



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ**

Πτυχιακή/ Διπλωματική Εργασία

Oblivionland : Η χώρα της λήθης

Συγγραφέας/είς:

Παναγιώτα Μαλιώτη-Θερμού

ΑΜ: 16074

Επιβλέπων/ουσα:

Χαλβοπούλου Ευανθία

Αθήνα, 10/2022



UNIVERSITY OF WEST ATTICA
GRAPHIC DESIGN AND VISUAL
COMMUNICATION
GRAPHIC DESIGN

Diploma Thesis

Oblivionland

Panagiota Malioti-Thermou

16074

Evanthia Chalyvopoulou

Athens, 10/2022



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ

Oblivionland : Η χώρα της λήθης

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

A/a	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	Χαλυβοπούλου Ευανθία		
	Καποκάκη Νίκη		
	Χρησιδης Δημήτρης		

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Παναγιώτα Μαλιώτη-Θερμού του Γεωργίου, με αριθμό μητρώου 16074 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας του Τμήματος Γραφιστικής, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής 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 έκανα 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 μένα 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».

**Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι 01/01/2023 και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή*

Ο/Η Δηλών/ούσα



/

*** Ονοματεπώνυμο /Ιδιότητα**
(Υπογραφή)

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

** Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα, προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ούσα καθηγητής/τρια, για να γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρόσβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6):*

https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/%CE%A0%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B5%CC%81%CF%82_%CE%99%CE%B4%CF%81%CF%85%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%85%CC%81_%CE%91%CF%80%CE%BF%CE%B8%CE%B5%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CC%81%CE%BF%CF%85_final.pdf

OBIVIONLAND

Σχεδιασμός και εικονογράφηση
Παναγιώτα Μαλιώτη-Θερμου



OBLIVIONLAND

Η χώρα της λήθης

Σχεδιασμός και εικονογράφηση : Παναγιώτα Μαλιώτη-Θερμου

OBIVIONLAND

Η ΧΩΡΑ ΤΗΣ ΛΗΘΗΣ



1.

In this cave time stands still,
unlike you;
rush over me, drag me in, engulf me

Oh river,
Lend me your wisdom, let me see;
take me under,
to worlds of torture and despair

Lift me to lands of plenty,
adorn me in olive wreaths;
colour me golden and free

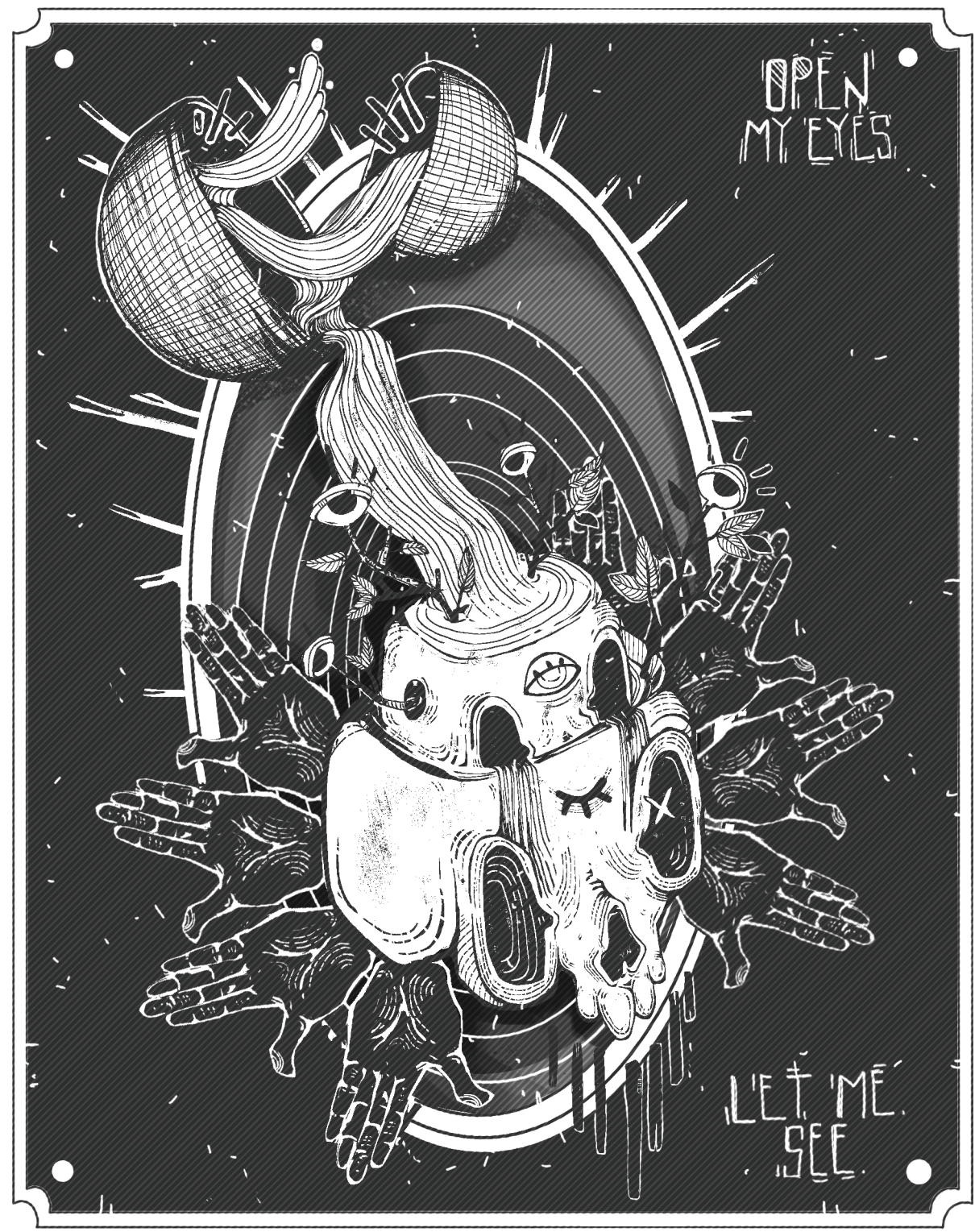
Tales I've heard
but none I've seen;
whispered by souls, who once could dream

Gentle handfuls;
full of you.
And I'll drink in the name of oblivion



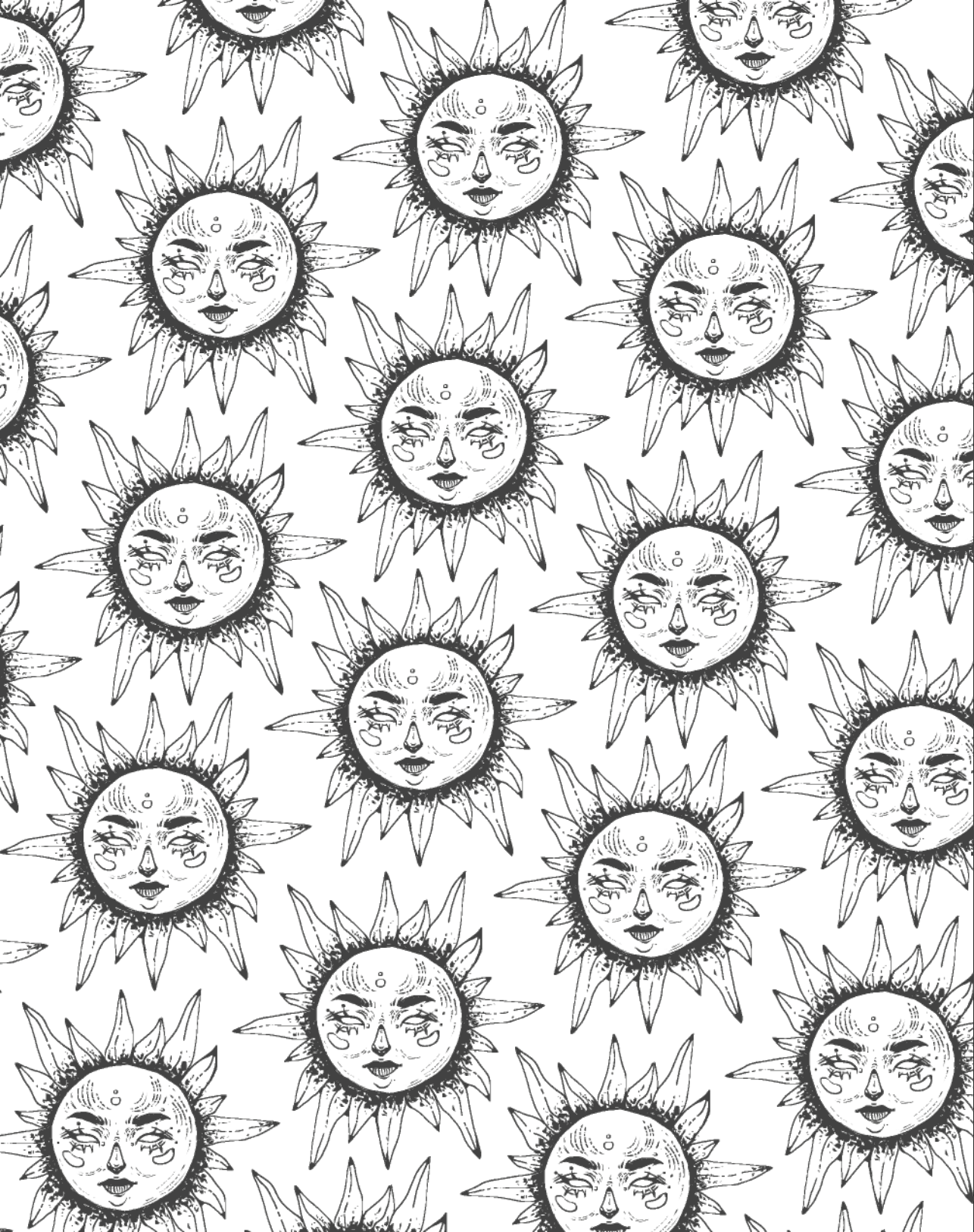


'RUSH'
OVER ME



OPEN
MY EYES

LET ME
SEE

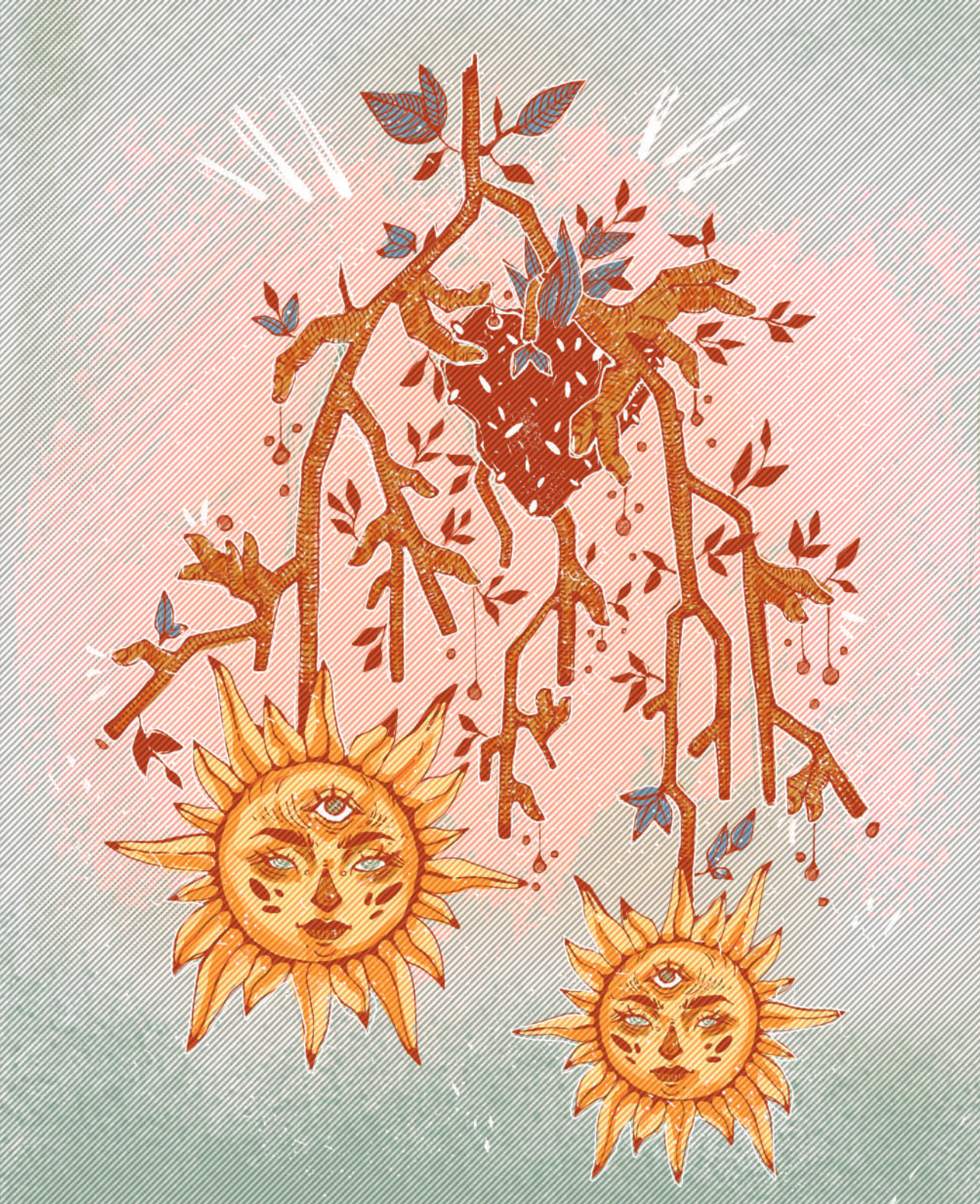
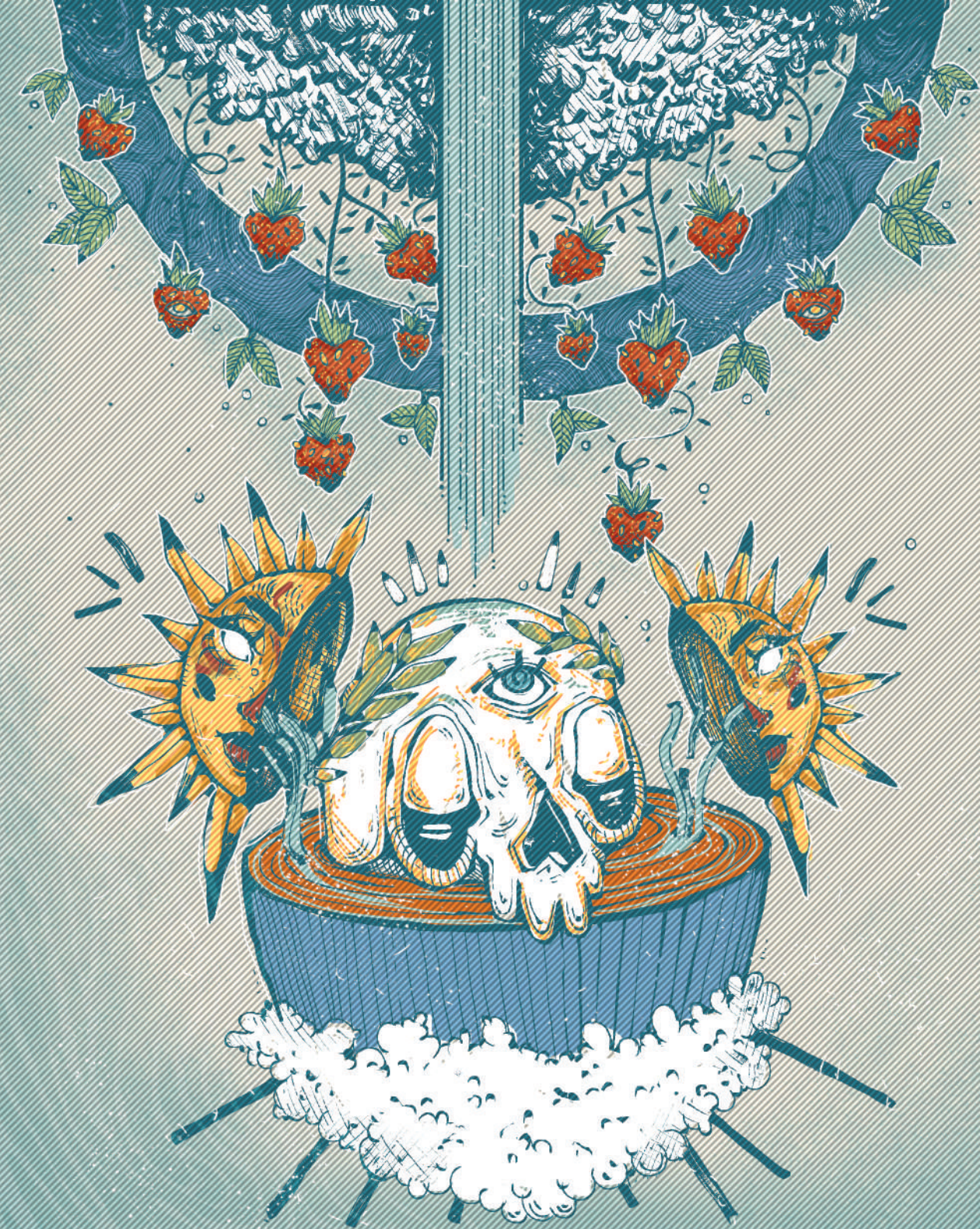


2.

Taste of ambrosia;
the air against my lips

My own personal Elysium





TASTE OF AMBROSIA



COME OUT COME OUT
WHEREVER YOU ARE



3.

My feet deceive me;
like tree trunks
they've grown roots

And I can't run
and I can't scream;
he's come to take me back

Eerie apparitions of the mind

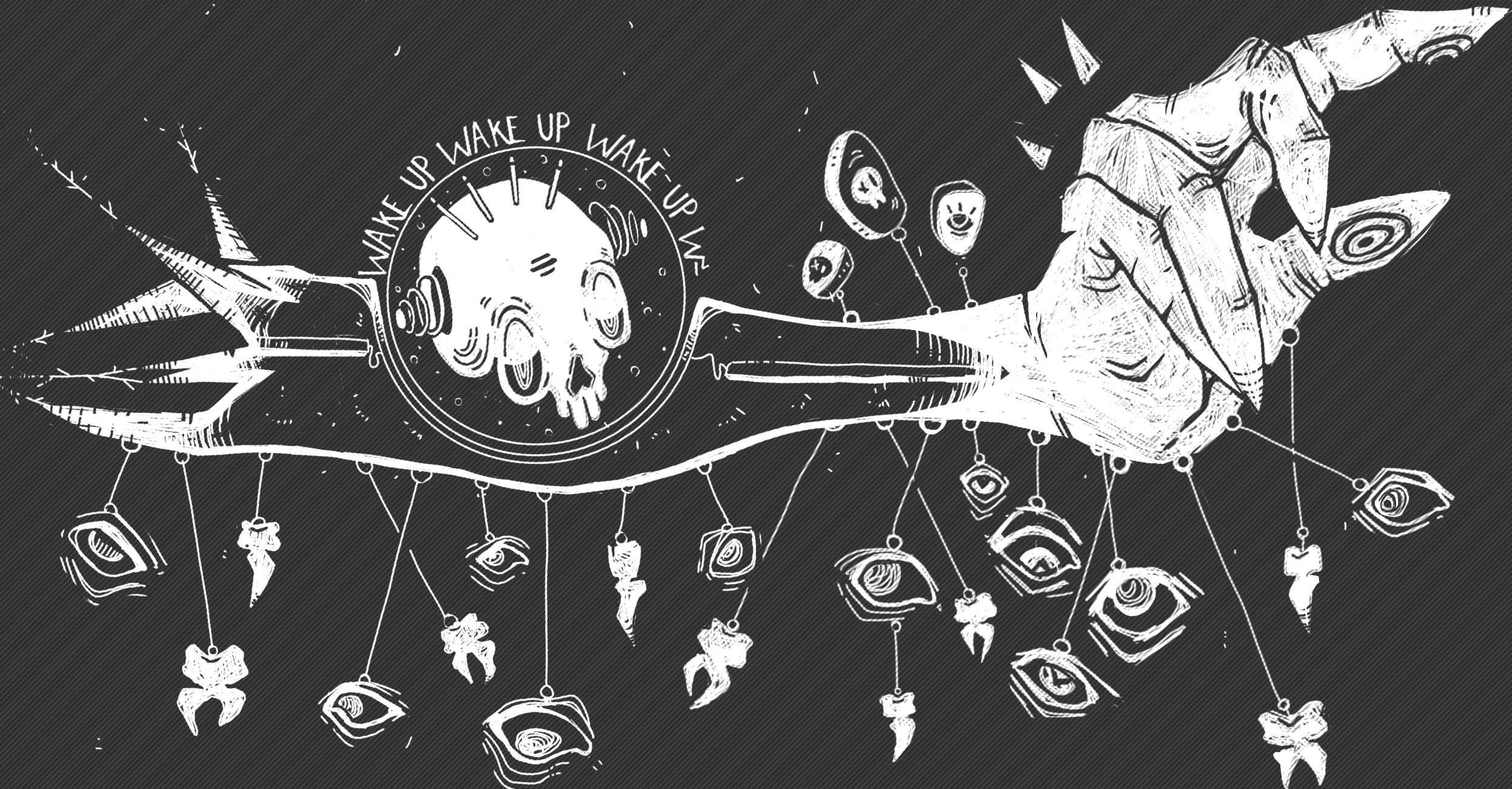


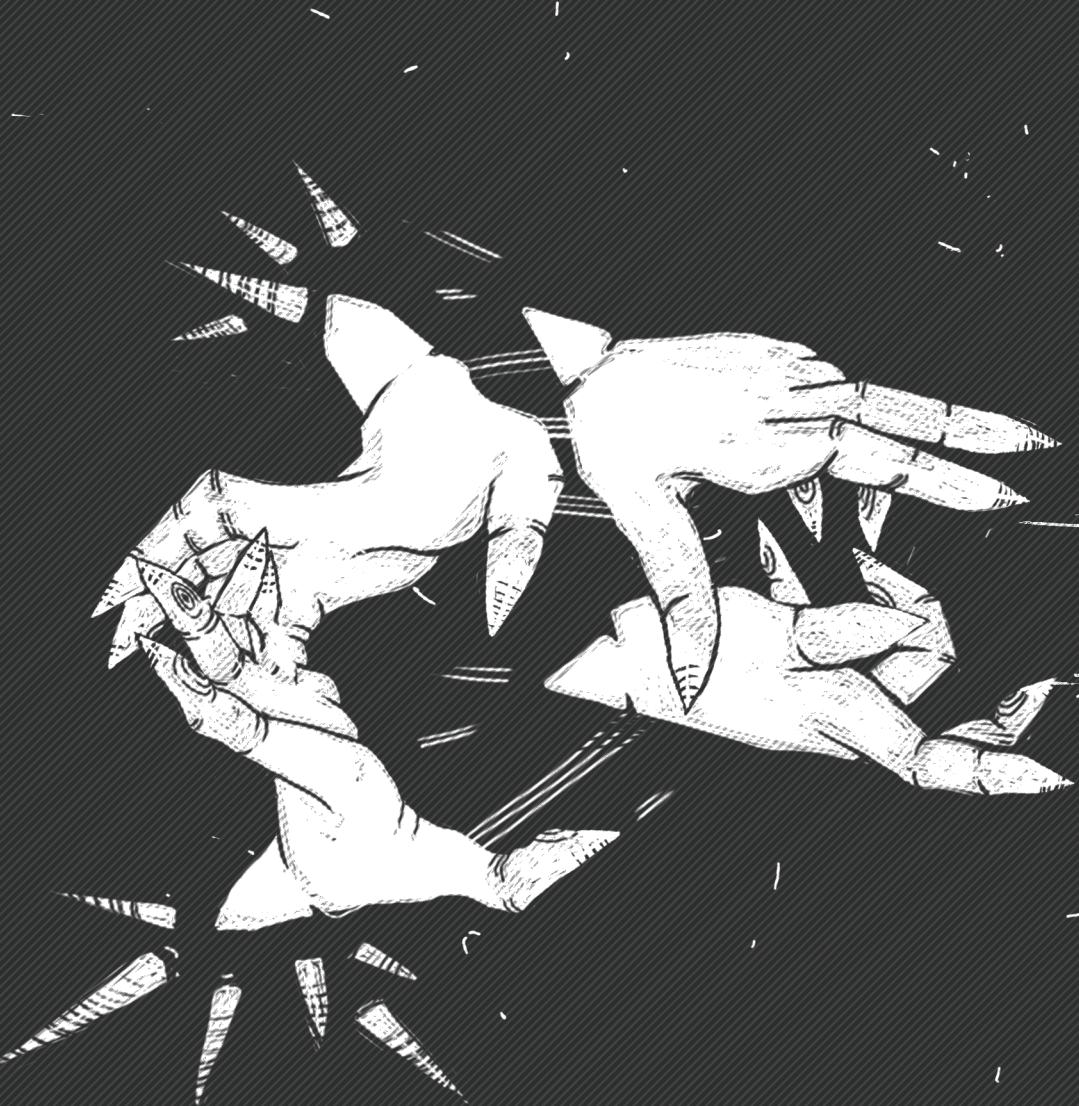


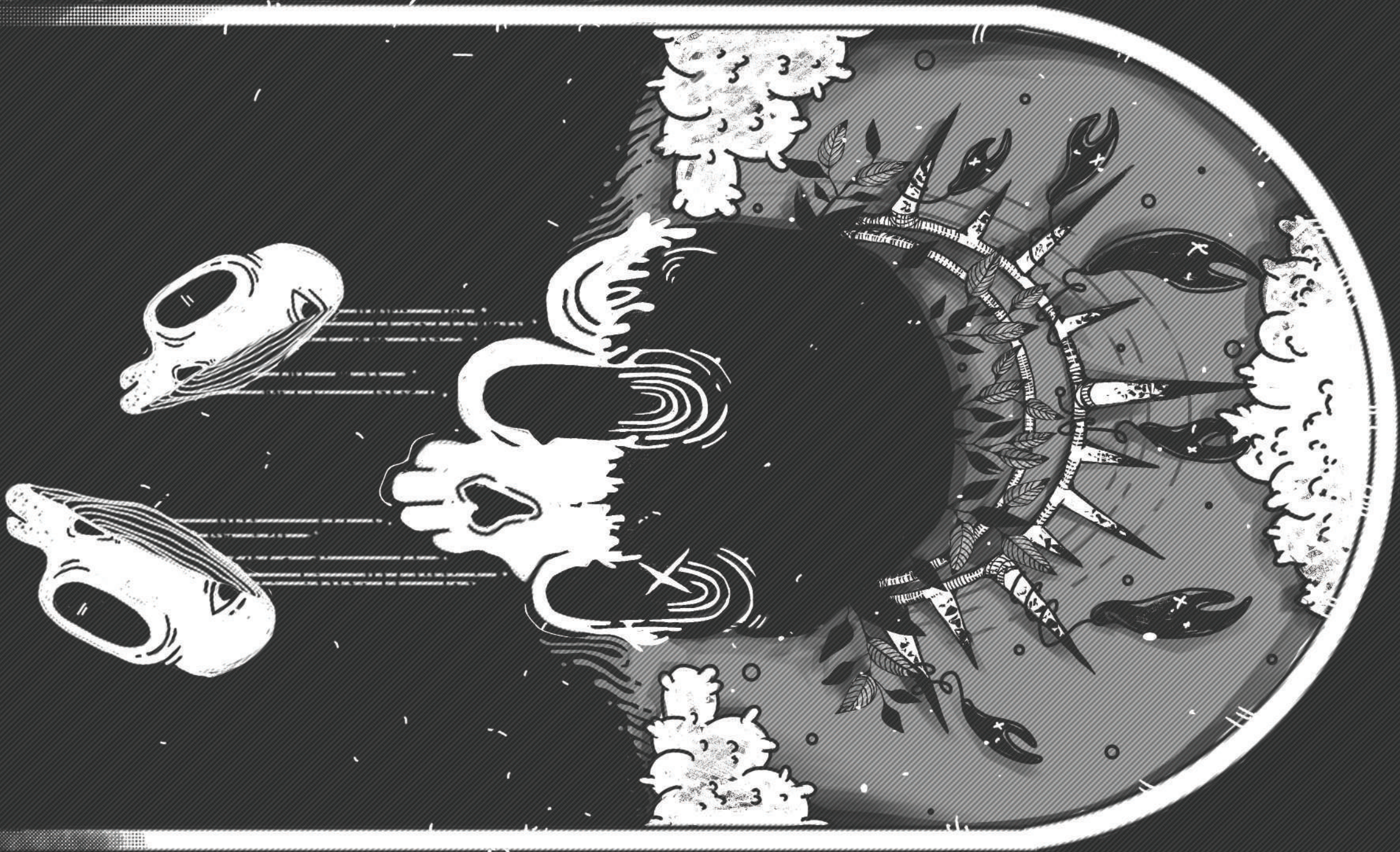
'OH CHARON,
THIS IS NO 'ELYSIUM,
BUT, ONLY A DREAM!
'YOU'VE NOT
REALLY LEFT;
YOU'RE JUST
ASLEEP.'

'YOU'VE 'LEFT'
'ALL THOSE WHO
'NEED YOU,
'HANGING;'

'LOST' AND 'WANDERING'
'WITHOUT' PURPOSE...'









4.

Like a leaf, I've grown
on the tree of your wisdom

I need not run
I need not scream
for now my eyes are open

Let's paddle away
to shores of new

Let's raise our glasses
and drink in the name of Oblivion





I'LL BE THE MEANS,
A PROPER FERRYMAN!

Μια εξήγηση

Το Art Book αυτό αφορά μια ιστορία αναγέννησης και αναπροσανατολισμού. Ο χαρακτήρας με τον οποίο “ταξιδεύουμε” είναι ο Χάρος, Βαρκάρης των ψυχών στον Κάτω Κόσμο. Έχει πλέον αποδηρήσει με την καθημερινότητα όντας ένας απλός δημόσιος υπάλληλος, με την ψυχική του κατάσταση να είναι στα Τάρταρα (μεταφορικώς αλλά λόγω του θέματος κάλλιστα θα μπορούσε να είναι και κυριολεξία) και θέλει μία διέξοδο. Αποφασίζει, έτσι, να πιει από τον ποταμό της Λήθης ώστε να ξεχάσει ποιος είναι, γιατί ένα απλό πέρασμα με τη Βάρκα του δε θα έφτανε όπως για τις ψυχές, μιας και τον διασχίζει άπειρες φορές μέσα στην ημέρα μεταφέροντάς τις. Αντί όμως να τον κάνει να ξεχάσει, εκείνος βυθίζεται σε κώμα και μεταφερόμαστε μαζί με τη συνείδησή του στον Κόσμο των Ονείρων.

Αρχικά βρίσκεται σε ένα μέρος που δίνει την αίσθηση ότι είναι σαν τα προσωπικά του Ηλύσια Πεδία. Η ατμόσφαιρα έχει μυρωδιά νέκταρ, ο αέρας έχει γεύση αμβροσίας, ο ήλιος τον λούζει και μπορεί πλέον να πάρει μια ανάσα, ξέγνοιαστος.

Αυτό όμως δε διαρκεί για πολύ, μιας και οι Θεοί του Ολύμπου έχουν στείλει τον Μορφέα να φέρει τον Χάροντα πίσω στο πόστο του, όντας ο Βασιλιάς του Κόσμου των Ονείρων, αφού οι ψυχές έχουν “πλημμυρήσει” το Έρεβος (το λόμπυ του Κάτω Κόσμου). Προσπαθεί έτσι να τον ταρακουνήσει, υπενθυμίζοντάς του πόσο σημαντική είναι η θέση του για την ομαλή λειτουργία του οικοσυστήματός τους, το να μεταφέρει τις ψυχές στον τελικό τους προορισμό, γιατί χωρίς εκείνον περιπλανούνται χαμένες, χωρίς λόγο και σκοπό.

Τα γρανάζια στο κεφάλι του Χάροντα αρχίζουν να γυρνούν και τα μάτια του ξεθολώνουν. Με την ώθηση του Μορφέα, αναδύεται πάλι στην επιφάνεια και ξαναπαίρνει τη θέση του, νιώθοντας τιμή που είναι ο Βαρκάρης των ψυχών του Κάτω Κόσμου.

Και τώρα... λίγα λόγια από τον σπόνσορά μας.



HAVE A PINT
CLEAR YOUR MIND!

100% PURE, SPARKLY UNDERWORLD WATER

NO ADDITIVES

2.00
obolus

Έργο στα πλαίσια πτυχιακής εργασίας του ΠΑ.Δ.Α.
του τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής επικοινωνίας
με επιβλέπουσα καθηγήτρια την κα Χαλυβοπούλου

OBIVIONLAND



Η ΧΩΡΑ ΤΗΣ ΛΗΘΗΣ

Οπτικοποίηση εικαστικού βιβλίου (Art Book)

Παναγιώτα Μαλιώτη-Θερμού

16074



Περιεχόμενα

1. Σύνοψη - περιγραφή
2. Πλοκή
3. Έρευνα - έμπνευση
4. Στάδια και διαδικασία δημιουργίας
5. Καλλιτεχνικές επιρροές
6. Λογότυπο
7. Προσχέδια - Σκίτσα
8. Εφαρμογές - Παιχνίδια

Σύνοψη - Περιγραφή

Το αντικείμενο αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η εικονογράφηση της ιστορίας με τίτλο "Oblivion-land: Η χώρα της Λήθης", ο θεματικός της άξονας της οποίας αφορά την ψυχική υγεία, σε πρώτο πλάνο, και τη θνησιμότητα. Η ιστορία απευθύνεται σε άτομα εφηβικής ηλικίας και άνω, μιας και αναφέρεται σε τέτοια λεπτά θέματα αλλά τα προσεγγίζει με πιο "παιχνιδιάρικες" οπτικά εικονογραφήσεις.

Σκοπός του βιβλίου αυτού είναι να δώσει μία ακτίνα ελπίδας μέσα από τα σκοτεινά θέματα της επιδεινούμενης ψυχικής κατάστασης του Χάροντα κατά το ταξίδι του στη χώρα της Λήθης και να ευαισθητοποιήσει τους αναγνώστες για την ψυχική κατάσταση πριν το θάνατο, βάζοντάς τους σε σκέψη.

Πλοκή

Πρωταγωνιστής είναι ο Χάρωντας ή Χάρων, ο γνωστός σε όλους μας Βαρκάρης των ψυχών στον Κάτω Κόσμο, γιος της Νύχτας και του Έρεβους, ο οποίος περνάει μία κρίση, μιας και η δουλειά και η καθημερινότητά του δεν τον ικανοποιούν πλέον και βρίσκει τον εαυτό του να νιώθει κενός και απελπισμένος. Έτσι, σε αυτό το νοητό πλαίσιο σκέψεων αποφασίζει να πιεί νερό από το ποτάμι της Λήθης για να ξεχάσει ποιος είναι, όπου και βυθίζεται σε έναν κόσμο ονείρων και παιχνιδιών του μυαλού (μέσα στο ποτάμι από το οποίο θα αναδυθεί και πάλι στην επιφάνεια).

Στην αρχή φαντάζεται τη δική του εκδοχή των Ηλύσιων Πεδίων και όλα φαίνονται γαλήνια, με καταράκτες να ρέουν και τον ήλιο να τον ζεσταίνει για πρώτη φορά. Σύντομα όμως αυτό αλλιάζει, μιας και οι θεοί του Ολύμπου έχουν στείλει τον Μορφέα στο όνειρο του Χάροντα για να τον φέρει πίσω, καθώς οι ψυχές στο Έρεβος ("χώρος αναμονής"/λήμπυ του Κάτω Κόσμου) πληθαίνουν ολοένα και περισσότερο αφού δεν υπάρχει κάποιος να τις μεταφέρει στον τελικό προορισμό τους.

Μέσα από αυτή την εμπειρία, ο Χάρων βρίσκει καινούρια θέληση για ζωή και επιστρέφει στη θέση του, μιας και όταν πιάνουμε πάτο, η μόνη κατεύθυνση είναι προς τα πάνω .

Λήθη (ουσ.)

- το να ξεχνά ή να ξεχνιέται (κάποιος ή κάτι)
- αρχαία : από το ρήμα λανθάνω,
"μένω απαρατήρητος, κρυμμένος, διαφεύγω την προσοχή"

Έμπνευση - Έρευνα

• Τα αρχικά στάδια της πτυχιακής και η θεματολογία της
Η αρχική μου ιδέα είχε ως κύριο πρόσωπο τον Μορφέα, μιας και ήθελα να εξερευνήσω τα όνειρα, πώς ο εγκέφαλος “πλάθει ταινίες” δικές του που καμία δε μοιάζει με την προηγούμενη αλλή και καμιά δεν είναι ίδια από άτομο σε άτομο. Ένα θέμα συναρπαστικό για τον άνθρωπο, δημιουργώντας έτσι μία διαχρονική ανάγκη να τα εξηγήσει.

Ο Μορφέας είναι ο πιο γνωστός από τους Ονειρούς (σε σημείο που το όνομά του έχει γίνει συνώνυμο με τον όρο αυτό), παιδιά της Νύχτας και αδέρφια του Θανάτου, κατά τον Ησίοδο [1]. Οι Όνειροι, στην ελληνική μυθολογία ήταν απεσταλμένοι του Δία στα όνειρα των θνητών για να τους συμβουλεύσουν, καθοδηγήσουν ή προϊδεάσουν για κάτι που επρόκειτο να συμβεί. Ο καθένας τους μπορούσε να πάρει διαφορετική μορφή (πχ. ο Μορφέας μπορούσε να πάρει ανθρώπινες μορφές, ο Φοβήτορας τις μορφές ζώων, ο Φάντασος εκείνες αντικειμένων κ.ο.κ.) και το τι είδους μήνυμα θα μετέφεραν στα όνειρα των θνητών το καθόριζε μια πύλη. Αυτή η πύλη, η οποία στην πραγματικότητα είναι δύο πύλες βρισκόταν στο Έρεβος (προαναφερόμενο “λήμπυ” του Κάτω Κόσμου), από τις οποίες περνούσαν οι Όνειροι για να πάνε στη “βάρδιά” τους. Η μία ήταν φτιαγμένη από κέρατο και η άλλη από ελεφαντόδοντο. Όταν οι Όνειροι διάβαιναν την πρώτη, τότε το όνειρο του θνητού που επισκέπτονταν ήταν όνειρο προοικονομίας για το μέλλον του, ενώ αν διάβαιναν τη δεύτερη, τότε το όνειρο εκείνο ήταν απατηλό και δεν είχε σχέση με την πραγματικότητα.

Παρόλα αυτά, δεν μπορούσα να βρω κάποια συναισθηματική σύνδεση με τον Μορφέα για να εκφράσω τους προβληματισμούς που ήθελα με εκείνον σε πρωταρχικό ρόλο και θώρησα ότι εξερευνώντας μια ιστορία με πρωταγωνιστή τον Χάροντα [8] θα μου δινόταν η δυνατότητα να αγγίξω θέματα όπως η ψυχική

υγεία και η θνησιμότητα του ανθρώπου. Θέματα τα οποία πάντα με ενδιέφεραν και πιστεύω πως αφορούν τον καθένα, μιας και έχουν να κάνουν με την ανθρώπινη φύση και κατάσταση.

Η ψυχική υγεία πάντα κατείχε σημαντικό ρόλο στη ζωή μου, είτε αφορά προσωπικούς δαίμονες είτε τούς κοντινούς μου ανθρώπους ή ακόμη και ιστορίες τρίτων που έτυχε να μάθω. Εξάλλου είναι και ένας από τους κύριους λόγους για τους οποίους σχεδιάζω/εικονογραφώ: το να διώξω τις κακοφωνίες, τον θόρυβο που δημιουργείται είτε στον εγκέφαλο από τις κακόβουλες σκέψεις. Παράλληλα η μητέρα μου δουλεύει σε ψυχιατρικό νοσοκομείο οπότε υπήρχε η ευαισθητοποίηση από μικρή ηλικία καθώς την επισκεπτόμουν συχνά στον χώρο εργασίας της.

Φαίνεται επόμενο λοιπόν το θέμα που διάλεξα για την πτυχιακή μου εργασία να είναι το συγκεκριμένο.

Έτσι όπως αντιμετωπίζω τις δυσκολίες στη ζωή μου με έναν αναστεναγμό και ένα αστείο, αποφάσισα να “ντύσω” την ιστορία αυτή με μεταξένιο πέπλο, συνδυάζοντας την βαρύτητα του θέματος με το στοιχείο του ονείρου και του συμβόλου αλλή και των στυλιζαρισμένων εικονογραφήσεων. Δημιουργείται ένα σχήμα οξύμωρο με τον ίδιο τον Θάνατο να επιθυμεί να πεθάνει, κάτι το σχεδόν παράλογο.

- Το θέμα του θανάτου

Ο θάνατος ως λέξη γενικά έχει συνδυαστεί, στον δυτικό κόσμο (μιας και υπάρχει πάντα η μετενσάρκωση και άλλες παρεμφερείς πεποιθήσεις που έχουν άλλη σκοπιά περί θανάτου στον ανατολικό κόσμο), με έννοιες σχεδόν εξ' ολοκλήρου αρνητικές. Είναι μία έννοια που σπέρνει τον φόβο σε μερικούς και φέρνει έντονη δυσφορία σε άλλους. Όμως ο θάνατος δεν είναι παρά το τέλος της εκάστοτε κατάστασης, μιας και, σύμφωνα με τις Μεταμορφώσεις του Οβιδίου [2], τίποτα δεν πεθαίνει εξ' ολοκλήρου στο σύμπαν. Το συνολικό άθροισμα του σύμπαντος είναι συνεχές. Και αυτή είναι η φιλοσοφία που θα ακολουθήσουμε για την ιστορία αυτή, το σκεπτικό δηλαδή ότι το κάθε στοιχείο μεταβαίνει στο αντίθετό του και με την ένωσή τους δημιουργούν μαζί μία αδιάσπαστη ενότητα [4]. Αντίστοιχα και στη φύση, που θεωρείται η Μητέρα, αναγεννήτρια των πάντων, υπάρχει η εναλλαγή των τεσσάρων στοιχείων [2]. Η γη μπορεί να μετατραπεί σε νερό, το νερό σε αέρα και ο αέρας σε φωτιά και αντίστροφα. Μπορεί να δημιουργηθεί θάνατος από τη ζωή αλλά και ζωή από τον θάνατο. Είναι μια διαδικασία αένανς εναλλαγής, που μας δίνει στοιχεία για τις πεποιθήσεις των αρχαίων περί πιθανής μετενσάρκωσης. Μπορεί κανείς να πει ότι αυτή η εναλλαγή παρατηρείται και στον καθένα από εμάς. Αύριο δε θα

είμαστε ό,τι είμαστε τώρα και τώρα δεν είμαστε ό,τι ήμασταν εχθές. Είτε το εξετάσουμε από άποψη βιολογική με την αναπαραγωγή και τον θάνατο των κυττάρων μας, είτε πνευματικά με τις σκέψεις και τον γενικότερο ψυχικό και πνευματικό μας κόσμο, παρατηρούμε ότι υπάρχει ένας συνεχής κύκλος στον καθένα μας εκ φύσεως. Ακόμη και αν προσπαθήσει κάποιος να μείνει στάσιμος, είναι βιολογικά αδύνατο, αφού τα ίδια του τα κύτταρα φέρνουν αντίρρηση.

Ο Χάρος αναδύεται στην επιφάνεια ψυχικά αναγεννημένος και βρίσκεται γεωγραφικά εκεί από όπου ξεκίνησε.

- Ο ποταμός της Λήθης

Στον Κάτω Κόσμο περνούσαν διάφοροι ποταμοί, ένας εκ των οποίων και αυτός της Λήθης [8][9]. Από αυτόν θα έπιναν οι ψυχές που ήταν ο τελικός τους προορισμός ο Ασφοδεῖός Λειμών[3], όπου κατέληγαν όσοι ήταν απλοί, κοινοί θνητοί, αδιάφορες ψυχές που είχαν κάνει στη ζωή τους τόσα καλά αλλά και κακά, οπότε και εξισωνόντουσαν. Έπιναν για να ξεχάσουν την ανθρώπινη ζωή τους, μιας και ο Ασφοδεῖός Λειμών ήταν ένας τόπος μουντός και γκρίζος, χωρίς νόημα και σκοπό. Οι νεκροί περιπλανώνταν χωρίς κάποιο λόγο ή αιτία.

Στην ιστορία αυτή ο Χάρος έχει μόνο ακούσει ψιθύρους για το

τι συμβαίνει στις ψυχές όταν αποβιβάζονται στον προορισμό τους, αφού ο ίδιος δεν ήταν ποτέ ζωντανός. Εκτός αυτού ήθελα να τον κρατήσω μέχρι ένα επίπεδο σε άγνοια ώστε να τονίσω την ιδιότητά του ως δημόσιο υπάλληλο του Κάτω Κόσμου που δεν έχει ποινή δικαιοδοσία ή πρόσβαση σε πληροφορίες και γνώση ανωτέρας του επιπέδου του (όπως δε θα είχε ανάλογη εξουσιοδότηση ένας υπάλληλος σε μία μεγάλη πολυεθνική).

•Όνειρα και σύμβολα

Τα όνειρα έχουν ως γενική ιδιότητά τους την ανάκτηση της ψυχολογικής ισορροπίας, παράγοντας “υλικό ονείρων”. Κάτι που θεωρείται απαραίτητο ώστε να επιτευχθεί αυτή η ισορροπία, σύμφωνα με τον Jung [6]. Ο ίδιος επισημαίνει ότι το υποσυνείδητο δεν είναι απλώς “χωματερή” των απωθημένων και καταπιεσμένων σκέψεων ή επιθυμιών, παρά ένας ξεχωριστός κόσμος, εξίσου πραγματικός με τον ενσυνείδητο κόσμο που βιώνουμε όταν είμαστε ξύπνιοι, αλλά απείρως πιο απέραντος. Όταν αναφέρεται κανείς στον συμβολισμό των ονείρων, ενώ υπάρχει γενικά ένα κοινό, ανθρώπινο υπόβαθρο, δεν μπορεί να δοθεί κάποια συγκεκριμένη καθολική εξήγηση για τα σύμβολα των ονείρων. Είναι ξεκάθαρα προσωπικό θέμα το τι σημαίνει για τον καθένα μας ξεχωριστά, ποια έκφασή μας

αντανακλά το υποσυνείδητο. Ο καθένας μπορεί να ξεκλειδώσει με το προσωπικό κλειδί του το νόημα αυτό και να ανοίξει την πόρτα σε αυτόν τον κόσμο επικοινωνίας, φέρνοντας το υποσυνείδητο και το συνειδητό μέρος του μυαλού σε μία ισορροπία, σε μία σχέση συμβίωσης και αλληλοσεβασμού.

Όπως και ο κόσμος γύρω μας έχει διττή ιδιότητα, αποτελείται από υλικά και πνευματικά στοιχεία, έτσι και τα σύμβολα αυτά, δημιούργημα του ανθρώπου, έχουν διττές και πολύπλευρες σημασίες. Αυτές μπορούμε να τις δούμε αντικατοπτρισμένες στους μύθους και θρύλους και στα ποιήματα των λαών, στην τέχνη τους.

•Σύμβολα που είναι παρόντα στη “Χώρα της Λήθης” [7]

Το κύριο σύμβολο και όχημα της ιστορίας είναι το νερό, καθώς είναι διαχωριστικό στοιχείο του θανάτου και της ζωής, μέσο αναγέννησης. “Σκοτώνει” τον Χάροντα κατά την κατάποσή του στέλνοντάς τον στον κόσμο των ονείρων αλλά παράλληλα τον σώζει με την πράξη αυτή και είναι από τον ίδιο ποταμό που θα αναδυθεί μόλις “ξυπνήσει”.

• Μπουκάλι : πιθανή συσχέτιση με τη σωτηρία, αποδίδεται στη γνώριμη εικόνα με το καράβι μέσα στο μπουκάλι.

- Κοράκι : πτηνό με διττή σημασία, μπορεί να είναι σύμβολο γνώσης μελλόντων γεγονότων ή της μοναξιάς.
- Στέμμα : αφού δεν κάθεται απλώς πάνω στο κεφάλι, παρά το υπερβαίνει, συμβολίζει την υπεροχή, την επιτυχία.
- Θάνατος: σύμβολο τέλους μίας εποχής.
- Μάτι : Φως/ήλιος γιατί αν δεν ήταν το ίδιο φως πώς θα έβλεπε τον ήλιο, το “θεϊκό τρίτο μάτι” (divine eye), επιπλέον δυνάμεις (συνδυασμός κύκλωπα με άνθρωπο), διορατικότητα.
- Χέρια: σωματική εκδήλωση της εσωτερικής κατάστασης του ανθρώπου.
- Πολλοπλασιασμός (μορφής): απόσπαση από το ολόκληρο, απομάκρυνση από το αρχικό/αυθεντικό.
- Φυτά: εικόνα της ζωής, κάποιες φορές σύμβολα του θανάτου και της αναγέννησης.
- Ρόδι: Ζωή, αναγέννηση και ζεύξη (γάμος).[5]
- Ποτάμι: αντιμαχόμενο σύμβολο της φύσης και της γονιμότητας αλλά και του χρόνου, της απώλειας αυτού αλλά και την έννοια της λήθης.
- Λέπια (ψαριού): από τη μία συμβολίζουν προστασία και άμυνα και από την άλλη το νερό και τον Κάτω Κόσμο.
- Κρανίο: θνησιμότητα του ανθρώπου.
- Ήλιος: Λάμψη, παράδεισος.

•Τα επίπεδα της Λήθης

Η ιστορία διαδραματίζεται σε επίπεδα, μέσα από τα οποία περνάει ο Χάρος, μία απεικόνιση της εκάστοτε ψυχικής του κατάστασης.

Αν τα επίπεδα τα βλέπαμε ως ένα κτήριο, στην αρχή, ως αφητηρία (όχι ξεχωριστο επίπεδο αλλά θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι το ισόγειο), τον συναντάμε “στη σπηλιά του” (στο πόστο του, στο Έρεβος). Εκεί μπορεί να παρατηρηθεί ότι η ψυχική του κατάσταση έχει χτυπήσει κόκκινο, νιώθοντας ότι είναι απλώς ένα υποχείριο των μεγαλύτερων δυνάμεων. Η ψυχική του υγεία έχει δηλητηριαστεί.

Αφού πει από τον ποταμό της Λήθης, η επιθυμία του να ξεφύγει από την πραγματικότητά του ήταν τόσο δυνατή που το μυαλό του δημιούργησε ένα τοπίο ευδαιμονίας για να τον καθησυχάσει, να μπορέσει επιτέλους να πάρει μία ανάσα και να αφήσει πίσω τις έγνοιες του. Αν και δεν έχω ονομάσει τα επίπεδα στο ίδιο το βιβλίο, για να γίνει κατανοητή η δομή το επίπεδο αυτό το ονομάζω εδώ “Λήθη”.

Εδώ είναι που εμφανίζεται ο Μορφέας και όλα αλλάζουν, μπαίνουμε στο επίπεδο που θα αποκαλέσουμε “Φόβο”, όπου ο Χάρος διαπερνάται από ρίγη φόβου και τα τείχη της πλάνης του

γκρεμίζονται, φέρνοντάς τον σε μία κατάσταση πανικού, θέλοντας απλώς να τρέξει μακριά. Όμως ο Μορφέας καταφέρνει να τον ταρακουνήσει και έτσι ο Χάρος “ξυπνά”, βγαίνοντας πάλι στην επιφάνεια του ποταμού.

Από εκεί έχουμε το τελευταίο επίπεδο, αυτό της αναγέννησης όπου επιστρέφει μεν στο “ισόγειο” (Έρεβος) αλλά είναι τόσο διαφορετική η οπτική του γωνία που θα λέγαμε ότι ανέβηκε στον ανώτερο όροφο.

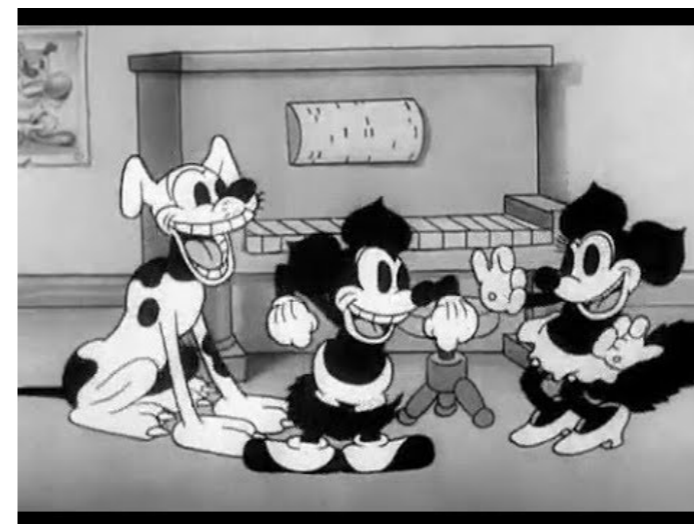
Θα μπορούσε να γίνει ένας παραλληλισμός με τη “Θεία Κωμωδία” του Δάντη Αλιγκέρι σε ένα πρώτο πλάνο λόγω των ίδιων των επιπέδων, αλλά και της σύνδεσης αυτών με τη συναισθηματική κατάσταση του Δάντη (ως χαρακτήρα), καθώς περνά από το Inferno στο Purgatorio και τέλος στο Paradiso, αν και οι σκοποί του με αυτούς του Χάροντα διαφέρουν.

•Το στυλιζάρισμα

Εμπνεύστηκα από τα πρώτα ασπρόμαυρα κινούμενα σχέδια της δεκαετίας του 1920 (στυλ Rubber hose) κατά κόρον, που πραγματεύονται συχνά πιο σκοτεινά θέματα, αλλά έβαλα τη δική μου πινελιά και στυλ συνδυάζοντας και πιο κλασικά στυλιζάρια, π.χ. γραμμές από χαλκογραφίες και ξυλογραφίες του 16

ου-17ου αιώνα. Στη συνέχεια όμως, το στυλιζάρισμα παίρνει μ ορφή σφραγίδων λινόλεουμ, για να αποδοθεί η αντίθεση των καταστάσεων μέσα από την ένταση που αποδίδουν οι γεμάτες φόρμες με την έλλειψη τονικοτήτων και περαιτέρω λεπτομεριών. Αποφάσισα να παίξω με τις τεχνικές και τις φόρμες για την απόδοση της ιστορίας, αλλά και με το χρώμα ώστε να αποδοθεί η αίσθηση της ατμόσφαιρας του εκάστοτε σκηνικού όσο πιο αυθεντικά γίνεται, να δοθεί η έμφαση στα στοιχεία που χρειάζεται.

Κάποιες συνθέσεις μοιάζουν σκόπιμα με τράπουλα ταρώ. Ήθελα κάθε σελίδα να στέκεται και ως αυτούσια σύνθεση.





Στάδια και διαδικασία δημιουργίας

Σε πρώτη φάση έγιναν πολλές σημειώσεις και χειρόγραφες ηλεκτρικές καταγραφές των ιδεών και της έρευνας σε χαρτί. Οι εικονογραφήσεις έγιναν εξ' αρχής ψηφιακά στον υπολογιστή με τη χρήση του σχεδιαστικού προγράμματος Krita. Θεώρησα πως ταιριάζει στην θεματολογία κάποιες σελίδες να είναι στραμμένες 90 μοίρες καταλαμβάνοντας ολόκληρο το σαλόνι, μιας και όπως όταν ονειρευόμαστε χάνουμε κάπως τον προσανατολισμό μας. Παρατηρούμε πως υπάρχουν κείμενα μεταξύ των εικονογραφήσεων, από την οπτική του Χάροντα, είτε αναφερόμενος στην κατάστασή του είτε κάνοντας παράκληση στον

ποταμό. Τα έβαλα για να δώσω συνοχή και δομή στην ιστορία, μια πυξίδα για τον αναγνώστη.

Στην ουσία ξεκινά με παράκληση (ύμνος προς τον ποταμό) του Χάροντα, λόγω της απελπισίας στην οποία βρίσκεται. Θέλει οπωσδήποτε να αηλιάξει παραστάσεις και πιστεύει ότι ο ποταμός θα τον βοηθήσει όπως βοηθά τις ψυχές που μεταφέρει. Μετά βλέπουμε το ταξίδι του μέσα από τα διάφορα στάδια που περνά, από τα "Ηλύσια Πεδία" που φαινομενικά είναι όλα υπέροχα, συναντά τον Μορφέα στα "Τάρταρα" που ήρθε να τον πάρει πίσω στον Κάτω Κόσμο.

Τέλος, βλέπει πλέον τα πράγματα

διαφορετικά, το όλο ταξίδι τον κάνει να επανεξετάσει και επαναξιολογήσει τη μέχρι τότε «ζωή» του και να καταλάβει πως είναι θέμα οπτικής γωνίας.

Διάλεξα να σχεδιάσω κάποια μοτίβα, τα οποία και πάλι, ανάλογα την ενότητα αντανakλούν τη κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο Χάροντας. Από το χέρι που μοιάζει αναισθητο να πνίγεται, στον Ήλιο των Ηλύσιων Πεδίων, με το κοράκι των Ταρτάρων (που είναι και αναφορά στον Μορφέα) και το ρόδι της αναγέννησης στην πραγματικότητα. Τα μοτίβα αυτά συνοδεύουν τα κείμενα της κάθε ενότητας.

1.

In this cave time stands still,
unlike you;
rush over me, drag me in, engulf me

Oh river,
Lend me your wisdom, let me see;
take me under,
to worlds of torture and despair

Lift me to lands of plenty,
adorn me in olive wreaths;
colour me golden and free

Tales I've heard
but none I've seen;
whispered by souls, who once could dream

Gentle handfuls;
full of you.
And I'll drink in the name of oblivion

2.

Taste of ambrosia;
the air against my lips

My own personal Elysium

3.

My feet deceive me;
like tree trunks
they've grown roots

And I can't run
and I can't scream;
he's come to take me back

Eerie apparitions of the mind

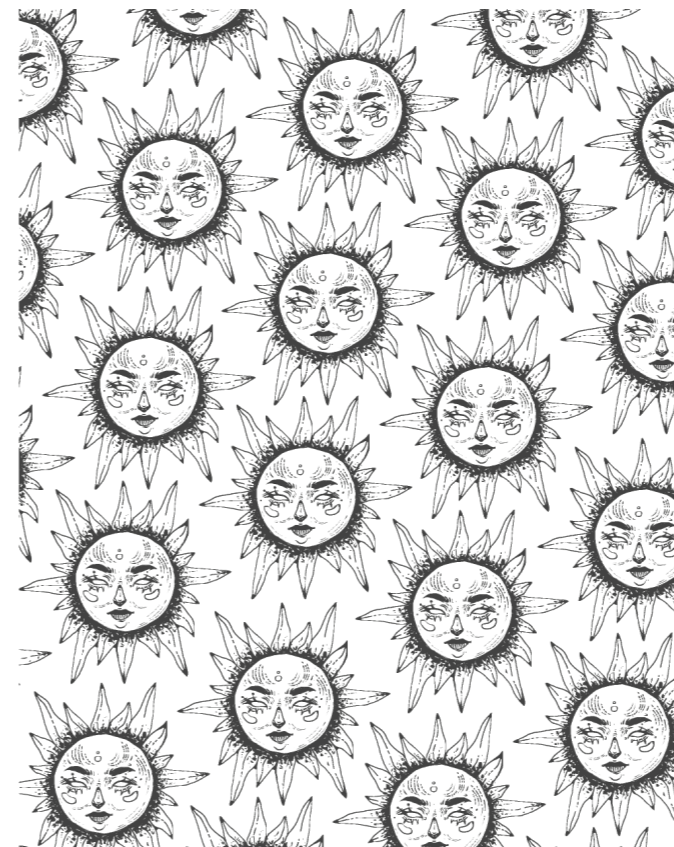
4.

Like a leaf, I've grown
on the tree of your wisdom

I need not run
I need not scream
for now my eyes are open

Let's paddle away
to shores of new

Let's raise our glasses
and drink in the name of Oblivion



Καλλιτεχνικές επιρροές

Παρατηρούμε πως γενικά είναι έντονο στην εικονογράφηση το στοιχείο της φύσης. Παράλληλα, είναι γεγονός ότι μεγάλο μέρος των επιρροών μου έχουν στοιχεία παγανιστικά. Ένα παράδειγμα είναι η καλλιτέχνης/τραγουδίστρια Florence and the Machine, από τους στίχους των τραγουδιών της οποίας εμπνεύστηκα τα κείμενα που μας εισάγουν στην κάθε ενότητα.



Άλλοι καλλιτέχνες από τους οποίους εμπνεύστηκα και επηρεάστηκα είναι ο παίσιγνωστος σουρρεαλιστής ζωγράφος Ρενέ Μαγκρίτ, αλλά και ο πατέρας της Αρτ Νουβώ ο Αλφόνς Μούχα. Ο Μαγκρίτ με τις ονειρικές του συνθέσεις, όχι με τη ρομαντικοποιημένη έννοια του ονείρου αλλά την έννοια του αλλόκοτου, κάτι που δε στέκει στον κόσμο του ξύπνου και μπορείς να δεις μόνο όταν τα μάτια είναι κλειστά. Ο Μούχα με τα ρομαντικά και υπέροχα διακοσμημένα έργα του, με τις αιθέριες γυναικείες μορφές (αν και δεν είχα κάτι αντίστοιχο στην παρούσα ιστορία) που μοιάζουν με πλάσματα του νερού και του δάσους, κάτι παραπάνω από ανθρώπινες μορφές, σα μικρές θεότητες.





OBLIVION
OBLIVION
LAND
η χώρα της λήθης



Λογότυπο "OBLIVIONLAND"

Τέλος, έχουμε το λογότυπο του βιβλίου.

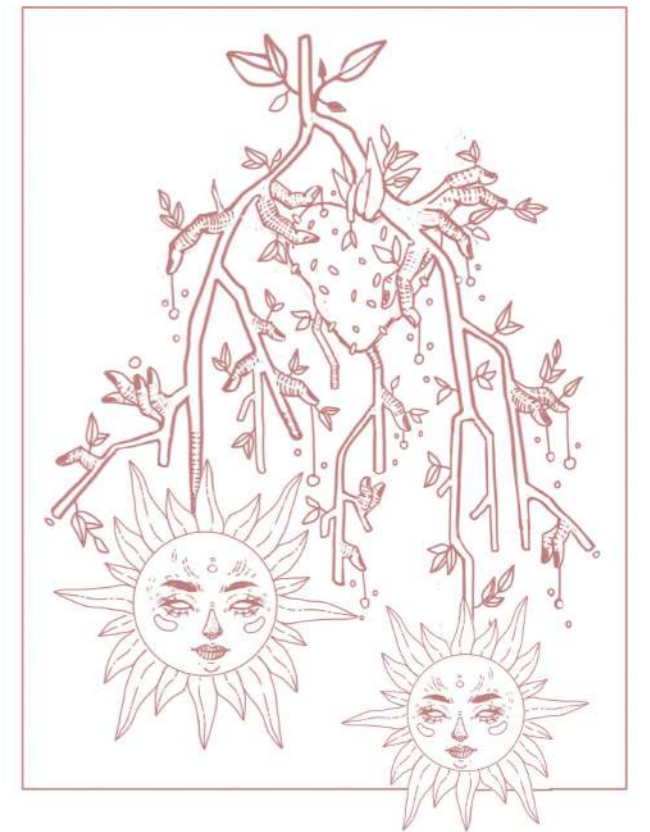
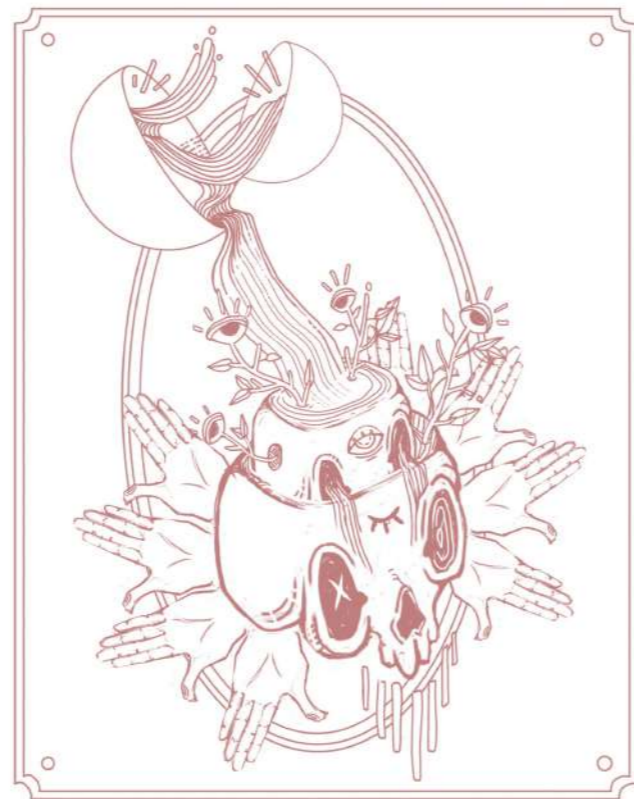
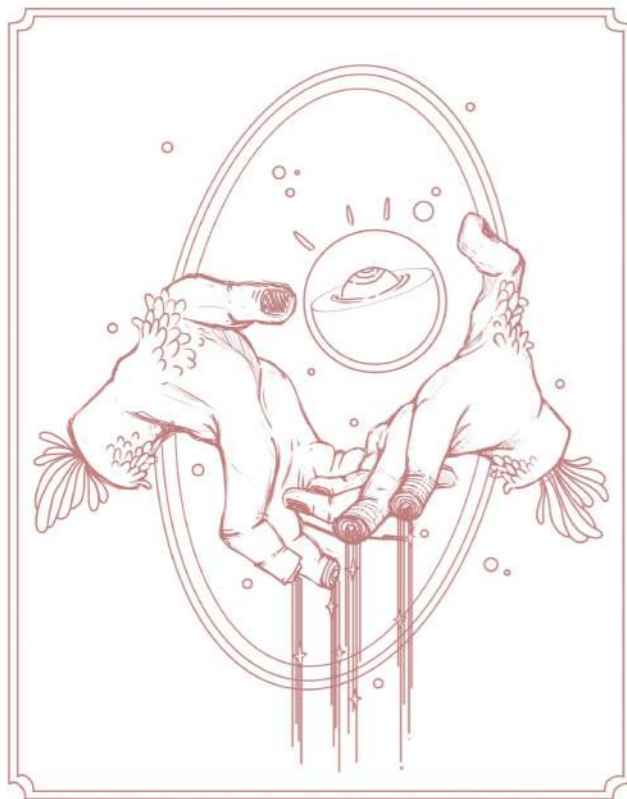
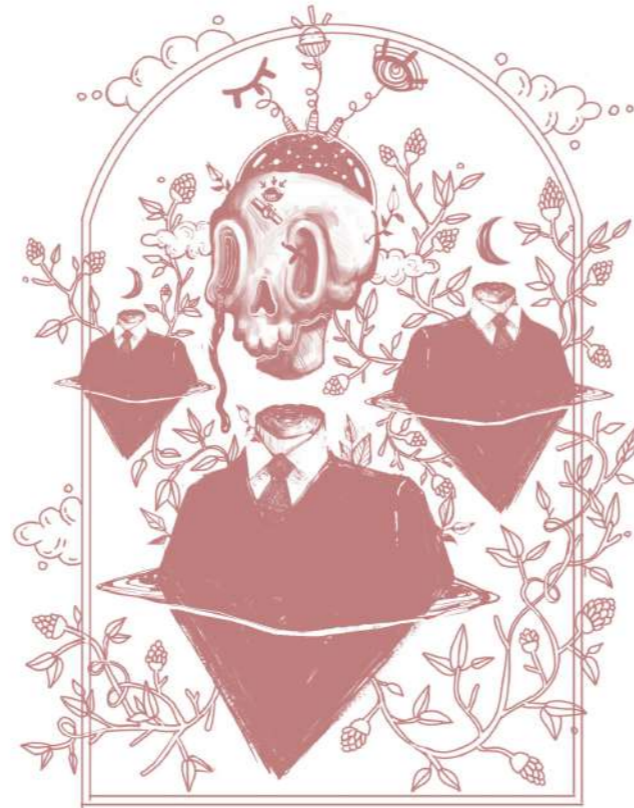
Μέσα από το λογότυπο αυτό ήθελα να χτίσω έναν κόσμο, σαν τα στάδια από τα οποία περνάει ο Χάροντας, σαν πάρκο αναψυχής με νεροτσουλήθρες ή τα επίπεδα της Κοιλιάσεως από την Κόλαση του Δάντη.

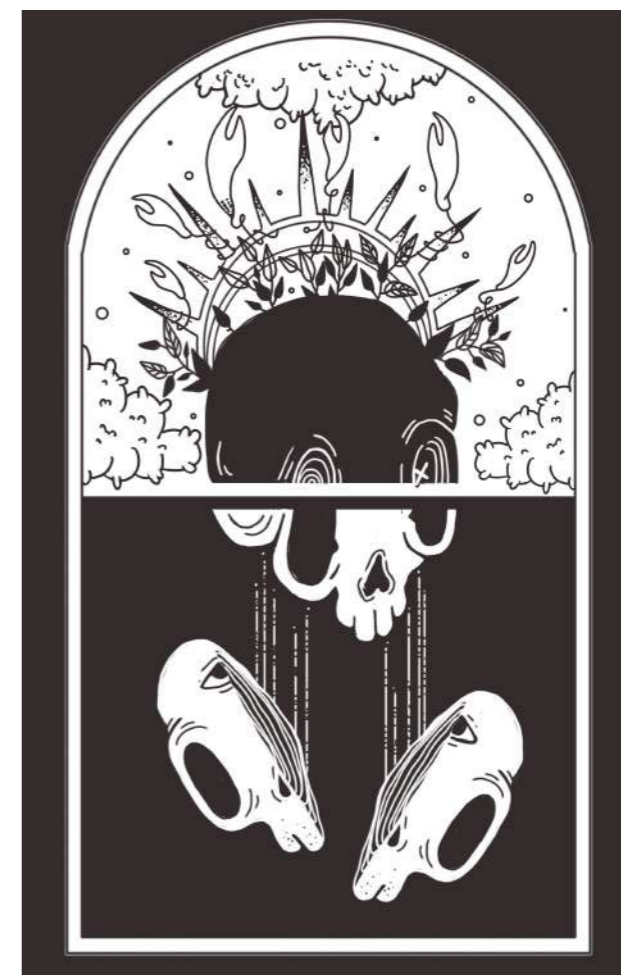
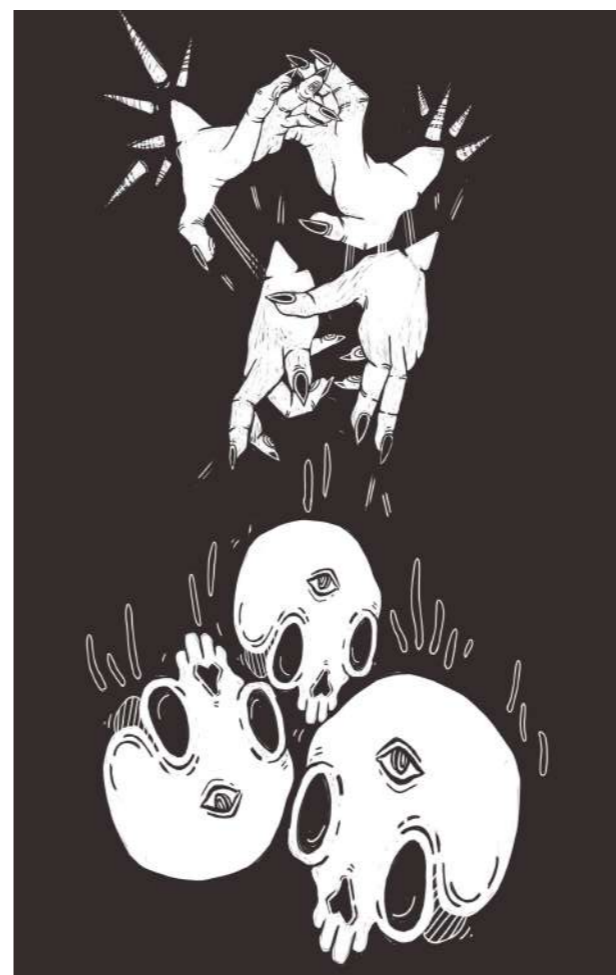
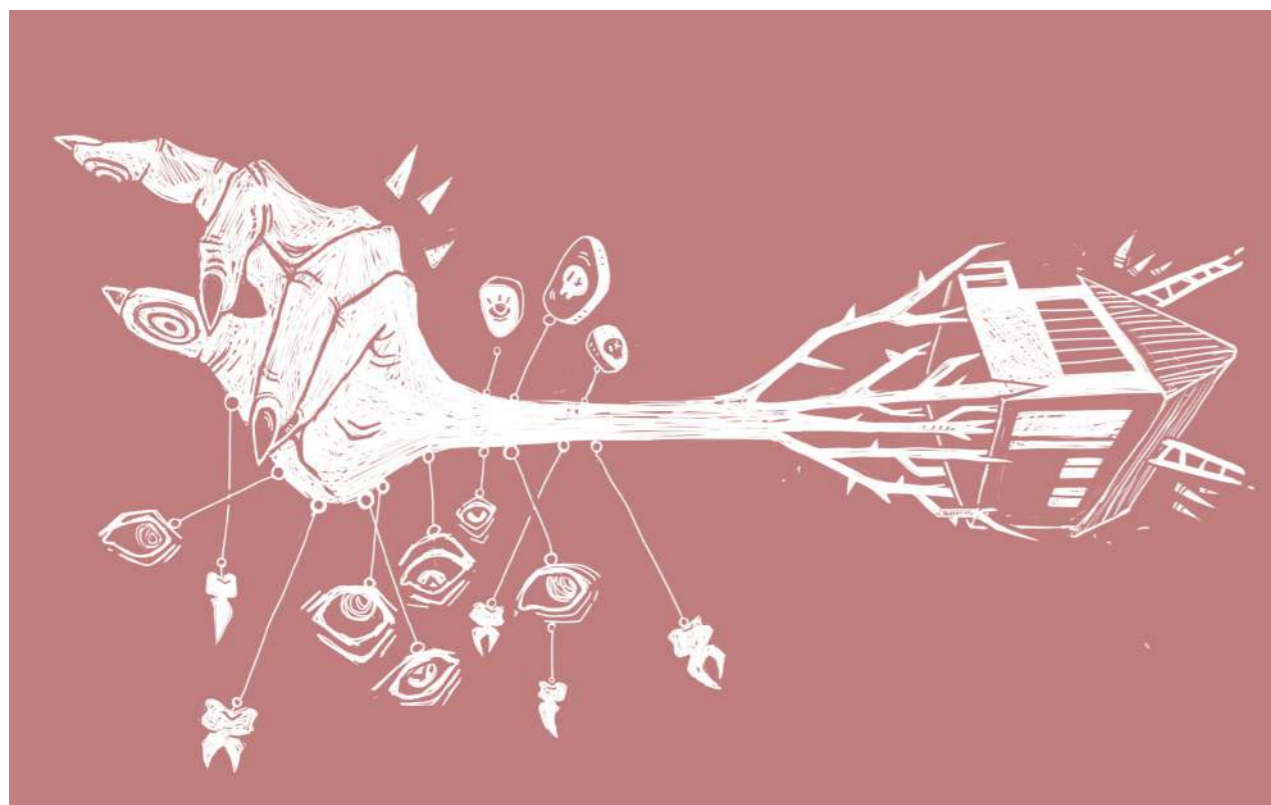
Είχα σαν αρχική ιδέα η τυπογραφία να μοιάζει με ταμπέλα για πάρκο αναψυχής σε παλιό κινούμενο σχέδιο. Έτσι αποφάσισα να του δώσω κίνηση, ώστε να δέσει με το ίδιο το όνομα σε σημασία αλλά και την εικόνα του εξωφύλλου.

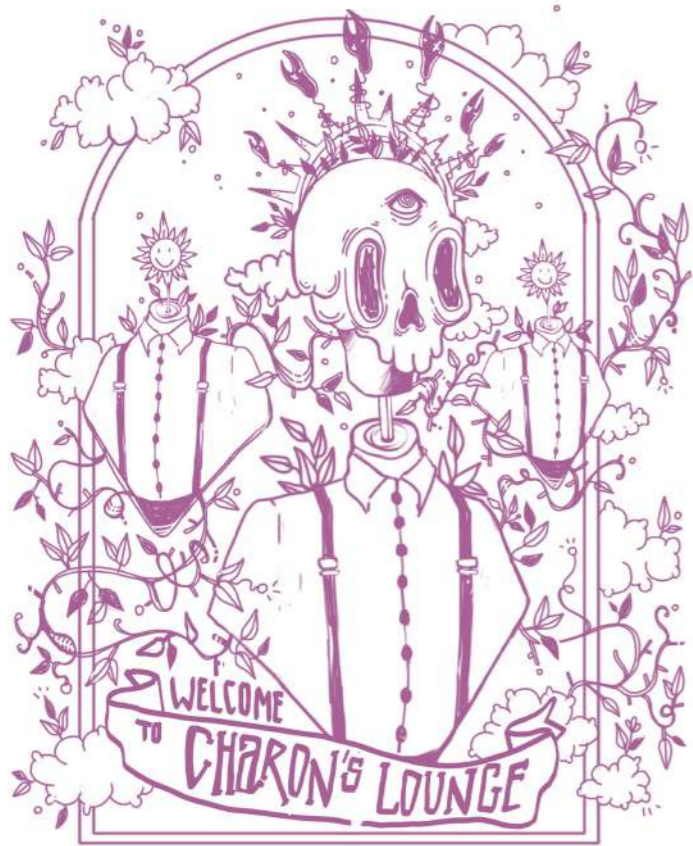
Ο σχεδιασμός του λογοτύπου έγινε στο πρόγραμμα Adobe Illustrator και χρησιμοποιήθηκε η γραμματοσειρά 'Aka-Acid-CanterBold'.



Προσχέδια-Σκίτσα





A black and white illustration of a bottle of Obli-Vi-O. The bottle has a crown on top and is surrounded by mushrooms and plants. The label on the bottle reads "OBLI-VI-O".

**HAVE A PINT
CLEAR YOUR MIND!**

100% PURE, SPARKLY UNDERWORLD WATER

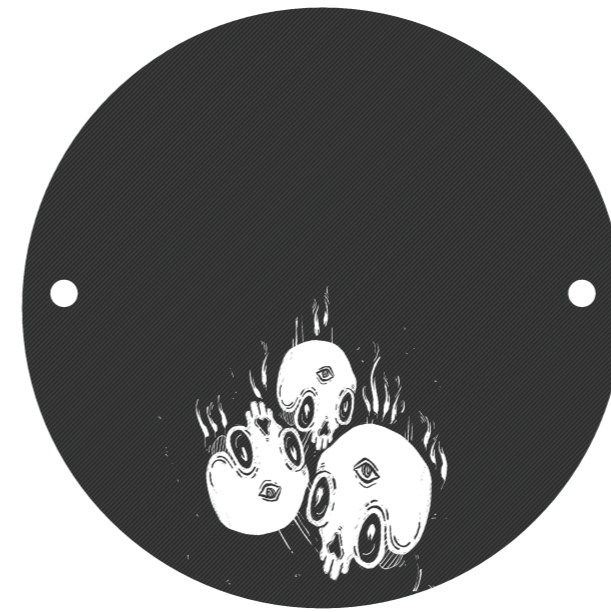
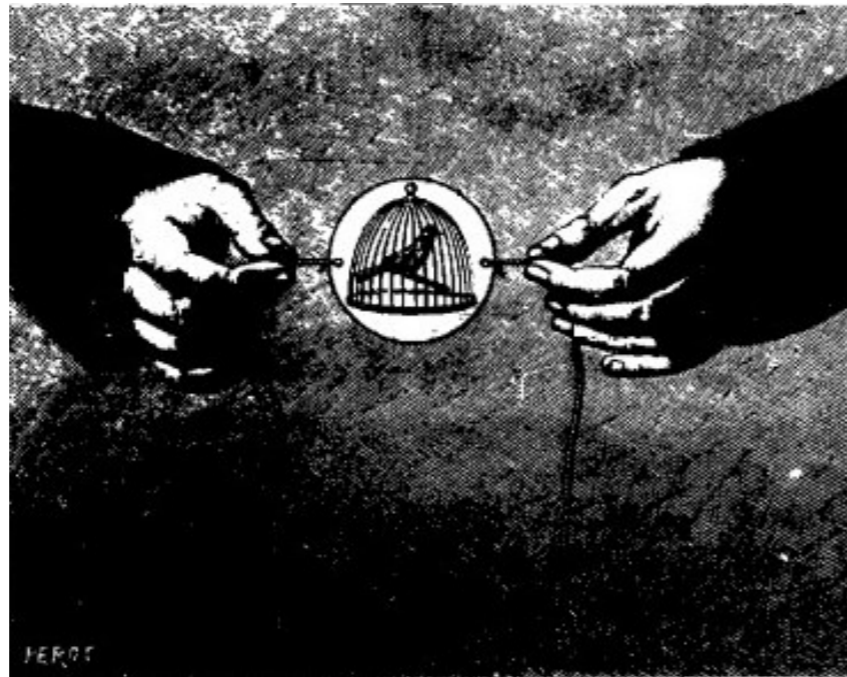
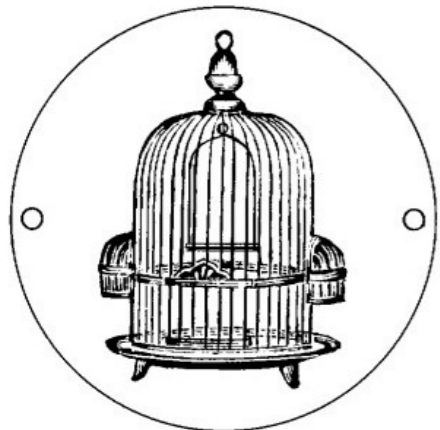
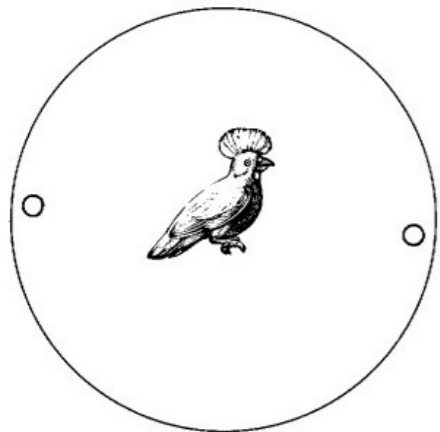
NO ADDITIVES

2.00
obolus

Εφαρμογές-Παιχνίδια

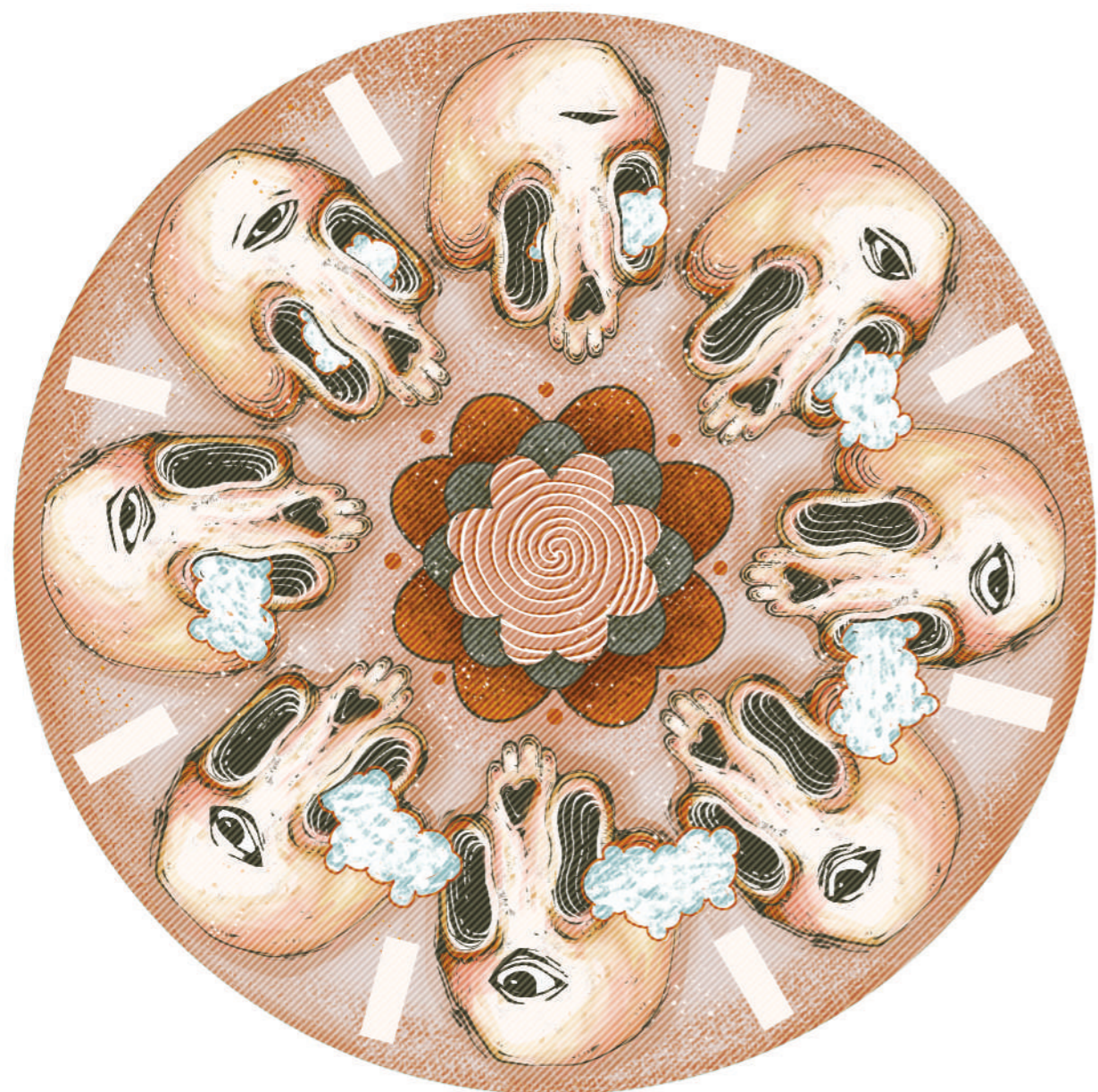
Με αφορμή τον πιο “παιχνιδιάρικο” χαρακτήρα του Art Book, κατέληξα στο να σχεδιάσω τρία διαφορετικά χειροποίητα παιχνίδια.

Ένα είναι το θαυματοπαιχνίδι που έτυχε να βρω στο βιβλίο “47 easy-to-do classic science experiments” των Provenzo E.F. Jr και Provenzo A.B., (1989), το οποίο είναι ένα στρογγυλό κομμάτι χαρτί με δύο διαφορετικές εικόνες στην κάθε όψη (ανάποδα μεταξύ τους) και περασμένο σκοινί στις δύο απέναντι πλευρές του. Όταν γυριστεί με μεγάλη ταχύτητα, οι δύο εικόνες αυτές δημιουργούν μία οφθαλμαπάτη, δίνοντας την αίσθηση ότι είναι πλέον μία.



Το δεύτερο παιχνίδι που δημιούργησα ήταν το phenakistoscope (παραλληλαγές του stroboscope ή phantascop), το οποίο ήταν μία από τις πρώτες μορφές κινουμένων σχεδίων (animation). Είναι μία στρογγυλή, χάρτινη κατασκευή με περιμετρικές σχισμές που κάνει τις στατικές εικόνες που είναι σχεδιασμένες πάνω της να ζωντανεύουν. Το μόνο που χρειάζεται, πέρα από τη σωστή σχεδίαση των “καρέ”, είναι ένας καθρέπτης. Αυτό μιας και η κίνηση δεν είναι εμφανής με το “γυμνό” μάτι, αφού ο θεατής πρέπει να κοιτάξει μέσα από τις εγκοπές για να δει την κίνηση.

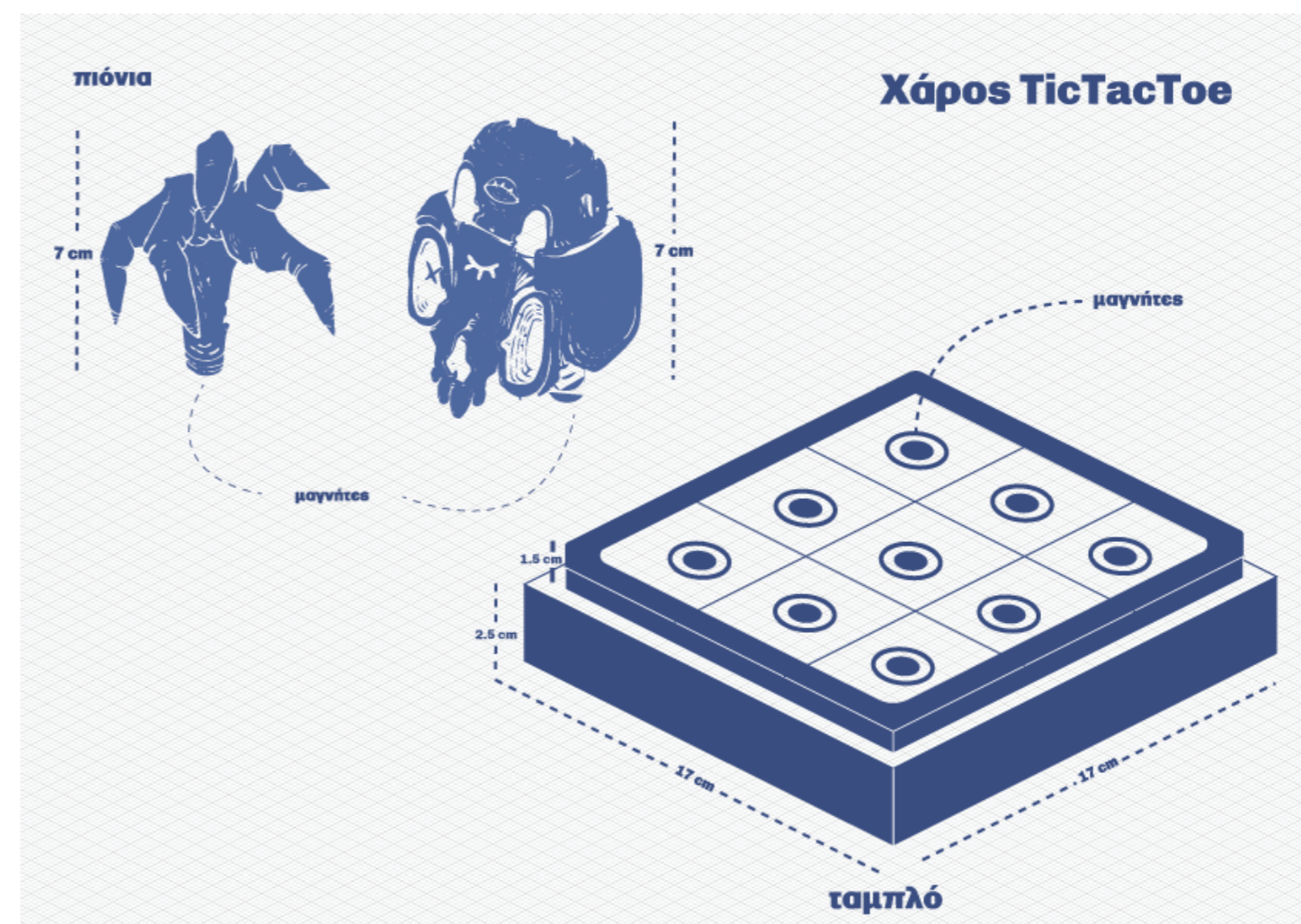




Τέλος, έφτιαξα ένα ταμπλό τρίλιζας όπου τα πιόνια είναι εμπνευσμένα από την ιστορία, μανιτάρια και ψυχές, με το ταμπλό το ίδιο να είναι διακοσμημένο με τρισδιάστατα σύννεφα αλλά και το στεφάνι-ήλιο που συναντάμε στο Art Book. Παράλληλα, οι θέσεις για τα πιόνια πάνω στο ταμπλό είναι σχέδια επίσης εμπνευσμένα από τις εικονογραφήσεις (μάτι, κρανίο και φράουλα).

Η κατασκευή αυτή έγινε από πηλό, αλουμινόχαρτο (ώστε να είναι ελαφρύ) και στόκο στο πρώτο στάδιο. Έπειτα χρησιμοποιήθηκαν ακρυλικά χρώματα και βερνίκια σε μορφή σπρέυ αλλά και υγρά για την προστασία τους.

Αυτό ήταν το αρχικό σχεδιάγραμμα:



Βιβλιογραφία

[1] Ησίοδος, Θεογονία, 211.

[2] Οβίδιος, Μεταμορφώσεις, βιβλίο XV

[3] Asphodel Meadows, (2010) αναρτήθηκε από <https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/1993278>

[4]Μαραγγιανού, Ε., Η έννοια της μεταβολής ως υπέρβασης του θανάτου στην αρχαία ελληνική μυθολογία και στην προσωκρατική φιλοσοφία, Proceedings of the XXIII World Congress of Philosophy, 1 (2) (2018), 71-78, doi:10.5840/wcp232018211275

[5] Langley, P., Why a pomegranate?, BMJ, (321) (2000), 1153-1154, doi: 10.1136/bmj.321.7269.1153

[6] Jung, C.G., (1964), Man and his symbols, United States of America : Anchor Press

[7] Cirlot, J.E., (1962), A dictionary of symbols (diccionario de simbolos tradicionales), UK: Routledge & Kegan Paul Ltd

[8] Grimal P., (1951), The Concise Dictionary of Classical Mythology, France : Presses Universitaires de France

[9] Kerényi C., (1951), The Gods of the Greeks, Great Britain