

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

“Denaturation”

2d animation



Χριστίνα Δημητρακοπούλου

AM:13093

Επιβλέπουσα: Μυρσίνη Βουνάτσου, Επίκουρη Καθηγήτρια

Αθήνα, Σεπτέμβρης 2024

UNIVERSITY OF WEST ATTICA
SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE
DEPARTMENT OF PHOTOGRAPHY AND AUDIOVISUAL ARTS



THESIS

“Denaturation”

2d animation

Christina Dimitrakopoulou

AM:13093

SUPERVISOR: MYRSINI VOUNATSOU

ATHENS, SEPTEMBER 2024

ΥΠΕΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Χριστίνα Δημητρακοπούλου του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 13093, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών βεβαιώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκαμα 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, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από εμένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα



Επιβλέπουσα καθηγήτρια και μέλος της εξεταστικής επιτροπής

Μυρσίνη Βουνάτσου, Επίκουρη Καθηγήτρια

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής

Αριστείδης Τσινάρογλου, Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής

Μαρία Λάφη, Ακαδημαϊκή Υπότροφη

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία αφορά στη δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους με τίτλο "Denaturation". Πρόκειται για μια ταινία 2D animation που πραγματεύεται τη μετουσίωση της ταυτότητας μέσω ενός σουρεαλιστικού ταξιδιού που εξερευνά την αποδόμηση του εαυτού.

Στόχος της θεωρητικής εργασίας και του καλλιτεχνικού έργου είναι η εξερεύνηση των πολλαπλών ταυτοτήτων που συνθέτουν την εσωτερική πραγματικότητα του ατόμου και ταυτόχρονα η διερεύνηση θεμάτων όπως ο φόβος για το άγνωστο, η ανασφάλεια και οι υπαρξιακές ανησυχίες. Είναι ένα προσωπικό ταξίδι ενδοσκόπησης, «είναι το ταξίδι του να συνειδητοποιείς ποιος είσαι μέσα από αυτά που δημιουργείς» (Friend, 2018).

Κατά την διάρκεια του σχεδιασμού και της υλοποίησης της ταινίας μελετήθηκαν μέσα από διαφορετικές πηγές θέματα που αφορούν στην προσωπικότητα και την ταυτότητα καθώς και τεχνικά και θεωρητικά θέματα σχετικά με την δημιουργία του ψηφιακού animation. Κρατήθηκαν σημειώσεις σχετικά με τις καλλιτεχνικές διαδικασίες που ακολουθήθηκαν και τα συμπεράσματα στα οποία κατέληξα, ενώ για την υλοποίηση του project χρησιμοποιήθηκαν πολλά διαφορετικά ψηφιακά εργαλεία.

Λέξεις κλειδιά: 2d animation, ταυτότητα, σουρεαλισμός, compositing

Summary

This thesis concerns the creation of a short film entitled "Denaturation". It is a 2D animation movie that deals with the transmutation of identity through a surreal journey that explores the deconstruction of the self.

The aim of the theoretical and the artistic work is to explore the multiple identities that make up the inner reality of the individual and at the same time to explore issues such as fear of the unknown, insecurity and existential concerns. It is a personal journey of introspection, "it is the journey of realizing who you are through what you create" (Friend, 2018).

During the production and realization of the film, notes were taken about the artistic processes followed and the conclusions I came to, while many different digital tools were used for the realization of the project.

Keywords: 2d animation, identity, surrealism, compositing

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	5
Summary	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ	10
1.1. ΤΟ ΣΚΕΠΤΙΚΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΠΕΡΙ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ	10
1.2. ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΙΔΕΑ	12
1.3. ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ	17
1.4. ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ	18
1.5. ΝΤΕΚΟΥΠΑΖ	18
1.6. ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ	18
ΠΑΡΑΓΩΓΗ – ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ	24
2.1. ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ (ΣΤΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ)	24
2.2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ANIMATION & ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΠΑΛΕΤΑ	24
2.3. ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ	25
2.4. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	Error! Bookmark not defined.
ΑΝΑΦΟΡΕΣ – ΕΠΙΡΡΟΕΣ	31
3.1. ΝΤΑΝΤΑΪΣΜΟΣ	38
3.2. ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	39
3.3. ΕΞΠΡΕΣΙΟΝΙΣΜΟΣ	40
4.1. ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	43
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	45
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ	45
ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ	45
ΤΑΙΝΙΕΣ ΚΑΙ ΠΙΝΑΚΕΣ	47
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι	49
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ	55
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	57

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αφορά στη δημιουργία μίας μικρού μήκους ταινίας 2D animation με τίτλο “Denaturation”, η οποία πραγματεύεται ζητήματα ταυτότητας και υπαρξιακών αναζητήσεων. Το 2D animation, με τα επίπεδα δισδιάστατα περιβάλλοντα, τα γραφικά και τους χαρακτήρες, τη στυλιζαρισμένη και συχνά πιο αφαιρετική προσέγγιση των χαρακτήρων, τα έντονα χρώματα, την ιδιαίτερη κίνηση των χαρακτήρων που μπορεί να είναι υπερβολική ή παράδοξη, και με τον πλήρη έλεγχο στη κατασκευή και διαχείριση των χαρακτήρων και των περιβαλλόντων, αποδείχτηκε απαραίτητο μέσο για την υλοποίηση της τελικής ιδέας. Αντιθέτως η φωτογραφία αλλά και οι ταινίες με ζωντανά πρόσωπα (live action) δε θα μπορούσαν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του έργου. Η φωτογραφία, ως στατικό μέσο, δεν θα μπορούσε να εκφράσει τις αναζητήσεις της δημιουργού, ενώ η συμπερίληψη ηθοποιών με σκοπό την δημιουργία μιας ταινίας με ζωντανά πρόσωπα ήταν αδύνατη, καθώς το έργο θα έχανε ένα κομμάτι της σουρεαλιστικής του ταυτότητας.

Η αρχική ιδέα για την πτυχιακή εργασία ήταν η απεικόνιση των διάφορων πτυχών της προσωπικότητας ενός ατόμου συνδυασμένων σε μια μορφή, που έμοιαζε με σύγχρονη θεά Κάλι, χρησιμοποιώντας τεχνικές του αναλογικού κολάζ. Το κολάζ, όπως και η φωτογραφία, αποδείχθηκε ακατάλληλο μέσο για την πραγμάτωση της εργασίας γιατί είναι στατικό και περιόριζε τις δυνατότητες του έργου.

Δυο πράγματα υπήρξαν καθοριστικά για το έργο. Το πρώτο είναι η άποψη ότι «αυτό που είναι πιο προσωπικό και μοναδικό στον καθένα μας είναι πιθανώς ο παράγοντας που, αν μοιραζόταν ή εκφραζόταν, θα μιλούσε πιο βαθιά στους άλλους. Αυτό με βοήθησε να κατανοήσω τους καλλιτέχνες και τους ποιητές ως ανθρώπους που τόλμησαν να εκφράσουν την μοναδικότητα του εαυτού τους» (Rogers, 1961). Η συγκεκριμένη άποψη οδήγησε στην σύλληψη της τελικής ιδέας για την πτυχιακή εργασία, η οποία πραγματεύεται θέματα τόσο προσωπικά όσο και

πανανθρώπινα, όπως ο εγωισμός, η ευαισθησία, η ανασφάλεια, και ο φόβος για το άγνωστο.

Το δεύτερο στοιχείο που οδήγησε στην τελική επιλογή είναι η επαφή μου με τα προγράμματα 2d animation και compositing που προσέφεραν δυνατότητες σύνθεσης διαφορετικών οπτικών στοιχείων από πολλαπλές πηγές σε μια ενιαία, συνεκτική εικόνα ή ακολουθία και μου προσέφεραν τις απαραίτητες τεχνικές για την υλοποίηση των ιδεών μου.

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας αναλύεται η φάση της προ-παραγωγής. Στο κεφάλαιο αυτό παρουσιάζονται και αναλύονται οι διαδικασίες που οδήγησαν στην ολοκλήρωση της ταινίας, όπως η συγγραφή του σεναρίου, η επιλογή του μουσικού συνθέτη, ο συντονισμός και το ντεκουπάζ. Επιπλέον, αναλύεται το σκεπτικό του έργου και το κύριο θέμα: η ταυτότητα.

Στο δεύτερο κεφάλαιο εξετάζεται η φάση της παραγωγής και της μεταπαραγωγής. Αναπτύσσονται οι επιλογές της τελικής παρουσίας της ταινίας, τα μεταβατικά σημεία από την μία ακολουθία εικόνων στην επόμενη και η επιλογή της χρωματικής παλέτας, η δημιουργία της μουσικής επένδυσης της ταινίας όπως και η συνεργασία με τον παραγωγό της όπως και η δημιουργία των τελικών γραφικών, των τίτλων τέλους και αρχής, και του πόστερ.

Τέλος γίνεται αναφορά στα εμπόδια και τις δυσκολίες που προέκυψαν και αντιμετωπίστηκαν κατά την πραγμάτωση των σκηνών. Αναλύονται όλα τα βήματα για τη δημιουργία και οργάνωση όλων των απαραίτητων αρχείων-εικόνων μέσα από πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας (Adobe Photoshop). Εξετάζεται ο τρόπος που έγινε η σύνθεση των εικόνων, η απόδοση της κίνησης και η δημιουργία μιας αρμονικής αισθητικής στην ταινία.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύονται οι επιρροές της ταινίας και τα καλλιτεχνικά κινήματα που αποτέλεσαν την βάση για την δημιουργία της, όπως ο σουρεαλισμός και ο ντανταϊσμός. Δίνεται μεγάλη βάση στις επιρροές, καθώς αυτές καθόρισαν τόσο την ουσία της ταινίας, όσο και την παρουσίαση των θεμάτων της.

Στο τέλος της εργασίας γίνεται αναφορά στα συμπεράσματα στα οποία κατέληξα για την ταυτότητα κατά την δημιουργία και την ολοκλήρωση της εργασίας.

ΠΡΟ-ΠΑΡΑΓΩΓΗ

1.1. ΤΟ ΣΚΕΠΤΙΚΟ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΠΕΡΙ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

Σύμφωνα με τον Φώτη Καγγελάρη στο βιβλίο του 'Το Βλέμμα και το Είναι στην Ψύχωση,' «Είπαμε, μιλώντας για το Βλέμμα, ότι το είναι δεν μπορεί να συγκεκριμενοποιηθεί παρά μέσω του βλέμματος του Άλλου». (Καγγελάρη 2015).

Στην συγκεκριμένη περίπτωση, ο Άλλος βρίσκεται στο πρόσωπο του θεατή ο οποίος καλείται να βιώσει το έργο, προβάλλοντας την προσωπική του άποψη και τις εμπειρίες του για να κατανοήσει το έργο. Μέσω αυτής της αλληλεπίδρασης, ο καλλιτέχνης προσδιορίζεται από τον θεατή ή, όπως αναφέρει ο Φ. Καγγελάρης, «αυτοπροσδιορίζεται κυριαρχούμενος» (Καγγελάρης 2015).

Ο Richard Jenkins, στο βιβλίο του 'Social Identity,' υποστηρίζει ότι:

«Όσον αφορά την ταύτιση, το ατομικά μοναδικό και το συλλογικά κοινό μπορεί να γίνει κατανοητό ως όμοιο από σημαντικές απόψεις. Το άτομο και το συλλογικό είναι συνήθως μπλεγμένα μεταξύ τους. Η ατομική ταυτότητα –που ενσαρκώνεται στον εαυτό της– δεν είναι μια ουσιαστική πρόταση απομονωμένη από τον ανθρώπινο κόσμο των άλλων ανθρώπων. Τα άτομα είναι μοναδικά και μεταβλητά, αλλά ο εαυτός είναι πλήρως κοινωνικά κατασκευασμένος: στις διαδικασίες της πρωτογενούς και επακόλουθης κοινωνικοποίησης και στη συνεχή αλληλεπίδραση κατά την οποία τα άτομα ορίζουν και επαναπροσδιορίζουν τον εαυτό τους και τους άλλους, καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Αυτή η άποψη προέρχεται από τον αμερικανικό πραγματισμό, μέσω των θεμελιωδών συνεισφορών των Cooley (1962, 1964) και Mead (1934). Από το έργο τους προκύπτει μια κατανόηση της ιδιότητας του εαυτού ως μιας συνεχούς και, στην πράξη, ταυτόχρονης σύνθεσης του (εσωτερικού) αυτοπροσδιορισμού και των (εξωτερικών) ορισμών του εαυτού που προσφέρονται από τους άλλους. Αυτό προσφέρει ένα πρότυπο για το βασικό μοντέλο, που πληροφορεί ολόκληρο το επιχειρήμά μου, για την εσωτερική-εξωτερική διαλεκτική της ταύτισης ως τη διαδικασία κατά την οποία συγκροτούνται όλες οι ταυτότητες – ατομικές και συλλογικές.» (Richard Jenkins 2014)

Η ιδέα αυτή είναι στενά συνδεδεμένη με τον αυτοπροσδιορισμό μέσω του Άλλου που αναλύει ο Φ. Καγγελάρης. Η ιδέα της σύνδεσης του προσωπικού και του οικουμενικού αντανάκλαται στα ζητήματα που θέτει το παρόν έργο, στο οποίο ο εαυτός έρχεται σε αντιπαράθεση με την κοινωνία και τον Άλλο με αποτέλεσμα την αποκάλυψη (ή και ανακάλυψη) του πραγματικού εαυτού.

Το θέμα της ταυτότητας είναι τόσο ευρύ όσο και πολυσυζητημένο. Σύμφωνα με τον James E. Cote, το κύριο εμπόδιο που αντιμετωπίζει η έρευνα ταυτότητας είναι «ότι η θεωρητικοποίηση του κοινωνικού πλαισίου και η αντιμετώπιση ζητημάτων που σχετίζονται με τον αναπτυσσόμενο κοντεξτουαλισμό εισάγουν και επεκτείνουν σχετικές κοινωνιολογικές διατυπώσεις, υποδεικνύοντας έτσι πώς διάφορα (και μεταβαλλόμενα) μακροκοινωνικά πλαίσια μπορούν να επηρεάσουν την ανθρώπινη ανάπτυξη» (James E. 1996). Επίσης, ο Paul V. Kroskrity στο άρθρο του 'Identity,' υποστηρίζει ότι η ταυτότητα είναι «η γλωσσική κατασκευή συμμετοχής σε ένα ή παραπάνω κοινωνικά σύνολα ή κατηγορίες» (Kroskrity 1999). Ως αποτέλεσμα, είναι ίσως χρήσιμο να σκεφτεί κανείς την ταυτότητα ως απόρροια του κοινωνικού πλαισίου στο οποίο ανήκει ένα άτομο, αλλά και ως αποτέλεσμα της κοινωνικής επαφής με τρίτους. Η ταινία "Denaturation" αποπειράται να αντικατοπτρίσει αυτή την ιδέα μέσω των στοιχείων-οντοτήτων που παρουσιάζονται σε αυτήν. Ιδιαίτερα με τη φιγούρα του δικαστή, ο οποίος περιτριγυρίζεται από κεφάλια-κλώνους του εαυτού του, ο σκοπός μου ήταν να δείξω αυτή την αλληλεπίδραση και να εξετάσω κατά πόσο τα συναισθήματα και ο τρόπος με τον οποίο βλέπει κάποιος τον εαυτό του επηρεάζεται τόσο από εσωτερικούς όσο και από εξωτερικούς παράγοντες.

Επιπλέον, ενώ αρχικά είχα την εντύπωση ότι το αποτέλεσμα ή το συμπέρασμα που θα μπορούσα να φτάσω θα ήταν συγκεκριμένο και καθοριστικό, ωστόσο μέσω της ολοκλήρωσης αυτής της ταινίας που μου πήρε ένα μεγάλο χρονικό διάστημα για να ολοκληρωθεί, έγινε αντιληπτό το γεγονός ότι πολλά πράγματα είναι μεταβλητά, ακόμα και η ταυτότητα. Ως αποτέλεσμα, άρχισαν να έρχονται στην επιφάνεια υπαρξιακά ερωτήματα και αγωνίες όπως «ποια πραγματικά είμαι,» «που οδεύω,» «ποιος είναι ο πραγματικός σκοπός μου», κάτι που οδήγησε στην ιδέα της υπαρξιακής κρίσης η οποία και εντάχθηκε στο σκεπτικό του έργου ως απόρροια των ερωτημάτων που σχετίζονται με την ταυτότητα.

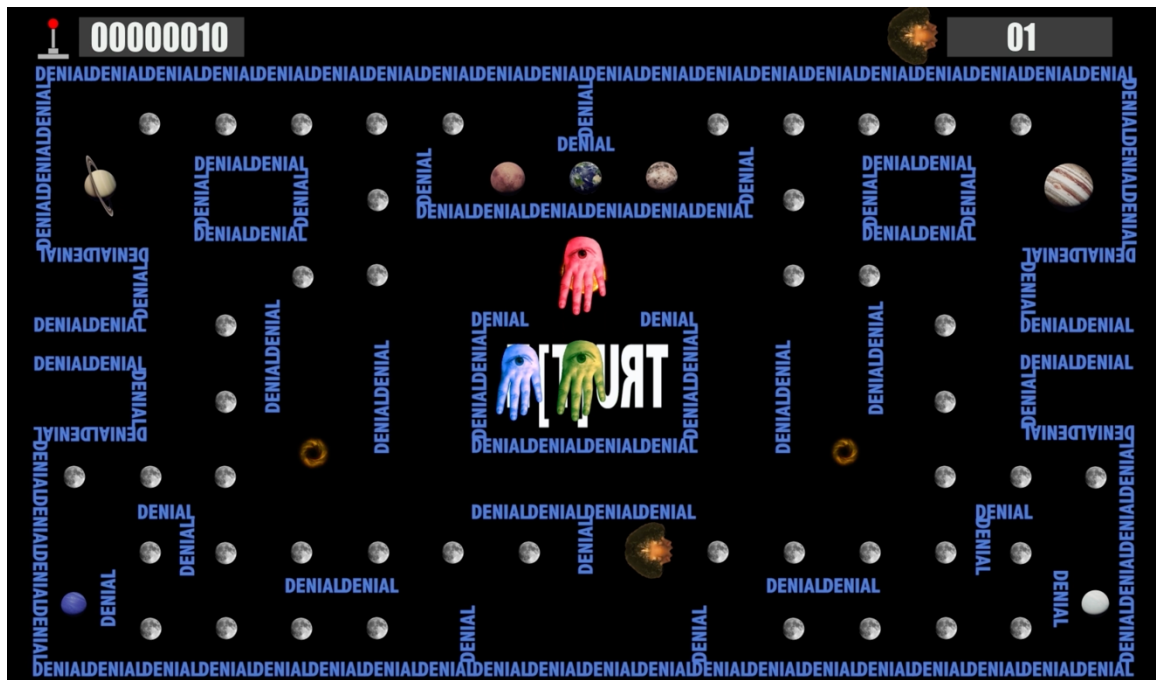
Στον πυρήνα του, το “Denaturation” είναι η εξερεύνηση του μεταβλητού χαρακτήρα της ταυτότητας και της ικανότητας συνύπαρξης φαινομενικά συγκρουόμενων πτυχών της, αλλά και των αρνητικών συναισθημάτων και αναπάντητων ερωτημάτων που μπορούν να οδηγήσουν σε μία υπαρξιακή κρίση.

1.2. ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΙΔΕΑ

Η σεναριακή ιδέα αναπτύχθηκε μέσω της εξερεύνησης διαφορετικών ιδεών, πολλές από τις οποίες απορρίφθηκαν για πρακτικούς λόγους, όπως οικονομικούς. Η πρώτη ιδέα για την πτυχιακή εργασία ήταν η δημιουργία μιας σειράς από κολάζ, παρόμοια με αυτά που αναπτύχθηκαν για το μάθημα των Εικαστικών Εφαρμογών, που θα βασίζονταν στις αδυναμίες και στα προτερήματα δέκα διαφορετικών ατόμων. Για την ιδέα αυτή ήταν απαραίτητη μια διαδικασία συνεντεύξεων, μέσω της οποίας θα συγκεντρωνόταν υλικό στο οποίο θα βασιζόταν το περιεχόμενο του κάθε κολάζ. Λόγω ελλιπούς όμως γνώσης πάνω στο θέμα της ψυχολογίας, αλλά και άλλων εμποδίων που εμφανίστηκαν, η ιδέα αυτή κρίθηκε ένα δύσκολο εγχείρημα και εγκαταλείφθηκε.

Ωστόσο η αρχική ιδέα απεδείχθη χρήσιμη και εξελίχθηκε παίρνοντας τη μορφή της παρούσας εργασίας. Έργα όπως το ‘Flying Circus’ (1969) των Monty Python και το κολάζ animation του Terry Gilliam για το intro της ταινίας ‘The meaning of Life’ (1983) βοήθησαν στην ανάπτυξη της δομής της πτυχιακής και ενέπνευσαν το τελικό σενάριο.

Το τελικό σενάριο αφορά ένα σουρεαλιστικό και αφαιρετικό 2D animation. Το 2D animation ξεκινά με την μορφή ηλεκτρονικού παιχνιδιού που δίνει την εντύπωση πως ο θεατής επιλέγει να αρχίσει ένα καινούργιο παιχνίδι. Η αρχική σκηνή βασίζεται στο ρετρό παιχνίδι Pac-Man (1980).



Εικόνα 1 Σκηνή Pac-Man

Στην συνέχεια, ο θεατής μεταφέρεται σε μία άλλη διάσταση, η οποία συμβολίζει το συναίσθημα του εγωκεντρισμού, όπου μία τερατώδης μορφή καταβροχθίζει αντικείμενα και συνεπώς μεγαλώνει σε μέγεθος, μέχρι το σημείο που διαμελίζεται.



Εικόνα 2 Σκηνή Empire

Παραμένει μόνο το κεφάλι της μορφής, το οποίο λιώνει και στην συνέχεια μεταμορφώνεται σε μία πιο ανθρώπινη εμφανισιακά μορφή.



Εικόνα 3 Μετάβαση As Above So Below

Η μορφή αυτή, προσφέροντας σε πιατέλα μια καρδιά/Γη, κομμάτια της οποίας αναλώνονται από απρόσωπους χαρακτήρες, συμβολίζει την ευαισθησία.



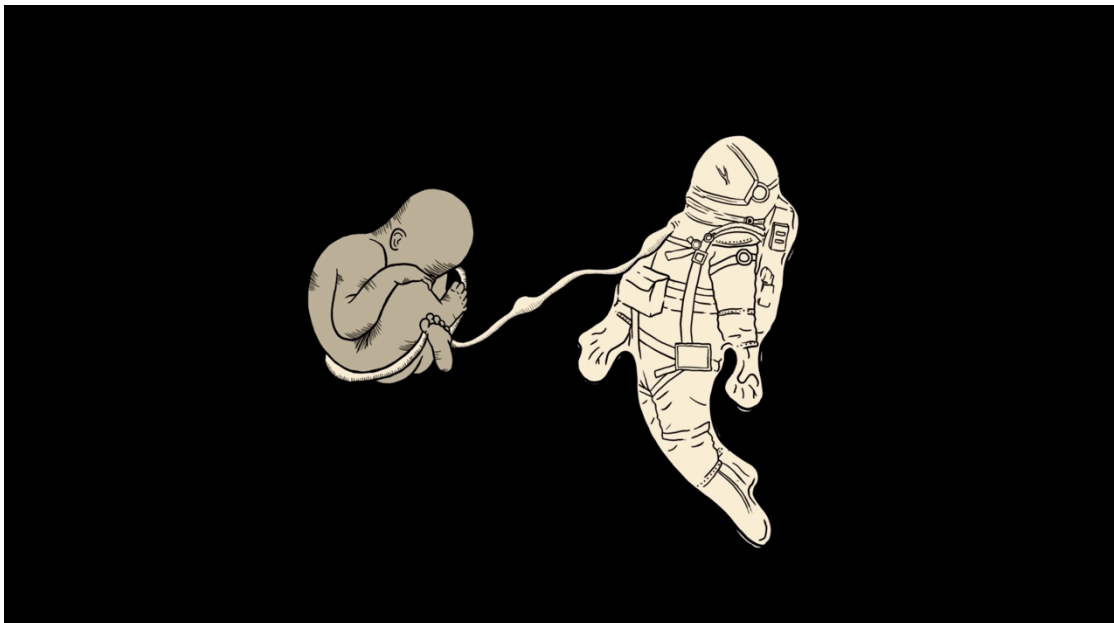
Εικόνα 4 Σκηνή E-Motion

Το επόμενο συναίσθημα που πραγματεύεται η ταινία είναι η ανασφάλεια, μέσω της πτώσης του χαρακτήρα σε μία μαύρη τρύπα. Κατά την διάρκεια της πτώσης, ένα χέρι εμπνευσμένο από το χέρι του Θεού στο επικό ποίημα 'Paradise Lost' (Milton, 1667) πιάνει τον χαρακτήρα και τον τραβάει μέσα στην μαύρη τρύπα.



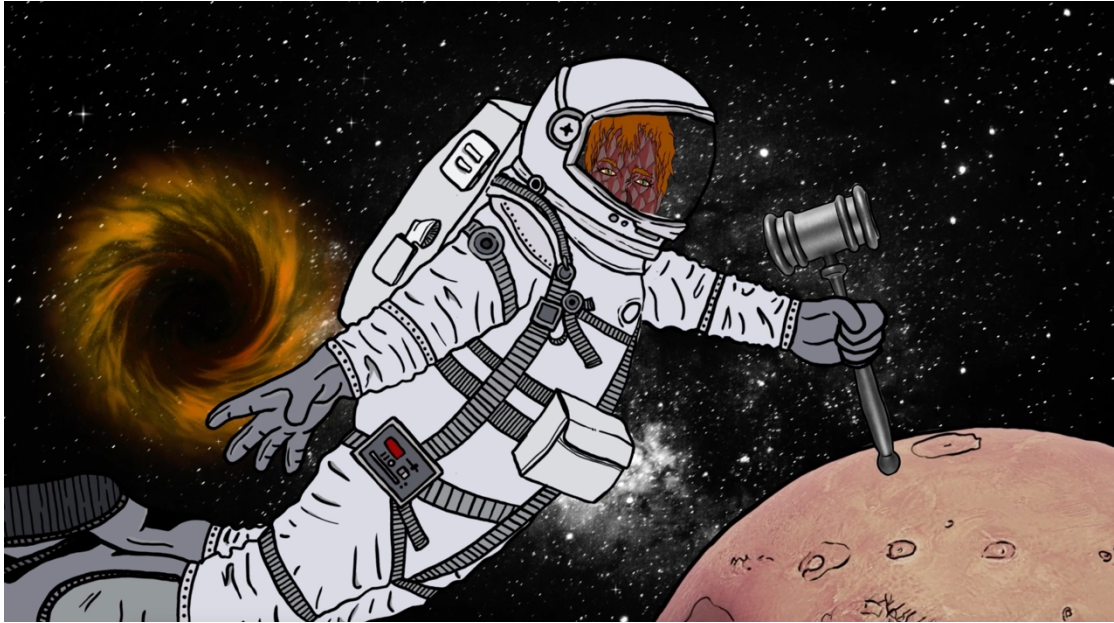
Εικόνα 5 Σκηνή Red Right Hand

Έπειτα, ο χαρακτήρας αναγεννιέται, τροφοδοτώντας έναν αστροναύτη μέσω του ομφάλιου λώρου.



Εικόνα 6 Μετάβαση Sinking

Μετά την έξοδο του αστροναύτη από την μαύρη τρύπα, πιάνει ένα σφυρί δικαστή, τοποθετώντας το στον Άρη και χρησιμοποιώντας το ως σημαία.



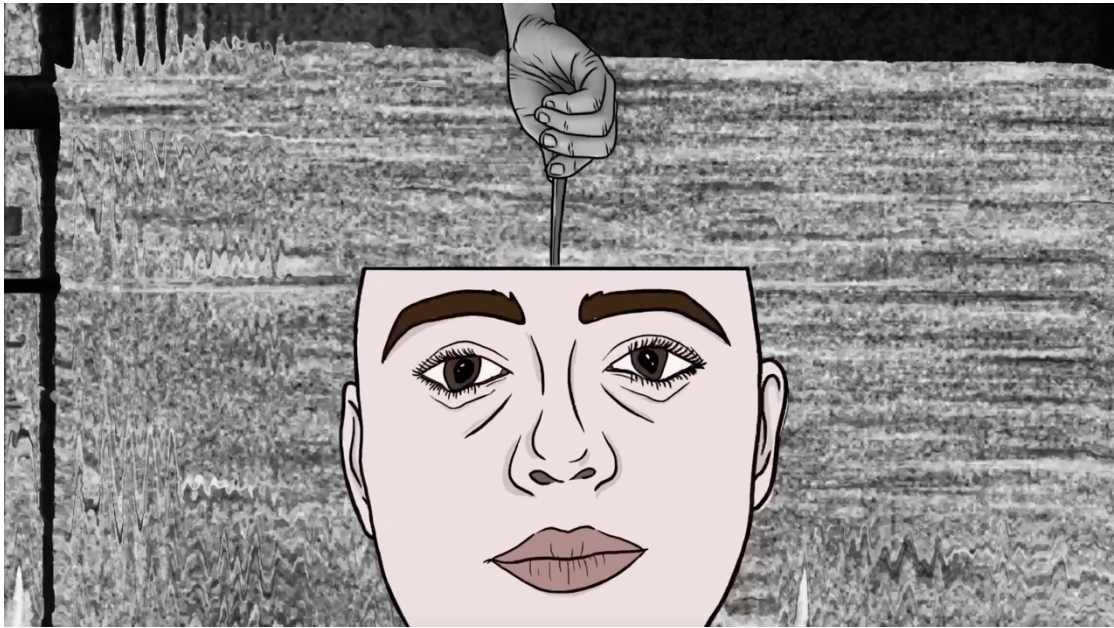
Εικόνα 7 Σκηνή *One Must Imagine Sisyphus Happy*

Στην συνέχεια, ο κεντρικός χαρακτήρας παίρνει την μορφή δικαστή, αλλά και των θυμάτων που απαγχονίζονται από γκιλοτίνες.



Εικόνα 8 Σκηνή *Judgement*

Ένα από τα κεφάλια «ανασταίνεται» και, αφού ανοίγει το κρανίο, μπαίνουν μέσα τα πιο σημαντικά στοιχεία από τις προηγούμενες σκηνές.



Εικόνα 9 Σκηνή Unbounded

Στο τέλος, ο θεατής επανέρχεται στο loading scene του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

1.3. ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Πέρα από την δημιουργό, σημαντικός συντελεστής υπήρξε ο συνθέτης της μουσικής, Δημήτρης Αντωνακάκης. Καθώς το σενάριο δεν εμπεριέχει διάλογο, ήταν απαραίτητη η δημιουργία της μουσικής υπόκρουσης. Σε συνεργασία με τον κ. Αντωνακάκη αποφασίστηκε πως η κατάλληλη μουσική θα είχε έναν «απόκοσμο» ήχο, αφαιρετικό αλλά με κλασικά όργανα και σε ορισμένα σημεία εμπλουτισμένο με sound effects.

1.4. ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ

Εφόσον έπρεπε να διερευνηθούν θέματα που αφορούσαν τη συγγραφή μιας βασικής σεναριακής ιδέας και τη δημιουργία του animation, ήταν απαραίτητη η οργάνωση των εργασιών και η διερεύνηση καινούργιων τεχνικών. Έγινε μια έρευνα σε σχέση με τις εικόνες και τα στοιχεία που χρειαζόνταν να ενσωματωθούν στο έργο αλλά και tutorials για την εξοικείωση με τα διαφορετικά προγράμματα που έπρεπε να χρησιμοποιηθούν για την ολοκλήρωση του έργου.

1.5. ΝΤΕΚΟΥΠΑΖ

Μετά την σύλληψη της βασικής σεναριακής ιδέας ακολούθησε η δημιουργία του storyboard που υπήρξε και ο οδηγός για τη δημιουργία των σκηνών (βλ. Παράρτημα Ι). Οι μεταβάσεις μεταξύ των σκηνών—οι μετασχηματισμοί των γραφικών που δημιουργούν ένα πέρασμα από τη μια σκηνή στην άλλη—είχαν μεγάλη σημασία για την ροή της ταινίας. Επομένως, αρκετός χρόνος αφιερώθηκε στο ντεκουπάζ πριν από την έναρξη της υλοποίησης του έργου, ώστε να διασφαλιστεί η επιτυχία του εγχειρήματος.

1.6. ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Βάζοντας σαν κύριο στόχο να αποδοθούν σημειολογικά και με διαφορετικούς συμβολισμούς η πολλαπλότητα των ταυτοτήτων και των υπαρξιακών ζητημάτων που θέτει το έργο, ο θεατής προσκαλείται σε ένα σουρεαλιστικό ταξίδι αναζήτησης που «βιώνεται ως το βίωμα της εμπειρίας και αποσκοπεί στο να προκαλέσει τα όρια της συνείδησης. Ο χώρος που διαπερνάται από τους άξονες που σχηματίζονται μεταξύ των βλεμμάτων του δημιουργού, του παρατηρητή . . . είναι ο χώρος της εμπειρίας.» (Ζωΐδης 2018). Κάθε στοιχείο που συμπεριλαμβάνεται μέσα σε κάθε σκηνή έχει επιλεγεί προσεκτικά έτσι ώστε να μεταφέρει το ανάλογο μήνυμα.

Πιο συγκεκριμένα, στην διάρκεια του έργου παρουσιάζονται οι ακόλουθοι κύριοι συμβολισμοί:

-Τίτλος έργου Denaturation:

Ο τίτλος του έργου “Denaturation” σημαίνει μετουσίωση και πιο συγκεκριμένα “μετουσίωση, στη βιολογία, σημαίνει τη διαδικασία τροποποίησης της μοριακής δομής μιας πρωτεΐνης. Η μετουσίωση περιλαμβάνει το σπάσιμο πολλών από τους ασθενείς δεσμούς (π.χ. δεσμούς υδρογόνου), μέσα σε ένα μόριο πρωτεΐνης που είναι υπεύθυνο για την εξαιρετικά διατεταγμένη δομή της πρωτεΐνης στη φυσική της κατάσταση” (Brittanica, T. Editors, 2024). Ο τίτλος δόθηκε διότι στο έργο γίνεται μια απόπειρα της μεταφορικής μετουσίωσης της ταυτότητας όπως γίνεται στη πρωτεΐνη, μέσω της οποίας οι διαφορετικές πτυχές του εαυτού—όπως για παράδειγμα ο εγωκεντρισμός και ο συναισθηματισμός—διαχωρίζονται, συμβολιζόμενες από τα διαφορετικά στοιχεία-οντότητες όπως ο δικαστής, το μωρό και ο αστροναύτης.

- Video game/Pac-Man:

Το έργο ξεκινάει με τη μορφή ενός βίντεοπαιχνιδιού που βασίστηκε στο κλασικό βιντεοπαιχνίδι Pac-Man. Το Pac-Man δημιουργήθηκε από τις εταιρίες Atari και Namco Bandai, και κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία στις 22 Μαΐου 1980. Σχεδιάστηκε από τον Toru Iwatani και γρήγορα έγινε ένα από τα πιο εμβληματικά και επιδραστικά παιχνίδια στην ιστορία του gaming.

«... Ο κύριος σχεδιαστής (του Pac man) ήταν ο Iwatani Tohru, ο οποίος σκόπευε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που δεν έδινε έμφαση στη βία. Δίνοντας προσεκτική προσοχή στα θέματα, το σχέδιο και τα χρώματα, ο Iwatani ήλπιζε ότι η Namco θα μπορούσε να διαθέσει στην αγορά ένα παιχνίδι arcade που θα άρεσε στις γυναίκες. Ως εκ τούτου, η ιδέα του παιχνιδιού εμπνεύστηκε από το φαγητό, σε αντίθεση με τη

σκοποβολή εξωγήινων και άλλων εχθρών που επικρατούσαν στα περισσότερα παιχνίδια arcade της εποχής. Στην ιαπωνική αργκό, ο ήχος πάκου-πάκου περιγράφει το άνοιγμα και κλείσιμο του στόματος και έτσι ο κεντρικός χαρακτήρας . . . πήρε το όνομα Pac-Man» (Lowood 2024).

Στο έργο χρησιμοποιήθηκε η βασική μορφή και αισθητική του βίντεοπαιχνιδιού αλλά έγιναν αλλαγές στις υπόλοιπες μορφές εισάγοντας χέρια-χταπόδια, πλανήτες κ.α. Το βίντεοπαιχνίδι χρησιμοποιήθηκε ως σύμβολο της πραγματικής ζωής, τα στάδια της οποίας αντανακλώνται από τις πίστες που υπάρχουν στα βιντεοπαιχνίδια. Κάθε πίστα ή επίπεδο λειτουργεί έτσι ώστε ο χαρακτήρας να αλλάζει και να παίρνει συνεχώς διαφορετικές μορφές, συμβολίζοντας τις αλλαγές που βιώνει ένας άνθρωπος στην πραγματική ζωή μέσω της διαχείρισης διαφορετικών καταστάσεων που διαμορφώνουν τον χαρακτήρα του.

-Joystick και κώδικας:

Τα τηλεχειριστήρια joystick καθώς και ο κώδικας χρησιμοποιούνται για τον έλεγχο του χαρακτήρα από τον παίκτη. Στο “Denaturation”, τα δύο αυτά αντικείμενα συμβολίζουν την έλλειψη ελέγχου από τον χαρακτήρα αλλά και την ύπαρξη του ελέγχου στα χέρια του θεατή.

-Πλάσμα εμπνευσμένο από τον χαρακτήρα του Hayao Miyazaki, No Face:

Το πλάσμα αυτό κατά την διάρκεια του έργου καταβροχθίζει κάθε άλλο αντικείμενο γύρω του, συμβολίζοντας έτσι τον εγωκεντρισμό, ο οποίος μπορεί να καταστρέψει τις σχέσεις ενός ανθρώπου με τους άλλους γύρω του. Τόσο το πλάσμα όσο και ο εγωκεντρισμός είναι καταστροφικές δυνάμεις, και τα δυο λειτουργούν τόσο ως προς την καταστροφή του εαυτού και ως προς την καταστροφή του άλλου.

-Φεγγάρι

Καθώς το κεφάλι στο έργο λιώνει, εμφανίζεται ένα φεγγάρι το οποίο περιστρέφεται ώστε να φανεί η σκοτεινή πλευρά του. Η Σελήνη, έχει τεράστια σημασία για τον πολιτισμό μας. Η μεταβαλλόμενη μορφή του φεγγαριού συμβόλιζε για τους αρχαίους Έλληνες το πέρασμα του χρόνου και την εγγενή παροδικότητα της ζωής, υπενθυμίζοντας τη διαρκώς μεταβαλλόμενη φύση της ύπαρξης. Το φως του φεγγαριού συμβόλιζε επίσης την ενδοσκόπηση και τον ασυνείδητο νου, καθώς συνδέθηκε με τα όνειρα, το μυστήριο και την κρυφή γνώση, σε αντίθεση με τη διαύγεια και τον ορθολογισμό του ήλιου. Η Σελήνη, αντιπροσωπεύει το υποσυνείδητο μυαλό και τις βαθύτερες συναισθηματικές καταστάσεις. Έτσι η σκοτεινή πλευρά της σελήνης στο έργο είναι ταυτόχρονα και θετική πλευρά και συμβολίζει τον συναισθηματισμό και την σύνδεση του ανθρώπου με τα βαθύτερα συναισθήματα του. Μέσω της συναισθηματικότητας, όμως, είναι πολύ πιθανό κάποιος να πληγωθεί καθώς ανοίγεται ψυχικά σε έναν άλλον άνθρωπο, με αποτέλεσμα να επιστρέφει προς τον εγωκεντρισμό και την αυτοκαταστροφή.

Σύμφωνα με τον Emiliano Rivano Fischer στο 'Metaphor: Art and Nature of Language and Thought,' «η μεταφορά λειτουργεί με τον δυϊσμό, δηλαδή μέσω δύο μη αναγώγιμων πλευρών όπως μυαλό-σώμα, πνεύμα-ύλη, ιδέα-πράγμα, έννοια-εμπειρία. Και η μεταφορά λειτουργεί δημιουργώντας γέφυρες, ζεύγη, μεταξύ τους. Η μεταφορά κάνει ένα άλμα ανάμεσα σε αυτές τις μη αναγώγιμες πλευρές» (2011). Το φεγγάρι, λοιπόν, λειτουργεί ως αυτή η γέφυρα ανάμεσα σε δύο αναγώγιμες πτυχές του εαυτού που είναι φαινομενικά αντίθετες αλλά τελικά έχουν την ικανότητα να συνυπάρξουν στον ψυχισμό ενός ατόμου.

-Χέρι

Σύμφωνα με την Banu İnanç Uyan Dur στο 'Hand Image as a Metaphor and Its Usage in Poster Design,' «το χέρι είναι μια φιγούρα που έχει διάφορες μεταφορικές έννοιες. Η φιγούρα του χεριού είναι μια από τις πρώτες φιγούρες που ανακάλυψε και απεικόνισε ο άνθρωπος . . . [η] δύναμη έκφρασης των χεριών είναι απεριόριστη

και υπάρχει ένα ευρύ φάσμα κινήσεων, η κάθε μια από τις οποίες έχει διαφορετικό νόημα. Ενώ μπορεί να γίνουν εργαλείο επιβολής τάξης, μπορεί επίσης να σημαίνουν προστασία, δημιουργία, ευλογία, δύναμη, όρκο, αντοχή και εργασία» (Banu İnanç Uyan Dur 2015).

Υπάρχουν, λοιπόν, πολλοί τρόποι κατανόησης των χεριών ως σύμβολο. Στην ταινία 'Denaturation' το χέρι που εμφανίζεται και κόβει κομμάτια της καρδιάς συμβολίζει το ψυχολογικό τραύμα που μπορεί να προκληθεί από ένα άλλο άτομο εφόσον παρουσιάσει έναν ευάλωτο εαυτό. Από την άλλη, το χέρι που σκουπίζει τα δάκρυα συμβολίζει το ακριβώς αντίθετο: την πιθανότητα ότι ακόμα κι αν κάποιος δει την ευάλωτη πλευρά ενός ανθρώπου, μπορεί να αντιδράσει με τρυφερότητα και προστασία.

-Μωρό

Σύμφωνα με το Merriam-Webster, «εμβρυϊκή στάση είναι μια στάση (όπως του ατόμου που κοιμάται) στην οποία το σώμα βρίσκεται κουλουριασμένο στη μία πλευρά με τα χέρια και τα πόδια τραβηγμένα προς το στήθος και το κεφάλι σκυμμένο προς τα εμπρός και η οποία παρουσιάζεται σε ορισμένες μορφές ψυχολογικής παλινδρόμησης» (Merriam-Webster 2024).

Στην ταινία, το μωρό που κουλουριάζεται και βυθίζεται προς το κάτω μέρος της οθόνης συμβολίζει αυτή την ψυχολογική παλινδρόμηση—μια ευάλωτη φάση στην οποία μπορεί να βρεθεί το άτομο, όταν δηλαδή κάποιος βρίσκεται σε μια συναισθηματική δίνη που οφείλεται στην ανασφάλεια. Ο στόχος της εικόνας είναι να αντικατοπτρίσει την κατάσταση της υπαρξιακής κρίσης, εξερευνώντας ερωτήσεις όπως «ποιος είμαι», «γιατί υπάρχω», «για τι προορίζομαι». Η ανάγκη για ασφάλεια συμβολίζεται από το μωρό.

-Αστροναύτης

Όπως ένας αστροναύτης ξεφεύγει από την έλξη της Γης, έτσι και ο αστροναύτης στο έργο ξεφεύγει από τα δεσμά της υπαρξιακής κρίσης. Επιπλέον, όπως ο αστροναύτης

χρειάζεται μεγάλη ψυχική δύναμη ώστε να ολοκληρώσει το καθήκον του, έτσι και ο αστροναύτης του έργου χρειάζεται πυγμή ώστε να γίνει ο ίδιος η κινητήρια δύναμη που θα τον ωθήσει προς την αλλαγή και την βελτίωση τόσο της ψυχικής του κατάστασης όσο και των συνθηκών γύρω του.

-Σφυρί του δικαστή:

Ο αστροναύτης χρησιμοποιεί το σφυρί του δικαστή ως άγκυρα ώστε να ελλιμενιστεί μεταφορικά και να αποφύγει την επιστροφή σε μια αρνητική ψυχολογική κατάσταση. Καθώς όμως μεταμορφώνεται σε δικαστή, το σφυρί επαναφέρει τον φαύλο κύκλο που δημιουργείται ανάμεσα στην εγωκεντρικότητα και τον συναισθηματισμό. Προσπαθώντας να κρατήσει το άτομο τον εαυτό του ασφαλή, καταλήγει να φέρεται αρνητικά προς τους άλλους γύρω του και να δημιουργεί για άλλη μια φορά αρνητικές καταστάσεις.

-Κομμένο κεφάλι:

Στο τέλος, το κομμένο κεφάλι συμβολίζει την αποκοπή από τα συναισθήματα. Η λογική γίνεται η μόνη βάση στην οποία στηρίζονται οι πράξεις του ατόμου, με το συναίσθημα να απορρίπτεται. Στο έργο, η στιγμή αυτή διαδραματίζεται μπροστά σε καθίσματα θεάτρου—η κυριαρχία της λογικής δεν είναι τίποτα άλλο παρά μια παράσταση και η δημιουργία μιας ψεύδους προσωπικότητας η οποία χρησιμοποιείται ως ασπίδα. Τελικά όμως, το κεφάλι στο τέλος ζωντανεύει, καθώς όλα τα αντικείμενα-χαρακτηριστικά μπαίνουν μέσα του. Όλες αυτές οι συγκρουόμενες πλευρές του εαυτού συνυπάρχουν στην τελική, οδηγώντας στην ισορροπία της προσωπικότητας, την αποδοχή και την απελευθέρωση από τον φαύλο κύκλο, οδηγώντας στο επόμενο στάδιο της ζωής.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ – ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ

2.1. ΣΥΝΘΕΣΗ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ (ΣΤΑΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ)

Το ντεκουπάζ λειτούργησε ως βάση για την δημιουργία των εικόνων. Μια από τις πρώτες βασικές εργασίες ήταν η δημιουργία φωτογραφικών αυτό-πορτραίτων που θα χρησιμοποιούνταν ως αναφορές για τον σχεδιασμό του κεντρικού χαρακτήρα και των μετασχηματισμών της μορφής του. Ακολούθησε η έρευνα και η εύρεση των υπόλοιπων εικόνων-αναφορών για τη κάθε σκηνή όπως περιβάλλοντα (εσωτερικοί χώροι, διάστημα, πλανήτες) αλλά και αντικείμενα που έπρεπε να σχεδιαστούν (σφυρί δικαστή, γκιλοτίνα κτλ). Μετά την απόκτηση των απαραίτητων αυτών εικόνων, έγινε η επεξεργασία και ο σχεδιασμός των τελικών συνθέσεων στο Photoshop, χρησιμοποιώντας τις εικόνες-αναφορές ως βάση. Τα επόμενα βήματα ήταν η οργάνωση της κάθε σκηνής, ο υπολογισμός των μεγεθών των στοιχείων, των χρωμάτων τους και των γραφικών που απαρτίζουν την κάθε εικόνα.

Στη συνέχεια έγινε η σύνθεση όλων των επιμέρους εικόνων μέσα στο πρόγραμμα compositing Adobe After Effects. Κάθε στοιχείο ήταν απαραίτητο να έχει την δική του διάρκεια και θέση πάνω στο διάγραμμα του χρόνου (timeline). Η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν μία σειρά δοκιμών και αποτυχιών, μέχρι που στο τέλος επιτεύχθηκε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Πολύ σημαντική αποδείχθηκε η συνεπής καταγραφή σημειώσεων σχετικά με τα keyframes, τις μάσκες, και ακόμα και τις συντεταγμένες του κάθε στοιχείου.

2.2. ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ANIMATION & ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΠΑΛΕΤΑ

Η χρωματική παλέτα είναι ένα από τα στοιχεία που επηρεάζει σημαντικά την συναισθηματική αντίδραση του κοινού σε ένα έργο τέχνης. Ως εκ τούτου, η επιλογή των κατάλληλων χρωμάτων για τα 2d σχέδια της ταινίας ήταν μία από τις πιο σημαντικές αποφάσεις που κλήθηκα να πάρω. Τα χρώματα που επιλέχθηκαν ήταν

το λευκό, το μαύρο, το κόκκινο, και σε συγκεκριμένες ακολουθίες εικόνων το κίτρινο.

Όλες οι εικόνες που συλλέχθηκαν μετατράπηκαν σε ασπρόμαυρες, με στόχο την ανάδειξη του κεντρικού χαρακτήρα. Το λευκό χρώμα συμβολίζει εν μέρη την ουδετερότητα, ενώ η χρήση του μαύρου δεν είχε τόσο συμβολικό χαρακτήρα όσο αισθητικό, αφού είχε σκοπό την ανάδειξη των υπόλοιπων χρωμάτων. Οι αποχρώσεις του κόκκινου συμβολίζουν τα έντονα συναισθήματα, ενώ το κίτρινο συμβολίζει τα στοιχεία που μου προκαλούν αποστροφή.

Προσωπικά, θεωρώ πως η παλέτα αυτή είναι μία από τις πιο αποτελεσματικές, τόσο σε αισθητική όσο και στο συναισθηματικό αντίκτυπο που έχει στον θεατή. Η υιοθέτηση της συγκεκριμένης παλέτας έχει επηρεαστεί από τις επιλογές άλλων σκηνοθετών, όπως ο Wes Anderson και ο Stanley Kubrick.

Επίσης, ένα μεγάλο μέρος της χρωματικής παλέτας, καθώς και της χρήσης της, έχει επηρεαστεί από τον Alejandro Jodorowsky, και συγκεκριμένα από την ταινία “The Holy Mountain” (1973). Στην ταινία αυτή, στον έξω κόσμο κυριαρχούν ρεαλιστικά χρώματα, ενώ στο εσωτερικό του πύργου, όπου και διαδραματίζεται το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας, κυριαρχούν έντονες αποχρώσεις. Οι χαρακτήρες περνούν από διάφορες αλλαγές κατά την διάρκεια της ταινίας, (Fermini 2016) όπως και ο κεντρικός χαρακτήρας του “Denaturation”. Οι αλλαγές αυτές συμβολίζονται από τις αλλαγές των χρωμάτων, δίνοντας βαθύτερο νόημα στην αφήγηση. Η ταινία “Denaturation” επιδιώκει να ακολουθήσει το ίδιο μοτίβο.

2.3. ΤΟ ΜΟΝΤΑΖ ΚΑΙ Η ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Στη συνέχεια έγινε το μοντάζ των σκηνών και η ένταξη τους σε μία ακολουθία η οποία εξυπηρετούσε την αισθητική και τους συμβολισμούς του έργου. Λόγω της σουρεαλιστικής προσέγγισης του, ήταν σημαντική η σειρά των ακολουθιών των εικόνων, ώστε το μήνυμα και το νόημα της κάθε σκηνής να είναι κατανοητά στον θεατή, στο μέτρο του δυνατού. Η διάρκεια της κάθε σκηνής ήταν καθοριστική στην

ροή της ιστορίας, και ήταν επίσης το στοιχείο που έδωσε στην ταινία τη σημειολογία της, καθώς δεν υπάρχει διάλογος.

Καθώς η ταινία είναι 2D animation και οι εικόνες ήδη είχαν δημιουργηθεί σε προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και compositing, οι συνήθεις διαδικασίες μοντάζ, όπως η χρωματική ισορροπία (color correction) μέσα στο πρόγραμμα μοντάζ, δεν ήταν απαραίτητες. Απαραίτητη ήταν, όμως, η σύνδεση των σκηνών και ο σχεδιασμός του ήχου. Η έλλειψη διαλόγου κατέστησε την παρουσία της μουσικής εξαιρετικά σημαντική. Η μουσική σύνθεση έπρεπε να ταιριάζει με την αισθητική της ταινίας και να αναδεικνύει την αφήγηση της. Έτσι επιλέχτηκε να γίνει μια συνεργασία με τον κ. Αντωνακάκη ο οποίος «έχτισε» τη μουσική σύνθεση μαζί με τα sound effects πάνω στην ταινία, ενίσχυσε το ρυθμό του μοντάζ και ανάδειξε την αφήγηση και το περιεχόμενο του έργου. Επίσης ενσωματώθηκαν ορισμένοι φυσικοί ήχοι σε κάποια σημεία του έργου για να ενισχυθεί και να εμπλουτιστεί η δράση.

Τέλος δημιουργήθηκαν οι τίτλοι αρχής και τέλους με τον σχεδιασμό κινούμενων γραφικών, ολοκληρώνοντας την ταινία. Η αισθητική των τίτλων παραπέμπει σε βιντεοπαιχνίδι, ενώνοντας την αρχή και το τέλος του, δημιουργώντας στο έργο έναν βρόγχο (in loop). Η αφίσα που δημιουργήθηκε για την ταινία ακολουθεί την αισθητική του βιντεοπαιχνιδιού και είναι σε αρμονία με τους τίτλους αρχής και τέλους.

Η μετά-παραγωγική διαδικασία είναι κρίσιμη για αυτού του είδους τα οπτικοακουστικά έργα και κάθε απόφαση είναι καθοριστική για την αισθητική και το νόημα.

Ένα συμπέρασμα από την διαδικασία της μετά-παραγωγής είναι ότι η συμμετοχή διάφορων συντελεστών είναι προτιμότερη, αν όχι αναγκαία. Λόγω του όγκου της δουλειάς που χρειάζεται να γίνει, καθώς και της ανάγκης για πολλές διαφορετικές γνώσεις και ικανότητες, η ύπαρξη συντελεστών και η ανάθεση αρμοδιοτήτων στον κάθε έναν εξασφαλίζει την ομαλή ροή της διαδικασίας.

2.4. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

Κατά τη δημιουργία της πτυχιακής εργασίας εμφανίστηκαν διάφορα τεχνικά και δημιουργικά εμπόδια που έπρεπε να αντιμετωπιστούν. Ένα από τα πιο σημαντικά ήταν ότι έπρεπε να γίνει εμβάθυνση στη γνώση και τις τεχνικές 2D animation θεωρητικά αλλά και μέσα στο πρόγραμμα Adobe After Effects. Τα εμπόδια αυτά αντιμετωπίστηκαν με την παρακολούθηση διάφορων εκπαιδευτικών βίντεο, τα οποία λειτούργησαν ως βάση για κάθε διαδικασία που ακολουθήθηκε κατά την παραγωγή της ταινίας.

Για να φτιαχτεί ένα 2D animation παραδοσιακά χρειάζεται ένας πολύ μεγάλος αριθμός καρτέ. Ωστόσο το παρόν animation δημιουργήθηκε μέσα στο Adobe Photoshop και Adobe After Effects, παρέχοντας την ψευδαίσθηση της κινούμενης εικόνας με πολύ λιγότερα καρτέ. Η τεχνική animation αποδείχθηκε απαραίτητη για την υλοποίηση της ταινίας σε λιγότερο χρόνο αλλά χρειάστηκε πολύς χρόνος στην διερεύνηση των τεχνικών μέσα στο πρόγραμμα αλλά και στη δημιουργία εικόνων με πολλαπλά layer έτσι ώστε κάθε στοιχείο της να κινηθεί αυτόνομα.

Ένα ακόμα ζήτημα ήταν η διαφορά αισθητικής ανάμεσα στα επιμέρους στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν ως αναφορά. Η ενοποίηση των στοιχείων επιτεύχθηκε με την χρήση του κατάλληλου σχεδίου.

Η τεχνική που ακολουθήθηκε είναι η εξής:

- Ο σχεδιασμός του χαρακτήρα, “πατώντας” πάνω στις επεξεργασμένες εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν σαν αναφορές.



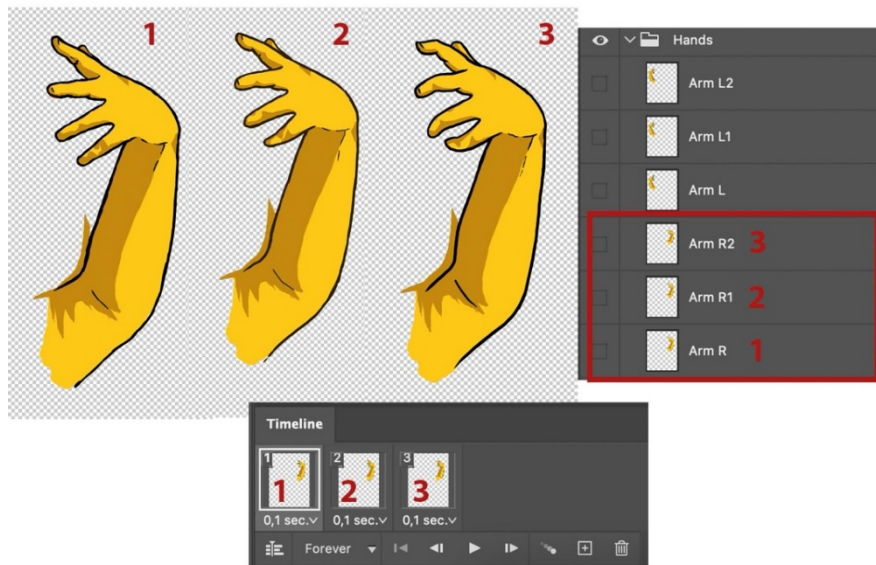
Εικόνα 10 Στάδια Δημιουργίας Στοιχείων

- Ο διαχωρισμός των στοιχείων (δηλαδή κεφάλι, δεξί χέρι κτλ.) σε διαφορετικά layers και η τοποθέτησή τους σε σωστή σειρά και διάταξη.



Εικόνα 11 Διαχωρισμός Στοιχείων

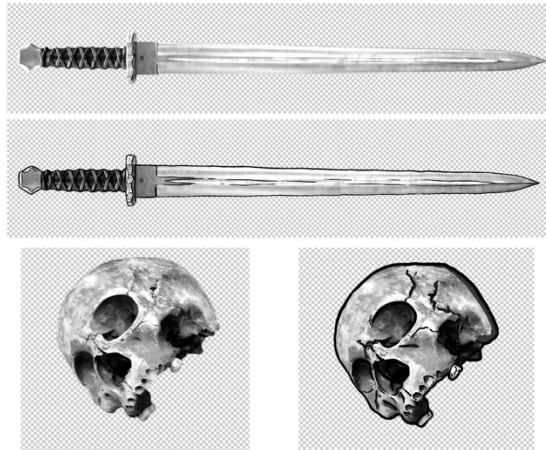
- Δημιουργήθηκαν 2 διαφορετικά σχέδια “πατώντας” πάνω στο αρχικό για κάθε στοιχείο. Αφού λοιπόν υλοποιήθηκαν όλα τα απαιτούμενα σχέδια για το κάθε στοιχείο, στο timeline του Photoshop δημιουργήθηκαν 3 διαφορετικά καρέ με λίγο διαφορετικό σχέδιο για να αποδοθεί η κίνηση. Μέσα από την τοποθέτηση στο timeline του Photoshop δημιουργήθηκε ένα gif για το κάθε στοιχείο.



Εικόνα 12 Μετατροπή στοιχείων σε gif

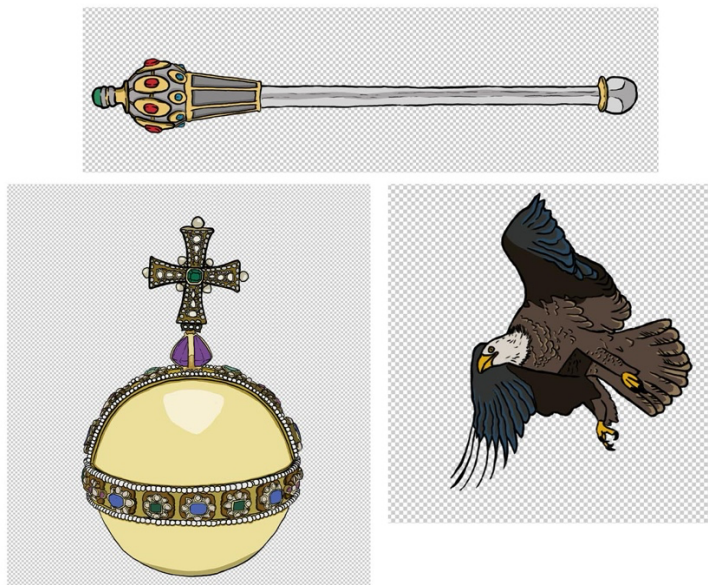
Η προαναφερόμενη διαδικασία ακολουθείτε για όλα τα στοιχεία που έχουν επιλεχτεί ως κινούμενα. Για τα στατικά η διαδικασία που ακολουθείτε είναι αρκετά πιο απλή.

- Γίνεται η αρχική επεξεργασία στο Photoshop, ώστε τα στοιχεία να είναι ασπρόμαυρα με έντονο κοντράστ και στη συνέχεια σχεδιάζεται ένα layer με το outline του στοιχείου.



Εικόνα 13 Στατικά Στοιχεία

- Τα στοιχεία που δεν είναι ασπρόμαυρα, σχεδιάστηκαν μέσα στο πρόγραμμα και δεν χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες.



Εικόνα 14 Στατικά Στοιχεία

Με αυτό το τρόπο δόθηκε η ψευδαίσθηση της κίνησης, δημιουργήθηκε μια ομοιογενής αισθητική.

Η εκμάθηση του προγράμματος Adobe After Effects, καθώς και η αναδιοργάνωση των στοιχείων και η ευρύτερη αναθεώρηση της αρχικής ιδέας υπήρξαν εμπόδια που καθυστέρησαν την ολοκλήρωση της εργασίας. Όμως, τα μαθήματα Σύνθεσης Εικόνας και Εικαστικών Εφαρμογών βοήθησαν στην αισθητική της ταινίας και μου

έδωσαν την ικανότητα σύνθεσης των διαφορετικών στοιχείων και σχηματισμού των τελικών σκηνών. Επίσης, το μάθημα Τεχνικών Βίντεο II, που παρακολούθησα με την κα. Βουνάτσου, στο οποίο καλύφθηκαν οι θεμελιώδεις γνώσεις σχετικά με το Adobe After Effects, έπαιξε βασικό ρόλο στην απόκτηση των αναγκαίων γνώσεων για την ολοκλήρωση της ταινίας. Τέλος, η πρακτική άσκηση μου στην CosmoteTV, στο τμήμα του Motion Graphics, όπου κύριο πρόγραμμα ήταν το After Effects, βοήθησε με την εξοικείωση του.

Συμπερασματικά, με τις κατάλληλες γνώσεις, καθώς και με την κατάλληλη υποστήριξη και καθοδήγηση η ολοκλήρωση μίας ταινίας μικρού μήκους είναι εφικτή, ακόμα και με μηδενικό προϋπολογισμό.

Πολύ σημαντικός είναι ο παράγοντας του χρόνου, καθώς με κάθε απροσδόκητο εμπόδιο, οι απαιτήσεις χρόνου γίνονται όλο και μεγαλύτερες. Για τον λόγο αυτό, η καλή οργάνωση είναι αναγκαία για την έγκαιρη ολοκλήρωση της ταινίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ – ΕΠΙΡΡΟΕΣ

Ο κεντρικός χαρακτήρας κυριαρχεί στο έργο. Το φόντο έχει ως στόχο να αναδείξει τα γεγονότα που διαδραματίζονται στο προσκήνιο, αλλά επίσης να συμπληρώσει την αισθητική και την ατμόσφαιρα του έργου. Τα υπόλοιπα στοιχεία, πέρα από την κεντρική μορφή και το φόντο, ήταν επιλεγμένα συνειδητά, καθώς το κάθε ένα είχε τον δικό του συμβολισμό και μετέφερε το νόημα της κάθε σκηνής. Στόχος του έργου είναι να διακινήσει συναισθηματικά τον θεατή και, ανάλογα με τις προσωπικές του εμπειρίες, να εισπράξει κάτι διαφορετικό από το έργο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα και την σύνδεση με την προαναφερόμενη άποψη ότι το πιο προσωπικό είναι το πιο οικουμενικό (Carl Rogers 1961).

Όπως προαναφέρθηκε, το σενάριο πηγάζει τόσο από προσωπικές εμπειρίες μου όσο και από πανανθρώπινες. Μεγάλη επιρροή στην ταινία είχε η εμπειρία της υπαρξιακής αγωνίας, που είναι κάτι που συμβαίνει συχνά σε πολλούς ανθρώπους, ανεξάρτητα από την ηλικία, την οικονομική κατάσταση, το φύλο, και άλλους παράγοντες. Ο σκοπός του έργου είναι να εξωτερικευθούν τα συναισθήματα που

κατακλύζουν ένα άτομο που περνάει μία υπαρξιακή αγωνία μέσω εικόνων, ώστε ο κάθε θεατής να μπορεί να συνδεθεί και να κατανοήσει τα συναισθήματα αυτά. Επίσης, εφόσον το υπαρξιακό άγχος μπορεί να επηρεάσει ανθρώπους κάθε ηλικίας, ο κάθε θεατής μπορεί να δει την ταινία σε διάφορες φάσεις της ζωής του και έτσι να λάβει κάθε φορά άλλο νόημα, αλλά ταυτόχρονα να ταυτίζεται με το μήνυμά της.

Σε μια συνέντευξη με τον Tad Friend ακούμε τον Donald Glover να λέει «η αυθεντικότητα είναι το ταξίδι του να συνειδητοποιείς ποιος είσαι μέσα από αυτά που δημιουργείς» (Glover 2018). Η φράση αυτή στάθηκε ως έμπνευση για την ταινία, αφού αφενός πραγματεύεται το θέμα της δημιουργίας ως μονοπάτι προς την αυθεντικότητα και αφετέρου αποτελεί το μέσο με το οποίο πλησίασα την αυθεντικότητά μου. Επίσης, ο Ernest Becker, στο βιβλίο του 'The Denial of Death,' υποστηρίζει πως «η ύπαρξη γίνεται ένα πρόβλημα που χρειάζεται μια ιδανική απάντηση. Αλλά όταν δεν αποδέχεσαι πλέον τη συλλογική λύση στο πρόβλημα της ύπαρξης, τότε πρέπει να φτιάξεις τη δική σου», αλλά και ότι «το περισσότερο που μπορεί να κάνει ο καθένας μας είναι να φτιάξει κάτι—ένα αντικείμενο ή τον εαυτό μας—και να το ρίξει στην σύγχυση, να το προσφέρει, ας πούμε, στη ζωή» (Becker 2020). Συνδέοντας τα προαναφερόμενα, προσπάθησα μέσω της ταινίας να δείξω και ταυτόχρονα να βιώσω τις καλλιτεχνικές και ψυχολογικές διαδικασίες που περιγράφει ο Becker.

Επιπλέον, ο Jim Jarmusch⁶ στο *MovieMaker Magazine*, είπε πως «τίποτα δεν είναι πρωτότυπο. Κλέψτε από οπουδήποτε αντηχεί με έμπνευση ή τροφοδοτεί την φαντασία σας. Καταβροχθίστε παλιές ταινίες, νέες ταινίες, μουσική, βιβλία, πίνακες ζωγραφικής, φωτογραφίες, ποιήματα, όνειρα, τυχαίες συζητήσεις, αρχιτεκτονική, γέφυρες, πινακίδες δρόμων, δέντρα, σύννεφα, υδάτινα σώματα, φως και σκιές. Επιλέξτε μόνο πράγματα από τα οποία θα κλέψετε που μιλούν απευθείας στην ψυχή σας. Εάν το κάνετε αυτό, η δουλειά σας (και η κλοπή της) θα είναι αυθεντική. Η αυθεντικότητα είναι ανεκτίμητη» (Jarmusch 2004) ενώ στο άρθρο "Is Creativity Theft?" του φωτογράφου Thomas Dodd γίνεται αναφορά στα λεγόμενα του Jean-Luc Godard «Δεν είναι από που παίρνετε τα πράγματα, είναι που τα πηγαίνετε» (Dodd 2019).

Χρησιμοποιήθηκαν διάφορες ταινίες, καθώς και βιβλία και πίνακες, ως έμπνευση για την ταινία. Για την πρώτη ακολουθία εικόνων, με τον τίτλο *Empire* (βλ. Παράρτημα II, Εικόνα 32), έμπνευση αποτέλεσε η ταινία 'Ivan's Childhood' (1962) του Andrey Tarkovsky, και συγκεκριμένα η σκηνή στην οποία ξύλα από ένα κατεστραμμένο κτίριο είναι στραμμένα προς τον Ιβάν. Η σκηνή αυτή ενέπνευσε την σύνθεση της εικόνας, στην οποία σπαθιά είναι στραμμένα προς τον κεντρικό χαρακτήρα. Επιπλέον, ο κεντρικός χαρακτήρας σε αυτή τη σκηνή είναι εμπνευσμένος από τον χαρακτήρα No Face, από την ταινία 'Spirited Away' (2001) του Hayao Miyazaki.



Εικόνα 15 Andrey Tarkovsky, *Ivan's Childhood* (1962)



Εικόνα 16 No Face, *Spirited Away* (2001)

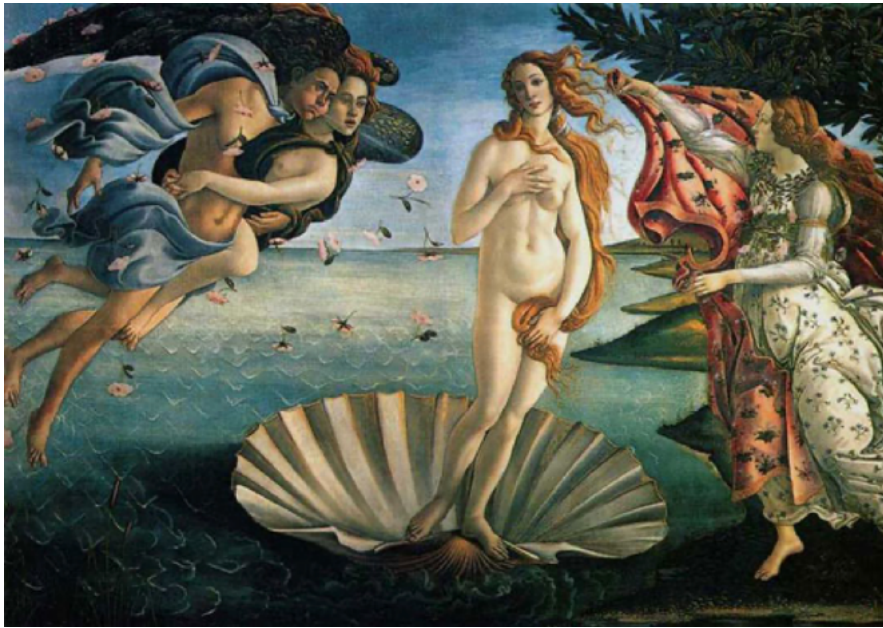
Η εξέλιξη του κεντρικού χαρακτήρα από τη μια σκηνή στην επόμενη αντικατοπτρίζει την εξέλιξη του χαρακτήρα No Face και συμβολίζει ότι ένα άτομο μπορεί ταυτόχρονα να είναι εγωκεντρικό αλλά και συναισθηματικό και δοτικό.

Η σκηνή με τίτλο *Red Right Hand* (βλ. Παράρτημα II, Εικόνα 33), πήρε την έμπνευσή της από το επικό ποίημα του John Milton, 'Paradise Lost' (2008). Συγκεκριμένα, η έμπνευση προέρχεται από τους στίχους στους οποίους ο δαίμονας Μπελιάλ αναφέρει το κόκκινο δεξί χέρι του Θεού που θα πάρει εκδίκηση από τον διάβολο (Milton, 2008). Αυτή η ακολουθία εικόνων σχετίζεται με την ανασφάλεια, η οποία συμβολίζεται με το κόκκινο χέρι που γραπώνει τον κεντρικό χαρακτήρα και τον τραβάει μέσα σε μία μαύρη τρύπα.

Στην συνέχεια, υπάρχει μία μετάβαση με τον τίτλο *Sinking* (βλ. Παράρτημα II, Εικόνα 34), η οποία είναι επηρεασμένη από ένα σχέδιο ενός μωρού ζωγραφισμένο από τον Leonardo da Vinci (c. 1511), τον πίνακα 'The Birth of Venus' (c. 1485) του Botticelli, και το άνιμε 'Ghost in the Shell' (1995) του Mamoru Oshii. Η σκηνή της ταινίας 'Ghost in the Shell' στην οποία η πρωταγωνίστρια βλέπει την αντανάκλασή της στο νερό αποτέλεσε έμπνευση για την σύνθεση της εικόνας, ενώ το σχέδιο και ο πίνακας επηρέασαν τα στοιχεία της σύνθεσης. Επιπλέον, ενώ το σχέδιο του μωρού είχε ως πηγή το σκίτσο του da Vinci, ο συμβολισμός προέρχεται από την τελική σκηνή της ταινίας 'Requiem for a Dream' (2000) του Darren Aronofsky. Το μωρό αυτό συμβολίζει την πτώση ενός ατόμου στο κατώτατό του σημείο και την επαναδημιουργία του εαυτού από την αρχή.



Εικόνα 17 *Study of Fetus in the Womb*, Leonardo Da Vinci, c. 1511



Εικόνα 18 The Birth of Venus, Botticelli, c.1485



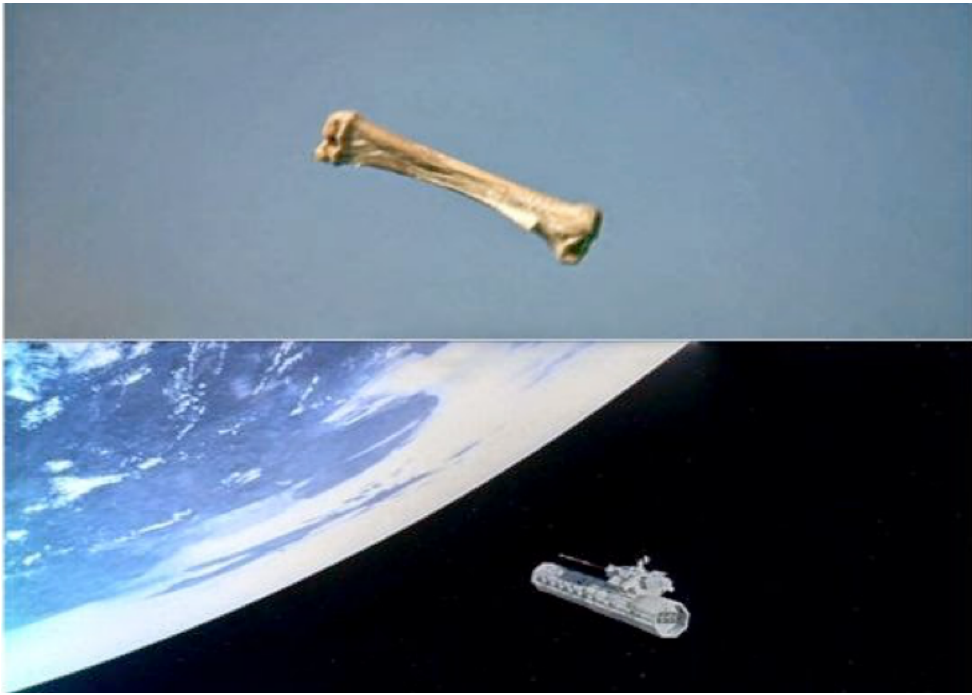
Εικόνα 19 Ghost in the Shell (1995)

Η επόμενη ακολουθία εικόνων, η οποία έχει τον τίτλο *One Must Imagine Sisyphus Happy* (βλ. Παράρτημα II, Εικόνα 35), είναι εμπνευσμένη από το βιβλίο 'The Myth of Sisyphus' (2205) του Albert Camus, τόσο σχετικά με τον τίτλο όσο και με το περιεχόμενο. Η ακολουθία συμβολίζει τον μόχθο της ζωής και την δύναμη που ένα άτομο χρειάζεται για να βγει από το συναισθηματικό αδιέξοδο. «Ο ίδιος ο αγώνας στα ύψη είναι αρκετός για να γεμίσει την καρδιά ενός ανθρώπου. Πρέπει να φανταστεί κανείς τον Σίσυφο ευτυχισμένο» (Camus, 2005). Σε αυτή την ακολουθία, ο κεντρικός χαρακτήρας έχει πάρει την μορφή ενός αστροναύτη, επηρεασμένο από την ταινία 'Interstellar' (2014) του Christopher Nolan, όπου ο κεντρικός χαρακτήρας είναι ένας αστροναύτης χαμένος στον χώρο-χρόνο και προσπαθεί να επικοινωνήσει με άλλους ώστε να απεγκλωβιστεί από την κατάστασή του.



Εικόνα 20 *Interstellar* (2014)

Ακολουθεί μία μετάβαση όπου το σφυρί του δικαστή που κρατούσε ο αστροναύτης στην προηγούμενη ακολουθία εικόνων είναι επηρεασμένο από την σκηνή της ταινίας '2001: A Space Odyssey' (1968) του Stanley Kubrick στην οποία ένα κόκκαλο αιωρείται στον χώρο και μεταμορφώνεται στον διαστημικό σταθμό, κάτι που παραπέμπει σε μια χωροχρονική μετάβαση.



Εικόνα 21 2001: A Space Odyssey (1968)

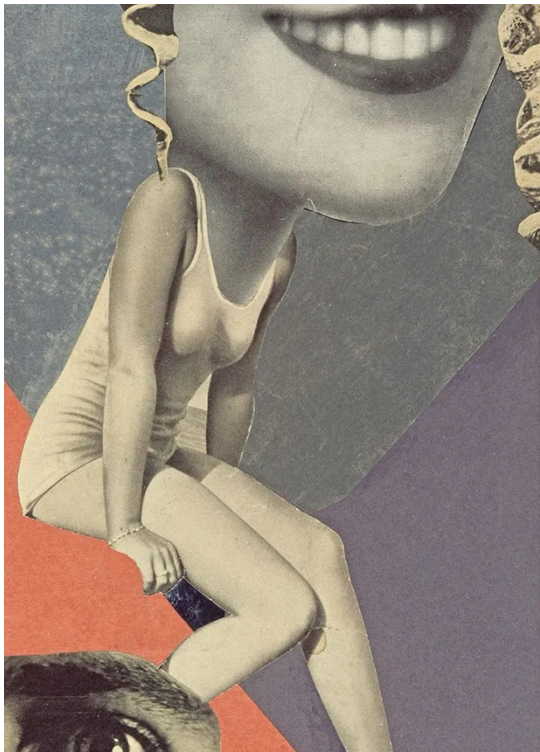
Γενικά, η ταινία χρησιμοποιεί το διάστημα ως συμβολισμό για το χάος και τον φόβο για το άγνωστο, όπως στην ταινία 'Gagarine' (2020) των Fanny Liatar και Jérémy Trouilh (Padua 2022). Το διάστημα, με το απέραντο μέγεθός του, καθώς και με την έλλειψη φωτός και ήχου, θεωρήθηκε κατάλληλος συμβολισμός για τους φόβους και τις ανησυχίες των ανθρώπων.

3.1. ΝΤΑΝΤΑΪΣΜΟΣ

Ο Robert Motherwell, στο 'The Dada Painters and Poets: An Anthology,' παρουσιάζει τα λόγια του Tristan Tzara:

«Το Dada είναι μια κατάσταση του νου. Γι' αυτό μεταμορφώνεται ανάλογα με τις φυλές και τα γεγονότα. Το Dada εφαρμόζεται σε όλα, και όμως δεν είναι τίποτα, είναι το σημείο όπου το ναι και το όχι και όλα τα αντίθετα συναντώνται, όχι επίσημα στα κάστρα των ανθρωπίνων φιλοσοφιών, αλλά πολύ απλά στις γωνιές των δρόμων, όπως τα σκυλιά και οι ακρίδες. Όπως όλα στη ζωή, έτσι και το Dada είναι άχρηστο. Το Dada είναι χωρίς προσποίηση, όπως πρέπει να είναι η ζωή. Ίσως θα με καταλάβετε καλύτερα όταν σας πω ότι το Dada είναι ένα παρθένο μικρόβιο που διεισδύει με την επιμονή του αέρα σε όλους τους χώρους που η λογική δεν μπόρεσε να γεμίσει με λέξεις ή συμβάσεις». (Tzara 1951)

Η αδυναμία των λέξεων να περιγράψουν τα συναισθήματα έκανε τη χρήση των σουρεαλιστικών εικόνων —ένα κίνημα που επηρεάστηκε βαθιά από τον Ντανταϊσμό— απαραίτητη. Ένα μεγάλο μέρος της αισθητικής του έργου επηρεάστηκε από έργα που εντάχθηκαν στο κίνημα του Ντανταϊσμού. Για παράδειγμα, τα φωτομοντάζ και κολάζ της Hannah Höch, όπως τα 'Untitled' ('Large Hand Over Woman's Head') (1930), 'Für ein Fest gemacht' ('Made for a Party') (1936), 'Ohne Titel' ('Aus einem ethnographischen Museum') (1930), 'Flucht' ('Flight') (1931), 'Kleine Sonne' ('Little Sun') (1969), ενέπνευσαν τα κολάζ και τις ακολουθίες εικόνων της ταινίας σε μεγάλο βαθμό σχετικά με την αισθητική. Γενικά, η αισθητική της ταινίας 'Denaturation' είναι βασισμένη στην αισθητική της Hannah Höch, ειδικά όσων αφορά την σύνθεση και τα στοιχεία που χρησιμοποιήθηκαν.



Εικόνα 23 *Made for a Party*, Hannah Höch, 1936



Εικόνα 22 *Untitled (Large Hand Over Woman's Head)*, Hannah Höch, 1930

3.2. ΣΟΥΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Ο André Breton, στο 'Manifesto of Surrealism', προσδιορίζει το σουρεαλισμό ως:

«Ο ψυχικός αυτοματισμός στην καθαρή του κατάσταση, με τον οποίο κάποιος προτείνει να εκφράσει—προφορικά, μέσω του γραπτού λόγου ή με οποιοδήποτε άλλο τρόπο—την πραγματική λειτουργία της σκέψης. Υπαγορεύεται από τη σκέψη, ελλείπει οποιουδήποτε ελέγχου που ασκείται από τη λογική, απαλλαγμένος από κάθε αισθητική ή ηθική ανησυχία». (Breton 1924)

Επιπλέον, ο ψυχικός αυτοματισμός που αναφέρει ο Breton (1924) σχετίζεται με τις προαναφερόμενες απόψεις του Tzara (1951) για τον Ντανταϊσμό, κάτι που είναι φυσικό, αφού τα δύο αυτά κινήματα σχετίζονται. Η απώλεια προσποίησης του Ντανταϊσμού είναι στενά συνδεδεμένη με τον ψυχικό αυτοματισμό, μιας και μία αυτόματη σκέψη ή ιδέα δεν είναι δυνατό να είναι προσποιούμενη. Τόσο ο Ντανταϊσμός όσο και ο Σουρεαλισμός εκτιμούν την αγνότητα του αυτοματισμού, κάτι που ως ιδέα υπήρξε πολύ ελκυστική για τη δημιουργό.

Όλο το έργο βασίστηκε σε σουρεαλιστικά στοιχεία που φέρνουν στο προσκήνιο ζητήματα που αφορούν στις βαθιές εσωτερικές αγωνίες και στην υπαρξιακή κρίση. Υπήρξε μια προσπάθεια αποστασιοποίησης μου από την λογική σκέψη, όπως και η «άδεια» στον εαυτό μου να βγω από μια διαδικασία αυτοπεριορισμού. Ήταν ένας τρόπος για την επίτευξη αυτής της ταινίας που έχει τόσα σουρεαλιστικά αλλά και προσωπικά στοιχεία.

Υπήρξαν διάφορα σουρεαλιστικά έργα τα οποία επηρέασαν την ταινία 'Denaturation.' Ανάμεσα τους είναι τα 'Eraserhead' (1977) και 'Lost Highway' (1997) του David Lynch, το 'Un Chien Andalou' (1929) και το 'Belle de Jour' (1967) του Luis Buñuel, 'The Holy Mountain' (1973) του Alejandro Jodorowsky, και το 'Fantastic Planet' (1973) του René Laloux. Τα έργα αυτά έδρασαν ως πυξίδα για την δημιουργία της παρούσας ταινίας.

3.3. ΕΞΠΡΕΣΙΟΝΙΣΜΟΣ

Στην Εγκυκλοπαίδεια Britannica, ο εξπρεσιονισμός ορίζεται ως:

Το «καλλιτεχνικό στυλ στο οποίο ο καλλιτέχνης επιδιώκει να απεικονίσει όχι την αντικειμενική πραγματικότητα αλλά τα υποκειμενικά συναισθήματα και τις αντιδράσεις που προκαλούν τα αντικείμενα και τα γεγονότα μέσα σε ένα άτομο. Ο καλλιτέχνης επιτυγχάνει αυτόν τον στόχο μέσω της παραμόρφωσης, της υπερβολής, του πρωτογονισμού και της φαντασίας και μέσω της ζωντανής, ταραχώδους, βίαιης ή δυναμικής εφαρμογής τυπικών στοιχείων. Με μια ευρύτερη έννοια ο Εξπρεσιονισμός είναι ένα από τα κύρια ρεύματα της τέχνης στα τέλη του 19ου και στις αρχές του 20ου αιώνα και οι ιδιότητες του της εξαιρετικά υποκειμενικής, προσωπικής, αυθόρμητης αυτοέκφρασης είναι χαρακτηριστικές για ένα ευρύ φάσμα σύγχρονων καλλιτεχνών και κινημάτων τέχνης».

Ως εκ τούτου, γίνεται προφανές πως επηρεάστηκα αρκετά από τον εξπρεσιονισμό. Η ιστορία, η παρουσίαση, η δομή, και ως αποτέλεσμα, το μεγαλύτερο μέρος της

ταινίας “Denaturation” βασίζονται στα υποκειμενικά συναισθήματα που ένιωσα κατά την γένεσή της.

Η παραμόρφωση και η υπερβολή αποτελούν βασικά μέρη της ταινίας. Συχνά, ο κεντρικός χαρακτήρας είναι παραμορφωμένος ή περνά μία διαδικασία παραμόρφωσης, ενώ η υπερβολή βρίσκεται σε διάφορα στοιχεία, όπως οι αναλογίες και τα μεγέθη.

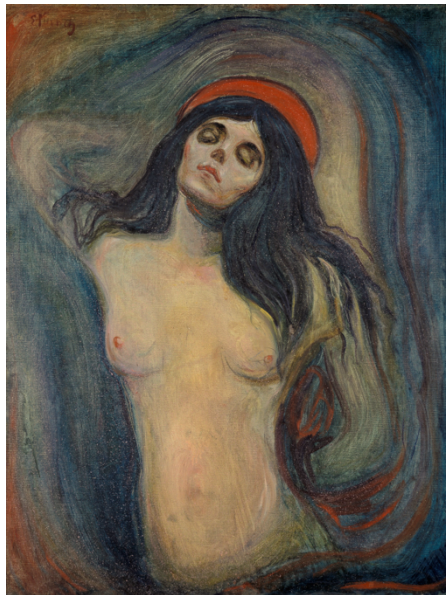
Μία από τις μεγαλύτερες επιρροές υπήρξε ο εξπρεσιονιστικός καλλιτέχνης Francis Bacon, και συγκεκριμένα οι πίνακές του ‘Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X’ και ‘Figure With Meat.’ Οι δύο αυτοί πίνακες ενέπνευσαν τις τερατώδεις μορφές που παίρνει ο κεντρικός χαρακτήρας.



*Εικόνα 24 Study after Velázquez's
Portrait of Pope Innocent X, Francis
Bacon, 1953*

Επίσης, η χρωματική παλέτα που χρησιμοποίησε ο Edvard Munch, που αποτελείται από τα χρώματα άσπρο, μαύρο, και κόκκινο, κυρίως στους πίνακές του 'By The Death Bed,' 'The Dance of Life,' και 'Madonna,' και στην τοιχογραφία του 'The Sun,' ενέπνευσε την χρωματική παλέτα της ταινίας.

Η Daniela Neri, στο άρθρο 'Edvard Munch: The Colors of the Soul,' υποστηρίζει πως η υπαρξιακή αγωνία του Munch «απεικονίζεται από παραμορφωμένες εικόνες και φανταχτερά χρώματα» (Neri 2021). Με τον ίδιο τρόπο, έχω επιλέξει την παλέτα αυτή με σκοπό να αποδώσω το συναίσθημα της υπαρξιακής αγωνίας, καθώς και άλλων αρνητικών συναισθημάτων, όπως τον θυμό και την απελπισία.



Εικόνα 25 Madonna, Edvard Munch, 1894

4.1. ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από την διαδικασία που ακολουθήθηκε κατά την διάρκεια της δημιουργίας της ταινίας, συμπεραίνεται ότι ενώ μία μεγάλη ομάδα συντελεστών μπορεί να επιταχύνει την υλοποίηση του έργου, ωστόσο ένα έργο με μηδαμινό budget μπορεί να υλοποιηθεί και με μία μικρή ομάδα. Στην παρούσα ταινία οι δύο συντελεστές ήταν αρκετοί για τη δημιουργία αυτής της ταινίας κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους και κατάφερε να φέρει εις πέρας το εγχείρημα. Φυσικά, η ύπαρξη μόνο ενός συντελεστή που ασχολείται με το σενάριο, το σχέδιο, την σκηνοθεσία, και την ένταξη όλων των στοιχείων σε μία ακολουθία έχει ως αποτέλεσμα την καθυστέρηση της ολοκλήρωσης του έργου.

Επιπλέον, γίνεται σαφής η ανάγκη για ένα μεγάλο εύρος γνώσεων από την πλευρά του δημιουργού. Για την ολοκλήρωση μίας ταινίας από δύο μόνο συντελεστές είναι απαραίτητο ο κάθε ένας να γνωρίζει διάφορες διαδικασίες σχετικές με τον τομέα του. Για παράδειγμα, η δημιουργός της ταινίας ήταν απαραίτητο να γνωρίζει τεχνικές ντεκουπάζ, τεχνικές σχεδίου, αλλά και διαφορετικά προγράμματα μέσω των οποίων κατάφερε να ολοκληρώσει το εγχείρημα. Επίσης, για τον κ. Αντωνακάκη, που συνέθεσε την μουσική, ήταν απαραίτητη η γνώση άλλων προγραμμάτων, καθώς και μουσικών οργάνων και θεωρίας.

Συμπεραίνεται επίσης ότι άσχετα με τα εμπόδια τα οποία μπορεί να αντιμετωπίσει ένας δημιουργός, η καθοδήγηση από έναν μέντορα συμβάλλει σημαντικά στην αντιμετώπισή τους. Η βοήθεια και η καθοδήγηση της καθηγήτριας κα. Βουνάτσου ήταν καθοριστική στο τελικό αποτέλεσμα.

Τέλος, φαίνεται η σημασία της επιρροής εξωτερικών παραγόντων, όπως φιλοσοφικές θεωρίες και έργα άλλων καλλιτεχνών. Όπως προαναφέρθηκε, σύμφωνα με τον σκηνοθέτη Jim Jarmusch, «τίποτα δεν είναι πρωτότυπο», με την έννοια ότι κάθε έργο τέχνης έχει επηρεαστεί από προγενέστερα έργα.

Μέσα από τη δημιουργία της ταινίας μου δόθηκε η ευκαιρία να αντιμετωπίσω προσωπικά θέματα και ερωτήματα που αφορούν στην ταυτότητα, τη σχέση με τον Άλλο και την υπαρξιακή κρίση. Επίσης να αναβαθμίσω και να εξελίξω τις γνώσεις

μου σε θεωρητικό και τεχνικό επίπεδο και να εκφράσω τους προσωπικούς μου συμβολισμούς έχοντας ως αναφορά όλα τα έργα που γνώρισα μέσα από την ιστορία της τέχνης και του κινηματογράφου, τα οποία και βοήθησαν στο πλάσιμο της ταινίας 'Denaturation'.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Καγγελάρης, Φ. (2015). Το Βλέμμα και το Είναι στην Ψύχωση. Άγκυρα
- Ζωΐδης, Ε. (2008), Βλέπω. ΙΩΝ
- Becker, E. (2020). *The Denial of Death*. Profile Books (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Camus, A. (2005). *The Myth of Sisyphus*. Penguin Books (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Fischer, E. R. (2011) *Metaphor: Art and Nature of Language and Thought*. Authorhouse (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Jenkins, R. (2014). *Social Identity, 4th Edition*. Routledge (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Milton, J. (2008). *Paradise Lost*. Oxford University Press (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Μουρή, Ε. (2009). *Frame by Frame*, Nexus Publications
- Rogers, C. (1961). *On Becoming A Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. HarperOne (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)
- Tzara, T. (1951). *The Dada Painters and Poets: An Anthology*, Robert Motherwell. Wittenborn, Schultz (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση)

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΒΙΒΛΙΑ

- Breton, A. (1924). *Manifesto of Surrealism*. The Anarchist Library (αγγλικό κείμενο σε ελεύθερη μετάφραση) Ανακτήθηκε 08/ 2024 από <https://theanarchistlibrary.org/library/andre-breton-manifesto-of-surrealism>

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Britannica, denaturation, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 09/2024, από <https://www.britannica.com/science/denaturation>

Britannica, Expressionism, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 09/ 2024, από <https://www.britannica.com/art/Expressionism>

Cote, J. E. (1996): Identity: A multidimensional analysis, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 09/2024, από

https://www.researchgate.net/publication/232468914_Identity_A_multidimensional_analysis

Dodd T. (2019): Is Creativity Theft? Thomas Dodd, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 07/2024, από

<https://www.thomasdodd.com/blog/2019/6/13/is-creativity-theft>

Dur, B. İ. U. (2015): Hand Image as a Metaphor and Its Usage in Poster Design, Global Journal of ARTS Humanities and Social Sciences Vol.3, No.3, pp.19-28, ανακτήθηκε 09/2024, από

https://www.researchgate.net/publication/303738349_Hand_Image_as_a_Metaphor_and_Its_Usage_in_Poster_Design

Fermini, K. (2016): ANALYZE THIS: The Holy Mountain, Filmic, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 08/2024, από

<https://filmicmag.com/2016/03/18/analyze-this-the-holy-mountain/>

Friend, T. (2018): Donald Glover Can't Save You. The New Yorker, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 07/2024, από

<https://www.newyorker.com/magazine/2018/03/05/donald-glover-cant-save-you>

Jarmusch, J. (2004): Things I've Learned: Jim Jarmusch, MovieMaker Magazine, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 07/2024, από

<https://www.moviemaker.com/jim-jarmusch-5-golden-rules-of-moviemaking/>

Kroskity, P. V. (1999): Identity. Journal of Linguistic Anthropology, 9(1/2), 111–114, ανακτήθηκε 09/2024, από

<http://www.jstor.org/stable/43102440>

Lowood, H. E. (2024): Pac-Man, Britannica, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 09/2024, από

<https://www.britannica.com/topic/Pac-Man-1688279>

Merriam-Webster, Fetal position, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 09/2024, από

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fetal%20position>

Neri, D. (2021): Edvard Munch: The Colors of the Soul, Barnebys Magazine, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 07/2024, από

<https://www.barnebys.com/blog/edvard-munch-the-colors-of-the-soul>

Padua, P. (2022): A 16-year old boy dreams of space and home in the soaring “Gagarine,” The Washington Post, (Ελεύθερη μετάφραση) ανακτήθηκε 07/2024, από

<https://www.washingtonpost.com/movies/2022/03/28/gagarine-movie-review/>

ΤΑΙΝΙΕΣ ΚΑΙ ΠΙΝΑΚΕΣ

Aronofsky, D. (Σκηνοθέτης). (2000) Requiem for a Dream [Κινηματογραφική ταινία]. Artisan Entertainment.

Bacon, F. (1953). Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X [Ελαιογραφία] .

Bacon, F. (1954). Figure with Meat [Ελαιογραφία].

Botticelli, S. (c. 1485). Birth of Venus [Τέμπερα σε καμβά] Πινακοθήκη Ουφίτσι

<https://www.uffizi.it/en/artworks/birth-of-venus>

Buñuel, L. (Σκηνοθέτης) (1929) Un Chien Andalou [Κινηματογραφική ταινία].

Buñuel, L. (Σκηνοθέτης) (1967) Belle de Jour [Κινηματογραφική ταινία]. Paris Film Productions.

da Vinci, L. (c. 1511). The fetus in the womb. [Σκίτσο] Royal Collection Trust

<https://www.rct.uk/collection/919102/the-fetus-in-the-womb-sketches-and-notes-on-reproduction>

Gilliam, T. & Jones, T. (Σκηνοθέτες). (1983) The Meaning of Life [Κινηματογραφική ταινία]. Celandine Films.

Höch, H. (1930). Ohne Titel (Aus einem ethnographischen Museum) [Κολάζ].

Höch, H. (1930). Untitled (Large Hand Over Woman's Head) [Κολάζ].

Höch, H. (1931). Flucht (Flight) [Κολάζ].

Höch, H. (1936). Für ein Fest gemacht (Made for a Party) [Κολάζ].

Höch, H. (1969). Kleine Sonne (Little Sun) [Κολάζ].

Iwatani, T. (1980) Pac-Man (Έκδοση PC) [Βιντεοπαιχνίδι]. Atari & Namco Bandai Games America

Jodorowsky, A. (Σκηνοθέτης). (1973) The Holy Mountain [Κινηματογραφική ταινία]. ABKCO Films.

Kubrick, S. (Σκηνοθέτης). (1968) 2001: A Space Odyssey [Κινηματογραφική ταινία]. MGM.

Laloux, R. (Σκηνοθέτης). (1973) Fantastic Planet [Κινηματογραφική ταινία]. Argos Films.

Liatard, F. & Trouilh, J. (Σκηνοθέτες). Gagarine [Κινηματογραφική ταινία]. Haut et Court.

Lynch, D. (Σκηνοθέτης). (1977) Eraserhead. AFI.

Lynch, D. (Σκηνοθέτης). (1997) Lost Highway. Asymmetrical Productions.

Monty Python (Συγγραφείς), Davis, J. H. & MacNaughton, I. (Σκηνοθέτες/Παραγωγοί). Monty Python's Flying Circus. BBC.

Miyazaki, H. (Σκηνοθέτης). (2001) Spirited Away [Κινηματογραφική ταινία]. Studio Ghibli.

Munch, E. (1892). Madonna [Ελαιογραφία].

Munch, E. (1896). By the Deathbed [Παστέλ].

Munch, E. (1899). The Dance of Life [Ελαιογραφία].

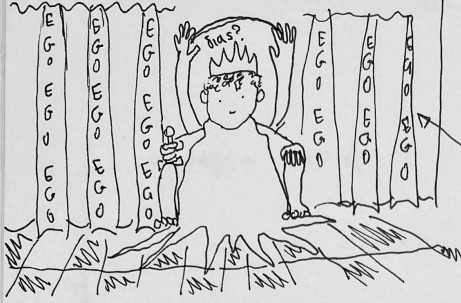
Munch, E. (1909). The Sun [Ελαιογραφία].

Nolan, C. (Σκηνοθέτης). (2014) Interstellar [Κινηματογραφική ταινία]. Paramount Pictures.

Oshii, M. (Σκηνοθέτης). (1995) Ghost in the Shell [Κινηματογραφική ταινία]. Kodansha.

Tarkovsky, A. (Σκηνοθέτης). (1962) Ivan's Childhood [Κινηματογραφική ταινία]. Mosfilm.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

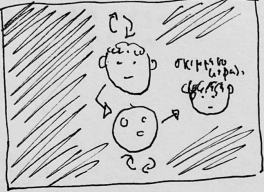


- φωτο φατσα κεντρική
- φωτο φατσα στήθους
- φωτο χέρια θρόνου
- φωτο χέρια μορφής
- φωτο λούδια θρόνου


δέντρα?

- χέρια μπορούν να είναι γυμνά να έχουν κενό.
- και οι κουρτίνες
- τα μάτια μπορούν σίγα σίγα να γίνουν μαύρα.

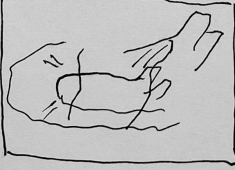
// μεταβαση //



stop motion?



// μεταβαση //



Κοντινο στα μαρδια πρασινο απο την η χέρια να πέφτουν σαν βροχή!
Και χαλός τρόπος

→ φωτο φατσα κεντρική

→ φωτο χέρια ή προυσία

→ φωτο χέρια (καρτομαλινό, χαϊδεύουν)

→ φωτο δίσκος ή καρδιά

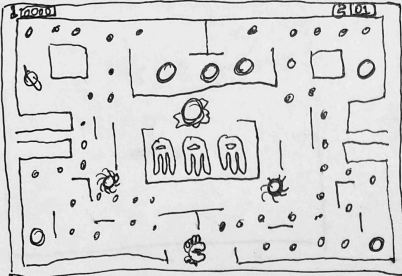
→ stop μοσσιου καρδιά

Απο τα κομμάτια που θα φύγουν μπορούν να βραινουν σουσουδά? Η φικρα πρασινη φυτα.

Background?

Εικόνα 26 Δείγμα Ντεκουπάζ

Virtual Reality



Mirror/Reflection/Reflecting
[Pasman reference]



Το χέρι της Χαίρα πανάρχαιο σύμβολο Ευφορίας την θλίψη, παράλληλα προστατεύει κάθε είδους κακοδαίμονια Συντίθεται στη διατήρηση της ερήνης και της ασφάλειας

Η ασφάλεια σε αυτή την περίπτωση είναι η ίδια η αρχή.

BONUS: HYDRO BOOSTS
crafted in the ice
Mountains of Neptune
X2 SPEED BOOST

- Προσίδωνας 8ος σε σειρά από τον 4ο 10
- αποτίθεται κυρίως από υδρογόνο και ήλιο τυχρή υδρογονάνθρακων
- εσωτερικά αποτίθεται κυρίως από παρ και ~~βότα~~ βράχους
- η ατμόσφαιρα είναι ελαφρή ή εύκολα καιρίνα φαινοίδια
- ταχύτητα αυτών 2.100 χιλιοίετρα ανά ώρα

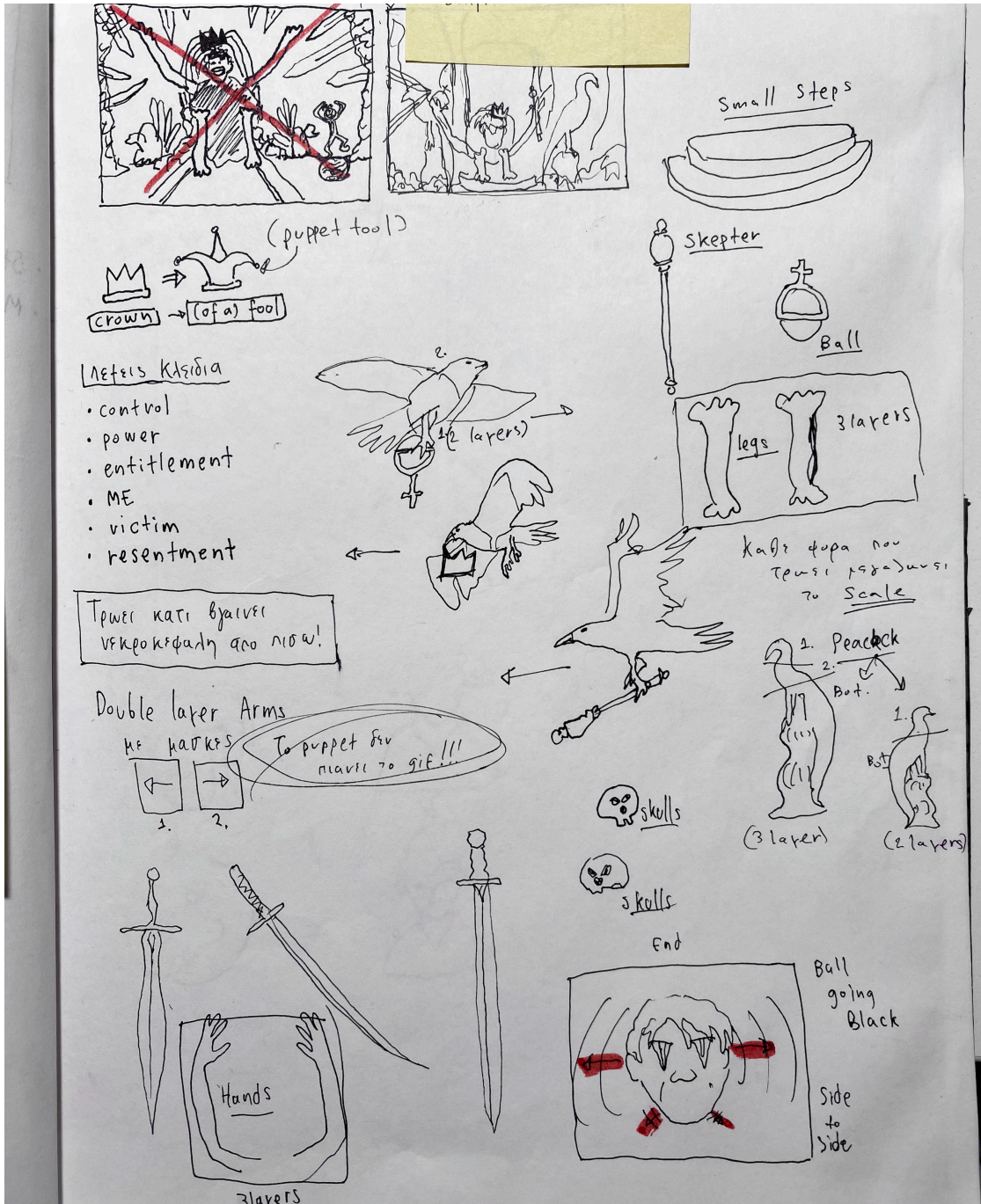
BLACK HOLE DISORIENTATION
Boosts Invalid
ALL ACTIONS REVERSED

- σημείο του χωροχρόνου, όπου οι βαρυτικές δυνάμεις είναι τόσο μεγάλες ώστε τίποτα να μην μπορεί να ξεφύγει.
- είναι το σημείο όπου υπάρχει κατότε οπτικός ελας σιγαλιού αστρού.


NUCLEAR FUSION REACTION
Everything gets brighter
All actions Restored
YOUR VISION CLEARS

- Ηλιος αποτελεί το 99,86% του υδραίου συστήματος
- κατά την διάρκεια της υψρας, η φυσική κατάσταση του είναι γστοία
- με τον της ελαούς δαχυτής του φητός δεν ελαττώνεται
- σε άλλα ο-ραία σήματα να εμφανίζονται

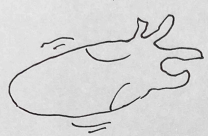
Εικόνα 27 Δείγμα Ντεκουτάζ



Εικόνα 28 Δείγμα Ντεκουπάζ



Heart.psd




gif Heart

+ gif με 4 layers

[Κομμάτια + Κροδόνια + Μαρδία]

Μαζι η καρδιά δεν θα είναι το gif ναί θα εσπρίσ ανα f. a. με η 74v αλλατω

Body.psd → gif με 3 layer για κινηση + Scar (1 layer χυμα ανα nam) + χριπ ανα monster ανα το Egopire




Hands with plate.psd → gif (2)

2 ξεχωριστα layers

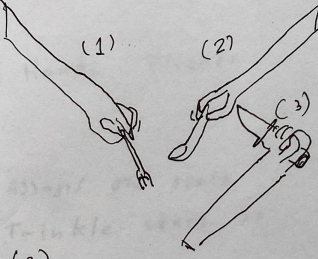
[Hands + Plate]

gif με 2 ολα
gif μόνο τα δεχτυλα για να είναι πάνω ανα το πιατο
(σε κινηση του εσπρι το πιατο στα χριπια)



+ gif μόνο με το τροποσ του πιατου για να είναι πάνω ανα το gif της καρδιας.

gif Η καρδια να τανα ψη/ζει
(ως να το τανα στανυ? (δροθουμ))

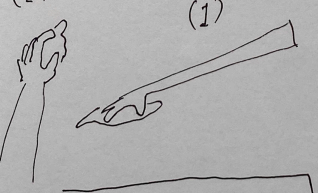


(1) (2) (3)

Eyes.psd → gif (4)

(1) Αφρο ανοικτα κωστοφο
(2) Γεντροσ ανοικτωσ, σωμα +
(3) Δετι δαυρι
(4) Αφροσπο δαυρι

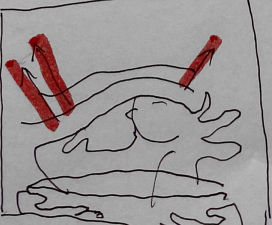
[layer 2 - καλλι ποτ κινηση κροσση στο πατι ανα να περ είναι ανα κωσ]



(2) (1)

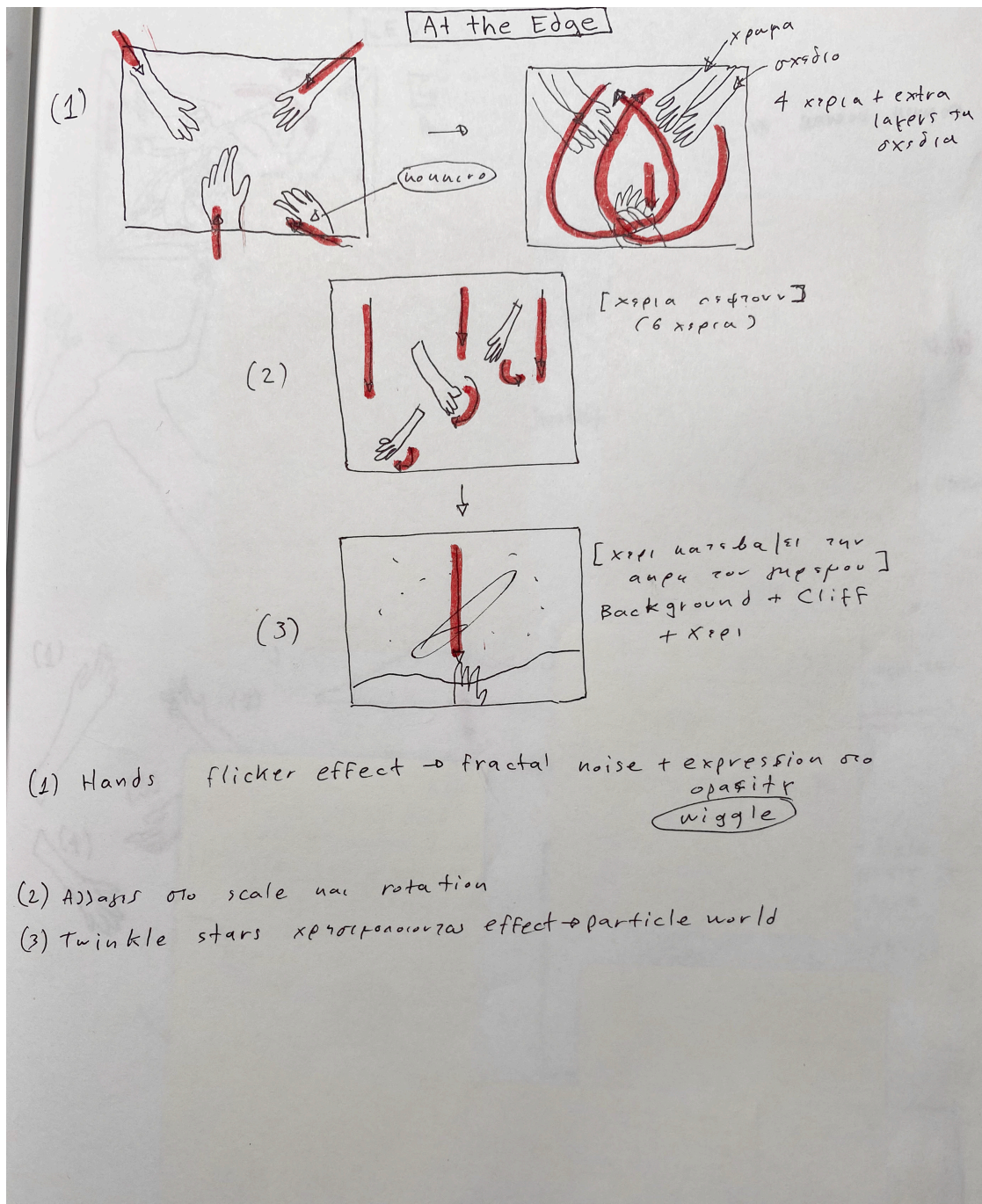
Cherry blossom για background
[Snow falling Effect για aesthetic mood]

3 copies σε διαφορετικα οψηια
ως να αλλατω το transition? (δροθουμ)

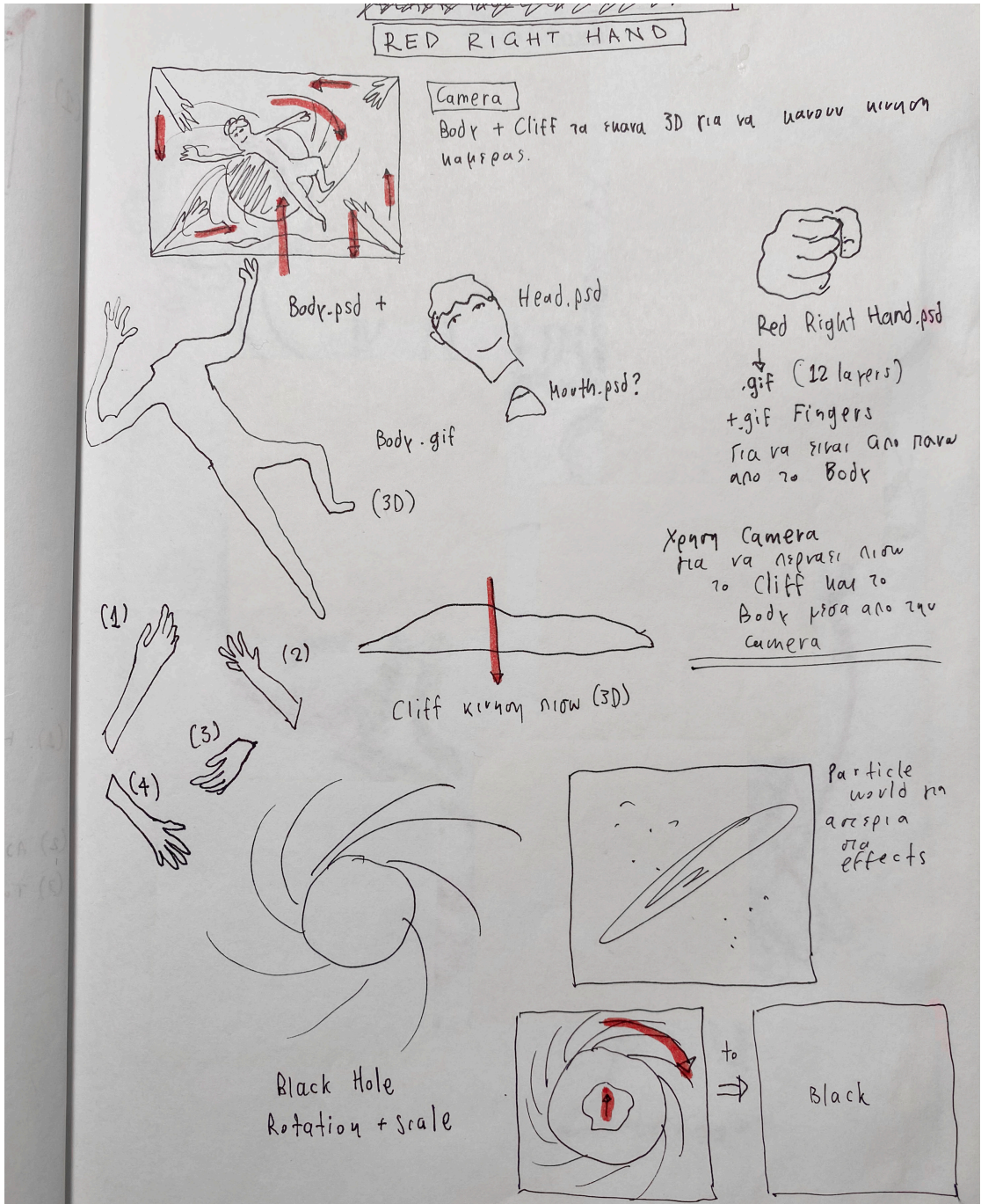


Close up στην καρδια συμπυκνωση στο πρασινο για την κστη body

Εικόνα 29 Δείγμα Ντεκουπάζ



Εικόνα 30 Δείγμα Ντεκουπάζ



Εικόνα 31 Δείγμα Ντεκουπάζ

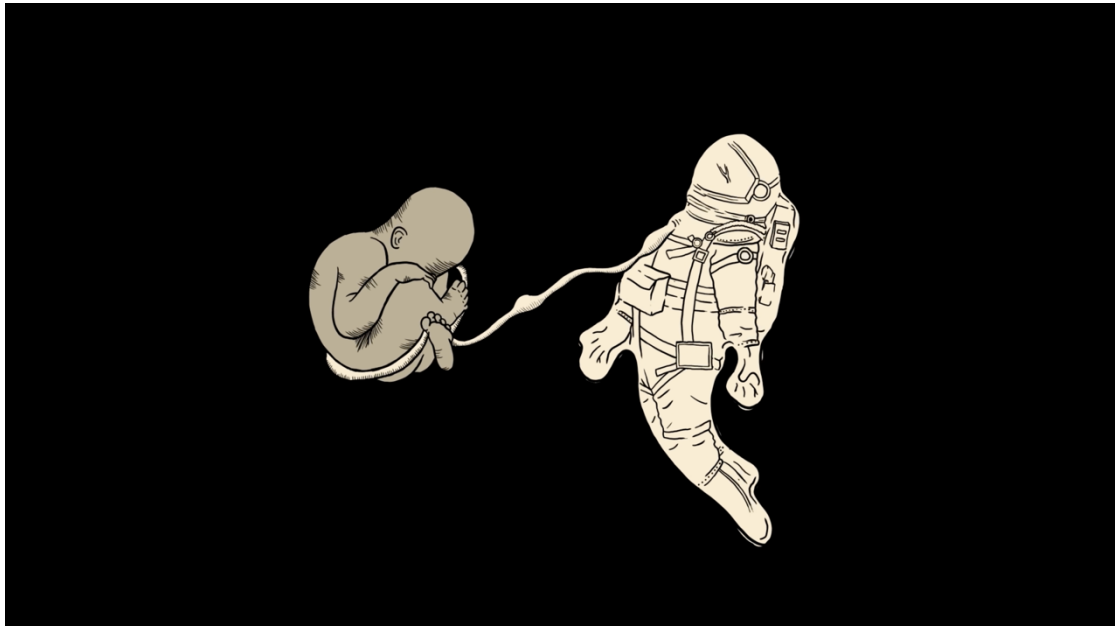
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ



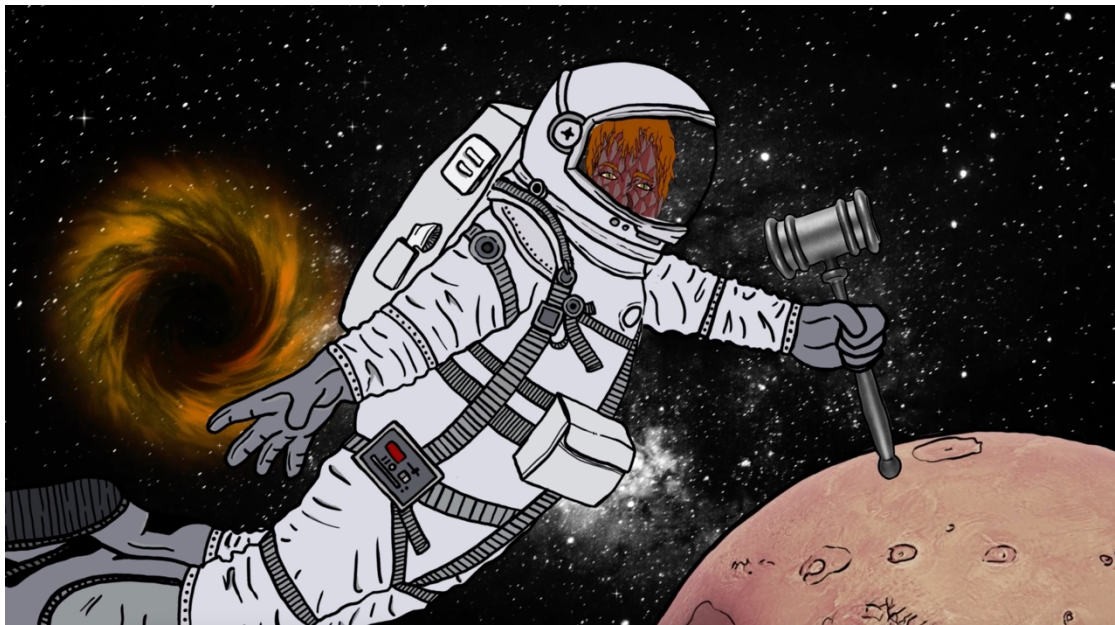
Εικόνα 32 Σκηνή Empire



Εικόνα 33 Σκηνή Red Right Hand



Εικόνα 34 Μετάβαση Sinking



Εικόνα 35 Σκηνή One Must Imagine Sisyphus Happy

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1, Σκηνή Pac-Man, 2024, σελ.12, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 2, Σκηνή Empire, 2024, σελ.12, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 3, Μετάβαση As Above So Below, 2024, σελ.13, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 4, Σκηνή E-Motion, 2024, σελ.13, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 5, Σκηνή Red Right Hand, 2024, σελ.14, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 6, Μετάβαση Sinking, 2024, σελ.14, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 7, Σκηνή One Must Imagine Sisyphus Happy, 2024, σελ.15, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 8, Σκηνή Judgement, 2024, σελ.15, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 9, Σκηνή Unbounded, 2024, σελ.16, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 10, Στάδια Δημιουργίας Στοιχείων, 2024, σελ.26, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 11, Διαχωρισμός Στοιχείων, 2024, σελ.27, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 12, Μετατροπή στοιχείων σε gif, 2024, σελ.27, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 13, Στατικά Στοιχεία, 2024, σελ.28, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 14, Στατικά Στοιχεία, 2024, σελ.28, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 15, Ivan's Childhood (1962), still, σελ.31, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/ivan-s-childhood-film-review-the-most-lyrical-war-movie-ever-made-pristinely-restored-a7035581.html>
- Εικόνα 16, Spirited Away (2001), still, σελ.32, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.britannica.com/topic/Spirited-Away>
- Εικόνα 17, Study of Fetus in the Womb, Leonardo Da Vinci, c. 1511, σελ.32, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://artmuselondon.com/2019/06/02/leonardo-da-vinci-a-life-in-notebooks/>
- Εικόνα 18, The Birth of Venus, Botticelli, c.1485, σελ.33, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.visituffizi.org/artworks/the-birth-of-venus-by-sandro-botticelli/>

- Εικόνα 19, Ghost in the Shell (2001), still, σελ.33, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://medium.com/@lmnsr4lmnade/1-year-100-reviews-ghost-in-the-shell-1995-53014590a305>
- Εικόνα 20, Interstellar (2014), still, σελ.34, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.empireonline.com/movies/features/interstellar-explained/>
- Εικόνα 21, 2001: A Space Odyssey (1968), still, σελ.35, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://themoviescreenscene.wordpress.com/2019/06/28/2001-a-space-odyssey-1968/>
- Εικόνα 22, Untitled (Large Hand Over Woman's Head), Hannah Höch, 1930, σελ.37, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.artsy.net/artwork/hannah-hoch-untitled-large-hand-over-womans-head>
- Εικόνα 23, Made for a Party, Hannah Höch, 1936, σελ.37, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://arthur.io/art/hannah-hoch/made-for-a-party>
- Εικόνα 24, Madonna, Edvard Munch, 1894, σελ.39, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από https://en.wikipedia.org/wiki/Madonna_%28Munch%29
- Εικόνα 25, Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X, Francis Bacon, 1953, σελ.39, τελευταία ανάκτηση 08/2024, από <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/art/great-works/great-works-study-after-velazquez-s-portrait-of-pope-innocent-x-1953-153cm-x-118-1cm-by-francis-bacon-8688702.html>
- Εικόνα 26, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.46, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 27, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.47, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 28, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.48, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 29, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.49, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 30, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.50, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 31, Δείγμα Ντεκουπάζ, 2024, σελ.51, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 32, Σκηνή Empire, 2024, σελ.52, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 33, Σκηνή Red Right Hand, 2024, σελ.52, από το αρχείο της συγγραφέως
- Εικόνα 34, Μετάβαση Sinking, 2024, σελ.53, από το αρχείο της συγγραφέως

- Εικόνα 35, Σκηνή One Must Imagine Sisyphus Happy, 2024, σελ.53, από το αρχείο της συγγραφέως