



Τεχνολογικό
Πανεπιστήμιο
Κύπρου

Σχολή Καλών και
Εφαρμοσμένων Τεχνών

Πτυχιακή εργασία

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΙΡΑΣ

Αντρέας Κουκουμάς

Λεμεσός, Μάιος 2024

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΙΡΑΣ
της/του
Αντρέας Κουκουμάς

Επιβλέπων Καθηγητής
Χαράλαμπος Μαργαρίτης

Λεμεσός, Μάιος 2024

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Αντρέας Κουκουμάς, 2024

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του/της συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω των επιβλέπων καθηγητή Χαράλαμπο Μαργαρίτη για την βοήθεια και την καθοδήγηση. Επιπλέον τους δυο σκηνοθέτες Χρίστο Πανάγο και Γιάννα Αμερικάνου

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η ανάπτυξη μιας σειράς κινούμενων σχεδίων, 12 επεισοδίων, διάρκειας 20 λεπτών έκαστο. Ερευνώντας σειρές και ταινίες άλλων δημιουργών και εξετάζοντας την σχετική βιβλιογραφία προχώρησα στην συγγραφή ενός εκτενούς πιλότου (πρώτου επεισοδίου) και έντεκα σύντομων περιλήψεων για τα υπόλοιπα επεισόδια.

Παράλληλα, για σκοπούς ανάπτυξης του κόσμου της σειράς, ακολουθώντας τις πρακτικές της βιομηχανίας, προχώρησα στην δημιουργία προσχεδίων και concept art, καταλήγοντας. Σε ολοκληρωμένα turnarounds δυο εκ των χαρακτήρων και σε σκηνικά για μερικούς από τους σημαντικότερους χώρους της ιστορίας με σκοπό την μετάδοση της εικόνας όπως την έχω στο μυαλό μου και της μετάδοσης της αισθητικής που θέλω να λάβω για την σειρά.

Στη συνέχεια τα κείμενα των επεισοδίων στάλθηκαν σε δυο σκηνοθέτες με στόχο την λήψη ανατροφοδότησης, μέσω συνεντεύξεων μαζί τους. Τα σχόλια και οι συμβουλές που έλαβα, αναλύθηκαν υπό το φως και της σχετικής βιβλιογραφίας και προχώρησα στις απαραίτητες διορθώσεις και τροποποιήσεις, όπου αυτό κρίθηκε αναγκαίο.

Λέξεις κλειδιά: Φόντο, Σχεδιασμός Σκηνής, Χαρακτήρας , Αφήγηση, Αστυνομικό Δράμα, Κοινωνικό Περιεχόμενο .

ABSTRACT

The quick succession of a sequence of images or a model's positions to provide the impression of motion is called animation. It's a kind of art where the finished piece comes to life, playing parts and narrating tales.

One of the goals of this research is to create an animated film series with 12 20-minute episodes. This show will fall within the crime drama genre, tackling social and political topics that I find important and encouraging viewers to think critically about them.

One of the most important episodes is the first, sometimes referred to as the pilot, which introduces the audience to the major characters and takes them on a tour of the show's universe. The pilot's goals are to pique the audience's curiosity and provide a summary of the most important details. I was inspired to make this series because, like most people in my generation, I grew up watching animated movies and was influenced by the experiences they gave me. I have a deep appreciation for the art form of animation. Apart from crafting the narrative for the show, the thesis seeks to identify the methods and prerequisites associated with producing a piece of this nature.

"If I have seen further, it is by standing on the shoulders of giants," declared Isaac Newton. Within the parameters of my studies, I too stood on the shoulders of giants to realize my artistic objective. I started deliberately reading, viewing, and observing previous works as well as books and writings that would help me tell the story, taking into consideration the constraints I had set for this project.

A universal truth is that every story is told from the perspective of a character. As a result, the main character—whom the audience experiences the story through—always receives significant attention. I was able to draft the treatment and create the aesthetics of the concept art and preliminary sketches of the work by studying the relevant literature and works.

After completing a draft form of the texts and a number of sketches, I approached two specialists in the field, asking them to read what I had written and provide input. We

had a teleconference to talk about the subject. I continued making adjustments and changes to the treatment based on the feedback given.

The unique aspect of series development is that research needs to be focused and aimed at providing answers to queries and solutions to issues that come up in each individual instance. I finished with the completion of an extensive treatment for the pilot episode and eleven shorter summaries for the remaining episodes of the series, along with sketches for the main antagonist and the main character and a series of sketches for the story's settings, after conducting focused research related to my narrative and taking the experts' feedback into consideration.

Keywords Characters, Playing Parts, Narrating Tales, Cliffhanger, Animation Series, Concept Art.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	17
ABSTRACT.....	18
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	20
ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ	23
1 Εισαγωγή	24
2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση.....	26
2.1 Μέρος Πρώτο - Ανάπτυξη σειράς	26
2.1.1 The Anatomy of Story	26
2.2 Μέρος δεύτερο - Τα θέματα της σειράς.....	29
2.2.1 Emma Goldman	29
2.2.2 Greed: Developmental, Cultural, and Clinical Realms.....	29
2.3 Μέρος τρίτο - Μελέτες περιπτώσεων.....	31
2.3.1 <i>The Boys</i>	31
2.3.2 <i>Το ημερολόγιο ενός τρελού</i>	32
2.3.3 <i>Sin City</i>	33
2.3.4 <i>Spirited Away</i>	34
2.3.5 Al Pacino.....	36
2.3.6 <i>Breaking Bad</i>	37
2.3.7 <i>The Coward Of The County</i> (Taub, 1979).....	38
3 Μεθοδολογία Έρευνας.....	41
3.1 Στάδιο 1 - Συγγραφή της ιστορίας.....	41
3.2 Στάδιο 2 - Ανάπτυξη χαρακτήρων.....	44
3.3 Στάδιο 3- σχεδιασμός concept art/backgrounds/sketching.....	45
3.4 Στάδιο 4- συνεντεύξεις και διορθώσεις.....	Error! Bookmark not defined.
4 Συνεντεύξεις	47
4.1 Συνέντευξη 1: Χρήστος Πανάγος (σκηνοθέτης)	47
4.2 Συνέντευξη 2: Γιάννα Αμερικάνου (σκηνοθέτης)	49
4.3 Εφαρμογή αλλαγών	52
5 Επίλογος.....	55
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	57

7	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: Τελικό έργο (Γενικό treatment για το σύνολο της σειράς, αναλυτικό treatment για το πρώτο επεισόδιο και σύντομες περιλήψεις για τα υπόλοιπα επεισόδια)	59
7.1	Γενικό treatment για το σύνολο της σειράς.....	59
7.2	Treatment για το πρώτο επεισόδιο (πιλότος).....	60
7.3	Περιλήψεις υπολοίπων επεισοδίων	63
7.3.1	Επεισόδιο 2 (Δίψα)	63
7.3.2	Επεισόδιο 3 (Απώλεια)	63
7.3.3	Επεισόδιο 4 (Μύηση).....	63
7.3.4	Επεισόδιο 5 (Απαξίωση).....	64
7.3.5	Επισοδιο 6 (Υβρη).....	64
7.3.6	Επεισόδιο 7 (Αλλοτρίωση)	64
7.3.7	Επεισόδιο 8 (Αγγελιοφόρος)	64
7.3.8	Επεισόδιο 9 (Υλοποίηση)	65
7.3.9	Επεισόδιο 10 (Ο Πατέρας της Μαμμον).....	65
7.3.10	Επεισόδιο 11 (Κορύφωση)	66
7.3.11	Επεισόδιο 12 (Νέμεσις)	66
8	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ: Πρώτη μορφή του treatment και των περιλήψεων.....	67
8.1	Episode 1.....	67
8.2	Episode 2:	69
8.3	Episode 3:	69
8.4	Episode 4:	69
8.5	Episode 5:	70
8.6	Episode 6:	70
8.7	Episode 7:	70
8.8	Episode 8:	70
8.9	Episode 9:	70
8.10	Episode 10:	71
8.11	Episode 11:	71
8.12	Episode 12:	71
9	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ: Αλληγορίες και συμβολισμοί.....	72
9.1	Σημασία ονομάτων	72
9.1	Εξήγηση αλληγοριών/ συμβολισμων	72
10	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙV: Προσχέδια και concept art.....	74

10.1	Προσχέδια.....	74
10.2	Concept art.....	78
11	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V: Αντίγραφο της “συζήτησης” με την πλατφόρμα ChatGPT .	87

ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ

- Layout: Διάταξη / Σύνθεση
- Concept art: μορφή εικαστικής τέχνης που χρησιμοποιείται για τη μετάδοση μιας ιδέας για χρήση σε ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, κινούμενα σχέδια, κόμικς, τηλεοπτικές εκπομπές ή άλλα μέσα προτού τεθεί στο τελικό προϊόν.
- Cliffhanger : Σημαντική εξέλιξη της πλοκή στο τέλος ενός επεισοδίου
- Scetching; Προσχέδιο

1 Εισαγωγή

Animation είναι η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες ή θέσεων ενός μοντέλου, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια μορφή τέχνης στην οποία το τελικό έργο παίρνει ζωή και μπορεί να ενσαρκώσει ρόλους και να αφηγηθεί ιστορίες.

Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η ανάπτυξη μιας σειράς κινούμενων σχεδίων, 12 επεισοδίων, διάρκειας 20 λεπτών έκαστο. Η σειρά αυτή θα ανήκει στην κατηγορία του αστυνομικού δράματος και σε αυτή θα θίγονται θέματα κοινωνικού και πολιτικού χαρακτήρα τα οποία με απασχολούν και για τα οποία θα ήθελα να καλέσω το κοινό να σκεφτεί.

Το πρώτο επεισόδιο (γνωστό και ως πιλότος) είναι ένα εκ των βασικότερων επεισοδίων, μιας και συστήνει στον θεατή τους βασικούς χαρακτήρες και τον ξεναγεί στον κόσμο της σειράς. Σκοπός του πιλότου να τραβήξει το ενδιαφέρον του θεατή για τον κόσμο και η επεξήγηση των βασικών πληροφοριών. Η επιθυμία για την δημιουργία αυτής της σειράς πηγάζει από την τεράστια αγάπη που τρέφω για την τέχνη του animation, καθώς, όπως τα περισσότερα άτομα της γενιάς μου, έχω μεγαλώσει παρακολουθώντας κινούμενα σχέδια και έχω διαμορφωθεί μέσα από τις εμπειρίες που οι σειρές κινουμένων σχεδίων μου έχουν δώσει

Εκτός της ανάπτυξης της ιστορίας για την σειρά, η έρευνα αποσκοπεί και στην εξερεύνηση των τεχνικών και την αναγνώριση των απαιτήσεων που έχει η δημιουργία ενός τέτοιου έργου.

Ο Ισαάκ Νεύτων είπε «Εάν μπόρεσα να δω πιο μακριά, είναι γιατί στεκόμουν πάνω σε ώμους γιγάντων». Για να ανταποκριθώ στην δημιουργική μου πρόθεση, “πάτησα” κι εγώ στους ώμους των γιγάντων που εμπίπτουν στην κατηγορία της έρευνάς μου. Λαμβάνοντας υπόψιν της παραμέτρους που εμπεριέχονται στο όραμα που έχω για το έργο αυτό ξεκίνησα στοχευμένα να διαβάζω να παρακολουθώ και να παρατηρώ δουλειές του παρελθόντος, βιβλία και συγγράμματα που θα με βοηθούσαν στην αφήγηση της ιστορίας.

Είναι γενική αρχή ότι όλες οι ιστορίες είναι ιστορίες που βιώνει ένας χαρακτήρας. Έτσι, μεγάλη βαρύτητα πάντοτε δίνεται στον κεντρικό χαρακτήρα μέσα από τον οποίο

βιώνει και ο θεατής την ιστορία. Έτσι μέσα από τη μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας και εργογραφίας μπόρεσα να συντάξω το treatment και να εξερευνήσω την αισθητική μέσω προσχέδιων και concept art.

Μετά την ολοκλήρωση της πρώτης μορφής των κειμένων και μιας σημαντικής σειράς από κατατοπιστικά προσχέδια, απευθύνθηκα σε δύο ειδικούς του κλάδου, ζητώντας τους να διαβάσουν τα όσα έγραψα και να μου δώσουν ανατροφοδότηση. Κάναμε τηλεδιάσκεψη και με συνομήσαμε περί του θέματος. Λαμβάνοντας υπόψη όσα ειπώθηκαν προχώρησα σε διορθώσεις και διαφοροποιήσεις στα treatment.

Ο χώρος της δημιουργίας σειρών έχει την ιδιαιτερότητα ότι η έρευνα που διεξάγεται από τον κάθε δημιουργό θα πρέπει να γίνεται στοχευμένα και με σκοπό την απάντηση των ερωτημάτων και την επίλυση των προβλημάτων που προκύπτουν στην κάθε περίπτωση. Μέσα από την στοχευμένη έρευνα που αφορά την δική μου αφήγηση και λαμβάνοντας υπόψη τα σχόλια των ειδικών, κατέληξα στην ολοκλήρωση ενός εκτενούς treatment για τον πιλότο και έντεκα μικρότερων περιλήψεων για τα υπόλοιπα επεισόδια της σειράς, συνοδευόμενα από προσχέδια για τον κεντρικό χαρακτήρα και τον βασικό ανταγωνιστή, καθώς επίσης και μια σειρά από προσχέδια για τα σκηνικά της ιστορίας.

2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

2.1 Μέρος Πρώτο - Ανάπτυξη σειράς

2.1.1 The Anatomy of Story

Βασικό σημείο αναφοράς για την ανάπτυξη των χαρακτήρων και της ιστορίας της σειράς μου ήταν το βιβλίο του John Truby, με τίτλο *The Anatomy of Story* (2008). Σε αυτό, ο Truby προσφέρει μια εκτενή εξερεύνηση της ανάπτυξης των χαρακτήρων, επισημαίνοντας τον καθοριστικό ρόλο τους στη δημιουργία συναρπαστικών και με νόημα αφηγήσεων. Ξεκινάει τονίζοντας τη σημασία του σχεδιασμού των χαρακτήρων, προτείνοντας χαρακτήρες με βάθος και πολυπλοκότητα. Προτείνει να ξεκινήσει κανείς αυτήν τη διαδικασία εστιάζοντας στις επιθυμίες, τους φόβους, τις αδυναμίες και τις αντιφάσεις ενός χαρακτήρα, για να δημιουργήσει πολυδιάστατες προσωπικότητες που θα αντηχήσουν στο κοινό (σσ.68-70).

Επισημαίνει ότι ο κεντρικός στόχος ή η κινητήρια δύναμη ενός χαρακτήρα, η γραμμή της επιθυμίας τους, λειτουργεί ως μια δύναμη που προωθεί την αφήγηση προς τα εμπρός. Ο Truby συζητά πώς ο καθορισμός σαφών και ελκυστικών επιθυμιών για τους χαρακτήρες όχι μόνο θεμελιώνει τους στόχους τους, αλλά ορίζει επίσης τη σκηνή για την εξερεύνηση των εμποδίων, των συγκρούσεων και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν στην προσπάθειά τους (σσ.1-14).

Επιπλέον, ο Truby εξερευνά τη δυναμική των *τόξων των χαρακτήρων* (σσ.67-100), κατατάσσοντάς τα σε θετικά τόξα, όπου οι χαρακτήρες αναπτύσσονται και αλλάζουν, αρνητικά τόξα, όπου οι χαρακτήρες βιώνουν υποχώρηση ή πτώση, και επίπεδα τόξα, όπου οι χαρακτήρες διατηρούν τις βασικές τους πεποιθήσεις παρά τις εξωτερικές πιέσεις (σσ.100-154). Αναλύει τις λεπτομέρειες των αδυναμιών, των ελαττωμάτων και των συναισθηματικών αναγκών των χαρακτήρων, υπογραμμίζοντας πώς η αντιμετώπιση αυτών των πτυχών δημιουργεί εσωτερικές συγκρούσεις που κινούν την ανάπτυξη του χαρακτήρα και παρέχουν ευκαιρίες για ανάπτυξη κατά τη διάρκεια της αφήγησης.

Ο Truby επίσης εξετάζει την πολυπλοκότητα των σχέσεων μεταξύ των χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένων των συμμάχων (allies), αντιπάλων (enemies), μεντόρων (mentor) και αγαπημένων (loved ones) (σσ. 259-312). Αναλύει πώς αυτές οι σχέσεις δεν διαμορφώνουν μόνο τους χαρακτήρες, αλλά και συμβάλλουν στην πρόοδο

της πλοκής και στη θεματική εξερεύνηση, προσθέτοντας επίπεδα βάθους στη συνολική ιστορία.

Επιπλέον, ο Truby εξετάζει τη σημασία της προϊστορίας και της ψυχολογίας στο πλάσιμο των κινήτρων και των συμπεριφορών των χαρακτήρων. Υποδεικνύει ότι η κατανόηση των προηγούμενων εμπειριών, τραυμάτων και ψυχολογικού τους υποβάθρου εμπλουτίζει τις ενέργειές τους και τις αποφάσεις τους στην τρέχουσα αφήγηση, προσθέτοντας αυθεντικότητα και βάθος στην απεικόνισή τους (σσ.347-376).

Η εσωτερική σύγκρουση των χαρακτήρων εξετάζεται επίσης λεπτομερώς, συμπεριλαμβανομένων των αντιφατικών επιθυμιών, ηθικών διλημμάτων και συναισθηματικών αγώνων. Οι εσωτερικές αυτές συγκρούσεις προσθέτουν πολυπλοκότητα και αυθεντικότητα στο ταξίδι των χαρακτήρων, καθιστώντας τους πιο συναρπαστικούς.

Τέλος, ο Truby εισάγει την έννοια του *character web* (σσ.67-110), επιδεικνύοντας πώς οι σχέσεις και οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ των χαρακτήρων δημιουργούν διασυνδεδεμένες πλοκές. Εξηγεί πώς η σύνθεση πολλαπλών οπτικών γωνιών και συγκρούσεων μέσω ενός *character web* ενισχύει την αφήγηση παρέχοντας ποικίλες απόψεις και κινώντας την αφήγηση προς τα εμπρός.

Παρόμοια σχόλια εντοπίζονται και σε άλλες πηγές από καταξιωμένους επαγγελματίες της βιομηχανίας. Σε συνέντευξή του 2021, ο Vince Gilligan (Outstanding Screenplays, 2021), δημιουργός της σειράς *Breaking Bad* (2008), δίνει δέκα συμβουλές για να γράψεις μια σειρά. Από αυτές πήρα εκείνες που ταιριάζουν στην κατάσταση και το στάδιο του έργου μου.

Το πρώτο πράγμα στο οποίο αναφέρεται είναι πως πρέπει να έχεις την δυνατότητα να παίρνεις επιρροές από γεγονότα που συμβαίνουν γύρω σου και να τα χρησιμοποιείς ως ερεθίσματα.

Στην συνείχα αναφέρει πως είναι σημαντικό ο χαρακτήρας να αλλάζει και να εξελίσσεται παράλληλα με την πλοκή της σειράς. Αυτό προσδίδει βαρύτητα και αφηγηματική σημασία στα γεγονότα που παρουσιάζονται και κάνει τη σειρά πιο συναρπαστική.

Αναφέρεται αργότερα στη σημασία που έχει η χρήση της σύμπτωσης ως αφηγηματικού εργαλείου. Οι σειρές, όπως και η ζωή είναι γεμάτες συμπτώσεις, αλλά είναι σημαντικό οι συμπτώσεις αυτές να παραμένουν αληθοφανείς για να μην χαθεί η αξιοπιστία και η σοβαρότητα της σειράς. Συμβουλεύει να αποφεύγει κανείς συμπτώσεις που υπάρχουν απλά και μόνο για να διευκολύνουν την θεμιτή πλοκή, γιατί αυτό έχει το αντίθετο αποτέλεσμα.

Η τέταρτη του συμβουλή είναι το κάθε επεισόδιο να χιτίζεται «τούβλο προς τούβλο». Να φτιάχνεις, δηλαδή, ξεχωριστά τα διαφορά κομμάτια της σειράς και να τα συνδέσεις όταν είναι αρκετά για να συνθέσουν ένα επεισόδιο. Αυτό θα σε βοηθήσει να πετύχεις την σωστή κατανομή σοβαρότητας ανάμεσα στις σκηνές των επεισοδίων

Μια πολύ χρήσιμη συμβουλή που δίνει στο τέλος είναι να διατυπώσεις ένα *one-liner* (μια *ατάκα*, κάτι συναφές με το *logline* και το *tagline*) το οποίο συνοψίζει την πλοκή της ιστορίας και να το ακολουθείς σε όλη τη διάρκεια της συγγραφής, ώστε να διατηρείς τη συνοχή στην αφήγηση της ιστορίας σου.

2.2 Μέρος δεύτερο - Τα θέματα της σειράς

2.2.1 Emma Goldman

Ένα μέρος της έρευνάς μου επικεντρώθηκε στην αναζήτηση κειμένων που να με βοηθήσουν να κατανοήσω καλύτερα τις θεματικές της κοινωνικής ανισότητας και αδικίας και τα ηθικά διλήμματα με τα οποία έρχεται αντιμέτωπος κάποιος λόγω οικονομικής ανέχειας. Αυτά είναι ερωτήματα που θέλω να καλέσω το κοινό να αντιμετωπίσει μέσα από τη σειρά μου.

Η Emma Goldman αποτέλεσε πηγή έμπνευσης τόσο ως συγγραφέας, όσο και ως προσωπικότητα, λόγω του εντόνου χαρακτήρα της και της μεγάλης ανάγκης για αλλαγή που εξέφραζε. Προσπαθούσε πάντοτε να αφυπνίσει τις χαμηλές κοινωνικές τάξεις και τις καλούσε να διεκδικήσουν όσα αξίζαν.

Το 1893 φυλακίστηκε στις φυλακές του Blackwell's Island επειδή δημοσίως πρότεινε στους άνεργους εργάτες πως έπρεπε “Να ζητήσετε δουλειά. Αν δεν σας δώσουν δουλειά, ζητείστε ψωμί. Αν δεν σας δώσουν δουλειά ή ψωμί, πάρτε το ψωμί.” (*The World's Most Dangerous Woman*, 2001).

Η Goldman, παράλληλα, αντιτέθηκε και στον κοινωνικό καθωσπρεπισμό, εστιάζοντας σε θέματα που αφορούσαν τον κοινωνικό ρολό της γυναίκας, με κείμενά της όπως το *Anarchy And Other Essays* (2010) στο οποίο παρουσιάζει, μεταξύ άλλων, μια φεμινιστική προσέγγιση που αμφισβητεί την πατριαρχικής εξουσία.

Τα συγγράμματα της Goldman είναι ακόμη επίκαιρα ενώ παράλληλα τα θέματα στα οποία αναφέρεται και πραγματικότητες στις οποίες ασκεί κριτική αποτελούν μέχρι και σήμερα προβλήματα. Οι νόρμες και ο καθωσπρεπισμός της σημερινής κοινωνίας στερούν πολλές φορές την ελευθέρια της έκφρασης, εργασίας και ακόμα και της ύπαρξης, ενώ το ταξικό χάσμα ανάμεσα στις χαμηλές τάξεις που πολλές φορές αντιμετωπίζουν συνθήκες πείνας και τα σαλόνια των ελίτ και των πολυεθνικών εταιρειών μεγαλώνει.

2.2.2 Greed: Developmental, Cultural, and Clinical Realms

Ένα δεύτερο θέμα που θέλω να θίξω μέσα από την ιστορία της σειράς μου, αφορά το θέμα της προσωπικής ευθύνης του καθενός απέναντι σε αυτή την κοινωνική πραγματικότητα και το πώς κανείς προδίδει τις ηθικές του αξίες και αρχές όταν η ανάγκη

τον σπρώξει σε επιλογές που υπό άλλες συνθήκες θα καταδίκαιζε, και να συμπεριφέρεται με εγωισμό, αλαζονεία ή μεγαλομανία.

Σε αυτό το θέμα, φάνηκε πολύ χρήσιμο το βιβλίο *Greed: Developmental, Cultural, and Clinical Realms* [*Η Αλαζονεία: Αναπτυξιακές, Πολιτισμικές και Κλινικές Προσεγγίσεις*] (Akhtar, 2015), επιμελημένο από τον Salvador Minuchin, που προσφέρει μια σφαιρική εξερεύνηση του συναισθήματος της αλαζονείας από διάφορες οπτικές γωνίες. Το βιβλίο εξετάζει τις αναπτυξιακές, πολιτισμικές και κλινικές πτυχές της αλαζονείας, προσφέροντας εισηγήσεις σχετικά με το πώς αυτή εκδηλώνεται και επηρεάζει τα άτομα και τις κοινωνίες.

Το βιβλίο εξετάζει πώς η αλαζονεία εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της ζωής, ξεκινώντας από την παιδική ηλικία και προχωρώντας στην ενηλικίωση. Παρουσιάζει και αναλύει παράγοντες όπως οι πρώιμες εμπειρίες, η δυναμική της οικογένειας και οι κοινωνικές επιρροές που διαμορφώνουν τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ατόμων σχετικά με την αλαζονεία.

2.3 Μέρος τρίτο - Μελέτες περιπτώσεων

Ακολουθεί μια σειρά από μελέτες περιπτώσεων από τις οποίες άντλησα αφηγηματικές στρατηγικές και ιδέες για την διαμόρφωση της ιστορίας και των χαρακτήρων μου.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην προσοχή στην χρήση των συμβόλων και των αλληγοριών σε αυτές τις σειρές, καθώς αυτό είναι κάτι που θα ήθελα να αξιοποιήσω και στη δική μου σειρά.

2.3.1 The Boys

Η σειρά *The Boys* (Kripke, 2019) με την αιχμηρή της κριτική προς την κοινωνία και τον καπιταλισμό, παρουσιάζει έναν κόσμο όπου οι ήρωες, που συνήθως αποτελούν σύμβολα αρετής και ηρωισμού, να εμπλέκονται σε έναν ιστό διαφθοράς αλαζονείας και χειραγώγησης στις μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες. Η σειρά εξερευνά τις σκοτεινές πτυχές της σύγχρονης κοινωνίας, χρησιμοποιώντας το πρότυπο του ήρωα ως φακό για να εξετάσει βαθιές θεματικές.

Κεντρικό θέμα στη σειρά είναι η απεικόνιση της Vought International, μιας ισχυρής εταιρείας που εμπορεύεται τους υπερήρωες για κέρδος, ελέγχοντας τη δημόσια γνώμη και ασκώντας πολιτική επιρροή για να διατηρήσει την ηγεμονία της. Αυτό αντανακλά πραγματικούς προβληματισμούς για την ανεξέλεγκτη εξουσία και την επιρροή των μεγάλων εταιρειών στις σύγχρονες κοινωνίες, τονίζοντας πώς τα κίνητρα που καθοδηγούνται από το κέρδος μπορούν να διαφθείρουν ακόμα και τις πιο ευγενείς προθέσεις.

Επιπλέον, η σειρά αμφισβητεί την επιφανειακότητα της κουλτούρας των διασημοτήτων, δείχνοντας πώς οι υπερήρωες διαφημίζονται, πωλούνται και ελέγχονται από τη Vought για να προβάλλουν μια ηρωική εικόνα, ενώ οι πράξεις τους πίσω από τις σκηνές συχνά αποκαλύπτουν μια διακεκριμένα διαφορετική πραγματικότητα. Το σχόλιο στη διαχείριση της εικόνας και τον έλεγχο των μέσων ενημέρωσης είναι μια κριτική στη σημερινή λατρεία της διασημότητας και την τεχνητότητα των δημόσιων προσώπων.

Η σειρά επίσης εξερευνά θέματα ηθικής αμφισβήτησης και διαφθοράς, απεικονίζοντας τους υπερήρωες ως ελαττωματικά άτομα που δίνουν προτεραιότητα στο προσωπικό κέρδος και τη φήμη – αντί να είναι γνήσιοι ήρωες όπως συνηθίζεται σε ταινίες και σειρές με υπερήρωες. Αυτό αντικατοπτρίζει κοινωνικούς προβληματισμούς για τη διάβρωση των ηθικών αξιών στην προσπάθεια απόκτησης εξουσίας και πλούτου, τονίζοντας τους κινδύνους της ανεξέλεγκτης εξουσίας και της απώλειας ηθικού αισθήματος σε μια κοινωνία που κινείται από το κέρδος.

2.3.2 Το ημερολόγιο ενός τρελού

Στο *Ημερολόγιο ενός Τρελού* (2020) του Νικολάι Γκόγκολ, η κοινωνία που απεικονίζεται παίζει ένα κρίσιμο ρόλο στην κατάληξη του πρωταγωνιστή στην παράνοια. Η ιστορία λαμβάνει χώρα στη Ρωσία του 19ου αιώνα, σε μια κοινωνία που χαρακτηρίζεται από αυστηρές κοινωνικές ιεραρχίες, γραφειοκρατικές ανεπάρκειες, και τεράστιο χάσμα μεταξύ της αριστοκρατίας και του κοινού λαού.

Ο πρωταγωνιστής, Ποπρίστσιν, εργάζεται ως χαμηλόβαθμος δημόσιος υπάλληλος, σε μια σχετικά ασήμαντη θέση στον κυβερνητικό γραφειοκρατικό μηχανισμό. Η κοινωνική του θέση αντανακλάται στα καθημερινά του καθήκοντα και στην έλλειψη αναγνώρισης και σεβασμού από τους ανώτερους του. Η τεράστια σημασία που προσδίδει η κοινωνία στο αξίωμα που έχει κανείς συμβάλλει στα αισθήματα ασημαντότητας και κατωτερότητας που βιώνει ο Ποπρίστσιν.

Όνειρο του Ποπρίστσιν είναι να ανέβει στην κοινωνική κλίμακα - να κατακτήσει μια υψηλότερη θέση και αναγνώριση από τους γύρω του. Ωστόσο, αυτό δείχνει σχεδόν αδύνατο μέσα στα περιορισμένα πλαίσια της θέσης του. Αυτή η φιλοδοξία, σε συνδυασμό με την κοινωνική πίεση να συμμορφωθεί στα πρότυπα επιτυχίας, επιδεινώνει τα αισθήματα ανεπάρκειας του και τροφοδοτεί, παράλληλα τις φαντασιώσεις του για μεγαλεία.

Επίσης, η κοινωνία επηρεάζει την αντίληψη του Πόπριστσιν για τους άλλους, ειδικά αυτούς που θεωρεί ότι ανήκουν σε υψηλότερα κοινωνικά στρώματα. Η εμμονή του με τη Σοφία, την κόρη ενός ανώτατου αξιωματούχου, πηγάζει όχι μόνο από αγάπη αλλά και από την επιθυμία του να ανέβει και εκείνος κοινωνικά χάρη στον κύκλο της. Οι

φαντασιώσεις του για να παντρευτεί τη Σοφία και να κατακτήσει υψηλότερη κοινωνική θέση αντικατοπτρίζουν τις κοινωνικές αξίες που δίνουν προτεραιότητα στον πλούτο, τη θέση και τις κοινωνικές συνδέσεις.

Κατά την διάρκεια του βιβλίου η ψυχική κατάσταση του Πόπριστιν χειροτερεύει, οι παρατηρήσεις και οι αλληλεπιδράσεις του με την κοινωνία γίνονται όλο και πιο παράλογες και αποσυνδεδεμένες από την πραγματικότητα, μέχρι που αρχίζει να αντιλαμβάνεται τον εαυτό του ως ένα άτομο βασιλικής οικογένειας, υιοθετώντας την αυθαίρετη ταυτότητα του Βασιλιά της Ισπανίας.

Η απεικόνιση της κοινωνίας από τον Γκόγκολ στο *Ημερολόγιο ενός Τρελού* υπογραμμίζει τον αντίκτυπο των κοινωνικών κανόνων, ιεραρχιών και φιλοδοξιών στην ψυχική ευημερία του ατόμου. Η κατάντια του Πόπριστιν είναι, εν μέρει, ένα σχόλιο για τον καταπιεστικό χαρακτήρα των κοινωνικών προσδοκιών και το ψυχολογικό κόστος της προσπάθειας για επιβεβαίωση και αποδοχή από την υψηλή κοινωνική τάξη.

2.3.3 *Sin City*

Το *Sin City*, τόσο στα γραφικά μυθιστορήματα του Frank Miller (1991), όσο και στην κινηματογραφική μεταφορά από τους Robert Rodriguez και Frank Miller (2005), αξιοποιεί συμβολισμούς για να εμπλουτίσει την αφήγησή του και να προσθέσει πολυπλοκότητα στα θέματά του.

Τα ακόλουθα είναι τα βασικά σύμβολα και από τη σειρά και από την ταινία:

Τα χρώματα είναι το πιο χαρακτηριστικό συμβολικό εργαλείο που αξιοποιείται. Η ταινία είναι γυρισμένη σε ασπρόμαυρο, παραπέμποντας στις κλασικές ταινίες νουάρ. Χρησιμοποιεί ωστόσο σε συγκεκριμένα στοιχεία έντονα χρώματα, κόκκινο, κίτρινο και μπλε. Το κόκκινο χρησιμοποιείται σε στοιχεία τα οποία παραπέμπουν στη βία, τον κίνδυνο και το πάθος. Το κίτρινο υποδηλώνει την διαφθορά. Το μπλε, με τη σειρά του, συμβολίζει την αγνότητα ή την ελπίδα – φυσικά πάντα στο πλαίσιο πιο σκοτεινών υπαινιγμών (Digital Synopsis, 2022).

Το ίδιο το πλαίσιο στο οποίο διαδραματίζονται οι ιστορίες της σειράς, το Basin City (*Sin City*) λειτουργεί ως ένα σύμβολο που υποδηλώνει την αστική υποβάθμιση, την

ηθική αμφισημία και τη διαφθορά, λειτουργώντας ταυτόχρονα ως παρασκήνιο όπου η δικαιοσύνη συχνά χάνεται στην αποστροφή.

2.3.4 Spirited Away

Η ταινία *Spirited Away* (2001) σε σκηνοθεσία του Χαγιάο Μιγιαζάκι, είναι επίσης ένα πολύ σημαντικό σημείο αναφοράς για την έρευνά μου, καθώς αξιοποιεί μια ποικιλία συμβολικών στοιχείων.

Μια δική μου παρατήρηση είναι ότι στην ταινία, το στοιχείο του λουτρού εμφανίζεται και επανέρχεται ως ένα κεντρικό μεταφορικό σύμβολο για το ταξίδι της αυτοανακάλυψης, καθώς οι χαρακτήρες αντιμετωπίζουν τις εσωτερικές τους συγκρούσεις μέσα στους τοίχους του. Το λουτρό/μπάνιο σε αυτό το περιβάλλον αντιπροσωπεύει καθαρισμό και μεταμόρφωση, υποδηλώνοντας την προσωπική εξέλιξη των χαρακτήρων.

Το στοιχείο του ποταμού, ο οποίος είναι αρχικά μολυσμένος και αργότερα καθαρός από την Τσιχίρο, θεωρώ ότι μπορεί να αναγνωστεί ως σύμβολο για περιβαλλοντικά θέματα όπως η ρύπανση, ο σεβασμός προς τη φύση και οι συνέπειες των ανθρώπινων πράξεων. Η μεταμόρφωσή του συμβολίζει τη δυνατότητα θεραπείας και ανανέωσης μέσα από την οικολογική ευαισθητοποίηση.

Το φαγητό έχει ένα πολύ σημαντικό ρόλο, καθώς συμβολίζει τη θρέψη, τη φιλοξενία και τους πολιτιστικούς δεσμούς. Η πράξη του «μοιράζομαι το γεύμα μου» γίνεται ένα σύμβολο σύνδεσης και κοινότητας, υπογραμμίζοντας τη σημασία της φιλοξενίας που είναι βαθιά ριζωμένη στον ιαπωνικό πολιτισμό.

Η μορφή του No-Face αντιπροσωπεύει έναν πολύπλοκο συμβολισμό της μοναξιάς, της επιθυμίας και της γοητείας της απληστίας. Το ταξίδι του αντικατοπτρίζει θέματα ταυτότητας, αποδοχής και αναζήτησης γνήσιων συνδέσεων ανάμεσα στον υλισμό.

Με παρόμοιο τρόπο, το πνεύμα της δυσοσμίας αντιπροσωπεύει την περιβαλλοντική αποσύνθεση, με τον καθαρισμό του να αντικατοπτρίζει τη δυνατότητα

αποκατάστασης και την επείγουσα ανάγκη αντιμετώπισης των περιβαλλοντικών ανησυχιών.

Το χρυσό που δίνεται στην Τσιχίρο συμβολίζει τις αξίες της εργατικότητας, της ακεραιότητας και τις ανταμοιβές της ευγένειας, δημιουργώντας έναν έντονο αντίθετο συγκριτικό πλούτο με την απληστία που απεικονίζουν χαρακτήρες όπως τον No-Face και τον Yubaba.

Το τρένο λειτουργεί ως σύμβολο μετάβασης και προσωπικής ανάπτυξης, σηματοδοτώντας φυσικά και μεταφορικά ταξίδια κατά μήκος της αφήγησης.

Η απώλεια του ονόματος της Τσιχίρο συμβολίζει την απώλεια της ταυτότητάς της και της αυτονομίας της, καθιστώντας την επανάκτησή του ένα ισχυρό σύμβολο αυτογνωσίας και εξουσίας.

Διάφορα πνεύματα στην ταινία προσωποποιούν ανθρώπινα συναισθήματα, επιθυμίες και φόβους, λειτουργώντας ως συμβολικές αντανάκλασεις των εσωτερικών αγώνων και της προσωπικής εξέλιξης.

Το ίδιο ο πνευματικός κόσμος συμβολίζει τη φαντασία, το θαύμα και τις αινιγματικές πτυχές της ζωής, παρέχοντας έναν καμβά όπου το σύμβολο συνδυάζεται με φανταστικά στοιχεία για να μεταδώσει θέματα ταυτότητας, ανάπτυξης και ανθεκτικότητας.

Μέσα από αυτά τα πλούσια σύμβολα, ο "Spirited Away" εξερευνά κοινά θέματα ταυτότητας, ανάπτυξης, περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης, και της σημασίας της ενσυναίσθησης και της συμπόνιας. Η μαεστρία του Μιγιαζάκι στην αφήγηση και οι συμβολισμοί δημιουργούν μια κινηματογραφική εμπειρία που ανακλά βαθιά στο κοινό, προκαλώντας σκέψη και αφήνοντας μια διαχρονική εντύπωση.

Η κινηματογραφική κληρονομιά του Μιγιαζάκι περιστρέφεται γύρω από βαθιά θέματα που έχουν ρίζες στη φύση, τον περιβαλλοντισμό και την εσωτερική σύνδεση του ανθρώπου με το φυσικό κόσμο. Η αισθητική της αφήγησής του ξεπερνά την απλη ψυχαγωγία, στοχεύοντας να μεταφέρει μηνύματα που ενθαρρύνουν την εσωτερική ανασκόπηση στο κοινό.

Κεντρικό στοιχείο στην αφηγηματική ικανότητα του Μιγιαζάκι είναι η προσεκτική του προσέγγιση στην ανάπτυξη των χαρακτήρων. Δημιουργεί πολυδιάστατους χαρακτήρες με πολύπλοκα συναισθήματα, που ενισχύουν το βάθος της αφήγησης και την συναισθηματική επίδρασή της στον θεατή.

Ως υποστηρικτής του παραδοσιακού σχεδιαστικού animation, ο Μιγιαζάκι & το θεωρεί ως ένα μέσο που χαρίζει αυθεντικότητα και ψυχή, αναβαθμίζοντας την εμπειρία της οπτικής αφήγησης (παραπομπή).

Η προσοχή του Μιγιαζάκι στη λεπτομέρεια διαποτίζει κάθε πτυχή της κινηματογραφικής του δημιουργίας, είτε πρόκειται για την κίνηση, είτε πρόκειται για τον ήχο είτε για την αφήγηση την ίδια.

Τα θέματα με τα οποία ασχολείται υπερβαίνουν πολιτιστικά σύνορα. Αντλώντας έμπνευση από προσωπικές εμπειρίες, όνειρα και παρατηρήσεις του κόσμου (παραπομπή), υφαίνει αφηγήσεις που αντηχούν παντού.

2.3.5 Al Pacino

Σημαντικό σημείο αναφοράς για τον σχεδιασμό του κεντρικού χαρακτήρα της σειράς μου είναι μια σειρά από ρόλους που έχει υποδυθεί ο Αλ Πατσίνιο.

Οι ερμηνείες του Άλ Πατσίνιο συχνά λειτουργούν ως βαθιές κριτικές της ανθρώπινης απληστίας και των κοινωνικών κανόνων, της εξουσίας και της διαφθοράς. Ένας από τους πιο εμβληματικούς ρόλους του, ο Tony Montana στην ταινία *Scarface* (De Palma, 1983), ενσαρκώνει τις παγίδες του Αμερικανικού Ονείρου, και τις καταστροφικές συνέπειες της ανεξέλεγκτης απληστίας και της αδιάκοπης αναζήτησης πλούτου και κύρους.

Στην τριλογία *The Godfather* (Coppola, 1972, 1974, 1990) η ερμηνεία του Pacino ως Michael Corleone παρουσιάζει ένα πορτραίτο των ηθικών ερωτημάτων που προκύπτουν στο οργανωμένο έγκλημα και μέσα από τη διαφθορά της εξουσίας. Μέσα από το ταξίδι μεταμόρφωσης του από έναν απρόθυμο διάδοχο σε έναν ανελέητο ηγέτη, οι ταινίες ασκούν κριτική στους κοινωνικούς κανόνες γύρω από την πιστότητα, την οικογένεια και τις ασαφείς γραμμές μεταξύ νομιμότητας και εγκληματικότητας.

Στην ταινία *Serpico* (Lumet, 1973), ο Pacino υποδύεται σχεδόν τον αντίθετο χαρακτήρα, εξερευνώντας, ωστόσο πολύ παρόμοια ηθικά θέματα: πρόκειται για τον πραγματικό αστυνομικό ερευνητή Frank Serpico, που κατήγγειλε και αντιστάθηκε στη διαφθορά στους κόλπους της αστυνομίας σπάζοντας το νόμο της σιωπής που συνεπάγεται συνενοχή. Ο αγώνας του Serpico κατά της αστυνομικής διαφθοράς και η απομόνωσή του αποτελούν κριτική στους κινδύνους της ανεξέλεγκτης εξουσίας, της θεσμικής απληστίας και των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν εκείνοι που αμφισβητούν το καθεστώς.

2.3.6 Breaking Bad

Η σειρά *Breaking Bad* (Gilligan, 2008), περιέχει παρόμοιους ηθικά οριακούς χαρακτήρες, καθώς χρησιμοποιεί επίσης πλούσιους συμβολισμό για να εμβαθύνει στα θέματά της. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο τρόπος με τον οποίο εξελίσσεται κατά την διάρκεια της σειράς, ειδικά στις επιλογές ντυσίματος του, ο κεντρικός χαρακτήρας Walter White.

Στην αρχή, η ενδυμασία του Walter αποτελείται από ανοιχτά χρώματα, αντικατοπτρίζοντας την απλή καθημερινή και αδιάφορη ζωή του. Ωστόσο, καθώς εμπλέκεται βαθύτερα στο εμπόριο ναρκωτικών και υιοθετεί την προσωπικότητα του Heisenberg, η ενδυμασία του μετατοπίζεται προς πιο σκοτεινά και τολμηρά χρώματα, που αντιστοιχούν στην κατάβασή του στο σκοτάδι και την ηθική αμφισημία.

Ένα άλλο ισχυρό σύμβολο είναι η διαρκής επανεμφάνιση μιας μύγας στο εργαστήριο, που τονίζεται ιδιαίτερος στο επεισόδιο με τον εύστοχο τίτλο *Μύγα* (επεισόδιο 10, σεζόν 3). Αυτή η μύγα γίνεται ένα σκοτεινό σύμβολο των ενοχών του Walter και της ανικανότητάς του να ξεφύγει από τις συνέπειες των πράξεων του, ζουζουνίζοντας με επιμονή γύρω του και υπενθυμίζοντάς του τα αμαρτήματα του παρελθόντος.

Άλλο σημαντικό συμβολικό στοιχείο είναι το ροζ αρκουδάκι, που εισάγεται ως στη δεύτερη σεζόν και λειτουργεί ως συγκινητικό σύμβολο τραγωδίας και απωλειών. Η εμφάνισή του μετά από ένα καταστροφικό αεροπορικό δυστύχημα πογραμμίζει τις αθώες ζωές που επηρεάζονται από τις επιλογές του Walter, επισημαίνοντας τις ανεπανόρθωτες συνέπειες των πράξεών του.

Σε όλη τη σειρά, το *Breaking Bad* παίζει με το σύμβολο των λευκών και μαύρων καπέλων, αντιπροσωπεύοντας το δίπολο του καλού και του κακού. Η μεταμόρφωση του Walter θολώνει αυτά τα όρια, μεταφέροντάς μας σε μια ηθικά γκρίζα ζώνη και απεικονίζοντας την ανθρώπινη ικανότητα για το καλό και το κακό.

Επιπλέον, υιοθετώντας ως ψευδώνυμο το όνομα του Γερμανού φυσικού Heisenberg για το σκοτεινό alter ego του κεντρικού της χαρακτήρα, η σειρά αναφέρεται εύστοχα στην αρχή της αβεβαιότητας του Heisenberg, αντικατοπτρίζοντας, έτσι, τον διαρκή αγώνα του Walter για έλεγχο και την αυξανόμενη ανικανότητά του να προβλέψει τις επιπτώσεις των πράξεών του. Αυτή η αναφορά στην επιστήμη (καθώς και ο ίδιος ο Walter παρουσιάζει τον εαυτό του διαρκώς σαν ένα επιτυχημένο επιστήμονα) προσθέτει ένα επιπλέον επίπεδο στην ανάλυση του χαρακτήρα και των κινήτρων του Walter,

2.3.7 *The Coward Of The County* (Taub, 1979)

Ένα άλλο σημείο αναφοράς για τον σχεδιασμό των χαρακτήρων και των θεμάτων της σειράς μου είναι το τραγούδι του Kenny Rogers με τίτλο *The Coward Of The County* [Ο δειλός της επαρχίας]. Το τραγούδι αυτό αφηγείται την ιστορία του Tommy ενός παιδιού από την επαρχία. Ο Tommy η όπως τον φώναζαν κοροϊδευτικά οι ντόπιοι “yellow” είχε την φήμη στην περιοχή πως είναι δειλός. Ποτέ δεν αντιστάθηκε για να αποδείξει το αντίθετο.

Στην τελευταία επίσκεψή του στον πατέρα του, πριν αυτός πεθάνει στη φυλακή, ο πατέρας του τού ζήτησε να υποσχεθεί πως δεν θα πράξει τα ίδια λάθη με εκείνον, πως θα αποφεύγει τους μπελάδες, πως πάντοτε θα γυρίζει και το άλλο μάγουλο (turn the other cheek) και πως δεν χρειάζεται να μαλώνει για να είναι άντρας.

Αργότερα ο Tommy γνώρισε μια κοπέλα, την Becky που τον αγαπούσε για αυτό που είναι και στην οποία δεν χρειαζόταν να αποδείξει τον ανδρισμό του. Τα ευχάριστα συναισθήματα του διακόπηκαν όμως όταν μια μέρα ο Tommy μπήκε στο σπίτι και είδε την Becky να κλαίει με σκισμένα ρούχα και φοβισμένο βλέμμα μετά τον ομαδικό βιασμό από τους άντρες του σερίφη. Ο Tommy κοίταξε την εικόνα του πατέρα του και θυμήθηκε κλαίγοντας τα τελευταία του λόγια. Πήγε στην μπυραρία, όπου βρήκε τους άντρες του σερίφη που τον υποδέχτηκαν όπως πάντοτε με χλευασμό. Κατά την έξοδο του από το

μαγαζί μονολογεί “αυτό είναι για την Becky”. Κανένας από τους τρεις άντρες δεν ήταν όρθιος.

Το τραγούδι τελειώνει με τον Tommy να απευθύνεται στον πατέρα του και να του ζητά να μην νομίζει πως είναι αδύναμος και πως, παρότι του υποσχέθηκε να γυρίζει το άλλο μάγουλο, μερικές φορές πρέπει να παλεύεις όταν είσαι άντρας.

Η αφήγηση αυτή απεικονίζει ένα ορφανό παιδί το οποίο οι κοινωνικές νόρμες, ο χλευασμός και η ανάγκη να προστατέψει όσους αγαπά τον οδήγησαν στη βιαιοπραγία. Η επανάληψη των λεγομένων του πατέρα του κάνει ξεκάθαρο πως ο Tommy δεν είχε σκοπό εξ αρχής τη διάπραξη βίας, αλλά εξαναγκάστηκε από τις συγκύριες.

Οι δυο μορφές βίας που παρουσιάζονται στην ιστορία (των βιαστών και του Tommy) μοιάζουν με τις δυο μορφές βίας στις οποίες αναφέρεται και ο Quentin Tarantino μιλώντας σε συνέντευξή του (παραπομπή) για την ταινία του *Django Unchained* (2005). Η ταινία έχει ως κεντρικά θέματα την ελευθερία, τον αυτοσεβασμό και την αντίσταση ενάντια στην αδικία και τη βία. Μέσα από την αναζήτηση του Django για δικαιοσύνη και αναγνώριση της αξίας του ως ανθρώπου, η ταινία αναδεικνύει την ανάγκη για κοινωνικό ακτιβισμό και αλλαγή, ενάντια στις ρατσιστικές δομές του υφιστάμενου συστήματος.

Σε συνέντευξη του, ο Tarantino δήλωσε πως είχε ως στόχο μέσα από τις έντονες εικόνες βίας να προκαλέσει έντονα συναισθήματα και να ξεκινήσει την συζήτηση σχετικά με μια γενοκτονία που μέχρι πρότινος δεν συζητιόταν αρκετά. Αναφέρει πως υπάρχουν δυο είδη βίας στον κινηματογράφο: η βία που παρουσιάζει το έγκλημα ενάντια στην ευάλωτη ομάδα και προβάλλει την αδικία ασκώντας κριτική, και η βία της κάθαρσης - η βία στην οποία ο αδικημένος παίρνει την εκδίκηση του και κατά κάποιο τρόπο αποδίδεται δικαιοσύνη.

Η ταινία κινείται ανάμεσα στις δύο αυτές μορφές βίας, εγείροντας και το ζήτημα της αναπαράστασης: ποιο είναι το σημείο πέρα από το οποίο η βία μετατρέπεται σε θέαμα, αναιρώντας και τις δύο προηγούμενες κατηγορίες και μη εξυπηρετώντας πλέον τίποτα άλλο από τα πλέον βασικά ένστικτα του θεατή;

3 Μεθοδολογία Έρευνας

3.1 Στάδιο 1 - Συγγραφή της ιστορίας

Κατά την διάρκεια της βιβλιογραφικής ανασκόπησης και της έρευνάς μου σε τηλεοπτικές σειρές και ταινίες, ανάπτυσσα και την αφήγηση της ιστορίας αυτής σε επεισόδια.

Στην δημιουργία της σειράς πήρα διάφορα χαρακτηριστικά από διάφορες πηγές (ταινίες, σειρές, βιβλία, τραγούδια).

Ακολουθεί μια περίληψη της ιστορίας που αφηγείται η σειρά, με αναφορές στις πηγές έμπνευσης για την κάθε περίπτωση:

Η σειρά αφηγείται την ιστορία του Μπαράσκου ενός γουρουνιού, σε ένα παράλληλο σύμπαν στο οποίο ζουν άπληστα γουρούνια-κουμπαράδες. Η απληστία και η δίψα για δύναμη διακατέχει τους πάντες στην πόλη αυτή και αυτό φαίνεται από το μέγεθος της τρύπας (κουμπαρά) που έχουν στην πλάτη. Η μορφή των γουρουνιών χρησιμοποιείται ως αλληγορία, παρόμοια με την χρήση των γουρουνιών στην ταινία *Spirited away* (2001) όπου απεικονίζεται η ανθρώπινη απληστία με την μεταμόρφωση των ανθρώπων ως γουρούνια.

Η ιστορία παρουσιάζει ένα σκοτεινό πορτρέτο της κοινωνίας των γουρουνιών, όπου η κοινωνική διάκριση και η ανισότητα οδηγούν τον πρωταγωνιστή σε μια δύσκολη πορεία. Στο βιβλίο *Anarchism and Other Essays* (2010) περιγράφονται οι κοινωνικές νόρμες που περιθωριοποιούν και στερούν ελευθερίες από άτομα που διαφέρουν. Στην περίπτωση του Μπαράσκου η χαμηλή κοινωνική και οικονομική θέση της οικογένειάς του, όπως και η απώλεια της τρύπας, δημιουργούν ένα πλαίσιο όπου ο Μπαράσκου έρχεται αντιμέτωπος με τις κοινωνικές διακρίσεις και την υποτίμηση των υπολοίπων. Παράλληλα νοιάζεται μόνο για το πώς θα φροντίσει την οικογένεια του.

Όπως προτείνει το *The Anatomy of Story* (2008) ξεκίνησα εστιάζοντας στις επιθυμίες, τους φόβους, τις αδυναμίες και τις αντιφάσεις του χαρακτήρα με σκοπό να δημιουργήσω το έντονο χάσμα ανάμεσα στην αρχική και την τελική μορφή του.

Η διαφορετικότητά του γίνεται αφορμή για εκφοβισμό, και ο Μπαράσκου βρίσκεται αποκλεισμένος από την κοινότητα. Η ανεπαρκής εκπαίδευση και τα όνειρα

που του στερήθηκαν δημιουργούν ένα κενό στη ζωή του, ένα κενό που με τον χαμό της μητέρας του κορυφώνεται και τον γεμίζει με αρνητικά συναισθήματα και απογοήτευση.

Όπως αναφέρει ο Vince Gilligan σε συνέντευξη του (Vince Gilligan On How Walter White's True Character Revealed Itself, 2018), είναι σημαντικό ο χαρακτήρας να αλλάζει και να εξελίσσεται *παράλληλα* με την πλοκή της σειράς. Έτσι, μια σειρά από θλιβερά γεγονότα ακολουθούν και, αφότου βιώνει την απώλεια, θεωρεί πως όσα του συμβαίνουν οφείλονται στην έλλειψη χρημάτων και της δύναμης. Στην βιογραφία *The World's Most Dangerous Woman: A New Biography of Emma Goldman* (2001) αναφέρεται ο λόγος για τον οποίο φυλακίστηκε, που ήταν το γεγονός ότι παρότρυνε τους ανέργους και φτωχούς να απαιτήσουν όσα δικαιούνται και αν δεν τους δοθούν να τα πάρουν από μόνοι τους. Κάπως έτσι και ο πρωταγωνιστής μπαίνει στην παρανομία επιδιώκοντας να πάρει όσα του στερήθηκαν.

Ακολούθησα μοτίβα εξερεύνησης της απληστίας και των επιπτώσεών της που εντοπίζονται στις προαναφερθείσες περιπτώσεις, όπως επίσης και σε πολλές άλλες (χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η τηλεοπτική σειρά *The Sopranos* (Chase, 1999)), αντλώντας έμπνευση και από την χρήση αλληγοριών στο *Spirited Away* (2001). Σκοπός αυτών των αλληγοριών είναι η μεγιστοποίηση της μετάδοσης των μηνυμάτων που εμπεριέχονται στο έργο (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ III: Αλληγορίες και συμβολισμοί).

Το χαρακτηριστικό στοιχείο της τρύπας στην πλάτη του Μπαράσκου μεγεθύνεται ανάλογα με το πόσο μεγαλώνει η απληστία του και λειτουργεί σαν διαρκής υπενθύμιση της απόκλισης του από τις ηθικές του αρχές. Αυτό το στοιχείο θυμίζει την μύγα στο επεισόδιο 10 της τρίτης σεζόν του *Breaking Bad* (2008) που υπενθυμίζει στον πρωταγωνιστή τα αμαρτήματα του παρελθόντος του που τον κυνηγούν.

Η σειρά αυτή έχει ως σκοπό να καλέσει τους θεατές να αμφισβητήσουν επίσης την ιδέα της επιτυχίας, όπως κάνει το *The Boys* (2019) με την έννοια του ηρωισμού. Επίσης, σκοπός είναι και η κριτική στις κοινωνικές πιέσεις που ασκούνται σε ένα άτομο χαμηλής τάξης σε μια μοντέρνα κοινωνία, που μπορεί να τον οδηγήσουν στο να χάσει τον εαυτό του κατά τρόπο ανάλογο με την εξέλιξη του χαρακτήρα στο *Ημερολόγιο ενός τρελού* (2020).

Τα αρχικά κείμενα του treatment και των περιλήψεων των επεισοδίων γράφτηκαν στα αγγλικά (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II) καθώς η πλειοψηφία των αναφορών μου ήταν

αγγλόφωνη και ένιωσα πιο άνετος να γράψω στα αγγλικά. Στη συνέχεια, όταν ολοκληρώθηκε η μορφή τους ως παραδοτέα της παρούσας εργασίας, μεταφράστηκαν στα ελληνικά (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι).

Για την διευκόλυνση των μεταφράσεων, τη διόρθωση ή πρόταση καλύτερων διατυπώσεων, την διόρθωση ορθογραφικών και τον εντοπισμό άλλων λαθών χρησιμοποίησα το ChatGPT. Η τεχνητή νοημοσύνη χρησιμοποιήθηκε επίσης και για την εντόπιση χρήσιμων πηγών (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V).

3.2 Στάδιο 2 - Ανάπτυξη χαρακτήρων

Η συγγραφή των χαρακτήρων έγινε λαμβάνοντας ερεθίσματα από πρωταγωνιστές προγενέστερων έργων, τα περισσότερα από τα οποία αναφέρονται στο πρώτο μέρος της παρούσας εργασίας, με σημαντικότερο, ίσως σημείο αναφοράς (για τον σχεδιασμό του Μπαράσκου, του κεντρικού χαρακτήρα) οι ρόλοι του Al Pacino που αναφέρθηκαν πιο πάνω.

Ο Μπαράσκου εμπνευσμένος από διάφορα ερεθίσματα, είναι η μορφή του καταπιεσμένου ανθρώπου – όπως είναι ο Django στο *Django Unchained* (2012), που όλοι κοροϊδεύαν και ήταν ανεκτικός· όπως επίσης και ο Tommy στο τραγούδι *Coward Of The County* (1979), ο οποίος εν τέλει άλλαξε και απομακρύνθηκε από τον παλιό του εαυτό και τα αρχικά του ιδανικά· όπως και ο πρωταγωνιστής στο *Ημερολόγιο ενός τρελού* (2020) και ο White/Heisenberg στο *Breaking bad* (2008).

Η εσωτερική σύγκρουση των χαρακτήρων εξετάζεται επίσης λεπτομερώς, συμπεριλαμβανομένων των αντιφατικών επιθυμιών που προτείνεται στο *The Anatomy of Story* (2008). Ο Μπαράσκου βρίσκει καταφύγιο στην παρανομία χάνοντας έτσι τον εαυτό του και τις αξίες που του είχε εμφυσήσει η μητέρα του.

Επιπλέον στόχος της σειράς είναι η αμφισβήτηση της επιφανειακότητας της κουλτούρας της λατρείας των διασημοτήτων και της θεοποίησης του πλούτου όπως γίνεται στο *The Boys* (2019) – κάτι που στην δική μου περίπτωση εξερευνάται μέσα από τον χαρακτήρα του Εντρέα, του βασικού ανταγωνιστή της σειράς. Πρόκειται για ένα σοβαροφανή πλούσιο που αντιμετωπίζεται από τους ντόπιους ως ευεργέτης της πόλης, ενώ στην πραγματικότητα είναι ο αρχηγός της μεγαλύτερης εγκληματικής οργάνωσης στην περιοχή.

Όπως και στο *The Boys* (2019), μέσω του χαρακτήρα του Εντρέα γίνεται έντονη αναφορά σε θέματα ηθικής και διαφθοράς. Ο Εντρέα, βάσει λανθασμένων κοινωνικών κριτηρίων εκτιμάται και είναι πολύ αγαπητός από το κοινωνικό σύνολο, παρά το γεγονός ότι, επί της ουσίας, είναι ένας από τους βασικότερους παράγοντες της κοινωνικής διάβρωσης.

3.3 Στάδιο 3 - Σχεδιασμός concept art/backgrounds/sketching

Σε όλη την διάρκεια της διαδικασίας από την πρώτη κιόλας μέρας ξεκίνησα να προσπαθώ να επιλέξω την αισθητική που θα υιοθετήσω για το έργο. Ζωγράφιζα σκίτσα παρατηρώντας χαρακτήρες από άλλα κινούμενα σχέδια με γουρούνια όπως ο χαρακτήρας του Pumbaa από το *The Lion King* (1994) ή αυτός του Hamm από το *Toy story* (1995). Μέσα από τα σκίτσα και την παρακολούθηση των διαφόρων χαρακτήρων γουρουνιών παρατήρησα πως στις πλείστες των περιπτώσεων οι χαρακτήρες αυτοί είναι αφελείς ή κωμικοί. Εφόσον αυτή δεν είναι η προσέγγισή μου για τη σειρά, στράφηκα στο βιβλίο *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator* (2006) το οποίο παρείχε αρκετές πληροφορίες και παραδείγματα που αντιστοιχούσαν καλύτερα με την αισθητική που ήθελα να υιοθετήσω.

Αφού έλαβα της πληροφορίες που χρειαζόμουν, κυρίως από το δεύτερο κεφάλαιο του βιβλίου, το οποίο αναφέρεται στη σοβαροφάνεια και την αξιοπιστία του χαρακτήρα, έφτιαξα δοκιμαστικά turnarounds για τον χαρακτήρα του Εντρέα (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Εικόνα 8) και για αυτόν του Μπαράσκου (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Εικόνα 10) σχεδιάζοντας τον δεύτερο σε 3 διαφορετικά στάδια για να μπορέσω να παρουσιάσω την εξέλιξη που θα έχει άλλα και την μετάβαση στην χρωματική παλέτα (δες ικονα 1).

Στη συνέχεια, παίρνοντας ερεθίσματα από πολλές κατευθύνσεις προχώρησα στον σχεδιασμό κάποιων φόντων όπως η πρόσοψη του δημοτικού σχολείου (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Εικόνα 7) - που είναι βασισμένη στο δημοτικό στο οποίο φοίτησα. Αφού ολοκλήρωσα τα σκίτσα για τους χαρακτήρες και τα φόντα καθώς επίσης και αρκετά από τα linearts, ανέτρεξα στην έρευνα για την σημειολογία των χρωμάτων παίρνοντας πληροφορίες από το *Film & Movies Color Psychology*(2022) , άλλα βασιζόμενος κυρίως στη δική μου αισθητική. Δημιούργησα μια ενδεικτική χρωματική παλέτα που θα ήθελα να ακολουθηθεί κατά την διάρκεια της σειράς για να προϋδεάσει για την εξέλιξη της ιστορίας και των χαρακτήρων.

Προχώρησα προσθέτοντας δοκιμαστικά χρώμα σε κάποια στοιχεία, κυρίως σε μερικά φόντα και σε ενδεικτικά σημεία από άλλα σκίτσα. Στη συνέχεια επεξεργάστηκα κάποιες σκηνές από κομβικά σημεία στην σειρά, όπως αυτή του θανάτου της μητέρας του Μπαράσκου (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Εικόνα 16.) και τη στιγμή πριν από την

αποχώρηση του Μπαράσκου από το μπαρ προς το σπίτι του για τελευταία φορά (δες ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Εικόνα 15).

4 Συνεντεύξεις

Όπως αναφέρθηκε, το αρχικό κείμενο που συνέταξα ήταν γραμμένο στα αγγλικά, για σκοπούς δικής μου ευκολίας στη συγγραφή. Αυτό είναι και το κείμενο που στάλθηκε στους σκηνοθέτες (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ). Συμπεριλάμβανε ένα εκτενές treatment για το πρώτο επεισόδιο της σειράς και σύντομες περιλήψεις για τα υπόλοιπα 11 επεισόδια.

Τα κείμενα αυτά στάλθηκαν σε δύο επαγγελματίες της βιομηχανίας, τον Χρήστο Πανάγο και την Γιάννα Αμερικάνου (και οι δύο σκηνοθέτες). Τους ζήτησα να διαβάσουν τα κείμενα και στη συνέχεια διεξήγαγα συνεντεύξεις μαζί τους με σκοπό να λάβω σχόλια και προτάσεις για αλλαγές ή διορθώσεις (βλ. επόμενο κεφάλαιο).

Ακολουθεί η παρουσίαση και η ανάλυση των όσων λέχθηκαν κατά την διάρκεια των συνεντεύξεων.

4.1 Συνέντευξη 1: Χρήστος Πανάγος (σκηνοθέτης)

Ο πρώτος με τον οποίο συζήτησα ήταν ο Χρήστος Πανάγος, Έλληνας σκηνοθέτης ταινιών ζωντανής δράσης και animation, με εκτενή εμπειρία στο ντοκιμαντέρ. Στη συνέντευξη εξήγησα αρχικά την πορεία μέσα από την οποία γεννήθηκε το ερευνητικό ερώτημα και τη θέληση να δημιουργήσω μια δική μου πρόταση για σειρά κινούμενων σχεδίων. Μετά του παρουσίασα τους συμβολισμούς των στοιχείων της σειράς και τους αναγραμματισμούς πίσω από τα ονόματα.

Σχολιάζοντας, ο σκηνοθέτης είπε αρχικά ότι του άρεσε πολύ και πώς του φάνηκε αρκετά πρωτότυπη η ιδέα, σχολιάζοντας συγκεκριμένα την αλληγορία με τον κουμπάρα και την απληστία. Του άρεσε η πρώτη δοκιμασία του πρωταγωνιστή, που ήταν ο κοινωνικός χλευασμός για τη διαφορετικότητά του και, κατ' επέκταση, η ανάπτυξη και ο τρόπος που παρουσιάζονται οι αξίες που έλαβε από τη μητέρα του. Είπε πως ο παραλληλισμός είναι αρκετά ξεκάθαρος και ορατός, ενώ παράλληλα του θύμιζε τη σημερινή καπιταλιστική κοινωνία.

Του άρεσε το treatment του πρώτου επεισοδίου, όμως θα ήθελε να δει και ένα γενικότερο treatment στο οποίο να συμπεριλαμβάνεται ολόκληρη η σειρά με τα 12

επεισόδια μαζί. Ακολούθησα την συμβουλή του και προχώρησα στην σύνταξη ενός τέτοιου γενικού treatment για όλη την σειρά (βλ. Παράρτημα I).

Αργότερα αναφέρθηκε στο γεγονός ότι συμπεριέλαβα στο treatment χαρακτηριστικά τα οποία έχουν να κάνουν περισσότερο με το σενάριο, και τα οποία δεν είναι απαραίτητα. Παρόλα αυτά, εφόσον δεν υπάρχει το ολοκληρωμένο σενάριο για να αναγνωστούν παράλληλα, αυτό βοηθά στην αφήγηση της ιστορίας.

Στη συνέχεια έγινε η παρατήρηση ότι δεν αναφέρεται αρκετά η εξέλιξη της τριπας κατά τη διάρκεια και πως η πρώτη φορά που το βλέπουμε είναι στο επεισόδιο 6, συνιστώντας την προσοχή στο ότι, εφόσον η εισαγωγή είναι βασικό στοιχείο στην πλοκή, πρέπει να αναφερθεί και εκεί η εμφάνιση της και η εξέλιξη του μεγέθους της κατά τη διάρκεια της σειράς.

Επίσης, ο Πανάγος σύστησε να δοθεί περισσότερη σημασία στα γεγονότα που τον έκαναν να γίνει μέλος στην εγκληματική οργάνωση και, κατ' επέκταση, στα όσα καθόρισαν την αλλαγή του. Με συμβούλευσε ότι στην περίπτωση που θα παρουσιαστεί και θα γίνει pitch για τη σειρά, να μην συμπεριληφθεί το τέλος, δηλαδή να αφήσω την αγωνία για την κατάληξη και το κλείσιμο της σειράς.

Στη συνέχεια, τον ρώτησα σχετικά με την εξέλιξη και το χτίσιμο του χαρακτήρα. Η απάντηση είναι ότι το συνολικό χτίσιμο και η ανάπτυξη του χαρακτήρα του άρεσε και πώς χτίζεται σωστά η εξέλιξη μέχρι την κορύφωση.

Σχετικά με την αδελφή του χαρακτήρα και τη σημασία της στην πλοκή, ρώτησα αν θα έπρεπε να αναφερθεί περισσότερο για να δοθούν έντονα συναισθήματα στο τέλος.

Εκεί αναφέρθηκε ότι στα συντομότερα treatments δεν είναι απαραίτητο να δοθεί βαρύτητα και πώς παράλληλα ο θεατής θα την συμπαθήσει εύκολα εφόσον παίζει τον ρόλο του χαρακτήρα που αγαπά και νιώθει για τον πρωταγωνιστή. Αναπόφευκτα μετά τον θάνατο της μητέρας του, η αδελφή του είναι το μοναδικό πράγμα που τον συνδέει με τον παλιό του εαυτό και τον παλιό του κόσμο. Η παρουσία της είναι επαρκής.

Στη συνέχεια, ανέφερε πως θα ήταν καλό να σκεφτώ πόση βαρύτητα έχει ο κάθε χαρακτήρας για να το αντικατοπτρίσω στο ποσοστό του χρόνου που θα λάβει ο καθένας στη συνολική διάρκεια των 4 ωρών (20 λεπτά X 12 επεισόδια).

Επιπλέον, συζητήθηκε το ότι ο Έντρεα είναι ο χαρακτήρας που κοινωνικά παρουσιάζεται ως ιδανικός και πετυχημένος, έτσι ώστε να συγκρουστεί με τους χαρακτήρες μας στη συνέχεια για να λάβει τη θέση του και να οδηγηθεί στην κορύφωσή του με την υλοποίηση του στόχου (που ήταν η κοινωνική αποδοχή και αγάπη που έλαβε ο Έντρεα).

Απάντησε ότι ναι, ήταν αρκετά ξεκάθαρο και πως βλέπει τον παραλληλισμό με το σημείο της εποχής μας, που είναι η ματαιοδοξία και η θεωρία τέτοιων χαρακτήρων, ενώ παράλληλα στο πώς έγινε το ιδανικό του πρωταγωνιστή είναι η αίσθηση πως η ελευθερία και η ευτυχία έρχονται μέσα από την οικονομική ευημερία.

Έγινε ερώτηση σχετικά με τις χρωματικές σημειολογικές και την αλλαγή των αποχρώσεων κατά την εξέλιξη του χαρακτήρα, συγκεκριμένα αλλά και των σκηνικών γενικά. Βρήκε αρκετά ενδιαφέρουσα τη σημειολογία των χρωμάτων. Παρόλα αυτά, συνιστά την προσοχή όσον αφορά τη διαφοροποίηση που έχουν οι σημειολογικές από κουλτούρα σε κουλτούρα.

4.2 Συνέντευξη 2: Γιάννα Αμερικάνου (σκηνοθέτης)

Το δεύτερο άτομο με το οποίο συζήτησα ήταν η Γιάννα Αμερικάνου, σκηνοθέτης ταινιών μυθοπλασίας, με εκτενή εμπειρία σε παραγωγές τόσο μικρού όσο και μεγάλου μήκους.

Αφού της δόθηκε το αναλυτικό treatment του πιλότου και οι σύντομες περιλήψεις (στην πρώτη ολοκληρωμένη τους μορφή -βλ. Παραρτημα II), εξήγησα στην Αμερικάνου περαιτέρω την βασική ιστορία.-

Κατά την έναρξη της συνέντευξης η κυρία Αμερικάνου εξέφρασε την δυσαρέσκεια και την ανησυχία της σχετικά με τον βαθμό στον οποίο είναι ορατή η χρήση του ChatGPT για την διόρθωση των ορθογραφικών λαθών. Μου ανέφερε πως οι σελίδες τεχνητής νοημοσύνης δεν είναι το ιδανικό μέσο για την διόρθωση λαθών μιας και χρησιμοποιούν μια ξύλινη γλώσσα που δεν εκφράζει τον χώρο της τέχνης και δεν αντιπροσωπεύει το είδος της δημιουργίας μου.

Η σκηνοθέτρια αρχικά έδειξε ενδιαφέρον στην τρύπα και τον συμβολισμό με τον κουμπάρα και στη συνέχεια, έγινε συζήτηση σχετικά με την εξέλιξη των χρωμάτων και τη σημειολογία τους.

Εν συνεχεία αναπτύχθηκε διάλογος σχετικά με την απόκτηση της δύναμης και το ταξίδι του χαρακτήρα μέχρι την απόκτηση.

Δόθηκε ιδιαίτερη σημασία στον διαχωρισμό των 3 βασικών μεταβάσεων στα 12 επεισόδια – που αφορούν τη μετάβαση του χαρακτήρα από την αγνή του μορφή στην τελική σκοτεινή του εκδοχή.

Όσον αφορά το κομμάτι της αισθητικής για τη σειρά, η Αμερικάνου πρότεινε την ιδέα να εφαρμοστούν εναλλαγές στις τεχνικές animation κατά τη διάρκεια της σεζόν για να προκληθεί επιπλέον εικαστικό ενδιαφέρον. Αναφέρθηκε ως παράδειγμα στο *Love Death + Robots*. Παράλληλα πρότεινε ως ιδέα για σκέψη και τον συνδυασμό animation με live action, κάτι που θα προσδώσει μια αληθοφάνεια που θα κάνει της εικόνες που προβάλλονται πιο έντονες για τους θεατές.

Στη συνέχεια αναφέρει ότι βρίσκει ενδιαφέρον το γεγονός ότι δεν υπάρχει αισιόδοξο τέλος.

Μια από τις σημαντικότερες παρατηρήσεις που έκανε η Αμερικάνου σχετικά με την δομή της σειράς και το περιεχόμενο των επεισοδίων, ήταν η προσοχή που σύστησε στο να υπάρχουν συγκλονιστικά cliffhangers στο τέλος κάθε επεισοδίου για να κρατούν τον θεατή σε εγρήγορση. Μου εξήγησε βάσει της εμπειρίας της τη σημασία του cliffhanger και το πώς θέτει το ερώτημα που θα απαντηθεί στο επόμενο επεισόδιο. Στο τέλος γίνεται περαιτέρω συζήτηση για το πώς θα μπορούσαν να στηθούν και να αναπτυχθούν τα cliffhanger και δόθηκε καθοδήγηση, μέσα από συζήτηση, για το ποιο θα μπορεί να είναι το cliffhanger σε κάθε επεισόδιο και για το πώς θα μπορούσα να το γράψω. Αυτή η συζήτηση οδήγησε σε κάποιες από τις αλλαγές που παρουσιάζονται στο επόμενο μέρος.

Η Αμερικάνου έκανε επίσης την πρόταση για να χρησιμοποιήσω για έμπνευση το graphic novel του Art Spiegelman με τίτλο *The Complete MAUS* (Herrero Y. 2011), όπου ο δημιουργός χρησιμοποιεί ζωόμορφους χαρακτήρες για να σχολιάσει ένα τόσο σοβαρό

ιστορικό θέμα, τα στρατόπεδα συγκέντρωσης οτι με φιλοσοφικές και πολιτικές προεκτάσεις.

Τέλος, ανέφερε ότι σε περίπτωση που θα προχωρήσω για εύρεση παραγωγού θα πρέπει να υπάρχει σύνοψη για το σύνολο της σειράς, logline (σύντομη περιγραφή τηλεοπτικής σειράς) και αναπτυγμένο treatment για τα υπόλοιπα έντεκα επεισόδια.

4.3 Εφαρμογή αλλαγών

Μέσα από αυτές τις συνεντεύξεις, έλαβα σημαντικές συμβουλές και καλή ανατροφοδότηση και είχα την ευκαιρία να ορίσω καλύτερα τη δημιουργική μου ιδέα μου και να αντιληφθώ κάποια πράγματα σχετικά με τα ζητούμενα της βιομηχανίας.

Με την ολοκλήρωση των συνεντεύξεων, προχώρησα στην εφαρμογή των αλλαγών που εισηγήθηκαν οι συνεντευξιαζόμενοι.

Κατ' αρχάς, κατόπιν της συζήτησης με την Αμερικάνου, έγιναν προσθήκες στην αρχή και το τέλος των επεισοδίων 6 και 10 που αποσκοπούσαν στην διασαφήνιση κρίσιμων αφηγηματικών σημείων που δεν ήταν τόσο προφανή όσο νόμιζα.

Στο επεισόδιο 6 προστέθηκε μια πιο πλήρης εισαγωγή που παρουσιάζει καλύτερα τον δευτερεύοντα χαρακτήρα που συναντά ο Μπαράσκου. Επίσης, στο τέλος του επεισοδίου προστέθηκε βαρύτητα στην μεγέθυνση του χάσματος ανάμεσα σε αυτόν και την αδερφή του, Λέηλα. Αυτά προσφέρουν περισσότερη σαφήνεια και κάνουν πιο προφανή την εξέλιξη των σχέσεων ανάμεσα στους χαρακτήρες.

Στο επεισόδιο 10 Συγκεκριμένα προστέθηκαν κατά την έναρξη του επεισοδίου επιπλέον στοιχεία που αφορούν την παρουσίαση της δύναμης που απέκτησε ο μπαρασκου μετά την δολοφονία

Πέρα από αυτές τις προσθήκες, ακολούθησα την συμβουλή της Αμερικάνου σχετικά με το κρίσιμο στοιχείο των cliffhangers. Αυτό είναι ένα αφηγηματικό εργαλείο το οποίο είχα υπόψη, αλλά το οποίο δεν είχα αξιοποιήσει επαρκώς. Στο άρθρο *Why we love a cliffhanger* (Anderson, 2016) αναφέρει την σημασία των cliffhanger στο να «δεσμεύσει» το κοινό και του δημιουργήσει την επιθυμία για να συνεχίσει να παρακολουθεί την σειρά.

Συγκεκριμένα προστέθηκαν:

Στο επεισόδιο 2 προστέθηκε η αποτροπή του Μπαράσκου από τον αστυνομικό που δεν του επέτρεψε να ολοκληρώσει τον αρχικό του στόχο. Το επεισόδιο αφήνει έτσι τους θεατές σε αγωνία για το τι πρόκειται να γίνει με την υγεία της μητέρας του.

Στο κλείσιμο του τρίτου επεισοδίου ήθελα να δημιουργήσω έντονα την αίσθηση της αντίθεσης από τα αρχικά θετικά συστήματα στα δυσάρεστα νέα στην συνέχεια. Αφήνοντας τον θεατή με το δράμα του πρωταγωνιστή και την αγωνία για την συνέχεια του.

Στο επεισόδιο 4 προστέθηκε η κομβική συνειδητοποίηση του χαρακτήρα που προσάπτει την ευθύνη για των χαμό της μητέρας του στην οικονομική του κατάσταση και τη χαμηλή κοινωνική τάξη.

Στο επεισόδιο 5 φαίνεται καλύτερα η σημασία που έχει για των Μπαράσκου η μεγέθυνση της τρύπας, παράλληλα με το πως μέσα από της πράξης του μεγεθύνεται .

Στο Επεισόδιο 8 ο πρωταγωνιστής έρχεται απέναντί σε ένα μεγάλο δίλημμα στο οποίο καλείτε να επιλέξει ανάμεσα στην αγάπη για την αδελφή του και την αφοσίωση στην οργάνωση.

Στο Επεισόδιο 9 ο Μπαράσκου καλείται να ερευνήσει τους λόγους για την ταραχή εντός της οργάνωσης. Μαθαίνοντας πως η αναστάτωση οφείλεται στην έλλειψη εμπιστοσύνης προς το πρόσωπο του λόγω της καλοκάγαθης του φύσης, ξαναφέρει στο μυαλό του τα τελευταία λόγια του αφεντικού του και έτσι επαναφέρεται το δίλημμα. *ανάμεσα στην αγάπη για την αδελφή του και την αφοσίωση στην οργάνωση.*

Πέρα από τα *cliffhanger*, ένα άλλο πράγμα που μου υποδείχθηκε ήταν η ανάγκη να δοθεί έμφαση στο θέμα της τρύπας στην πλάτη του κεντρικού χαρακτήρα, ώστε να είναι και πιο προφανείς οι συμβολισμοί της.

Εκτός από την προσθήκη του *cliffhanger* του πέμπτου επεισοδίου, πρόσθεσα, λοιπόν, περισσότερες και πιο σαφείς αναφορές στην εμφάνιση και το μέγεθος της τρύπας του πρωταγωνιστή, και έδωσα περισσότερη βάση στην σημασία που είχε για του υπόλοιπους χαρακτήρες της σειράς. Έδωσα επίσης περισσότερες λεπτομέρειες για τις τελευταίες σκηνές και σε σκηνές κομβικής σημασίας.

Κατανοώντας και λαμβάνοντας υπόψιν μου όσα μου αναφέρθηκαν για τις διορθώσεις ορθογραφικών λαθών από το ChatGPT έγραψα ξανά όλα τα μέρη του

treatment στα ελληνικά, με προσοχή στο προσωπικό μου ύφος γραπτής έκφρασης και διόρθωσα τα ορθογραφικά λάθη χωρίς την χρήση τεχνητής νοημοσύνης .

5 Επίλογος

Η έρευνα που έγινε για την πτυχιακή μου εργασία κατανεμήθηκε σε τρία βασικά μέρη: στο πρώτο ερεύνησα πηγές και βιβλία που αφορούν την ανάπτυξη σειράς· στο δεύτερο μέρος εστίασα περισσότερο σε κοινωνιολογικά θέματα που αφορούν τα ζητήματα στα οποία αναφέρεται και ασκεί κριτική η σειρά μου· στο τρίτο μελέτησα περιπτώσεις έργων που μοιάζουν ή αποτελούν πηγή έμπνευσης για την σειρά μου.

Μέσα από την έρευνα επιλύθηκαν και απαντήθηκαν προβλήματα και ερωτήματα που προέκυπταν κατά τη εκτέλεση του έργου.

Παράλληλα με την έρευνα συνέγραφα τα treatment της σειράς και εξερευνούσα τις πιθανές αλληγορίες που θα εισήγαγα και τις κρυφές σημασίες που θα έδινα στα ονόματα εμπνευσμένος από έργα και παρατηρήσεις που προέκυψαν από την έρευνα. Στόχος ήταν μεγιστοποίηση του βάθους της σειράς.

Με την ολοκλήρωση της πρώτης μορφής του κειμένου το υπέβαλα σε επαγγελματίες και πήρα τα σχόλιά και την ανατροφοδότησή τους. Λαμβάνοντας τα υπόψιν και εξετάζοντας τις προτάσεις υπό το φως της βιβλιογραφίας μου έκανα προσθήκες και τροποποιήσεις στα επεισόδιά μου.

Έχοντας κάνει τις διορθώσεις, ανέπτυξα την τελική μορφή και του γενικού treatment για όλη την σειρά, κάτι που δεν είχα κάνει αρχικά και που μου υπέδειξαν και οι σύο συνεντευξιαζόμενοι. Παράλληλα, μετάφρασα όλο το υλικό στα ελληνικά.

Από την αρχή της εργασίας ξεκίνησα με πειραματικά σκίτσα με στόχο την επιλογή της αισθητικής του έργου. Μετά από έρευνα επί του θέματος, λήψη ερεθισμάτων από την καθημερινότητα μου και αρκετό πειραματισμό κατέληξα σε μια σειρά από concept art (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV) τα οποία θεωρώ πως εκφράζουν σε ικανοποιητικό βαθμό την αισθητική που ταιριάζει στην ταυτότητα του έργου μου, τουλάχιστον στο στάδιο ανάπτυξης στο οποίο βρίσκεται τώρα.

Η σειρά έχει ως στόχο το να ασκήσει κριτική στο κοινωνικό φαινόμενο της απληστίας που διακατέχει τους ανθρώπους του σήμερα, χρησιμοποιώντας την τρύπα στην πλάτη των χαρακτήρων της σειράς ως σύμβολο για την απληστία και την επιθυμία για το χρήμα. Παράλληλα, η σειρά σκοπεύει στο να αμφισβητήσει τις νόρμες και τα

στερεότυπα με τα οποία κρίνουμε άτομα και να ασκήσει κριτική στην κοινωνική αντίληψη που καθορίζει ένα άτομο ως πετυχημένο με βάση την οικονομική του κατάσταση και την κοινωνική του τάξη.

Η σύλληψη της αρχικής ιδέας του έργου προέκυψε πριν από 2 χρόνια, συνεπώς ο βασικός πυλώνας της κεντρικής ιστορίας προϋπήρχε. Μέσα από την πτυχιακή εργασία μου δόθηκε η ευκαιρία να υλοποιήσω ένα μεγάλο μέρος του αρχικού σταδίου ανάπτυξής της.

Στόχος μου είναι να συνεχιστεί η ανάπτυξη της και, κατά την διάρκεια του επόμενου ενός χρόνου, να ολοκληρωθούν ανεπτυγμένα σενάρια για όλα τα επεισόδια και να υλοποιηθεί ένας ενδεικτικός πιλότος με σκοπό την εξεύρεση χρηματοδότησης, συνεργατών και μιας εταιρίας παραγωγής για την υλοποίηση του έργου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Akhtar, S. (2015). *Greed: Developmental, Cultural, and Clinical Realms*. Karnac.
- Anderson, H. (2016). Why we love a cliffhanger. *BBC*. Retrieved from <https://www.bbc.com/culture/article/20160201-why-we-love-a-cliffhanger>
- Byrne, M. (1999). *Animation - The Art of Layout and Storyboarding*. Mark Byrne.
- Chase, D. (1999). *The Sopranos*. HBO Entertainment.
- Coppola, F. F. (1972). *The Godfather* [Film]. Paramount Pictures.
- Coppola, F. F. (1974). *The Godfather Part II*. Paramount Pictures.
- Coppola, F. F. (1990). *The Godfather Coda: The Death of Michael Corleone*. Paramount Pictures.
- De Palma, B. (1983). *Scarface* [Film]. Martin Bregman.
- Digital Synopsis. (2022). *Film & Movies Color Psychology*. Retrieved from <https://digitalsynopsis.com/design/film-movies-color-psychology/#:~:text=In%20filmmaking%2C%20color%20is%20used,with%20joy%2C%20naivety%20and%20insanity>.
- Ford Coppola, F. (1974). *Serpico* [Film]. Artists Entertainment Complex.
- Goldman, E. (1910). *Anarchism and Other Essays*. Dover Publications.
- Gogol, N. (2020). *Diary of a Madman*. BoD . Books on Demand.
- Harmon, D., & Roiland, J. (2013). *Rick and Morty*. Williams Street.
- Hamm, J. (1967). *Cartooning the Head and Figure*. Perigee Books.
- J. K. L. (2022, October 28). Quentin Tarantino on Kanye Saying Django Was His Idea, Perfect Movies & His Best Audience Member. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RqJ1esMesHc>
- Kripke, E. (2019). *The Boys*. Amazon Studios.
- LaBelle, B. (2006). *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. Bloomsbury Academic.
- Lahr, J. (2014, September 8). Al Pacino's Driving Force. *The New Yorker*. <https://www.newyorker.com/magazine/2014/09/15/caught-act>
- Lavrin, J. (n.d.). Nikolay Gogol. *Encyclopædia Britannica*. <https://www.britannica.com/biography/Nikolay-Gogol>
- Lumet, S. (1973). *Serpico* [Film]. Artists Entertainment Complex.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. ReganBooks.

- McKee, R. (2021). *Character: The Art of Role and Cast Design for Page, Stage, and Screen*. Hachette Book Group and Blackstone.
- Miller, F. (1991). *Sin City*. Dark Horse Comics.
- Miyazaki, H. (2001). *Spirited Away* [Film]. Studio Ghibli.
- Moritz, T. (2001). *The World's Most Dangerous Woman: A New Biography of Emma Goldman*. Hill and Wang.
- New-York Historical Society. (n.d.). Emma Goldman. New-York Historical Society. <https://wams.nyhistory.org/modernizing-america/fighting-for-social-reform/emma-goldman>
- OutstandingScreenplays. (2021, December 15). 10 Screenwriting Tips from Vince Gilligan on how he wrote *Breaking Bad* and *Better Call Saul* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pQmbSIE6Ey0&t=221s&ab_channel=OutstandingScreenplays
- Phillips, M. (2023, December 8). How Hayao Miyazaki's Films Continue to Take Us to the Skies. *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/12/08/movies/miyazaki-flight.html>
- Rodriguez, R. (2005). *Sin City* [Film]. Miramax.
- Spiegelman, A. (2011). *The Complete MAUS*. Viking.
- Taub, R. (1979). *Coward of the County* [Recorded by K. Rogers]. On *Kenny*. United Artists Records. (Original release year 1979).
- Truby, J. (2008). *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. Faber & Faber.

7 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: Τελικό έργο (Γενικό treatment για το σύνολο της σειράς, αναλυτικό treatment για το πρώτο επεισόδιο και σύντομες περιλήψεις για τα υπόλοιπα επεισόδια)

7.1 Γενικό treatment για το σύνολο της σειράς

Η σειρά αφηγείται την ιστορία του Μπαράσκου σε ένα παράλληλο σύμπαν στο οποίο ζουν άπληστα γουρούνια-κουμπάρδες. Η απληστία και η δίψα για δύναμη διακατέχει τους πάντες στην πόλη και αυτό φαίνεται από το μέγεθος της τρύπας (κουμπάρα) που έχουν στην πλάτη. Η ιστορία παρουσιάζει ένα σκοτεινό πορτρέτο της κοινωνίας των γουρουνιών, όπου η κοινωνική διάκριση και η ανισότητα οδηγούν τον πρωταγωνιστή σε μια δύσκολη πορεία. Η χαμηλή κοινωνική και οικονομική θέση της οικογένειάς του, όπως και το γεγονός ότι ο Μπαράσκου δεν έχει τρύπα στην πλάτη, δημιουργούν ένα πλαίσιο όπου ο Μπαράσκου έρχεται αντιμέτωπος με τις κοινωνικές διακρίσεις και την υποτίμηση των υπολοίπων

Η διαφορετικότητά του γίνεται αφορμή για εκφοβισμό, και ο Μπαράσκου βρίσκεται αποκλεισμένος από την κοινότητα. Η ανεπαρκής εκπαίδευση και τα όνειρα που του στερήθηκαν δημιουργούν ένα κενό στη ζωή του - ένα κενό που με τον χαμό της μητέρας του κορυφώνεται και τον γεμίζει με αρνητικά συναισθήματα και απογοήτευση. Μια σειρά από θλιβερά γεγονότα ακολουθούν και, αφότου βιώνει την απώλεια, θεωρεί πως όσα του συμβαίνουν οφείλονται στην έλλειψη χρημάτων και δύναμης. Βρίσκει καταφύγιο στην παρανομία χάνοντας έτσι τον εαυτό του και τις αξίες που του είχε εμφυσήσει η μητέρα του.

Τα λεφτά δεν φέρνουν την ευτυχία, η απώλεια τους όμως μπορεί να την στερήσει, σε ένα καπιταλιστικό σύστημα το οποίο περιστρέφεται γύρω από το χρήμα. Η κοινωνική τάξη ενός ατόμου ορίζει της ευκαιρίες και τα εφόδια που θα λάβει. Πολλά άτομα συνδέουν την οικονομική ευχέρεια με την ευτυχία και την ελευθέρια. Καταλήγουν όμως να γίνονται σκλάβοι της απληστίας τους - η τρύπα μεγαλώνει και το κενό γιγαντώνεται. Η σειρά αυτή έχει ως στόχο να ασκήσει κριτική σε αυτή την κοινωνική πραγματικότητα.

Μέσα από τα μάτια του Μπαράσκου βιώνουμε τις πιο ακραίες εκφάνσεις του προβλήματος

7.2 *Treatment για το πρώτο επεισόδιο (πιλότος)*

Τίτλος: *Unholed*

Στην πολυσύχναστη πόλη του Μάμμον, που κατοικείται από ανθρωπόμορφα γουρούνια, ζούσε ένα νεαρό γουρούνι με το όνομα Μπαράσκου. Η οικογένεια του Μπαράσκου, που αποτελούνταν από την άρρωστη μητέρα του, την Ντέλλα, και τη ζωνηρή μικρότερη αδελφή του, τη Λέιλα, ζούσε σε μια μικρή, ταπεινή καλύβα. Η οικογένειά τους αγωνιζόταν να επιβιώσει μέσα σε οικονομικές δυσκολίες, αρκούμενη μόνο στα λιγοστά έσοδα που είχε η Ντέλλα από την πώληση χειροποίητων κεραμικών.

Από μικρή ηλικία, ο Μπαράσκου παρατήρησε ότι διαφέρει από τα υπόλοιπα γουρούνια στην πόλη. Κάθε γουρούνι στο Μάμμον είχε ένα άνοιγμα στην πλάτη του, αλλά η πλάτη του Μπαράσκου παρέμενε ομαλή, χωρίς το χαρακτηριστική εισδοχή κουμπαρά. Στην κοινωνία του Μάμμον, αυτές οι εισδοχές αντιπροσώπευαν το επίπεδο απληστίας του γουρουνιού – όσο μεγαλύτερο το άνοιγμα, τόσο μεγαλύτερη η απληστία, Αυτό, όμως, εκλαμβάνονταν από τους περισσότερους ως ένδειξη ωριμότητας.

Καθώς μεγάλωνε ο Μπαράσκου, η απουσία της εισδοχής προκαλούσε περιέργεια και ψιθύρους από τους κατοίκους της πόλης. Τον έβλεπαν και τον αποκαλούσαν "Unholed", έναν όρος γεμάτος κοροϊδία για να καλύψει τον φόβο για το διαφορετικό. Οι ενήλικες της πόλης συζητούσαν συχνά για τον Μπαράσκου, αναρωτώμενοι αν η απουσία της τρύπας ήταν ένδειξη αδυναμίας ανωριμότητας ή εάν είχε κάποιο πρόβλημα.

Παρά τα σχόλια από τον περίγυρο, ο Μπαράσκου παρέμενε αποφασισμένος να φροντίζει και να προστατεύει την οικογένειά του, πάρα το μικρό της ηλικίας του. Βοηθούσε τη μητέρα του με τα κεραμικά της, εξασφαλίζοντας ότι θα είχαν αρκετά έσοδα για να τραφούν και η Λέιλα να μην στερηθεί τίποτα. Η Ντέλλα, παρότι πολύ βαριά άρρωστη, του μετέδιδε τις αξίες της καλοσύνης, της γενναιοδωρίας και της ειλικρίνειας, χαρακτηριστικά που αντιτίθενται στη υλιστική φύση πολλών στο Μάμμον.

Καθώς περνούσαν οι μέρες, η πόλη έτρεμε από τον ενθουσιασμό για την άφιξη του Εντρέα. Ο Εντρέα ήταν ένα γουρούνι μεγάλωσωμο με μια τεράστια τρύπα στην πλάτη του, ένδειξη της τεράστιας απληστίας και του πλούτου του. Όπου και να πήγαινε, οι κάτοικοι του χωριού του προσέφεραν κεράσματα, ενθουσιασμένοι από τον πολυτελή ζωή του και την οικονομική του ευχέρεια. Τα παιδιά περιτριγύριζαν τον Εντρέα,

ενθουσιασμένα από την επιτυχία και την επιρροή του. Ο Μπαράσκου παρατηρούσε από απόσταση, αδιάφορος για τον υλισμό και την απληστία που αντιπροσώπευε ο Εντρέα.

Μια μέρα, καθώς ο Μπαράσκου περπατούσε στην πολυσύχναστη αγορά, ένας γέρος περαστικός τον σταμάτησε. Με χλευασμό και του είπε: «Καλύτερα να μην βρίσκεσαι στο οπτικό πεδίο του Εντρέα, Unholed. Θα έπρεπε να ντρέπεσαι με αυτό το αίσχος που αποκαλείς πλάτη». Οι λέξεις του τον πλήγωσαν, δημιουργώντας μια αίσθηση θυμού και ντροπής μέσα του.

Παρά τα του περαστικού, ο Μπαράσκου παρέμεινε συγκεντρωμένος. Αρνήθηκε να τον ορίζουν οι άλλοι με βάση ένα επιφανειακό σημάδι στην πλάτη του. Αποφασισμένος να αποδείξει την αξία του με τον δικό του τρόπο, ο Μπαράσκου παρέμεινε συγκεντρωμένος στο να στηρίζει τη μητέρα του και την αδελφή του. Την ίδια στιγμή, η επιρροή του Εντρέα στο Μάμμον έγινε όλο και πιο ισχυρή. Οργάνωνε πλούσια γεύματα, επιδεικνύοντας τον πλούτο του και αποκτώντας την εύνοια των ελίτ της πόλης. Ο Μπαράσκου παρατηρούσε πάντοτε από απόσταση, ανεπηρέαστος από τη γοητεία του υλισμού και της απληστίας που αντιπροσώπευε ο Εντρέα.

Μια γριά με το όνομα Avery είδε τον Μπαράσκου να κοιτάζει το γλέντι και του είπε να τρέξει στο σπίτι του γρήγορα. Χωρίς δεύτερη σκέψη έτρεξε προς το σπίτι. Καθώς ο Μπαράσκου έτρεχε προς το σπίτι του, η αγωνιά του για την υγεία της μητέρας του μεγάλωνε. Ανοίγοντας την πόρτα της μικρής τους καλύβας, τη βρήκε να ξαπλώνει εξαντλημένη στο κρεβάτι της, ανήμπορη και αδύναμη. Η εικόνα τον συντάραξε, υπενθυμίζοντας του την σημασία της οικογένειας. Χωρίς να χάνει στιγμή, ο Μπαράσκου κάλεσε έναν γιατρό.

Ο γιατρός της πόλης έφτασε άμεσα, εξετάζοντας τη Ντέλλα με έντονα ανήσυχο βλέμμα. Ο Μπαράσκου παρακολουθούσε με αγωνία, με ένα βλέμμα όλο ανάγκη για διαβεβαίωση πως όλα θα πάνε καλά. Όταν ο γιατρός ολοκλήρωσε την εξέταση, ενημέρωσε την Ντέλλα χρειαζόταν ξεκούραση και παραχώρησε συνταγή για φαρμακευτική αγωγή για να βοηθήσει στην ανάρρωσή της. Μετά την αποχώρηση του γιατρού, ο Μπαράσκου δεν μπορούσε να συγκρατήσει την ανησυχία του. Ρώτησε το γιατρό για την κατάσταση της Ντέλλα, ελπίζοντας σε μια οριστική απάντηση που θα ανακούφιζε τις ανησυχίες του. Η απάντηση του γιατρού ήταν μετριοπαθής αλλά αισιόδοξη – τονίζοντας την σημασία της αγωγής για το μέλλον της Ντέλλα.

Μετά την αποχώρηση του γιατρού, ο Μπαράσκου επέστρεψε στο κρεβάτι της Ντέλλα. Παρατήρησε μια ένα χαρτάκι για τα φάρμακα που συνταγογράφησε ο γιατρός στο τραπέζι, παρατηρώντας της τιμές πήρε μια σκληρή υπενθύμιση των οικονομικών τους δυσκολιών. Παρότι γνώριζε την οικονομική δυσχέρεια, ο Μπαράσκου δεν δίστασε να ρωτήσει τη μητέρα του αν έπρεπε να πάει να αγοράσει τα φάρμακα. Η Ντέλλα, αδύναμη αλλά με ένα μεγάλο χαμόγελο, πιάνοντας του το χέρι του είπε: "Θα τα καταφέρουμε, αγάπη μου. Το σημαντικότερο είναι ότι είμαστε μαζί και φροντίζουμε ο ένας τον άλλο." Οι λέξεις της γεμάτες αγάπη και όλο γενναιότητα, χαρίζοντας στον Μπαράσκου ελπίδα και δύναμη για την συνέχεια.

Το επεισόδιο κλείνει με τον Μπαράσκου να σκεπάζει την μητέρα του υπόσχεται πως θα μείνει δίπλα της καθ' όλη τη διάρκεια της νύχτας. Παρά τις προκλήσεις που αντιμετώπιζαν, η οικογένεια παρέμενε δεμένη και γεμάτη δύναμη από την αγάπη που έτρεφε ο ένας για τον άλλο. Ο Μπαράσκου συνειδητοποίησε ότι ο πραγματικός πλούτος δεν μετριέται σε τρύπες ή χρήματα.

7.3 Περιλήψεις υπολοίπων επεισοδίων

7.3.1 Επεισόδιο 2 (Δίψα)

Ο Μπαράσκου ανήσυχος από την δυσχερή θέση που τον έφερε η έλλειψη της δυνατότητας να χορηγηθεί η μητέρα του τα απαραίτητα φάρμακα, αποφασίζει να πάρει την μοίρα στα χέρια του διαπράττοντας μια πράξη που έρχεται σε αντίθεση με τα ιδεώδη που του ενεφύσησε η μητέρα του. Εισβάλλει σε ένα φαρμακείο σπάζοντας την πόρτα και κλέβει τα φάρμακα που έγραφε η συνταγή. Η αδρεναλίνη και της αυτοπεποίθησης που του προκλήθηκε μετά την υλοποίηση του στόχου του τον έκανε να νιώθει δυνατός. Καθώς επέστρεφε στο σπίτι του γεμάτος χαρά που θα μπορούσε να παρέχει στη οικογένεια του, τον πλησιάζει ένας αστυνομικός και τον αρπάζει από το μπράτσο και του παίρνει τα φάρμακα λέγοντας του να λάβει αυτό σαν προειδοποίηση.

7.3.2 Επεισόδιο 3 (Απώλεια)

Τα σχόλια, ο εκφοβισμός και η περιθωριοποίηση αυξάνονται αφού κυκλοφορούν τα νέα για την πράξη του Μπαράσκου, ενώ παράλληλα οι άλλοι έφηβοι αναπαράγουν όσα ακούνε από τους γονείς και τον περίγυρό τους. Παρότι η πράξη αρχικά έγινε με αγνότητα και από αγάπη, τα συναισθήματα που του προκάλεσε η κλοπή αρχίζουν να τον αλλάζουν και να δημιουργούν μέσα του ένα σκοτάδι. Η δίψα για δύναμη και εξουσία μεγαλώνει παράλληλα με το μίσος για τους υπαίτιους της κατάστασης στην οποία βρίσκεται η οικογένειά του. Με την επιστροφή του στο σπίτι ο Μπαράσκου βρίσκει την αδελφή του και μια ομάδα από ιατρικό προσωπικό στο δωμάτιο της. Αμέσως καταλαβαίνει ότι η μητέρα του απεβίωσε.

7.3.3 Επεισόδιο 4 (Μύηση)

Ο χαμός της μητέρας τον γεμίζει ακόμα περισσότερο με θυμό και μίσος. Μέσα στις σκέψεις του ο Μπαράσκου συνειδητοποιεί πως ο θάνατος της μητέρας του οφείλεται στην οικονομική κατάσταση της οικογένειας που δεν της επέτρεψε να λάβει την απαραίτητη περίθαλψη. Παράλληλα, συνειδητοποιεί ότι ο μοναδικός τρόπος να προστατέψει την αδελφή του είναι η απόκτηση δύναμης και οικονομικής άνεσης. Επιστρέφοντας στο σχολείο ο Μπαράσκου αντιστέκεται για πρώτη φορά στον εκφοβισμό και πήρε την θέση τους, εκφοβίζοντας τους υπόλοιπους. Μετά από αυτό, για πρώτη φορά εμφανίζεται η εισδοχή στην πλάτη του.

7.3.4 Επεισόδιο 5 (Απαξίωση)

Η αντίσταση στον εκφοβισμό και η αίσθηση της δύναμης μεγαλώνει με το πέρασμα του χρόνου, καθώς ο Μπαράσκου δεν ανέχεται κανένα σχόλιο και απαντά στους πάντες με επιθετικότητα και, σε πολλές περιπτώσεις, με βία, κάτι που έκανε τους πάντες να τον φοβούνται. Η αυξανόμενη αίσθηση δύναμης μέσα του τον κάνει ακόμα πιο διψασμένο για δύναμη και χρήμα. Μεγαλώνοντας χάνει όλο και περισσότερο την ενσυναίσθηση για τους γύρω του. Καθώς περπατά με αυτοπεποίθηση στον δρόμο, η γριά Αβερη, βήχοντας, τον ρωτά εάν έχει καθόλου ψιλά γιατί δεν είχε αρκετά για να αγοράσει τα φάρμακα της. Ο Μπαράσκου δεν σταματά καν να περπατά και της απαντά όλο απαξίωση πως δεν είναι δικό του πρόβλημα. Φεύγει χαμογελαστός αφού μετά το γεγονός αυτό η εισδοχή στην πλάτη του μεγαλώνει.

7.3.5 Επισοδιο 6 (Υβρη)

Ο Μπαράσκου αρχίζει να βγαίνει όλο και περισσότερο σε νυχτερινά μαγαζιά. Αναζητώντας περισσότερους τρόπους για να αύξηση την δύναμη του, γίνεται μέλος μιας εγκληματικής οργάνωσης που θα του παρέχει οικονομική και κοινωνική δύναμη. Ο Μπαράσκου ανεβαίνει γρήγορα στην κλίμακα της οργάνωσης . Με κάθε δολοφονία και κάθε ληστεία η τρύπα του μεγαλώνει, κάτι που δεν αργεί να παρατηρηθεί από τους ντόπιους και να φοβίσει την Λέιλα απομακρύνοντας την από τον αδελφό της.

7.3.6 Επεισόδιο 7 (Αλλοτρίωση)

Η αφοσίωση του του Μπαράσκου στην οργάνωση μεγαλώνει την απληστία και μειώνει την ενσυναίσθησή του. Λαμβάνοντας μεγαλύτερη εξουσία και περισσότερες δράσης στα χέρια του και φέρνοντας πάντοτε τα καλύτερα αποτελέσματα αποκτά μεγάλη επιρροή στην οργάνωση. Η τρύπα μεγαλώνει που προδίδει την απληστία και την δίψα του για δύναμη.

7.3.7 Επεισόδιο 8 (Αγγελιοφόρος)

Τα χρόνια περνούν και η απληστία του Μπαράσκου τον οδηγεί σε μονοπάτια σκοτεινά και βίαια. Καθώς τα εγκλήματα και οι αμοιβές αυξάνονται, η εισδοχή στην

πλάτη του γίνεται όλο και πιο μεγάλη, καθρεφτίζοντας την μεγέθυνση του εσωτερικού του κενού. Μια νέα αποστολή φτάνει στα χέρια του Μπαράσκου. Στη λίστα με τους στόχους, υπάρχει μόνο ένα όνομα: «Λείλα». Διαβάζοντας το ο Μπαράσκου οργισμένος αρπάζει το όπλο του και το στρέφει προς τον άντρα που του έφερε την λίστα, ζητώντας εξηγήσεις. Ο αγγελιοφόρος του λέει πως δεν γνωρίζει τίποτα σχετικά με το περιεχόμενο. Ο Μπαράσκου τον πυροβολεί και τον σκοτώνει.

7.3.8 Επεισόδιο 9 (Υλοποίηση)

Ο Μπαράσκου βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα μεγάλο δίλημμα, ανάμεσα στην αφοσίωση του στην οργάνωση και την αγάπη για την αδελφή του. Σε μια στιγμή κάθαρσης συνειδητοποιεί ότι η αδελφή του είναι η μόνη οικογένεια που του έχει απομείνει και πως δεν θα μπορούσε να της κάνει κακό. Αποφασίζει να διαταράξει τα ομαλώς βαίνοντα της οργάνωσης αφού αποφασίζει να ξεκινήσει πόλεμο μεταξύ των στρωμάτων της ψάχνοντας απαντήσεις. Σκοτώνει τους συνάδελφους του τον ένα μετά τον άλλο ανεβαίνοντας όλο και πιο ψηλά στην ιεραρχία για να λάβει απαντήσεις. Φτάνει εν τελεί στο γραφείο του μεγάλου αφεντικού, κλοτσάει την πόρτα και μπαίνει μέσα. Σοκάρετε βλέποντας στην καρεκλά τον μεγαλόσωμο Εντρέα. Με τρεμάμενο χέρι στρέφει το όπλο προς το μέρος του και τον ρωτά γιατί του ζήτησε να σκοτώσει την αδελφή του. Ο Εντρέα χαμογελαστός του απαντά πως ο δεσμός του με την αδελφή του είναι το μόνο πράγμα που τον κρατά μακριά από το να πέτυχει μεγάλα πράγματα στην ζωή του. Είναι ο δεσμός με την αδελφή του που τον κάνει ευάλωτο. Συνεχίζει λέγοντας πως εάν κόψει τα δεσμά αυτά θα ελευθερωθεί και θα γίνει ένας από τους δυνατότερους άντρες στην πόλη. Πριν προλάβει να τελειώσει την πρόταση του, ο Μπαράσκου τον πυροβολεί δυο φορές. Πλησιάζει, τον σπρώχνει κάτω από την καρέκλα και κάθεται σε αυτή. Το επεισόδιο κλείνει με πλάνο τον Μπαράσκου στο γραφείο του αφεντικού (ως αφεντικό).

7.3.9 Επεισόδιο 10 (Ο Πατέρας της Μάμμον)

Ο Μπαράσκου γίνεται το μεγάλο αφεντικό που κάνει κουμάντο στον υπόκοσμο της πόλης. Σύντομα γίνεται φόβητρο για τους πάντες που σκύβουν το κεφάλι στην παρουσία του. Πάρα τον φόβο που σπέρνει, ο Μπαράσκου βαθιά μέσα του νοιάζεται ακόμα για την πόλη και τους κατοίκους της. Ο φόβος και η δύναμη σε συνδυασμό με μερικές πράξεις καλοσύνης του έδωσαν και το παρατσούκλι «Ο Πατέρας της Μάμμον».

Με την πάροδο του χρόνου παρατηρεί πως πολλοί από τους άντρες του στρέφονται εναντίον του. Η αταξία και η ανυπακοή εντός της οργάνωσης φέρνει ανησυχία στον πρωταγωνιστή μας που σπεύδει να εντοπίσει μονός του το πρόβλημα. Ρωτώντας έναν από τους ατάκτους μαθαίνει πως τον θεωρούν πολύ ευαίσθητο, πως ένας άντρας στην δική του θέση θα έπρεπε να είναι πολύ πιο αδυσώπητος. Καθώς ο άντρας ξεψυχά από πνιγμό στα χέρια του Μπαράσκου η μνήμη των τελευταίων λέξεων του παλιού αφεντικού ξυπνά στο μυαλό του. Ο Μπαράσκου βρίσκεται ξανά μπροστά στο δίλημμα που τον καλεί να επιλέξει την ζωή της αδελφής του ή την απόκτηση της απόλυτης δύναμης και την υλοποίηση των στόχων του.

7.3.10 Επεισόδιο 11 (Κορύφωση)

Η ανάμνηση τον λεγομένων του Εντρέα δεν τον αφήνει να κοιμηθεί. Παρότι έχει την μεγαλύτερη τρύπα στην πλάτη στο Μάμμον και παρότι για να φτάσει στην θέση που βρίσκεται έχει θυσιάσει σχεδόν τα πάντα, η ανάγκη για αναγνώριση από όλους και η ανάγκη να γίνει μεγαλύτερος δυνατότερος και πλουσιότερος επικρατεί κάθε άλλης στο μυαλό του. Ο Μπαράσκου αναγκάζεται να πάρει την δυσκολότερη απόφαση της ζωής του για να κατακτήσει τη θέση που του αρμόζει. Το επεισόδιο κλείνει με τον Μπαράσκου να αφήνει το άδειο ποτήρι του στον πάγκο, να πιάνει το όπλο του και να βγαίνει από το ένα μπαρ στο οποίο ήταν ο τελευταίος που απέμεινε όρθιος.

7.3.11 Επεισόδιο 12 (Νέμεσις)

Ο Μπαράσκου μπαίνει στο αυτοκίνητο ενώ η βροχή γίνεται όλο και πιο δυνατή, το ραδιόφωνο κάνει παράσιτα. Οδηγώντας προς το σπίτι που μεγάλωσε θυμάται στιγμές της παιδικής του ηλικίας σε σημεία στον δρόμο με την Λείλα και την μητέρα του. Φτάνει στο σπίτι κλοτσάει την πόρτα και μπαίνει μέσα. Η καλοσυνάτη Λείλα του λέει να κάτσει κοντά στο τζάκι για να ζεσταθεί. Με τρεμάμενο χέρι σηκώνει το όπλο και το στρέφει προς την αδελφή του. Τον βλέπουμε να πλησιάζει, η τρύπα στην πλάτη του μεγεθύνεται και παρότι αρχικά χαμογελά πιστεύοντας πως έφτασε εκεί που επιθυμούσε, η τρύπα μεγαλώνει ασταμάτητα μέχρι που τον κόβει στην μέση αποκαλύπτοντας το κενό στο εσωτερικό.

8 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ: Πρώτη μορφή του treatment και των περιλήψεων

8.1 Episode 1

In the bustling town of Mommon, where humanoid pigs thrived, there lived a young pig named Baraskou. Baraskou's family, consisting of his ailing mother, Della, and his spirited younger sister, Layla, resided in a small, humble hut. Their family struggled to make ends meet, surviving on the meager earnings Della made from selling handcrafted pottery.

From a tender age, Baraskou noticed he was different from the other piglets. Every pig in Mommon had a hole on their backs, but Baraskou's back remained smooth, without the distinctive piggy bank hole. In Porkian society, these holes represented a pig's level of greed—the bigger the hole, the greater the greed.

As Baraskou grew older, the absence of a piggy bank hole drew curious glances and whispers from the townsfolk. He was teased and called "Unholed," a term laden with both mockery and curiosity. The town's adults gossiped about him, wondering if his lack of a hole was a sign of weakness or something more sinister.

Despite the attention, Baraskou remained steadfast in caring for his family. He helped his mother with her pottery, ensuring they had enough to eat and Layla had clothes to wear. Della, despite her illness, instilled in Baraskou the values of kindness, generosity, and honesty, traits that went against the materialistic nature of many in Mommon.

As the days went by, the bustling town of Mommon buzzed with excitement over the arrival of Edrea. Edrea was a pig with a corpulent body and an enormous hole on his back, a testament to his immense greed and wealth. Everywhere he went, townsfolk showered him with gifts, food, and admiration, enamored by his opulence and status.

Children clamored around Edrea, mesmerized by his grandeur and the jingle of coins in his piggy bank hole. The adults whispered in awe, praising his success and influence in Porkian society. Edrea's presence cast a shadow over Baraskou, who watched from afar, unaffected by the spectacle.

One day, as Baraskou walked through the bustling market square, a random passerby stopped him. The man sneered and said, "Better stay out of Edrea's sight, Unholed. You wouldn't want to embarrass yourself with that shameful back of yours." His words cut through Baraskou like a blade, stirring a mix of anger and shame within him.

Despite the hurtful remark, Baraskou remained composed. He refused to let others define his worth based on a superficial mark on his back. Determined to prove his value in his own way, Baraskou continued to assist his mother and sister, pouring his heart into their well-being.

Meanwhile, Edrea's influence in Mommon grew stronger. He hosted lavish feasts, flaunted his wealth, and gained favor with the town's elite. Baraskou observed from a distance, unfazed by the allure of materialism and greed that Edrea represented.

An old lady named Avery saw baraskou and told him to rush home . As Baraskou rushed home at the old lady Avery's urgent call, his heart raced with worry for his mother, Della. Bursting through the door of their small hut, he found her lying in bed, pale and weak. The sight shook Baraskou to his core, reminding him of the fragility of life and the importance of family.

Without wasting a moment, Baraskou called for a doctor. The town's physician arrived promptly, examining Della with a furrowed brow. Baraskou hovered anxiously, his eyes pleading for reassurance. When the doctor finished his examination, he gently informed Baraskou that Della needed rest and prescribed medications to aid her recovery.

As the doctor prepared to leave, Baraskou couldn't contain his concern. He asked the doctor about Della's condition, hoping for a definitive answer that would ease his worries. The doctor's response was measured but optimistic—rest and medication were crucial, but Della's condition wasn't dire.

After seeing the doctor off, Baraskou returned to Della's bedside. He noticed a bill for the prescribed medication on the table, a stark reminder of their financial struggles. Despite the looming expenses, Baraskou didn't hesitate to ask his mother if he should go buy the medication.

Della, weak but with a reassuring smile, placed a hand on Baraskou's hoof and said, "We'll manage, my dear. What matters most is that we're together and taking care of each other." Her words carried a profound sense of love and resilience, instilling Baraskou with renewed determination.

The episode of "The Unholed" ended with Baraskou tucking his mother in, promising to watch over her through the night. Despite the challenges they faced, his family's bond and strength in adversity shone brightly. Baraskou realized that true wealth wasn't measured in holes or wealth.

8.2 Episode 2:

Baraskou, consumed by desperation to afford his mother's medication, commits an act of theft that goes against his values. Initially driven by love and concern for his family, the rush of power and control he feels after stealing the medication plants the first seed of greed within him, though he remains unaware of its consequences.

8.3 Episode 3:

The bullying and discrimination intensify as Baraskou's actions draw attention. While his initial theft was motivated by desperation and love, the sense of power he felt begins to shape his decisions, contributing to the growth of his inner darkness.

8.4 Episode 4:

Baraskou's mother's death triggers a profound realization about the consequences of greed and neglect. The power he felt after stealing the medication now morphs into a thirst for control and dominance, leading to further acts of greed and selfishness.

8.5 Episode 5:

Standing up to his bullies marks a turning point for Baraskou, but the allure of power and recognition fuels his growing greed. The inner turmoil reaches its peak as he grapples with the newfound sense of control and authority over others.

8.6 Episode 6:

Baraskou's involvement in criminal activities deepens as he succumbs to greed and thirst for power. With each nefarious deed he commits, whether it's a murder or an act of manipulation, the hole on his back grows larger, symbolizing the darkness and corruption that consume him.

8.7 Episode 7:

Baraskou's loyalty to the criminal organization deepens his descent into greed and ruthlessness. As he takes on more sinister tasks and seeks greater control within the organization, the back hole expands further, reflecting the insatiable hunger for power that drives him.

8.8 Episode 8:

Years pass, and Baraskou's insatiable greed leads him down a path of excess and debauchery. The more he indulges in vices and schemes to expand his influence, the more pronounced the growth of his back hole becomes, mirroring the void within him.

8.9 Episode 9:

Baraskou faces a harrowing decision, torn between his loyalty to the criminal organization and the love for his sister. In a moment of clarity, he realizes that his sister is the only family he has left, and he cannot bear to harm her. Choosing to defy the orders

and spare his sister's life, Baraskou's back hole grows as he embraces his humanity amidst the darkness.

8.10 Episode 10:

Baraskou receives a sobering revelation within the criminal organization. He's told that the reason for the lack of trust and loyalty towards him is perceived weakness, particularly due to his attachments to loved ones. This echoes a previous warning from his old boss about cutting the strings that make him weak, including his emotional ties. Struck by this realization, Baraskou faces a difficult choice as he weighs the cost of his connections against his ambitions.

8.11 Episode 11:

The memory of his old boss's advice weighs heavily on Baraskou as he grapples with his inner turmoil. The growing back hole serves as a constant reminder of the sacrifices demanded by his pursuit of power. In a moment of calculated ruthlessness, he decides to sever the last remaining tie that binds him—his sister. With grim determination, Baraskou sets out to eliminate the perceived source of his weakness.

8.12 Episode 12:

As Baraskou stands before his sister, ready to commit the ultimate act of betrayal, his back hole grows once more, a physical manifestation of his internal conflict. Before he can pull the trigger, the hole expands uncontrollably, cutting him in half.

9 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙΙ: Αλληγορίες και συμβολισμοί

9.1 Σημασία ονομάτων

Μπαράσκου: Κουμπαράς

Ντελά: Γερμανικό όνομα που σημαίνει φωτεινή

Λάηλα: Αραβικό όνομα που σημαίνει σκοτεινή ομορφιά (αραβικό)

Μάμμον: Δαίμονας της απληστίας ένα από τα 7 θανάσιμα αμαρτήματα και πρίγκηπας της κολάσεως.(Παλαιά Διαθήκη)

Έντρεα: Εβραϊκό όνομα που σημαίνει δύναμη και πλούτος (εβραϊκό)

Αβερη: Γαλλικό όνομα που σημαίνει σοφία

9.1 Εξήγηση αλληγοριών/ συμβολισμών

Γουρούνια- που συμβολίζει την απληστία μιας και παρότι είναι ένα εκ των ευφύστερων ζώων στον πλανήτη δεν έχει την ικανότητα να καταλάβει πως δεν χρειάζεται άλλο φαγητό και μπορεί να οδηγηθεί μέχρι των θάνατο από την υπερφαγη. Ενώ μπορούν να καταβροχθησουν έναν ολοκληρο ανθρωπο αφήνοντας πισο σε μερικες περίπτωσης καποιους από τους τραπεζίτες(δοντια)

Κουμπάρας – που σε συνδυασμό με το γεγονός ότι είναι γουρούνια τα καθιστά piggy banks. Ενώ παράλληλα συμβολίζει την απληστία και την δίψα για χρήμα εφόσον η μοναδική του χρήση είναι η αποταμίευση και η αποθήκευση.

Μεγάλωμα εισδοχής κουμπάρá- συμβολίζει της μεγέθυνση της απληστίας και της δίψας για δύναμη ενώ παραλληλίζεται με της κοινωνικές νόρμες και επιρεαζει την κοινωνικη αποδοχή. Βλεπουμε τους χαρακτήρες στην σειρα να την ταυτίζουν με την ωριμότητα και τον ανδρισμό.

Αγγελιοφόρος -Στην αρχαία Ελλάδα, ο αγγελιοφόρος ήταν ο άνθρωπος που μετέφερε τα νέα ή αλλιώς τα μαντάτα σε μια πόλη. Η τύχη της ζωής του , καθορίζονταν από τα νέα τα οποία θα μετέφερε. Αν ήταν ευχάριστα σίγουρα θα ζούσε. Αν ήταν δυσάρεστα ίσως και να πέθαινε !

Ύβρις - ήταν βασική αντίληψη της κοσμοθεωρίας των αρχαίων Ελλήνων. Όταν κάποιος, υπερεκτιμώντας τις ικανότητες και τη δύναμή του (σωματική, αλλά κυρίως πολιτική,¹ στρατιωτική και οικονομική), συμπεριφερόταν με βίαιο, αλαζονικό και προσβλητικό τρόπο απέναντι στους άλλους, στους νόμους της πολιτείας και κυρίως απέναντι στον άγραφο θεϊκό νόμο - που επέβαλλαν όρια στην ανθρώπινη δράση -, θεωρούνταν ότι διέπραττε «Ύβριν», δηλαδή παρουσίαζε συμπεριφορά με την οποία επιχειρούσε να υπερβεί τη θνητή φύση του και να εξομοιωθεί με τους θεούς,¹ με συνέπεια την προσβολή και τον εξοργισμό τους.

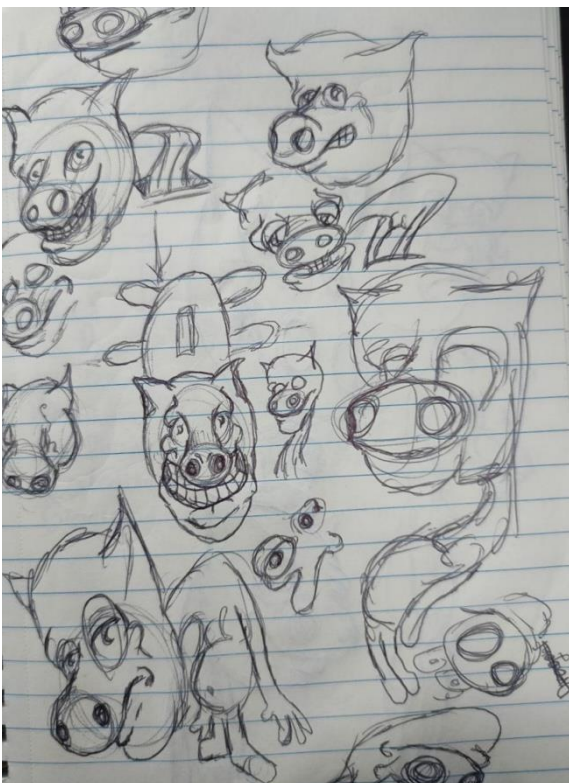
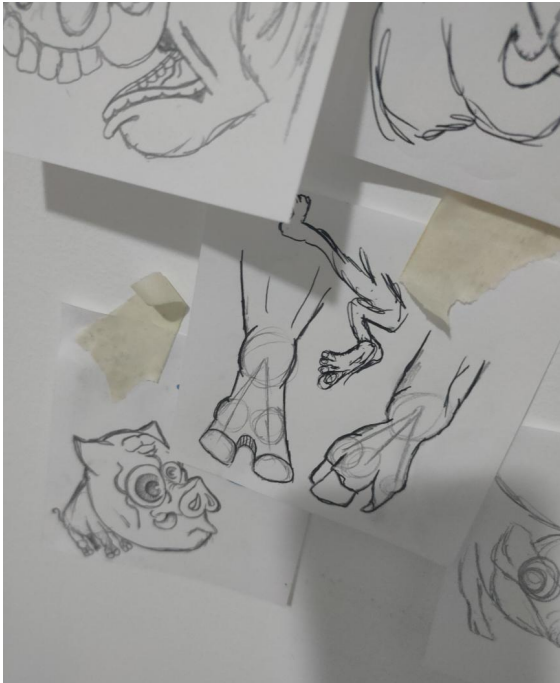
Νέμεσις - είναι η θεά και προσωποποίηση της τιμωρίας για το αμάρτημα της ύβρεως, δηλαδή της αλαζονείας ενώπιον των θεών. Η Νέμεσις προσδιορίζεται άλλοτε ως Ιχναίη και άλλοτε ως Αδράστεια ή Ραμνουσία, δηλαδή η "θεά της Ραμνούντας".

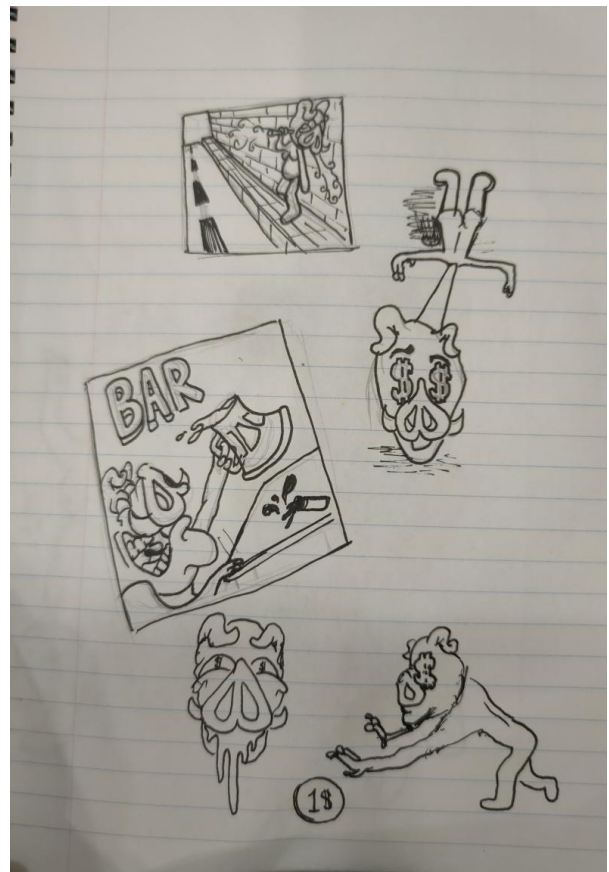
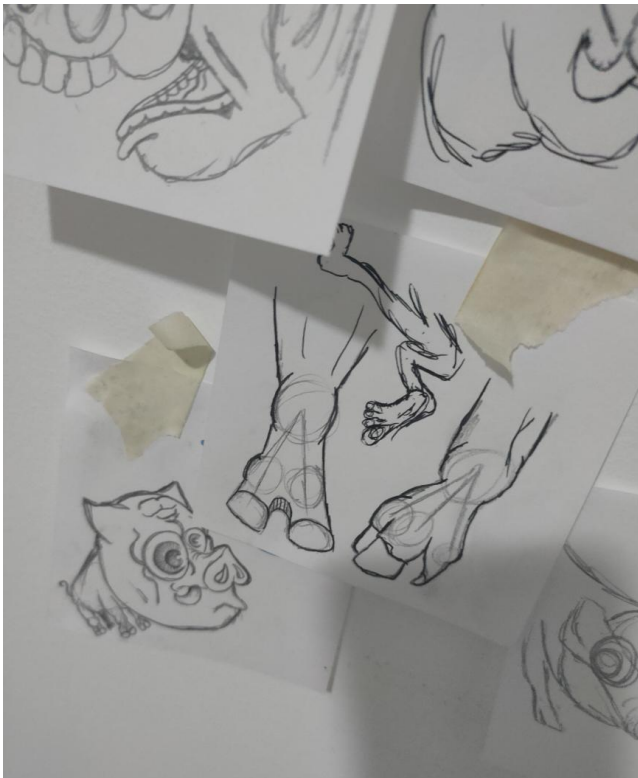
Υλοποίηση- ο λόγος που έγινε η επιλογή της λέξης αυτής και όχι κάποιας συνώνυμης (π.χ. επίτευξη) είναι τα συνθετικά που την αποτελούν ύλη- ποιο αποκτώ την ύλη/υλικά. Το κεφάλαιο αυτό σημαίνει την κορύφωση των στόχων του χαρακτήρα.

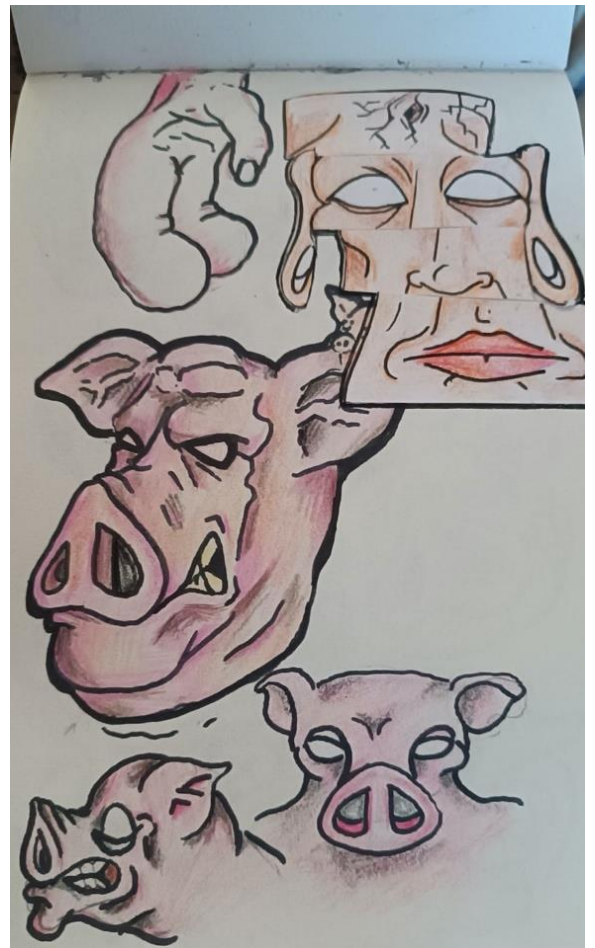
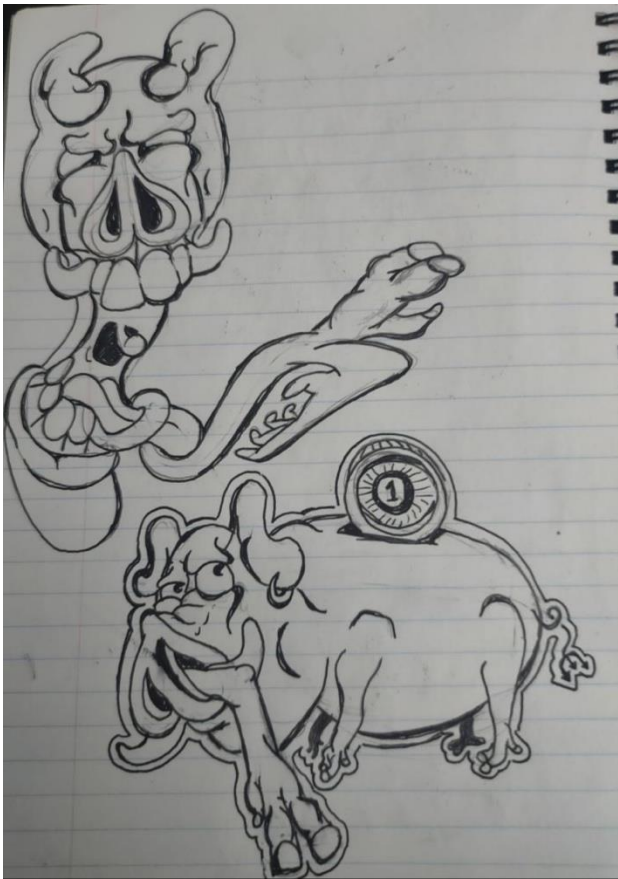
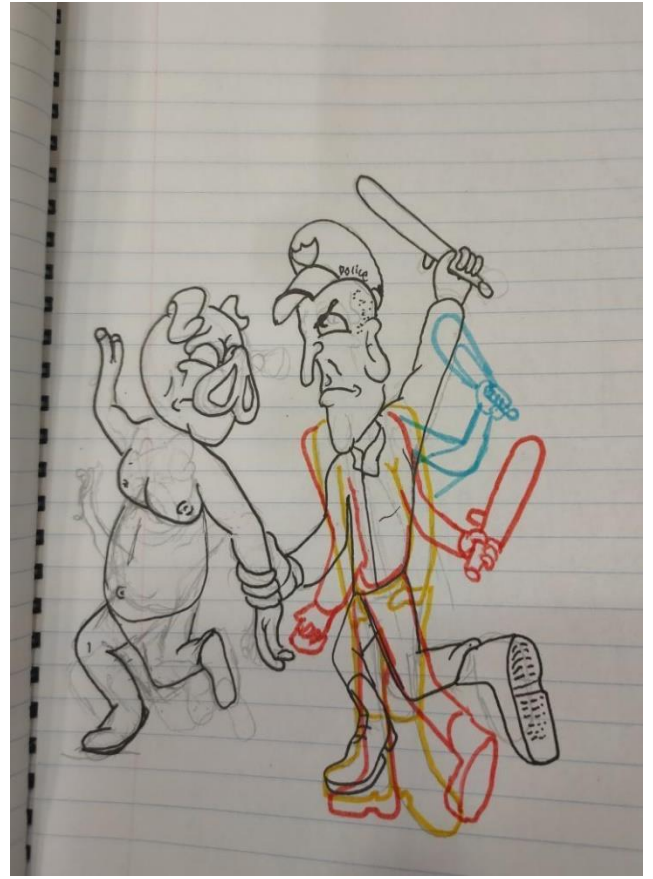
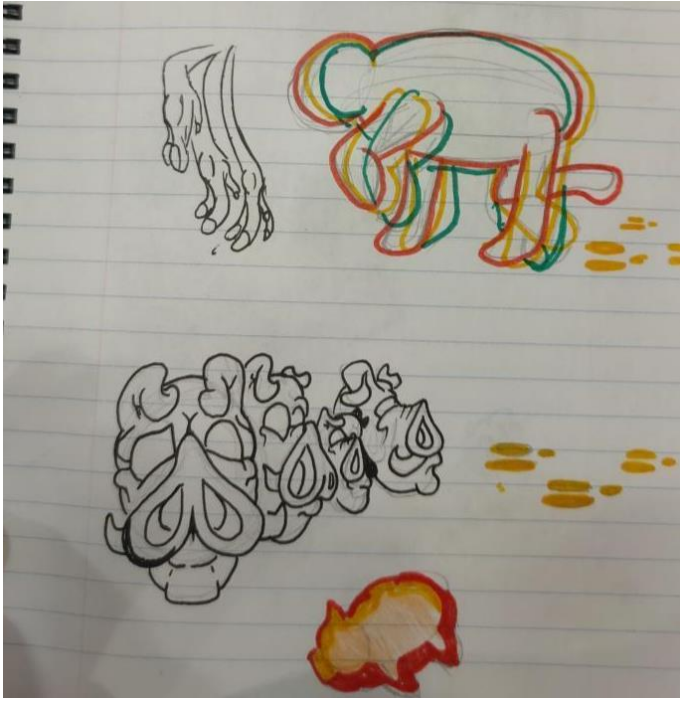
Ο Πατέρας της Μαμμον- οξύμωρο σχήμα γιατί δεν είδαμε ποτέ τον πατέρα.

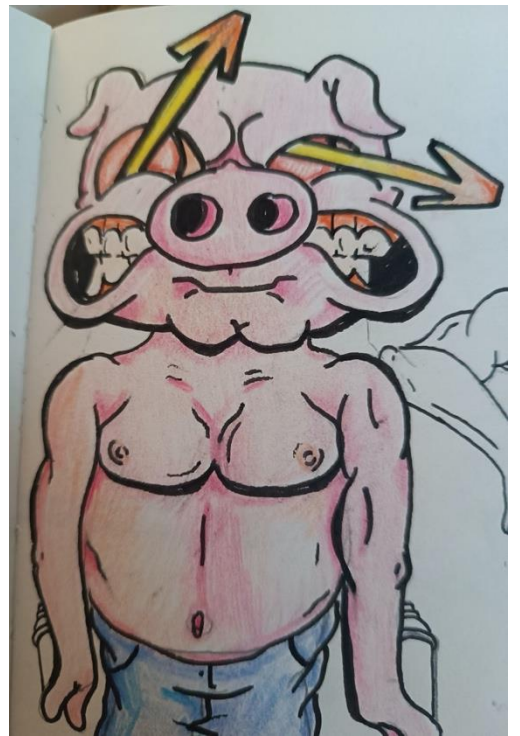
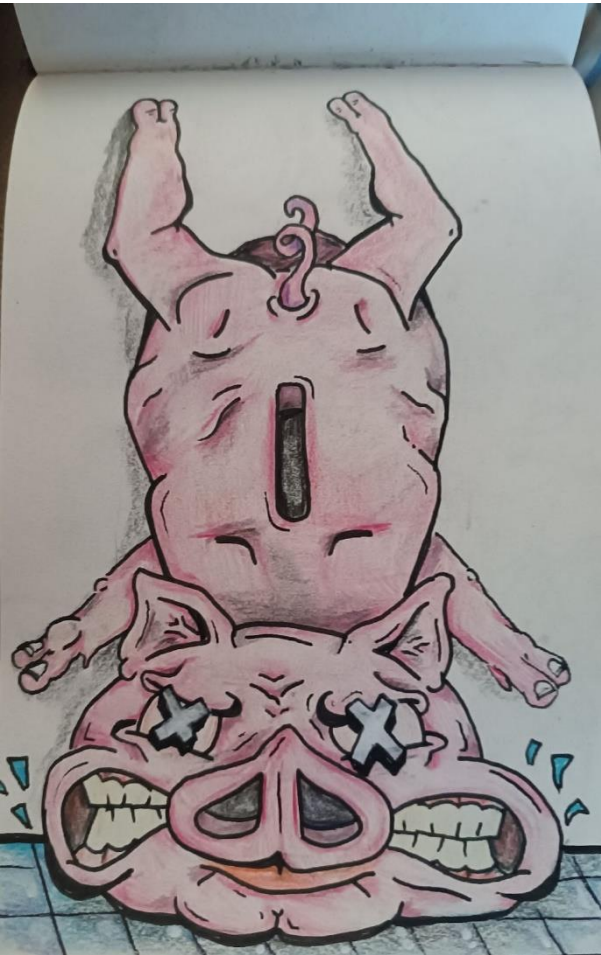
10 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ IV: Προσχέδια και concept art

10.1 Προσχέδια

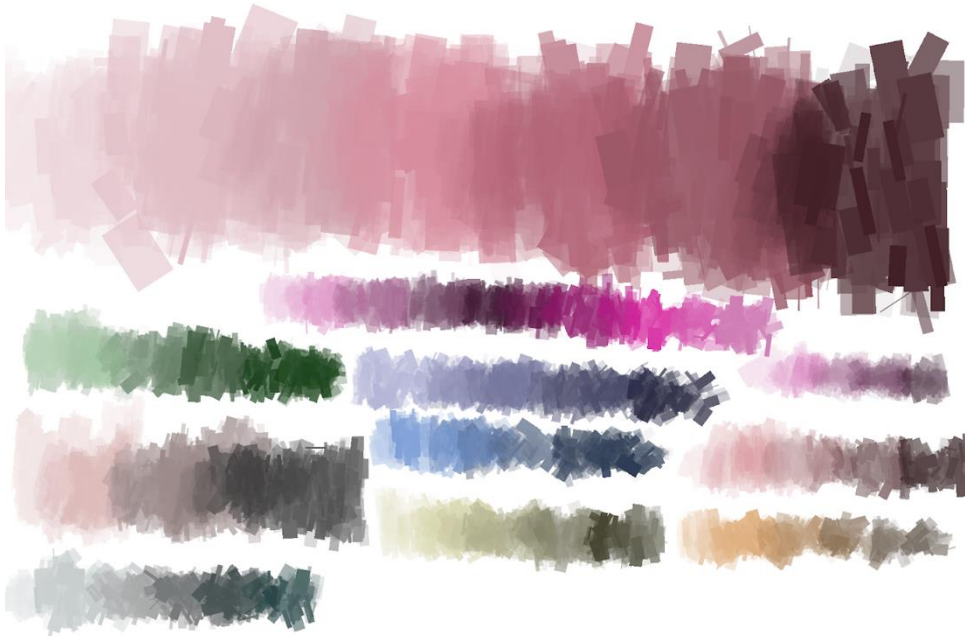








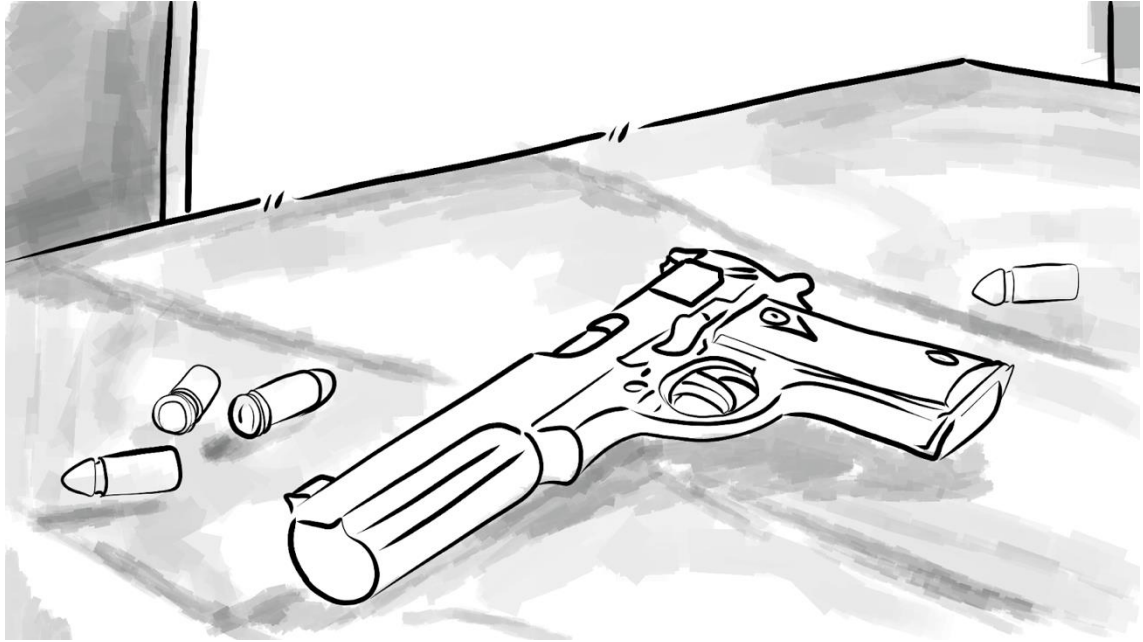
10.2 Concept art



Εικόνα 1



Εικόνα 2



Εικόνα 3



Εικόνα 4



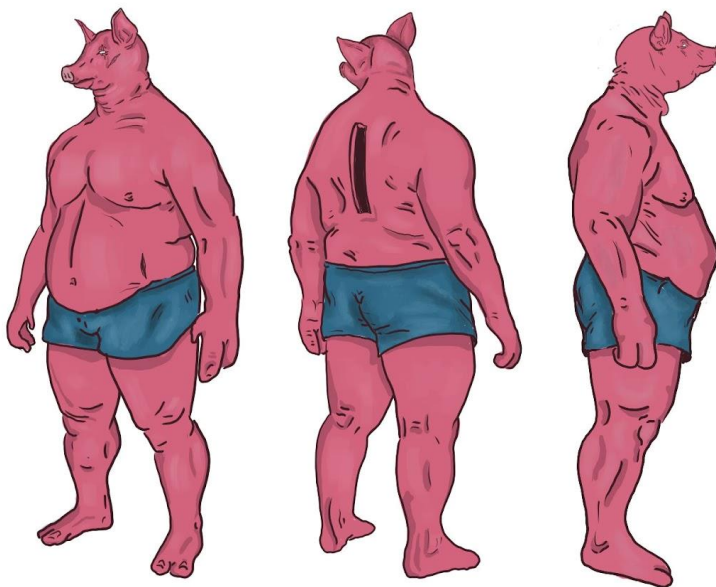
Εικόνα 5



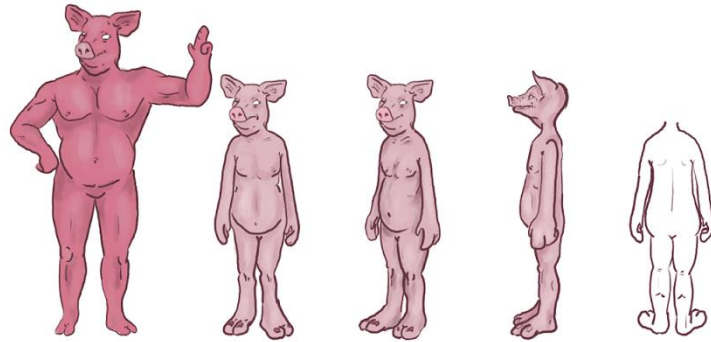
Εικόνα 6



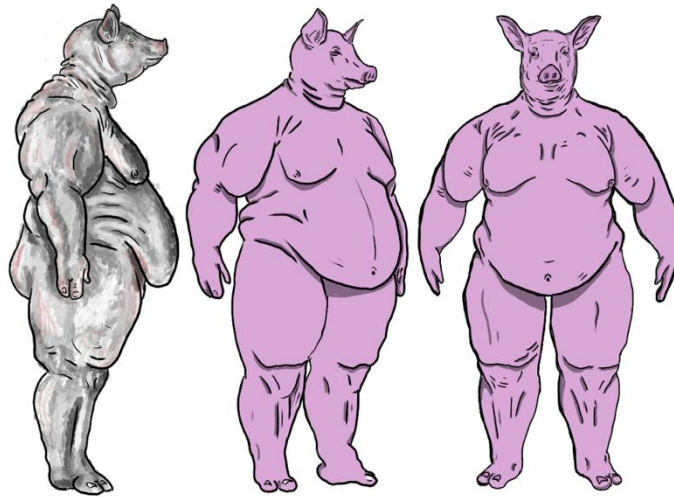
Εικόνα 7



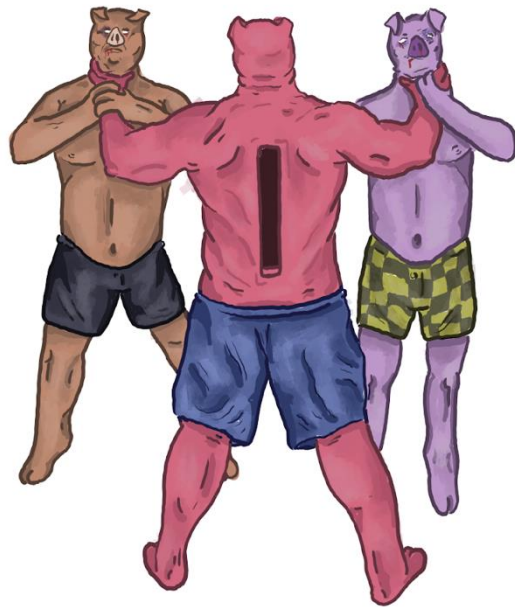
Εικόνα 8



Εικόνα 9



Εικόνα 10



-Εικόνα 11



Εικόνα 12



Εικόνα 13



Εικόνα 14



Εικόνα 15



Εικόνα 1

11 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ V: Αντίγραφο της “συζήτησης” με την πλατφόρμα ChatGPT

παρω για το εργο μου. Στην συνέχεια εκανα ερευνα σχετικα με την σημιολογηκη σημασια των χρωματων και πως αυτα επηρεαζουν τα ανθρωπινα συνεσηματα. Διαβαζοντας και σχεδιαζοντας κατεληξα στην εσθητικη προσεγκηση που θελω να λαβω για την σειρα και αρχισα να σχεδιαζω τα βασικα backgrounds σε μορφη lineart. Αφου ολοκληρωσα την ιστορια οπος ακριβος ηθελα να την συνθεσω ξεκηνισα να χωριζω την ιστορια σε κοματια ετσι ωστε να καταμεμηθη με αντηστηχη βαριτητα των σημαντικων στοιχιον στα 12 επεισοδια της . Μετα παρατηρησα χαρακτηρες απο αλλες σειρες (live action και animation) για να παρω ιδεες για την αποικονηση του χαρακτηρα . μεσα απο αρκετα σκητσα κατεληξα στην τεληκη αισθητικη και για τους χαρακτηρες . Ξεκηνησα λοιπον να σχεδιαζω τους χακτηρες. Λαμβανοντας υποψην την ερευν για την σημιολογια των χρωματων να χρωματηζω τα φωντα και να προσθετω επιπλεων βασηζομενος στης σημαντικες σκηνες . αφοτου ολοκληρωσα το treatment το στειλαμε σε 2 σκηνοθετες για να λαβουμε την δηκη τους ανατροφοδοτηση και εγιναν 2 συνεντευξης και εκανε αποηχογραφηση καταγραφοντας τα οσα ειποθηκαν. Μεσα απο της συνεντευξης προεκυψαν σημαντικα σχολια και παρατηρησης που οδυσησαν σε διορθωση και προσθηκες στα treatment.

διορθωσε ορθογραφικα

ChatGPT
Ο σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η ανάπτυξη μιας σειράς κινούμενων σχεδίων, 12 επεισοδίων, διάρκειας 20 λεπτών έκαστο. Η δημιουργία μ. ↓ έτοιμας σειράς απαιτεί τη συμμετοχή σε διάφορες φωνασίες οι οποίες παίζουν σημαντικό ρόλο στο σύνθεσά της. Οι συνεντεύξεις που με τη λέξη

Αποστολή μηνύματος σε ChatGPT

Το ChatGPT ενδέχεται να κάνει λάθη. Να ελέγχετε τις σημαντικές πληροφορίες.

You
find me books for character building and development

ChatGPT
Certainly! Character building and development are crucial aspects of storytelling and personal growth. Here are some books that focus on these themes:

1. **"The Hero with a Thousand Faces" by Joseph Campbell:** This classic work explores the archetypal hero's journey found in myths and legends worldwide. It's a great resource for understanding character development and the transformative nature of personal growth.
2. **"The Power of Myth" by Joseph Campbell:** Another insightful book by Joseph Campbell, this one delves into the role of mythology in shaping our understanding of ourselves and our place in the world. It can provide valuable insights into character motivation and development.
3. **"Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification" by Christopher Peterson and Martin Seligman:** This book offers a comprehensive look at character strengths and virtues, providing a framework for understanding and cultivating positive character traits.
4. **"The Art of Character: Creating Memorable Characters for Fiction, Film, and TV" by David Corbett:** This book focuses on creating compelling characters in fiction but offers insights applicable to character development in general, including exploring motivations, flaws, and

Message ChatGPT...

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

SECURED BY (eset) You are connected to an unsecure Wi-Fi network. This network is not recommended for accessing internet banking or making online payments. Settings

Get citation

model sheet character - Google | ChatGPT

chat.openai.com/c/66a1b444-640c-4a9c-aa11-15fae5efbc5

CUT Project2 - Google D... Freelance Services... LiveTOTAL: Newcastle... Make Images, Video... Τμήμα Watch One Piece on...

New chat

ChatGPT 3.5

Today

Character Building Books...

Yesterday

Sin City Symbolism List

Previous 7 Days

Unholed Piggy Bank Discovery

February

Pig's Office Discovery

LollyPop Blaster Unleashed

Luxury Office to Butcher's freeze

January

Upgrade plan
Get GPT-4, DALL-E, and more

rick kkms

You

translate in english Η ιστορία του Μπαράκου σε αυτό το παράλληλο σύμπαν παρουσιάζει ένα σκοτεινό πορτρέτο της κοινωνίας των γουρουινιών, όπου η κοινωνική διάκριση και η ανισότητα οδηγούν τον πρωταγωνιστή σε μια δύσκολη πορεία. Η χαμηλή κοινωνική και οικονομική θέση της οικογένειάς του δημιουργεί ένα πλαίσιο όπου ο Μπαράκου αντιμετωπίζει προκαταλήψεις και εκφοβισμό από τα άλλα γουρουίνια.

Η διαφορετικότητά του γίνεται αφορμή για εκφοβισμό, και ο Μπαράκου βρίσκεται αποκλεισμένος από την κοινότητα. Η ανεπαρκής εκπαίδευση και τα όνειρα που του στερήθηκαν δημιουργούν ένα κενό στη ζωή του, που γεμίζει με αρνητικά συναισθήματα και απογοήτευση. Συγκρούεται με τις αντίστοιχες και, αντί να βρει υποστήριξη και καθοδήγηση, βρίσκεται καταρύγιο στην παρανομία.

ChatGPT

The story of Baracko in this parallel universe presents a dark portrait of the pig society, where social distinction and inequality lead the protagonist on a difficult journey. His family's low social and economic status creates a framework where Baracko faces prejudice and bullying from the other pigs. His uniqueness becomes a catalyst for bullying, and Baracko finds himself excluded from the community. The lack of education and the dreams denied to him create a void in his life, filled with negative emotions and disappointments. He clashes with adversity and, instead of finding support and guidance, he finds refuge in illegality.

Message ChatGPT...

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

SECURED BY OPENAI
You are connected to an unsecure Wi-Fi network. This network is not recommended for accessing internet banking or making online payments.
Settings

Get citation

ChatGPT 3.5

You

translate in greek In the bustling town of Mommon, where humanoid pigs thrived, there lived a young pig named Baraskou. Baraskou's family, consisting of his ailing mother, Della, and his spirited younger sister, Layla, resided in a small, humble hut. Their family struggled to make ends meet, surviving on the meager earnings Della made from selling handcrafted pottery.

From a tender age, Baraskou noticed he was different from the other piglets. Every pig in Mommon had a hole on their backs, but Baraskou's back remained smooth, without the distinctive piggy bank hole. In Porkian society, these holes represented a pig's level of greed—the bigger the hole, the greater the greed.

As Baraskou grew older, the absence of a piggy bank hole drew curious glances and whispers from the townsfolk. He was teased and called "Unholed," a term laden with both mockery and curiosity. The town's adults gossiped about him, wondering if his lack of a hole was a sign of weakness or something more sinister.

Despite the attention, Baraskou remained steadfast in caring for his family. He helped his mother with her pottery, ensuring they had enough to eat and Layla had clothes to wear. Della, despite her illness, instilled in Baraskou the values of kindness, generosity, and honesty, traits that went against the materialistic nature of many in Mommon.

As the days went by, the bustling town of Mommon buzzed with excitement over the arrival of Edrea. Edrea was a pig with a corpulent body and an enormous hole on his back, a testament to his immense greed and wealth. Everywhere he went, townsfolk showered him with gifts, food, and admiration, enamored by his opulence and status.

Children clamored around Edrea, mesmerized by his grandeur and the hole of size in his skin.

Message ChatGPT...

ChatGPT can make mistakes. Consider checking important information.

Get citation