

Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Διπλωματική Εργασία για το Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών:

Οι Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

Επιβλέπων Καθηγητής: Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Olivebread: Μια Ψηφιακή Ενδυματολογική Πρόταση
της Ελεάννας Κλεόπα



Ελεάννα Αριάδνη Κλεόπα

ΑΜ: ADA2020008

Κέρκυρα 2024

Περιεχόμενα

Abstract.....	3
Εισαγωγή.....	3
Μέρος Α': Τα Κοστούμια	
1.1) Το Σενάριο του "Olivebread"	4
1.2) Οι Σειρήνες στην Αρχαία Ελληνική Μυθολογία.....	5
1.3) Τα Κοστούμια: Τεχνικές, Υλικά, Εξοπλισμός και η Διαδικασία, Βήμα Προς Βήμα.7	
1.4) Συμπεράσματα Σχετικά με τα Κοστούμια και Προκύψασες Δυσκολίες.....	11
1.5) Έμπνευση Πηγαία από τη Μυθολογία και Συναφή Προσωπικά Έργα.....	11
Μέρος Β': Το Έργο	
2.1) Η Ενασχόληση του Ενδυματολόγου με το Ρόλο.....	14
2.2) Ένδυση και Συμβολισμός.....	15
2.3) Πίνακες Ιδεών/ Moodboards.....	16
2.4) Ενδυματολογία και Character Design (αναφορικά με το έργο).....	17
2.5) Photo Album.....	18
2.6) Video Book.....	18
2.7) Τρεις Ρόλοι με Κοινή Performer.....	19
Μέρος Γ': Περαιτέρω Θεωρητική Διερεύνηση	
3.1) Ενδυματολογία και Character Design (βιβλιογραφικές αναφορές).....	19
3.2) Από την Αναλογική στην Ψηφιακή Ενδυματολογία.....	21
3.3) Η Ενδυματολογία στον Κινηματογράφο και Ταινίες που Εστιάζουν στο Κοστούμι	26
3.4) Συναφή Έργα.....	27
3.5) Η Φιλοσοφία των "Readymade", Repurposed Art, Recycled Art, και Junk-art.....	32
3.6) "Readymade" και Ανακύκλωση: Εικαστικά και Οικολογικά Πλεονεκτήματα.....	33
3.7) Προσχέδιο και Καλλιτεχνική Υπόσταση.....	35
3.8) Συμπεράσματα.....	41
Βιβλιογραφία και Αναφορές.....	43

Abstract

Θεωρητική Προσέγγιση

Τα περισσότερα έργα παραστατικών τεχνών (θέατρο, χορός, κινηματογράφος, κλπ) αποτελούνται από μικρότερα έργα τέχνης, αυτά των συντελεστών τους. Σκηνικά, μουσική, κείμενο και φυσικά τα κοστούμια, συνθέτουν το έργο και το ποιόν τους επηρεάζει σημαντικά το τελικό αποτέλεσμα. Στο παρόν πρότζεκτ θα ασχοληθούμε με το κομμάτι των κοστούμιών και πιο συγκεκριμένα με την ενδυματολογική πρόταση. Αφού αναλύσουμε θεωρητικά και πρακτικά την κάθε ενδυμασία ξεχωριστά, θα εξετάσουμε κατά πόσο το σύνολο μιας ενδυματολογικής πρότασης μπορεί να έχει, πέρα από το λειτουργικό της σκοπό, αισθητική αξία αλλά και καλλιτεχνική υπόσταση. Ένα σχετικό παράδειγμα αποτελούν τα εκάστοτε προσχέδια με μολύβι σ' ένα τσαλακωμένο κομμάτι χαρτί, τα οποία έχουν πλέον εκτιμηθεί και κατακτήσει τη θέση τους στα εκθεσιακά κέντρα. Υπάρχει λοιπόν, καλλιτεχνικό ενδιαφέρον στα δείγματα που παράγονται κατά τη διεργασία; Τι ιστορία μπορεί να μας πει ένα κοστούμι και τα προσχέδια του; Μπορεί ένας πίνακας ιδεών να θεωρηθεί έργο τέχνης;

Πρακτική Προσέγγιση

Για τη διεξαγωγή της έρευνας μας θα χρησιμοποιήσουμε ως κύριο αντικείμενο μας την ψηφιακή ενδυματολογική πρόταση για τη ταινία μικρού μήκους "Olivebread", στην οποία πρωταγωνιστούν τρεις σειρήνες της αρχαίας Ελλάδας. Στα πλαίσια του προγράμματος «Οι Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή», τα τρία κοστούμια που δημιουργήθηκαν και παρουσιάζονται στην ενδυματολογική πρόταση είναι κατασκευασμένα με τρεις διαφορετικές, ανορθόδοξες τεχνικές, άμεσα σχετιζόμενες με την ψηφιακή εποχή. Τέλος, η ίδια η πρόταση παρουσιάζεται σε οπτικοακουστική μορφή.

Εισαγωγή

Αυτή η διατριβή έχει ως θέμα την ενδυματολογία στην ψηφιακή εποχή. Πιο συγκεκριμένα, θα πραγματευτούμε την πορεία της ενδυματολογίας σε διάφορους τομείς, κατά τον εικοστό και εικοστό πρώτο αιώνα, το ρόλο της στις παραστατικές τέχνες, καθώς και τις αλλαγές που έχουν προκύψει κατά τη μετάβαση της ειδικότητας από υλική-αναλογική σε ψηφιακή. Με αφορμή και γνώμονα το έργο βιντεοτέχνης «Ελιόψωμο: Μια Ψηφιακή Ενδυματολογική Πρόταση» θα παρατηρήσουμε και θα εξετάσουμε σε βάθος τα αποτελέσματα από τη δημιουργία και παρουσίαση τριών πειραματικών κοστούμιών, τα οποία σχετίζονται με την ψηφιακή εποχή με διαφορετικούς τρόπους. Λόγω της φύσης του θέματος αλλά και του ίδιου του έργου, η έρευνα που θα διεξαχθεί θα είναι πολύπλευρη και θα επεκτείνεται σε αρκετούς διαφορετικούς τομείς και σημεία αναφοράς. Ξεκινώντας από τα πιο απτά ευρήματα αυτής της διατριβής θα γίνει ενδελεχής ανάλυση του κάθε κοστούμιού ξεχωριστά, ακριβής περιγραφή, αισθητική και λειτουργική αξιολόγηση, θεωρητική προσέγγιση καθώς και παράθεση βήμα προς βήμα οδηγιών του σχεδιασμού και της εκτέλεσης των κοστούμιών. Στη συνέχεια θα γίνει ανάλυση του βίντεο συνολικά, ως προς τη δομή και τη λειτουργία του σαν ενδυματολογική πρόταση.

Κατά τη θεωρητική ανάπτυξη θα προσδιορίσουμε το ρόλο του ενδυματολόγου, τη σχέση του με τον τομέα του character design, αλλά και τους τρόπους με τους οποίους αυτές οι ειδικότητες μεταχειρίζονται έμπρακτα τα συμβολικά μέσα. Ακόμα, θα εξετασθούν περεταίρω πτυχές του έργου, όπως η μυθολογική προέλευση του θέματος του, οι ιδεολογικές ρίζες των κοστούμιών και τα περιβαλλοντικά προτερήματα του “Readymade”. Τέλος, θα γίνει αναφορά στη σημασία του προσχεδίου, ξεκινώντας από το απλό σκίτσο και εν συνεχεία συγκεκριμενοποιώντας στο ενδυματολογικό προσχέδιο. Θα επισημάνουμε την άμεση σχέση του με την τεχνική των moodboards και κατακλειδώνοντας, θα διερευνήσουμε την υπόσταση του σαν αυτούσιο έργο τέχνης με αισθητική και εννοιολογική αξία.

Ωστόσο, όπως προαναφέρθηκε η συλλογιστική πορεία που ακολουθείται στην παρούσα εργασία διακλαδώνεται προς πολλές κατευθύνσεις- οι οποίες κρίθηκαν άξιες αναφοράς και περαιτέρω ανάπτυξης- και θίγει διαφορετικά θέματα, παράλληλα. Αυτό έχει ως σκοπό να δώσει στη συγγραφέα και τον αναγνώστη μια σφαιρική οπτική για το έργο και την «κατηγορία» του, πράγμα που θα προσφέρει πλήθος ποικίλων ερεθισμάτων και θα οδηγήσει σε πολλά διαφορετικά συμπεράσματα, ανάλογα την προοπτική από την οποία εξετάζεται το έργο κατά περίπτωση. Ο τελικός στόχος λοιπόν είναι η θεωρητική πλαισίωση του έργου, ο παραγωγικός σχολιασμός και η εύρεση σημείων ενδιαφέροντος για τον αναγνώστη και θεατή.

Το βίντεο της ενδυματολογικής πρότασης αποτελείται από το πρώτο μέρος, κατά το οποίο παρατίθεται το κείμενο, δηλαδή η ιστορία στην οποία έχουν βασιστεί τα κοστούμια και οι ρόλοι στους οποίους αντιστοιχούν. Η παρουσίαση των κοστούμιών γίνεται με τη χρήση moodboard, καρτελών character design και φωτογραφικών άλμπουμ. Το δεύτερο μέρος του βίντεο αποτελεί ένα ποτ-πουρί, ένα κολλάζ βιντεοσκοπημένου υλικού που προσεγγίζει την κατηγορία του video- performance.

ΜΕΡΟΣ Α΄

1.1) Το Σενάριο του “Olivebread”

Το κείμενο στο οποίο απευθύνεται η ενδυματολογική πρόταση, αφορά μια ταινία μικρού μήκους η οποία δεν έχει γυριστεί. Ο τίτλος της ταινίας είναι “Olivebread” - δηλαδή ελιόψωμο- και το σενάριο και οι διάλογοι της γράφτηκαν από την καλλιτέχνη, αποκλειστικά για τις ανάγκες του παρόντος πρότζεκτ, παρόλο που δεν αποκλείεται μια μελλοντική παραγωγή.

Η ιστορία μας αφηγείται ένα δυστοπικό στιγμιότυπο από τη ζωή τριών Σειρήνων της αρχαίας Ελλάδας. Η Λυγεία, η Θελξινόη και η Μόλπη είναι τρεις αδελφές που συγκατοικούν στο σπίτι/φωλιά τους. Η Λυγεία (η μεγαλύτερη) και η Μόλπη (η μικρότερη αδερφή) περιμένουν την αδελφή τους, Θελξινόη, να επιστρέψει σπίτι με κάποιον ναυτικό/θήραμα, με τον οποίο και θα τρέφονταν, όπως υπονοείται στο

κείμενο¹. Η Μόλπη παραπονιέται στη Λυγεία πως πεινάει και η τελευταία την συμβουλεύει να κάνει υπομονή και στη συνέχεια την καθησυχάζει, καθώς η αδελφή τους δεν θα αργήσει να φανεί. Η Θελξινόη επιστρέφει σύντομα σπίτι, μα με άδεια χέρια. Εξηγεί στις αδελφές της πως οι ναύτες που έβρασαν ήταν υποψιασμένοι και είχαν βάλει κερί στα αφτιά τους, αφήνοντας έτσι να εννοηθεί πως επρόκειτο για το πλήρωμα του Οδυσσέα, τον οποίο είχε προειδοποιήσει η μάγισσα Κίρκη. Μετά από ένα μικρό πείραγμα μεταξύ αδελφών, η Λυγεία προτείνει συμβιβαστικά να φτιάξει ελιόψωμο και οι λοιπές δύο συμφωνούν με ένα επιφώνημα χαράς.

1.2) Οι Σειρήνες στην Αρχαία Ελληνική Μυθολογία

Οι Σειρήνες αποτελούν μέρος της ελληνικής μυθολογίας. Πρόκειται για υβριδικά πλάσματα με σώμα γυναίκας από τη μέση και πάνω και σώμα πουλιού από τη μέση και κάτω. Συχνά όμως απεικονίζονται με αποκλειστικά ανθρώπινη μορφή- χωρίς το στοιχείο του πτηνού-κυρίως στην ετρουσκική τέχνη.

Η μυθολογία υπαγορεύει πως οι Σειρήνες ήταν αρχικά νύμφες της θάλασσας ή αλλιώς Ναϊάδες και συνοδοί της Περσεφόνης, θεάς της Άνοιξης και των λουλουδιών. Όταν ο Άδης άρπαξε την Περσεφόνη στον κάτω κόσμο, η μητέρα της Δήμητρα έδωσε στις σειρήνες μορφή πτηνού με την ελπίδα πως θα καταφέρουν να τη βοηθήσουν να βρει την κόρη της. Εφόσον όπως γνωρίζουμε από το μύθο της Περσεφόνης, κάτι τέτοιο δε συνέβη, οι Σειρήνες, μισές γυναίκες και μισές πουλιά πια, εγκαταστάθηκαν σ' ένα νησί. Εκεί, προσέλκυαν περαστικά καράβια και μάγευαν τους ανυποψίαστους ναύτες με την πανέμορφη φωνή τους, ώστε τελικά να τους ρίξουν στη θάλασσα και να τους σκοτώσουν.²

Από τα γενεαλογικά δέντρα που διαθέτουμε, μητέρα των Σειρήνων φαίνεται να είναι η μούσα Μελπομένη ή η μούσα Τερψιχόρη ή η Στερόπη, κόρη του Παρθαόνα και της Ευρύτης. Σαν πατέρας τους εμφανίζεται συχνότερα ο ποταμός Αχελώος ή ο θαλάσσιος θεός Φόρκης. Κατά τον Λιβάνειο, οι Σειρήνες γεννήθηκαν από το αίμα του Αχελώου, όταν τον πλήγωσε ο Ηρακλής.

Δεν έχουμε επαληθευμένες πληροφορίες για το πόσες ήταν «πραγματικά» οι Σειρήνες καθώς οι αριθμοί οι οποίοι αναφέρονται στις πηγές ποικίλουν. Η πρώτη αναφορά των σειρήνων γίνεται στην Οδύσσεια και κατά τον Όμηρο οι σειρήνες είναι δύο- ομοίως και στα Αργοναυτικά του Ορφέα- αλλά δεν μας δίνονται περαιτέρω σχετικές πληροφορίες. Κατά τον Ησίοδο και τον Απολλόδωρο είναι τρεις και πιο συγκεκριμένα η μία έπαιζε λύρα, η άλλη τον αυλό και η τρίτη τραγουδούσε. Άλλοι αναφέρουν τέσσερις Σειρήνες, ενώ ο Πλάτωνας οκτώ. Τα ονόματα που γνωρίζουμε είναι τα εξής: Μόλπη, Λυγεία ή Αγλαόφωνος, Θελξινόη ή Θελξιόπη, Θελξιπέια ή Παρθενόπη, Αγλαόπη, Πεισινόη, Λευκωσία και ίσως Τελής και Ραιδινή. Τα περισσότερα από τα ονόματα που διαθέτουμε αντιστοιχούν ετυμολογικά στην κάθε Σειρήνα, αποκαλύπτοντας μας πληροφορίες σχετικά με την εμφάνιση, το μυαλό, το

¹ Πρόκειται για προϊόν ποιητικής αδείας, μιας και στις σχετικές πηγές δεν αναφέρεται τι συνέβαινε στους ναύτες μετά την εξουδετέρωση τους από τις Σειρήνες.

² Ησίοδος, Θεογονία

λόγο και το τραγούδι τους. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον προκαλεί το γεγονός πως οι μυθογράφοι καταγράφουν επακριβώς τη θέση των Σειρήνων στη τριφωνία και την τετραφωνία, ανάλογα με τον αριθμό τους.

Οι Σειρήνες αναφέρονται για πρώτη φορά από τη μάγισσα Κίρκη, η οποία προειδοποιεί τον Οδυσσέα και τον συμβουλεύει για την επιστροφή του στην Ιθάκη. Στην Αργοναυτική εκστρατεία οι Σειρήνες ηττούνται από τον εξάϊρετο μουσικό Ορφέα, ο οποίος τραγουδά την αντίθετη μελωδία απ' αυτή των σειρήνων και με αυτό τον τρόπο γλιτώνει τους Αργονάυτες. Ως αποτέλεσμα οι Σειρήνες πέφτουν στη θάλασσα και πεθαίνοντας μεταμορφώνονται σε πέτρες. Αξίζει να σημειωθεί πως στα Ορφικά «Αργοναυτικά» οι Σειρήνες περιγράφονται με ανθρώπινη μορφή ενώ στην Οδύσσεια ως υβριδικά αρπακτικά πουλιά. Σύμφωνα με τον Υγίνο και τον Απολλόδωρο οι Σειρήνες θα πέθαιναν όταν ένα πλοίο θα ξέφευγε από αυτές, συνεπώς ο θάνατος του αποδίδεται είτε στον Ορφέα είτε στον Οδυσσέα. Ένας άλλος μύθος λέει πως οι Σειρήνες πέθαναν επειδή έχασαν σε διαγωνισμό μουσικής με τον Λίνο, γιο της Μούσας Καλλιόπης.³

Στο παρακάτω κολλάζ μπορούμε να δούμε διάφορες απεικονίσεις και αναπαραστάσεις των Σειρήνων σύμφωνα με τις πληροφορίες που μας δίνονται και που προαναφέρθηκαν σχετικά με τον αριθμό τους και τις διαφορετικές περιγραφές τους. Στις εικόνες βλέπουμε ευρήματα αρχαίας ελληνικής τέχνης, αγγεία και γλυπτά, αλλά και μεταγενέστερους πίνακες, εμπνευσμένους από την ελληνική μυθολογία. Ακολουθούν υποσημειώσεις για την κάθε εικόνα αντιστοίχως.



Εικόνα 1. Διάφορες Αναπαραστάσεις Σειρήνων, Κολλάζ.

³ Μήττα, Δήμητρα. «Αρχαία Ελληνική Μυθολογία: Μειξογενή Όντα-Θεοί και Δαίμονες». Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο

- 1) Σειρήνα. Μαρμάρινο ειδώλιο από την Αττική, περίπου 375-325 π.Χ., ύψος 36,7 εκ. Βοστώνη, Μουσείο Καλών Τεχνών. Λεπτομέρεια.
- 2) Σειρήνα. Αρχαϊκό ορειχάλκινο ειδώλιο, περίπου τέλη 6^{ου} αι. π.Χ., ύψος 3,9 εκ. Βερολίνο, Antikensammlung der Staatlichen Museen. Λεπτομέρεια.
- 3) Σειρήνες και Οδυσσέας. Waterhouse, John William, 1891, λάδι σε καμβά. Λεπτομέρεια.
- 4) Σειρήνα. Αττική όλπη, περίπου 590-580 π.Χ., ύψος 30,5 εκ. Βοστώνη, Μουσείο Καλών Τεχνών. Λεπτομέρεια
- 5) Σειρήνες. Thoma, Hans, 1886, λάδι σε μουσαμά. Λεπτομέρεια.
- 6) Γρύπας, Σειρήνα, Σφίγγα. Κορινθιακή κοτύλη του Ζωγράφου του Giessen, περίπου 600-575 π.Χ. Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο. Λεπτομέρεια.
- 7) Σειρήνες και Οδυσσέας, Firmin-Girard, Marie-Francois (1838-1921), ά.χ. Ιδιωτική Συλλογή. Λεπτομέρεια.
- 8) Σειρήνες του Βορρά. Dow, Thomas Millie, ά.χ., λάδι σε καμβά. McManus, Dundee's Art Galleries and Museums. Λεπτομέρεια.
- 9) Σειρήνες και Οδυσσέας. Αττικός ερυθρόμορφος στάμνος του Ζωγράφου των Σειρήνων, περίπου 480-470 π.Χ. Λονδίνο, Βρετανικό Μουσείο. Λεπτομέρεια.
- 10) Σειρήνα. Πήλινο ειδώλιο από τη Μύρινα, περίπου 75-100 μ.Χ., ύψος 23,2 εκ. Βοστώνη, Μουσείο Καλών Τεχνών. Λεπτομέρεια.

1.3) Τα Κοστούμια: Τεχνικές, Υλικά, Εξοπλισμός και η Διαδικασία, Βήμα Προς Βήμα

Τα κοστούμια που προτείνονται για την ταινία "Olivebread" έχουν δημιουργηθεί με στόχο την ανάδειξη της διείσδυσης της ψηφιακής εποχής στις παραστατικές τέχνες και πιο συγκεκριμένα στον τομέα της ενδυματολογίας. Για τη δημιουργία τους έχουν χρησιμοποιηθεί τρεις μη συμβατικές τεχνικές, οι οποίες αξιοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία και υλικά με σχετικώς ασυνήθιστο τρόπο.

-Λυγεία: Το κοστούμι της Λυγείας αν και υλικής μορφής, υπάγεται στη ψηφιακή φιλοσοφία, διότι μεγάλο μέρος του είναι δομημένο από υλικά (hardware) της ψηφιακής εποχής. Πιο συγκεκριμένα όλα τα αξεσουάρ της στολής της Λυγείας είναι φτιαγμένα από εξαρτήματα Η/Υ και μέρη του Arduino. Συνεπώς η τιάρα, το χτενάκι, τα σκουλαρίκια, το περιδέριαι, η ζώνη, το βραχιόλι και το δαχτυλίδι που εμπεριέχονται στην ενδυματολογική πρόταση δεν θα μπορούσαν να υπάρχουν με την μορφή που έχουν εάν δεν είχαν κατασκευαστεί κατά την ψηφιακή εποχή ή αν η ψηφιακή εποχή δεν υπήρχε. Το υπόλοιπο κοστούμι αποτελείται από ένα λευκό φόρεμα(πέπλος), δερμάτινα σανδάλια και μακιγιάζ με φτερά σε φυσικά χρώματα για να παραπέμπει σε πολίτη της αρχαίας Αθήνας αλλά και να προσδίδει το στοιχείο του πτηνού, της μερικώς ζωώδους φύσης της.

Υλικά

Για τη δημιουργία των κοσμημάτων χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω:

- Τιάρα: κάρτα γραφικών, κάρτα δικτύου, πλαστική στέκα μαλλιών, πιστόλι σιλικόνης
- Χτενάκι: κάρτα μνήμης, πλαστικό χτενάκι μαλλιών, πιστόλι σιλικόνης
- Σκουλαρίκια: δύο(2) αισθητήρες αφής, γατζάκια- βάσεις για σκουλαρίκια
- Περιδέραιο: δύο(2) κάρτες μνήμης, πιστόλι σιλικόνης, αλυσίδα αλουμινίου, κούμπωμα παπαγαλάκι, συνδετικά κρικάκια
- Ζώνη: αντίσταση θερμότητας, αλυσίδα αλουμινίου, κούμπωμα παπαγαλάκι, συνδετικά κρικάκια
- Δαχτυλίδι: οθόνη LED, βάση δαχτυλιδιού, πιστόλι σιλικόνης
- Βραχιόλι: διάφορες αντιστάσεις, συνδετικά κρικάκια, κούμπωμα παπαγαλάκι

-Θελξινόη: Το κοστούμι της Θελξινόης αποτελείται από προβολές διαφόρων εικόνων πτερωμάτων πάνω στο σώμα του μοντέλου. Καθώς στοχεύουμε σε μια φυσιολογική πιο ζώδη από αυτή της Λυγείας, το φτέρωμα της Θελξινόης καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος του κάδρου, αν όχι όλο. Ως προς την τεχνική παραπέμπει σε projection mapping, αν και οι στόχοι τους διαφέρουν καθώς η παρούσα προβολή δεν αποσκοπεί στο να ακολουθήσει το σχήμα ή την κίνηση του σώματος, παρά μόνο να του «δανείσει» την ψευδαίσθηση της υφής της εκάστοτε εικόνας. Ο διαχωρισμός με το φόντο γίνεται με την διαφορά απόστασης και συνεπώς εστίασης του μοντέλου με την ξένη επιφάνεια(φόντο) καθώς και με την ευδιάκριτη περιγραμματική σκιά, αλλά και την αναγλυφότητα του σώματος.

- Εξοπλισμός: Για τις προβολές πάνω σε σώμα χρησιμοποιήθηκε το προβολικό “Digital LED Projector RD-819” της Conceptum.

-Μόλπη: Το κοστούμι της Μόλπης αποτελείται από 2D Animation πάνω σε βιντεοσκοπημένο υλικό. Με κεφάλι γυναίκας και σώμα πουλιού, είναι η πιο εικονογραφικά πιστή απεικόνιση της αυθεντικής Σειρήνας, από τους τρεις ρόλους. Οι αρχικές βιντεολήψεις διαιρέθηκαν σε φωτογραφίες, στις οποίες ζωγραφίστηκαν πάνω ψηφιακά τρεις εκδοχές του κοστούμιού/πτερώματος. Η επεξεργασία έγινε με την τεχνική καρέ-καρέ (frame by frame) στο πρόγραμμα Clip Studio Paint και στη συνέχεια επανασυνδέθηκαν σε βίντεο ως διαδοχή εικόνων (image sequence) σε πρόγραμμα μοντάζ με αναλογία 12frames/second. Αξίζει να σημειωθεί πως τα χέρια του μοντέλου λειτούργησαν ως οδηγός έτσι ώστε να επιτευχθεί ανατομική συνέπεια των φτερών και συνοχή στην κίνηση.

- Εξοπλισμός: Για τα γυρίσματα χρησιμοποιήθηκε κάμερα Nikon 3300.

Διαδικασία βήμα προς βήμα

Ακολουθούν με χρονολογική σειρά τα βήματα που ακολουθήθηκαν για την παραγωγή του έργου «Ελιόψωμο: Μία Ψηφιακή Ενδυματολογική Πρόταση», καθώς και σχετικό σχεδιάγραμμα.

Μέρος Α' / Μόλπη

1. Επιλογή τεχνικής κατασκευής κοστουμιού και εκπόνηση σκίτσου/προσχεδίου.
2. Επιλογή ουδέτερων ρούχων και styling (μακιγιάζ, χτένισμα).
3. Γύρισμα πλάνων και λήψη φωτογραφικού και βιντεοσκοπημένου υλικού σε εσωτερικό και εξωτερικό χώρο.
4. Επιλογή και προετοιμασία επιλεγμένων αποσπασμάτων για επεξεργασία.
5. Διαίρεση των επιλεγμένων βίντεο σε καρέ.
6. Σχεδιασμός και εισαγωγή κοστουμιού με κινούμενο σχέδιο (2d animation) με την τεχνική καρέ-καρέ (frame by frame) μέσω σχεδιαστικού προγράμματος.
7. Εξαγωγή των animated αρχείων σε μορφή διαδοχικών εικόνων.
8. Μετατροπή των image sequence σε βίντεο μέσω προγράμματος μοντάζ.
9. Δημιουργία moodboard, character design sheet και photo album συμπεριλαμβάνοντας τα παραπάνω.

Μέρος Β' / Λυγεία

1. Επιλογή τεχνικής κατασκευής κοστουμιού και εκπόνηση σκίτσου/προσχεδίου.
2. Συλλογή των βασικών απαιτούμενων υλικών (εξαρτήματα υπολογιστή και Arduino)
3. Συλλογή δευτερευόντων υλικών, αναγκαίων για τη σύνθεση των βασικών (αλυσίδες, κουμπώματα, συνδετικοί κρίκοι, κλπ)
4. Σύνθεση και δημιουργία των κοσμημάτων και αξεσουάρ.
5. Επιλογή styling (μακιγιάζ, χτένισμα)
6. Συναρμολόγηση του τελικού κοστουμιού, με την πρόσθεση των υπόλοιπων στοιχείων του (πέπλος, σανδάλια)
7. Διαμόρφωση εσωτερικού χώρου και λήψη φωτογραφικού και βιντεοσκοπημένου υλικού.
8. Επιλογή και επεξεργασία χρήσιμων αρχείων.
9. Δημιουργία moodboard, character design sheet και photo album.

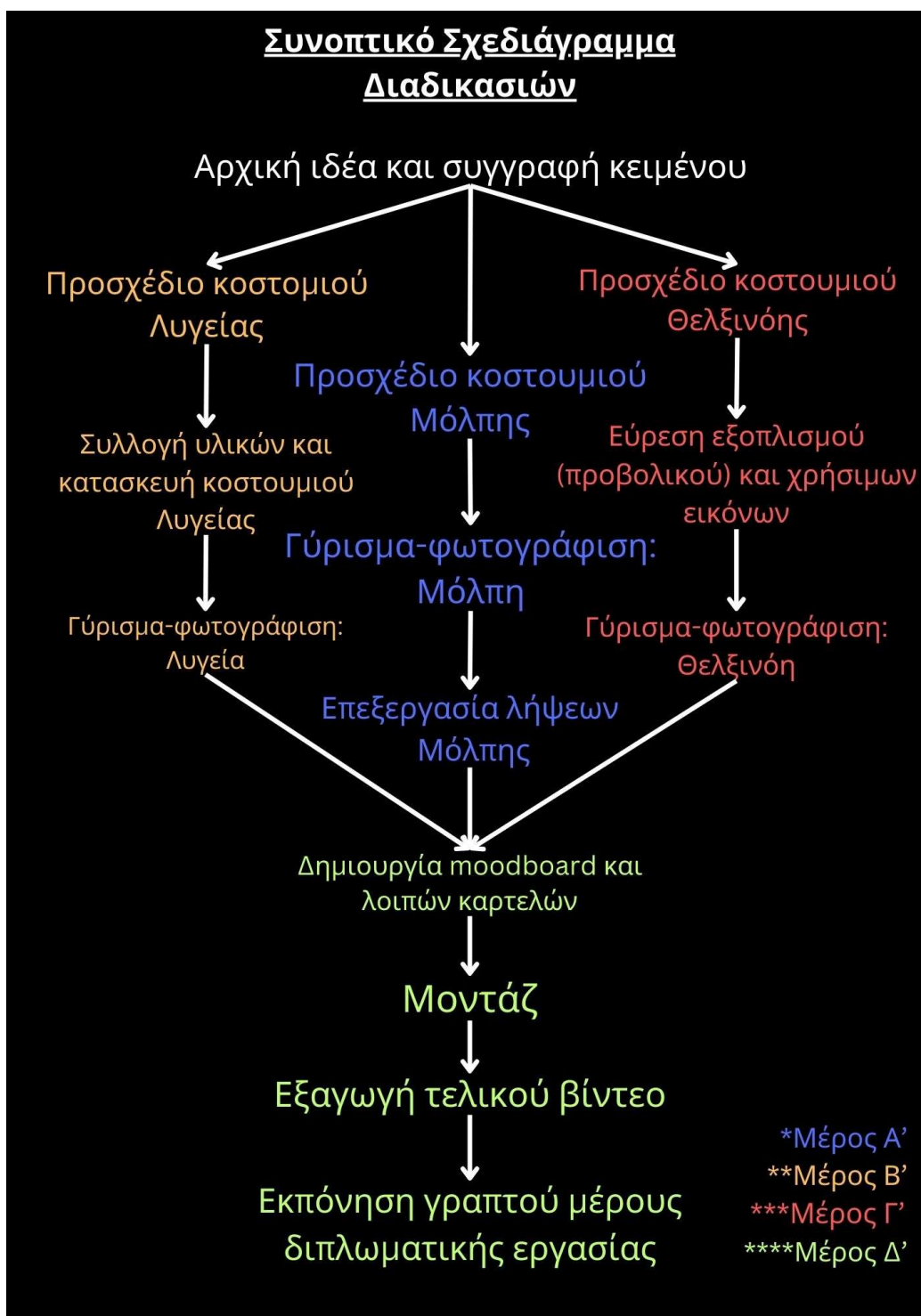
Μέρος Γ' / Θελξινόη

1. Επιλογή τεχνικής κατασκευής κοστουμιού και εκπόνηση σκίτσου/προσχεδίου.
2. Εύρεση, επιλογή και επεξεργασία εικόνων για τη δημιουργία υφών του ψηφιακού κοστουμιού.
3. Επιλογή ουδέτερων ρούχων και styling (μακιγιάζ, χτένισμα)
4. Γύρισμα: Προβολή εικόνων πάνω στο σώμα του μοντέλου με τη χρήση προβολικού και λήψη φωτογραφικού και βιντεοσκοπημένου υλικού.
5. Επιλογή και επεξεργασία χρήσιμων αρχείων.
6. Δημιουργία moodboard, character design sheet και photo album.

Μέρος Δ' / Το Έργο

1. Δημιουργία λοιπών καρτελών (Διάλογοι, Ρόλοι, κλπ)
2. Δημιουργία κλιπ Τίτλων Αρχής και Τίτλων Τέλους
3. Σύνθεση και μοντάζ όλων των αρχείων του Α' Μέρους

4. Μοντάζ Β' μέρους και συνένωση με το Α' Μέρος
5. Εισαγωγή μουσικής, sound design και mastering
6. Εξαγωγή τελικού αρχείου.



Εικόνα 2. Σχεδιάγραμμα Διαδικασιών Κατά την Παραγωγή του Έργου και τη Διεξαγωγή της Έρευνας.

1.4) Συμπεράσματα Σχετικά με τα Κόστούμια και Προκύψασες Δυσκολίες

Η σύντομη έρευνα που διεξάχθηκε πριν τη δημιουργία του κόστους της Λυγείας, σχετικά με τις δυνατότητες επεξεργασίας των υλικών της, οδήγησε στο συμπέρασμα πως μία επεμβατική ή αποδομητική προσέγγιση δεν ενδείκνυται στην περίπτωση των επιλεγμένων υλικών. Παρόλα αυτά, παρατηρείται πως ενώ τα εξαρτήματα που χρησιμοποιήθηκαν δεν αποδομήθηκαν ιδιαίτερα για την σύνθεση των κοσμημάτων, με μια πρώτη ματιά δε γίνεται αμέσως αισθητή η τεχνολογική τους προέλευση. Διαπιστώνεται επίσης, πως γι' αυτόν το λόγο έχει διατηρηθεί η αρχικώς τετραγωνική αισθητική των εξαρτημάτων και στο τελικό αποτέλεσμα. Άλλο ένα κοινό μεταξύ των περισσότερων εκ των αξεσουάρ είναι οι χρωματικοί συνδυασμοί πράσινου/μπλε και χρυσού και το μοτίβο των κυκλωμάτων και τσιπ. Με αυτόν τον τρόπο δίνεται η αίσθηση ενός συνόλου με αισθητική συνοχή, στην εν λόγω συλλογή. Επίσης, αν και δεν έχει γίνει προσπάθεια μίμησης ή αναφοράς στα ιστορικά ευρήματα κοσμημάτων της αντίστοιχης εποχής, αξίζει να αναφερθούν ενδιαφέροντα κοινά που προέκυψαν ανάμεσα σε αυτό το μέρος της ενδυματολογικής πρότασης και τις ενδυμασίες που συναντάμε στα αρχαία ελληνιστικά και κλασσικά χρόνια. Παραδείγματος χάριν, οι σχηματισμοί και οι αυλακώσεις των κυκλωμάτων πάνω στις κάρτες γραφικών, οι οποίες παραπέμπουν σε μαϊάνδρο και η χρωματική παλέτα που παραπέμπει σε χρυσό και οξειδωμένο χαλκό, τεχνική που χρησιμοποιήθηκε ιδιαίτερα τα αρχαία χρόνια για την κατασκευή κοσμημάτων. Πιο συγκεκριμένα το «πατινάρισμα» είναι μια τεχνική που προσδίδει στο μέταλλο(συνήθως κράμα μετάλλου) ένα τιρκουάζ-σιελ χρώμα, με αποτέλεσμα να μπορούν να επιτευχθούν διακοσμητικά μοτίβα ή υφές από τη διχρωμία που προκύπτει (του αρχικού χρώματος του μετάλλου και του γαλαζοπράσινου της οξείδωσης). Το πατινάρισμα είναι μία πολύ διαδεδομένη τεχνική που εμφανίστηκε την εποχή του χαλκού και άκμασε κατά τη κλασσική περίοδο έως και τα ρωμαϊκά χρόνια.⁴

1.5) Έμπνευση Πηγαία από τη Μυθολογία και Συναφή Προσωπικά Έργα

Κατά την καλλιτεχνική και ακαδημαϊκή μου πορεία είναι πολύ συχνά παρόν το μυθολογικό στοιχείο. Ιδίως την τελευταία πενταετία ως ενεργή καλλιτέχνης αντλώ έμπνευση για τα έργα μου κυρίως από τη μυθολογία αλλά και το λαϊκό παραμύθι και την παγκόσμια folklore κουλτούρα. Βρίσκω την πληροφορία που κρύβεται σε αυτού του είδους τ' αφηγήματα ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και εννοιολογικά και σημειολογικά πλούσια. Το ίδιο ισχύει και για την αισθητική η οποία απαντάται στις απεικονίσεις αυτών των αφηγημάτων. Οι συμβολισμοί είναι αναπόσπαστο κομμάτι των μυθολογικών απεικονίσεων και οι ερμηνείες τους πολλές φορές ποικίλουν και διαφέρουν ακόμα και ανάμεσα σε ειδήμονες, γεγονός που προσδίδει στο έργο μία αύρα μυστικισμού. Ο μύθος και το λαϊκό αφήγημα μας αποκαλύπτουν ακόμα πληροφορίες για την κοινωνία και την εποχή που τα δημιούργησε και συχνά

⁴ Γιαννουλάκη, Μαρία. «Αρχαία μεταλλουργική τεχνολογία και θέματα συντήρησης σιδερένιων και χάλκινων αντικειμένων από την Αρχαία Μεσσήνη» (2013). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Σελ.65

εκφράζουν διαστρεβλωμένες εκδοχές από πραγματικά γεγονότα. Θεωρώ αυτό το είδος κληρονομιάς, όχι μόνο πολιτισμική αλλά και καλλιτεχνική, πνευματική. Σε συνδυασμό με την καλλιτεχνική ελευθερία, αποτελεί σημαντικό παράγοντα εικαστικού έργου, καθώς προσφέρει πλήθος υλικού που οδηγούν σε καλλιτεχνικά διέξοδα, τουλάχιστον κρίνοντας εξ' ιδίων. Η μυθολογία έχει αποτελέσει πηγή έμπνευσης για πλήθος μεγάλων καλλιτεχνών της ιστορίας. Στην εποχή μας συναντάμε το μυθολογικό στοιχείο και σε πιο σύγχρονες εκδοχές του, από illustrators, κομίστες και concept artists.

Κάποια από τα πρόσφατα έργα μου εμπνευσμένα από τη μυθολογία, είναι το μουσικό ανιμάτικ "ATALANTE" βασισμένο στον ομώνυμο μύθο, το κολλάζ "Nesty Three" από την πτυχιακή μου εργασία "HADITHI: Η Πολυμεσική Εικονογράφηση των Μύθων" όπου απεικονίζονται τρεις άρπυιες και η συλλογή έξι(6) συνολικά έργων, με τίτλο «Σώμα» με νερομπογιά σε ακουαρέλα, όπου απεικονίζονται διάφορα μυθολογικά πλάσματα, συμπεριλαμβανομένης και της Σειρήνας. Τα τελευταία δύο μάλιστα αφορούν συγκεκριμένα υβριδικά, δίμορφα μυθολογικά πλάσματα που εμπεριέχουν το ανθρώπινο σώμα, γεγονός που θεματικά τα καθιστά άμεσα συγγενικά με το παρόν έργο αναφοράς μας. Οι Άρπυιες έχουν και τα δύο μέρη τους κοινά με τις Σειρήνες: τόσο τη γυναικεία φύση όσο και αυτή του πτηνού, με τη διαφορά πως οι Άρπυιες συνήθως απεικονίζονται σχεδόν εξ' ολοκλήρου ως πουλιά με μόνο ανθρώπινο μέρος το κεφάλι, σε αντίθεση με τις Σειρήνες που όπως είδαμε νωρίτερα μπορούν να έχουν ανθρώπινο κορμό ή και χέρια και σώμα. Επίσης έχουν πιθανώς κοινή προέλευση αφού και τα δύο είδη αναφέρονται από τον Όμηρο και στην Αργοναυτική Εκστρατεία. Βέβαια, αν παραμερίσουμε τα κοινά της εξωτερικής εμφάνισης, οι ιστορίες τους διαφέρουν, καθώς οι Άρπυιες εμφανίζονται ως αδελφές της Ίριδας και αγγελιοφόροι του Πλούτωνα, συνδεδεμένες με τον θάνατο και τις Ερινύες και αλληγορικές θεότητες των δυνατών ανέμων. Οι Άρπυιες παίρνουν το όνομα τους από το ρήμα «αρπάζω» και παρουσιάζονται ως επικά τέρατα.

Στην εικαστική συλλογή «Σώμα» τα τέρατα της Αρχαιοελληνικής Μυθολογίας απεικονίζονται σαν μοντέλα που ποζάρουν για σπουδή γυμνού, σε μια προσπάθεια να εκτιμηθεί το ανατομικό ενδιαφέρον και η αισθητική που προκύπτει από την μείξη του ανθρώπινου στοιχείου με το εκάστοτε είδος. Πιο συγκεκριμένα η συλλογή αποτελείται από Σειρήνα, Γοργόνα/Μέδουσα, Έχιδνα, Κένταυρος, Μινώταυρος και Σάτυρος. Σκοπός του έργου είναι να εκτιμηθεί η ομορφιά αυτών των φανταστικών συνδυασμών σωμάτων και να προκαλέσουν τον θεατή σε μια διαφορετική οπτική αντίληψη για το τι δομεί ένα τέρας. Αλλάζοντας τελείως το περιβάλλον και την κατάσταση στην οποία συνηθίζουμε να συναντάμε αυτά τα πλάσματα, μεταβάλλεται και ανανεώνεται ο τρόπος με τον οποίο επεξεργάζεται εννοιολογικά ο θεατής το οπτικό ερέθισμα. Παρόμοιο είναι επίσης το εγχείρημα στο έργο αναφοράς μας. Όσον αφορά το σενάριο, οι Σειρήνες παρουσιάζονται με ανθρώπινα εσωτερικά χαρακτηριστικά, συμπεριφορές και προβλήματα όπως τρεις αδελφές ή φίλες που συγκατοικούν και καλούν τον θεατή να ταυτιστεί μαζί τους μέσω της σουρεαλιστικής κωμωδίας. Παράλληλα η προσέγγιση των κοστουμιών δεν στοχεύει στην αποτροπή

του θεατή- όπως συνηθίζεται στις αναπαραστάσεις τεράτων- αλλά στην κίνηση του ενδιαφέροντος του.



Εικόνα 3. “Nesty Three”, Ελεάννα Κλεόπα (2019) Κολλάζ.



Εικόνα 4. «Σώμα», Ελεάννα Κλεόπα (2020) Νερομπογιά σε ακουαρέλα.

ΜΕΡΟΣ Β΄

2.1) Η Ενασχόληση του Ενδυματολόγου με το ρόλο

Όπως οι ηθοποιοί καλούνται να κατανοήσουν σε βάθος το ρόλο τους για να πετύχουν μία ικανοποιητική και πειστική ερμηνεία, έτσι και ο ενδυματολόγος οφείλει να εντρυφήσει πάνω στο χαρακτήρα που ντύνει. Γνωρίζοντας και κατανοώντας το ρόλο, ο ενδυματολόγος επιδιώκει να δώσει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Η ενδυμασία που θα σχεδιαστεί πρέπει πρώτα από όλα να είναι έγκυρη, δηλαδή να βγάζει νόημα. Ο ενδυματολόγος θα πρέπει να δώσει ιδιαίτερη προσοχή σε λεπτομέρειες όπως το περιβάλλον, η χρονολογία, η ιστορία, η προσωπικότητα του χαρακτήρα, έτσι ώστε να μπορέσει να παράξει μία πρόταση με αισθητική ακρίβεια και εννοιολογική συνέπεια. Διαφορετικά το κοστούμι και κατ'επέκταση ο χαρακτήρας κινδυνεύει να μην είναι πειστικός με αποτέλεσμα να αποτυγχάνει όσον αφορά την ταύτιση και να διακόπτεται η εμβύθιση στο αφήγημα.

Στις παραστατικές τέχνες, όπως το θέατρο και ο χορός, το κοστούμι δεν αρκεί να είναι μόνο αισθητικά «σωστό», αλλά και λειτουργικό. Το κοστούμι στις παραστατικές τέχνες πρέπει να αποτελεί μία λύση. Αυτό προκύπτει αφενός από το γεγονός ότι το φοράνε άνθρωποι, οπότε αυτομάτως ξεφεύγει από το διακοσμητικό του ρόλο και καθίσταται χρηστικό, και αφετέρου στο ότι σε πολλές περιπτώσεις το ίδιο το κοστούμι παίζει το ρόλο του στην αφηγηματική ροή, δηλαδή επηρεάζει την ιστορία. Αντίθετα με χώρους όπως η βιομηχανία του gaming ή τα κόμιξ, οι παραστατικές τέχνες εμπεριέχουν σε μεγάλο βαθμό τον ανθρώπινο παράγοντα, πράγμα που καθιστά την αναγκαιότητα του ενδυματολόγου για ευρηματικότητα και προσαρμοστικότητα, ζωτικής σημασίας.

Παράδειγμα

Στην περίπτωση του «Ελιόψωμου» μας δίνονται ορισμένα δεδομένα και για τις τρεις αδελφές. Η ενδυματολόγος δίνει στη Λυγεία μία περίτεχνη πλεξίδα, ενώ στη Θελξινόη αφήνει τα μαλλιά κάτω και αχτένιστα. Επιλογή που δικαιολογείται αφού γνωρίζουμε πως η Λυγεία είναι πιο περιποιημένη ή κοκέτα, ενώ η Θελξινόη ατίθαση, δραστήρια και κυνηγός. Θα φαινόταν παράδοξο να προσδώσουμε στη Θελξινόη το προσεγμένο χτένισμα, καθώς αυτό θα ήταν ενάντια στο προφίλ που έχει δοθεί. Με αυτόν τον τρόπο η ενδυματολόγος παραμένει πιστή στις πληροφορίες που διαθέτει για τους ρόλους με αποτέλεσμα να έχει περισσότερες πιθανότητες για ένα επιτυχές κοστούμι. Επιτυχές, όχι από άποψη αισθητικής, αλλά πιστότητας και εννοιολογικής συνοχής. Κατά τον ίδιο τρόπο η Μόλπη ως νεότερη και ηπιότερου χαρακτήρα, απεικονίζεται με ένα απλό χαμηλό κόσσο και απαλά χρώματα μακιγιάζ σε ροζ και μπεζ αποχρώσεις, αντίθετα με τις αδερφές της που εμφανίζονται με πιο σκούρα και έντονα χρώματα σε καφέ και μπορντό τόνους. Φυσικά αυτές οι επιλογές είναι εντελώς υποκειμενικές και

ο καθένας μπορεί να ερμηνεύσει τις δοσμένες πληροφορίες τελείως διαφορετικά και να προτείνει κατά πολύ διαφορετικές λύσεις.

2.2) Ένδυση και Συμβολισμός

Πολλά ερωτήματα έχουν προκύψει σχετικά με τους συμβολισμούς που μπορεί να «κουβαλάει» ένα ρούχο. Τα ερωτήματα αυτά είναι δύσκολο να απαντηθούν καθώς πολύ συχνά αφορούν σε υποσυνείδητα ερεθίσματα και ερμηνείες και οδηγούν σε διεργασίες του ανθρώπινου εγκέφαλου που είναι δύσκολο να καθοριστούν. Οι σχετικές έρευνες υποστηρίζουν πως πρόκειται για μηνύματα ανάμεσα σε πομπό και δέκτη, χωρίς όμως να είναι πάντα συνειδητή η χρήση του κώδικα ή αποκρυπτογραφημένο το νόημα τους. Η μόνη σταθερά είναι το αντίκτυπο του μηνύματος, δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση η εντύπωση.

Οι McCracken και Roth διερεύνησαν την παρουσία συμβολισμών και σημειολογίας στα ρούχα, αναλύοντας τη διαδικασία της ενδυμασίας ως μία πράξη επικοινωνίας. Εξέτασαν τη θεωρία πως ο φορέας της ενδυμασίας είναι πομπός ενός μηνύματος, το οποίο είναι η ίδια η ενδυμασία και οποιοσδήποτε θεατής είναι ο δέκτης. Η διατριβή τους αφορά τις κωδικοποιήσεις που χρησιμοποιούνται σε αυτά τα μηνύματα. Ανέλυσαν τον παραλληλισμό του συμβολισμού στα ρούχα με ένα είδος γλώσσας και επιχείρησαν να βρουν απτές ομοιότητες μεταξύ των δύο, στην προσπάθεια να στηρίξουν αυτή τους την υπόθεση. Στην έρευνα τους επιδεικνύουν μία επιλεγμένη εικόνα/φωτογραφία συγκεκριμένης ενδυμασίας στους συμμετέχοντες, με στόχο να αποδείξουν την εκπόνηση κοινών συμπερασμάτων από την πρόσληψη κοινών οπτικών πληροφοριών. Παρουσιάζεται στον υποψήφιο μια εικόνα ενός θεωρητικής εύκολα προσδιορίσιμου στυλ και δοκιμάζεται η αναγνωρισιμότητα του από τους συμμετέχοντες, βάσει κοινών χαρακτηρισμών, περιγραφών και λέξεων κλειδιών. Οι ερευνητές έχουν ήδη σχηματίσει από πριν μία λίστα συμβατικά πιθανών περιγραφικών φράσεων. Στη συνέχεια καταμετρούν τα δεδομένα που λαμβάνουν και εξετάζουν τις αναλογίες και τα ποσοστά των απαντήσεων για να δουν αν η θεωρητικά πιθανότερη απάντηση υπερίσχυσε στα στατιστικά αποτελέσματα. Με αυτό τον τρόπο ο McCracken και ο Roth αποδεικνύουν ένα μοτίβο και μία συνέπεια στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται την ενδυμασία και αποκωδικοποιούν εννοιολογικά τα συστατικά της στοιχεία.⁵

Πολλοί συμβολισμοί στο ρούχο – όπως και στην τέχνη- εκφράζονται από δίπολα. Παραδείγματος χάρη, καμπύλες και γωνίες μπορούν να υποδηλώσουν θηλυκά ή αρσενικά χαρακτηριστικά. Η Συμμετρία ή η απουσία της, ο μινιμαλισμός και ο μαξιμαλισμός, όλα έχουν τη σημασία τους και στέλνουν ένα μήνυμα. Πολλοί σκηνοθέτες όταν καλούνται να οραματιστούν ένα υποθετικό μέλλον, πολύ συχνά φαντάζονται τις ενδυμασίες και την ευρύτερη αισθητική του(μέλλοντος) ιδιαίτερως μινιμαλιστική. Λευκοί και γκρι τόνοι, κοντά κουρέματα και ολόσωμες φόρμες βινυλίου

⁵ McCracken, Grant D. and Roth, Victor J. "Does clothing have a code? Empirical findings and theoretical implications in the study of clothing as a means of communication". International Journal of Research in Marketing, Volume 6, Issue 1, 1989, Pages 13-33. Σελ. 13.

είναι μία από τις στερεοτυπικές οπτικοποιήσεις που διαθέτουμε. Αυτή η αισθητική θα μπορούσε να προκύπτει από την εικασία πως πολλά από τα πράγματα που χρησιμοποιούμε τώρα στη ζωή μας θα είναι περιττά στο μέλλον, λόγω της εξέλιξης της τεχνολογίας, της αυτοματοποίησης και της στροφής προς την πρακτικότητα. Μεγάλο μέρος των συμβολισμών έχει τις ρίζες του σε αρχέγονες σταθερές ή κανόνες της φύσης που αναγνωρίζονται ενστικτωδώς. Παρόλα αυτά υπάρχουν και σύμβολα που αναγνωρίζονται εμπειρικά, ως προϊόντα μιας τρέχουσας ή προγενέστερης κοινωνίας. Ένας γιγαντιαίος φορέας συμβολισμών ήταν ανέκαθεν το χρώμα. Ξεκινώντας από την ψυχολογία, όπου τα χρώματα έχουν συσχετιστεί πολλάκις με συναισθήματα όπως ο θυμός, η λύπη, η ηρεμία, ο έρωτας, η χαρά, η ζήλια, το πένθος και συνεχίζοντας με έννοιες και καταστάσεις όπως ο γάμος, ο θάνατος, η στασιμότητα, ο κίνδυνος. Ισότιμη δύναμη έχουν αντιστοίχως και οι συνδυασμοί χρωμάτων. Σε ορισμένους πολιτισμούς το χρώμα της ενδυμασίας ξεχώριζε έναν χωρικό από τους αυλικούς και την βασιλική/αυτοκρατορική οικογένεια. Ο Ντίσνεϋ και πολλοί σύγχρονοι του, υιοθέτησαν χρώματα όπως το μωβ, το μαύρο και το σκούρο πράσινο ως σημάδι μοχθηρίας για τους ανταγωνιστές των ηρώων τους. Αντιστοίχως, οι DC και Marvel χρησιμοποιούν το μπλε και το κόκκινο ως ένδειξη ηρωισμού. Κατ' επέκταση, πέρα από την ενδυμασία, φορτίο συμβολικής πληροφορίας φέρουν και τα μαλλιά. Το χρώμα, το κούρεμα, η κόμμωση και η γενικότερη όψη τους αποκαλύπτει πληροφορίες για το άτομο και σχετίζονται άμεσα με την προσωπικότητα, την ψυχολογία και τη διάθεση του. Σε κάποιες κουλτούρες τα μακριά μαλλιά συμβολίζουν τη δύναμη(Γηγενείς Αμερικάνοι), ενώ σε άλλες την ομορφιά και την ευγενική καταγωγή(Ρωσία, Ιαπωνία). Τέλος, αντικείμενα ή σχηματικά σύμβολα, ανάλογα την προέλευση τους μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προσδώσουν μυστήριο ή μία αίσθηση μυστικισμού στο ενδυματολογικό αποτέλεσμα.

2.3) Πίνακες Ιδεών/ Moodboards

Το moodboard ή αλλιώς πίνακας ιδεών, είναι μία τεχνική που χρησιμοποιείται παγκοσμίως σε πλήθος ειδικοτήτων για την αποτύπωση και καταγραφή ιδεών πάνω σ' ένα θέμα. Ένα moodboard μπορεί να περιλαμβάνει αμέτρητα στοιχεία, όπως λέξεις, σύμβολα, γραφικά, εικόνες, φωτογραφίες, βίντεο, υφές, χρωματικές παλέτες. Λόγω της φύσης του, είναι ιδιαίτερα διαδεδομένο αν όχι απαραίτητο στο χώρο της ενδυματολογίας και του σχεδιασμού ρούχων. Η ελεύθερη δομή του επιτρέπει στο δημιουργό να αποτυπώνει τις ιδέες του με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί στη συνέχεια να κρατήσει τα στοιχεία που επιθυμεί και να τα συνθέσει αναλόγως. Το moodboard είναι η πρώτη χειροπιαστή εικόνα μετά το απλό προσχέδιο-σκίτσο που μας παρέχει ο σχεδιαστής πριν την πραγματοποίηση του οράματος του. Μας δίνει όλα τα στοιχεία που χρειαζόμαστε για να κατανοήσουμε τη σκέψη του. Το moodboard μπορεί να δημιουργηθεί είτε για προσωπική χρήση του δημιουργού, είτε για την παρουσίαση μιας ιδέας του σε ένα ή περισσότερα πρόσωπα. Στην πρώτη περίπτωση στόχος είναι η οργάνωση του καταιγισμού ιδεών και η εξωτερίκευση τους με σκοπό την καλύτερη και πιο ποιοτική επεξεργασία τους. Στη δεύτερη περίπτωση ο πίνακας ιδεών δημιουργείται για την μετάδοση και επικοινωνία αυτών των ιδεών στον ή στους δέκτες. Και στις δύο περιπτώσεις ένα moodboard επιδεικνύει έναν ειρμό. Η

διαδικασία κατά την οποία ένας καλλιτέχνης οπτικοποιεί το όραμα του, αποτυπώνοντας ασύνδετα τα στοιχεία που θα χρησιμοποιήσει απαιτούν σαφώς συνειρμική σκέψη και μεθοδική δράση. Είτε το moodboard δημιουργείται για ένα κοινό είτε για προσωπική χρήση, ο σκοπός είναι ο ίδιος: στόχος παραμένει η επικοινωνία και η οργάνωση. Καλλιτεχνικά κινήματα όπως ο εξπρεσιονισμός έχουν ήδη από τον προηγούμενο αιώνα υποστηρίξει πως η καλλιτεχνική ουσία βρίσκεται στην πράξη, στην διαδικασία της δημιουργίας και όχι αποκλειστικά στο αποτέλεσμα. Συνεπώς, πως θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε μία πρώιμη μορφή έργου όπως το moodboard άτεχνη; Μία τόσο συνειρμική και μεικτή παράθεση αισθητικής και εννοιολογικής πληροφορίας.

Η διαφορά μεταξύ του πίνακα ιδεών κι ενός απλού προσχέδιου είναι αφενός ότι το πρώτο μπορεί να εμπεριέχει το τελευταίο και αφετέρου, πως ένας πίνακας ιδεών προσφέρει τεράστια ελευθερία όσον αφορά τη δομή, τα υλικά και τον τρόπο αποτύπωσης, σε αντίθεση με το προσχέδιο που συνήθως αποτελείται από περιγραμματικά σκίτσα και σπουδές με κάρβουνο ή μολύβι.

Ο πίνακας ιδεών θα μπορούσε να θεωρηθεί πως έχει παρόμοια λειτουργία και χρησιμότητα στον ενδυματολογικό τμήμα με αυτή της concept art στο τμήμα σχεδιασμού χαρακτήρων. Η Heli Salomaa αναφέρει πως η θεματική τέχνη (Concept Art) δε δημιουργείται για τον θεατή/καταναλωτή αλλά για την ενδοεπικοινωνία της εταιρίας. Χρησιμοποιείται για τη κατανόηση από κοινού των οπτικοποιήσεων του βιντεοπαιχνιδιού και για να αυξήσει τη συνέπεια και τη συνοχή του φανταστικού κόσμου. Η Bradley(2011) επισημαίνει πως η θεματική τέχνη βοηθά τα μέλη μιας ομάδας να καταλάβουν τις παραμέτρους του σχεδιαστικού οράματος, εγκαθιδρύοντας πρώτα τους χαρακτήρες.⁶

2.4) Ενδυματολογία και Character Design (αναφορικά με το έργο)

Όπως θα έγινε αντιληπτό, πέρα από τους πίνακες ιδεών, το βίντεο της ενδυματολογικής πρότασης εμπεριέχει επίσης καρτέλες σχεδιασμού χαρακτήρα. Οι καρτέλες σχεδιασμού χαρακτήρα είναι καρτέλες που αποτελούνται από διάφορες πληροφορίες σχετικά με το χαρακτήρα που μας παρουσιάζεται. Αυτές οι πληροφορίες μπορεί να είναι από πολύ βασικές μέχρι λεπτομερείς. Συνήθως αποτελούνται από μια ολόσωμη απεικόνιση του χαρακτήρα και δεδομένα όπως το όνομα, η ηλικία, εξωτερικά χαρακτηριστικά (χρώμα δέρματος, ματιών, μαλλιών), φυλή, είδος, κλπ. Ακόμα μπορεί να αναφέρονται χαρακτηριστικά προσωπικότητας, ειδικές ιδιότητες και ταλέντα, ανάλογα την προέλευση του χαρακτήρα (πχ. κόμικ, ταινία, βιντεοπαιχνίδι). Σε ποιο εικονογραφικές περιπτώσεις ο χαρακτήρας μπορεί να απεικονίζεται από διάφορες προοπτικές ή σε κοντινά πλάνα, σε διάφορες πόζες και εκφράσεις. Σε οποιαδήποτε περίπτωση ο σκοπός της καρτέλας σχεδιασμού χαρακτήρα είναι να παρουσιάσει τον χαρακτήρα στο κοινό και να τον κάνει πιο κατανοητό. Ένας χαρακτήρας θα πρέπει να είναι εμβληματικός και αναγνωρίσιμος,

⁶ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.54

ειδικά εάν παίζει βασικό και όχι συμπληρωματικό ρόλο στην ιστορία. Για να επιτευχθεί αυτό, συνιστάται μεταξύ άλλων απλότητα στον σχεδιασμό, έτσι ώστε να μην «βαραίνει» την γενική εικόνα. Η μεγάλη ποσότητα πληροφορίας κάνει το χαρακτήρα εμφανισιακά φλύαρο και λιγότερο πειστικό. Το ίδιο ισχύει όσον αφορά και το ενδυματολογικό κομμάτι.

Η ενδυμασία αποτελεί μεγάλο και σημαντικό μέρος του character design. Η επιλογή των ρούχων αποκαλύπτει πληροφορίες και μας παρέχει δεδομένα σχετικά με τον χαρακτήρα, την προσωπικότητα του, τις προτιμήσεις του, την εποχή του και το περιβάλλον του. Ο ενδυματολόγος έχει στη διάθεση του μια μεγάλη γκάμα εργαλείων όπως η αισθητική του αντίληψη, οι ιστορικές του γνώσεις και φυσικά ο συμβολισμός. Τα ρούχα έχουν τη δική τους σημειολογία και η ανάγνωση τους μπορεί να είναι συνειδητή ή υποσυνείδητη. Ακόμα και η σημειολογία που χρησιμοποιείται κατά το σχεδιασμό και τη δημιουργία του ρούχου, μπορεί να είναι ακούσια. Η κάθε επιλογή έχει τη σημασία της και παίζει το ρόλο της, όπως είδαμε άλλωστε και στο κεφάλαιο του συμβολισμού.

2.5) Photo Album

Μετά την ενδελεχή ανάλυση και σπουδή των κοστούμιών μέσω των moodboards και των καρτελών σχεδιασμού χαρακτήρα, ακολουθούν στο βίντεο αναφοράς μας τα φωτογραφικά άλμπουμ. Το φωτογραφικό υλικό που παρατίθεται μας δίνει τη δυνατότητα να έχουμε μία πιο ολοκληρωμένη εικόνα για τις ενδυμασίες που προτείνονται. Εκτίθοντας τα κοστούμια φορεμένα γίνεται η μετάβαση από τη θεωρία στην πράξη και είναι πιο εύκολο να εντοπιστούν και να αντιμετωπιστούν τυχόν προβλήματα που προκύπτουν από τον ανθρώπινο παράγοντα όπως προαναφέρθηκε, αλλά και από άλλους εξωγενείς παράγοντες, όπως π.χ. οι νόμοι της φυσικής. Οι λήψεις από διάφορες προοπτικές βοηθούν στην καλύτερη παρατήρηση του κοστούμιού και στη διόρθωση του, εάν χρειάζεται. Ακόμα, με το μοντέλο να ποζάρει σε διάφορες στάσεις του σώματος γίνεται καλύτερη οπτικοποίηση και συνεπώς αξιολόγηση του αντικειμένου. Γενικεύοντας, όπως και σε άλλους τομείς της παραγωγής έτσι και εδώ, η ποιότητα του προσχεδίου περιορίζει τις πιθανότητες ατοπημάτων και απρόοπτων επιπλοκών, που θα καθυστερήσουν την διαδικασία παραγωγής ή θα υπονομεύσουν την ποιότητα του τελικού αποτελέσματος.

2.6) Video Book

Το δεύτερο μέρος του βίντεο αποτελείται από ένα ποτ-πουρί λήψεων. Για να γίνει εφικτή η εξέταση της ενδυματολογικής πρότασης ως αυτοτελές και ανεξάρτητο έργο τέχνης, θεωρήθηκε θεμιτή μία πιο κινηματογραφική προσέγγιση. Ενώ στο πρώτο μέρος η παρουσίαση των κοστούμιών είναι καθαρά αναλυτικού χαρακτήρα και υπερέχει η μεθοδικότητα, το δεύτερο μέρος έχει έναν πιο ελεύθερο και εικαστικό χαρακτήρα. Προσθέτοντας βιντεοσκοπημένο υλικό στην παρουσίαση προσδίδεται ζωντάνια και παραστατικότητα. Στόχος αυτού του βίντεο-κολλάζ με στοιχεία performance είναι η δημιουργία μίας ροής με ρυθμό και κλιμάκωση, δημιουργώντας έτσι την ψευδαίσθηση της αφηγηματικότητας. Παραθέτοντας διαδοχικά στιγμιότυπα

από τρεις διαφορετικούς κόσμους, τονίζεται η διαφορετικότητα τους. Αυτός ο τρόπος παρουσίασης ξεφεύγει από την απλή επίδειξη του ρούχου και αποσκοπεί τελικώς, στην δημιουργία μιας ατμόσφαιρας. Επιχειρείται η εισαγωγή του θεατή στον κόσμο των σειρήνων, χωρίς όμως να γίνεται πραγματική αφήγηση της ιστορίας στην οποία μετέχουν και πρωταγωνιστούν. Το εγχείρημα αυτό στηρίζεται επιπροσθέτως από την συνοδεία της μουσικής. Για την καλύτερη στελέχωση της προαναφερθείσας ατμόσφαιρας χρησιμοποιήθηκε το κλασσικό κομμάτι «Ιούνιος» από τις Τέσσερις Εποχές του Τσαϊκόφσκι. Πρόκειται για μία ιδιαίτερη μουσική που, αν και εύηχη και εύκολη στο άκουσμα, αποπνέει μια απόκοσμη αίσθηση, ενισχύοντας έτσι την ατμοσφαιρικότητα του έργου. Με αυτό τον τρόπο γίνεται πιο εφικτή η επίτευξη ενός εμβυθιστικού τελικού αποτελέσματος.

2.7) Τρεις Ρόλοι για Μία Ερμηνεύτρια

Η επιλογή της καλλιτέχνιδος να εμψυχωθούν και οι τρεις ρόλοι από το ίδιο άτομο, ξεκίνησε ως μια αναγκαιότητα, λόγω συγκεκριμένου προϋπολογισμού και έλλειψης εθελοντριών. Παρόλα αυτά σύντομα αναγνωρίστηκε ως μια ενδιαφέρουσα πρόκληση και εκτιμήθηκε ως τέτοια. Η εφαρμογή τριών διαφορετικών έργων πάνω στον ίδιο καμβά, καθιστά την αναγκαιότητα για διαφοροποίηση μεγαλύτερη. Οι εκάστοτε αντιθέσεις οφείλουν να είναι ιδιαίτερα ευδιάκριτες, αφού εάν αυτό δεν επιτευχθεί κινδυνεύει η αναγνωρισιμότητα και η αυθεντικότητα του κοστουμιού και κατ' επέκταση, του ρόλου. Έτσι όταν το μοντέλο είναι το ίδιο είναι πιο εύκολο να παρατηρηθούν ελαττώματα προς διόρθωση και να εντοπιστούν σημεία προς βελτίωση. Ακόμα, η εμψύχωση των τριών ρόλων από το ίδιο άτομο προσέδωσε μία απροσδόκητη αυτοπροσωπογραφική πινελιά. Στο δεύτερο μέρος του έργου, η καλλιτέχνίδα βρίσκει σημεία ταύτισης και στις τρεις Σειρήνες, σαν να πρόκειται για διαφορετικές εκφάνσεις της ίδιας οντότητας. Στο χώρο της υποκριτικής, υπάρχει η ιδέα πως για να επιτευχθεί η ουσιαστική ερμηνεία ενός ρόλου, θα πρέπει ο ηθοποιός να εντοπίσει και να έρθει σε επαφή με την αντίστοιχη πτυχή του εαυτού του, η οποία ήδη προϋπάρχει σε κάποιο βαθμό, είτε σε επιφανή είτε σε βαθύτερα επίπεδα της συνείδησης. Ίσως εν μέρει το ίδιο να ισχύει και στον τομέα της ενδυματολογίας.

ΜΕΡΟΣ Γ'

3.1) Ενδυματολογία και Character Design (βιβλιογραφικές αναφορές)

Το τμήμα σχεδιασμού και ανάπτυξης χαρακτήρων είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το τμήμα σχεδιασμού και διαμόρφωσης κοστουμιών. Οι δύο ειδικότητες έχουν στόχο να σκιαγραφήσουν τον χαρακτήρα και να δώσουν με επιτυχία στοιχεία στο κοινό. Στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, των κόμικ ή του κινηματογράφου, η ενδυματολόγος θα πρέπει να είναι σε διαρκή συνεννόηση με τον character designer έτσι ώστε να μπορέσει να δημιουργήσει μία ενδυμασία πιστή στο χαρακτήρα και τα διαθέσιμα δεδομένα γύρω από αυτόν. Αντίστοιχα ο character designer χρειάζεται τη

βοήθεια της ενδυματολόγου για να διαμορφώσει το τελικό παρουσιαστικό του χαρακτήρα, στο οποίο καταλαμβάνει μεγάλο οπτικό μερίδιο το ενδυματολογικό κομμάτι. Η ενδυματολόγος διαθέτει γνώσεις, εμπειρία και τεχνογνωσία που θα συμβάλλουν στην εξάλειψη πρακτικών και εννοιολογικών προβλημάτων και θα εξασφαλίσει εν τέλει ένα άρτιο αποτέλεσμα από άποψη αισθητικής και λειτουργικότητας. Μία σωστή ενδυματολογική δουλειά θα έχει πάντα θετικό αντίκτυπο στο τελικό αποτέλεσμα του χαρακτήρα. Ωστόσο, δεν πρέπει να ξεχνάμε πως οι δύο ειδικότητες αν και συγγενικές και άμεσα αλληλεξαρτώμενες, παραμένουν δύο διαφορετικά τμήματα της παραγωγής. Ένα καλό αποτέλεσμα προκύπτει από την ικανοποιητική λειτουργία και των δύο, αλλά και την αρμονική συνεργασία τους.

Το ενδυματολογικό σχέδιο αποτελεί ένα είδος οπτικής αφήγησης. Με την ενδυμασία, πολλά στοιχεία όπως το παρελθόν του χαρακτήρα, η ηλικία του, το κοινωνικό στάτους και η προσωπικότητα του μπορούν να γίνουν αντιληπτά με μία μόνο ματιά. Το κοστούμι μπορεί ακόμα να αποκαλύψει πληροφορίες που αφορούν εξωτερικούς παράγοντες, όπως η κοινωνία, το κλίμα και η χρονική περίοδος. Ο Albert Wolzky αναφέρει πως το κοστούμι πρέπει να υποστηρίζει την ιστορία και πως δεν έχει καμία σχέση με την κοινή μόδα ή το να δείχνει ελκυστικό. «Η ενδυματολογία έχει να κάνει με το τι φοράει ο κόσμος και γιατί το φοράει, ποια είναι η τάξη τους και ποιες οι ανάγκες τους». (Landis, 2003: 173). Πολλοί character artists είναι ειδήμονες στην ερμηνεία του χαρακτήρα μέσω του κοστούμιού, αλλά λίγοι γνωρίζουν πραγματικά από υλική ενδυμασία. Όταν οι κατασκευαστικές λύσεις του κοστούμιού είναι απίθανες μειώνεται η πειστικότητα και η ποιότητα της εμφάνισης του χαρακτήρα, ειδικά εάν στοχεύουμε σε υψηλά επίπεδα ρεαλισμού.⁷

Εκτός από τα χαρακτηριστικά που προαναφέρθηκαν, όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια το κοστούμι μπορεί να μας δώσει πληροφορίες σχετικά με τη μηχανική λειτουργικότητα του παιχνιδιού, όπως την κατάσταση και τις δεξιότητες του χαρακτήρα ή ακόμα και να παρέχει νέες ικανότητες όταν αυτό φορεθεί.⁸

Στον κινηματογράφο και τις παραστατικές τέχνες, ο θεατής δεν μπορεί να επηρεάσει το κοστούμι του χαρακτήρα (όπως σε πολλά βιντεοπαιχνίδια) παρόλα αυτά μπορεί να ταυτιστεί με το χαρακτήρα. Ο ηθοποιός και το σώμα του έχουν αντίκτυπο στη λειτουργία και ερμηνευτική αξία του κοστούμιού. Το κοστούμι είναι μόνο ένα ρούχο μέχρι να το φορέσει ο ηθοποιός, όπου τότε τα αντιλαμβανόμαστε συνολικά, ως ένα χαρακτήρα.⁹

Τέλος, το κοστούμι πέρα από τον χαρακτήρα στον οποίο αντιστοιχεί, μπορεί να επηρεάζει ή να επηρεάζεται από το ίδιο το αφήγημα. Συνεπώς, είναι θεμιτό να αποφεύγονται οι άσκοπες αλλαγές κοστούμιών, διότι τότε χάνουν το νόημα τους οι

⁷ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.7

⁸ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.34

⁹ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.10

ενδυματολογικές αλλαγές που σχετίζονται με την αφήγηση και επηρεάζουν με κάποιο τρόπο την ιστορία.

3.2) Από την Αναλογική στην Ψηφιακή Ενδυματολογία

Ενδυματολογικά ευρήματα συναντάμε από τις απαρχές της ιστορίας, χιλιετίες πριν. Η ενδυματολογία σαν ειδικότητα ωστόσο, αναπτύσσεται εδώ και αιώνες και συμβαδίζει παράλληλα με την ιστορία της μόδας. Σαν τομέας έχει χρησιμοποιηθεί ιδιαιτέρως στις παραστατικές τέχνες και αργότερα εφαρμόστηκε και χρησιμοποιήθηκε στην καθημερινή ζωή ως προέκταση του life style από ηθοποιούς, celebrities, παρουσιαστές, κοσμικά πρόσωπα κλπ.

Η ιστορία της ενδυματολογίας στον κινηματογράφο, χρονολογείται έναν αιώνα πριν, όταν το 1915 η σχεδιάστρια Clare West ιδρύει το πρώτο βεστιάριο ταινιών και ανακηρύσσεται ως μία από τις πρώτες ενδυματολόγους στη βιομηχανία του κινηματογράφου. Από τη δεκαετία του 1920 η ενδυματολογία κατέκτησε σημαντικό ρόλο στην παραγωγή ταινιών, ως ένα αναπτυσσόμενο τμήμα με μεγάλους προϋπολογισμούς.¹⁰

Τα υλικά και οι τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός ρούχου είναι αναρίθμητα και εναλλάσσονται αδιάκοπα στο πέρασμα του χρόνου. Ωστόσο, η πιο ριζοσπαστική αλλαγή έγινε για πρώτη φορά με την άνοδο της ψηφιακής εποχής. Η ψηφιακή εποχή αναπόφευκτα έχει επηρεάζει αμέτρητους τομείς, μεταξύ των οποίων φυσικά βρίσκονται οι «καλές» και οι εφαρμοσμένες τέχνες όπως η ενδυματολογία. Η ενδυματολογία βρήκε τη θέση της στον ψηφιακό κόσμο μέσω του κινηματογράφου, των βιντεοπαιχνιδιών, του πειραματικού θεάτρου και της υψηλής ραπτικής. CGI, 3D animation, projection mapping και ψηφιακή επεξεργασία εικόνων σε σχεδιαστικά προγράμματα, είναι κάποιες από τις πιο δημοφιλείς τεχνικές δημιουργίας ψηφιακής ενδυμασίας. Η ψηφιακή εποχή είναι δεδομένο πλέον πως διέθεσε μία νέα, συνεχώς εξελισσόμενη γκάμα εργαλείων και δυνατοτήτων, τα οποία όμως συνοδεύονται από νέα θέματα προς επίλυση.

Η Heli Salomaa μας αναλύει πως βίωσε από πρώτο χέρι την επαγγελματική της μετάβαση από την αναλογική ενδυματολογία στην ψηφιακή, και πιο συγκεκριμένα από το χώρο του θεάτρου στη βιομηχανία του gaming. Στη διατριβή της μοιράζεται τις εμπειρίες της και από τους δύο κόσμους (ψηφιακό και υλικό) καθώς και τις εκάστοτε προκλήσεις που προέκυψαν. Αναφέρει τις δυσκολίες που αντιμετώπισε κατά τη μετάβαση από το υλικό στο άυλο, συγκρίνει τα προτερήματα και ελαττώματα των δύο χώρων και τις γνώσεις που αφομοίωσε. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει ο σχολιασμός της όσον αφορά το ρόλο του ανθρώπινου παράγοντα κατά τη διαμόρφωση της ενδυματολογικής επιλογής.

Πιο συγκεκριμένα επισημαίνει πως μια σημαντική διαφορά ανάμεσα στο σχέδιο θεατρικού κοστουμιού και σε αυτό των βιντεοπαιχνιδιών είναι η φυσική και

¹⁰ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.5

επαγγελματική επιρροή του ηθοποιού στην ερμηνεία των χαρακτήρων. Όταν η ενδυματολόγος ντύνει ένα υπαρκτό πρόσωπο, λαμβάνει υπόψιν την προσωπικότητα, το σωματότυπο αλλά και τις πιθανές ανασφάλειες του εν λόγω ατόμου. Μερικές φορές, ένα σημαντικό μέρος της δουλειάς της ενδυματολόγου είναι να πλαισιώνει τη δουλειά του ηθοποιού. Το τελικό κοστούμι μπορεί να είναι ένας συμβιβασμός μεταξύ της ενδυματολόγου, του σκηνοθέτη και του ηθοποιού. Αντιθέτως, στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών οι χαρακτήρες δεν έχουν προτιμήσεις ή απαιτήσεις σχετικά με την ενδυμασία ή τη λειτουργικότητα της. Η Heli Salomaa ενώ αρχικά βρίσκει την απουσία ηθοποιού απελευθερωτική, κατά τη διάρκεια της παραγωγής νιώθει πως κάτι λείπει. Σαν ψηφιακή ενδυματολόγος δημιουργεί η ίδια τη φιγούρα του χαρακτήρα σε συνδυασμό με το κοστούμι, ακολουθώντας τα δοσμένα χαρακτηριστικά. Παρόλα αυτά αισθάνεται μια έλλειψη «βάθους».¹¹

Η ανάγκη για την παρουσία ενδυματολόγου κατά τη διαδικασία του ψηφιακού σχεδιασμού χαρακτήρα και της γενικότερης παραγωγής, δεν ήταν πάντα δεδομένη. Τα πλεονεκτήματα αυτής της συνεργασίας έχουν αρχίσει να αξιοποιούνται τις τελευταίες δεκαετίες, ωστόσο τα ποσοστά συμμετοχής και επιρροής της ενδυματολόγου διαφέρουν κατά περίπτωση.

Η Pixar αναγνώρισε την ανάγκη ενδυματολογικών γνώσεων για τη δημιουργία CGI κοστούμιών για χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων και συνεργάστηκε με μόδιστρους κατά τη διαδικασία δημιουργίας τους. Ο David Baraff που εργάστηκε για την παραγωγή του “Brave” υποστηρίζει πως για να είναι η διαμόρφωση των ψηφιακών ρούχων επιτυχημένη είναι απαραίτητη η κατανόηση της «πραγματικής» ραπτικής τέχνης. Οι εταιρίες κινουμένων σχεδίων και βιντεοπαιχνιδιών προσλαμβάνουν πολλούς μοντελιστές για το character art αλλά το ποσοστό αυτών που γνωρίζουν από ρούχα είναι σχετικά μικρό στις βιομηχανίες. (Robertson, 2012)

Ακόμα και αν η αναγκαιότητα για ενδυματολογικές γνώσεις έχει αρχίσει να αναγνωρίζεται, η ειδίκευση κάποιου στο σχέδιο κοστούμιού για χαρακτήρα βιντεοπαιχνιδιού, είναι σπάνια. Συνήθως αυτό το πόστο ανατίθεται στους Concept Artists ή τους Character Artists σαν μέρος του Character Design.¹²

Σε κάποιες περιπτώσεις ωστόσο παρατηρείται συνεργασία με ενδυματολόγο, ο οποίος όμως δρα ως εξωτερικός συνεργάτης. Συμβάλει περισσότερο στην πλαισίωση και τη διόρθωση προβλημάτων και ο ρόλος του είναι κυρίως συμβουλευτικός.

Οι Character Artists σε γενικές γραμμές θεωρούν το κοστούμι άρρηκτα συνδεδεμένο με τον ψηφιακό χαρακτήρα. Η Landis (2003) επισημαίνει ωστόσο, πως η μόδα και τα κοστούμια έχουν αντιδιαμετρικά αντίθετους σκοπούς και πως τα κοστούμια δεν είναι

¹¹ Salomaa, Heli. “Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design” (2018). Aalto University. Σελ.49

¹² Salomaa, Heli. “Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design” (2018). Aalto University. Σελ.11

ποτέ ρούχα. Οι σχεδιαστές μόδας πουλούν ρούχα, ενώ οι ενδυματολόγοι δημιουργούν ρούχα για να πουλήσουν τον χαρακτήρα.¹³

Ως κυρίως θεατρική ενδυματολόγος, η προσέγγιση της Salomaa όσον αφορά τη δημιουργία κοστούμιών, είναι απτή και ανθρωποκεντρική. Βιώνοντας την πορεία του ρούχου από το σχεδιασμό και την κατασκευή μέχρι τη σκηνή, γνωρίζει το αντίκτυπο που έχει στο κοστούμι το ανθρώπινο σώμα, αλλά και διάφορα εμπλεκόμενα υλικά(προϊόντα styling, make-up, ειδικά εφέ κ.α.). Λαμβάνει υπόψιν τις ανάγκες του ηθοποιού, γεγονός το οποίο ενώ επεμβαίνει στη διαδικασία του σχεδιασμού, τελικά αξίζει τον κόπο όταν το κοστούμι ζωντανεύει στη σκηνή και ο ηθοποιός αναπτύσσει μία σχέση με αυτό.

Η Bradley, επίσης αναγνωρίζει τα πλεονεκτήματα της γνώσης των απτών υλικών. Υποστηρίζει πως υπάρχει μία εσωτερική λογική στον τρόπο με τον οποίο φτιάχνονται τα πράγματα (ψηφιακά), η οποία εσωτερικεύεται με τη μεταχείριση των πραγματικών υλικών όπως το ύφασμα, το ξύλο, το μέταλλο. Αυτή η απτή γνώση είναι που εξασφαλίζει πειστικότητα στην ψηφιοποίηση των αντικειμένων. Η κατανόηση του τρόπου με τον οποίο φτιάχνεται ένα ένδυμα και πως αναδιπλώνει ή τσαλακώνεται, είναι πλέον εξίσου σημαντικό, καθώς το επίπεδο των ρεαλιστικών λεπτομερειών αυξάνεται παράλληλα με τις γραφικές δυνατότητες. Όταν οι λεπτομέρειες αποτυγχάνουν να πείσουν τον παίκτη, η εμβυθιστική επίδραση του παιχνιδιού αποδυναμώνεται. Σύμφωνα με τη Bradley, η πειστικότητα είναι το κλειδί της εμβύθισης στον φανταστικό κόσμο. Είτε το σχέδιο είναι ρεαλιστικό ή στυλιζαρισμένο, η συνοχή της εσωτερικής λογικής και λειτουργικότητας είναι σημαντική.¹⁴

Ένα εξαιρετικό παράδειγμα συνδυασμού αναλογικής και ψηφιακής ενδυματολογίας είναι η ταινία “Who Framed Roger Rabbit”. Πρόκειται για ένα από τα σπάνια δείγματα που έχουμε στο χώρο του κινηματογράφου, με μεικτές τεχνικές live action και 2D κινουμένων σχεδίων. Υπεύθυνη ενδυματολογίας για το εν λόγω πρότζεκτ ήταν η Joanna Johnston.

Η Joanna Johnston (2012) είναι μία από τις πρώτες ενδυματολόγους που ασχολήθηκε επαγγελματικά με τους χαρακτήρες CGI. Σχεδίασε κοστούμια για το «Who Framed Roger Rabbit (1988)» και ενώ αρχικά είχε αναλάβει μόνο τα κοστούμια των ηθοποιών της ταινίας, συμμετείχε και στο σχεδιασμό των χαρακτήρων CGI. Σχεδιάζοντας τη Jessica Rabbit ήρθε αντιμέτωπη τόσο με τα πλεονεκτήματα όσο και με τα μειονεκτήματα του CGI. Η Johnston ήθελε τη Jessica να αψηφά την βαρύτητα κι έτσι σχεδίασε ένα φόρεμα που είναι αδύνατο να φορεθεί στην πραγματικότητα. Η αρχική ιδέα για το φόρεμα ήταν να λαμπυρίζει καθ’ όλη τη διάρκεια της ταινίας, αλλά

¹³ Salomaa, Heli. “Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design” (2018). Aalto University. Σελ.12

¹⁴ Salomaa, Heli. “Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design” (2018). Aalto University. Σελ.16-17

για λόγους προϋπολογισμού επήλθε συμβιβασμός και το φόρεμα ήταν λαμέ μόνο στη σκηνή του τραγουδιού.¹⁵

Είδαμε λοιπόν πως η κατασκευή ψηφιακού κοστουμιού μπορεί κι αυτή να απαιτεί συμβιβασμούς και αναδιαμόρφωση παρόλο που δεν εμπεριέχει τον ανθρώπινο παράγοντα. Η ψηφιοποίηση του ρούχου, δηλαδή η μετατροπή του από απλό σχέδιο στο τελικό αποτέλεσμα που θα χρησιμοποιηθεί για το χαρακτήρα, μπορεί να περιλαμβάνει πολλές μεταποιήσεις. Είναι πολύ πιθανό το «τελικό» εγκεκριμένο σχέδιο να απέχει αρκετά από την οριστική εκτέλεση της ψηφιακής ενδυμασίας. Αυτές οι διαφορές οφείλονται συνήθως σε τεχνικά προβλήματα και γίνεται προσπάθεια να αντιμετωπιστούν με όσο το δυνατόν λιγότερες αισθητικές αλλαγές. Τα περισσότερα λειτουργικά προβλήματα προκύπτουν συνήθως κατά την εισαγωγή της τρίτης διάστασης στην εξίσωση ή την πρόσδοση κίνησης. Στο παράδειγμα που ακολουθεί μπορούμε να δούμε πιο συγκεκριμένα πιθανούς συμβιβασμούς που μπορεί να προκύψουν κατά την ψηφιοποίηση.

Παράδειγμα

Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε το δισδιάστατο προσχέδιο ενός χαρακτήρα σε σύγκριση με το τελικό τρισδιάστατο αποτέλεσμα. Με μια πρώτη ματιά μπορούμε να παρατηρήσουμε διαφορές όπως η παράκαμψη κάποιων λεπτομερειών και ορισμένες αλλαγές. Αν και το συγκεκριμένο σχέδιο αποτελεί προϊόν AI, παραμένει ένα εύστοχο παράδειγμα των συμβιβασμών που μπορεί να χρειαστεί να κάνει ένας μοντελιστής σε παρόμοια περίπτωση.

Συνήθως οι διαφοροποιήσεις του χαρακτήρα κατά την ψηφιοποίηση του, γίνονται για πρακτικούς λόγους και σπανιότερα λόγω αισθητικής αναθεώρησης. Σε αυτή την περίπτωση βλέπουμε την απουσία του σχεδίου στο μαντήλι καθώς και τη διαφοροποίηση της υφής που φαίνεται στο μεσοφόρι του χαρακτήρα στην πρώτη εικόνα. Ακόμα, η υφή του πανωφοριού έχει γίνει αρκετά πιο λεία και γυαλιστερή. Τέλος, το σακάκι φαίνεται κολλημένο στο σώμα του χαρακτήρα στη δεύτερη εικόνα. Το ρούχο παρόλο που δεν είναι κουμπωμένο, είναι τελείως εφαρμοστό στην περιοχή της μέσης, σημείο στο οποίο θα έπρεπε να πέφτει κάθετα και να αφήνει ένα μικρό κενό από τον κορμό, βάσει των νόμων της φυσικής. Ο μοντελιστής θα είχε κάνει αυτές τις αλλαγές πιθανόν για να αποφύγει συχνά σφάλματα που προκύπτουν κατά την κίνηση του χαρακτήρα ή επιβαρύνουν τη δουλειά του υπεύθυνου γραφικών. Όταν αυξάνεται η περιπλοκότητα των γραφικών υπάρχει κίνδυνος αύξησης του προϋπολογισμού ή/και επιβράδυνσης της παραγωγής. Συνεπώς πραγματοποιούνται οι απαιτούμενες προσαρμογές στο αρχικό σχέδιο.

¹⁵ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.42-43



Εικόνα 5. Παράδειγμα Μεταφοράς Σχεδίου από 2D σε 3D με τη χρήση ΑΙ. (Από την ιστοσελίδα retrostylegames.com)

Ενώ η ψηφιοποίηση από ένα ήδη υπάρχον σχέδιο μπορεί να αποτελεί πρόκληση, η δημιουργία ενός ψηφιακού ρούχου εκ νέου προσφέρει ένα μεγάλο εύρος ελευθεριών και δυνατοτήτων, σε βαθμό που η συνεισφορά της ενδυματολόγου είναι υπαρκτή, αλλά παραμένει σε συμβουλευτικό επίπεδο.

Η Heli Salomaa αναφέρει πως κατά περιπτώσεις ο ρόλος της ως ενδυματολόγος περιορίστηκε στην προμήθεια ρούχων με σχετικώς γενικά κριτήρια και προδιαγραφές. Στην πορεία κατάλαβε πως η περαιτέρω συμμετοχή της δεν ήταν απαραίτητη αφού τα ρούχα είχαν καθαρά αναφορική χρησιμότητα. Πραγματοποιήθηκαν φωτογραφικές σαρώσεις και τα ρούχα διαμορφώθηκαν βάσει κόνσεπτ ψηφιακά, εκ των υστέρων. Οι 3d modelers τα μεταποίησαν και προσέθεσαν τις απαιτούμενες λεπτομέρειες.

Άλλο ένα πλεονέκτημα της ψηφιακής ενδυματολογίας αλλά και των props και της σκηνογραφίας γενικότερα, είναι φυσικά η εξοικονόμηση χώρου και εν μέρει χρημάτων- τουλάχιστον όσον αφορά την προμήθεια υλικών πόρων.

Σύμφωνα με τη Bradley(2011) τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν μία εναλλακτική, δημιουργώντας υλικά βάσει αισθητικής αντί κόστους. Αντιθέτως στο θέατρο παράμετροι όπως προϋπολογισμός, χώρος αποθήκευσης και μετακίνηση, οδήγησαν στην επινόηση ποικίλων μεθόδων αναπαράστασης διάφορων υλικών με πρακτικότερες απομιμήσεις τους, όπως π.χ. ξύλο βαμμένο έτσι ώστε να φαίνεται σαν μάρμαρο.¹⁶

¹⁶ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.73-74

Η Heli Salomaa συμπεραίνει: «Όντας συνηθισμένη στο να δουλεύω με απτά υλικά και ηθοποιούς, η μετάβαση από το αναλογικό στο ψηφιακό σχέδιο κοστούμιών με έκανε, όχι μόνο να επανεξετάσω τις μεθόδους εργασίας μου, αλλά και την επαγγελματική μου ταυτότητα». Κατακλειδώνει λέγοντας: «Καλύπτω και κρύβω το σώμα και την προσωπικότητα των ηθοποιών, με σκοπό να δημιουργήσω ένα χαρακτήρα. Στα βιντεοπαιχνίδια το κοστούμι συμπληρώνει το χαρακτήρα, τονίζει τα χαρακτηριστικά του και είναι κτήμα του.»¹⁷ Στις παραστατικές τέχνες, η αλληλεπίδραση με τον ηθοποιό είναι αναπόφευκτη και το κοστούμι πάντα κολακεύει τη φυσική του κατάσταση.

Εξετάζοντας τις εμπειρίες και τις οπτικές των ενδυματολόγων που προαναφέρθηκαν, καταλήγω στο συμπέρασμα πως ενώ οι εξειδικευμένες γνώσεις πάνω στο αντικείμενο είναι εξίσου απαραίτητες και στις δύο περιπτώσεις- αναλογικού και ψηφιακού κοστούμιού- οι διαδικαστικές εμπειρίες διαφέρουν δραματικά. Βλέπουμε πως βιωματικά απέχουν σε πολλά σημεία, τόσο ώστε να γίνεται λόγος για ταύτιση της ειδικότητας του ενδυματολόγου με αυτή του Character Artist. Όπως και να έχει, είναι σαφές πως οι δύο ειδικότητες έχουν σημαντικά κοινά. Όπως υποστηρίζει η Salomaa «Οι ενδυματολόγοι είναι Character Artists, αλλά με διαφορετικά εργαλεία και δεξιότητες». Όσο για τη χρονολογική μετάβαση και αφομοίωση της ίδιας της ενδυμασίας στην ψηφιακή εποχή, παρατηρούμε την ανάδυση σημαντικών νέων δυνατοτήτων και καινοτόμων τεχνικών, που αναμενόμενα συνοδεύονται πάντα από τα αντίστοιχα μειονεκτήματα και προκλήσεις.

3.3) Η Ενδυματολογία στον Κινηματογράφο και Ταινίες που Εστιάζουν στο Κοστούμι

Έχοντας ήδη αναλύσει τη σημασία του κοστούμιού στο εκάστοτε αφηγηματικό έργο και τον τρόπο με τον οποίο πλαισιώνει ή και καθορίζει τον χαρακτήρα, θεωρώ πως αξίζει να εμβαθύνουμε περεταίρω στον τομέα του κινηματογράφου, μιας και η ενδυματολογική πρόταση που παρουσιάζεται αφορά ταινία μικρού μήκους. Σε γενικά πλαίσια μία ταινία στοχεύει στο να είναι σφαιρικά επαρκής και ικανοποιητική σε όλους τους τομείς που την διέπουν. Παρόλα αυτά, ανάλογα τους συντελεστές της, την κατηγορία/είδος της και άλλους παράγοντες, πολύ συχνά μπορεί να υπερέχει σε συγκεκριμένα σημεία, όπως το σενάριο, το σασπένς, το αισθητικό αποτέλεσμα (φωτογραφία, σκηνογραφία, κοστούμια). Σε αυτό το κεφάλαιο θα ασχοληθούμε με το αισθητικό αποτέλεσμα και πιο συγκεκριμένα με τα κοστούμια και ταινίες που επικεντρώθηκαν σε αυτά. Αξίζει να σημειωθεί πως ακόμα και στις ταινίες στις οποίες εμφανώς υπερέχει το ενδυματολογικό στοιχείο, οι τρόποι προσέγκυσης της προσοχής του θεατή, διαφέρουν.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν οι ταινίες του 50' και 60', δεκαετίες κατά τις οποίες ήταν πολύ συνήθης η προώθηση σχεδιαστών της εποχής και η επίδειξη πολλαπλών κομματιών μόδας κατά τη διάρκεια του φιλμ. Ταινίες όπως το "Gentlemen Prefer Blondes" (1953), "Breakfast at Tiffany's" (1961) και "Cleopatra" (1963) έχουν

¹⁷ Salomaa, Heli. "Video games and costume art - digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. Σελ.82-83

μείνει στην ιστορία για τα πολυτελή αλλά ταυτόχρονα κομψά και καλαίσθητα κοστούμια τους. Οι ενδυματολογικές επιλογές τους αποτελούν χαρακτηριστικά δείγματα της ποπ κουλτούρας της εποχής και παραμένουν εμβληματικά έως και σήμερα. Ομοίως, στο “Great Gatsby” (2014) και “Moulin Rouge” (2002) επικρατεί μία ατμόσφαιρα χλιδής, με τη διαφορά πως συνυπάρχει με τον μαξιμαλισμό της αμερικάνικης show biz. Αυτή η προσέγγιση έχει να κάνει με το μεγάλο και το πολύ, τη λάμψη και τον πλούτο, ενώ σ’ αυτή την περίπτωση δεν ενοχλεί καθόλου το kitsch στοιχείο. Μία διαφορετική προσέγγιση παρατηρείται στις ταινίες εποχής, όπως παραδείγματος χάρη το “Gone With the Wind” (1939), “Marie Antoinette” (2006), “Titanic” (1998) και “Anna Karenina” (2012). Σε αυτές τις ταινίες μεγαλύτερη σημασία έχει η πιστότητα και η ιστορική ορθότητα του κοστούμιού- ενίοτε σε ακριβή και ενίοτε σε πιο ελεύθερη απόδοση. Ένα κοστούμι εξακολουθεί να μπορεί να είναι μεγαλοπρεπές και ευφάνταστο, αλλά πάντα με γνώμονα τα χρονολογικά δεδομένα που του αντιστοιχούν. Τέλος, σειρά έχουν οι ταινίες των οποίων τα κοστούμια αποσκοπούν στην πρωτοτυπία, στην ιδιομορφία, στην έκπληξη του θεατή. Ταινίες όπως οι “Alice in Wonderland” (2010), “The Red Shoes” (1948) και “Cruella” (2021) εστιάζουν στην εκκεντρικότητα και επιχειρούν να εκφράσουν την «παραξενιά» του χαρακτήρα. Κοστούμια σαν αυτά λειτουργούν με την υπερβολή και το στυλιζάρισμα και συχνά εμπεριέχουν παραμυθικά ή φανταστικά στοιχεία. Ένα ενδιαφέρον και πρόσφατο παράδειγμα για αυτή την κατηγορία αποτελεί επίσης η ταινία “Poor Things” (2023) που έλαβε ιδιαίτερη αναγνώριση για τα κοστούμια και την ευρύτερη εικόνα της. Τα κοστούμια της πρωταγωνίστριας «Μπέλλα» παρόλο που διατηρούν πολλά ιστορικά στοιχεία, έχουν σχεδιαστεί και εκτελεστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να πλαισιώνουν και να ενισχύουν την ξεχωριστή φυσιογνωμία της ηρωίδας και να ταιριάζουν με το σουρεαλιστικό και δυστοπικό χαρακτήρα της ταινίας, παραμένοντας ταυτόχρονα αισθητικά ευχάριστα.

Διαπιστώνουμε λοιπόν, πως αν και υπάρχουν ορισμένες προϋποθέσεις που είναι θεμιτό να πληροί ένα κοστούμι και βήματα που μπορούν να βοηθήσουν τον ενδυματολόγο στη διαδικασία του σχεδιασμού και της παραγωγής, δεν υπάρχει συγκεκριμένη μεθοδολογία για τη δημιουργία ενός «σωστού» κοστούμιού. Η ενδυματολογία αποτελεί μία τέχνη, εφαρμοσμένη μεν, διαισθητική δε. Οι τρόποι προσέγγισης ποικίλουν και πρέπει να ποικίλουν έτσι ώστε να μπορεί ο ενδυματολόγος να προσαρμόζεται σε κάθε κόνσεπτ και να παράγει εφαρμόσιμες ιδέες και ικανοποιητικό έργο.

3.4) Συναφή Έργα

-“Parted”: Ο Paul Lacroix σε συνεργασία με την Mari Katayama, τον Daishuke Hashimoto και τον Yae Doi δημιούργησαν ένα έργο με projection mapping πάνω σε σώμα, σε πραγματικό χρόνο. Στο βίντεο βλέπουμε μία άγνωστη μορφή ζωής που θυμίζει βέλος ή πτηνό, να έρπεται και να σκαρφαλώνει πάνω στο σώμα της performer. Η μορφή φαίνεται να επηρεάζει το σώμα και οι δύο οντότητες αρχίζουν να αλληλεπιδρούν, έως ότου αυτή η σύνδεση εξελίσσεται σε μία κλιμάκωση που εξαπλώνεται και ξεφεύγει από τα όρια του σώματος. Στη συνέχεια το περίεργο ον

αφήνει το σώμα του ξενιστή και απομακρύνεται. Οι δημιουργοί του έργου επισημαίνουν πως πρόκειται για μια αλληγορία σχετικά με τις επιπλοκές και ανισορροπίες που προκαλούν οι σωματικές δυσλειτουργίες και τα φυσικά ελαττώματα. Ο Paul Lacroix αναφέρει πως το συγκεκριμένο πρότζεκτ αποτελούσε μία πρόκληση για τον ίδιο, αφού είναι η πρώτη φορά που κατασκευάζει projection mapping σε πραγματικό χρόνο, για άκρα. Οι ρυθμίσεις θα πρέπει να είναι πιο λεπτές και οι αισθητήρες πιο ευαίσθητοι απ' ό,τι σε προγενέστερα έργα του, όπου οι προβολές γίνονταν πάνω στο πρόσωπο ή το κορμό. Ο Lacroix επιθυμεί να καταστήσει αξιοποιήσιμα όλα τα μέρη του σώματος. Εφόσον τα πάντα κινούνται, θα πρέπει να εντοπίζονται και στο projection mapping. Μιλώντας για το έργο, μας αναφέρει πως το projection mapping είναι σε πραγματικό χρόνο και πως χρησιμοποιεί μεθόδους tracking αλλά δεν είναι ξεκάθαρο αν το σύστημα εντοπισμού λειτουργεί σε συνδυασμό με χορογραφημένη κίνηση ή αν είναι έτσι ανεπτυγμένο ώστε να ακολουθεί και εντελώς ανεξάρτητες κινήσεις.



Εικόνα 6. Στιγμιότυπο από το έργο “Parted”.

Στο κοστούμι της Θελεξινόης η προβολή της εικόνας επηρεάζει και το φόντο. Τα όρια είναι ορατά λόγω της σκιάς που διαχωρίζει το περίγραμμα του σώματος απ' το υπόλοιπο κάδρο αλλά και το θόλωμα του φόντου που προκύπτει απ' τη διαφορά βάθους και την έλλειψη εστίασης. Στο “Parted” τα γραφικά παραμένουν οριοθετημένα μέσα στο σώμα, χάρις το tracking και ξεφεύγουν μόνο τη στιγμή της κλιμάκωσης μετά από σχεδιασμό του καλλιτέχνη. Στο έργο αναφοράς μας “Olivebread”, η εικόνα που προβάλλεται είναι στατική και μεταβάλλεται μόνον από την κίνηση και την αναγλυφότητα του σώματος. Αντιθέτως στο “Parted” τα γραφικά

έχουν τη δική τους κίνηση, ενώ παράλληλα ακολουθούν την κίνηση του σώματος. Ωστόσο, και στα δύο έργα το οπτικό ερέθισμα της προβολής επηρεάζει ή/και ορίζει εν τέλει την ταυτότητα του ατόμου. Στην περίπτωση της Θελξινόης, εκφράζει την πλειοψηφία της ύπαρξης της, τη ζωώδη φύση της, ένα αναπόσπαστο κομμάτι του εαυτού της, ενώ στο “Parted” το ξένο ον εισέρχεται και δανείζεται το σώμα της performer, έχοντας πάνω της ένα εμφανές αντίκτυπο κατά τη διάρκεια της παρουσίας του.

-“SS24” by Daniel Roseberry: Ο οίκος υψηλής ραπτικής Schiaparelli παρουσίασε τον Ιανουάριο του 2024 μία σειρά από ρούχα και αξεσουάρ, κατασκευασμένα από τεχνολογικά εξαρτήματα, όπως microchips και μητρικές μονάδες. Παρόλο που το σχέδιο μόδας(fashion design) διαφέρει από το σχέδιο κοστουμιού(costume design) είναι φυσικό πολλές φορές να συμπίπτουν κατά σημεία, καθώς έχουν ως κοινό αντικείμενο το ρούχο. Ο κάθε τομέας εξυπηρετεί το δικό του σκοπό, παρόλα αυτά ένα κομμάτι υψηλής ραπτικής μπορεί να αναλυθεί ενδυματολογικά ως κοστούμι και αντιστρόφως, ένα κοστούμι μπορεί να κριθεί με όρους μόδας και ρουχισμού. Το “SS24” είναι ένα φόρεμα φτιαγμένο από microchips και μητρικές μονάδες, ενώ περιέχει και άλλα τεχνολογικά προϊόντα όπως ακουστικά, CDs, πρίζες, καλώδια, αντιστάσεις και ολόκληρα κινητά τηλέφωνα. Τα μοτίβα που επικρατούν είναι δύο: η υφή των microchips (λεία, με γωνίες και αυλακώσεις) με το πράσινο χρώμα τους, σε συνδυασμό με παγέτα, λαμπερούς λευκούς κρυστάλλους και ασημί μεταλλικά στοιχεία. Η σειρά περιλαμβάνει ακόμα αξεσουάρ και κοσμήματα που ακολουθούν την ίδια αισθητική, όπως τσαντάκι clutch, σκουλαρίκια, περιδέραια και κολιέ τύπου “collar”. Το τελικό αποτέλεσμα του συνόλου είναι σίγουρα μαξιμαλιστικό, όχι τόσο όσον αφορά τον όγκο του ρούχου, αλλά την αφθονία πληροφορίας που διαχέει η όψη του. Επιπροσθέτως, η επίδειξη των ρούχων μαρτυρά μία σκηνογραφική οπτική, από τον τρόπο με τον οποίο εκτίθενται τα κομμάτια. Μία από τις κούκλες-μανεκέν κρατά στην αγκαλιά της ένα μωρό, κατασκευασμένο με την ίδια τεχνική. Ο δημιουργός δεν σχολιάζει αυτή του την επιλογή. Περιγράφει το έργο του με την φράση: “Old world techniques and new world technologies”.



Εικόνα 7. Φωτογραφία του φορέματος “SS24”, Λεπτομέρεια.

Όπως και στο κοστούμι της Λυγείας, έτσι και το φόρεμα “SS24” κατασκευάστηκε με μη ιδιαίτερα επεμβατική τεχνική. Η μέθοδος που ακολουθήθηκε είναι κυρίως συναρμολογητική και τα βασικά υλικά δεν έχουν υποστεί κάποια ριζική επεξεργασία. Παρόλα αυτά το κοστούμι της Λυγείας ακολουθεί μία πιο εξισορροπημένη αισθητική. Σκοπός είναι τα στοιχεία να αφομοιώνονται με το υπόλοιπο κοστούμι και η οξύμωρη προέλευση τους να γίνεται αντιληπτή μετά από παρατήρηση, αφού το επιθυμητό αποτέλεσμα ήταν εξ αρχής η κομψή, αρμονική αισθητική της γυναικείας ενδυμασίας

στην αρχαία Ελλάδα. Ο οίκος Schiaparelli, ασχολούμενος με τη Vogue, είναι εμφανές πως στοχεύει σε πιο εκκεντρικά και *avant garde* αποτελέσματα, σε αντίθεση με το κοστούμι της Λυγείας που στρέφεται στο «κλασικό». Η υφή που επικρατεί στο κοστούμι της Λυγείας είναι κυρίως αυτή των *microchip* σε συνδυασμό με τις χρυσές λεπτομέρειες που τα πλαισιώνει, χρωματικό συνδυασμό που παραπέμπει σε ευρήματα της αρχαιότητας.

-Ταινίες που συνδυάζουν 2D animation και live-action: Στην εποχή μας, ειδικά κατά τον 20^ο αιώνα, μεγάλο μέρος των ταινιών που δημιουργούνται εμπεριέχουν τεχνικές animation, ειδικά όταν πρόκειται για ταινίες φαντασίας, περιπέτειας, κλπ. Τα τελευταία χρόνια, η συχνότητα χρήσης CGI τεχνικών αυξάνεται ταχύτατα. Το animation που χρησιμοποιείται μπορεί να είναι δισδιάστατο ή τρισδιάστατο με τις τεχνικές και τα ποσοστά ρεαλισμού να ποικίλλουν. Με τα μεγάλα στούντιο να έχουν πλέον επιτύχει υψηλό βαθμό ρεαλισμού, σε πολλές περιπτώσεις τα CGI generated elements μπορεί να μην είναι καν ανιχνεύσιμα από το απαιδευτο μάτι και να περνούν απαρατήρητα στο πέρασμα της ταινίας. Το 2D animation ωστόσο, θα χρησιμοποιηθεί πολύ σπανιότερα μιας και αποδίδει ένα ιδιαίτερο αποτέλεσμα που τραβάει αμέσως την προσοχή και κάνει έντονο κοντράστ με το βιντεοσκοπημένο υλικό. Για αυτό το λόγο, η παρουσία του δισδιάστατου κινουμένου σχεδίου τις περισσότερες φορές έχει άμεση σχέση με την υπόθεση και πάντα σημαίνει κάτι που αφορά άμεσα την αφήγηση. Ας πάρουμε για παράδειγμα κάποιες από τις πιο γνωστές ταινίες αυτής της μίξης. Στο “Cool World”(1992) και “Who Framed Roger Rabbit”(1988) οι πρωταγωνιστές συναναστρέφονται με τον κόσμο των καρτούν. Συνεπώς η ύπαρξη των animated χαρακτήρων και λοιπών στοιχείων αναγνωρίζεται, όχι μόνο από τον θεατή αλλά και από τους χαρακτήρες της ταινίας (ανθρώπους-ηθοποιούς και μη). Με παρόμοιο τρόπο στα “Space Jam”(1996) και “Back in Action”(2003) οι πρωταγωνιστές γνωρίζουν τους γνωστούς ήρωες κινουμένων σχεδίων Bugs Bunny, Duffy Duck και τα υπόλοιπα Looney Tunes, χωρίς να χρειαστεί να αλλάξει η αυθεντική δισδιάστατη όψη τους. Σε ταινίες όπως η “Mary Poppins”(1964) και “Enchanted”(2007) η μετάβαση από 2D animation σε live-action και αντίστροφα, σηματοδοτεί τη μεταφορά σε έναν άλλο κόσμο ή την αλλαγή διάστασης.

Στην περίπτωση της Μόλπης, το 2D animation μέρος λειτουργεί σαν κοστούμι και πιο συγκεκριμένα αναπαριστά το φτερωτό σώμα της. Στον ποπ κινηματογράφο, τα γραφικά που θα συναντήσουμε τα οποία θα εξυπηρετούν αυτό το σκοπό, θα είναι συνήθως ένα ρεαλιστικό είδος 3D animation. Χρησιμοποιούμε το CGI για να επιτύχουμε αποτελέσματα που δεν είναι σκηνογραφικά ή ενδυματολογικά εφικτά, ή επειδή προσφέρουν πιο ικανοποιητικό, οικονομικό, γρήγορο και εύκολο αποτέλεσμα. Όσον αφορά το δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο, οι ζωντανοί χαρακτήρες δίνουν την εντύπωση πως αλληλεπιδρούν με τα animated στοιχεία(έμβια ή άψυχα), εφέ που επιτυγχάνεται στα μεταπαραγωγικά στάδια. Αντιθέτως στο “Olivebread” το animated στοιχείο είναι προσκολλημένο πάνω στην Μόλπη και ακολουθεί την κίνηση της, δίνοντας την ψευδαίσθηση της ομοιογένειας των live-action και animated μερών.

3.5) Η Φιλοσοφία των “Readymade”, Repurposed Art, Recycled Art, και Junk-art

Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα άνοιξε μια νέα, ριζοσπαστική για τότε, συζήτηση για το τι μπορεί να θεωρηθεί έργο τέχνης. Με αφορμή αυτή τη συζήτηση, η ιδεολογία του objet trouvé και του readymade γεννήθηκε. Η φιλοσοφία του objet trouvé ορίζει πως οποιοδήποτε αντικείμενο μπορεί να ονομαστεί τέχνη. Αφενός είναι πιθανό το εν λόγω αντικείμενο να προϋπήρχε, δηλαδή να μην είναι πια απαραίτητο να αποτελεί δημιουργία του καλλιτέχνη και να οφείλεται σε αυτόν η μορφή του, και αφετέρου μπαίνει στην εξίσωση το χρηστικό αντικείμενο, το αντικείμενο δηλαδή του οποίου ο αρχικός σκοπός δεν ήταν η αισθητική του αποθέωση.

«Ένα έργο τέχνης ήταν ένα τεχνούργημα, ένα φυσικό αντικείμενο, μέχρι που ο Γάλλος καλλιτέχνης Marcel Duchamp επινόησε τον όρο “readymade”, στις αρχές του 1900. Η ιδέα του readymade υποδηλώνει πως οτιδήποτε μπορεί να λειτουργήσει ως έργο τέχνης εάν, για παράδειγμα, ένας καλλιτέχνης το επιλέξει και το υπογράψει, ή εάν μια αναγνωρισμένη γκαλερί ή ένα μουσείο το εκθέσει (Rune Pettersson, Reuse in Art and Design)»¹⁸

Η φιλοσοφία του readymade προσέφερε στον καλλιτέχνη ένα πλήθος νέων εργαλείων και υλικών προς πειραματισμό και έδωσε στο θεατή την ευκαιρία να προβληματιστεί, να ανακαλέσει συμβατικές, ελιτίστικες πεποιθήσεις περί τέχνης και αισθητικής και να εκτιμήσει καθημερινά αντικείμενα από μια νέα οπτική. Σήμερα, έναν αιώνα μετά, έχουν διαμορφωθεί πολλές υποκατηγορίες και «απόγονοι» του readymade. Repurpose art, recycle art και junk-art είναι κάποιοι από τους νεότερους όρους που ακολούθησαν τη φιλοσοφία του readymade.

Ας κάνουμε λοιπόν μία σύντομη ετυμολογική και εννοιολογική ανάλυση των ορισμών αυτών για να μπορέσουμε εν συνεχεία να επισημάνουμε τα κοινά και τις διαφορές που τους χαρακτηρίζουν. Ας ξεκινήσουμε με τη repurpose art, δηλαδή η τέχνη που δίνει νέο σκοπό. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει οποιοδήποτε έργο του οποίου το ή τα υλικά είχαν προηγουμένως μία διαφορετική χρηστικότητα από αυτή του καλλιτεχνικού υλικού. Η φιλοσοφία της repurpose art είναι εννοιολογικά πολύ εγγύς με αυτή του readymade. Το έργο- προϊόν της repurpose art μπορεί να είναι από πολύ έως ελάχιστα ή και καθόλου επεξεργασμένο, ή ελαφρώς μεταποιημένο. Προχωράμε στη recycle art, δηλαδή την ανακυκλωμένη τέχνη. Η χρήση της λέξης ανακύκλωση υποδεικνύει μία πιο ριζική και επεμβατική επεξεργασία της ύλης από τον καλλιτέχνη. Ανακύκλωση σημαίνει επαναφορά στην αρχή του κύκλου «ζωής» του αντικειμένου. Συνεπώς, σε αυτή την περίπτωση το ή τα εκάστοτε αντικείμενα τείνουν να επιστρέφουν σε μία πιο πρώιμη εκδοχή τους, πριν να επαναχρησιμοποιηθούν. Τα υλικά που προκύπτουν από επεξεργασία είναι συνήθως και πιο ρευστά, εύπλαστα και άμορφα επιτρέποντας έτσι στον καλλιτέχνη να τα διαμορφώνει με μεγαλύτερη ευκολία και να δουλεύει με περισσότερη ελευθερία από ότι με ένα αντικείμενο που διατηρεί αυστηρά τη μορφή του. Τα έργα ανακυκλωμένης τέχνης μπορεί να είναι ευδιάκριτο ή και πολύ δυσδιάκριτο το γεγονός ότι ανήκουν σε αυτή την κατηγορία.

¹⁸ Pettersson, Rune. “Reuse in Art and Design” (2023). Institute for Infology

Κλείνοντας, η junk-art ή αλλιώς τέχνη από σκουπίδια, αναφέρεται σε πόρους που έχουν ήδη απορριφθεί, δηλαδή που δεν εξυπηρετούσαν πια ούτε την αρχική τους χρησιμότητα τη στιγμή που επιλέχθηκαν από τον καλλιτέχνη. Αντίθετα με τις προηγούμενες δύο κατηγορίες, στην junk art σπάνια γίνεται προσπάθεια να αποκρυφτεί η προέλευση των υλικών της, καθώς συχνά η φύση της προηγούμενης κατάστασης τους εμπεριέχεται στο statement του καλλιτέχνη και αφομοιώνεται στο εννοιολογικό σύνολο του έργου. Θα πρέπει να σημειωθεί πως η κατηγοριοποίηση ενός έργου δεν είναι πάντα προφανής ή ξεκάθαρη όπως βέβαια δεν είναι πάντα θεμιτή ή απαραίτητη.

Η περίπτωση του κοστουμιού της Λυγείας μπορούμε να πούμε πως προσεγγίζει περισσότερο την ορολογία της *ready-made art*. Τα εξαρτήματα που επιλέχθηκαν για την κατασκευή των κοσμημάτων και λοιπών αξεσουάρ ήταν στην πλειοψηφία τους λειτουργικά, αν και θα εξυπηρετούσαν το σκοπό τους εξίσου αποτελεσματικά και στην αντίθετη περίπτωση. Η επεξεργασία των υλικών που χρησιμοποιήθηκαν δεν ήταν ιδιαίτερα δραστική ή επεμβατική και δεν μετέβαλε τη δομή των αντικειμένων. Η επέμβαση της καλλιτέχνης ήταν περισσότερο συνθετικού χαρακτήρα. Συνεπώς τα αρχικά αντικείμενα άλλαξαν απλώς σκοπό, από μέρη τεχνολογικού εξοπλισμού, σε καλλωπιστικά τεχνήματα και μέρη ενός ενδυματολογικού συνόλου.

3.6) “Ready-made” και Ανακύκλωση: Εικαστικά και Οικολογικά Πλεονεκτήματα

Αντικείμενα που δε χρησιμεύουν πια ως προς την αρχική τους χρήση, αποτελούν μία ευμεγέθη πηγή υλικών, τόσο σε ποικιλία όσο και σε όγκο. Αυτή η πηγή έχει αρχίσει να εκτιμάται περισσότερο τις τελευταίες μόλις δεκαετίες. Ο καλλιτέχνης μπορεί να εκθέσει κάποιο αντικείμενο σχετικώς ακατέργαστο, παραθέτοντας έτσι ένα εικαστικό σχόλιο ή μία ιστορία πίσω από αυτό. Τα αντικείμενα αυτά μπορεί να συλλέγονται στοχευμένα ή να βρίσκονται τυχαία από τον καλλιτέχνη. Στην περίπτωση του *ready-made* ο παράγοντας της έμπνευσης μπορεί να λειτουργεί αμφίδρομα. Αυτό σημαίνει πως μπορεί η ιδέα να προηγείται και τα υλικά να λειτουργούν απλά ως μέσο για την υλοποίηση της, αλλά είναι επίσης πιθανό το ίδιο το υλικό να πυροδοτήσει την έμπνευση, δημιουργώντας έτσι μία νέα εικαστική ιδέα. Αυτό συμβαίνει διότι το *ready-made* διαθέτει ήδη μία αισθητική υπόσταση, αντίθετα με τα καθιερωμένα υλικά των καλών τεχνών που είναι πιο ρευστά και ουδέτερα πριν την χρήση τους από τον καλλιτέχνη. Το *ready-made* όντας λιγότερο εύπλαστο και άμορφο θα μπορούσε να θεωρήσει κανείς πως περιορίζει τον καλλιτέχνη. Κάτι τέτοιο θα ήταν φυσικά πιθανό σε ορισμένες περιπτώσεις όπου το ζητούμενο είναι πολύ συγκεκριμένο και απαιτεί τη διεκπεραίωση συγκεκριμένης τεχνικής ή μεθοδολογίας. Ωστόσο σε επίπεδο πειραματισμού οι τεχνικές προκλήσεις είναι υψίστης σημασίας για την εξέλιξη και ωρίμανση του καλλιτέχνη. Η χρήση αντισυμβατικών υλικών ερεθίζει την εφευρετικότητα και προωθεί την ευρηματικότητα. Η ανάγκη για επίλυση νέων εικαστικών προβλημάτων είναι αυτή που ωθεί τον καλλιτέχνη στην επινόηση καινοτόμων τεχνικών αλλά και σε περεταίρω εσωτερική διερεύνηση της καλλιτεχνικής ταυτότητας. Με τη χρήση απορριπτέων αντικειμένων στην τέχνη, προκύπτουν οικολογικά ερωτήματα σχετικά με την ανακύκλωση, την υπέρογκη

απελευθέρωση αποβλήτων και τη ρύπανση του πλανήτη, που μπορούν να αναδειχθούν μέσω του καλλιτεχνικού χώρου με στόχο τη μαζική ευαισθητοποίηση. «Η μεθοδολογία των “found materials” φέρνει στην επιφάνεια ερωτήσεις σχετικά με την αναδιαμόρφωση της οικειοποίησης των σκουπιδιών, με τρόπους που αυξάνουν την ευαισθητοποίηση για τη φύση των αντικειμένων και των προϊόντων στη σύγχρονη ζωή, τις πρακτικές κατανάλωσης, την ανακύκλωση και τα απόβλητα.[...] Πρόσφατες μελέτες που αφορούν τα απόβλητα από μελετητές, όπως οι Boscagli, Manco, Morrison, Schmidt, και Whiteley, επιδεικνύουν διάφορους στόχους, τόσο για την ανύψωση της κατάστασης του σκουπιδιού ως υλικό έτοιμο για καλλιτεχνική δημιουργία, όσο και σαν εννοιολογικός αγωγός για την ευαισθητοποίηση σχετικά με τους κινδύνους στις ταχέως αυξανόμενες και επιταχυνόμενες καταναλωτικές μας συνήθειες.» (Emilie Mears, “Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art”)

Οι καλλιτέχνες πλέον αναζητούν τα υλικά τους σε παράδοξα μέρη, όπως αποθήκες, καταστήματα με είδη πρώτων αναγκών, ακόμα και απευθείας από τους κατασκευαστές. Το γεγονός ότι αυτού του είδους οι πρακτικές επεξεργασίας υλικών είναι δυνατές, μαρτυρούν την υπερπαραγωγή, υπερκατανάλωση και την υπέρογκη απόρριψη υλικών πραγμάτων της εποχής μας. Το να βλέπει ένας καλλιτέχνης νέες προοπτικές «ζωής» και σκοπού κοιτάζοντας ένα παρατημένο αντικείμενο, είναι ένα είδος δημιουργικής ανακύκλωσης.¹⁹

Η Gillian Whiteley (Junk: Art and the Politics of Trash) υποστηρίζει πως τα σκουπίδια(δηλαδή η ύπαρξη τους) είναι ένα είδος πολυτέλειας. Τα σκουπίδια, απορρίμματα, απόβλητα, όπως και αν τα αποκαλέσουμε, εξαρτώνται από τον οικονομικό πλούτο και την υπερβολική παραγωγή. Οι βιομηχανικές κουλτούρες με ανεπτυγμένη τεχνολογία παράγουν με επιτυχία νέα, επίγεια αγαθά και η κοινωνία μας έρχεται αντιμέτωπη με τον ανυπολόγιστα μεγάλο χώρο που καταβάλλει η οικιακή και βιομηχανική παραγωγή σκουπιδιών και καλείται να διαχειριστεί την κατάσταση.

Ο λόγος που οι χωματερές συνεχίζουν να επεκτείνονται έχει να κάνει με την αντίληψη των ανθρώπων ως προς το τι καθιστά ένα σκουπίδι, σκουπίδι. «Όταν ένα αντικείμενο δεν πληροί πια τον αρχικό σκοπό του -όσον αφορά τις ανάγκες μας- ή κάτι νεότερο, αποτελεσματικότερο, ομορφότερο, και πιο φανταχτερό κάνει την εμφάνιση του, το πρώτο βαπτίζεται άχρηστο. Το να φανταστούμε τον χώρο που καταβάλουν όλα αυτά τα σκουπίδια είναι ευκολότερο από το να αντιληφθούμε πόσο καιρό θα παραμείνουν εκεί». Το objet trouvé όχι μόνο μας καλεί να επαναπροσδιορίσουμε το πως αντιλαμβανόμαστε τα έργα τέχνης αλλά και το πως ορίζονται τα υλικά που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή τους.²⁰

Καθώς ο Duchamp μετέτρεπε διάφορα χρηστικά αντικείμενα σε γλυπτά, οι κριτικοί άρχισαν να επαναδιατυπώνουν ερωτήσεις σχετικά με τα κριτήρια και τις

¹⁹ Mears, Emilie. “Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art.” *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018. Σελ.1-2

²⁰ Mears, Emilie. “Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art.” *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018. Σελ.1-2

προϋποθέσεις που διέπουν ένα έργο τέχνης. Η οικειοποίηση των objet trouvené επαναπροσδιόρισε τους όρους «χρησιμότητα», «αχρηστία» και «κατανάλωση». Μεγάλο μέρος της κριτικής που δέχτηκαν τα έργα αυτά, πηγάζει από την «ρομαντική» ιδέα περί αυθεντικότητας, η οποία ορίζει πως η έμπνευση προέρχεται εκ των έσω (η θεία επιρροή της μούσας) και όχι από εξωγενείς παράγοντες. Πολλοί θεωρούσαν πως η χρήση υλικών προηγούμενης χρησιμότητας συνεπάγεται έλλειψη καινοτομίας και δεξιότητας. Παρόλα αυτά λίγες τεχνολογίες και υλικά είναι πραγματικά νέα. Με το readymade μία παλιά μορφή αποκτά νέα ταυτότητα, μόνο με την επέμβαση του καλλιτέχνη, είτε αυτή είναι δραστική είτε σχεδόν μηδαμινή. Κάποιοι ακαδημαϊκοί εξέλαβαν το εγχείρημα αυτό σαν μια απόπειρα υπονόμευσης της τέχνης, θέση που αποδεικνύεται μη παραγωγική και αντίθετη προς τις ελεύθερες και δημοκρατικές απόψεις περί τέχνης. Η φιλοσοφία του Duchamp ως προς τη σχέση του έργου και της προέλευσης του, δείχνει μια πιο βαθιά προσέγγιση στη συζήτηση περί objet trouvené.²¹

Ο Duchamp ισχυρίζεται πως παίρνει ένα μέρος της καθημερινής ζωής και το τοποθετεί έτσι ώστε η χρηστική του σημασία να εξαφανιστεί. Με ένα νέο τίτλο και νέα προοπτική δημιουργεί μία νέα «σκέψη» για αυτό το αντικείμενο. Μας έδειξε πως το readymade επαναπροσδιορίζει την έννοια της παραγωγής και κατανάλωσης, κατασκευάζοντας αντικείμενα που παράχθηκαν δεύτερη φορά και η κατανάλωση τους γίνεται πνευματικώς. Με αυτό τον τρόπο ο Duchamp περιέπαιξε και περιφρόνησε τους παραδοσιακούς τρόπους καλλιτεχνικής παραγωγής αιώνων και τη συμβατική αισθητική τους. Το έργο του έριξε το τείχος ανάμεσα στη ζωή και την τέχνη. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι ερωτήσεις που διαμορφώθηκαν στις αρχές του 20^{ου} αιώνα να είναι όχι μόνο «τι είναι τέχνη;», αλλά και «από τι μπορεί να είναι φτιαγμένη και πως μπορεί να βιωθεί;»²²

Το readymade επηρεάζει σαν φιλοσοφία τη ζωή και την τέχνη αμφίδρομα. Ένα αντικείμενο της καθημερινότητας μπορεί να εμπνεύσει τον καλλιτέχνη και να τον ωθήσει στην επινόηση νέων τεχνικών, να του προσφέρει υλικό για περαιτέρω εννοιολογική διερεύνηση και να του δώσει αφορμή για πειραματισμό με ευρηματικούς τρόπους. Αντίστοιχα, ένα αντικείμενο τέχνης όπως το readymade μπορεί να αξιοποιήσει πλήθος καθημερινών υλικών κατά την κατασκευή του, αλλά και να ευαισθητοποιήσει τον θεατή για περιβαλλοντικά θέματα. Το πλεονέκτημα λοιπόν είναι διπλό.

Η ευρεία διάδοση του objet trouvené μας δείχνει πως η ανάμειξη της πραγματικής ζωής με την τέχνη μας βοηθάει να επαναπροσδιορίσουμε όχι μόνο θέματα τέχνης αλλά και θέματα τρόπου ζωής όπως παραδείγματος χάριν, τις καταναλωτικές μας συνήθειες. Η Mears αναφέρει χαρακτηριστικά στη διατριβή της: «Αναλύοντας την ανακυκλωμένη τέχνη ανακαλούμε παράλληλα τη φιλοσοφία μας γύρω από την καθημερινότητα μας. Επιβραδύνουμε, παρατηρούμε, εκτιμούμε και εξετάζουμε το

²¹ Mears, Emilie. "Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art." *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018. Σελ.4

²² Mears, Emilie. "Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art." *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018. Σελ.5-6

προσωπικό μας αποτύπωμα μακροπρόθεσμα, αφήνοντας στην άκρη τις υποκειμενικές, επίγειες ανάγκες μας.»²³

3.7) Προσχέδιο και Καλλιτεχνική Υπόσταση

Τον 20^ο αιώνα άνοιξαν προς πολλές διαφορετικές κατευθύνσεις, συζητήσεις σχετικά με τα ερωτήματα «τι είναι τέχνη» και «τι καθιστά ένα έργο τέχνης». Μία από αυτές τις κατευθύνσεις επικεντρώθηκε στο προσχέδιο και την καλλιτεχνική του αξία. Πολλοί ακαδημαϊκοί και καλλιτέχνες εξέτασαν την φύση του προσχεδίου και προσέγγισαν την υπόσταση του, όχι σαν απλό μέρος της δημιουργικής διαδικασίας με μόνο σκοπό την εκπόνηση του τελικού αποτελέσματος, αλλά σαν ανεξάρτητο προϊόν της καλλιτεχνικής διεργασίας. Σήμερα, τα προσχέδια και τα σκίτσα έχουν εκτιμηθεί παγκοσμίως και έχουν τη δική τους θέση σε περαιτέρω εκθεσιακούς χώρους πέρα από τα μουσεία και τις ιστορικές πινακοθήκες.

Το προσχέδιο αποτελεί την πρώτη και πιο ωμή αποτύπωση της ιδέας του καλλιτέχνη. Συνεπώς είναι φυσικό να είναι και η πιο αυθόρμητη. Περιέχει τα πιο βασικά στοιχεία που χρειάζεται να εξωτερικεύσει ο καλλιτέχνης, έτσι ώστε να μπορέσει στη συνέχεια να πατήσει πάνω σε αυτά για να «χτίσει» την ολοκληρωμένη εικόνα. Το προσχέδιο προηγείται των διαδικασιών κωδικοποίησης στις οποίες προβαίνει ο καλλιτέχνης για να καταστήσει το έργο του κατανοητό προς το θεατή. Η γλώσσα που χρειάζεται για να επικοινωνήσει με τον εαυτό του, δεν είναι η ίδια που απαιτείται για να εκφραστεί επιτυχώς στο κοινό του. Η σύσταση του προσχεδίου διακατέχεται από μία ουσιαστική λακωνικότητα.

Ο Alfred Thornton στο άρθρο του “The Significance of the Sketch” σχολιάζει ευστόχως πάνω στο θέμα, παραθέτει την άποψη του σχετικά με τη σημασία του προσχεδίου και προβαίνει σε συγκρίσεις με την τελική εικόνα. Πιο συγκεκριμένα υποστηρίζει πως στο σκίτσο βρίσκονται ορισμένες ποιότητες μεγάλης σημασίας, οι οποίες τις περισσότερες φορές επισκιάζονται τελικώς από τον εμπλουτισμό της εικόνας. «Το μυστικό της σημασίας του σκίτσου φαίνεται να βρίσκεται στο ότι είναι το άμεσο προϊόν των βαθύτερων δραστηριοτήτων της ψυχής», σχολιάζει.²⁴

Αντίθετα με έναν ολοκληρωμένο πίνακα, στην περίπτωση του σκίτσου η συνειδητή προετοιμασία που έχει γίνει είναι ελάχιστη και ο καλλιτέχνης δρα ενστικτωδώς ακολουθώντας αφιltrάριστα την έμπνευση του. Παρόλα αυτά το αποτέλεσμα που προκύπτει από την πρώτη αυτή αποτύπωση του θέματος αποτελεί από μόνο του ένα ικανοποιητικό έργο.

Άλλο ένα προτέρημα που προσάπτει ο Thornton στο προσχέδιο, είναι η διαχρονικότητα. Ο Thornton υποστηρίζει πως τα ολοκληρωμένα έργα έχουν ημερομηνία. Η ημερομηνία αυτή προδίδεται από τις τεχνικές και τις μεθόδους, τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν, την επιλεγμένη θεματολογία, τον τρόπο που

²³ Mears, Emilie. “Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art.” *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018. Σελ.9

²⁴ Thornton Alfred. *The Significance of the Sketch*. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

αποτυπώθηκε, τις τάσεις της εποχής, τα ιστορικά δεδομένα κοκ. Αντιθέτως, σε ορισμένες περιπτώσεις ένα σκίτσο μπορεί να είναι δύσκολο να χρονολογηθεί. Ακόμα, ανάμεσα σε δύο σκίτσα μπορεί να είναι δύσκολο να διακριθεί ποιο προηγήθηκε ποιανού. Ειδικά όταν πρόκειται για τοπία.²⁵

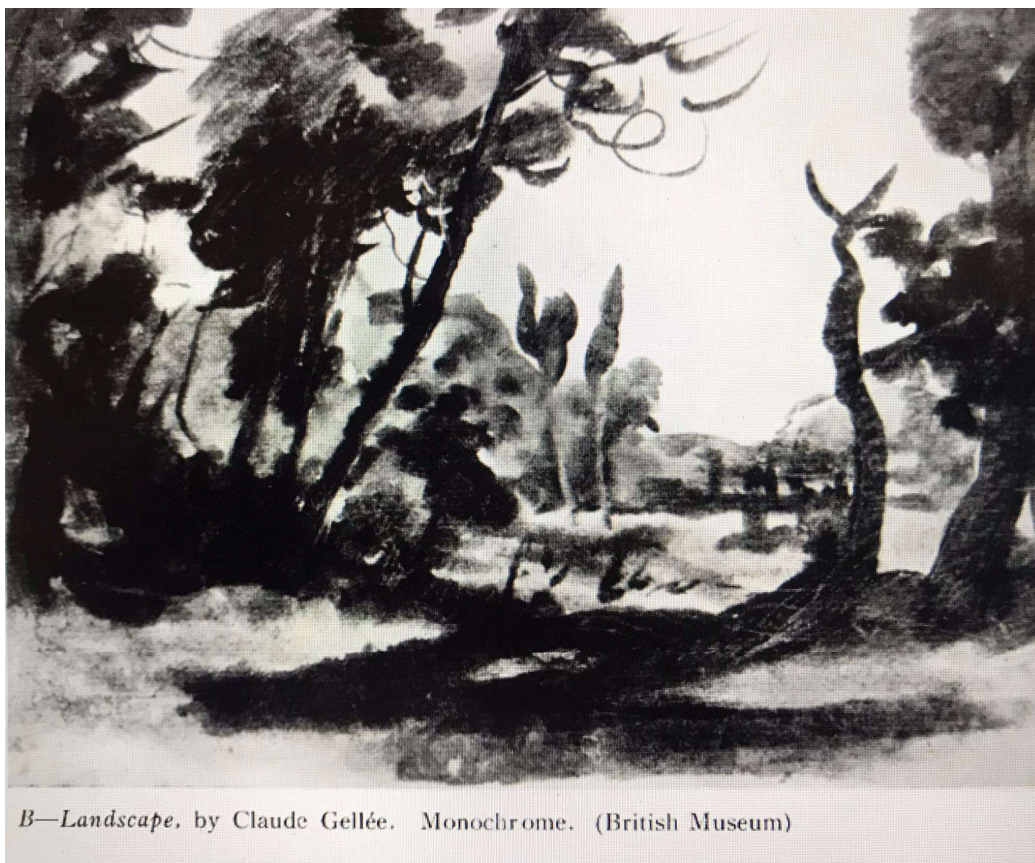
Οι διαδικασίες στις οποίες προβαίνει ο καλλιτέχνης για να κάνει το έργο του πιο κατανοητό ή και ελκυστικό προς το κοινό, είναι αυτές που εν τέλει βαραίνουν το έργο και το καθιστούν πιο φλύαρο. Τα φίλτρα από τα οποία περνάει κάποιος το έργο του δε λειτουργούν πάντα θετικά προς αυτό. Ο καλλιτέχνης δομεί και εμπλουτίζει την εικόνα στην προσπάθειά του να είναι το έργο του κατανοητό προς το κοινό. Αλλά αυτό σημαίνει περιορισμό σε μία συγκεκριμένη χρονική περίοδο κι έχει ως συνέπεια την απώλεια της αυθόρμητης οικουμενικότητας που απαντάται στο προσχέδιο. Με λίγα λόγια το προσχέδιο, χάνοντας τη χρονική ουδετερότητα του, χάνει και σημαντικό μέρος της αυθεντικότητας του.

Ο Roger Fry, θέτει ένα εύστοχο παράδειγμα. Μας επισημαίνει στη μελέτη του για τα σχέδια του Claude, πως τα πρώτα του (προ)σχέδια δεν έχουν ημερομηνία και πως οι γρήγορες σπουδές του Claude θα μπορούσαν να συγκριθούν με αυτές του Matisse και παρόλα αυτά να φαίνονται μοντέρνες [Εικ.8 και 9]. Οι ύστερες εικόνες του από την άλλη, δεν μπορούν παρά να ανήκουν στον δέκατο έβδομο αιώνα.

²⁵ Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)



Εικόνα 8. Εικόνα Αναφοράς Από την Πηγή: Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)



B—Landscape, by Claude Gellée. Monochrome. (British Museum)

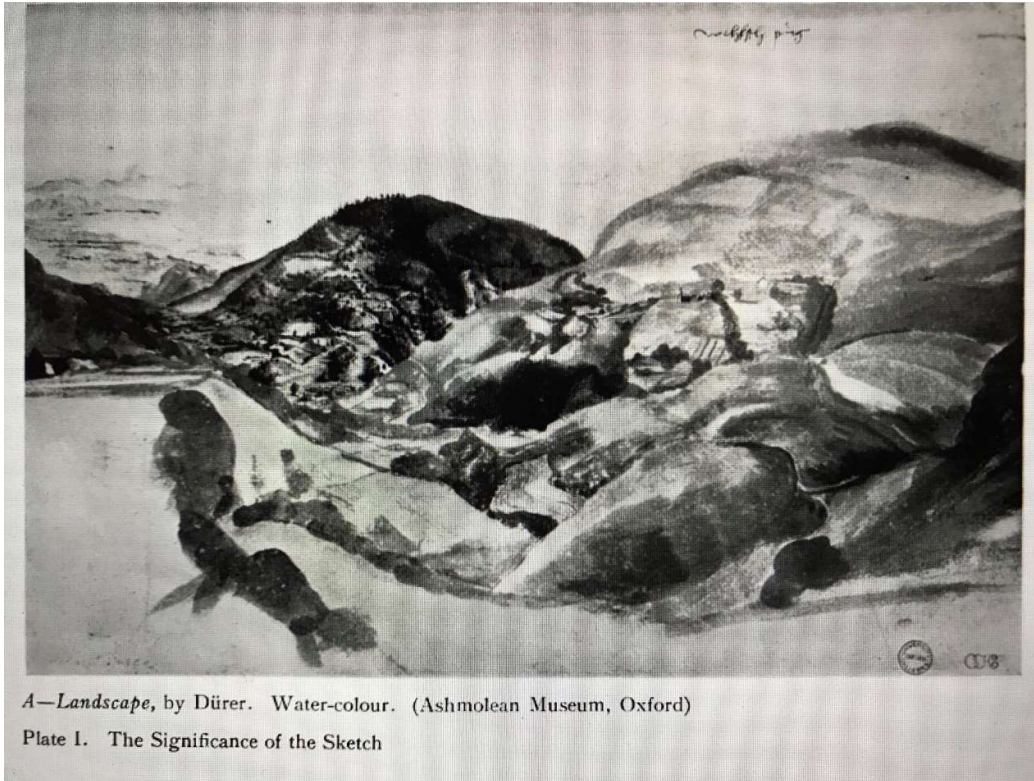
Εικόνα 9. Εικόνα Αναφοράς Από την Πηγή: Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

Ένα άλλο παράδειγμα που υποδεικνύει τη διαχρονικότητα αλλά και την αισθητική αξία του προσχεδίου, είναι το εικονιζόμενο σκίτσο του Dürer [Εικ. 10]. Το ενδιαφέρον αυτού του σκίτσου βρίσκεται στην ιδιομορφία του, αφού δείχνει τόσο την πτυχή της εικόνας όσο και του σκίτσου. Το μικρό ολοκληρωμένο μέρος δίνει αμέσως μια ημερομηνία και δεν είναι τόσο ενδιαφέρον για το σύγχρονο μυαλό, όσο το σχηματικό κομμάτι που- σύμφωνα με τον Thornton- μοιάζει με μερικά από τα καλύτερα έργα του εικοστού αιώνα.²⁶

«Αυτή η περίεργη παγκόσμια ομοιότητα των σκίτσων προκύπτει από το γεγονός ότι η φύση δεν έχει αλλάξει από τότε που ο άνθρωπος ανέπτυξε καλλιτεχνικές ικανότητες. Ούτε η φύση του καλλιτέχνη έχει αλλάξει. Στην εικόνα βλέπουμε το μόνιμο δίπλα-δίπλα με το σχετικά εφήμερο, την άμεση έμπνευση από το ασυνείδητο αναμεμιγμένη με χαρακτηριστικά που προκύπτουν από συνειδητές δραστηριότητες που δρομολογούνται για να προσαρμόσουν τη γλώσσα της ζωγραφικής στο άμεσο

²⁶ Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

ανθρώπινο περιβάλλον της, το οποίο είναι εφήμερο. Αλλά η αθανασία των έργων τέχνης οφείλεται στις οικουμενικές ιδιότητες του σχεδίου.»²⁷



Εικόνα 10. Εικόνα Αναφοράς Από την Πηγή: Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

Φυσικά όλα αυτά σε καμία περίπτωση δεν έχουν σκοπό να αποδείξουν κάποια υπεροχή του προσχεδίου ή να υπονομεύσουν την αξία του τελικού έργου. Η σύγκριση και επισήμανση τυχόν διαφορών γίνεται καθαρά χάριν παραγωγικού σχολιασμού και ως έναυσμα συζήτησης. Είναι ξεκάθαρο πως το καθένα έχει την αξία του και παίζει το ρόλο του στη δημιουργική διαδικασία. «Όπως το ένστικτο και η ευφυΐα παίζουν το ρόλο τους στην καθημερινή ζωή, έτσι και το προσχέδιο και ο πίνακας στον κόσμο της ζωγραφικής. Η σημασία και των δύο πηγάζει από εκείνες τις μυστηριώδεις γωνίες του μυαλού, από όπου προέρχεται το μεγαλύτερο μυστήριο όλων: η αισθητική εμπειρία.»²⁸

²⁷ Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

²⁸ Thornton Alfred. The Significance of the Sketch. The Burlington Magazine for Connoisseurs, Vol. 41, No. 235 (Oct., 1922)

3.8) Συμπεράσματα

Η δημιουργία των κοστούμιών για το “Olivebread” με βοήθησε να κατανοήσω καλύτερα και να βιώσω από πρώτο χέρι την εμπειρία του ψηφιακού κοστούμιού. Είχα την ευκαιρία να υλοποιήσω τις ιδέες μου χρησιμοποιώντας ανορθόδοξους και λιγότερο συμβατικούς τρόπους. Η εκπόνηση της ενδυματολογικής πρότασης με ώθησε στην κτήση περαιτέρω γνώσεων, την υιοθεσία νέων τεχνικών και την υπέρβαση τεχνικών εμποδίων και δυσκολιών. Ωστόσο αυτό το έργο δεν αποτελεί παρά μόνο μία εισαγωγή, όσον αφορά τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει το ψηφιακό κοστούμι. Η διεξαγωγή της παρούσας έρευνας και η επαφή με συναφή έργα κατέστησαν αντιληπτά τα εργαλεία που προσφέρει η συνεχής εξέλιξη της τεχνολογίας, αλλά και τους πολυπληθείς τρόπους με τους οποίους αυτά αξιοποιούνται.

Τα ψηφιακά εργαλεία αποδεικνύονται καθημερινά αναπόσπαστο πλέον κομμάτι της κοινωνίας και ο καλλιτεχνικός χώρος δεν μπορεί να αποτελεί εξαίρεση. Εστιάζοντας στην ενδυματολογία, είδαμε τη θέση που έχει κατακτήσει το ψηφιακό κοστούμι σε τομείς όπως τα βιντεοπαιχνίδια, ο κινηματογράφος, η μόδα, η τέχνη. Οι νέες δυνατότητες και οι ευκολίες που προσφέρει η τεχνολογία είναι αδιαπραγμάτευτες, παρόλα αυτά τα μειονεκτήματα είναι υπαρκτά και θα πρέπει να ζυγίζονται κατά περίπτωση. Η επιλογή αναλογικού ή ψηφιακού κοστούμιού, ή συνδυασμού τους, είναι κάτι που προκύπτει από διάφορους παράγοντες, όπως η εξέταση του κόστους και το ζητούμενο αποτέλεσμα. Είναι της άποψης μου πως υπάρχουν στοιχεία του υλικού κοστούμιού που δεν μπορούν να αντικατασταθούν- ειδικά στις παραστατικές τέχνες- ωστόσο και οι δύο επιλογές μπορούν να αποδειχθούν απολύτως επαρκείς αφού οι ελλείψεις της καθεμίας συμπληρώνονται από την υπεροχή της άλλης, ανάλογα το αντικείμενο.

Ένα από τα μειονεκτήματα του υλικού κοστούμιού και γενικότερα της ενδυμασίας αλλά και των έργων τέχνης, είναι το περιβαλλοντικό αποτύπωμα. Στην ενότητα του “Readymade”, είδαμε πως η επαναχρησιμοποίηση υλικών και αντικειμένων για εικαστικό σκοπό μπορεί να αποτελέσει, όχι μόνο αφορμή για οικολογική ευαισθητοποίηση, αλλά και πλούσια πηγή πόρων, καλλιτεχνικής έμπνευσης και έναυσμα εφευρετικότητας.

Περνώντας σε θέματα σχετικά με το ρόλο του ενδυματολόγου, διαπιστώθηκε κατά την έρευνα πως, όχι μόνο απαιτείται η ενδελεχής ανάλυση και κατανόηση του χαρακτήρα που καλείται να «ντύσει», αλλά επιπλέον πως πολλές φορές δρα ο ίδιος (ο ενδυματολόγος) σαν δημιουργός του χαρακτήρα. Όπως προαναφέρθηκε, η Heli Salomaa βρήκε την συνεργασία του Costume Designer με τον Character Designer απαραίτητη. Στην έρευνα της διαπιστώνει πως οι δύο ειδικότητες είναι τόσο εμπλεκόμενες που σε πολλά σημεία καταλήγουν ταυτόσημες.

Τα εργαλεία του ενδυματολόγου είναι εκ πρώτης όψης τα ρούχα, όμως η πραγματική του επιρροή κρύβεται στο συμβολισμό. Αντίθετα με τον σχεδιαστή μόδας που δημιουργεί αισθητικές τάσεις, η δουλειά του ενδυματολόγου έχει καθαρά

εννοιολογική βάση. Ο στόχος του είναι η επίτευξη της επικοινωνίας: η διαβίβαση του μηνύματος που εμπεριέχει πληροφορίες που αφορούν τον φέρων χαρακτήρα και το περιβάλλον του, στον θεατή. Παραλληλίσουμε την ενδυμασία με ένα είδος γλώσσας, ένα είδος κώδικα. Η έρευνα των McCracken και Roth επαληθεύει μεγάλο μέρος της υπόθεσής τους. Διαπιστώνουν πολλά κοινά ανάμεσα στην ερμηνεία μιας ενδυμασίας και στη διαδικασία αποκωδικοποίησης ενός μηνύματος, γεγονός που θα μπορούσε να υποδεικνύει την ύπαρξη ενός είδους κώδικα. Παρόλα αυτά η υποκειμενική αντίληψη των ανθρώπων και η ποικιλότροπη πρόσληψη οπτικών ερεθισμάτων θα καθιστούσε ένα απόλυτο και ξεκάθαρο πόρισμα, αυθαίρετο. Οι άνθρωποι χρησιμοποιούν τη σημειολογία των ρούχων καθημερινά, ακόμη και αν δεν το συνειδητοποιούν. Η μόνη διαφορά είναι ότι οι ενδυματολόγοι τη χρησιμοποιούν ενίοτε πιο μεθοδικά, συνειδητά και επιτηδευμένα, αλλά όλοι μοιράζονται πληροφορίες για τον εαυτό τους από τον τρόπο που ντύνονται, έστω και υποσυνείδητα.

Ο χώρος του κινηματογράφου και της show biz αναγνώρισαν από νωρίς την επιδραστικότητα του κοστουμιού στο κοινό και την αξιοποίησε αναλόγως. Οι προϋπολογισμοί που διατίθενται για τα κοστούμια διαφέρουν σε κάθε παραγωγή, αλλά όταν η παραγωγή δίνει έμφαση στο τμήμα του costume design, είναι ευκρινές. Είδαμε κάποιους από τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους προσεγγίζεται το κοστούμι στον κινηματογράφο ανά τα χρόνια και το πως η ενδυματολογία χρησιμοποιείται όχι μόνο ως μέσο αισθητικής, αλλά και εννοιολογικής έκφρασης.

Φτάνοντας στο τέλος της παρούσας διατριβής, κρίνεται θεμιτή μία ανακεφαλαίωση ως προς την συλλογιστική πορεία που ακολουθήθηκε, πριν την αποτύπωση των συμπερασμάτων σχετικά με τα ερωτήματα που τέθηκαν. Το τελικό ερώτημα διαπραγματεύεται το κατά πόσο η ενδυματολογική πρόταση μπορεί να αποτελέσει ένα αυτοτελές έργο τέχνης και συνεπώς, να αντιμετωπισθεί ως τέτοιο. Αφού παραθέσαμε στοιχεία μέσω των πηγών, που υποδεικνύουν την καλλιτεχνική αξία που διέπει τα προσχέδια σε γενικό πλαίσιο, προχωρήσαμε σε σύγκριση μεταξύ προσχεδίου και ενδυματολογικής πρότασης- και εργαλείων της, όπως π.χ. ο πίνακας ιδεών (βλ. κεφ. Moodboards)- και στη συνέχεια επισήμανση, στήριξη και ανάπτυξη των κοινών γνωρισμάτων τους. Έχοντας κατοχυρώσει θεωρητικά και αναγνωρίσει την ενδυματολογική πρόταση ως ένα είδος προσχεδίου, είναι πια εφικτή η ανάλογη ανάλυση της ως έργο τέχνης, λαμβάνοντας υπόψιν όλα τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν το καλλιτεχνικό ενδιαφέρον και την εικαστική αυτονομία. Αυτή η παραδοχή μας επιτρέπει να προβούμε σε περεταίρω εξερεύνηση της πρότασης, σε διαφορετικά επίπεδα όπως η αισθητική και εννοιολογική ανάλυση, η θεματολογία, η σημειολογία, ο συμβολισμός, η εμβύθιση, η ταύτιση, η επιδραστικότητα, οι επιρροές, ακόμα και η διάδραση(βλ. Βιβλιογραφία: συναφή έργα, συναφή προσωπικά έργα), όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα έργα τέχνης.

Βιβλιογραφία

McCracken, Grant D. and Roth, Victor J. "Does clothing have a code? Empirical findings and theoretical implications in the study of clothing as a means of communication". *International Journal of Research in Marketing*, Volume 6, Issue 1, 1989, Pages 13-33, ISSN 0167-8116,

[https://doi.org/10.1016/0167-8116\(89\)90044-X](https://doi.org/10.1016/0167-8116(89)90044-X)

(<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/016781168990044X>)

(accessed March 26, 2024)

Mears, Emilie. "Recycling as Creativity: An Environmental Approach to Twentieth-Century American Art." *American Studies Journal* 64 (2018). Web. 14 Dec. 2018.

DOI 10.18422/64-05.

<https://theSTACKS.libaac.de/server/api/core/bitstreams/540577e8-2959-493b-a0d0-27eb3ca4aed9/content?fbclid=IwAR2od8Ahb5R-O29HmlRdZ9VVB5rGGzrbl4s7p71OCX0jjiKZkeE0Y8pAPSM>

(accessed February 4, 2024)

Pettersson, Rune. "Reuse in Art and Design" (2023). Institute for Infology https://www.researchgate.net/publication/335528077_6_Reuse_in_AD

(accessed February 4, 2024)

Salomaa, Heli. "Video games and costume art — digitalizing analogue methods of costume design" (2018). Aalto University. https://aaltodoc.aalto.fi/items/5b9763cf-1e10-476d-a2be-8a3d918s5abc5?fbclid=IwAR0lia37BhXWkvhldCgAYmsLh3wxVqTE86FDYLFKHBJJ_Lka3RWkn7O8hUA

https://aaltodoc.aalto.fi/items/5b9763cf-1e10-476d-a2be-8a3d918s5abc5?fbclid=IwAR0lia37BhXWkvhldCgAYmsLh3wxVqTE86FDYLFKHBJJ_Lka3RWkn7O8hUA

https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/62f81fbb-020f-400d-847c-1b4271ce28d8/content?fbclid=IwAR3O-lkurkzppKuaAp_rQ0BJKOk_AeeomoZMxF4WdiovyWKWQJ4mRR83cTE

(accessed February 4, 2024)

Thornton, Alfred. "The Significance of the Sketch." *The Burlington Magazine for Connoisseurs* 41, no. 235 (1922): 169–168. <https://www.jstor.org/stable/861619>.

(accessed February 4, 2024)

Γιαννουλάκη, Μαρία. «Αρχαία μεταλλουργική τεχνολογία και θέματα συντήρησης σιδερένιων και χάλκινων αντικειμένων από την Αρχαία Μεσσήνη» (2013). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας <https://core.ac.uk/download/pdf/132821992.pdf> (ανακτήθηκε 11 Μαρτίου, 2024)

Μήττα, Δήμητρα. «Αρχαία Ελληνική Μυθολογία: Μειξογενή Όντα-Θεοί και Δαίμονες». Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο <https://users.sch.gr/ipap/mixogeni/50.htm> (ανακτήθηκε 12 Μαρτίου, 2024)

Σύνδεσμος προς κύριο έργο αναφοράς

Olivebread: Μία Ψηφιακή Ενδυματολογική Πρόταση

<https://drive.google.com/drive/folders/1hYPhnB4fnh6D0L03gBnfjiSM5h8hbn9?usp=sharing>

Σύνδεσμοι προς συναφή έργα

-“Parted”, Paul Lacroix

<https://www.behance.net/gallery/100602531/PARTED-Body-Tracking-and-Projection-Mapping>

-“SS24” Daniel Roseberry, Οίκος Schiaparelli

https://www.instagram.com/p/C2ei-A_t-qj/?igsh=bnUxMnJxZG8wM3Y4&fbclid=IwAR29gR6SP-EJZ2YRVqPTbuw1yreDDssvXgo7aDDvabMCg5rM7XMFReXQQN8&img_index=1