

Tales

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Π.Μ.Σ. ANIMATION

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας:

**Μεταφορά του graphic novel *Tales*
σε σειρά κινουμένων σχεδίων
και παραγωγή του πρώτου
επεισοδίου-πilotου**

Συγγραφείς:

**Δάφνη Βασιλική Θερμίδα
Λυδία Ελευθερία Παπακωνσταντίνου**

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Δρ Ελένη Μούρη



D.V.T.

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Π.Μ.Σ. ANIMATION

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Τίτλος εργασίας:

**Μεταφορά του graphic novel *Tales*
σε σειρά κινουμένων σχεδίων
και παραγωγή του πρώτου
επεισοδίου-πλότου**

Συγγραφείς:

Δάφνη Βασιλική Θερμίδα, Α.Μ.: am20674254

Λυδία Ελευθερία Παπακωνσταντίνου, Α.Μ.: am20674265

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Δρ Ελένη Μούρη

Αθήνα, Δεκέμβριος 2022

UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION
MA ANIMATION

Diploma Thesis

Thesis Title:

**Adaptation of the graphic novel *Tales*
into a 2D animated series
and production of the first pilot episode**

Writers:

Daphne Vasiliki Thermidi, R.N.: am20674254

Lydia Eleftheria Papakonstantinou, R.N.: am20674265

Supervising Professor:

Dr Eleni Mouri

Athens, December 2022

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
Π.Μ.Σ. ANIMATION

Τίτλος εργασίας:

**Μεταφορά του graphic novel *Tales*
σε σειρά κινουμένων σχεδίων
και παραγωγή του πρώτου επεισοδίου-πλότου**

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής

Η μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι
Εξεταστική Επιτροπή:

Α/α	ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΥΠΟΓΡΑΦΗ
1	ΔΡ ΕΛΕΝΗ ΜΟΥΡΗ	Καθηγήτρια	
2	ΔΡ ΣΠΥΡΙΔΩΝ ΣΙΑΚΑΣ	Αναπληρωτής Καθηγητής	
3	ΔΡ ΡΩΣΣΕΤΟΣ ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ	Επίκουρος Καθηγητής	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι κάτωθι υπογεγραμμένες, Δάφνη Βασιλική Θερμίδα του Μιχαήλ, με αριθμό μητρώου am20674254 και Λυδία Ελευθερία Παπακωνσταντίνου του Γεωργίου, με αριθμό μητρώου am20674265, φοιτήτριες του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών ΠΜΣ animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, δηλώνουμε ότι:

«Είμαστε συγγραφείς αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες κάναμε χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνουμε ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από εμάς αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μας, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μας».

Οι Δηλούσες

Δάφνη Βασιλική Θερμίδα • Λυδία Ελευθερία Παπακωνσταντίνου



Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Δρ Ελένη Μούρη
Καθηγήτρια

-DISCLAIMER-

-ΔΗΛΩΣΗ ΑΠΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΥΘΥΝΩΝ-

Το παρόν έργο αποτελεί προϊόν μυθοπλασίας.

Οποιαδήποτε ομοιότητα με πραγματικούς χαρακτήρες ή γεγονότα είναι τυχαία.

Περίληψη

Στην παρούσα διπλωματική εργασία μελετήθηκε η μεταφορά του graphic novel *Tales* σε σειρά animation και η προσαρμογή του σε δέκα επεισόδια με διάρκεια 15-20 λεπτά ανά επεισόδιο με ομώνυμο τίτλο, καθώς και η δημιουργία του πρώτου επεισοδίου – πιλότου με σκοπό την προώθηση της.

Ξεκινώντας την έρευνα, το επίκεντρο ήταν στα διάφορα στάδια της μεταφοράς ενός προϋπάρχοντος έργου σε διαφορετικό μέσο, καθώς και στη διαδικασία της παραγωγής ενός επεισοδίου animation. Έγινε μελέτη στις μεθόδους συγγραφής σεναρίων, στη δημιουργία χαρακτήρων και φανταστικών κόσμων, σε ιστορικές πηγές που αφορούσαν την αρχιτεκτονική, τη μόδα και άλλα στοιχεία της περιόδου από τα οποία αντλήθηκε έμπνευση. Επίσης, παρακολούθηθηκαν ταινίες, ντοκιμαντέρ και σειρές με παρόμοιο περιεχόμενο για επιπλέον έμπνευση.

Αποτέλεσμα της παραπάνω έρευνας ήταν η δημιουργία του 1ου επεισοδίου-πιλότου διάρκειας 16 λεπτών.

Το ξεχωριστό στοιχείο της ιστορίας του *Tales* σε σχέση με τα παραδοσιακά παραμύθια είναι ότι χρησιμοποιεί τα αρχέτυπα των χαρακτήρων με διαφορετικό τρόπο, σπάζοντας τη στερεοτυπική δομή που εμφανίζεται σε παρόμοια έργα. Βασικός άξονας ήταν οι προσωπικότητες των ηρώων να δημιουργούν μια πιο ενδιαφέρουσα δυναμική στις μεταξύ τους σχέσεις, ώστε η πλοκή να απελευθερωθεί από το κλασικό παραμύθι.

Η ιστορία μιλά για έναν παραμυθά σε ένα φανταστικό βασίλειο, ο οποίος καλείται να αφηγηθεί παραμύθια στη βασιλική αυλή. Όμως τα παιχνίδια της μοίρας τον μπλέκουν σε μια περιπέτεια γεμάτη μαγεία που θυμίζει πιο πολύ τα παραμύθια που αφηγείται παρά την πραγματικότητα.

Θεματική περιοχή:

2D animation

Λέξεις κλειδιά:

2D animation, παραμύθια, ιστορίες, μεταφορά graphic novel, σειρά animation

Abstract

In the current diploma thesis, the centre of study was the adaptation of the graphic novel *Tales*, into a 10 episode (of 15-20min) 2D animated series, as well as the production of the first pilot episode with the purpose of promoting the series.

In the beginning, the focal point was on the different stages of adapting an existing work into different media, as well as the production process of an animated episode. The methods of script-writing, character creation and world-building, historical sources concerning the medieval architecture, fashion and other medieval elements, were thoroughly studied and constituted a source of inspiration. Furthermore, movies, documentaries and series with similar content were watched as an additional source of inspiration.

The result of the above mentioned research was the creation of the first pilot episode with a duration of 16 minutes.

The distinctive aspect between *Tales'* story and classic fairytales is that the former work uses the character archetypes in unexpected ways, breaking the stereotypical structure that is found in similar works.

The core element was to create a more interesting dynamic between the personalities of the heroes, in order to release the plot from the classic fairytale.

In the story, a storyteller who lives in a fantastical world is called to recite his fairytales for the royal court. However, the wheels of destiny tangle him into an adventure filled with magic, that bears a suspicious resemblance to some of his fairytales.

Subject area:

2D animation

Keywords:

2D animation, fairytales, stories, adaptation of graphic novel, animation series

Ευχαριστίες

Η συγκεκριμένη μεταπτυχιακή εργασία πραγματοποιήθηκε στο τελευταίο έτος του ΠΜΣ ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, και αποτέλεσε για εμάς μια εμπειρία, η οποία παρόλο που είχε πολλά εμπόδια και δυσκολίες, μας πρόσφερε νέες γνώσεις στον τομέα του 2D animation.

Είναι δύσκολο να ευχαριστήσουμε όσους μας πρόσφεραν βοήθεια για τη δημιουργία αυτού του επεισοδίου animation σε μία σελίδα γιατί είναι πάρα πολλοί, ωστόσο θα κάνουμε μια προσπάθεια.

Φθάνοντας στο τέλος της συγγραφής της παρούσας εργασίας, θα θέλαμε να εκφράσουμε ξεχωριστά τις θερμές μας ευχαριστίες στην επιβλέπουσα καθηγήτρια κ. Ελένη Μούρη που εμπιστεύτηκε την ιδέα μας και μας ενθάρρυνε σε κάθε στάδιο της πορείας της διπλωματικής. Οι εύστοχες συμβουλές και οι γνώσεις της μας έδωσαν ώθηση να ξεπεράσουμε τις δυσκολίες και να υλοποιήσουμε τον αρχικό μας στόχο. Ιδιαίτερη σημασία είχε για εμάς η συνεργασία μαζί της, έναν άνθρωπο που στάθηκε κοντά μας και μας προσέφερε πολλά σε επίπεδο ανθρωπίνων σχέσεων.

Θα θέλαμε επίσης να ευχαριστήσουμε τον κ. Ρωσέτο Μετζητάκο, ο οποίος με τις ουσιώδεις παρατηρήσεις του συνέβαλλε στο να έχουν οι τίτλοι αρχής την τελική μορφή με την οποία εμφανίζονται στο επεισόδιο-πρόλογο.

Ευχαριστούμε θερμά και την Παυλίνα Θερμίδη, η οποία όχι μόνο αποτέλεσε τη βασική αναφορά για τον σχεδιασμό και τις κινήσεις των χαρακτήρων, αλλά προσέφερε βοήθεια και στο χρωματισμό των πλάνων. Ευχαριστούμε για τον χρόνο, την υπομονή και την επιμονή της.

Για την προσφορά του στην ηχητική επιμέλεια, τη σύνθεση πρωτότυπης μουσική αλλά και τα φωνητικά ταλέντα του στους ρόλους των Τσέστερ και του Βασιλικού Αγγελιοφόρου, ευχαριστούμε τον Γιάννη Κυρίτση. Αποτελεί πλέον αναπόσπαστο μέλος της δημιουργικής ομάδας πίσω από το *Tales*.

Τη μουσική για τους τίτλους αρχής συνέθεσε η Εβελίνα Τσάβαλου, η οποία με το ταλέντο της μας έδωσε μια μελωδία που εναρμονίστηκε πλήρως με το κλίμα της σειράς.

Σε αυτούς που μας δάνεισαν τις φωνές τους για την ηχογράφηση των διαλόγων, αξίζουν να δώσουμε όλα τα ευχαριστώ μας. Η ενθουσιώδης Θεοδώρα Μενουδέα ήταν μοναδική ως Ώρα και Πριγκίπισσα Ηώς και ο Νίκος Αρβανιτέλλης έδωσε απίστευτη ερμηνεία ως Μάξιμος και Βασιλιάς Έρικ.

Τέλος, θεωρούμε σημαντικό να ευχαριστήσουμε τους κοντινούς μας ανθρώπους, την οικογένεια και τους φίλους μας, που ήταν κοντά μας σε όλη την πορεία αυτής της εργασίας, αλλά και σε όλη την πορεία της ζωής μας.

Όπως ένας παραμυθός σαν τον Τσέστερ
τον πρωταγωνιστή του *graphic novel*, θα έλεγε:
«δώς' του κλότσο να γυρίσει, παραμύθι
ν' αρχινήσει...»



Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος

Σκοπός

Target group

Διάρκεια

Ερευνητικοί στόχοι

Μεθοδολογία έρευνας

Συνοπτικά τα στάδια δημιουργίας
του πιλότου

XXI

XXVII

XXVII

XXVII

XXVII

XXVIII

XXVIII

XXXI

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 1: Η Πρωτεύουσα από την
Νοτιοδυτική πλευρά. Καρέ από το
graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

1. ΤΟ GRAPHIC NOVEL- ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ

1.1. Το graphic novel

1.2. Προσαρμογή

1.2.1. Τεχνικές animation

1.2.2. Βασικές αρχές animation

1

3

5

8

8

2. Η ΙΣΤΟΡΙΑ

2.1. Κατηγορία

2.2. Logline

2.3. Κεντρική Ιδέα

2.4. Σύνοψη ιστορίας

2.5. Treatment σειράς

2.6. Επισκόπηση Επεισοδίων
(Episode overview)

11

15

17

17

18

19

22

2.7. Treatment 1ου επεισοδίου	24
2.8. Σενάριο (Script) 1ου επεισοδίου	25
2.9. Αναλυτικά το σενάριο του 1ου επεισοδίου	27
3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (CHARACTER DESIGN)	43
3.1. Πως δημιουργείται ένας χαρακτήρας;	45
3.2. Δημιουργία Χαρακτήρων για το Tales	49
3.3. Οπτικοποίηση και σχεδιασμός των χαρακτήρων	51
3.3.1. Παραμυθιάς Τσέστερ	57
3.3.2. Πριγκίπισσα Ηώς	61
3.3.3. Νεραϊδοννά Ώρα	65
3.3.4. Βασιλικός φρουρός Μάξιμους	69
3.3.5. Βασιλιάς Έρικ ο Τρίτος ο Ξακουστός	71
3.3.6. Δευτερεύοντες χαρακτήρες	73
4. Ο ΚΟΣΜΟΣ (ENVIRONMENT DESIGN)	83
4.1. Η δημιουργία ενός Φανταστικού Κόσμου	85
4.1.1. Αποτύπωση του κόσμου μέσα από την πλοκή της ιστορίας	87
4.1.2. Η μαγεία ως πηγή δύναμης του κόσμου	89
4.2. Ο Κόσμος των Δώδεκα Βασιλείων	91
4.2.1. Η οπτικοποίηση του κόσμου	93
4.2.2. Ο Χάρτης του Κόσμου	101
4.2.3. Η Πρωτεύουσα της Λουτένιας	103
4.2.4. Το Κάστρο των Φείγουινβ	105
4.2.5. Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου	107
4.2.6. Δρόμοι για την Πρωτεύουσα	109
4.2.7. Το χωριό Γουάιτινινγκ	111
5. ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΙΛΟΤΟΥ	113
5.1. Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)	114
5.2. Ανιματίκ (animatic)	118

5.3. Voice acting	121
5.4. Σύνθεση χώρου (Composition)	124
5.5. Εμφύχωση - Ανιμίσιον (animation)	127
5.6. Οπτικά Εφέ	130
5.7. Φωτισμός	132
5.8. Μοντάζ	135
5.9. Χρωματικές Διορθώσεις (color correction)	137
5.10. Ήχος	139
5.10.1. Μουσική	139
5.10.2. Ηχητικός Σχεδιασμός (Sound Design)	140
5.11. Τίτλοι αρχής και τέλους	142
6. ΠΛΑΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ	149
6.1. Χρονικός Σχεδιασμός Έργου (Production Pipeline)	151
6.2. Προβλεπόμενος Προϋπολογισμός (Estimated Budget)	151
6.3. Connecting & Pitching	154
6.4. Πλάνο Χρηματοδότησης (Funding plan)	155
6.5. Πλάνο Προώθησης (Marketing plan)	156
7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	161
7.1. Έρευνα και Ερωτήματα	162
7.2. Προσαρμογή του Graphic Novel και παραγωγή	163
7.2.1. Εικονογραφημένο Σενάριο & Ανιματικ	164
7.2.2. Ηχογράφηση Διαλόγων	165
7.2.3. Δημιουργία φόντων	165
7.2.4. Animation	165
7.2.5. Μοντάζ	166
7.3. Προβλήματα και Δυσκολίες	167

8. ΛΙΣΤΑ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΩΝ (CREDITS)	169
Τίτλοι Αρχής (Intro Titles)	170
Τίτλοι Τέλους (End Titles)	171
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	177
Παράρτημα Α: Αναλυτικά οι βασικές αρχές animation που χρησιμοποιήθηκαν στο έργο	178
Παράρτημα Β: Τα είδη της Φαντασίας	182
Παράρτημα Γ: Οι ρόλοι των χαρακτήρων	185
Παράρτημα Δ: Αποτύπωση του κόσμου μέσα από την πλοκή της ιστορίας	187
Παράρτημα Ε: Μουσική Φρασεολογία	190
Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας	191
ΑΝΑΦΟΡΕΣ	195
Λογοτεχνική Βιβλιογραφία	200
Κατάλογος ταινιών	201
Κατάλογος σειρών	203
Κατάλογος βιντεοπαιχνιδιών	204

Κατάλογος εικόνων

ΕΙΚΟΝΑ 1: Η Πρωτεύουσα από την Νοτιοδυτική πλευρά. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	III
ΕΙΚΟΝΑ 2: Ο Τσέστερ κάνει ένα μικρό διάλειμμα από το κουραστικό ταξίδι του για την Πρωτεύουσα. Προσχέδιο για το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	XX
ΕΙΚΟΝΑ 3: Ο Τσέστερ ξεκινά την αφήγηση ενός παραμυθιού. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	XXII
ΕΙΚΟΝΑ 4: Το παραμύθι της γενναίας πριγκίπισσας και του σοφού δράκου που αφηγείται ο Τσέστερ κατά την διάρκεια του καλοκαιρινού φεστιβάλ στο χωριό Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπα από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	XXV
ΕΙΚΟΝΑ 5: Το graphic novel	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 6: Διαχωρισμός ιστορίας σε επεισόδια	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 7: Το σενάριο	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 8: Το storyboard	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 9: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία μοντάζ του animatic	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 10: Φωτογραφία από την διαδικασία ηχογράφησης διαλόγων	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 11: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία του composition	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 12: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία του animation	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 13: Στιγμιότυπο οθόνης από την τοποθέτηση οπτικών εφέ	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 14: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη διαδικασία του φωτισμού	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 15: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη διαδικασία του μοντάζ	XXX
ΕΙΚΟΝΑ 16: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη ώρα του color correction	XXX

EΙΚΟΝΑ 17: Φωτογραφία του εξοπλισμού μουσικής παραγωγής	XXX
EΙΚΟΝΑ 18: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία παραγωγής των τίτλων αρχής	XXX
EΙΚΟΝΑ 19: Το σαλόνι του χορού στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου. Φωτογραφία του graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	1
EΙΚΟΝΑ 20: Ο Τσέστερ ακολουθεί την Πριγκίπισσα Ηώ μαζί με την Ώρα και τον Μάξιμους στο δωμάτιο που βρίσκεται ο μαγικός πίνακας του παραμυθιού. Σελίδα από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	2
EΙΚΟΝΑ 21: Φωτογραφία του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου του graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	4
EΙΚΟΝΑ 22: Το σαλόνι του χορού στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου. Φωτογραφία του graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	4
EΙΚΟΝΑ 23: Προσχέδια για το στήσιμο των σελίδων του graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	5
EΙΚΟΝΑ 24: Clean-up καρτέ του χαρακτήρα που δείχνει που βρίσκεται η Ώρα στο 1 ^ο επεισόδιο-πilotό του <i>Tales</i> (2022)	6
EΙΚΟΝΑ 25: Clean-up καρτέ της Πριγκίπισσας Ηούς που βρίσκεται μπροστά από έναν μυστηριώδη πίνακα στο 1 ^ο επεισόδιο-πilotό του <i>Tales</i> (2022)	7
EΙΚΟΝΑ 26: Clean-up καρτέ του Τσέστερ που τρέχει να κρυφτεί σε κάτι στενά σοκάκια στο χωριό Γουάιτινινγκ στο 1 ^ο επεισόδιο-πilotό του <i>Tales</i> (2022)	8
EΙΚΟΝΑ 27: Ο Τσέστερ ξεκινά την αφήγηση ενός παραμυθιού. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	9
EΙΚΟΝΑ 28: Ο Βασιλιάς Έρικ γράφει το γράμμα προσκαλώντας τον Τσέστερ σε μια βραδιά γεμάτη παραμύθια. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς <i>Tales</i> (2022)	10
EΙΚΟΝΑ 29: Ο Τσέστερ σκέφτεται τι να γράψει στο επόμενο παραμύθι του. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	12
EΙΚΟΝΑ 30: Η Πριγκίπισσα Ηώς διστάζει να μπει στο δωμάτιο με τον πίνακα. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	14
EΙΚΟΝΑ 31: Η παρέα που βρίσκεται στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου τσουγκρίζει τα ποτήρια της. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	14
EΙΚΟΝΑ 32: Η γενναία πριγκίπισσα αγκαλιάζει την τεράστια μουσούδα του σοφού δράκου. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς <i>Tales</i> (2022)	15

ΕΙΚΟΝΑ 33 & 34: Προσχέδια του Τσέστερ για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	16
ΕΙΚΟΝΑ 35: Ο Τσέστερ και η Ώρα ξαφνιάζονται όταν βρίσκουν κάτι περιεργό στο πάτωμα. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	21
ΕΙΚΟΝΑ 36: Ο Τσέστερ, η Πριγκίπισσα Ηώς, η Ώρα και ο Μάξιμος βρίσκονται σε έναν λόφο έξω από την Πρωτεύουσα. Αφίσα για την προώθηση του graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	42
ΕΙΚΟΝΑ 37: Ο Τσέστερ και η Πριγκίπισσα Ηώς χορεύουν στους ρυθμούς της Λουτενιανής μουσικής. Προσχέδιο για το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	44
ΕΙΚΟΝΑ 38: Διάφορες εκφράσεις του Τσέστερ, της Ώρας και του Αγγελιοφόρου. Προσχέδια χαρακτήρων για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	46
ΕΙΚΟΝΑ 39: Διάφορες εκφράσεις της Πριγκίπισσας Ηούς και του Μάξιμου. Προσχέδια χαρακτήρων για το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	48
ΕΙΚΟΝΑ 40: Υφαντό που απεικονίζει διάφορους ήρωες παραμυθιών. Προσχέδιο καρέ για το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	50
ΕΙΚΟΝΑ 41: Προσχέδια για την Πριγκίπισσα Ηώ για το 1 ^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	50
ΕΙΚΟΝΑ 42: Kretschmer, A. (2018, June 27). Anglo-Saxon Clothing, 6-9th century CE. <i>World History Encyclopedia</i> . Retrieved from https://www.worldhistory.org/image/8977/anglo-saxon-clothing-6-9th-century-ce/	51
ΕΙΚΟΝΑ 43: <i>Women's Dress of the Twelfth Century</i> . Εικόνα από: Köhler, C. (1963). <i>A History of Costumes</i> (p.201). New York: Dover Publications	51
ΕΙΚΟΝΑ 44: <i>Twelfth Century Norman Noblewoman</i> . Εικόνα από: Tierney, T. (1998). <i>Medieval Fashions</i> (p.15). New York: Dover Publications	52
ΕΙΚΟΝΑ 45: <i>Ninth Century Minstrel & Frankish Lady</i> . Εικόνα από: Tierney, T. (1998). <i>Medieval Fashions</i> (p.5). New York: Dover Publications	52
ΕΙΚΟΝΑ 46: <i>Twelveth Century Headdresses</i> . Εικόνα από: Tierney, T. (1998). <i>Medieval Fashions</i> (p.5). New York: Dover Publications	52
ΕΙΚΟΝΑ 47: <i>Ring</i> . (800s). [Gold, filigree and cloisonné enamel]. The Cleveland Museum of Art; Cleveland, Ohio, USA; Collection: MED - Byzantine; Department: Medieval Art; Gallery: 104 Late Antiquity; Purchase from the J. H. Wade Fund. https://jstor.org/stable/community.24586531	53
ΕΙΚΟΝΑ 48: <i>Crescent-Shaped Earring</i> . (1000-1100). [Gold filigree with cloisonné enamel]. The Cleveland Museum of Art; Cleveland, Ohio, USA; Collection: MED - Byzantine; Department: Medieval Art; Gallery: 104 Late Antiquity; Provenance: (Mrs. Paul Mallon, New York).; Gift of the John Huntington Art and Polytechnic Trust. https://jstor.org/stable/community.24593537	53

EIKONA 49: <i>Star-Shaped Brooch with Intaglio</i> . (second half of 10th century (setting); intaglio A.D. 337-350). [Star sapphire, pearls, gold]. The Metropolitan Museum of Art. https://jstor.org/stable/community.15999356	53
EIKONA 50: <i>Fourteenth Century English King and Page</i> . Εικόνα από: Tierney, T. (1998). <i>Medieval Fashions</i> (p.27). New York: Dover Publications	53
EIKONA 51: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου</i> (1963)	54
EIKONA 52 & 53: Στιγμιότυπα από την ταινία <i>Η Ωραία Κοιμωμένη</i> (1959)	54
EIKONA 54: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>A Knight's Tale</i> (2001)	54
EIKONA 55 & 56: Στιγμιότυπο από την τηλεοπτική σειρά <i>Merlin</i> (2008)	54
EIKONA 57 & 58: Στιγμιότυπα από την ταινία <i>Wolfwalkers</i> (2020)	55
EIKONA 59: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>Kubo and the Two Strings</i> (2016)	55
EIKONA 60 & 61: Στιγμιότυπα από την ταινία <i>Ο Ρομπέν των Δασών</i> (1973)	55
EIKONA 62: Στιγμιότυπο από το video game <i>The Legend of Zelda - Breath of the Wild</i> (2017). NINTENDO	55
EIKONA 63: <i>Ο Τσέστερ και η Ώρα θαυμάζουν την Πρωτεύουσα</i> . Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	56
EIKONA 64: <i>Ο Τσέστερ απολαμβάνει το κομμάτι μηλόπιτας και την μπίρα που πήρε από τον πάγκο του φεστιβάλ</i> . Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	57
EIKONA 66: <i>Ο Τσέστερ κάνει νόημα στην Ώρα-κουκουβάγια να ανέβει στον ώμο του</i> . Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	57
EIKONA 67: <i>Ο Τσέστερ με τα πιο επίσημα ρούχα και το λαούτο του</i> . Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	58
EIKONA 68: <i>Ο Τσέστερ με τα πιο επίσημα ρούχα και το λαούτο του</i> . Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	58
EIKONA 69: <i>Ο Τσέστερ με τα ταξιδιωτικά ρούχα</i> . Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	59
EIKONA 70: <i>Ο Τσέστερ με τα ρούχα που φοράει στο καλοκαιρινό φεστιβάλ του Γουάιτινγκ</i> . Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	59
EIKONA 71: <i>Η Πριγκίπισσα Ηώς ανησυχεί για τον μυστηριώδη πίνακα</i> . Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	60
EIKONA 72: <i>Η Πριγκίπισσα Ηώς τρέχει αναστατωμένη στους διαδρόμους του Κάστρου</i> . Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	61

ΕΙΚΟΝΑ 73: Η Πριγκίπισσα Ηώς ξυπνάει από έναν εφιάλητη. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	61
ΕΙΚΟΝΑ 74: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα ρούχα που φοράει στην ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου για να μην την αναγνωρίσουν. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	62
ΕΙΚΟΝΑ 75: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα ρούχα που φοράει στην ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου για να μην την αναγνωρίσουν. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	62
ΕΙΚΟΝΑ 76: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα επίσημα ενδύματά της. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	63
ΕΙΚΟΝΑ 77: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα νυχτικά ενδύματά της. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	63
ΕΙΚΟΝΑ 78: Η Ώρα «καθησυχάζει» τον Τσέστερ με το σατανικό χαμόγελο της. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	64
ΕΙΚΟΝΑ 79: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε γάτα. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	65
ΕΙΚΟΝΑ 80: Η Ώρα με τα αγαπημένα της ρούχα για βόλτα στον ανθρώπινο κόσμο. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	66
ΕΙΚΟΝΑ 81: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε κουκουβάγια. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	66
ΕΙΚΟΝΑ 82: Η Ώρα με τα αγαπημένα της ρούχα για βόλτα στον ανθρώπινο κόσμο. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	67
ΕΙΚΟΝΑ 83: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε κουκουβάγια. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	67
ΕΙΚΟΝΑ 84: Ο Μάξιμους ανησυχεί με τους εφιάλτες της Πριγκίπισσας Ηούς. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	68
ΕΙΚΟΝΑ 85: Ο Μάξιμους με ρούχα φρουρού. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	69
ΕΙΚΟΝΑ 86: Ο Μάξιμους με ρούχα φρουρού. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	69
ΕΙΚΟΝΑ 87: Ο Βασιλιάς Έρικ εξαγριωμένος από τα καμώματα του Τσέστερ και της Πριγκίπισσας Ηούς. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	70
ΕΙΚΟΝΑ 88: Ο Βασιλιάς Έρικ με το αγαπημένο του σετ ενδυμάτων για βασιλικές γιορτές. Προσχέδιο και τελικό character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	70
ΕΙΚΟΝΑ 89: Ο Βασιλιάς Έρικ εξαπολύει δυνατή μαγεία, εξαγριωμένος από τα καμώματα του Τσέστερ και της Πριγκίπισσας Ηούς. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	70

ΕΙΚΟΝΑ 90: Ο Βασιλιάς Έρικ παρακολουθεί μαζί με την Πριγκίπισσα Ηώ το παραμύθι του Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	71
ΕΙΚΟΝΑ 91 & 92: Ο Βάλτερ μπαίνει με θυμό μέσα στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου και ψάχνει τον Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	72
ΕΙΚΟΝΑ 93: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος ρωτάει αν ο Τσέστερ είναι ο ίδιος που ψάχνει. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	73
ΕΙΚΟΝΑ 94: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος με ρούχα άνετα για γρήγορο ταξίδι. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	73
ΕΙΚΟΝΑ 95: Το άλογο του Τσέστερ και το άλογο του Βασιλικού Αγγελιοφόρου. Character sheet για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	75
ΕΙΚΟΝΑ 96: Κοντινό πλάνο του αλόγου του Τσέστερ όταν φτάνουν στους λόφους της Πρωτεύουσας. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	74
ΕΙΚΟΝΑ 97: Το άλογο του Βασιλικού Αγγελιοφόρου. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	74
ΕΙΚΟΝΑ 98: Στιγμιότυπο από το video game <i>The Legend of Zelda - Breath of the Wild</i> (2017). NINTENDO	75
ΕΙΚΟΝΑ 99: Το κοινό είναι ενθουσιασμένο για την συνέχεια του παραμυθιού του Τσέστερ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	76
ΕΙΚΟΝΑ 100: Διάφοροι χωρικοί συζητούν στους πάγκους του φεστιβάλ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	76
ΕΙΚΟΝΑ 101: Διάφοροι χωρικοί του Γουάιτινγκ. Προσχέδια για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	77
ΕΙΚΟΝΑ 102: Ο ηλικιωμένος χωρικός που κατευθύνει τον Βασιλικό Αγγελιοφόρο και ο χωρικός που κυνηγάει την Ώρα. Προσχέδια για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	77
ΕΙΚΟΝΑ 104: Οι ιδιοκτήτες της Ταβέρνας του Ακρωτηριασμένου Δράκου λένε της φήμες που έχουν ακούσει για τον Βασιλιά Έρικ. Σελίδα από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	78
ΕΙΚΟΝΑ 105: Ο Ιβέλλιον, ο Άμπαντιν και ο Άλφαλεν πειραματίζονται με την μύρα του καταστήματος. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	79
ΕΙΚΟΝΑ 106: Ο Άμπαντιν φυλάει το χέρι της Γκουίνεθ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	79
ΕΙΚΟΝΑ 107: Η Οζίτα παίζει την φλογέρα. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	79

ΕΙΚΟΝΑ 108: Η Νάιλα δεν ξέρει τι να κάνει όταν ξεσπάει καυγάς. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	79
ΕΙΚΟΝΑ 109: Σύγκριση υψών όλων των βασικών χαρακτήρων για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	80
ΕΙΚΟΝΑ 110: Ο Μάξιμους ερευνά το νεκρό σώμα ενός φρουρού. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	80
ΕΙΚΟΝΑ 111: Η Ώρα προσγειώνεται στο χέρι του Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	81
ΕΙΚΟΝΑ 112: Η Ώρα καυγαδίζει με τον Μάξιμους ενώ ο Τσέστερ παρακολουθεί με περιέργεια. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	81
ΕΙΚΟΝΑ 113: Το χωριό Γουάιτινγκ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	82
ΕΙΚΟΝΑ 114: Η Πρωτεύουσα από την νοτιοδυτική πλευρά. Προσχέδιο για το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	84
ΕΙΚΟΝΑ 115: Η Πρωτεύουσα από μακριά. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	86
ΕΙΚΟΝΑ 116: Χωριό κοντά στην Πρωτεύουσα. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	86
ΕΙΚΟΝΑ 117: Η Ώρα κάνει ξόρκι στον Βάλτερ. Σελίδα από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	88
ΕΙΚΟΝΑ 118: Ένα από τα χαρακτηριστικά βιτρό που υπάρχουν στην Αίθουσα των Βιτρό στο Κάστρο των Φείγουινβ. Προσχέδιο για τη σειρά <i>Tales</i> (2022)	90
ΕΙΚΟΝΑ 119: Η Πρωτεύουσα από την Νοτιοδυτική πλευρά. Προσχέδιο καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	91
ΕΙΚΟΝΑ 120: Ο Τσέστερ μέσα στους δρόμους της Πρωτεύουσας. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	91
ΕΙΚΟΝΑ 121: <i>Notre Dame de la Belle Verriere</i> . (1170 περίπου). [Υαλογραφία, ύψος περίπου 14' (4,27 μ.)]. Καθεδρικός της Σαρτρ. Εικόνα από: Janson, H. W., & Janson, A. F. (2011). <i>Ιστορία της Τέχνης - Η Δυτική Παράδοση</i> . (Γ. Τσιούρης, Ά. Μπενάκη, Επιμ., Ά. Αντωνοπούλου, & Ν. Κουβαράκου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ιων.	92
ΕΙΚΟΝΑ 122: <i>Cluny III, reconstruction</i> . Georg Dehio G. & von Bezold G. (1887-1901). <i>Kirchliche Baukunst des Abendlandes</i> . Stuttgart: Verlag der Cotta'schen Buchhandlung	92
ΕΙΚΟΝΑ 123: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου</i> (1963)	92

EΙΚΟΝΑ 124: Τοίχος του τριφόριου του κυρίως ναού. Καθεδρικός της Σαρτρ. Εικόνα από: Janson, H. W., & Janson, A. F. (2011). <i>Ιστορία της Τέχνης - Η Δυτική Παράδοση</i> . (Γ. Τσιούρης, Α. Μπενάκη, Επιμ., Α. Αντωνοπούλου, & Ν. Κουβαράκου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ιων.	92
EΙΚΟΝΑ 125 & 126: Στιγμιότυπα από την ταινία <i>Ο Ρομπέν των Δασών</i> (1973)	93
EΙΚΟΝΑ 127: Η μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. <i>Carcassonne, Destination Carcassonne</i> . (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από https://www.tourisme-carcassonne.fr/en/discover/the-medieval-city-of-carcassonne/	94
EΙΚΟΝΑ 128: Η γιορτή του Αγίου Νικολάου στην μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. <i>Carcassonne, Destination Carcassonne</i> . (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από https://www.tourisme-carcassonne.fr/agenda/fete-de-la-saint-nicolas/	94
EΙΚΟΝΑ 129: Το κάστρο στην μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. <i>Carcassonne, Destination Carcassonne</i> . (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από https://www.tourisme-carcassonne.fr/en/discover/the-medieval-city-of-carcassonne/	94
EΙΚΟΝΑ 130: Ο Πύργος του Λονδίνου. Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα	96
EΙΚΟΝΑ 131: Ο Πύργος του Λονδίνου. Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα	96
EΙΚΟΝΑ 132: Ο Πύργος του Λονδίνου από την απέναντι πλευρά του Τάμεση. Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα	96
EΙΚΟΝΑ 133: Στιγμιότυπο από το video game <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (2011). Bethesda Game Studios	98
EΙΚΟΝΑ 134: Στιγμιότυπο από το video game <i>Witcher 3 - Wild Hunt</i> (2015). CD Projekt Red	98
EΙΚΟΝΑ 135: Στιγμιότυπο από το video game <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (2011). Bethesda Game Studios	98
EΙΚΟΝΑ 136: Γενικός χάρτης της Πρωτεύουσας και των γύρω περιοχών	100
EΙΚΟΝΑ 137: Χάρτης της Λουτένιαις και των γύρω Βασιλείων	100
EΙΚΟΝΑ 138: Χάρτης του Κάστρου των Φέιγουινβ και κομματιού της πόλης της Πρωτεύουσας	101
EΙΚΟΝΑ 139: Η Πρωτεύουσα. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς <i>Tales</i> (2022)	102
EΙΚΟΝΑ 140: Μια καταιγίδα χτυπά το Κάστρο των Φέιγουινβ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	103
EΙΚΟΝΑ 141: Ο Τσέστερ φτάνει στο Κάστρο των Φέιγουινβ. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	104
EΙΚΟΝΑ 142: Οι σκοτεινοί διάδρομοι του Κάστρου των Φέιγουινβ. Πρόχειρο render του χώρου για το 1 ^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς <i>Tales</i> (2022)	105

ΕΙΚΟΝΑ 143: Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου από έξω. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	106
ΕΙΚΟΝΑ 144: Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου από μέσα. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	107
ΕΙΚΟΝΑ 145: Ο Τσέστερ, η Ώρα και το πιστό άλογο ξεκουράζονται στον δρόμο τους για την Πρωτεύουσα. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	108
ΕΙΚΟΝΑ 146: Ο Τσέστερ διασχίζει ένα μαγεμένο δάσος. Καρέ από το graphic novel <i>Tales: μέρος 1^ο</i> (2020)	109
ΕΙΚΟΝΑ 148: Το χωριό Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	110
ΕΙΚΟΝΑ 149: Το χωριό Γουάιτινινγκ. Πρόχειρο render του χώρου για το 1 ^ο επεισόδιο- pilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	111
ΕΙΚΟΝΑ 150: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος καταφθάνει στο χωριό Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- pilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	111
ΕΙΚΟΝΑ 151: Προσχέδιο της κάτοψης του χωριού Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1 ^ο επεισόδιο- pilotο της σειράς <i>Tales</i> (2022)	111
ΕΙΚΟΝΑ 152: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Blender κατά τη διάρ- κεια του animation.	112
ΕΙΚΟΝΑ 153: storyboard σκηνή 1η	114
ΕΙΚΟΝΑ 154: storyboard σκηνή 2η	115
ΕΙΚΟΝΑ 155: storyboard σκηνή 3η	116
ΕΙΚΟΝΑ 156: storyboard σκηνή 4η	117
ΕΙΚΟΝΑ 157: storyboard σκηνή 5η	117
ΕΙΚΟΝΑ 158 & 159: Στιγμιότυπα οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διάρκεια του μοντάζ για το ανιματίκ.	119
ΕΙΚΟΝΑ 160: Φωτογραφία από τον εξοπλισμό ηχογράφησης στο οικιακό studio του Γιάννη Κυρίτση. Λήψη: Γιάννης Κυρίτσης, 2022	120
ΕΙΚΟΝΑ 161: Στιγμιότυπο οθόνης από το Ableton Live κατά τη διάρκεια ηχογράφησης φωνών.	122
ΕΙΚΟΝΑ 162: Φωτογραφία από τη διαδικασία της ηχογράφησης διαλόγων.	123
ΕΙΚΟΝΑ 163: Στιγμιότυπο οθόνης από το Audacity κατά τη διάρκεια επεξεργασίας του αρχείου ηχογράφησης.	123
ΕΙΚΟΝΑ 164: Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνονται τα στοιχεία του χώρου που στήθηκαν με 3D μοντέλα ως βάσεις, και ταυτόχρονα τα πρώτα key frames του animation που τοποθετήθηκαν ανάλογα με τον χώρο.	125

- EIKONA 165:** Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνονται τμήματα από το rough animation καθώς και το clean up σε διάφορα στάδια της πορείας προς την ολοκλήρωσή τους. Με πράσινο είναι τα rough, με ροζ φαίνονται τα προηγούμενα καρέ ενώ με καφέ είναι το τελικό clean-up. **129**
- EIKONA 166:** Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender, στο οποίο φαίνεται ένα πλάνο στο οποίο έχουν προστεθεί οπτικά εφέ. **131**
- EIKONA 167:** Στιγμιότυπο οθόνης από παράθυρο του Blender, στο οποίο εμφανίζονται τα οπτικά εφέ που έχουν προστεθεί στο πλάνο της εικόνας 166. **131**
- EIKONA 168:** Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνεται το ίδιο πλάνο με και χωρίς την επίδραση του φωτισμού. Στο επάνω μέρος φαίνεται μέσα από το παράθυρο επεξεργασίας του Blender ενώ στο κάτω μέσα από την κάμερα. **133**
- EIKONA 169:** Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διαδικασία του μοντάζ **136**
- EIKONA 170:** Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διαδικασία του color correction **137**
- EΙΚΟΝΕΣ 171 & 172:** Φωτογραφικές λήψεις μέρους του εξοπλισμού συγγραφής και παραγωγής της μουσικής από το οικιακό ημι-επαγγελματικό στούντιο του Γιάννη Κυρίτση. Λήψη: Γιάννης Κυρίτσης **138**
- EIKONA 173:** Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Ableton Live κατά την παραγωγή του κομματιού «Fairy Chase» το οποίο παίζει στην σκηνή του κυνηγητού. **140**
- EIKONA 174:** Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Ableton Live κατά την παραγωγή του κομματιού «Cinédarc» το οποίο παίζει στην πρώτη σκηνή. **141**
- EIKONA 175:** Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά την διάρκεια προσθήκης και επεξεργασίας ηχητικών εφέ. **141**
- EIKONA 176:** Στιγμιότυπα από τους τίτλους αρχής και τέλους **142**
- EIKONA 177:** Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία δημιουργίας των τίτλων αρχής **144**
- EΙΚΟΝΕΣ 178 & 179:** Στιγμιότυπα από την ταινία της L. Reiniger, *The Adventures of Prince Achmed* (1926) **144**
- EIKONA 180:** Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της ταινίας *Η Ωραία Κοιμωμένη* (1959) **144**
- EIKONA 181, 182, 183, & 184:** Έργα των καλλιτεχνών Harikrishnan Panicker (Hari) & Deepti Nair **145**

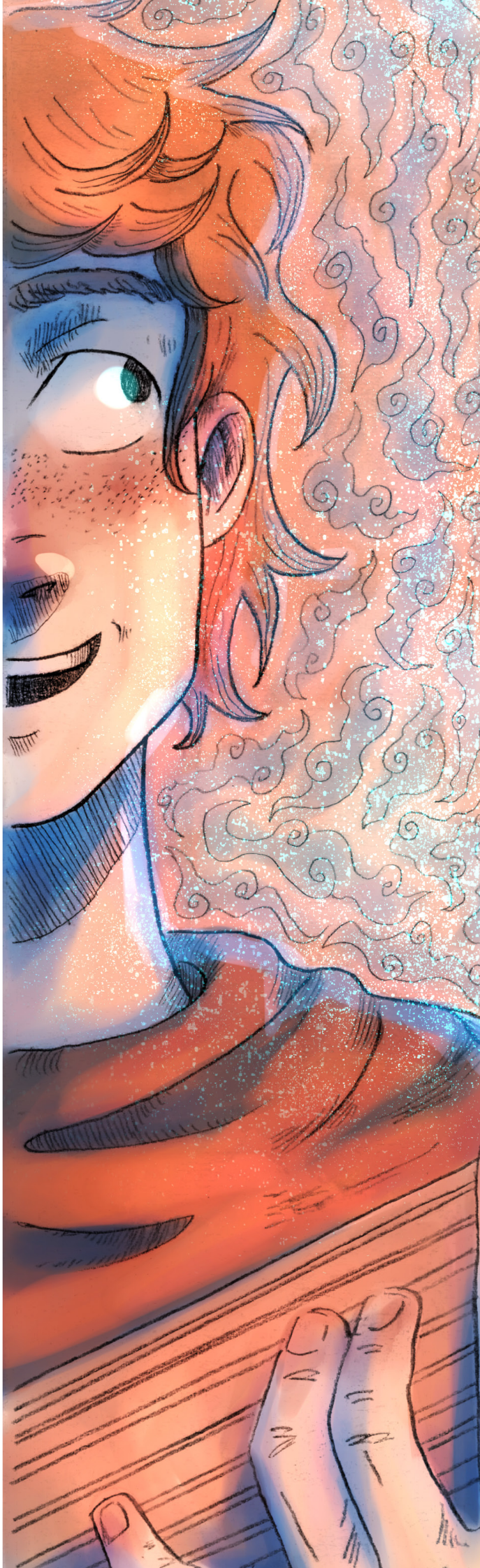
ΕΙΚΟΝΑ 185: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής από το <i>Wolfwalkers</i> (2020)	146
ΕΙΚΟΝΕΣ 186 & 187: Στιγμιότυπα από την ταινία <i>Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου</i> (1963)	146
ΕΙΚΟΝΑ 188: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>The Black Cauldron</i> (1985)	146
ΕΙΚΟΝΑ 189: Στιγμιότυπο από την ταινία <i>Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου</i> (1963)	146
ΕΙΚΟΝΑ 190: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της ταινίας <i>Η Ωραία Κοιμωμένη</i> (1959)	146
ΕΙΚΟΝΑ 191 & 192: Έργα των καλλιτεχνών Harikrishnan Panicker (Hari) & Deepti Nair	147
ΕΙΚΟΝΑ 193: Mock-up καρφίτσας/κονκάρδας με τον Τσέστερ	148
ΕΙΚΟΝΑ 194: Mock-Up αφίσας με τον Τσέστερ.	156
ΕΙΚΟΝΑ 195: Mock-up μπλούζας με στάμπα <i>Tales</i>	156
ΕΙΚΟΝΑ 196 & 197: Σκληρόδετη εκδοχή του graphic novel <i>Tales</i>	157
ΕΙΚΟΝΑ 198: Mock-up Sketchbook με την Ώρα ως κουκουβάγια και το λογότυπο της σειράς.	157
ΕΙΚΟΝΑ 199: Mock-up Sketchbook με διάφορα σχέδια από τη σειρά.	157
ΕΙΚΟΝΑ 200: Mock-up τσάντα tote με σχέδιο <i>Tales</i>	158
ΕΙΚΟΝΑ 201: Mock-up σημειωματάριο <i>Tales</i>	158
ΕΙΚΟΝΕΣ 202-207: Τράπουλα μεσαιωνικού τύπου, βασισμένη στους χαρακτήρες της σειράς	159
ΕΙΚΟΝΑ 208: Στιγμιότυπο από το επεισόδιο-πλότος της σειράς <i>Tales</i>	160
ΕΙΚΟΝΑ 209: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της σειράς <i>Tales</i>	168
ΕΙΚΟΝΑ 210: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της σειράς <i>Tales</i>	175

Κατάλογος σχεδίων

ΣΧΕΔΙΟ 1: Ο αρχικός υπολογισμός χρόνου παραγωγής	199
ΣΧΕΔΙΟ 2: Ο νέος υπολογισμός χρόνου παραγωγής	199
ΣΧΕΔΙΟ 3: Αναλυτικός πίνακας οικονομικού προϋπολογισμού	201
ΣΧΕΔΙΟ 4: Σχεδιάγραμμα πλάνου χρηματοδότησης	203



ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Εισαγωγή

Η αφήγηση και η δημιουργία ιστοριών είναι εγγενές χαρακτηριστικό των ανθρώπων. Αποκαλύπτουν τις παραδόσεις και τα πιστεύω του παρελθόντος, καθώς και τις ρίζες των λαών. Αναπαριστούν έναν άλλο κόσμο, ο οποίος υπερβαίνει την πραγματικότητα.

Οι ιστορίες είναι πολιτισμικά φαινόμενα με συγκεκριμένη κοινωνική λειτουργία. Δεν προκύπτουν απλά από μία ανάγκη των ανθρώπων για την έκφραση των κοινών εμπειριών τους στην κοινωνία, αλλά και από μία πιο βαθιά ανθρώπινη ανάγκη: την παροχή παραδειγμάτων από την καθημερινή ζωή που δείχνουν τρόπους αντιμετώπισης του μυστηρίου της ανθρώπινης ύπαρξης (Christie & van den Oever, 2018).

Η αφήγηση σύμφωνα με τον Γ. Μπαμπινιώτη είναι «η προφορική ή γραπτή έκθεση σειράς γεγονότων» (Μπαμπινιώτης, 2006)

Η προφορική αφήγηση ήταν πάντα λειτουργική και χρήσιμη και παραμένει έτσι μέχρι και σήμερα. Χωρίς αμφιβολία υπήρχαν αφηγητές που κατανοούσαν τα βαθύτερα χαρακτηριστικά των πολιτισμών τους, και υπήρχαν πιθανόν πολλοί ανάμεσα τους που χρησιμοποιούσαν τη δύναμη που φέρει μια ιστορία, για να αποκτήσουν και να ασκήσουν επιρροή (Zipes J. , 2004).

Φυσικά, κοινωνικά και πολιτιστικά περιβάλλοντα επηρεάζουν τον τρόπο σκέψης του ατόμου, το οποίο με τη σειρά του επηρεάζει την αφήγηση των ιστοριών (Ryan, 2008).

Με βάση τον Roland Barthes, έναν από τους θεμελιωτές του κλάδου της μοντέρνας αφήγησης, οι ιστορίες είναι παγκόσμιες και μπορούν να ειπωθούν με όλα τα μέσα (Baetens, 2018).

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 2: Ο Τσέστερ κάνει ένα μικρό διάλειμμα από το κουραστικό ταξίδι του για την Πρωτεύουσα. Προσχέδιο για το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 3: Ο Τσέστερ ξεκινά την αφήγηση ενός παραμυθιού. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



¹ Ο όρος “graphic novel” εμφανίστηκε γύρω στη δεκαετία του ’80 (το 1986 αποτέλεσε καθοριστικό έτος με την ταυτόχρονη εμφάνιση των πρώτων τευχών του Batman, The Dark Knight Returns του Frank Miller, του Watchmen των Moore και Gibbons και του πρώτου τόμου του Maus του Art Spiegelman) (Baetens, 2018). Ενώ τα κόμικ δημιουργούνται συνήθως συλλογικά από ομάδες καλλιτεχνών που προσλαμβάνονται να ακολουθήσουν όσο πιο πιστά γίνεται ένα συγκεκριμένο στυλ, τα graphic novel δημιουργούνται κατά κύριο λόγο από έναν καλλιτέχνη/δημιουργό/συγγραφέα (Baetens, 2018). Τα κόμικ είναι πολιτισμικά-βιομηχανικά προϊόντα τα οποία τείνουν να έχουν διακριτό στυλ και περιεχόμενο, ενώ στα graphic novel αρκετές φορές γίνονται πειραματισμοί. Τα κόμικ πρέπει να ακολουθούν έναν αυστηρό εκδοτικό μορμά (μέγεθος, αριθμός σελίδων, ρυθμός σειράς, ενώ τα graphic novel μπορούν να έχουν ποικιλία στα παραπάνω χαρακτηριστικά (Baetens, 2018).

Τα παραμύθια

Οι λαογράφοι συνήθως ορίζουν το παραμύθι ως μια αφήγηση που το υπερφυσικό στοιχείο δεν αμφισβητείται – απαιτώντας την απόλυτη πίστη του κοινού- ενώ στα πιο πρόσφατα έργα παραμυθιών φαίνεται να εγείρονται ερωτήματα σχετικά με τον ρεαλισμό, αν όχι με την πραγματικότητα, των παραμυθιών και των ηρώων τους (Bacchilega & Rieder, 2010).

Όλα τα παραμύθια προσπαθούν να εξηγήσουν τον καθημερινό κόσμο με έναν μαγικό και συμβολικό τρόπο. Υπάρχει μεγάλο ενδιαφέρον για το πώς αυτές οι καθημερινές στιγμές μεταμορφώνονται σε παραμύθια, καθώς και για τον τρόπο με τον οποίο η μαγεία και η φαντασία μπλέκεται με την πραγματικότητα.

«Ένα παιδί αρχίζει να καταλαβαίνει τον κόσμο με τη βοήθεια του παραμυθιού» (Kyriakoulakos & Kalampakas, 2015)

Τα παραμύθια προσαρμόζονταν και μεταμορφώνονταν πάνω από πέντε αιώνες μέσω των αφηγήσεων, των παραστάσεων, την όπερα, το μπαλέτο, το θέατρο, τη ζωγραφική, τις εικονογραφήσεις στα βιβλία και στις κάρτες, τα βιντεοπαιχνίδια και άλλα (Zipes J. , 2010).

Κόμικ και graphic novel¹

Η γραφική αφήγηση είναι ένας όρος, ο οποίος περιγράφει την αφηγηματική χρήση διαδοχικά τοποθετημένων εικόνων ή σχεδίων που συχνά υποστηρίζονται ή βελτιώνονται από λεζάντες, φούσκες με διάλογο και άλλα στοιχεία του προφορικού λόγου.

Σήμερα, η γραφική αφήγηση με τον γενικό της όρο, τα κόμικ και τα graphic novels συγκεκριμένα, είναι πανταχού παρόντα. Δεν είναι μόνο ευρέως γνωστά και εμπορικά επιτυχημένα, αλλά όλο και περισσότερο αποδεκτά ως μια πολύτιμη πολιτισμική μορφή αφήγησης (Baetens, 2018).

Οπτικοακουστικά μέσα και animation

Η αφήγηση στα οπτικοακουστικά μέσα θα μπορούσε να οριστεί ως «η ροή των πληροφοριών της Πλοκής που βοηθάει τον θεατή να συμπληρώσει την ιστορία» (Bordwell & Thompson, Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου, 2004)



Σε οπτικοακουστικά μέσα, όπως οι ταινίες, η μέθοδος της Κλασικής αφήγησης προβάλλει τους ήρωες της ιστορίας, οι οποίοι προσπαθούν να βρουν λύση σε κάποιο πρόβλημα ή να πετύχουν κάποιον στόχο, με σαφή ψυχολογικά χαρακτηριστικά. Κύρια αρχή της αφήγησης αποτελεί η σχέση αιτίας-αποτελέσματος. Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται στα οπτικοακουστικά μέσα βοηθούν το κοινό να συνθέσει ένα κατανοητό και λογικό πλαίσιο για τον χρόνο και τον χώρο που δρουν οι ήρωες. Συχνά ο χαρακτήρας συμμετέχει σε μια διπλή πλοκή. Η μία σχετίζεται με τον συναισθηματικό του κόσμο, ενώ η δεύτερη μπορεί να αφορά κάποια άλλη θεματική, ωστόσο και στις δύο περιπτώσεις προσπαθεί να πετύχει τον στόχο του παρά τα εμπόδια, οδηγώντας την ιστορία σε κορύφωση (Σκοπετέας, 2015).

«Κάθε σκηνή παρουσιάζει διακριτές φάσεις. Πρώτα έρχεται η εισαγωγή των στοιχείων χώρου, χρόνου και συντελεστών δράσης, μετά οι συντελεστές παλεύουν για την επίτευξη των στόχων τους και, στο τέλος, φτάνουν κάπου αλλά αφήνοντας κάποια εκκρεμότητα για την επόμενη σκηνή.» (Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, 1985). Αυτός ο τρόπος αφήγησης είναι, λοιπόν, χαρακτηριστικός της μεθόδου της Κλασικής αφήγησης.

Ένα κριτήριο για την κατηγοριοποίηση των έργων είναι η σχέση των γεγονότων που αναπαρίστανται στο οπτικοακουστικό μέσο με την πραγματικότητα που βιώνει ο θεατής στον «αληθινό» κόσμο. Έτσι, θα μπορούσαν να προκύψουν τα εξής είδη: ταινίες μυθοπλασίας, ταινίες ντοκιμαντέρ, ταινίες εμψύχωσης (animation), πειραματικές ταινίες (Bordwell & Thompson, *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*, 2004 · Σκοπετέας, 2015).

Το animation είναι ένα μέσο το οποίο επιτρέπει την κατάργηση όλων των κανόνων της φύσης. Σε αυτόν τον κόσμο οι άνθρωποι, τα κτίρια και τα αντικείμενα μπορούν να φουσκώσουν ή να τρέξουν μακριά, να μιλήσουν, να πετάξουν και να πέσουν χωρίς πόνο. Σε αυτόν τον κόσμο, όλοι οι κανόνες της φυσικής καταργούνται. Στη φύση του animation η τεχνολογία και η μαγεία είναι ένα. Αυτός ο κόσμος επιτρέπει την αναδημιουργία και την ανάπλαση της φύσης. Τα κινούμενα σχέδια χρησιμοποιούν αυτή την ιδιαίτερη φύση των «υπέρ-ζωντανών» αντικειμένων και γίνονται μια μοντέρνα εκδοχή των παραμυθιών (Leslie, 2014).

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 4: Το παραμύθι της γενναίας πριγκίπισσας και του σοφού δράκου που αφηγείται ο Τσέστερ κατά την διάρκεια του καλοκαιρινού φεστιβάλ στο χωριό Γουάιτινγκ. Στιγμιότυπα από το 1^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς *Tales* (2022)

Συχνά τα έργα animation εμπλέκονται με την αντιπροσωπευτική και ρητορική σχέση των παραμυθιών με την παιδική ηλικία, ενώ εξιστορούν τα προνόμια και τις τέρψεις που χαρίζονται στην παιδική ηλικία, καθώς και τα καθήκοντα και τις υποχρεώσεις που αναμένονται με την ενηλικίωση (Bacchilega & Rieder, 2010).

Με την ανάμειξη στοιχείων από τα παραμύθια και άλλων αφηγηματικών τεχνικών, το έργο υβριδοποιείται και αποκτάει μεγαλύτερη πολυπλοκότητα (Bacchilega & Rieder, 2010).

Η σειρά *Tales*

Κάπως έτσι αναπτύχθηκε η ιδέα για τη μεταφορά και τη δημιουργία ενός σύγχρονου παραμυθιού σε σειρά animation. Όπου χαρακτήρες με μειονεκτήματα και προσωπικούς δαίμονες, όχι τέλειοι, κοντά στον μέσο άνθρωπο, αποκτούν υπερφυσικές ικανότητες και προσπαθούν να σώσουν αυτόν τον φανταστικό κόσμο.

Στην πορεία της σειράς το φανταστικό και το πραγματικό περιπλέκονται. Τη μια στιγμή οι ήρωες αντιμετωπίζουν την πραγματικότητα και την επόμενη βρίσκονται σε έναν φανταστικό κόσμο, στον οποίο υπάρχει μαγεία και μαγικά πλάσματα όπως νεράιδες, ξωτικά και δράκοι.

Οι ήρωες της ιστορίας είναι κοινοί άνθρωποι της εποχής εκείνης, αλλά όταν βρίσκονται αντιμέτωποι με κινδύνους και καταστροφές, καταφέρνουν να υπερβούν τις δυσκολίες και να τα καταφέρουν. Οι προσπάθειες και οι άθλοι τους πολλές φορές είναι απερίγραπτοι.

Η παραγωγή animation, προσφέρει τις παραπάνω δημιουργικές ελευθερίες, αλλά παράλληλα έχει αρκετά μεγάλες απαιτήσεις. Η τέχνη αυτή απαρτίζεται από πολλά στοιχεία τα οποία ανήκουν σε διαφορετικούς κλάδους. Γι' αυτό το λόγο, ένα σωστό έργο animation δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί στο σύνολό του χωρίς τη συνεργασία πολλών ατόμων με διαφορετικές ειδικότητες. Έτσι λοιπόν χτίστηκε μία μικρή ομάδα η οποία μπορούσε να αναλάβει τον συνολικό όγκο του έργου σε όλους τους διαφορετικούς τομείς που απαιτούνταν.

Το animation είναι συνήθως μια συλλογική προσπάθεια και υπάρχει διαρκώς το κίνητρο για διάδραση, έμπνευση, συναγωνισμό, αλλά και με όλες της εντάσεις, τα παράπονα, το άγχος, τις ανταμοιβές και τον ενθουσιασμό μιας ομαδικής παραγωγής (Williams, 2009).

«Το animation είναι να κάνεις πολλά απλά πράγματα – ένα την φορά! Πολλά απλά πράγματα τα οποία ενώνονται μεταξύ τους και το καθένα έχει τον δικό του ρόλο σε μια λογική σειρά» (Williams, 2009).

Στόχος

Στόχος της διπλωματικής εργασίας ήταν η μεταφορά του graphic novel *Tales* και η προσαρμογή του σε μία σειρά δέκα επεισοδίων με διάρκεια 15-20 λεπτά ανά επεισόδιο με ομώνυμο τίτλο, καθώς και η δημιουργία του πρώτου επεισοδίου – πιλότου με σκοπό την προώθηση της σειράς αυτής.

Σκοπός

Σκοπός της δημιουργίας του πιλότου είναι να γίνει προώθησή του σε φεστιβάλ και φόρουμ, να χρησιμοποιηθεί για επαγγελματικές παρουσιάσεις (pitching) και να γίνει μία προσπάθεια υλοποίησης του συνόλου της παραγωγής.

Target group

Το target group που αποφασίστηκε ότι θα ταιριάζει καλύτερα για τη σειρά είναι για ηλικίες 10-15, ανεξαρτήτως φύλου. Βασικό στοιχείο για την επιλογή αυτή είναι το στυλ του σχεδίου, το οποίο είναι προσιτό σε μικρές ηλικίες, ωστόσο το περιεχόμενο κάποιων σκηνών μας ώθησε να θέσουμε ως κατώτατο όριο την ηλικία των 10 ετών.

Διάρκεια

Η διάρκεια κάθε επεισοδίου θα κυμαίνεται μεταξύ 15-20 λεπτά, σχετικά μικρή διάρκεια η οποία όμως βοηθάει στη διατήρηση της προσοχής των πιο μικρών θεατών αλλά και ταυτόχρονα είναι αρκετή ώστε να αναπτυχθεί με καλό ρυθμό η ιστορία.

Ερευνητικοί στόχοι

Βασικός στόχος της έρευνας που διεξήχθη ήταν η εύρεση πληροφοριών για τα εξής στοιχεία:

- Τη διαδικασία παραγωγής σειράς animation
- Την προσαρμογή του σεναρίου του graphic novel σε σειρά
- Την προσαρμογή των χαρακτήρων
- Την προσαρμογή του κόσμου μέσα στον οποίο θα ζουν οι χαρακτήρες
- Το στυλ του animation το οποίο θα εφαρμοστεί στη σειρά καθώς και οι τεχνικές και οι βασικές αρχές του που θα αξιοποιηθούν
- Τον βασικό προϋπολογισμό και το marketing plan που θα χρησιμοποιηθεί για την προώθηση της σειράς στο κοινό
- Τα προγράμματα που θα χρησιμοποιηθούν για την υλοποίηση του πρώτου επεισοδίου-πilotου

Μεθοδολογία έρευνας

Για την προσαρμογή του σεναρίου του graphic novel, η έρευνα που πραγματοποιήθηκε αφορούσε τις τεχνικές της δημιουργικής γραφής και συγγραφής σεναρίων.

Για τους χαρακτήρες και τον κόσμο έγινε έρευνα σε ιστορικά βιβλία και πηγές για την αρχιτεκτονική, τη μόδα και τα καθημερινά αντικείμενα της εποχής του Μεσαίωνα. Επίσης, παρακολούθηθηκαν ταινίες, ντοκιμαντέρ και σειρές με παρόμοιο περιεχόμενο για επιπλέον έμπνευση.

Με βάση την έρευνα και τους στόχους τέθηκαν τα κάτωθι ερωτήματα.

Ερωτήματα που τέθηκαν σύμφωνα με τον σκοπό και τον στόχο και απαντήθηκαν στο case study:

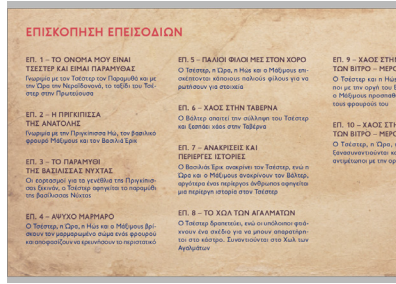
Ξεκινώντας την προ-παραγωγή της σειράς animation τέθηκαν τα εξής ερωτήματα:

- Τι επίπεδο προσαρμογής θα χρειαστεί το σενάριο του graphic novel για να καλύψει την ανάγκη μιας σειράς δέκα επεισοδίων;
- Πώς θα πρέπει να σχεδιαστεί και να προσαρμοστεί το νέο concept art για τη μεταφορά από το graphic novel στη σειρά animation;
- Οι κύριοι χαρακτήρες πώς θα μεταφερθούν από το χαρτί σε ψηφιακή μορφή κατάλληλη για animation; Τι επίπεδο λεπτομέρειας θα πρέπει να έχουν;
- Μπορεί να γίνει η χρήση rotoscoping² για πιο ρεαλιστικές κινήσεις; Πώς θα γίνει ο διαχωρισμός αυτών;
- Πώς θα πρέπει να σχεδιαστούν οι χώροι για να μπορούν να αντεπεξέλθουν στις ανάγκες του animation;
- Τι μέθοδος πρέπει να ακολουθηθεί για την κίνηση της κάμερας και την αλλαγή οπτικής γωνίας σε σχέση με το σχεδιασμό περιβάλλοντος;
- Τι προσαρμογή θα χρειαστεί το διαφορετικό στυλ σχεδίου που επικρατεί στις αφηγήσεις των παραμυθιών του Τσέστερ;
- Σε ποια γλώσσα θα πρέπει να γίνουν οι ηχογραφήσεις των διαλόγων; Πώς επηρεάζει η γλώσσα το μέλλον και την προώθηση της σειράς;

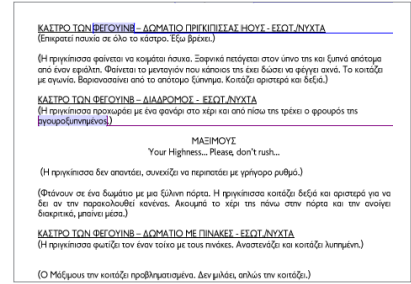
2 Το rotoscoping είναι μία περίπλοκη και χρονοβόρα διαδικασία κατά την οποία ο animator πρέπει να σχεδιάσει ξεχωριστές μάσκες για κάθε καρέ που κρίνει ότι είναι απαραίτητο για να παραχθεί ένα εύρυθμο αποτέλεσμα από ένα βίντεο. Με αυτόν τον τρόπο σχεδιασμού καρέ-καρέ σημαίνει πως λίγα λεπτά υλικού απαιτούν πολλές ώρες εργασίας (Rzeszutek, El-Maraghi, Androutsos, & Zhou, 2010).



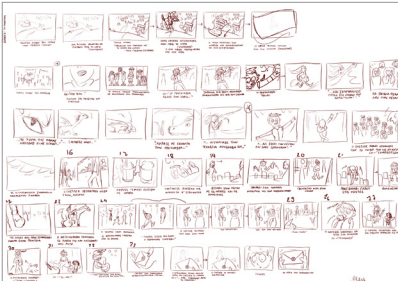
ΕΙΚΟΝΑ 5



ΕΙΚΟΝΑ 6



ΕΙΚΟΝΑ 7



ΕΙΚΟΝΑ 8



ΕΙΚΟΝΑ 9



ΕΙΚΟΝΑ 10

ΕΙΚΟΝΑ 5: Το graphic novel

ΕΙΚΟΝΑ 6: Διαχωρισμός ιστορίας σε επεισόδια

ΕΙΚΟΝΑ 7: Το σενάριο

ΕΙΚΟΝΑ 8: Το storyboard

ΕΙΚΟΝΑ 9: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία μοντάζ του animatic

ΕΙΚΟΝΑ 10: Φωτογραφία από την διαδικασία ηχογράφησης διαλόγων

ΕΙΚΟΝΑ 11: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία του composition

ΕΙΚΟΝΑ 12: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία του animation

ΕΙΚΟΝΑ 13: Στιγμιότυπο οθόνης από την τοποθέτηση οπτικών εφέ

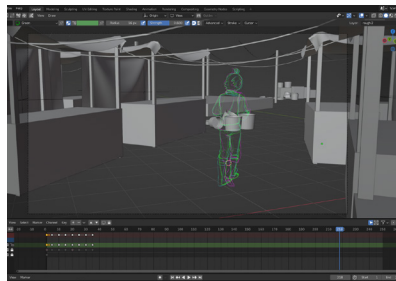
ΕΙΚΟΝΑ 14: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη διαδικασία του φωτισμού

ΕΙΚΟΝΑ 15: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη διαδικασία του μοντάζ

ΕΙΚΟΝΑ 16: Στιγμιότυπο οθόνης κατά τη ώρα του color correction

ΕΙΚΟΝΑ 17: Φωτογραφία του εξοπλισμού μουσικής παραγωγής

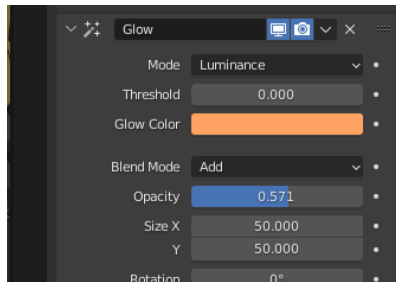
ΕΙΚΟΝΑ 18: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία παραγωγής των τίτλων αρχής



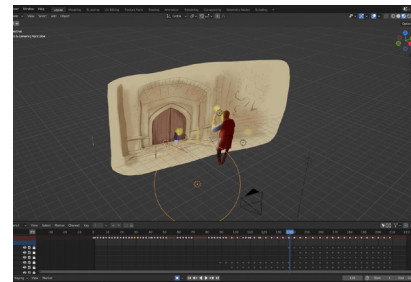
ΕΙΚΟΝΑ 11



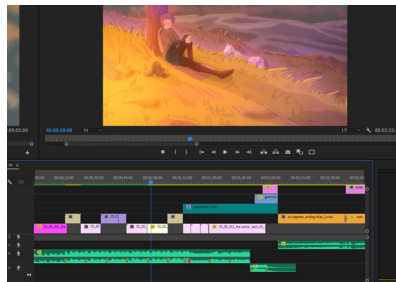
ΕΙΚΟΝΑ 12



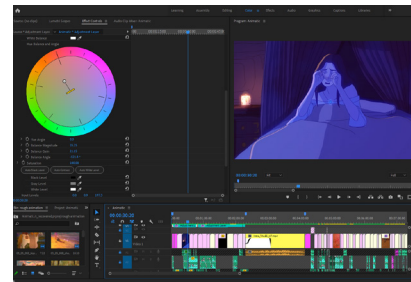
ΕΙΚΟΝΑ 13



ΕΙΚΟΝΑ 14



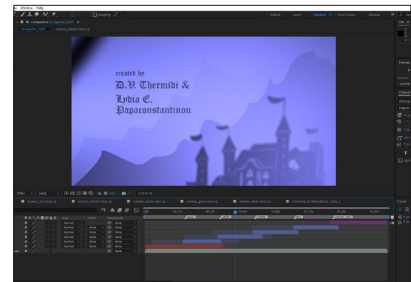
ΕΙΚΟΝΑ 15



ΕΙΚΟΝΑ 16



ΕΙΚΟΝΑ 17



ΕΙΚΟΝΑ 18

Συνοπτικά τα στάδια δημιουργίας του πιλότου

1. Προσαρμογή ιστορίας από το graphic novel
2. Διαχωρισμός ιστορίας σε επεισόδια
3. Σύνταξη σεναρίου πρώτου επεισοδίου
4. Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)³
5. Ανιματίκ (animatic)⁴
6. Ηχογράφιση διαλόγων (Voice acting)
7. Σύνθεση χώρου (Composition)
8. Animation (Εμφύχωση)
 - 8.1. Grease pencil & rough animation
 - 8.2. Clean up, color & shadows
9. Οπτικά Εφέ (VFX)
10. Φωτισμός
11. Μοντάζ
12. Διορθώσεις Χρωμάτων (color correction)
13. Μουσική & Sound design
14. Τίτλοι αρχής και τέλους

3 “Αυτή είναι η βασική σκηνοθετική απεικόνιση του σεναρίου. Αποτελείται από μία αλληλουχία σχεδίων, τα οποία περιγράφουν ολόκληρο το σενάριο και τα σχόλια ώστε οι επικεφαλής της παραγωγής και η ομάδα να μπορούν να έχουν πλήρη εικόνα της ταινίας πριν αρχίσει η διαδικασία της δημιουργίας της ταινίας.” (Μούρη, 2009).

4 Το ανιματίκ είναι μία κινηματογράφιση των σχεδίων του storyboard με βάση τους ήχους. Συχνά μπορεί να γίνει μία προσθήκη επιπρόσθετων καρτέ ωστε να αποδοθεί καλύτερα η κίνηση (Μούρη, 2009). Το ανιματίκ είναι μία πρόχειρη αλληλουχία των πλάνων με σκοπό να δημιουργηθεί σε πρώιμο στάδιο η συνολική δομή μιας ταινίας. Ξεκινάει βασιζόμενο στο storyboard, αλλά αναπτύσσεται αναλυτικότερα και σε επιμέρους σημεία των πλάνων, όπως αλλαγές στην έκφραση, κινήσεις και άλλες έντονες μεταβολές. Οι προσθήκες αυτές σχεδιάζονται εκ νέου και προστίθεται μέσα στο μοντάζ του ανιματίκ. Ένα σωστό ανιματίκ πρέπει να μπορεί να σχηματίσει σωστά τους διαφορετικούς χρόνους που θα έχουν τα πλάνα έτσι ώστε να υπάρχει συνοχή και να μην διακόπτεται η ροή της ιστορίας.



ΝΑ ΣΕ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙ.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΑΣ
ΣΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ



1. ΤΟ GRAPHIC NOVEL - ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΗ



... ΕΔΩ ΠΕΡΑ ΓΝΩΡΙΖΟ-
ΜΑΣΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΜΑΞΙΜΟΥΣ ΚΑΙ
ΤΗΝ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΗΩ. ΒΛΕΠΕΙΣ ΕΙΧΑ
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΘΕΙ ΕΔΩ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΩΣ
ΝΕΡΑΪΔΟΝΟΝΑ...



ΔΗΛΑΔΗ ΕΙΣΑΙ
ΕΠΙΣΗΜΗ ΝΕΡΑΪΔΟΝΟΝΑ;
ΚΑΙ ΚΑΝΕΙΣ ΔΕΝ ΕΦΕΡΕ
ΑΝΤΙΡΡΗΣΗ; ΠΑΡΑ ΤΙΣ ΤΟ-
ΣΕΣ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΣ;

ΚΑΠΟΤΕ ΗΜΟΥΝ
ΜΕΧΡΙ ΠΟΥ ΚΑΠΟΙΟΣ ΟΝΤΩΣ ΕΙΧΕ
ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ... ΤΩΡΑ ΕΠΙΣΚΕΠΤΟΜΑΙ
ΔΙΑΚΡΙΤΙΚΑ ΠΟΥ ΚΑΙ ΠΟΥ ΤΗΝ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ
ΗΩ... ΚΑΙ ΙΣΩΣ ΝΑ ΠΕΙΡΑΞΩ ΚΑΙ ΤΟΝ ΜΑΞ...
ΧΙΧΙ... ΔΕΝ ΘΑ ΤΟΛΜΟΥΣΑΝ ΠΟΤΕ ΝΑ ΜΕ
ΠΡΟΔΩΣΟΥΝ ΣΤΟΝ ΒΑΣΙΛΙΑ...



ΟΪ, ΜΑΞ!
ΔΕΝ ΘΑ ΠΕΙΣ
ΟΥΤΕ ΕΝΑ ΓΕΙΑ
ΣΤΗΝ ΝΕΡΑΪ-
ΔΟΝΟΝΑ ΤΗΣ
ΠΡΙΓΚΙ-
ΠΙΣΣΑΣ;



ΓΕΙΑ ΣΟΥ,
ΩΡΑ... ΒΛΕΠΩ
ΟΤΙ ΤΩΡΑ ΤΟ
ΓΥΡΙΣΕΣ ΠΑΛΙ
ΣΕ ΠΤΗΝΟ...

ΜΠΟΡΩ
ΝΑ ΟΜΟΛΟΓΗΣΩ
ΟΤΙ ΑΠΟ ΤΟΤΕ ΠΟΥ
ΕΦΥΓΕΣ, ΤΟ ΚΑΣΤΡΟ
ΕΙΝΑΙ... ΑΝΥΠΟΦΟΡΑ
ΗΣΥΧΟ...



Ω! ΣΑΣ
ΕΛΕΙΨΑ; ΚΑΙ ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ
ΜΟΥ ΣΤΕΛΝΑΤΕ ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ
ΝΑ ΕΡΧΟΜΟΥΝ ΝΑ ΘΥΜΟΜΑ-
ΣΤΑΝ ΤΑ ΠΑΛΙΑ;

ΘΕΣ
ΝΑ ΠΕΙΣ ΟΠΩΣ
ΕΚΕΙΝΗ ΤΗΝ ΜΕΡΑ ΠΟΥ
ΚΑΘΟΜΟΥ ΚΑΙ ΕΒΓΑΖΑ ΜΙΑ
ΜΙΑ ΤΙΣ ΒΔΕΛΛΕΣ;

1.1. Το graphic novel

Το graphic novel *Tales* δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της υποχρεωτικής διπλωματικής εργασίας του προπτυχιακού προγράμματος του τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του ΠΑΔΑ το έτος 2020 από τη Δάφνη Βασιλική Θερμίδα.

Στο graphic novel αυτό εξελίσσεται η ιστορία του Τσέστερ του Παραμυθά, ο οποίος καταφέρνει να μπλεχτεί μέσα σε ένα από τα δικά του παραμύθια.

Πηγή έμπνευσης για την ιστορία αποτέλεσε η αγάπη των ανθρώπων για τα παραμύθια, την αφήγηση τους και την μεταφορά τους από γενιά σε γενιά. Ο Τσέστερ διακατέχεται και αυτός από την ίδια αγάπη.

Η ιστορία διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο σε μια παλιά εποχή. Έχει τεράστιες πεδιάδες γεμάτες πλούσιο χορτάρι, γοργά ποτάμια, πυκνά δάση. Οι άνθρωποι κατασκευάζουν πελώρια κάστρα με πανύψηλα τείχη. Υπάρχει παντού μαγεία, άνθρωποι που μπορούν να εκτελέσουν ξόρκια και κατάρες καθώς και πολλά μαγικά πλάσματα.

Η επιλογή του χώρου και του χρόνου στον οποίο διαδραματίζεται η ιστορία επιλέχθηκε και προσαρμόστηκε πάνω στον Τσέστερ, τον πρωταγωνιστή, μιας και προϋπήρχε σαν ιδέα πριν την δημιουργία του σεναρίου. Επειδή η ιστορία μιλά για τις περιπέτειες ενός παραμυθά με λαούτο, θεωρήθηκε πως η πιο σωστή εποχή για να μπορεί να υπάρξει ο Τσέστερ, είναι αυτή του Μεσαίωνα, γύρω στο 800-1300 μ.Χ. Με βάση αυτή την χρονική περίοδο, χτίστηκε ένας ολόκληρος φανταστικός κόσμος, ο Κόσμος των Δώδεκα Βασιλείων, ο οποίος μπορεί να μοιάζει κάπως με τον πραγματικό, αλλά δεν παύει να είναι διαφορετικός και μοναδικός.

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 19: Το σαλόνι του χορού στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου. Φωτογραφία του graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 20: Ο Τσέστερ ακολουθεί την Πριγκίπισσα Ηώ μαζί με την Ωρα και τον Μάξιμους στο δωμάτιο που βρίσκεται ο μαγικός πίνακας του παραμυθιού. Σελίδα από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



Πάνω

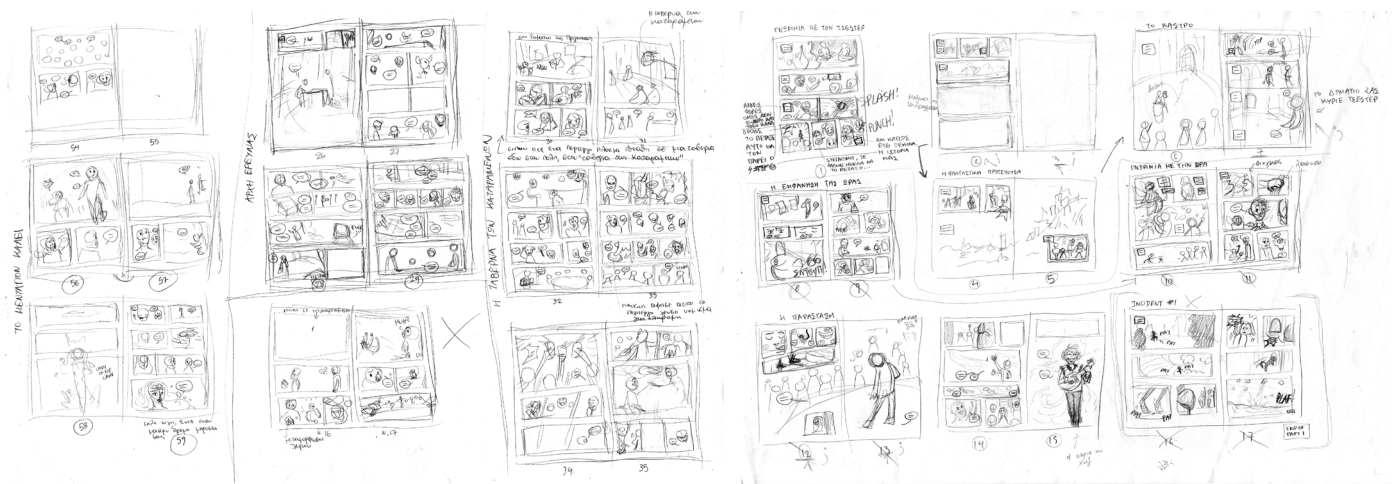
ΕΙΚΟΝΑ 21: Φωτογραφία του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου του graphic novel *Tales: μέρος 1ο* (2020)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 22: Το σαλόνι του χορού στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου. Φωτογραφία του graphic novel *Tales: μέρος 1ο* (2020)

Στο πρώτο τεύχος περιλαμβάνεται το πρώτο μισό μέρος της ιστορίας, δημιουργώντας προσμονή για το δεύτερο που θα ακολουθήσει σύντομα. Είναι μόνο η αρχή για ένα μαγικό ταξίδι σε έναν παραμυθένιο κόσμο. Όσον αφορά τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση του graphic novel, επιλέχτηκε η χρήση του μολυβιού για το κύριο σχέδιο το οποίο αργότερα μεταφερόταν σε ψηφιακή μορφή και επιχρωματιζόταν.





1.2. Προσαρμογή

Η μεταφορά του γραπτού ή προφορικού λόγου σε οπτικοακουστικό έργο απαιτεί τη δημιουργία καινούργιων κανόνων, οι οποίοι θα βοηθήσουν το κοινό να κατανοήσει την προβαλλόμενη σειρά εικόνων και ήχων, ως αφηγηματική δομή (Kyrgiakoulakos & Kalamparakas, 2015).

Οι άνθρωποι, από την φύση τους, είναι κοινωνικά όντα και τείνουν να διαβάζουν τα ίδια βιβλία, να βλέπουν τις ίδιες τηλεοπτικές σειρές και να παρακολουθούν τις ίδιες ταινίες στο σινεμά. Τους αρέσει να συμμετέχουν στις ίδιες κοινωνικές δραστηριότητες που γνωρίζουν ότι θα συμμετάσχουν και άλλοι. Με λίγα λόγια, οι μεταφορές δημοφιλών έργων σε άλλα μέσα καθώς και η διαμεσική (transmedia) αφήγηση⁵ μπορούν να έχουν μεγάλη επιτυχία με τη χρήση στρατηγικών marketing (Schiller, 2018).

Τα graphic novel προσαρμόζονται πιο σπάνια για την οθόνη (τηλεόραση, κινηματογράφος) σε σχέση με τα κόμικ. Αυτό γίνεται λόγω της δυσκολίας που υπάρχει στη μεταφορά. Ενώ στις ταινίες ή στις σειρές ο θεατής μεταφέρεται διαδοχικά από τη μια εικόνα στην επόμενη, ακολουθώντας μια γραμμική αφήγηση, στα graphic novel επικρατεί η λογική της μη-γραμμικής εξερεύνησης εικόνων και άλλων εικονικών στοιχείων που υπάρχουν ταυτόχρονα μέσα σε ένα κάδρο (Baetens, 2018).

Σε αρχικές συζητήσεις σχετικά με την παραγωγή της σειράς animation στο μάθημα *Μεθοδολογία της Οργάνωσης και της Ανάπτυξης Οπτικοακουστικής παραγωγής* του ΠΜΣ animation (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο), η ηλικιακή ομάδα που τέθηκε ως στόχος ήταν αυτή των 10-14 ετών. Έτσι, προκειμένου να μεταφερθεί το σενάριο του graphic novel σε σειρά δέκα επεισοδίων έγινε προσαρμογή σε συγκεκριμένα εναρκτήρια γεγονότα καθώς και σε συγκεκριμένα στοιχεία του περιεχομένου τα οποία περιείχαν αίμα και βία.

5 Διαμεσική (transmedia) αφήγηση: ο όρος αναφέρεται σε μια διαδικασία στην οποία αναπόσπαστα στοιχεία της μυθοπλασίας διασκορπίζονται συστηματικά σε πολλαπλά κανάλια με σκοπό τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης και οργανωμένης ψυχαγωγικής εμπειρίας. Ιδανικά, το κάθε μέσο συνεισφέρει μοναδικά στην εξέλιξη της ιστορίας (Schiller, 2018).

Οι διαμεσικές ιστορίες μπορούν να ειπωθούν από διαφορετικές οπτικές, αλλάζοντας αφηγητές. Αυτοί οι αφηγηματικοί κόσμοι συνήθως μένουν ανοιχτοί (Schiller, 2018).

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 23: Προσχέδια για το στήσιμο των σελίδων του graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 24: Clean-up καρτέ του χαρακτήρα που δείχνει που βρίσκεται η Ύδρα στο 1^ο επεισόδιο-πιλότο του *Tales* (2022)

Ως επιθυμητή διάρκεια επεισοδίου τέθηκαν τα 15-20 λεπτά, διάρκεια που θεωρείται ιδανική για να κρατήσει το ενδιαφέρον του θεατή αλλά και για να αναπτυχθεί στον επιθυμητό βαθμό η πλοκή της ιστορίας, οπότε χρειάστηκε σε σημεία η ιστορία να αναλυθεί διεξοδικότερα και να επεκταθεί για να καλύψει αυτό το χρονικό διάστημα. Ο διαχωρισμός της ιστορίας σε επεισόδια έγινε με βάση τη σειρά των γεγονότων που λαμβάνουν χώρα, ώστε παράλληλα να τηρείται και η αριστοτέλεια δομή τόσο στο σύνολο της σειράς όσο και σε κάθε επεισόδιο ξεχωριστά.

Επιπλέον, για τις εμπορικές ανάγκες μίας σειράς animation, μαζί με την αλλαγή του target group σε σχέση με το graphic novel, θεωρήθηκε κατάλληλο να πραγματοποιηθεί και μετάφραση του σεναρίου στα αγγλικά. Η επιλογή αυτή έγινε επειδή η αγγλική γλώσσα μπορεί να ανοίξει περισσότερες πόρτες σε αγορές για χρηματοδότηση και προώθηση της σειράς, αρκετά πιο άμεσα από ότι θα μπορούσε να καταφέρει ο πιλότος στα ελληνικά με τη χρήση υποτίτλων.

Θεωρήθηκε πως η ηλικιακή ομάδα των 10-15 ετών στις Ευρωπαϊκές χώρες, θα αναπτύξει ενδιαφέρον για τη συγκεκριμένη σειρά, καθώς σε αυτές τις χώρες είναι διαδεδομένη η αφήγηση παραμυθιών από την παιδική ηλικία των ανθρώπων, ενώ παράλληλα το περιβάλλον που διαδραματίζεται η ιστορία είναι κοινό στο μυαλό των κατοίκων, οι οποίες έχουν κάστρα από τα οποία αντλήθηκε και έμπνευση στην πορεία της δημιουργίας του animation. Έτσι, πιστεύεται πως τα παιδιά αυτών των ηλικιών θα αναπτύξουν ενδιαφέρον για τους χαρακτήρες της σειράς, θα ταυτιστούν με τις αντιδράσεις τους και θα αναμένουν τη συνέχεια των περιπετειών τους.

Τέλος, υπήρξε και αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο εφαρμόζονταν τα χρώματα και οι σκιές στους χαρακτήρες. Οι αλλαγές αυτές έγιναν λόγω τις δυσκολίας της εφαρμογής του προϋπάρχοντος στυλ του graphic novel σε κάθε διαφορετικό καρτέ όπου παράλληλα υπάρχει η κίνηση των χαρακτήρων. Ταυτόχρονα οι χαρακτήρες υπέστησαν και κάποιες αλλαγές στην προσωπικότητά τους, προκειμένου να προωθείται καλύτερα η πλοκή και η ροή της ιστορίας με τη μορφή του animation.



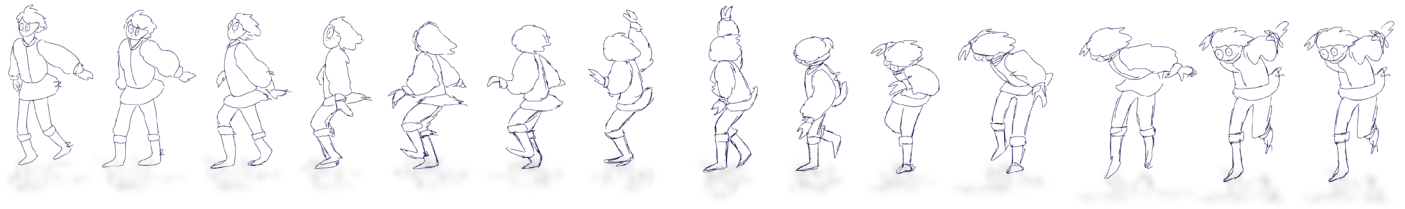
Στο έργο υιοθετήθηκε το αφηγηματικό animation το οποίο χαρακτηρίζεται από «παραστατικότητα (οι χαρακτήρες είναι αναγνωρίσιμοι), συνέχεια (λογική συνέχεια μεταξύ σεναρίου και προσδοκιών του κοινού), αφηγηματική μορφή (οι δράσεις των ηρώων ακολουθούν ένα συγκεκριμένο πλαίσιο), εξέλιξη περιεχομένου (δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στο νόημα του περιεχομένου και όχι στον τρόπο κατασκευής), ενότητα στυλ (το ύφος παραμένει σταθερό όσον αφορά το στυλ και την σκηνοθεσία), απουσία καλλιτέχνη (στο τελικό αποτέλεσμα δεν ξεχωρίζει το στυλ-ταλέντο του κάθε καλλιτέχνη), δυναμική του διαλόγου (χρησιμοποιείται ο διάλογος ως στοιχείο στην αφήγηση για την υποστήριξη του νοήματος της εικόνας)» (Παγιάτης, 2021).

Ο στόχος ήταν να πραγματοποιηθεί η προσαρμογή της ιστορίας του graphic novel με βάση τα παραπάνω αφηγηματικά μέσα στο animation, χωρίς να χαθεί η πρωταρχική αισθητική και η αφήγηση που επιλέχτηκε για το πηγαίο υλικό.

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 25: Clean-up καρέ της Πριγκίπισσας Ηούς που βρίσκεται μπροστά από έναν μυστηριώδη πίνακα στο 1ο επεισόδιο-πλότο του *Tales* (2022)





Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 26: Clean-up καρτέ του Τσέστερ που τρέχει να κρυφτεί σε κάτι στενά σοκάκια στο χωριό Γουάιτινγκ στο 1^ο επεισόδιο-πρόλογο του *Tales* (2022)

1.2.1. Τεχνικές animation

Για το τελικό αποτέλεσμα animation (επεισόδιο 15 λεπτών) χρησιμοποιήθηκαν οι εξής τεχνικές:

- 2D animation (δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο)
- 3D modeling (τριδιάστατος σχεδιασμός αντικειμένων)
- Rotoscoping

1.2.2. Βασικές αρχές animation

Επίσης χρησιμοποιήθηκαν οι εξής βασικές αρχές animation (πιο αναλυτικά η κάθε βασική αρχή: βλ. Παράρτημα Α: Αναλυτικά οι βασικές αρχές animation που χρησιμοποιήθηκαν στο έργο):

- Squash & Stretch (Πλαστικότητα)
- Anticipation (Προετοιμασία)
- Staging (τοποθέτηση στον χώρο - σκηνογραφία)
- Straight Ahead Action & Pose to Pose (Απευθείας Σχεδίαση & Σχεδίαση Πόζα προς Πόζα)
- Follow through & Overlapping Action (Συνακόλουθη κίνηση)
- Slow In & Slow Out (Επιβράδυνση & Επιτάχυνση)
- Arcs (Τροχιά – Τόξα κίνησης)
- Secondary Action (Δευτερεύουσα Κίνηση)
- Timing (Συγχρονισμός)
- Exaggeration (Υπερβολή)



Με βάση το ήδη υπάρχον στυλ του graphic novel, αποφασίστηκε ότι η καταλληλότερη και πιο ταιριαστή τεχνική animation είναι το 2D animation frame by frame. Επίσης για συγκεκριμένες κινήσεις των χαρακτήρων οι οποίες κρίθηκαν ότι έπρεπε να φαίνονται πιο ρεαλιστικές και ανατομικά σωστές, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του rotoscoping. Για συγκεκριμένα στοιχεία του φόντου χρησιμοποιήθηκαν τρισδιάστατα μοντέλα τα οποία στην συνέχεια ζωγραφίζονταν από πάνω ως δισδιάστατα στοιχεία. Μια τεχνική που κρίθηκε ιδιαίτερα πλεονεκτική ήταν η χρήση διανυσματικών(vector) γραφικών, τα οποία διευκολύνουν σημαντικά στη διαδικασία του μοντάζ και στη διαχείριση των γωνιών της κάμερας. Με βάση τα παραπάνω, το Blender⁶ θεωρήθηκε ως το καταλληλότερο πρόγραμμα για τη δημιουργία της σειράς animation, το οποίο αποτέλεσε και τον κεντρικό κατευθυντήριο άξονα στην πορεία της εργασίας.

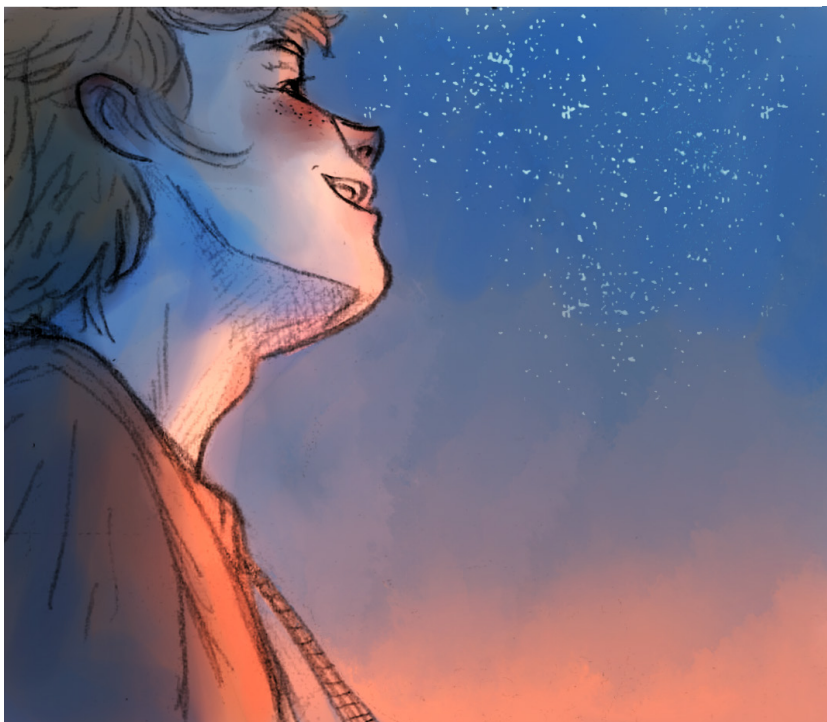
6 Το Blender είναι δωρεάν και ανοιχτού κώδικα πρόγραμμα για 3D modeling, sculpting, animation κ.α.

<https://www.blender.org/>

Βλ. Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 27: Ο Τσέστερ ξεκινά την αφήγηση ενός παραμυθιού. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)







2. Η ΙΣΤΟΡΙΑ

«Ξεκινώντας την δημιουργία της ιστορίας, πρέπει να υπάρχει μια μεγάλη και απλή ιδέα, μια ιστορία την οποία μπορεί κάποιος να πει μέσα σε δύο προτάσεις...» (Thomas & Johnston, 1981).

Κάπως έτσι ξεκίνησε και η ιστορία του Τσέστερ, από μια απλή ιδέα για το πώς ένας παραμυθός θα μπορούσε να μπλεχτεί μέσα στα δικά του παραμύθια.

Τα παραμύθια του κάθε τόπου αποτελούν ένα κομμάτι της «συλλογικής του μνήμης». Ο κάθε παραμυθός δημιουργεί την δική του παραλλαγή μεταδίδοντας έτσι την ιστορία στις επόμενες γενιές. Ένα στοιχείο των παραμυθιών που καταφέρνει και μιλάει στους ανθρώπους είναι ότι «απευθύνονται κατευθείαν στις ανθρώπινες υπαρξιακές αγωνίες και διλήμματα» (Kallas-Καλογεροπούλου, 2006).

Ένας ήρωας πρέπει να συναντήσει εμπόδια κατά την διάρκεια της περιπέτειας του για να πετύχει τον στόχο του. Τα εμπόδια αυτά αντιπροσωπεύουν το κακό στις ποικίλες μορφές του. Η πλοκή της ιστορίας δεν θα μπορούσε να αναπτυχθεί χωρίς αυτή την σύγκρουση μεταξύ του καλού και του κακού (Δαράκη, 2000).

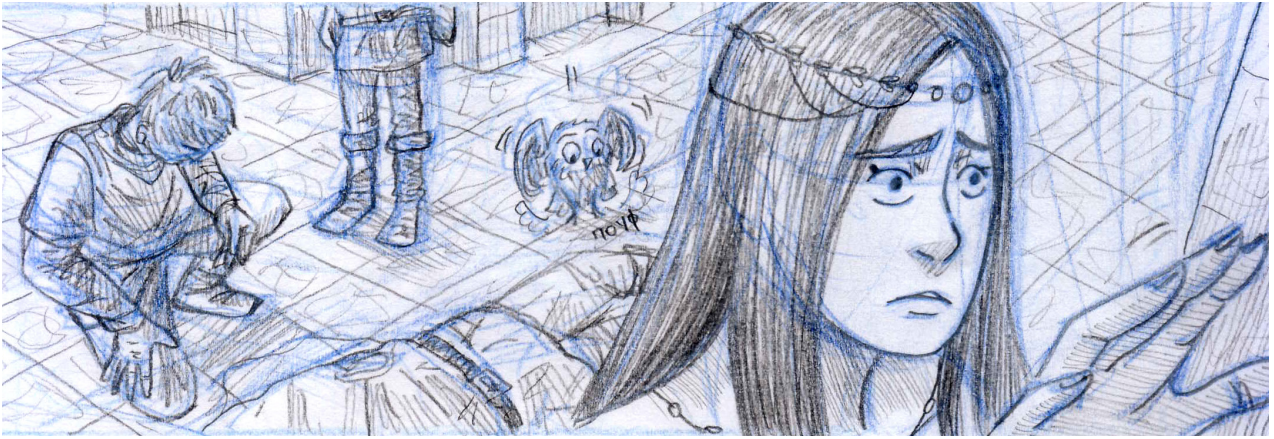
Στην αρχή του 20^{ου} αιώνα, πάρα πολλοί σκηνοθέτες στην Ευρώπη και στην Αμερική δημιούργησαν πάνω από σαράντα βουβές ταινίες παραμυθιών. Ο Walt Disney και η Lotte Reiniger ξεκίνησαν τις μεγάλες κινηματογραφικές καριέρες τους στις αρχές του 1920 προσαρμόζοντας παραμύθια (Zipes J. , 2010). Τα κινούμενα σχέδια βασισμένα σε παραμύθια τα οποία ξεκίνησαν με τον Walt Disney, την Lotte Reiniger, τον Paul Terry, και τους αδερφούς Fleischer στις δεκαετίες του '20 και του '30, έστρωσαν τον δρόμο για μεγάλο πειραματισμό, ο οποίος μετέτρεψε την πλοκή των κλασικών παραμυθιών, αποκαλύπτοντας την ακραία οπτική που πρόβαλλαν για την ρομαντική αγάπη, τους καθορισμένους ρόλους των φύλων, το μεγαλείο της βασιλείας και ούτω κάθε εξής (Zipes J. , 2010).

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 28: Ο Βασιλιάς Έρικ γράφει το γράμμα προσκαλώντας τον Τσέστερ σε μια βραδιά γεμάτη παραμύθια. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 29: Ο Τσέστερ σκέφτεται τι να γράψει στο επόμενο παραμύθι του. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



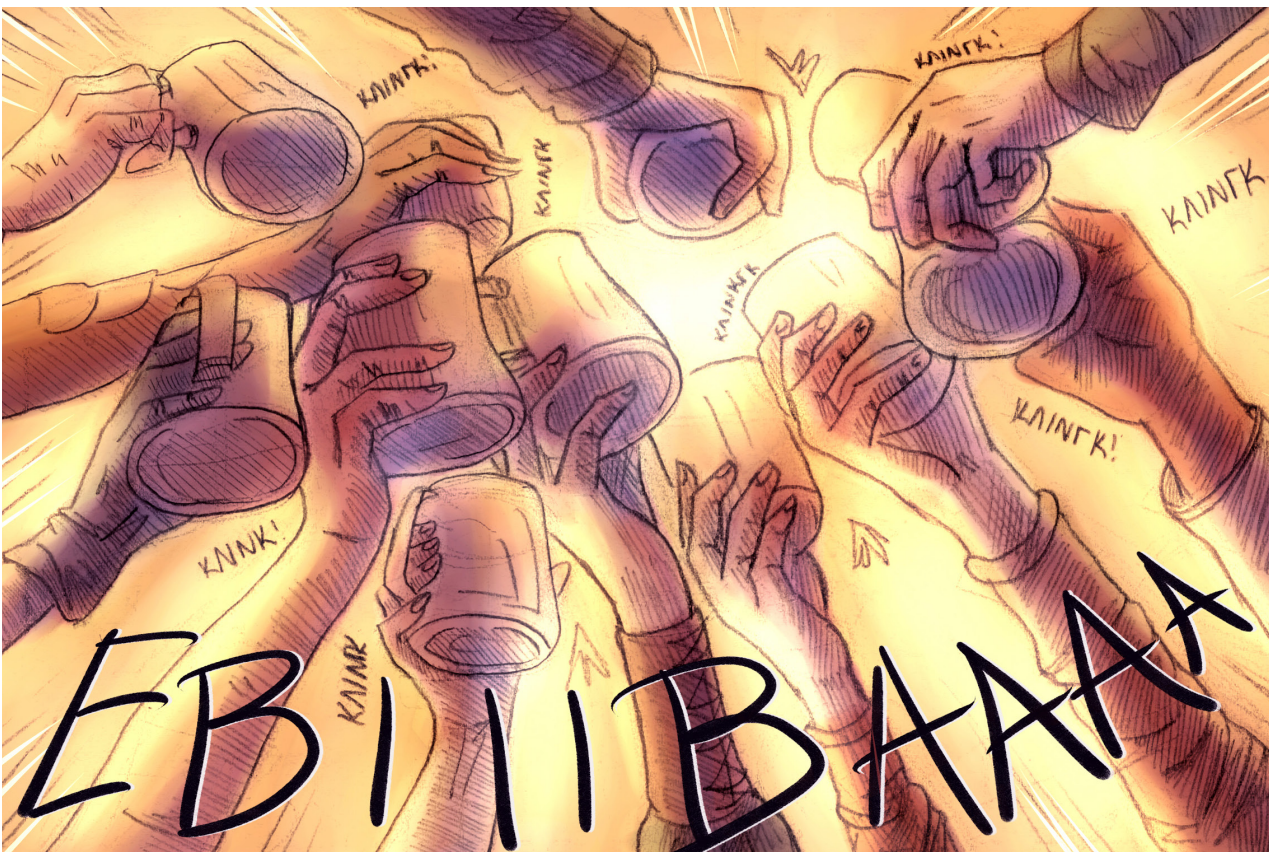
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 30: Η Πριγκίπισσα Ηώς διστάζει να μπει στο δωμάτιο με τον πίνακα. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 31: Η παρέα που βρίσκεται στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου τσουγκρίζει τα ποτήρια της. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Η άφιξη της τηλεόρασης και η ανάγκη της για άμεσα παραγόμενα προϊόντα απαίτησε πιο απλή και γρήγορη δουλειά στο animation (Williams, 2009). Σε ένα τηλεοπτικό έργο υπάρχει προτίμηση για έναν ταχύ ρυθμό με απλή πλοκή που χωρίζεται σε ανεξάρτητες ενότητες. Οι δημιουργοί θα δώσουν έμφαση στον διάλογο και τους ηθοποιούς και θα γίνει χρήση ενδιάμεσων και κοντινών πλάνων (Σκοπετέας, 2015).





2.1. Κατηγορία

Η βασική κατηγορία που θα μπορούσε να καταταχθεί το έργο είναι αυτό της Φαντασίας. Δεν υπάρχει ξεκάθαρο είδος, αλλά υπάρχουν ξεχωριστά χαρακτηριστικά και υποθέσεις στα έργα τα οποία μας ωθούν στην κατηγοριοποίηση έργων που φέρουν αυτά τα κοινά χαρακτηριστικά (Zipes J. , 2010).

Η Φαντασία είναι, όπως και γενικότερα το είδος της μυθοπλασίας, στο κέντρο της καταιγίδας. Μοτίβα, προσεγγίσεις και στυλ τα οποία κάποτε ήταν χαρακτηριστικά του είδους, πλέον έχουν επεκταθεί και εισχωρήσει και σε άλλα είδη. Σήμερα είναι δύσκολο να ξεχωρίσεις αν μια ιστορία είναι φαντασίας, τρόμου ή ρομαντική. Κάποιες φορές είναι δύσκολο πλέον να διαχωρίσει κανείς την φαντασία από την επιστημονική φαντασία. Οι φόρμες αλλάζουν, τα όρια των ειδών είναι θολά και νέα spin-off είδη εμφανίζονται. Η Φαντασία είναι ένα από τα πιο μεγάλα και εξελισσόμενα είδη της μυθοπλασίας. Ενώ υπάρχουν διάφοροι ορισμοί, μια γενική προσέγγιση του είδους περιλαμβάνει οπουδήποτε έργο το οποίο περιέχει μαγεία ή κάποιο άλλο στοιχείο που δεν μπορεί να κατανοηθεί από τους κανόνες της πραγματικότητας. Επίσης περιλαμβάνει και αρκετά ρεαλιστικά έργα τα οποία εξελίσσονται σε φανταστικές παραλλαγές συγκεκριμένων ιστορικών περιόδων, και πιο συγκεκριμένα την εποχή του μεσαίωνα (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009) .

Τα έργα Φαντασίας έχουν πολλά να προσφέρουν στους θεατές όσον αφορά στην πολυπλοκότητα των θεμάτων που τα απασχολούν. Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά της Φαντασίας είναι ότι τείνει να ρωτάει τις «μεγάλες» ερωτήσεις της ζωής, αναγκάζοντας τον θεατή να συλλογιστεί θέματα όπως η φύση του καλού και του κακού, η ηθική, ο ηρωισμός και η ποιότητα της ζωής κάποιου, ο ρόλος του ατόμου στην κοινωνία και η σημασία της πολυπολιτισμικότητας.

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 32: Η γενναία πριγκίπισσα αγκαλιάζει την τεράστια μουσούδα του σοφού δράκου. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 33 & 34: Προσχέδια του Τσέστερ για τη σειρά *Tales* (2022)

Τα έργα Φαντασίας προσφέρουν μια διαφυγή από την καθημερινότητα, μια πύλη που οδηγεί από το καθημερινό σε κάτι υπερφυσικό, σε έναν κόσμο γεμάτος εκπλήξεις και εφευρέσεις πέρα από τον δικό μας (Fabrizi, 2016).

Υπάρχει μεγάλη εξοικείωση των θεατών στη Φαντασία κατά κύριο λόγο από τους μύθους και παραδόσεις, τις ιστορίες για παιδιά, την πολιτική και την κοινωνική σάτιρα και την δραματοποίηση φιλοσοφικών ιδεών (Smith H. , 1948). Η Φαντασία έχει γίνει ένα από τα πιο γνωστά και διαδεδομένα θέματα, με τόσο μεγάλη ποικιλία σε νέο περιεχόμενο που υπάρχει μικρό ποσοστό επανάληψης στους μεμονωμένους τίτλους σε σχέση με άλλα είδη σήμερα. Μερικά από τα είδη της φαντασίας που υπάρχουν είναι τα εξής (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009 · *Wizards of the Coast*, 2014) (για περισσότερες λεπτομέρειες για τα είδη Φαντασίας βλ. Παράρτημα Β: Τα είδη της Φαντασίας):

- Epic High Fantasy (Επική Υψηλή Φαντασία)
- Heroic Fantasy (Ηρωική Φαντασία)
- Paranormal/Urban/Contemporary Fantasy (Παραφυσική/Αστική/Σύγχρονη Φαντασία)
- Historical Fantasy (Ιστορική Φαντασία)
- Realistic Fantasy (Ρεαλιστική Φαντασία)
- Literary Fantasy (Λογοτεχνική Φαντασία)



2.2. Logline

Όταν ένας παραμυθάς καλείται να παρευρεθεί στην βασιλική αυλή, παλεύει να ξεμπλέξει από τα δικά του παραμύθια που γίνονται πραγματικότητα.

2.3. Κεντρική Ιδέα

Ένας παραμυθάς σε ένα φανταστικό βασίλειο καλείται να αφηγηθεί παραμύθια σε μια βασιλική αυλή, όμως η τύχη τα φέρνει έτσι ώστε να μπλεχτεί σε μια περιπέτεια γεμάτη με μαγεία που θυμίζει πιο πολύ τα παραμύθια τα οποία αφηγείται παρά την πραγματικότητα.

2.4. Σύνοψη ιστορίας

Τι γίνεται όταν η πραγματικότητα γίνεται παραμύθι και το παραμύθι πραγματικότητα;

Σε ένα βασίλειο του φανταστικού Κόσμου των Δώδεκα Βασιλείων, ο παραμυθάς Τσέστερ μπλέκεται σε μια περιπέτεια που μοιάζει με παραμύθι. Μια βασιλική πρόσκληση για μια παράσταση στην αυλή του Βασιλιά Έρικ για τα 17α γενέθλια της Πριγκίπισσας Ηούς, καταφέρνει να κινήσει τα νήματα της μοίρας. Τα μπλεξίματα ξεκινούν από την αφήγηση του Τσέστερ και ξαφνικά η πραγματικότητα αρχίζει να θυμίζει παραμύθι και σιγά-σιγά να μεταμορφώνεται σε ένα παραμύθι. Ο Τσέστερ μαζί με την Πριγκίπισσα Ηώ, την νεραϊδοννά Ώρα και τον ιππότη-φρουρό Μάξιμους προσπαθούν να ανακαλύψουν τι κρύβεται πίσω από μια περίεργη δολοφονία και έναν χαμένο μαγικό πίνακα που φαίνεται να υπάρχει στο κάστρο...

2.5. Treatment σειράς

Η ιστορία ξεκινά με φόντο την βροχερή Πρωτεύουσα. Η Πριγκίπισσα Ηώς ξυπνά απότομα από έναν εφιάλτη και μέσα στον πανικό της τρέχει κατευθείαν να βρει το αντικείμενο που την βασάνιζε μέσα στο σκοτεινό όνειρο της.

Το επόμενο πρωινό ο Τσέστερ βρίσκεται στο χωριό Γουάιτινινγκ (ένα χωριό βόρεια της Πρωτεύουσας της Λουτένιας), ως επίτιμος καλεσμένος στο καλοκαιρινό φεστιβάλ που διοργανώνεται εκεί. Μετά από την αφήγηση ενός παραμυθιού συναντιέται με την νεράιδα Ώρα. Λίγο αργότερα, ένας αγγελιοφόρος καταφθάνει και δίνει στον Τσέστερ το γράμμα από τον Έρικ τον Τρίτο. Την ίδια στιγμή εμφανίζονται κάποιοι χωρικοί που φάχνουν την Ώρα. Αφού καταφέρνουν να ξεμπλέξουν από αυτή την παρεξήγηση, ο Τσέστερ διαβάζει το γράμμα που του είχε παραδώσει ο αγγελιοφόρος του Βασιλιά Έρικ, με το οποίο τον προσκαλεί στην Πρωτεύουσα της Λουτένιας για να δώσει μια ξεχωριστή παράσταση για τα 17α γενέθλια της Πριγκίπισσας Ηούς. Γνωρίζοντας την σκληρότητα του βασιλιά Έρικ, ο Τσέστερ δεν μπορεί να αρνηθεί την πρόσκληση. Έτσι ξεκινάει μαζί με την Ώρα (μεταμφιεσμένη σε κουκουβάγια για να μην την αναγνωρίσουν) το ταξίδι για την Πρωτεύουσα.

Αφού φτάνουν στην Πρωτεύουσα, ο Τσέστερ, ως επίσημος προσκεκλημένος του βασιλιά, εγκαθίσταται με την Ώρα στο Κάστρο των Φείγουινβ (εκεί όπου κατοικεί ο βασιλιάς Έρικ). Εκεί γνωρίζουν την Πριγκίπισσα Ηώ και τον φρουρό της, Μάξιμους.

Την επόμενη μέρα λαμβάνουν χώρα οι εορτασμοί για τα γενέθλια της Πριγκίπισσας. Ο Τσέστερ αφηγείται μια λιγότερο γνωστή ιστορία, το παραμύθι της βασίλισσας Νύχτας.

Όλοι ενθουσιάζονται, αλλά η Πριγκίπισσα αναστατώνεται και συναντά τον Τσέστερ παρακαλώντας να του δείξει έναν πίνακα που της θυμίζει το παραμύθι μόλις πριν είχε αφηγηθεί.

Καθώς οι τέσσερις (Τσέστερ, Ώρα, Ηώς, Μάξιμους) πάνε να δούνε τον πίνακα, βρίσκουν το νεκρό σώμα ενός φρουρού, πολύ κοντά στο δωμάτιο με τον πίνακα. Αποφασίζουν να ανακαλύψουν τι συνέβη. Μετά από έρευνα και ένα επιπλέον συμβάν στο κάστρο, αποφασίζουν να πάνε στην πόλη σε μια ταβέρνα παλιών γνωστών που πολύ πιθανό να ξέρουν κάτι γι αυτά που τους απασχολούν.

Στην ταβέρνα μαθαίνουν περίεργες φήμες για τον βασιλιά, αλλά και για τον πίνακα. Με προτροπή της Ώρας, αρχίζει το ποτό και ο χορός, όμως διακόπτεται απότομα από τον Βάλτερ τον Καρμανιόλα, το δεξί χέρι του βασιλιά, ο οποίος με τους στρατιώτες του απαιτεί την σύλληψη του Τσέστερ. Η Ώρα ξεκινά καυγά προσπαθώντας να αποσπάσει την προσοχή των φρουρών έτσι ώστε να το σκάσει ο Τσέστερ. Παρ' όλ' αυτά κάποιος φρουρός καταφέρνει να πιάσει τον Τσέστερ. Περνάει λίγη ώρα μέχρι η Ώρα και ο Μάξιμους να συνειδητοποιήσουν τι έχει γίνει. Μέσα στους φρουρούς που τραυματίστηκαν από τον καυγά βρίσκουν τον Βάλτερ, τον οποίο πιάνουν και ανακρίνουν. Με λίγα ξόρκια της Ώρας καταφέρνουν να μάθουν ποιος μαρμάρωσε τον άτυχο φρουρό και γιατί.

Ταυτόχρονα στο κάστρο ο βασιλιάς προσπαθεί να ανακρίνει τον Τσέστερ, όμως δεν μαθαίνει κάτι από αυτόν. Τον πετάει στο μπουντρούμι. Εκεί, ο Τσέστερ συναντά έναν περίεργο άνθρωπο ο οποίος του αφηγείται μια εξίσου περίεργη ιστορία. Μετά από λίγη σκέψη, ο Τσέστερ αποφασίζει να προσπαθήσει να το σκάσει για να βρει τους υπόλοιπους και να τους πει τι έχει μάθει για τον πίνακα.

Παράλληλα οι υπόλοιποι της παρέας καταστρώνουν σχέδιο για να ελευθερώσουν τον Τσέστερ και μπαίνουν αθόρυβα το κάστρο. Η Ώρα βρίσκει τον Τσέστερ στο μπουντρούμι ενώ οι άλλοι ψάχνουν τον πίνακα. Ξανασυναντιούνται όλοι μαζί στο Χωλ των Αγαλμάτων. Εκεί, μετά από αρκετό κυνηγητό από τους φρουρούς, που αντιλήφθηκαν την παρουσία των ηρώων μας, φτάνουν στην Αίθουσα των Βιτρό.

Στην προσπάθειά τους να το σκάσουν, ο Τσέστερ και η Ώρα εγκλωβίζονται μέσα στην Αίθουσα, ενώ η Ώρα και ο Μάξιμος βρίσκονται απέξω προσπαθώντας να αποκρούσουν τους φρουρούς. Ο Βασιλιάς, ο οποίος βρίσκεται στην Αίθουσα, είναι εξοργισμένος και τους επιτίθεται με τη χρήση μαγείας. Ο Τσέστερ και η Ώρα προσπαθούν να τον αποκρούσουν. Εν τέλει η Ώρα και ο Μάξιμος καταφέρνουν να ενωθούν με τους άλλους δυο και να αποκρούσουν όλοι μαζί ένα ξόρκι του Βασιλιά, το οποίο και εξοστρακίζεται πάνω του.

Έτσι, ο Βασιλιάς γίνεται και αυτός πίνακας δίπλα στον πίνακα της βασίλισσας Νύχτας. Η Ώρα γίνεται η επόμενη βασίλισσα, παρά τις αντιδράσεις του συμβουλίου των γερόντων, τώρα που ο βασιλιάς Έρικ εξαφανίστηκε. Η Ώρα και ο Τσέστερ φεύγουν υποσχόμενοι ότι θα βρουν μια λύση για την κατάρα της βασίλισσας Νύχτας. Ίσως όμως το ξόρκι του Βασιλιά να μην είχε εξοστρακιστεί μόνο πάνω του, αλλά και σε κάποιον άλλο από τους παρευρισκόμενους...

ΕΙΚΟΝΑ 35: Ο Τσέστερ και η Ώρα εξαφανίζονται όταν βρίσκουν κάτι περίεργο στο πάτωμα. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)



2.6. Επισκόπηση Επεισοδίων (Episode overview)

Επεισόδιο 1^ο – Το όνομα μου είναι Τσέστερ και είμαι παραμυθάς

Πρώτη επαφή με την Πριγκίπισσα Ηώ και τον εφιάλτη της. Γνωριμία με τον Τσέστερ τον Παραμυθά και με την Ώρα την Νεραϊδοννά, το ταξίδι του Τσέστερ στην Πρωτεύουσα.

Επεισόδιο 2^ο – Η Πριγκίπισσα της Ανατολής

Γνωριμία με την Πριγκίπισσα Ηώ, τον βασιλικό φρουρό Μάξιμους και τον Βασιλιά Έρικ.

Επεισόδιο 3^ο – Το παραμύθι της Βασίλισσας Νύχτας

Οι εορτασμοί για τα γενέθλια της Πριγκίπισσας ξεκινάνε στην Πρωτεύουσα, ο Τσέστερ αφηγείται το παραμύθι της βασίλισσας Νύχτας.

Επεισόδιο 4^ο – Άψυχο μάρμαρο

Ο Τσέστερ, η Ώρα, η Ηώς και ο Μάξιμους βρίσκουν το νεκρό σώμα ενός φρουρού και αποφασίζουν να ερευνήσουν το περιστατικό.

Επεισόδιο 5^ο – Παλιοί φίλοι μες στον χορό

Ο Τσέστερ, η Ώρα, η Ηώς και ο Μάξιμους επισκέπτονται κάποιους παλιούς φίλους για να ρωτήσουν για στοιχεία.

Επεισόδιο 6° – Χάος στην Ταβέρνα

Ο Βάλτερ απαιτεί την σύλληψη του Τσέστερ και ξεσπάει χάος στην Ταβέρνα.

Επεισόδιο 7° – Ανακρίσεις και περίεργες ιστορίες

Ο Βασιλιάς Έρικ ανακρίνει τον Τσέστερ, ενώ η Ώρα και ο Μάξιμος ανακρίνουν τον Βάλτερ, αργότερα ένας περίεργος άνθρωπος αφηγείται μια περίεργη ιστορία στον Τσέστερ.

Επεισόδιο 8° – Το Χωλ των Αγαλμάτων

Ο Τσέστερ δραπετεύει, ενώ οι υπόλοιποι φτιάχνουν ένα σχέδιο για να μπουκωθούν στο κάστρο. Συναντιούνται στο Χωλ των Αγαλμάτων.

Επεισόδιο 9° – Χάος στην Αίθουσα των Βιτρό – μέρος 1°

Ο Τσέστερ και η Ηώς βρίσκονται αντιμέτωποι με την οργή του Βασιλιά, ενώ η Ώρα και ο Μάξιμος προσπαθούν να αντιμετωπίσουν τους φρουρούς του.

Επεισόδιο 10° – Χάος στην Αίθουσα των Βιτρό – μέρος 2°

Ο Τσέστερ, η Ώρα, η Ηώς και ο Μάξιμος ξανασυναντιούνται και βρίσκονται όλοι μαζί αντιμέτωποι με την οργή του Βασιλιά.

2.7. Treatment 1ου επεισοδίου

Επεισόδιο 1ο – Το όνομα μου είναι Τσέστερ και είμαι παραμυθός

Μια βροχερή νύχτα σκεπάζει την Πρωτεύουσα της Λουτένιας. Στην κάμαρα της, η Πριγκίπισσα Ηώς ξυπνάει απότομα από έναν φοβερό εφιάλτη. Λίγο αργότερα σηκώνεται και πάει κατευθείαν στο δωμάτιο όπου βρίσκεται το αντικείμενο που εμφανίστηκε στο σκοτεινό όνειρο της.

Το επόμενο απόγευμα στο χωριό Γουάιπινγκ, διαδραματίζεται ένα καλοκαιρινό φεστιβάλ. Ο Τσέστερ ο παραμυθός αφηγείται μια από τις ιστορίες του. Αφού τελειώνει, κατεβαίνει από την σκηνή και κάνει ένα μικρό διάλειμμα. Ξαφνικά δίπλα του εμφανίζεται μια παλιά γνώριμή του, η Ώρα η νεράιδα. Αφού πιάνουν μια μικρή συζήτηση, εμφανίζεται ένας αγγελιοφόρος εκ μέρους του Βασιλιά Έρικ και παραδίδει ένα γράμμα στον Τσέστερ. Αυτός όμως δεν προλαβαίνει να το διαβάσει καθώς κάτι εξαγριωμένοι χωρικοί πετάγονται από το πουθενά και προσπαθούν να πιάσουν την Ώρα. Ξεκινά ένα μικρό κυνηγητό το οποίο καταλήγει σε μια έκρηξη όπου η Ώρα μεταμορφώνει τους διώχτες της σε ζουζούνια και γίνονται γεύμα για τα βατράχια. Αφού καταφέρνουν να ξεφύγουν και τα πράγματα να καταλαγιάζουν, ο Τσέστερ βρίσκει την ευκαιρία να διαβάσει το γράμμα. Ο Βασιλιάς Έρικ προσκαλεί τον Τσέστερ ως επίτιμο καλεσμένο για τα δέκατα έβδομα γενέθλια της Πριγκίπισσας Ηούς. Γνωρίζοντας πως κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί οτιδήποτε στον Βασιλιά Έρικ χωρίς να χάσει το κεφάλι του, με βαριά καρδιά, ξεκινά το ταξίδι του (μαζί με την Ώρα μεταμφιεσμένη ως κουκουβάγια για να μην την αναγνωρίσει κανείς) για την Πρωτεύουσα.

Μετά από ένα μικρό ταξίδι επιτέλους φτάνουν στον προορισμό τους.

2.8. Σενάριο (Script) 1ου επεισοδίου

Το σενάριο χωρίστηκε σε 3 σεκάνς και 5 σκηνές.

Η 1^η σεκάνς αντιστοιχεί με την 1^η σκηνή η οποία είναι η εισαγωγή στην σειρά, η 2^η σεκάνς περιλαμβάνει την 2^η, 3^η και 4^η σκηνή που εξελίσσεται η πρώτη γνωριμία με τους δύο πρώτους ήρωες της ιστορίας και τα γεγονότα που ωθούν τους χαρακτήρες σε δράση, και η 3^η σεκάνς αντιστοιχεί στην 5^η σκηνή που είναι ο επίλογος του επεισοδίου με το ταξίδι του Τσέστερ στην Πρωτεύουσα.

1^η Σεκάνς - Εισαγωγή

Σκηνή 1^η

Η Πριγκίπισσα ξυπνάει από έναν εφιάλτη και τρέχει να βρει τον πίνακα που φαίνεται να έχει σχέση με τον εφιάλτη της.

2^η Σεκάνς – Κυρίως θέμα

Σκηνή 2^η

Το καλοκαιρινό Φεστιβάλ στο χωριό Γουάιτινινγκ – Ο Τσέστερ ως παραμυθός αφηγείται μια ιστορία και στην συνέχεια κάνει ένα διάλειμμα. Εμφανίζεται ξαφνικά η νεράιδα Ώρα και στη συνέχεια καταφθάνει ένας βασιλικός αγγελιοφόρος με γράμμα για τον Τσέστερ.

Σκηνή 3^η

Εμφανίζονται μερικοί εξαγριωμένοι χωρικοί που ψάχνουν την Ώρα. Αφού την εντοπίζουν, ξεκινάει μια μικρή καταδίωξη. Ο Τσέστερ τρέχει και αυτός να κρυφτεί. Η Ώρα κάνει τα ξόρκια της και προκαλεί χαμό.

Σκηνή 4^η

Αφού τα πράγματα ησυχάζουν, η Ώρα βρίσκει τον Τσέστερ και τον πιέζει να ανοίξει το γράμμα. Ανακαλύπτουν πως ο Βασιλιάς Έρικ απαιτεί από τον Τσέστερ να παρευρεθεί ως παραμυθάς στο κάστρο των Φέιγουινβ για τα γενέθλια της Πριγκίπισσας Ηούς. Ο Τσέστερ αναγκάζεται να υπακούσει στο κάλεσμα. Η Ώρα του υπόσχεται πως θα τον βοηθήσει.

3^η Σεκάνς - Επίλογος

Σκηνή 5^η

Το ταξίδι του Τσέστερ στην Πρωτεύουσα.

2.9. Αναλυτικά το σενάριο του 1ου επεισοδίου

Τίτλος Επεισοδίου: Το όνομα μου είναι Τσέστερ και είμαι παραμυθάς

-Αρχή 1^{ου} επεισοδίου-

ΚΑΣΤΡΟ ΤΩΝ ΦΕΙΓΟΥΙΝΒ – ΔΩΜΑΤΙΟ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑΣ ΗΟΥΣ – ΕΣΩΤ./ΝΥΧΤΑ

(Επικρατεί ησυχία σε όλο το κάστρο. Έξω βρέχει.)

(Η πριγκίπισσα φαίνεται να κοιμάται ήσυχα. Ξαφνικά πετάγεται στον ύπνο της και ξυπνά απότομα από έναν επιάλλη. Φαίνεται το μενταγιόν που κάποιος της έχει δώσει να φέγγει αχνά. Το κοιτάζει με αγωνία. Βαριανασαίνει από το απότομο ξύπνημα. Κοιτάζει αριστερά και δεξιά.)

ΚΑΣΤΡΟ ΤΩΝ ΦΕΓΟΥΙΝΒ – ΔΙΑΔΡΟΜΟΣ – ΕΣΩΤ./ΝΥΧΤΑ

(Η πριγκίπισσα προχωράει με ένα φανάρι στο χέρι και από πίσω της τρέχει ο φρουρός της αγουροξυπνημένος.)

ΜΑΞΙΜΟΥΣ

Your Highness... Please, don't rush...

[Υψηλοτάτη ... Σας παρακαλώ, μη βιάζεστε ...]

(Η πριγκίπισσα δεν απαντάει, συνεχίζει να περπατάει με γρήγορο ρυθμό.)

(Φτάνουν σε ένα δωμάτιο με μια ξύλινη πόρτα. Η πριγκίπισσα κοιτάζει δεξιά και αριστερά για να δει αν την παρακολουθεί κανένας. Ακουμπά το χέρι της πάνω στην πόρτα και την ανοίγει διακριτικά, μπαίνει μέσα.)

ΚΑΣΤΡΟ ΤΩΝ ΦΕΓΟΥΙΝΒ – ΔΩΜΑΤΙΟ ΜΕ ΠΙΝΑΚΕΣ – ΕΣΩΤ./ΝΥΧΤΑ

(Η πριγκίπισσα φωτίζει τον έναν τοίχο με τους πίνακες. Αναστενάζει και κοιτάζει λυπημένη.)

(Ο Μάξιμους την κοιτάζει προβληματισμένα. Δεν μιλάει, απλώς την κοιτάζει.)

ΜΑΞΙΜΟΥΣ

Your Highness... The nightmares... are they back?

[Υψηλοτάτη ... οι εφιάλτες; Επέστρεψαν;]

(Η πριγκίπισσα τον κοιτάζει απελπισμένη και του μιλάει σιγανά.)

ΗΩΣ

Yes... and this time... they were more vivid than ever...

[Ναι ... και αυτή τη φορά, ήταν πιο ζωντανοί από ποτέ ...]

(Ο Μάξιμους φαίνεται ανήσυχος. Η πριγκίπισσα κοιτάζει τον πίνακα και τον ακουμπά διακριτικά.)

-ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ-

ΧΩΡΙΟ ΓΟΥΑΪΤΙΝΙΝΓΚ – ΠΕΡΙΧΩΡΑ – ΕΞΩΤ./ΑΠΟΓΕΥΜΑ

(Το βράδυ έχει σχεδόν πέσει. Ένα άλογο με τον αναβάτη πλησιάζουν σε ένα χωριό. Μια ταμπέλα αναγράφει το όνομα του χωριού Γουάιτινινγκ. Όσο πιο πολύ πλησιάζει τόσο και πιο πολλές αφίσες για το φεστιβάλ υπάρχουν.)

ΧΩΡΙΟ ΓΟΥΑΪΤΙΝΙΝΓΚ – ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΠΛΑΤΕΙΑ – ΕΞΩΤ./ΑΠΟΓΕΥΜΑ

(Η κεντρική πλατεία είναι γεμάτη με πάγκους με φαγητά, μουσικοί λένε τραγούδια, παιδιά τρέχουν πέρα δώθε, χωρικοί δοκιμάζουν λιχουδιές και χορεύουν.)

(Μια μικρή ομάδα παιδιών κάθεται και παρακολουθεί την παράσταση του παραμυθά Τσέστερ.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

...For a moment, everything was quiet. The princess carefully approached the huge body of the sleeping Dragon. She gently climbed on his back, but before she reached his head, the Dragon woke up. He was furious!

[Για μια στιγμή, όλα ήταν ήσυχα ...! Η Πριγκίπισσα πλησίασε προσεκτικά τον πελώριο, κοιμισμένο Δράκοντα. Σκαρφάλωσε απαλά την πλάτη του αλλά προτού φτάσει στο κεφάλι του, ο Δράκοντας ξύπνησε! Ήταν έξαλλος!]

(Τα παιδιά φωνάζουν από την αγωνία τους.)

ΤΣΕΣΤΕΡ (συνεχ.)

... She whispered the magic words that were entrusted to her by the good fairy, and then the Dragon calmed down, the haze clearing from his eyes.

The spell of the evil witch had been broken! The Dragon laid his head down and blinked to make sure he was free from his nightmare.

He looked at the princess with surprise.

The Princess smiled at him and embraced his gigantic snout. Thus, the young princess managed to restore peace in her Kingdom and save the great and wise Dragon!

[Ψιθύρισε τις μαγικές λέξεις που της εμπιστεύτηκε η καλή νεράιδα και τότε ο Δράκοντας ηρέμησε. Η ομίχλη εξαφανίστηκε από τα μάτια του.

Το ξόρκι της κακιάς μάγισσας είχε σπάσει!

Ο Δράκοντας κατέβασε το κεφάλι του και ανοιγόκλεισε τα μάτια του για να σιγουρευτεί ότι είχε απελευθερωθεί από τον εφιάλτη του. Κοίταξε την Πριγκίπισσα με έκπληξη.

Η Πριγκίπισσα του χαμογέλασε και αγκάλιασε την τεράστια μουσούδα του. Έτσι, η μικρή Πριγκίπισσα κατάφερε να επαναφέρει την ειρήνη στο βασίλειο της και να σώσει τον μεγάλο και σοφό Δράκοντα!]

(Τα παιδιά που εξακολουθούν να παρακολουθούν το παραμύθι χειροκροτούν τον Τσέστερ με ένα μεγάλο χαμόγελο ικανοποίησης στα χείλη τους.)

(Ο Τσέστερ κάνει μια μεγάλη υπόκλιση χαρούμενος.)

ΤΣΕΣΤΕΡ (συνεχ.)

Thank you, thank you!

Now you'll let me replenish my energy before my next story ...

[Ευχαριστώ, ευχαριστώ ... Τώρα θα μου επιτρέψετε να αναπληρώσω την ενέργειά μου πριν το επόμενο παραμύθι.]

(Κάνει άλλες δύο μικρές υποκλίσεις και μετά κατευθύνεται προς ένα πάγκο με μια στρουμπουλή κυρία που έχει μηλόπιτες (και άλλες λιχουδιές) και βαρέλια και κύπελλα/ποτήρια γεμάτα μπύρα.)

(Μες στην καλή χαρά, φτάνει στον πάγκο, ρίχνει ένα χαμόγελο στην κυρία και παίρνει ένα κομμάτι μηλόπιτα και ένα ποτήρι μπύρα.)

(Ο Τσέστερ, μετά από τον πάγκο, πηγαίνει και κάθεται στην άκρη της κεντρικής πλατείας πάνω σε κάτι κούτες/καφάσια και αρχίζει να τρώει λίγη μηλόπιτα και να κοιτάζει χαρούμενος δεξιά και αριστερά. Ο κόσμος τον κοιτά και τον δείχνει και χασκογελά ή ψιθυρίζει. Ο Τσέστερ πίνει λίγη μπύρα.)

(Ο έφιππος (αγγελιοφόρος) από πριν, φτάνει στην κεντρική πλατεία και αφήνει το άλογο του στην άκρη. Κατεβαίνει με ένα γράμμα στο χέρι.)

(Ρωτάει έναν χωρικό που βρίσκεται κοντά του.)

ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΣ

Excuse me... Do you know where I might find Chester the Storyteller?

[Με συγχωρείτε ... Μήπως γνωρίζετε που μπορώ να βρω τον Τσέστερ τον Παραμυθά;]

(Ο χωρικός κοιτάζει πέρα δώθε στον χαμό και εντοπίζει τον Τσέστερ και του τον δείχνει.)

ΧΩΡΙΚΟΣ

Over there.

[Εκεί πέρα]

(Παράλληλα, η Ώρα πλησιάζει αθόρυβα δίπλα στον Τσέστερ χωρίς να την πάρει είδηση.)

ΩΡΑ

Helloooooooooo there!

[Γεια χαρά!]

(Ο Τσέστερ γυρίζει και την κοιτάζει με μπουκωμένο στόμα και γουρλωμένα μάτια.)

ΤΣΕΣΤΕΡ (Με μπουκωμένο στόμα)

Mffff...! HO..Hora? What are you doing here?!

[Ωρα;!; Τι γυρεύεις εσύ εδώ;!]

(Η Ωρα ρίχνει ένα «αθώο» γελάκι.)

ΩΡΑ

Well... I had some business to attend to and...

[Εμμ, είχα κάτι δουλειές, και ...]

(Την διακόπτει ο αγγελιοφόρος.)

ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΣ

...Excuse me...

[Με συγχωρείτε ...]

(Ο αγγελιοφόρος πλησιάζει τον Τσέστερ.)

ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΣ

Are you Chester the Storyteller?

[Είστε ο Τσέστερ ο παραμυθάς;]

(Ο Τσέστερ κοιτάζει τον αγγελιοφόρο απορημένος.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

Yes?

[Ναι;]

(Η εύθυμη διάθεση του Τσέστερ αρχίζει να χάνεται.)

ΑΓΓΕΛΙΟΦΟΡΟΣ

By order of his Royal Highness, King Eric the Third, the Great Conqueror of the Upper Lands and the Black Isles, whose name is known to all, I deliver to you this message.

[Κατ' εντολή της Αυτού Εξοχότης του Έρικ του Τρίτου του Ξακουστού κατακτητή των Άνω Χωρών και των Μαύρων Νησιών του οποίου το όνομα είναι γνωστό σε όλους, σας παραδίδω αυτό το μήνυμα.]

(Ο αγγελιοφόρος τείνει ανέκφραστος το χέρι με το γράμμα προς τον Τσέστερ. Με το που βλέπει ο Τσέστερ το γράμμα ξαφνικά σοβαρεύει και αρχίζει να εμφανίζεται ο φόβος στο πρόσωπο του. Παίρνει αργά και διστακτικά το γράμμα. Το κοιτάζει και η Ώρα με απορία. Πάει να το ανοίξει, αλλά σταματά όταν ακούει κάτι δυνατές φωνές από την απέναντι πλευρά της πλατείας.)

ΧΤΥΠΗΜΕΝΟΣ ΑΝΔΡΑΣ

WHERE IS THAT DARNED FAIRY?!

[ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΗ Η ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΗ ΝΕΡΑΪΔΑ;!]

(Αυτός και η ομάδα με τους γεροδεμένους άνδρες ψάχνουν πέρα δώθε την Ώρα.)

ΧΤΥΠΗΜΕΝΟΣ ΑΝΔΡΑΣ (συνεχ.)

She must be here somewhere!

[Κάπου εδώ γύρω πρέπει να είναι!]

(Ο Τσέστερ και η Ώρα γουρλώνουν και οι δυο τα μάτια τους. Ο Τσέστερ βάζει βιαστικά το γράμμα στην τσέπη του και το βάζει στα πόδια. Η Ώρα για λίγο κοιτάζει αποσβολωμένη, μετά συνειδητοποιεί ότι ο Τσέστερ έχει φύγει και αρχίζει και αυτή να τρέχει προς την γενική κατεύθυνση του για να γλιτώσει.)

ΓΕΡΟΔΕΜΕΝΟΣ ΑΝΔΡΑΣ

THERE SHE IS!!!

[ΕΚΕΙ ΕΙΝΑΙ!!!]

(Ολόκληρο το μπούγιο με τους γεροδεμένους άνδρες τρέχουν προς το μέρος της Ωρας.)

(Ο Τσέστερ και η Ωρα τρέχουν όσο πιο γρήγορα μπορούν. Ο Τσέστερ στρίβει απότομα στο πρώτο στενό που βρίσκει. Βλέπει ένα βαρέλι και κρύβεται μέσα του. Η Ωρα παράλληλα συνεχίζει να τρέχει έξω στα περίχωρα του χωριού.)

ΩΡΑ

GOOD RIDDANCE YOU FILTHY MAGGOTS!

[ΚΑΛΑ ΞΕΚΟΥΜΠΙΣΜΑΤΑ ΑΘΛΙΕΣ ΜΕΛΙΓΚΡΕΣ!]

(Η Ωρα καθώς τρέχει γυρίζει και κάνει ένα ξόρκι. Πράγματα πετάνε από δω και από 'κει και σηκώνεται πολλή σκόνη.)

(Η Ωρα και οι μαντράχαλοι χάνονται μέσα στην σκόνη.)

ΧΩΡΙΟ ΓΟΥΑΪΤΙΝΙΝΓΚ – ΚΑΛΥΒΑ – ΕΣΩΤ./ΣΧΕΔΟΝ ΝΥΧΤΑ

(Περνάει λίγη ώρα και η σκόνη πέφτει. Ο Τσέστερ βαριανασαίνει μέσα στο βαρέλι.)

(Η Ωρα ψάχνει την Τσέστερ μέσα στα σοκάκια του χωριού και πλησιάζει το βαρέλι που είναι μέσα ο Τσέστερ.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

WHAT IN TARNATION, HORA?!

[Τι στο καλό Ωρα ...;]

ΩΡΑ

Oh... There you are. I've been looking everywhere for you...

[Ωωω! Εδώ είσαι! Σε έψαχνα παντού ...]

(Σκάει ένα χαζό χαμόγελο. Ο Τσέστερ την κοιτάζει έντρομος.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

WHAT DID YOU GET YOURSELF INTO THIS TIME?!

[Που μπλέχτηκες αυτή τη φορά;]

ΩΡΑ

Oh, well, nothing really... don't worry, they won't bother us again...

[Εμ, τίποτα σημαντικό ... μην ανησυχείς! Δε θα μας ξανά ενοχλήσουν ...]

(Ο Τσέστερ εξακολουθεί να την κοιτάζει έντρομος με γουρλωμένα μάτια.)

(Η Ωρα τον κοιτάζει για λίγο σοβαρή.)

ΩΡΑ

What was in that letter? Did you read it?

[Τι έγραφε εκείνο το γράμμα; Το διάβασες;]

(Ο Τσέστερ την κοιτάζει λίγο θυμωμένα. Παίρνει μια βαθιά ανάσα για να ηρεμήσει.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

No, I hadn't the chance to read it yet ...

[Όχι ... δεν βρήκα ευκαιρία να το διαβάσω ακόμα ...]

ΩΡΑ

Come on then, open it! Let's see what King Eric wants from you.

[Άντε λοιπόν! Άνοιξέ το! να δούμε τι θέλει από σένα
ο Βασιλιάς Έρικ.]

(Του κάνει νόημα με τα χέρια της.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

Weren't you in his royal court?

[Εσύ δεν ήσουν στη Βασιλική αυλή του;]

(Εξακολουθεί να την κοιτάζει με σοβαρό ύφος.)

ΩΡΑ

Yes, yes ... Once upon a time, I was appointed as a
fairy-godmother to his niece ... come on now, open
it!

[Ναι, ναι ... Μια φορά κι έναν καιρό είχα διοριστεί
ως νεραϊδοννά για την ανιψιά του ... Άντε λοιπόν!
Άνοιξέ το!]

(Ξανακάνει νόημα με τα χέρια της να ανοίξει το γράμμα.
Ο Τσέστερ κάθεται κάτω και βγάζει το γράμμα το οποίο
έχει τσαλακωθεί από την τσέπη του. Διστάζει για λίγο,
αλλά μετά ανοίγει το γράμμα. Γουρλώνει τα μάτια του
από τον φόβο. Η Ωρα το κοιτάζει και αυτή.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

By Caheeron's Beard....!

[ΜΑ ΤΑ ΜΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΚΑΧΕΪΡΟΝ ...!]

(Κρύος ιδρώτας τρέχει πάνω στο κούτελο του Τσέστερ.)

ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΕΡΙΚ (φωνή)

Dear Chester the Storyteller, his Royal Highness, Eric the Third, the Great Conqueror of the Upper Lands and the Black Isles, whose name is known to all, invites you to the Illustrious capital of Lutenia to partake in a special evening of fairy-tales, in which you are going to be the storyteller, dedicated to Princess Eos for her 17th birthday. Your attendance is expected on the day of the Blue Moon.

His Royal Highness, Eric the Third, the Great Conqueror of the Upper Lands and the Black Isles, whose name is known to all.

[Αξιότιμε κύριε Τσέστερ, η αυτού εξοχότης, Έρικ ο Τρίτος, ο ξακουστός κατακτητής των Άνω Χωρών και των Μαύρων Νησιών, του οποίου το όνομα είναι γνωστό σε όλους, σας προσκαλεί στην πρωτεύουσα της Λουτένιας για να παρευρεθείτε σε μία ξεχωριστή βραδιά παραμυθιών στην οποία θα έχετε το ρόλο του παραμυθά, προς τιμήν της Πριγκίπισσας Ηούς για τα 17α γενέθλια της. Η παρουσία σας απαιτείται την ημέρα της Μπλε Πανσελήνου.

Η αυτού εξοχότης, Βασιλιάς Έρικ ο Τρίτος, ο ξακουστός κατακτητής των Άνω Χωρών και των Μαύρων Νησιών, του οποίου το όνομα είναι γνωστό σε όλους.]

(Παράλληλα με την αφήγηση του γράμματος, φαίνεται ο Βασιλιάς να γράφει το γράμμα σε ένα σκοτεινό δωμάτιο καθώς και άλλες αποσπασματικές σκηνές από το κάστρο όπου εμφανίζεται η πριγκίπισσα κτλ.)

ΩΡΑ

That's three days from now... What are you gonna do?
Will you go?

[Αυτό είναι σε τρεις μέρες από τώρα ... Τι θα
κάνεις;
θα πας;]

(Κοιτάζονται για λίγο μεταξύ τους.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

Do I have a choice?
[Έχω επιλογή;]

(Κρύος ιδρώτας συνεχίζει να στάζει στο πρόσωπο του.)

ΩΡΑ

Knowing King Eric... if you want to keep your head...
No you don't.

[Γνωρίζοντας τον Βασιλιά Έρικ ... Αν θες να κρατήσεις
το κεφάλι σου ... όχι, δεν έχεις ...]

(Ο Τσέστερ βρίζει σιγανά. Η Ωρα κοιτάζει για λίγο τον
Τσέστερ σκεπτική.)

ΩΡΑ (συνεχ.)

Look... Since I have some other business to attend
in the Capital, I could tag along. You know, to
help you if you need anything.

[Κοίτα! Μια που έχω κάτι δουλειές στην πρωτεύ-
ουσα ... θα μπορούσα να έρθω μαζί σου! Ξέρεις, για
να σε βοηθήσω αν χρειαστείς κάτι.]

(Ο Τσέστερ την κοιτάζει για λίγο σοβαρός.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

I thought you had a bounty on your head at the
Capital ...

[Νόμιζα πως ήσουν επικηρυγμένη στην Πρωτεύουσα.]

ΩΡΑ

Don't worry; I know how to blend in ... Besides, it
does offer a unique opportunity to finally visit my
god-daughter, after all these years...

[Μην ανησυχείς! Ξέρω πως να κρύβομαι. Άσε που, μου
προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία να επισκεφτώ επιτέ-
λους την βαφτισιμιά μου, μετά από τόσα χρόνια ...]

(Μιλώντας για την βαφτισιμιά της εμφανίζεται στιγμιαία
ένα κάπως λυπημένο χαμόγελο.)

(Κάνει ένα άλμα και μεταμορφώνεται σε κουκουβάγια.)

ΩΡΑ (συνεχ.)

Well then, we need to grab some provisions, 'cause
we've got a long road ahead of us! Let's go!

[Άντε λοιπόν! Πρέπει να πάρουμε μερικές προμήθειες
γιατί έχουμε μακρύ δρόμο μπροστά μας! Πάμε!]

(Ο Τσέστερ κάθεται για αρκετή ώρα με τα χέρια στο
πρόσωπο του και μουρμουρίζει κάτι ακαταλαβίστικα.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

[desperate cry]

(Απελπισμένη κραυγή)

(Η Ωρα τον κοιτάζει απορημένη. Ο Τσέστερ παίρνει μια
βαθιά ανάσα.)

ΤΣΕΣΤΕΡ

All right...let's go...

[Καλά, πάμε ...]

(Επικρατεί για λίγο ησυχία και μετά συνεχίζει να μιλάει με πικρό-σαρκαστικό ύφος προσπαθώντας να κάνει τον εαυτό του να νιώσει λίγο καλύτερα.)

ΤΣΕΣΤΕΡ (συνεχ.)

And hey, if I lose my head, you get my lute...

[Να ξέρεις, αν μου πάρουν το κεφάλι, σου αφήνω το λαούτο μου ...]

(Ο Τσέστερ ξεφυσάει και σηκώνεται όρθιος μέσα στην γκρίνια.)

ΩΡΑ

Oooooh, what a great honour!

[Οουου...! Τι μεγάλη τιμή ...]

(Ο Τσέστερ χαμογελάει πιεσμένα. Η Ωρα πετάει πάνω στον ώμο του καθώς ο Τσέστερ ανοίγει την πόρτα και βγαίνουν και οι δύο έξω για να ξεκινήσουν το ταξίδι τους.)

ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ - ΕΞΩΤ/ΑΝΑΤΟΛΗ

(Ο Τσέστερ ετοιμάζει το άλογο του υπό το φως της ανατολής. Ανεβαίνει στην συνέχεια πάνω του, προσγειώνεται και η Ωρα στον ώμο του και ξεκινούν το ταξίδι τους.)

ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ - ΕΞΩΤ/ΜΕΡΑ

(Ο Τσέστερ είναι καβάλα στο άλογο του με την Ωρα μια να πετάει και μια να ξεκουράζεται είτε στα καπούλια του αλόγου είτε στον ώμο του Τσέστερ. Στην αρχή περνάνε μέσα από πολύχρωμα χωράφια.)

ΔΡΟΜΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ – ΚΟΝΤΑ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ
– ΕΞΩΤ/ΞΗΜΕΡΩΜΑΤΑ

(Στο βάθος αρχίζει να φαίνεται η Πρωτεύουσα. Όσο πιο πολύ πλησιάζουν τα κίτρινα και πορτοκαλί χωράφια αντικαθίστανται με μικρά σπιτάκια. Επίσης όλο και πιο πολύς κόσμος κυκλοφορεί στους δρόμους.)

ΚΟΝΤΑ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΕΥΟΥΣΑ – ΕΞΩΤ./ΜΕΡΑ

(Βλέπουμε το άλογο του Τσέστερ να σταματάει. Φυσάει ένα αεράκι.)

(Ο Τσέστερ φαίνεται να είναι ενθουσιασμένος από την θέα της μακρινής Πρωτεύουσας.)

(Η μεγάλη Πρωτεύουσα φαίνεται μπροστά μας και στο βάθος το κάστρο.)

-Τέλος 1^{ου} επεισοδίου-



D.V.T.



3. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (CHARACTER DESIGN)



3.1. Πως δημιουργείται ένας χαρακτήρας;

Η δημιουργία ενός χαρακτήρα εξαρτάται από πολλούς παράγοντες:

- Το ρόλο του χαρακτήρα στην ιστορία
- Το αφηγηματικό μέσο της ιστορίας (ένα video game όπου ο παίχτης έχει ενεργό ρόλο στις επιλογές του χαρακτήρα είναι πολύ διαφορετικό από μία ταινία στην οποία είναι απλός θεατής)
- Το παρελθόν του χαρακτήρα
- Ο χώρος και ο χρόνος στον οποίο βρίσκεται

Σε μία δομημένη ιστορία, ο κάθε χαρακτήρας παίζει το δικό του ρόλο σχετικά με την εξέλιξη των γεγονότων. Κάποιοι χαρακτήρες παρέχουν το έναυσμα, άλλοι βοηθούν τον πρωταγωνιστή στο ταξίδι του, άλλοι βρίσκονται ως εμπόδια, κάποιοι αλλάζουν ρόλο στη διάρκεια της ιστορίας, γεγονός το οποίο αποτελεί συχνά σημαντικό κομμάτι στην αφηγηματική πορεία της ιστορίας.

Η ιστορία διαδραματίζεται μέσω των γεγονότων που συμβαίνουν στους χαρακτήρες, οι οποίοι είναι υπαίτιοι για αυτά και τη μετέπειτα εξέλιξη τους. Δηλαδή υπάρχει αναλογία ανάμεσα στα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα και στην προσωπικότητα των χαρακτήρων και το αντίστροφο, ενώ οι χαρακτήρες εξελίσσονται όσο κυλάει η ιστορία (Σκοπετέας, 2015).

Δημιουργούνται επομένως συγκεκριμένοι “ρόλοι” τους οποίους καλούνται να πάρουν οι διαφορετικοί χαρακτήρες, και ανάλογα με το ποιος θα αναλάβει ποιο ρόλο καθώς και τα γεγονότα στα οποία καλούνται να αντιδράσουν, χτίζεται τελικώς το σύνολο της ιστορίας.

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 36: Ο Τσέστερ, η Πριγκίπισσα Ηώς, η Ώρα και ο Μάξιμος βρίσκονται σε έναν λόφο έξω από την Πρωτεύουσα. Αφίσα για την προώθηση του graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 37: Ο Τσέστερ και η Πριγκίπισσα Ηώς χορεύουν στους ρυθμούς της Λουτενιανής μουσικής. Προσχέδιο για το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 38: Διάφορες εκφράσεις του Τσέστερ, της Ωρας και του Αγγελιοφόρου. Προσχέδια χαρακτήρων για τη σειρά *Tales* (2022)

Μερικοί από τους ρόλους αυτούς είναι οι παρακάτω (Σκοπετέας, 2015) (για περισσότερες πληροφορίες πάνω στους «ρόλους» βλ. Παράρτημα Γ: Οι ρόλοι των χαρακτήρων):

- Ο πρωταγωνιστής
- Συμπρωταγωνιστές ή δευτερεύοντες Χαρακτήρες
- Ο Αντίπαλος ή εχθρός
- Χαρακτήρας - Ειδύλλιο (love interest)
- Ελάσσονες Χαρακτήρες

Η ιστορία χρησιμοποιεί τους κατάλληλους ρόλους και χαρακτήρες για την εξέλιξή της. Μία από τις πιο συνηθισμένες τεχνικές με βάση τις οποίες εξελίσσεται μια ιστορία είναι αυτή η οποία βασίζεται στον ίδιο τον ήρωα και την διαδρομή του. Είναι αυτό που αποκαλείται από πολλούς “Hero’s Journey” (Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, 1949 · Campbell, *The Hero’s Journey: Joseph Campbell on His Life and Work. The Collected Works of Joseph Campbell*, 2003 · Leeming, 1981 · Smith E. , 1997 · Vogler, 2007) και στην ουσία αποτελείται από μία σειρά ερωτημάτων τα οποία θέτουν τις βάσεις πάνω στις οποίες χτίζεται η αφήγηση:

- Ποιος είναι ο ήρωας;
- Ποια είναι τα θέλω, τα κίνητρα και οι στόχοι του;
- Γιατί θέλει να πετύχει αυτούς τους στόχους;
- Πως μπορεί να τους πετύχει;
- Ποια είναι τα εμπόδια που δυσκολεύουν τη διαδρομή προς την επίτευξη των στόχων του;
- Πως θα φτάσει τελικά στην επίτευξη των στόχων του;
- Αφού πετύχει το στόχο του, πως άλλαξε μέσα από αυτή τη διαδρομή;

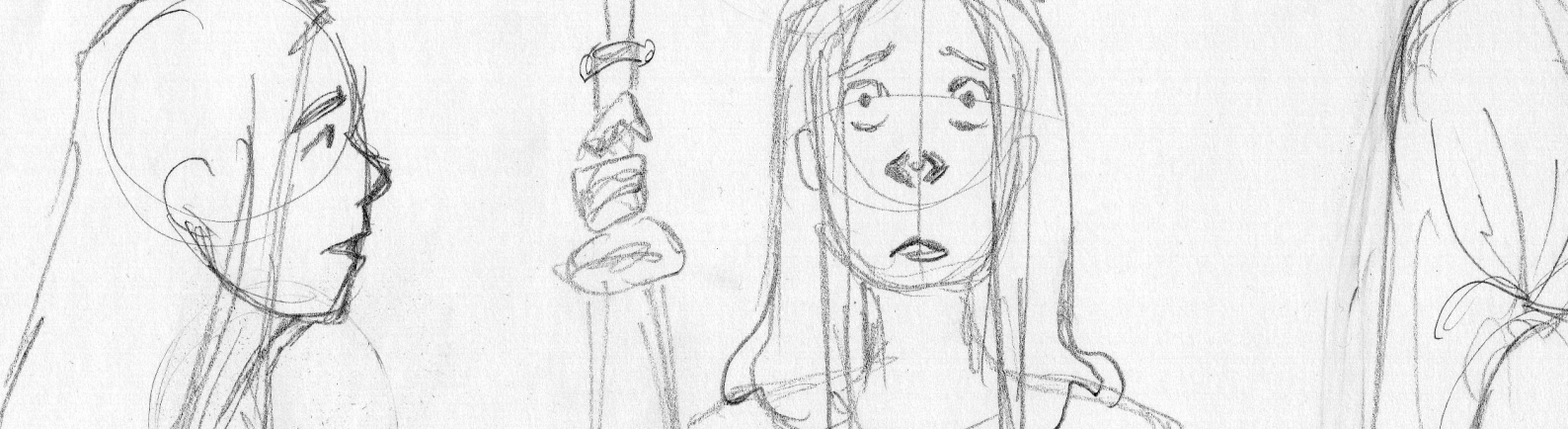


Απατώντας στα παραπάνω ερωτήματα κυλάει η βασική ροή των γεγονότων και αναδεικνύονται τα σημεία στα οποία μπορούν να τοποθετηθούν οι υπόλοιποι ρόλοι.

Παράλληλα με τους ρόλους και το Hero's Journey, στα κλασικά παραμύθια παρατηρείται μία τάση χρήσης συγκεκριμένων αρχέ-τυπων χαρακτήρων. Για παράδειγμα:

- Ο θαρραλέος ιππότης - ήρωας, έξυπνος και πολυμήχανος, που σώζει την πριγκίπισσα ή το χωριό, σκοτώνει τους δράκους και τα τέρατα. Αντιπροσωπεύει ένα ιδανικό.
- Η πριγκίπισσα “damsel in distress” που είναι ο στόχος και η επιβράβευση του ήρωα. Είναι το ανίσχυρο θύμα που περιμένει τη λύτρωση.
- Ο Βασιλιάς ή άρχοντας ο οποίος ζητάει τη βοήθεια του ήρωα, του βάζει τις δοκιμασίες αλλά και του παραχωρεί συχνά την επιβράβευση - είτε αυτή είναι το χέρι της κόρης του, είτε το βάρος του σε χρυσό... Συχνά συμβολίζει μία ανώτερη δύναμη εξουσίας η οποία καθορίζει το σωστό και το λάθος.
- Ο κακός, αντίπαλος ή αντί-ήρωας που στέκεται απέναντι στον ήρωα και εμποδίζει τους στόχους του. Συνήθως περιγράφεται ως η επιτομή του κακού και του ανήθικου.

Τα παραπάνω αρχέτυπα εμφανίζονται σε πάρα πολλά κλασικά έργα λογοτεχνίας, από σύγχρονα και μεσαιωνικά παραμύθια (αδερφοί Γκριμ, Χανς Κρίστιαν Άντερσεν, J. R. R. Tolkien κ.α.) αλλά και τόσο πίσω όσο τα έπη του Ομήρου, αρχαίες τραγωδίες και διάφορες μυθολογίες ανά τον κόσμο (Οδύσσεια, οι μύθοι του Ηρακλή και του Ιάσονα, κ.α.).



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 39: Διάφορες εκφράσεις της Πριγκίπισσας Ηούς και του Μάξιμου. Προσχέδια χαρακτήρων για το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Είναι σημαντικό πως μόνο ο Πρωταγωνιστής συνδέεται με όλους τους άλλους Χαρακτήρες. Για την ανάπτυξη αυτών των Χαρακτήρων λαμβάνονται υπόψη οι εξής παράγοντες (Hauges, 1989 · Frensham, 1996 · Κεχαγιάς, 1997):

- Το «εξωτερικό κίνητρό» του (outer motivation) ως προς τη δράση του βασικού χαρακτήρα. Ουσιαστικά αυτό συμπίπτει με τη «Σεναριακή ιδέα»
- Το «εσωτερικό κίνητρό» του (inner motivation), δηλαδή ποια στοιχεία της προσωπικότητάς του, ποιες αξίες και ποιες αιτίες τον ωθούν να πράξει με τον συγκεκριμένο τρόπο. Αυτός ο παράγοντας συνδέεται με το «Νόημα» της ιστορίας
- Το πόσο επιθυμεί ο συγγραφέας να ταυτιστεί το κοινό με τους Χαρακτήρες
- Τη σχέση που επιδιώκει να έχει με τους υπόλοιπους Χαρακτήρες
- Την επιθυμητή εξέλιξη και ωρίμανση του στην πορεία της ιστορίας, δηλαδή το επιθυμητό «Τόξο Μεταμόρφωσης» (Σκοπετέας, 2015 · Hauges, 1989 · Frensham, 1996 · Κεχαγιάς, 1997)



3.2. Δημιουργία Χαρακτήρων για το *Tales*

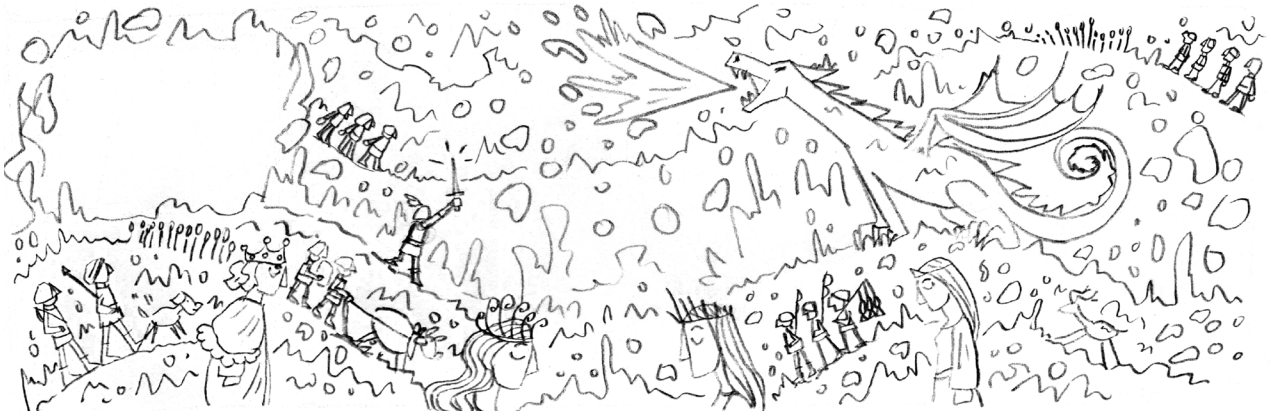
Η κύρια θεματική γύρω από την οποία περιστρέφεται η ιστορία του graphic novel, έχει επηρεαστεί αρκετά από κλασικά παραμύθια και λογοτεχνία. Για αυτό το λόγο κάνει εκτενή αναφορά στα αντίστοιχα αρχέτυπα χαρακτήρων, τον κόσμο και τα σημεία πλοκής τα οποία χρησιμοποιεί.

Πάνω στα αρχέτυπα και την ιστορία χτίστηκαν οι διάφοροι ρόλοι και δημιουργήθηκαν πάνω σε αυτούς οι χαρακτήρες.

Η διαφορά της ιστορίας στο *Tales* με τα παραδοσιακά παραμύθια όμως είναι ότι χρησιμοποιεί αυτά τα αρχέτυπα με διαφορετικό τρόπο, σπάζοντας την στερεοτυπική δομή που δίνουν συνήθως στην ιστορία.

Για τη δημιουργία των βασικών ηρώων της ιστορίας (Τσέστερ, Ηώς, Ώρα, Μάξιμους, Βασιλιάς Έρικ) στην αρχή έγινε μια βασική και γενική προσέγγιση του χαρακτήρα τους με βάση τον ρόλο τους στην ιστορία και την κύρια ιδιότητα τους.

Επειδή η παραπάνω προσέγγιση δημιούργησε αρκετά τυπικούς χαρακτήρες παραμυθιών, έγιναν αλλαγές στα βασικά χαρακτηριστικά των προσωπικοτήτων τους. Αν ο κύριος ήρωας της ιστορίας ήταν αυτός που δεν θέλει να μπλέκει σε καταστάσεις, κάποιος άλλος θα έπρεπε να υπάρχει που θα τον τράβαγε μέσα σε καυγάδες και θα έφερνε μια ισορροπία στις αντιδράσεις τους, βοηθώντας παράλληλα στην ανάπτυξη της ιστορίας αλλά και των χαρακτήρων. Με αυτό το σκεπτικό χτίστηκαν οι χαρακτήρες των ηρώων και δημιουργήθηκε μια πιο ενδιαφέρουσα δυναμική μεταξύ τους, κάτι το οποίο απελευθερώνει την ιστορία από το κλασικό παραμύθι και προσδίδει κάτι το διαφορετικό.



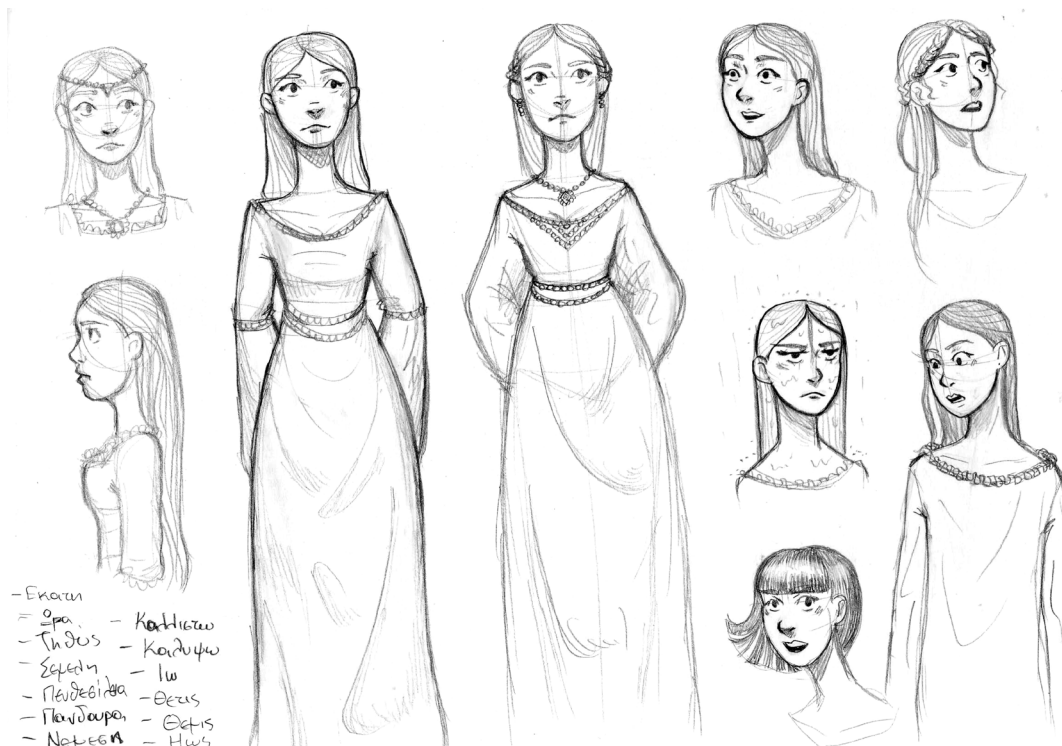
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 40: Υφάντο που απεικονίζει διάφορους ήρωες παραμυθιών. Προσχέδιο καρέ για το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Για να γίνουν ακόμα πιο ενδιαφέροντες, να προκαλούν τη συμπάθεια του θεατή και να μην φαίνονται επιφανειακοί, έγινε προσπάθεια ώστε ο κάθε ήρωας να έχει μια καλή και μια κακή, μια φωτεινή και μια σκοτεινή πλευρά (Kallas-Καλογεροπούλου, 2006).

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 41: Προσχέδια για την Πριγκίπισσα Ηώ για το 1^ο επεισόδιο-πλότο της σειράς *Tales* (2022)





3.3. Οπτικοποίηση και σχεδιασμός των χαρακτήρων

Όσον αφορά το κομμάτι των ενδυμάτων των χαρακτήρων, ξεκινώντας, έγινε μια έρευνα σε κομμάτια εποχής στις περιόδους του Μεσαίωνα, από το 800μ.Χ. μέχρι και το 1300 μ.Χ.

Με την άνοδο της φεουδαρχίας στα τέλη του 9^{ου} αιώνα, το στυλ και η υπερβολή του ρούχου φανέρωνε τη θέση του ατόμου στην κοινωνία. Ένα από τα πιο παλιά είδη ρούχων ήταν μια τουνίκ με μακριά μανίκια (bliaud), την οποία την φόραγαν οι άντρες και οι γυναίκες (στους άντρες το μήκος έφτανε μέχρι το γόνατο, ενώ στις γυναίκες μέχρι το πάτωμα). Κάτω από την τουνίκ φόραγαν μια άλλη τουνίκ (chainse ή under-tunic) η οποία με τον καιρό εξελίχθηκε σε μια μορφή εσωρούχου (lingerie) με λεπτό ύφασμα.

Ένα άλλο ένδυμα το οποίο φόραγαν άνδρες και γυναίκες ήταν ένας πολυτελής χιτώνας (mantle) ο οποίος δένονταν μπροστά με μια μεγάλη καρφίτσα, πινέζα ή αγκράφα. Το αυξημένο εμπόριο με την Ανατολή έφερε νέες βαφές στην Ευρώπη και επέτρεψε την παραγωγή υφασμάτων σε έντονα κόκκινα, πράσινα, μπλε και μοβ χρώματα.

Τα παπούτσια που φόραγαν εκείνη την περίοδο ήταν παρόμοια και για τα δυο φύλα, κατασκευασμένα από μαλακό δέρμα ή ύφασμα.

Βαριές αλυσίδες και ζώνες διακοσμημένες με πολύτιμους και ημιπολύτιμους λίθους ήταν δημοφιλή αξεσουάρ στις πιο ψηλές τάξεις (Tierney, 1998).

Από τα παραπάνω στοιχεία αντλήθηκαν ιδέες για τη διαμόρφωση των ρούχων, των αξεσουάρ και το στυλ του κάθε χαρακτήρα και προσαρμόστηκαν ανάλογα με την προσωπικότητα του καθένα.

Πάνω

EIKONA 42: Kretschmer, A. (2018, June 27). Anglo-Saxon Clothing, 6-9th century CE. *World History Encyclopedia*. Retrieved from <https://www.worldhistory.org/image/8977/anglo-saxon-clothing-6-9th-century-ce/>

Κάτω

EIKONA 43: *Women's Dress of the Twelfth Century*. Εικόνα από: Köhler, C. (1963). *A History of Costumes* (p.201). New York: Dover Publications





EIKONA 44: Twelfth Century Norman Noblewoman. Εικόνα από: Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions* (p.15). New York: Dover Publications



EIKONA 45: Ninth Century Minstrel & Frankish Lady. Εικόνα από: Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions* (p.5). New York: Dover Publications

EIKONA 46: Twelfth Century Head-dresses. Εικόνα από: Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions* (p.5). New York: Dover Publications





ΕΙΚΟΝΑ 47



ΕΙΚΟΝΑ 47



ΕΙΚΟΝΑ 47

Επειδή η ιστορία που αναπτύσσεται στη σειρά είναι μυθοπλασία και διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο, θεωρήθηκε καταλληλότερος ο συνδυασμός διάφορων η στοιχείων (ή/και η επινόηση τους σε σημεία που παρουσιάζεται το στοιχείο της μαγείας) από τους παραπάνω αναφερόμενους αιώνες, με σκοπό την καλύτερη απόδοση των χαρακτήρων.

Τέλος, για περισσότερη έμπνευση για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων, των ρούχων και άλλων λεπτομερειών, αντλήθηκαν στοιχεία από ταινίες, σειρές και video games με παρόμοιο περιεχόμενο.



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 47: Ring. (800s). [Gold, filigree and cloisonné enamel]. The Cleveland Museum of Art; Cleveland, Ohio, USA; Collection: MED - Byzantine; Department: Medieval Art; Gallery: 104 Late Antiquity; Purchase from the J. H. Wade Fund. <https://jstor.org/stable/community.24586531>

ΕΙΚΟΝΑ 48: Crescent-Shaped Earring. (1000-1100). [Gold filigree with cloisonné enamel]. The Cleveland Museum of Art; Cleveland, Ohio, USA; Collection: MED - Byzantine; Department: Medieval Art; Gallery: 104 Late Antiquity; Provenance: (Mrs. Paul Mallon, New York).; Gift of the John Huntington Art and Polytechnic Trust. <https://jstor.org/stable/community.24593537>

ΕΙΚΟΝΑ 49: Star-Shaped Brooch with Intaglio. (second half of 10th century (setting); intaglio A.D. 337-350). [Star sapphire, pearls, gold]. The Metropolitan Museum of Art. <https://jstor.org/stable/community.15999356>

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 50: Fourteenth Century English King and Page. Εικόνα από: Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions* (p.27). New York: Dover Publications



ΕΙΚΟΝΑ 51: Στιγμιότυπο από την ταινία *Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου* (1963)

ΕΙΚΟΝΑ 52 & 53: Στιγμιότυπα από την ταινία *Η Ωραία Κοιμωμένη* (1959)

ΕΙΚΟΝΑ 54: Στιγμιότυπο από την ταινία *A Knight's Tale* (2001)

ΕΙΚΟΝΑ 55 & 56: Στιγμιότυπο από την τηλεοπτική σειρά *Merlin* (2008)



ΕΙΚΟΝΑ 57 & 58: Στιγμιότυπα από την ταινία *Wolfwalkers* (2020)

ΕΙΚΟΝΑ 59: Στιγμιότυπο από την ταινία *Kubo and the Two Strings* (2016)

ΕΙΚΟΝΑ 60 & 61: Στιγμιότυπα από την ταινία *Ο Ρομπέν των Δασών* (1973)

ΕΙΚΟΝΑ 62: Στιγμιότυπο από το video game *The Legend of Zelda - Breath of the Wild* (2017). NINTENDO





3.3.1. Παραμυθός Τσέστερ

Ο Τσέστερ είναι ένας νεαρός παραμυθός ο οποίος μόλις που έχει αποκτήσει μεγάλη φήμη στα βασίλεια του Βορρά για τα ιδιαίτερα παραμύθια του. Έχει μαζί του ένα λαούτο, πιστό μουσικό όργανο, το οποίο τον συνοδεύει πάντα στις ιστορίες του.

Ξεκίνησε σαν ένα απλό χωριατόπαιδο σε ένα μικρό και απομακρυσμένο χωριό στο Βορρά της Λουτένιας λέγοντας ιστορίες στους φίλους και συγχωριανούς του, αλλά η βαθιά αγάπη του για τα παραμύθια τον εξέλιξε σε έναν πασίγνωστο παραμυθό, γνωστό σε όλα τα βασίλεια της Βόρειας Ακτής και της ενδοχώρας.

Επειδή ακόμα δεν έχει συνειδητοποιήσει την ευρύτητα της φήμης του δεν τον έχει κυριέψει η υπεροψία.

Σαν χαρακτήρας είναι αρκετά ευχάριστος και συμπαθής. Είναι επίσης και αρκετά πονηρός και πειραχτήρι όταν του έρθει η όρεξη.

Έχει όμως την τάση να προσπαθεί να μην μπλέκεται σε καταστάσεις και να προσπαθεί να αποφεύγει ότι δυσκολία του βρίσκεται στον δρόμο αντί να την αντιμετωπίσει. Ακόμα και αν λόγω της πονηριάς του μπλέξει, προτιμά να αποφύγει το πρόβλημα παρά να το αντιμετωπίσει. Επίσης δείχνει να έχει τάσεις φυγής.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 63: Ο Τσέστερ και η Ώρα θαυμάζουν την Πρωτεύουσα. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 64: Ο Τσέστερ απολαμβάνει το κομμάτι μηλόπιτας και την μπίρα που πήρε από τον πάγκο του φεστιβάλ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 66: Ο Τσέστερ κάνει νόημα στην Ώρα-κουκουβάγια να ανέβει στον ώμο του. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

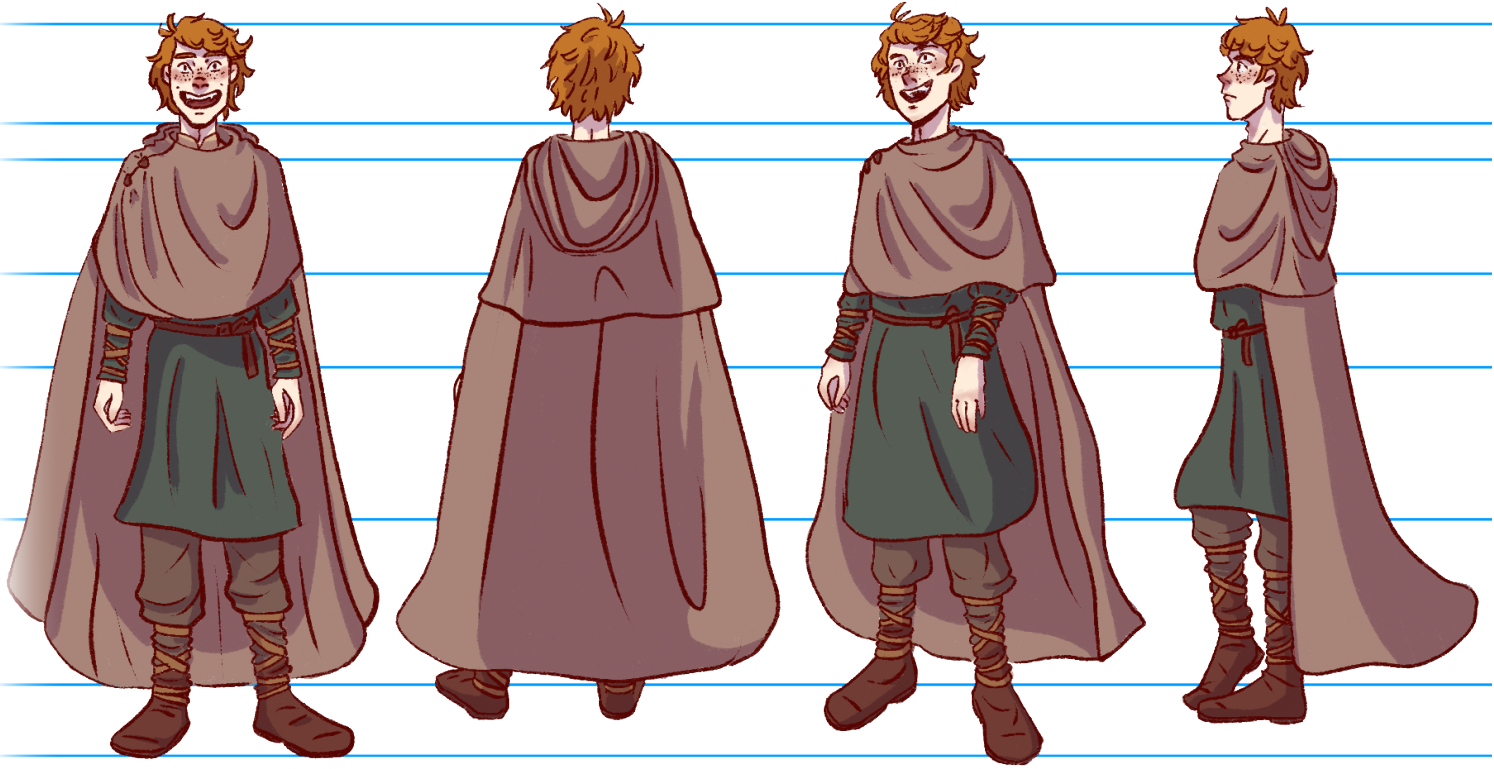


Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 67: Ο Τσέστερ με τα πιο επίσημα ρούχα και το λαούτο του. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 68: Ο Τσέστερ με τα πιο επίσημα ρούχα και το λαούτο του. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 69: Ο Τσέστερ με τα ταξιδιωτικά ρούχα. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)



Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 70: Ο Τσέστερ με τα ρούχα που φοράει στο καλοκαιρινό φεστιβάλ του Γουάιτινγκ. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)





3.3.2. Πριγκίπισσα Ηώς

Το όνομα της Πριγκίπισσας είναι Ηώς, εμπνευσμένο από την ελληνική μυθολογία, όπου έτσι ονομαζόταν η θεά της Αυγής, αδερφή του Ήλιου και της Σελήνης (Ρούσσο, 2008).

Η πριγκίπισσα είναι λάτρης των παραμυθιών, σε σημείο που πιστεύει την ύπαρξη βατράχων-πριγκίπων. Από μικρή πίστευε ότι κάτι μαγικό, βγαλμένο από παραμύθι είχε συμβεί στην μητέρα της και είχε εξαφανιστεί. Έτσι για πολλά χρόνια ζούσε μέσα σε ένα φανταστικό κόσμο από τον οποίο κανένας δεν μπορούσε να την βγάλει.

Επειδή από μικρή ήταν περιορισμένη μέσα στο κάστρο (λόγο της ασθενικής φύσης της όπως επισημαίνει συνέχεια ο βασιλιάς Έρικ), έχει φτάσει στο σημείο αγανάκτησης και πλέον έχει πάψει να ακούει τις εντολές του βασιλιά Έρικ (θείος της). Έχει κουραστεί να τη βλέπουν όλοι σαν μια πριγκίπισσα και να τη λυπούνται για αυτά που έχει περάσει. Θέλει να είναι και αυτή μια απλή κοπέλα χωρίς τεράστιες απαιτήσεις και υποχρεώσεις.

Εξωτερικά μοιάζει με μια υπάκουη και ήσυχη πριγκίπισσα, στην πραγματικότητα όμως της αρέσουν τα μυστήρια και δεν διστάζει να μπλέκεται σε διάφορες περίεργες καταστάσεις στις οποίες δεν λείπει ο χορός και το ξεφάντωμα.

Εκνευρίζεται ιδιαίτερα εύκολα, ειδικά αν κάποιος αναφέρει τον ρόλο της ως πριγκίπισσα ή κάτι για τον χαρακτήρα της. Δεν διστάζει καθόλου να φωνάξει και να εξευτελίσει κάποιον αν την εκνευρίσουν.

Είναι υπόχρη στη νεραϊδονομά της, Ώρα, η οποία τη βοήθησε όταν σε μικρή ηλικία έχασε τη μητέρα της (Βασίλισσα Νύχτα). Επίσης της έδωσε και ένα μαγικό μενταγιόν για να περιορίσει τα περίεργα οράματα-κατάρρα που τη βασάνιζαν από μικρή.

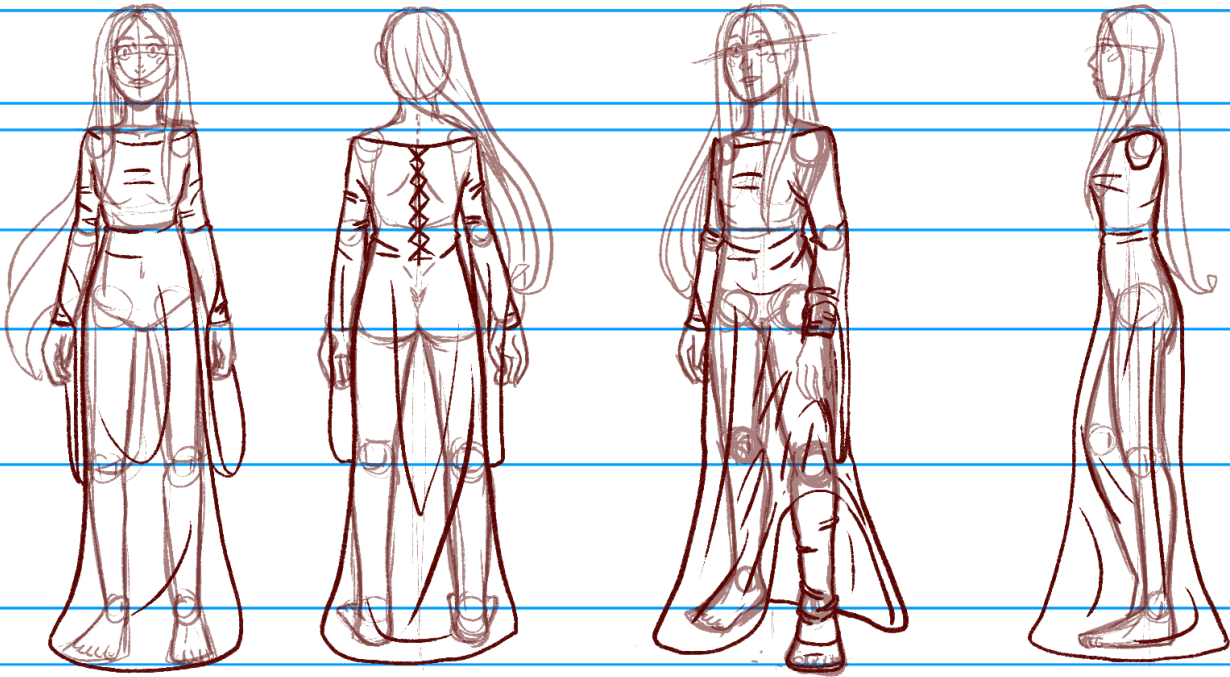
Αριστερά

EIKONA 71: Η Πριγκίπισσα Ηώς ανησυχεί για τον μυστηριώδη πίνακα. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

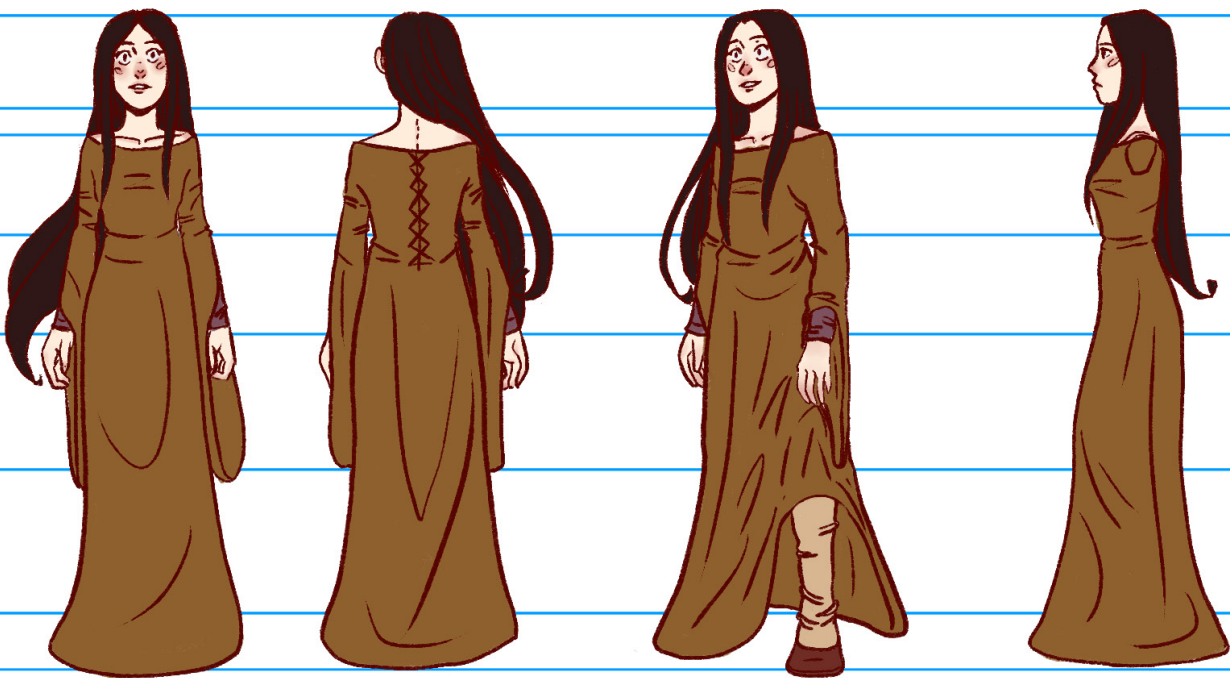
Πάνω

EIKONA 72: Η Πριγκίπισσα Ηώς τρέχει αναστατωμένη στους διαδρόμους του Κάστρου. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

EIKONA 73: Η Πριγκίπισσα Ηώς ξυπνάει από έναν εφιάλτη. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς *Tales* (2022)



UNDERCOVER



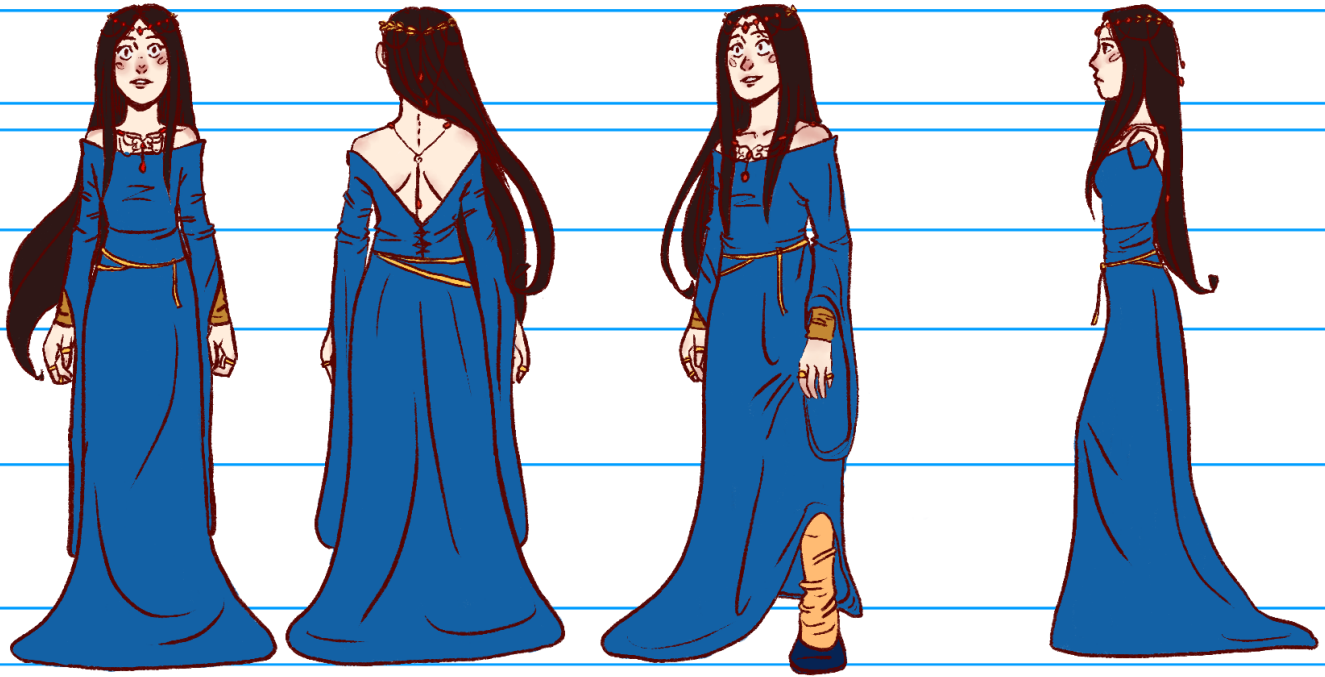
UNDERCOVER

Πάνω

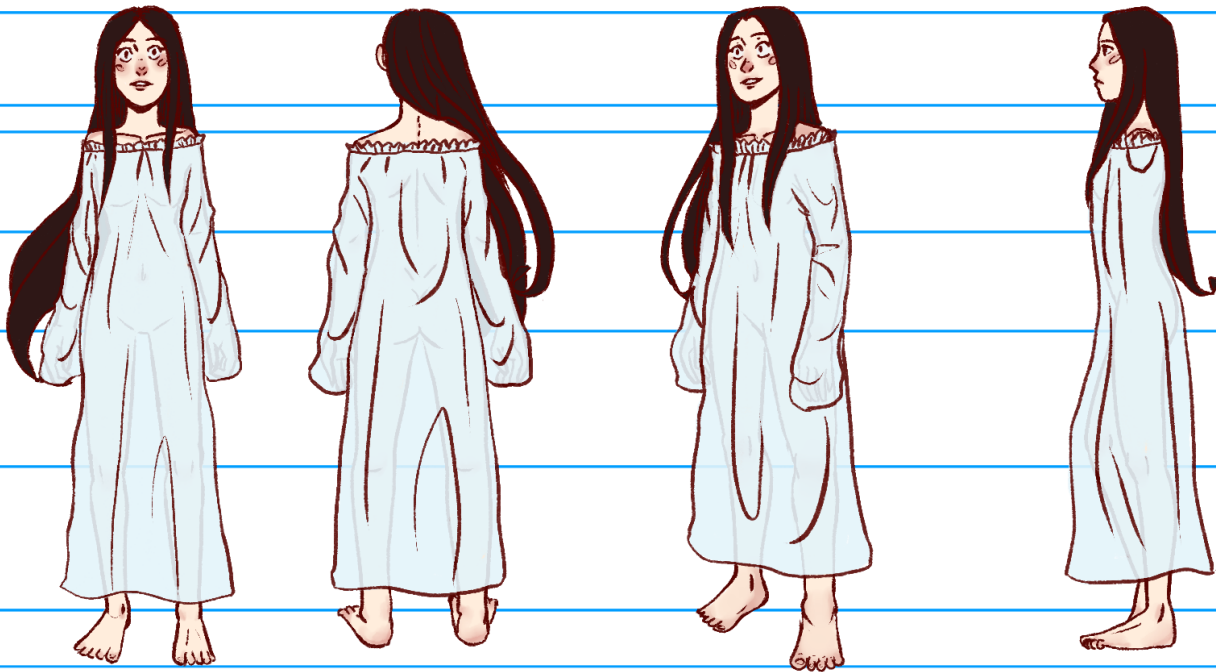
ΕΙΚΟΝΑ 74: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα ρούχα που φοράει στην ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου για να μην την αναγνωρίσουν. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 75: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα ρούχα που φοράει στην ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου για να μην την αναγνωρίσουν. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)



PRINCESS DRESS



UNDERGARMENTS

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 76: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα επίσημα ενδύματά της. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 77: Η Πριγκίπισσα Ηώς με τα νυχτικά ενδύματά της. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)





3.3.3. Νεραϊδονονά Ώρα

Το όνομα της νεραϊδονονάς είναι εμπνευσμένο από την ελληνική μυθολογία, από τις Ώρες, κόρες του Δία και της Θέμιδας, αδερφές των Μοιρών (Ρούσσοι, 2008).

Τα κύρια χαρακτηριστικά της Ώρας είναι η λίγη τρέλα και η τσαχπινιά οποιαδήποτε ώρα και στιγμή. Δεν διστάζει να τα βάλει με οποιονδήποτε, παρά το μικρό μέγεθός της. Κάπως έτσι όμως μπλέκει συνέχεια σε διάφορες περιπέτειες. Όπου και αν πηγαίνει σίγουρα κάτι ενδιαφέρον θα συμβεί.

Όποιος τολμήσει να προσβάλλει το ύψος της, αμέσως του επιτίθεται χωρίς κανένα δισταγμό.

Όταν γεννήθηκε η Πριγκίπισσα Ηώς, της ανατέθηκε από το νεραϊδοβασιλείο να γίνει η νεραϊδονονά της, έτσι και έγινε. Μετά όμως από ένα περίεργο συμβάν στο Κάστρο των Φείγουινβ, εκδιώχτηκε από το βασίλειο και πλέον αναγκάζεται να κυκλοφορεί στα κρυφά, μεταμορφωμένη σε διάφορα ζώα.

Αρνείται να παραδεχτεί ότι σε μερικά πράγματα είναι αδύναμη. Προσπαθεί τα πάντα μέχρι τελικής πτώσεως.

Έχει έλλειψη αυτοπεποίθησης και αντιδρά με περίεργους τρόπους.

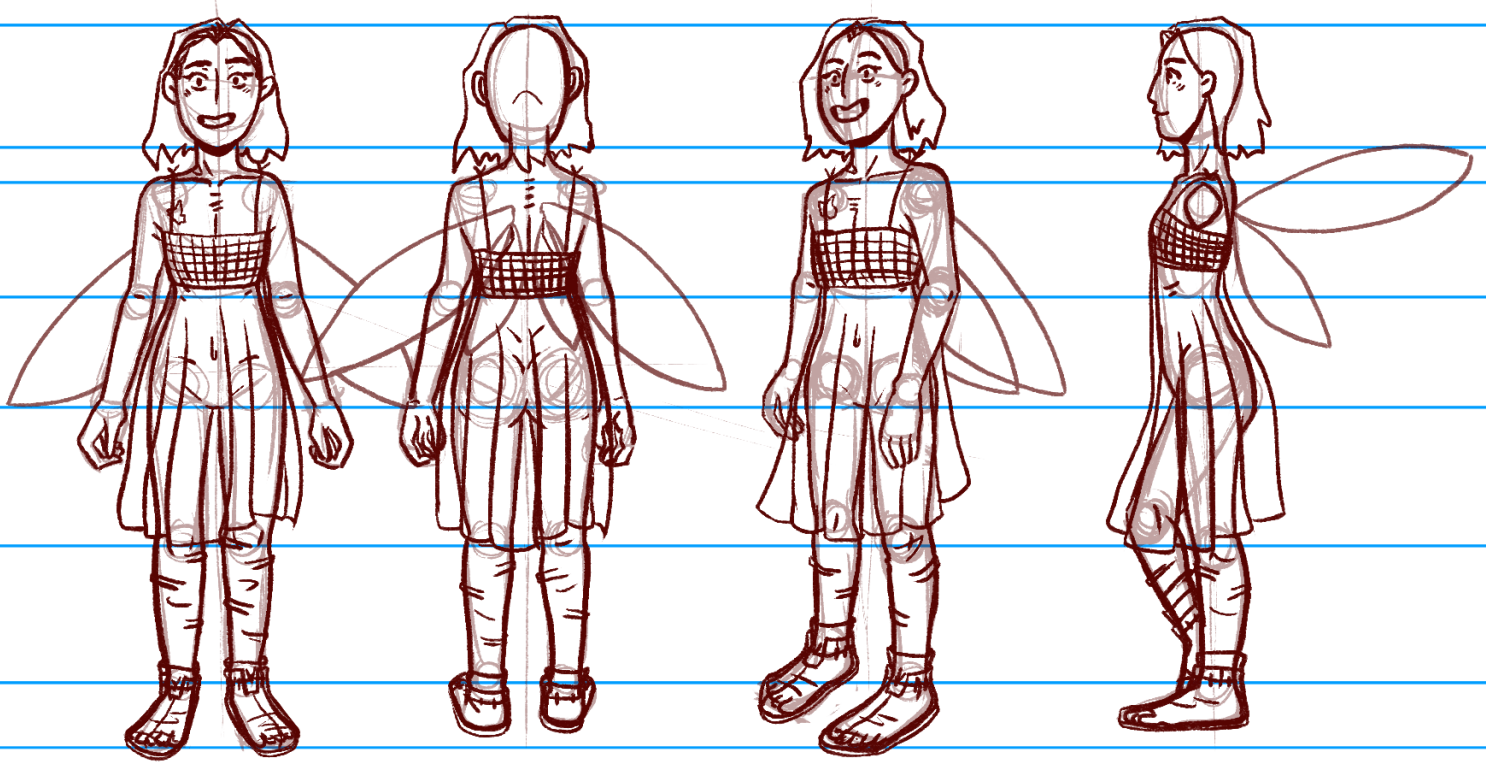
Η Ώρα έχει τη μαγική ικανότητα (ανάμεσα σε άλλες) να μεταμορφώνεται σε διάφορα μικρά ζώα. Δύο από τα αγαπημένα της είναι μια ανοιχτόχρωμη γάτα και μια μικρή κουκουβάγια (*little owl*, *Athene noctua*).

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 78: Η Ώρα «καθησυχάζει» τον Τσέστερ με το σατανικό χαμόγελο της. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 79: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε γάτα. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

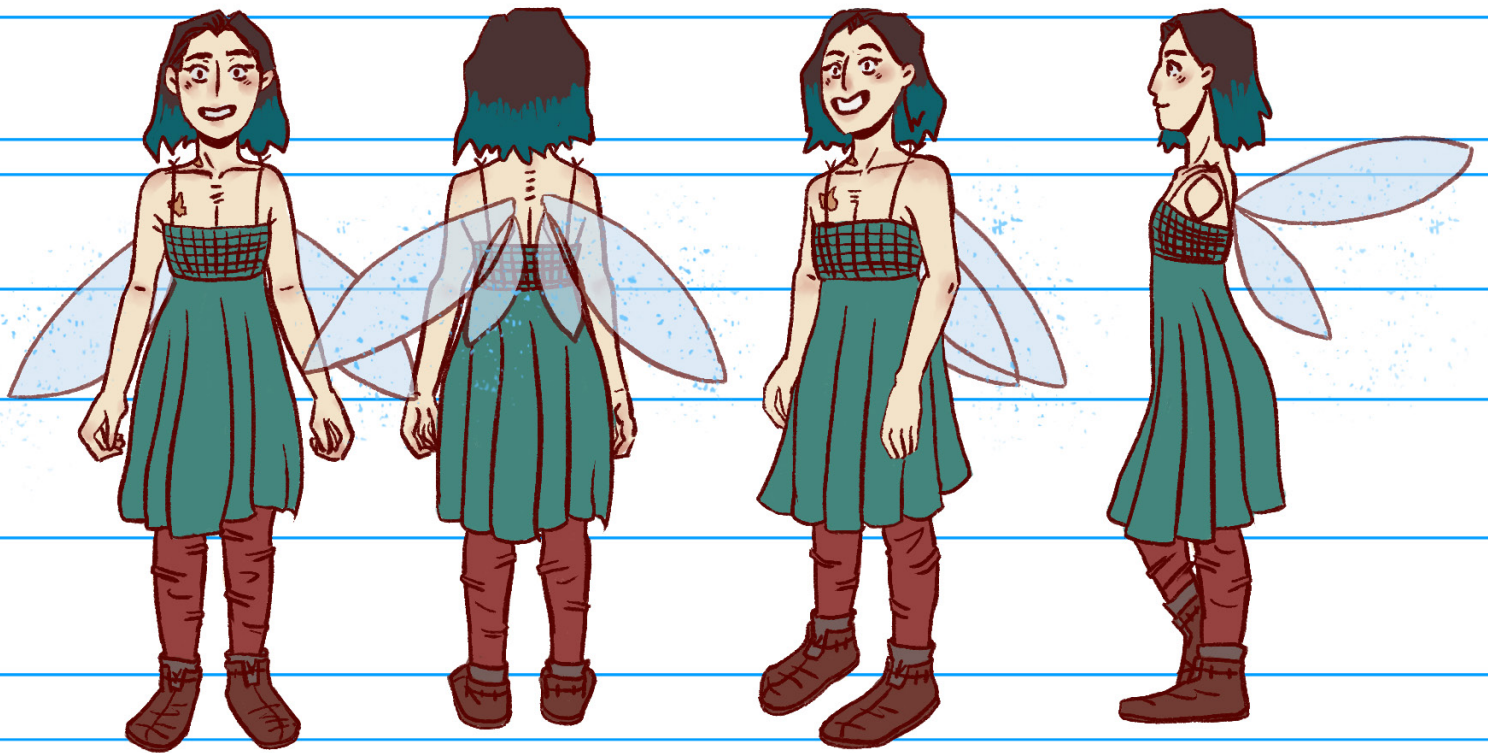


Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 80: Η Ώρα με τα αγαπημένα της ρούχα για βόλτα στον ανθρώπινο κόσμο. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 81: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε κουκουβάγια. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)



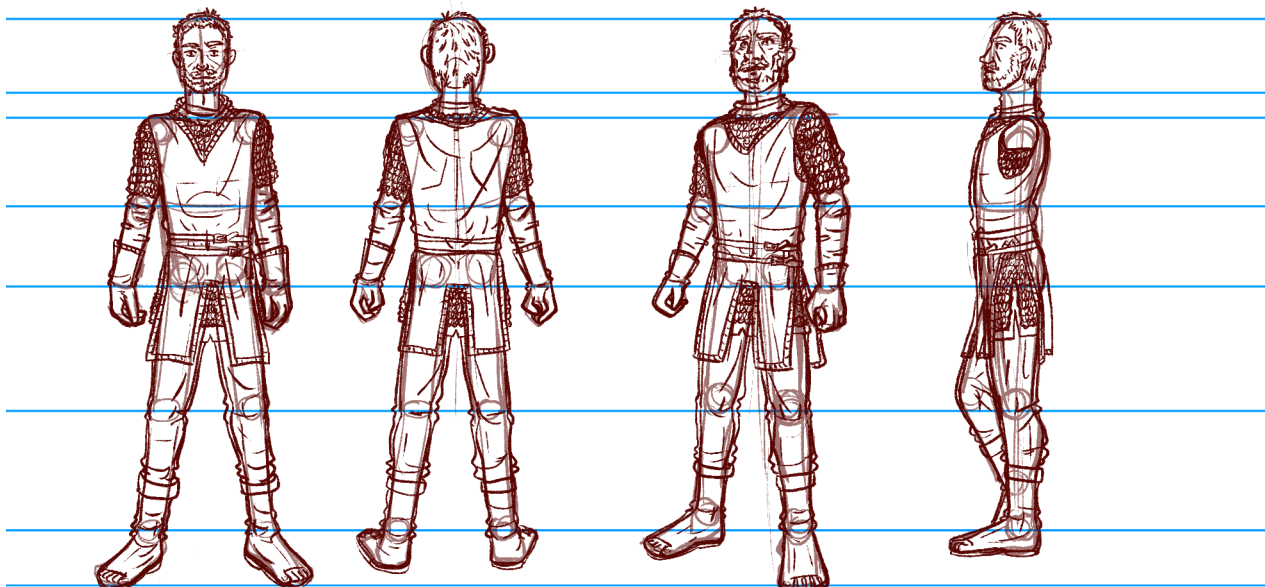
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 82: Η Ώρα με τα αγαπημένα της ρούχα για βόλτα στον ανθρώπινο κόσμο. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 83: Η Ώρα μεταμορφωμένη σε κουκουβάγια. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)





3.3.4. Βασιλικός φρουρός Μάξιμος

Ο τυπικός και υπερπροστατευτικός ιππότης-φρουρός Μάξιμος (ή Μαξ όπως αρέσει στην Ώρα να τον αποκαλεί).

Το καθήκον του είναι να φρουρεί την πριγκίπισσα, κάτι το οποίο το έχει πάρει πολύ σοβαρά. Λίγο να λείπει από κοντά της και κατακλύζεται από συναισθήματα άγχους και αγωνίας.

Είναι αρκετά ήσυχος και λιγομίλητος. Μόνο η Ώρα έχει καταφέρει να σπάσει αυτή την όψη του σκληρού φρουρού.

Είναι αρκετά δυνατός, δεν το παραδέχεται όμως.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 84: Ο Μάξιμος ανησυχεί με τους εφιάλτες της Πριγκίπισσας Ηούς. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

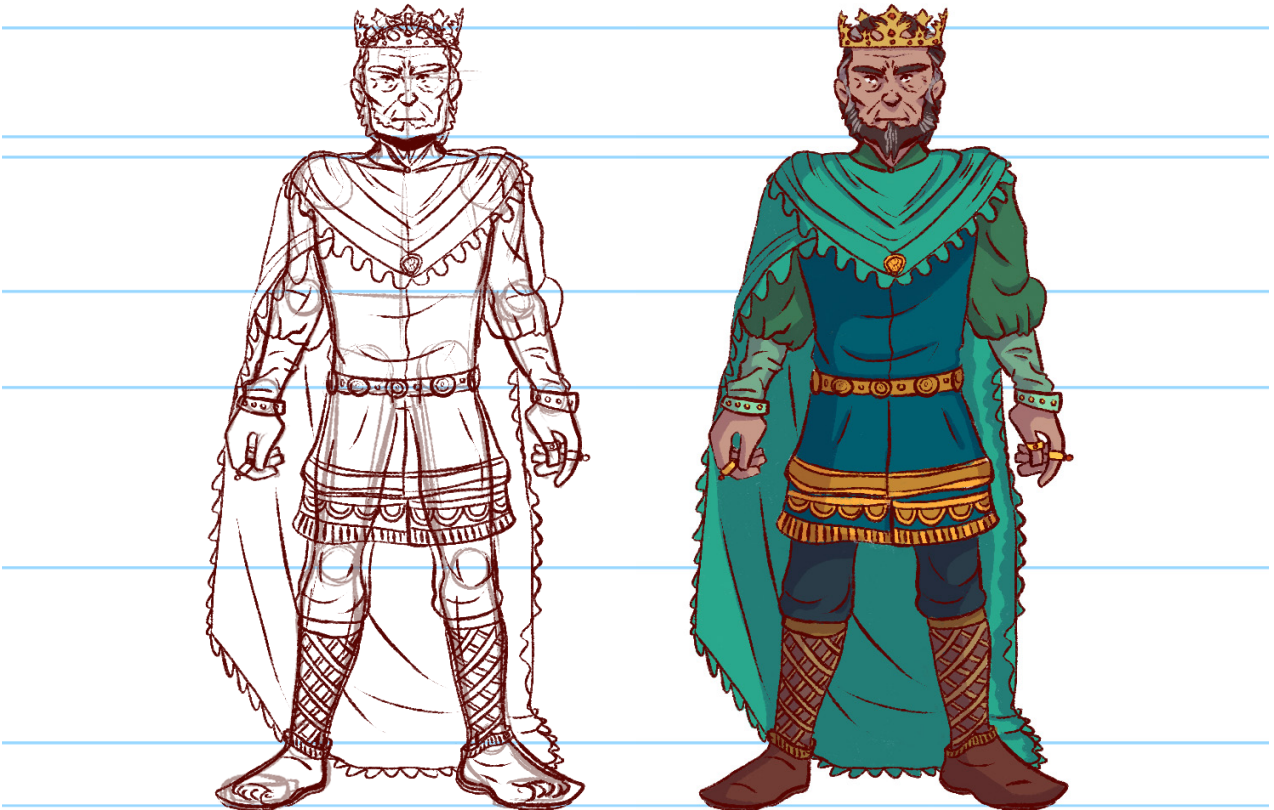
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 85: Ο Μάξιμος με ρούχα φρουρού. Προσχέδιο character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 86: Ο Μάξιμος με ρούχα φρουρού. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)







ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΕΝΑ
ΤΑΞΙΔΙ ΑΝΑΨΥΧΗΣ
ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ
ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ΠΑΡΑ-
ΜΥΘΙΩΝ.

3.3.5. Βασιλιάς Έρικ ο Τρίτος ο Ξακουστός

Ο Βασιλιάς Έρικ ο Τρίτος ο Ξακουστός, κατακτητής των Άνω Χωρών και των Μαύρων Νησιών (King Eric the Third, the Great Conqueror of the Upper Lands and the Black Isles, whose Name is known to all) είναι ένας σκληρός και αμετανόητος ηγέτης.

Πίσω όμως από το πρόσωπο του σκληρού βασιλιά κρύβεται ένας ξεπεσμένος μάγος ο οποίος βράζει από οργή και φοβούμενος για την αποκάλυψη του σκοτεινού παρελθόντος του, αφήνει τον θυμό του να τον κατακλύσει και να ελέγξει τις δυνάμεις του.

Είναι ο μεγαλύτερος αδερφός της βασίλισσας Νύχτας. Από μικρός ήταν εξαιρετικός χρήστης μαγείας και οι γονείς του ήταν ενθουσιασμένοι που επιτέλους μετά από χρόνια ξανά-εμφανίστηκε στην οικογένεια κάποιος μάγος.

Όλα όμως άλλαξαν όταν μετά από ένα γεγονός οι γονείς του αποφάσισαν να στέψουν τη μικρή αδερφή του βασίλισσα, μια θέση που κατ' αυτόν ήταν δική του.

Οποιαδήποτε ένσταση του καταπνίχτηκε κατευθείαν από τους γονείς του.

Έτσι απλά κάθισε δίπλα στο πλευρό της αδερφή του ως ο Μεγάλος Βασιλικός Μάγος.

Ο θυμός και το μίσος σιγά-σιγά άρχισαν να συσσωρεύονται ώσπου μια μέρα απλά έσκασαν και έγιναν τα συμβάντα του παραμυθιού.

Όταν όμως ο Έρικ συνειδητοποίησε τι είχε γίνει ήταν πια αργά.

Αριστερά

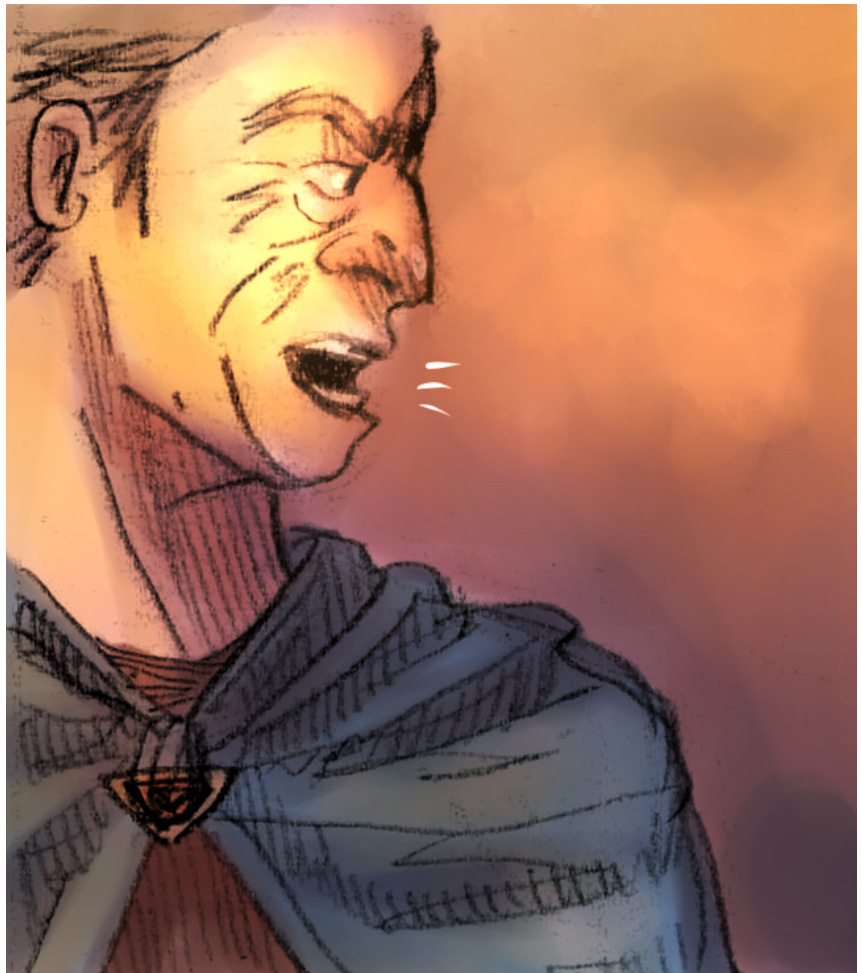
ΕΙΚΟΝΑ 87: Ο Βασιλιάς Έρικ εξαγριωμένος από τα καμώματα του Τσέστερ και της Πριγκίπισσας Ηούς. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

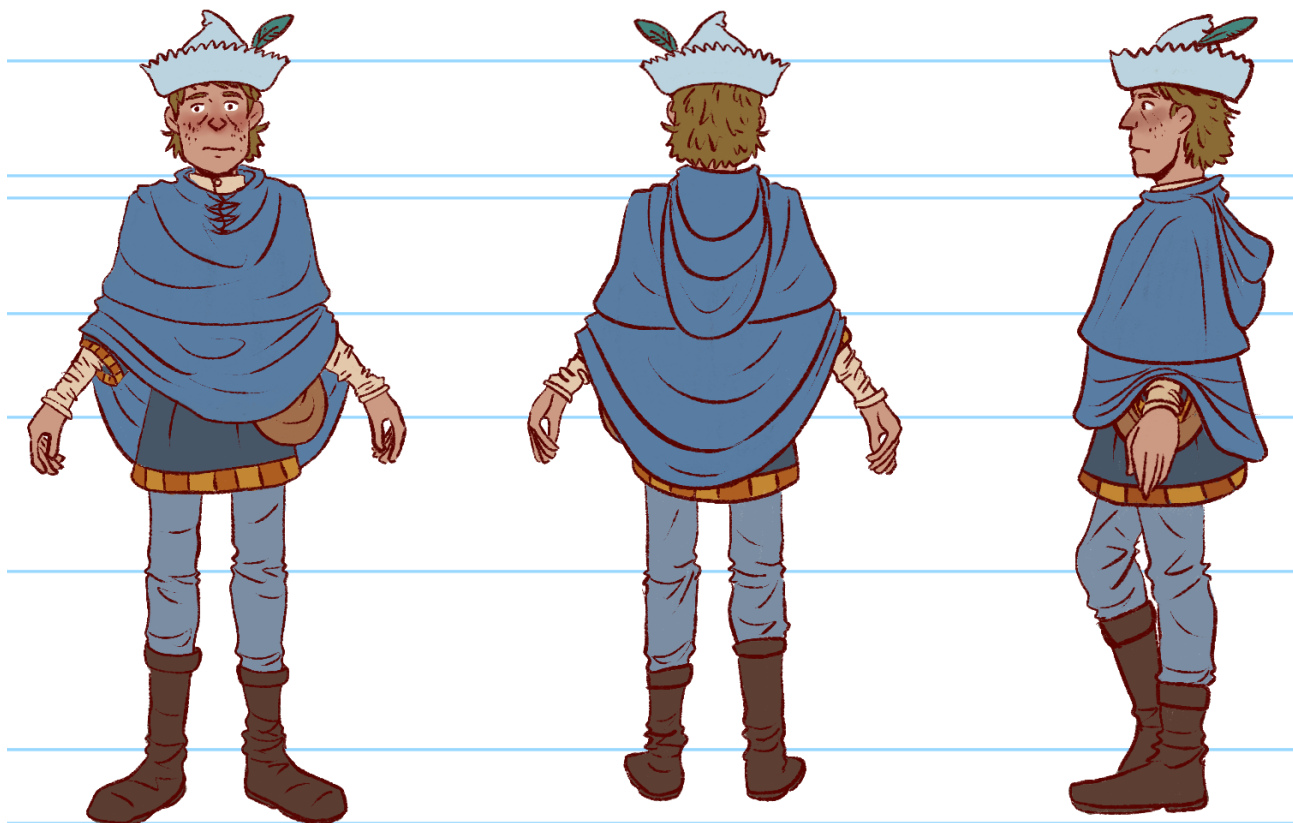
ΕΙΚΟΝΑ 88: Ο Βασιλιάς Έρικ με το αγαπημένο του σετ ενδυμάτων για βασιλικές γιορτές. Προσχέδιο και τελικό character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 89: Ο Βασιλιάς Έρικ εξαπολύει δυνατή μαγεία, εξαγριωμένος από τα καμώματα του Τσέστερ και της Πριγκίπισσας Ηούς. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 90: Ο Βασιλιάς Έρικ παρακολουθεί μαζί με την Πριγκίπισσα Ηώ το παραμύθι του Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)





3.3.6. Δευτερεύοντες χαρακτήρες

Εμφανίζονται και πολλοί άλλοι χαρακτήρες, διάφοροι χωρικοί, καθώς και μια πολύ περίεργη ομάδα στην ταβέρνα αποτελούμενη από διάφορα πλάσματα (όπως νάνους ή και δρακογεννημένους).

α) Βάλτερ ο Καρμανιόλας

Ο Βάλτερ, ο επονομαζόμενος και Καρμανιόλας, είναι το δεξί χέρι του Βασιλιά και εκτελεστής. Το προσωνόμιο διαλέχτηκε με ιδιαίτερη προσοχή ώστε να φανερώνει από την αρχή τον αιμοδιψή και απεχθή χαρακτήρα του. Χαρακτηριστικό του είναι η έλλειψη προσωπική γνώμη, καθώς ακολουθεί τυφλά τον Βασιλιά Έρικ χωρίς δεύτερη σκέψη.

Συνήθως αυτός είναι που θα στείλει ο Βασιλιάς αν χρειάζεται κάτι να γίνει γρήγορα και αποτελεσματικά. Όσοι τον γνωρίζουν, τον τρέμουν.

β) Βασιλικός αγγελιοφόρος

Ο Βασιλικός αγγελιοφόρος είναι ένας από τα λίγα άτομα που εμπιστεύεται ο Βασιλιάς Έρικ. Για αυτό τον λόγο του αναθέτει να μεταφέρει τα πολύτιμα γράμματα και στις πιο δύσκολες διαπραγματεύσεις. Κάθε παράδοση γράμματος από τον Βασιλιά είναι μια ιδιαίτερη τελετουργία για αυτόν.

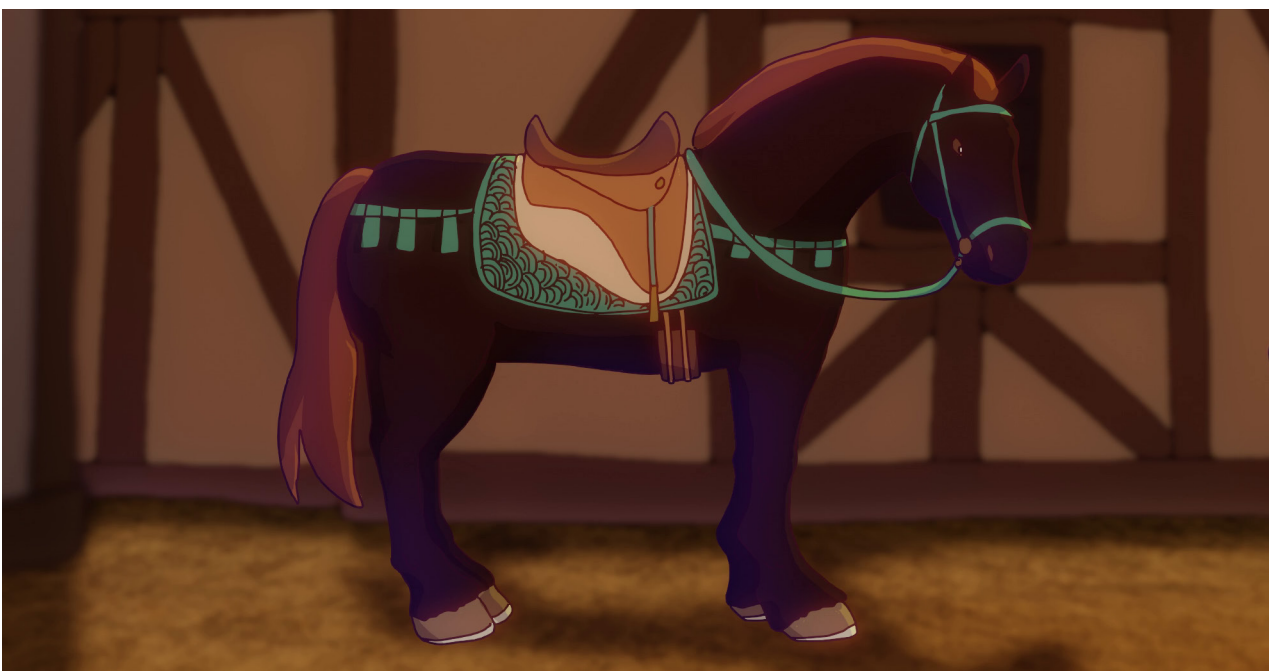
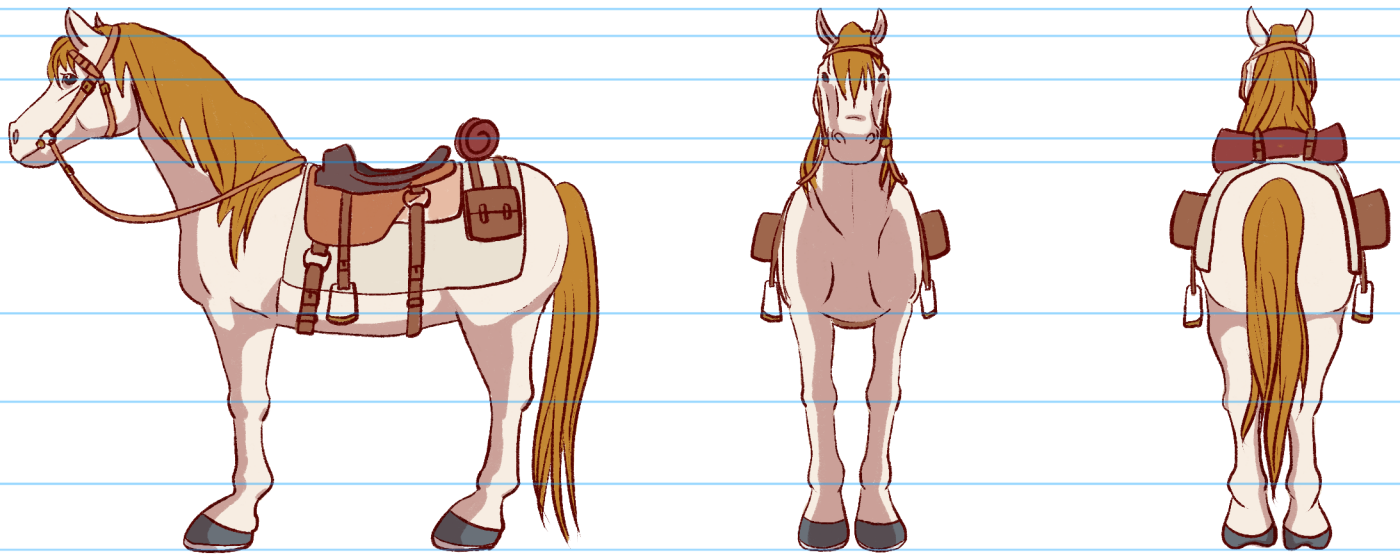
Αριστερά

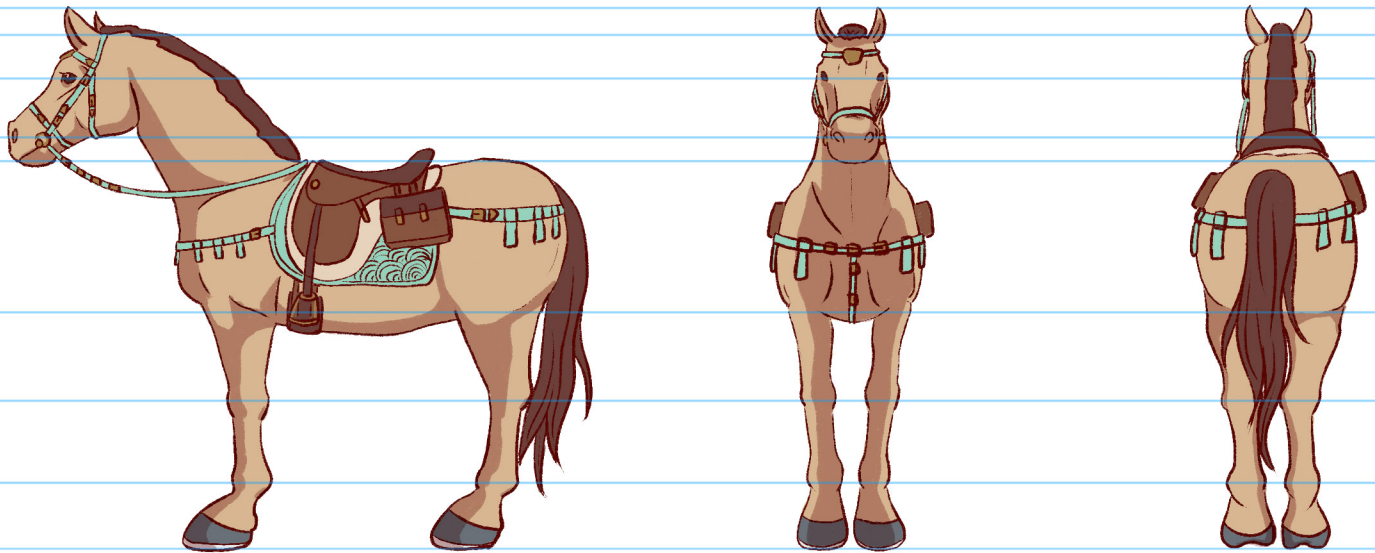
ΕΙΚΟΝΑ 91 & 92: Ο Βάλτερ μπαίνει με θυμό μέσα στην Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου και ψάχνει τον Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

ΕΙΚΟΝΑ 93: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος ρωτάει αν ο Τσέστερ είναι ο ίδιος που ψάχνει. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 94: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος με ρούχα άνετα για γρήγορο ταξίδι. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)





γ) Τα άλογα της Λουτένιας

Η ιστορία διαδραματίζεται σε μια εποχή που δεν είχαν ανακαλυφθεί ακόμα οι μηχανές για την πιο γρήγορη μεταφορά των ανθρώπων. Για αυτό τον λόγο το βασικό μέσο μεταφοράς εκείνη την εποχή ήταν τα άλογα.

Στην περιοχή της Λουτένιας εκτρέφουν μεγάλα και δυνατά άλογα κατάλληλα για ταξίδια μακρινών αποστάσεων. Τα άλογα αυτά ποικίλουν σε χρώματα, αν και η προτίμηση του οίκου των Φείγουινβ ήταν τα καφέ άλογα της πεδιάδας δίπλα στον Γρήγορο ποταμό. Οι σέλες σχεδιάστηκαν σε δύο διαφορετικά στυλ, απλό για τον Τσέστερ, που είναι παραμυθός και δεν ανήκει στη βασιλική αυλή, ενώ το δεύτερο έχει περισσότερη λεπτομέρεια και διακοσμητικά στοιχεία σε πετρόλ χρώμα.

Ως πηγή έμπνευσης το στυλ των αλόγων που οι δημιουργοί του video game *The Legend of Zelda – Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) επέλεξαν (Εικόνα 98). Τα άλογα στο παιχνίδι αποτελούν κύριο στοιχείο για την μεταφορά και το εμπόριο των Hylians (Kayama & al, 2018).



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 95: Το άλογο του Τσέστερ και το άλογο του Βασιλικού Αγγελιοφόρου. Character sheet για τη σειρά *Tales* (2022)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 96: Κοντινό πλάνο του αλόγου του Τσέστερ όταν φτάνουν στους λόφους της Πρωτεύουσας. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 97: Το άλογο του Βασιλικού Αγγελιοφόρου. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 98: Στιγμιότυπο από το video game *The Legend of Zelda – Breath of the Wild* (2017). NINTENDO





δ) Οι χωρικοί του Γουάιτινγκ

Στα χωριά και στις πόλεις που τριγυρνά ο Τσέστερ εμφανίζονται διάφοροι δευτερεύοντες χαρακτήρες οι οποίοι κατοικούν εκεί. Μια ομάδα από παιδιά και ενήλικες παρακολουθούν τον παραμυθά να αφηγείται ιστορίες, διάφοροι αγρότες πουλάνε τηνπραμάτεια τους στο Καλοκαιρινό Φεστιβάλ, μια άλλη ομάδα κυνηγάει μια νεράιδα που τους κατέστρεψε τα σχέδια. Χωρίς αυτούς τους χαρακτήρες οι πόλεις και τα χωριά θα φαίνονταν άδεια, σαν πόλεις φαντάσματα.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 99: Το κοινό είναι ενθουσιασμένο για την συνέχεια του παραμυθιού του Τσέστερ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο - πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 100: Διάφοροι χωρικοί συζητούν στους πάγκους του φεστιβάλ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

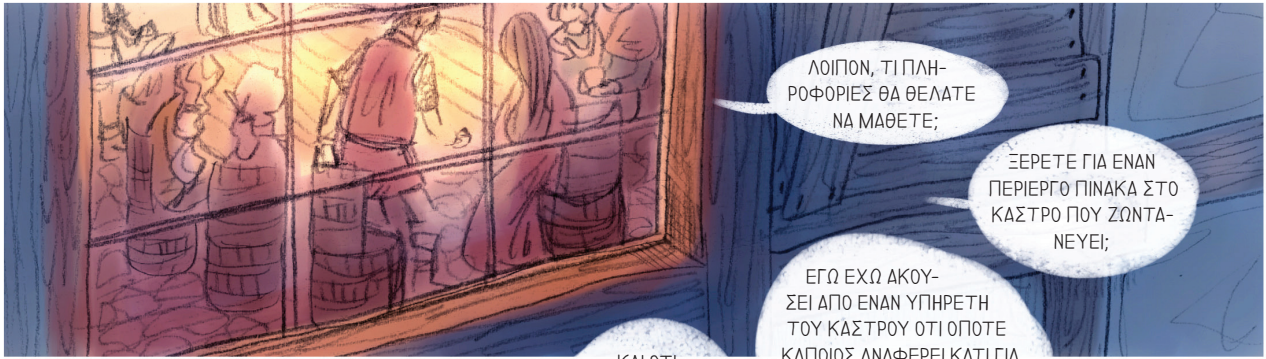
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 101: Διάφοροι χωρικοί του Γουάιτινγκ. Προσχέδια για τη σειρά *Tales* (2022)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 102: Ο ηλικιωμένος χωρικός που κατευθύνει τον Βασιλικό Αγγελιοφόρο και ο χωρικός που κυνηγάει την Ύρα. Προσχέδια για τη σειρά *Tales* (2022)





ΛΟΙΠΟΝ, ΤΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ;

ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΠΕΡΙΕΡΓΟ ΠΙΝΑΚΑ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ ΠΟΥ ΖΩΝΤΑΝΕΥΕΙ;

ΕΓΩ ΕΧΩ ΑΚΟΥΣΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΥΠΗΡΕΤΗ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ ΟΤΙ ΟΠΟΤΕ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΝΑΦΕΡΕΙ ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΤΟΝ ΒΑΣΙΛΙΑ, ΑΥΤΟΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΕΞΕΛΛΟΣ!

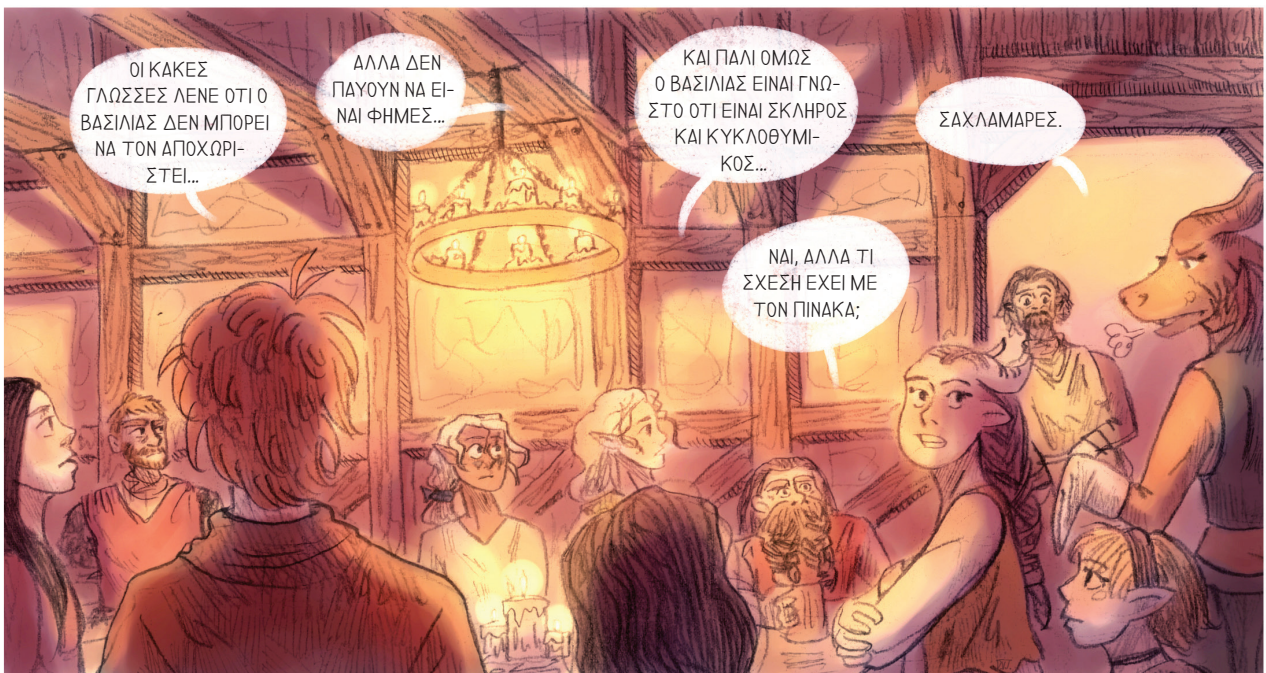


ΕΧΩ ΑΚΟΥΣΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΦΗΜΕΣ ΑΠΟ ΘΑΜΩΝΕΣ ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΤΕΤΟΙΟ ΠΙΝΑΚΑ... ΛΕΓΑΝΕ ΟΤΙ ΤΟΝ ΔΩΡΙΣΑΝΕ ΣΤΟΝ ΒΑΣΙΛΙΑ...

ΚΑΙ ΟΤΙ ΤΟΝ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙ ΑΡΚΕΤΑ ΣΥΧΝΑ ΑΠΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΣΕ ΔΩΜΑΤΙΟ.



ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΙ ΜΙΑ ΕΚΔΟΧΗ, ΟΤΙ ΟΠΟΙΟΣ ΕΧΕΙ ΡΩΤΗΣΕΙ ΤΟΝ ΒΑΣΙΛΙΑ ΓΙΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ, ΕΧΕΙ ΕΞΑΦΑΝΙΣΤΕΙ...



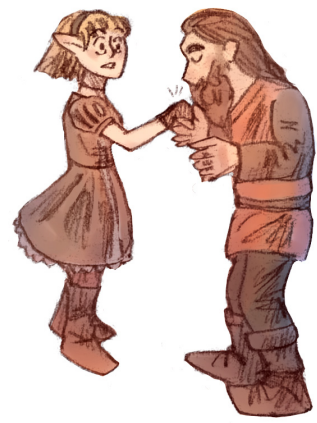
ΟΙ ΚΑΚΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ ΛΕΝΕ ΟΤΙ Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΤΟΝ ΑΠΟΧΩΡΙΣΤΕΙ...

ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΠΑΥΟΥΝ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΦΗΜΕΣ...

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΟΜΩΣ Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΕΙΝΑΙ ΓΝΩΣΤΟ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΣΚΛΗΡΟΣ ΚΑΙ ΚΥΚΛΟΥΜΙΚΟΣ...

ΣΑΧΛΑΜΑΡΕΣ.

ΝΑΙ, ΑΛΛΑ ΤΙ ΣΧΕΣΗ ΕΧΕΙ ΜΕ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ;



ε) Οι ιδιοκτήτες της Ταβέρνας του Ακρωτηριασμένου Δράκου

Οι ιδιοκτήτες αυτοί αποτελούν μια ιδιαίτερη ομάδα καθώς απαρτίζονται από άτομα από διάφορα σπάνια είδη που υπάρχουν στον κόσμο των Δώδεκα Βασιλείων, όπως ξωτικά και δρακογεννημένοι. Η ομάδα αυτή απέκτησε την ταβέρνα από τύχη και τη διαχειρίζεται από τότε, έχοντας αποκτήσει περιβόητη φήμη.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 104: Οι ιδιοκτήτες της Ταβέρνας του Ακρωτηριασμένου Δράκου λένε της φήμες που έχουν ακούσει για τον Βασιλιά Έρικ. Σελίδα από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 105: Ο Ιβέλλιον, ο Άμπαντιν και ο Άλφαλεν πειραματίζονται με την μύρα του καταστήματος. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

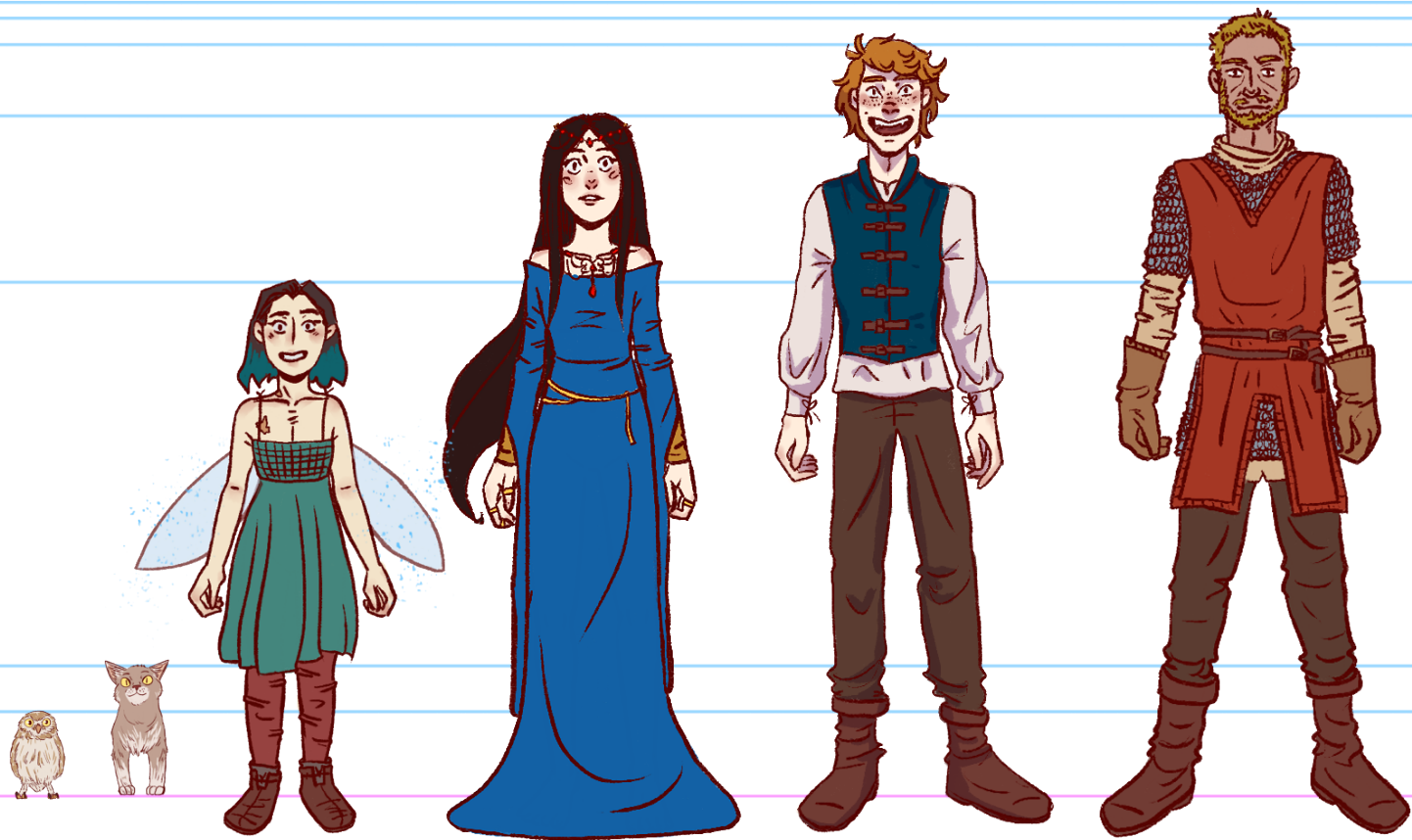
ΕΙΚΟΝΑ 106: Ο Άμπαντιν φυλάει το χέρι της Γκουίνεθ. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

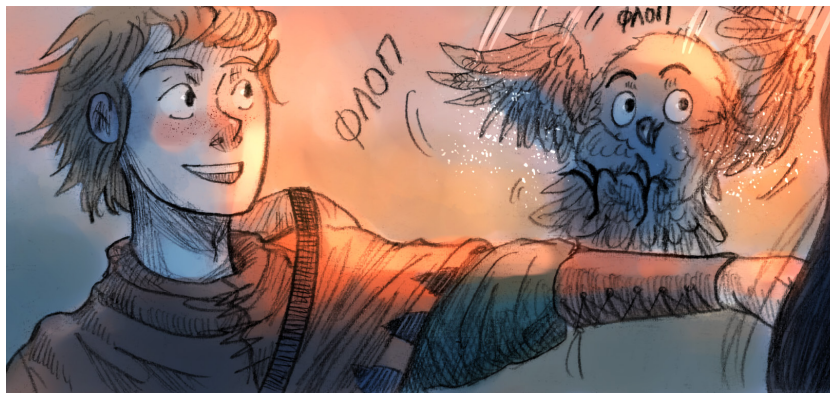
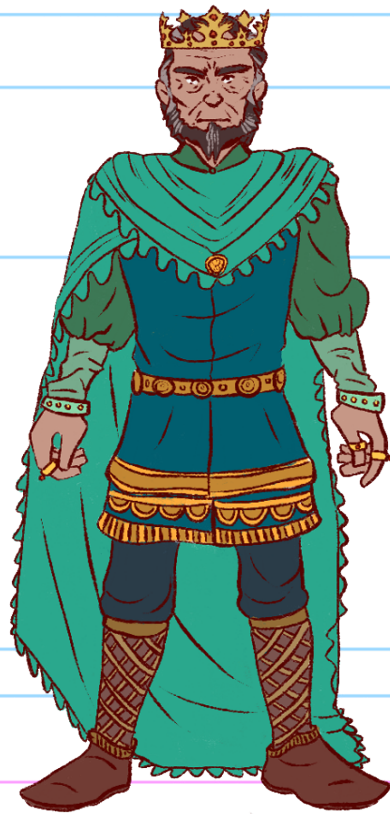
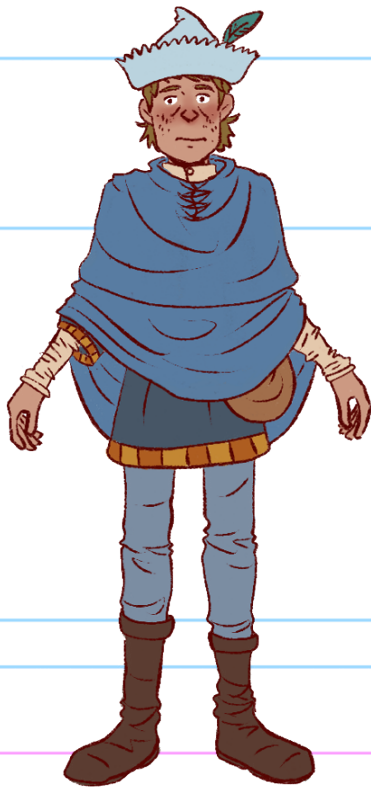
Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 107: Η Οζίτα παίζει την φλογέρα. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

ΕΙΚΟΝΑ 108: Η Νάιλα δεν ξέρει τι να κάνει όταν ξεσπάει καυγός. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)







Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 109: Σύγκριση υψών όλων των βασικών χαρακτήρων για τη σειρά *Tales* (2022)

Αριστερά

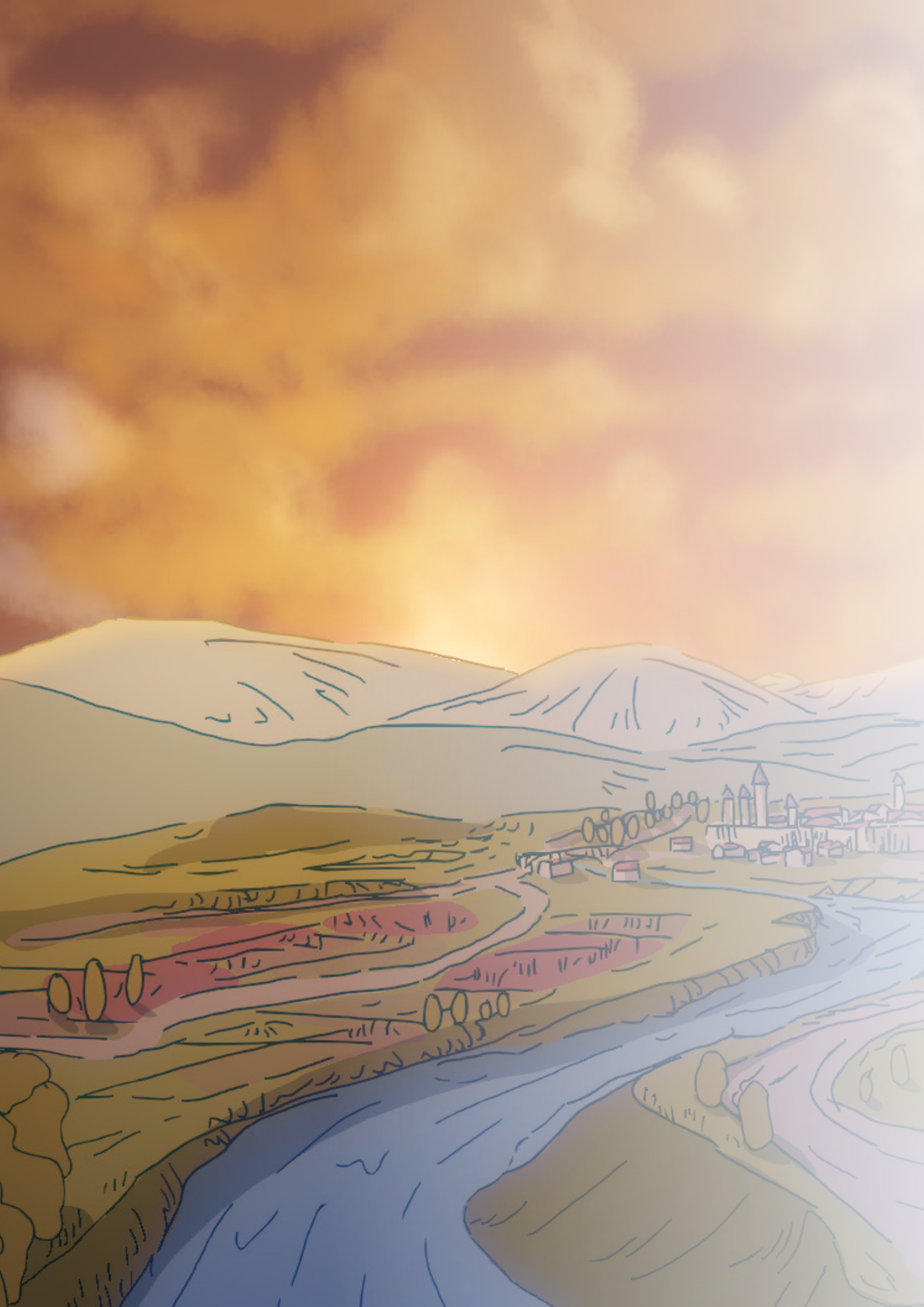
ΕΙΚΟΝΑ 110: Ο Μάξιμος ερευνά το νεκρό σώμα ενός φρουρού. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Δεξιά

ΕΙΚΟΝΑ 111: Η Ωρα προσγειώνεται στο χέρι του Τσέστερ. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

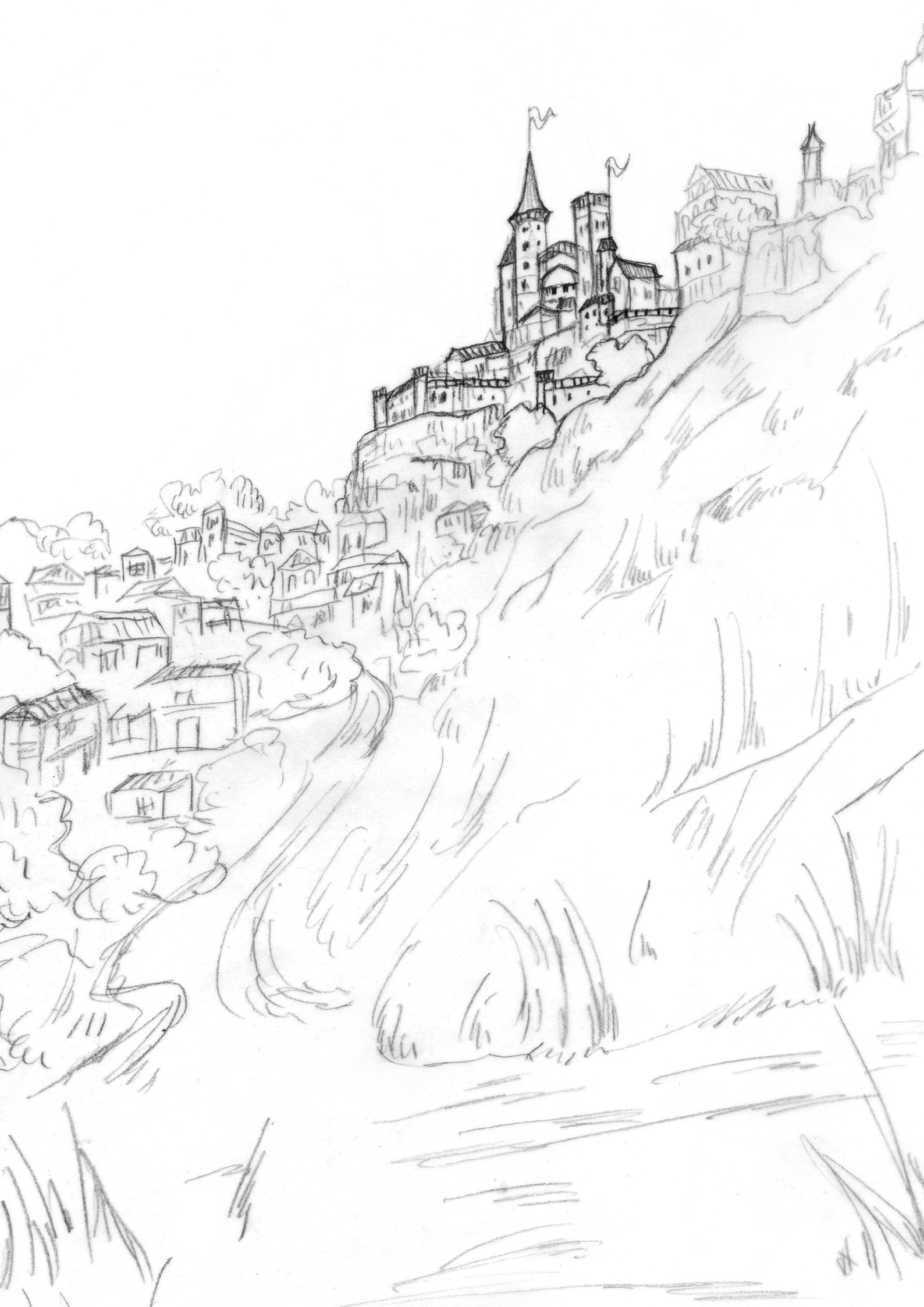
ΕΙΚΟΝΑ 112: Η Ωρα καυγαδίζει με τον Μάξιμο ενώ ο Τσέστερ παρακολουθεί με περιέργεια. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)





4. Ο ΚΟΣΜΟΣ (ENVIRONMENT DESIGN)





4.1. Η δημιουργία ενός Φανταστικού Κόσμου

Για τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου, είτε αυτός πατάει σε αληθινές βάσεις, είτε αυτός είναι κάτι τελείως νέο και φανταστικό, υπάρχουν πάρα πολλές παράμετροι που επηρεάζουν το κατά πόσο αυτός ο κόσμος μοιάζει υπαρκτός, το κατά πόσο πείθει τον θεατή και τον εντάσσει στα δικά του δεδομένα. Χρειάζεται επομένως αρκετή προσοχή, τόσο στην οπτική του απεικόνιση όσο και στα κομμάτια που τον χαρακτηρίζουν τα οποία ο θεατής δεν βλέπει με τα μάτια του, αλλά αντιλαμβάνεται από το περιβάλλον, τους κατοίκους και τα γεγονότα. Γενικότερα μπορούν να υπάρξουν τριών ειδών ιστορίες (Jenkins, 2022 · Soloups, 2015):

1. **Reality:** Ιστορία που βασίζεται στον πραγματικό κόσμο ή/και σε πραγματικά γεγονότα, δεν ξεφεύγει από το ρεαλιστικό.
2. **Real-World Fantasy:** Ιστορία που βασίζεται στον πραγματικό κόσμο αλλά προσθέτει σε αυτόν φανταστικά γεγονότα, αλλάζει την πορεία της ιστορίας ή εντάσσει μεταφυσικά στοιχεία (πχ. ένας κόσμος στον οποίο η Ναζιστική Γερμανία κερδίζει τον πόλεμο - πως είναι ο κόσμος μετά;)
3. **Second-World Fantasy:** Νέος κόσμος, πλάσματα, κυβερνήσεις, θρησκείες, αντιλήψεις. Ο κόσμος έχει τη δική του ιστορία και γεωγραφία, πράγματα που επηρεάζουν την καθημερινότητα των κατοίκων του.

Γίνεται επίσης ο συνδυασμός των παραπάνω, όπου οι δύο κόσμοι και οι ιστορίες τους συν-υπάρχουν παράλληλα (πχ. *Τα χρονικά της Νάρνια: Το Λιοντάρι, η Μάγισσα και η Ντουλάπα* (1950), *Ο Χάρι Πότερ* και η *Φιλοσοφική Λίθος* (1997), *Peter Pan* (1911), *Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* (1865)).

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 113: *Το χωριό Γουάιτινινγκ.* Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotο της σειράς *Tales* (2022)

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 114: *Η Πρωτεύουσα από την νοτιοδυτική πλευρά.* Προσχέδιο για το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Πάνω

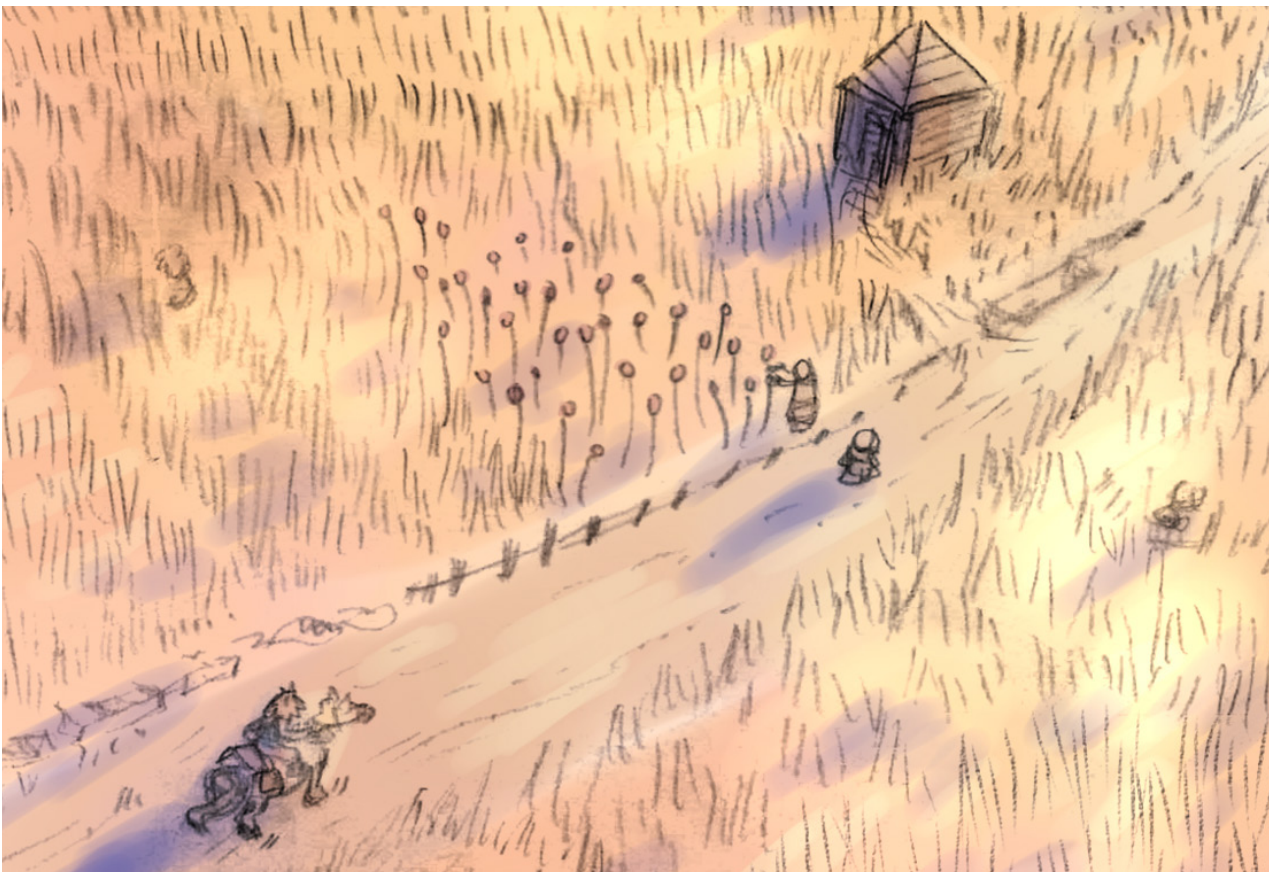
ΕΙΚΟΝΑ 115: Η Πρωτεύουσα από μακριά. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

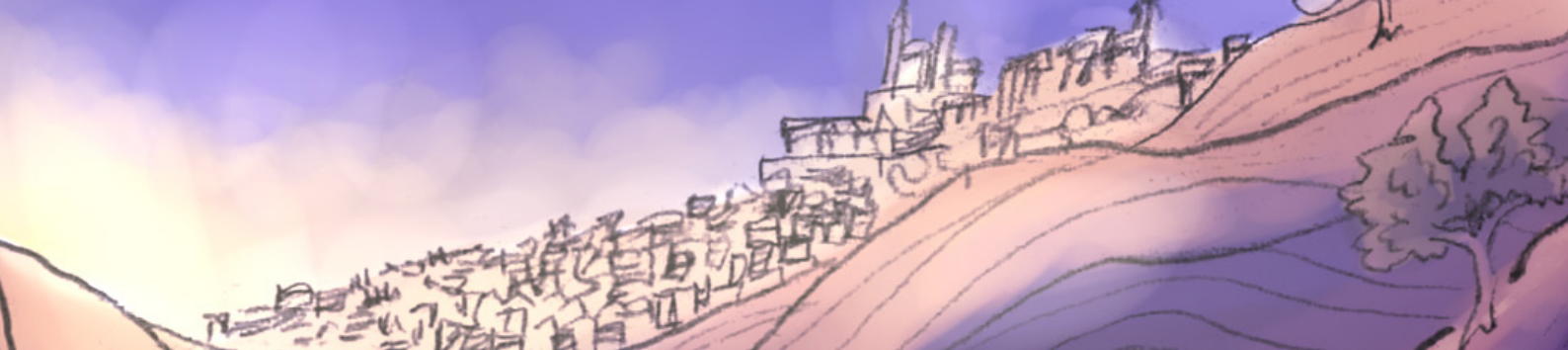
Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 116: Χωριό κοντά στην Πρωτεύουσα. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Ο κόσμος του *Tales* θεωρείται *second-world fantasy* καθώς είναι νέος, τόσο γεωγραφικά όσο και ιστορικά, έχει δικά του πλάσματα, μαγεία και φυσικούς νόμους.

Η επιλογή αυτή έγινε καθώς ένας νέος κόσμος προσφέρει περισσότερες ελευθερίες στο τι μπορούν να κάνουν οι χαρακτήρες και το πως μπορούν να εξελιχθούν τα γεγονότα. Αυτό αυξάνει όμως και τον βαθμό δυσκολίας στην απεικόνιση του κόσμου, καθώς οι γνώσεις του θεατή πριν την παρακολούθηση της σειράς δεν θα τον βοηθήσουν να αντιληφθεί όλα τα χαρακτηριστικά του κόσμου αν αυτά δεν του παρουσιαστούν σωστά.





4.1.1. Αποτύπωση του κόσμου μέσα από την πλοκή της ιστορίας

Ο θεατής γνωρίζει τον κόσμο μέσα από τα γεγονότα και τους πρωταγωνιστές. Δεν έχει πρόσβαση σε βιβλία με επιπλέον υλικό κατά τη διάρκεια της προβολής ούτε έχει (τουλάχιστον στην προκειμένη περίπτωση) προηγούμενη γνώση σχετικά με τον κόσμο που εξελίσσεται μπροστά του. Αυτό σημαίνει ότι μαζί με την πλοκή και τους χαρακτήρες, θα πρέπει εξίσου να υπάρχει και μία εξελικτική πορεία στην παρουσίαση του κόσμου, γεωγραφικά, ιστορικά, ηθικά, θεολογικά (αν ενδιαφέρει την πλοκή), οικονομικά και πολιτικά. Για να γίνει μία σωστή αποτύπωση του κόσμου μέσα από την ίδια την εξέλιξη της ιστορίας υπάρχουν κάποιοι τομείς ιδιαίτερης προσοχής (Jenkins, 2022 · Solourp, 2015) (Για περισσότερες λεπτομέρειες βλ. Παράρτημα Δ: Αποτύπωση του κόσμου μέσα από την πλοκή της ιστορίας :

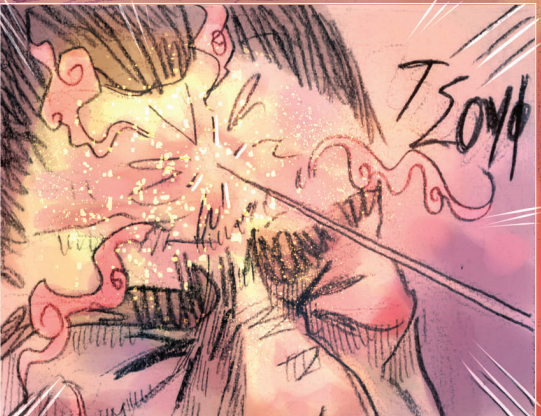
1. Πρέπει να υπάρχει μία ισορροπία μεταξύ της εξέλιξης των χαρακτήρων, της ιστορικής πλοκής αλλά και του κόσμου.
2. Ο κόσμος δεν πρέπει να παρουσιάζεται μονόπλευρα και με ένα τρόπο (πχ μόνο αφήγηση, ή μόνο οπτικά μέσα).
3. Οι κάτοικοι του κόσμου επηρεάζονται από αυτόν αλλά και τον επηρεάζουν.
4. Ο χώρος αλλάζει μέσα στο χρόνο.
5. Μεγάλη σημασία φέρει επίσης και η κουλτούρα των κατοίκων του κόσμου - είτε ενιαία είτε διαφορετική ανάμεσα στους πολιτισμούς.
6. Καθοριστικό ρόλο σε έναν φανταστικό κόσμο παίζει επίσης και η μορφή δύναμης που τον κατακλύζει.



ΓΕΙΑ ΣΟΥ
ΚΑΙ ΠΑΛΙ, ΒΑΛΤΕΡ.
ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΠΩ ΟΤΙ ΠΕΡΑΣΑ
ΥΠΕΡΟΧΑ ΣΗΜΕΡΑ ΜΕ ΤΗΝ
ΠΑΡΑΣΤΑΣΟΥΛΑ ΣΟΥ, ΟΜΩΣ
ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΙΛΗΣΕΙΣ.



ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΕ ΝΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΤΕΙΣ ΓΙΑΤΙ
ΑΛΛΙΩΣ ΘΑ ΠΟΝΕΣΕΙ...



4.1.2. Η μαγεία ως πηγή δύναμης του κόσμου

Σε ότι αφορά το 6ο σημείο προσοχής, είναι πολύ σημαντικό να οριοθετηθεί η τεχνολογία ή μαγεία με σωστό τρόπο. Όταν ο θεατής γνωρίζει την προέλευσή της, τον τρόπο λειτουργίας της και τα όριά της, δημιουργούνται άμεσα σημεία κρίσης όπου οι πρωταγωνιστές θα πρέπει να ξεπεράσουν τα υπαρκτά όρια για να πετύχουν τους στόχους τους. Για τη δημιουργία ενός τέτοιου σωστού συστήματος μαγείας, ο Brandon Sanderson περιγράφει τους 3 κανόνες της μαγείας (Sanderson, Brandon Sanderson Lecture 9: Sanderson's First Law of Magic, 2012 · Sanderson, What Are Sanderson's Laws Of Magic?, 2018 · Thallon & Zim, 2020):

1. Η ικανότητα του συγγραφέα να λύσει προβλήματα και συγκρούσεις ικανοποιητικά (για τον θεατή) με τη χρήση μαγείας, έχει άμεση σχέση με το πόσο καλά ο αναγνώστης/θεατής καταλαβαίνει την συγκεκριμένη μαγεία. Αυτό σημαίνει ότι, όσο μεγαλύτερη κατανόηση και γνώση έχει ο θεατής γύρω από την μαγεία και το πως λειτουργεί, τόσο πιο ικανοποιητικό και επιβραβευτικό είναι όταν ένα εμπόδιο ξεπερνιέται με τη χρήση της.
2. Τα πράγματα που η μαγεία δεν μπορεί να κάνει έχουν μεγαλύτερο ενδιαφέρον από αυτά που μπορεί να κάνει. Όπως προαναφέρθηκε, η εισαγωγή περιορισμών σε ένα σύστημα μαγείας μπορεί να δημιουργήσει εμπόδια τα οποία βοηθούν στην εξέλιξη της πλοκής. Ταυτόχρονα αποτρέπουν την ύπαρξη μιας δύναμης *ex machina* (από μηχανής θεός) η οποία λύνει κάθε είδους πρόβλημα χωρίς καμία δυσκολία (το οποίο συχνά αποτελεί τον πιο μη ικανοποιητικό τρόπο επίλυσης προβλημάτων).
3. Είναι προτιμότερο να γίνεται μία επέκταση στις δυνατότητες της ήδη καθιερωμένης μαγείας αντί να προστίθενται συνέχεια νέα δεδομένα. Αυτό αρχικά βοηθάει τον θεατή, δίνοντας του πληροφορίες οι οποίες χτίζονται πάνω σε μία βάση την οποία έχει γνωρίσει. Ταυτόχρονα, όταν η εισαγωγή νέων στοιχείων είναι σπάνια, αναδεικνύει το σημείο στο οποίο θα προστεθεί ένα νέο δεδομένο ως αποκορύφωμα, το οποίο μπορεί να αποτελέσει κεντρικό άξονα εξέλιξης για την ιστορία.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 117: Η Ωρα κάνει ξόρκι στον Βάλτερ. Σελίδα από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)





4.2. Ο Κόσμος των Δώδεκα Βασιλείων

Ο Κόσμος των Δώδεκα Βασιλείων είναι ένας φανταστικός κόσμος, ο οποίος μοιράζεται κάποια κοινά στοιχεία με τον πραγματικό. Οι κύριοι κάτοικοι είναι άνθρωποι αλλά υπάρχουν και άλλα φανταστικά πλάσματα όπως νεράιδες και ξωτικά.

Υπάρχει ένα μεγάλο σύστημα μαγείας το οποίο περιβάλλει αυτόν τον κόσμο, το οποίο χρησιμοποιούν οι χαρακτήρες στην καθημερινότητά τους, αλλά και για την επίλυση προβλημάτων.

Ο Τσέστερ ήταν ο πρώτος χαρακτήρας που δημιουργήθηκε, καθώς και το πρώτο στοιχείο της ιστορίας. Έτσι, ο κόσμος στον οποίο ζει και περιπλανιέται δημιουργήθηκε γύρω από αυτόν.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 118: Ένα από τα χαρακτηριστικά βιτρό που υπάρχουν στην Αίθουσα των Βιτρό στο Κάστρο των Φέιγουινβ. Προσχέδιο για τη σειρά Tales (2022)

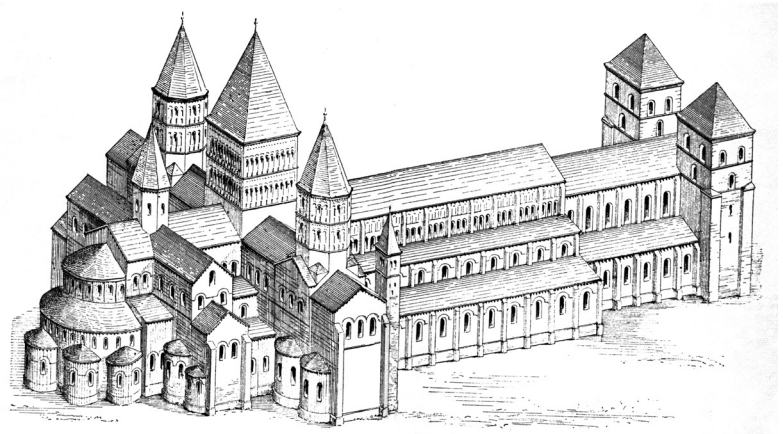
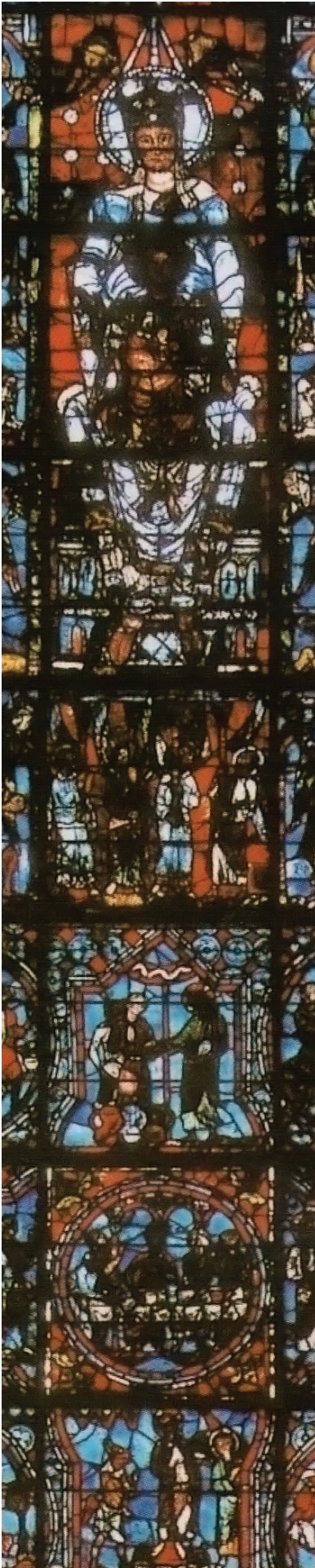
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 119: Η Πρωτεύουσα από την Νοτιοδυτική πλευρά. Προσχέδιο καρέ από το graphic novel Tales: μέρος 1^ο (2020)

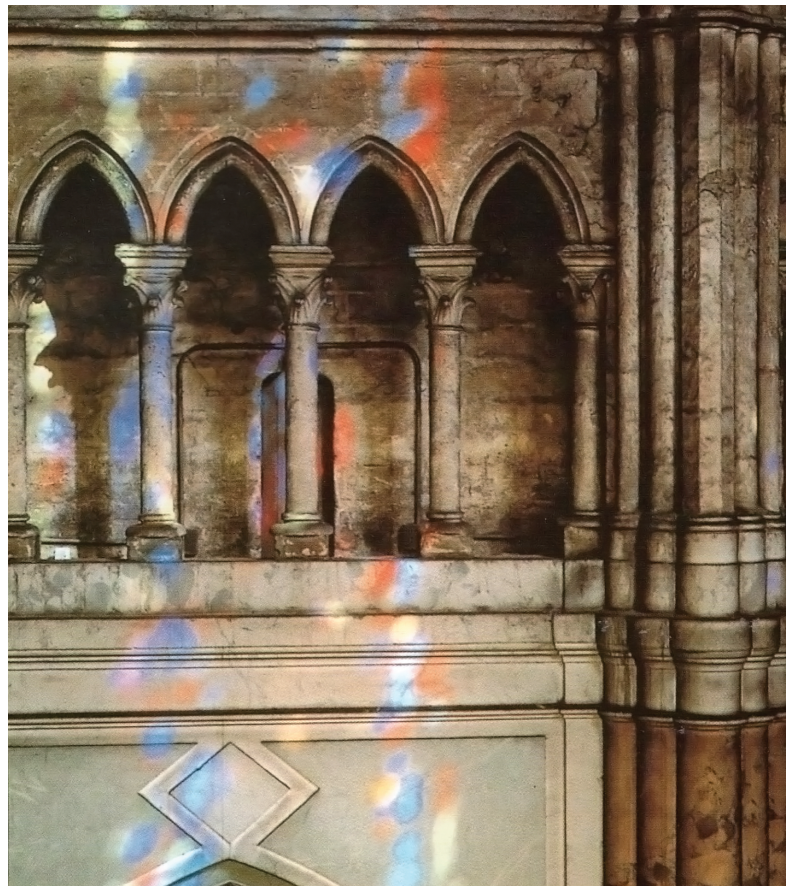
Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 120: Ο Τσέστερ μέσα στους δρόμους της Πρωτεύουσας. Καρέ από το graphic novel Tales: μέρος 1^ο (2020)





2. CLUNY (NO).





4.2.1. Η οπτικοποίηση του κόσμου

Παράλληλα με τον ίδιο τον κόσμο και την ιστορία του, σημαντικό ρόλο φέρει και η οπτική του απεικόνιση. Για την οπτικοποίηση των παραπάνω σημείων ενδιαφέροντος της ιστορίας, αντλήθηκαν επιρροές από τον αληθινό κόσμο αλλά και από διάφορα μέσα που απεικονίζουν παρόμοιους φανταστικούς κόσμους.

Καθώς η δημιουργία του κόσμου βασίστηκε πάνω στον Τσέστερ, ένα μεσαιωνικού στυλ παραμυθά/βάρδου, η εποχή από την οποία αντλήθηκαν στοιχεία για την κατασκευή του κόσμου, ήταν ο μεσαιώνας, περίπου από το 800 μέχρι και το 1300 μ.Χ.

Ρυθμοί οι οποίοι αναπτύχθηκαν εκείνη την εποχή ήταν ο Ρομανικός και στην συνέχεια ο Γοτθικός.

Η ρομανική αρχιτεκτονική εκείνης της περιόδου παρουσιάζει μια μεγάλη αύξηση της οικοδομικής δραστηριότητας. Οι ξύλινες στέγες των εκκλησιών αντικαταστάθηκαν από πέτρινους θόλους, και πλέον γλυπτά και άλλα αρχιτεκτονικά στολίσια διακοσμούσαν το εξωτερικό τους. Ένα παράδειγμα αυτής της εποχής είναι το τρίτο αββαείο στο Κλυνύ, γνωστό και ως η Κλυνύ III (Janson & Janson, 2011).

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον προκάλεσε η έρευνα για την τέχνη της υαλογραφίας, η οποία είχε ήδη τελειοποιηθεί την ρομανική εποχή και παρέμεινε σχεδόν ίδια και στην γοτθική εποχή. Με την εξέλιξη της γοτθικής αρχιτεκτονικής τα κτίρια γίνονταν πιο σκελετώδη γεγονός το οποίο έδωσε χώρο στα παράθυρα των φωταγωγών τα οποία απέκτησαν τεράστιο μέγεθος. Αυτό είχε ως επιπλέον αποτέλεσμα την χρήση της υαλογραφίας ως κύρια μορφή ζωγραφικής εκείνη την περίοδο (Janson & Janson, 2011).

Το φως το οποίο εισέρχεται από τον φωταγωγό δημιουργεί μια μαγική εμπειρία η οποία μένει αξέχαστη στον θεατή (Janson & Janson, 2011).

Η τέχνη αυτή ενέπνευσε για μερικές από τις μεγαλειώδεις αίθουσες που υπάρχουν στο κάστρο των Φέιγουινβ, ανάμεσα τους και η αίθουσα στην οποία διαδραματίζονται τα δύο τελευταία επεισόδια (Επεισόδιο 9 & 10 - Χάος στην Αίθουσα των Βιτρό - μέρος 1^ο & 2^ο)

Αριστερά

EIKONA 121: *Notre Dame de la Belle Verriere.* (1170 περίπου). [Υαλογραφία, ύψος περίπου 14' (4,27 μ.)]. Καθεδρικός της Σαρτρ. Εικόνα από: Janson, H. W., & Janson, A. F. (2011). *Ιστορία της Τέχνης - Η Δυτική Παράδοση.* (Γ. Τσιούρης, Α. Μπενάκη, Επιμ., Α. Αντωνοπούλου, & Ν. Κουβαράκου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ιων.

EIKONA 122: *Cluny III, reconstruction.* Georg Dehio G. & von Bezold G. (1887-1901). *Kirchliche Baukunst des Abendlandes.* Stuttgart: Verlag der Cotta'schen Buchhandlung

EIKONA 123: Στιγμιότυπο από την ταινία *Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου* (1963)

EIKONA 124: *Τοίχος του τριφόριου του κυρίως ναού.* Καθεδρικός της Σαρτρ. Εικόνα από: Janson, H. W., & Janson, A. F. (2011). *Ιστορία της Τέχνης - Η Δυτική Παράδοση.* (Γ. Τσιούρης, Α. Μπενάκη, Επιμ., Α. Αντωνοπούλου, & Ν. Κουβαράκου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ιων.

Πάνω

EIKONA 125 & 126: Στιγμιότυπα από την ταινία *Ο Ρομπέν των Δασών* (1973)



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 127: Η μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. Carcassonne, *Destination Carcassonne*. (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από <https://www.tourisme-carcassonne.fr/en/discover/the-medieval-city-of-carcassonne/>

Δεξιά

ΕΙΚΟΝΑ 128: Η γιορτή του Αγίου Νικολάου στην μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. Carcassonne, *Destination Carcassonne*. (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από <https://www.tourisme-carcassonne.fr/agenda/fete-de-la-saint-nicolas/>

ΕΙΚΟΝΑ 129: Το κάστρο στην μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν. Carcassonne, *Destination Carcassonne*. (n.d.). Ανάκτηση 11 26, 2022, από <https://www.tourisme-carcassonne.fr/en/discover/the-medieval-city-of-carcassonne/>





Βασική έμπνευση για τη δημιουργία της Πρωτεύουσας, του Κάστρου των Φέιγουνιβ και του χωριού Γουάιτινινγκ ήταν η μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν (Carcassonne) στη Γαλλία και ο Πύργος του Λονδίνου (Tower of London) στο Ηνωμένο Βασίλειο.

Καρκασόν

Μια λέξη που θα χαρακτήριζε την πόλη του Καρκασόν θα ήταν η πολυπλοκότητα, πολυπλοκότητα ιστορική και αρχιτεκτονική, αποτέλεσμα της εγκατάστασης των ανθρώπων στην περιοχή εδώ και 2500 χρόνια.

Η πόλη του Καρκασόν είναι ένα αρχιτεκτονικό σύνολο μοναδικής ποιότητας. Είχε ένα ιδιαίτερα περίπλοκο αμυντικό σύστημα που δημιουργήθηκε στο πέρασμα των αιώνων: η πρώτη κατασκευή τειχών γύρω από την πόλη πραγματοποιήθηκε τον 3^ο και 4^ο αιώνα μ.Χ. και τον 13^ο αιώνα τα τείχη διπλασιάστηκαν και συμπληρώθηκαν από μια περιτείχιση στο κυρίως κάστρο.

Η τοποθεσία του κάστρου έπαιξε σημαντικό ρόλο στην εγκατάσταση των κατοίκων, λόγω της πανοραμικής θέας που προσέφερε στην περιοχή και της ιδιαίτερα στρατηγικής θέσης, που επέτρεπε την παρατήρηση του στενού περάσματος (γαλατικός ισθμός), που αποτελούσε τη συντομότερη σύνδεση μεταξύ Ατλαντικού και Μεσογείου.

Γύρω στον 13^ο αιώνα πραγματοποιήθηκαν τα τελικά έργα τα οποία έδωσαν στο Καρκασόν την μορφή την οχυρωμένης ιστορικής πόλης που γνωρίζουμε σήμερα (Colin, 2000).

Στην σημερινή μορφή του είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα μιας μεσαιωνικής πόλης με τα τεράστια τείχη που περιβάλουν το κάστρο και τα γύρω κτίρια, τους δρόμους και τον γοτθικό καθεδρικό ναό. Άξια σημασίας είναι και τα έργα συντήρησης και αποκατάστασης της πόλης, που πραγματοποιήθηκαν στα τέλη του 19^{ου} και στις αρχές 20^{ου} αιώνα, από την Viollet-le-Duc (Colin, 2000).

Το 1997, η μεσαιωνική πόλη του Καρκασόν συγκαταλέχτηκε στα μνημεία παγκόσμιας κληρονομιάς της UNESCO (UNESCO).



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 130: Ο Πύργος του Λονδίνου.
Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα

Δεξιά

ΕΙΚΟΝΑ 131: Ο Πύργος του Λονδίνου
Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα

ΕΙΚΟΝΑ 132: Ο Πύργος του Λον-
δίνου από την απέναντι πλευρά του
Τάμεση. Λήψη: Δάφνη Β. Θερμίδα





Ο Πύργος του Λονδίνου

Μερικά παραδείγματα της χρήσης των κτιρίων και των εδαφών του Πύργου του Λονδίνου στο πέρασμα των αιώνων είναι ως βασιλικό παλάτι, φυλακή πολιτικών κρατούμενων, μέρος εκτελέσεων, οπλοστάσιο.

Αμέσως μετά την στέψη του το 1066 μ.Χ., ο Γουίλιαμ I ο Κατακτητής ξεκίνησε την κατασκευή οχυρώσεων στο μέρος, για να επικρατήσει στην τοπική εμπορική κοινότητα και να αποκτήσει τον έλεγχο του άνω κομματιού του Λονδίνου. Το βασικό οχυρό – γνωστό και ως Λευκός Πύργος (White Tower)– ξεκίνησε να κατασκευάζεται περίπου το 1078 ως μια επίδειξη της νορμανδικής ισχύος (Britannica, 2022 · UNESCO).

Κατά τη διάρκεια του 12^{ου} και 13^{ου} αιώνα, οι οχυρώσεις επεκτάθηκαν πέρα από τα τείχη της πόλης και ο Λευκός Πύργος έγινε ο πυρήνας μιας σειράς από ομόκεντρες οχυρώσεις που περιέκλειαν μια εσωτερική και μια εξωτερική περιοχή (Britannica, 2022).

Ο Λευκός Πύργος είναι τυπικό παράδειγμα της νορμανδικής στρατιωτικής αρχιτεκτονικής και η επιρροή του ήταν αισθητή σε όλο το βασίλειο (UNESCO).





Video games

Πηγή έμπνευσης για τον σχεδιασμό των κτιρίων του βασιλείου της Λουτένιας αποτέλεσαν και ορισμένα video games.

The Witcher 3 – Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015)

Όπως φαίνεται στα σχέδια της Ελεύθερης Πόλης του Novigrad (ΕΙΚΟΝΑ 134), η πόλη είναι δομημένη με άναρχο τρόπο δίνοντας την αίσθηση μια πολύχρωμης και πολύβουης πόλης. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού άντλησαν έμπνευση από τους εμπορικούς οικισμούς της βόρειας Ευρώπης. Τα περισσότερα κτίρια είναι κατασκευασμένα από τούβλα, οι δρόμοι είναι λιθόστρωτοι και οι περισσότερες σκεπές καλύπτονται από κεραμίδια αντί για άχυρο. Επειδή οι κρατικοί φόροι σε τέτοιες πόλεις βασίζονταν στις προσόψεις των κτιρίων, τα περισσότερα κτίρια είναι στενά και για να προστεθεί χώρος, κατασκεύαζαν έναν δεύτερο όροφο ο οποίος προεκτεινόταν πάνω από τον δρόμο (Batylda & al, 2015).

Τα στοιχεία αυτής της έρευνας αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης πάνω στην οποία βασίστηκε η αρχιτεκτονική των εσωτερικών και εξωτερικών χώρων καθώς και η διαρρύθμιση των χωριών και των πόλεων που εμφανίζονται στη σειρά.

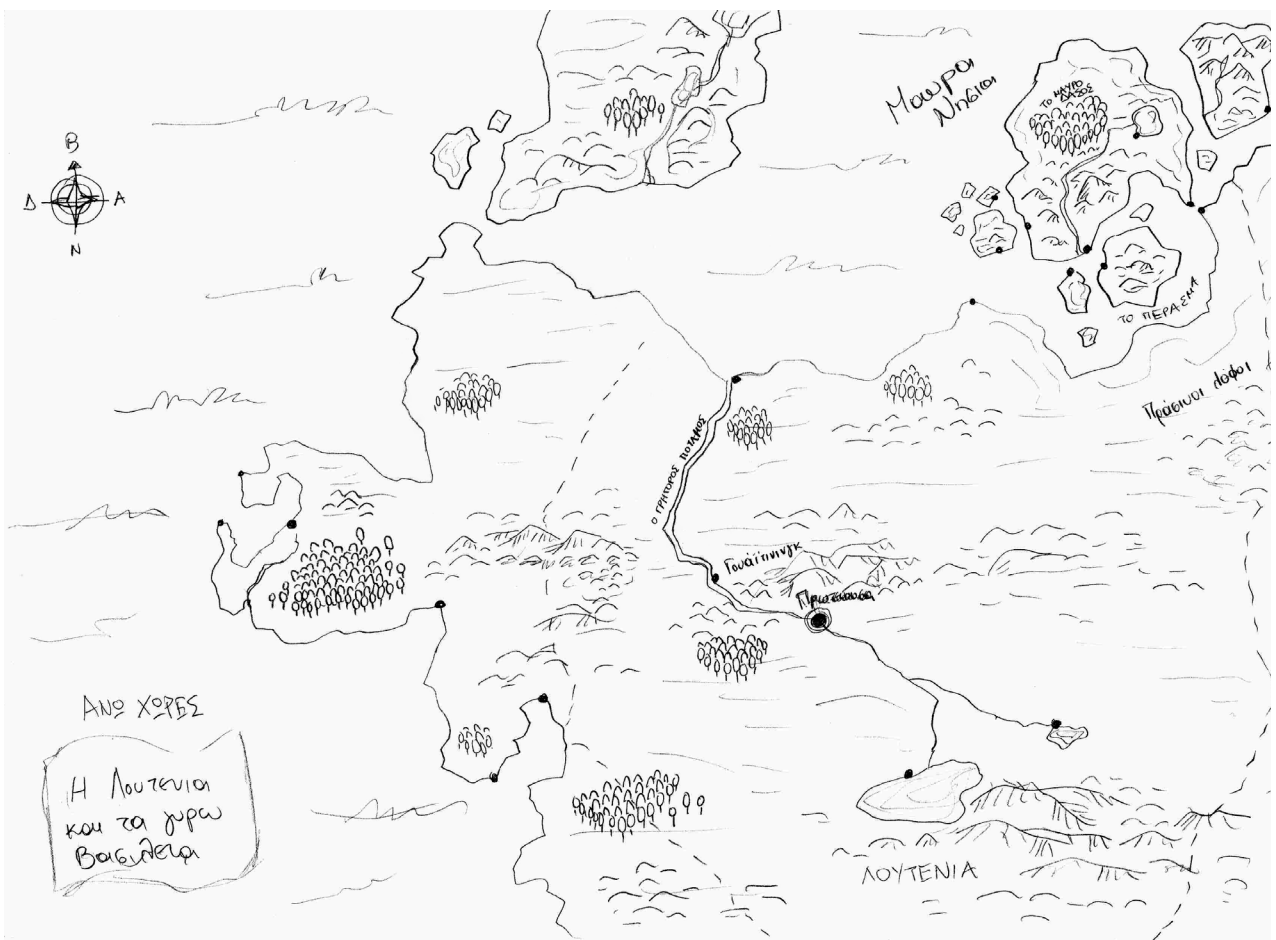
Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 133: Στιγμιότυπο από το video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Bethesda Game Studios

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 134: Στιγμιότυπο από το video game *Witcher 3 - Wild Hunt* (2015). CD Projekt Red

ΕΙΚΟΝΑ 135: Στιγμιότυπο από το video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Bethesda Game Studios





4.2.2. Ο Χάρτης του Κόσμου

«Όλο το νόημα ενός χάρτη, οποιουδήποτε τύπου, είναι να συμμαζέψει το χάος των πληροφοριών σε μια αποδοτική φόρμα, με ειδικά επιλεγμένα στοιχεία, κρατώντας τα απαραίτητα και αποσιωπώντας τα στοιχεία που είναι περιττά.» (Lewis-Jones, 2018).

Για την καλύτερη οργάνωση των τοποθεσιών αλλά και των γεγονότων της σειράς τα οποία διαδραματίζονται σε διαφορετικά σημεία, ήταν απαραίτητος ο σχεδιασμός μερικών – έστω και πρόχειρων – χαρτών. Η οπτική βοήθεια που παρείχαν αυτοί οι χάρτες έλυσαν θέματα που αφορούσαν τις οπτικές γωνίες των πλάνων, σκηνοθετικά στοιχεία (από ποια πλευρά θα εμφανίζονταν οι χαρακτήρες) καθώς και σεναριακά στοιχεία (ονόματα πόλεων που αναφέρονται ή άλλων τοποθεσιών απαραίτητα για την πληροφόρηση των θεατών για τον Κόσμο των Δώδεκα Βασιλείων).

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 136: Γενικός χάρτης της Πρωτεύουσας και των γύρω περιοχών

ΕΙΚΟΝΑ 137: Χάρτης της Λουτένιας και των γύρω Βασιλείων

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 138: Χάρτης του Κάστρου των Φείγουινβ και κομματιού της πόλης της Πρωτεύουσας





4.2.3. Η Πρωτεύουσα της Λουτένιας

Η Πρωτεύουσα της Λουτένιας βρίσκεται στο κέντρο του βασιλείου της Λουτένιας, δίπλα στον Γρήγορο Ποταμό. Έχει μεγάλη στρατιωτική και αγροτική δύναμη. Οι μεγάλες πεδιάδες που την περιτριγυρίζουν είναι εύφορες και σε αυτές καλλιεργούνται διάφορα λαχανικά και φρούτα. Δεν είναι λίγες οι φορές που γειτονικά βασίλεια επιχειρήσαν να κηρύξουν πόλεμο για να διεκδικήσουν αυτόν τον θησαυρό, αλλά οι δυνάμεις των Φέιγουινβ πάντα κατέπνιγαν την οποιαδήποτε απόπειρα.

Κάποτε λέγεται πως η Πρωτεύουσα δεν αναφερόταν ως σκέτη «Πρωτεύουσα», αλλά είχε ένα πανέμορφο όνομα το οποίο αντιπροσώπευε τον πλούτο και τη δύναμη αυτής της πόλης, μέχρι που μια κακιά μάγισσα το καταράστηκε από ζήλια. Από τότε κανένας δεν μπόρεσε να ξαναπεί το όνομα της και κάπως έτσι ξεχάστηκε μέσα στους αιώνες.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 139: Η Πρωτεύουσα. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 140: Μια καταιγίδα χτυπά το Κάστρο των Φέιγουινβ. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)



4.2.4. Το Κάστρο των Φείγουινβ

Το περιβόητο Κάστρο των Φείγουινβ στέκεται πάνω στον ψηλότερο λόφο της Πρωτεύουσας. Λέγεται πως κατασκευάστηκε από τον πρώτο ιδρυτή της δυναστείας των Φείγουινβ, τον Έρικ τον Πρώτο, κατακτητή της Λουτένιας και των Άγριων Βασιλείων της ενδοχώρας, σε καιρούς δύσκολους, με μεγάλη φτώχεια και πείνα. Μέχρι και την εποχή της Πριγκίπισσας Ηούς, το κάστρο αυτό έχει στεγάσει οχτώ γενιές Φείγουινβ.

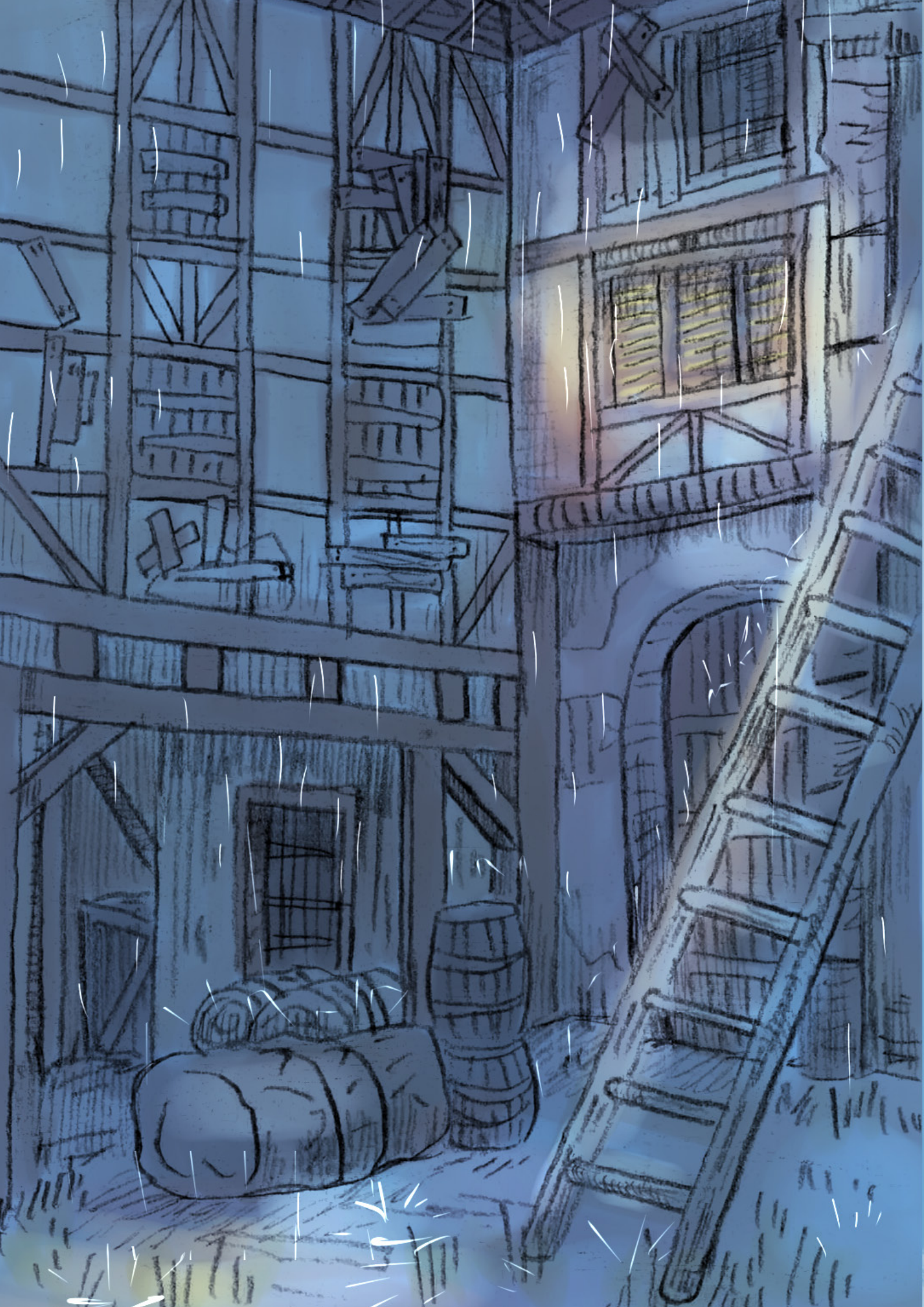
Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 141: Ο Τσέστερ φτάνει στο Κάστρο των Φείγουινβ. Καρέ από το graphic novel *Tales*: μέρος 1^ο (2020)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 142: Οι σκοτεινοί διάδρομοι του Κάστρου των Φείγουινβ. Πρόχειρο render του χώρου για το 1^ο επεισόδιο- πιλότο της σειράς *Tales* (2022)





4.2.5. Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου

Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου πρόκειται για μια δημοφιλή ταβέρνα στην Πρωτεύουσα, στην οποία σχεδόν κάθε μέρα θα διαδραματιστεί κάτι ενδιαφέρον.

Οι ιδιοκτήτες είναι μια παρέα περιέργων πλασμάτων, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω (βλ. *Χαρακτήρες – Οι ιδιοκτήτες της Ταβέρνας του Ακρωτηριασμένου Δράκου*)

Είναι ένα ιδιαίτερο μέρος καθώς, σε αντίθεση με άλλους χώρους εστίασης, επιτρέπεται η είσοδος στην πλειονότητα των μαγικών πλασμάτων. Επίσης είναι ευρέως γνωστή για τα ξέφρενα βράδια που διοργανώνονται κάθε τόσο, τα οποία είναι γεμάτα με χορό και τραγούδι.

Αριστερά

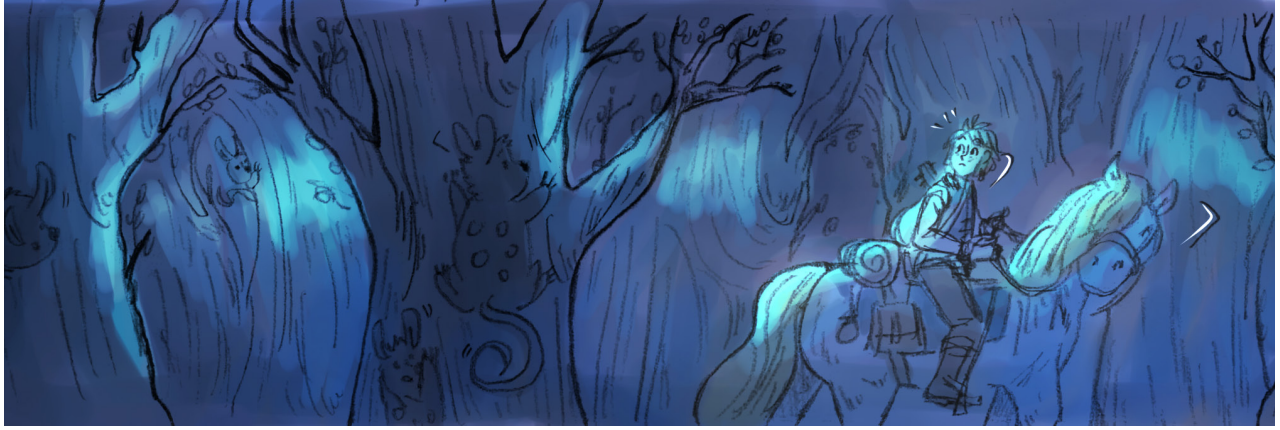
ΕΙΚΟΝΑ 143: Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου από έξω. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 144: Η Ταβέρνα του Ακρωτηριασμένου Δράκου από μέσα. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)







4.2.6. Δρόμοι για την Πρωτεύουσα

Ο Τσέστερ και η Ώρα διασχίζουν διάφορους δρόμους για να καταλήξουν εν τέλει στην Πρωτεύουσα. Περνούν από τους Γυμνούς Λόφους και το Φαράγγι των Λουλουδιών και όσο πιο πολύ πλησιάζουν στην Πρωτεύουσα τόσο πιο πολύ το περιβάλλον ημερεύει και η ακαλλιέργητη γη μεταμορφώνεται σε πλούσια χωράφια. Το ταξίδι τους διαρκεί περίπου μιάμιση μέρα και φτάνουν στον προορισμό τους μια μέρα πριν τους εορτασμούς για τα γενέθλια της Πριγκίπισσας Ηούς.

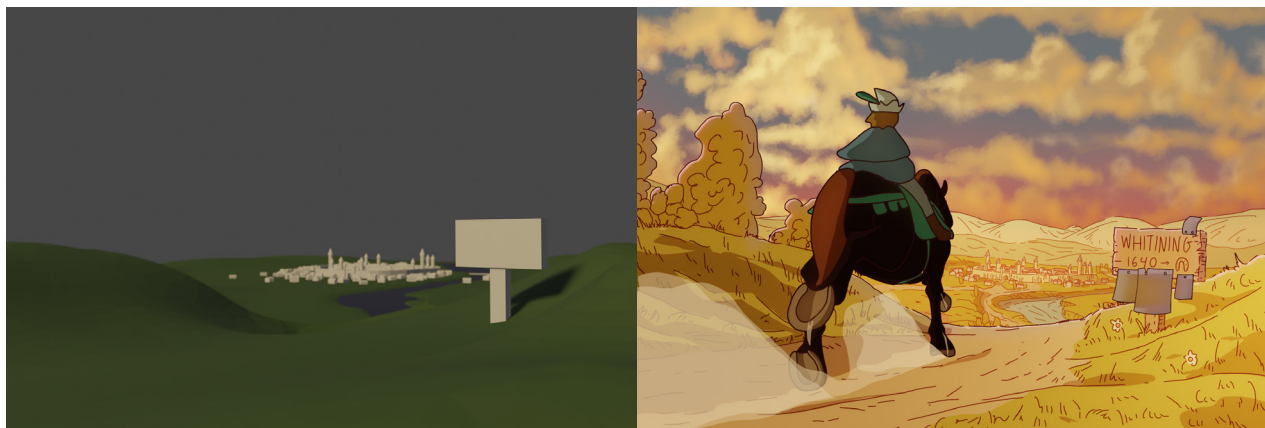
Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 145: Ο Τσέστερ, η Ώρα και το πιστό άλογο ξεκουράζονται στον δρόμο τους για την Πρωτεύουσα. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πιλότο της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 146: Ο Τσέστερ διασχίζει ένα μαγεμένο δάσος. Καρέ από το graphic novel *Tales: μέρος 1^ο* (2020)





4.2.7. Το χωριό Γουάιτινινγκ

Το χωριό Γουάιτινινγκ βρίσκεται βόρεια της Λουτένιας, κοντά στα σύνορα των Πράσινων Πεδιάδων. Είναι φημισμένο για τα καλοκαιρινά φεστιβάλ του (τα οποία είναι κάθε χρόνο γεμάτα με κόσμο), καθώς και για τα νόστιμα τοπικά προϊόντα του όπως τα μήλα, οι μπίρες, οι μηλίτες και οι μηλόπιτες. Είναι ένα ήσυχο χωριό το οποίο ζει κυρίως από το εμπόριο με τα βασιλεια, τα οποία συνδέονται μέσω του Γρήγορου ποταμού.

Αριστερά

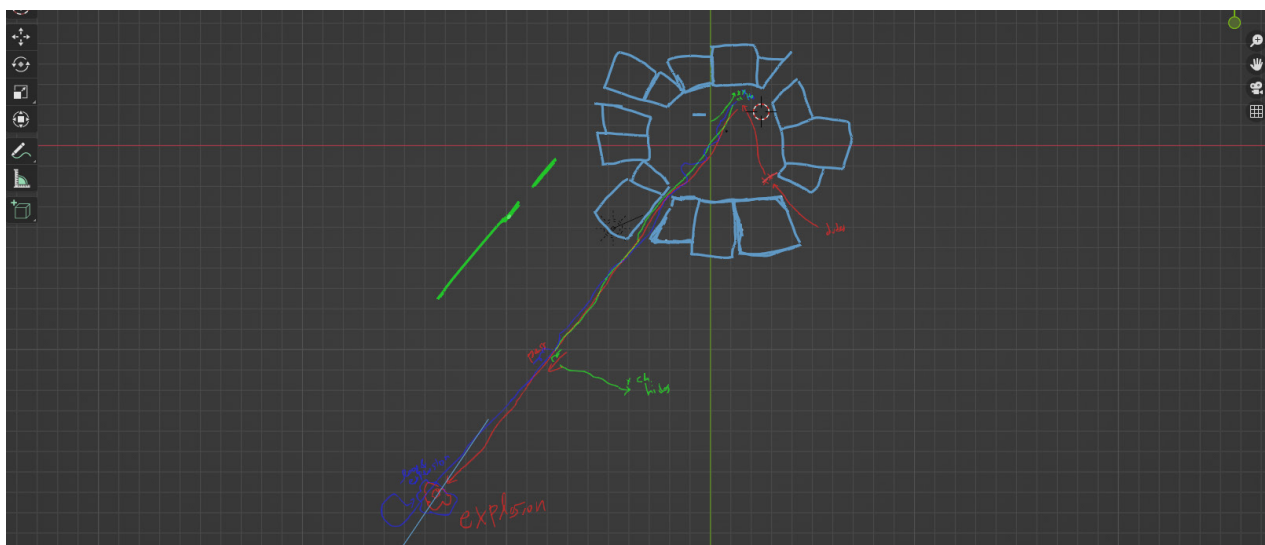
ΕΙΚΟΝΑ 148: Το χωριό Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς *Tales* (2022)

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 149: Το χωριό Γουάιτινινγκ. Πρόχειρο render του χώρου για το 1^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 150: Ο Βασιλικός Αγγελιοφόρος καταφθάνει στο χωριό Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς *Tales* (2022)

ΕΙΚΟΝΑ 151: Προσχέδιο της κάτοψης του χωριού Γουάιτινινγκ. Στιγμιότυπο από το 1^ο επεισόδιο-πilotό της σειράς *Tales* (2022)



Camera Perspective (51) villagers front



Summary
 GPencil.003
 shadows
 lines mouth 2
 lines mouth
 mouth colours
 lines eyes 2
 eyes colour 2
 lines eyes
 colour eyes
 lines static
 colours static
 rough

Timeline: 0 10 20 30 40 51 60 70 80



5. ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΠΙΛΟΤΟΥ

5.1. Εικονογραφημένο σενάριο (storyboard)

1η Σκηνή



Προηγούμενο διασέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 152: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Blender κατά τη διάρκεια του animation.

Πάνω

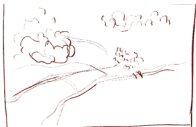
ΕΙΚΟΝΑ 153: storyboard σκηνή 1η

Δεξιά

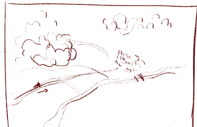
ΕΙΚΟΝΑ 154: storyboard σκηνή 2η

2η Σκηνή

ΣΕΡΟΥΕΣ ΣΚΗΝΗ 2 - ΤΟ ΠΛΗΓΗΡΙ



ΗΛΚΡΙΝΟ ΠΛΑΝΟ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ - ΝΕΡΙ ΓΑΙΕΝΤΟΥ (ΚΑΛΩΣΗ)



ΜΙΑ ΦΙΓΟΥΡΑ ΦΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΠΗΓΑΝΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΧΩΡΙΟ (ΚΑΛΩΣΗ)



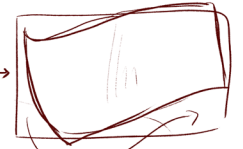
ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ. ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΙΑ ΠΑΝΟΡΑ ΜΕ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ - ΜΧΟΙ ΓΑΙΕΝΤΟΥ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ



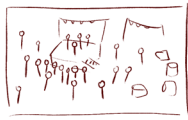
ΕΝΑΣ ΕΡΧΙΠΟΣ ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΠΑΙΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΧΩΡΙΟ (ΚΑΛΩΣΗ) Η ΜΙΑ ΑΦΙΣΤΑ ΠΑΡΑΣΥΡΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΕΡΑ



Η ΑΦΙΣΤΑ ΠΑΝΩΣΕΙ ΤΗΝ ΚΑΜΕΣΑ ΚΑΙ ΚΑΤΑΒΕΡΝΟΥΜΕ ΝΑ ΤΗΝ ΔΙΑΒΑΣΟΥΜΕ.



Η ΑΦΙΣΤΑ ΠΕΡΝΑΕΙ ΜΠΡΟΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΜΕΡΑ (ΣΗΜΑΙΩΣΗ)



ΓΕΝΙΚΟ ΠΛΑΝΟ ΤΗΣ ΠΛΑΤΕΙΑΣ



ΧΗ - ΚΑΙ ΤΟΤΕ... ΚΟΥΙΝΟ ΣΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ CHESTER



ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΜΕ ΟΥΝΑΣΚΟ ΤΟΥ ΠΑΡΑΝΟΡΑ



ΧΗ - Η ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΕΔΩΣΕ ΕΜΑ ΣΑΛΤΟ...!



ΣΑΦΗΝΙΚΑ ΜΙΑ ΜΠΟΥ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΕΜΦΑΝΙΣΤΗΚΕ ΣΤΟ ΧΕΡΙ ΤΟΥ CHESTER



Η ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ ΤΡΕΦΕΙ!



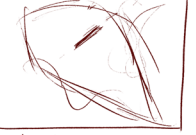
... ΚΑΙ ΣΚΑΡΦΑΥΣΕ ΠΛΩΣ ΣΤΟ ΛΑΜΟ ΤΟΥ ΔΡΑΚΟΝΤΑ!



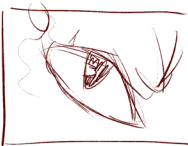
ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΦΟΝΑΖΟΥΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΓΝΩΣΙΑ ΤΟΥΣ



... ΤΟΥ ΨΙΟΗΡΗΣΕ ΤΑ ΜΑΤΙΚΑ ΛΟΓΙΑ...!



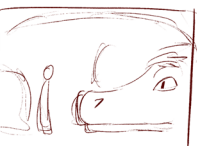
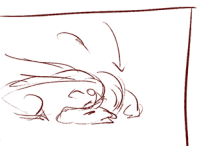
... ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΚΑΘΑΡΙΣΑΝ...!



...ΤΟ ΞΟΡΚΙ ΤΗΣ ΚΑΚΑΣ ΜΑΤΙΣΜΕΣ ΕΙΧΕ ΣΙΔΑΞΕ!



... ΖΑΤΩΣΕ ΚΑΤΩ...!



...ΚΟΙΤΑΞΕ ΜΕ ΕΚΘΑΝΗ ΤΗΝ ΠΡΙΓΚΙΠΙΣΣΑ...!



... ΑΓΓΑΛΙΑΞΕ ΤΗΝ ΤΕΡΑΣΙΑ ΜΟΥΣΟΥΔΑ ΤΟΥ...!



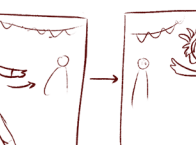
... ΝΑ ΣΩΣΕΙ ΤΟΝ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΙ ΣΟΦΟ ΔΡΑΚΟΝΤΑ...!



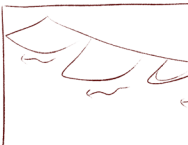
Ο CHESTER ΚΑΝΕΙ ΥΠΟΚΑΝΗ ΕΝΩ ΤΟ ΚΟΥΙΝΟ ΤΟΝ ΧΕΙΡΟΚΡΟΤΑ ΧΗ - "ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΣΤΙ! ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΣΤΙ!"



ΣΗΚΝΩΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΜΙΑΡΕΙ ΧΗ - "ΤΡΕΦΕ ΤΟΝ ΕΠΙΤΡΕΦΕΤΕ ΝΑ ΑΝΕΦΟΔΙΑΣΤΕ..."



ΧΗ - ... ΜΕ ΑΙΧΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΙΟΡΕΟ ΠΑΡΑΝΟΡΑ...!



ΤΑ ΔΥΝΑΜΩΣΗΤΙΚΑ ΣΗΜΑΤΙΚΑ ΑΝΕΜΙΣΟΥΝ ΕΛΑΦΡΑ



Ο CHESTER ΠΕΡΙΠΑΤΕΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ



ΚΑΤΩΤΙΣ ΓΕΜΙΖΕΙ ΠΟΤΗΡΙΑ ΜΕ ΜΠΥΡΑ



ΚΟΥΙΝΟ ΣΕ ΠΙΛΤΕΛΑ ΜΕ ΜΗΛΟΠΙΤΑ Η ΣΤΡΟΥΤΕΛΑ



ΦΤΑΝΕΙ ΣΤΟΝ ΠΑΓΚΟ ΜΕ ΤΙΣ ΜΠΥΡΕΣ ΚΑΙ ΕΙΣ ΜΗΛΟΠΙΤΕΣ



ΠΑΙΡΝΕΙ ΕΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙ ΜΗΛΟΠΙΤΑ ΚΑΙ ΕΜΑ ΚΑΠΕΛΟ ΜΠΥΡΑ



ΠΕΡΠΑΤΕΙ ΜΕΣΑ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ



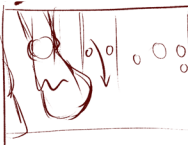
ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΠΛΩΣ ΣΤΙΣ ΚΟΥΤΕΣ



ΒΟΛΕΥΕΤΑΙ



ΤΡΕΦΕ ΑΙΧΗ ΜΗΛΟΠΙΤΑ



ΤΟ ΛΟΓΟ ΑΠΟ ΠΡΙΝ ΣΗΜΑΤΙΚΑ ΚΟΝΤΑ ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΕΙΑ



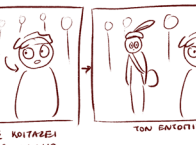
Ο ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΠΑΡΚΑΡΕΙ ΤΟ ΛΟΓΟ ΤΟΥ ΚΑΙ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΧΑΡΟΥΜΕΝΟΣ. Ο ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΕΡΧΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΒΑΘΟΣ. - "ΜΗΤΡΕΣ ΣΕΡΕΤΕ ΤΟΝ ΕΙΜΑΙ Ο ΨΑΡΑΦΟΥΣ CHESTER!"



Ο ΧΟΡΙΚΟΣ ΚΡΙΤΑΚΕΙ ΠΕΡΑ ΑΔΕΣ ΣΤΟΝ ΥΚΑΜΟ ΤΩΝ ΕΝΦΟΤΙΣΕΙ



-ΕΚΕΙ ΕΙΝΑΙ"



Ο CHESTER ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΝΑ ΤΡΕΦΕ ΤΗΝ ΜΗΛΟΠΙΤΑ ΣΗ - "ΓΕΙΑΑΑΑΑ"



Ο CHESTER ΠΕΤΑΦΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΣΗΜΑΤΙΚΗ ΕΡΧΟΜΕΝΗ ΤΗΣ ΣΠΡΕ



ΧΗ - "ΣΑ... ΣΑ... ΤΙ ΚΑΝΕΙΣ ΕΣΥ ΕΔΩ?"



ΣΠ - "ΕΛ... ΣΥΝΑ ΜΑΚΙ ΔΟΥΛΕΙΣ ΝΑ ΤΕΛΕΙΩΣΕ..."



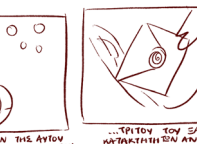
ΣΠ - "... ΧΧΧΧ" Ο ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΤΗΣ ΑΠΟΕΡΑ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΗ



Ο ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΠΑΝΩΣΕΙ - "ΕΣΑΙ Ο CHESTER Ο ΨΑΡΑΦΟΥΣ"



ΧΗ - "ΕΕ... ΝΑΙ!"



- "ΚΑΤ' ΕΠΙΟΡΕΗΝ ΤΗΣ ΑΥΤΟΥ ΕΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΕΣΑ ΤΟΥ."



...ΤΡΙΤΟ ΤΟΥ ΣΑΡΟΥΣΤΟΥ, ΚΑΤΑΚΤΗΤΗ ΤΩΝ ΑΝΩ ΧΩΡΙΩΝ...



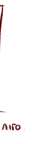
Ο ΑΓΓΕΛΟΦΟΡΟΣ ΤΕΙΝΕΙ ΠΡΟΣ ΤΟ ΝΕΡΟΣ ΤΟΥ CHESTER ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΑΓ - "ΣΑΕ ΠΑΡΑΝΟΡΑ ΑΝΤΟ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ"



Ο CHESTER ΤΟ ΠΑΡΝΕΙ ΔΙΑΤΑΚΤΙΚΑ



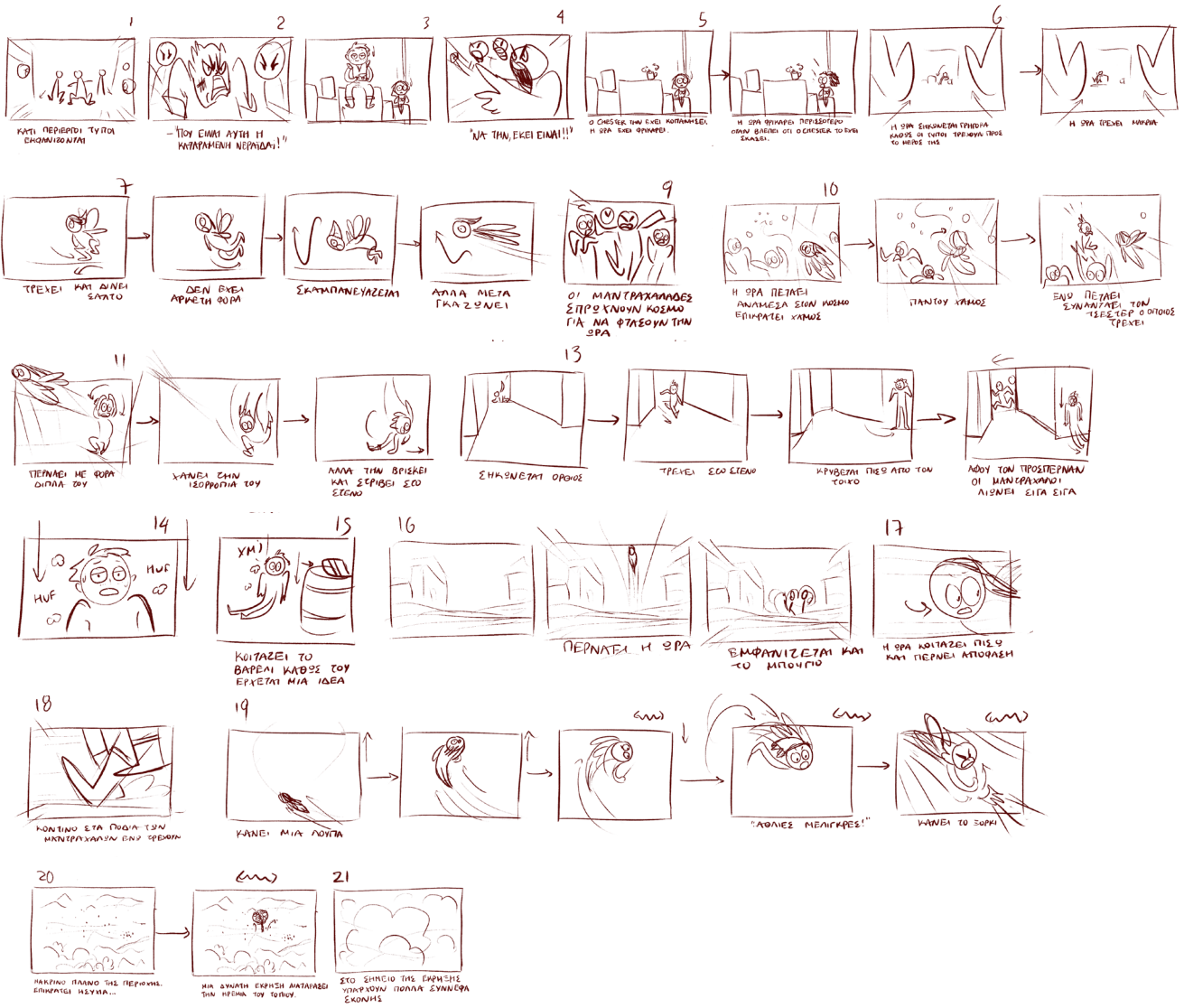
-ΓΛΩΥ...



ΤΑ ΧΕΡΙΑ ΤΟΥ ΤΡΕΦΟΥΜΕΝΟ

3η Σκηνή

ΣΚΗΝΗ 3 - ΤΟ ΚΙΝΗΜΑΤΟ



ΕΙΚΟΝΑ 155: storyboard σκηνή 3η

ΕΙΚΟΝΑ 156: storyboard σκηνή 4η

ΕΙΚΟΝΑ 157: storyboard σκηνή 5η

4η Σκηνή

1 ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Η ΣΠΑ

2 ΤΡΟΧΟΣΦΑΙΡΑ ΑΙΘΡΑ ΚΑΙ ΚΟΙΤΑΖΕΙ

3 -ΤΙ ΣΤΟ ΚΑΙΟ ΕΚΑΝΕΣ ΣΠΑ!!

4 -"Α, ΕΘΩ ΕΙΣΑΙ!"

5 ΣΠ-"ΕΜΜ... ΤΙΝΤΑ, ΟΛΑ ΚΑΛΑ..."

6 ΣΠ-"...ΔΕΝ ΘΑ ΗΑΣ ΤΑΝΑΕΝΚΑΙΣΙΟΥΜ..." Ο CHESTER ΕΚΚΟΝΕΙΤΑΙ ΑΙΘΡΑ

7 Ο CHESTER ΒΓΑΙΝΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΒΑΡΕΛΙ

8 Ο CHESTER ΒΓΑΙΝΕΙ ΕΣΩ

9 -ΓΕΛΙΚΑ ΤΙ ΕΓΡΑΦΕ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ!

10 -ΟΜ ΔΕΝ ΠΡΟΛΑΒΑ ΚΑΘΕΣΤΑΙ ΠΙΣΤΟΣ ΣΤΟΝ ΤΟΙΚΟ

11 -"ΑΝΘΙΞΕ ΤΟ...!"

12 -ΔΕΝ ΗΣΘΩΝ ΚΑΤΕΞΕ ΣΤΟ ΠΑΝΑΚΙ?

13 ΣΠ-"ΜΑ ΤΑ ΜΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΚΑΤΕΞΕΡΩΝ..."

14 Η ΣΠΑ ΣΚΥΒΕΙ ΝΑ ΔΕΙ ΤΙ ΓΡΑΦΕΙ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ

15 C.A.P

16 C.A.P

17 C.A.P

18 ΣΠ-"...ΤΙ ΘΑ ΚΑΝΕΙΣ..."

19 ΣΠ-"ΕΧΩ ΑΜΑΗ ΕΠΙΜΟΦΗ!"

20 ΣΠ-"...ΤΑΞΙΔΙΟΥΜΕ ΤΟΝ ΣΥΝΤΗΡΑ ΕΓΩ..."

21 Ο CHESTER ΟΡΙΖΕΙ ΣΙΣΑΜΑ, Η ΟΛΑ ΚΟΙΤΑΖΕΙ ΤΟ ΕΡΓΟ

22 ΕΜΚΑΤΙΣΜΑΗ

23 ΑΝΤΙΡΕΠΟ ΣΑ ΜΟΤΕΛΟ

24 B.M. BIRTH

25

26

27

28

29

30

31

32

5η Σκηνή

1 Ο ΗΛΙΟΣ ΑΝΑΤΕΛΕΙ

2 Ο CHESTER ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΣΤΟ ΑΝΤΟ ΤΟΥ (ΣΕΣ ΜΑΥΡΩΝ)

3 Η ΣΠΑ ΠΡΟΣΒΕΒΗΝΕΤΑΙ ΣΤΑ ΚΑΠΝΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΑΝΤΟΥ ΚΑΙ Ο CHESTER ΧΥΝΕΙ ΤΑ ΓΡΕΜΙΑ (ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΟΥΝ (ΣΕΣ ΜΑΥΡΩΝ))

4 ΜΑΚΡΙΝΟ ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΩΣ Ο ΗΛΙΟΣ ΑΝΑΤΕΛΕΙ

5 ΜΑΚΡΙΝΟ ΠΛΑΝΟ ΜΑΘΩΣ ΤΑ ΣΥΝΝΕΦΑ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟΝ ΟΥΡΑΝΟ

6 Ο CHESTER ΣΥΝΤΕΛΕΙ ΤΟΝ ΑΡΧΟΜΟ ΤΟΥ

7 ΞΕΚΟΥΦΑΖΟΝΤΑΙ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΕΝΑ ΔΕΝΤΟ

8 ΜΟΝΤΙΝΟ ΠΛΑΝΟ ΣΤΟ ΧΟΡΤΑΡΙ.

9 ΜΟΝΤΙΝΟ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΑΝΤΟΥ ΠΟΥ ΣΤΑΜΑΤΑ

10 Ο CHESTER ΕΝΘΟΥΣΙΑΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΕΥΟΝΣΑ

11 ΒΛΕΠΟΥΜΕ ΤΟΝ CHESTER ΚΑΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΝ ΠΡΟΣΤΕΥΟΝΣΑ

12 ΔΕΠΙΤΕΛΕΩΣ ΦΤΑΣΑΜΕ..." Η ΚΑΜΕΡΑ ΑΝΕΒΑΙΝΕΙ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΛΟΥΣ

13 ΕΜΦΑΝΙΖΕΤΑΙ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΑΙ ΤΟ "TO BE CONTINUED"

14 FADE TO BLACK + ΤΙΤΛΟΣ ΤΕΛΟΥΣ

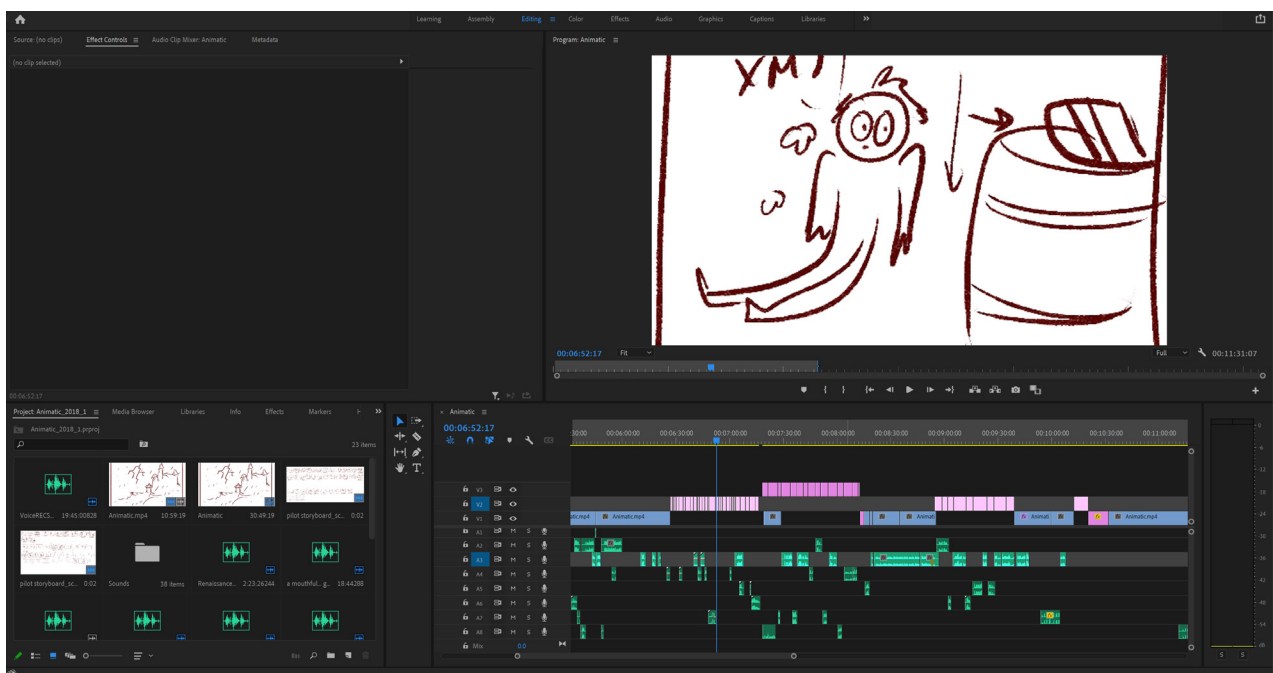
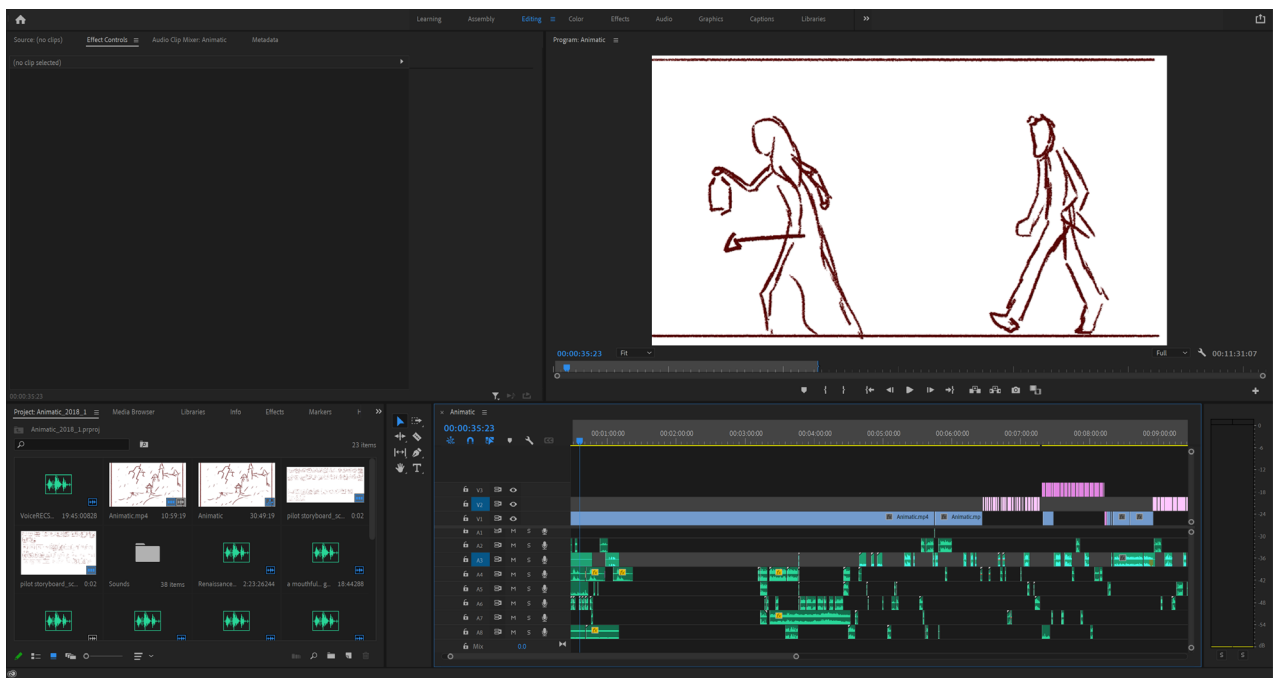
5.2. Ανιματίκ (animatic)

ΕΙΚΟΝΑ 158 & 159: Στιγμιότυπα οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διάρκεια του μοντάζ για το ανιματίκ.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση οι προσθήκες σε σχέση με το storyboard ήταν λίγες - προστέθηκαν κινήσεις της κάμερας καθώς και transitions. Τόσο το storyboard όσο και το ανιματίκ σχεδιάστηκαν κυρίως σαν άξονας και όχι τόσο σαν λεπτομερής οδηγός της αλληλουχίας των πλάνων. Αρκετές αλλαγές πραγματοποιήθηκαν σε μετέπειτα στάδια, τόσο στο σχεδιασμό και τις οπτικές γωνίες των πλάνων όσο και στην ίδια τη δράση εντός αυτών. Παρότι αυτό προσέφερε μία κάποια ελευθερία σχετικά με το δημιουργικό κομμάτι αλλά και κατά τη λήψη αποφάσεων στη διαδικασία του animation (το οποίο κέρδισε αρκετό χρόνο από το στάδιο της προ-παραγωγής) προξένησε επίσης και μερικά προβλήματα. Αναφορικά, μερικά από αυτά ήταν τα εξής:

- Συνδυασμοί πλάνων που άλλαξαν δεν είχαν πλέον ικανοποιητική συνοχή και χρειάστηκε να ξανά επεξεργαστούν,
- Πλάνα σχεδιάστηκαν 2 φορές από διαφορετική οπτική γωνία εκ παραδρομής, με αποτέλεσμα να χαθεί χρόνος,
- Λόγω των αλλαγών προστέθηκαν η αφαιρέθηκαν πλάνα, γεγονός το οποίο άλλαξε καθολικά τη συνολική ροή.

Στο ανιματίκ προστέθηκαν επίσης και κάποιοι βασικοί ήχοι, αρχικά με βάση το storyboard αλλά και νέοι, οι οποίοι βοηθούν στην κατανόηση της δράσης αλλά και τη σύνδεση μεταξύ πλάνων.





5.3. Voice acting

Η ηχογράφηση των διαλόγων αποτελεί καθοριστικό σημείο στην διαδικασία παραγωγής του animation. Είναι πολύ σημαντικό η ηχογράφηση να πραγματοποιηθεί στην αρχή (συντά πριν ακόμα και από το ανιματίκ) έτσι ώστε να μπορεί να αποτυπωθεί η υποκριτική των ηθοποιών στην κίνηση των χαρακτήρων αλλά και να συγχρονιστούν τα στόματα τους με βάση το διάλογο.

Στην προκειμένη περίπτωση, το σύνολο της διαδικασίας του voice acting χωρίστηκε σε 3 στάδια:

1. **Casting⁷**: Η αναζήτηση αυτή αποδείχτηκε αρκετά δύσκολη καθώς υπήρχε ανάγκη η ηχογράφηση να γίνει παρουσία της σκηνοθέτη και του ήχο-σχεδιαστή, ενώ η γλώσσα των διαλόγων είναι αγγλική. Επομένως έπρεπε να βρεθούν άτομα στην περιοχή της Αθήνας που μπορούν να ερμηνεύσουν τους ρόλους τους, να ταιριάζουν οι φωνές στον εκάστοτε χαρακτήρα αλλά να έχουν και ικανοποιητική ευχέρεια στην Αγγλική γλώσσα. Ειδικά η προφορά ήταν αρκετά μεγάλο σημείο προσοχής. Υπήρξαν τεχνικά εμπόδια και ο πρωταγωνιστής τελικώς αντικαταστάθηκε, παρόλα αυτά βρέθηκαν τα κατάλληλα άτομα που κλήθηκαν να ερμηνεύσουν (τουλάχιστον για τα πλαίσια της εργασίας) ακόμη και πάνω από έναν ρόλο ο καθένας.
2. **Ηχογράφηση**: το βήμα αυτό πραγματοποιήθηκε παρουσία ολόκληρης της σχεδιαστικής ομάδας αλλά και των μελών του cast με σκοπό να υπάρχει πλήρης επικοινωνία και κατανόηση του σεναρίου από όλους. Την ηχογράφηση πραγματοποίησε εξωτερικός συνεργάτης⁸ στο προσωπικό του οικιακό στούντιο, με ημι-επαγγελματικό εξοπλισμό. Οι ηθοποιοί κλήθηκαν να ερμηνεύσουν τους

7 **Casting** ονομάζεται η διαδικασία αναζήτησης των ταλέντων που θα κληθούν να υποδυθούν τους χαρακτήρες (Cambridge University Press).

8 Βλ. κεφάλαιο 8. Λίστα Συντελεστών (Credits)

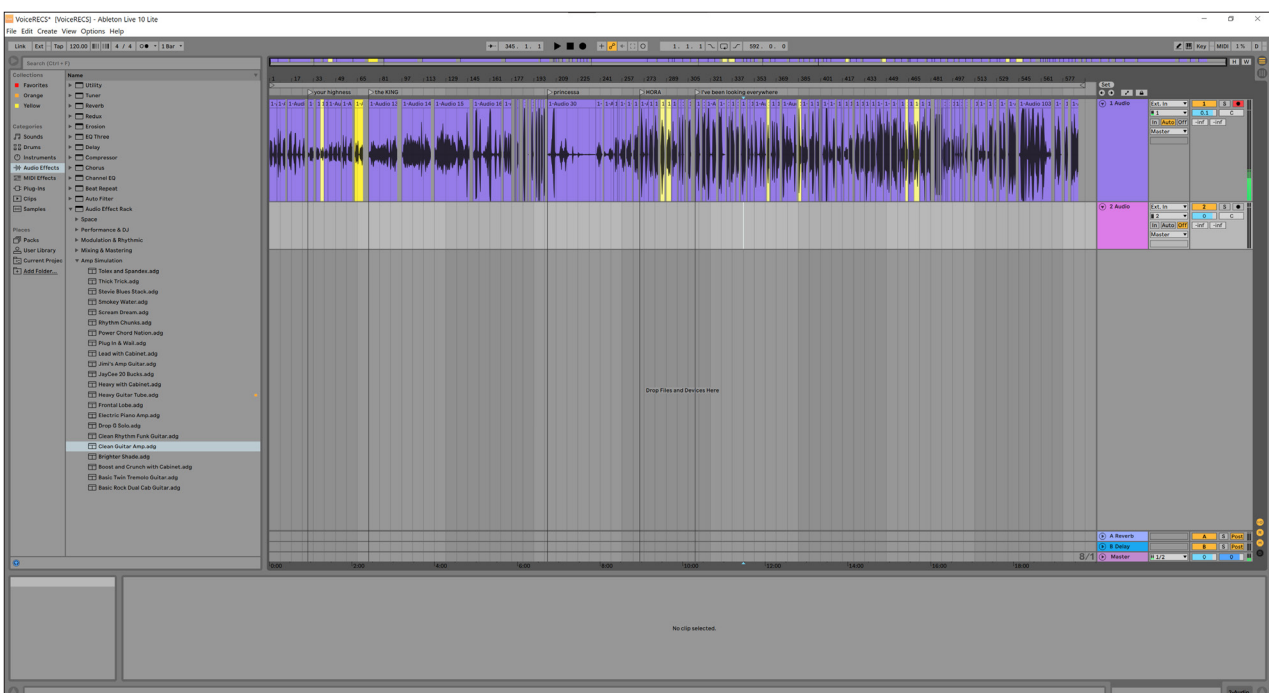
Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 160: Φωτογραφία από τον εξοπλισμό ηχογράφησης στο οικιακό studio του Γιάννη Κυρίτση. Λήψη: Γιάννης Κυρίτσης, 2022

ρόλους τους πραγματοποιώντας πολλαπλές, διαφορετικές λήψεις της ίδιας ατάκας, αλλάζοντας τη χροιά και τον τόνο της φωνής. Αξίζει επίσης να σημειωθεί και η ηχογράφηση διαφόρων ήχων, όπως κραυγές, ανάσες, και γέλια τα οποία θα τοποθετούνταν στα διάφορα σημεία δράσης.

3. **Επαναληπτική Ηχογράφηση:** κρίθηκε αναγκαία για διάφορους λόγους. Αρχικά κατά τη διαδικασία του μοντάζ παρατηρήθηκαν λάθη ή ελλείψεις στην ηχογράφηση που δεν είχαν καθοριστεί σωστά από την αρχή. Επιπρόσθετα, λόγω αλλαγών που προέκυψαν σε κάποια πλάνα, χρειάστηκαν αναλόγως να αλλάξουν και ορισμένες ατάκες.

Μετά την ολοκλήρωση των πρώτων δύο σταδίων, οι διάλογοι προστέθηκαν στο ανιματικό με σκοπό να χρησιμοποιηθούν σε όλη την υπόλοιπη διαδικασία της εργασίας. Σε αυτό το σημείο έγινε ειδική επιλογή των καλύτερων και πιο ταιριαστών εκδοχών από την κάθε ατάκα, ενώ πολλές φορές μάλιστα χρειάστηκε να πραγματοποιηθεί επεξεργασία για τη συρραφή διαφορετικών λήψεων.





Εικόνα 162: Ηχογράφιση

Αριστερά

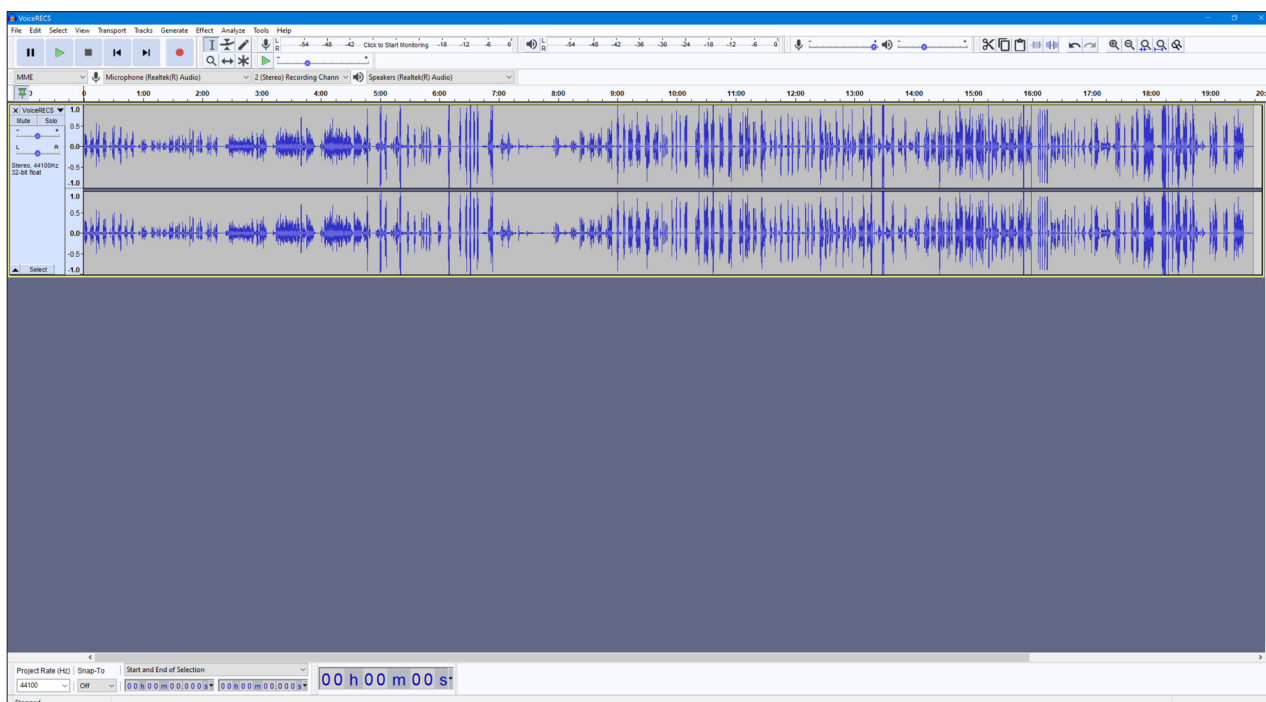
ΕΙΚΟΝΑ 161: Στιγμιότυπο οθόνης από το Ableton Live κατά τη διάρκεια ηχογράφησης φωνών.

Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 162: Φωτογραφία από τη διαδικασία της ηχογράφησης διαλόγων.

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 163: Στιγμιότυπο οθόνης από το Audacity κατά τη διάρκεια επεξεργασίας του αρχείου ηχογράφησης.



5.4. Σύνθεση χώρου (Composition)

⁹ Βλ. Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

ΕΙΚΟΝΑ 164: Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνονται τα στοιχεία του χώρου που στήθηκαν με 3D μοντέλα ως βάσεις, και ταυτόχρονα τα πρώτα key frames του animation που τοποθετήθηκαν ανάλογα με τον χώρο.

Η δημιουργία των 3D χώρων, οι οποίοι χρησιμοποιήθηκαν ως βάση πάνω στην οποία σχεδιάστηκαν αργότερα τα φόντα, έγινε στο πρόγραμμα Blender⁹.

Χρησιμοποιώντας τρισδιάστατους όγκους και μορφοποιώντας τους κατάλληλα (χωρίς ιδιαίτερη λεπτομέρεια), δημιουργήθηκαν οι χώροι μέσα στους οποίους θα κινούνταν αργότερα οι χαρακτήρες.

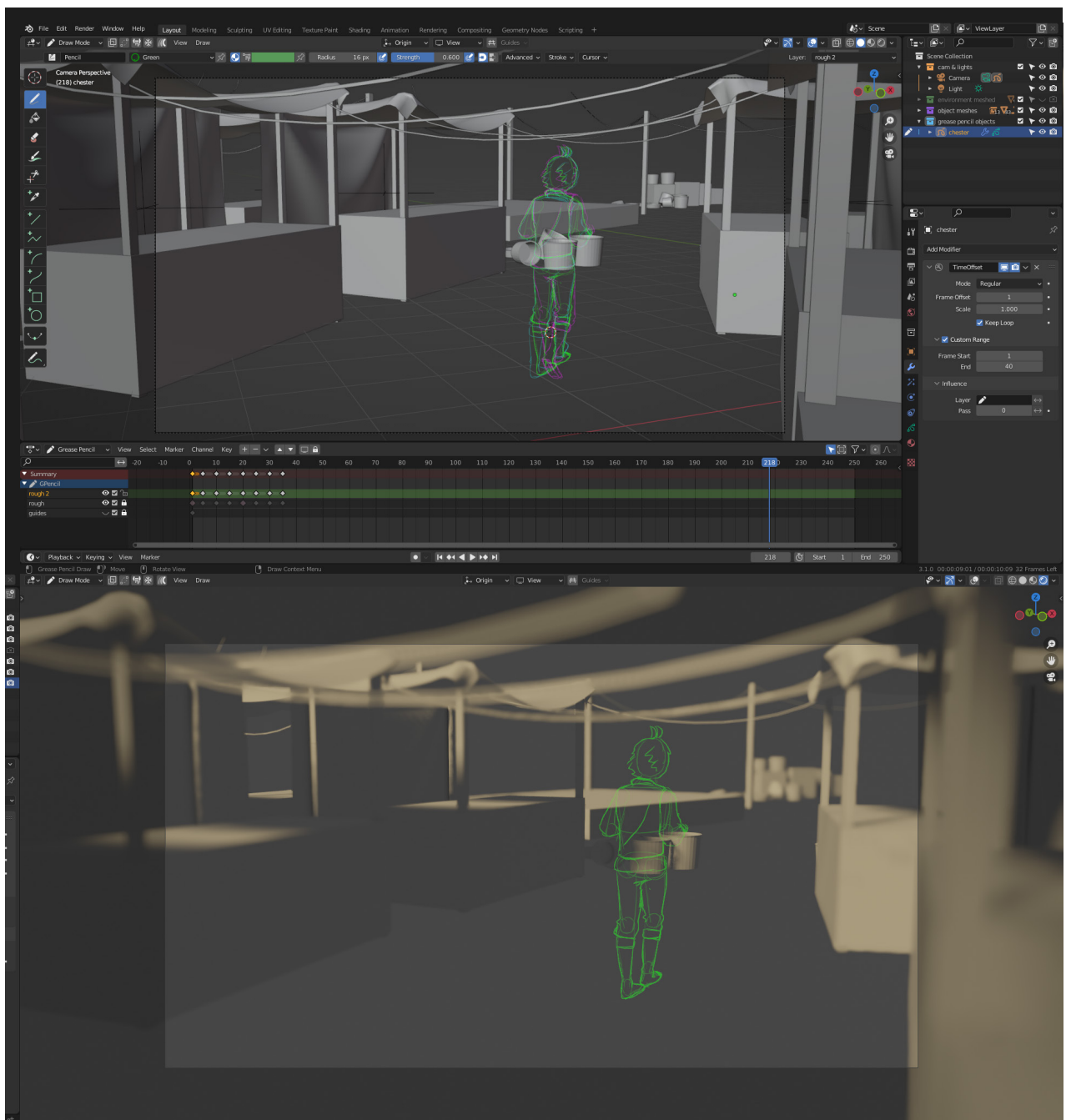
Ο κύριος λόγος που κατασκευάστηκαν αυτοί οι χώροι ήταν για να υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ανά πάσα στιγμή και από οποιαδήποτε γωνία ως βάση για τα φόντα, τα οποία θα εμφανίζονταν στα πλάνα του επεισοδίου και κατ' επέκταση της σειράς.

Κατασκευάστηκαν πέντε χώροι, οι οποίοι εμφανίζονται κατά την διάρκεια του 1^{ου} επεισοδίου.

Ο πρώτος χώρος που κατασκευάστηκε ήταν το κάστρο των Φέιγουνιβ και η πρωτεύουσα. Το κάστρο κατασκευάστηκε με απλούς όγκους ώστε να αναγνωρίζεται ως φιγούρα με βάση τα σχέδια του graphic novel, το ίδιο και τα σπίτια.

Στην συνέχεια ακολούθησε η δημιουργία του δωματίου της πριγκίπισσας. Σε αυτόν τον χώρο έγινε η δημιουργία μόνο τριών βασικών αντικειμένων (μια ντουλάπα, ένα κομοδίνο και το κρεβάτι της Πριγκίπισσας) τα οποία θα φαίνονταν στο τελικό πλάνο με βάση τα σχέδια στο εικονογραφημένο σενάριο. Επειδή δεν υπήρχε οπτικό υλικό από το graphic novel για το δωμάτιο, ο σχεδιασμός έγινε αποκλειστικά για την παραγωγή του επεισοδίου.

Ακολούθησε η δημιουργία ενός διαδρόμου με διακλάδωση μέσα στο κάστρο ο οποίος οδηγεί στο δωμάτιο με τον περίεργο πίνακα. Για τον συγκεκριμένο χώρο κατασκευάστηκε μόνο η διακλάδωση και



το δωμάτιο που ενώνεται με τον διάδρομο. Προστέθηκαν μικρές λεπτομέρειες όπως οι κολώνες κατά μήκος του διαδρόμου καθώς και μερικά κηροπήγια.

Ένας βασικός χώρος που κατασκευάστηκε ήταν το χωριό Γουάιτινγκ. Ο χώρος αυτός δεν φαίνεται ξεκάθαρα στην αρχή του graphic novel, οπότε δεν μπορούσαν να αντληθούν πολλά στοιχεία για τον σχεδιασμό του από εκεί. Η δημιουργία του ξεκίνησε από την κεντρική πλατεία και επεκτάθηκε στα κτίρια προς τα έξω. Σχεδιάστηκε και το γενικότερο τοπίο στο οποίο έχει κτιστεί το χωριό, ώστε να βοηθήσει στη δημιουργία των γενικών τοπίων και πλάνων του επεισοδίου.

Τέλος, κατασκευάστηκε και ένα απλό τοπίο το οποίο διασχίζει ο Τσέστερ στο ταξίδι του για την Πρωτεύουσα. Ο χώρος αυτός χρησιμοποιήθηκε για ένα μόνο πλάνο στην 5^η σκηνή του επεισοδίου.

Αφού οι χώροι είχαν κατασκευαστεί, ξεκίνησε η διαδικασία της σκηνοθεσίας των πλάνων. Με βάση το εικονογραφημένο σενάριο δημιουργήθηκαν τα απαραίτητα πλάνα και προσαρμόστηκε η γωνία της κάμερας στους αντίστοιχους χώρους. Στη συνέχεια, αφού η οπτική του κάθε πλάνου ήταν ικανοποιητική, τοποθετήθηκαν τα ανάλογα αντικείμενα grease pencil, ανάλογα με τα επίπεδα του κάθε φόντου. Το στυλ των φόντων που ακολουθήθηκε ήταν με πλακάτα χρώματα, σκιές και φώτα με μερικά εφέ.

5.5. Εμφύχωση - Ανιμείσιον (animation)

Το στάδιο αυτό ήταν το πιο χρονοβόρο καθώς αποτελεί το κύριο στάδιο παραγωγής animation.

Αφού το βασικό στήσιμο των αντικειμένων και των φόντων στον χώρο είχε ολοκληρωθεί, ξεκίνησε η διαδικασία της εμφύχωσης. Για αρχή το animation πραγματοποιήθηκε σε μια πιο πρόχειρη σχεδιαστική μορφή (rough animation), για να μελετηθούν οι κινήσεις και να αποτυπωθούν με ακρίβεια. Χρησιμοποιώντας το grease pencil του Blender, πρώτο στάδιο ήταν η δημιουργία των βασικών Keys (ή ακραίων καρτέ). Τα σχέδια αυτά γίνονταν με πράσινο μολύβι και πολλά από αυτά βασίζονταν σε κινήσεις οι οποίες είχαν καταγραφεί σε βίντεο, χρησιμοποιώντας τα ως reference. Μόνο για συγκεκριμένες κινήσεις έγινε χρήση και της τεχνικής του rotoscoping.

Ταυτόχρονα σχεδιάστηκαν και μερικοί οδηγοί (τόξα κίνησης) με μπλε χρώμα, συγκεκριμένα για τροχιές κίνησης των χαρακτήρων στο χώρο, πάνω στις οποίες πάτησαν τόσο τα keys όσο και τα υπόλοιπα καρτέ.

Μετά τον σχεδιασμό των Keys, ακολούθησε η δημιουργία των ενδιάμεσων καρτέ (in-between).

Τα ενδιάμεσα σχεδιάστηκαν αρχικά σε ένα πιο πρόχειρο στάδιο –δηλαδή χωρίς καθαρές γραμμές, συχνά με ανδρείκελα πάνω στα οποία γινόταν η προσθήκη λεπτομερειών.

Τα αρχικά Keys συχνά αφορούσαν μόνο τον κορμό της κίνησης, οπότε συμπληρώνοντας τα βασικά ενδιάμεσα, προστέθηκαν στη συνέχεια όλες οι επιπρόσθετες κινήσεις: αναπνοή, συνακόλουθες σε ρούχα και μαλλιά αλλά και τα βασικά γράμματα που προφέρονται από τα στόματα των χαρακτήρων.

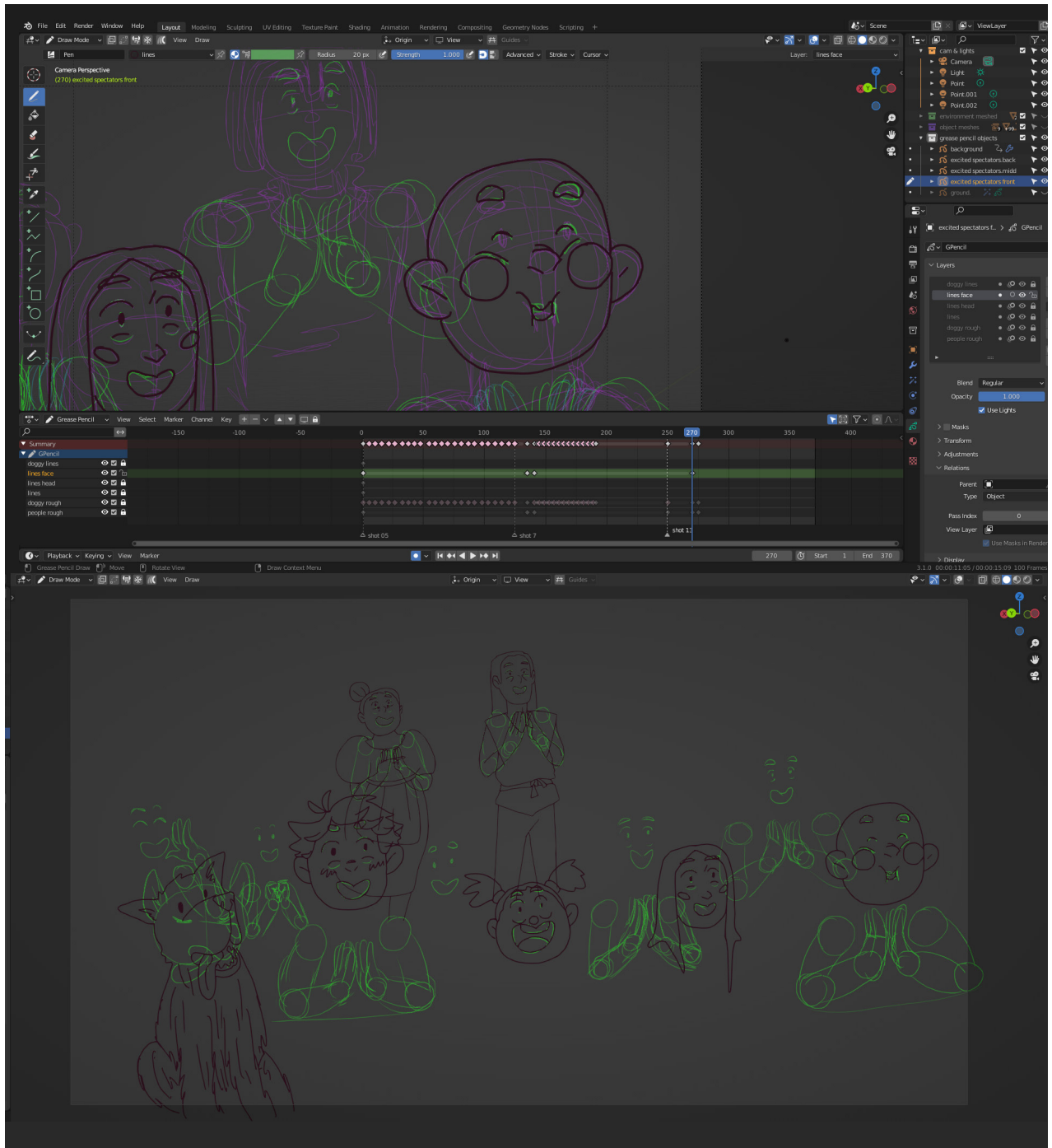
ΕΙΚΟΝΑ 165: Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνονται τμήματα από το rough animation καθώς και το clean up σε διάφορα στάδια της πορείας προς την ολοκλήρωσή τους. Με πράσινο είναι τα rough, με ροζ φαίνονται τα προηγούμενα καρέ ενώ με καφέ είναι το τελικό clean-up.

Αφού το στάδιο του πρόχειρου animation των χαρακτήρων είχε ολοκληρωθεί, ακολούθησε το clean-up (καθάρισμα). Με τη χρήση ενός σταθερού στρογγυλού πινέλου σχεδιάστηκαν όλες οι τελικές, καθαρές γραμμές πάνω από το πρόχειρο animation. Επειδή ανά πλάνο άλλαζε και η οπτική της κάμερας μέσα στον τρισδιάστατο κόσμο, αυτό επηρέαζε και το τελικό πάχος της γραμμής. Για να μειωθεί αυτή η διαφορά χρησιμοποιήθηκε το modifier *thickness*.

Στην συνέχεια, αφού όλες οι γραμμές είχαν πλέον ολοκληρωθεί, οι χαρακτήρες χρωματίστηκαν ο καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά χρώματα τα οποία είχαν καθοριστεί από το character design. Χρησιμοποιήθηκε κατά κύριο λόγο το εργαλείο Bucket (κουβάς) και σε περιπτώσεις όπου το σχέδιο ήταν πολύπλοκο και το εργαλείο αυτό δεν λειτουργούσε σωστά, χρησιμοποιήθηκε το Pencil (Μολύβι) για το γέμισμα των κενών.

Για συγκεκριμένες μικρές κινήσεις, όπως αυτές των σημαιών στο φόντο, χρησιμοποιήθηκε το modifier *Noise* το οποίο επηρεάζει τις γραμμές δίνοντας τους τυχαία κίνηση με βάση κάποιες παραμέτρους.

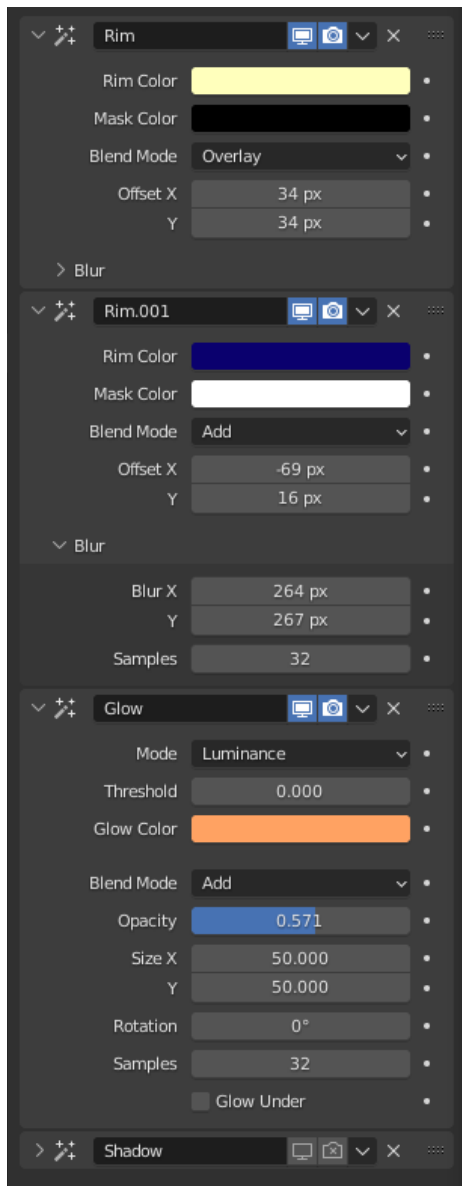
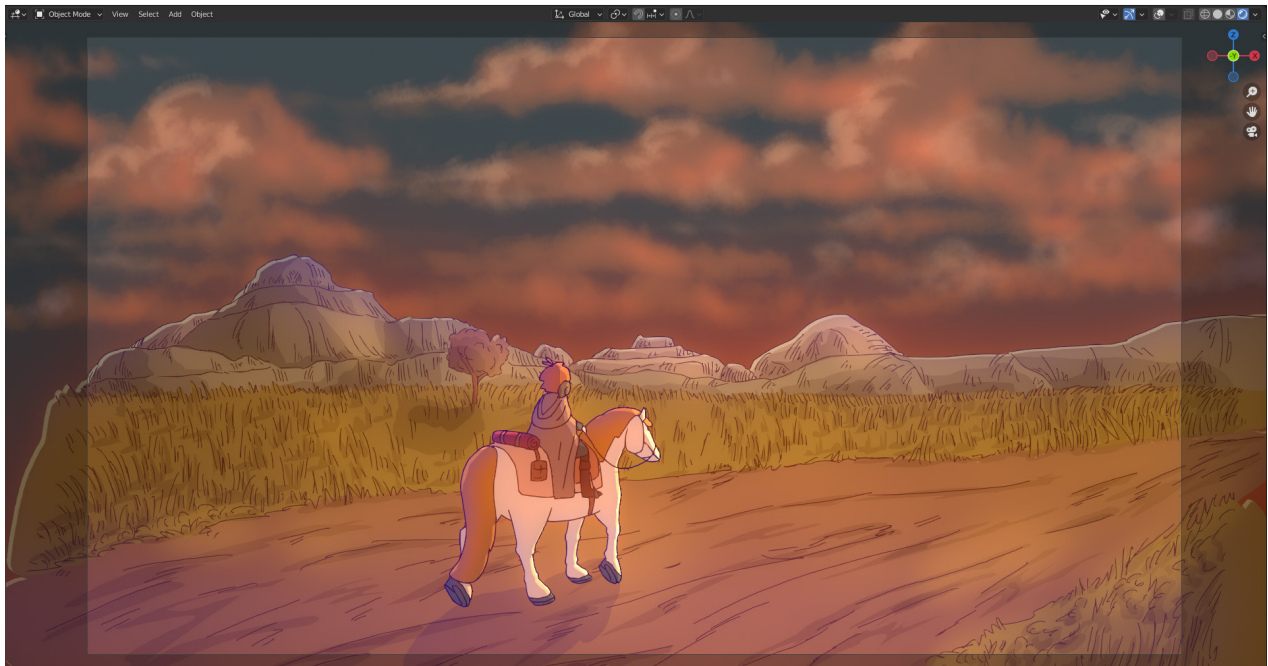
Τέλος, για την δημιουργία λουπών (loops) ή/και επαναλαμβανόμενων κινήσεων, χρησιμοποιήθηκε το modifier *Time Offset*.



5.6. Οπτικά Εφέ

Με την ολοκλήρωση του animation, το επόμενο βήμα που ακολουθούσε στο Blender, ήταν το πέρασμα των εφέ. Σε αυτό το στάδιο οι ολοκληρωμένοι χαρακτήρες αποκτούσαν έξτρα χρώμα και φως. Συγκεκριμένα προστέθηκαν τα εξής εφέ από το αντίστοιχο παράθυρο (πάνελ) στο Blender:

1. **Rim 1:** Ένα άσπρο ή ελαφρώς κίτρινο φως το οποίο φαίνεται σαν περίγραμμα στην πλευρά του χαρακτήρα που χτυπάει το φως του κόσμου.
 - **Rim 2:** Ένα ημιδιαφανές gradient (διαβαθμιζόμενο) μπλε φως το οποίο φαίνεται ελαφρά και δημιουργεί έναν απαλό φωτισμό στη λιγότερο φωτεινή πλευρά των χαρακτήρων.
 - **Glow:** Ένα θερμό ημιδιαφανές color gradient (διαβαθμιζόμενο χρώμα) πάνω από τους χαρακτήρες το οποίο τους δίνει μια έξτρα λάμψη καθώς και ένα ελαφρύ θόλωμα.
 - **Shadow:** Το εφέ αυτό εφαρμόστηκε κυρίως στα πλάνα που οι χαρακτήρες φαίνονταν ολόκληροι. Πρόκειται για μια ημιδιαφανή σκιά η οποία δημιουργείται από το πρόγραμμα και βοηθάει στην ενσωμάτωση των χαρακτήρων στο περιβάλλοντα χώρο.



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 166: Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender, στο οποίο φαίνεται ένα πλάνο στο οποίο έχουν προστεθεί οπτικά εφέ.

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 167: Στιγμιότυπο οθόνης από παράθυρο του Blender, στο οποίο εμφανίζονται τα οπτικά εφέ που έχουν προστεθεί στο πλάνο της εικόνας 166.

5.7. Φωτισμός

ΕΙΚΟΝΑ 168: Στιγμιότυπο οθόνης από το Blender. Στην εικόνα φαίνεται το ίδιο πλάνο με και χωρίς την επίδραση του φωτισμού. Στο επάνω μέρος φαίνεται μέσα από το παράθυρο επεξεργασίας του Blender ενώ στο κάτω μέσα από την κάμερα.

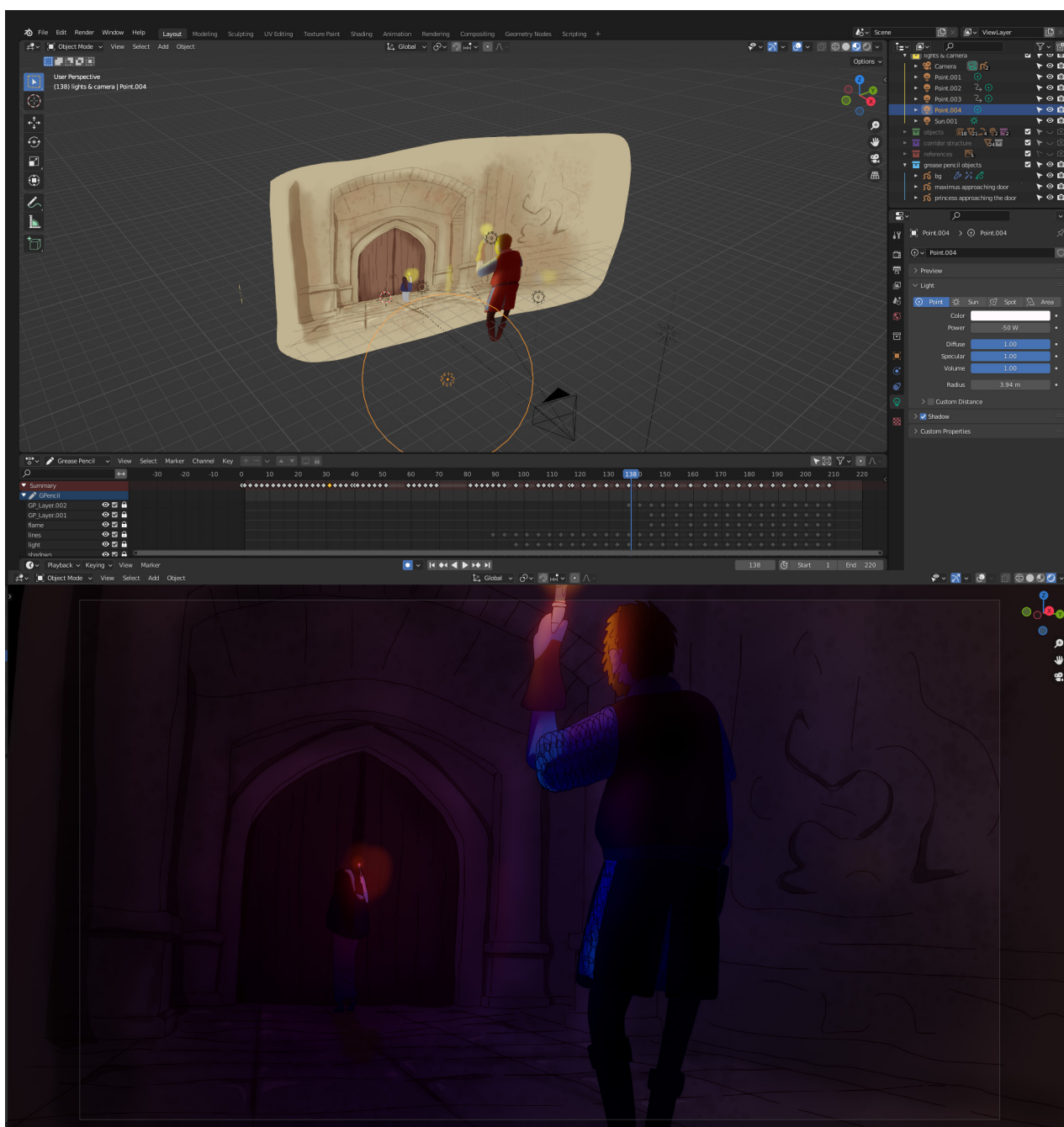
Ο Φωτισμός, όπως και τα παραπάνω στάδια, έγινε στο πρόγραμμα Blender. Τα δύο πιο βασικά στοιχεία τα οποία επηρεάζουν τον φωτισμό είναι αρχικά το χρώμα του κόσμου καθώς και τα φώτα τα όποια είναι τοποθετημένα στον χώρο.

Το χρώμα του κόσμου επηρεάζει γενικά όλα τα αντικείμενα τα οποία βρίσκονται μέσα στο χώρο του 3D προγράμματος.

Πιο συγκεκριμένα, στο παράθυρο (πάνελ) με τις ρυθμίσεις του κόσμου κάτω από το «Surface > color», μπορεί να γίνει επεξεργασία της πιο σκοτεινής τιμής στη σύνθεση. Η παράμετρος αυτή δεν επηρεάζει τα αντικείμενα grease pencil. Εκείνη που επηρεάζει τα αντικείμενα grease pencil είναι στο ίδιο πάνελ κάτω από την λειτουργία «Viewport Display > color».

Με άσπρο χρώμα κόσμου τα αντικείμενα grease pencil αναπαρίστανται με το ακριβές χρώμα το οποίο έχει καθοριστεί στα υλικά-χρώματα, ενώ με μαύρο χρώμα κόσμου, γίνονται και αυτά σχεδόν μαύρα.

Τα φώτα είναι αντικείμενα τα οποία τοποθετούνται στον χώρο και εκπέμπουν φως. Το πώς επηρεάζουν τα άλλα αντικείμενα εξαρτάται από την απόσταση τους από το αντικείμενο που φωτίζουν, από την ένταση του φωτός, από την ακτίνα του και το χρώμα του κόσμου μέσα στον οποίο βρίσκονται. Τα φώτα μπορούν να προσθέσουν και χρώμα στα αντικείμενα που φωτίζουν καθώς δεν περιορίζονται στο άσπρο ή στο μαύρο. Επιπλέον, καθώς τα φώτα στο Blender καθορίζονται από μια αριθμητική τιμή η οποία μπορεί να είναι και αρνητική, δίνεται η δυνατότητα δημιουργίας σκιών χρησιμοποιώντας αντικείμενα φωτός.



Για το τελικό αποτέλεσμα του animation χρησιμοποιήθηκαν τα δυο προαναφερόμενα στοιχεία σε συνδυασμό, ώστε να δώσουν ένα ενδιαφέρον χρωματικό αποτέλεσμα. Στις σκηνές οι οποίες χαρακτηρίζονταν από το σκοτάδι, ο κόσμος ήταν σκούρος και με την βοήθεια λίγων πορτοκαλί φώτων αποδίδονταν η αίσθηση του μυστηρίου, ενώ σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιούνταν και φώτα ως σκιές. Στις σκηνές που τα γεγονότα διαδραματίζονταν σε εξωτερικό χώρο και είχαν χαμηλό φωτισμό λόγω δύσης του ηλίου, ο κόσμος ήταν ένα απαλό γκρι και χρησιμοποιούνταν λίγα πορτοκαλί φώτα σε συνδυασμό με ένα μπλε για τη δημιουργία ιδιαίτερων gradient (χρωματικών διαβαθμίσεων) και εφέ.

Με την ολοκλήρωση και του φωτισμού στο Blender, τα πλάνα «έκλειναν» και γινόταν η εξαγωγή τους σε αρχεία βίντεο .mp4 για το στάδιο του μοντάζ.

5.8. Μοντάζ

Το μοντάζ πραγματοποιήθηκε με τη χρήση του προγράμματος Adobe Premiere Pro¹⁰. Για το τελικό μοντάζ χρησιμοποιήθηκε το αρχικό ανιματίκ ως βάση πάνω στην οποία γινόταν πλάνο-πλάνο αντικατάσταση και προσαρμογή των τελικών πλέον render. Το μοντάζ δουλευόταν εν ολίγοις σχετικά παράλληλα αφού σε κάθε στάδιο εργασίας τα “πρόχειρα” render τοποθετούνταν μέσα στο αρχείο του μοντάζ έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η συνοχή και η δομή της ιστορίας με τις διάφορες αλλαγές που προέκυπταν στην πορεία. Έτσι στην ουσία δημιουργήθηκε ένα “ανιματίκ” για κάθε στάδιο –αν και στην πράξη ήταν κυρίως ανάμεικτα λόγω της ροής εργασίας– από το πρώτο ανιματίκ με τις εικόνες του storyboard, μετά τα keys, σιγά-σιγά φόντα, ενδιάμεσα, clean-up, φώτα και τέλος κίνηση κάμερας και χρώμα.

Έχοντας όλα τα πλάνα χρειάστηκε αρκετή προσαρμογή από το αρχικό ανιματίκ μέχρι το τελικό αποτέλεσμα, κυρίως λόγω του συγχρονισμού των διαλόγων. Για να διατηρηθεί μία ρεαλιστική ροή του διαλόγου μεταξύ των χαρακτήρων την οποία μπορεί πολύ εύκολα να παρακολουθήσει ο θεατής (σαν να παρακολουθεί μια συζήτηση που εξελίσσεται μπροστά του) είναι πάρα πολύ σημαντικός ο ρυθμός.

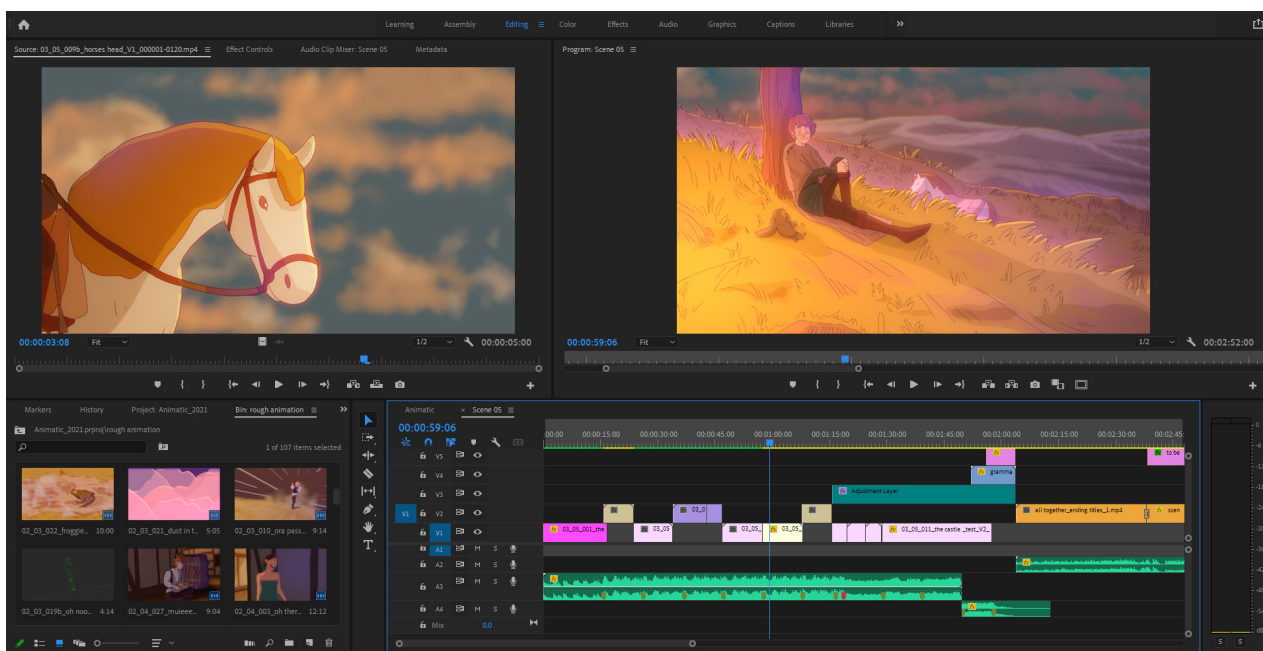
Αυτό είναι ένα συμπέρασμα που προέκυψε τόσο κατά τη διάρκεια του μοντάζ όσο και μετά από έρευνα και σύγκριση με άλλο οπτικο-ακουστικό υλικό, όπως ταινίες, σειρές και video games. Συγκεκριμένα παρατηρήθηκε πως η έλλειψη ρυθμού στους διαλόγους ήταν ένα πολύ κοινό χαρακτηριστικό των πρώτων video games που είχαν ηχογραφημένο διάλογο και συγκριτικά με άλλα μέσα της εποχής αναδείκνυε ξεκάθαρα τα προβληματικά σημεία που παρατηρήθηκαν στο αρχικό rough cut¹¹ του *Tales*.

10 Βλ. Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

11 Ορισμός: Η πρώτη εκδοχή μίας ταινίας μετά την προκαταρκτική επεξεργασία μοντάζ. (Oxford Languages)

ΕΙΚΟΝΑ 169: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διαδικασία του μοντάζ

Ένας άλλος πυλώνας όπου το μοντάζ χρειάστηκε να επέμβει ήταν στο γενικό ρυθμό και την εξέλιξη της πλοκής. Παρατηρήθηκε ότι κάποια πλάνα ή κάποια σημεία της ιστορίας είχαν αρκετά μεγάλη διάρκεια και κούραζαν τον θεατή. Αντιστοίχως κάποια πλάνα ήταν τόσο σύντομα που ο θεατής δεν προλάβαινε να αντιληφθεί πλήρως τη δράση τους. Μέσα από το μοντάζ, πλάνα κόπηκαν ή επιμηκύνθηκαν, άλλα άλλαξαν σειρά, έτσι ώστε να επιτευχθεί η καλύτερη δυνατή ροή, την οποία μπορεί να παρακολουθήσει άνετα ο θεατής. Τέλος, χρησιμοποιήθηκαν transitions όπως fade-in/fade-out ή cross-dissolve μεταξύ πλάνων για να δηλώσουν παρέλευση χρόνου.



5.9. Χρωματικές Διορθώσεις (color correction)

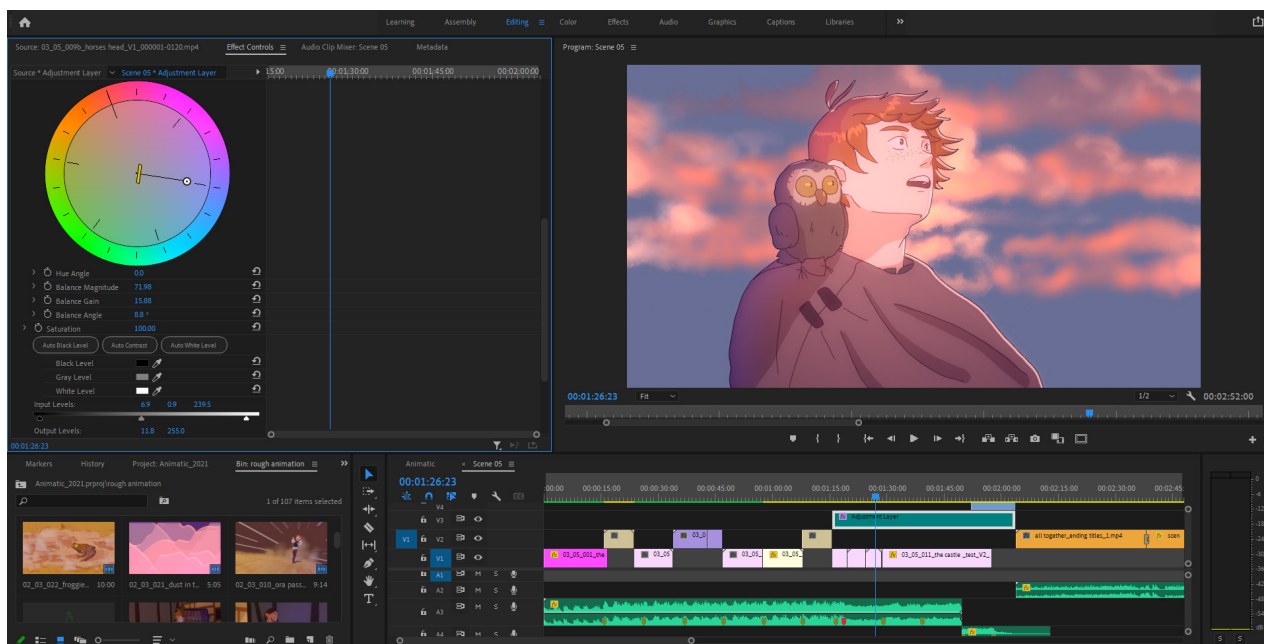
Οι διορθώσεις των χρωμάτων έγιναν αφού ολοκληρώθηκε το στάδιο του μοντάζ στο Adobe Premiere Pro. Χρησιμοποιήθηκε ένα βασικό εφέ για τον έλεγχο του χρώματος του πλάνου, και μόνο σε ιδιαίτερες περιπτώσεις που χρειαζόταν επιπλέον διόρθωση για καλύτερη ισορροπία των χρωμάτων γίνονταν προσθήκη ενός επιπλέον εφέ.

Συγκεκριμένα, χρησιμοποιήθηκαν τα εξής εφέ:

Fast Color Corrector: Με αυτό το εφέ γινόταν η προσπάθεια ισορροπίας των χρωμάτων. Εδώ γινόταν η προσθήκη ενός επιπλέον χρώματος για να αποδοθεί καλύτερα η αίσθηση του χρόνου στο κάθε πλάνο καθώς η διόρθωση σε πλάνα τα οποία είτε ήταν αρκετά φωτεινά είτε αρκετά σκοτεινά σε σχέση με τα άλλα.

Color Balance (RGB): Αν το παραπάνω εφέ δεν κατάφερνε να επιτύχει το επιθυμητό χρωματικό αποτέλεσμα και στο πλάνο φαινόταν να επικρατεί κάποιο χρώμα, χρησιμοποιούνταν το συγκεκριμένο εφέ σε μια προσπάθεια για να επιτευχθεί καλύτερη χρωματική ισορροπία.

ΕΙΚΟΝΑ 170: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά τη διαδικασία του color correction





microKEY Air



5.10. Ήχος

Ο ήχος για ένα οπτικοακουστικό μέσο φέρει μεγάλο βάρος για την επίτευξη ενός ολοκληρωμένου αποτελέσματος. Ιδιαίτερα στο animation το οποίο «πατάει» κατά κόρων πάνω στον ήχο, η δημιουργία του για το *Tales* αποτέλεσε κομμάτι μεγάλης προσοχής.

5.10.1. Μουσική

Σε ότι αφορά το κομμάτι της μουσικής, ως επί το πλείστον η συγγραφή και παραγωγή έγινε κατευθείαν για τη δημιουργία του επεισοδίου. Κάποια κομμάτια γράφτηκαν για συγκεκριμένες σκηνές (όπως για το κομμάτι του κυνηγητού) ενώ άλλα δημιουργήθηκαν με βάση την αισθητική της σειράς αλλά και τους χαρακτήρες (όπως το θέμα¹² της Ώρας) τα οποία τοποθετήθηκαν σε διαφορετικά σημεία μέσα στο επεισόδιο. Επιπρόσθετα χρησιμοποιήθηκαν και κάποια κομμάτια “χαλί”¹³ από δωρεάν βιβλιοθήκες του διαδικτύου. Το θέμα για τους τίτλους αρχής της σειράς, αρχικά δημιουργήθηκε με ένα remix ενός έτοιμου κομματιού από το διαδίκτυο, με σκοπό στη συνέχεια να αντικατασταθεί με το νέο θέμα της σειράς.

Η πρωτότυπη μουσική (με εξαίρεση το κύριο θέμα της σειράς) συντάχθηκε από εξωτερικό συνεργάτη¹⁴. Το στυλ των κομματιών φέρει την λογική συμφωνικής ορχήστρας με αναφορές σε μεσαιωνική και αναγεννησιακή μουσική.

Τόσο η διαδικασία της σύνθεσης όσο και η τελική παραγωγή έγιναν στο πρόγραμμα Ableton Live¹⁵, με χρήση ψηφιακών μουσικών οργάνων.

Η σύνθεση ξεκινούσε με κάποιες μουσικές φράσεις¹⁶ αναλόγως με τις ανάγκες του κομματιού - όταν για παράδειγμα χρειαζόταν ένα

¹² **Μουσικό θέμα** (στα πολυμέσα): μουσική που έχει γραφτεί και παίζεται κατά τη διάρκεια ενός τηλεοπτικού προγράμματος, ταινίας ή άλλου παρεμφερούς πολυμέσου και μπορεί να χαρακτηρίζει την αισθητική μέρους ή του συνόλου του πολυμέσου (video game, audiobook κ.λπ) (Cambridge University Press).

¹³ **Μουσική «χαλί»:** ονομάζεται έτσι επειδή συνδέει ηχητικά ένα σύνολο. (Μούρη, 2022)

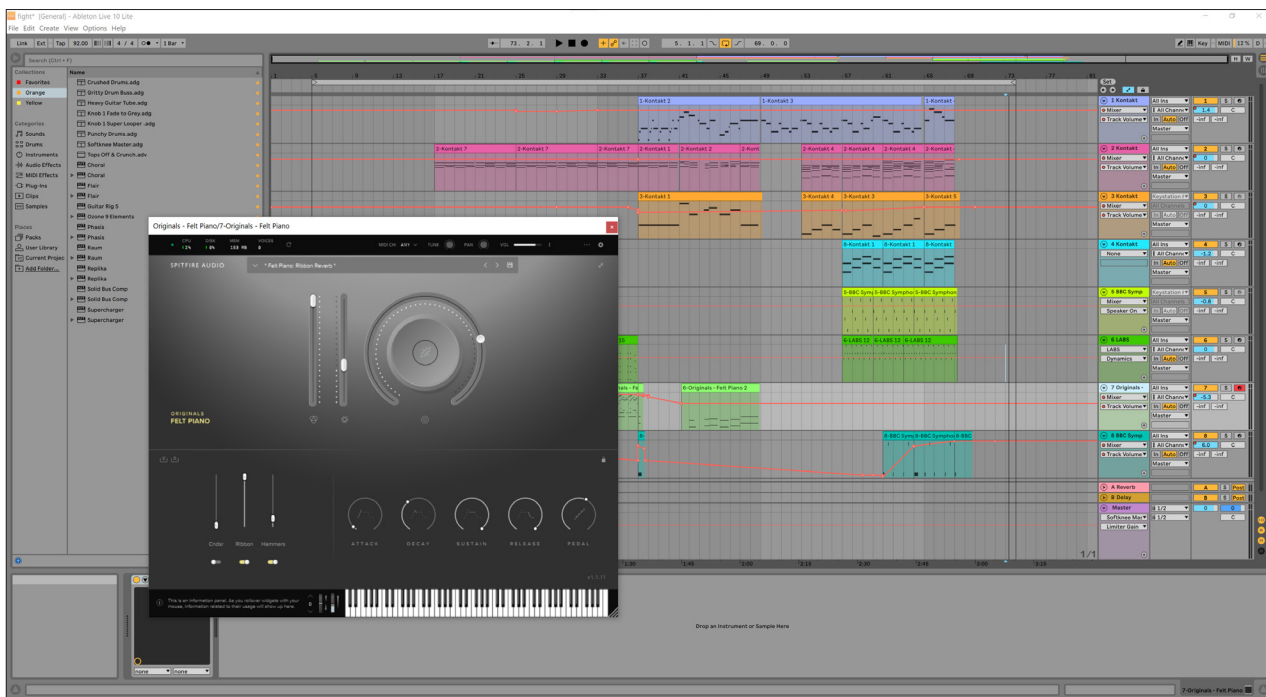
¹⁴ Βλ. Κεφάλαιο 8. Λίστα Συντελεστών (Credits) σελ.169

¹⁵ Βλ. Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

¹⁶ Βλ. Παράρτημα Ε: Μουσική Φρασεολογία

Αριστερά & Πάνω

ΕΙΚΟΝΕΣ 171 & 172: Φωτογραφικές λήψεις μέρους του εξοπλισμού συγγραφής και παραγωγής της μουσικής από το οικιακό ημι-επαγγελματικό στούντιο του Πάννη Κυρίτση. Λήψη: Πάννης Κυρίτσης



ΕΙΚΟΝΑ 173: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Ableton Live κατά την παραγωγή του κομματιού «Fairy Chase» το οποίο παίζει στην σκηνή του κινηματού.

κομμάτι για να ντύσει μια συγκεκριμένη σκηνή, το περιεχόμενο της σκηνής λαμβανόταν υπόψη στο ποιες φράσεις ταιριάζουν περισσότερο. Μέσα από το συνδυασμό μουσικών φράσεων έβγαине ένα θέμα το οποίο ανά περιπτώσεις χαρακτήριζε μια σκηνή ή ένα χαρακτήρα, και πάνω σε αυτό το θέμα χτιζόταν τα υπόλοιπα όργανα.

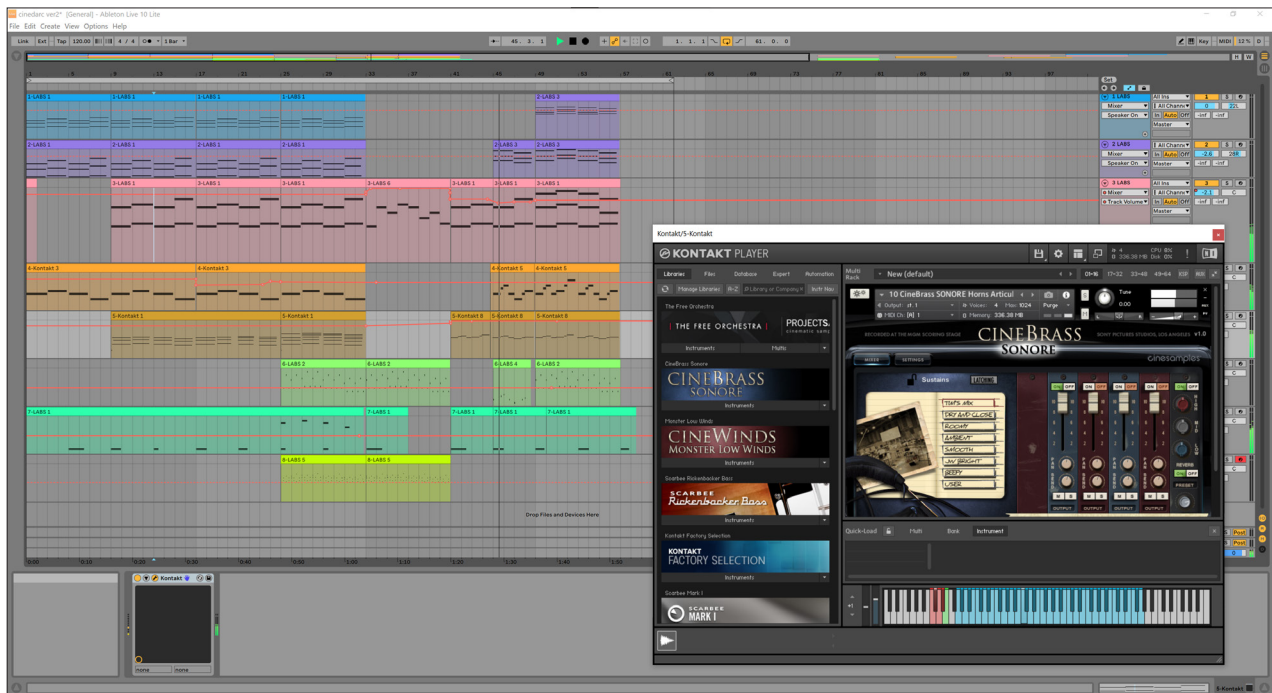
Αναλόγως τη χρήση του κάθε κομματιού έγιναν παραμετροποιήσεις έτσι ώστε να «πατάει» πάνω σε συγκεκριμένα γεγονότα σκηνών. Έτσι πολλές φορές αναμειγνύονταν φράσεις από άλλα κομμάτια οι οποίες αφορούσαν συγκεκριμένους χαρακτήρες, για να συνοδεύσουν την εμφάνισή τους στη σκηνή.

5.10.2 Ηχητικός Σχεδιασμός (Sound Design)

Ο ηχητικός σχεδιασμός (sound design) και το μιζάζ πραγματοποιήθηκαν σε πρώτο στάδιο πάνω στο ανιματικ ενώ αναπτύχθηκαν και εξελίχθηκαν κατά τη διάρκεια του μοντάζ. Για την παραγωγή ήχων έγιναν εκ νέου ηχογραφήσεις αλλά και συνδυασμοί με έτοιμους ήχους από δωρεάν βιβλιοθήκες με ηχητικά εφέ.

Αρχικά δημιουργήθηκε μια γενική βιβλιοθήκη από χρησιμους ήχους για πολλές χρήσεις αλλά και ήχους που είχαν καταγραφεί από τη διαδικασία του storyboard. Στη συνέχεια - και ανά περίπτωση- αναζητήθηκαν ή δημιουργήθηκαν νέοι ήχοι, οι οποίοι συνδυάστηκαν μεταξύ τους για να παράξουν τους διαφορετικούς ήχους που απεικονίζονται ή υπονοούνται στο επεισόδιο.

Τέλος πραγματοποιήθηκε το μιζάζ, το οποίο έχει ως στόχο τη ρύθμιση των επιπέδων έντασης για όλους τους ήχους του επεισοδίου.



Η διαδικασία αυτή έχει ως στόχο κυρίως 2 σημεία:

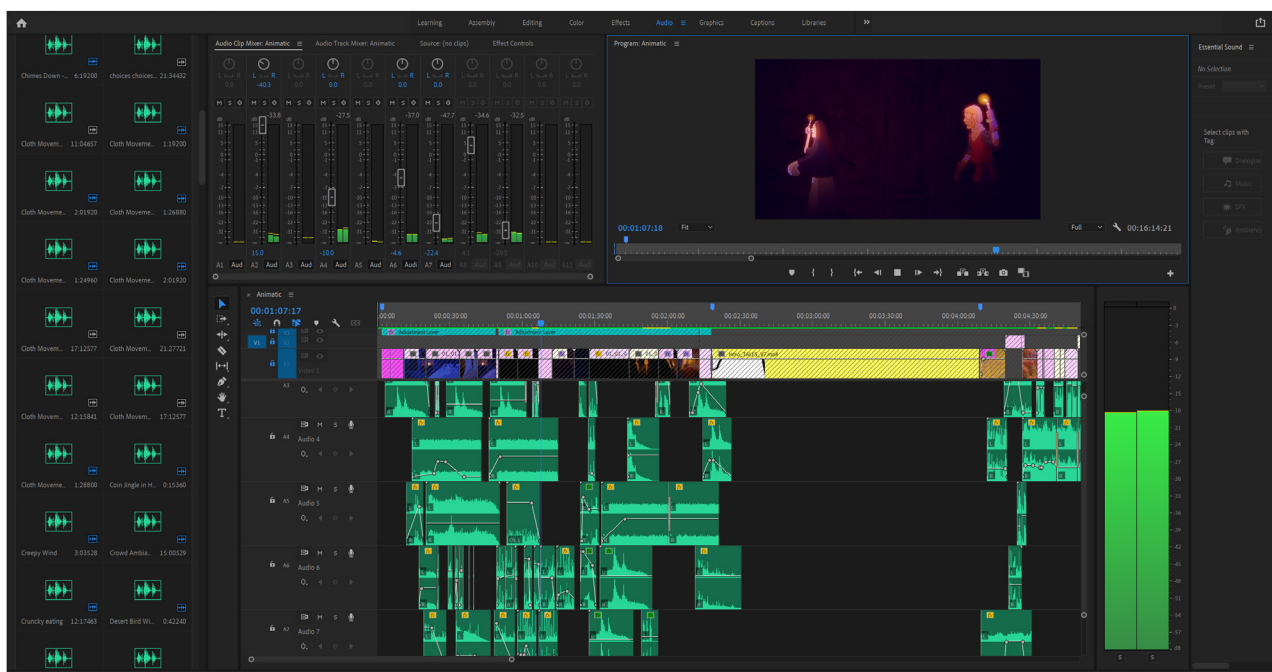
1. Να εξασφαλίσει ότι όλοι οι διάλογοι ακούγονται ξεκάθαρα, τα επίπεδα έντασης της μουσικής και των ηχητικών εφέ συνδυάζονται αρμονικά και το γενικό ακουστικό αποτέλεσμα είναι ευχάριστο και κατανοητό,
2. Να προσθέσει στο λεγόμενο “immersion”, δηλαδή την ένταξη του θεατή μέσα στο περιβάλλον της δράσης, χρησιμοποιώντας εφέ όπως ηχώ, κατευθυντικό ήχο, παραμόρφωση κ.α.

Πάνω

EΙΚΟΝΑ 174: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Ableton Live κατά την παραγωγή του κομματιού «Cinedarc» το οποίο παίζει στην πρώτη σκηνή.

Κάτω

EΙΚΟΝΑ 175: Στιγμιότυπο οθόνης από το πρόγραμμα Premiere Pro κατά την διάρκεια προσθήκης και επεξεργασίας ηχητικών εφέ.





5.11. Τίτλοι αρχής και τέλους

17 Βλ. Παράρτημα Ε: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

ΕΙΚΟΝΑ 176: Στιγμιότυπα από τους τίτλους αρχής και τέλους

Οι τίτλοι αρχής και τέλους αποφασίστηκε πως έπρεπε να σχεδιαστούν με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδίδουν το παραμυθένιο κόσμο μέσα στον οποίο θα εξελιχτεί η ιστορία. Ο σχεδιασμός των τίτλων αρχής έγινε στο πλαίσιο του μαθήματος *Εξειδικευμένα Θέματα 2D animation (Motion typography, Motion graphics, Κινηματογραφικοί Τίτλοι)* του 2^{ου} εξαμήνου του ΠΜΣ ANIMATION (Δισδιάστατο και Τρισδιάστατο Κινούμενο Σχέδιο) υπό την επίβλεψη του Δρ Ρωσσέτου Μετζητάκου. Με βάση αυτούς τους τίτλους στην συνέχεια για τις ανάγκες του 1^{ου} επεισοδίου-πilotου σχεδιάστηκαν και οι τίτλοι τέλους, οι πρώτες στατικές καρτέλες στο After Effects¹⁷ και κυλιόμενοι τίτλοι (credit roll) στο Premiere Pro.

Έτσι πραγματοποιήθηκε έρευνα σε τίτλους σειρών αλλά και ταινιών όσον αφορά την αισθητική που απέδιδε καλύτερα το αποτέλεσμα που έπρεπε να επιτευχθεί.

Μια ταινία που μελετήθηκε ήταν η *Ωραία Κοιμωμένη* (1959). Στη συγκεκριμένη ταινία, οι τίτλοι αρχής περιείχαν όλες τις πληροφορίες που πλέον βρίσκονται στους τίτλους τέλους. Χρησιμοποιούνταν μια γοτθική γραμματοσειρά με αρχιγράμματα η οποία αναδείκνυε την εποχή στην οποία θα εξελισσόταν η ιστορία, αλλά και το γεγονός ότι πρόκειται για παραμύθι. Επίσης ως φόντα χρησιμοποιούνταν απλές υφές σε διάφορα ψυχρά χρώματα (μωβ, πράσινο, μπλε) (Εικόνα 176).

Ένα πλάνο του οποίου η αισθητική κίνησε ιδιαίτερα το ενδιαφέρον ήταν από την ταινία *Το σπαθί του βασιλιά Αρθούρου* (1963) (Εικόνες 186 & 187). Σε αυτό το πλάνο φαίνεται η φιγούρα από το σπαθί καρφωμένο σε έναν βράχο το οποίο περικλείεται από κλαδιά φυτών. Το φόντο είναι έντονο κόκκινο-φούξια και κάνει την σκούρα φιγούρα του σπαθιού να ξεχωρίζει.

starring
Chester & Messenger
Yiannis Kiritsis

Hora & Cos
Theodora Menoudea

Maximus & King Eric
Nikos Arvanitelis

directed by
D.V. Thermidi

written by
D.V. Thermidi &
Lydia E.
Papaconstantinou

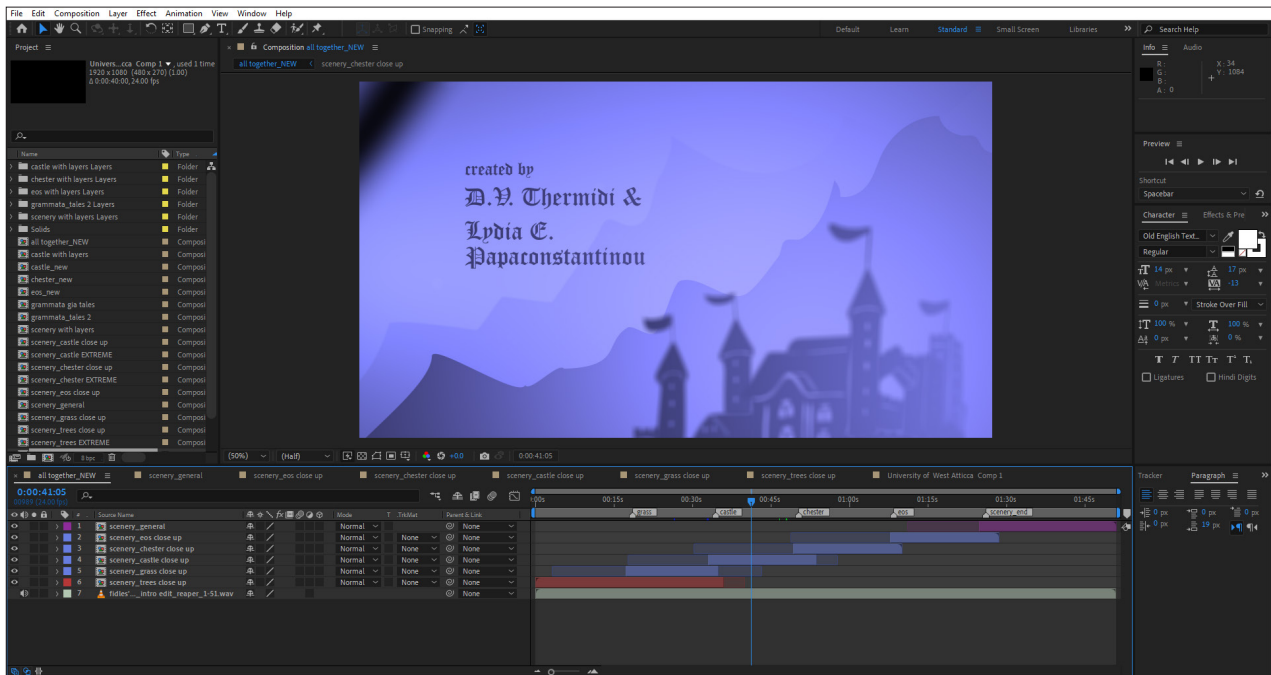
storyboard &
animation by
D.V. Thermidi &
Lydia E.
Papaconstantinou

Τέλος, ιδιαίτερο ενδιαφέρον είχε η τεχνική και η αισθητική των ταινιών της Reiniger, η οποία χρησιμοποιούσε την τεχνική του Cut-Out¹⁸ (ντεκουπαρισμένα χαρτιά) (Εικόνες 178 & 179) δημιουργώντας μαύρες λεπτομερείς μορφές σε επίπεδους παραμυθένιους κόσμους με που είναι σαν κεντημένες (Leslie, 2014 · Παγιάτης, 2021).

Όλα τα παραπάνω παραδείγματα αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για την αισθητική των τίτλων αρχής και τέλους της σειράς *Tales*. Δημιουργήθηκε ένα σχέδιο (ένα τοπίο που περιείχε βασικά στοιχεία της ιστορίας, όπως οι δυο κύριοι χαρακτήρες, το κάστρο και το δάσος) και στην συνέχεια διαχωρίστηκε σε πολλά διαφορετικά λευκά επίπεδα τα οποία τοποθετήθηκαν ηλεκτρονικά στον χώρο. Έπειτα τοποθετήθηκαν φώτα σε διάφορα χρώματα ώστε η σύνθεση να αποκτήσει βάθος και ρεαλισμό και να δημιουργηθεί η αίσθηση ενός ρεαλιστικού *paper cut light box*¹⁹. Για τα κείμενα χρησιμοποιήθηκε μια γοτθική γραμματοσειρά η οποία τοποθετήθηκε και αυτή μαζί με τα επίπεδα του σχεδίου ώστε να αποτελεί μέρος της σύνθεσης και να κινείται εναρμονισμένα μαζί με τα υπόλοιπα στοιχεία.

18 Cut-out (ντεκουπαρισμένα χαρτιά) **animation**: Είναι μια τεχνική στην οποία χρησιμοποιούνται ντεκουπαρισμένα δισδιάστατα στοιχεία κάτω από μια κάμερα. Αυτά τα στοιχεία θα μπορούσαν να είναι χαρτιά, επιζωγραφισμένες φωτογραφίες κ.α.. (Μούρη, 2009). Με αυτή την τεχνική μπορούν να χρησιμοποιηθούν υλικά που έχουν υφή, το οποίο προσδίδει μια τρισδιάστατη αίσθηση στο έργο. Η Lotte Reiniger ήταν η πρώτη που στην ταινία της *The Adventures of Prince Achmed* (1926) έκανε χρήση της τεχνικής αυτής (Παγιάτης, 2021).

19 Paper cut light box: Κατασκευή στην οποία κάποιος τοποθετεί μέσα σε ένα κάδρο πολλαπλά λεπτά λευκά χαρτίνα επίπεδα, το ένα πάνω στο άλλο με μια μικρή απόσταση μεταξύ τους. Στην συνέχεια τοποθετείται μια φωτεινή πηγή από πίσω η οποία αναδεικνύει τη σύνθεση. Οδηγίες για την κατασκευή ενός απλού *paper cut light box*: www.instructables.com/How-to-Create-a-3D-Paper-Cut-Light-Box-DIY-Project/



Πάνω

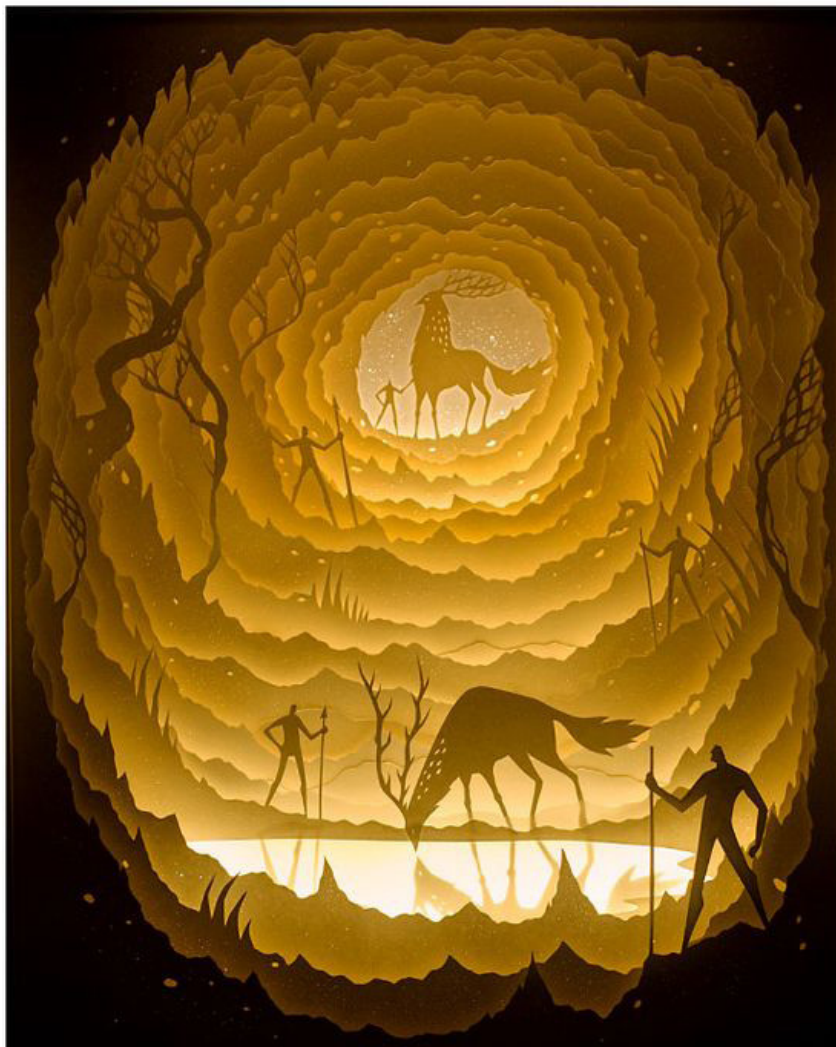
ΕΙΚΟΝΑ 177: Στιγμιότυπο οθόνης από τη διαδικασία δημιουργίας των τίτλων αρχής

Δεξιά

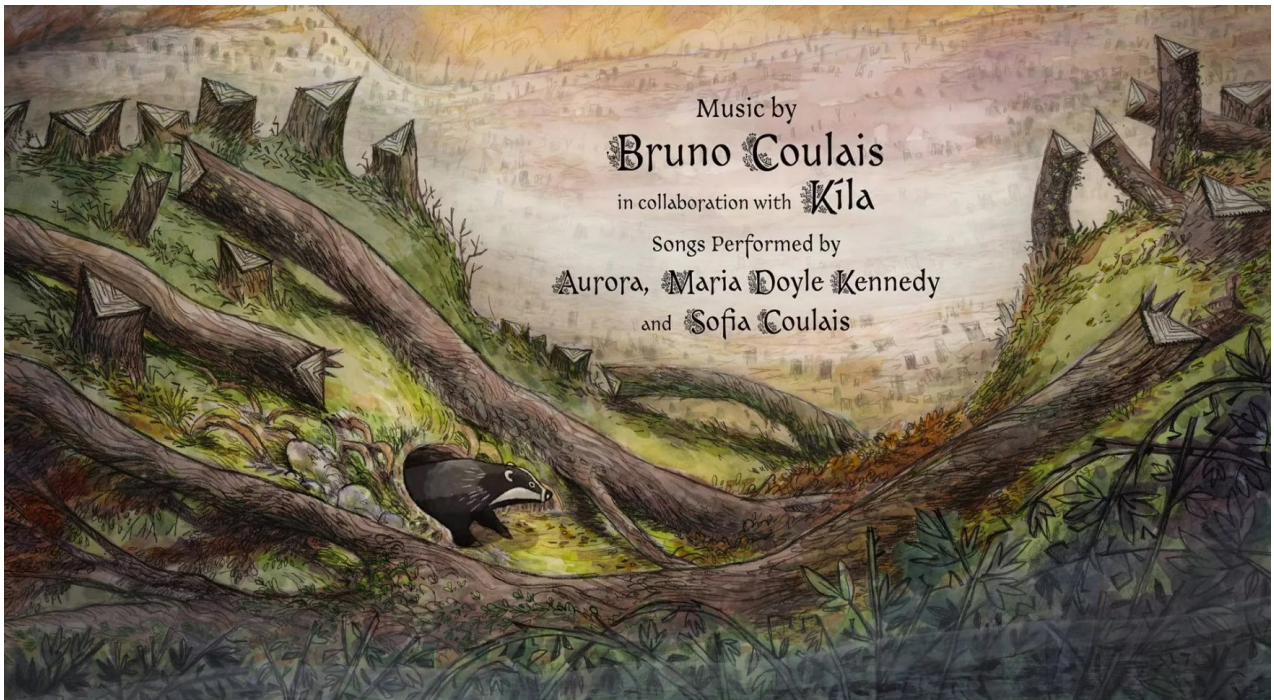
ΕΙΚΟΝΕΣ 178 & 179: Στιγμιότυπα από την ταινία της L. Reiniger, *The Adventures of Prince Achmed* (1926)

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 180: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της ταινίας *Η Ωραία Κοιμωμένη* (1959)



ΕΙΚΟΝΑ 181, 182, 183, & 184: Έργα των καλλιτεχνών Harikrishnan Panicker (Hari) & Deepti Nair





Αριστερά Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 185: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής από το *Wolfwalkers* (2020)



Αριστερά Κάτω

ΕΙΚΟΝΕΣ 186 & 187: Στιγμιότυπα από την ταινία *Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου* (1963)

Κέντρο Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 188: Στιγμιότυπο από την ταινία *The Black Cauldron* (1985)

Κέντρο Μέση

ΕΙΚΟΝΑ 189: Στιγμιότυπο από την ταινία *Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου* (1963)

Κέντρο Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 190: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της ταινίας *Η Ωραία Κοιμωμένη* (1959)

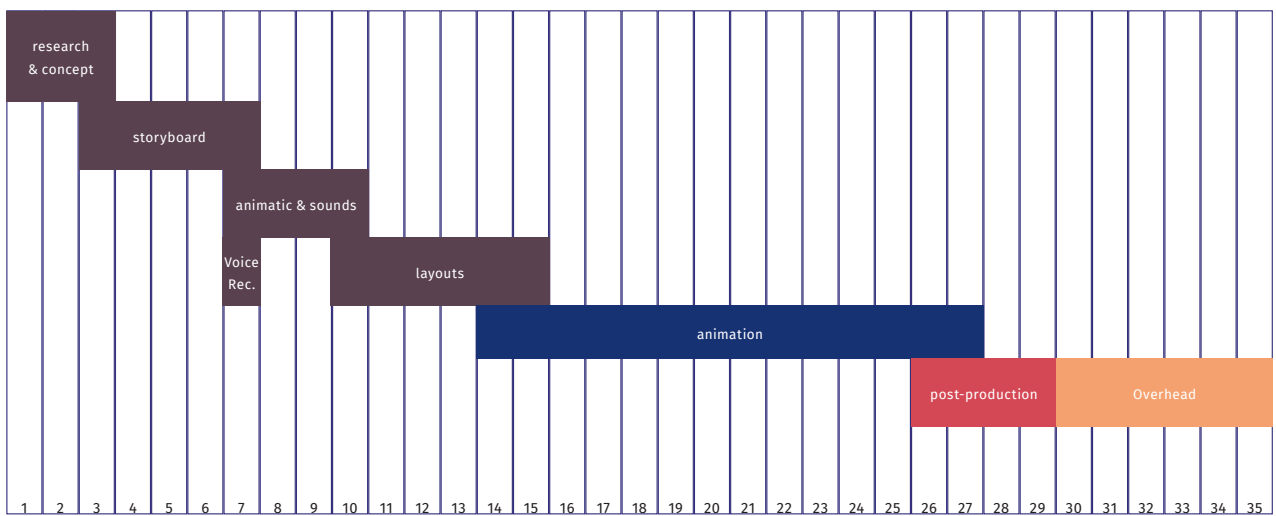
Δεξιά

ΕΙΚΟΝΑ 191 & 192: Έργα των καλλιτεχνών Harikrishnan Panicker (Hari) & Deepti Nair





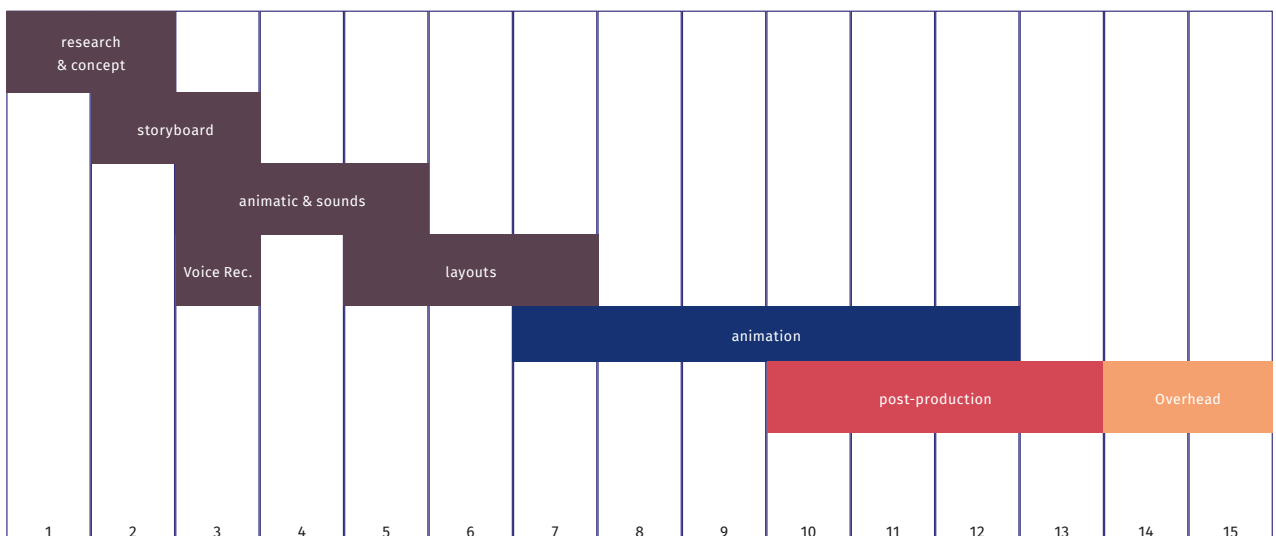
6. ΠΛΑΝΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΡΟΩΘΗΣΗ



months ->

ΣΧΕΔΙΟ 1

Total: 29-35 months



months ->

ΣΧΕΔΙΟ 2

Total: 13-15 months

6.1. Χρονικός Σχεδιασμός Έργου (Production Pipeline)

Για τον σχεδιασμό του έργου σε περίπτωση επαγγελματικής εκμετάλλευσης του και κατ' επέκταση της δημιουργίας 2D animated σειράς 10 επεισοδίων με τους ήρωες του graphic novel, ακολουθήθηκε η διαδικασία που φαίνεται πιο πάνω. Αναλυτικότερα, θα πρέπει να γίνει διευρυμένη και εκτενής έρευνα των θεμάτων που θα καλυφτούν στο τελικό έργο, οι έννοιες, οι ήρωες, τα ιστορικά στοιχεία, τα ρούχα και τα τοπία. Αφού αυτά επαληθευτούν, θα ακολουθήσει η δημιουργία του storyboard, παράλληλα με τα κινούμενα σχέδια (animatic) και κάποιους συνοδευτικούς ήχους για όλα πλέον τα επεισόδια.

Η συνολική διάρκεια υπολογίστηκε αρχικά στους 29-35 μήνες. Μία τέτοια διάρκεια παραγωγής παρότι μοιάζει αναμενόμενη, δεν μπορεί να σταθεί απέναντι στις απαιτήσεις της αγοράς. Επομένως έγινε ένας επανυπολογισμός με περισσότερο προσωπικό, με το οποίο βγήκε ένα νέο πλάνο 13-15 μηνών.

6.2. Προβλεπόμενος Προϋπολογισμός (Estimated Budget)

Ο συνολικός προϋπολογισμός του έργου παρουσιάζεται στο ΣΧΕΔΙΟ 3. Αποτελεί την προσέγγιση σε περίπτωση επαγγελματικής εκμετάλλευσης του έργου και της δημιουργίας 2D animated σειράς 10 επεισοδίων με τους ήρωες του graphic novel. Ο υπολογισμός έχει γίνει με βάση τις οικονομικές απαιτήσεις που έχει μία σειρά σαν το *Tales* και με βάση τον παραπάνω χρονικό υπολογισμό.

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 193: Mock-up καρφίτσας/ κονκάρδας με τον Τσέστερ

Αριστερά

ΣΧΕΔΙΟ 1: Ο αρχικός υπολογισμός χρόνου παραγωγής

ΣΧΕΔΙΟ 2: Ο νέος υπολογισμός χρόνου παραγωγής

PRE-PRODUCTION

COPYRIGHTS:	2.000 €
LEGAL FEES (26 PERSONS x 150):	3.900 €
ACCOUNTING FEES:	1.500 €
PROJECT INSURANCE:	1.650 €
CONCEPT, CHARACTER, BACKGROUND DESIGN (2 MONTHS x 3 PERSONS x 1000):	14.000 €
COMPUTER STATIONS (7 STATIONS x 2000):	6.000 €
STORYBOARD (2 MONTHS x 3 PERSONS x 1200):	7.200 €
ANIMATIC EDITING (1 PERSON x 3 MONTHS x 1000):	3.000 €
SOUND STUDIO [SOUND EFFECTS (7 DAYS x 150) & DUBBING RECORDINGS (4 DAYS x 150)]:	1.650 €
ACTORS [MAIN (6 PERSONS x 2 DAYS x 600 & SUPPLEMENTS (4 PERSONS x 2 DAYS x 300)]:	9.600 €
TRANSLATION & CONSULTATION:	4.500 €
1ST SUBTOTAL:	55.000 €

PRODUCTION

LAYOUTS (3 PERSONS x 3 MONTHS x 1200):	10.800 €
ANIMATION (6 MONTHS x 10 PERSONS x 1500):	90.000 €
ANIMATION ASSIST (6 MONTHS x 6 PERSONS x 1000):	36.000 €
DIGITAL MUSIC PRODUCTION	5.000 €
POST-PRODUCTION & EDITING:	26.400 €
SOUND MIXING:	3.000 €
TRANSFER DCP:	3.750 €
SOFTWARE LICENSE (ADOBE CC LICENSE x 7 STATIONS):	3.920 €
PROMOTION (SOCIAL MEDIA MANAGEMENT & MARKETING):	6.000 €
FESTIVAL PARTICIPATION BUDGET:	6.000 €
SUBTITLES:	900 €
2ND SUBTOTAL:	191.770 €

TOTAL (1ST+2ND):	246.770€
OVERHEAD (7% OF TOTAL):	17.273,90 €
TOTAL:	264.043,90 €
DIRECTOR (9% OF TOTAL):	23.763,95 €
SCREENWRITER (3% OF TOTAL):	7.921,32 €
MUSIC COMPOSER (2% OF TOTAL):	5.280,86 €
TOTAL PRODUCTION COST:	301.010,03 €
PRODUCER PAYMENT (+8%):	24.080,81 €
FINAL TOTAL:	325.090,84 €

ΣΧΕΔΙΟ 3: Αναλυτικός πίνακας οικονομικού προϋπολογισμού

6.3. Connecting & Pitching

Δεξιά

ΣΧΕΔΙΟ 4: Οπτικοποίηση πλάνου χρηματοδότησης

Για την προώθηση του έργου και την αναγκαιότητα γνωστοποίησης του έχει κατατεθεί στην ομάδα το ακόλουθο πλάνο συμμετοχών:

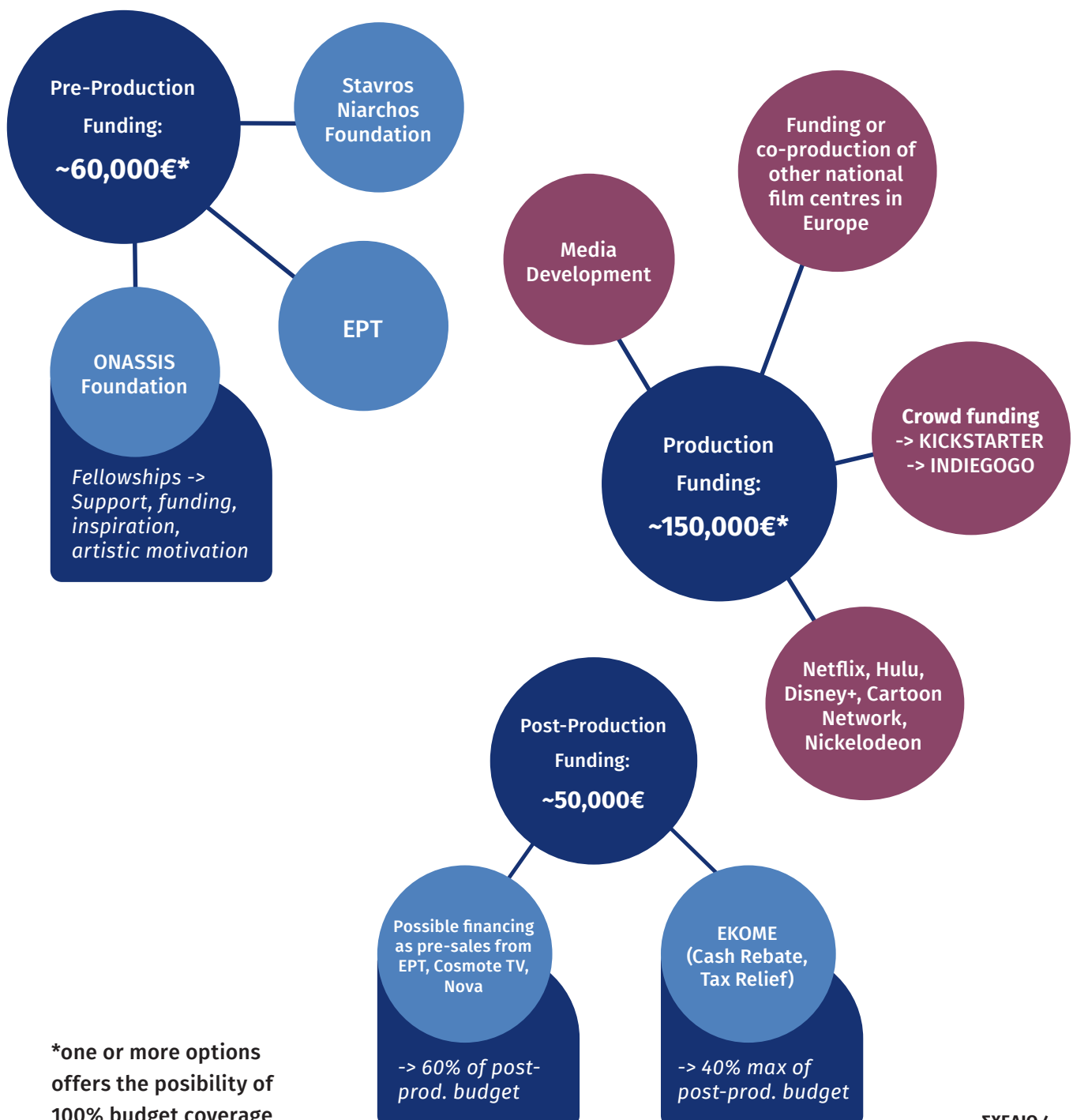
Κατάλογος προβλεπόμενων Φεστιβάλ Animation στην Ελλάδα και το Εξωτερικό:

- AnimaSyros
- Annecy
- Animafest Zagreb
- Stuttgart Festival of Animated Film
- Animac

Κατάλογος συμμετοχής προβλεπόμενων Fora:

- Cartoon SPRINGBOARD
- Cartoon FORUM
- Cartoon 360

6.4. Πλάνο Χρηματοδότησης (Funding plan)



ΣΧΕΔΙΟ 4



ΕΙΚΟΝΑ 194: Mock-Up αφίσας με τον Τσέστερ.

ΕΙΚΟΝΑ 195: Mock-up μπλούζας με στάμπα *Tales*



6.5. Πλάνο Προώθησης (Marketing plan)

Μέρος του marketing plan θα περιλαμβάνει προωθητικές ενέργειες, εμπορικά προϊόντα (merchandising) και cross-media.

Promotional Campaigns:

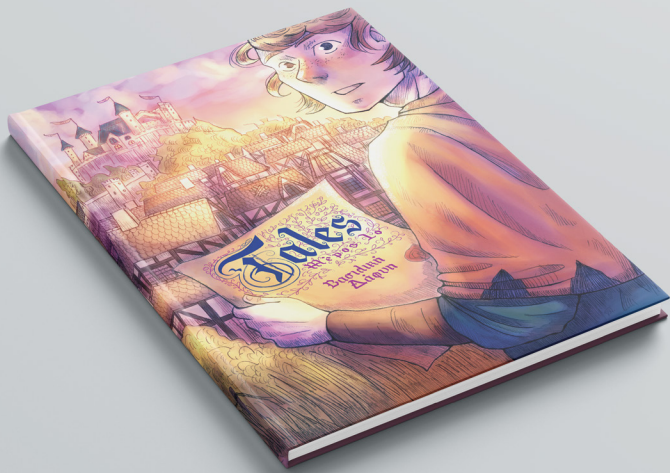
- Advertising spots
- Banners
- Posters
- Social Media

Cross-media

- Special episodes
- **Graphic Novel series**
[Three part -> ~135.000€
(3x15€/copy x 3.000 copies)]
- **Artbook** (3.000 copies x 20€/copy = 60.000€)
- RPG open-world Video game & Pen 'n' Paper
- Workshops

Merchandising

- Figurines
 - Funko
 - YooTooz
- **Themed playing cards, puzzles**
 - Hasbro
 - Clementoni
 - Ravensburger
 - Kaissa
- **Clothing** (t-shirts, hoodies, sweaters), Tote bags
 - Zara
 - Pull&Bear
 - H&M
 - C&A
 - Primark
- Mugs
- Stickers
- Pins
- **Notebooks, Sketchbooks**
 - SKAG



Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 196 & 197: Σκληρόδετη εκδοχή του graphic novel *Tales*

Αριστερά

ΕΙΚΟΝΑ 198: Mock-up Sketchbook με την Ώρα ως κουκουβάγια και το λογότυπο της σειράς.

ΕΙΚΟΝΑ 199: Mock-up Sketchbook με διάφορα σχέδια από τη σειρά.





Πάνω

ΕΙΚΟΝΑ 200: Mock-up τσάντα tote με σχέδιο *Tales*

Κάτω

ΕΙΚΟΝΑ 201: Mock-up σημειωματάριο *Tales*





ΕΙΚΟΝΕΣ 202-207: Τράπουλα μεσαιωνικού τύπου, βασισμένη στους χαρακτήρες της σειράς

7. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 208: Στιγμιότυπο από το επεισόδιο-πilotος της σειράς *Tales*

Αυτή ήταν η πρώτη μας επαφή με τον άθλο της προσαρμογής ενός graphic novel, της δημιουργίας μιας σειράς animation και την παραγωγή ενός ολοκληρωμένου επεισοδίου-πilotος διάρκειας 16 λεπτών. Διαπιστώσαμε τη δυσκολία, τον χρόνο και την οργάνωση που απαιτείται.

7.1. Έρευνα και Ερωτήματα

Ξεκινώντας την έρευνα μας για την προσαρμογή του graphic novel *Tales* και τη δημιουργία του πρώτου επεισοδίου-πilotος animation, θέσαμε τα εξής ερωτήματα που αφορούσαν τα διάφορα στάδια της μεταφοράς ενός προϋπάρχοντος έργου σε ένα διαφορετικό μέσο, καθώς και τη διαδικασία της δημιουργίας ενός επεισοδίου animation.

Μερικά ερωτήματα αφορούσαν το πώς θα προσαρμοστεί το σενάριο του graphic novel ώστε να καλύψει τις ανάγκες μιας σειράς δέκα επεισοδίων, τι προσαρμογή θα χρειαζόταν το concept art, πώς θα διαμορφώνονταν οι χαρακτήρες ώστε να είναι κατάλληλοι για 2D animation και τι επίπεδο λεπτομέρειας θα έπρεπε να έχουν, αν θα γινόταν χρήση rotoscoping για πιο ρεαλιστικές κινήσεις, πώς θα έπρεπε να σχεδιαστούν οι χώροι με στόχο να βοηθήσουν στη γρήγορη δημιουργία των φόντων, ποια μέθοδος θα ήταν κατάλληλη για την κίνηση της κάμερας στους χώρους διατηρώντας παράλληλα την αισθητική του graphic novel, εάν θα χρειαζόταν προσαρμογή το διαφορετικό στυλ σχεδίου που επικρατεί στις αφηγήσεις των παραμυθιών του Τσέστερ και σε ποια γλώσσα θα έπρεπε να γίνουν οι ηχογραφήσεις των διαλόγων;

Όλα τα παραπάνω ερευνητικά ερωτήματα απαντήθηκαν κατά την διάρκεια της έρευνάς μας και την παραγωγή του πρώτου επεισοδίου-πλότου.

7.2. Προσαρμογή του Graphic Novel και παραγωγή

Το graphic novel *Tales* προϋπήρχε της ιδέας της μεταφοράς του σε σειρά animation. Για αυτό το λόγο κρίθηκε αναγκαία η έρευνα για την εύρεση του βέλτιστου τρόπου μεταφοράς της ιστορίας, των χαρακτήρων και του κόσμου. Η βασική έρευνα αφορούσε στο πως θα μπορούσαμε να μετατρέψουμε το προϋπάρχον σενάριο, σε σενάριο για σειρά με διάρκεια επεισοδίου από 15-20 λεπτά για ηλικίες 10-14 ετών. Κύριος λόγος ήταν η διαφορά που υπάρχει ανάμεσα στον τρόπο αφήγησης σε ένα graphic novel και σε μια σειρά. Η ιστορία χωρίστηκε σε 10 επεισόδια καθένα από τα οποία αφηγείται ένα συγκεκριμένο γεγονός, το οποίο εξελίσσει με ρυθμό την ιστορία.

Ο διαχωρισμός αυτός απαίτησε και μια μικρή προσαρμογή στα γεγονότα που υπήρχαν στο graphic novel. Επειδή ο τρόπος αφήγησης σε μια σειρά διαφέρει από αυτόν σε ένα graphic novel, η σειρά ξεκινάει με λίγο διαφορετικό τρόπο ώστε το κοινό να μπορέσει να γνωρίσει τους δυο πρώτους χαρακτήρες πιο γρήγορα. Επίσης, καθώς η σειρά απευθύνεται σε πιο μικρό ηλικιακό κοινό, σκηνές οι οποίες είχαν αίμα και βία έπρεπε να αναπροσαρμοστούν.

Για το πρώτο επεισόδιο δώσαμε έμφαση στη σωστή μεταφορά και δόμηση του σεναρίου, ώστε να δημιουργείται μια ολοκληρωμένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος, η οποία να βγάζει νόημα. Βασικός μας στόχος στο πρώτο επεισόδιο ήταν να εισάγουμε τους θεατές στον Κόσμο των Δώδεκα Βασιλείων και να γίνει η πρώτη γνωριμία τους με δυο από τους τέσσερις ήρωες, κάτι το οποίο δεν μας έδωσε το απαραίτητο περιθώριο για να αναπτύξουμε πλήρως όλα τα ζητήματα τα οποία θα θέλαμε να θίξουμε μέσα από αυτήν τη σειρά. Προσπαθήσαμε μέσα από τα γεγονότα που διαδραματίζονται να παρουσιάσουμε μερικές πτυχές της προσωπικότητας των ηρώων, που θα μπλεχτούν στην πλοκή της ιστορίας. Ωστόσο, τελειώνοντας το πρώτο επεισόδιο νιώσαμε πως έχουμε ακόμα αρκετή δουλειά για να αναπτύξουμε πλήρως αυτούς τους χαρακτήρες.

Στόχος μας για τα επόμενα επεισόδια είναι να εμβαθύνουμε περισσότερο στους χαρακτήρες των ηρώων και των ανταγωνιστών τους, στην αλληλεπίδραση τους με την κοινωνία καθώς και να αναδείξουμε όλες τις πτυχές της προσωπικότητάς τους, είτε καλές είτε κακές, ώστε το κοινό να μπορεί να ταυτιστεί και να συμπάσχει μαζί τους.

Επειδή, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το πρώτο επεισόδιο αποτελεί μια μικρή εισαγωγή του κοινού στον φανταστικό κόσμο που θα εξερευνήσουμε, θα θέλαμε στα επεισόδια που ακολουθούν να θίξουμε κοινωνικά ζητήματα τα οποία δεν προλάβαμε να ερευνήσουμε εις βάθος για τη δημιουργία του πιλότου.

7.2.1. Εικονογραφημένο Σενάριο & Ανιματίκ

Το εικονογραφημένο σενάριο ακολούθησε τις αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν στην ιστορία, δηλαδή προσθέσαμε διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων ώστε να υπάρχει μια λογική συνέχεια στην ιστορία.

Στη συνέχεια προχωρήσαμε στο στάδιο του ανιματίκ, κατά το οποίο προστέθηκε κίνηση στο εικονογραφημένο σενάριο, ώστε να έχουμε εποπτεία του επεισοδίου στον χρόνο. Όταν τελειώσαμε το ανιματίκ ξεκινήσαμε το animation στο οποίο κάθε τελειωμένο πλάνο αντικαθιστώνταν πάνω στο αντίστοιχο του ανιματίκ. Αυτό μας βοήθησε στο να γνωρίζουμε σε τι στάδιο της πορείας βρισκόμασταν κάθε στιγμή.

7.2.2. Ηχογράφηση Διαλόγων

Αφού είχαμε ολοκληρώσει το ανιματίκ, περάσαμε στο στάδιο της πρώτης ηχογράφησης των διαλόγων. Επιλέξαμε να γίνουν στα αγγλικά με στόχο την μελλοντική προώθηση της σειράς και στο εξωτερικό. Δυσκολευτήκαμε στην εύρεση ατόμων με κατανοητή και καλή προφορά στα αγγλικά τα οποία να ταιριάζουν στους ήρωες της σειράς. Αυτό οδήγησε στην ανάθεση περισσότερων του ενός χαρακτήρων σε κάθε ηθοποιό.

Η ηχογράφηση έγινε σε ημι-επαγγελματικό χώρο. Έτσι κρίθηκε απαραίτητο να γίνει μίξη σε διαλόγους οι οποίοι είχαν επηρεαστεί από εξωτερικούς ήχους. Πολλές φορές χρειάστηκε η διακοπή της ηχογράφησης λόγω εξωτερικών ήχων.

7.2.3. Δημιουργία φόντων

Πριν από το στάδιο της δημιουργίας των φόντων, προηγήθηκε η κατασκευή των κύριων χώρων με βασικούς γεωμετρικούς όγκους στο 3D περιβάλλον του Blender. Αυτό βοήθησε σημαντικά στον μετέπειτα σχεδιασμό των φόντων, καθώς ανά πάσα στιγμή μπορούσαμε να μετακινήσουμε την κάμερα στον χώρο και να έχουμε μια καινούρια βάση για φόντο έτοιμη.

7.2.4. Animation

Το πιο χρονοβόρο στάδιο το οποίο χρειάστηκε να φέρουμε εις πέρας ήταν αυτό του animation των χαρακτήρων. Ξεκινώντας το 2D animation στο Blender δεν είχαμε εξοικειωθεί πλήρως με τον τρόπο που λειτουργεί το πρόγραμμα και τις διάφορες ρυθμίσεις. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα στην αρχή να γίνονται λάθη που καθυστέρησαν την παραγωγή. Επίσης όσο πιο πολύπλοκο γινόταν το σχέδιο το πρόγραμμα Blender γινόταν όλο και πιο απαιτητικό όσον αφορά το hardware.

Τα πλάνα στα οποία χρησιμοποιήσαμε την τεχνική του rotoscoping, για πιο ανατομικά σωστές κινήσεις, αποδείχθηκαν αρκετά χρονοβόρα και εξαντλητικά. Το κάθε καρτέ για να σχεδιαστεί και να χρωματιστεί μπορεί

να χρειαζόταν γύρω στα 20 λεπτά, ανάλογα και με την πολυπλοκότητα της κίνησης. Ωστόσο, το αποτέλεσμα ήταν αρκετά φυσικό και οι κινήσεις είχαν λογική ροή. Για το μέλλον θα θέλαμε να ερευνήσουμε και άλλες τεχνικές, ώστε να μειωθεί ο χρόνος που απαιτείται σε αυτό το στάδιο.

Στο στάδιο του clean-up μας βοήθησε το modifier *thickness* του Blender. Αυτή η λειτουργία μας έδωσε τη δυνατότητα να επηρεάζουμε το πάχος των γραμμών, ενώ ήταν ήδη σχεδιασμένες, χωρίς να χρειάζεται να τις σβήνουμε και να τις ξανά-σχεδιάζουμε.

Στα πολύπλοκα σχέδια (με smear & smudge), η διαδικασία του χρωματισμού των καρέ ήταν χρονοβόρα. Επειδή δεν υπήρχαν ξεκάθαρα σχήματα, η λειτουργία του Κουβά δεν δούλεψε σωστά, οπότε χρειαζόταν χειροκίνητη προσαρμογή με το Μολύβι και το *Sculpt Mode*.

Στα οπτικά εφέ, παρουσίασε δυσκολία η δημιουργία των σκιών με το αυτόματο εφέ. Σε αυτές τις περιπτώσεις οι σκιές χρειάστηκαν να σχεδιαστούν με το χέρι.

7.2.5. Μοντάζ

Για το μοντάζ τα πιο σημαντικά θέματα όσον αφορά το ρυθμό στο διάλογο που παρατηρήθηκαν και διορθώθηκαν ήταν τα εξής:

- Μεγάλα κενά μεταξύ της κάθε ατάκας των συνομιλητών: σε ένα ρεαλιστικό διάλογο μεταξύ δυο ατόμων δεν αφήνεται πολύς χρόνος μεταξύ των απαντήσεων.
- Οι κινήσεις δεν αντανakλούσαν πάντα ακριβώς τη ροή του διαλόγου με βάση το νόημα ή τον τόνο της φωνής: παρότι η κίνηση πάτησε στην ηχογράφηση, όσο δουλεύοταν μια-μια ξεχωριστά η κάθε ατάκα, η κίνηση φαινόταν επαρκής. Με την ένταξη τους στο πλαίσιο του διαλόγου διακρίθηκαν αρκετές ελλείψεις (π.χ. Το γεγονός ότι το βλέμμα του ενός χαρακτήρα παρέμενε καρφωμένο στον άλλο κατά τη διάρκεια της ομιλίας, το οποίο δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα)
- Η θέση της κάμερας μπορεί να επηρεάσει την προσοχή του θεατή και επομένως να τον αποσπάσει από το διάλογο. Ειδικά εφόσον πρόκειται για διάλογο μεταξύ μόνο δύο ανθρώπων, βοηθάει

πολύ περισσότερο η κάμερα να είναι στατική και να εναλλάσσεται μεταξύ προκαθορισμένων θέσεων. Αν οι θέσεις αυτές είναι πολλές κινδυνεύει πάλι να χαθεί ο θεατής καθώς κάθε φορά επεξεργάζεται τη νέα οπτική που παρουσιάζεται μπροστά του. Αν το πλάνο είναι γνώριμο τότε επικεντρώνεται περισσότερο στα λεγόμενα παρά στην εικόνα. Έτσι προτιμήθηκαν κοντινά πλάνα –ειδικά όταν οι χαρακτήρες είχαν έντονες εκφράσεις– και η κάμερα αλλάζει μεταξύ 4-5 θέσεων το μέγιστο, με τον αριθμό αυτό να μη ξεπερνιέται παρά μόνον αν χρειαστεί να ενταχθούν μακρινά ή λεπτομέρειες για τις ανάγκες της σκηνής.

Το τελευταία εκ των παραπάνω είναι κάτι που αφορά κυρίως την εξ' αρχής σχεδιαστική διαδικασία των πλάνων. Παρόλα αυτά καθώς τα παραπάνω συμπεράσματα δεν αναγνωρίστηκαν από την αρχή, η διαδικασία του μοντάζ βοήθησε στην επίλυση τους. Για παράδειγμα –και λόγω του ότι το grease pencil είναι vector και το επιτρέπει– υπήρχε η δυνατότητα να γίνει πρακτικά ζουμ σε κάποια πλάνα και έτσι μέσω του μοντάζ και χωρίς να χρειαστεί εκ νέου εργασία έγιναν οι κατάλληλες προσαρμογές.

Υπήρξαν επομένως πλάνα, τα οποία έγιναν render σε μεγαλύτερες αναλύσεις (κυρίως 4K) με σκοπό να πραγματοποιηθεί zoom ή rap κατευθείαν στο μοντάζ. Διορθώσεις χρωμάτων έγιναν, ώστε όλα τα πλάνα να έχουν το ίδιο στυλ, καθώς παρατηρήσαμε ότι τα χρώματα διέφεραν από πλάνο σε πλάνο.

7.3. Προβλήματα και Δυσκολίες

Κατά την διάρκεια παραγωγής του πιλότου συναντήσαμε αρκετά bugs και προβλήματα με το Blender και το Premiere Pro τα οποία καθυστέρησαν τη διαδικασία.

Τέλος, στον σχεδιασμό των τίτλων αρχής και τέλους χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα After Effects, το οποίο παρουσίασε προβλήματα και μεγάλες απαιτήσεις hardware με την πολυπλοκότητα των πολλαπλών επίπεδων του σχεδίου σε συνδυασμό με τα φώτα.



8. ΛΙΣΤΑ ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΩΝ (CREDITS)

Λίστα Συντελεστών (Credits)

Όπως εμφανίζονται στον πιλότο

Προηγούμενο δισέλιδο

ΕΙΚΟΝΑ 209: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της σειράς *Tales*

Τίτλοι Αρχής (Intro titles)

Το Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής και το ΠΜΣ Animation
(University of West Attica & M.A. Animation)

Παρουσιάζουν (present)

Μια ιστορία της (a story by)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Δημιουργήθηκε από (created by)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi) &
Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Πρωτότυπη μουσική (original score)

Γιάννης Κυρίτσος (Yiannis Kiritsis)
Εβελίνα Τσαβάλου (Evelyn Tsavalou)

Animation από (animation by)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi) &
Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Βασισμένο στο graphic novel της Δ.Β. Θερμίδα
(based on the graphic novel by D.V. Thermidi)

Τίτλοι Τέλους (End Titles)

Starring

Chester & Messenger

Γιάννης Κυρίτσης (Yiannis Kiritsis)

Hora & Eos

Θεοδώρα Μενουδέα (Theodora Menoudea)

Maximus & King Eric

Νίκος Αρβανιτέλλης (Nikos Arvanitellis)

Σκηνοθεσία (directed by)

Δ.Β. Θερμίδη (D.V. Thermidi)

Σενάριο (written by)

Δ.Β. Θερμίδη (D.V. Thermidi) &

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Εικονογραφημένο σενάριο και animation (storyboard & animation by)

Δ.Β. Θερμίδη (D.V. Thermidi) &

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Voice direction & casting

Δ.Β. Θερμίδη (D.V. Thermidi) &

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Βοηθός casting (casting assistant)

Παυλίνα Θερμίδα (Paulina Thermidi)

Καλλιτεχνική διεύθυνση (art direction)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Σχεδιασμός χαρακτήρων (character design)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi) &

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Σχεδιασμός χώρου και προπ (background & prop design)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Μοντάζ ανιματικ (animatic editor)

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Σχεδιασμός και κίνηση τίτλου (main title design & animation)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Key animation

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

In-between animation

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Clean up

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Χρώμα (coloring)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Παυλίνα Θερμίδα (Paulina Thermidi)

Effects & compositing

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Post Production

Μοντάζ (Editing)

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Φόλει, σχεδιασμός ήχου και μιξάζ (foley, sound design & mixing)

Γιάννης Κυρίτσης (Yiannis Kiritsis)

Βιβλιοθήκες ήχων (sound libraries)

Quicksounds

Mixkit

Youtube audio Library

Μουσική (music)

Πρωτότυπη μουσική (original score)

Γιάννης Κυρίτσης (Yiannis Kiritsis)

Θέμα αρχής (main theme / intro theme)

Εβελίνα Τσαβάλου (Evelyn Tsavalou)

Αγγλική μετάφραση (english translation)

Χάρης Μπολάνος (Haris Bolanos)

Θέκλα Νεφέλη Ιορδανίδου (Thekla Nefeli Iordanidou)

Δ.Β. Θερμίδα (D.V. Thermidi)

Λυδία Ε. Παπακωνσταντίνου (Lydia E. Papaconstantinou)

Επιβλέποντες καθηγητές (supervising professors)

Δρ. Ελένη Μούρη (Dr. Eleni Mouri)

Δρ. Ρωσσέτος Μετζητάκος (Dr. Rossetos Metzidakos)

ΕΙΚΟΝΑ 210: Στιγμιότυπο από τους τίτλους αρχής της σειράς *Tales*

Ευχαριστούμε τους (special thanks)

Animation references

Παυλίνα Θερμίδα (Paulina Thermidi)

Δοκιμαστικές ηχογραφήσεις (voice tests)

Ανδρέας Πελεκάνος (Andreas Pelecanos)

Γεωργία Καλλίρη (Georgia Kalliri)

Γιώργος Δελιγιαννίδης (Giorgos Deligiannides)

Γιώργος Πεχλιβανίδης (Giorgos Pehlivanides)

Δημήτρης Μικρός (Demetris Mikros)

Ελπίδα Ντάγκα (Elpida Ntagka)

Εφραίμ Κανελλόπουλος (Efraim Kanellopoulos)

Θέκλα Νεφέλη Ιορδανίδου (Thekla Nefeli Iordanidou)

Κώστας Νικολάτος (Kostas Nikolatos)

Μαρίνα Γιανναράκη (Marina Yianarraki)

Παυλίνα Θερμίδα (Paulina Thermidi)

Χάρης Μπολάνος (Haris Bolanos)

Luka Krzic

Fables

based on the graphic novel by
D. V. Thermidi

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α: Αναλυτικά οι βασικές αρχές animation που χρησιμοποιήθηκαν στο έργο²⁰

20 Όπως κατηγοριοποιήθηκαν για πρώτη φορά στο *Illusion of life* (Thomas & Johnston, 1981)

Squash & Stretch (Πλαστικότητα)

Οτιδήποτε είναι φτιαγμένο από σάρκα, παρά την παρουσία των κοκάλων, δείχνει μια έντονη μεταβολή στο σχήμα του κατά την διάρκεια οποιασδήποτε κίνησης. Η «συμπιεσμένη» (squashed) θέση μπορεί να περιγράψει μια φόρμα που είτε έχει γίνει επίπεδη από την μεγάλη πίεση είτε έχει μαζευτεί και έχει συμπιεστεί. Η «τραβηγμένη» (stretched) θέση πάντα δείχνει την ίδια φόρμα σε μια επιμηκυμένη κατάσταση. Η πορεία από το ένα σχέδιο στο άλλο είναι η ουσία του animation. Η αλλαγή από την μια κατάσταση στην άλλη δίνει την αίσθηση της ώθησης καθώς και ροή στην κίνηση (Thomas & Johnston, 1981). Για να γίνει πιο πειστική μια κίνηση μπορούν να προστεθούν «τραβηγμένα» ενδιάμεσα σχέδια (Williams, 2009).

Anticipation (Προετοιμασία)

Το **Anticipation** είναι η προετοιμασία για μια δράση, προβάλλεται τι επρόκειτο να ακολουθήσει (Williams, 2009). Το κοινό το οποίο παρακολουθεί ένα έργο animation δεν θα μπορέσει να καταλάβει τα γεγονότα τα οποία διαδραματίζονται αν δεν υπάρχει μια ξεκάθαρη πορεία της δράσης που θα τους οδηγήσει στην επόμενη κίνηση και μετά στην επόμενη. Πρέπει το κοινό να είναι προετοιμασμένο για την επόμενη δράση και να την αναμένει πριν καν εξελιχτεί. Αυτό επιτυγχάνεται βάζοντας μια συγκεκριμένη κίνηση πριν από την κύρια η οποία προετοιμάζει το κοινό για το τι θα ακολουθήσει (Thomas & Johnston, 1981).

Staging (Τοποθέτηση στον χώρο - σκηνογραφία)

Είναι μια από τις πιο γενικές αρχές η οποία καλύπτει πολλούς τομείς και έχει καταβολές από το θέατρο. Είναι η παρουσίαση οποιασδήποτε ιδέας με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι κατανοητή και ξεκάθαρη. Μια δράση σκηνοθετείται ώστε να είναι κατανοητή, μια προσωπικότητα για να είναι αναγνωρίσιμη, μια διάθεση ώστε να επηρεάσει το κοινό (Thomas & Johnston, 1981).

Straight Ahead Action & Pose to Pose (Απευθείας Σχεδίαση & Σχεδίαση Πόζα προς Πόζα)

Straight Ahead Action

Σε αυτόν τον τρόπο εμφύκωσης ο καλλιτέχνης ξεκινά να σχεδιάζει και προχωράει σχέδιο σχέδιο, βάζοντας καινούριες ιδέες καθώς προχωράει, μέχρι να φτάσει στο τέλος της σκηνής. Τα σχέδια και η δράση έχουν μια φρέσκια και ελαφρώς αστεία αίσθηση καθώς ο animator κρατάει όλη την διαδικασία όσο πιο δημιουργική γίνεται (Williams, 2009 · Thomas & Johnston, 1981).

Pose to Pose

Σε αντίθεση με τον παραπάνω τρόπο σχεδιασμού, ο καλλιτέχνης εδώ σχεδιάζει την δράση εξ αρχής, αποφασίζει ποια είναι τα πιο σημαντικά σχέδια, αυτά που αφηγούνται την κίνηση (τα κλειδιά) και τα σχεδιάζει. Στην συνέχεια αποφασίζει τα λιγότερο σημαντικά. Αφού σχεδιαστούν και αυτά, δουλεύει από την μία πόζα στην άλλη, συμπληρώνοντας την κίνηση. Με αυτή την τεχνική υπάρχει καθαρότητα και δύναμη στις κινήσεις. (Williams, 2009 · Thomas & Johnston, 1981).

Follow through & Overlapping Action (Συνακόλουθη κίνηση)

«Οι άνθρωποι ξεδιπλώνονται, ένα κομμάτι ξεκινά πρώτο παράγοντας την ενέργεια για άλλα κομμάτια τα οποία θα ακολουθήσουν (**Follow through**). Όταν μια φιγούρα πάει από το ένα μέρος στο άλλο, ένας μεγάλος αριθμός γεγονότων γίνονται εκείνη την στιγμή και τίποτα δεν γίνεται ταυτόχρονα [...] Τίποτα δεν ξεκινάει και τελειώνει την ίδια στιγμή. Διάφορα κομμάτια του σώματος καλύπτουν τα άλλα (**Overlapping Action**)» (Williams, 2009).

Slow In & Slow Out (Επιβράδυνση & Επιτάχυνση)

Βάζοντας ενδιάμεσα σχέδια κοντά στο key και σταδιακά πιο μακριά τα επόμενα, δημιουργείται ένα ιδιαίτερο αποτέλεσμα, κάνοντας τις κινήσεις πιο απότομες. Αυτό ονομάζεται Slow In ή Slow Out, ανάλογα με τον τρόπο που είναι τοποθετημένα τα ενδιάμεσα σχέδια (Thomas & Johnston, 1981).

Arcs (Τροχιά – Τόξα κίνησης)

Πολλοί λίγοι οργανισμοί μπορούν να κάνουν κινήσεις οι οποίες είναι μηχανικές. Οι περισσότερες κινήσεις μπορούν να περιγραφτούν με μια τροχιά ή ένα τόξο. Στο animation η χρήση αυτής της αρχής κατάφερε να σπάσει την ακαμψία των χαρακτήρων (Thomas & Johnston, 1981). Τα τόξα της κίνησης δείχνουν και δίνουν σε μια δράση συνεχόμενη ροή (Williams, 2009).

Secondary Action (Δευτερεύουσα Κίνηση)

Συνήθως μια κίνηση η οποία παρουσιάζεται μπορεί να υποστηριχτεί με δευτερεύουσες κινήσεις του σώματος, όπως μια λυπημένη φιγούρα η οποία σκουπίζει ένα δάκρυ που κυλάει ενώ στρίβει από την άλλη πλευρά. Όταν αυτή η δευτερεύουσα δράση υποστηρίζει την κύρια, ονομάζεται δευτερεύουσα κίνηση (**Secondary Action**) (Thomas & Johnston, 1981).

Timing (Συγχρονισμός)

«Ο αριθμός των σχεδίων που χρησιμοποιείται σε οποιαδήποτε κίνηση καθορίζει την διάρκεια της δράσης στην οθόνη. Αν τα σχέδια είναι απλά, καθαρά και εκφραστικά, το βασικό νόημα της ιστορίας μεταφέρεται άμεσα. Η ποικιλία της ταχύτητας στις κινήσεις καθορίζουν αν ο χαρακτήρας είναι ληθαργικός, ενθουσιώδης, νευρικός, χαλαρός. Ούτε η υποκριτική ούτε η συμπεριφορά των χαρακτήρων θα μπορούσε να αποτυπωθεί σωστά χωρίς ιδιαίτερη προσοχή στο timing.[...] Ακόμα και με μόνο δύο σχέδια ενός κεφαλιού, το πρώτο να σκύβει προς τον δεξί ώμο και το δεύτερο σηκωμένο ελαφρά προς τον αριστερό ώμο, μπορεί να επικοινωνεί διαφορετικές ιδέες, εξαρτώμενο απόλυτα από το timing που χρησιμοποιείται. Κάθε ενδιαμέσο σχέδιο που προστίθεται μεταξύ αυτών των δύο κύριων σχεδίων, δίνει ένα νέο νόημα στην δράση.» (Thomas & Johnston, 1981).

Exaggeration (Υπερβολή)

Υπήρξε κάποιο μπέρδεμα στους animators όταν ο Walt αρχικά ζήτησε πιο ρεαλιστική απεικόνιση αλλά στην συνέχεια έκρινε πως το αποτέλεσμα δεν ήταν αρκετά υπερβολικό. Ο Walt πίστευε πως θα έπρεπε κάποιος να ψάξει στην βάση ενός πράγματος και να αναπτύξει την ουσία αυτού που θα βρει, πχ. εάν κάποιος χαρακτήρας είναι θλιμμένος, θα έπρεπε να απεικονιστεί ακόμα περισσότερο θλιμμένος. Κάποιοι καλλιτέχνες ωστόσο νόμιζαν πως «υπερβολή» συνεπαγόταν ένα πιο διαστρεβλωμένο σχέδιο, ή μια τόσο βίαια πράξη που θα θεωρούνταν διαταραγμένη (Thomas & Johnston, 1981).

Παράρτημα Β: Τα είδη της Φαντασίας

Μερικά από τα είδη της Φαντασίας που υπάρχουν είναι τα εξής:

Epic High Fantasy

Αυτές οι ιστορίες, οι οποίες έχουν συνήθως ρίζες από την νορβηγική και κέλτικη μυθολογία, χαρακτηρίζονται από κομψή πεζογραφία, μεγάλα καστ χαρακτήρων, επίπονες περιπέτειες και πολύ μαγεία. Τα αντικείμενα έχουν σημαντικό ρόλο: δαχτυλίδια, κύπελλα και σπαθιά είναι συνηθισμένα «κλειδιά» για την επιτυχία της περιπέτειας/αναζήτησης. Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτού του είδους είναι η κατασκευή του κόσμου. Οι ιστορίες εξελίσσονται σε έναν τεράστιο χάρτη, δίνοντας την δυνατότητα στους δημιουργούς να αναπτύξουν και να εξερευνήσουν τους κόσμους τους (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009). Υπάρχει έμφαση στην σύγκρουση του καλού με το κακό, το οποίο αποτελεί το βασικό στοιχείο της ιστορίας. Συνήθως οι ήρωες θα επιλέξουν την πλευρά του καλού. Αυτοί οι χαρακτήρες είναι ήρωες με την γενική έννοια, έχουν απώτερους σκοπούς, δεν κινούνται από απλή φιλοδοξία ή εγωισμό και πάντα θα μπλεχτούν σε κινδύνους χωρίς δεύτερη σκέψη (Wizards of the Coast, 2014).

Heroic Fantasy

Ένα πλήθος από φυλές πλασμάτων με ανθρώπινα χαρακτηριστικά συνυπάρχουν μαζί με ανθρώπους σε έναν φανταστικό κόσμο. Οι πρωταγωνιστές αποκτούν μαγικές ικανότητες για να αντιμετωπίσουν τερατώδεις απειλές. Αυτοί οι χαρακτήρες συνήθως έχουν απλές καταβολές, αλλά κάποιο γεγονός τους ωθεί να μπλεχτούν κάποια στιγμή σε αυτές τις περιπέτειες. Μπορεί αυτοί οι χαρακτήρες να είναι οι «ήρωες» αυτής της ιστορίας, αλλά δεν είναι πραγματικά ηρωικοί,

καθώς κυνηγούν αυτού του είδους τη ζωή για εγωιστικούς λόγους. Η τεχνολογία και η κοινωνία βασίζονται σε μεσαιωνικές φόρμες, αν και η κουλτούρα δεν είναι τελείως εμπνευσμένη από τον ευρωπαϊκό μεσαίωνα (Wizards of the Coast, 2014).

Paranormal/Urban/Contemporary Fantasy

Σε αυτές τις ιστορίες παρουσιάζονται παραφυσικοί χαρακτήρες (λυκάνθρωποι, βαμπίρ, μάγοι, νεράιδες, κτλ.) σε ένα σύγχρονο σκηνικό. Οι πόλεις ως σκηνικά είναι ιδιαίτερα δημοφιλείς. Το είδος αυτό χαρακτηρίζεται από γρήγορο ρυθμό ανάπτυξης της ιστορίας (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009).

Historical Fantasy

Το είδος αυτό πολλές φορές μπλέκει την ιστορική μυθοπλασία με το φανταστικό, όπου καλά ερευνημένες ιστορικές λεπτομέρειες στολίζονται και αλλάζουν με την πρόσθεση δράκων, μαγείας, ή άλλων εξωπραγματικών στοιχείων. Οι λάτρεις του είδους εκτιμούν την λεπτομέρεια, αυτές που προσδίδουν αυθεντικότητα.

Σε αυτό το είδος οι ιστορίες τείνουν να είναι περίπλοκες παρουσιάζοντας καστ από χαρακτήρες. Παίρνουν το ύφος από τις ιστορικές περιόδους που τις ενέπνευσαν (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009).

Realistic Fantasy

Σε αυτό το είδος, οι χαρακτήρες πληρώνουν για τις φιλοδοξίες τους. Δεν υπάρχουν στερεοτυπικοί ήρωες ή ανταγωνιστές, οι χαρακτήρες αυτοί έχουν μικτά κίνητρα και μερικές φορές είναι δύσκολο

να ξεχωρίσει ποιος είναι ο «καλός». Η μαγεία και οι από μηχανής θεοί δεν υπάρχουν για να δώσουν ένα καλό τέλος, οι κύριοι χαρακτήρες μπορούν, και συνήθως πεθαίνουν. Ενώ οι σκηνές δράσης ενθουσιάζουν το κοινό, η συνολική πλοκή μπορεί να καλύπτει μια περίοδο μηνών ή και ετών, οπότε το κοινό πρέπει να είναι υπομονετικό για πιθανά σίκουελ. Η σκληρή χρήση της γλώσσας, η βία και το σεξ καθιστούν αυτό το είδος φαντασίας για ώριμο κοινό (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009).

Literary Fantasy

Είναι ένας όρος που δίνεται στις ιστορίες που περιέχουν φανταστικά στοιχεία τα οποία χρησιμοποιούνται με κομψό στυλ, συμβολική γλώσσα, πολύπλοκους χαρακτήρες, αιθέρια σκηνικά, παρηχητικά αστεία, μετα-αναφορές, ή μη γραμμικά χρονοδιαγράμματα. Αυτό το είδος ελκύει και το κοινό του είδους literary fiction, το οποίο θέλει να ψυχαγωγηθεί και ψάχνει μια πρόκληση (Burcher, Hollands, Smith, Trott, & Zellers, 2009).

Παράρτημα Γ: Οι ρόλοι των χαρακτήρων

Μερικοί από τους βασικούς «ρόλους» των χαρακτήρων που συναντώνται στα έργα:

- Ο πρωταγωνιστής - συχνά ο ήρωας που μπλέκεται σε απρόσμενες καταστάσεις, αλλά με το ταλέντο του και την εξυπνάδα του ξεπερνάει τα εμπόδια. Υπάρχουν διάφοροι τύποι ήρωα και διάφοροι τύποι πρωταγωνιστή –καμιά φορά μάλιστα ο πρωταγωνιστής δεν είναι ο ήρωας. Ο κύριος ρόλος του πρωταγωνιστή είναι να λειτουργεί πρακτικά ως φακός μέσα από τον οποίο ο θεατής παρακολουθεί την εξέλιξη των γεγονότων. Όλα τα κύρια στοιχεία της ιστορίας περιστρέφονται γύρω του. Ο Πρωταγωνιστής αντιδρά στα γεγονότα με αποτέλεσμα την εξέλιξη της πλοκής προς το συμφέρον του, ενώ ταυτόχρονα βοηθά στην προώθηση της κύριας ιδέας της ιστορίας και στην ανάπτυξη των υπόλοιπων χαρακτήρων (Σκοπετέας, 2015).
- Συμπρωταγωνιστές ή δευτερεύοντες Χαρακτήρες –συχνά φίλοι ή συνοδοιπόροι του πρωταγωνιστή στο ταξίδι του μέσα στην ιστορία. Έχουν υποστηρικτικό ρόλο, βοηθούν στην εξέλιξη της ιστορίας και συχνά αποτελούν είτε τη φωνή της λογικής για τον πρωταγωνιστή, είτε αντίθετα ένα σημείο σύγκρουσης ηθών και προτεραιοτήτων. Προκειμένου να αναπτυχθεί πλήρως η ιστορία και ο χαρακτήρας του Πρωταγωνιστή είναι απαραίτητη η ύπαρξη και άλλων χαρακτήρων με τους οποίους θα αλληλοεπιδρά (Σκοπετέας, 2015). Μέσα σε αυτούς εμφανίζεται ένας από τους πιο συνηθισμένους ρόλους, αυτός του καθρέφτη. Ο Χαρακτήρας Καθρέφτης ή Σύντροφος (Mirror character, Reflection, Support) είναι με το μέρος του Πρωταγωνιστή

και παλεύει για τον ίδιο στόχο με αυτόν, φωτίζοντας και άλλες πλευρές της προσωπικότητας του Πρωταγωνιστή.

- Ο Αντίπαλος ή εχθρός –αποτελεί την κινητήριο δύναμη που οδηγεί στην απρόσμενη τροπή των γεγονότων. Συχνά απεικονίζεται ως κακός, ή τουλάχιστον τα πιστεύω και οι στόχοι του έρχονται σε σύγκρουση με αυτά που πρεσβεύει ο πρωταγωνιστής. Ο Αντίπαλος συχνά τοποθετεί εμπόδια στον Πρωταγωνιστή, που τον αποτρέπουν από το να επιτύχει τους σκοπούς του. Σε ένα οπτικοασκουστικό έργο κρίνεται απαραίτητη η ύπαρξη Αντιπάλου, ενώ μερικές φορές αυτόν τον ρόλο μπορεί να ενσαρκώνει και ο ίδιος ο Πρωταγωνιστής, προβάλλοντας τη σύγκρουση με τον εαυτό του. Είναι χαρακτηριστικό πως όσο πιο έντονη είναι η σύγκρουση ανάμεσα στον Πρωταγωνιστή και στον Αντίπαλο τόσο πιο ενδιαφέρουσα γίνεται η πλοκή της ιστορίας (Σκοπετέας, 2015).
- Χαρακτήρας-Ειδύλλιο (love interest) είναι ο χαρακτήρας που θα έλξει το ερωτικό ενδιαφέρον του Πρωταγωνιστή, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί να ενσαρκώνει και τον ρόλο του Αντίπαλου ή του Συντρόφου του Πρωταγωνιστή (Σκοπετέας, 2015).
- Ελάσσονες Χαρακτήρες είναι αυτοί που θα βοηθήσουν στην εξέλιξη της ιστορίας, προσθέτοντας κωμικά στοιχεία, ατμόσφαιρα και μεταφέροντας στο κοινό σημαντικά μηνύματα (Σκοπετέας, 2015).

Παράρτημα Δ: Αποτύπωση του κόσμου μέσα από την πλοκή της ιστορίας

Ο θεατής γνωρίζει τον κόσμο μέσα από τα γεγονότα και τους πρωταγωνιστές. Δεν έχει πρόσβαση σε βιβλία με επιπλέον υλικό κατά τη διάρκεια της προβολής ούτε έχει (τουλάχιστον στην προκειμένη περίπτωση) προηγούμενη γνώση σχετικά με τον κόσμο που εξελίσσεται μπροστά του. Αυτό σημαίνει ότι μαζί με την πλοκή και τους χαρακτήρες, θα πρέπει εξίσου να υπάρχει και μία εξελικτική πορεία στην παρουσίαση του κόσμου, γεωγραφικά, ιστορικά, ηθικά, θεολογικά (αν ενδιαφέρει την πλοκή), οικονομικά και πολιτικά. Για να γίνει μία σωστή αποτύπωση του κόσμου μέσα από την ίδια την εξέλιξη της ιστορίας υπάρχουν κάποιοι τομείς ιδιαίτερης προσοχής (Jenkins, 2022), (Solour, 2015):

1. Πρέπει να υπάρχει μία ισορροπία μεταξύ της εξέλιξης των χαρακτήρων, της ιστορικής πλοκής αλλά και του κόσμου. Σύνηθες φαινόμενο να δίνεται αρκετά μεγάλη βαρύτητα στα γεγονότα που εξελίσσονται στην ιστορία και να χάνεται η παρουσίαση του κόσμου (με αποτέλεσμα ο θεατής να μην μπορεί να απορροφήσει σωστά όλη την πληροφορία και το πλαίσιο που προσδίδει στην ιστορία). Αντιστοίχως συμβαίνει και το ανάποδο, ο συγγραφέας αναλώνεται πολύ στην κατασκευή και παρουσίαση του κόσμου με αποτέλεσμα να σπάει η ομαλή ροή της ιστορίας (ο J. R. R. Tolkien αναφέρεται ως παράδειγμα αυτής της παγίδας καθώς συχνά διακόπτει τη ροή της πλοκής για να αναλύσει ιστορικά γεγονότα ή πολιτικά θέματα που αφορούν τους διάφορους λαούς των βιβλίων του).
2. Ο κόσμος δεν πρέπει να παρουσιάζεται μονόπλευρα και με ένα τρόπο (πχ μόνο αφήγηση, ή μόνο οπτικά μέσα). Οι χαρακτήρες

πρέπει να αλληλεπιδρούν με τον κόσμο, να επηρεάζονται από την ιστορία του και τη γεωγραφία του αλλά και όλες τις μικρές λεπτομέρειες που πλαισιώνουν τα γεγονότα της ιστορίας. Αυτό προσφέρει μία ρεαλιστικότητα στον κόσμο, μέσα στον οποίο ο θεατής εντάσσεται μαζί με τους πρωταγωνιστές.

3. Οι κάτοικοι του κόσμου επηρεάζονται από αυτόν αλλά και τον επηρεάζουν. Είναι πολύ σημαντικό να αντιληφθεί ο θεατής ποιοι είναι αυτοί που κατοικούν στον νέο κόσμο, αν είναι διαφορετικοί λαοί, διαφορετικά πλάσματα. Πρέπει λοιπόν να καταγραφεί αυτή η αλληλεπίδραση, η σύγκρουση, οι ανάγκες και το πως αυτά πλαισιώνονται από τον κόσμο. Αυτό μπορεί να σημαίνει από ειδικές ενδυμασίες σε πλάσματα που έχουν ουρά ή φτερά, μέχρι το γεγονός ότι ζουν στα δέντρα επειδή το επιτρέπει η σωματική τους υπόσταση. Αντιστοίχως ένα πιο ανθρωπόμορφο είδος δεν θα είχε τις ίδιες συνθήκες ζωής.
4. Ο χώρος αλλάζει μέσα στο χρόνο. Δεν ήταν πάντα έτσι και δεν θα είναι πάντα έτσι. Πρέπει λοιπόν να υπάρχει μία σειρά γεγονότων, μια ιστορία που εξελίχθηκε πριν από τα κύρια γεγονότα της πλοκής και που επηρεάζει το παρόν και το μέλλον των χαρακτήρων που εμφανίζονται στην πλοκή. Η ένταξη αυτή των ιστορικών γεγονότων προσδίδει αρχικά ρεαλισμό, αλλά επιπρόσθετα πλαισιώνει τις συνθήκες καθημερινής ζωής των χαρακτήρων, τα θέλω τους, τα κίνητρά τους και την ηθική τους. Είναι πολύ σημαντικό επομένως να αποτυπωθούν τα γεγονότα του παρελθόντος που τροφοδοτούν αυτά του παρόντος.
5. Μεγάλη σημασία φέρει επίσης και η κουλτούρα των κατοίκων του κόσμου - είτε ενιαία είτε διαφορετική ανάμεσα στους πολιτισμούς. Η κουλτούρα ενός φανταστικού κόσμου συχνά αντλεί στοιχεία από τον πραγματικό. Η κουλτούρα μπορεί να αφορά πολλές διαφορετικές πτυχές, από την θρησκεία μέχρι το ταξικό σύστημα αλλά και την πολιτική. Επηρεάζει τις συνθήκες ζωής των κατοίκων του κόσμου αλλά και τις μεταξύ τους συγκρούσεις σε διάφορα επίπεδα.

6. Καθοριστικό ρόλο σε έναν φανταστικό κόσμο παίζει επίσης και η μορφή δύναμης που τον κατακλύζει. Αυτό μπορεί να είναι η τεχνολογία, είτε αυτή είναι εξελιγμένη είτε όχι, μπορεί να είναι κάποιου είδους μαγεία ή μεταφυσικές δυνάμεις. Το είδος της δύναμης μπορεί να επηρεάσει σε πολλούς τομείς, και ιδιαίτερα σε ότι αφορά τις ένοπλες αναμετρήσεις - καταστάσεις στις οποίες οι συνθήκες είναι πολύ διαφορετικές όταν πρόκειται για σπαθιά, για μαγικά ξόρκια ή για όπλα επιστημονικής φαντασίας. Ταυτόχρονα, η ίδια η ύπαρξη της τεχνολογίας ή της μαγείας μπορεί να είναι πολύ σημαντικό κομμάτι σε ότι αφορά τους παραπάνω τομείς (ιστορία, κουλτούρα, κάτοικοι κλπ) καθώς επηρεάζει άμεσα τις συνθήκες ζωής και τα κίνητρα των χαρακτήρων. Ένα καλό παράδειγμα μιας τέτοιας επιρροής είναι η ενέργεια “Mako” στο *Final Fantasy VII* (Square, 1997), η οποία αποτελεί ταυτοχρόνως τα εξής: α) Πηγή ενέργειας και ηλεκτροδότησης για τους κατοίκους του Midgar, β) Ένα είδος καταστροφής για το περιβάλλον το οποίο αποτελεί έναν από τους κύριους λόγους εναντίωσης των πρωταγωνιστών στην κυβέρνηση και την εταιρία που διαχειρίζεται την εξόρυξή του (Shinra) γ) Συνδέεται με τη θρησκεία - όλα τα έμβια όντα όταν πεθάνουν μετατρέπονται σε ενέργεια Mako και επιστρέφουν στο κέντρο του πλανήτη δ) Ανακαλύφθηκε και περιγράφηκε πρώτη φορά από αρχαίους πολιτισμούς που έχουν χαθεί στο χρόνο (the Ancients) αλλά παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ιστορία του κόσμου - με την συμπρωταγωνίστρια Aerith να χαρακτηρίζεται ως η τελευταία Ancient στο σύγχρονο κόσμο, και ε) αποτελεί κύριο εργαλείο για την παραγωγή materia - οι μαγικές σφαίρες που δίνουν δύναμη στους χαρακτήρες - και επιπρόσθετα πηγή δύναμης των μεταλλαγμένων Soldier (στους οποίους ανήκει τόσο ο πρωταγωνιστής Cloud Strife, όσο και ο ανταγωνιστής Sephiroth). Όλα αυτά τα πηγαία κομμάτια της ιστορίας παράγονται από αυτό το ένα στοιχείο.

Παράρτημα Ε: Μουσική Φρασεολογία

Η μουσική σύνθεση όπως και ο λόγος αποτελείται από περιόδους. Κάθε περίοδος αποτελείται από φράσεις και κάθε φράση αποτελείται από μοτίβα.

Περίοδος είναι το σύνολο των διαδοχικών φράσεων (2 ή 3 ή σπανίως και 4 φράσεις αποτελούν μια περίοδο, ενώ δεν αποκλείεται η περίοδος να ταυτίζεται με τη φράση, όταν η πρώτη αποτελείται μόνο από μία φράση).

Η φράση πάλι είναι το σύνολο των διαδοχικών μοτίβων (συνήθως αυτά είναι 2). Μεταξύ τους φράσεις και μοτίβα συνήθως χωρίζονται από παύσεις μικρής διάρκειας. Όταν δεν υπάρχουν αυτές τότε η αναγνώριση των φράσεων και των μοτίβων γίνεται μέσω των σημείων στίξεων της μουσικής γλώσσας, που είναι γνωστά ως “πτώσεις” (απαιτούνται γνώσεις αρμονίας για να αναγνωριστούν αυτές).

Το μοτίβο τέλος είναι σύντομη χαρακτηριστική μελωδική γραμμή, την οποία περιλαμβάνει μια φράση (Διαμαντής, 2001).

Μουσικό θέμα είναι η μουσική βάση πάνω στην οποία χτίζεται μία σύνθεση. Συνήθως το θέμα αποτελείται από μία αναγνωρίσιμη μελωδία (φράση) ή ένα χαρακτηριστικό ρυθμικό μοτίβο. Το θέμα συχνά αποκαλείται και αντικείμενο - μία μελωδική φιγούρα ή φράση που αποτελεί την βάση της σύνθεσης ή ένα μέρος μιας σύνθεσης. Τα θέματα μπορούν και συχνά επαναλαμβάνονται πολλές φορές σε διαφορετικές μορφές, με διαφορετικές φωνές ή όργανα (Διαμαντής, 2001)

Παράρτημα ΣΤ: Προγράμματα (Software) που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διάρκεια της εργασίας

Adobe Creative Suite²¹

21 www.adobe.com

Photoshop

- Mock-up για προώθηση υλικού

Illustrator

- Λογότυπο-τιτλος της σειράς
- Διάφορα επίπεδα για τους τίτλους αρχής και τέλους
- Προωθητικές αφίσες

InDesign

- Σχεδιασμός παρουσίασης
- Σχεδιασμός φακέλου παραγωγής
- Σχεδιασμός βιβλίου του θεωρητικού μέρους της εργασίας

After Effects

- Τίτλοι αρχής και τέλους
- Εφέ και compositing στα πλάνα της αφήγησης του παραμυθιού και της έκρηξης για το επεισόδιο - πιλότο

Premier Pro

- Μοντάζ του ανιματικ
- Μοντάζ του επεισοδίου – πιλότου

22 www.systemax.jp/en/sai

23 www.procreate.com

24 www.blender.org

Λοιπά Προγράμματα Σχεδίασης

PaintTool SAI²²

- Προσχέδια των χαρακτήρων
- Σχεδιασμός του Graphic novel
- Character sheet των πρωταγωνιστών και ανταγωνιστών και λοιπών χαρακτήρων
- Προσχέδια για τους διάφορους χώρους και τοπία της σειράς
- Σχεδιασμός μερικών πρόσθετων αντικειμένων που εμφανίζονται σε πλάνα του επεισοδίου – πιλότου

Procreate²³

- Σχέδια λοιπών χαρακτήρων

Blender (3.1.0 version)²⁴

- 3D modeling
- Σχεδιασμός χώρων
- Grease pencil: 2D animation
- Σχεδιασμός φόντων
- Compositing
- Lighting
- Camera movements

Προγράμματα Επεξεργασίας Ήχου

Ableton Live 10²⁵

- Ηχογράφηση διαλόγων
- Μουσική Παραγωγή

Audacity²⁶

- Επεξεργασία φωνής διαλόγων
- Διαχωρισμός αρχείων ήχου

Άλλα Προγράμματα

Microsoft Word²⁷

- Συγγραφή treatment, script κτλ.
- Συγγραφή κειμένων θεωρητικού μέρους της εργασίας

Microsoft Excel²⁷

- Δημιουργία και καταγραφή προϋπολογισμού σειράς

25 www.ableton.com/en

26 www.audacityteam.org

27 www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/microsoft-office

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Bacchilega, C., & Rieder, J. (2010). Mixing It Up: Generic Complexity and Gender Ideology in Early Twentyfirst. In P. Greenhill, & S. E. Matrix (Eds.), *Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity* (pp. 23–41). University Press of Colorado.

Baetens, J. (2018). Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. In I. Christie, & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 27–44). Amsterdam University Press.

Batylda, M., & al, e. (2015). The Free City of Novigrad. In M. Batylda, & e. al, *The Witcher 3: Wild Hunt - Artbook* (pp. 34-55). Poland: CD PROJECT RED.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wiconsin: University of Wiconsin Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2004). *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Burcher, C., Hollands, N., Smith, A., Trott, B., & Zellers, J. (2009, Spring). Core Collections in Genre Studies: Fantasy Fiction 101. (N. Wyatt, Ed.) *Reference & User Services Quarterly*, 48 (3), pp. 226-231.

Cambridge University Press. (n.d.). *cast*. Ανάκτηση November 12, 2022, από Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cast>

Cambridge University Press. (n.d.). *theme music*. Retrieved December 12, 2022, from Cambridge Dictionary: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/theme-music?fbclid=IwAROLXx5lfTSYv1U-lovcsbUAaJTNXKSXlf1LINzVoH_WImhD6lb4L4K-x9TE

Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces* (2nd edition 1968 εκδ.). Princeton, NJ: Princeton University Press.

Campbell, J. (2003). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work. The Collected Works of Joseph Campbell* (1st Edition 1990 ed.). (P. Cousineau, Ed.) Novato, CA: New World Library.

Christie, I., & van den Oever, A. (2018). Screen Narrative in the Digital Era. In I. Christie, & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 11–24). Amsterdam University Press.

Colin, M.-G. (2000). La cité de Carcassonne entre patrimoine d'exception et tourisme de masse. In D. Fabre, *Domestiquer l'histoire : Ethnologie des monuments historiques* (pp. 121-128). Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme.

Fabrizi, M. A. (2016). INTRODUCTION-Challenging Fantasy Literature. In M. A. Fabrizi, *Fantasy Literature: Challenging Genres*.

Frensham, R. (1996). *Screenwriting*. London: Holder Headline.

Hauges, M. (1989). *Writing Screenplays that Sell*. London: Elm Tree Books.

Janson, H. W., & Janson, A. F. (2011). *Ιστορία της Τέχνης - Η Δυτική Παράδοση*. (Γ. Τσιούρης, Α. Μπενάκη, Επιμ., Α. Αντωνοπούλου, & Ν. Κουβαράκου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ιων.

Jenkins, J. B. (2022, August 30). *Worldbuilding*. Ανάκτηση December 11, 2022, από <https://www.youtube.com/watch?v=vlaP7bTULwg&t=10s>

Kallas-Καλογεροπούλου, Χ. (2006). *Σενάριο. Η τέχνη της επινόησης και της αφήγησης στον κινηματογράφο (66 ασκήσεις και 1 μέθοδος)*. Αθήνα: Εκδόσεις ΝΕΦΕΛΗ.

(2018). Creatures. In N. Kayama, & e. al, *The Legend of Zelda - Breath of the Wild - Creating a Champion* (K. C. White, Trans., 1st English Edition ed., pp. 160-161). Dark Horse Books

Kyriakoulakos, P., & Kalampakas, E. (2015). Η κινηματογραφική αφήγηση: μια ιστορία με εικόνες & ήχους. Στο P. Kyriakoulakos, & E. Kalampakas, *Η οπτικοακουστική κατασκευή*. Kallipos, Open Academic Editions.

Leeming, D. A. (1981). *Mythology: The Voyage of the Hero*. New York: Harper & Row

- Leslie, E. (2014). Animation and History. In K. Beckman (Ed.), *Animation Film Theory* (pp. 25-35). Duke University Press.
- Lewis-Jones, H. (2018). The Little Things - Mapping Memories. In H. Lewis-Jones, & H. Lewis-Jones (Ed.), *The Writer's Map* (pp. 22-23). London: Thames & Hudson.
- Ryan, P. (2008, May-August). The Storyteller in Context: Storyteller Identity and Storytelling Experience. *Storytelling, Self, Society*, 4 (2), pp. 64-87.
- Rzeszutek, R., El-Maraghi, T., Androutsos, D., & Zhou, S. (2010, 04). An Advantageous Rotoscoping Method. *Signal Processing Magazine, IEEE*, 27, pp. 34-39.
- Sanderson, B. (2012, May 29). *Brandon Sanderson Lecture 9: Sanderson's First Law of Magic*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=zwb7b9Ks0VE>
- Sanderson, B. (2012, May 29). *Brandon Sanderson Lecture 9: Sanderson's First Law of Magic*. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=reRABTRURfc>
- Sanderson, B. (2018). *What Are Sanderson's Laws Of Magic?* Ανάκτηση December 12, 2022, από Brandon Sanderson: <https://faq.brandonsanderson.com/knowledge-base/what-are-sandersons-laws-of-magic/>
- Schiller, M. (2018). Transmedia Storytelling: New Practices and Audiences. In I. Christie, & A. van den Oever (Eds.), *Stories* (pp. 97-107). Amsterdam University Press.
- Smith, E. (1997). *The Hero Journey in Literature: Parables of Poesis*. Lanham: University Press of America.
- Smith, H. (1948). The Rise of Fantasy in Literature. *The American Scholar*, Vol. 17 (No. 3), pp. 305-312.
- Soloup. (2015, Απρίλιος 25). Comicdom-con 2015: To Graphic Novel πίσω από το Αϊβαλί.

Thallon, C., & Zim, E. (2020, July 6). *How 'Avatar: The Last Airbender' created the perfect battle*. Retrieved 12 12, 2022, from INSIDER: <https://www.insider.com/how-avatar-the-last-airbender-created-the-perfect-battle-sanderson-2020-6>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2022, October 21). *Britannica*. Retrieved 11 25, 2022, from <https://www.britannica.com/topic/Tower-of-London>

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life*. Glendale, California: Disney Editions.

Tierney, T. (1998). *Medieval Fashions*. New York: Dover Publications.

UNESCO. (n.d.). Retrieved 11 25, 2022, from <https://whc.unesco.org/en/list/488/>

UNESCO. (n.d.). Retrieved 11 26, 2022, from <https://whc.unesco.org/en/list/345>

Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structures for Writers* (1st Edition 1998 εκδ.). Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. UK: Routledge.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.

Wizards of the Coast. (2014). *Dungeon Master's Guide*. (M. Carter, C. Sims, J. C. Wilkes, & S. F. Gray, Eds.) USA: Wizards of the Coast.

Zipes, J. (2010). Foreword: Grounding the Spell: The Fairy Tale Film and Transformation. In P. Greenhill, & S. E. Matrix (Eds.), *Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity* (pp. ix-xiii). University Press of Colorado.

Zipes, J. (2004). *Speaking Out: Storytelling and Creative Drama for Children*. New York: Routledge.

Βασιλειάδης, Γ. (2006). *ANIMATION Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Δαράκη, Π. (2000). Η γοητεία της συμπόρευσης με την παιδική ψυχή. Στο Κ. τ. Βιβλιού, & Μ.-Μ. Τζαφεροπούλου (Επιμ.), *Ο Κόσμος της Παιδικής Λογοτεχνίας, η Συγγραφή και η Εικονογράφηση* (Τόμ. Α, σ. 104). Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

Διαμαντής, Γ. (2001). *Η Κλασική Θεωρία της Μουσικής*. Αθήνα: Εκδόσεις Φίλιππου Νάκα.

Κεχαγιάς, Α. (1997). *Το σενάριο - Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*. Αθήνα: Ελλην.

Μούρη, Ε. (2009). *Frame by Frame*. Αθήνα: Nexus Publications.

Μπαμπινιώτης, Γ. Δ. (2006). *Μικρό Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. (Ν. Δήμου-Τσιβεριώτη, Επιμ.) Αθήνα: Κέντρο Λεξικολογίας.

Παγιάτης, Π. (2021). *Τεχνική και Αισθητική στα Κινούμενα Σχέδια: Στοιχεία Θεωρίας και Ιστορίας*. Στο Ε. Μουρή, & Π. Κυριακουλάκος (Επιμ.), *Δημιουργική Πράξη και Παραγωγή στα Κινούμενα Σχέδια* (Α έκδοση εκδ.). Αθήνα: ΑΣΙΦΑ ΕΛΛΑΣ.

Ρούσσο, Ε. Ν. (2008). Στο Μ. Κουρσή (Επιμ.), *Παγκόσμια Μυθολογία*. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Σκοπετέας, Ι. (2015). *Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα είδη των κινηματογραφικών ταινιών*. Αθήνα: Kallipos, Open Academic Editions.

Λογοτεχνική βιβλιογραφία

Barrie, J. (2005). *Peter Pan* (1st edition: 1911). United Kingdom: Penguin Books Ltd.

Carroll, L. (2013). *Alice in Wonderland* (Third Edition, First Edition: 1865). New York: WW Norton & Co.

Hobb, R. (1995). *Assassin's apprentice*. United States of America: Spectra

Le Guin, U. K. (2001). *Tales from Earthsea*. United States of America: Harcourt Brace & Company

Lewis, C. S. (1978). *Το Χρονικό της Νάρνια: Το Λιοντάρι, η Μάγισσα και η Ντουλάπα*. (Τ. Μαστοράκη, Μεταφρ.) Αθήνα: Κέδρος.

Paolini, C. (2002). *Eragon*. United States of America: Paolini LLC

Rowling, J. K. (1998). *Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος*. (Μ. Ρούτσου, Μεταφρ.) Αθήνα: Ψυχογίος.

The art of how to train your dragon, 2010,2014, tracey Miller-Zarneke, Cressida Cowell

Tolkien, J. R. (2001). *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*. Αθήνα: Κέδρος.

Όμηρος, (c. 5ος αιώνας π.Χ.). *Οδύσσεια*.

Κατάλογος ταινιών

- Adamson, A., Vernon, C., Asbury, K. (2004) *Shrek 2*. DreamWorks
- Chapman, B., Andrews, M. (2012) *Brave*. Walt Disney Animation Studio
- Fangmeier S. (2006). *Eragon*. 20th Century Fox
- Greno, N., Howard, B. (2010). *Tangled*. Walt Disney Animation Studio
- Hand, D., Pearce, P., Morey, L., Sharpsteen, B., Jackson W., Cottrell, W. (1937). *Η Χιονάτη*. Walt Disney Animation Studio
- Helgeland, B. (2001) *A knight's tale*. Columbia Pictures
- Jackson, P. (2001-2003). *Lord of the rings trilogy*. New Line Cinema
- Jackson, P. (2012-2014). *The Hobbit*. Warner Bros. Pictures
- Jenson, V., Adamson, A. (2001) . *Shrek*. DreamWorks
- Jones, T., & Gilliam, T. (1975). *Monty Python and the Holy Grail*. Cinema 5 Distributing.
- Knight, T. (2016). *Kubo and the two strings*. Laika
- Marshall, R. (2011). *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*. Walt Disney Studios Motion Pictures.
- Miyazaki, H. (1997). *Princess Mononoke*. Studio Ghibli
- Miyazaki, H. (2004). *Howl's Moving Castle*. Studio Ghibli
- Moore, T., Stewart, R. (2020). *Wolfwalkers*. Cartoon Saloon
- Reiner, R. (1987). *The Princess Bride*. 20th Century Fox
- Reiniger, L. (1926). *The Adventures of Prince Achmed*.
- Reitherman, W., Geronimi, C., Larson, E., Clark, L. (1959). *Η Ωραία Κοιμωμένη*. Walt Disney Animation Studio

Reitherman, W. (1963). *Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου*. Walt Disney Animation Studio

Reitherman, W. (1973). *Ο Ρομπέν των Δασών*. Walt Disney Animation Studio

Rønning, J and Sandberg, E. (2017). *Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales*. Walt Disney Studios Motion Pictures.

Sanders, C., DeBlois, D. (2010). *How to train your dragon*. DreamWorks

Schoel, J. , Uhlig, B. (2022). *The Legend of Pipi*.

Verbinski, G. (2003). *Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl*. Buena Vista Pictures.

Verbinski, G. (2006). *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*. Buena Vista Pictures.

Verbinski, G. (2007). *Pirates of the Caribbean: At World's end*. Buena Vista Pictures.

Κατάλογος Σειρών

Benioff, C.D. & Weiss, D.B. (2011-2019). *Game of thrones*. HBO.

DiMartino, M. D., Konietzko, B. (2005-2008). *Avatar: the Last Airbender*. Nickelodeon

Echevarria, R., Beacham, T. (2019-) *Carnival Row*. Amazon Studios

Ehasz, A. (2018-). *The Dragon Prince*. Netflix

Evanier, M. (1983-1985). *Dungeons & Dragons*. Marvel Productions, TSR

Gordon, M., LeBlanc, N. J. (2004-2006) *W.I.T.C.H.* SIP Animation, The Walt Disney Company

Groening, M. (2018-). *Disenchantment* . Rough Draft Studios, Netflix

Jones, J., Michie, J., Capps, J., Murphy, J. (2008-2012). *Merlin*, BBC One

Mashimo, K. (1990-1991). *Robin Hood*. NHK

McHale, P., Krentz, K. (2014). *Over the garden wall*. Cartoon Network

Pearson, L. (2018-). *Hilda* . Silvergate Media & Mercury Filmworks, Netflix

Critical Role (2022-). *The Legend of Vox Machina*. Amazon Prime

Roux, A. (2008-2017). *Wakfu*. France 3

Schmidt Hissrich, L. (2019-). *The Witcher*. Netflix

Stewart, R. J., Raimi, S. (1995-2001). *Xena Warrior Princess*. Renaissance Pictures

Κατάλογος βιντεοπαιχνιδιών

Child of Light. [Steam] (2014). UBISOFT

DragonAge II. [Microsoft Windows]. (2011). Electronic Arts

Final Fantasy VII. [PlayStation]. (1997). Square

Final Fantasy IX. [Playstation]. (2000). Square

Gris. [Switch]. (2018). NOMADA STUDIO

Moonlighter. [PlayStation 4]. (2018). DIGITAL SUN

Moss. [PlayStation 4]. (2018). Polyarc

Stories: the Path of Destinies. [Steam]. (2016). Spearhead Games

The Dark Eye: Memoria. [Steam]. (2013). DAEDALIC ENTERTAINMENT

The Elder Scrolls V: Skyrim. [Steam]. (2011). Bethesda Game Studios

The Legend of Zelda – Breath of the Wild. [Switch]. (2017). Nintendo

The Lord of the Rings: War in the North. [PlayStation 3]. (2011). Snow-blind Studios

The Night of the Rabbit. [Steam]. (2013). DAEDALIC ENTERTAINMENT

The Witcher 3 – Wild Hunt. [Microsoft Windows]. (2015). CD Projekt Red

