταν απαραίτητη η χρήση κάποιων μεθόδων πλοήγησης λίγο πιο παραδοσιακών μέσων, παρότι βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον, ώστε να είναι πιο εύκολο για τον θεατή να αντιληφθεί καλύτερα τον τρόπο χρήσης του συγκεκριμένου συστήματος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : The future is watching

I. Συνοπτική περίληψη

Η ιστορία χωρίζεται σε δύο χρονολογικές στιγμές, το 2061 και το 2090. Όλο το έργο αποτελεί τη χρήση μίας AI (Artificial Intelligence) συσκευής του μέλλοντος με την ικανότητα να προβάλλει στον χρήστη στιγμές ανθρώπων του παρελθόντος ανάλογα με τις προτιμήσεις του και που λειτουργεί ως μία μορφή ψυχαγωγίας (όπως ο κινηματογράφος ή το διαδίκτυο). Πιο συγκεκριμένα, η ιστορία αποτελεί την προσπάθεια της πρωταγωνίστριας να βρει και να δει τις τελευταίες στιγμές του πατέρα της που αυτοκτόνησε το 2061 με τη βοήθεια ενός παρόχου υπηρεσιών ευθανασίας. Στην προσπάθεια αυτή της αναζήτησης βλέπει τις τελευταίες στιγμές και άλλων ανθρώπων, πιο συγκεκριμένα μίας κοπέλας που απολαμβάνει το τελευταίο της γεύμα σε μία καντίνα, μίας ιερόδουλη την ώρα της δουλειάς, μίας έφηβης

στο κέντρο της πόλης, μίας κοπέλας που την χωρίζει ο σύντροφός της και ενός διαδηλωτή που έρχεται αντιμέτωπος με την αστυνομική δύναμη. Η αναζήτηση τελικά αποφέρει καρπούς βρίσκοντας τον πατέρα της, όμως η συναισθηματική της φόρτιση έχει ως αποτέλεσμα να επιβαρυνθεί το σύστημα και να «γκλιντσάρει» προβάλλοντας της όλα τα σημεία πρόκλησης έντονων συναισθημάτων και να την πετάξει έξω από το σύστημα με την προβολή μίας παιδικής της ανάμνησης. Το έργο τελειώνει με την πρωταγωνίστρια να επανέρχεται στην πραγματικότητα (το 2090) και μαζί της και ο θεατής.

II. Σκηνή προς σκηνή

FOODTRUCK

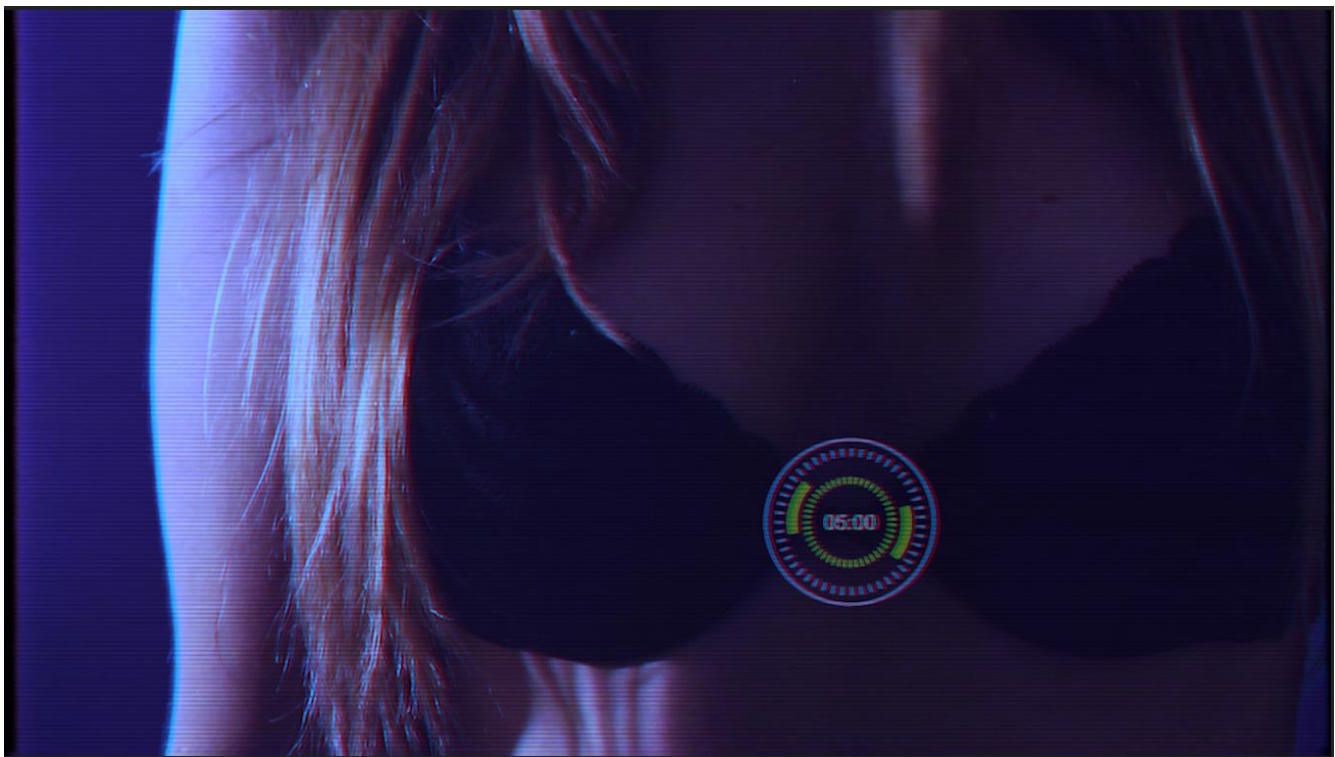
Η πρώτη σκηνή εξελίσσεται σε μία καντίνα λίγο έξω από το κέντρο του Τόκυο. Εκείνη τη βροχερή νύχτα ο μόνος που βρίσκεται εκεί είναι η πρώτη μας πρωταγωνίστρια (JP05180514) η οποία κάθεται στην καντίνα και τρώει ένα πιάτο noodles που της τα προσφέρουν ρομπότ μάγειρες – σερβιτόροι. Την ώρα που τρώει παρακολουθεί τις ειδήσεις στις οποίες μιλάνε αρχικά για ένα πρόβλημα σε μία αποικία του Άρη και έπειτα για την παροχή υπηρεσιών ευθανασίας. Η σκηνή κλείνει με την κοπέλα να κοιτάει την πόλη και από μπροστά της να περνάει το τραίνο. Στα χαρακτηριστικά της ανάμνησης αναγράφεται η μοναξιά και η απάθεια.

Η σκηνή έχει ως στόχο να βάλει την κοπέλα σε ένα περιβάλλον με χαρακτηριστικό την αποξένωση, την απομάκρυνση των ανθρώπων καθώς και την αντικατάσταση των απλών ανθρώπινων εργασιών από ρομπότ κάτι που σήμερα είναι αρκετά ξένο. Παρουσιάζεται ένα μέλλον που μπορεί να οδηγήσει στη μοναξιά του ατόμου. Η χρήση της χαρούμενης πινακίδας πέρα από την πολιτιστική αναφορά της σύγχρονης Ιαπωνικής κουλτούρας και διαφήμισης είναι και μία αντίθεση μεταξύ περιβάλλοντος και ατόμου, δηλαδή ένα άτομο δυστυχημένο σε ένα περιβάλλον που υποτίθεται πρέπει να προκαλεί χαρά. Οι ειδήσεις είναι ένας συνδυασμός φουτουριστικής αναφοράς (είδηση για αποικία στον Άρη), δυστοπικής πραγματικότητας (κέντρο παροχής υπηρεσιών ευθανασίας) και διαχρονικών γεγονότων (επίσκεψη πρωθυπουργού σε άλλη χώρα για έργα υποδομής και επενδύσεων). Αυτό γίνεται για να δείξει στον θεατή ότι ο κόσμος όσο διαφορετικός και να γίνει, στην ουσία, δεν θα αλλάξει στον κορμό του. Τέλος, το τραίνο στο κλείσιμο της σκηνής πρόκειται για ένα σημείο μετάβασης από σκηνή σε σκηνή.



XXX

Η δεύτερη σκηνή εξελίσσεται στο Red Light District του Τόκιο, με την πρωταγωνίστρια της σκηνής (JP040904) να είναι μία ιεροδουλή η οποία ξεκουράζεται από την υπηρεσία της, κοιτώντας την βροχερή πόλη μέχρι τελικά να ενεργοποιηθεί το ολόγραμμα Timer που σηματοδοτεί την έναρξη της εργασίας της και τον υπολειπόμενο χρόνο του κάθε πελάτη. Όλο το περιβάλλον αποτελεί τον διαχρονικό θεσμό της ιεροδουλίας, που υφίσταται από την αρχαιότητα, και ο οποίος δεν θα σταματήσει να υφίσταται ούτε στο μέλλον. Η κοπέλα είναι εμφανώς ταλαιπωρημένη και δυστυχισμένη καθώς για να βγάλει τα προς το ζην δουλεύει σε έναν τέτοιο κλάδο. Η αποξένωση της κοινωνίας και των ανθρώπων θα αυξήσει την ανάγκη ύπαρξης τέτοιων υπηρεσιών για να καλυφθούν οι ανάγκες των ανθρώπων και λόγω αυτού ο χρόνος υπηρεσιών είναι δραματικά χαμηλός για να καλυφθεί η αυξημένη ζήτηση. Η κοπέλα στο μεγαλύτερο μέρος είναι σκοτεινή και το focus του φακού δεν είναι πάνω της. Αυτό έγινε σκόπιμα για να φανεί ότι όσο μοναδικός είναι ο συγκεκριμένος άνθρωπος άλλο τόσο ασήμαντος είναι για τη μάζα που τη θεωρεί απλά ένα εργαλείο ικανοποίησης. Η σκηνή κλείνει με την κοπέλα να τραβάει τις κουρτίνες δημιουργώντας σκοτάδι το οποίο αποτελεί αντικατοπτρισμό του σκοταδιού στο οποίο βυθίζεται εκείνη, καθώς και την απομάκρυνσή της από τον έξω κόσμο και την ελευθερία της, θέτοντάς την σε μία κατάσταση υποδούλωσης.



URBAN NEIGHBORHOOD

Η τρίτη σκηνή λαμβάνει χώρα σε μία γειτονιά δυστοπικού χαρακτήρα. Τα κτίρια είναι όλα ίδια και στοιχισμένα σε μοτίβα, δείχνοντας με αυτό τον τρόπο την αστική ομοιομορφία καθώς και την αίσθηση της έλλειψης διαφοροποίησης των νοικοκυριών σαν να είναι όλα μέρος ενός ενιαίου κτίσματος. Το μόνο στοιχείο αναγνώρισης του κάθε σπιτιού αποτελεί ο κωδικός πάνω στο καθένα. Οι άνθρωποι πλέον είναι σαν προϊόντα στο ράφι ενός καταστήματος. Τα κτίσματα εξ' όψεως φαίνονται φθηνής κατασκευής και αυτό δηλώνει την αστική θέση των κατοίκων η οποία είναι η μικρομεσαία. Η πρωταγωνίστρια αυτής της σκηνής είναι μία νέα κοπέλα την οποία χωρίζει το αγόρι της, χωρίς όμως αυτή να το θέλει. Στη χρωματική παλέτα της σκηνής κυριαρχεί το μωβ και το κόκκινο, χρώματα ερωτικού χαρακτήρα αλλά με μία αρνητική νότα για να ταιριάζει με τον χαρακτήρα της σκηνής. Η κοπέλα αρχικά προσπαθεί να αλλάξει την άποψη του αγοριού ενώ στη συνέχεια τα μάτια της την δείχνουν να αποδέχεται με θλίψη την απόφασή του. Η κοπέλα είναι αρκετά απεριποίητη αντανακλώντας τη ψυχολογική της κατάσταση. Στο αρχικό κάδρο, οι πρωταγωνιστές μας βρίσκονται σε μικρό μέγεθος μέσα στη σκηνή για να αποδοθεί η αίσθηση του μεγέθους της γειτονιάς και το πόσο μικροί είναι οι άνθρωποι μέσα σε αυτή τη μαζική αστική “ζούγκλα”. Πολύ διακριτικά περνάει και ένα αστυνομικό Drone δείχνοντας μας ότι ακόμα και στην πιο προσωπική στιγμή των πολιτών πάντα θα παρακολουθεί κάποιος μειώνοντας την αξία του απορρήτου. Η σκηνή κλείνει με το κοντινό στα θλιμμένα μάτια της πρωταγωνίστριας η οποία μέσα στην αποδοχή της νέας πραγματικότητας κοιτάει με κενό βλέμμα το αγόρι.



RIOT SEASIDE

Σε αυτή τη σκηνή, βρισκόμαστε στο ποτάμι στο οποίο αντανακλά η πόλη. Μπροστά μας βρίσκονται διαδηλωτές αντιμέτωποι με τις αστυνομικές δυνάμεις. Η πόλη είναι ήρεμη, γαλήνια σε αντίθεση με τα δρώμενα στο κυρίως μέρος της σκηνής που κυριαρχεί η βία και η αγανάκτηση. Η χρωματική παλέτα της σκηνής είναι το κόκκινο και το μπλε, όπως και ο φάρος των οχημάτων της αστυνομίας. Οι διαδηλωτές φαίνεται να μην έχουν βίαιες προθέσεις, σε αντίθεση με τις αστυνομικές δυνάμεις που έχουν τεθωρακισμένα, κροτίδες και οπλοπολυβόλα. Η κυρίως αντίθεση της σκηνής είναι οι “ζωντανοί” διαδηλωτές με την απρόσωπη πολιτοφυλακή, δείχνοντας μία πραγματικότητα στην οποία ο πολίτης είναι εχθρός του κράτους και των αρχών και αντιμετωπίζεται ψυχρά και απρόσωπα με κάθε μέσω, ως την εκπλήρωση των συμφερόντων των αρχών.

Ο πρωταγωνιστής το μόνο όπλο που έχει είναι η φωνή του και στέκεται άφοβα απέναντι στις αστυνομικές δυνάμεις και υψώνει το ανάστημά του μέχρι εκείνες να αντιδράσουν με ωμή βία πετώντας του μία κροτίδα κρότου λάμψης. Οι διαδηλωτές μέσα στη βροχή και τις στάχτες παλεύουν για τα δικαιώματά τους και αντιδρούν στις αδικίες του κρατικού μηχανισμού. Ο αριθμός των διαδηλωτών όλο και λιγοστεύει, υπονοώντας ότι βρισκόμαστε στο τέλος των επεισοδίων και ότι αυτοί είναι οι τελευταίοι που αντιστέκονται. Μία διακριτική τραγική ειρωνεία της σκηνής είναι μια Promo πινακίδα που γράφει «Feel Safe» και απεικονίζει μία χαμογελαστή φιλική αστυνομικό, κάτι το οποίο έρχεται σε πλήρη αντίθεση με την πραγματικότητα.



DOWNTOWN

Η συγκεκριμένη σκηνή λαμβάνει χώρα στο κέντρο της πόλης και συγκεκριμένα σε μία ανακατασκευασμένη Shibuya. Η πόλη είναι χαώδης σε σημείο να χάνεται στον ορίζοντα η αίσθηση των δομών. Η πρωταγωνίστρια στέκεται σε ένα εξ' όψεως υπό κατασκευή κτήριο με θέα στην πόλη και καπνίζει ένα τσιγάρο περιμένοντας κάποιον. Φαίνεται δυστυχισμένη με ένα απαθές βλέμμα ενώ χρησιμοποιεί ένα τύπου προσαρμοσμένο στο χέρι ολόγραμμα, και πιο συγκεκριμένα ένα είδους “dating app”, μέχρι να της έρθει μήνυμα από το ραντεβού της το οποίο υπονοείται ότι ακυρώνεται. Απογοητευμένη αλλά και νευριασμένη καπνίζει το τσιγάρο της και γυρνάει να αγναντεύσει την πόλη. Η κοπέλα είναι νεαρής ηλικίας και φαίνεται να μην έχει ταμπού σεξουαλικού προσανατολισμού μιας και οι επιλογές της στην εφαρμογή γνωριμιών είναι και κορίτσια και αγόρια. Η σκηνή αποσκοπεί στο να θίξει την πραγματικότητα κατά την οποία ο “γρήγορος έρωτας” είναι ένα κοινωνικά φαινόμενο που καταλήγει να γίνεται βλαβερό μετά από ένα σημείο οδηγώντας στην αποξένωση. Μία πραγματικότητα στη οποία όλοι είναι αναλώσιμοι στον ερωτικό κόσμο και η ανθρώπινη επαφή έχει σχεδόν αντικατασταθεί από μία εφαρμογή. Η πόλη από πίσω είναι ψυχρή και ήσυχη, γεμάτη από διαφημίσεις, ένας ναός του καπιταλισμού και του υπερκαταναλωτισμού που κάθε μέρα ωθεί τον απλό πολίτη στην αγορά αγαθών και υπηρεσιών. Μία μόνιμη και ασταμάτητη διαφήμιση καρφωμένη στο υποσυνείδητο του ατόμου. Στο βάθος είναι ορατός και ο πύργος του Τόκυο, σήμα κατατεθέν της πόλης. Σύμβολο του μοντέρνου χαρακτήρα είναι και το ολογραφικό “Sakura” στο πίσω μέρος. Η σκηνή από το στήσιμο της

ως και την παλέτα της είναι επηρεασμένη από το Noir με τη σκοτεινή μυστήρια μορφή της πρωταγωνίστριας και το έντονο αστικό στοιχείο τη νύχτα. Ακόμα και το τσιγάρο και η μοιραία περσόνα αποτελούν χαρακτηριστικά του.



SUICIDE BOOTH

Η συγκεκριμένη σκηνή αποτελεί την τελευταία σκηνή του συστήματος εν λειτουργία. Ο πρωταγωνιστής μας κάθεται μπροστά σε μία οθόνη και παρακολουθεί μία κωμωδία ενώ περιμένει να κάνει χρήση των υπηρεσιών αυτοκτονίας. Η Virtual Assistant του ανακοινώνει ότι είναι η σειρά του και του εύχεται καλή μετά θάνατον ζωή. Ο τρόπος που το λέει είναι πρόσχαρος και έρχεται σε αντίθεση με τη μακάβρια πραγματικότητα της υπηρεσίας παρουσιάζοντας το σαν κάτι φυσιολογικό. Αυτός ήταν και ο σκοπός, βέβαια, μιας και έπρεπε να δοθεί η αίσθηση ότι αυτό είναι σύνηθες και αποδεκτό στο μέλλον. Ο χώρος μοιάζει να είναι μία υπόγεια εγκατάσταση σε ένα αρκετά “φθηνό” περιβάλλον, δείχνοντας μας ότι αυτό ανταποκρίνεται στις ανάγκες των κατώτατων τάξεων, ενώ βρίσκεται στο σκοτάδι που αναπαριστά το σκοτάδι το οποίο θα συναντήσουν οι χρήστες του. Ο πρωταγωνιστής φοράει εργατική στολή κάνοντας μας φανερή την κοινωνική τάξη στην οποία ανήκει και σε συνδυασμό με τη σκηνή «Riot Seaside» μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ούτε στο μέλλον η εργατική τάξη δεν βρίσκεται σε καλή κατάσταση. Η Virtual Assistant έχει μίνιμαλ εμφάνιση με απλό διακριτικό ντύσιμο και ουδέτερο Background καθώς πρέπει να αποπνέει μία ηρεμία στους χρήστες οι οποίοι βρίσκονται σε ιδιαίτερη ψυχολογική κατάσταση. Η γλώσσα στην οποία είναι ρυθμισμένη είναι τα αγγλικά, το οποίο μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το σύστημα και η υπηρεσία δεν είναι τοπική αλλά παγκόσμια. Το θέμα της αυτοκτονίας το οποίο πραγματεύεται η σκηνή αποτελεί ένα ευαίσθητο θέμα στην εποχή μας και έρχεται

σε αντιπαράθεση με την μελλοντική εικόνα που έχει δημιουργηθεί με τη συγκεκριμένη σκηνή. Η κοινωνία, όχι μόνο το έχει αποδεχτεί ως μία πραγματικότητα και δεν την κρύβει, αλλά μάλιστα την επικροτεί. Ουσιαστικά, η κοινωνία δημιουργεί τα προβλήματα που οδηγούν ένα μέρος του συνόλου της σε αυτή την κατάσταση αλλά παράλληλα έρχεται σαν «από μηχανής θεός» να δώσει λύση στο πρόβλημα που η ίδια έχει δημιουργήσει. Επιπλέον, αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει και μία προσπάθεια του εκάστοτε κρατικού μηχανισμού να αποτρέψει πιθανά εγκλήματα λόγω κακής οικονομικής κατάστασης, παρέχοντας μία μακάβρια διέξοδο στους απελπισμένους. Η σκηνή κλείνει με τον πρωταγωνιστή να κοιτάει στα μάτια τον χρήστη του συστήματος με αποτέλεσμα να «γκλιτσάρει» και να πετάξει τον χρήστη στο Main Menu.



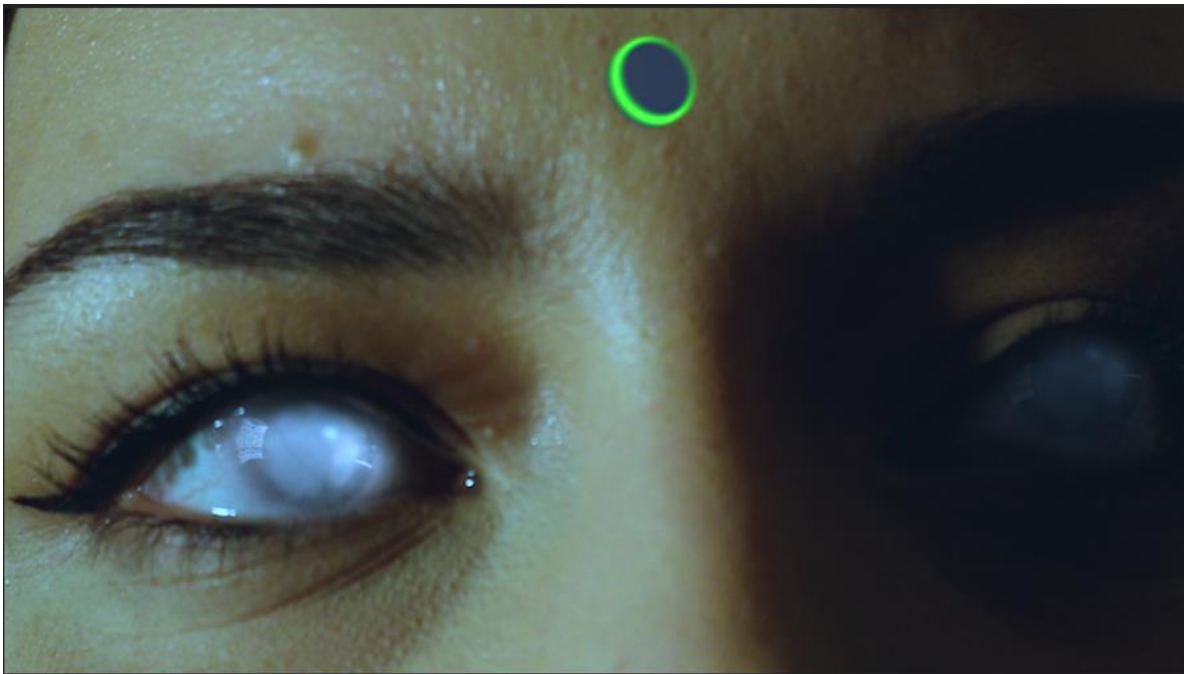
MAIN MENU

Η κατάσταση ασφαλείας οδηγεί τον χρήστη στο κυρίως Menu του συστήματος. Ο χώρος είναι ένας σταθμός όπου καταφθάνει ένα τραίνο. Αυτό αποτελεί μία οπτικοποίηση της συνείδησης των χρηστών, μία αλληγορία του ταξιδιού στις ζωές των αντικειμένων που θέλουν να παρακολουθήσουν. Στην οθόνη μπορούμε να παρατηρήσουμε τον τρόπο με τον οποίο το σύστημα λειτουργεί και πώς μπορεί ο χρήστης να ψάξει τη ζωή του ατόμου που θέλει να δει (τοποθεσία, ημερομηνία) και μάλιστα μπορεί να πλοηγηθεί με βάση τη συναισθηματική κατάσταση στην οποία βρίσκεται το εν λόγω άτομο. Λόγω της συναισθηματικής φόρτισης, το σύστημα αρχίζει και καταρρέει δημιουργώντας Glitches και εμφανίζοντας στην οθόνη μερικές από τις σκέψεις του χρήστη όπως είναι οι άνθρωποι που μόλις

παρακολούθησε. Αποκορύφωμα σε αυτό είναι η παιδική φωτογραφία της πρωταγωνίστριας την οποία κρατάει ο πατέρας της και έχει ως αποτέλεσμα εκείνη να ξυπνήσει.

EXIT POINT

Η συγκεκριμένη σκηνή είναι αρκετά απλοϊκή, με ένα κοντινό πλάνο στα μάτια της πρωταγωνίστριας τα οποία επανέρχονται από την πλήρη ύπνωση, όπως και το ίδιο το σύστημα στο μέτωπό της που μας δείχνει μέσω του πράσινου και του κόκκινου χρώματος πότε είναι σε χρήση και πότε όχι. Η πρωταγωνίστρια φαίνεται να ξυπνάει σε σύγχυση και ξεκινάει να κλαίει. Αυτό οδηγεί στο τέλος του έργου. Μία λεπτομέρεια είναι ότι δεν υφίσταται στην συγκεκριμένη σκηνή το εφέ 3D (κόκκινο-μπλε) καθώς και το εφέ οθόνης (γραμμές παλαιών pixel), παρουσιάζοντας μία καθαρή εικόνα που δείχνει την διαφορά ψηφιακού χώρου και πραγματικού. Τα χρώματα, επίσης, είναι πιο θερμά τονίζοντας επιπρόσθετα αυτή τη διαφορά. Τέλος, η μουσική σβήνει σε αυτό το σημείο επαναφέροντας τους θεατές μαζί με την πρωταγωνίστρια πίσω στην πραγματικότητα.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 : Συμπεράσματα

Η δουλειά και η επεξεργασία πάνω στο έργο "The Future Is Watching" μου προσέφερε αρκετά νέα στοιχεία τόσο σε τεχνικό όσο και σε αισθητικό επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, η πρόκληση της δημιουργίας μεγάλων βεληνεκούς περιβαλλόντων σε ψηφιακό χώρο και ο συνδυασμός τους με κανονικά κινηματογραφικά γυρίσματα με οδήγησε στην έρευνα και τη μελέτη αγνώστων για μένα τεχνικών καθώς και στο συνδυασμό τους προκειμένου να φτάσω στο

επιθυμητό αποτέλεσμα. Η μελέτη ατμοσφαιρικών εφέ και η εντριβή με την τέχνη του Greenscreen ήταν μία από τις πιο βασικές τεχνικές που αποκόμισα. Όσον αφορά στην καλλιτεχνική πλευρά του έργου, «σεναριακά» η μελέτη και η συγγραφή του μου έδωσε μια συνολική εικόνα της θεματολογίας και των κινημάτων που ακολούθησα ενώ με έφερε σε άμεση επαφή με πρωτόγνωρα για μένα κινήματα όπως ήταν το Νέο Νουάρ .

Από την άλλη, για τον θεατή, τα συμπεράσματα που σαν δημιουργός επιχειρώ να προκαλέσω είναι αρχικά η νέα αντίληψη της καθημερινότητας με την πιθανότητα ύπαρξης ενός παρόμοιο συστήματος αναπαραγωγής παρελθοντικών στιγμών, θέτοντας τον, από δω και στο εξής, σε μια διαδικασία κρίσης της κάθε του ενέργειας μιας και μπορεί το μέλλον όντως να παρακολουθεί. Επιπλέον, η βαρύτητα των ψυχικών ασθενειών είναι ένα θέμα που πρέπει να θίγεται και να επισημανθεί η σημαντικότητα του καθώς εμφανίζεται πολύ πιο συχνά από όσο νομίζουμε.

Το έργο αποτελεί την αλληλεπίδραση της ίδια της τέχνης της ψηφιακής δημιουργίας με μένα ως καλλιτέχνη αλλά και με τον θεατή, τον δέκτη του καλλιτεχνικού αποτελέσματος. Από τη δημιουργία έως την προβολή κάθε στοιχείο που μεσολαβεί είναι το ίδιο σημαντικό και αναγκαίο για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

Σαν σενάριο, το έργο έχει ως στόχο να παρουσιάσει ένα πιθανό μέλλον τόσο τεχνολογικά όσο και κοινωνικά και το καταφέρνει με την προβολή των ιστοριών ανθρώπων που βιώνουν το συγκεκριμένο μέλλον. Με τον τρόπο του βάζει τον θεατή σε σκέψη για την κάθε πράξη του και κατά πόσο μπορεί να επηρεάσει το μέλλον τόσο το δικό του όσο και των απογόνων του. Παράλληλα θίγεται σε μεγάλο βαθμό το ζήτημα της αυτοχειρίας και των ψυχικών ασθενειών. Ο θεατής στέκεται παρέα με την πρωταγωνίστρια απέναντι από τις παρουσιαζόμενες ιστορίες των «θυμάτων», και βιώνει την ίδια εμπειρία σαν να ήταν και αυτός χρήστης του συστήματος Vio. Σαν συνολική εικόνα, ο κεντρικός στόχος επιτεύχθηκε τόσο στο αισθητικό μέρος του έργου με τη ψηφιακή δημιουργία μίας δυστοπίας, όσο και στο επίπεδο της κεντρικής ιστορίας και του θέματος που θίγεται.

Βιβλιογραφία

- Britannica. <https://www.britannica.com/>
- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/>
- Cigna. (2019). *Signs and Symptoms of Chronic Loneliness*. Ανακτήθηκε από <https://www.cigna.com/individuals-families/health-wellness/chronic-loneliness> στις 13/ 02/ 2022
- Douglas E. W. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner". *International Political Science Review*, 9, 381-394. doi: 0192-5121/88/040381-14 Ανακτήθηκε από <https://www.jstor.org/stable/1600763> στις 13/ 02/ 2022
- Hellerman J. (2021). *What Is the Neo-Noir Definition? And What are Some Essential Examples?*. Nofilmschool. Ανακτήθηκε από <https://nofilmschool.com/neo-noir-definition-and-examples> στις 13/ 02/ 2022
- IMDb. https://www.imdb.com/?ref =nv_home
- Jenkins M. (1997). *The Dystopian World of Blade Runner: An Ecofeminist Perspective*. Ανακτήθηκε από <http://trumpeter.athabasca.ca/index.php/trumpet/article/view/172/210> στις 13/ 02/ 2022
- Lamar J. (2021). *Suicides in Japan reach a record high*. NCBI. Ανακτήθηκε από <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1118433/> στις 13/ 02/ 2022
- Legg T. J. (2019). *What You Should Know About Suicide*. Healthline. Ανακτήθηκε από <https://www.healthline.com/health/suicide-and-suicidal-behavior> στις 13/ 02/ 2022
- LiteraryDevices. *Dystopia. Definition of Dystopia*. Ανακτήθηκε από <https://literarydevices.net/dystopia/> στις 13/02/ 2022
- MasterClass. (2021). *Neo-Noir Film Genre: 4 Common Traits of the Neo-Noir Genre*. Ανακτήθηκε από <https://www.masterclass.com/articles/neo-noir-guide#4-common-traits-of-the-neonoir-genre>
- MasterClass. (2021). *What is Dystopian Fiction? Learn About the 5 Characteristics of Dystopian Fiction With Examples*. Ανακτήθηκε από <https://www.masterclass.com/articles/what-is-dystopian-fiction-learn-about-the-5-characteristics-of-dystopian-fiction-with-examples> στις 13/ 02/ 2022
- Merriam Webster. <https://www.merriam-webster.com/>
- Wakefield J. (2021). *Maker of suicide pod plans to launch in Switzerland*. BBC. Ανακτήθηκε από <https://www.bbc.com/news/technology-59577162> στις 13/ 02/ 2022