



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΩΝ**

«Η Οδύσειά μου»

διαδραστική ταινία κινουμένων σχεδίων

Πτυχιακή εργασία

Όνοματεπώνυμο: Κωνσταντίνος Καμπάνης

ΑΜ: 10032

Επιβλέπων: Γεώργιος Μαχιάς

Οκτώβριος 2020

Υπεύθυνη Δήλωση : Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία. Επίσης έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η πτυχιακή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής.

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αποτελεί το θεωρητικό μέρος της δημιουργίας μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων με δισδιάστατη σχεδιοκίνηση και διαδραστικό χαρακτήρα (τύπου choose-your-own-adventure), διάρκειας 32', με τίτλο: «Η Οδύσσειά μου». Οι δυο πρωταγωνιστές – πατέρας και γιος – ακολουθούν τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του σε περιπέτειες που περιγράφει το Ομηρικό έπος, στο νησί του Αιόλου, της Κίρκης, στους Λαιστρυγόνες, στη συνάντηση με τους Νεκρούς και τις Σειρήνες, στο δρόμο της επιστροφής προς την πατρίδα τους, την Ιθάκη. Συγχρόνως, γίνονται αναφορές στην έρευνα για την Ομηρική Γεωγραφία και τις πιθανές σημερινές τοποθεσίες των Ομηρικών τόπων, ενώ σε ένα δεύτερο επίπεδο διαγράφεται και η σχέση του πατέρα-ερευνητή με τον γιο του, σε μια παράλληλη δική τους «Οδύσσεια». Η εργασία χωρίζεται σε δυο μέρη. Στο πρώτο παρουσιάζονται βασικά θέματα σχετικά με το κινούμενο σχέδιο και το στοιχείο της διαδραστικότητας, όπως αυτό εμφανίζεται σε βιβλία και κινηματογραφικές ταινίες. Στην παρούσα εργασία, η διαδραστικότητα έγκειται στο γεγονός ότι ο θεατής καλείται σε κάθε σκηνή να επιλέξει μια συνέχεια, που οδηγεί σε νέες εξελίξεις στην πορεία των ηρώων, διαλέγει τη δική του περιπέτεια. Στο δεύτερο μέρος, παρουσιάζεται αναλυτικά η διαδικασία παραγωγής της ταινίας με τη χρήση των λογισμικών της Adobe: Animate, After Effects και Character Animator, Premiere και Photoshop. Η παρουσίαση ομαδοποιείται στα τρία στάδια: της Προ-παραγωγής, της Παραγωγής και της Μετα-παραγωγής. Περιγράφονται αναλυτικά οι ενέργειες που έγιναν σε κάθε στάδιο και εξάγεται ένα γενικό συμπέρασμα για την όλη διαδικασία.

Λέξεις – κλειδιά: διαδραστικό κινούμενο σχέδιο, Οδύσσεια, περιπέτεια

Abstract

The following paper constitutes the theoretical part of the creation of a 2D animated interactive (choose-your-own-adventure type) movie, with a duration of 32 minutes titled “My Odyssey”. The two main characters – father and son – follow Odysseus and his companions in the adventures, described in Homer’s epic poem, to Aeolus’ and Circe’s islands, to the Laistrygonians, to the encounter with the dead and the Sirens, on the way to their homeland, Ithaca. At the same time, there are references to the research on Homeric Geography and potential contemporary location of Homeric sites, while as a second layer the relationship between the father-researcher and his son is seen into, in their own parallel “Odyssey”. The project consists of two parts. In the first part, basic features of animation and interactivity are presented in the same way they appear in books and cinematographic films. In this project, interactivity lies in the fact that in every scene the viewer is called, by choosing how the story will proceed, to choose his own adventure, something that leads to new developments in the characters’ storyline. In the second part, the production process with the use of software: Adobe Animate, After Effects, Character Animator and Photoshop is presented in detail. The presentation is grouped in three stages: pre-production, production and post-production. The actions that occurred in every stage are described explicitly and an overall conclusion on the whole project is deduced.

Key – words: “choose-your-own-adventure” animation, Odyssey, adventure

Περιεχόμενα

Περίληψη	3
Κατάλογος εικόνων	5
Ευχαριστίες	6
Εισαγωγή	7
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	
Κεφάλαιο 1. Animation	8
1.1. Σύντομη ιστορική επισκόπηση	8
1.2. Τεχνικές και είδη animation	9
1.3. Βασικές αρχές του animation	10
1.4. Εφαρμογές	11
Κεφάλαιο 2. Το στοιχείο της διαδραστικότητας	
2.1. Ορισμός	12
2.2. Σύντομη ιστορική επισκόπηση	12
2.3. Χαρακτηριστικά	12
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ	
Κεφάλαιο 1. Προ-παραγωγή (Pro-production)	14
1.1. Η σύλληψη της ιδέας	14
1.2. Η καταγραφή σεναρίου και σκηνών	16
1.3. Η οπτικοποίηση του σεναρίου (storyboard)	19
Κεφάλαιο 2. Παραγωγή (Production)	21
2.1. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και των σκηνικών (modeling)	21
2.2. Η σχεδίαση του σκελετού της κίνησης (rigging) και η απόδοση της κίνησης	24
2.3. Η ηχογράφηση	25
2.4. Ο συγχρονισμός των χειλιών (lip-sync).....	25
2.5. Η χρησιμοποίηση ειδικών Εφφέ (Effects)	26
2.6. Η σύνθεση (composition)	26
Κεφάλαιο 3. Μετά-παραγωγή (Post-production)	27
3.1. Μουσική	27
3.2. Ήχος	27
3.3. Τίτλοι	27
3.4. Μοντάζ	28
3.5. Διαδραστικότητα	28
Συμπεράσματα	29
Βιβλιογραφία	30
Παράρτημα I: Οι χαρακτήρες της ταινίας	32
Παράρτημα II: Το σενάριο της ταινίας	36

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα1: Γραφική παράσταση των σταδίων παραγωγής ταινίας κινουμένων σχεδίων.....	14
Εικόνα 2: Μεγαλιθικός ναός Μνιάδρα	15
Εικόνα 3: Μεγαλιθικός ναός Hagar Qim.	15
Εικόνα 4: Δενδροειδές διάγραμμα των επιλογών συνέχισης της ιστορίας.....	19
Εικόνα 5,6: Οπτικοποίηση του σεναρίου (storyboard): πατέρας και γιος μέσα στο ναό αποφασίζουν για τον επόμενο προορισμό.....	19
Εικόνες 7,8: Οπτικοποίηση του σεναρίου: πατέρας και γιος αντιμέτωποι με τις δίνες.....	20
Εικόνες 8, 9, 10: Σχεδίαση των βασικών χαρακτήρων, του πατέρα και του γιου.	21
Εικόνες 11, 12: Η Κίρκη.....	21
Εικόνα 13: Η μεταμόρφωση σε γουρούνι.....	22
Εικόνες 15,16: Γραφικές απεικονίσεις του ναού Hagar Qim	23
Εικόνες 17, 18: Ο σχεδιασμός του σκηνικού της ταινίας.....	23
Εικόνα 19: Αναπαράσταση του εσωτερικού του ναού.....	23
Εικόνα 20: Σχεδιασμός του εσωτερικού του ναού.....	23
Εικόνες 21, 22: Φωτογραφία της σπηλιάς της Καλυψώς και απεικόνισή της ως σκηνικό στην ταινία.....	24
Εικόνα 23: Οι κινήσεις των χεριών στο πρόγραμμα After Effects της Adobe....	24
Εικόνα 24: Συγχρονισμός χειλιών στο Character Animator.....	26
Εικόνα 25: Η τελική επεξεργασία στο πρόγραμμα Premiere.....	29

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους με στήριξαν στην εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας. Κατ' αρχάς και ιδιαιτέρως ευχαριστώ τον καθηγητή μου κ. Μαχιά Γιώργο για την αποδοχή της ιδέας μου, την ενθάρρυνση και τη βοήθεια στην υλοποίησή της. Επίσης, ευχαριστώ

Τους γονείς μου Νίκο Καμπάνη και Θεοδώρα Δελλαπόρτα για τις επιστημονικές γνώσεις και τη φιλολογική επιμέλεια του κειμένου αντίστοιχα.

Τον φίλο, ηχολήπτη, Νίκο Κοτσικώνα για τις συμβουλές, τη σύνθεση της μελωδίας, την ηχογράφιση και την επεξεργασία του ήχου.

Τους Νίκο Καμπάνη, Δημήτρη Βασάλο, Αντώνη Ζιώγα, Νίκο Κοτσικώνα, Μάρκο Βασάλο, Αριστεΐδη Ρήγο και Μπάμπη Κατσίμπα οι οποίοι ευγενικά παραχώρησαν τις φωνές τους για την εμψύχωση των χαρακτήρων.

Την Χριστίνα Δουκιαντζάκη για τη μετάφραση της περίληψης, την υποστήριξη και την υπομονή της.

Εισαγωγή

Από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι τη σύγχρονη τεχνολογική εποχή, η σχεδίαση αποτελεί ένα μέσο έκφρασης και επικοινωνίας των ανθρώπων. Στην προσπάθεια εξέλιξης του σχεδίου, ώστε να αποκτήσει ζωντάνια, προστέθηκε η κίνηση και στην αναζήτηση της αλληλεπίδρασης με τον θεατή του δόθηκε η δυνατότητα της επιλογής. Έτσι δημιουργήθηκε το animation στο οποίο η ψηφιακή τεχνολογία έδωσε νέα ώθηση και η διαδραστικότητα επέτρεψε μια σύγχρονη και άμεση επικοινωνία.

Ο σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η δημιουργία μιας διαδραστικής (choose-your-own-adventure) περιπέτειας κινουμένων σχεδίων. Ο πατέρας μαζί με τον γιο του βαδίζοντας στα χνάρια του Οδυσσέα, αναζητούν την αλήθεια, που κρύβεται στο έπος του Ομήρου. Παράλληλα, μέσα από αυτό το ταξίδι, αναζητούν και τις προσωπικές τους αλήθειες για τη σχέση τους, τους στόχους, τη ζωή τους. Ο θεατής, επιστρατεύοντας τη φαντασία και τη χιουμοριστική του διάθεση, καλείται να καθορίσει την τύχη των ηρώων επιλέγοντας τη συνέχεια της κάθε περιπέτειας.

Το γραπτό μέρος της εργασίας χωρίζεται σε δυο τμήματα. Στο πρώτο τίθεται το θεωρητικό πλαίσιο της τεχνικής που χρησιμοποιείται για τη δημιουργία του έργου, παρουσιάζεται συνοπτικά η ιστορία του animation, οι τεχνικές του και τα χαρακτηριστικά της διαδραστικής περιπέτειας. Στο δεύτερο τμήμα περιγράφεται η διαδικασία παραγωγής του έργου. Παρουσιάζεται η αρχική ιδέα και η πλοκή, γίνεται σύντομη αναφορά στην έρευνα για την Ομηρική γεωγραφία, αναλύονται τα τεχνικά χαρακτηριστικά με παραδείγματα και σχολιασμό σε κάθε φάση παραγωγής.

Η εργασία καλύπτει περιορισμένο μέρος από τις ραψωδίες του Ομηρικού έπους. Θα μπορούσαν οι ήρωες, μελλοντικά, να εμπλακούν σε νέες περιπέτειες, καθώς η «Οδύσσεια» του Ομήρου αποτελεί ανεξάντλητη πηγή έμπνευσης για όσους την προσεγγίζουν με οποιοδήποτε τρόπο.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Κεφάλαιο 1

Animation

Το animation θεωρείται η 8^η Τέχνη και ετυμολογικά προέρχεται από τη λατινική λέξη anima που σημαίνει ψυχή, πνεύμα. Κατ' επέκταση τα ρήματα to animate (αγγλικά) και animer (γαλλικά) σημαίνουν ζωντανεύω, δίνω ζωή και κίνηση. Αρχικά ο όρος ταυτιζόταν με το Κινούμενο Σχέδιο (σχεδιοκίνηση), αλλά σήμερα ενσωματώνει και άλλες τεχνικές, παραδοσιακές ή ψηφιακές, που στοχεύουν γενικά στην εμφύχωση μιας στατικής εικόνας (Βασιλειάδης, 2006).

Η απόδοση κίνησης στην εικόνα οφείλεται σε μια οφθαλμαπάτη. Η γρήγορη εναλλαγή μιας σειράς στατικών εικόνων που ελάχιστα διαφέρουν η μια από την άλλη (24 εικόνες/sec) δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Στηρίζεται στην ιδιότητα του εγκεφάλου να διατηρεί το οπτικό ερέθισμα αναλλοίωτο για ένα μικρό χρονικό διάστημα (1/12 – 1/20 του sec), ακόμη κι αν το αντικείμενο δεν βρίσκεται μπροστά στα μάτια, οπότε ένα νέο οπτικό ερέθισμα δεν μπορεί να ξεχωρίσει από το προηγούμενο. Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται μετείκασμα ή μεταίσθημα και βοηθά τον άνθρωπο να αντιληφθεί την κίνηση στο περιβάλλον του αλλά και στον κινηματογράφο, την τηλεόραση και το κινούμενο σχέδιο ή εικόνα (Wikipedia).

1.1. Σύντομη ιστορική επισκόπηση

Κατά την Παλαιολιθική εποχή, στις απεικονίσεις των ζώων μέσα στις σπηλιές, βρίσκονται οι πρώτες προσπάθειες των ανθρώπων να αποδώσουν κίνηση στα σχέδιά τους. Μάλιστα, ορισμένοι ερευνητές υποστηρίζουν ότι ήταν με τέτοιο τρόπο τοποθετημένες οι ζωγραφιές στους τοίχους, ώστε οι σκιές που δημιουργούσε η φωτιά τους έδιναν ζωντάνια και κίνηση (Azéma & Rivère, 2012, Zorich, 2014).

Με το πέρασμα του χρόνου οι άνθρωποι σε διαφορετικούς πολιτισμούς πειραματίζονταν με την κινούμενη εικόνα. Στο τέλος του 19^{ου} αιώνα μια σειρά από εφευρέσεις (Θαυματοτρόπιο, Ζωοτρόπιο, Φιλοσκόπιο, Πραξιμοσκόπιο κ.ά.) χρησιμοποιούνταν ως φαντασμαγορικά παιχνίδια που έκαναν τις ζωγραφιές να κινούνται. Πρωτοπόροι δημιουργοί (Reynaud, Blackton, Cohl, Disney) εξέλιξαν το είδος και διαμόρφωσαν το animation, όπως εμφανίστηκε στις αρχές του 20^{ου} αιώνα με σημαντικές κινηματογραφικές παραγωγές.

Με τη ραγδαία ανάπτυξη της ψηφιακής τεχνολογίας, η χρήση του Η/Υ και των ανάλογων λογισμικών, έδωσε νέες εκφραστικές δυνατότητες και προοπτικές στους δημιουργούς του animation, είτε σε δισδιάστατο, είτε σε τρισδιάστατο επίπεδο (οι πρώτες ταινίες που δημιουργήθηκαν: Future World το 1976 σε 2D και Toy Story το 1995 σε 3D) Επίσης, τα ηλεκτρονικά δημιουργημένα σκηνικά (CGI – Computer Generated Images) αφήνουν μεγάλα περιθώρια ελευθερίας στη φαντασία και τη δημιουργικότητα να εκφραστούν και αυτό δείχνει η πλούσια παραγωγή έργων κατά την πρώτη εικοσαετία του 21^{ου} αιώνα. (Βασιλειάδης, 2006, Κιούρκου & Μεγαριώτη, 2018, www.greekanimation.com).

1.2. Τεχνικές και είδη animation

Οι ερευνητές κατηγοριοποιούν το animation ανάλογα με την ιστορική του εξέλιξη και τις τεχνικές που κατά καιρούς χρησιμοποιήθηκαν. Στο **αναλογικό (παραδοσιακό)** animation συγκαταλέγονται όλες οι τεχνικές που υπήρξαν στο παρελθόν και αποτέλεσαν τη βάση της εξέλιξής του. Η σχεδίαση για κάθε καρέ γινόταν με το χέρι είτε στο χαρτί, είτε σε διαφάνειες (cel animation) και η απόδοση της κίνησης με ειδικά μηχανήματα. Επίσης, η τεχνική stop motion γίνεται με τη λήψη και προβολή διαδοχικών φωτογραφιών ενός πραγματικού αντικειμένου από διάφορα υλικά: πηλό, χαρτί (cut outs), κούκλες, άμμο, καρφίτσες, τον ίδιο τον άνθρωπο (pixilation) και πολλά άλλα. Ακόμη, το rotoscoping είναι μια τεχνική στην οποία ο animator με τη βοήθεια ειδικού εξοπλισμού σκιτσάρει αυτό που γίνεται στην πραγματική σκηνή.

Η πλειοψηφία των τεχνικών που αναφέρθηκαν, σήμερα πραγματοποιείται με τη χρήση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και εξειδικευμένων προγραμμάτων (Animate και After Effects της Adobe, Blender, Maya, 3ds Max, Toon Boom, iStopMotion κ.ά.). Στο **ψηφιακό** animation οι χαρακτήρες σχεδιάζονται σε περιβάλλον δυο διαστάσεων χωρίς την αίσθηση του βάθους (2D animation) ή τριών διαστάσεων (3D animation). Η εξέλιξη του ψηφιακού προγραμματισμού παρέχει άπειρες τεχνικές στον σχεδιαστή όπως: να σχεδιάσει καρέ καρέ τις εικόνες (frame by frame) ή να σχεδιάσει την αρχή και το τέλος της κίνησης και τις ενδιάμεσες κινήσεις να τις δημιουργήσει το πρόγραμμα (tween) ή να ορίσει τη διαδρομή, το μονοπάτι που θα ακολουθήσει η φιγούρα του (path animation) ή να χρησιμοποιεί διανυσματικά γραφικά (2D vector based animation) κ.ά. Στα δισδιάστατα animation η δουλειά του animator θεωρείται υποβοηθούμενη από τον Η/Υ (computer assisted). Στα τρισδιάστατα υπάρχει η αίσθηση του βάθους, καθώς σχεδιάζονται τα περιβάλλοντα και οι χαρακτήρες και με

τις τρεις διαστάσεις τους εξολοκλήρου στον Υπολογιστή (computer generated imagery) (Βασιλειάδης, 2006, www.bloppanimation.com).

1.3. Βασικές αρχές του animation

Προκειμένου η κινούμενη εικόνα να έχει αληθοφάνεια κορυφαίοι σχεδιαστές διατύπωσαν κάποιες βασικές αρχές στις οποίες στηρίζεται (Thomas & Johnston, 1995, Webster, 2005, animationartati.weebly.com).

Ορισμένες απ' αυτές αφορούν στην κίνηση π.χ. η τοξοειδής οπτική πορεία μιας φυσικής κίνησης, η προετοιμασία του κοινού για την αμέσως επόμενη κίνηση ή η επιτάχυνση και η επιβράδυνση στην αρχή και στο τέλος μιας κίνησης. Επίσης, αρχές που αφορούν την σκηνοθεσία: «η σωστή τοποθέτηση των χαρακτήρων στο πλάνο, η εσκεμμένη χρήση του φωτισμού, των σκιών, η τοποθεσία της κάμερας καθώς και η οπτική γωνία από όπου παρουσιάζονται οι σκηνές. Η ουσία της σκηνοθεσίας είναι το να επιτυγχάνεται η εστίαση του κοινού στα σημαντικά στοιχεία και η εκτροπή του από τις περιττές λεπτομέρειες» (animationartati.weebly.com). Ακόμη, ορίζουν την απόδοση των μεγεθών στο χώρο όπως π.χ. όταν ένα στοιχείο συμπιέζεται ή τεντώνεται, να μην αλλάζουν οι τιμές του μεγέθους του ή η ενιαία σχεδίαση, ώστε να μην αλλοιώνεται η φιγούρα από καρέ σε καρέ. Ένα επιπλέον στοιχείο είναι ο συγχρονισμός που αναφέρεται «στον αριθμό των σχεδίων ή των στιγμιότυπων, που αντιστοιχούν σε κάθε σκηνή-πράξη. Ο αριθμός αυτός στην συνέχεια, μεταφράζεται στην ταχύτητα που θα χαρακτηρίζει την κάθε μία σκηνή του έργου» (animationartati.weebly.com). Γενικά, προτείνουν τα σχέδια να διέπονται από τους βασικούς νόμους της φύσης. Από την άλλη μεριά, επειδή συνήθως πρόκειται για την αφήγηση μιας ιστορίας, καλό είναι να υπάρχει ενδιαφέρον σενάριο, σκηνοθεσία που να προκαλεί το ενδιαφέρον του θεατή, προσοχή στα πλάνα, στις γωνίες και θέσεις της κάμερας, στο φωτισμό. Είναι σημαντικό να αναδειχθούν η προσωπικότητα, οι στάσεις και οι ψυχικές διαθέσεις των χαρακτήρων μέσα από τα στοιχεία της κίνησης, τον χρόνο που διαρκεί, τους ήχους από τους οποίους συνοδεύεται. Τέλος, το στοιχείο της υπερβολής αποτελεί δομικό χαρακτηριστικό του animation, το κάνει ενδιαφέρον και ελκυστικό, αφού σκοπός του δεν είναι να αποτυπώσει την πραγματικότητα, αλλά να την υπερβεί. Όμως, και η υπέρβαση αυτών των κανόνων, γεγονός που παρατηρείται στις σύγχρονες δημιουργίες, συχνά κάνει το έργο ακόμη πιο ενδιαφέρον και απελευθερώνει τη δημιουργική έκφραση του σχεδιαστή (Μούρη, 2015).

1.4. Εφαρμογές

Στο χώρο της ψυχαγωγίας δημιουργούνται ταινίες μικρού ή μεγάλου μήκους με οποιοδήποτε περιεχόμενο, πλοκή, σενάριο. Τελευταία μάλιστα οι κινηματογραφικοί παραγωγοί πειραματίζονται με διαδραστικές ταινίες. Επίσης, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βασίζονται σε 2D και 3D animation με πραγματικά ευφάνταστες σκηνές και σενάρια και με το στοιχείο της διαδραστικότητας. Στην εκπαίδευση, η χρησιμοποίηση του animation κάνει πιο άμεση, εποπτική, ενδιαφέρουσα τη διδασκαλία, όπως για παράδειγμα την εκμάθηση της γλώσσας με τη χρήση διαδραστικού, πολυμεσικού βίντεο (Μαντουβάλου & Παπαδανιήλ, 2016), ή τη δημιουργία από τους ίδιους του μαθητές/τριες κοινωνικών μηνυμάτων (Σιάκας & Γκούσιος, 2016). Ακόμη, η ψηφιακή κινούμενη εικόνα βρίσκει εφαρμογή στις προσομοιώσεις, όπου γίνεται αναπαράσταση μιας διεργασίας με τη βοήθεια ενός μοντέλου και δοκιμάζονται εναλλακτικές λύσεις μέσα σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Ένας ακόμη κλάδος στον οποίο βρίσκει εφαρμογή το animation είναι το εμπόριο, η διαφήμιση και γενικά η προώθηση προϊόντων στην αγορά. Τέλος, στην ιατρική απεικόνιση τα σύγχρονα μηχανήματα δημιουργούν τρισδιάστατες κινούμενες εικόνες υψηλής ευκρίνειας των διαφόρων οργάνων του ανθρώπου και μπορεί να εντοπιστεί τυχόν δυσλειτουργία ή να βγει συμπέρασμα για την εξέλιξη της υγείας του ασθενούς. (Κιούρκου & Μεγαριώτη, 2018).

Κεφάλαιο 2

Το στοιχείο της διαδραστικότητας

2.1. Ορισμός

Η διαδραστικότητα ή αλληλεπιδραστικότητα (interactivity) είναι μια πολυδιάστατη έννοια και σημαίνει μια αμοιβαία ανταλλαγή δράσης. Είναι ο βαθμός στον οποίο ο χρήστης ενός μέσου μπορεί να επηρεάσει τη μορφή, τη σειρά, την ταχύτητα, το περιεχόμενο των πληροφοριών (Steuer, 1992). Αυτή η αμφίδρομη επικοινωνία μπορεί να αναφέρεται στη σχέση ανάμεσα σε ανθρώπους, αλλά και στη σχέση ανθρώπου με Η/Υ. Στη δεύτερη περίπτωση δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη του Η/Υ να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον της εφαρμογής και να συμμετέχει στην εξέλιξή του.

2.2. Σύντομη ιστορική επισκόπηση

Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα έκαναν την εμφάνισή τους παιδικά βιβλία pop ups, με τρισδιάστατες εικόνες, ή touch and feel, στα οποία τα παιδιά αποκτούσαν αισθητικά ερεθίσματα, και άλλες παραλλαγές αλληλεπίδρασης. Στα μέσα περίπου του 20^{ου} αιώνα επινοήθηκαν τα gamebooks (πολύκλωνες ιστορίες ή πολυπαραμύθια με επαναγνωσιμότητα). Πρόκειται για παραδοσιακά βιβλία που επιτρέπουν στον αναγνώστη να επηρεάζει την εξέλιξη της ιστορίας. Η αφήγηση διακλαδίζεται σε διάφορα «μονοπάτια» (paths) με τη χρήση αριθμημένων σελίδων ή παραγράφων. Ονομάστηκαν και “Choose-your-own-adventure books” (CYOA) από την ομώνυμη πρώτη σειρά που εκδόθηκε στις ΗΠΑ το 1976. Το είδος αυτό ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένο κατά τις δεκαετίες '80 και '90 και, από τη στιγμή που εντάχθηκαν στην ψηφιακή τεχνολογία, εμφανίστηκε μια έκρηξη παραγωγής διαδραστικών έργων, κυρίως για παιδιά, σε διάφορες μορφές (παιχνίδια, ηλεκτρονικά βιβλία, ταινίες κ.ά.) με τη χρήση διαφόρων μέσων (κινητά, ipad, ebooks, CD-ROM κ.ά.) και εφαρμογών.

2.3. Χαρακτηριστικά

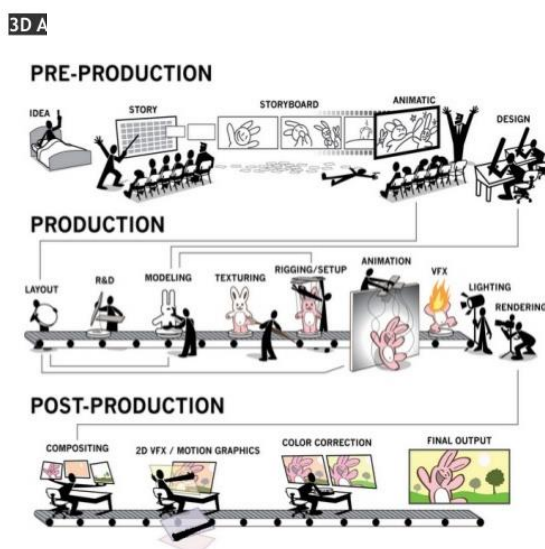
Πρόκειται για διαδραστικές μυθοπλασίες (interactive fiction) στις οποίες δίνονται τα βασικά στοιχεία των χαρακτήρων και ο θεατής ή ο αναγνώστης καλείται να διαμορφώσει το σενάριο ή καλείται να ακολουθήσει εντολές κειμένου για να αλληλεπιδράσει με το εικονικό περιβάλλον. Ένα άλλο χαρακτηριστικό της διαδραστικής περιπέτειας είναι ότι δέχεται επιρροές από τα παιχνίδια ρόλων (role playing games - RPG) τα οποία και αυτά έχουν τις ρίζες τους στα table ή pen and paper role playing games, όπου οι παίκτες αποφασίζουν τις επιλογές των χαρακτήρων

τους πάνω σε μια βασική ιστορία που αφηγείται ο αρχηγός του παιχνιδιού (storyteller) σύμφωνα με κανόνες και οδηγίες. Στην ψηφιακή τους εκδοχή (πχ. το Dungeon and Dragons που από pen and paper παιχνίδι εξελίχθηκε σε επιτραπέζιο και στη συνέχεια σε ψηφιακό on line.) έχουν μια γραμμική ανάπτυξη, η οποία γραφικά απεικονίζεται σαν τις ρίζες ενός δένδρου (rooted tree), με πολλές διακλαδώσεις και μονοπάτια. Επίσης, βασίζεται στο animation και τη δευτεροπρόσωπη αφήγηση, ώστε να υπάρχει μια αμεσότητα και ο θεατής να μπαίνει στη θέση του χαρακτήρα ή του δημιουργού και να αποφασίζει για την εξέλιξη. Σήμερα αυτού του είδους οι διαδραστικές ιστορίες είναι πολύ διαδεδομένες και παράγονται ταινίες που απευθύνονται και σε ενήλικες σε διάφορες κατηγορίες (κοινωνικές, αισθηματικές, τρόμου, φαντασίας, ερωτικές κ.ά.). Σε γνωστό συνδρομητικό κανάλι εμφανίστηκαν σειρές με διαδραστικά animation (Minecraft: Story Mode, 2016, Puss in book: Trapped in an Epic Tale, 2017, Στρετς Άρμστρονγκ: η απόδραση, 2018), ενώ σημείωσε ιδιαίτερη επιτυχία διαδραστική (interactive movie) περιπέτεια με ηθοποιούς (Black Mirror: Bandersnatch, 2018) και από τότε η κινηματογραφική παραγωγή είναι ραγδαία (You vs. Wild, 2019, Carmen Sandiego: To Steal or Not To Steal, 2020, Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs. the Reverend, 2020).

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Η δημιουργία μιας ταινίας κινουμένων σχεδίων, σύμφωνα με την βιβλιογραφία (Bertoline et al., 2009, Casmenco, 2018, Κιούκας κá, 2003) και αντίστοιχες πτυχιακές εργασίες (Αγγελής, 2018, Μπιτζούνη, 2009, Παπαδημητροπούλου, 2017) διακρίνεται σε τρία στάδια: Προ-παραγωγή (Pro-Production), Παραγωγή (Production) και Μετα-παραγωγή (Post-Production), στάδια τα οποία ακολούθησα κι εγώ, χωρίς αυστηρή γραμμική σειρά, για τη δημιουργία διαδραστικής ταινίας κινουμένων σχεδίων συνολικής διάρκειας 32' με τίτλο: « Η Οδύσειά μου».



Εικόνα1: Γραφική παράσταση των σταδίων παραγωγής ταινίας κινουμένων σχεδίων
Πηγή: Bertoline, G. R., Hartman, N., & Adamo-Villani, N. (2009).

Κεφάλαιο 1

Προ-παραγωγή (Pro-production)

Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει τη σύλληψη της ιδέας και την περιληπτική γραπτή περιγραφή της, την καταγραφή σεναρίου και σκηνών και την οπτικοποίηση του σεναρίου (storyboard).

1.1. Η σύλληψη της ιδέας

Η ιδέα βασίστηκε στα προσωπικά μου βιώματα, καθώς παρακολουθούσα από την παιδική μου ηλικία, την επιστημονική έρευνα του πατέρα μου Νικόλαου Καμπάνη στην αναζήτηση του γεωγραφικού προσδιορισμού της Ιθάκης, του βασιλείου του Οδυσσέα. Για το θέμα της Ομηρικής Γεωγραφίας και το ποια σημερινά τοπία

ταιριάζουν με τα τοπία που περιγράφει ο Όμηρος στην Οδύσσεια, έχουν διατυπωθεί πολλές θεωρίες. Ο Ν. Καμπάνης τοποθετεί την Ομηρική Ιθάκη στη δυτική χερσόνησο της Κεφαλονιάς, στην Παλική (Καμπάνης, 2003, 2004, 2008, 2019). Κατ' επέκταση στη θεωρία αυτή η Ομηρική απόκρημνη Σάμη είναι η σημερινή Ιθάκη ή Θιάκι. Η Ομηρική Ζάκυνθος ταυτίζεται με τη σημερινή και η Μητρόπολη του Ομηρικού Δουλιχίου είναι στις Εχινάδες του Μεσσολογγίου. Το Ομηρικό Δουλίχιο της Οδύσσειας έχει διεισδύσει στη νότια Κεφαλονιά μέχρι τη χερσόνησο του Αργοστολίου, την Ακαρνανία και τη Λευκάδα. Τέλος, το νησί των Φαιάκων είναι η σημερινή Κέρκυρα. Μερικές από τις τοποθεσίες του φανταστικού της Οδύσσειας προσδιορίζονται: στη βραχονησίδα Filfla νοτιώς της Μάλτας το νησί του Αιόλου, στη χερσόνησο Ċircewwa της Μάλτας το παλάτι της Κίρκης, στο νησί Gozo της Μάλτας η Καλυψώ, ενώ εκεί τοποθετούνται και οι Σειρήνες οι οποίες αποτελούσαν αλληγορική περιγραφή της Κίρκης για την ίδια την Καλυψώ.

Αξιοποίησα, λοιπόν, αυτή την έρευνα προσθέτοντας παράλληλα την ματιά ενός μικρού παιδιού σε ένα φανταστικό ταξίδι στο χρόνο μαζί με τον πατέρα του, βαδίζοντας στα ίχνη του Οδυσσέα και των συντρόφων του. Δημιούργησα ένα σενάριο με σημείο εκκίνησης ένα πραγματικό γεγονός: όταν ήμουν μικρό παιδί, το καλοκαίρι του 2001, επισκεφθήκαμε με τον πατέρα μου τον αρχαιολογικό χώρο των Μεγαλιθικών Μνημείων, στο νησί της Μάλτας. Σε έναν ναό, τον Mnajdra, στο νότιο άκρο του νησιού που χρονολογείται το 3600-3200πΧ και ήταν αφιερωμένος στη μεγάλη μητέρα θεά, διέφυγα της προσοχής του πατέρα μου και της επιτήρησης του φύλακα και περιπλανήθηκα μόνος μου στο χώρο. Λίγη ώρα αργότερα, ο πατέρας μου με βρήκε ανάμεσα στους ογκόλιθους του μνημείου και εκεί αρχίζει η περιπέτειά μας και το ταξίδι στο χρόνο...



Εικόνες 2,3: Μnajdra Μεγαλιθικός ναός που βρίσκεται δίπλα και λίγο πιο κάτω από στο διάσημο και τεράστιο ναό Hagar Qim. Από μελέτες έχουν διαπιστωθεί αστρονομικές ευθυγραμμίσεις του μνημείου με τον Ήλιο και τη Σελήνη. (πηγή: geomythiki.blogspot.com)

Επίσης, η ίδια η Οδύσσεια είναι ένα μοναδικό έπος που εντυπωσιάζει με τις περιγραφές, τα νοήματα, τις αξίες που προβάλλει, το νόστο, την επιθυμία της επιστροφής, το ταξίδι για την Ιθάκη και τον τελικό προορισμό. Στην εργασία περιορίστηκα στο φανταστικό στοιχείο του έπους, γιατί παρουσιάζει ενδιαφέρον και αφήνει περιθώρια για αλληγορίες και περιπλανήσεις του νου σε διάφορες καταστάσεις και τοπία. Για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας και, επειδή δεν ήταν δυνατόν να εξαντλήσω όλες τις ραψωδίες της Οδύσσειας, γίνεται αναφορά στην παρουσία του Οδυσσέα και των συντρόφων του στο νησί του Αιόλου, στους Λαιστρυγόνες, στην Κίρκη, στη συνάντηση με τους Νεκρούς και τις Σειρήνες. Ακόμη, θεώρησα ότι το δισδιάστατο κινούμενο σχέδιο, με το λιτό και minimal σκίτσο του, ταιριάζει ως τρόπος έκφρασης του φανταστικού στοιχείου της ταινίας, μέσα από τα μάτια ενός μικρού παιδιού. Τέλος, το στοιχείο των επιλογών της συνέχειας κάθε ιστορίας, επιρροή κι αυτή από τα πρώτα μου αναγνώσματα με πολύκλωνες ιστορίες (Τριβιζάς, 1997), αλλά και από τις σύγχρονες μορφές ψυχαγωγίας που προτιμώ (RPG), δίνει στο θεατή τη δυνατότητα να πάρει τον έλεγχο της ιστορίας στα χέρια του, να μπει στη θέση του ήρωα και να αντεπεξέλθει στις δυσκολίες που συναντά και στις αποστολές που αναλαμβάνει, να διαμορφώσει μια κατάσταση ανάλογα με τις προτιμήσεις του.

1.2. Η καταγραφή σεναρίου και σκηνών

Αφού επέλεξα σε ποιες περιπέτειες του Οδυσσέα θα εμπλακούν ο πατέρας και ο γιος, ως τον βασικό κορμό, στη συνέχεια πρόσθεσα τις επιλογές που θα μπορούσε να κάνει ο θεατής σε επιλεγμένες σκηνές και θα οδηγούσε καθεμιά σε διαφορετικό τέλος.

Κατέγραψα τα πρόσωπα κάθε σκηνής με τα χαρακτηριστικά τους, τους σκοπούς και την γενική ψυχοσύνθεσή τους (Παράρτημα Ι) και τέλος την πλοκή των σκηνών με τα τοπία, τις σκηνοθετικές οδηγίες, τις αφηγήσεις, τους φανταστικούς διαλόγους, καθώς και αποσπάσματα από την «Οδύσσεια» σε μετάφραση (Σιδέρης, 1978).

Περιληπτικά το σενάριο έχει ως εξής:

Σκηνή στον αρχαιολογικό χώρο: το πρώτο πλάνο σταματά σε μια από τις σελίδες, που περνούν από μπροστά μας, και ξεκινά η αφήγηση. Ανάμεσα από τις σελίδες που σιγά σιγά εξαφανίζονται, ξεπροβάλλει ένα διαστημικό τοπίο με αιωρούμενα αντικείμενα. Το πλάνο κατεβαίνει και εστιάζει σε έναν ερημικό τόπο, στον οποίο διακρίνονται οι πρωταγωνιστές: ο πατέρας και ο γιος. Καθώς κατευθύνονται προς τον αρχαιολογικό χώρο των Μεγαλιθικών Μνημείων στο νησί της Μάλτας, ο πατέρας

μιλά για την έρευνα του. Ο γιος διαφεύγει της προσοχής του πατέρα, αλλά και του φύλακα τον οποίο έχουν ήδη συναντήσει στην είσοδο και μπαίνει στο χώρο. Τη στιγμή που ανήσυχος ο πατέρας βρίσκει τον γιο του ανάμεσα στους ογκόλιθους, εκείνος πέφτει σε μια ... χρονοδίνη. Ο πατέρας διχάζεται, ενώ η σχισμή της δίνης μικραίνει. Πρέπει γρήγορα να πάρει μια απόφαση: να μπει κι εκείνος στη σχισμή για να βρει το γιο του ή να πέσει στα γόνατα και να θρηνήσει την απώλειά του; η δεύτερη επιλογή οδηγεί στο τέλος της ιστορίας, ενώ η πρώτη σηματοδοτεί την εκκίνηση της περιπέτειάς τους. Την απόφαση καλείται να την πάρει ο θεατής στον περιορισμένο χρόνο μερικών δευτερολέπτων.

Σκηνή στο αρχικό παλάτι: Η δίνη τους κατευθύνει στο εσωτερικό ενός παλατιού διακοσμημένου με χρυσά αγάλματα και τοιχογραφίες με αλληγορικές παραστάσεις και απροσδιόριστης χρονικής περιόδου. Ο θεατής έχει να επιλέξει είτε την κοινή, είτε τη μοναχική πορεία των δυο πρωταγωνιστών, είτε μέσα, είτε έξω από το παλάτι σε κάποιο τόπο που περιγράφει η Οδύσσεια (νησί του Αιόλου, παλάτι της Κίρκης, Καλυψώ). Βέβαια, υπάρχει πάντα η επιλογή της ασφαλούς επιστροφής, χωρίς νέες περιπέτειες και αναζητήσεις.

Σκηνή στο νησί του Αιόλου: Η επιλογή αυτή οδηγεί πατέρα και γιο σε μια παραλία, όπου μπαίνουν σε μια βάρκα και κωπηλατούν προς το νησί του Αιόλου, και από μακριά αντικρίζουν τα καράβια του Οδυσσέα. Η επιλογή να μπουκρυστούν σε ένα από αυτά, καταλήγει σε ένα απρόβλεπτο τέλος. Η επιλογή της συνάντησης με τον Οδυσσέα οδηγεί σε νέες περιπέτειες.

Σκηνή στον τόπο των Λαιστρυγόνων: Οι Λαιστρυγόνες καταστρέφουν τα καράβια του Οδυσσέα. Εδώ κάποιες επιλογές σημαίνουν το τέλος της ιστορίας και κάποιων ηρώων, και άλλες τη συνέχισή της.

Σκηνή του ελαφιού: Κατάκοποι ο Οδυσσέας και όσοι από τους συντρόφους του απέμειναν, ψήνουν και τρώνε ένα ελάφι. Είναι το σημείο όπου ο γιος κατατρομαγμένος ζητά από τον πατέρα να γυρίσουν στο ασφαλές παρόν, επιλογή που δίνει τέλος στην ιστορία. Η παραμονή στο παρελθόν τους φέρνει στο παλάτι της Κίρκης.

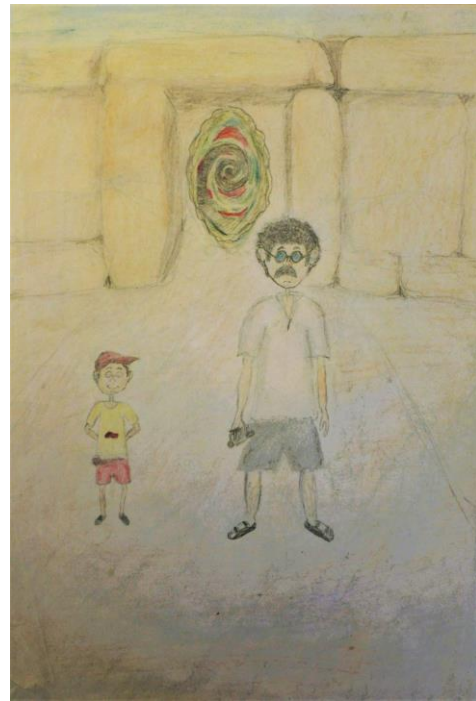
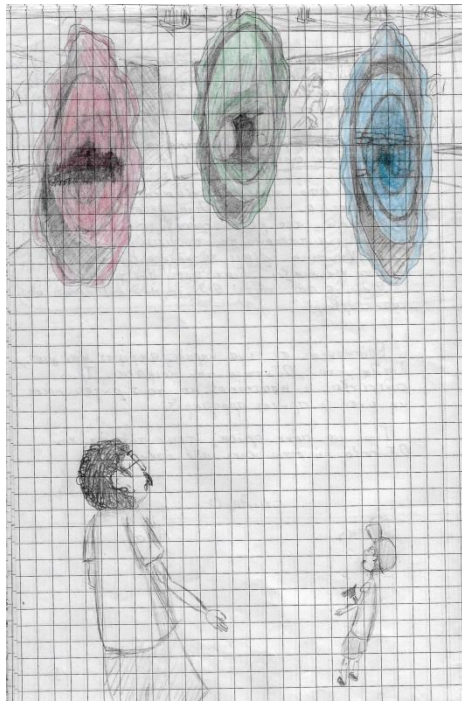
Σκηνή στο παλάτι της Κίρκης: Έξω από το παλάτι, οι ήρωες συναντούν τον Ευρύλοχο, έναν από τους συντρόφους του Οδυσσέα, ο οποίος αποτρέπει τον γιο από την είσοδό του στο χώρο που θα τους δώσει νέα μορφή, τη μορφή ... γουρουνιού. Αν ο γιος παραμείνει έξω από το παλάτι, θα βοηθήσει τον Οδυσσέα, ο οποίος, με τη

σειρά του, θα σώσει τους συντρόφους του από τις μεταμορφώσεις της Κίρκης. Η τύχη και το μέλλον του πατέρα βρίσκεται στα χέρια του γιου...

Σκηνή του Κάτω Κόσμου: Ενώ οι δυο πρωταγωνιστές βρίσκονται έξω από το παλάτι της Κίρκης, πέφτει από ψηλά, μπροστά τους και σκοτώνεται ένας από τους συντρόφους του Οδυσσέα, ο Ελπήνωρ. Ο πατέρας τον αναγνωρίζει και ενθουσιάζεται, ενώ ο γιος τρομαγμένος ζητά την ασφαλή επιστροφή στο σπίτι του. Η επιλογή να ακολουθήσουν τον Οδυσσέα τους φέρνει στον τόπο όπου θα επικοινωνήσει με τους Νεκρούς. Μετά από θυσία δυο ζώων, μέσα από μια πύλη εμφανίζονται οι νεκροί Ελπήνωρ, Τειρεσίας, Αχιλλέας. Πριν ο Τειρεσίας αποκαλύψει τα μελλούμενα και ο Αχιλλέας υμνήσει τη ζωή, ο γιος πέφτει σε μια νέα δίνη προκαλώντας τον θεατή να αποφασίσει για την πορεία του πατέρα: να ακολουθήσει και να συναντήσει τον γιο του ή τον δικό του ήρωα, τον Οδυσσέα. Στην πρώτη περίπτωση, η ιστορία εξελίσσεται με διάφορες επιλογές μέχρι την επιστροφή τους στο παρόν. Στη δεύτερη περίπτωση, έρχονται αντιμέτωποι με τις Σειρήνες.

Σκηνή με τις Σειρήνες: Εδώ το δίλημμα είναι αν θα αντισταθεί ο πατέρας στο τραγούδι των Σειρήνων, οπότε θα ακολουθήσει τον Οδυσσέα στο ταξίδι του προς την Ιθάκη, ή θα ακολουθήσει τις Σειρήνες, μαγεμένος από το τραγούδι τους, οπότε ένα απρόσμενο, μεταμοντέρνο και σαρκαστικό τέλος τον περιμένει.

Η ταινία αναφέρεται σε ένα μικρό μόνο μέρος του έπους. Θα μπορούσε να συνεχιστεί και με τις υπόλοιπες περιπέτειες από το φανταστικό στοιχείο της Οδύσσειας, αλλά και από γεγονότα που συνέβησαν σε ιστορικό χωρόχρονο. Παράλληλα με την περιπέτεια του Οδυσσέα, η σχέση πατέρα και γιου περνά τη δική της Οδύσσεια. Υπάρχουν στιγμές που αλληλοστηρίζονται, στιγμές που ο πατέρας είναι έτοιμος να εγκαταλείψει το γιο για χάρη της έρευνας, στιγμές που ο γιος θυμώνει με τον πατέρα... Παρουσιάζω αναλυτικά το σενάριο στο Παράρτημα II. Επίσης, το αποτύπωσα σε δένδροειδές διάγραμμα, όπου κάθε ζεύγος αριθμών αντιπροσωπεύει μια σκηνή και μια σελίδα του σεναρίου, απαραίτητο για την επόμενη φάση της Παραγωγής.



Εικόνες 7,8: Οπτικοποίηση του σεναρίου: πατέρας και γιος αντιμέτωποι με τις δίνες.

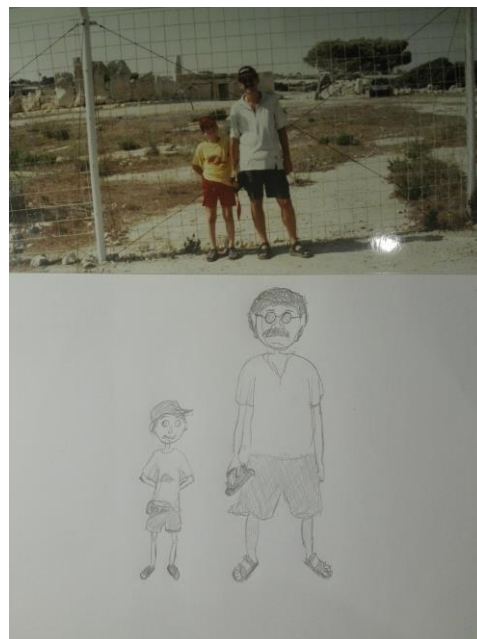
Κεφάλαιο 2

Παραγωγή (Production)

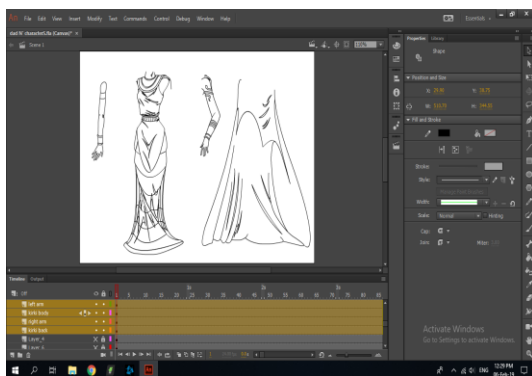
Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει το σχεδιασμό των χαρακτήρων και των σκηνικών (modeling), τη σχεδίαση του σκελετού κίνησης (rigging), την απόδοση της υφής και της κίνησης (animation), τον φωτισμό, την ηχογράφηση των φωνών, το συγχρονισμό των χειλιών και τέλος τη σύνθεση (composition).

2.1. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων και των σκηνικών (modeling)

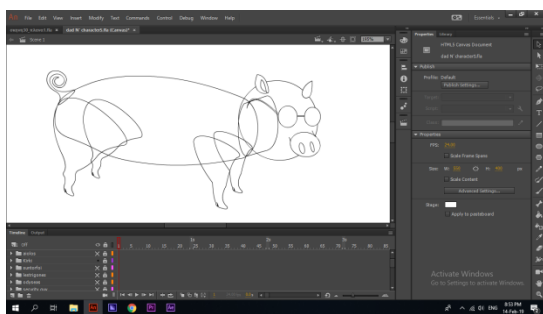
Μετά τα προσχέδια χρησιμοποίησα το πρόγραμμα Animate της Adobe για την ψηφιακή σχεδίαση των χαρακτήρων. Αποθήκευσα ξεχωριστά διάφορα κομμάτια κάθε χαρακτήρα, ώστε να τα χρησιμοποιήσω αργότερα.



Εικόνες 8, 9, 10: Η σχεδίαση των βασικών χαρακτήρων, του πατέρα και του γιου.



Εικόνες 11, 12: Η Κίρκη.



Εικόνα 13: Η μεταμόρφωση σε γουρούνι

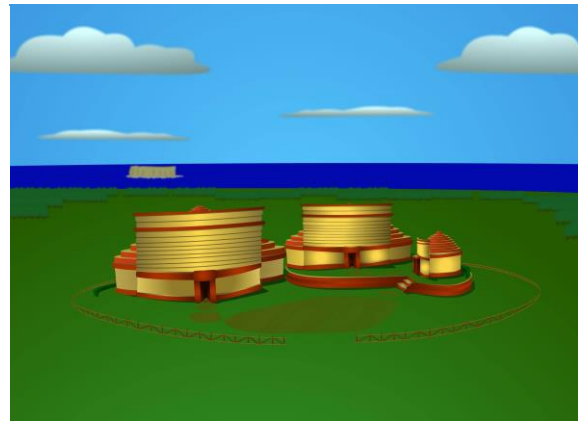


Εικόνα 14: Ο Αϊόλος

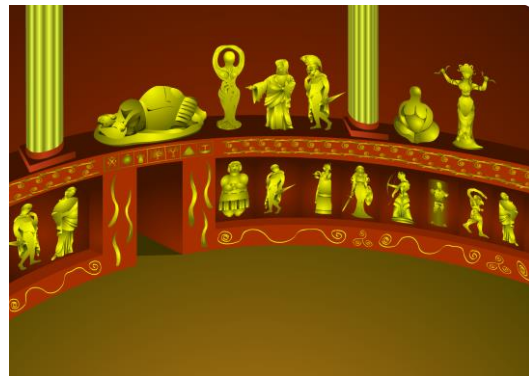
Στη συνέχεια, στο ίδιο πρόγραμμα, σχεδίασα τα σκηνικά. Τα περισσότερα από αυτά βασίζονται σε ρεαλιστικά τοπία, όπως ο αρχαιολογικός χώρος Hagar Qim στη Μάλτα και το νησί του Αϊόλου. Οι γραφικές απεικονίσεις του ναού, τόσο της αρχιτεκτονικής του, όσο και της εσωτερικής διακόσμησης, από την ερευνήτρια Suzanne Marie Psaila, αποτέλεσαν τη βάση για τα δικά μου σχέδια του ναού της Miandra. Σε άλλες σκηνές τα τοπία είναι φανταστικά και κάποιες φορές αλληγορικά, όπως οι τοιχογραφίες στο εσωτερικό του ναού. Σχεδίασα, επίσης, ορισμένα αντικείμενα σε διαφορετικά layers από τα σκηνικά, ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των χαρακτήρων. Πολλά από αυτά κρύβουν στοιχεία αλληγορικά, μηνύματα, σκηνές από γνωστές ταινίες και διαδικτυακά παιχνίδια και άλλα προοικονομούν τις πιθανές συνέχειες της ιστορίας οι οποίες είναι υπό μελλοντική διαμόρφωση. Ενδεικτικά αναφέρω τη διακριτική παρουσία μιας αφίσας με το μήνυμα της προστασίας της πολιτισμικής κληρονομιάς: “sheltering the temples” (καταφύγια για τους ναούς), καθώς την εποχή που επισκεφθήκαμε τον αρχαιολογικό χώρο τα μνημεία ήταν εκτεθειμένα στις καιρικές συνθήκες και υπήρχε το αίτημα να κατασκευαστούν ειδικά σκέπαστρα για να τα προστατεύσουν, κάτι που συνέβη μερικά χρόνια μετά. Επίσης, η αφίσα που είναι αναρτημένη έξω από τον αρχαιολογικό χώρο περιέχει το βασικό σύμβολο της κινηματογραφικής ταινίας “Waterworld”, όπου ο προορισμός όλων είναι να φτάσουν στο ένα και μοναδικό νησί για να σωθούν καθώς όλος ο κόσμος έχει πλημμυρίσει από νερό. Ακόμη, σε διάφορα σημεία εμφανίζεται ένα σχήμα τριγωνικό με το πρόσωπο μιας γάτας μέσα σ’ αυτό το οποίο διακοσμεί μια πυραμίδα, στοιχείο που προετοιμάζει τη μελλοντική μετάβαση των πρωταγωνιστών στην Αίγυπτο. Στο εσωτερικό του ναού, κάθε φιγούρα έχει το δικό της νόημα και σύνδεση με το χωρόχρονο. Υπάρχουν, λοιπόν, πολλές λεπτομέρειες που λειτουργούν με έναν συμβολικό και άρρητο τρόπο.



Εικόνες 15,16: Γραφικές απεικονίσεις του ναού Hagar Qim (πηγή: geomythiki.blogspot.gr)



Εικόνες 17, 18: Ο σχεδιασμός του σκηνικού της ταινίας. Στο βάθος διακρίνεται το νησί του Αιόλου (νήσος Filfla)



Εικόνα 19: Αναπαράσταση του εσωτερικού του ναού. Εικόνα 20: Σχεδιασμός του εσωτερικού του ναού.

Για να δημιουργήσω τη δίνη και τη φωτιά χρησιμοποίησα τη μέθοδο του rottoscoping. Βασίστηκα σε αντίστοιχα ρεαλιστικά βίντεο, χρησιμοποίησα μερικά καρέ από αυτά στο Animate και σε ξεχωριστό layer πάνω από αυτά σχεδίασα τα περιγράμματα και τα βασικά στοιχεία για την ολοκλήρωση των αντικειμένων μου. Τέλος, τα αποθήκευα ως βίντεο και τα ενσωμάτωνα στη σκηνή.

Χρησιμοποίησα έντονα χρώματα, όπου ήθελα να δώσω ζωντάνια και την αίσθηση του φανταστικού. Τα κορεσμένα χρώματα ταιριάζουν περισσότερο με το εξωπραγματικό στοιχείο. Με τη χρήση των χρωμάτων προσπάθησα να δώσω μια

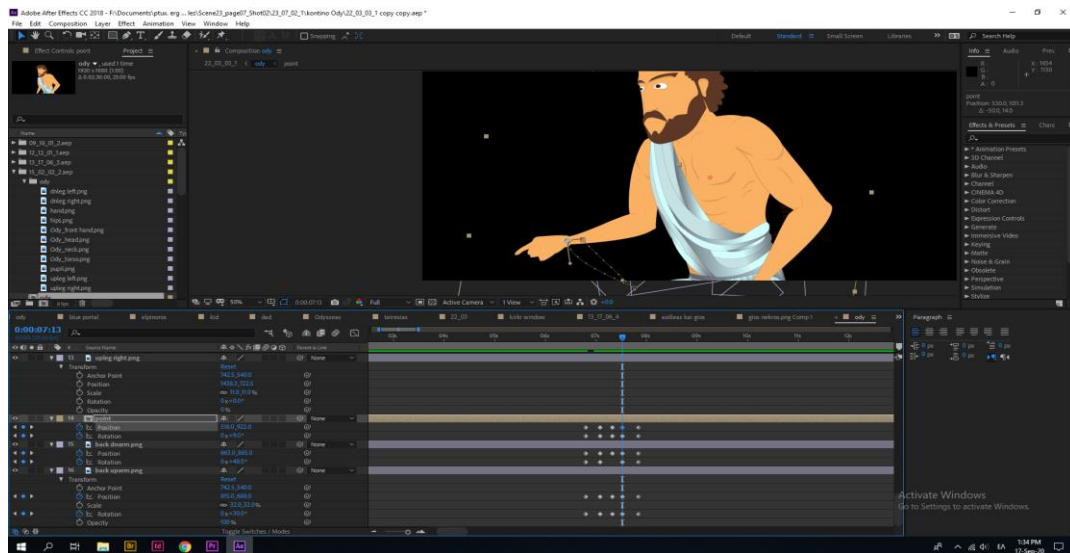
διαφορετική ατμόσφαιρα, ύφος και φωτισμό σε κάθε σκηνή, διαχωρίζοντας κυρίως τις σκηνές του παρελθόντος και του παρόντος, του πάνω και του κάτω κόσμου.



Εικόνες 21, 22: Φωτογραφία της σπηλιάς της Καλυψώς (από τουριστικό οδηγό της Μάλτας) και απεικόνισή της ως σκηνικό στην ταινία.

2.2. Η σχεδίαση του σκελετού της κίνησης (rigging) και η απόδοση της κίνησης

Χρησιμοποίησα το πρόγραμμα After Effects της Adobe, όπου μετέφερα τα αποθηκευμένα "κομμάτια" των χαρακτήρων, τα τοποθέτησα στις κατάλληλες θέσεις και δημιούργησα ενιαίο σώμα. Στη συνέχεια έδωσα κίνηση στο σώμα ως προς τις μεγάλες κινήσεις, όπως η κίνηση μέσα στη βάρκα, και μετά στις πιο λεπτές κινήσεις, όπως το περπάτημα και το κούνημα του κεφαλιού και των χεριών. Συγκεκριμένα στο After Effects, για κάθε κίνηση είτε χαρακτήρα, είτε αντικειμένου, δηλώνω την αρχική θέση του σημείου που θα κινηθεί βάζοντας το αρχικό keyframe. Με άλλο keyframe δηλώνω την τελική θέση της κίνησης και έτσι δημιουργείται το μονοπάτι (path) της κίνησης. οι ενδιάμεσες κινήσεις δημιουργούνται αυτόματα. Σε ειδικές περιπτώσεις δίνεται η δυνατότητα με ενδιάμεσα keyframes να γίνουν πιο λεπτομερείς οι κινήσεις.



Εικόνα 23: Οι κινήσεις των χεριών στο πρόγραμμα After Effects της Adobe.

Την κίνηση ορισμένων κυμάτων την δημιούργησα με τη χρήση πολλαπλών layers σε σχήμα οβάλ, αποθηκευμένα ως ένα σώμα στα οποία έδωσα μια επαναλαμβανόμενη κίνηση πάνω - κάτω. Μετά αναπαρήγαγα αυτά τα σώματα σε διαφορετικά μεγέθη και διαφορετικές στιγμές εκκίνησης. Τέλος τα ενσωμάτωσα στην αντίστοιχη σκηνή.

2.3. Η ηχογράφιση

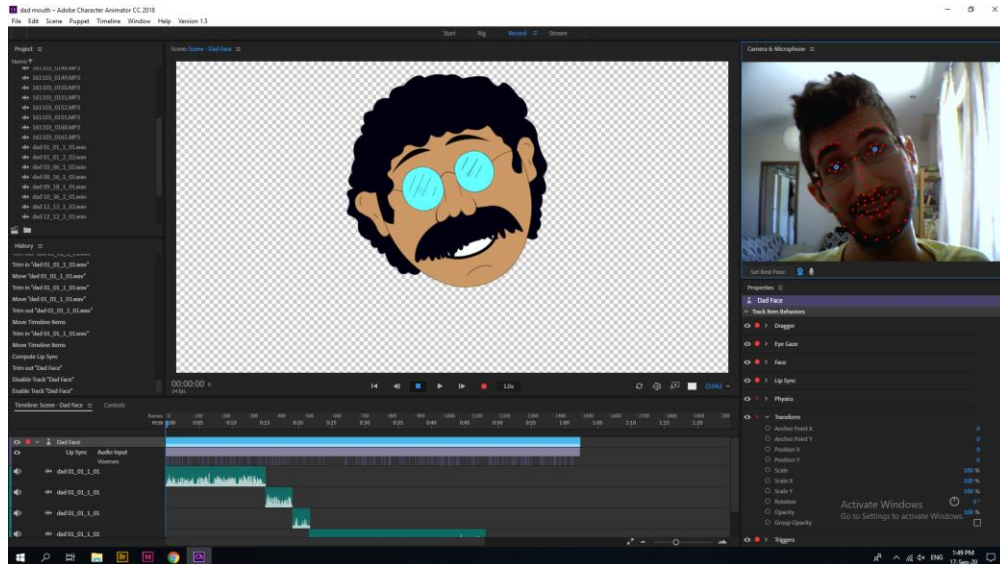
Τη φωνή τους στους χαρακτήρες ευγενικά παραχώρησαν 8 άτομα "ηθοποιοί" – πρόσωπα του φιλικού μου περιβάλλοντος – αφού διάβασαν τους διαλόγους στα έτοιμα πλάνα και προετοιμάστηκαν κατάλληλα με τις απαραίτητες σκηνοθετικές οδηγίες, ώστε να ανταποκριθούν στις εκφραστικές ανάγκες του σεναρίου και γενικά να μπουν στο κλίμα και το ύφος του κάθε χαρακτήρα.

2.4. Ο συγχρονισμός των χειλιών (lip-sync)

Σε αυτό το σημείο χρειάστηκε να επαναπροσδιορίσω τις χρονικές διάρκειες που αρχικά είχα επιλέξει συνδυάζοντας τις ηχογραφημένες φωνές και τις αντίστοιχες κινήσεις των χαρακτήρων.

Για τον συγχρονισμό των χειλιών των χαρακτήρων εργάστηκα ως εξής: Αρχικά σχεδίασα τα χείλη κάθε χαρακτήρα σε διαφορετικές κινήσεις που ανταποκρίνονται στα φωνήεντα και τα σύμφωνα, στο Photoshop. Την κάθε κίνηση την αποθήκευσα σε ξεχωριστό layer και το δήλωσα με τον αντίστοιχο φθόγγο. Στη συνέχεια χρησιμοποίησα το πρόγραμμα Character Animator της Adobe, στο οποίο μπορεί κανείς να επεξεργαστεί τα αρχεία του psd του Photoshop. Έκανα συγχρονισμό, χρησιμοποιώντας την αντίστοιχη εντολή του προγράμματος, των χειλιών με τα ηχογραφημένα αρχεία. Αποθήκευα τα συγχρονισμένα χείλη σαν φωτογραφίες καρέ καρέ, (frame by frame) και έβαζα τα frames στο πρόγραμμα ως image sequence. Στη συνέχεια έβαζα και τον ήχο και τα προσάρμοζα στο σώμα του αντίστοιχου χαρακτήρα.

Ένας ακόμη τρόπος με τον οποίο χειρίστηκα τις κινήσεις του προσώπου των χαρακτήρων στο ίδιο πρόγραμμα, ήταν ο συγχρονισμός μέσω κάμερας. Το πρόγραμμα «διαβάζει» τις κινήσεις του προσώπου μου μέσω κάμερας και τις αποδίδει στον επιλεγμένο χαρακτήρα, όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα:



Εικόνα 24: Συγχρονισμός χειλιών στο Character Animator.

2.5. Η χρησιμοποίηση ειδικών Εφφέ (Effets)

Σε πολλά σημεία της ταινίας χρησιμοποιώ το εφφέ blur για να δώσω την αίσθηση του μικρού βάθους πεδίου.

Στη σκηνή των νεκρών, τόσο στα σώματα των νεκρών, όσο και στη δίνη, πρόσθεσα ειδικά εφφέ - έτοιμα plugins - glowing effects για να αποδώσω μια φωτεινή αύρα γύρω τους και την αίσθηση του υπερβατικού.

2.6. Η Σύνθεση (Composition)

Στο πρόγραμμα After Effects, με την εισαγωγή όλων των layers ενός πλάνου, ενώνονται και δημιουργούνται τα πλάνα, ώστε να είναι έτοιμα για το στάδιο του τελικού μοντάζ.

Κεφάλαιο 3

Μετα-παραγωγή (Post-production)

Το στάδιο αυτό περιλαμβάνει την επιλογή και ενσωμάτωση της μουσικής και των ήχων, τους τίτλους, το τελικό μοντάζ και το στοιχείο της διαδραστικότητας, το οποίο στην παρούσα εργασία περιλαμβάνει την επιλογή της επόμενης σκηνής από τον θεατή (choose-your-own-adventure).

3.1. Μουσική

Χρησιμοποίησα μουσική υπόκρουση από ορχηστρική μουσική (instrumental soundtracks) από το ηλεκτρονικό παιχνίδι «God of War». Στο παιχνίδι ο πρωταγωνιστής έρχεται αντιμέτωπος με τους θεούς του Ολύμπου, όπως και στην Οδύσσεια ο Οδυσσέας έχει να αντιμετωπίσει την οργή του θεού Ποσειδώνα.

Για το σημείο κατά το οποίο ο θεατής καλείται να επιλέξει τη συνέχεια της ιστορίας, συνθέσαμε, με τη βοήθεια ειδικού ηχολήπτη, ένα μουσικό χαλί. Επιδιώξαμε να δημιουργεί μια ατμόσφαιρα που να ενεργοποιεί τον θεατή, ώστε να συμμετέχει στη διαδικασία και εγκαίρως να αποφασίζει.

Η μουσική στους τίτλους τέλους είναι μια μοντέρνα εκδοχή μουσικής υπόκρουσης ηλεκτρονικού παιχνιδιού που ονομάζεται: «Assassin's Creed Odyssey». Η μουσική ταιριάζει με την εποχή και οι στίχοι αναφέρονται στην Οδύσσεια.

3.2. Ήχος

Εργάστηκα στο πρόγραμμα Premiere όπου σε ένα πρώτο στάδιο έκανα ομαδοποίηση των ήχων σε: sound effects, μουσική και φωνές. Στη συνέχεια, ισορρόπησα τις εντάσεις, ώστε να είναι στο ίδιο επίπεδο. Πρόσθεσα equalizer στις φωνές, ώστε να αφαιρεθούν οι πολύ υψηλές και οι πολύ χαμηλές συχνότητες και έκανα export μόνο τους ήχους. Στο νέο ηχητικό αρχείο επεξεργάστηκα το βάθος, ώστε να ταιριάζουν οι φωνές στις συνθήκες και το περιβάλλον στο οποίο ακούγονται. Τέλος, πρόσθεσα ένα effects: single-band compressor, ώστε να υπάρξει μια τελική ομοιογένεια. Στη φάση αυτή πολύτιμη ήταν η βοήθεια του ηχολήπτη Ν. Κοστικώνα.

3.3. Τίτλοι

Ο τίτλος του έργου εμφανίζεται στην αρχή και στο τέλος της ταινίας. Στους τίτλους τέλους (credits), εκτός από τον τίτλο και το όνομα του δημιουργού, αναφέρονται τα

ονόματα των συντελεστών, κυρίως όσων ευγενικά συνέβαλαν με τη φωνή τους, συνοδευόμενα από βίντεο μερικών δευτερολέπτων με τον ήρωα που εμπνύχωναν. Τέλος παρουσιάζονται οι πηγές από τις οποίες πήρα τους ήχους, τα sound effects και τη μουσική.

3.4. Μοντάζ

Εργάστηκα στο πρόγραμμα Premiere, όπου έκανα την τελική ενοποίηση και εξαγωγή σε ένα βίντεο 32', το οποίο στη συνέχεια διαχώρισα σε μικρότερα μέρη, σε 50 βίντεο.

3.5. Διαδραστικότητα

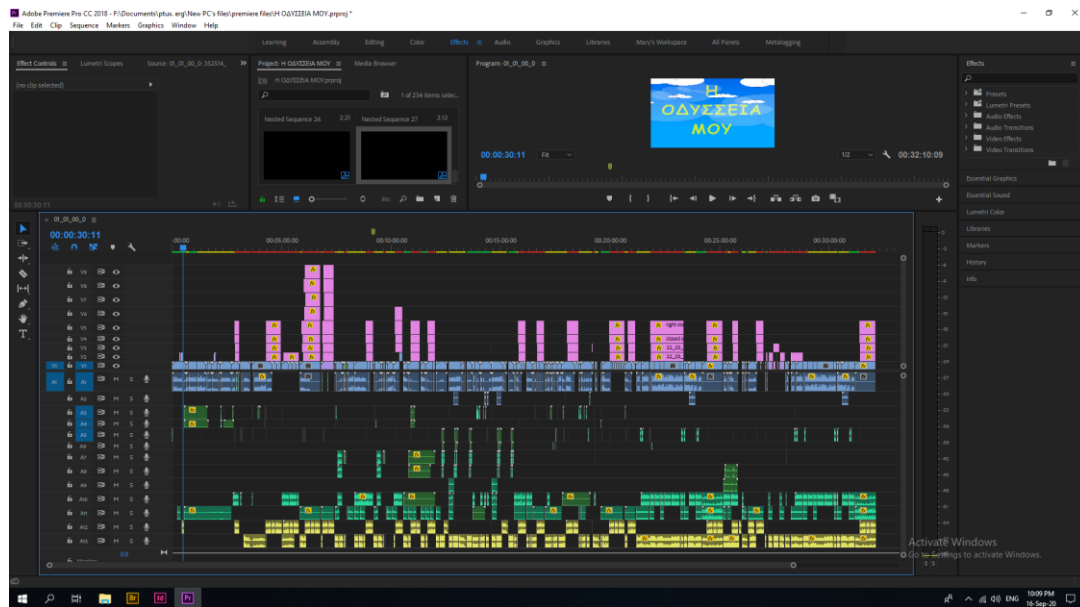
Επεξεργάστηκα τα βίντεο στο πρόγραμμα Animate της Adobe για να πετύχω το στοιχείο της διαδραστικότητας και τη δυνατότητα επιλογής από τον θεατή της συνέχειας της ιστορίας. Δημιούργησα τρία layers.

Στο πρώτο τοποθέτησα τα 50 βίντεο που είχα ετοιμάσει σε αντίστοιχα frames τα οποία και ονομάτισα δίνοντας διαφορετικό label (σημαιάκι) στο καθένα. Δημιούργησα ένα επιπλέον αρχικό κενό frame στο οποίο ενσωμάτωσα μόνο ένα button (κουμπί) για την εκκίνηση.

Στο δεύτερο layer τοποθέτησα τα buttons – διαφορετικό κουμπί για κάθε επιλογή, σε όσα βίντεο χρειάζονται επιλογές.

Στο τρίτο layer δημιούργησα τα actions χρησιμοποιώντας τη γλώσσα προγραμματισμού action script 3.0. Σε κάθε βίντεο ενσωμάτωσα την εντολή, ώστε όταν τελειώνει αυτό να ακολουθεί το επόμενο. Στα βίντεο που υπάρχει επιλογή έδωσα την εντολή να συνδέονται τα συγκεκριμένα buttons με τα αντίστοιχα βίντεο.

Έκανα έναν τελικό έλεγχο και τις τελικές διορθώσεις, ώστε το αποτέλεσμα να ανταποκρίνεται όσο γίνεται περισσότερο στην αρχική ιδέα.



Εικόνα 25: Η τελική επεξεργασία στο πρόγραμμα Premiere.

Συμπεράσματα

Η ενασχόληση με τα ομηρικά έπη και ιδιαίτερα την Οδύσσεια αποτελεί από μόνη της μια μοναδική εμπειρία, πολύ περισσότερο όταν τα προσωπικά μου βιώματα συνδέονται με επιτόπιες έρευνες και επιστημονικές αναζητήσεις του πατέρα μου. Το πιο σημαντικό που αποκόμισα από αυτή την εργασία, από τη δική μου Οδύσσεια, ήταν ότι μου έδωσε χώρο να χρησιμοποιήσω τη φαντασία μου. Η θεματολογία αφήνει περιθώρια και για συνέχεια, αφού εδώ παρουσιάστηκε μόνο ένα μικρό μέρος από το φανταστικό της Οδύσσειας. Επίσης, η επιλογή του κινουμένου σχεδίου, ως μέσο έκφρασης, μου έδωσε τη δυνατότητα να παρουσιάσω στοιχεία σεναρίου και σκηνοθεσίας που ίσως δεν θα μπορούσα με άλλα εκφραστικά μέσα. Κι ακόμη, επειδή ανέλαβα όλα τα στάδια παραγωγής, είχα την ευκαιρία να διαπιστώσω τις τεχνικές δυσκολίες και τις προκλήσεις που προκύπτουν, καθώς και τα όρια των δυνατοτήτων και των προτιμήσεών μου.

Τελικά η εργασία αυτή ήταν μια πορεία προς τη δική μου Ιθάκη· δεν ξέρω αν έφθασα, αν πέτυχα το στόχο μου, όμως άξιζε η διαδρομή, τουλάχιστον, όπως λέει και ο ποιητής Κ. Καβάφης: «μου έδωσε το ωραίο ταξίδι».

Βιβλιογραφία

Αγγελής, Ι. (2018): Δημιουργία της ταινίας μικρού μήκους «Εντροπία» με τη μέθοδο της τρισδιάστατης σχεδιοκίνησης. *Πτυχιακή εργασία*. Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής. Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών.

Azéma, M. & Rivère, F. (2012): «Animation in Palaeolithic art: a pre-echo of cinema», *Antiquity*, 86(332), pp.316-324.

Βασιλειάδης, Γ. (2006): «Ιστορία και Αισθητική του Κινούμενου Σχεδίου», Εκδόσεις Αιγόκερως.

Bertoline, G. R., Hartman, N., & Adamo-Villani, N. (2009). Computer-Aided Design, Computer-Aided Engineering, and Visualization. In *Springer Handbook of Automation* (pp. 645-652). Springer, Berlin, Heidelberg.

Zorich, Z. (2014): «Early Humans Made Animated Art», *Nautilus*.

Καμπάνης, Ν. (2003): «Η τελευταία ευκαιρία», Αθήνα.

Καμπάνης, Ν. (2004): «Το νησί με τις ευθείες», Αθήνα.

Καμπάνης, Ν. (2008): «Ομηρική Ιθάκη είναι η Παλική Κεφαλονιάς», Αθήνα.

Καμπάνης, Ν. (2019): «Η Ιθάκη του Ομήρου», Αθήνα.

Κιούκας, Α., Φόρσος, Ν., Λιναράς, Θ., Θεοδορίδης, Μ. & Μηλώσης, Δ. (2003): «Η Κινηματογραφική Αφήγηση», Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.

Κιούρκου, Α. & Μεγαριώτη, Κ. (2018): «Η ιστορία των comics και του animation». *Πτυχιακή εργασία*, ΤΕΙ Δ. Ελλάδας.

Μαντουβάλου, Σ., & Παπαδανιήλ, Α. (2016): «Διαδραστικό Περιβάλλον Μάθησης «Ένα Γράμμα Μια Ιστορία» Μια Καινοτόμος Μορφή Εκπαίδευσης», *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 6(1Α).

Μούρη, Ε. (2015): Οι δώδεκα βασικές αρχές του animation και η συμβολή τους στην δημιουργία Κινούμενης Εικόνας. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 8(4B).

Μπιτζούνη, Α. (2009): Σχεδίαση ταινίας animation μικρού μήκους με απευθυνόμενο κοινό τα παιδιά, έπειτα από συνεργασία με αυτά. *Πτυχιακή εργασία*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Σύρος.

Παπαδημητρίου, Ε. (2017): Animation. Ιστορική αναδρομή. Παρουσίαση ενός σύντομου animation After Effects με την αναλυτική επεξήγηση των σταδίων δημιουργίας του. *Πτυχιακή εργασία*. ΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας. Τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ. Πύργος.

Σιάκας, Σ. & Γκούσιος, Χ.(2016): Το Animation στην εκπαίδευση: Η περίπτωση ενός σχολικού βιωματικού εργαστηρίου για την δημιουργία από τους μαθητές ενός επίκαιρου κοινωνικού μηνύματος. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 12(2), pp.166-177.

Σιδέρης, Ζ. (1978): «Ομήρου Οδύσσεια». ΟΕΔΒ.

Steuer, J. (1992): Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of communication*, 42(4), pp.73-93.

Τριβιζάς, Ε. (1997): «Τα 88 ντολμαδάκια». Εκδόσεις: Καλέντης.

Thomas, F., Johnston, O. and Thomas, F. (1995): *The illusion of life: Disney animation* (pp. 306-312). New York: Hyperion.

Webster, C. (2005): *Animation: the mechanics of motion*. Routledge.

Ιστοσελίδες

<https://animationartati.weebly.com/>

<https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/>

<https://el.wikipedia.org/wiki/Animation>

https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamebook>

<https://www.bustle.com/p/10-choose-your-own-adventure-books-for-adults-because-its-way-more-fun-to-mess-up-your-life-in-book-form-8962318>

Casmenco Chris, 2018. <https://animeight.com/2018/02/21/3d-production-pipeline/>

<https://geomythiki.blogspot.com/2016/11/agar-qim-l-imnajdra-3600-3200.html>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Οι χαρακτήρες της ταινίας

Ο πατέρας

Άντρας γύρω στα 40, γεωλόγος, Ομηρικός ερευνητής. Είναι δραστήριος και ενθουσιώδης τύπος. Του αρέσουν οι περιπέτειες και οι εξερευνήσεις. Όταν ανακαλύπτει κάτι καινούριο, δεν μπορεί να αντισταθεί στην πρόκληση και αντιδρά με αυθορμητισμό, με διαίσθηση, σχεδόν σαν παιδί. Αναζητά κάτι καινούριο, θέλει να το ζήσει, να αποκτήσει νέες γνώσεις μέσα από τις εμπειρίες του. Η βαθιά του επιθυμία και στόχος είναι να αποκαλύψει την πραγματική Ομηρική Ιθάκη και όλα τα τοπία που περιγράφει ο Όμηρος στην «Οδύσσεια». Είναι τόσο αφοσιωμένος στο στόχο του που καμιά φορά προσπερνά τις ανάγκες του γιου του. Τον γιο του τον αγαπάει και θέλει να τον μυήσει στην ιδέα της αναζήτησης της αλήθειας και στην αγάπη για την περιπέτεια. Όμως, κάποιες φορές γίνεται επίμονος, ισχυρογνώμων και ριψοκίνδυνος, σε τέτοιο βαθμό που προκαλεί εκνευρισμό στο παιδί του.

Ο Οδυσσεύς είναι για τον πατέρα ο ήρωας της ζωής του. Ο πατέρας μένει εκστατικός όταν τον συναντά και τον ακολουθεί στις περιπέτειές του για να διαπιστώσει αν όλα όσα πιστεύει και γράφει στα βιβλία του για την Ομηρική Γεωγραφία είναι αληθινά.

Ο γιος

Ένα παιδί 10 χρονών· είναι άνετος τύπος που ακολουθεί πρόθυμα τον πατέρα του στις περιπέτειες και μάλιστα αναλαμβάνει να τις απαθανατίσει. Του αρέσουν οι περιπέτειες και θέλει να ζει νέες εμπειρίες. Φαίνεται να ενθουσιάζεται και να εκπλήσσεται με κάθε τι καινούριο. Συμβιβάζεται με τις επιλογές του πατέρα του, ωστόσο, δεν συμμερίζεται την άκρατο ενθουσιασμό, την άγνοια κινδύνου ή την τόλμη του πατέρα του. Η κατάσταση του προκαλεί ανασφάλεια και φόβο, ιδιαίτερα όταν μπλέκονται σε επικίνδυνες ή συναισθηματικά φορτισμένες περιπέτειες. Ο βασικός του στόχος είναι να γυρίσει στο σπίτι του, στα παλιά, γνώριμα μέρη του, όπου αισθάνεται ασφάλεια και προστασία. Τον πατέρα του τον θαυμάζει και τον αγαπά. Όμως, όταν αντιλαμβάνεται ότι η έρευνα μονοπωλεί το ενδιαφέρον του πατέρα, ο οποίος δεν υπολογίζει τις ανάγκες του γιου του, εκνευρίζεται, θυμώνει και θέλει να τον εκδικηθεί. Κάποιες φορές νοιώθει ότι οι ρόλοι έχουν ανατραπεί και αντί ο πατέρας να προστατεύει τον γιο, ο γιος μιλά τη γλώσσα της ωριμότητας και της λογικής και προσπαθεί να επαναφέρει τον πατέρα σε μια σίγουρη και ασφαλή πορεία

επιστροφής. Σε κάθε περίπτωση πάντως οι επιλογές του πατέρα επηρεάζουν τον χαρακτήρα και την συμπεριφορά του γιου.

Ο φύλακας του αρχαιολογικού χώρου

Άνθρωπος σοβαρός, τυπικός, προσπαθεί να κάνει ευσυνείδητα τη δουλειά του και ενημερώνει για την απαγόρευση εισόδου στον αρχαιολογικό χώρο. Η στάση του αλλάζει και αποκτά κάποιο ενδιαφέρον και μικρά δείγματα ενθουσιασμού και θαυμασμού, όταν ακούει από τον πατέρα την ιδιότητά του ως Ομηρικό ερευνητή που αναζητά στοιχεία για την έρευνά του. Αρχίζει να αποκτά ενδιαφέρον η συνομιλία. Τελικά και παρά την τυπική απαγόρευση, ο φύλακας επιτρέπει στον πατέρα και τον γιο να περάσουν στον χώρο.

Ο Αίολος

Ο οικονόμος (ταμίας) του Δία για τους ανέμους. Προσπάθησε να βοηθήσει τον Οδυσσέα δίνοντάς του, κλεισμένους σε ένα σακί, όλους τους ανέμους. Οι σύντροφοι του Οδυσσέα ικανοποιώντας την περιέργειά τους, άνοιξαν το σακί με αποτέλεσμα να ελευθερωθούν οι άνεμοι και να τους απομακρύνουν από την πατρίδα. Ο Αίολος με τη βαριά φωνή του, τους καταριέται και φαίνεται εκνευρισμένος, θυμωμένος, εκδικητικός. Μιλά με την απογοήτευση και τον θυμό εκείνου που ευεργέτησε κάποιον και δεν εκτιμήθηκε.

Ο Οδυσσέας

Ο Ομηρικός ήρωας, βασιλιάς των Κεφαλλήνων, βασανίζεται από τη νοσταλγία για την πατρίδα στην οποία επιδιώκει να φτάσει με τους συντρόφους του. Συναντά, όμως, δυσκολίες, εμπόδια με πραγματική ή φαντασιακή – συμβολική υπόσταση τα οποία πρέπει να ξεπεράσει. Πολυμήχανος, εύστροφος, ψύχραιμος καλείται να πάρει τις σωστές αποφάσεις την κατάλληλη στιγμή. Διακρίνεται από την υπευθυνότητα, τη σοβαρότητα και τη στρατηγική σκέψη του ηγέτη. Απευθύνεται προς τους άλλους με λιτό, λακωνικό τρόπο, με τη σιγουριά και τη σταθερότητα του αρχηγού.

Ο Ευρύλοχος

Πιστός σύντροφος του Οδυσσέα. Παρακολουθεί τα τεκταινόμενα στο παλάτι της Κίρκης. Δείχνει υπευθυνότητα· είναι σε εγρήγορση για να μεταφέρει όσα είδε στον Οδυσσέα. Φαίνεται ότι εκτιμά τη θέση που του έχει δώσει ο αρχηγός, μιλά με έκπληξη και αγωνία για την εξέλιξη της υπόθεσης και επιδιώκει να προστατεύσει

τους συντρόφους του αλλά και τον πατέρα και τον γιο, ώστε να μην πέσουν θύματα της Κίρκης.

Η Κίρκη

Μάγισσα, φιλόξενη αλλά και σκληρή. Επιδιώκει με κάθε τρόπο να κρατήσει κοντά της τους ανθρώπους μεταμορφώνοντας τους σε γουρούνια.

Οι Σειρήνες

Μυθικά πλάσματα, όπως τα περιέγραψε η Κίρκη στον Οδυσσέα – πιθανόν αντιπρόσωποι μιας γειτονικής ανταγωνιστικής μητριαρχικής κοινωνίας – με κάποια χαρακτηριστικά και φωνή γυναικεία. Ακούγονται σαγηνευτικές, προκλητικές, ώστε να πείσουν τους διερχόμενους να πλησιάσουν τον τόπο τους.

Οι Νεκροί

Ελπήνωρ

Σύντροφος του Οδυσσέα, ο οποίος μετά το γλέντι στο παλάτι της Κίρκης, βγήκε από τον φεγγίτη στη στέγη να πάρει αέρα και μεθυσμένος καθώς ήταν αποκοιμήθηκε. Καθώς όμως ξαφνικά ο Οδυσσέας, μέσα στη νύχτα, ξεσήκωσε τους συντρόφους να εγκαταλείψουν το νησί της Κίρκης, αυτός μέσα στη μέθη του, δεν κατάλαβε πού βρισκόταν και έπεσε από τη στέγη και σκοτώθηκε. Ως νεκρός μοιάζει να κουβαλά τις ενοχές για τον άδικο θάνατό του. μιλά με παράπονο, θλίψη και πόνο στον Οδυσσέα. Του ζητά να μην τον αφήσει άταφο γιατί θα στοιχειώσει (προϊστορική παράδοση για τους νεκρούς)

Τειρεσίας

Ο μάντης τον οποίο συναντά ο Οδυσσέας στον Κάτω Κόσμο, είναι μυστηριώδης και προκαλεί το ενδιαφέρον για τα μελλούμενα. Τη συνάντηση αυτή ο Όμηρος την παρουσιάζει για να αποκαλύψει ο μάντης ότι ο Οδυσσέας θα πεθάνει ειρηνικά στην πατρίδα, αλλά ο τάφος και τα οστά θα βρεθούν κάπου μακριά (στα Τζανάτα Κεφαλονιάς, όπου βρέθηκε βασιλικός τάφος;)

Αχιλλέας

Ο ήρωας, βασιλιάς των Μυρμιδόνων, βρέθηκε στον Κάτω Κόσμο, αφού με ύπουλο τρόπο, σύμφωνα με την παράδοση, τον χτύπησε ο Πάρις στο τρωτό του σημείο, την φτέρνα. Σοβαρή φυσιογνωμία, με το ανάστημα του βασιλιά μιλά με παράπονο για την

ομορφιά της ζωής. Ακούγεται, όπως είναι φυσικό, πικραμένος και θλιμμένος για τον γρήγορο θάνατό του και με τους στίχους του Ομήρου υμνεί τη ζωή:

«Θα 'θελα να 'μια χωρικός και να ξενοδουλεύω
Σε αφέντη δίχως κτήματα, που 'ναι το βιος του λίγο,
Παρά να βασιλεύω εδώ στους πεθαμένους όλους»

(μετάφραση: Σιδέρης, 1978)

Πατέρας κι αυτός, εκφράζει την αγωνία του για τον αγαπημένο του γιο και τη στάση ζωής του, αν δηλαδή ανταποκρίνεται στον ηρωισμό και την παλληκαριά τη δική του. και αφού παίρνει τις απαντήσεις του χάνεται ξανά στου Κάτω Κόσμου τη σιγή.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Το σενάριο της ταινίας

Η Οδύσσειά μου

Σκηνή 1

Σελίδες από το τετράδιο εκθέσεων ενός παιδιού περνούν μπροστά από τον φακό, ο οποίος σταματάει σε μια, ενώ ακούγεται η φωνή του παιδιού να διαβάζει:

Παιδί: Το καλοκαίρι πήγαμε στη Μάλτα. Ήταν πολύ ωραία. Είδαμε κάστρα, πανοπλίες, αρχαία. Με τον μπαμπά μου πήγαμε και σε ένα αρχαίο παλάτι. Κι εκεί ξεκίνησαν όλα.

Οι σελίδες φεύγουν από την οθόνη και ξεπροβάλλει μέσα απ' αυτές το διάστημα με διαστημόπλοια και διάφορα αντικείμενα να αιωρούνται. Ακούγεται πάλι το παιδί:

Παιδί: Σε αυτή την περιπέτεια θα χρειαστώ τη βοήθειά σας. Πρέπει να πάρουμε δύσκολες αποφάσεις εγώ και ο μπαμπάς μου. Η επιλογή είναι δική σου και η μοίρα μας στα χέρια σου.

Καθώς το παιδί μιλά, ο ουρανός γίνεται γαλάζιος με σύννεφα ανάμεσα από τα οποία εμφανίζεται ο τίτλος της ταινίας: «Η Οδύσσειά μου». Το πλάνο πλησιάζει προς το έδαφος, όπου εμφανίζεται ο αρχαιολογικός χώρος δίπλα στη θάλασσα, ένας φράχτης από συρματοπλέγμα και έξω από το φράχτη ο πατέρας με τον γιο να περπατούν κατά μήκος. Ο πατέρας, ένας τύπος ψηλός με μουστάκι και γυαλιά, μιλάει διαρκώς για την έρευνα σχετικά με την «Ομήρου Οδύσσεια» και την πραγματική Ιθάκη. Ο δεκάχρονος γιος του, που φοράει πάντα ένα κόκκινο καπελάκι, κρατά μια βιντεοκάμερα, περπατά δίπλα στον πατέρα του και τον ακούει προσεκτικά:

Πατέρας: Στο κράτος της Μάλτας υπάρχουν κάποια από τα τοπία της Οδύσσειας που υποτίθεται ότι είναι φανταστικά και τα περιγράφει ο Όμηρος στις ραψωδίες ι', κ', λ' και μ', και είναι γνωστά με το κοινό όνομα «το φανταστικό της Οδύσσειας». *(η κάμερα πλησιάζει στα πρόσωπα, κοντινό πλάνο)* Παλιά νόμιζαν όλα αυτά είναι φανταστικές περιγραφές του Ομήρου, ενώ εδώ στη Μάλτα, επισκεφθήκαμε τη χερσόνησο Cirkewwa, πρόσεξε το όνομα Cirk ewwa, που είχε το παλάτι της η Κίρκη, όπως λέει ο Όμηρος – την Κίρκη στην Αία – κι εδώ κοντά υπάρχει ένα νησί που ταιριάζει απόλυτα με την περιγραφή του νησιού του Αιόλου και το όνομά του ακόμη, Filfla, θυμίζει τον φίλον Αίολο του Ομήρου. *(μεσαίο πλάνο στους δυο, ενώ πίσω τους υπάρχουν κάποιοι επισκέπτες που κοιτάζουν τα αρχαία έξω από το συρματοπλέγμα)* Πολλά από τα προϊστορικά ευρήματα που θαυμάσαμε στο μουσείο της Βαλέττα προέρχονται από τα δυο σπουδαία μεγαλιθικά παλάτια - ναούς της μητριαρχικής κοινωνίας που θα επισκεφθούμε τώρα.

Το πλάνο γίνεται μακρινό. Στα συρματοπλέγματα υπάρχουν αφίσες και επιγραφή που πληροφορεί ότι βρίσκονται στο ναό Μιάντρα. Ορισμένοι τουρίστες βλέπουν τα

Σκηνή 2

Ο πατέρας απελπισμένος βλέπει τη σχισμή να κλείνει και να χάνεται.

Πατέρας: Αμάν! Πού είναι ο γιος μου;

Μπροστά του εμφανίζεται άλλη μια παρόμοια σχισμή και μέσα από τη δίνη της πετάγεται η βιντεοκάμερα που κρατούσε ο γιος του. Ο πατέρας την σηκώνει (*κοντινό πλάνο στην βιντεοκάμερα και στο χέρι του πατέρα*). Την ανοίγει και παρακολουθεί το περιεχόμενό της. (*μεσαίο πλάνο ο πατέρας με την βιντεοκάμερα στα χέρια*). Ακούγεται ο γιος του σε μεγάλη ηλικία.

Γιος: Πατέρα! Αν το βλέπεις αυτό σημαίνει ότι έχω πεθάνει, εδώ και 4000 χρόνια. Ναι, καλά κατάλαβες, ταξίδεψα πίσω στο χρόνο. Γνώρισα τον Οδυσσέα, την Κίρκη και άλλους. Αυτή η κασέτα (*η φωνή του χάνεται, το πλάνο ανεβαίνει προς τον ουρανό και ο πατέρας μονολογεί*)

Πατέρας: (*απογοητευμένος*) Θα τελείωσε η μπαταρία.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 3

Η σκηνή διεξάγεται στο εσωτερικό ενός παλατιού. Στους τοίχους σε εσοχές υπάρχουν αγάλματα από διάφορες εποχές και πολιτισμούς. Ο μικρός βιντεοσκοπεί, ενώ ο πατέρας πέφτει μέσα από τη δίνη που τον μεταφέρει σε αυτό το σημείο.

Πατέρας: (*ενθουσιασμένος*) Ξέρεις πού είμαστε; Ορέ, ξέρεις πού είμαστε; Όπως στις ταινίες, έτσι κι εμάς μας ρούφηξε μια ρωγμή στο χρόνο και μας έβγαλε στο ίδιο σημείο που βρισκόμασταν, αλλά χιλιάδες χρόνια πίσω. Μην τραβάς τώρα! Σου μιλάω! Ή μάλλον όχι! Μην σταματάς! Κατάγραφέ τα όλα! (*κοντινό πλάνο στο πρόσωπο του πατέρα σε μια εικόνα που φαίνεται να βιντεογραφείται από την κάμερα*). Είναι φοβερό αυτό που ζούμε! Πατέρας και γιος! (*μεσαίο πλάνο με πατέρα και γιο*) και να μας φέρει σε αυτή την περίοδο του χρόνου! Κάτσε να δω μια στιγμή. Πάω έξω.

Ο πατέρας βγαίνει έξω από το παλάτι και μένει μέσα μόνος του ο γιος (*κοντινό πλάνο να εξετάζει την κατάσταση της βιντεοκάμερας του*).

Ποια να είναι η συνέχεια;

Να συνεχίσουν μαζί (Σκηνή 5)

Να φύγει ο πατέρας μόνος του (Σκηνή 6)

Σκηνή 4

Ο πατέρας και ο γιος στέκονται στο εσωτερικό του παλατιού και βλέπουν μπροστά τους τρεις μεγάλες Πύλες. Μια κόκκινη, μια πράσινη και μια μπλε.

Πού να πάνε;

Κόκκινη Πύλη (Υπό κατασκευή)
Μπλε Πύλη (Σκηνή 31)

Πράσινη Πύλη (Υπό κατασκευή)
Έξω από το παλάτι (Σκηνή 5)

Σκηνή 5

Σε μακρινό πλάνο φαίνεται ο πατέρας έξω από το παλάτι. Βγαίνει από μέσα και ο γιος και πλησιάζει τον πατέρα.

Πατέρας: Ξέρω πού είμαστε! Πού θέλεις να πάμε; Στο νησί του Αιόλου; Στην Καλυψώ, στο Γκόζο; Ή στην Κίρκη από την άλλη μεριά;

Γιος: (αμήχανα) εεε Δεν ξέρω!

Πατέρας: (ενθουσιασμένος) Δεν το πιστεύω αυτό που ζούμε!

Το πλάνο είναι μακρινό και διακρίνονται τρία μεγαλοπρεπή κτίρια, παλάτια-ναοί, με κυρίαρχη τη φιγούρα της θεάς μάνας γης. Πατέρας και γιος μόλις που φαίνονται στην είσοδο του παλατιού, ενώ στο βάθος αχνοφαίνεται το νησί του Αιόλου.

Γιος: Μπαμπά! Πού είμαστε; Που είναι η μαμά;

Πατέρας: Παιδί μου! Αυτό είναι απίστευτο! Όνειρο ζούμε!

Πού να πάνε;

Νησί του Αιόλου (Σκηνή 7)
Κίρκη (Σκηνή 20)

Καλυψώ (Σκηνή 28)
Πίσω στο παλάτι (Σκηνή 4)

Σκηνή 6

Ο πατέρας βγαίνει έξω από το παλάτι ενθουσιασμένος. Τρίβει τα χέρια του και κοιτάζει δεξιά αριστερά.

Πού να πάει ο πατέρας μόνος του;

Νησί του Αιόλου (Σκηνή 8)
Κίρκη (Σκηνή 21)

Καλυψώ (Σκηνή 30)
Πίσω στο παλάτι (Σκηνή 4)

Σκηνή 7

Πατέρας και παιδί κατεβαίνουν σε μια παραλία. Εκεί βλέπουν μια βάρκα και την παίρνουν για να βγουν στ' ανοιχτά. Ο πατέρας κωπηλατεί. Τα πλάνα εναλλάσσονται από κοντινά σε μακρινά και το αντίθετο. Φτάνουν σε ένα απόκρημνο νησί. Βλέπουν τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του μέσα στα καράβια να απομακρύνονται από την ακτή και πίσω τους ο Αίολος να τους φωνάζει.

Αίολος: Έρρε νήσου θάσσον! Καταραμένοι, που μου ανοίξατε τον ασκό. Αφού ούτε οι θεοί δεν σας αγαπούν, γιατί εγώ να σας βοηθάω; Μια δουλειά σας ανέθεσα κι εσείς δεν την κάνατε σωστά! Καταραμένοι! Ελέγχιστοι ζοώντων.

Πατέρας: Πετύχαμε τον Οδυσσέα! Είμαστε τυχεροί! Είναι η στιγμή που τους διώχνει ο Αίολος, όταν ξαναγυρίσανε σ' εκείνον, αφού ανοίξανε τον ασκό, έχοντας δει μπροστά τους το χώμα της πατρίδας. Ήταν μπροστά στην Ιθάκη. Δεν ακολούθησαν

τις οδηγίες του και άνοιξαν τον ασκό με τους ανέμους, λίγο πριν φτάσουν στην Ιθάκη.

Γιος: Τι θα κάνουμε, τώρα;

Πατέρας: Πρέπει να ακολουθήσουμε τον Οδυσσέα!

Γιος: (έκπληκτος) Τι; Θα του μιλήσουμε;

Πατέρας: Ναι! Μπορούμε να του μιλήσουμε και να τον παρακαλέσουμε να μας πάρει μαζί του ή να μπούμε κρυφά σε κάποιο από τα καράβια του.

(τα μεσαία πλάνα εναλλάσσονται τότε στον πατέρα και τότε στον γιο)

Τι να κάνουν;

Να μιλήσουν στον Οδυσσέα (Σκηνή 9)

Να ανέβουν κρυφά σε ένα από τα καράβια (Σκηνή 11).

Σκηνή 8

Ο πατέρας κατεβαίνει σε μια παραλία. Εκεί βλέπει μια βάρκα και την παίρνει για να βγει στ' ανοιχτά. Ο πατέρας κωπηλατεί. Τα πλάνα εναλλάσσονται από κοντινά σε μακρινά και το αντίθετο. Φτάνει σε ένα απόκρημνο νησί. Βλέπει τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του μέσα στα καράβια να απομακρύνονται από την ακτή και πίσω τους ο Αίολος να τους φωνάζει.

Αίολος: Έρρε νήσου θάσσον! Καταραμένοι, που μου ανοίξατε τον ασκό. Αφού ούτε οι θεοί δεν σας αγαπούν, γιατί εγώ να σας βοηθάω; Μια δουλειά σας ανέθεσα κι εσείς δεν την κάνατε σωστά! Καταραμένοι! Ελέγχιστοι ζοώντων.

Πατέρας: Δεν το πιστεύω. Ο Οδυσσέας! Πρέπει να τον ακολουθήσω

Τι να κάνει;

Να μιλήσει στον Οδυσσέα (Σκηνή 10)

Να ανέβει κρυφά σε ένα από τα καράβια (Σκηνή 11)

Σκηνή 9

Ο πατέρας και ο γιος βρίσκονται μέσα στη βάρκα τους και πλησιάζουν το καράβι του Οδυσσέα. Τον βλέπουν να στέκεται στην πλώρη.

Πατέρας: Χαίρε Οδυσσέν, μέγα φέρτατε Αχαιών! Αναζητώ κι εγώ το σπιτικό μου. Πάρε μας μαζί σου! Έχουμε τον ίδιο νόστο.

Οδυσσέας: Οκ, ανεβείτε!

Ο πατέρας και ο γιος ανεβαίνουν στο καράβι του Οδυσσέα και μαζί του παρακολουθούν τα πλοία του που πλησιάζουν στο νησί των Λαιστρυγόνων.

Πατέρας: Εδώ πρέπει να είναι το νησί των Λαιστρυγόνων.

Τι να κάνει ο πατέρας;

Να προειδοποιήσει τον Οδυσσέα (Σκηνή 12).

Να μην προειδοποιήσει τον Οδυσσέα (Σκηνή 15).

Σκηνή 10

Ο πατέρας βρίσκεται μέσα στη βάρκα του και πλησιάζει το καράβι του Οδυσσέα. Τον βλέπει να στέκεται στην πλώρη.

Πατέρας: Χαίρε Οδυσσέν, μέγα φέρτατε Αχαιών! Αναζητώ κι εγώ το σπιτικό μου. Πάρε με μαζί σου! Έχουμε τον ίδιο νόστο.

Οδυσσέας: Οκ, ανέβα!

Ο πατέρας ανεβαίνει στο καράβι του Οδυσσέα και μαζί του παρακολουθεί τα πλοία του που πλησιάζουν στο νησί των Λαιστρυγόνων.

Πατέρας: Εδώ πρέπει να είναι το νησί των Λαιστρυγόνων.

Τι να κάνει ο πατέρας;

Να προειδοποιήσει τον Οδυσσέα (Σκηνή 14)

Να μην προειδοποιήσει τον Οδυσσέα (Σκηνή 13)

Σκηνή 11

Σε έναν μεγάλο κόλπο, τα 11 καράβια του Οδυσσέα αράζουν στην παραλία. Ακούγεται μια φωνή από μακριά.

Λαιστρυγόνας- Αντιφάτης: (με βροντερή φωνή) Ποιος πείραξε την κορούλα μου, ρε; Βγαίνει μέσα από τα δέντρα μια παρέα μεγαλόσωμων ανθρώπων. Αρπάζουν κοτρώνες, καμάκια και τρίαίνες και τα πετάνε προς τα καράβια. Ο κόλπος γεμίζει συντρίμια. Σταδιακά τα συντρίμια εξαφανίζονται και η θάλασσα καθαρίζει.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 12

Ο πατέρας βρίσκεται πάνω στο καράβι του Οδυσσέα μαζί του σε πρώτο πλάνο. Σε δεύτερο πλάνο στο βάθος φαίνονται τα 11 καράβια αραγμένα στην παραλία.

Πατέρας: Δεν έπρεπε να κατέβουμε σ' αυτό το νησί. Στην αρχή αυτοί που έστειλες για αγγελιοφόρους θα συναντήσουν άμαξες φορτωμένες ξυλεία και θα δουν μια κοπέλα στη βρύση να παίρνει νερό. Στην πραγματικότητα είναι ένα μικρό παιδί γιγάντων που θα οδηγήσει τους συντρόφους σου στην πόλη. Εκεί θα φωνάζει τη μάνα της και τον πατέρα της, οι οποίοι μαζί με άλλους χωριανούς θα καταστρέψουν όλα τα καράβια σου εκτός από ένα.

Καθώς τα λέει αυτά σε δεύτερο πλάνο φαίνεται η καταστροφή των καραβιών από τους γίγαντες Λαιστρυγόνες.

Οδυσσέας: (απευθύνεται στον πατέρα εκνευρισμένος) Εξαφανίσου! Φύγε!

Ο πατέρας συνειδητοποιεί ότι ο γιος του είχε εξαφανιστεί.

Πατέρας: Αμάν! Πού είναι ο γιος μου; Κατεβάστε με να δω αν ζει.

Κατεβάζουν τον πατέρα στην παραλία και το ένα καράβι του Οδυσσέα που απέμεινε απομακρύνεται στο πέλαγος. Μένει μόνος ο πατέρας να το βλέπει με αβέβαιη την τύχη του γιου του.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 13

Ο πατέρας μαζί με τον Οδυσσέα βρίσκονται πάνω στο καράβι και παρακολουθούν τα υπόλοιπα πλοία που είναι αραγμένα στην παραλία. Ακούγεται μια φωνή από μακριά. Λαιστρυγόνας- Αντιφάτης: (με βροντερή φωνή) Ποιος πείραξε την κορούλα μου, ρε; Βγαίνει μέσα από τα δέντρα μια παρέα μεγαλόσωμων ανθρώπων. Αρπάζουν κοτρώνες, καμάκια και τρίαίνες και τα πετάνε προς τα καράβια. Ο κόλπος γεμίζει συντρίμμια.

Ακολουθεί νέα σκηνή στο νησί της Κίρκης, όπου ο πατέρας ακολουθεί τους συντρόφους του Οδυσσέα. Ψήνουν και τρώνε ένα ελάφι στην παραλία.

Οδυσσέας: Ας φάμε αυτό το ελάφι στο όνομα των συντρόφων που χάσαμε.

Αφού έφαγαν προχώρησαν προς το παλάτι της Κίρκης. Οι σύντροφοι του Οδυσσέα μπήκαν μέσα. Ο πατέρας συνάντησε τον Ευρύλοχο, ο οποίος δεν μίληκε στο παλάτι, και του είπε:

Πατέρας: Θα μπω κι εγώ μέσα.

Κι ακολουθεί τους συντρόφους μέσα στο παλάτι. Η Κίρκη μετέτρεψε όλους τους συντρόφους μαζί και τον πατέρα σε γουρούνια. Ο Ευρύλοχος βλέποντας από το παράθυρο το γεγονός μονολογεί:

Ευρύλοχος: Στον Οδυσσέα! Να τα πω όλα στον Οδυσσέα!

Η άφιξη του Οδυσσέα και η γνώση του αντιδοτου αναγκάζει την Κίρκη να επαναφέρει τους συντρόφους στην ανθρώπινη μορφή τους... όλους εκτός από τον πατέρα...

Πατέρας: Τελικά το δηλητήριο το έβαλε στο φαγητό.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 14

Ο πατέρας βρίσκεται πάνω στο καράβι του Οδυσσέα μαζί του σε πρώτο πλάνο. Σε δεύτερο πλάνο στο βάθος φαίνονται τα 11 καράβια αραγμένα στην παραλία.

Πατέρας: Δεν έπρεπε να κατέβουμε σ' αυτό το νησί. Στην αρχή αυτοί που έστειλες για αγγελιοφόρους θα συναντήσουν άμαξες φορτωμένες ξυλεία και θα δουν μια κοπέλα στη βρύση να παίρνει νερό. Στην πραγματικότητα είναι ένα μικρό παιδί

γιγάντων που θα οδηγήσει τους συντρόφους σου στην πόλη. Εκεί θα φωνάξει τη μάνα της και τον πατέρα της οι οποίοι μαζί με άλλους χωριανούς θα καταστρέψουν όλα τα καράβια σου εκτός από ένα.

Καθώς τα λέει αυτά σε δεύτερο πλάνο φαίνεται η καταστροφή των καραβιών από τους γίγαντες Λαιστρυγόνες.

Οδυσσέας: (απευθύνεται στον πατέρα εκνευρισμένος) Εξαφανίσου! Φύγε!

Κατεβάζουν τον πατέρα από το πλοίο και τον αφήνουν μόνο του στην παραλία. Βλέπει το πλοίο να απομακρύνεται στον ορίζοντα.

Πατέρας: Να τον προειδοποιήσω ήθελα μόνο!

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 15

Ο πατέρας και ο γιος μαζί με τον Οδυσσέα βρίσκονται πάνω στο καράβι και παρακολουθούν τα υπόλοιπα πλοία που είναι αραγμένα στην παραλία. Ακούγεται μια φωνή από μακριά.

Λαιστρυγόνες- Αντιφάτης: (με βροντερή φωνή) Ποιος πείραξε την κορούλα μου, ρε; Βγαίνει μέσα από τα δέντρα μια παρέα μεγαλόσωμων ανθρώπων. Αρπάζουν κοτρώνες, καμάκια και τρίαίνες και τα πετάνε προς τα καράβια. Ο κόλπος γεμίζει συντρίμια.

Ακολουθεί νέα σκηνή στο νησί της Κίρκης όπου ο πατέρας και ο γιος ακολουθούν τους συντρόφους του Οδυσσέα. Ψήνουν και τρώνε ένα ελάφι στην παραλία.

Οδυσσέας: Ας φάμε αυτό το ελάφι στο όνομα των συντρόφων που χάσαμε.

Γιος: (προς τον πατέρα του, σε μεσαίο πλάνο) Μπαμπά, εδώ χάνονται καράβια και τρώνε ελάφια. Μπορούμε να πάμε πίσω στο σπίτι μας;
Τι να κάνουν;

Πίσω στο παλάτι (Σκηνή 4)

Κάτσε λίγο ακόμη (Σκηνή 16)

Σκηνή 16

Πατέρας: Κάτσε λίγο ακόμη.

Γιος: Καλά.

Πατέρας: Απλώς, τώρα που θα πάμε στην Κίρκη δεν θα πιούμε τίποτε για να μην μας δηλητηριάσει. Το αντίδοτο βρίσκεται στις ρίζες εκείνου του φυτού, αλλά δεν θα το χρειαστούμε.

Ακολουθούν τους συντρόφους του Οδυσσέα προς το παλάτι της Κίρκης, όπου συναντούν τον Ευρύλοχο, ο οποίος δεν παίζει μέσα στο παλάτι.

Ευρύλοχος: Όχι! Ο μικρός θα μείνει έξω, μαζί μου! Κανείς δεν ξέρει τι μπορεί να γίνει εκεί μέσα.

Τι να κάνει;

Να μείνει με τον Ευρύλοχο (Σκηνή 17) Να μείνει με τον πατέρα του (Σκηνή 18)

Σκηνή 17

Ο Ευρύλοχος με τον γιο βρίσκονται έξω από το παλάτι.

Ευρύλοχος: Μικρέ, μείνε λίγο εδώ για να ρίξω μια ματιά από το παράθυρο.

Βλέπει την Κίρκη και όλους τους συντρόφους, μαζί και τον πατέρα μεταμορφωμένους σε γουρούνια.

Ευρύλοχος: Στον Οδυσσέα! Να τα πω όλα στον Οδυσσέα. *(απευθυνόμενος στον μικρό)* Μεταμορφώθηκαν όλοι σε γουρούνια. Πάω να το πω στον Οδυσσέα, κρύψου!

Και φεύγει τρέχοντας. Ο μικρός μεταμορφώνεται σε βοσκό και όταν πλησιάζει ο Οδυσσέας του λέει:

Γιος-βοσκός: Ξένε, φάε αυτές τις ρίζες για να μην έχεις την ίδια μοίρα με τους άλλους.

Ο Οδυσσέα μπαίνει στο παλάτι, συναντά την Κίρκη και την αναγκάζει να τους επαναφέρει στην ανθρώπινη μορφή... όλους εκτός από τον πατέρα. Ο γιος παρακολουθεί τη σκηνή.

Γιος: Θα χρειαστώ για ακόμη μια φορά τη βοήθειά σου. Μπορώ να ζητήσω από την Κίρκη να σπάσει τα μάγια και να τον ξανακάνει άνθρωπο. Ή να τον αφήσω όπως είναι και επιτέλους να γυρίσουμε στο σπίτι μας.

Τι να κάνει;

Τον κάνει άνθρωπο (Σκηνή 20)

Τον κρατάει γουρούνι (Σκηνή 19)

Σκηνή 18

Πατέρας: Ο μικρός θα μείνει μαζί μου.

Και μπαίνουν μαζί με τους συντρόφους μέσα στο παλάτι της Κίρκης. Στην επόμενη σκηνή εμφανίζονται και αυτοί με τη μορφή γουρουνιού, όπως όλοι οι σύντροφοι. Ο Ευρύλοχος που παρακολουθεί από έξω, από το παράθυρο, φεύγει για να ειδοποιήσει τον Οδυσσέα.

Ευρύλοχος: Στον Οδυσσέα! Να τα πω όλα στον Οδυσσέα!

Ο Οδυσσέα μπαίνει στο παλάτι, συναντά την Κίρκη και την αναγκάζει να τους επαναφέρει στην ανθρώπινη μορφή.. όλους εκτός από τον πατέρα και τον γιο.

Πατέρας: Τελικά το δηλητήριο το έβαλε στο φαγητό.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 19

Ο γιος και ο πατέρας, ο οποίος έχει τη μορφή γουρουνιού, φεύγουν από το παλάτι της Κίρκης. Φθάνουν στο εσωτερικό του ναού, βρίσκουν μια δίνη, πέφτουν μέσα και τους βγάζει στον αρχαιολογικό χώρο, εκεί απ' όπου ξεκίνησαν όλα.

Γιος: Είδες μπαμπά; Γυρίσαμε πίσω κι ας έχεις τη μορφή γουρουνιού.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 20

Σε πρώτο πλάνο ο πατέρας και ο γιος έξω από το παλάτι της Κίρκης αμέριμνοι, όταν ξαφνικά πέφτει από ψηλά, από την οροφή, μπροστά τους και σκοτώνεται ένας από τους συντρόφους του Οδυσσέα.

Πατέρας: Αυτός είναι ο Ελπήνορας.

Γιος: (τρομοκρατημένος) Μπαμπά, θέλω να πάμε πίσω, να φύγουμε από εδώ.

Πατέρας: Έλα, ησύχασε. Θα πάμε πίσω στο παλάτι απ' όπου ξεκινήσαμε κι από εκεί θα βρούμε ένα τρόπο να γυρίσουμε στο σπίτι μας..... ή έχουμε και άλλη μια επιλογή. Να φύγουμε από εδώ και να πάμε με τον Οδυσσέα στον Κάτω Κόσμο. Θα δεις, όλα θα πάνε καλά!

Τι να κάνουν;

Να πάνε στον Κάτω Κόσμο (Σκηνή 22)

Να πάνε πίσω στο παλάτι (Σκηνή 4)

Σκηνή 21

Σε πρώτο πλάνο ο πατέρας έξω από το παλάτι της Κίρκης αμέριμνος, όταν ξαφνικά πέφτει από ψηλά, από την οροφή, μπροστά του και σκοτώνεται ένας από τους συντρόφους του Οδυσσέα.

Πατέρας: Ωχ! Αυτός είναι ο Ελπήνορας. Άρα ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του πάνε στον Κάτω Κόσμο τώρα.

Τι να κάνει;

Να μείνει με την Κίρκη (Σκηνή 27)

Να πάει στον Κάτω Κόσμο (Σκηνή 32)

Σκηνή 22

Ο πατέρας και ο Οδυσσέας, σε πρώτο πλάνο, βρίσκονται μπροστά από ένα βράθρο – τόπος συνάντησης των Νεκρών. Λίγο πιο πίσω, ο γιος βιντεοσκοπεί τη σκηνή, ενώ δυο σύντροφοι του Οδυσσέα θυσιάζουν δυο ζώα.

Οδυσσέας: Θα συναντήσουμε τον Τειρεσία, αφού πει το αίμα της θυσίας, για να μας πει τα μελλούμενα.

Όμως, μέσα σε μια θολή δίνη - Πύλη εμφανίζεται η ψυχή του Ελπήνορα.

Οδυσσέας: Ελπήνορα, πώς ήρθες εδώ από τη σκοτεινή τη Δύση;

Ελπήνορας: Μια κακιά μοίρα με πήρε. Όμως, εσύ, μη με αφήσεις άθαφτο και άκλαυτο, σαν φάντασμα να τριγυρνώ. Σε παρακαλώ να με θάψεις και στο μνήμα μου να βάλεις το κουπί με το οποίο έλαμνα στο πλοίο.

Ο Ελπήνορας χάνεται, όπως ήρθε, μέσα στην Πύλη, αλλά μαζί παρασύρεται και ο γιος βγάζοντας μια κραυγή.

Τι να κάνει ο πατέρας;

Να ακολουθήσει τον γιο του (Σκηνή 24)

Να μείνει με τον Οδυσσέα (Σκηνή 23)

Όσο αυτό το δίλημμα πλανάται, εμφανίζεται ο Τειρεσίας, η ψυχή του, μέσα από την ίδια Πύλη. Αν παρασυρθεί ο πατέρας από τα λόγια του θα ξεχάσει το γιο του.

Τειρεσίας: Γιατί ήρθες, γιε του Λαέρτη θεϊκέ, Οδυσσέα πολυμήχανε; Γιατί ήρθες εδώ εγκαταλείποντας το φως του ήλιου; Το νόστο δύσκολο θα στον κάνει ο άνακτας Ποσειδώνας, όμως θα φτάσετε στην Ιθάκη μετά από πολλές... πολλές περιπέτειες..... κι αν μόνος σου γλυτώσεις, θα φτάσεις με ξένο πλοίο και θα βρεις στο σπίτι σου άλλα πάθη..... ανθρώπους ασυλλόγιστους να σπαταλάν το βιος σου και να δίνουν προίκες για να πάρουν την πιστή γυναίκα σου. Όταν ξεκάνεις με άπονο μαχαίρι τους μνηστήρες, πάρε ένα κουπί στον ώμο και άρχισε να προχωράς μέχρι να βρεις λαούς που δεν ξέρουν τη θάλασσα και τρώνε ανάλατο το φαγητό. Κι όταν σου πουν ότι αυτό που κουβαλάς στον ώμο είναι λιχνιστήρι, αυτό που τινάζεις τα στάρια, εκεί να μπήξεις το κουπί στη γη και να κάνεις θυσία στον άνακτα Ποσειδώνα. Μετά γύρισε στην πατρίδα και κάνε αρχοντικές θυσίες σε όλους τους θεούς που κατοικούν στα ουράνια. Ο θάνατός σου θα 'ρθει σε βαθιά γεράματα, στο σπίτι θα σε βρει και γύρω σου καλότυχο θα βλέπεις το λαό σου. Όλη την αλήθεια που ήξερα, Οδυσσέα, σου την είπα.

Σκηνή 23

Στην Πύλη του Κάτω Κόσμου, κι ενώ ο πατέρας και ο Οδυσσέας κάθονται σε πρώτο πλάνο στο χείλος του βαράθρου, εμφανίζεται αγνά η μορφή του νεκρού Αχιλλέα. Ο Οδυσσέας του μιλά: *(μεσαίο κοντινό πλάνο στον Οδυσσέα)*

Οδυσσέας: Ω φίλε μου, Πηλέα γιε, Αχιλλέα! Κανένας δεν είναι τόσο καλότυχος όσο εσύ, γιατί όσο ζούσες σε τιμούσαν οι άνθρωποι σαν θεό. Και τώρα μην στενοχωριέσαι, γιατί έχεις μεγάλη δύναμη ανάμεσα στους νεκρούς.

Αχιλλέας: (κοντινό μεσαίο πλάνο στον Αχιλλέα) Οδυσσέα! Μην με παρηγορείς για το θάνατό μου. Καλύτερα να ήμουν ζωντανός και υπηρέτης ενός φτωχού αφεντικού, παρά να βασιλεύω εδώ σε όλους τους πεθαμένους. Αλλά, τώρα πες μου για τον λεβέντη γιο μου. Στη μάχη πρώτος χύνεται ή πίσω κοντοστέκει;

(το πλάνο ανοίγει και ο Οδυσσέας απαντά)

Οδυσσέας: Είναι ο καλύτερος στη γνώμη και στον πόλεμο.

Ακούγοντας αυτά τα λόγια ο Αχιλλέας εξαφανίζεται μέσα στη δίνη – Πύλη και τη θέση του παίρνει ένας νέος άντρας με μούσι και σύγχρονα ρούχα.

Άνδρας: Πατέρα, με άφησες....

Οδυσσέας: Τηλέμαχε!

Άνδρας: ... αλλά σε συγχωρώ....

Πατέρας: ...δεν είναι ο Τηλέμαχος...

Άνδρας: ...πατέρα με άφησες, αλλά θα με ξαναδείς.

Πατέρας: ...μάλλον σε εμένα μιλάει.

Η σκηνή σβήνει και εμφανίζεται η συνέχεια του ταξιδιού. Βρίσκονται πάνω στο καράβι του Οδυσσέα (μεσαίο πλάνο). Μόλις που φαίνονται οι σύντροφοι του Οδυσσέα να κωπηλατούν και ο ίδιος να είναι δεμένος στο κατάρτι. Πλησιάζουν στις Σειρήνες, ένα μαγευτικό τραγούδι ακούγεται και κάποια πλάσματα διακρίνονται στην ακτή να τους καλούν. Ο πατέρας, σε πρώτο πλάνο, είναι σκεπτικός και ακουμπάει στην κουπαστή του πλοίου. Όλοι έχουν κλείσει τα αυτιά με φελλούς για να μην παρασυρθούν από τις Σειρήνες, όλοι εκτός από τον Οδυσσέα.

Τι να κάνει ο πατέρας;

Να βγάλει τους φελλούς (Σκηνή 25)

Να μη βγάλει τους φελλούς (Σκηνή 29)

Σκηνή 24

Μπαίνει και ο πατέρας στην Πύλη. Πέφτει σε μια δίνη, με ψυχές νεκρών ολόγυρα να αιωρούνται.

Πατέρας: Πού είναι; Πού είναι ο γιος μου; Μα πού είναι; Νάτος! (με έκπληξη).

Έλα! Πάμε πίσω! Πάμε προς τα πάνω!

Γιος: Όχι! Όχι! Μου είπανε να πάμε προς τα κάτω.

Τι να κάνουν; Προς τα πού να πάνε;

Πάνω (Σκηνή 26)

Κάτω (Σκηνή 4)

Σκηνή 25

Μαγεύεται από το τραγούδι των Σειρήνων, βουτά στη θάλασσα, κολυμπά μέχρι την ακτή. Νομίζοντας ότι πρόκειται για μια όμορφη γυναίκα πέφτει στην αγκαλιά της (σε

κοντινό πλάνο). Το πλάνο ανοίγει και διαπιστώνεται ότι στην πραγματικότητα είναι ένας άνδρας με γυναικεία ρούχα.

Σειρήνα: Γεια σου ομορφούλη!

Πατέρας: Αμάν!

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 26

Βγήκαν από τη δίνη που τους ρουφούσε. Σε πρώτο μεσαίο πλάνο εμφανίζεται ο πατέρας γονατιστός μπροστά στο γιο του και με το χέρι συγκαταβατικά στον ώμο του παιδιού. Το παιδί στέκεται αμήχανα κρατώντας τη βιντεοκάμερα στο χέρι. Στο βάθος σε δεύτερο πλάνο αχνοφαίνεται ο Οδυσσέας που ακόμη μιλά με τον Τειρεσία και οι σύντροφοί του που κάνουν θυσία στους νεκρούς.

Γιος: Δεν φαντάζεσαι πόσα είδα εκεί κάτω! Μπορούμε να πάμε στο σπίτι μας;

Πατέρας: Εντάξει, παιδί μου. Το πρωί θα μπορούσαμε να γυρίσουμε στο παλάτι από το οποίο ήρθαμε και θα βρούμε τη λύση για την επιστροφή στο σπίτι μας..... ή θα μπορούσαμε να χωριστούμε. Εγώ να ακολουθήσω τον Οδυσσέα κι εσύ να πας να βρεις την Κίρκη. Όταν γυρίσω θα βρούμε τη λύση για την επιστροφή στο σπίτι μας. Τι να κάνει ο πατέρας;

Να ακολουθήσει τον Οδυσσέα (Σκηνή 23)

Να γυρίσει πίσω στο παλάτι (Σκηνή 4)

Σκηνή 27

Ο πατέρας στέκεται μπροστά στην Κίρκη. Εκείνη τον μεταμορφώνει σε γουρούνι.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 28

Μακρινό πλάνο στον πατέρα και τον γιο που περπατάνε σε μια παραλία. Το πλάνο απομακρύνεται και φαίνεται ότι έχει ληφθεί από μια σπηλιά, σε πιο ψηλό επίπεδο από την παραλία. Βρίσκονται στη σπηλιά της Καλυψώς. Μια πινακίδα πληροφορεί το θεατή ότι «γίνονται έργα» δείχνοντας ότι η συνέχεια είναι

(υπό κατασκευή)

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 29

Στατικές εικόνες δείχνουν μια μηχανική κατασκευή με πολλές κινούμενες δαγκάνες προσαρμοσμένη σε έναν απόκρημνο βράχο που καταλήγει στη θάλασσα. Προσομοιάζει στη Σκύλλα και συνοδεύεται από μια αντίστοιχη κονσόλα ελέγχου σε

κοντινό πλάνο. Επίσης μια ρουφήχτρα μέσα στη θάλασσα παραπέμπει στη Χάρυβδη. Η συνέχεια είναι

(υπό κατασκευή)

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 30

Μακρινό πλάνο στον πατέρα που περπατά σε μια παραλία. Το πλάνο απομακρύνεται και φαίνεται ότι έχει ληφθεί από μια σπηλιά, σε πιο ψηλό επίπεδο από την παραλία. Βρίσκεται στη σπηλιά της Καλυψώς. Μια πινακίδα πληροφορεί το θεατή ότι «γίνονται έργα» δείχνοντας ότι η συνέχεια είναι

(υπό κατασκευή)

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 31

Το πλάνο εμφανίζει τον χώρο από όπου ξεκίνησαν όλα, το εσωτερικό του αρχαίου ναού. Μια μπλε δίνη εμφανίζεται, μεγαλώνει και από μέσα πετάγονται ο πατέρας και ο γιος.

Γιος: Είδες, μπαμπά; Γυρίσαμε πίσω!

Το πλάνο απομακρύνεται και κατευθύνεται προς τον ουρανό.

ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Σκηνή 32

Ο πατέρας και ο Οδυσσέας σε πρώτο πλάνο βρίσκονται μπροστά από ένα βράθρο – τόπος συνάντησης των Νεκρών, ενώ δυο σύντροφοι του Οδυσσέα θυσιάζουν δυο ζώα.

Οδυσσέας: Θα συναντήσουμε τον Τειρεσία, αφού πιεί το αίμα της θυσίας, για να μας πει τα μελλούμενα.

Όμως μέσα σε μια θολή δίνη - Πύλη εμφανίζεται η ψυχή του Ελπήνορα.

Οδυσσέας: Ελπήνορα, πώς ήρθες εδώ από τη σκοτεινή τη Δύση;

Ελπήνορας: Μια κακιά μοίρα με πήρε. Όμως, εσύ, μη με αφήσεις άθαφτο και άκλαυτο, σαν φάντασμα να τριγυρνώ. Σε παρακαλώ να με θάψεις και στο μνήμα μου να βάλεις το κουπί με το οποίο έλαμνα στο πλοίο.

Ο Ελπήνορας χάνεται, όπως ήρθε, μέσα στην Πύλη και εμφανίζεται ο Τειρεσίας, η ψυχή του, μέσα από την ίδια Πύλη.

Τειρεσίας: Γιατί ήρθες, γιε του Λαέρτη θεϊκέ, Οδυσσέα πολυμήχανε; Γιατί ήρθες εδώ εγκαταλείποντας το φως του ήλιου; Το νόστο δύσκολο θα στον κάνει ο άνακτας Ποσειδώνας, όμως θα φτάσετε στην Ιθάκη μετά από πολλές... πολλές

περιπέτειες..... κι αν μόνος σου γλυτώσεις, θα φτάσεις με ξένο πλοίο και θα βρεις στο σπίτι σου άλλα πάθη..... ανθρώπους ασυλλόγιστους να σπαταλάν το βίος σου και να δίνουν προίκες για να πάρουν την πιστή γυναίκα σου. Όταν ξεκάνεις με άπονο μαχαίρι τους μνηστήρες, πάρε ένα κουπί στον ώμο και άρχισε να προχωράς μέχρι να βρεις λαούς που δεν ξέρουν τη θάλασσα και τρώνε ανάλατο το φαγητό. Κι όταν σου πουν ότι αυτό που κουβαλάς στον ώμο είναι λιχνιστήρι, αυτό που τινάζεις τα στάρια, εκεί να μπήξεις το κουπί στη γη και να κάνεις θυσία στον άνακτα Ποσειδώνα. Μετά γύρισε στην πατρίδα και κάνε αρχοντικές θυσίες σε όλους τους θεούς που κατοικούν στα ουράνια. Ο θάνατός σου θα 'ρθει σε βαθιά γεράματα, στο σπίτι θα σε βρει και γύρω σου καλότυχο θα βλέπεις το λαό σου. Όλη την αλήθεια που ήξερα, Οδυσσέα, σου την είπα.

Στη συνέχεια εμφανίζεται αγνά η μορφή του νεκρού Αχιλλέα. Ο Οδυσσέας του μιλά: (μεσαιό κοντινό πλάνο στον Οδυσσέα)

Οδυσσέας: Ω φίλε μου, Πηλέα γιε, Αχιλλέα! Κανένας δεν είναι τόσο καλότυχος όσο εσύ, γιατί όσο ζούσες σε τιμούσαν οι άνθρωποι σαν θεό. Και τώρα μη στενοχωριέσαι, γιατί έχεις μεγάλη δύναμη ανάμεσα στους νεκρούς.

Αχιλλέας: (κοντινό μεσαιό πλάνο στον Αχιλλέα) Οδυσσέα! Μην με παρηγορείς για το θάνατό μου. Καλύτερα να ήμουν ζωντανός και υπηρέτης ενός φτωχού αφεντικού, παρά να βασιλεύω εδώ σε όλους τους πεθαμένους. Αλλά, τώρα πες μου για τον λεβέντη γιο μου. Στη μάχη πρώτος χύνεται ή πίσω κοντοστέκει;

(το πλάνο ανοίγει και ο Οδυσσέας απαντά)

Οδυσσέας: Είναι ο καλύτερος στη γνώμη και στον πόλεμο.

Ακούγοντας αυτά τα λόγια ο Αχιλλέας εξαφανίζεται μέσα στη δίνη – Πύλη και τη θέση του παίρνει ένας νέος άντρας με μούσι και σύγχρονα ρούχα.

Άνδρας: Πατέρα, με άφησες....

Οδυσσέας: Τηλέμαχε!

Άνδρας: ... αλλά σε συγχωρώ....

Πατέρας: ...δεν είναι ο Τηλέμαχος...

Άνδρας: ...πατέρα με άφησες, αλλά θα με ξαναδείς.

Πατέρας: ...μάλλον σε εμένα μιλάει.

Η σκηνή σβήνει και εμφανίζεται η συνέχεια του ταξιδιού. Βρίσκονται πάνω στο καράβι του Οδυσσέα (μεσαιό πλάνο). Μόλις που φαίνονται οι σύντροφοι του Οδυσσέα να κωπηλατούν και ο ίδιος να είναι δεμένος στο κατάρτι. Πλησιάζουν στις Σειρήνες, ένα μαγευτικό τραγούδι ακούγεται και κάποια πλάσματα διακρίνονται στην ακτή να τους καλούν. Ο πατέρας, σε πρώτο πλάνο, είναι σκεπτικός και ακουμπάει στην κουπαστή του πλοίου. Όλοι έχουν κλείσει τα αυτιά με φελλούς για να μην παρασυρθούν από τις Σειρήνες, όλοι εκτός από τον Οδυσσέα.

Τι να κάνει ο πατέρας;

Να βγάλει τους φελλούς (Σκηνή 25)

Να μη βγάλει τους φελλούς (Σκηνή 29)

Τίτλοι τέλους (credits)

Η ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΜΟΥ
του Κωνσταντίνου Καμπάνη

συμμετέχουν:



Sound effects: <https://freesound.org>

Music: Epic hits Best of God of War 2018 Soundtrack by Bear McCreary.

God of War I – Complete Soundtrack by M. Reagan and Chris Velasco.

Odyssey (Modern Version) by Emma Rohan & The Flight (Duo).

Μουσική σύνθεση στα σημεία των επιλογών: Νικόλαος Κοτσικώνας.