

Πτυχιακή εργασία

“Ascent”

Ευρυδίκη Κωνσταντινίδου

TX2016037

Τμήμα τεχνών ήχου και εικόνας

Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Ιούνιος 2021



Τμήμα τεχνών ήχου και εικόνας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Δημιουργία δισδιάστατου animation με τίτλο:

“Ascent”

Ευρυδίκη Κωνσταντινίδου

TX2016037

Επιβλέπουσα καθηγήτρια

Αγγελική Μαλακασιώτη

Κέρκυρα, 15.06.2021

Σύνδεσμος τελικού βίντεο: <https://youtu.be/LEdBM6yUSKc>

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία θα αναλυθεί ο τρόπος και τα μέσα δημιουργίας μιας ταινίας animation. Αρχικά θα εξηγηθεί η έννοια η οποία αποτέλεσε την αφετηρία και τον κεντρικό άξονα της ταινίας. Θα παρουσιαστούν καλλιτέχνες που καταπιάστηκαν με την ίδια έννοια και έργα τα οποία αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για την ταινία. Τα έργα αυτά θα αναλυθούν και θα παρουσιαστεί ο τρόπος με τον οποίο επηρέασαν την δημιουργική διαδικασία. Θα ακολουθήσει ανάλυση του τίτλου, του τρόπου συγγραφής του σεναρίου και της μεταφοράς του σε animation. Οι τεχνικές σχεδίασης, οι ηχητικές τεχνικές καθώς και όλες οι σκηνές της ταινίας μια προς μία θα εξεταστούν και θα παρουσιαστούν λεπτομερώς. Τέλος θα αναφερθούν τα συμπεράσματα της εργασίας και εναλλακτικές μέθοδοι για την εξαγωγή παρόμοιου αποτελέσματος.

Abstract

This project describes the methodology for the development of a short animated film. Firstly the concept behind the main purpose of the film will be examined and also how other artists have used it in the past. After selecting and analyzing specific works of art, it will be explained how each contributes to this film's conception. Following that, all the film's scenes will be examined in the domain of design and sound. Next there will be an analysis of the techniques that were used throughout the whole film when it comes to illustration and sound design. Lastly, the results of the project will be examined as well as a few alternative methods of producing similar results.

Εκτενής περίληψη

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί ο τρόπος δημιουργίας μιας ταινίας μικρού μήκους με κινούμενο δισδιάστατο περιεχόμενο (από την σύλληψη της ιδέας μέχρι και την εκτέλεσή της και την παραγωγή ενός τελικού αποτελέσματος). Θα αναλυθεί η έρευνα που πραγματοποιήθηκε καθώς και η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την ολοκλήρωση της ταινίας.

Στο πρώτο κεφάλαιο θα αναφερθεί και θα εξηγηθεί η έννοια που αποτελεί τον πυρήνα της ταινίας, ο ρόλος που έπαιξε κατά τη δημιουργική διαδικασία αλλά και ο τρόπος με τον οποίο τελικά αυτή αποδόθηκε. Τα διάφορα μέσα και οι τεχνικές απόδοσης που χρησιμοποιήθηκαν θα γίνουν αντιληπτά μέσω της έρευνας διαφορετικών έργων και καλλιτεχνών που κινήθηκαν γύρω από τον ίδιο νοηματικό άξονα με αυτόν της ταινίας. Με βάση τα αποτελέσματα της έρευνας θα αποδειχθεί ότι καλλιτέχνες, έργα και φιλοσοφικά ερωτήματα έπαιξαν καίριο ρόλο για την έμπνευση και τη δημιουργία της ταινίας καθώς και ότι αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της. Τα έργα που επιλέχθηκαν θα αναλυθούν λεπτομερώς ενώ ταυτόχρονα θα τονιστούν οι λόγοι για τους οποίους έγινε η επιλογή τους. Στη συνέχεια θα γίνει φανερός ο τρόπος με τον οποίον εν τέλει χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία της ταινίας. Έτσι όχι μόνο θα παρουσιαστεί η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος αλλά θα αποκαλυφθεί η βαθύτερη έννοια και σημασία της ταινίας καθώς και τα εναύσματα για την έμπνευση αυτής.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα επεξηγηθεί ο τίτλος που επιλέχθηκε για την ταινία και θα γίνει μία περιγραφή των εννοιών και των θεμάτων που αυτή πραγματεύεται. Θα παρουσιαστεί ο τρόπος με τον οποίο ξεκίνησε η συγγραφή της ταινίας και τα μέσα που οδήγησαν στη δημιουργία της τελικής μορφής της. Έπειτα θα γίνει αναφορά στη μεθοδολογία η οποία ακολουθήθηκε για την απόδοση των εννοιών σε γραπτό κείμενο (τη δημιουργία ενός σεναρίου δηλαδή) και τη μεταφορά τους στη συνέχεια σε μορφή ταινίας animation.

Θα ακολουθήσει εκτενής ανάλυση της ταινίας η οποία περιλαμβάνει την επιμέρους ανάλυση της κάθε σκηνής. Θα αναφερθεί το περιεχόμενο των σκηνών, το νοηματικό τους παρασκήνιο αλλά και η σχέση της εικόνας με τον ήχο, ο οποίος θα προστεθεί μετέπειτα. Τέλος, μαζί με την ανάλυση των σκηνών παρουσιάζονται και κάποια σκηνοθετικά στοιχεία όπως η κίνηση της κάμερας ή η προσθήκη ορισμένων επιπλέον εφέ. Στην συνέχεια αυτού του κεφαλαίου θα γίνει ανάλυση και επεξήγηση της ηχητικής επένδυσης που έγινε μετά την σχεδίαση της κάθε σκηνής. Επιπροσθέτως θα αναδειχθούν οι λόγοι και η σημασία επιλογής του κάθε ήχου για την εκάστοτε σκηνή.

Στο έκτο κεφάλαιο θα ακολουθήσει η ανάλυση των τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν για την σχεδίαση του βίντεο. Θα γίνει ο διαχωρισμός των τεχνικών αυτών σε «frame by frame» και «Rotoscoping» και αφού εξηγηθεί το τι ακριβώς κάνει η κάθε τεχνική και το πως χρησιμοποιήθηκε στην ταινία θα γίνει εμφανής ο λόγος που επιλέχθηκαν αυτές οι δύο.

Το επόμενο κεφάλαιο θα ασχοληθεί με τη σχεδίαση. Συγκεκριμένα θα ξεκινήσει με την σχεδίαση του χαρακτήρα (κεντρικού και μοναδικού ήρωα της ταινίας) που εκτός από το γεγονός ότι πρόκειται για το βασικότερο κομμάτι του βίντεο αποτελεί και το δυσκολότερο στην σχεδίαση. Θα γίνει μια σύντομη αναδρομή στις σχεδιαστικές αλλαγές του υποβλήθηκε ο χαρακτήρας μέχρι να φτάσει στην τελική του μορφή, όπως δηλαδή θα εμφανίζεται στο τελικό βίντεο. Έπειτα θα αναλυθεί η σχεδίαση του παρασκηνίου που αποτέλεσε βασικό στοιχείο της ταινίας αλλά και η χρωματική παλέτα τόσο του χαρακτήρα όσο και του παρασκηνίου. Στο τέλος του κεφαλαίου θα εξηγηθεί για ποιο λόγο επιλέχθηκε η απουσία διαλόγου στην ταινία και ο ρόλος της απουσίας αυτής στο τελικό αποτέλεσμα.

Στο τελευταίο κεφάλαιο θα παρουσιαστούν τα συμπεράσματα που διεξήχθησαν και κάποιες εναλλακτικές επιλογές που θα μπορούσαν ενδεχομένως να οδηγήσουν σε ένα διαφορετικό αποτέλεσμα, κάτι το οποίο όμως δεν αποκλείεται και να συμβεί μελλοντικά.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή

1 Κεφάλαιο πρώτο: Ανάλυση θέματος και σχετικά με αυτό καλλιτεχνικά έργα

- 1.1 Συνοπτική ανάλυση θέματος της ταινίας
- 1.2 Συνοπτική κριτική ανάλυση της περιοχής που εντάσσεται το θέμα
- 1.3 Η έννοια του στόχου στην Φιλοσοφία
- 1.4 Καλλιτέχνες που ασχολήθηκαν με το συγκεκριμένο θέμα
 - 1.4.1 Λογοτεχνία
 - 1.4.2 Κινηματογράφος
 - 1.4.3 Ζωγραφική
 - 1.4.4 Γλυπτική
 - 1.4.5 Κόμικ
 - 1.4.6 Ποίηση

2 Κεφάλαιο δεύτερο: Έργα που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης

- 2.1 Καλλιτέχνες που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για το συγκεκριμένο έργο
- 2.2 Ανάλυση ποιημάτων που χρησιμοποιήθηκαν
 - 2.2.1 Κωνσταντίνος Καβάφης - Ιθάκη
 - Ποίημα
 - Ανάλυση ποιήματος
 - Πώς χρησιμοποιήθηκε στην ταινία
 - 2.2.2 Ντίνος Χριστιανόπουλος - Ιθάκη
 - Ποίημα
 - Ανάλυση ποιήματος
 - Πώς χρησιμοποιήθηκε στην ταινία

3 Κεφάλαιο Τρίτο: Τίτλος και συγγραφή σεναρίου

- 3.1 Ανάβαση
- 3.2 Ανάλυση τίτλου
- 3.3 Αναλυτική περιγραφή της ταινίας
- 3.4 Από την ιδέα στο σενάριο

4 Κεφάλαιο Τέταρτο: Μεθοδολογία

- 4.1 Ανάλυση μεθοδολογία
- 4.2 Τρόπος εκτέλεσης
- 4.3 Ανάπτυξη προγραμμάτων και ανάλυση τεχνικών

5 Κεφάλαιο Πέμπτο: Εκτενής ανάλυση έργου

5.1	Ανάλυση Σκηνών
5.2	Ανάλυση ηχητικής επένδυσης
5.3	Εφέ
6	Κεφάλαιο Έκτο: Ανάλυση τεχνικών
6.1	Τεχνική Frame by frame
6.2	Τεχνική Rotoscoping
6.3	Επιλογή κάθε τεχνικής
7	Κεφάλαιο Έβδομο: Σχεδίαση
7.1	Σχεδίαση χαρακτήρα
7.2	Τελικός χαρακτήρας
7.3	Σχεδίαση κίνησης
7.4	Σχεδίαση παρασκηνίου
7.5	Χρωματική παλέτα
7.6	Χρώματα χαρακτήρα
7.7	Χρώματα παρασκηνίου
7.8	Απουσία διαλόγου
8	Κεφάλαιο Όγδοο: Συμπεράσματα
8.1	Συμπεράσματα
	Βιβλιογραφία
	Ελληνική βιβλιογραφία
	Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία
	Πίνακας εικόνων

Εισαγωγή

Η αγγλική λέξη "animation" προέρχεται από τη λατινική "anima" που σημαίνει ψυχή. Στα ελληνικά ο όρος "animation" αποδίδεται ως "κινούμενο σχέδιο" και αναφέρεται στη διαδικασία κατά την οποία η σειρά των εικόνων δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης. Το κινούμενο σχέδιο είναι κάτι περισσότερο από απλά ένα κινούμενο μέσο γραφικής εικόνας. Δεν είναι λίγες οι ταινίες κινουμένων σχεδίων που θίγουν σημαντικά κοινωνικά, πολιτικά, φιλοσοφικά και διάφορα άλλα ζητήματα γενικότερα τα οποία είναι ικανά να αγγίξουν συναισθηματικά τον θεατή. Το περιεχόμενο της κινούμενης εικόνας, ως κάτι που ζωντανεύει, μπορεί επίσης να αναφερθεί και σε ανθρωπολογικά ζητήματα. Αυτός είναι και ο στόχος της συγκεκριμένης εργασίας καθώς επιθυμεί να οδηγήσει το θεατή σε μια διαδικασία προσωπικής αναθεώρησης για το πώς αντιμετωπίζει το θέμα που θίγει η ταινία και να προβληματιστεί πάνω σε αυτό.

Η ιδέα για την συγκεκριμένη εργασία ξεκίνησε από την επιθυμία για την αποτύπωση του θέματος της επίτευξης των στόχων που θέτει ο άνθρωπος και των τρόπων μέσω των οποίων προσπαθεί να επιτύχει τους στόχους αυτούς. Στόχος ήταν το σημαντικό θέμα αυτό να αποδοθεί μέσω μιας ιστορίας. Με καθαρή επιρροή από τον κινηματογράφο και την κινούμενη εικόνα, ξεκίνησε η ιδέα για την δημιουργία αυτής της εργασίας. Αρχικό βήμα ήταν η συγγραφή του σεναρίου στο οποίο έπρεπε να αποδοθεί με βάση την έννοια του στόχου η αξία που έχει αυτός για τον άνθρωπο και ίσως η αμφισβήτησή του με έναν απλό και κατανοητό τρόπο. Ακόμα με ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον προς την κινούμενη εικόνα και των σχεδιασμό δισδιάστατου περιεχομένου, αποφασίστηκε το σενάριο να οπτικοποιηθεί, ώστε να δημιουργηθεί μια ταινία animation. Μια από τις σημαντικότερες αποφάσεις σε αυτό το σημείο ήταν η τεχνική του animation, η οποία θα χρησιμοποιηθεί στην ταινία. Έπειτα, λοιπόν, από μια αξιολόγηση των τεχνικών σε συνάρτηση με το αποτέλεσμα που ήταν επιθυμητό να αποδοθεί επιλέχθηκε η τεχνική του «frame by frame 2D animation» καθώς και η τεχνική του «rotoscoping» που συνέβαλε αρκετά στο τελικό αποτέλεσμα. Η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιήθηκε τόσο στο παρασκήνιο όσο και στον χαρακτήρα βοηθάει μέσω των χρωμάτων της να δημιουργηθούν πιο έντονα συναισθήματα στον θεατή. Η δημιουργία συναισθημάτων είναι απαραίτητη για την καλύτερη κατανόηση του σεναρίου και του γενικότερου νοήματος. Ταυτόχρονα η επιλογή ορισμένων χρωμάτων έγινε με σκοπό τη δημιουργία της αίσθησης της υφής. Τελικό στάδιο της εργασίας ήταν η διαδικασία προσθήκης των διάφορων εφέ που εφαρμόστηκαν στο βίντεο για να αποδοθεί καλύτερα το νόημα αλλά και η προσθήκη της ηχητικής επένδυσης η οποία εντάσσεται στο πεδίο της

ακουστικής αντίληψης. Με βάση την αντίληψη αυτή το βίντεο θα επενδυθεί ηχητικά ώστε να δημιουργηθεί ένα συγκεκριμένο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα με ξεκάθαρους στόχους και επιδράσεις στον αποδέκτη του έργου. Το ηχητικό αποτέλεσμα θα προσφέρει στην ταινία μία ιδιαίτερη απόχρωση και στον θεατή ένα επιπλέον ερέθισμα το οποίο θα τον βοηθήσει στην βαθύτερη αντίληψη του νοηματικού κέντρου της ταινίας ενώ ταυτόχρονα θα τον κάνει να απολαύσει το αποτέλεσμα.

Κεφάλαιο πρώτο: Ανάλυση θέματος και σχετικά με αυτό καλλιτεχνικά έργα



1.1 Συνοπτική ανάλυση θέματος της ταινίας

Η ταινία αναπαράγει με έναν αλληγορικό τρόπο τη διαδικασία κατά την οποία ένας άνθρωπος προσπαθεί να επιτύχει τον στόχο του και τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζει τον στόχο αυτό από τη μία κατά την διάρκεια της διαδρομής για την επίτευξή του και από την άλλη στο τέλος αυτής όταν τελικά τον επιτύχει. Δουλεύοντας γύρω από την έννοια του στόχου αρχικό βήμα ήταν η εύρεση έργων τέχνης και καλλιτεχνών που καταπιάστηκαν με το ίδιο θέμα με διαφορετικές ή ίδιες τεχνικές και μέσα. Πολλοί έχουν εξετάσει το ζήτημα του στόχου της τέχνης και το ρόλο που διαδραματίζει αυτή στις ζωές μας, δεν είναι όμως λίγοι και εκείνοι που έχουν καταπιαστεί με το θέμα του στόχου σε σχέση με τον άνθρωπο. Τους στόχους δηλαδή που θέτει ο ίδιος στη ζωή του, τα μέσα στα οποία καταφεύγει για να τους πετύχει αλλά και τα συναισθήματά του όταν καταφέρνει την εκπλήρωσή τους. Αξιοποιώντας λοιπόν τα καλλιτεχνικά έργα που αναφέρονται στον στόχο, τα οποία αποτέλεσαν και πηγή έμπνευσης για την ταινία, έγινε η συγγραφή του σεναρίου και η δημιουργία των σχεδίων.

1.2 Συνοπτική, κριτική ανάλυση της περιοχής που εντάσσεται το θέμα

Τα γνωστικά πεδία στα οποία εντάσσεται το θέμα περιλαμβάνουν τη γενικότερη σχέση με τις τέχνες αλλά κυρίως την ανάλυση έργων τέχνης σε όλα τα στάδια της εργασίας καθώς και την μεθοδολογία του κινηματογράφου. Αναπτύσσονται τεχνικές όπως: η δημιουργία σχεδίων, η δημιουργία κινουμένων σχεδίων, ο τομέας της συγγραφής σεναρίου, η ηχογράφηση και επεξεργασία ηχητικού υλικού και η σύνδεση όλων αυτών των διαφορετικών μορφών τέχνης ώστε να δημιουργηθεί ένα αρμονικό αποτέλεσμα και τέλος ο τρόπος με τον οποίο όλα αυτά θα δημιουργήσουν ένα οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Στόχος εξάλλου της εργασίας αυτής είναι η δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ταινίας η οποία συνδυάζει τα πολλαπλά πεδία γνώσεων που αναλύθηκαν παραπάνω.

1.3 Η έννοια του στόχου στη Φιλοσοφία

Στην περίπτωση της φιλοσοφίας ο στόχος συνδέεται πολύ συχνά με τον σκοπό της ζωής του ανθρώπου. Αυτός που φυσικά αξίζει να αναφερθεί πρώτος είναι ο Αριστοτέλης, ο γνωστότερος ίσως φιλόσοφος ο οποίος αποτύπωσε την έννοια του στόχου σε σχέση με οτιδήποτε πάνω στην γη. Όπως αναφέρει στην τελεολογική θεωρία που ανέπτυξε όλα έχουν ένα σκοπό ο οποίος συνδέεται με το τέλος του. Ο οριστικός σκοπός που έχει το κάθε ον καθορίζει και την φύση του και αυτή κατά συνέπεια το οδηγεί στον στόχο του. Σύμφωνα με τον Αριστοτέλη λοιπόν *«ο άνθρωπος έχει έναν τελικό σκοπό που τον κάνει αυτό που είναι επειδή προσπαθεί να τον επιτύχει»* (Περὶ Ζῴων Μορίων, 640a.10-640b.4). Ένας ακόμα από

τους φιλοσόφους που ασχολήθηκαν με τον στόχο από άλλη οπτική όμως είναι ο Δανός υπαρξιστής Σαίρεν Κίρκεγκωρ ο οποίος αναφέρει: *“What I really need is to get clear about what I must do, not what I must know, except insofar as knowledge must precede every act. What matters is to find a purpose, to see what it really is that God wills that I shall do; the crucial thing is to find a truth which is truth for me, to find the idea for which I am willing to live and die ”* (Journal entry, 1 August 1835). Το απόσπασμα μεταφράζεται: “Αυτό που πραγματικά χρειάζομαι είναι να ξεκαθαρίσω τι πρέπει να κάνω, όχι τι πρέπει να γνωρίζω εκτός από το ότι η γνώση πρέπει να προηγείται κάθε πράξης. Αυτό που έχει σημασία είναι να βρούμε έναν σκοπό, να δούμε τι πραγματικά θέλει ο Θεός να κάνω. Το πιο κρίσιμο είναι να βρω μια αλήθεια που είναι αλήθεια για μένα, να βρω την ιδέα για την οποία είμαι πρόθυμος να ζήσω και να πεθάνω”. Γίνεται φανερό ότι συνδέει τον στόχο με τον Θεό και τον θέτει σαν βασικό παράγοντα για να βρει τον σκοπό του κάτι που έρχεται σε αντίθεση με την αριστοτελική άποψη ότι όλα έχουν έναν σκοπό ανεξαρτήτως Θεού. Τέλος μια άλλη ερμηνεία για τον στόχο στη ζωή είναι αυτή του Leo Rosten ο οποίος αναφέρει συνοπτικά ότι σκοπός δεν είναι να είσαι ευτυχισμένος αλλά να είσαι παραγωγικός, ώστε να έχει κάποια σημασία το γεγονός ότι έζησες (Rosten 1978 “Passions & Prejudices: Or, Some of My Best Friends are People) . Παρατηρούμε λοιπόν ότι εξετάζει τον σκοπό βασισμένο μόνο στις ανθρώπινες πράξεις. Οι τρεις απόψεις διαφέρουν σημαντικά μεταξύ τους καθώς δίνουν βάση σε διαφορετικά σημεία. Αυτό λοιπόν που θα αναλυθεί παρακάτω σχετικά με τις τέχνες συναντάται και στην φιλοσοφία καθώς το ίδιο θέμα μπορεί να αποδοθεί με διαφορετικούς τρόπους.

1.4 Καλλιτέχνες που ασχολήθηκαν με το συγκεκριμένο θέμα

Η έννοια του στόχου κατά καιρούς έχει απασχολήσει πολλούς καλλιτέχνες. Το ζήτημα αυτό έχει εξετασθεί τόσο θεωρητικά όσο και πρακτικά. Ένα εξάλλου από τα περισσότερα αμφιλεγόμενα θέματα είναι ο σκοπός της ίδιας της τέχνης. Επιπροσθέτως αρκετοί φιλόσοφοι έχουν ασχοληθεί κατά καιρούς με το ζήτημα του στόχου και έχουν αναπτύξει ιδέες σχετικά με αυτό. Παρακάτω θα αναλυθούν καλλιτέχνες και έργα που έχουν προσπαθήσει να αποδώσουν την συγκεκριμένη έννοια με διάφορους τρόπους και φυσικά με διαφορετικές τεχνικές. Μέσα από αυτήν την έρευνα θα γίνει προσπάθεια να βρεθεί η απόδοση της έννοιας που είναι περισσότερα κοντά στο πνεύμα της ταινίας αλλά και στο θέμα που αυτή πραγματεύεται. Οι καλλιτέχνες που θα αναφερθούν όπως και τα έργα τους είναι επιλεγμένα με γνώμονα την έννοια του στόχου. Παρόλο που θα μπορούσαμε να βρούμε αρκετά ακόμα παραδείγματα τέτοιων έργων που κινήθηκαν γύρω από τον ίδιο εννοιολογικό άξονα ή

μπορούν να ερμηνευτούν με βάση αυτόν, επιλέχθηκαν τα συγκεκριμένα καθώς αντιμετωπίζουν την έννοια του στόχου με τρόπο που παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον όπως θα φανεί και παρακάτω. Θα αναλυθεί ένα έργο ως αντιπροσωπευτικό παράδειγμα για κάθε μια από τις τέχνες: λογοτεχνία, κινηματογράφος, ζωγραφική, γλυπτική, κόμικ και τέλος ένα γνωμικό που βοήθησε στην ολοκλήρωση της εργασίας.

1.4.1 Λογοτεχνία

Ξεκινώντας την έρευνα από τον Αλμπέρ Καμύ και την θεωρία του για τον μύθο του Σίσυφου θα διερευνηθεί θεωρητικά η έννοια του στόχου και πως την αντιμετωπίζει ο Καμύ στο βιβλίο του. Επηρεασμένος από τους φιλοσόφους Søren Kierkegaard, Arthur Schopenhauer και Friedrich Nietzsche, ο Camus υποστηρίζει ότι η ζωή ουσιαστικά δεν έχει νόημα αν και οι άνθρωποι συνεχίζουν να προσπαθούν να επιβάλλουν τάξη στην ύπαρξη και να αναζητούν απαντήσεις σε αναπάντητα ερωτήματα (Britannica 2011). Στη μυθολογία ο Σίσυφος αναφέρεται ως ένας άνθρωπος που έπειτα από κατάρα του Δία έπρεπε αιωνίως να ανεβάζει έναν ογκόλιθο στην κορυφή ενός λόφου. Αφού ο βράχος κατρακυλούσε πίσω στην αρχική του θέση ο Σίσυφος έπρεπε να επαναλαμβάνει επ' άπειρον τη διαδικασία. Ο Καμύ στο συγκεκριμένο βιβλίο συσχετίζει την ευτυχία με τον στόχο του Σίσυφου αναλύοντάς τον φιλοσοφικά και κοινωνικά καθώς τον παραλληλίζει με τον άνθρωπο στην σύγχρονη κοινωνία. Μπορεί λοιπόν κανείς να παρατηρήσει ότι ο Καμύ επικεντρώνεται στον άνθρωπο και σχεδόν αναιρεί τους εξωτερικούς παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν την επίτευξη ενός στόχου. Παίρνει σαν δεδομένο δηλαδή το γεγονός ότι ο Σίσυφος θα καταφέρει να ανεβάσει τον ογκόλιθο στο βουνό και άρα θα πετύχει τον στόχο του.

Το παράδειγμα του Καμύ παρόλο που αναφέρεται στον στόχο του Σίσυφου επικεντρώνεται στην ατέρμονη και αιώνια διαδικασία της ανάβασης του ογκόλιθου στον λόφο. Ο Καμύ προσπαθεί μέσα από τον μύθο να αποδείξει την συνάφεια της ευτυχίας του ανθρώπου με αυτήν του Σίσυφου παρόλο που είναι καταδικασμένος.

1.4.2 Κινηματογράφος

Δεν συναντάμε μόνο στη λογοτεχνία όμως έργα τα οποία έχουν καταπιαστεί με την έννοια του στόχου. Στον κινηματογράφο θα ανακαλύψουμε μία πολύ γνωστή ταινία η οποία αποδίδει την έννοια της επίτευξης του στόχου με μία τελείως διαφορετική οπτική. Στην ταινία «Forrest Gump» παρατηρούμε ότι η επίτευξη οποιοδήποτε στόχου αποκτά μια τελείως διαφορετική έννοια.

Η ταινία ξετυλίγει την ιστορία της ζωής ενός ανθρώπου με νοητική υστέρηση μέσω αναδρομών που ο ίδιος κάνει καθημέρος σε ένα παγκάκι. Ξεκινάει να αφηγείται την ιστορία του με τη χρήση μιας ατάκας που του έλεγε η μητέρα του: “Η ζωή είναι σαν κουτί με σοκολατάκια. Ποτέ δεν ξέρεις τι θα πάρεις.” Με αυτή τη φράση ξεκινάει να εκτυλίσσεται όλη η πλοκή της ταινίας η οποία θα σταδιακά αρχίζει να θίγει διάφορα κοινωνικά και πολιτικά θέματα της Αμερικής. Ο πρωταγωνιστής της ταινίας περιγράφει όλα όσα έζησε και κατάφερε από παιδί έως και την συγκεκριμένη στιγμή που περιμένει το λεωφορείο για να πάει να συναντήσει την γυναίκα της ζωής του και τον γιο του με έναν ιδιαίτερα απλοϊκό τρόπο.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που αξίζει να αναλυθεί βρίσκεται στην αρχή της ταινίας. Ο ήρωας ξεκινά την αφήγησή του βλέποντας τα παπούτσια της νοσοκόμας που πρώτα κάθεται δίπλα του στο παγκάκι και κάνει μια αναδρομή στα παιδικά του χρόνια όπου λόγω κάποιου προβλήματος στη μέση αναγκάστηκε να φορέσει σίδερα στήριξης για να περπατάει. Αφού τα άλλα παιδιά τον χλευάζουν για το νοητικό του πρόβλημα και για τα υποστηρικτικά σίδερα στα πόδια του ο Φόρεστ σε μια απόπειρα να τους ξεφύγει τρέχοντας με τα σίδερα στα πόδια καταφέρνει να σπάσει τα σίδερα και να τρέξει κανονικά για πρώτη φορά. Όπως πολύ χαρακτηριστικά αναφέρει «από τότε πήγαινα παντού τρέχοντας». Σε αυτό το σημείο μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι η επίτευξη του στόχου λειτουργεί λυτρωτικά για τον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Σε όλη την διάρκεια της ταινίας παρατηρούμε ότι ο χαρακτήρας δίνει όλο του το είναι με ό,τι ασχολείται, παρόλο που δεν έχει την επίτευξη του στόχου σαν τελικό σκοπό. Λόγω του νοητικού του προβλήματος δεν μπορεί να εκφραστεί όπως οι περισσότεροι άνθρωποι, ένα από τα χαρακτηριστικά που τον κάνουν μοναδικό. Όταν λοιπόν καταφέρνει να τρέξει επιτυγχάνει και έναν στόχο του τον οποίο όμως δεν εκφράζει, κάτι που θα περιμέναμε από έναν άνθρωπο χωρίς νοητικό πρόβλημα. Απολαμβάνει την επίτευξή του και αυτό γίνεται φανερό από την φράση του και την μετέπειτα πορεία του στην ταινία που βλέπουμε ότι “χρησιμοποιεί” την ιδιότητα του γρήγορου δρομέα για να καταφέρει να επιτύχει και άλλα πράγματα. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η εισαγωγή του στο κολέγιο την οποία παλαιότερα του είχαν αρνηθεί (λόγο χαμηλού νοητικού επιπέδου) ώστε να μπορεί να παίζει στην ομάδα ποδοσφαίρου του σχολείου. Ο στόχος για έναν τέτοιο άνθρωπο λειτουργεί πολύ διαφορετικά καθώς τις περισσότερες φορές δεν καταβάλλει την ίδια ψυχική προσπάθεια για να τον επιτύχει. Βλέπουμε λοιπόν ότι στην ταινία δίνεται ένας τελείως διαφορετικός ορισμός για τον στόχο μιας και ο χαρακτήρας φαίνεται να μην καταβάλλει όλη του την ενέργεια για την επίτευξη του στόχου του αλλά τελικά να τον καταφέρνει με την βοήθεια είτε των έμφυτων χαρακτηριστικών του (π.χ. τρέχει γρήγορα) είτε της τύχης. Ο

στόχος επομένως παρουσιάζεται σαν κάτι απλό, που δεν χρειάζεται να προσπαθήσεις πολύ αλλά όταν είναι η σωστή στιγμή θα επιτευχθεί.

Η λογική του στόχου στην συγκεκριμένη περίπτωση βλέπουμε ότι έρχεται σε αντιδιαστολή με την λογική του Αλμπέρ Καμύ. Από τον Καμύ που θεωρεί ότι ο άνθρωπος είναι ευτυχισμένος όταν επιτυγχάνει τους στόχους του, στον Φόρεστ Γκάμπ που περιγράφει την επίτευξη των στόχων σαν κάτι απλό για το οποίο αρκούν τα έμφυτα ταλέντα και η τύχη.

1.4.3 Ζωγραφική

Μία ακόμα μορφή τέχνης στην οποία θα μπορούσε εύκολα να ερμηνευτεί η έννοια του στόχου, είναι αυτή της ζωγραφικής. Στην ζωγραφική θα μπορούσαν πολλά έργα να ερμηνευτούν ως αποτύπωση της επίτευξης κάποιου στόχου. Πολλοί καλλιτέχνες εξάλλου κατά καιρούς έχουν αναφέρει ότι στόχος του έργου ήταν η αποτύπωση του συγκεκριμένου αποτελέσματος.

Ο Τζέισον Πόλοκ είναι ένας από τους σημαντικότερους ζωγράφους λόγω της καινοτομίας που έκανε γνωστή μέσα από τα έργα του. Η τεχνική «ντρίπινγκ» που έγινε ευρέως γνωστή μέσω του συγκεκριμένου ζωγράφου και συνδυάστηκε κατά κάποιο τρόπο με το όνομά του είναι η διαδικασία κατά την οποία ο καμβάς τοποθετείται στο πάτωμα και η μπογιά διανέμεται με χαοτικό τρόπο δημιουργώντας φράκταλ δομές. Το έργο του Πόλοκ που θα αναλυθεί, δεν ακολουθεί την συγκεκριμένη τεχνική και για αυτό έχει μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

Το έργο του Pollock “Το βάθος” (The Deep) διαφέρει σημαντικά από τα υπόλοιπα έργα του καθώς παρατηρούμε μια περιορισμένη χρωματική παλέτα αλλά και μια διαφορετική τεχνική. Στο συγκεκριμένο έργο χρησιμοποιούνται πολύ περιορισμένα χρώματα, κάτι που δεν συνηθίζει να κάνει ο συγκεκριμένος καλλιτέχνης. Τα χρώματα που χρησιμοποιεί είναι άσπρο, μαύρο, αποχρώσεις του γκρι και κίτρινο.

Η έννοια του στόχου σε αυτό το έργο γίνεται φανερή από το γεγονός ότι ο πίνακας αναπαριστά μια σχισμή ή πληγή όπως αρκετοί αναφέρουν. Η σχισμή αυτή θα μπορούσε να παρομοιαστεί με την προσπάθεια για επίτευξη του οποιουδήποτε στόχου. Η προσπάθεια δεν είναι πάντα εύκολη και ευχάριστη για αυτό αναπαρίσταται με το μαύρο κομμάτι του πίνακα, που προσπαθεί να καλυφθεί από το λευκό και το κίτρινο που είναι η επίτευξη του στόχου, δηλαδή το ευχάριστο και γαλήνιο κομμάτι του πίνακα. Όπως αναφέρει εξάλλου και ο Καντίνσκι στο βιβλίο του “Concerning the Spiritual in Art” *«το λευκό συμβολίζει την αγνότητα σε αντίθεση με το μαύρο που συμβολίζει το πένθος ενώ ο συνδυασμός του δηλαδή το γκρι εκφράζει την έλλειψη κίνησης και όσο βαθύτερο γίνεται δημιουργεί μια ασφυξία στο*

στοιχείο που το περιέχει» (Concerning the Spiritual in Art 2002). Εκφράζοντας μια προσωπική άποψη, ο Πόλοκ σε αυτήν την σύνθεση προσπάθησε να αποτυπώσει την προσπάθεια του να απεξαρτηθεί από τον αλκοολισμό ο οποίος τον οδήγησε καις την καταστροφή του αφού κατέληξε σε ατύχημα με αμάξι, που όπως διαγνώστηκε μετέπειτα προκλήθηκε επειδή οδηγούσε μεθυσμένος. Με αυτήν την σύνθεση καταφέρει να περιγράψει την δύσκολη και σκληρή όψη της προσπάθειας που δεν έχει πάντα θετικό αποτέλεσμα και δεν καταλήγει στην επίτευξη του εκάστοτε στόχου. Δεν είναι τυχαίο εξάλλου ότι ο πίνακας δημιουργήθηκε λίγα χρόνια πριν τον θάνατό του. Ο στόχος λοιπόν του Πόλοκ ήταν να καταφέρει να απεξαρτηθεί και αυτό ακριβώς προσπαθεί να αποτυπώσει μέσω του πίνακά του.

1.4.4 Γλυπτική

Στην γλυπτική υπάρχει ένα πολύ χαρακτηριστικό έργο που περιγράφει την επίτευξη του στόχου το οποίο ανήκει τον Antonio Canova και δεν είναι άλλο από τον Περσέα με το κεφάλι της Μέδουσας. Ένας πολύ γνωστός μυθολογικός ήρωας ο οποίος ήταν γιος του Δία και της Δανάης και πήγε το κεφάλι της Μέδουσας σαν δώρο γάμου στον Πολυδέκτη, τον βασιλιά της Σερίφου αφού ο ίδιος του το ζήτησε.

Στο συγκεκριμένο άγαλμα ο Περσέας απεικονίζεται να παρουσιάζει με θριαμβευτικό τρόπο το κεφάλι της μέδουσας που ήταν τρόπαιο του. Ο Canova τον έχει απεικονίσει σε μία πολύ δυναμική στάση η οποία δείχνει την επίτευξη του στόχου του που δεν ήταν άλλος από την νίκη του στην συγκεκριμένη μάχη. Ακόμα παρουσιάζει έναν Περσέα με πολύ καλοσχεδιασμένο σώμα το οποίο μοιάζει ιδανικό καθώς είναι μυώδες και σίγουρα δεν θυμίζει άτομο που μόλις έχει τελειώσει την μάχη. Ουσιαστικά δείχνει τον Περσέα να έχει πετύχει τον στόχο του χωρίς να έχει καταβάλει ιδιαίτερη προσπάθεια. Στο άγαλμα βλέπουμε στο ένα χέρι να κρατάει το κεφάλι της μέδουσας και στο άλλο το σπαθί. Δεν απεικονίζεται πουθενά η ασπίδα που σύμφωνα με την μυθολογία τον βοήθησε να καταφέρει τον στόχο του. Η ικανότητα της Μέδουσας όπως είναι γνωστό ήταν να μετατρέπει τους ζωντανούς σε πέτρα κάτι το οποίο στο συγκεκριμένο άγαλμα ο καλλιτέχνης αντιστρέφει καθώς μετέτρεψε σε πέτρα την προσπάθεια αποφυγής του Περσέα να μετατραπεί σε πέτρα!

Σε αυτό το έργο λοιπόν ο καλλιτέχνης παρουσιάζει την επίτευξη του στόχου, που στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν είναι άλλη από την νίκη, σαν κάτι πολύ απλό που συναντά τον ήρωα άτρωτο χωρίς καμία ένδειξη προσπάθειας στο σώμα του. Το γεγονός ότι ο Κανόβα δεν αναπαριστά τον μυθολογικό ήρωα με σημάδια από την μάχη του με την Μέδουσα αλλά με αψεγάδιαστο κορμί δίνει πολλές πληροφορίες για την έννοια του στόχου σύμφωνα με τον

Κανόβα. Η απόδοση που διαφαίνεται δηλαδή σε αυτό το έργο, είναι η επίτευξη του στόχου χωρίς προσπάθεια αλλά σαν κάτι πολύ απλό που ταυτόχρονα είναι θριαμβευτικό και μεγαλοπρεπές, όπως δηλαδή και ο τρόπος που ο ήρωας κρατάει το “τρόπαιό” του.

1.4.5 Κόμικ

Ένα ακόμα έργο που κινείται γύρω από τον ίδιο νοηματικό πυρήνα είναι η δημιουργία ενός κόμικ από τον Gavin Aung Than με τίτλο “Ithaka”. Ο συγκεκριμένος καλλιτέχνης παίρνοντας το ποίημα του Κωνσταντίνου Καβάφη «Ιθάκη» δημιούργησε ένα κόμικ στο οποίο όμως δεν απεικονίζει την ιστορία του Οδυσσέα όπως παρουσιάζεται στο ποίημα. Απεικονίζει την ιστορία ενός άνδρα που ξεκινάει από την Ιθάκη για την Τροία έπειτα από μια επιστολή που του άφησε ο πατέρας του. Για τον συγκεκριμένο άντρα η επίτευξη του στόχου αποτυπώνεται μέσω του χάρτη που έχει δημιουργήσει για να αφήσει σαν παρακαταθήκη στον γιο του. Αυτό που δείχνει με πολύ εύστοχο τρόπο το σκίτσο είναι ότι ο στόχος είναι πολλές φορές το ίδιο το ταξίδι, κάτι που φυσικά αναφέρει και ο Κ. Καβάφης στο πολύ γνωστό του ποίημα «Ιθάκη». Μπορεί το σκίτσο να αποτελείται από πέντε εικόνες αλλά καταφέρνει να επικοινωνήσει άριστα στον αποδέκτη την συγκεκριμένη έννοια. Μπορεί κανείς ακόμα να παρατηρήσει ότι ο στόχος στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν ήταν μόνο να καταφέρει να φτάσει ο ήρωας στον προορισμό του αλλά να σχεδιάσει και τον χάρτη τον οποίο θα μπορέσει να ακολουθήσει και η επόμενη γενιά ώστε να βρει και αυτή τον στόχο της. Ουσιαστικά βλέπουμε ότι ο πατέρας δίνει το κίνητρο στον γιο ώστε να βγει στην θάλασσα με την βεβαιότητα ότι ταξιδεύοντας θα βρει τον δρόμο του και θα καταφέρει να πετύχει τον στόχο του.



Εικόνα 1, 2, 3, 4 : Πάνω: Απόσπασμα από την ταινία Forrest Gump, η σκηνή που σπάνε τα σίδερα στα πόδια του ενώ καταφέρνει να τρέξει για πρώτη φορά. Κάτω (από αριστερά προς τα δεξιά): Η πρώτη εικόνα είναι ο πίνακας του Jackson Pollock “The Deep”. Φωτογραφία από το άγαλμα του Canova “Perseus with the Head of Medusa”. Τελευταία εικόνα αποτελεί απόσπασμα από το κόμικ του Gavin Aung Than με τίτλο “Ithaka”.

1.4.6 Ποίηση

Σαν τελικό βοήθημα θα αναλυθεί το έργο που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην σχεδίαση της ταινίας, χωρίς όμως να αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της όπως τα υπόλοιπα που θα ακολουθήσουν. Το απόφθεγμα μία Ινδής ποιήτριας, το οποίο βρίσκεται και μέσα στην ταινία, αποτελεί ένα ακόμα παράδειγμα έργου βασισμένο στην έννοια του στόχου. Το γνωμικό αναφέρει: “I get so lost in where I want to go I forget that the place I’m in is already quite magical”. Το γνωμικό αυτό μεταφράζεται ως: «Είμαι τόσο χαμένος στο μέρος που θέλω να παω που ξεχνάω πως το μέρος που είμαι είναι αρκετά μαγικό». Επιλέχθηκε να αναφερθεί τελευταίο, καθώς βοήθησε στην εκτέλεση της εργασίας.

Το απόσπασμα αυτό περιγράφει την ψυχολογία του χαρακτήρα ο οποίος καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής ήταν τόσο αφοσιωμένος στο στόχο του που σχεδόν ξέχασε που πραγματικά βρίσκεται. Το γεγονός ότι ο χαρακτήρας δεν βλέπει τίποτα άλλο παρά μόνο τον στόχο του τον κάνει να χάσει σημαντικά κομμάτια της διαδρομής και ίσως να μην ευχαριστηθεί τόσο το αποτέλεσμα. Αυτό κάνει την ταινία άμεσα συνυφασμένη με το γνωμικό της Καούρ, καθώς ο χαρακτήρας προσπαθεί με τόσο μεγάλη επιμονή να φτάσει στον προορισμό του χωρίς όμως να δίνει την πρέπουσα σημασία στην διαδρομή. Το τέλος της ταινίας δικαιώνει τον συσχετισμό της με το γνωμικό της Καούρ μιας και τη στιγμή που αλλάζει το περιβάλλον γύρω από τον ήρωα ο θεατής αντιλαμβάνεται πως η δυσκολία όλης αυτής της διαδρομής ήταν μόνο μέσα στο μυαλό του ήρωα. Το ενδεχόμενο να ισχύει το αντίθετο και ο ήρωας να διέσχισε όντως μια δύσβατη διαδρομή αλλά πλέον η αντίληψη του για αυτήν να είναι αυτή που βλέπει και ο θεατής μετά την εναλλαγή του πλάνου, είναι ακόμα ένα ρεαλιστικό σενάριο. Το βασικότερο είναι ότι ο κάθε θεατής θα μπορεί να βγάλει τα δικά του συμπεράσματα για τον ήρωα της ταινίας. Αυτό εξάλλου είναι και το βασικό στοιχείο που επιζητά να έχει η ταινία. Να μπορεί δηλαδή ο αποδέκτης να σχηματίσει τη δική του γνώμη για τον ήρωα, να αναλογιστεί το θέμα του στόχου σε σχέση με τη δική του ζωή και γενικότερα να προκαλέσει διαφορετικά συναισθήματα στον καθένα που θα τον οδηγήσουν σε προβληματισμό και σε περαιτέρω υπαρξιακές και φιλοσοφικές αναζητήσεις.

Στο τελευταίο πλάνο του animation χρησιμοποιείται το συγκεκριμένο απόφθεγμα από την Ινδή συγγραφέα Rupī Kaur το οποίο συνοψίζει το θέμα της ταινίας ενώ παράλληλα την συμπληρώνει. Το απόφθεγμα αυτό περιγράφει την διαδικασία της διαδρομής αλλά και το πόσο μπορεί να παρασυρθεί κάποιος από τον στόχο του. Επιλέχθηκε να μπει στο συγκεκριμένο σημείο καθώς εκεί ο πρωταγωνιστής συνειδητοποιεί την διαδρομή και την προσπάθεια που έχει κάνει για να φτάσει στην κορυφή του βουνού που τόσο ήθελε. Η συνειδητοποίηση ότι ο στόχος πιθανότατα δεν είχε τόσο μεγάλη αξία είναι δύσκολο να γίνει πριν την επίτευξή του. Τέλος η επιλογή να αναφερθεί στο συγκεκριμένο σημείο της εργασίας έγινε καθώς τα έργα που ακολουθούν είναι αυτά που την επηρέασαν κατά κύριο λόγο, αποτελώντας πηγή έμπνευσης τόσο για το σενάριο της ταινίας όσο και για τη σχεδιάσή της.

Κεφάλαιο δεύτερο: Έργα που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης.



2.1 Καλλιτέχνες που αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για το συγκεκριμένο έργο

Όπως έγινε φανερό από τα παραπάνω δεν είναι λίγοι οι καλλιτέχνες τα έργα των οποίων βασίστηκαν στην έννοια του στόχου. Έγινε ακόμα αντιληπτό ότι η έννοια του στόχου μπορεί να προσεγγιστεί από πολλές διαφορετικές οπτικές όπως αναφέρθηκε και παραπάνω. Υπάρχουν όμως και κάποιοι καλλιτέχνες που επηρέασαν περισσότερο τη συγκεκριμένη εργασία. Οι καλλιτέχνες αυτοί δοκίμασαν να αποδώσουν την έννοια του στόχου μέσω της ποίησης. Τα δύο έργα που θα παρουσιαστούν παρακάτω σχετίζονται μεταξύ τους μιας και το δεύτερο ποίημα, όπως αναφέρει ο δημιουργός του, αποτελεί μια απάντηση στο πρώτο.

2.2 Ανάλυση ποιημάτων που χρησιμοποιήθηκαν

Παρόλο που θα μπορούσαν, όπως προαναφέρθηκε, να κάνουν την εμφάνισή τους αρκετά έργα στο συγκεκριμένο σημείο αυτά που ακολουθούν ήταν τα έργα που βοήθησαν περισσότερο στην εκτέλεση του τελικού αποτελέσματος της εργασίας. Βοήθησαν τόσο στη συγγραφή του σεναρίου όσο και στον τρόπο σχεδίασης του έργου αλλά και στην προσπάθεια απόδοσης των συμπερασμάτων και των εννοιών που εντοπίζονται στην ταινία. Η σχέση που έχουν τα δύο έργα μεταξύ τους βοήθησε στην περαιτέρω ανάλυση και εξήγησή τους.

2.2.1 Κωνσταντίνος Καβάφης - Ιθάκη

Το πρώτο ποίημα που αποτελεί πηγή έμπνευσης για την συγκεκριμένη εργασία είναι το ποίημα του Κωνσταντίνου Καβάφη «Ιθάκη». Ο Κ. Καβάφης αποτελεί έναν από τους γνωστότερους Έλληνες ποιητές και η «Ιθάκη» ένα από τα πιο πολυσυζητημένα έργα του όσον αφορά το περιεχόμενό του. Το συγκεκριμένο ποίημα έχει αποδοθεί με ποικίλους τρόπους, όπως η αποτύπωση σε μορφή κόμικ ή η απαγγελία του. Δεν είναι λίγοι αυτοί που πιστεύουν ότι ο Καβάφης με το συγκεκριμένο ποίημα “απαντάει” σε ένα παλαιότερο ποίημα του το οποίο εκδόθηκε το 1894 με τίτλο “Δευτέρα Οδύσσεια” και το περιεχόμενό του αναφέρεται στον ομηρικό Οδυσσέα.

Παρατίθεται το ποίημα (Δώδεκα μονόφυλλα με ποιήματα του Κ.Π.Καβάφη 2013):

Ιθάκη - Κωνσταντίνος Καβάφης

Σὰ βγεῖς στὸν πηγαῖμὸ γιὰ τὴν Ἰθάκη,
νὰ εὖχεσαι νᾶναι μακρὺς ὁ δρόμος,
γεμάτος περιπέτειες, γεμάτος γνώσεις.
Τοὺς Λαιστρυγόνας καὶ τοὺς Κύκλωπας,

τὸν θυμωμένο Ποσειδῶνα μὴ φοβᾶσαι,
τέτοια στὸν δρόμο σου ποτέ σου δὲν θὰ βρεῖς,
ἂν μὲν ἡ σκέψις σου ὑψηλή, ἂν ἐκλεκτὴ
συγκίνησις τὸ πνεῦμα καὶ τὸ σῶμα σου ἀγγίζει.
Τοὺς Λαιστρυγόνας καὶ τοὺς Κύκλωπας,
τὸν ἄγριο Ποσειδῶνα δὲν θὰ συναντήσεις,
ἂν δὲν τοὺς κουβανεῖς μὲς στὴν ψυχὴ σου,
ἂν ἡ ψυχὴ σου δὲν τοὺς στήνει ἐμπρός σου.
Νὰ εὖχεσαι νὰ ἔναι μακρὺς ὁ δρόμος.
Πολλὰ τὰ καλοκαιρινὰ πρωῒα νὰ εἶναι
ποῦ μὲ τί εὐχαρίστηση, μὲ τί χαρὰ
θὰ μπαίνεις σὲ λιμένας πρωτοειδωμένους·
νὰ σταματήσεις σ' ἐμπορεῖα Φοινικικά,
καὶ τὲς καλὲς πραγμάτειες ν' ἀποκτήσεις,
σεντέφια καὶ κοράλλια, κεχριμπάρια κ' ἔβενους,
καὶ ἡδονικὰ μυρωδικὰ κάθε λογῆς,
ὅσο μπορεῖς πιὸ ἄφθονα ἡδονικὰ μυρωδικά.
Σὲ πόλεις Αἰγυπτιακὲς πολλὰς νὰ πᾶς,
νὰ μάθεις καὶ νὰ μάθεις ἀπ' τοὺς σπουδασμένους.
Πάντα στὸ νοῦ σου νᾶχης τὴν Ἰθάκη.
Τὸ φθάσιμον ἐκεῖ εἶν' ὁ προορισμός σου.
Ἀλλὰ μὴ βιάζης τὸ ταξίδι διόλου.
Καλλίτερα χρόνια πολλὰ νὰ διαρκέσει.
Καὶ γέρος πιά ν' ἀράξης στὸ νησί,
πλούσιος μὲ ὅσα κέρδισες στὸν δρόμο,
μὴ προσδοκῶντας πλούτη νὰ σὲ δώσῃ ἡ Ἰθάκη.
Ἡ Ἰθάκη σ' ἔδωκε τ' ὠραῖο ταξίδι.
Χωρὶς αὐτὴν δὲν θᾶβγαινες στὸν δρόμο.
Ἄλλα δὲν ἔχει νὰ σὲ δώσῃ πιά.
Κι ἂν πτωχικὴ τὴν βρῇς, ἡ Ἰθάκη δὲν σὲ γέλασε.
Ἔτσι σοφὸς ποῦ ἔγινες, μὲ τόση πείρα,
ἤδη θὰ τὸ κατάλαβες ἡ Ἰθάκη τί σημαίνουν.

Ανάλυση ποιήματος

Αφετηρία για την σύνδεση άλλων έργων ήταν φυσικά το ποίημα του Κωνσταντίνου Καβάφη, «Ιθάκη». Όπως είναι γνωστό, το ποίημα αναφέρεται στην επιστροφή του Οδυσσέα στην πατρίδα του, την Ιθάκη, μετά από την πολυετή απουσία του στον πόλεμο της Τροίας. Ο Όμηρος περιέγραψε το ταξίδι του Οδυσσέα με πολλές λεπτομέρειες που κάνουν την ιστορία να αποκτήσει μεγαλύτερο ενδιαφέρον. Ο Καβάφης έχοντας μεγάλη αγάπη προς τα ομηρικά έπη κατάφερε να γράψει ένα ποίημα το οποίο απευθύνεται στον ίδιο τον Οδυσσέα, πριν ξεκινήσει το ταξίδι επιστροφής στην πατρίδα του. Ο ποιητής περιγράφει με έναν πολύ διαχρονικό τρόπο την αξία που έχει το ταξίδι και τις δυσκολίες του Οδυσσέα, αλλά και πως αυτά τελικά θα τον κάνουν να εκτιμήσει την «Ιθάκη» του, δηλαδή τον προορισμό του. Περιγράφοντας αναλυτικά την διαδρομή του και όλα όσο πρόκειται να γνωρίσει, ουσιαστικά τον προειδοποιεί να μην χάσει καμία από αυτές τις εμπειρίες, μιας και όπως του λέει, τα πλούτη βρίσκονται στο ταξίδι και όχι στην Ιθάκη. Η Ιθάκη όπως αναφέρει ο ποιητής ήταν μόνο η κινητήριος δύναμη για να ξεκινήσει το ταξίδι, δεν έχει αξία σαν προορισμός για αυτό και προειδοποιεί τον Οδυσσέα να μην απογοητευτεί φτάνοντας σε αυτήν. Ο ήρωας θα έχει ήδη τόσες εμπειρίες από το ταξίδι που θα βρει την Ιθάκη φτωχή από γνώση. Ο Καβάφης μάλιστα σχολίασε το ποίημά του λέγοντας: «Το νόημα του ποιήματος τούτου είναι απλούν και σαφές. Ο άνθρωπος εις την ζωήν του επιδιώκει ένα σκοπόν "Ιθάκην", αποκτά πείραν, γνώσεις και ενίοτε αγαθά ανώτερα του σκοπού του ιδίου. Κάποτε δε την Ιθάκην, όταν φθάνει στο τέρμα των προσπαθειών του, την ευρίσκει πτωχικήν, κατωτέρα των προσδοκιών του. Εντούτοις η Ιθάκη δεν τον γέλασε».

Αυτό που αναφέρει ο Καβάφης στο παραπάνω απόσπασμα είναι μία σύντομη περιγραφή του ποιήματος. Όταν ο Οδυσσέας αντικρίζει την Ιθάκη δεν ικανοποιείται από αυτό που βλέπει. Το ίδιο συμβαίνει και στο τέλος της ταινίας, καθώς και ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει την κορυφή του βουνού ανούσια και μη ικανοποιητική.

Πως χρησιμοποιήθηκε στην ταινία

Ο συσχετισμός του ποιήματος και του animation ξεκινάει από το γεγονός ότι και τα δύο χρησιμοποιούν την λογική του προορισμού για να απορρίψουν την αξία του και να δώσουν έμφαση στην διαδρομή. Το γεγονός ότι ο Καβάφης περιγράφει μια διαδρομή στην οποία ο ήρωας θα αποκτήσει πολλές εμπειρίες οι οποίες θα τον συνοδεύουν για την υπόλοιπη ζωή του φέρνει πιο κοντά τον ήρωα του Καβάφη με τον ήρωα της ταινίας. Ακόμα, το γεγονός ότι και οι δύο ήρωες αντιλαμβάνονται την αξία του ταξιδιού αφού φτάσουν στον προορισμό τους, είναι ένα από τα κοινά χαρακτηριστικά τους στα οποία αξίζει να σημειωθούν. Οι δυο

χαρακτήρες θα πρέπει να μουν στην διαδικασία να διασχίσουν μια διαδρομή προκειμένου να καταλάβουν τι αξία έχει. Οι χαρακτήρες και των δύο έργων θα καταλήξουν να αναθεωρήσουν τον στόχο τους όταν φτάσουν στον προορισμό τους και ίσως να αλλάξουν την άποψή και την οπτική τους για αυτόν. Η αλλαγή αυτή γίνεται φανερό στην ταινία και ο θεατής μπορεί να αναθεωρήσει τα όσα μέχρι εκείνη την στιγμή είχε θεωρήσει για τον ήρωα.

2.2.2 Ντίνος Χριστιανόπουλος- Ιθάκη

Σε αντίθεση λοιπόν με τον Καβάφη, ο Ντίνος Χριστιανόπουλος στο ποίημά του «Ιθάκη» διάλεξε να γράψει την αντίθετη διαδρομή, δηλαδή τον Οδυσσέα να φεύγει από την Ιθάκη προς την Τροία. Το ποίημα αυτό ήταν μια «απάντηση» στο αισιόδοξο μήνυμα της Ιθάκης του Καβάφη. Ο Χριστιανόπουλος περιγράφει έναν Οδυσσέα που σπάει τα δεσμά που τον δένουν με την πατρίδα του και αποφασίζει να φύγει από αυτήν. Η λογική του στόχου για τον Χριστιανόπουλο είναι αναγκαστική και όχι από επιλογή όπως στο ποίημα του Καβάφη. Ο πρωταγωνιστής εδώ αποτινάσσει από πάνω του τις φοβίες και τα ήθη της εποχής, αποφασίζοντας να φύγει από την Ιθάκη, χωρίς τελικά να ξέρει αν το θέλει. Γενικά ο Χριστιανόπουλος περιγράφει έναν μπερδεμένο Οδυσσέα που βλέπει περισσότερο τον στόχο του σαν εμπόδιο παρά σαν την ύψιστη αξία. Ο ποιητής εδώ προσπαθεί να κάνει τους αναγνώστες να αμφισβητήσουν αν τελικά οι ιδέες και οι αξίες έχουν σημασία ή πρέπει να αναθεωρήσουν τις απόψεις τους. Όπως χαρακτηριστικά γράφει και η Κατερίνα Ζαφειροπούλου (Ζαφειροπούλου 2014) : «Με άλλα λόγια, ο ποιητής κυριαρχείται από μίαν ατέρμονη τάση φυγής από την Ιθάκη, στην οποία «υποκύπτει» κατ' εξακολούθηση, παρότι τον ταλαιπωρεί, καθώς δε βρίσκεται αντίβαρο σε αυτή του την ανάγκη. Κατά συνέπεια, το ερώτημα που τίθεται στον τελευταίο στίχο είναι καθαρά ρητορικό, αφού η αρνητική απάντηση έχει ήδη δοθεί ενώ παράλληλα δεν πρέπει να παραβλεφθεί η διακριτική ειρωνεία που υπάρχει στο «τάχα» του τελικού στίχου».

Παρατίθεται το ποίημα (Ντίνος Χριστιανόπουλος - Ποιήματα):

Ιθάκη - Ντίνος Χριστιανόπουλος

Δεν ξέρω αν έφυγα από συνέπεια
ή από ανάγκη να ξεφύγω από τον εαυτό μου,
τη στενή και μικρόχαρη Ιθάκη
με τα χριστιανικά της σωματεία

και την ασφυκτική της ηθική.

Πάντως δεν ήταν λύση· ήταν ημίμετρο.

Κι από τότε κυλιέμαι από δρόμο σε δρόμο
αποχτώντας πληγές κι εμπειρίες.
Οι φίλοι που αγάπησα έχουνε πια χαθεί
κι έμεινα μόνος, τρέμοντας μήπως με δει κανένας
που κάποτε του μίλησα για ιδανικά...

Τώρα επιστρέφω με μίαν ύστατη προσπάθεια
να φανώ άψογος, ακέραιος, επιστρέφω
κι είμαι, Θεέ μου, σαν τον άσωτο που αφήνει
την αλητεία, πικραμένος, και γυρνάει
στον πατέρα τον καλόκαρδο, να ζήσει
στους κόλπους του μίαν ασωτία ιδιωτική.

τον Ποσειδώνα μέσα μου τον φέρνω,
που με κρατάει πάντα μακριά·
μα κι αν ακόμα δυνηθώ να προσεγγίσω,
τάχα η Ιθάκη θα μου βρει τη λύση;

Ανάλυση ποιήματος

Το ποίημα του Χριστιανόπουλου μπορεί να εξετάζει από εντελώς αντίθετη οπτική από τον Καβάφη το θέμα της διαδρομής του Οδυσσέα, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι δεν συνδέεται θεματολογικά με το animation. Το γεγονός ότι ο Οδυσσέας του Χριστιανόπουλου αναθεωρεί τις αξίες και τα ιδανικά που η Ιθάκη του έδωσε, παρομοιάζεται με τον χαρακτήρα που περιγράφεται, μιας και αυτός όταν τελικά έφτασε στον στόχο του αναθεώρησε τα όσα του συνέβησαν στην διαδρομή. Ως αποτέλεσμα ο χαρακτήρας καταλήγει να αναθεωρήσει τελείως τις αρχές του και φτάνει στο ύψιστο σημείο να «μετανιώσει» για κάποιες από τις επιλογές του. Το γεγονός ότι ο Χριστιανόπουλος παρουσιάζει τον Οδυσσέα του απογοητευμένο από τις επιλογές του συνδέεται με την ταινία στην οποία ο πρωταγωνιστής δείχνει την απογοήτευσή του από το γεγονός ότι δεν στρέφει το βλέμμα του πουθενά αλλού παρά μόνο στον στόχο του ή στο έδαφος. Αυτό τον κάνει να έρχεται πιο κοντά πνευματικά με

το ποίημα του Χριστιανόπουλου καθώς και οι δύο περιμένουν να φτάσουν στην «Ιθάκη» τους για να λυτρωθούν πνευματικά και σωματικά. Κανένας από τους δύο ήρωες, όμως, δεν ξέρει αν θα τον πετύχει, με αποτέλεσμα ο Χριστιανόπουλος να το αμφισβητεί στους τελευταίους στίχους του ποιήματός του. Το κλείσιμο του ποιήματος κάνει εμφανή την αμφισβήτηση, του πόσα η Ιθάκη προσέφερε στον Οδυσσέα και αν τελικά αυτή έχει αξία. Το ίδιο ισχύει και στην ταινία αφού βλέπουμε ότι ο πρωταγωνιστής φτάνοντας στην κορυφή καταλήγει να αναθεωρήσει όσα μέχρι τώρα έκανε και ίσως αμφισβητήσει αυτά που η διαδρομή του έδωσε. Τέλος ο θεατής θα μπορούσε να φανταστεί για τον ήρωα ότι η διαδρομή αλλά και η κορυφή δεν άξιζαν την προσπάθεια. Ένα ακόμα από τα κοινά σημεία των δύο ηρώων είναι το γεγονός ότι δεν καθίσταται φανερό, αν ξεκινάει ο θεατής να παρακολουθεί την πορεία του ήρωα από την αφετηρία ή από την μέση της διαδρομής.

Πως χρησιμοποιήθηκε στην ταινία

Τα δύο ποιήματα θα μπορούσε κανείς να πει, ότι λειτουργούν αντίθετα, μιας και εξετάζουν την ιστορία του Οδυσσέα από την αντίθετη ακριβώς οπτική. Η ιστορία της ταινίας θα μπορούσε εύκολα να παρομοιαστεί και με τα δύο ποιήματα μιας και το νόημά της είναι αλληγορικό. Το γεγονός ότι δεν ξέρουμε αν ο χαρακτήρας ξεκινάει από τον τερματισμό ή πηγαίνει σε αυτόν αυτόματα μας κάνει να αναρωτιόμαστε σε ποιον συγγραφέα είναι πιο κοντά. Ακόμα τα εμπόδια που ο χαρακτήρας θα συναντήσει στην ταινία θα μπορούσαν να παρομοιαστούν με τα εμπόδια που βρίσκει ο Οδυσσέας στην πορεία του. Τα εμπόδια έχουν προσαρμοστεί στην ιστορία και αποτελούν βασικό στοιχείο της.

Αυτό που ουσιαστικά πρέπει να γίνει φανερό είναι το γεγονός ότι παρόλο που τα ποιήματα εξετάζουν από διαφορετική σκοπιά το ζήτημα του προορισμού, η ταινία μπορεί να συνδεθεί και με τα δύο ποιήματα. Ως εκ τούτου ο θεατής θα μπορούσε να εκφράσει την δική του άποψη για το ποιο ποίημα βρίσκεται πιο κοντά στην ταινία. Ακόμα βασικό ερώτημα που θα μπορούσε να τεθεί στον θεατή είναι, αν θεωρεί ότι ο χαρακτήρας βρισκόταν καθ' όλη την διάρκεια της διαδρομής στο σκηνικό που βλέπουμε στο μεγαλύτερο μέρος της ταινίας, δηλαδή το σκούρο γκρίζο και δύσβατο τοπίο και αν ο προορισμός του ήταν η ψυχική αγαλλίαση και το ειδυλλιακό τοπίο που βλέπουμε στο τελευταίο πλάνο, ή αν όλη η διαδρομή ήταν στο ήρεμο τοπίο του τελικού πλάνου που ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει σαν τη δυσκολότερη διαδρομή που έχει κάνει ποτέ. Μέσω αυτής της απάντησης μπορούμε να βγάλουμε και κάποια συμπεράσματα για τον χαρακτήρα, ο οποίος στην μια περίπτωση είναι θαρραλέος και απολαμβάνει τα όσα κατάφερε, φτάνοντας στην κορυφή του βουνού, άρα και

στο στόχο του, και στην άλλη περίπτωση έχει μια απαισιόδοξη εκδοχή μέσα του, που τον κάνει να δυσκολεύει την ζωή του, μην έχοντας καμία σιγουριά ότι θα τα καταφέρει. Ως αποτέλεσμα η πρώτη εκδοχή είναι πιο κοντά στην Ιθάκη του Καβάφη, που ο Οδυσσέας του, παρόλα όσα πέρασε, φτάνει στον προορισμό του γεμάτος εμπειρίες και αναγνωρίζει ότι τα κατάφερε. Ανάλογα, η δεύτερη θεωρία ταιριάζει περισσότερο στον Οδυσσέα του Χριστιανόπουλου, μιας και δεν είναι τόσο αισιόδοξος και καθόλου σίγουρος αν ο προορισμός θα τον λυτρώσει ψυχικά.

Κεφάλαιο Τρίτο: Τίτλος και συγγραφή σεναρίου



Ανάβαση

3.1 Ανάλυση τίτλου

Ο τίτλος του animation είναι «Η Ανάβαση». Η λέξη ανάβαση είναι ουσιαστικό και περιγράφει την κίνηση προς τα πάνω. Όπως αναφέρεται και στο λεξικό (Dictionary): “Ascent is a noun. It describes the action of moving upward. It usually refers to climbing or walking uphill. It’s also used to talk about things that fly upward. By association, it can refer to the slope or other upward path that a person or thing climbs or travels up. It can also refer to the upward route that a bird, plane, or other flying thing takes to get into the air. As such, the word ascent is commonly used in aerospace terminology. Ascent always relates to the act of going upward. Its opposite (or antonym) is descent, which refers to the act of going downward. These words can be used either literally, to refer to physical movement, or metaphorically, to refer to moral, spiritual, or social advancement.” Το παραπάνω μεταφράζεται ως: “Κατά κύριο λόγο την χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε την αναρρίχηση ή και την ανηφόρα. Ακόμα μπορεί να αναφέρεται σε πλαγιά, βουνό ή οποιοδήποτε ανηφορικό μονοπάτι το οποίο ανεβαίνει κάποιος. Η ανάβαση σχετίζεται γενικά με την πράξη της ανόδου και το αντώνυμο του είναι η κάθοδος ή αλλιώς η κατάβαση που σημαίνει την πράξη προς τα κάτω. Οι λέξεις ανάβαση και κατάβαση μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο κυριολεκτικά για να περιγράψουν την κίνηση του σώματος αλλά και μεταφορικά για να περιγράψει την ηθική, καλλιτεχνική, και κοινωνική πρόοδο”.

Η λέξη αυτή επιλέχθηκε όχι μόνο για την κυριολεκτική της έννοια, η οποία σχετίζεται άμεσα με την ταινία, καθώς περιγράφει την διαδικασία ανάβασης σε ένα βουνό αλλά και για την μεταφορική της. Η περιγραφή της ηθικής αλλά και κοινωνικής ανόδου περιγράφει καλύτερα την ιστορία της ταινίας, καθώς ο χαρακτήρας θα πρέπει να φτάσει στο ύψιστο σημείο του εαυτού του για να συνειδητοποιήσει την διαδρομή που έκανε.

3.2 Αναλυτική περιγραφή της ταινίας

Η ανάβαση περιγράφει με πολύ εύστοχο τρόπο την ταινία, αναπτύσσοντας θεματολογικά την ανάβαση ενός ατόμου που έχει σαν στόχο να φτάσει στο ψηλότερο βουνό. Ξεκινώντας το ταξίδι του επικεντρώνεται όλο και περισσότερο στο στόχο του ξεπερνώντας όσα εμπόδια πρόκειται να βρει στο δρόμο του. Η ταινία επικεντρώνεται στην επίτευξη του στόχου και αναλύει την δύναμη της θέλησης, αλλά και την αντιμετώπιση του στόχου, πριν και αφού επιτευχθεί. Βασικότερη έννοια της ταινίας είναι η αντίληψη του ανθρώπου σχετικά

με τους στόχους που ο ίδιος θέτει. Μέσω της ταινίας ο θεατής θα έχει την ευκαιρία να αναθεωρήσει σχετικά με την έννοια του στόχου αλλά και την επίτευξη του.

Αρκετοί είναι αυτοί που θα έλεγαν ότι στόχος της τέχνης δεν είναι μόνο αυτό καθαυτό το έργο, αλλά είναι η έκφραση του πολιτισμού, μέσω του οποίου μπορούν να αναπτυχθούν οι ιδέες που εκπροσωπεί μια κοινωνία. Άλλοι πάλι θα μπορούσαν να πουν ότι στόχος του καλλιτέχνη είναι η έκφραση και η επικοινωνία με το κοινό, με έναν διαφορετικό τρόπο. Υπάρχει και η αντίληψη ότι σκοπός της είναι να μπορούν οι άνθρωποι ερχόμενοι σε επαφή με την τέχνη να εκφράσουν τις σκέψεις τους με διαφορετικό τρόπο.

Η ταινία προσπαθεί να περιγράψει την αξία του στόχου για τον άνθρωπο αλλά και πώς αυτός τον αντιλαμβάνεται, καθώς και το τρόπο με τον οποίο προσπαθεί να τον προσεγγίσει. Στην ταινία αναπαρίσταται ένας άνθρωπος ο οποίος προσπαθεί να επιτύχει τον προσωπικό του στόχο ο θεατής θα έχει την ευκαιρία να τον ακολουθήσει στην διαδρομή του μέχρι την επίτευξη του στόχου του και να γνωρίσει μαζί του την ικανοποίηση του επιτεύγματος. Η ιστορία θα συνδεθεί με δύο πολύ γνωστά ποιήματα, τα οποία εξετάζουν το ζήτημα της επίτευξης του στόχου από άλλη οπτική. Έπειτα από την ανάλυση των ποιημάτων ως προς την έννοια του στόχου και την σύγκριση μεταξύ των δύο, η ταινία θα έχει την δυνατότητα να εξεταστεί υπό το πρίσμα των ποιημάτων αυτών και να συνδεθεί νοηματικά.

3.3 Από την ιδέα στο σενάριο

Η συγγραφή του σεναρίου ξεκίνησε έχοντας ως αρχικό πλάνο την ιστορία ενός ορειβάτη, τον οποίο ο θεατής θα μπορεί να παρακολουθεί καθ' όλη τη διάρκεια την ανάβασή του. Αρχικά δεν είχε αποφασιστεί η διάρκεια της ανάβασης αλλά ούτε ο τρόπος με τον οποίο θα γινόταν η οπτικοποίηση του στόχου. Ξεκινώντας την έρευνα σχετικά με την ανάλυση άλλων καλλιτεχνικών έργων, που αναφέρθηκαν πιο πάνω, τα οποία ανέπτυξαν το νόημα του στόχου, αποφασίστηκε ο τρόπος με τον οποίο θα αναπτυχθεί η έννοια αυτή στην συγκεκριμένη εργασία.

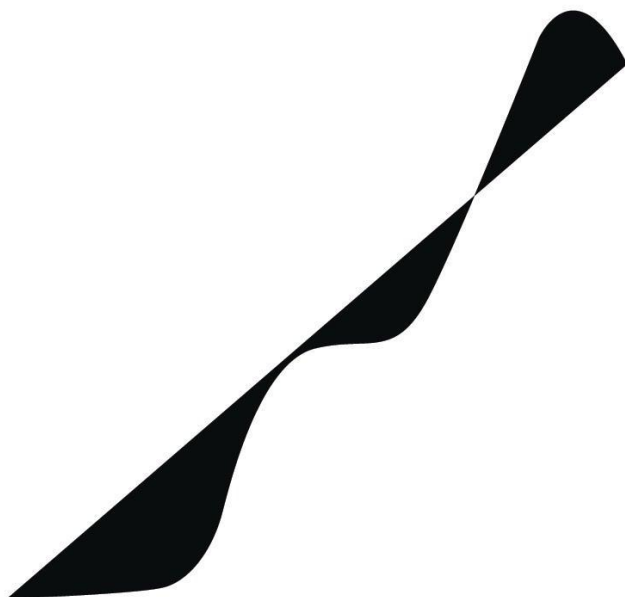
Ξεκινώντας την συγγραφή σεναρίου ταυτόχρονα δημιουργήθηκαν και τα πρώτα σχέδια τα οποία έπειτα από πολλές τροποποιήσεις έφτασαν στην τελική τους μορφή. Ένα σημαντικό παράδειγμα από αυτά τα έργα είναι ο πρώτος χαρακτήρας που ήταν αρχικά να πρωταγωνιστήσει στην ταινία (βλέπε εικόνα 5) . Ο χαρακτήρας αυτός σχεδιάστηκε με την τεχνική του silhouette animation (Oentoro 2012) μια τεχνική που τελικά επιλέχθηκε να μην χρησιμοποιηθεί σε όλο το animation. Έπειτα λοιπόν από αρκετές αλλαγές και διαφορετικούς τρόπους σχεδίασης που δοκιμάστηκαν επιλέχθηκε ο συγκεκριμένος χαρακτήρας.

Αφού ολοκληρώθηκε η συγγραφή του σεναρίου επόμενο βήμα ήταν η δημιουργία ενός moodboard που θα βοηθούσε στην κατανόηση της ιδέας και του τρόπου που αυτή θα σχεδιαστεί. Μετά λοιπόν από την ολοκλήρωση της έρευνας που έγινε για το moodboard, ακολούθησε η δημιουργία ενός πρόχειρου storyboard το οποίο βοήθησε να παρθούν αποφάσεις σχετικά με τον τρόπο της κίνησης, τον χαρακτήρα αλλά και τον σχεδιασμό του παρασκηνίου. Το storyboard αυτό ξεκινώντας από μια πολύ απλή μορφή, με όχι τόσο παραστατικά έργα, αναλύθηκε ξανά σε συνδυασμό με το σενάριο, ώσπου να φτάσουν στην τελική μορφή τους για να προχωρήσει η παραγωγή της ταινίας στο στάδιο του σχεδιασμού.

Αρχική ιδέα για την ταινία ήταν η δημιουργία ενός βίντεο που θα καταγράφει την διαδρομή ενός ορειβάτη. Η επιλογή του ορειβάτη έγινε διότι είναι αρκετά κατανοητός τρόπος να αποτυπωθεί ο στόχος του και φυσικά θα υπήρχε ενδιαφέρον στην σχεδίαση της διαδρομής μέχρι τον τελικό στόχο. Ο προορισμός του ήταν το μεγαλύτερο και δυσκολότερο κομμάτι, καθώς έπρεπε να αποδοθεί η απαραίτητη αξία σε αυτόν που τον κάνει τόσο σημαντικό, ώστε να αξίζει ο ορειβάτης να προσπαθήσει την ανάβαση αυτή. Παίρνοντας σαν δεδομένο ότι οι ορειβάτες προσπαθούν συνέχεια να φτάνουν όσο πιο ψηλά μπορούν, αποφασίστηκε ο πρωταγωνιστής να έχει σαν προορισμό το ψηλότερο βουνό. Η συσχέτιση της κορυφής του βουνού με την γενικότερη έννοια του στόχου ήταν το κλειδί για την ιστορία αυτή. Επιλέχθηκε να γραφτεί αλληγορικά, ώστε να μπορεί ο κάθε θεατής να ενταχθεί σε αυτήν. Η κορυφή του βουνού σηματοδοτεί τον στόχο που κάθε άνθρωπος που θέτει στην ζωή του και, είτε μικρός ή μεγάλος, ο καθένας κάνει το καλύτερο δυνατό για να το καταφέρει, προσπαθώντας να προσπεράσει τα εμπόδια που βρίσκει στο δρόμο του. Κατά αυτόν τον τρόπο και ο χαρακτήρας προσπαθεί να ανέβει το βουνό βλέποντας μόνο την κορυφή. Περπατώντας προς αυτήν, όμως, δεν αντιλαμβάνεται το βασικότερο κομμάτι του ταξιδιού, που είναι η διαδρομή. Η διαδρομή του χαρίζει όχι μόνο ευχάριστες ή δυσάρεστες στιγμές, αλλά και τις εμπειρίες. Οι εμπειρίες εξάλλου σε κάποιες περιπτώσεις είναι πιο σημαντικές από το ίδιο το ταξίδι, όπως για παράδειγμα αναφέρει ο Κ.Καβάφης που είδαμε παραπάνω. Η αξία της κορυφής υποβαθμίζεται ακόμα περισσότερο όταν βλέπει ότι για να φτάσει την υψηλότερη κορυφή πρέπει να ανέβει πολλά βουνά ακόμα. Σε εκείνο το σημείο ο χαρακτήρας θα πρέπει να καταλάβει και το γεγονός ότι τόσο καιρό προσπαθούσε για να καταφέρει μόνο ένα κομμάτι του γενικότερου του στόχου. Η αναθεώρηση των όσων έζησε στην διαδρομή μπορεί ενδόμυχα να τον κάνει να μετανιώσει που δεν έδωσε όση αξία έπρεπε στα όσα έζησε σε αυτή, με αποτέλεσμα να χάσει την ουσία. Το γεγονός ότι είναι ένας μόνο, βοηθάει στο να γίνει αντιληπτό ότι η ταινία μπορεί να περιγράφει τον καθένα από τους θεατές, ανεξάρτητα από τα βιώματά τους. Κεντρικός σκοπός εξάλλου της ταινίας ήταν η αποτύπωση τόσο του

στόχου, όσο και η επίτευξή του, μέσω μιας αλληγορίας για να μπορέσει να ερμηνευτεί με οποιοδήποτε τρόπο από τον θεατή.

Κεφάλαιο Τέταρτο: Μεθοδολογία



4.1 Τρόπος εκτέλεσης

Για τα σχέδια και για το animation χρησιμοποιήθηκαν προγράμματα σχεδίασης ώστε να αποδοθεί η κίνηση με την τεχνική του frame by frame. Αυτό σημαίνει ότι το πρόγραμμα πρέπει να διαθέτει timeline ώστε σχεδιάζοντας το ένα καρέ να μπορεί ο χρήστης να δει το προηγούμενο καρέ, ώστε να δημιουργείται ομαλή κίνηση. Σε περίπτωση που κάποια κίνηση είναι δύσκολο να αποδοθεί με την προηγούμενη τεχνική, μπορεί να γίνει χρήση της τεχνικής rotoscope (Bedard 2020). Η τεχνική αυτή είναι η δημιουργία σχεδίων με βάση βιντεοσκοπημένο περιεχόμενο το οποίο να παρουσιάζει την κίνηση που θέλουμε να αποδώσουμε. Το rotoscoping δεν χρησιμοποιείται μόνο για ταινίες animation αλλά και σε αρκετές ταινίες δράσης, όπως η πρώτη τριλογία του Star Wars. Στην περίπτωση που αυτή η τεχνική δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί και για πιο ομαλή και οπτικά σωστή κίνηση της ανθρώπινης φυσιολογίας συνοδευτικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάποιο 3D πρόγραμμα για την καλύτερη αντιγραφή της κίνησης.

Το μοντάζ της μικρού μήκους ταινίας έγινε με πρόγραμμα για βίντεο ώστε να συνδεθούν τα πλάνα μεταξύ τους και να γίνουν οι απαραίτητες αλλαγές. Με την σύνδεση των πλάνων έγιναν και οι απαραίτητες κινήσεις του παρασκηνίου, όπως για παράδειγμα στα υποκειμενικά πλάνα (point of view) όπου το παρασκήνιο κινείται ταυτόχρονα με τον ήρωα χωρίς όμως να είναι και το παρασκήνιο σχεδιασμένο με την τεχνική του frame by frame. Η επιλογή το παρασκήνιο να μην σχεδιαστεί με την ίδια τεχνική με τον χαρακτήρα, έγινε επειδή μια τέτοια τεχνική περιέχει πολλές πληροφορίες και θα κατέληγε κουραστικό για τον θεατή η τόσο γρήγορη εναλλαγή τόσων λεπτομερειών. Δεν είναι τυχαίο, εξάλλου, πως σε αρκετά animation τα οποία έχουν σχεδιαστεί με την ίδια τεχνική, οι καλλιτέχνες τους επιλέγουν είτε το παρασκήνιο να είναι ακίνητο, είτε να υπάρχει μια μικρή κίνηση, κυρίως από κάποιον εξωτερικό παράγοντα (αέρας, φυτά, φυσικά φαινόμενα, κ.τ.λ.).

Τελικό κομμάτι του βίντεο ήταν η δημιουργία της ηχητικής επένδυσης. Για να πραγματοποιηθεί η διαδικασία αυτή πρέπει αρχικά να ηχογραφηθούν οι ήχοι. Οι ήχοι αυτοί έπειτα από επεξεργασία, θα τοποθετηθούν στο βίντεο με τέτοιο τρόπο ώστε να ταιριάζουν με την εκάστοτε κίνηση του χαρακτήρα ή να συσχετίζονται με κάποιον ήχο του παρασκηνίου, όπως τον αέρα, τον ήχο που περιβάλλοντος γύρω από τον χαρακτήρα ή τα βήματα του ήρωα στο έδαφος. Μπορούν ακόμα να χρησιμοποιηθούν ήχοι από το διαδίκτυο, οι οποίοι αφού υποστούν επεξεργασία με ποικίλους τρόπους, καταλήγουν να μην σχετίζονται με τον αρχικό ήχο για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Ακόμα ο συνδυασμός των ηχογραφημένων και των έτοιμων ήχων μπορεί να δημιουργήσει ένα ηχητικά ορθό αποτέλεσμα. Τελικό στάδιο είναι η

εύρεση ενός μουσικού χαλιού το οποίο θα συνοδεύει την ταινία και θα βοηθάει τον θεατή στην εκδήλωση των συναισθημάτων.

4.2 Ανάπτυξη προγραμμάτων και ανάλυση τεχνικών

Η δημιουργία των σκηνών έγινε σε πέντε στάδια. Πρώτο στάδιο είναι η δημιουργία του παρασκήνιου ώστε να μπορέσει να δημιουργηθεί ομαλά η κίνηση του χαρακτήρα με βάση το παρασκήνιο πίσω του. Ανάλογα με την σκηνή επιλέγονται συγκεκριμένα χρώματα για να αρχίσει η δημιουργία του παρασκήνιου σχετικά με το βουνό. Το επόμενο βήμα είναι ο σχεδιασμός του περιγράμματος του χαρακτήρα σε κάθε καρέ, ώστε να γίνει η κίνηση και να φαίνεται φυσιολογική με μικρή διαφορά ανάμεσα στα καρέ. Σε κάποια σημεία για να αποδοθεί κάποια δύσκολη κίνηση έγινε βιντεοσκόπησή της σε ανάλογο δάπεδο (ανηφορικό ή κατηφορικό) και το σχέδιο δημιουργήθηκε με βάση το βιντεοσκοπημένο υλικό. Ουσιαστικά σχεδιάστηκε το περίγραμμα της κίνησης πάνω στο ήδη υπάρχον βίντεο και έπειτα η κίνηση προσαρμόστηκε στον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Αφού λοιπόν ο χαρακτήρας είχε πάρει την τελική μορφή του, όπως βλέπουμε και στο δεύτερο στάδιο της εικόνας δύο, θα γίνει ο χρωματισμός του. Έπειτα ακολουθεί το τρίτο στάδιο που είναι η διαδικασία των εφέ που χρειάζεται να προστεθούν. Ακολουθεί το μοντάζ των βίντεο για να φτάσει σε μια ενιαία μορφή. Τελικό στάδιο είναι η ηχητική επεξεργασία των ήχων και η επένδυση του βίντεο ακουστικά.

Έπειτα από την σχεδίαση, σε πολλά σημεία έπρεπε να προστεθούν κάποιες επιπλέον κινήσεις ή εφέ τα οποία σχεδιάστηκαν με ειδικό πρόγραμμα εφέ. Στο πρόγραμμα αυτό δημιουργήθηκε όλη η κίνηση του παρασκήνιου. Σε λίγες περιπτώσεις έγιναν και χρωματικές αλλαγές ή αντικαταστάθηκαν κάποια χρώματα. Ένα από τα εφέ που χρησιμοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας ήταν ένα 3D εφέ το οποίο κάνει τις αποστάσεις στις σκηνές με τα βουνά να φαίνονται πιο ρεαλιστικές. Η λειτουργία αυτή δημιουργεί αποστάσεις ανάμεσα στα επίπεδα που έχει το παρασκήνιο, ώστε μέσω της κίνησης που δίνεται στην κάμερα οι αποστάσεις των βουνών να φαίνονται σε σωστή αναλογία το ένα με το άλλο αλλά και σε σχέση με τον χαρακτήρα. Με αυτόν τον τρόπο η αίσθηση της κίνησης φαίνεται πιο ρεαλιστική σε σχέση με το τοπίο. Η τεχνική αυτή έπρεπε να προσαρμοστεί σε όλες τις σκηνές ακόμα και αν υπήρχε πολύ μικρή κίνηση ώστε να δίνει μια τρισδιάστατη μορφή στο βίντεο.

Για το μοντάζ των σκηνών χρησιμοποιήθηκε πρόγραμμα για επεξεργασία βίντεο. Σε αυτό το πρόγραμμα έγινε η συλλογή όλων των σκηνών σε ένα βίντεο αλλά και η προσθήκη του ηχητικού υλικού. Μέσω αυτού του προγράμματος έγιναν και το τελικό βίντεο, όπως και

το εισαγωγικό και τελευταίο πλάνο που περιλαμβάνει τα στοιχεία του βίντεο. Οι μεμονωμένοι ήχοι, αφού επεξεργάστηκαν σε πρόγραμμα επεξεργασίας ήχου, συνδυάστηκαν όλοι μαζί στο ανάλογο πρόγραμμα, ώστε να φτάσουν στο τωρινό τους αποτέλεσμα.

Κεφάλαιο Πέμπτο: Εκτενής ανάλυση έργου



5.1 Ανάλυση σκηνών

Η ανάλυση των σκηνών που θα ακολουθήσει θα βοηθήσει να κατανοηθεί ο τρόπος με τον οποίο δημιουργήθηκε το σενάριο, βάσει του νοηματικού πλαισίου που έπρεπε να δοθεί σε κάθε πλάνο. Μέσω των αναλύσεων θα γίνει γνωστή η δημιουργική διαδικασία, από το σενάριο στο σχέδιο και από εκεί στα εφέ και την περαιτέρω επεξεργασία.

Σκηνή πρώτη: Το animation ξεκινάει με ένα πολύ απλό σκίτσο στο οποίο φαίνεται ένα βουνό και ένας δρόμος που φτάνει μέχρι την κορυφή αυτού, χωρίς όμως να υπάρχουν περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το τι θα δούμε στην συνέχεια. Το σκίτσο αυτό βοηθάει τον θεατή να καταλάβει που θα ολοκληρωθεί η ταινία μιας και αυτό το πλάνο χρησιμοποιείται και στο τέλος του animation μαζί με τον τίτλο του έργου. Ακόμα τον εντάσσει στο θέμα, δηλαδή ότι θα δει μια διαδικασία ανάβασης και έτσι γνωρίζει τι θα ακολουθήσει. Προδιαθέτει τον θεατή για τον στόχο του ήρωα που δεν είναι άλλος από την ανάβαση του στο βουνό. Η απουσία της ανθρώπινης φιγούρας δηλώνει ότι η ανάβαση δεν έχει ξεκινήσει ακόμα και θα αρχίσει από το επόμενο κιόλας πλάνο.

Σκηνή δεύτερη: Στην επόμενη σκηνή βλέπουμε τρία βουνά τα οποία θα είναι και το βασικό πεδίο δράσης της ταινίας. Τα τρία αυτά βουνά θα πρέπει να ανέβει ο χαρακτήρας για να φτάσει στο στόχο του, για αυτό και δίνεται χρόνος για να μπορέσει ο θεατής να παρατηρήσει τον χώρο που θα διαδραματιστεί η ιστορία. Από την κίνηση της κάμερας γίνεται φανερό ότι πρέπει να δοθεί περισσότερη προσοχή στο ψηλότερο βουνό μιας και η κάμερα κάνει ένα πολύ μικρό κοντινό στο ψηλότερο βουνό.

Σκηνή τρίτη: Στην τρίτη σκηνή βλέπουμε ένα κοντινό πλάνο στο οποίο ο χαρακτήρας ξεκινάει την ανάβαση για το πρώτο βουνό. Γρήγορα γίνεται αντιληπτό ότι η ανάβαση θα έχει τις δυσκολίες της. Παρόλο που στην αρχή ο χαρακτήρας περπατάει με άνεση την ανηφόρα παρατηρούμε ότι σταδιακά η άνεση αυτή φεύγει και στην θέση της μπαίνει η κούραση. Η σκηνή έχει διάρκεια ώστε να μπορέσει ο θεατής να παρατηρήσει καλύτερα τον ήρωα και να καταλάβει ότι αυτόν θα ακολουθεί η κάμερα.

Σκηνή τέταρτη: Το πλάνο αυτό είναι μακρινό με την κάμερα σε σταθερή θέση. Ο ήρωας σε αυτήν την σκηνή έρχεται αντιμέτωπος με την πρώτη ανηφόρα την οποία και πρέπει να αντιμετωπίσει. Γρήγορα γίνεται φανερό ότι ο ορειβάτης από την αρχή προσπαθεί σκληρά ώστε να φτάσει στο στόχο του, δηλαδή το ψηλότερο σημείο του οπτικού του πεδίου.

Σκηνή πέμπτη: Το πλάνο που ακολουθεί θα λειτουργεί καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας ως κάποιου είδους χάρτης, με βάση τον οποίο ο θεατής θα μπορεί να καταλάβει σε ποιο σημείο ακριβώς βρίσκεται ο ήρωας και να ξέρει την απόσταση που διένυσε μέχρι στιγμής, καθώς και πόσος δρόμος του απομένει μέχρι την κορυφή.

Σκηνή έκτη: Στο ίδιο βουνό ο ήρωας, αφού έχει καταφέρει να φτάσει μέχρι την κορυφή του πρώτου βουνό θα πρέπει να κατέβει από αυτήν έχοντας μπροστά του κατηφόρα. Το πλάνο είναι πολύ γενικό, γεγονός που κάνει τον χαρακτήρα να μην φαίνεται με τόσες λεπτομέρειες. Η κάμερα κινείται με τέτοιο τρόπο ώστε να γίνει φανερό η απόσταση που έχει το βουνό που βρίσκεται αυτήν την στιγμή ο ήρωας, σε σχέση με τα υπόλοιπα. Και σε αυτό το πλάνο ο θεατής έχει την ευκαιρία να παρατηρήσει τον ήρωα και να ταυτιστεί μαζί του.

Σκηνή έβδομη: Ακολουθεί ένα υποκειμενικό πλάνο, στο οποίο ο θεατής βλέπει από τα μάτια του ήρωα. Το πλάνο αυτό βρίσκει τον ήρωα να έχει μόλις κατέβει από το πρώτο βουνό και να ξεκινάει την ανάβαση στο δεύτερο. Αρχικά όμως ο χαρακτήρας σταματάει για λίγο ώστε να ξεκουραστεί. Το πρώτο λοιπόν πράγμα που βλέπει ο θεατής είναι τα πόδια του ήρωα που έχει σταματήσει για να ξεκουραστεί. Αφού ο χαρακτήρας παίρνει μια βαθιά ανάσα, σηκώνει το βλέμμα του από το έδαφος και κοιτάει το βουνό που θέλει να φτάσει. Κοιτάζοντας τα δύο επόμενα βουνά ο θεατής βλέπει ότι πλέον ο χαρακτήρας έχει φτάσει πιο κοντά στον στόχο του και παίρνει δύναμη από αυτό για να συνεχίσει την δύσκολη ανηφόρα που έχει μπροστά του.

Σκηνή όγδοη: Σε αυτήν την σκηνή το πλάνο είναι γενικό και ο θεατής βλέπει τον ορειβάτη να ξεκινάει την ανάβασή του στο δεύτερο βουνό. Σε αυτήν την σκηνή αρχίζουν και φαίνονται λεπτομέρειες στο τελικό βουνό καθώς ο ήρωας πλησιάζει σε αυτό. Ακόμα, ο ορειβάτης φαίνεται ότι σταδιακά μειώνει την ταχύτητα που ανεβαίνει, καθώς υπάρχει κούραση στην διαδρομή. Η κάμερα κινείται με την ίδια λογική με παραπάνω, ώστε να φανεί η απόσταση των βουνών μεταξύ τους.

Σκηνή ένατη: Ακολουθεί ένα ακόμα υποκειμενικό πλάνο, στο οποίο ο θεατής θα δει για ακόμα μια φορά την οπτική του χαρακτήρα. Σε αυτό το πλάνο ουσιαστικά ο θεατής βλέπει από τα μάτια του χαρακτήρα και μπορεί να συνδεθεί περισσότερο μαζί του για να κατανοήσει τους σκοπούς του. Με αυτόν τον τρόπο ο θεατής έχει την ευκαιρία να κατανοήσει την απαισιοδοξία του χαρακτήρα, καθώς δεν κοιτάει πουθενά αλλού παρά μόνο στο έδαφος. Η προσμονή για την κορυφή φαίνεται από την εμμονή του χαρακτήρα να κοιτάει συνέχεια στο έδαφος.

Σκηνή δέκατη: Συνεχίζοντας την ανάβαση του στο δεύτερο βουνό, φτάνει σε ένα σημείο όπου το μονοπάτι έχει καταστραφεί. Αναγκάζεται, αφού δει αναλυτικά την απόσταση ανάμεσα από τα δύο κομμάτια, να πηδήξει για να φτάσει από το ένα στο άλλο. Η κάμερα είναι σταθερή και ο θεατής βλέπει μόνο τα άλματα του χαρακτήρα. Ο ήρωας είναι αποφασισμένος να αντιμετωπίσει κάθε εμπόδιο στην διαδρομή του, κάτι που γίνεται φανερό

από το γεγονός ότι δεν διστάζει καθόλου, όταν αντικρίζει το κενό μεταξύ των βράχων της διαδρομής.

Σκηνή ενδέκατη: Αυτή η σκηνή θα μπορούσε κανείς να πει ότι είναι συνέχεια μίας από τις προηγούμενες, που όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, λειτουργεί σαν χάρτης για τον θεατή. Σε αυτή την φάση ο ήρωας βρίσκεται στο δεύτερο βουνό. Μέσω αυτής της σκηνής μπορεί να καταλάβει ο θεατής την απόσταση του ήρωα από την κορυφή και τον στόχο του.

Σκηνή δωδέκατη: Αφού λοιπόν πλέον ο ήρωας ξεκίνησε την ανάβαση του στο δεύτερο βουνό, η σκηνή που ακολουθεί τον δείχνει να προσπαθεί να ανέβει μια ακόμα ανηφόρα. Η κάμερα κινείται με τρόπο ώστε να φαίνεται η διαφορά ανάμεσα στα βουνά του παρασκηνίου και του προσκηνίου. Η κίνηση αυτή βοηθά να δημιουργηθεί μια τρισδιάστατη αίσθηση.

Σκηνή δέκατη τρίτη: Άλλη μια δυσκολία που θα πρέπει να αντιμετωπίσει ο ήρωας στην διαδρομή του, είναι το γεγονός ότι το μονοπάτι του δεύτερου βουνού φτάνει σε ακριανό σημείο, δηλαδή σε σημείο που έχει γκρεμό δίπλα από το μονοπάτι. Σε αυτό το σημείο ο χαρακτήρας θα πρέπει να σιγουρευτεί ότι κρατιέται καλά από το βουνό δίπλα του, για να προχωρήσει και να μην υπάρχει φόβος να πέσει. Το γεγονός ότι δεν έχει εξοπλισμό, αλλά και η κούραση της ανηφόρας, τον αναγκάζει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός πριν από κάθε του βήμα. Στο παρασκήνιο φαίνεται το βουνό που θέλει να φτάσει, κάτι που όπως γίνεται φανερό του δίνει δύναμη για να συνεχίσει την δύσκολη διαδρομή του. Η κάμερα σε αυτό το πλάνο είναι σταθερή και εστιασμένη στον χαρακτήρα. Αυτή η σκηνή μας δείχνει την σταθερότητα του χαρακτήρα του ήρωα, αλλά και την δύναμη που έχει μέσα του για να τα καταφέρει.

Σκηνή δέκατη τέταρτη: Στο επόμενο πλάνο ο χαρακτήρας βρίσκεται πλέον στην κορυφή του δεύτερου βουνού φανερά κουρασμένος και εξαντλημένος. Με το που φτάσει στην κορυφή του λοιπόν, θα σταθεί για λίγο παίρνοντας πολλές βαθιές ανάσες για να μπορέσει να συνεχίσει την διαδρομή του. Την ώρα που στέκεται δεν κοιτάει γύρω του, αλλά κάτω. Σε αυτό το σημείο δεν είναι σίγουρο αν θα συνεχίσει ή αν η διαδρομή του έχει φτάσει στο τέλος του. Η θέα είναι εντυπωσιακή γύρω του αλλά δεν την παρατηρεί. Στρέφει το βλέμμα του μόνο προς την κορυφή του τρίτου βουνού. Όταν στέκεται όρθιος, και αφού ξεκουραστεί λίγο, συνεχίζει προς το επόμενο και τελευταίο βουνό προς ανάβαση. Η κάμερα σε αυτό το πλάνο παραμένει ακίνητη, για να μπορεί να παρατηρηθεί ο χαρακτήρας.

Σκηνή δέκατη πέμπτη: Στο επόμενο πλάνο φαίνεται ο χαρακτήρας να έχει φτάσει πλέον στην αρχή του τελικού βουνού. Η κάμερα του πλάνου κινείται προς τα πάνω για να μπορέσει ο θεατής να δει την κορυφή του βουνού αναλυτικά και με λεπτομέρειες μέχρι την κορυφή του. Ο χαρακτήρας φαίνεται να παρατηρεί και αυτός την διαδρομή και να παίρνει

τον χρόνο του για να ξεκινήσει την ανάβαση στον τελευταίο βουνό. Η αποφασιστικότητα του είναι φανερή, καθώς προσπαθεί να καταφέρει κάθε στόχο του και να ξεπεράσει κάθε εμπόδιο. Σε αυτό το πλάνο, καθώς η κάμερα ανεβαίνει, παρατηρείται σταδιακά μια ομίχλη που πυκνώνει, όσο αυξάνεται το ύψος.

Σκηνή δέκατη έκτη: Στην συνέχεια ακολουθεί ένα ακόμα υποκειμενικό πλάνο στο οποίο βλέπουμε τα πόδια του ήρωα, που προσπαθεί να αντέξει και να φτάσει στο τέλος της διαδρομής. Μέσω του υποκειμενικού αυτού πλάνου, γίνεται φανερό το πού κοιτάει ο ήρωας σε όλη την διάρκεια της διαδρομής. Σε αυτό το πλάνο γίνεται ξεκάθαρο, ότι ενώ αρχικά ο ήρωας έχει μειώσει την ταχύτητα του λόγω κούρασης, σταδιακά την αυξάνει με την αποφασιστικότητά του να ανέβει στην κορυφή του βουνού. Το βλέμμα του είναι καρφωμένο στο στόχο του και δεν έχει δει τίποτα από όλα αυτά που έχουν γίνει σε όλη αυτή την διαδρομή γύρω του.

Σκηνή δέκατη έβδομη: Σε μια ακόμα σκηνή ο ήρωας καλείται να ανέβει την ανηφόρα για να φτάσει λίγο πιο κοντά στον στόχο του. Ακόμα και σε αυτήν την σκηνή γίνεται φανερή η ομίχλη που ξεκίνησε πρωτότερα και συνεχίζεται καθώς αυξάνεται το ύψος.

Σκηνή δέκατη όγδοη: Στο επόμενο πλάνο ο ήρωας της ταινίας μας φαίνεται να ανεβαίνει το τελευταίο βουνό φανερά κουρασμένος. Καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής βλέπουμε την κάμερα σταθερή και τον ήρωα να ανεβαίνει με πιο αργά βήματα, καθώς η ανηφόρα είναι αρκετά απότομη. Το πλάνο είναι σταθερό και βλέπουμε τον χαρακτήρα με πλάτη να ανεβαίνει προς τα πάνω με έντονη ανάσα, που φανερώνει την κούραση του.

Σκηνή δέκατη ένατη: Μια ακόμα φορά που το πλάνο είναι τα τρία βουνά που λειτουργούν σαν χάρτης. Πλέον ο ήρωας είναι στο τελικό βουνό αλλά σε χαμηλό επίπεδο αυτού, κάτι που κάνει τον θεατή να καταλάβει ότι η ανάβαση έχει πορεία ακόμα μπροστά της μέχρι την επίτευξη του στόχου. Η κάμερα κάνει μια ελαφριά μεγέθυνση προς το μέρος του ήρωα για να γίνει κατανοητό ότι πρόκειται για αυτόν και ότι υπάρχει κίνηση.

Σκηνή Εικοστή: Στο επόμενο πλάνο βλέπουμε τον ήρωα με την μπροστινή του όψη να ανεβαίνει και φυσικά να πηγαίνει με πολύ μικρότερη ταχύτητα από ότι στην αρχή της διαδρομής του. Σε αυτήν την σκηνή φαίνεται ο ήρωας να σκύβει αρκετά την μέση του για να μπορέσει να καταφέρει να ανέβει αλλά στηρίζεται αρκετά και στα γόνατα του παίρνοντας δύναμη από τα χέρια του πάνω σε αυτά. Η ομίχλη πυκνώνει ακόμα περισσότερο και σε αυτήν την σκηνή.

Σκηνή εικοστή πρώτη: Ανεβαίνοντας το τελευταίο βουνό και έχοντας φτάσει πιο κοντά στο στόχο του, ο ήρωας είναι έτοιμος να ξεπεράσει οποιαδήποτε δυσκολία για να φτάσει στο ζητούμενο. Όταν λοιπόν αντικρίζει ότι η διαδρομή σταματάει και για να ανέβει το

τελευταίο κομμάτι του βουνού πρέπει να αναρριχηθεί, δεν το σκέφτεται καθόλου. Παρόλο που δεν έχει εξοπλισμό μαζί του θα προσπαθήσει με όλη του την δύναμη να ανέβει. Η κάμερα τον ακολουθεί με μία μικρή σταδιακή κίνηση προς τα πάνω.

Σκηνή εικοστή δεύτερη: Φτάνοντας στην κορυφή του βουνού μετά το σκαρφάλωμα χρειάζεται να περπατήσει λίγο ακόμα για να φτάσει στην άκρη του βουνού, ώστε να διαπιστώσει αν κατάφερε να φτάσει στο ψηλότερο βουνό. Περπατώντας προς την άκρη θα αρχίσει σταδιακά να βλέπει τα υπόλοιπα βουνά, τα οποία είναι ψηλότερα από αυτό που βρίσκεται τώρα. Ο ήρωας θα σκύψει το κεφάλι απογοητευμένος για λίγη ώρα και αφού πάρει λίγο χρόνο, θα σηκώσει το κεφάλι, θα πάρει μια βαθιά ανάσα και θα κοιτάξει για πρώτη φορά γύρω του. Έχοντας κάνει μια ολόκληρη διαδρομή βλέποντας μόνο τον στόχο του, θα έρθει η ώρα να αναθεωρήσει για το αν έκανε καλά που δεν κοιτούσε τίποτα άλλο όλο αυτόν τον καιρό. Η κάμερα και σε αυτήν την σκηνή παραμένει σταθερή καθώς όλο το ενδιαφέρον είναι η αντίδραση του στην επίτευξη του στόχου. Η ομίχλη έχει πυκνώσει κατά πολύ, καθώς βρίσκεται στο ψηλότερο σημείο. Όσο ο χαρακτήρας έχει σκυμμένο το κεφάλι από την απογοήτευση του, η ομίχλη πυκνώνει πάρα πολύ. Σταδιακά τα βουνά δεν φαίνονται από την ομίχλη, αποτελώντας ίσως και μια ένδειξη ότι το περιβάλλον είναι εναρμονισμένο με την ψυχολογία του χαρακτήρα, για αυτό και δημιουργείται αυτή η αλλαγή. Κατά τη διάρκεια λοιπόν που έχει σκυμμένο το κεφάλι, η ομίχλη πυκνώνει, ενώ τα βουνά πίσω του είναι με τον ίδιο τρόπο σχεδιασμένα, με αυτά που ανέβαινε σε όλη την διαδρομή. Όταν η ομίχλη γίνεται πιο αραιή, τα βουνά στο παρασκήνιο έχουν αλλάξει τελείως μορφή και πλέον είναι ανθισμένα και δίνουν μια αισιόδοξη οπτική στην σκηνή. Η αλλαγή αυτή είναι και όλη η ουσία στην σκηνή αυτή. Όπως έγινε ήδη φανερό, από τα ποιήματα που αναλύθηκαν παραπάνω, ο στόχος μπορεί να λειτουργήσει διαφορετικά, ανάλογα με τις συνθήκες. Σε αυτή λοιπόν την σκηνή μπορεί ο θεατής να φτάσει σε ένα συμπέρασμα για τον χαρακτήρα της ταινίας, είτε ότι σε όλη την διαδρομή τα βουνά ήταν ανθισμένα και ο ήρωας επέλεγε να τα δει με τον σκληρό και μονότονο τρόπο που θα έβλεπε, είτε τα βουνά ήταν ακριβώς όπως τα έβλεπε μέχρι εκείνη την στιγμή και από την ευχαρίστηση του που έφτασε στον στόχο του, τα βλέπει όλα ανθισμένα και ευχάριστα. Η επιλογή που θα κάνει ο θεατής είναι καθαρά προσωπική του υπόθεση και συνυφασμένη με την αντίληψη του για τον στόχο και την διαδρομή. Τέλος η σκηνή κλείνει με τον ήρωα να συνεχίζει να περπατάει, χωρίς όμως να γίνεται αντιληπτό αν θα συνεχίσει την ανάβαση του για να φτάσει ακόμα πιο ψηλά ή αν θα επιστρέψει στην αρχή της διαδρομής του.

Σκηνή εικοστή τρίτη: Στην επόμενη σκηνή ακολουθεί το γνωμικό της ινδής ποιήτριας το οποίο αναφέρει: “I get so lost in where I want to go I forget that the place I am in is

already quite magical” (Kaur 2020, 103) μαζί με το όνομα της ποιήτριας “Rupi Kaur”. Το παρασκήνιο είναι μαύρο και τα γράμματα είναι λευκά με γραμματοσειρά που είναι σχεδιασμένη στο χέρι. Το ποίημα όπως αναφέρθηκε και παραπάνω περιγράφει με πολύ σύντομο και κατανοητό τρόπο όλη την ταινία.

Σκηνή εικοστή τέταρτη: Το πλάνο είναι ίδιο με το αρχικό. Το παρασκήνιο είναι πάλι μονόχρωμο και το μόνο που ξεχωρίζει είναι το βουνό, με τον χαρακτήρα στην κορυφή του να μένει ακίνητος. Στην σκηνή αναγράφεται ο τίτλος της ταινίας: “Ascent” ή «Ανάβαση» στο κέντρο της οθόνης. Ακόμα στο κάτω δεξιά μέρος φαίνεται να αναγράφεται η ημερομηνία δημιουργίας του βίντεο, που είναι «Μάιος 2021». Το απόσπασμα κλείνει όταν το κυκλικό κομμάτι που «μοιάζει» με ήλιο δύνει και μαζί του κλείνει και η ιστορία του ήρωα μας.

Σκηνή εικοστή πέμπτη: Μετά από μαύρη οθόνη αναγράφονται οι συντελεστές της ταινίας, αλλά και ευχαριστίες προς όλους όσους βοήθησαν στην πραγματοποίηση της εργασίας αυτής. Η σκηνή αυτή θα εξελιχθεί μέσω μιας γραμμής. Η γραμμή αναπτύσσεται σχεδιάζοντας τα τρία βουνά που ήδη έχει ανέβει ο ήρωας της ταινίας και κατά την διάρκεια της ανάπτυξής της, αναγράφονται οι συντελεστές του έργου. Η γραμματοσειρά είναι και αυτή σχεδιασμένη στο χέρι, όπως και στην προηγούμενη σκηνή.

5.2 Ανάλυση ηχητικής επένδυσης

Τελικό στάδιο της εργασίας, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω ήταν η ηχητική επένδυση του βίντεο. Έχοντας ολοκληρώσει όλα τα προηγούμενα βήματα, υπήρχε η σκέψη σχετικά με το τι θα πρέπει να εκφράζει ο ήχος και το πώς θα έπρεπε να είναι η μορφή του. Όσον αφορά τους μικρότερους ήχους που συνοδεύουν το μουσικό χαλί, αποτελούν ηχογραφημένους ήχους οι οποίοι έπειτα από την κατάλληλη επεξεργασία έφτασαν στην τελική μορφή τους. Η επεξεργασία που συνήθως γίνεται είναι η αφαίρεση του θορύβου, η επεξεργασία της ταχύτητας και η λειτουργία της επανάληψης. Ο ήχος βοηθάει τον θεατή να καταλάβει κάποια από τα νοήματα και να γίνουν πιο εύκολα κάποιες αισθήσεις αντιληπτές, π.χ. μέσω της επανάληψης ήχων. Ο επαναλαμβανόμενος ήχος των βημάτων κάνει τον θεατή να κουραστεί όπως κουράζεται και ο χαρακτήρας από την ανάβαση.

5.3 Εφέ

Ταυτόχρονα με την ηχητική επένδυση προστέθηκαν και τα εφέ στο βίντεο τα οποία βοηθούν ώστε το αποτέλεσμα να είναι καλύτερο.

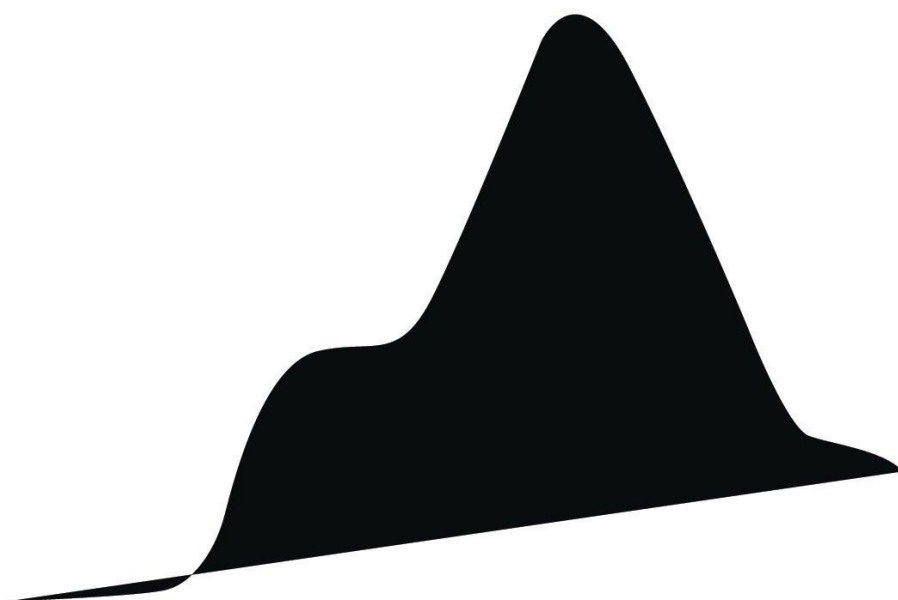
Ένα από τα βασικά εφέ που χρησιμοποιήθηκαν ήταν το εφέ της ομίχλης το οποίο μετά τη δημιουργία των σκηνών προστέθηκε με την ανάλογη φωτεινότητα και ταχύτητα ώστε να γίνει φανερή η διαφορά του ύψους των βουνών αλλά και η διαφοροποίηση του τελικού βουνού από τα άλλα. Το συγκεκριμένο εφέ επιλέχθηκε να χρησιμοποιηθεί μόνο στο τελικό βουνό για να φανεί η διαφορά του από τα υπόλοιπα αλλά και η σπουδαιότητα του. Στην τελική σκηνή και στο ψηλότερο σημείο του οπτικού πεδίου καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας η ομίχλη γίνεται εντονότερη ώστε να φανεί η διαφορά και η επίτευξη του στόχου.

Στα σημεία που η κάμερα κινείται και στο παρασκήνιο υπήρχαν αριθμητικά πάνω από ένα βουνό χρησιμοποιήθηκε εφέ ώστε να αφήνει μια τρισδιάστατη αίσθηση. Μέσω αυτού του εφέ η αίσθηση γίνεται πιο ρεαλιστική. Το συγκεκριμένο εφέ βάζει σε απόσταση τα επίπεδα των σχεδίων και με την κίνηση της κάμερας που τοποθετείται σαν ξεχωριστό αντικείμενο, τα επίπεδα που βρίσκονται σε μεγαλύτερη απόσταση από αυτήν φαίνονται να κινούνται λιγότερο σε αντίθεση με τα επίπεδα που είναι πιο κοντά της. Με αυτόν τον τρόπο η αίσθηση γίνεται ρεαλιστική και πιο εντυπωσιακή.

Ένα ακόμα εφέ που χρησιμοποιήθηκε ήταν η επεξεργασία των χρωμάτων σε ορισμένες σκηνές. Το εφέ αυτό βοήθησε ώστε να υπάρχει μια ομοιομορφία στις σκηνές και να αλλάξουν κάποια χρώματα ώστε να φαίνονται πιο σωστές κάποιες αποχρώσεις.

Στους τίτλους τέλους για την δημιουργία της γραμμής χρησιμοποιήθηκε ένα εφέ για να σχεδιάζονται σταδιακά τα βουνά. Το συγκεκριμένο εφέ, αφού σχεδιαστεί όλο το σύνολο του σχεδίου, δημιουργεί τη γραμμή και την μετακινεί σε συγκεκριμένο χρόνο ώστε να φαίνεται σαν να σχεδιάζεται εκείνη την ώρα.

Κεφάλαιο Έκτο: Ανάλυση τεχνικών



6.1 Τεχνική Frame by Frame

Η τεχνική του frame by frame ήταν μία από τις πρωταρχικές του animation. Με αυτήν δημιουργήθηκαν πολλά γνωστά κινούμενα σχέδια όπως η ταινία της Disney, «Η χιονάτη και οι επτά νάνοι» (Snow White). Η τεχνική αυτή είναι η δημιουργία σχεδίων για κάθε καρέ του δευτερολέπτου, που σημαίνει ότι οι διαφορές ανάμεσα στα καρέ πρέπει να είναι μικρές για να δημιουργείται ομαλή κίνηση. Το πρώτο στάδιο για την επίτευξη της τεχνικής αυτής είναι η δημιουργία των βασικών καρέ (key frames) τα οποία θα καθορίσουν και το πώς θα κινείται ο εκάστοτε χαρακτήρας. Αφού σχεδιαστούν τα συγκεκριμένα καρέ γίνεται η επένδυση των ενδιάμεσων κινήσεων ώστε να βγει ένα ομοιόμορφο αποτέλεσμα. Η τεχνική αυτή είναι κάπως πιο χρονοβόρα και παραδοσιακή και λόγω της τεχνολογικής ανάπτυξης και των διαθέσιμων προγραμμάτων δεν χρησιμοποιείται πλέον τόσο συχνά. Πιο συνηθισμένο σε αυτού του είδους τα animation είναι τα 12 ή τα 24 καρέ το δευτερόλεπτο καθώς είναι ο ελάχιστος αριθμός καρέ που χρειάζονται ώστε η κίνηση να φαίνεται ομαλή και να αποτυπώνεται σωστά η αίσθησή της.

6.2 Τεχνική Rotoscoping

Το rotoscoping είναι η τεχνική κατά την οποία γίνεται προσπάθεια αποτύπωσης μιας πραγματικής κίνησης σε κινούμενο σχέδιο, παίρνοντας ένα βίντεο που απεικονίζει την κίνηση αυτή και σχεδιάζοντας πάνω από το συγκεκριμένο βίντεο με αποτέλεσμα να αντιγράφεται ακριβώς η κίνηση. Η τεχνική αυτή είναι αρκετά παλιά αλλά ήταν αρκετά διαδεδομένη κατά τη δεκαετία του 1950. Μερικά παραδείγματα ταινιών που χρησιμοποιούν τεχνική rotoscoping είναι η «Σταχτοπούτα» (Cinderella 1950) και η «Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων» (Alice in Wonderland 1951).

Η τεχνική αυτή εντάσσεται στη κατηγορία του frame by frame animation. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι η ίδια, δηλαδή σχεδιασμός του κάθε καρέ του βίντεο ξεχωριστά. Η διαφορά τους είναι ότι στο rotoscoping η κίνηση αντιγράφεται από ένα βίντεο το οποίο την αποτυπώνει. Ουσιαστικά το Rotoscope animation μπορεί να περιγράψει ως η διαδικασία δημιουργίας κινούμενων αλληλουχιών βασισμένες πάνω στη ζωντανή δράση πλάνων για κάθε καρέ του βίντεο. Το θετικό του rotoscoping είναι ότι επιτρέπει στους σχεδιαστές της εκάστοτε ταινίας να δημιουργούν χαρακτήρες οι οποίοι κινούνται ακριβώς όπως οι άνθρωποι στον πραγματικό κόσμο.

6.3 Επιλογή κάθε τεχνικής

Βασικότερος λόγος για την επιλογή του frame by frame υπήρξε το γεγονός ότι έπρεπε να αποδοθεί η ανθρώπινη κίνηση. Η ανάγκη αυτή οδήγησε στην χρήση της τεχνικής rotoscoping. Από την σύλληψη της ιδέας αλλά και καθ' όλη την διάρκεια της συγγραφής του σεναρίου, το γεγονός ότι το βασικό στοιχείο της ταινίας θα ήταν η κίνηση του χαρακτήρα δημιούργησε την ανάγκη για χρήση της συγκεκριμένης τεχνικής. Παρόλο που οι πρώτες ταινίες κινουμένων σχεδίων έγιναν με την τεχνική του frame by frame, η τεχνολογία πλέον επιτρέπει την χρήση άλλων μεθόδων με τους οποίους ο υπολογιστής δημιουργεί την κίνηση ενώ ο χρήστης θέτει μόνο την αρχική και τη τελική θέση του αντικειμένου. Παρόλα αυτά υπάρχουν κάποια πλεονεκτήματα στη χρήση της τεχνικής αυτής. Για την επίτευξη των αποτελεσμάτων θα χρειαζόταν περισσότερος χρόνος απ' ότι με τη χρήση κάποιας άλλης τεχνικής. Ένα παράδειγμα είναι κάποιες κινήσεις που κάνει ο ήρωας όπως να σκύψει ή να σκαρφαλώσει. Οι κινήσεις αυτές φαίνονται πιο φυσικές όταν δημιουργούνται με βάση μια πραγματική καταγραφή ενός ανθρώπου που πραγματοποιεί την συγκεκριμένη κίνηση. Αν γίνει προσπάθεια να εκτελεστούν με άλλη τεχνική πιθανότατα η κίνηση θα φαίνεται απότομη και «ρομποτική» δηλαδή αφύσικη.

Κεφάλαιο Έβδομο: Σχεδίαση



7.1 Σχεδίαση χαρακτήρα

Ο χαρακτήρας σχεδιάστηκε με πολλούς διαφορετικούς τρόπους μέχρι να βρεθεί ο πιο σωστός οπτικά. Αρχικά ο χαρακτήρας αυτός είχε σχεδιαστεί με περισσότερες λεπτομέρειες (βλέπε εικόνα 5). Οι λεπτομέρειες αυτές όμως θα έκαναν τον θεατή να παρατηρήσει για περισσότερη ώρα τα χαρακτηριστικά του ήρωα και ίσως να επιμείνει σε αυτά, κάτι που δεν ήταν επιθυμητό να γίνει. Κατά αυτόν τον τρόπο ο χαρακτήρας κατέληξε στην τωρινή του μορφή, η οποία έχει λιγότερες λεπτομέρειες χωρίς όμως αυτό να τον κάνει λιγότερο σημαντικό ή εντυπωσιακό. Παρατηρώντας τις τρεις εικόνες μπορούμε εύκολα να διακρίνουμε ότι η μορφολογία του χαρακτήρα παρέμεινε από την αρχή μέχρι το τέλος η ίδια. Η διαφορά του έγκειται στο πόσες λεπτομέρειες διαθέτει, ξεκινώντας από την πιο αφαιρετική του μορφή σε μια αρκετά λεπτομερή περιγραφή και καταλήγοντας σε μια ενδιάμεση και ίσως πιο ισορροπημένη επιλογή. Κρατώντας την εκδοχή με τις απαραίτητες πληροφορίες ο θεατής αναγκάζεται να δημιουργήσει στο μυαλό του τα σημεία που απουσιάζουν. Μέσω αυτής της διαδικασίας ο δέκτης μπορεί γρήγορα να απομνημονεύσει τον χαρακτήρα αλλά πρέπει ταυτόχρονα να τον επεξεργαστεί για να συμπληρώσει τα κομμάτια που λείπουν.



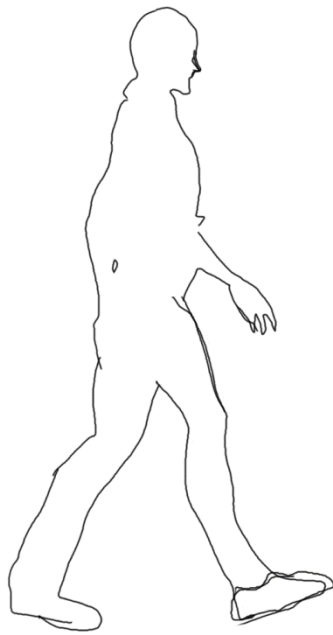
Εικόνα 5: Από αριστερά προς τα δεξιά η εξέλιξη της μορφής του χαρακτήρα μέχρι την τελική επιλογή. Πρώτη απεικόνιση με την τεχνική του silhouette animation, δεύτερη μια πιο αναλυτική προσέγγιση και τέλος η τελική επιλογή μια πολύ παρόμοια με την δεύτερη αλλά με φανερά λιγότερες λεπτομέρειες.

7.2 Τελικός χαρακτήρας

Ο χαρακτήρας επιλέχθηκε να είναι άνδρας έτσι ώστε η ταινία να μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τα ποιήματα «Ιθάκη» του Καβάφη και του Χριστιανόπουλου. Έτσι αποφασίστηκε να αποδοθεί μια μορφή ένας σύγχρονου Οδυσσέα. Ο χαρακτήρας δεν έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά προκειμένου να μπορέσει ο κάθε θεατής να συνδεθεί με τον ήρωα της ταινίας. Κατά την διάρκεια της ταινίας κανένα από τα χαρακτηριστικά του ήρωα δεν γίνονται εμφανή όπως για παράδειγμα στοιχεία της προσωπικότητας του αλλά ακόμα και κάτι πιο κοινό όπως το ίδιο του το πρόσωπο. Αυτό συμβαίνει καθώς μεγαλύτερη σημασία πρέπει να δοθεί στο τι κάνει ο συγκεκριμένος άνθρωπος, στο συγκεκριμένο σημείο, παρά στην εμφάνισή του. Επίσης σε κανένα από τα δύο ποιήματα δεν γίνεται αναφορά στην εξωτερική εμφάνιση του Οδυσσέα, παρά μόνο στις κινήσεις που πραγματοποιεί στη διαδρομή του αλλά και στις πνευματικές του δυνατότητες καθώς βλέπουμε την αποφασιστικότητα και των δύο ποιητικών ηρώων η οποία ταιριάζει με τον χαρακτήρα. Ως εκ τούτου ο χαρακτήρας της ταινίας επιλέχθηκε να δημιουργηθεί με την ίδια λογική, δηλαδή δίνοντας έμφαση στην κίνηση και την ιστορία του και ταυτόχρονα χωρίς να δίνονται πολλές λεπτομέρειες για την εξωτερική του εμφάνιση. Ο τρόπος που σχεδιάστηκε, όσο και οι επιλογές θα αναλυθούν παρακάτω.

7.3 Σχεδίαση Κίνησης

Η κίνηση σχεδιάστηκε σε 3 στάδια, για να αποδοθεί με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη ακρίβεια. Αρχικό βήμα ήταν η σχεδίαση του περιγράμματος του χαρακτήρα, χωρίς λεπτομέρειες, με αποτύπωση της κίνησης. Το πρώτο σχέδιο δημιουργήθηκε για να αποτυπωθεί ο τρόπος με τον οποίο θα κινηθεί ο ήρωας στη συγκεκριμένη σκηνή. Αφού λοιπόν συμπληρωθεί ο κατάλληλος αριθμός καρέ, η διαδικασία πέρασε στο επόμενο στάδιο το οποίο είναι να αντικατασταθεί το απλό περίγραμμα με το περίγραμμα του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Σε αυτό το στάδιο βοήθησαν κάποια προσχέδια του ήρωα σε στατικές πόζες, ώστε να υπάρχει το ίδιο αποτέλεσμα σε όλες τις σκηνές. Στο στάδιο αυτό σχεδιάζεται ένα layer στο οποίο ο σχεδιαστής πρέπει να συνδυάσει το ήδη υπάρχον περίγραμμα με την στατική κίνηση του χαρακτήρα και έτσι, ως αποτέλεσμα, να δημιουργηθεί το κινούμενο περίγραμμα του χαρακτήρα. Αυτό το στάδιο είναι ίσως το πιο βασικό, καθώς δεν πρέπει να γίνουν λάθη γιατί θα μεταφερθούν και στο επόμενο στάδιο. Τελευταία διαδικασία είναι ο χρωματισμός του χαρακτήρα. Σε αυτό το στάδιο πρέπει να χρωματιστεί κάθε καρέ του βίντεο ξεχωριστά. Η διαδικασία αυτή, που παίρνει τον περισσότερο χρόνο, έπρεπε να γίνει με μεγάλη προσοχή ώστε να δημιουργηθεί το τελευταίο στάδιο του βίντεο και να μην χρειάζεται επιπλέον διορθώσεις.



Εικόνα 6: Η εξέλιξη της κίνησης από το αρχικό στάδιο μέχρι το τελικό. Από την πιο απλή απεικόνιση σε μία πιο λεπτομερή και τέλος στην τελική του μορφή.

7.4 Σχεδίαση παρασκηνίου

Όπως αναφέρει και ο Tony White στο βιβλίο του «Animation from pencils to pixels classical techniques for digital animators»: “There can be no animated films without backgrounds. The background (essentially anything that does not move in a shot) sets the location, the mood, and the visual style within which the animated characters will move. Backgrounds can be anything from a basic flat color to a vast and complex watercolor painting. At one time, traditional 2D animation backgrounds were exclusively painted onto watercolor paper, Bristol Board, or similar absorbent water stock, but nowadays most can be created digitally, using technology that offers a unique digital look of its own or replicates the look of the traditional watercolor artwork.” (White 2006, 186). Το απόσπασμα μεταφράζεται: «Δεν μπορεί να υπάρχουν ταινίες κινουμένων σχεδίων χωρίς φόντο. Το φόντο (ουσιαστικά οτιδήποτε δεν κινείται σε ένα πλάνο) ορίζει την τοποθεσία, τη διάθεση και το οπτικό στυλ, εντός των οποίων θα κινούνται οι χαρακτήρες του έργου. Το παρασκήνιο μπορεί να είναι οτιδήποτε, από ένα βασικό επίπεδο χρώμα σε μια τεράστια και πολύπλοκη ζωγραφική με νερομπογιές. Συγχρόνως, παραδοσιακά 2D φόντα κινουμένων σχεδίων ήταν ζωγραφισμένα αποκλειστικά σε χαρτί ακουαρέλας, Bristol Board, ή παρόμοιο απορροφητικό από νερό χαρτί, παρόλο που σήμερα τα περισσότερα από αυτά μπορούν να δημιουργηθούν ψηφιακά,

χρησιμοποιώντας τεχνολογία που προσφέρει μια μοναδική ψηφιακή εμφάνιση από μόνη της ή αναπαράγει την εμφάνιση του παραδοσιακού έργου τέχνης ακουαρέλας».

Με βάση λοιπόν τα όσα είπε ο Tony White ξεκίνησε η σχεδίαση του παρασκήνιου. Τα παρασκήνια που δημιουργήθηκαν για την συγκεκριμένη εργασία ποικίλουν μιας και δεν δημιουργήθηκε εξ αρχής η μορφή που τελικά χρησιμοποιήθηκε στην ταινία. Όπως και στον χαρακτήρα λοιπόν πολλά από τα αρχικά σχέδια απορρίφθηκαν μέχρι να φτάσουν στην τελική τους μορφή. Όλα τα σχέδια έχουν τον ίδιο τρόπο σχεδίασης και παραπέμπουν το ένα στο άλλο. Ο τρόπος που δημιουργήθηκαν φυσικά είναι ψηφιακός, μέσω παρόμοιων προγραμμάτων με αυτά που σχεδιάστηκε ο χαρακτήρας. Η συνέχεια της διαδρομής του χαρακτήρα γίνεται φανερό όχι μόνο από την κίνηση του αλλά και από την εναλλαγή των σχεδίων του παρασκήνιου. Αποκαλύπτεται η εναλλαγή του βουνού καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής μέσω της αλλαγής των χρωμάτων και των υφών που έχει το κάθε βουνό. Για τη σχεδίασή τους δημιουργήθηκε ένα ξεχωριστό moodboard το οποίο συμπεριλαμβάνει διάφορα μορφολογικά βουνά τόσο ρεαλιστικά όσο και σχεδιασμένα από άλλους καλλιτέχνες για να χρησιμοποιηθούν ως αναφορές. Μέρος του moodboard ήταν και η χρωματική παλέτα που θα χρησιμοποιούνταν στα βουνά. Η διαδικασία ξεκίνησε από την δημιουργία των τριών βουνών ξεχωριστά γεγονός που βοήθησε στην μετέπειτα σχεδίαση τους. Τελικό τους στάδιο ήταν η λεπτομερής σχεδίαση των βουνών των οποίων οι λεπτομέρειες θα γίνουν φανερές μόνο όταν ο χαρακτήρας θα πλησιάσει κάποιο από τα βουνά.

7.5 Χρωματική παλέτα

Η χρωματική παλέτα των βουνών είναι σε αποχρώσεις του γκρι. Το γκρι είναι ένα χρώμα που βγάζει την ουδετερότητα και την σταθερότητα, δυο γνωρίσματα που ταιριάζουν απόλυτα στην φυσιολογία των βουνών. Παρόλο που τα περισσότερα βουνά έχουν μία αγριότητα, η ουδετερότητα του γκρι τους δίνει μια μεγαλύτερη έμφαση. Το γεγονός ότι οι πέτρες έχουν το ίδιο χρώμα στη φύση αντανακλά τη σκληρότητα και στα ζωγραφισμένα βουνά. Το χρώμα του ουρανού είναι μονόχρωμο και χωρίς υφές στο παρασκήνιο καθώς τα βουνά έχουν ήδη πολλές λεπτομέρειες. Το χρώμα του ουρανού αλλάζει από σκηνή σε σκηνή με μια πολύ μικρή διαφορά η οποία γίνεται φανερό μόνο με το πέρασμα των σκηνών. Συνολικά υπάρχουν 15 διαφορετικές αποχρώσεις του ουρανού με βασικό χρώμα το μπλε, με πολύ μικρή διαφορά μεταξύ τους.

7.6 Τα χρώματα του χαρακτήρα

Ο χαρακτήρας αποτελείται από 6 χρώματα. Ξεκινώντας από τα αριστερά προς δεξιά, βλέπουμε τα χρώματα για τα μαλλιά, το δέρμα, την μπλούζα, το παντελόνι, τα παπούτσια και την τσάντα του χαρακτήρα. Το γεγονός ότι τα χρώματα είναι κοντά σε φυσικά χρώματα που συναντάμε στη φύση κάνουν τον χαρακτήρα να είναι εξοικειωμένος με αυτήν. Η ηρεμία και η σιγουριά που αποπνέει το μπλε που είναι το βασικό χρώμα πάνω στον ήρωα βοηθάει τον θεατή να καταλάβει τη διάθεση του χαρακτήρα να ανέβει το βουνό. Το μπλε γενικά είναι ένα χρώμα που περιγράφει την υπευθυνότητα. Το σκούρο μπλε συγκεκριμένα προσδιορίζει την δύναμη και την αξιοπιστία, στοιχεία πολύ βασικά για την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Το χρώμα αυτό βοηθάει τον θεατή να τα κατανοήσει όλα αυτά καλύτερα. Το μαύρο είναι ένα ακόμα χρώμα που βοηθάει να κατανοήσουμε τον χαρακτήρα. Το μαύρο περιγράφει την δύναμη και την τυπικότητα κάνοντας τον ήρωα πιο ισχυρό αφού περιβάλλεται από ένα μαύρο περίγραμμα. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό του μαύρου είναι η κομψότητα κάτι που ήταν επιθυμητό να εκφραστεί από την μορφή του χαρακτήρα. Το γκρι της τσάντας που κατέχει μεγάλο μέρος του βίντεο είναι ένα ουδέτερο χρώμα. Πολλές φορές είναι συνδυασμένο με την κατάθλιψη και την γενικότερη θλίψη κάτι που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως σκέψη για την προσωπικότητα του χαρακτήρα. Το ποιο χρώμα υπερισχύει στην προσωπικότητα του ήρωα είναι μια επιλογή που ο θεατής πρέπει να κάνει καθώς έχει την ευκαιρία να βγάλει το δικό του αποτέλεσμα.



Εικόνα 7: Χρωματική παλέτα χαρακτήρα

7.7 Χρώματα παρασκηνίου

Τα περισσότερα από τα χρώματα του παρασκηνίου είναι σε αποχρώσεις του γκρι. Το γκρι δηλώνει μια ουδετερότητα η οποία ήταν και το ζητούμενο στα περισσότερα σχέδια του παρασκηνίου. Ένας βασικός λόγος για τον οποίο χρησιμοποιείται μια παλέτα ίδιων αποχρώσεων στην μεγαλύτερη διάρκεια της ταινίας είναι για να καταστεί ακόμα πιο έντονη η διαφορά με το τελικό πλάνο. Το τελικό πλάνο διαφέρει εντελώς χρωματικά από τα προηγούμενα καθώς τα περισσότερα από τα χρώματα είναι ανοιχτά και ζωηρά, ενώ βασικό στοιχείο είναι η κυριαρχία του άσπρου στο κέντρο του πλάνου. Το χρώμα του ουρανού βλέπουμε ότι αλλάζει σταδιακά ξεκινώντας από ένα ανοιχτό γαλάζιο και καταλήγοντας σε

μπλε. Η διαδικασία ακολουθήθηκε προκειμένου αυτή να δοθεί η αίσθηση του χρόνου ο οποίος κυλάει κατά την διάρκεια εναλλαγής των σκηνών. Η σταδιακή αυτή μεταβολή του χρώματος είναι ένας τρόπος για να αποδοθεί η αλλαγή της ώρας και η διάρκεια της διαδρομής χωρίς έναν έντονο τρόπο που θα μπορούσε να αποσπάσει το θεατή από τον κεντρικό χαρακτήρα της ταινίας ο οποίος θα τον οδηγήσει και στο βαθύτερο νόημα αυτής. Η μεταβολή αυτή είναι διακριτική και ίσως να μη γίνει φανερή από την πρώτη προβολή της ταινίας.

7.8 Απουσία διαλόγου

Παρατηρείται ότι χαρακτήρας είναι σιωπηλός σε όλη την διαδρομή και δείχνει με την στάση του τις προθέσεις και τα θέλω του. Ο διάλογος στην συγκεκριμένη ταινία δεν είναι απαραίτητος καθώς μέσω της γλώσσας του σώματος ο ήρωας περιγράφει τις ανάγκες του, όπως για παράδειγμα την ενέργεια του στην αρχή της διαδρομής και την επιμονή του να φτάσει στην κορυφή του βουνού. Ακόμα καθ' όλη τη διάρκεια της διαδρομής γίνεται φανερή η συνεχής προσπάθεια και η δύναμη που καταβάλλει ο ήρωας και η κούρασή του προς το τέλος αυτής μέσα από τις κινήσεις του σώματός του.

Η κούραση του ήρωα γίνεται φανερή όσο περνάει η ώρα από τη στάση του σώματός του αλλά και από το γεγονός ότι προς το τέλος της διαδρομής σταματάει για να ξεκουραστεί καθώς μετά από την ανάβαση μιας δύσκολης ανηφόρας φαίνεται να μην αντέχει άλλο. Τέλος η απογοήτευσή του όταν αντικρίζει τα υπόλοιπα βουνά και συνειδητοποιεί ότι δεν έφτασε στο ψηλότερο σημείο γίνεται αντιληπτή από το γεγονός ότι σκύβει το κεφάλι του.

Κεφάλαιο Όγδοο: Συμπεράσματα



Συμπεράσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας κλείνει και ο κύκλος της ιστορίας του χαρακτήρα της ταινίας. Θα μπορούσε κανείς να θεωρήσει ότι η διαδρομή αυτή τελειώνει όπως η διαδρομή του χαρακτήρα, αναθεωρώντας δηλαδή τα όσα έγιναν. Μια άλλη ενδιαφέρουσα εκδοχή που θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μελλοντικά είναι η δημιουργία του animation σε 3D περιβάλλον. Επιπλέον σε άλλη περίπτωση θα μπορούσε να γίνει προσπάθεια να γραφτεί ένα κείμενο σχετικό με την ανάβαση το οποίο θα ηχογραφούταν και έπειτα από επεξεργασία θα συνόδευε ηχητικά το μουσικό χαλί. Με αυτόν τον τρόπο θα οδηγούμασταν σε μια διαφορετική εκδοχή της ταινίας η οποία θα πραγματευόταν τα ίδια ζητήματα και θα εκτυλισσόταν γύρω από τον ίδιο νοηματικό άξονα αλλά ενδεχομένως να προκαλούσε διαφορετικά ερεθίσματα.

Βιβλιογραφία

Ελληνική Βιβλιογραφία

Γλυκοφρύδη-Λεοντσίνη, Αθανασία. 2006 Αισθητική και τέχνη. Αθήνα: Εκδόσεις Συμμετρία.

Δρομάζου, Στάθη. 1982. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ ΠΟΙΗΤΙΚΗ. Εκδόσεις: ΚΕΔΡΟΣ.

Ζαφειροπούλου, Κ. 2014. Ανάλυση Ιθάκη (ποίημα), Ντίνος Χριστιανόπουλος. Accessed 1/6/21. <https://tovivlio.net/>

Καβάφης, Κωνσταντίνος. 2013. Δώδεκα μονόφυλλα με ποιήματα του Κ.Π.Καβάφη (πρώτο μονόφυλλο), Εκδόσεις Νεφέλη.

Λεξικό Κινηματογραφικών Όρων. 2007. “Greek Translation Form.” Accessed 9/6/21. <https://xylem.aegean.gr/~modestos/mo.blog/>

Μαρσέλ, Μαρτέν. 1968. Η γλώσσα του κινηματογράφου. Αθήνα: Εκδόσεις Καλβος, Accessed 1/6/21. <http://users.sch.gr/nobody/wordpress/wp-content/uploads/2019/01/H-κινηματογραφική-γλώσσα1.pdf>

Χαλεβελάκη, Μαρία. 2010. Μια εισαγωγή στην φιλοσοφία. Εκδόσεις: Καστανιώτης. Ιθάκη. Χριστιανόπουλος Ντίνος - Ποιήματα. Accessed 6/6/21. http://users.uoa.gr/~nektar/arts/poetry/ntinos_xristianopoylos_poems.htm#%CE%99%CE%98%CE%91%CE%9A%CE%97

Denis, Dutton. 2017. Το καλλιτεχνικό ένστικτο. Αθήνα. Εκδόσεις: ΑΛ. ΜΑΜΑΛΗΣ & ΣΙΑ Ο.Ε. Μετάφραση: Τομαράς

Kandinsky, Wassily. 1981. Για το πνευματικό στην τέχνη. Αθήνα: ΝΕΦΕΛΗ. Μετάφραση Μηνάς Παράσχης.

Kress, Van Leeuwen. 2010. Η Ανάγνωση των Εικόνων: Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού. Εκδόσεις: Επίκεντρο. Μετάφραση Κουρμενταλα - Νταμπαράκη Γιώτα

Olson, David. 2003. Ο κόσμος πάνω στο χαρτί οι εννοιολογικές και νοητικές επιπτώσεις της γραφής και της ανάγνωσης. Αθήνα. Εκδόσεις: Παπαζήση. Μετάφραση Ι.Φ. Βλαχόπουλος.

Thompson, Bordwell. 2007. Ιστορία του κινηματογράφου. Μετάφραση: Λερός, Κολαΐτη. Εκδόσεις Σ. Πατάκης Ανώνυμη Εκδοτική Εμπορική και Διανεμητική Εταιρεία.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Barthes. Roland, Rhetoric of the Image. Online:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31003736/barthes_rhetoricofimage.pdf?1363923703=&response-content-disposition=inline

Bedard Mike, 2020. “What is Rotoscope Animation? The Process Explained”, Studio binder, September 20. Accessed 4/6/21.
<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rotoscope-animation-definition/>

Cameron Chapman, 2021. “Color Theory for Designers: How To Create Your Own Color Schemes”, Smashing magazine May 20. Accessed 2/6/21.
<https://www.smashingmagazine.com/2010/02/color-theory-for-designer-part-3-creating-your-own-color-palettes/>

Cameron Chapman, 2021. Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color, Smashing magazine May 20. Accessed 2/6/21.
<https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part-1-the-meaning-of-color/>

Emily Thomas. 2020. The meaning of travel, New York: Oxford University Press.

Giannalberto, Bendazzi. 2016. Animation A World History. CRC Press.

History of animation, “The History of animation” Accessed 9/6/21
<https://history-of-animation.webflow.io/>

Kathrin, Fahlenbrach. 2008. “Emotions in Sound: Audiovisual Metaphors in the Sound Design of Narrative Films”. 19. Accessed 3/6/21.
<https://pdfs.semanticscholar.org/c55e/0d5572ed5a407bf8b9b1f70e08c4210fe664.pdf>

Kandinsky Wassily, 1977. On the spiritual in art, Dover Publications, New York.

Kaur, Rup. 2020. Home Body, Kansas City: Andrews McMeel Publishing.

Louis P. Pojman, 2006. Philosophy - The quest of truth, Oxford University Press, New York.

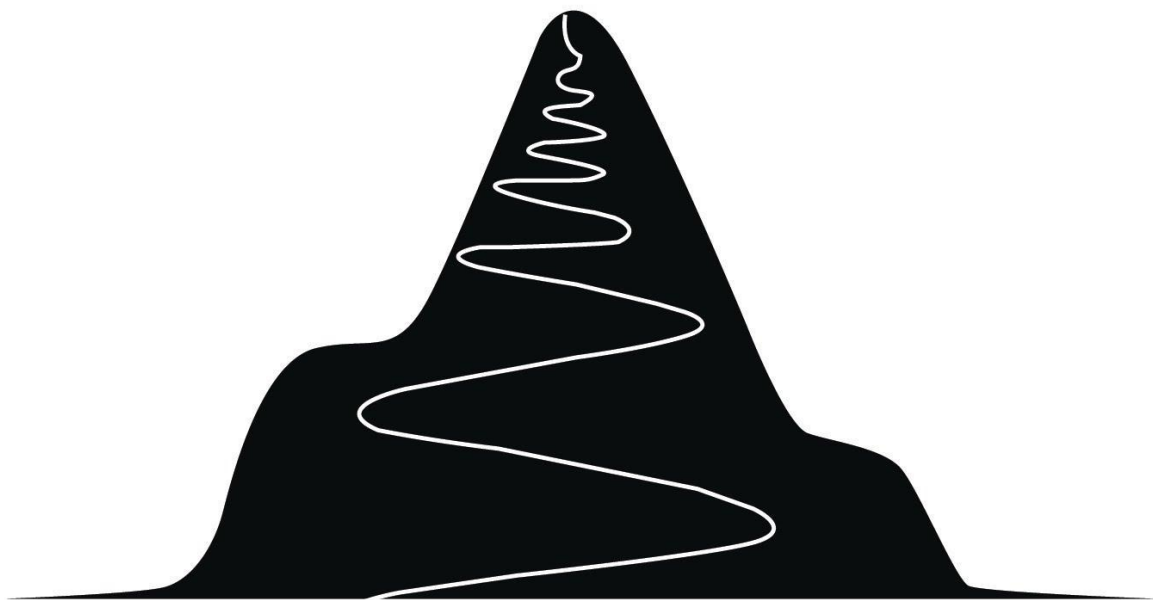
Oentoro, Andre. “Silhouette of animation - The History of Animated Silhouette Films” Breadbeyond, December 08. Accessed 6/6/21.
<https://breadnbeyond.com/articles/the-history-of-silhouette-animation/>

White, Tony, 2006. Animation from pencils to pixels classical techniques for digital animators, Oxford: Focal Press.

Wright, Jean Ann, 2005. Animation Writing and Development From Script Development to Pitch, Oxford: Focal Press.

Πίνακας Εικόνων

1. Εικόνα πρώτη: Cudworth, Ch., 2016. Forrest Gump lives [ONLINE]. Διαθέσιμο στο: <https://werunandride.com/2016/08/02/forrest-gump-lives/>
2. Εικόνα δεύτερη: Pollock, J., 1953. The Deep [ONLINE]. Διαθέσιμο στο: <https://www.jackson-pollock.org/the-deep.jsp>
3. Εικόνα τρίτη: Canova, A., 1804-6. Perseus with the head of Medusa [ONLINE]. Διαθέσιμο στο: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/204758>
4. Εικόνα τέταρτη: Gav, 2013. Ithaka [ONLINE]. Διαθέσιμο στο: <https://www.zenpencils.com/comic/131-c-p-cavafy-ithaka/>
5. Εικόνα πέμπτη: Προσωπικό αρχείο δημιουργημένο κατά την διάρκεια της εργασίας.
6. Εικόνα έκτη: Προσωπικό αρχείο το οποίο δημιουργήθηκε για χρήση στην συγκεκριμένη εργασία.
7. Εικόνα έβδομη: Προσωπικό αρχείο σχεδιασμένο για χρήση στο κείμενο.



Τέλος