

ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ - ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

ΠΕΡΓΑΝΤΗΣ ΜΗΝΑΣ

a19perg6@ionio.gr

ΤΧΔ034

Προσεγγίζοντας τη μεταθανάτια τιμωρία μέσω μιας ψηφιακής οπτικοακουστικής σύνθεσης με χρήση της ατμόσφαιρας ως εργαλείο αφήγησης.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	2
ΠΕΡΙΛΙΨΗ.....	3
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ.....	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
ΕΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ.....	5
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ.....	8
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗ	8
ΣΥΝΘΕΣΗ ΠΛΑΝΩΝ.....	10
ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ.....	10
ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	11
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	12
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΑΠΟΔΟΣΗ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ.....	13
Υλικό της Unity.....	14
Ψηφιοποιήσεις και φωτογραφίες έργων.....	14
Ήχητικά Εφέ.....	14
Μουσική.....	14
Εφέ.....	15
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ "Passage through the Underworlds"	15

ΠΕΡΙΛΙΨΗ

Το παρόν άρθρο αναλύει το οπτικοακουστικό έργο με τίτλο “Passage through the Underworlds” το οποίο κάνει μια απόπειρα προσέγγισης της έννοιας της μεταθανάτιας τιμωρίας όπως αυτή αποτυπώνεται στην πολιτισμική συνείδηση του δυτικού κόσμου χρησιμοποιώντας την ατμόσφαιρα ως βασικό εργαλείο αφήγησης. Το έργο αυτό, που έχει τη μορφή ενός ολιγόλεπτου βίντεο, αντλεί έμπνευση από θρησκευτικές και πολιτισμικές αναφορές στον κάτω κόσμο τριών βασικών θρησκειών του Δυτικού πολιτισμού: του αρχαιοελληνικού Δωδεκαθεϊσμού, του Σκανδιναβικού παγανισμού και του Χριστιανισμού. Παράλληλα εμπνέεται και από θεματολογικά αντίστοιχες καλλιτεχνικές εκφάνσεις πιο παραδοσιακών καλλιτεχνικών μέσων όπως η λογοτεχνία, η εικαστική τέχνη και η μουσική. Έμφαση δίνεται τόσο στη μετάδοση συναισθημάτων μέσω στοιχείων της ατμόσφαιρας όπως ο ambient φωτισμός και ήχος και η μουσική επένδυση όσο και στην προσπάθεια ενίσχυσης της αίσθησης της εμπύθισης του θεατή στο έργο. Για τη δημιουργία του έργου χρησιμοποιήθηκαν γραφικά τριών διαστάσεων που επιχείρησαν να αναπαριστούν αφαιρετικά τρεις σκηνές διάβασης από τους αντίστοιχους τόπους μεταθανάτιας τιμωρίας των τριών αυτών θρησκειών. Οι σκηνές αυτές κινηματογραφήθηκαν ψηφιακά με χρήση προοπτικής πρώτου προσώπου. Η σύνθεση αυτών των πλάνων και η κατάλληλη μουσική και ηχητική επένδυσή τους οδήγησαν στο τελικό ψηφιακό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα που επιχειρεί να λειτουργήσει ως μέσο σύνδεσης του θεατή με την μεταθανάτια τιμωρία όπως εμφανίζεται στην πολιτισμική αντίληψη του δυτικού πολιτισμού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

ψηφιακή τέχνη, animation, οπτικοακουστική σύνθεση, video, ατμόσφαιρα, θρησκεία, δυτικός πολιτισμός, μεταθανάτια ζωή, υπερφυσικό, τιμωρία, Θεία δίκη

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από την αυγή της ψηφιακής εποχής, η συνεχής εξέλιξη και διάδοση της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας έχει δημιουργήσει ένα νέο τοπίο στις εικαστικές και ηχητικές τέχνες[1]. Διανύοντας το τοπίο αυτό είναι συχνά σκόπιμο να επιχειρείται εκ νέου και με χρήση των νέων μέσων η προσέγγιση διαχρονικών θεμάτων που έχουν στο παρελθόν απασχολήσει την τέχνη με την παραδοσιακή αναλογική της έκφανση. Η νέα εξερεύνηση αυτής της θεματολογίας διαμέσου της ψηφιακής τέχνης δύναται να ανοίξει το δρόμο σε νέες οπτικές και να μεταβάλει υπάρχουσες αντιλήψεις.

Μια τέτοια θεματολογική ενότητα αποτελεί και η μεταθανάτια ζωή, η καλλιτεχνική εξερεύνηση της οποίας έχει ιστορικά παράγει μεγάλη ποσότητα έργων[2]. Μια έκφανση της μεταθανάτιας ζωής και συγκεκριμένα αυτή της μεταθανάτιας τιμωρίας επιχειρεί να προσεγγίσει και η ψηφιακή οπτικοακουστική σύνθεση "Passage through the Underworlds" που αποτελεί αντικείμενο ανάλυσης του παρόντος άρθρου. Η έννοια της μεταθανάτιας τιμωρίας ως ένα μέρος συνέχισης της ύπαρξης μετά θάνατον είναι κυρίαρχη σε αρκετές θρησκευτικές δοξασίες που επιτέλεσαν κύριο ρόλο στην εξέλιξη του δυτικού πολιτισμού[3]. Ως εκ τούτου ιστορικά έχει απασχολήσει την τέχνη σε διάφορες εκφάνσεις της, όπως πίνακες ζωγραφικής, θεατρικές παραστάσεις, λογοτεχνικά έργα (πεζά και ποιήματα) ακόμα και μουσικά κομμάτια.

Το έργο που αναλύεται στο παρόν άρθρο δοκιμάζει μια προσέγγιση της θεματολογικής αυτής ενότητας μέσω της χρήσης σύγχρονων εργαλείων προσπαθώντας να υπερβεί τους περιορισμούς των μέσων με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας. Κάνει λοιπόν χρήση τρισδιάστατων γραφικών, δισδιάστατων εικόνων, ήχων υποβάθρου και μουσικής επένδυσης τα οποία συντίθενται και αποκτούν τη μορφή ενός ολιγόλεπτου βίντεο. Το έργο απεικονίζει σε οπτική πρώτου προσώπου τη διάβαση του υποκειμένου μέσω των τόπων τιμωρίας τριών βασικών θρησκειών του δυτικού πολιτισμού: του Άδη του Αρχαιοελληνικού Δωδεκαθεϊσμού, του Χελχέμ ή Χέλγκαρντ του Σκανδιναβικού παγανισμού και της Κόλασης του Χριστιανισμού, χρησιμοποιώντας ως συνδετικό κρίκο μεταξύ των τριών την έννοια της διάβασης μέσω ενός τούνελ όπως συναντάται στις περιγραφές επιθανάτιων εμπειριών[4].

Γενικότερα, η ανθρώπινη θεώρηση των τόπων που εμψυχώνουν τη μεταθανάτια τιμωρία λειτουργεί συχνά με έναν τρόπο αφαιρετικό μιας και τα μέρη αυτά δεν έχουν φυσική υπόσταση αλλά παίρνουν μορφή μέσω της ανθρώπινης φαντασίας. Έτσι λοιπόν, η προσπάθεια απεικόνισης ή ηχητικής και μουσικής έκφρασής τους μπορεί αντίστοιχα να ωφεληθεί από μια προσέγγιση που δεν αποζητά τα τους προσδώσει μια ξεκάθαρη μορφή αλλά να μεταφέρει μια αίσθηση της ουσίας τους. Ένα χρήσιμο εργαλείο σε αυτήν την προσπάθεια συνεπώς μπορεί να είναι η ατμόσφαιρα που δημιουργείται από το φωτισμό και τη χρωματική παλέτα σε συνδυασμό με ήχο υποβάθρου και μουσική επένδυση. Έτσι λοιπόν και το παρόν έργο δίνει πρωταρχικό ρόλο στην ατμόσφαιρα και προσπαθεί μέσω αυτής να επιτύχει την εμπύθιση του θεατή και τη δημιουργία μιας εμπειρίας.

Με στόχο να ενισχυθεί περαιτέρω αυτή αίσθηση το έργο χρησιμοποιεί αποκλειστικά οπτική πρώτου προσώπου. Η οπτική αυτή, που γίνεται όλο και πιο διαδεδομένη στα

ψηφιακά οπτικοακουσικά μέσα λόγω της κυριαρχίας της στον χώρο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, βάζει τον θεατή ως υποκείμενο της ενέργειας που παρουσιάζεται, προσδίδοντας έτσι μια αίσθηση συμμετοχής η οποία ενισχύει τη θυμική αντίδρασή του.

Τελικός σκοπός του έργου είναι μέσω της καλλιτεχνικής έκφρασης και της χρήσης ψηφιακών εργαλείων να τονιστούν οι αντιθέσεις μεταξύ των τριών αυτών τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας που παρουσιάζονται, αλλά και να αναζητηθεί η ενιαία εικόνα την οποία συνθέτουν και η οποία υποσυνείδητα αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου δυτικού πολιτισμού.

ΕΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η αναζήτηση της μοίρας της ανθρώπινης συνείδησης μετά το θάνατο, που αποτελεί φυσικό επακόλουθο της υλικής φθοράς του ανθρώπινου σώματος, εμφανίζεται ιστορικά να απασχολεί τους ανθρώπους ακόμα και από το 1550 πΧ που χρονολογείται το Αιγυπτιακό "Βιβλίο των Νεκρών"[5]. Το βιβλίο αυτό αποτελούσε ένα επικήδειο κείμενο με ξόρκια που βοηθούσαν τους νεκρούς στην διάβαση τους στον κάτω κόσμο Ντουάτ των Αιγυπτίων. Αντίστοιχα στον Εβραϊκό και στον Αρχαιοελληνικό πολιτισμό εμφανίζεται παράλληλα από τον έβδομο πΧ αιώνα η αντίληψη της συνέχειας της ύπαρξης μετά θάνατον στους σκιώδεις κάτω κόσμος του Σέολ και του Άδη[6]. Η αντίληψη της συνέχειας της ύπαρξης μετά θάνατον φτάνει μέχρι και το σύγχρονο κόσμο με διάφορες θρησκευτικές ή φιλοσοφικές θεωρήσεις να δίνουν δικές τους εναλλακτικές εκδοχές των τόπων της μεταθανάτιας ζωής και αποτελώντας μία από τις δύο όψεις της αναζήτησης της μεταθανάτιας μοίρας της ανθρώπινης συνείδησης μαζί με τη αιώνια λήθη ή μη-ύπαρξη[7].

Η συνέχιση της ύπαρξης μετά θάνατον δεν άργησε ιστορικά να συνδεθεί με την αρετή ή την κακία του υποκειμένου δημιουργώντας ακόμα και προχριστιανικά την έννοια της θείας δίκης και της αντίστοιχης ανταμοιβής ή τιμωρίας[6]. Η έλευση του Χριστιανισμού οδήγησε στην εξάπλωση και την επικράτηση της Μανιχαϊστικής δυικής αντίληψης περί καλού και κακού που ενίσχυσε περαιτέρω την σημασία της μεταθανάτιας τιμωρίας και του ρόλου που παίζει (ακόμα και στις μέρες μας) στην ηθική συμπεριφορά των αντίστοιχων πιστών όχι μόνο ως έκφραση των θεοτήτων αλλά και ενταγμένη σε μια γενικότερη Καρμική αντίληψη[8]. Η σημαντικότητα αυτή της μεταθανάτιας τιμωρίας στην διαγωγή του ιδιωτικού και του δημόσιου βίου των πιστών την κατέστησε συχνό αντικείμενο καλλιτεχνικής έκφρασης ανά τους αιώνες. Όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή το έργο που αναλύεται στο παρόν άρθρο

παρουσιάζει και αυτό μια καλλιτεχνική έκφραση τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας και συγκεκριμένα του Άδη, του Χέλχειμ και της Κόλασης.

Η μετάβαση του Αρχαιοελληνικού Άδη από τόπο υποδοχής όλων των νεκρών συνολικά σε τόπο τιμωρίας αρχίζει να διαφαίνεται ήδη από τα Ομηρικά χρόνια μέσω των αναφορών του Ομήρου στα Ηλύσια Πεδία[10] (που άλλες φορές εμφανίζονται ως τμήμα του Άδη και άλλες ως ένα ξεχωριστό μέρος) ως τόπου μεταθανάτιας ανταμοιβής για τους ήρωες και τους ευνοούμενους των θεών[9]. Αντίστοιχα ο σκιώδης χαρακτήρας του Άδη εντείνεται με την εμφάνιση των Ταρτάρων και αποκτά το χαρακτήρα της τιμωρίας. Καλλιτεχνικές απεικονίσεις του Άδη εμφανίζονται (αν και σπάνια) σε αρχαίους κρατήρες και αμφορείς συχνά απεικονίζοντας τον ίδιο τον θεό, την θεά Δήμητρα, την Περσεφόνη ή ακόμα και τον Κέρβερο. Κυρίαρχο ρόλο στην τοπολογία του Άδη φαίνεται να έχει το υγρό στοιχείο με τους πέντε ποταμούς (Αχέρων, Κωκυτός, Πυριφλεγέθον, Λήθη και Στύγα)[11] και η υπόγεια θέση του κάτω από τα βάθη της Γής ή των ωκεανών[12], στοιχεία που χρησιμοποιούνται συχνά τόσο στις λογοτεχνικές όσο και στις εικαστικές παρουσιάσεις του Άδη που συνεχίστηκαν και μετά την εξάλειψη του Δωδεκαθεϊσμού στην κλασική και σύγχρονη Ευρωπαϊκή τέχνη.

Αντίθετα σαφώς λιγότερο δημοφιλές θέμα στην Ευρωπαϊκή τέχνη αποτελεί ο κάτω κόσμος του Σκανδιναβικού παγανισμού που είναι γνωστός ως Χέλχειμ ή Χέλγκαρντ. Η αναφορές σε αυτόν τον τόπο μεταθανάτιας τιμωρίας, που πρωτοεμφανίζεται στην Ποιητική Έντα, είναι λιγοστές, αλλά ο ρόλος της ως ο τόπος που πάνε οι "κακοί άνθρωποι" μετά το θάνατό τους ορίζεται καθαρά στο τρίτο κεφάλαιο του βιβλίου "Gylfaginning" της Νεώτερης Έντα [13]. Δεν υπάρχουν εικαστικές απεικονίσεις ή λογοτεχνικές περιγραφές του Χέλχειμ από την εποχή που ο Σκανδιναβικός παγανισμός ήταν διαδεδομένος, έτσι η μετέπειτα Ευρωπαϊκή τέχνη στις σπάνιες περιπτώσεις που επιλέγει να το απεικονίσει το κάνει αντλώντας έμπνευσή από τις δυσκολίες διαβίωσης στην πραγματική Σκανδιναβία από όπου και προέρχεται, δηλαδή ως ένα τόπο συχνά παγωμένο στο έλεος αντίξοων καιρικών συνθηκών.

Ο τρίτος και τελευταίος τόπος μεταθανάτιας τιμωρίας που παρουσιάζει το παρόν έργο είναι η Κόλαση όπως εμφανίζεται στη Χριστιανική Θρησκεία. Λόγω της δυικής φύσης των Αβρααμικών θρησκειών και συνεπώς και του Χριστιανισμού, η Κόλαση οριοθετείται ως μέσω τιμωρίας των "αμετανόητων αμαρτωλών" από τον ορισμό της [14]. Αν και μια πρώιμη εκδοχή της Χριστιανικής Κόλασης αρχίζει να εμφανίζεται στην Εβραϊκή Θρησκεία ως "Γέεννα", η σύγχρονη αντίληψη για την Κόλαση βρίσκει την απαρχή της στον μεσαίωνα[15]. Με την έλευση της Δευτέρας Παρουσίας να παύει να παρουσιάζεται ως άμεσα επικείμενη μετά το 400 μΧ μεγάλο μέρος του εκκλησιαστικού

ζήλου μετακυλιέται στην απειλή της μεταθανάτιας τιμωρίας. Στο πλαίσιο αυτό αρχίζουν να εμφανίζονται καλλιτεχνικά έργα που να προσπαθούν να ενσαρκώσουν με κάθε λεπτομέρεια την Κόλαση, με αποκορύφωμα τη λογοτεχνική "Θεία Κωμωδία" του Δάντη. Εμφανίζονται έτσι οι δαιμονικές μορφές και ο ισχυρός συσχετισμός με το στοιχείο της φωτιάς που συχνά αποτελούν βασικά συστατικά της μεσαιωνικής αλλά και σύγχρονης εικόνας της Κόλασης.

Στο έργο "Passage through the Underworlds" που αναλύει το παρόν άρθρο η σύνδεση μεταξύ των τριών αυτών τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας γίνεται από μια εικαστική απεικόνιση της διάβασης μέσω ενός σκοτεινού τούνελ στο τέλος του οποίου υπάρχει μια πηγή φωτός. Αυτή η σκηνή αποτελεί συχνή αναφορά των επιθανάτιων εμπειριών[4] και έχει συνδεθεί εκ των υστέρων με καλλιτεχνικά έργα όπως ο διάσημος πίνακας "Ascent of the Blessed" του Ιερώνυμου Μπος.

Προχωρώντας όμως πέρα από τη λογοτεχνική αφήγηση, την ποίηση ή την εικαστική απεικόνιση των τόπων αυτών στην παραδοσιακή εικαστική τέχνη που έχει έναν ιστορικά κυρίαρχο ρόλο και με χρήση των νέων τεχνολογιών της ψηφιακής εποχής δημιουργείται η ευκαιρία για τη δημιουργία νέων καλλιτεχνικών έργων που να περιλαμβάνουν τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής τέχνης. Η πολυμεσική προσέγγιση παρέχει τη δυνατότητα συνδυασμού πολλαπλών εκφάνσεων της τέχνης όπως κείμενο, εικόνα, κινούμενη εικόνα, βίντεο, μουσική, ήχος σε ένα υπερσύνολο που να απευθύνεται ταυτόχρονα σε πολλαπλές αισθήσεις[16]. Το αποτέλεσμα αυτό μπορεί δυναμικά να επιτύχει ένα μεγαλύτερο βαθμό συναισθηματικής συμμετοχής και εμπύθισης από ότι η παραδοσιακές καλλιτεχνικές εκφάνσεις.

Στο πλαίσιο επιπλέον ενίσχυσης της προσπάθειας εμπύθισης το παρόν έργο δεν σταματά στο συνδυασμό οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων αλλά επιστρατεύει τη μέθοδο απεικόνισής πρώτου προσώπου που φαίνεται να επιτυγχάνει καλύτερα αποτελέσματά εμβύθισης[17]. Η οπτική γωνία αυτή έχει γίνει δημοφιλής λόγω των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά φαίνεται να περνά πλέον και σε νέα πεδία αποτελώντας αναπόσπαστο κομμάτι καλλιτεχνικών έργων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας και έχει αρχίσει να βρίσκει χρήση ακόμα και σε πλάνα κινηματογραφικών ταινιών.

Η προσπάθεια του έργου για απόδοση των τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας δεν γίνεται με όρους ρεαλισμού ή μέσω κάποιας πολύπλοκης αφηγηματικής δομής αλλά μέσω μιας αφαιρετικής προσέγγισης που έχει ως ακρογωνιαίο λίθο της την ατμόσφαιρα, τόσο οπτικά όσο και ακουστικά. Η οπτική έκφανση της ατμόσφαιρας ενσαρκώνεται μέσω του ambient φωτισμού, της χρωματικής παλέτας και της χρήσης εφέ

σωματιδίων ενώ η ακουστική της έκφανση μέσω των ήχων περιβάλλοντος και υποβάθρου και μέσω της μουσικής επένδυσης. Όμως ατμόσφαιρα δεν είναι απλά η σύνθεση των παραπάνω ή και άλλων στοιχείων του περιβάλλοντος αλλά μια ευρύτερη έννοια που πηγάζει γενικότερα από την γραφή και εξέλιξη ενός έργου[18]. Αυτή η προσέγγιση ακολουθήθηκε κατά τη δημιουργία του οπτικοακουστικού έργου “Passage through the Underworlds”.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Κατά την υλοποίηση του έργου χρησιμοποιήθηκαν μια πληθώρα από εργαλεία τόσο για τη δημιουργία όσο και για τη σύνθεση του οπτικού και ηχητικού υλικού. Επίσης αξιοποιήθηκαν μια σειρά από έτοιμα υλικά τα οποία είτε παρέχονται δωρεάν για νόμιμη χρήση είτε ανήκουν στο κοινό κτήμα (Public Domain). Αυτά τα υλικά και οι δημιουργοί τους αναφέρονται αναλυτικά στο παράρτημα Α.

Η διαδικασία της υλοποίησης μπορεί να χωριστεί σε τρία βασικά στάδια:

1. Δημιουργία των εικονικών περιβαλλόντων των σκηνών του έργου και κινηματογράφηση τους.
2. Σύνθεση των πλάνων για τη δημιουργία του ολιγόλεπτου βίντεο με παράλληλη προσθήκη δισδιάστατων εικόνων και οπτικών εφέ.
3. Εμπλουτισμός του τελικού βίντεο με ηχητικά εφέ και μουσική επένδυση.

Κάθε ένα από αυτά τα στάδια δημιουργίας θα αναλυθεί διεξοδικά στη συνέχεια.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Η δημιουργία των εικονικών περιβαλλόντων έγινε με χρήση της μηχανής Unity, μιας πλατφόρμας δημιουργίας παιχνιδιών πραγματικού χρόνου σε 2D, 3D, AR και VR[19]. Οι λόγοι που επιλέχθηκε για αυτό το σκοπό είναι πολλαπλοί:

1. Η μηχανή παρέχει εύχρηστα εργαλεία τόσο για τη δημιουργία του εδάφους μιας τοποθεσίας όσο και για τον ορισμό ατμοσφαιρικού φωτισμού και εφέ σωματιδίων. Καλύπτει έτσι τις βασικές ανάγκες της δημιουργίας τοποθεσιών με έμφαση στην ατμόσφαιρα.
2. Η δημιουργία εικονικών κόσμων στους οποίους μπορεί κανείς να περιηγηθεί ελεύθερα διευκολύνει την καταγραφή φυσικών πλάνων πρώτου προσώπου, χωρίς να παρεμβάλλεται η διαδικασία αυστηρού ορισμού της κίνησης όπως σε

προγράμματα 3D animation. Συνεπώς το αποτέλεσμα βοηθά στην αύξηση της εμπύθισης που είναι και βασικό ζητούμενο του έργου.

3. Η χρήση μιας μηχανής πραγματικού χρόνου ενθαρρύνει τη χρήση απλών τρισδιάστατων μοντέλων και περιορισμένης γεωμετρίας πράγμα που κρίθηκε σκόπιμο λόγω και της αφαιρετικής φύσης του έργου αλλά και του περιορισμένου χρόνου υλοποίησης.

4. Η δουλειά που έγινε στα πλαίσια αυτού του έργου θα μπορούσε να εξελιχθεί και σε άλλα που δεν θα έχουν ως τελική μορφή ένα βίντεο αλλά ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον VR.

Κύριο ρόλο στις σκηνές αναπαράστασης και των τριών τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας παίζει το έδαφος το οποίο σχεδιάστηκε με τα εργαλεία της μηχανής. Η επιφάνειά του εδάφους καλύφθηκε με υφές (textures) βασισμένες σε πραγματικές φωτογραφίες ελεύθερης χρήσης που πάρθηκαν από την κοινότητα δημιουργών rixabay.com που "μοιράζεται εικόνες και βίντεο χωρίς δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας"[20]. Με αντίστοιχες φωτογραφίες δημιουργήθηκαν και οι ουράνιοι θόλοι των σκηνών (skybox) οι οποίοι επίσης παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στη δημιουργία του χαρακτήρα κάθε τοποθεσίας. Η επεξεργασία των φωτογραφιών έγινε με το λογισμικό ανοιχτού κώδικα GIMP[21]. Οι χώροι εμπλουτίστηκαν και με μια σειρά από τρισδιάστατα μοντέλα δημιουργημένα με το Unity Pro Builder αλλά και με μοντέλα από το υλικό ελεύθερης χρήσης της μηχανής. Όλοι οι κώδικες κίνησης και αλληλεπίδρασης γράφτηκαν ειδικά για τους σκοπούς του έργου.

Κατά την δημιουργία των σκηνών δόθηκε έμφαση στην διατήρησή κάποιων κοινών στοιχείων μεταξύ τους, όπως για παράδειγμα ο πλακόστρωτος δρόμος. Αυτό έγινε για να υπάρχουν σημεία αναφοράς μεταξύ τους που να εντείνουν τις αντιθέσεις των υπολοίπων ριζικά αλλαγμένων στοιχείων. Στη σκηνή που απεικόνιζε τον Άδη δόθηκε βάση στη δημιουργία ενός κλειστοφοβικού και σκιάδους περιβάλλοντος με παράλληλη έμφαση στο υγρό στοιχείο. Στη σκηνή του Χέλχειμ δημιουργήθηκε μια παγωμένη έκταση με χρήση εφέ και ομίχλης για να τονιστεί ή αντιξοότητα των συνθηκών. Τέλος στη σκηνή της Κόλασης επιλέχθηκε να κυριαρχεί το στοιχείο της φωτιάς με εκτεταμένη χρήση εφέ σωματιδίων.

Οι τελικές σκηνές εξήχθησαν σε μορφή εκτελέσιμου αρχείου. Στη συνέχεια έγινε η λήψη των πλάνων μέσω ελεύθερης περιήγησης στους χώρους των σκηνών. Η εικόνα καταγράφηκε με τη χρήση του προγράμματος καταγραφής της οθόνης του υπολογιστή Open Broadcaster Software (OBS)[22]. Έγιναν πολλαπλές λήψεις, με

επαναλαμβανόμενες βελτιώσεις των εικονικών περιβαλλόντων μέχρι να συλληχθεί το τελικό αποτέλεσμα και να ξεκινήσει το δεύτερο στάδιο της δημιουργίας του έργου.

ΣΥΝΘΕΣΗ ΠΛΑΝΩΝ

Τα πλάνα που συλλέχθηκαν κατά το προηγούμενο στάδιο χρησιμοποιήθηκαν ως πρώτη ύλη στο πρόγραμμα οπτικών εφέ και κινούμενων γραφικών After Effects[23]. Η επιλογή του προγράμματος έγινε με βάση τις δυνατότητες που παρέχει στη σύνθεση και τη μίξη οπτικού υλικού αλλά και στην δυνατότητα χρήσης στατικών εικόνων στις οποίες μπορεί να δοθεί κίνηση μέσα από την ίδια εφαρμογή.

Η σύνθεση έγινε με κεντρικό άξονα την εμπρόσθια κίνηση του θεατή διαμέσου των τριών τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας ακολουθώντας πάντα ένα πλακόστρωτο μονοπάτι. Ως συνδετικός κρίκος χρησιμοποιήθηκε η σκηνή διάβασης μέσα από ένα τούνελ με την οποία αρχίζει και τελειώνει η τελική σύνθεση αλλά και παρεμβάλλεται μεταξύ των εναλλαγών από τοποθεσία σε τοποθεσία. Ενδιάμεσα συμπεριλήφθηκαν πλάνα που να αναδεικνύουν τα μοναδικά χαρακτηριστικά της κάθε τοποθεσίας.

Στο τελικό αποτέλεσμα, παράλληλα με την προβολή των πλάνων από τους τόπους τιμωρίας όπως παρήχθησαν από τη μηχανή Unity, συμπεριλήφθηκαν και χαρακτηριστικές εικόνες κοινής χρήσης από καλλιτεχνικά έργα που να απεικονίζουν τους ίδιους αυτούς τόπους μεταθανάτιας τιμωρίας και που ανήκουν στο κοινό κτήμα. Σε αυτές τις εικόνες δόθηκε κίνηση και έγινε μια προσπάθεια να ενσωματωθούν απρόσκοπτα στο τελικό εικαστικό αποτέλεσμα. Έτσι ο θεατής μπορεί να συνδυάσει πιο εύκολα τη σκηνή που παρακολουθεί με αντίστοιχες εικαστικές εκφάνσεις του ίδιου θέματος γεφυρώνοντας έτσι την νέα εμπειρία με την ήδη υπάρχουσα.

Στην τελική εικόνα προστέθηκε μια βινιέτα και ένα εφέ θορύβου film με σκοπό να αλλοιωθεί μερικώς το τελικό αποτέλεσμα ώστε να αποκτήσει πιο σημαίνων ρόλο η ατμόσφαιρα αλλά και να κληθεί ο θεατής να “γεμίσει” υποσυνείδητα τις ατέλειες.

ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ

Η ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού έργου έγινε με το τρίτο στάδιο της δημιουργίας στο οποίο έγινε η προσθήκη των ηχητικών εφέ και της μουσικής υπόκρουσης. Λόγω της ήδη αρκετά σύνθετης δομής του έργου θεωρήθηκε σκόπιμο να μην προστεθεί επιπλέον πολυπλοκότητα με τη χρήση μεγάλου όγκου ηχητικής πληροφορίας.

Έτσι η χρήση των εφέ κρατήθηκε σε όσα κρίθηκαν απολύτως απαραίτητα για την πλαισίωση του ήδη υπάρχοντος οπτικού υλικού. Το βίντεο λοιπόν ξεκινά με ένα απλό ήχο χτύπου καρδιάς ο οποίος διακόπτεται απότομα πριν την εμφάνιση του τούνελ

της επιθανάτιας εμπειρίας, θέτοντας έτσι νοηματικά τη σκηνή του έργου. Έπειτα σε κάθε διαφορετικό τόπο μεταθανάτιας τιμωρίας υπάρχει ένα αντίστοιχο ambient ηχοτοπίο. Για τον Άδη έχουμε τον ήχο λιμνάζοντων υδάτων που ενισχύουν το στοιχείο του νερού, για το Χέλχειμ έχουμε τον ήχο μιας ανεμοθύελλας που σε συνδυασμό με το εφέ σωματιδίων του χιονιού μεταφέρει την αίσθηση της παγωνιάς και τέλος για την Κόλαση έχουμε τον ήχο της φωτιάς που καίει.

Αντίστοιχα έγινε προσπάθεια και η μουσική επένδυση του έργου να έχει ρόλο συμπλήρωσης και ενίσχυσης και να μην ανεξαρτητοποιείται από τη συνολική εικόνα. Ως κεντρικό κομμάτι χρησιμοποιήθηκε το έργο "Danse Macabre, Op. 40" του Camille Saint-Saëns: ένα κομμάτι άρρηκτα συνδεδεμένο με την έννοια του θανάτου και την αντίληψή του ως τιμωρία. Χρησιμοποιήθηκε η έκδοση για πιάνο εκτελεσμένη από τους Guy Maier και Lee Pattison το 1923. Με χρήση του προγράμματος επεξεργασίας ήχου Audacity έγινε επεξεργασία στην εκτέλεση αυτή ώστε να μειωθεί ο ρυθμός της στο ένα τρίτο και αντίστοιχα προστέθηκε ηχώ (reverb) και καθαρίστηκε ως ενός σημείου ο θόρυβος. Με αυτόν τον τρόπο απέκτησε το κομμάτι μια αισθητική πιο κοντά στην αργή και σχεδόν ονειρική ατμόσφαιρα που προσπαθεί να δημιουργήσει το έργο. Παράλληλα οι ηχητικές ατέλειες της σχεδόν εκατονταετούς ηχογράφησης δένουν με το οπτικό εφέ του θορύβου φιλμ και της βινιέτας ολοκληρώνοντας το οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Χρησιμοποιήθηκαν τρία ξεχωριστά τμήματα του μουσικού κομματιού που αποτελούν όμως παραλλαγή στην ίδια βασική μελωδία. Αυτό έγινε για να διατηρηθεί η προσέγγιση που στοχεύει στην απλότητα και μέσω της μερικής ομοιότητας να τονιστούν οι ξεκάθαρες αντιθέσεις τόσο οι οπτικές όσο και οι ακουστικές.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η τελική μορφή του έργου όπως διαμορφώθηκε μετά τα στάδια που περιγράφηκαν στην ενότητα της υλοποίησης προσεγγίζει την οπτικοακουστική απόδοση της μεταθανάτιας τιμωρίας με ένα ύφος ονειρικό και ήπιο, χωρίς αναταράξεις και ένταση προσπαθώντας να μεταφέρει στον θεατή μια ληθαργική αίσθηση. Το σταθερό βήμα του υποκειμένου που προχωρά μέσω από τις εναλλασσόμενες τοποθεσίες σε συνδυασμό με τη σταδιακή εναλλαγή των πλάνων και το αργό τέμπο της μουσικής υπόκρουσης δημιουργούν ένα παθητικό πλαίσιο μέσα στο οποίο αποκτούν κυρίαρχο ρόλο οι αντιθέσεις μεταξύ των τριών τόπων μεταθανάτιας τιμωρίας. Οι αντιθέσεις αυτές εντείνονται από την εναλλαγή της χρωματικής παλέτας, των διαστάσεων εικόνων και των ενδιάμεσων πλάνων, την ηχητική υπόκρουση και την ανεπαίσθητη αλλά υπαρκτή αλλαγή στη μουσική επένδυση αποδίδοντας μια διαφορετική κάθε

φορά ατμόσφαιρα. Αυτές οι διαφορετικές ατμόσφαιρες δεν παύουν όμως να είναι μέρος μιας ατμοσφαιρικής ολότητας που σκιαγραφείται από τη σταθερή κίνηση προς τα εμπρός στον πάντα παρόντα πλακόστρωτο δρόμο, την αρμονική και ρυθμική συνέχεια της μουσικής και τη συνεχώς παρεμβαλλόμενη σκηνή του επιθανάτιου τούνελ. Σκηνή η οποία θα οδηγήσει και στο τέλος της διαδρομής με μια εικόνα του σύμπαντος που αποτελεί αναφορά στην εναλλακτική της μεταθανάτιας ύπαρξης (και συνεπώς και τιμωρίας) που δεν είναι κάτι άλλο από τη μη-ύπαρξη της ασιατικής Νιρβάνας ή του αθεϊσμού.

Το έργο "Passage through the Underworlds" σε κάθε περίπτωση αποτελεί απλά μια εξερεύνηση της ευρύτατης θεματολογικής αυτής ενότητας. Αναδεικνύει όμως τη δύναμη που έχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες στο να μεταφέρουν συναισθήματα και να επιτυγχάνουν ένα υψηλό βαθμό εμπύθισης του θεατή. Στο πλαίσιο αυτό θα μπορούσε σε συνέχεια της καλλιτεχνικής αυτής αναζήτησης να υπάρξει μια άλλη υλοποίηση όχι με μορφή βίντεο αλλά ενός πραγματικού εικονικού περιβάλλοντος στο οποίο ο θεατής/χρήστης θα έχει πλέον τον έλεγχο της διάβασης. Η χρήση της σύγχρονης VR τεχνολογίας μπορεί να αποτελέσει ένα σαφώς δυνατότερο εργαλείο για την επίτευξη της εμπύθισης και κατά συνέπεια η τελική απόδοση του θέματος να εγείρει ακόμα πιο έντονα συναισθήματα.

Αντίστοιχα μια παρόμοια υλοποίηση θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για εκφράσει άλλα θεματολογικά πεδία που έχουν απασχολήσει έντονα την τέχνη με την παραδοσιακή της μορφή. Αντλώντας από το τεράστιο πλήθος τεχνουργημάτων του παρελθόντος μπορεί ο σύγχρονος και μελλοντικός καλλιτέχνης να εμπνευστεί έργα που να φέρει έπειτα στη ζωή με τη χρήση των νέων οπτικών και ακουστικών εργαλείων και τεχνολογιών. Έτσι δύναται να συμβάλει και αυτός με τη σειρά του στη εξέλιξη της αντίληψης του συλλογικού υποσυνείδητου της ανθρώπινης κοινωνίας πάνω στο θέμα το οποίο έχει επιλέξει να προσεγγίσει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Wilson, S; Popperm F. (1995). Art of the Electronic Age. Leonardo. 28. 74. 10.2307/1576165.
2. Ravenal, J. B., Vanitas. (2000). Meditations on Life and Death in Contemporary Art. Virginia Museum of Fine Arts.
3. Segal A. (2004). Life After Death: A History of the Afterlife in Western Religion. ISBN-10 0385422997.

4. Musser, G. (1998). Bright Lights, Big Mystery. Scientific American - SCI AMER. 279. 24-26. 10.1038/scientificamerican0898-24.
5. Attar, R. (2010). Guidebook to the Ancient Egyptian afterlife. HistoryExtra December 2010.
6. Almond, P. (2016). A brief history of the afterlife. HistoryExtra 2016.
7. Heath, P; Klimo, J. (2010). Handbook to the Afterlife. Berkeley, CA: North Atlantic Books. p. 18. ISBN 978-1556438691.
8. Willard, Aiyana & Baimel, Adam & Turpin, Hugh & Jong, Jonathan & Whitehouse, Harvey. (2020). Rewarding the good and punishing the bad: The role of karma and afterlife beliefs in shaping moral norms. Evolution and Human Behavior. 41. 10.1016/j.evolhumbehav.2020.07.001.
9. Zaidman, L B. (1992). Religion in the Ancient Greek City. United Kingdom: Cambridge University Press. p. 78. ISBN 0-521-42357-0.
10. Όμηρος. Οδύσσεια.
11. Βίργιλος. (19-29 πΧ). Αινειάδα.
12. Garland, R. (1985). The Greek Way of Death. London: Duckworth. p. 49.
13. Byock, J (Trans.) (2006). The Prose Edda. Penguin Classics. ISBN 0-14-044755-5.
14. Cross, F. L.; Livingstone, E. (editors). (2005). The Oxford Dictionary of the Christian Church (Oxford University Press. 2005) - article "Hell".
15. Pierce M. J. (2018). Where Did Our Ideas About Hell Originate? Sojourners Magazine April 2018.
16. Vaughan, T. (1993). Multimedia: Making It Work. Osborne/McGraw-Hill, Berkeley ISBN 0-07-881869-9.
17. Denisova, Alena. (2015). First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?. 10.1145/2702123.2702256.
18. Robert Spadoni (2020) What is Film Atmosphere?, Quarterly Review of Film and Video, 37:1, 48-75, DOI: 10.1080/10509208.2019.1606558
19. Unity Technologies. (2005-2021). <https://unity.com/>
20. Pixabay. (2021). <https://pixabay.com/el/service/faq/>
21. GNU Image Manipulation Project. (2021). <https://www.gimp.org/>
22. Open Broadcaster Software (2012-2021). <https://obsproject.com/>
23. Adobe After Effects. (2021). <https://www.adobe.com/products/aftereffects.html#>
24. Audacity Team. (2021). <https://www.audacityteam.org/about/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΑΠΟΔΟΣΗ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ

Όλα τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι είτε ελεύθερης χρήσης (με ή χωρίς απόδοση πνευματικών δικαιωμάτων) είτε ανήκουν στο κοινό κτήμα. Η φωτογραφίες

από την κοινότητα Pixabay που χρησιμοποιήθηκαν ως πρώτη ύλη για textures στη Unity είναι ελεύθερης χρήσης χωρίς ανάγκη απόδοσης πνευματικών δικαιωμάτων και οι δημιουργοί τους δεν αναφέρονται στον ιστότοπο της κοινότητας.

Υλικό της Unity

Standard Assets (for Unity 2018.4) by Unity Technologies

Rock and Boulders 2 by Manufactura K4

Flames of the Phoenix by Onpolyx

TRP - Ruin Pack by Tobyfredson

Dirty Lens Flare by Max P

Vertical Fog and Water depth by Nasty Old Wizard

Ψηφιοποιήσεις και φωτογραφίες έργων

Persephone and Hades: tondo of an Attic red-figured kylix, ca. 440–430 BC - Photo by Marie-Lan Nguyen

Red figure volute krater with scene of the Underworld, follower of the Baltimore Painter, Hermitage - Photo by Wmpearl

"Hermod before Hela" (1909) by John Charles Dollman - Digitized by the Internet Archive

The Second Coming (detail) - Klotzas (Klontzas) Georgios

Tarot Card - the Symbol of Baphomet - James Oliver Bridge

Ήχητικά Εφέ

Heartbeat by PollyannaV

Stream River Water Up Close by Jackthemurray

Digital wildfire by Autumncheney

Polar Wind by Fission9

Μουσική

Danse macabre by Camille Saint-Saëns (Composer), Guy Maier (Piano), Lee Pattison (Piano)

Εφέ

Free 35mm Film Grain by Holygrain.com

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ "Passage through the Underworlds"

https://drive.google.com/file/d/14MTAxeV-dMt6Cuu8G17Hzn_vWLNZnIVT/view?usp=sharing