



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ
ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ



ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΔΙΠΛΩΜΑ ΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ ΣΤΗΝ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ
ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

Διπλωματική Εργασία με Θέμα:

**«Ψηφιακός Καραγκιόζης. Η διατήρηση της παράδοσης του
θεάτρου σκιών με την βοήθεια της τρισδιάστατης ψηφιακής
απεικόνισης»**

Πενίδης Φραγκίσκος

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: Σαμπανίκου Ευαγγελία
ΣΥΝΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: Παπαγεωργίου Δημήτρης
ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ: Χριστοδούλου Ευάγγελος

Τριμελής Επιτροπή:
Μπαντιμαρούδης Φιλήμων
Παπαγεωργίου Δημήτριος
Σαμπανίκου Ευαγγελία
του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

ευχαριστώ πολύ όσους με βοήθησαν και με στήριξαν...

Η παρούσα μελέτη έχει χαρακτήρα ακαδημαϊκό. Ο συγγραφέας δεν έχει ουδεμία πρόθεση οικειοποίησης της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Οι εικόνες προέρχονται από βιβλία, περιοδικά και το internet τα οποία και δημοσιεύτηκαν. Είναι αυτονόητο ότι όλα τα δικαιώματα για όλες τις εικόνες που παρουσιάζονται ανήκουν στους δημιουργούς τους ή και τους αντίστοιχους εκδοτικούς οίκους ή εταιρίες διανομής. Οι εικόνες της διπλωματικής και του χαρακτήρα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε άλλο έντυπο κατόπιν άδειας του συγγραφέα.

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	4
Εισαγωγή.....	6
Σκοπός διπλωματικής.....	7
Μεθοδολογία.....	8
Ευχαριστίες.....	10
Μέρος Πρώτο.....	11
1.1 Ιστορική αναδρομή.....	12
1.1.1 Η δημιουργία του θεάτρου σκιών.....	12
1.1.2 Καταγωγή του Καραγκιόζη και το οθωμανικό θέατρο σκιών.....	14
1.2 Το θέατρο σκιών στην Ελλάδα.....	16
1.2.1 Περίοδοι θεάτρου σκιών.....	18
1.2.2 Σημαντικότεροι καραγκιοζοπαίχτες.....	19
1.3 Ήρωες του θεάτρου σκιών.....	22
1.3.1 Καραγκιόζης.....	23
1.3.2 Χατζηαβάτης.....	26
1.3.3 Πασάς.....	28
1.3.4 Μπαρμπαγιώργος.....	30
1.3.5 Σιορ Διονύσιος.....	33
1.3.6 Μορφονιός.....	35
1.3.7 Εβραίος.....	37
1.3.8 Σταύρακας.....	39
1.3.9 Βεληγκέγκας.....	41
1.3.10 Κολλητήρης.....	43
1.3.11 Αγλαΐα – Καραγκιόζενα.....	44
1.3.12 Φιγούρες για ειδικές παραστάσεις.....	45
1.4 Σύγχρονοι καραγκιοζοπαίχτες.....	46

1.4.1	Νεότεροι έλληνες καραγκιοζοπαίχτες.....	46
1.4.2	Συνέντευξη του Ανάργυρου Αθανασίου.....	52
1.5	Η παράσταση του Καραγκιόζη.....	57
1.5.1	Φιγούρες και μπερντές.....	57
1.5.2	Οπτικά και ηχητικά εφέ.....	59
1.5.3	Τα μέρη της παράστασης.....	60
	Μέρος Δεύτερο.....	62
2.1	Τρισδιάστατα γραφικά.....	63
2.1.1	Modeling (μοντελοποίηση).....	64
2.1.2	Animation.....	64
2.1.3	Rendering.....	65
2.1.4	Λογισμικά τρισδιάστατων γραφικών και ποια επιλέχθηκαν για την εφαρμογή.....	65
2.2	Τρισδιάστατη απεικόνιση της φιγούρας του Καραγκιόζη.....	67
2.2.1	Υπολογιστές που χρησιμοποιήθηκαν.....	67
2.2.2	Προγράμματα που συνδυάστηκαν.....	68
2.2.3	Καραγκιόζης 3D.....	69
2.2.4	Διαδικασία δημιουργίας της φιγούρας, ανατομία.....	70
2.2.5	Διαδικασία δημιουργίας της φιγούρας, μοντελοποίηση.....	72
2.2.6	Animation χαρακτήρα.....	91
2.2.7	Προβλήματα που προέκυψαν.....	92
2.3	Τρισδιάστατη απεικόνιση σκηνής, παλατιού και καλύβας.....	93
	Επίλογος.....	96
	Ευρετήριο Εικόνων.....	97
	Βιβλιογραφία.....	100

Εισαγωγή

Το 2009 έφυγε από την ζωή και σε ηλικία 85 ετών ένας από τους μεγαλύτερους καραγκιοζοπαίχτες, ο πολυβραβευμένος Ευγένιος Σπαθάρης. Υπήρξε ο άνθρωπος που πάλεψε όσο λίγοι να διαδώσει την τέχνη του θεάτρου σκιών τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό και κατάφερε στην δύση της ζωής του να δημιουργήσει το Σπαθάριο μουσείο ,στο Μαρούσι Αττικής, που επισκέπτονται καθημερινά πολλά σχολεία και μαθητές. Αυτό το γεγονός ενέπνευσε την συγγραφή αυτής της διπλωματικής.

Άλλωστε το γεγονός του θανάτου του Ε. Σπαθάρη παρακίνησε και πολλές εφημερίδες να θυμηθούν και ν' ασχοληθούν με τον Καραγκιόζη κυκλοφορώντας οτιδήποτε γύρο από το θέατρο σκιών (DVD με τις παραστάσεις, ημερολόγια του Ε. Σπαθάρη, βιβλία με την ιστορία του θεάτρου σκιών). Μερικά εξ αυτών των δημοσιευμάτων βρίσκονται στην κατοχή μου και θα χρησιμοποιηθούν ως πηγές γι' αυτή την διπλωματική.

Το θέατρο σκιών είναι ένα πολύ μεγάλο κομμάτι της λαϊκής μας παράδοσης και της ιστορίας του σύγχρονου ελληνικού κράτους παρ' ότι τα πρώτα του χρόνια, μετά την Ελληνική επανάσταση, και λόγω της τουρκικής καταγωγής του οι λαογράφοι δεν το περιελάμβαναν στη λαϊκή μας παράδοση. Ο ελληνικός λαός ταυτίζεται με τον κυρίαρχο ήρωα του θεάτρου σκιών και κατά πολλούς αντλεί και δύναμη από αυτόν για να ξεπεράσει τα προβλήματα της καθημερινότητας που τον ταλανίζουν. Τις τελευταίες όμως δεκαετίες ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών χάνουν έδαφος από τις σύγχρονες μορφές διασκέδασης που επιλέγουν οι οικογένειες.

Αυτό αποτελεί και την πηγή του παραπόνου των καλλιτεχνών που παλεύουν για αυτή την λαϊκή τέχνη. Η πολιτεία δεν τους στηρίζει όσο χρειάζεται για να βοηθήσουν να ξαναενωθεί η ελληνική οικογένεια στις πλατείες των θεάτρων σκιών και ας μην υπάρχουν πλέον τα αλησμόνητα μαντράκια στα οποία έδινε παραστάσεις τόσες δεκαετίες ο Καραγκιόζης και ο θίασος του.

Σκοπός της διπλωματικής

Σκοπός της διπλωματικής είναι η απόπειρα τρισδιάστατης απεικόνισης του θεάτρου σκιών με πρώτο βήμα την επιτυχή δημιουργία της φιγούρας του Καραγκιόζη. Ιδέα γι' αυτή την απόπειρα προήλθε από κείμενο blogger στο διαδίκτυο (<http://xazopaidi.blogspot.com/2009/05/post.html>, 17/9/2009) και την απορία του για το πώς θα μπορούσε ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών να ξανακερδίσει το παλιό του ακροατήριο αλλά και πως μπορεί να ανταγωνιστεί τα σύγχρονα κινούμενα σχέδια που έχουν εκτοπίσει τα πάντα από τις καρδιές των μικρών θεατών. Με δεδομένο λοιπόν , από τις κυκλοφορίες των εφημερίδων, ότι το ενδιαφέρον για το Καραγκιόζη δεν έχει πάψει να υπάρχει απλά αναζητείται τρόπος να είναι πιο εύκολα προσβάσιμο το θέατρο σκιών στο σπίτι, και πιο ανταγωνιστικό απέναντι στα σύγχρονα κινούμενα σχέδια , εξετάζεται η πρόταση αν ο Καραγκιόζης μπορεί να περάσει στο κόσμο των τριών διαστάσεων χωρίς να αλλοιώνεται ο χαρακτήρας του.

Αυτό δεν είναι ένα εύκολο εγχείρημα και σύμφωνα με την γνώμη του σύγχρονου καραγκιοζοπαίχτη Α. Αθανασίου (κατόπιν συνέντευξης που έδωσε στο συγγραφέα της διπλωματικής) δεν είναι και εφικτό, ο Καραγκιόζης και το θέατρο σκιών είναι άμεσα συνδεδεμένα με την επαφή καραγκιοζοπαίχτη κοινού. Στηριζόμενος όμως στο γεγονός ότι έχουν κυκλοφορήσει DVD με τις παραστάσεις γιατί να μην δοκιμάζαμε να πάμε αυτή την τέχνη και ένα βήμα παραπέρα, στο κόσμο του 3D που θα κάνει το θέατρο σκιών πιο ελκυστικό στα μάτια των μικρών θεατών.

Άλλωστε τα τρισδιάστατα γραφικά έχουν ασχοληθεί με οποιονδήποτε τομέα μπορεί κανείς να φανταστεί. Εισάγοντας και τον Καραγκιόζη σε αυτό τον κόσμο ίσως δοθεί τροφή για δημιουργία σε πολλούς σχεδιαστές αφού θα αποτελεί παρθένο υλικό.

Ας αξιοποιήσουμε λοιπόν την λαϊκή μας παράδοση, που έχουμε φτάσει σε θαυμαστό βαθμό, και ας τις δώσουμε ένα ακόμα βήμα για τις δεκαετίες που ακολουθούν.

Τέλος αξίζει να δώσουμε βάση στην φράση του πλέον ειδικού, καραγκιοζοπαίχτη Ανάργυρου Αθανασίου, που περιέχει όλη την αλήθεια, ότι «ο κόσμος αγαπά τον Καραγκιόζη».

Μεθοδολογία

Αρχικά για την υλοποίηση αυτής της διπλωματικής έγινε εκτενής μελέτη του ελληνικού θεάτρου σκιών. Μελετήθηκε η ιστορία του και όσα στοιχεία ήταν εφικτό να βρεθούν για να συμπληρωθεί το θεωρητικό μέρος της εργασίας.

Ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε στους βασικούς χαρακτήρες του θεάτρου σκιών και ειδικά στον Καραγκιόζη. Έπρεπε να έχει σκιαγραφηθεί πλήρως ο χαρακτήρας του πριν την εφαρμογή, ώστε να μην αντιμετωπιστούν θεωρητικά προβλήματα στην τριδιάστατη απεικόνιση του μοντέλου.

Ερευνήθηκαν τα βιβλία για το θέατρο σκιών που βρέθηκαν στο παράρτημα της βιβλιοθήκης του πανεπιστημίου, στη Λέσβο, και επίσης αγοράστηκε ένα που παρουσίαζε ιδιαίτερο ενδιαφέρον και δεν υπήρχε. Όπως αναφέρεται και στην εισαγωγή, οι εφημερίδες κατά την διάρκεια των τελευταίων μηνών έχουν κυκλοφορήσει πολλά σχετικά με τον Καραγκιόζη. Αρκετά από αυτά κατάφερα να έχω στην κατοχή μου και συμπεριλήφθηκαν στην βιβλιογραφία. Επίσης μελετήθηκε μια σειρά από DVD με τις παραστάσεις του θεάτρου σκιών.

Πολύ διαφωτιστική κρίνεται η συνέντευξη που έγινε στην Μυτιλήνη, στο δημοτικό θέατρο, με τον καραγκιοζοπαίχτη Ανάργυρο Αθανασίου, μέλος του Θιάσου Αθανασίου. Πέραν του γεγονότος ότι είχα χρόνια να παρακολουθήσω παράσταση του Καραγκιόζη από κοντά, η συνέντευξη βοήθησε πολύ στο να κατανοηθεί το θέατρο σκιών από την σκοπιά των καραγκιοζοπαιχτών.

Η επίσκεψη στον εκδοτικό οίκο Άγκυρα, στην Αθήνα λίγο πριν τα Χριστούγεννα, έφερε στην διάθεσή μου δύο τεύχη που κυκλοφορούσαν μεταπολεμικά και σήμερα έχουν συλλεκτική αξία. Αυτά τα τεύχη είναι τύπου comic, περιέχουν μια ιστορία του Καραγκιόζη το καθένα και εκείνη την εποχή αγοράζονταν από παιδιά. Δεν διατίθενται πλέον, αυτά τα συγκεκριμένα είχαν μείνει στην κεντρική αποθήκη του εκδοτικού οίκου. Τα εξώφυλλα αυτών των τευχών είναι και η μοναδική απόπειρα, που έχω στην κατοχή μου, που ο Καραγκιόζης ζωγραφίζεται με προοπτική σε μια ρεαλιστική εικόνα.

Αφού συγκεντρώθηκε και μελετήθηκε η βιβλιογραφία ξεκίνησε η υλοποίηση των τρισδιάστατων γραφικών.

Το κάθε μέλος του μοντέλου δημιουργήθηκε ξεχωριστά και λίγο πριν την ολοκλήρωση συνδέθηκαν στο τελικό μοντέλο. Ακολούθησαν πολλές δοκιμές και διορθώσεις για να επιτευχθεί η καλύτερη απόδοση του Καραγκιόζη. Τα texture σχεδιάστηκαν και αυτά ξεχωριστά για το κάθε κομμάτι και εφαρμόστηκαν στο τελικό μοντέλο αφού και αυτά είχαν βελτιωθεί αισθητά.

Παράλληλα με την υλοποίηση των τρισδιάστατων γραφικών ξεκίνησε να γράφεται και αυτό το κείμενο για την στήριξη της διπλωματικής.

Λίγο πριν την παρουσίαση, όταν όλα πλέον ήταν έτοιμα, γραπτό μέρος και τρισδιάστατα γραφικά, σχεδιάστηκε η εφαρμογή της παρουσίασης και ξεκίνησε το render των εικόνων και των video που θα χρησιμοποιούν σε αυτή.

Ευχαριστίες

Οι ευχαριστίες πρώτα απ' όλα απευθύνονται στους καθηγητές, επιβλέπουσα και συνεπιβλέποντες της παρούσας διπλωματικής εργασίας, κα. Σαμπανίκου Ευαγγελία, κ. Παπαγεωργίου Δημήτριο και κ. Χριστοδούλου Ευάγγελο, αντίστοιχα, που χωρίς την πολύτιμη βοήθειά τους, την αμέριστη υποστήριξη τους και την άψογη συνεργασία μας αυτή η διπλωματική δεν θα ήταν η ίδια.

Εν συνεχεία θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Ανάργυρο Αθανασίου για τον χρόνο του την ημέρα της παράστασης, αλλά και για την πολύτιμη συνέντευξη που μου παραχώρησε.

Ακόμα θα ήθελα να ευχαριστήσω το προσωπικό του εκδοτικού οίκου Άγκυρα που αφιλοκερδώς δαπάνησαν χρόνο για να μου βρουν τα αντίτυπα που χρειαζόμουν, παρ' ότι πλέον δεν κυκλοφορούν στο εμπόριο. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω το προσωπικό του παραρτήματος της βιβλιοθήκης στη Λέσβο για την άψογη εξυπηρέτησή τους.

Τέλος δεν θα μπορούσα να παραλείψω να ευχαριστήσω όλους τους φίλους που δημιούργησα εδώ στην Μυτιλήνη για τις πολύτιμες εμπειρίες που μου προσέφεραν αλλά και για την στήριξή τους στις δύσκολες στιγμές. Σε αυτό το σημείο θέλω ν' αναφέρω και το ευχαριστώ που ανήκει στην οικογένειά μου που στάθηκαν στο πλευρό μου όλα αυτά τα χρόνια στο πανεπιστήμιο και φρόντισαν να μην μου λείπει τίποτα αναγκαίο για τις σπουδές μου αλλά και για μια αξιοπρεπή ζωή στο νησί της Μυτιλήνης.

Μέρος πρώτο

1.1 Ιστορική αναδρομή

Οι ρίζες του θεάτρου σκιών είναι ασιατικές. Σ' αυτό συμφωνούν οι ερευνητές και υπάρχουν χώρες όπου το θεατρικό αυτό είδος αποτελεί μια από τις αρχαιότερες παραδόσεις, όπως η Ταϊλάνδη, η Ινδία, η Ιάβα και η Κίνα. Ασφαλώς, σε κάθε χώρα οι φιγούρες, οι χαρακτήρες και η θεματολογία του συνδέονται με τις παραδόσεις των τοπικών κοινωνιών.

1.1.1 Η δημιουργία του θεάτρου σκιών

Πολλοί ξένοι μελετητές που έχουν ασχοληθεί με το θέατρο σκιών αποδίδουν την καταγωγή της τεχνικής του στους λαούς της μακρινής Ανατολής. Πρέπει να σημειωθεί ότι, στην Νοτιοανατολική Ασία, οι περιοχές όπου υπάρχει το θέατρο σκιών, φαίνεται ότι ήταν υπό την επιρροή του Ινδικού πολιτισμού (4ος αι.). Συγκεκριμένα, στην Ιάβα, οι παραστάσεις του θεάτρου σκιών ήταν ένα θέαμα ανάμικτο από μαριονέτες και δερμάτινες φιγούρες. Τελευταίες μελέτες πάνω στο θέατρο σκιών της Ινδίας αυξάνουν το ενδεχόμενο ότι εκεί θα πρέπει να ανατρέξουμε για τις ρίζες του θεατρικού αυτού είδους.

Τα πιο γνωστά θέατρα σκιών της Νοτιοανατολικής Ασίας είναι εκείνα της Ιάβας, Σιγκαπούρης, Ταϊλάνδης, Μαλαισίας, Καμπότζης, του Μπαλί και του Λάος, η δε πηγή των θεμάτων τους είναι τα παραμύθια του Ράμα και ο πόλεμος ανάμεσα σε δυο φυλές, (Pandava και Korawa) που βασίζονται σε δύο ινδικά επικά ποιήματα, Ραμαγιάνα και Μαχαραμπάτα αντίστοιχα. Τα πρόσωπα είναι παρμένα από τον κόσμο των θεών, των δαιμόνων του κάτω κόσμου, των πνευμάτων: ήρωες, πολεμιστές, πρίγκιπες, πριγκίπισσες, χωριάτες και πολίτες συνθέτουν την πάνω από δύο χιλιάδες χρόνια παράδοση αυτών των λαών. Αντίθετα, η ιστορία του θεάτρου σκιών της Κίνας

δεν φθάνει τόσο μακριά εφόσον η πελώρια κινέζικη εγκυκλοπαίδεια των 5.000 τόμων αναφέρει την εμφάνισή του τον 11ο αιώνα σαν μια διασκέδαση της αγοράς.

Όσον αφορά στις ρίζες του κινέζικου θεάτρου σκιών , τις αποδίδουν σ' έναν μύθο όπου ο αυτοκράτορας της δυναστείας των Han, Wu, ο οποίος έζησε περίπου το 121 π.χ., απελπισμένος εξ αιτίας του θανάτου της αγαπημένης του γυναίκας, Wang, διέταξε έναν μάγο να καλέσει το πνεύμα της. Τότε ο μάγος προκάλεσε μια εικόνα με τη μορφή της σ' ένα σκοτεινό δωμάτιο προβάλλοντας τη σκιά της σ' ένα πανί.

Το Θέατρο σκιών στην Κίνα φτάνει σε θαυμαστό βαθμό τελειότητας και απaráμιλλης ποιότητας γιατί ενσωματώνει διαφορετικές τέχνες όπως η ζωγραφική, η χαρακτηριστική, η μουσική και η μιμητική. Βέβαια στην Κίνα το θέατρο σκιών είχε θρησκευτικό χαρακτήρα στην αρχή και σχετιζόταν με τις σκιές του κάτω κόσμου, γι' αυτό και το πανί του ονομαζόταν «πανί των ονείρων», «πανί της προσδοκίας του θανάτου» και «πανί των σύννεφων».

Τον ίδιο αιώνα σημειώνεται η ύπαρξη του θεάτρου σκιών και στον μουσουλμανικό κόσμο σαν μυστηριακό που συμβόλιζε την δημιουργία του κόσμου και μερικοί μυστικοί άραβες της Αιγύπτου το μεταχειρίζονταν σαν μέσο διδασκαλίας των δογμάτων τους.(Παπαλιού, www.greekshadows.com/gr/main.html, 10/2/10)

Από την Άπω Ανατολή θα φτάσει σταδιακά στις Μεσογειακές χώρες (Τουρκία, Ελλάδα, Αίγυπτο, Αλγερία, Μαρόκο, κ. λ. π.)

1.1.2 Καταγωγή του Καραγκιόζη και το οθωμανικό θέατρο σκιών

Όπως αναφέρθηκε και πιο πάνω η καταγωγή της τέχνης του θεάτρου σκιών χάνετε στις χώρες τις ανατολής. Στην ελληνική όμως παράδοση απ' ότι φαίνεται πέρασε μέσω της Οθωμανικής αυτοκρατορίας. Σε αυτό το συμπέρασμα καταλήγουν

οι περισσότεροι ερευνητές αλλά αφήνουν ένα μυστήριο να πλανιέται πάνω από την καταγωγή του Καραγκιόζη.

Γύρο από την καταγωγή, αν δηλαδή ο Καραγκιόζης είναι ελληνικό ή τουρκικό δημιούργημα, έχουν αναπτυχθεί μύθοι και παραδόσεις άλλοτε υπέρ της μίας και άλλοτε υπέρ της άλλης, σε αυτό το σημείο θ' αναφερθούν δύο από τις γνωστότερες παραδόσεις.

Η πρώτη παράδοση που υπάρχει στα «Απομνημονεύματα» του Σωτήρη Σπαθάρη μας λέει τα εξής : «Ο Χατζηαβάτης ήταν εργολάβος οικοδομών και είχε αναλάβει να χτίσει το σαράι του Πασά της Προύσας. Πείρε στο γιαπί εργάτες και έβαλε αρχιμάστορα το Καραγκιόζη που ήταν μαραγκός αλλά είχε μυαλό πρωτομάστορα. Ο Πασάς είδε ότι το σαράι αργούσε να τελειώσει και φοβέρισε τον Χατζηαβάτη πως θα τον σκοτώσει. Ο Χατζηαβάτης φοβήθηκε και φανέρωσε στο Πασά ότι φταίχτης ήταν ο Καραγκιόζης, που έλεγε αστεία στους μαστόρους και γελούσαν. Ο Πασάς φοβέρισε και τον Καραγκιόζη τότε αλλά εκείνος συνέχισε ν' αστειεύεται. Έτσι ο Πασάς τον σκότωσε. Όλοι αγανάκτησαν με τον άδικο σκοτωμό του Καραγκιόζη κι ο Πασάς για να ημερέψει τον λαό έχτισε ένα ωραίο μνημείο στην Προύσα κι έθαψε εκεί τον Καραγκιόζη με μεγάλες τιμές. Η αδικία όμως αυτή κόστισε πολύ στο Πασά κι αρρώστησε βαριά. Οι άλλοι αγάδες για να τον διασκεδάσουν του έφεραν τον Χατζηαβάτη στο σαράι να του λέει τα χωρατά του Καραγκιόζη. Μια μέρα, ο Χατζηαβάτης έκοψε ένα χάρτινο Καραγκιόζη, τέντωσε ένα πανί που το φώτισε κι έδωσε παράσταση του Καραγκιόζη. Ο Πασάς ευχαριστήθηκε τόσο, που έδωσε άδεια στο Χατζηαβάτη να παίζει παραστάσεις όπου θέλει. Λέγεται, λοιπόν, πως έτσι δημιουργήθηκε ο Καραγκιόζης». (Π.Ιωάννου, 2009, 8)

Ένας άλλος θρύλος για τον Καραγκιόζη αναφέρεται στην ιστορία ενός Έλληνα από την Ύδρα, του Γ. Μαυρομάτη (Καραγκιοζ στα τούρκικα σημαίνει αυτός που έχει μαύρο μάτι) και τοποθετείται χρονολογικά περίπου τον 18^ο αιώνα. Ο Μαυρομάτης, λέγεται ότι ήρθε στην Τουρκία από την Κίνα με το θέατρο σκιών του. Αποφασίζοντας να εγκατασταθεί πλέον μόνιμα στην Πόλη, προσάρμοσε τόσο τη ζωή του όσο και το θέατρο στα ήθη των Τούρκων.

Εκεί ονόμασε τον πρωταγωνιστή του, «Καραγκιόζη». Ο Μαυρομάτης πέθανε στην Τουρκία και λένε ότι ο βοηθός του, ο Γιάννης Μπράχαλης, ήταν ο πρώτος καλλιτέχνης που έφερε τον Καραγκιόζη στην Ελλάδα. (Γ. Ιωάννου, 1995, ιδ')

Αυτά σημειώνουν οι ερευνητές από τους μύθους περί της καταγωγής του Καραγκιόζη. Η αλήθεια για το θέατρο σκιών στην Τουρκία όμως δεν είναι και πολύ διαφορετική από το ελληνικό.

Στο τουρκικό θέατρο σκιών αντιπροσωπεύονται πολλές κοινωνικές τάξεις όπως και στο ελληνικό αλλά επιμελώς αποφεύγεται η αντιπροσώπευση των αρχόντων και των αξιωματούχων της αυτοκρατορίας. Ο μόνος συμβολισμός που αποτελεί εξαίρεση είναι ο Τούρκος Ντελή Μπεκίρ που συμβολίζει την κρατική αυθαιρεσία και γι' αυτό τον λόγο έχει την λιγότερη δημοτικότητα.(Γ. Ιωάννου, 1995, λ')

Είναι ολοφάνερο ότι το ελληνικό θέατρο σκιών κατάγεται από το τουρκικό και αυτό σημειώνει η Κ. Μυστακίδου στο βιβλίο της «Οι μεταμορφώσεις του Καραγκιόζη». Στα τουρκικά έργα του θεάτρου σκιών συναντώνται στιχομυθίες που χρησιμοποιούνται σχεδόν αυτούσιες σε ελληνικά. Όχι στα ίδια βέβαια σημεία των ελληνικών έργων, αλλά χρησιμοποιούνται κομμάτια τουρκικών για να δέσουν την πλοκή στο ελληνικό θέατρο σκιών.(Μυστακίδου, 1998, 26)

Πέρα όμως από ομοιότητες στην πλοκή και στα κείμενα, ομοιότητες συναντά κανείς και στους χαρακτήρες. Για παράδειγμα ο Μπαρμπαγιώργος είναι η σύνθετη εικόνα από πολλά χαρακτηριστικά διαφορετικών τύπων στο τούρκικο Καραγκιόζ. Το μέγεθος και η δύναμη της φιγούρας είναι ίδια με του Τούρκου ή του Μπαμπά Χιμμέτ, του άξεστου χωρικού που παντρολογιέται ή μιλά για την αγαπημένη του στο χωριό, η συμπεριφορά του και το ξύλο που δίνει στον πρωταγωνιστή ανήκει στον Σαρχός, και ο τυποποιημένος μονόλογος για την φορεσιά του είναι ίδιος με του Τιρυάκι.

Ο ελληνικός Καραγκιόζης όμως διαφοροποιείται στην αρχιτεκτονική δομή από τον τούρκικο Καραγκιόζ. Τα κείμενα του τούρκικου ακολουθούν ένα αυστηρό μοντέλο άκαμπτο και αναλλοίωτο. Αυτό πιθανότατα οφείλεται στην ισλαμική αντίληψη για τη ζωή ότι όλα είναι προδιαγεγραμμένα. Επίσης αυτό ίσως οφείλεται και στο ότι το θέατρο σκιών στην Τουρκία ξεκίνησε από την αυλή του Τούρκου Πασά και παιζόταν από μορφωμένους ανθρώπους που κρατούσαν συγκεκριμένη

φόρμα ώστε να ικανοποιείται ο Πασάς. Η αλλαγή από αυλική σε κοινωνική διασκέδαση έγινε τον 19^ο αιώνα στην Τουρκία. (Παπαλιού, www.greekshadows.com/gr/main.html, 28/1/2010)

Στον ελληνικό Καραγκιόζη η δομή δεν είναι πάντα σταθερή. Το κοινό παίζει πρωταρχικό ρόλο στην παράσταση αφού ο καραγκιοζοπαίχτης προσαρμόζει την παράσταση στις αντιδράσεις του κοινού. Οι καλλιτέχνες έχουν φόρμες έτοιμες που εφαρμόζουν ανάλογα με την περίπτωση. Επίσης πρέπει ν' αναφερθεί ότι ο ελληνικός Καραγκιόζης εξελίσσεται και ακολουθεί την επικαιρότητα πράγμα που κάνει κάθε παράσταση ξεχωριστή. Υπάρχει βέβαια ο κλασικός σκελετός που αλλάζει αργά με την πάροδο του χρόνου και γνωρίζουν οι καλλιτέχνες αλλά σε αυτόν βάζει ο κάθε καραγκιοζοπαίχτης την δικιά του πινελιά. Τον αρχικό χαρακτήρα των έργων ως επί των πλείστον τον έχει σχηματίσει ο Μίμαρος, που θεωρείται ο πρώτος που εξελλήνισε τον Καραγκιόζη.

1.2 Το θέατρο σκιών στην Ελλάδα

Σύμφωνα με όλες τις μαρτυρίες, ο Καραγκιόζης εμφανίζεται στην Ελλάδα στα χρόνια του Όθωνα αν και κάποιοι υποστηρίζουν πως δεν ήταν άγνωστος και πριν από την επανάσταση.

Η πρώτη μορφή του διατηρούσε ακόμη πολλά στοιχεία από τον κοσμικό ή αισχροί τούρκικο Καραγκιόζη και ήταν φυσικά θέαμα «ακατάλληλο». Επρόκειτο πάντως για θέατρο που ξεκίνησε από την Κωνσταντινούπολη (όπως εμείς το γνωρίζουμε) και περνώντας πρώτα από την Ήπειρο και αργότερα από την Πελοπόννησο άρχισε σταδιακά να εξελληνίζεται.

Έτσι ο ελληνικός πλέον Καραγκιόζης φαίνεται να αυτονομείται. Αντικαθιστά πρόσωπα του τουρκικού Καραγκιόζι, δημιουργεί νέους τύπους με συμβολική σημασία, όπως ο Πασάς και ο Βεληγκέκας ενώ αργότερα προσθέτει και νέες φιγούρες : ο Μπαρμπαγιώργος, ο Σταύρακας, ο Σιορ Διονύσιος, η Αγλαΐα – και άλλα πρόσωπα του θιάσου – είναι εξολοκλήρου ελληνικά, αντιπροσωπευτικά χαρακτήρων και κοινωνικών συνθηκών.

Ακόμα πιο αναλυτικά στο ελληνικό θέατρο σκιών παρελαύνει μια σειρά κοινωνικών και εθνικών τύπων. Οι πλούσιοι παρουσιάζονται ως τούρκοι πασάδες και μπέηδες. Ο έλληνας δικαστής παρουσιάζεται σαν τούρκος κατής. Ο έλληνας χωροφύλακας παρουσιάζεται σαν αρβανίτης Βεληγκέκας με του οποίου τα σπαστά ελληνικά γελάνε στις παραστάσεις οι νεοέλληνες.

Δεν υπάρχει μορφή μανιάτη στο ελληνικό θέατρο σκιών, και αυτό κατά τον Ηλία Πετρόπουλος οφείλεται στο γεγονός ότι οι νεοέλληνες «μισούν θανασίμως» τους μανιάτες. Υπάρχει μορφή επτανησίου (Σιορ Διονύσιος), ρουμελιώτη (Μπαρμπαγιώργος), κρητικού (Μανούσος, δεν συμπεριλαμβάνεται στις βασικές) και εβραίου (της Θεσσαλονίκης). Δεν υπάρχει μορφή μοραΐτη, αν και μερικοί λένε πως ο ίδιος ο Καραγκιόζης έχει τα χαρακτηριστικά του μοραΐτη. Προφανώς οι μικροαστοί σατιρίζονται στο πρόσωπο του τούρκου Χατζηαβάτη. Κατά κάποιον τρόπο η εμφάνιση των τοπικών τύπων (επτανήσιος, ρουμελιώτης, κρητικός) ακολουθεί την προσάρτηση της Επτανήσου, της Ρούμελης και της Κρήτης στην επαναστατημένη Ελλάδα. Αλλά δεν ισχύει το ίδιο και για την απελευθέρωση της Μακεδονίας και της Θράκης αφού δεν συναντάμε αντίστοιχους τύπους στο θέατρο σκιών. Παρομοίως δεν υπάρχουν τύποι που να αντικατοπτρίζουν τους έλληνες της Κωνσταντινούπολης και της Σμύρνης. Τέλος στο ελληνικό θέατρο σκιών δεν υπάρχουν τύποι Σέρβου, Βούλγαρου και Αρμένη ενώ υπάρχουν άραβες και νέγροι. (Πετρόπουλος, 1996, 97)

1.2.1 Περίοδοι του θεάτρου σκιών

Οι περισσότεροι ερευνητές χωρίζουν την ιστορία του θεάτρου σκιών σε τρεις περιόδους. Ο διαχωρισμός που ακολουθεί στηρίζεται στη μελέτη του Κώστα Μπίρη.

Η πρώτη περίοδος διαρκεί από το 1850 περίπου ως το 1880. Είναι η περίοδος με τις λιγότερες γραπτές αναφορές. Γίνονται ιδιαίτερα έντονες γεωγραφικές ανακατατάξεις αλλά και κοινωνικές. Η Ελλάδα μόλις έχει βγει από την επανάσταση και προσπαθεί να λύσει τα πρώτα σοβαρά της προβλήματα. Πρώτη γραπτή μνεία για τον Καραγκιόζη γίνεται στην εφημερίδα «Ταχύπτερος φήμη» του 1841 η οποία γράφει για παραστάσεις του θεάτρου σκιών στο Ναύπλιο (Μυστακίδου, 1998, 46). Κατά την διάρκεια αυτής της περιόδου ο Καραγκιόζης διατηρεί πολύ έντονα τα στοιχεία των τουρκικών ριζών του και με αργά βήματα εξελληνίζεται.

Η δεύτερη περίοδος έχει διάρκεια από το 1880 μέχρι το 1910. Αυτή είναι η εποχή της μεγάλης αλλαγής για το θέατρο σκιών (ιδιαίτερα η πρώτη δεκαετία του 20^{ου} αιώνα). Τότε ο πελοποννησιακός καραγκιόζης συνδυάζεται με τον ηπειρώτικο και στο πρόσωπο του περίφημου καραγκιοζοπαίχτη Μίμαρου βρίσκει ένα μεγάλο αναδημιουργό. Σχηματίζεται το κλασικό ρεπερτόριο του θεάτρου σκιών, πρωτοεμφανίζονται τα ηρωικά έργα (είναι και η περίοδος μετά την ήττα στο πόλεμο του 1897) και πλάθονται τα κυριότερα πρόσωπα του θιάσου του Καραγκιόζη, αντιπροσωπευτικά της νεοελληνικής κοινωνίας. Δύστυχος ούτε για αυτή την περίοδο υπάρχουν πολλά γραπτά στοιχεία.

Η Τρίτη περίοδος ξεκινάει από το 1910 και φτάνει μέχρι το 1940. Είναι η περίοδος αν όχι της μεγάλης δημιουργίας σίγουρα της μεγάλης τελειότητας. Τελειοποιούνται φιγούρες, σκηνικά και εργαλεία για την παράσταση καθώς και εμφανίζονται πολλές από τις σημερινές βασικές φιγούρες του θιάσου. Γύρο στο 1924 αρχίζουν να τυπώνονται και οι κωμωδίες του Καραγκιόζη σε φυλλάδια. Έχουν βέβαια προηγηθεί η δημοσίευση του «Λίγο απ' όλα» του Μόλλα από τον Λ. Ρουσέλ και μερικές κωμωδίες σε εφημερίδες και περιοδικά.

Την περίοδο αυτή κυρίαρχα ονόματα караγκιοζοπαίχτων είναι τα εξής, Αντώνης Μόλλας, Ξάνθος, Μανωλόπουλος και Μάνος με τον πρώτο όμως σε πρωταγωνιστικό ρόλο.

Η δεκαετία ανάμεσα στο 1920 και στο 1930 είναι η πιο σπουδαία από άποψη γραπτών στοιχείων. Αυτά είναι και μία πηγή για την κατάσταση στην Ελλάδα τότε αφού εσωκλείουν συχνές αναφορές στην κρατούσα τότε πολιτική, κοινωνική και οικονομική κατάσταση.(Γ. Ιωάννου, 1995, λβ')

1.2.2 Σημαντικότεροι караγκιοζοπαίχτες

Οι караγκιοζοπαίχτες ήταν περιπλανώμενοι βιοπαλαιστές ως επί των πλείστων. Περιφρονημένοι από την κοινωνία της εποχής τους και μερικές φορές και από τις οικογένειές τους. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι του караγκιοζοπαίχτη Χρήστου Χαρίδημου (από τους σημαντικότερους σύγχρονους) που το πραγματικό του όνομα είναι Χαρίτος.

Η συγκεκριμένη ιστορία αναφέρει πως όταν είχε ξεκινήσει να παίζει ο Χαρίτος στην γειτονιά του, πέρασε μια μέρα ένας συγγενής και είδε στην αφίσα να γράφει το όνομα Χρήστος Χαρίτος. Το αποτέλεσμα ήταν να επιπλήξει ο συγγενής τον караγκιοζοπαίχτη γιατί θεωρούσε ντροπή να συνδυάζεται το επίθετό τους με τον Караγκιόζη. Έτσι ο караγκιοζοπαίχτης άλλαξε τ' όνομά του σε Χαρίδημος (Γ. Ιωάννου, 1995, λδ'). Αντίστοιχες ιστορίες ήταν πολύ σύνηθες φαινόμενο στους караγκιοζοπαίχτες και γι' αυτό οι περισσότεροι έδιναν παραστάσεις με ψευδώνυμα, όπως ο Δημήτρης Σαραντούνης που εμφανίζεται ως Μίμαρος, ένας από τους γνωστότερους караγκιοζοπαίχτες.

Οι караγκιοζοπαίχτες ήταν αυτοδίδακτοι καλλιτέχνες ή είχαν μάθει την τέχνη του θεάτρου σκιών δίπλα σε κάποιον μεγαλύτερο караγκιοζοπαίχτη. Ήταν χαρισματικοί άνθρωποι, που συγκέντρωναν στο πρόσωπό τους πολλές ιδιότητες : ήταν ταυτόχρονα συγγραφείς, σκηνοθέτες, ηθοποιοί, τραγουδιστές, σκηνογράφοι,

χορογράφοι και ζωγράφοι κρατώντας ουσιαστικά στα χέρια τους όλη την παράσταση (Π. Ιωάννου, 2009, σελ 17).

Τα παραπάνω επιβεβαιώνει και ο караγκιοζοπαίχτης Παναγιώτης Μιχόπουλος σε μια συνέντευξη για την δουλειά του : « Αν δεν έχεις καθίσει μαζί τους να δουλέψεις στην προετοιμασία της φιγούρας, στο σχέδιασμα της αφίσας και ακόμη πίσω από το πανί τη στιγμή της παράστασης δεν μπορείς να καταλάβεις τι σημαίνει καλλιτεχνικός μόχθος. Ο Καραγκιόζης θέλει τους εργάτες της σκηνης του υποκριτές, αλλά και τραγουδιστές και ακόμη ζωγράφους, σκηνογράφους και σκηνοθέτες. Ο караγκιοζοπαίχτης μοιάζει του Τσάρλυ Τσάπλιν». (Γ. Ιωάννου, 1995, . λε')

Με ισχυρότατη μνήμη, οργανωτικές ικανότητες, δαιμονική φαντασία και εφευρετικότητα αλλά και προηγμένη αισθητική άποψη για τη δουλειά τους, οι караγκιοζοπαίχτες τελειοποίησαν την τέχνη τους, πλούτισαν το ρεπερτόριό της με νέα έργα, επινόησαν νέα πρόσωπα και φιγούρες κατ' εξοχήν ελληνικές και δημιούργησαν «σχολές», που σημάδεψαν την εξέλιξη του Καραγκιόζη σε όλη την διάρκεια του 20^{ου} αιώνα. Αυτές τις σχολές με τους δημιουργούς τους θ' αναλύσω παρακάτω.

Δυστυχώς για τους караγκιοζοπαίχτες πριν το 1880 πολύ λίγα στοιχεία υπάρχουν καθώς δεν υπήρχε τότε κάποιος να τα καταγράψει. Πάντως από τα πρώτα ονόματα που γνωρίζουμε είναι αυτό του Γιάννη Βράχαλη που κάποιοι μύθοι υποστηρίζουν πως αυτός έφερε το θέατρο σκιών από την Τουρκία στην επαναστατημένη Ελλάδα.

Για τις σχολές караγκιοζοπαιχτών μας ενημερώνει ο Σωτήρης Σπαθάρης στ' απομνημονεύματά του. Όπως ο ίδιος μας λέει : « Η τέχνη του Καραγκιόζη έχει τρία παιχνίδια : του Μίμαρου με την πατρινή προφορά και καλαμπούρια, του Ρούλια με ρουμελιώτικη προφορά και του Μέμου με την θεσσαλιώτικη».

Ο Δημήτρης Σαραντούνης ή Μίμαρος καταγόταν από την Πάτρα. Τελείωσε το Σχολαρχείο και έγινε ψάλτης γιατί είχε εξαιρετική φωνή. Πρώτη επαφή του Μίμαρου με το θέατρο σκιών ήταν σε παράσταση του Χρήστου Κόντου, δεν είναι όμως γνωστό δίπλα σε ποιον έμαθε την τέχνη του караγκιοζοπαίχτη. Εκτός από καλλίφωνος, ήταν

και εξαιρετικά πνευματώδης, θαυμάσιος μίμος, καλός σχεδιαστής, γνώστης της νεοελληνικής κοινωνίας αλλά πάνω απ' όλα γεμάτος ζήλο και ενθουσιασμό για το Καραγκιόζη. Θεωρείται μεγάλος γενάρχης του ελληνικού Καραγκιόζη γιατί επέφερε πολλές μεταρρυθμίσεις.



Εικόνα 1. Δημήτρης Σαραντούνης ή Μίμαρος

Ενδεικτικά θ' αναφερθούν ονόματα καραγκιοζοπαιχτών που βγήκαν από την σχολή του Μίμαρου : Βασίλης Αγαπητός, Δημήτρης Μπέκος, Θόδωρος Θεοδωρέλλος, Δημήτριος Πάγκαλος, Ανδρέας Θεοδωρέλλος ή Κουτσαντρέας, Σωτήρης Μορφέτας, Ντίνος Θεοδωρόπουλος, Θανάσης Δεδούσαρος, Γιάννης Λιάτσας, Γιώργος Σπανός, Μήτσος Μανωλόπουλος, Ανδρέας Βουτσινάς, Βασίλης ή Βασίλαρος, Αντώνης Πατσάς, Μήτσος Δουκάκης, Νίκος Δημητρακόπουλος, Δημήτρης Παντοφλάς, Σωτήρης Γιαννιός, Νίκος Ξυδιάς, Γιάννης Παπούλιας, Θεόδωρος Καλαματιανός ή Ψευτοθόδωρος κ.α..

Η επόμενη σχολή είναι του Ρούλια του Καρπενησιώτη που ήταν λοχίας, τσολιάς της φρουράς των ανακτόρων. Στην αρχή μαθήτευσε δίπλα σε συμπατριώτες του καραγκιοζοπαιχτές και ύστερα ως βοηθός του Μίμαρου, από τον οποίο πήρε την αρχική έμπνευση και δημιούργησε το 1897 στην Αθήνα τον Μπαρμπαγιώργο. Ο Γιάννης Ρούλιας έγινε και ήρωας διηγήματος του συμπατριώτη του Γιάννη Βλαχογιάννη, που αναφέρεται ως Φούλιας. Ο Ρούλιας πέθανε το 1908 σε μικρή ηλικία και όπως αναφέρει ο Παναγιώτης Μιχόπουλος μετά τον θάνατό του, η γυναίκα

του, λόγω οικονομικών προβλημάτων, έπαιζε η ίδια Καραγκιόζη χωρίς ν' αντιλαμβάνεται κανείς την διαφορά.

Από την σχολή του Ρούλια έχουμε τους ακόλουθους καραγκιοζοπαίχτες : Αντώνης Παπούλιας ή Μόλλας, Γιάννης Γρεμίνας, Γιάννης Μώρος, Αντώνης Ποριώτης, Μάρκος Σαντορινιός, Νάσος Φωτεινός, Μάρκος Ξανθάκης ή Ξάνθος, Κώστας Νταμαδάκης ή Καρεκλάς, Χρήστος Χαρίδημος, Μήτσος Ταμπουράκης, Σπύρος Κούζαρος, Μήτσος Μώρος, Θέμης Καραμπάλης κ.α..

Τέλος η σχολή του Μέμου αριθμοί τους λιγότερους καραγκιοζοπαίχτες. Όπως γράφει ο Μπίρης, ο Μέμος καταγόταν από το Αιτωλικό του Μεσολογγίου και στην αρχή έγινε και αυτός βοηθός του Μίμαρου. Αργότερα ήρθε στην Αθήνα και δούλεψε μαζί με τον Ρούλια. Ήταν πολύ καλός τεχνίτης, πνευματώδης και ευρηματικός, τραγουδούσε όμορφα και μιμείτο καλά σχεδόν όλους τους τύπους, ιδιαίτερα τον δερβέναγα Βεληγκέκα. Η ιδιομορφία του ήταν ότι παρουσίαζε τον Χατζηαβάτη όχι ως φίλο αλλά σαν αντίπαλο του Καραγκιόζη. Δεν παρουσίαζε τον σιορ-Διονύσιο ούτε τον Εβραίο, γιατί δεν μπορούσε να μιμηθεί τις φωνές τους. Επίσης πέρα από την Αθήνα δούλεψε πολύ και στην επαρχία.

Από την σχολή του Μέμου έχουμε : Χαρίλαος Πετρόπουλος, Αντρέας Αγιομαυρίτης, Χρήστος Βενέκας, Λευτέρης Κελαρινόπουλος, Σπύρος Βωβός, Αντώνης Αγιομαυρίτης, Μήτσος Μπουλντόκ, Νάσος Λαμπρινός και Μάνθος Λεονάτος.(Γ. Ιωάννου, 1995, λη')

1.3 Ήρωες του θεάτρου σκιών

Το θέατρο σκιών προσπάθησε να αποτυπώσει ολόκληρη την ελληνική κοινωνία εκείνης της εποχής. Γι' αυτό το λόγο κάθε φιγούρα συμβολίζει μια συγκεκριμένη κοινωνική τάξη η οποία παραμένει σταθερή ανεξαιρέτως

καραγκιοζοπαίχτη. Αυτό που μπορούσε να διαφέρει από караγκιοζοπαίχτη σε караγκιοζοπαίχτη και από παράσταση σε παράσταση είναι η εμφάνιση της φιγούρας, τα ρούχα που φοράει αλλά και τα χρώματα που έχουν επιλεγθεί από τον δημιουργό. Η διαφορετικότητα αυτή ωφέλησε στο ότι οι караγκιοζοπαίχτες δεν έχασαν την δημιουργικότητά τους και τον αυθορμητισμό τους. Τα υλικά που χρησιμοποιούνταν στην κατασκευή των φιγούρων θα αναλυθούν σε άλλο σημείο αυτής της διπλωματικής.

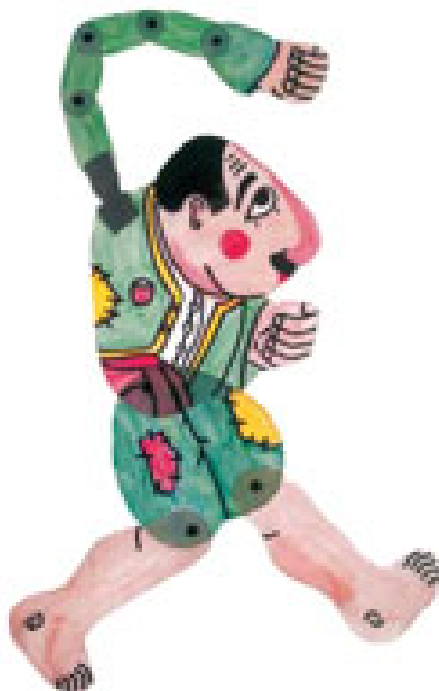
1.3.1 Καραγκιόζης

Ο Καραγκιόζης είναι πάρα πολύ φτωχός αλλά πάντα ζωηρός και κεφάλτος άνθρωπος του λαού. Κατοικεί με την οικογένειά του σε μία μεγάλη ελληνική πόλη, την Αθήνα ή τον Πειραιά κατά πάσα πιθανότητα. Η κατοικία του είναι μια ετοιμόρροπη καλύβα η οποία τοποθετείται πάντα στα αριστερά της σκηνης ακριβώς απέναντι από το σαράι και συμβολίζει το χάσμα που υπάρχει στις κοινωνικές τάξεις, από την μία ο φτωχός λαός και από την άλλη ο πλούτος και η χλιδή για λίγους. Ο ίδιος ο Καραγκιόζης είναι πολύ άσχημος, σαν σάτυρος ή χαρακτηριστικά όπως τον αποκαλεί ο Βεληγκέγκας σκυλομούτρης. Επίσης έχει και λίγο ή πολύ (ανάλογα με τον δημιουργό του) καμπούρα η οποία συμβολίζει τα βάσανα του ελληνικού λαού. Παρά την κοινός αποδεκτά άσχημη εμφάνισή του είναι τόσο ευφυής και κεφάλτος άνθρωπος που σατιρίζει τους πάντες και τα πάντα, ακόμα και τον ίδιο του τον εαυτό.

Ο Καραγκιόζης δεν ξέρει καμία τέχνη είναι όμως πρόθυμος ν' ανακατευθεί παντού, ακόμα και σε επιστημονικές δουλειές γιατί αποτυγχάνοντας δεν έχει να χάσει τίποτα. Το ξύλο δεν τον φοβίζει, το έχει συνηθίσει άλλωστε. Από την τάση του να μπλέκεται σε οτιδήποτε μπορεί να του εξασφαλίσει ένα πιάτο φαγητό γι' αυτόν και την οικογένειά του έχουν πηγάσει πολλές κωμωδίες όπου ο Καραγκιόζης εξασκεί οποιοδήποτε επάγγελμα ή επιστήμη. Όπως είναι αναμενόμενο στα επαγγέλματα αυτά πάντα αποτυγχάνει, αποκαλύπτεται, κάνει ζημιές και στο τέλος μετά τον ξυλοδαρμό που ακολουθεί καταλήγει στην καλύβα του πεινασμένου.

Ο Καραγκιόζης έχει έναν ευκατάστατο θείο, τον Μπαρμπαγιώργο, αδερφό της μητέρας του ο οποίος ζει στο χωριό. Επισκέπτεται συχνά τον ανιψιό και οι συναντήσεις τους κλείνουν με τον θείο να δέρνει τον Καραγκιόζη. Επίσης έχει και έναν αχώριστο φίλο ο ήρωας, τον Χατζηαβάτη που τις περισσότερες φορές εκμεταλλεύεται για να βρει κάποια δουλεία. Η κατάληξη και αυτών των δύο όπως και του μεγαλύτερου μέρους του θιάσου είναι να δέρνονται πριν τελειώσει η παράσταση.

Η πιο γνωστή φράση του Καραγκιόζη είναι «Απόψε θα φάμε, θα πιούμε και νηστικοί θα κοιμηθούμε». Αυτή η αιώνια πείνα που διαλαλεί με όλους τους τρόπους είναι το βαθύτερο παράπονο και ψυχικό τραύμα του ελληνικού λαού. Παρά όλες τις αναποδιές όμως το σπουδαιότερο μήνυμά του είναι το αιώνιο κέφι και η αισιοδοξία που αντιμετωπίζει την ζωή.



Εικόνα 2. Καραγκιόζης, Σπαθάρειο Μουσείο



Εικόνα 3. Καραγκιόζης, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 4. Καραγκιόζης, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.2 Χατζηαβάτης

Ο Χατζηαβάτης εξωτερικά θυμίζει αρκετά Τούρκο και αυτός είναι και ο λόγος που ο θεός του Καραγκιόζη, Μπαρμπαγιώργος, δεν τον συμπαθεί. Φοράει πάντα την τούρκικη φορεσιά και έναν σκούφο ενώ είναι και λίγο ανάπηρος στο αριστερό χέρι, γι 'αυτό συνήθως απεικονίζεται να κρατάει το μούσι του. Είναι ο χαρακτήρας που έχει δεχθεί την λιγότερη εξέλιξη από το τούρκικο θέατρο σκιών.

Ως χαρακτήρας είναι λίγο αντιλεγόμενος. Άλλοτε παρουσιάζεται ως τίμιος και φουκαράς και άλλοτε ως πονηρός και κλέφτης αλλά πάντα σοβαροφανής. Στην ελληνική συνείδηση έχει καθιερωθεί ως κόλακας, δουλοπρεπής και αιώνια συμβιβασμένος που συνεργάζεται με δυνάμεις κατοχής και εξουσίας όποιες και αν είναι αυτές. Τις επαφές του όμως αυτές τις χρησιμοποιεί για να βοηθήσει όχι μόνο τον εαυτό του αλλά και τους γύρω του και κυρίως τον φίλο του Καραγκιόζη.

Συνήθως δουλεύει ως μεσίτης του πασά αναλαμβάνοντας να του βρει ανθρώπους για διάφορες δουλειές. Τελικά απευθύνεται στο Καραγκιόζη ο οποίος αναλαμβάνει οτιδήποτε όπως είδαμε νωρίτερα καταστρέφοντας όμως κάθε ευκαιρία.

Παρ' όλα αυτά όμως ο πασάς δεν χάνει την εμπιστοσύνη του στο Χατζηαβάτη, πάντα τον προτιμά και τον πληρώνει για τις μεσιτείες του. Σε πολλά έργα ο Χατζηαβάτης παρουσιάζεται ως φρόνιμος και εργατικός οικογενειάρχης που προσπαθεί να βγάλει τα προς το ζην. Μπλέκει όμως τελικά με τον φίλο του Καραγκιόζη και διασύρεται.



Εικόνα 5. Χατζηαβάτης, Σπαθάρειο Μουσείο



Εικόνα 6. Χατζηαβάτης, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 7. Χατζηαβάτης, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.3 Πασάς

Ο Πασάς είναι ο ανώτατος τούρκος αξιωματούχος και άρχοντας, που παρουσιάζεται στο μπερντέ. Μερικές φορές εμφανίζεται ως Βεζίρης ή Μπέης ανάλογα την παράσταση που παρουσιάζεται. Είναι μεγαλοπρεπής, σοβαρός και δίκαιος. Οι εμφανίσεις του στο μπερντέ είναι σπάνιες, συχνά όμως ακούγεται από τα παρασκήνια η δεσποτική φωνή του να δίνει διαταγές. Είναι ο ανώτερος εκπρόσωπος του πλούτου και της δύναμης, αυτός που δεν έχει πια ανάγκη ούτε να κλέψει, ούτε να νευριάσει, ούτε να πει ψέματα.



Εικόνα 8. Πασάς, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 9. Πασάς, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 10. Πασάς, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.4 Μπαρμπαγιώργος

Ο Μπαρμπαγιώργος είναι ασφαλώς η κορυφαία δημιουργία των ελλήνων καραγκιοζοπαιχτών. Εκπροσωπεί τον ρουμελιώτη και γενικά τον πρωτόγονο και αφελή, αλλά σχετικά με καλή καρδιά έλληνα. Τον δημιούργησε ο Γιάννης Ρούλιας, ρουμελιώτης και αυτός και μαθητής του Μίμαρου. Ήδη ο Μίμαρος παίζοντας κάποτε στο χωριό Κατούνα της Ρούμελης, είχε παρουσιάσει έναν ντόπιο και γραφικό παρόμοιο τύπο αλλά δεν τον καθιέρωσε. Ο Ρούλιας όμως πήρε αυτή την ιδέα, την καλλιέργησε μέσα του και το 1897 πρωτοπαρουσιάζει τον τύπο και την φιγούρα του Μπαρμπαγιώργου στην Αθήνα.

Το νέο πρόσωπο είχε αμέσως επιτυχία. Ο Ρούλιας τον είχε βαφτίσει θείο του Καραγκιόζη, που όμως εξακολουθούσε να μένει στο χωριό κοντά στα πρόβατα. Μερικές φορές «ροβολάει» στην πόλη είτε για δουλειές του είτε για να γλυτώσει τον

Καραγκιόζη από τ' ατελείωτα μπλεξίματά του. Εντούτοις δεν έχει καθόλου καλή ιδέα για τον ανιψιό του και τον αναφέρει συνέχεια με διάφορη κοσμητικά επίθετα. Αλλά και ο Καραγκιόζης σαν γνήσιος εξαθλιωμένος προλετάριος, τον ποτίζει διαρκώς με το φαρμάκι της αχαριστίας. Διαρκώς του κάνει «χουνέρια», και ο Μπαρμπαγιώργος μετά τα παθήματά του αγρίως του τις βρέχει.

Ο Μπαρμπαγιώργος έχει και ένα προσωπικό αντίπαλο στο θέατρο σκιών. Είναι ο Δερβέναγας, το όργανο του Πάσα, που μέχρι τώρα έδερνε τον Καραγκιόζη και τους πάντες, χωρίς κανέναν να μπορεί να τον αντιμετωπίσει. Η εμφάνιση όμως του Μπαρμπαγιώργου βάζει τα πράγματα στη θέση τους. Ο δερβέναγας Βεληγκέκας, όποτε συναντιέται με τον ρουμελιώτη, κατατροπώνεται. Αυτές οι σκηνές αποσκοπούν σ' ένα πράγμα. Το πικραμένο κοινό από το ρεζιλίκι του πολέμου του 1897 έπρεπε να παρηγορηθεί και να γελάσει. Άλλωστε οι ρουμελιώτες εύζωνοι ήταν σχεδόν οι μόνοι, που αντιστάθηκαν μ' επιτυχία στους τούρκους μέσα σ' εκείνον τον πόλεμο.

Ο Μπαρμπαγιώργος μιλάει τα ρουμελιώτικα κι έχει, βέβαια, και αυτός αρκετές αδυναμίες, που δεν κρύβονται από τους καραγκιοζοπαίχτες γιατί προκαλούν γέλιο. Είναι τσιγκούνης, προληπτικός και για τα καλά ερωτιάρης. Όταν είναι να κατέβει από το χωριό στην πόλη κάνει απίθανες και για όλες τις περιπτώσεις ετοιμασίες, που η περιγραφή είναι από τα ωραιότερα και αστειότερα κομμάτια του θεάτρου σκιών.



Εικόνα 11. Μπαρμπαγιώργος, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 12. Μπαρμπαγιώργος, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 13. Μπαρμπαγιώργος, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.5 Σιορ Διονύσιος

Ο Σιορ Διονύσιος αποτελεί ένα εξαιρετικά επιτυχημένο ελληνικό δημιούργημα. Τον έπλασε ο Μίμαρος. Ο Διονύσιος έχει καταγωγή από το Τζάντε, τη Ζάκυνθο. Είναι ο ξεπεσμένος ή ο κατά φαντασία αριστοκράτης έλληνας, που ολοένα αλληθωρίζει προς τη Δύση. Ο κομψευόμενος πεινάλας, ο φιλόμουσος λιμοκοντόρος, ο Δήθεν ευγενικός άνθρωπος, που όμως ξέρει ν' αραδιάζει τις πιο σπάνιες και περιποιημένες βρισιές.

Εικονίζεται πάντα με βελάδα και ψηλό καπέλο και η παλαική ζακυνθινή προφορά του βρίθει από παραφθαρμένες ιταλικές φράσεις και λέξεις. Τόσο στη μορφή, όσο και στο χαρακτήρα, είναι ο αντίποδας του άξεστου, απότομου, μα αποτελεσματικού λεβέντη Μπαρμπαγιώργου. Έχει, φυσικά, κι ο Νιόνιος τα τραγούδια με τα οποία εισάγεται.

Ο Σπύρος Μελάς αναλύει : «Κάτω απ' τον σιορ Διονύσιο κρύβεται περισσότερο ο φραγκομπουμπουνισμένος περιβολάρης του Τζάντε παρά ο αριστοκράτης».

Ο πατρινός Μίμαρος με τον σιορ Διονύσιο αντικατέστησε τον Φρίγκ ή Φρέγκ, τον φραγκολεβαντίνο του τούρκικου караγκιόζη. Παράλληλα, πρέπει να είχε οπωσδήποτε υπόψη του και τον τύπου του ζακυνθινού αστυνομικού της «Βαβυλωνίας», ή οποία κυκλοφόρησε το 1836. Πάντως, αν δεν έχει κανείς ασυνήθιστες ικανότητες στην παρατήρηση, τις γνώσεις και τη σύνθεση, τύπους τέτοιους δεν είναι καθόλου εύκολο να δημιουργήσει..



Εικόνα 14. Σιορ-Διονύσιος, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 15. Σιορ-Διονύσιος, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη

1.3.6 Μορφονιός

Ο Μορφονιός ή Ζαχαρίας μοιάζει ν' αποτελεί σύνθεση των τούρκικων προσώπων Μπεμπερουχή και Ρινόφωνου. Τον παρουσίασε στο μπερντέ πρώτος ο Μόλλας. Είναι κοντός με πελώριο κεφάλι, τεράστια μύτη και πολύ κομψευόμενος. Η φωνή του είναι ένρινη και μακρόσυρτη. Ο χαρακτήρας του δεν είναι και τόσο σαφής. Είναι μαμμόθρεφτος και συνάμα ερωτύλος παρ' ότι αυτά τα δύο χαρακτηριστικά δεν μπορούν να συμβιβαστούν. Επίσης είναι πολύ φαντασμένος. Θεωρεί τον εαυτό του ιδιαίτερο ωραίο και δεν μπορεί να καταλάβει με τίποτα την αλήθεια., έχει μεγάλη άγνοια της πραγματικότητας. Επίσης είναι πολύ λαίμαργος, δειλός και λιπόψυχος, τόσο που όταν τον φοβερίζει ο Καραγκιόζης λιποθυμεί, παρά το γεγονός αυτό όταν συναντιούνται συνήθως ο Καραγκιόζης τον καταχερίζει. Αν και η φιγούρα κριτικάρει την ψευτοδιανόηση στην Ελλάδα, ο Μορφονιός λόγω του φόβου του έγινε συμπαθής και αγαπητός.

Οι φράσεις του τελειώνουν μ' ένα «ουίτ», που προκαλεί το γέλιο στο κοινό. Αυτό το μυστηριώδες «ουίτ» φαίνεται πως είναι το γαλλικό ουί, που έλεγε συνέχεια ο Φρέγκ του τουρκικού καραγκιόζη. Με τον τρόπο αυτό, όμως, που το λέει ο Μορφονιός, είναι σαν να υποδηλώνει και κάποιο ελάττωμα της τεράστιας μύτης του. Ο Σπύρος Μελάς τον έχει χαρακτηρίσει «ανόητο κατασκευάσμα»



Εικόνα 16. Μορφονιός, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 17. Μορφονιός, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 18. Μορφονιός, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.7 Εβραίος

Ο χαρακτήρας του Εβραίου εμφανίζεται και με το όνομα Σολομών, Αβραμίκος ή Ιακώβ. Είναι πλούσιος, τσιγκούνης, πονηρός αλλά και κοινωνικά αποδεκτός λόγω του πλούτου του. Κατάγεται από την Θεσσαλονίκη και είναι έμπορος στο επάγγελμα. Φαίνεται πως κληρονομήθηκε στο ελληνικό θέατρο σκιών από τον παλαιότερο τουρκικό καραγκιόζη. Οι ιδιότητες του που αναφέρονται παραπάνω ήταν εξαιρετικά αντιπαθείς στους τούρκους, γι' αυτό και συχνά τιμωρείται επί σκηνής με θάνατο. Έτσι εξηγείται ο αντισημιτισμός και η σκληρότητα που παρουσιάζει πολλές φορές και ο ελληνικός καραγκιόζης, πράγμα το οποίο δεν δικαιολογείται από την πραγματικότητα.



Εικόνα 19. Εβραίος, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 20. Εβραίος, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 21. Εβραίος, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.8 Σταύρακας

Ο Σταύρακας είναι δημιούργημα του Γιάννη Μώρου. Είναι ο μάγκας, ο κουτσαβάκης του θιάσου των σκιών που, όπως γράφει ο Γιώργος Κοντογιάννης το 1973, κατάγεται από το Πειραιά. Τύπος εμπνευσμένος από την ζωή της παλιάς Αθήνας. Μιλάει μάγκικα, σκέφτεται μάγκικα και φέρεται μάγκικα. Είναι στα λόγια πάντα απειλητικός, μόλις όμως συναντήσει αντίσταση έξυπνα ξεφεύγει από την κατάσταση. Σκιαγραφείται, δηλαδή, ως άνθρωπος κατά βάθος δειλός, πράγμα που επιβεβαιώνει την πραγματικότητα του είδους. Ο Καραγκιόζης, που τον έχει ψυχολογήσει σωστά, πάντα μετά τις απειλές που ξεστομίζει ο Σταύρακας, του ρίχνει δύο τρείς καρπαζιές για να τον επαναφέρει στην τάξη. Κι εκείνος πάντα θα βρεί έναν τρόπο να το γυρίσει στο αστείο για να αποφύγει την αντιμετώπιση.

Ο Ηλίας Πετρόπουλος όμως, στο βιβλίο του «Υπόκοσμος και Καραγκιόζης» (εκδόσεις Νεφέλη, 1978) που έχει εξετάσει αναλυτικά τον κουτσαβάκη εκείνης της εποχής και ιδιαίτερα τον χαρακτήρα του Σταύρακα στο θέατρο σκιών, ισχυρίζεται πως κακός πιστεύουμε πως ο Καραγκιόζης δέρνει και τον Σταύρακα. Επίσης αναφέρει και άλλες φιγούρες δίπλα στο Σταύρακα που αντιπροσωπεύουν τους κουτσαβάκηδες όπως τον Νώντα (ο πιο γνωστός), ο Βαγγέλας, ο Κωσταρίκος, ο Μιτσακλής, ο Θέμης, ο Μητσάρας, ο Μπούρας, ο Γιορντάνης, ο Παυλάρας και ο Σωτήρης. Το όνομα του κουτσαβάκη Σωτήρη αναφέρεται και σε κάποια τραγούδια του θεάτρου σκιών. Αυτές οι φιγούρες όμως εξαφανίστηκαν και καθιερώθηκε στο Καραγκιόζη η φιγούρα του Σταύρακα, με την αντιπροσωπευτική της ομιλία και το ιδιαίτερο ντύσιμο. Ο Πετρόπουλος κάνει ιδιαίτερη μνεία στο ντύσιμο του Σταύρακα γιατί είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα ανθρώπου του υποκόσμου της Αθήνας στα τέλη του 19^{ου} αιώνα. Φοράει ζωνάρι στη μέση που χρησιμοποιείται σαν θήκη για τα όπλα και θα ξεχωρίσουμε και το καβουράκι (καπέλο της περιόδου) που κινείται ξεχωριστά από την φιγούρα. Όταν τον χτυπούσε για παράδειγμα ο Καραγκιόζης το καβουράκι έφευγε από την θέση του και με μία κίνηση ο Σταύρακας το επανέφερε. Επίσης ανάλογα με την διάθεση του Σταύρακα το καπελάκι είχε την αντίστοιχη θέση στο κεφάλι του. Αναφέρεται ακόμα ότι ο Σταύρακας είχε μακρύ χέρι σαν του Καραγκιόζη αλλά αυτό απαντάται σε λίγες φιγούρες.

Παρ' όλα αυτά ο Σταύρακας είναι συμπαθείς και καθόλου ασήμαντος για το ελληνικό θέατρο σκιών.



Εικόνα 22. Σταύρακας, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 23. Σταύρακας, ιστοσελίδα Πάνου Κπετανίδη



Εικόνα 24. Σταύρακας, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.9 Βεληγκέκας

Ο Βεληγκέκας ή Δερβέναγας αντιπροσωπεύει την εξουσία και την δημόσια τάξη και είναι σύμβολο βίας και βαρβαρότητας. Παρουσιάζεται σαν το μίσθαρνο όργανο του Πασά, στην πραγματικότητα όμως αντιπροσωπεύει το χωροφύλακα. Τα πρώτα χρόνια που τον δημιούργησε ο Μίμαρος ήταν ο φόβος και ο τρόμος όλων των χαρακτήρων, αυτό όμως παύει να ισχύει από την στιγμή που ο Ρούλιας παρουσιάζει τον Μπαρμπαγιώργο. Αυτό είναι ένα γεγονός που δείχνει την διάθεση του κόσμου για αντίσταση και την αγανάκτηση του ελληνικού λαού από τις κακουχίες χρόνων. Ο συμβολισμός του τουρκικού ζυγού στο Βεληγκέκα είναι που τον έκανε και τόσο αντιπαθεί στο κοινό.

Ο Βεληγκέκας είναι σκληρός, τουρκαλβανός, λιγόλογος και μιλάει φρικτά ελληνικά. Κυνηγάει ανελέητα τον Καραγκιόζη αλλά αναγνωρίζει και εκτιμάει την παλικαριά του Μπαρμπαγιώργου, αφού άλλωστε ήταν και ο μόνος που μπορούσε να τον αντιμετωπίσει.

Η λέξη δερβέναγας σημαίνει τον αξιωματικό που μαζί με τους άνδρες του φρόντιζε για την ασφάλεια των ορεινών περασμάτων, των δερβενιών, γιατί αυτά κατά κανόνα έπιαναν διάφοροι λήσταρχοι και λήστευαν τον κόσμο που πήγαινε από εκεί να περάσει. Φυσικά, ο δερβέναγας ήταν επιφορτισμένος και με την τήρηση της τάξης και της ασφάλειας ολόκληρης της περιοχής.



Εικόνα 25. Βεληγκέκας, Σπαθάρειο μουσείο



Εικόνα 26. Βεληγκέκας, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη



Εικόνα 27. Βεληγκέας, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.10 Κολλητήρης

Ο Κολλητήρης είναι ο γιός του Καραγκιόζη και είναι φτυστός ο πατέρας του. Τον δημιούργησε ο Μίμαρος και τον έκανε μικρογραφία του πατέρα του, στην εμφάνιση και στον χαρακτήρα. Μαζί με τ' αδέρφια του που πήραν διάφορα ονόματα, όπως Κοπρίτης και σκορπιός, ανακατεύονται στα πάντα άλλοτε ακλουθώντας τις εντολές του Καραγκιόζη και άλλοτε όχι. Στις υποθέσεις που μπλέκονται εμφανίζουν μεγαλύτερη πονηριά από το πατέρα τους αλλά στο τέλος της ιστορίας συνήθως καταχερίζονται από αυτόν. Ένα χαρακτηριστικό που προκαλεί γέλιο στο κοινό είναι ότι ο Κολλητήρης μιλάει μπεμπεδίστικα .

Πέρα από τα τρία παιδιά που έχει ο Καραγκιόζης στις περισσότερες παραστάσεις ο Π. Μιχόπουλος πρόσθεσε και μία κόρη στον πρωταγωνιστή, την Ποτούλα. Αλλά δεν έχουμε δει να χρησιμοποιείται από άλλο καραγκιοζοπαίχτη.



Εικόνα 28. Κολλητήρης, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή

1.3.11 Αγλαΐα

Οι γυναίκες παίζουν πολύ μικρό λόγο στο θέατρο σκιών. Η Αγλαΐα γνωστή και ως «Καραγκιόζαινα» είναι η γυναίκα του Καραγκιόζη. Σπάνια εμφανίζεται στο μπερντέ, ακούγεται μόνο η επιτιμητική φωνή της. Εκπροσωπεί την φτωχή ελληνίδα νοικοκυρά που ξενοδουλεύει για να βοηθήσει την οικογένειά της, τη γυναίκα-ήρωα που συμπαραστέκεται στον άντρα της και συχνά τον σώζει από τις κακοτοπιές.

Στις περιπτώσεις όπου ο Καραγκιόζης παντρεύεται η ύπαρξη της δεν ενδιαφέρει κανένα, μολονότι η παρουσία των παιδιών του Καραγκιόζη μαρτυρεί ότι εξακολουθεί να υφίσταται ο πρώτος γάμος.

Περισσότερο ολοκληρωμένες και πολύ πιο εμφανιζόμενες είναι οι τουρκάλες Χαριγιέ, Φατμέ και Σερίνη. Εντωμεταξύ τις φωνές των γυναικών προσποιείται ο ίδιος ο καραγκιοζοπαίχτης τις περισσότερες φορές πολύ αξιόλογα όσο και κωμικά.



Εικόνα 29. Αγλαΐα, Σπαθάρειο μουσείο

1.3.12 Φιγούρες για ειδικές παραστάσεις

Στο ελληνικό θέατρο σκιών κακά καιρούς έχουν χρησιμοποιηθεί και αρκετές άλλες φιγούρες πέρα από αυτές που αναφέρθηκαν νωρίτερα. Αλλά ακόμα περισσότερες είναι αυτές που παρουσιάστηκαν από διάφορους καταγκιοζοπαίχτες αλλά δεν έτυχαν μεγάλης ανταπόκρισης και εξαφανίστηκαν. Σε αυτό το σημείο θ' αναφερθούν ορισμένες φιγούρες που χρησιμοποιούνται σε ειδικές παραστάσεις.

Η παράσταση «Ο Μέγας Αλέξανδρος και ο καταραμένος όφης» είναι μία από αυτές, δημιούργημα του Μίμαρου, και σε αυτή την παράσταση εμφανίζεται ο Μέγας Αλέξανδρος όπως και μια φιγούρα φιδιού για τις ανάγκες του έργου. Την σημερινή εικόνα που έχουμε για το φίδι την χρωστάμε στο Σπαθάρη ο οποίος στηρίχτηκε σε παλαιότερο για να το τελειοποιήσει. Όσον αφορά την φιγούρα του Μέγα Αλέξανδρου έχει στοιχεία του Αγ. Γεωργίου, όπως ο σταυρός στο τέλος του ακοντίου που κρατάει αλλά και μεγάλο χέρι με πολλά σπασίματα. Είναι από τις λίγες φιγούρες πέρα από τον

Καραγκιόζη και τον Σταύρακα που έχει αυτό το χαρακτηριστικό και ο λόγος δημιουργίας του είναι ότι χρησίμευε στο κυνήγι του φιδιού.

Επίσης στην σειρά έργων που ονομάζονται ιστορικά ή ηρωικά εμφανίζονται φιγούρες των ηρώων της επανάστασης του 21. Σε αυτές τις παραστάσεις από τον βασικό θίασο εμφανίζεται μόνο ο Καραγκιόζης και αυτός σε 2^{ου} ρόλους κοντά στους ήρωες της ιστορίας μας. Αυτά τα έργα ξεκίνησαν να παρουσιάζονται για να ανυψωθεί το ηθικό του ελληνικού λαού μετά την ήττα στο πόλεμο του 1897

1.4 Σύγχρονοι Καραγκιοζοπαίχτες

1.4.1 Νεότεροι έλληνες καραγκιοζοπαίχτες

Αν κάποιος ήθελε να βρει μια πλήρη λίστα με τα ονόματα των νεότερων ελλήνων καραγκιοζοπαιχτών μπορεί να την αναζητήσει στο Σωματείο ελλήνων καραγκιοζοπαιχτών. Αυτοί η λίστα όταν πρωτοδημιουργήθηκε, το 1925, το σωματείο αριθμούσε 120 μέλη. (Π. Ιωάννου, 2009, 17)

Πέρα από τους πολύ μεγάλους καραγκιοζοπαίχτες που έχουν αφήσει το στίγμα τους στον Καραγκιόζη, όπως ο Βράχαλης και ο Μίμαρος, υπάρχουν και πολλοί άξιοι συνεχιστές τους. Σε αυτό το σημείο θ' αναφέρουμε κάποιους από αυτούς μαζί με βιογραφικά στοιχεία τους.

Ο Άθως Δανέλλης κατάγεται από την Κρήτη. Σε πολύ μικρή ηλικία αγάπησε το Καραγκιόζη και μαθήτευσε δίπλα σε παλαιότερους καραγκιοζοπαίχτες. Έπαιξε πάρα πολλές παραστάσεις σε Ελλάδα και εξωτερικό, στα ελληνικά και στ' αγγλικά. Σημαντικότερη όμως πράξη του θεωρείται η ίδρυση του Αρχείου Ελληνικού Θεάτρου Σκιών το 1998. Πρόκειται για μια προσπάθεια για την αποκατάσταση και

αξιοποίησης των θεατρικών κειμένων και ιστορικών στοιχείων του ελληνικού Καραγκιόζη.

Από το 1990 είναι από τους λίγους που διατηρεί βραδινή σκηνή με παραστάσεις του θεάτρου σκιών για ενηλίκους. Παρουσιάζονται σπάνια έργα από το κλασικό ρεπερτόριο του Καραγκιόζη καθώς και δικές του πρωτότυπες παραστάσεις κρατώντας ζωντανή την παράδοση του ελληνικού θεάτρου σκιών. (Παπαλιού, www.greekshadows.com, 8/2/10)

Ένας άλλος από τους μεγαλύτερους σύγχρονους Έλληνες καραγκιοζοπαίχτες που δεν θα μπορούσε να λείπει από αυτό το κείμενο είναι ο Ευγένιος Σπαθάρης, ο θάνατος του οποίου έδωσε και την αρχική ιδέα για την συγγραφή αυτής της διπλωματικής.

Ξεκινά την καριέρα του το 1942 και από το 1945 έως το 1950 περιοδεύει δίνοντας παραστάσεις σε πολλά θέατρα και κινηματογράφους της Ελλάδας.

Σε όλη τη διάρκεια της παραμονής του στην Ελλάδα όπου πραγματοποίησε αμέτρητες παραστάσεις για τον ελληνικό λαό, στον οποίο άλλωστε ανήκει ο Καραγκιόζης του, πρέπει να υπογραμμισθεί η εικοσάχρονη συμμετοχή του στα "Κρυστάλλια" της Πεντέλης, η μακρόχρονη παρουσία του στην Διεθνή Έκθεση Θεσσαλονίκης και οι εμφανίσεις του στα "Δημήτρια" που οργανώνονται στη συμπρωτεύουσα.

Το 1962 ο Ευγένιος Σπαθάρης ηχογραφεί όλες τις κλασικές παραστάσεις του Καραγκιόζη στην Κολούμπια, και έτσι κυκλοφορούν οι πρώτοι δίσκοι του. Το 1966 δημιουργείται ο Πειραματικός Σταθμός Τηλεόρασης και ξεκινά με τον Καραγκιόζη του Σπαθάρη, ο οποίος συνεχίστηκε έως το 1992. Σημαντική υπήρξε η κυκλοφορία των εικονογραφημένων τευχών του Ε. Σπαθάρη με Καραγκιόζη (1900 και 1970) και η επιτυχημένη έκδοση του βιβλίου του "Ο Καραγκιόζης των Σπαθάρηδων" (1979).

Αξιόλογη, όμως, θεωρείται και η δράση του στον τομέα του θεάτρου, όπου σκηνοθέτησε και σκηνογράφησε με τεράστια επιτυχία τον "Μέγα Αλέξανδρο" με το Ελληνικό Χορόδραμα (1950), επίσης τον "Μέγα Αλέξανδρο" συνεργαζόμενος με την Σοφία Βέμπο (1954), "Το ταξίδι" του Γ. Θέμελη (1965), τον "Καραγκιόζη

Δικτάτορα" του Γ. Γιαννακόπουλου (1969), "Το μεγάλο μας τσίρκο" του Ι. Καμπανέλλη (1972), τον "Καραγκιόζη παρά λίγο Βεζίρη" του Σκούρτη, "τα Καραγκιοζέϊκα" του Ρώτα και άλλα.

Το 1980 ανεβάζει διασκευασμένους τους Βατράχους του Αριστοφάνη που αμέσως κυκλοφόρησε και σε δίσκο. Αρκετά χρόνια αργότερα, το 1998, σε συνεργασία με το Ίδρυμα Τσαρούχη, επαναφέρει με πολύ μεγάλη επιτυχία στη σκηνή την επινόηση του πατέρα του, την "ολόσωμη αποθέωση", ανεβάζοντας το ηρωικό έργο "Αθανάσιος Διάκος". Τέλος, το 1999 γράφει και σκηνοθετεί στη Ρόδο το έργο "Σκιών Καμώματα" που παιζόταν έως πρόσφατα σε περιοδείες σε όλη την Ελλάδα.

Έχει ακόμα ασχοληθεί με την διδασκαλία του θεάτρου σκιών σε διάφορες ομάδες φοιτητών, καθηγητών και νέων καλλιτεχνών. Το καλοκαίρι του 1999, στην Κρήτη, στα πλαίσια του Συνεδρίου της UNIMA Κρήτης, μιλάει για τον Καραγκιόζη και τη γλώσσα μας.

Δεν πρέπει να παραλείψουμε, ωστόσο, την εμφάνιση του μεγάλου καλλιτέχνη σε διάφορες κινηματογραφικές ταινίες όπως, στο "Πικρό Ψωμί" του Γ. Γρηγορίου (1950), στον "Εξυπνότερο άνθρωπο του κόσμου" παραγωγής Ολυμπία Φίλμς (1950), στην "Κιβωτό" μαζί με την Μελίνα Μερκούρη και τον Μίνω Αργυράκη (κινούμενα σχέδια 1956), στον "Μέγα Αλέξανδρο" του Γ. Ζερβουλάκου (1960), σε οκτώ ταινίες παραγωγής Ιωαννίδης Φίλμς με κλασσικές κωμωδίες του Καραγκιόζη (1962), στην "Λυσιστράτη" του Γ. Ζερβουλάκου (1974), στο "Τεριρέμ" του Α. Δοξιάδη (1992) και σε πολλά ντοκιμαντέρ αφιερωμένα στην Ελλάδα.

Εξαιρετική, μάλιστα, υπήρξε και η συμμετοχή του στον τομέα της μουσικής, όπου η φωνή του Ευγένιου Σπαθάρη, ταυτισμένη πλέον τόσο πολύ με τον αγαπημένο μας λαϊκό ήρωα, αντηχεί παντού, πότε σχολιάζοντας τα καλά και τα κακά αυτού του τόπου, πότε υμνώντας την εξυπνάδα και την ψυχή εκείνου που ονομάζεται Έλληνας και πότε χορεύοντας ώστε να ακολουθήσει το ρεύμα της σημερινής εποχής. Οι κυριότερές του συνεργασίες σ' αυτόν τον κλάδο ήταν τα τρία τραγούδια με τον τίτλο "Εμένα φίλε με λένε Καραγκιόζη", (στίχοι Ν. Γκάτσου - μουσική Σ. Ξαρχάκου - παραγωγή SKY 100,4), το τραγούδι "Για την Ελλάδα ρε γαμώτο" του Στέλιου Φωτιάδη και "Η εκδίκηση του Καραγκιόζη" του συγκροτήματος Modern Fears.

Εξίσου σημαντικές, υπήρξαν οι πολλές συνεργασίες που είχε ο Ευγένιος Σπαθάρης με τον Διονύση Σαββόπουλο στο Κύτταρο το 1973, στο Ρεξ το 1992 και σε πολλές συναυλίες του γνωστού τραγουδιστή.

Ο Ευγένιος Σπαθάρης έχει τιμηθεί με αναμνηστικές πλακέτες τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό για την τόσο σημαντική και πολύχρονη προσφορά του στον θεατρικό αυτό τομέα ενώ έχει διακριθεί στα περισσότερα Φεστιβάλ για το εξαιρετικό ταλέντο με το οποίο προβάλλει την τέχνη του. Το 1980 μάλιστα, στο φεστιβάλ Ιθάκης πήρε το βραβείο καλύτερης σκηνοθεσίας, σκηνογραφίας και ενδυματολογίας για το έργο "ο Τιτάλης" του Μιχάλη Μπουρμπούλη (1980).

Συνεχίζοντας ακατάπαυστα τη δράση του, το 2001, σε συνεργασία με τους μουσικούς Λουδοβίκο των Ανωγείων και Ψαραντώνη παρουσίασαν με πρωτότυπο τρόπο στην Ελλάδα και στο Εξωτερικό το γνωστό Κρητικό ποίημα του Βιτσέντζου Κορνάρου «Ερωτόκριτος».

Την ίδια χρονιά το Θέατρο Τέχνης με επικεφαλής τον σκηνοθέτη Μίμη Κουγιουμτζή ανέβασαν με πρωτοφανή επιτυχία το έργο «Πλούτος» του Αριστοφάνη με πρωταγωνιστή τον Ευγένιο Σπαθάρη. Η παρουσία του στο ιερό θέατρο της Επιδαύρου υπήρξε ο πιο σημαντικός σταθμός της ζωής του. Η παράσταση συνεχίστηκε με την ίδια επιτυχία σε όλη την Ελλάδα.

Το 2003 επιστρέφοντας από το εξωτερικό έγραψε και ανέβασε το δεύτερο θεατρικό του έργο «Ε! ρε γλέντια» το οποίο παρουσιάστηκε στην Αθήνα και στην Επαρχία με τον Τάκη Βαμβακίδη στο ρόλο του Καραγκιόζη.

Εδώ και αρκετά χρόνια έχει αναγνωριστεί διεθνώς το Παγκόσμιο Μουσείο Θεάτρου Σκιών, που δημιούργησε με την πολύτιμη βοήθεια της γυναίκας του από το 1958, στο σπίτι τους στο Μαρούσι. Η προβολή αυτής της σπάνιας συλλογής, μέσω των ξένων τηλεοπτικών καναλιών όλου του κόσμου που τον επισκέφθηκαν, έκανε ακόμη πιο γνωστή τη χώρα μας στον τομέα του μαγικού κόσμου του ρωμαίικου Καραγκιόζη και της καταγωγής του.

Τέλος, τον Ιούνιο του 1995, ο Ευγένιος Σπαθάρης αμείφτηκε με το ωραιότερο δώρο που θα μπορούσε να τιμηθεί ένας καλλιτέχνης. Ένας καλλιτέχνης που ζει για να

προσφέρει την χαρά και το χαμόγελο σε όλους τους θαυμαστές του τόσα χρόνια πιστού φίλου τους, Καραγκιόζη. Ο Δήμος Αμαρουσίου, με ιδιαίτερο σεβασμό και αγάπη απέναντι στο πρόσωπο του μεγάλου καλλιτέχνη της πόλης μας εξασφάλισε ένα κεραμίδι, μια μόνιμη στέγη για τον Καραγκιόζη και τους υπόλοιπους φίλους του, στην καρδιά του Μαρουσίου.

Έτσι, σήμερα, λειτουργεί ένα μοναδικό μουσείο ανοιχτό για ολόκληρο τον κόσμο με την επωνυμία "Σπαθάρειο Μουσείο Θεάτρου Σκιών Δήμου Αμαρουσίου" που ο μεγάλος "δάσκαλος" το έχει γεμίσει με πανέμορφες φιγούρες και σκηνικά του ελληνικού αυτού λαϊκού μας θεάτρου.

Ο Ευγένιος Σπαθάρης χάρισε με πολύ μεγάλη χαρά τις δημιουργίες του στην πόλη του Μαρουσίου με σκοπό να μαθαίνουν και οι νέες γενιές τι αντιπροσωπεύουν για μας τους Έλληνες ο Καραγκιόζης και η ιστορία του. (www.karagiozismuseum.gr, 9/2/10)

Πέθανε στο Μαρούσι κοντά στην οικογένειά του και τα δύο τελευταία χρόνια είχε αφιερώσει περισσότερες ώρες στο δεύτερο ταλέντο του, τη ζωγραφική, συμμετέχοντας ενεργά σε ατομικές και ομαδικές εκθέσεις.

Πέρα από αυτούς τους πολύ μεγάλους καλλιτέχνες θ' αναφερθούν και άλλοι τρεις δεύτερης γενιάς. Καραγκιοζοπαίχτες δηλαδή που μαθήτευσαν δίπλα στους μεγάλους δασκάλους και έφεραν καινοτομίες στο θέατρο σκιών. Αυτοί είναι ο Μάρκος Ξάνθος, ο Αντώνης Μόλλας και ο Κώστας Μάνος.

Ο Μάρκος Ξάνθος ή Ξανθάκης ήταν κρητικός και πέθανε στην Κάρυστο το 1932 ενώ ήταν σε περιοδεία και όπως μας ενημερώνει ο Σ. Σπαθάρης «πέθανε στην Κάρυστο την ώρα που έδινε παράσταση και την επομένη όλο το νησί πήγε στην κηδεία του». Υπήρξε μαθητής του Μόλλα και χρόνια έπαιζε στην Δεξαμενή των Αθηνών. Αυτός δημιούργησε την φιγούρα του Μανούσου του κρητικού και την τελειοποίησε ή οποία δυστυχώς δεν είναι από τις πιο γνωστές σήμερα. Ο Ξάνθος ήταν ο πρώτος καραγκιοζοπαίχτης που σκέφτηκε να καταγράψει συστηματικά τις παραστάσεις του Καραγκιόζη, που μέχρι τότε, 1924, παραδίδονταν προφορικά από καλλιτέχνη σε βοηθό. Έχει καταγράψει τουλάχιστον 46 έργα.

Ο Αντώνης Παπούλιας ή Μόλλας είναι από τους γνωστότερους καραγκιοζοπαίχτες όλων των εποχών. Γράφτηκαν πάρα πολλά γι' αυτόν και πολύ νωρίς εκδόθηκε και βιβλίο. Το βιβλίο « Λίγα απ' όλα» του Λουδοβίκου Ρουσέλ που εκδόθηκε το 1921 στα γαλλικά το υπαγόρευσε στο συγγραφέα ο ίδιος ο Μόλλας. Πρωτοείδε παράσταση από τον Ρούλια και μαθήτευσε δίπλα του όπου μια μέρα έπαιξε στην θέση, επειδή ο Ρούλιας αρρώστησε, με πολύ μεγάλη επιτυχία.

Γεννήθηκε το 1871 στο Βατραχονήσι της Αθήνας, μια φτωχή συνοικία κοντά στο Στάδιο και πέθανε το 1949 από συγκοπή ενώ έπαιζε με τον εγγονό του, όπως μας ενημερώνει ο Σ. Σπαθάρης. Ο Μόλλας έβγαλε στο μπερντέ και δικές του φιγούρες, τύπους όπως τον Σαναλέμε, τον Πεπόνια, τον Καικαί, των Νώντα και άλλους, δυστυχώς όμως ούτε αυτές οι φιγούρες χρησιμοποιούνται πλέον. (Για τον Νώντα μας ενημερώνει αναλυτικότερα ο Ηλίας Πετρόπουλος στο βιβλίο του Υπόκοσμος και Καραγκιόζης, καθώς ο Νώντας ήταν σαν τον Σταύρακα, αντιπρόσωπος των κουτσαβάκιδων της Αθήνας στο Θέατρο σκιών. Έχουν περάσει και άλλες φιγούρες αντιπροσωπευτικές αυτών των ανθρώπων που τις αναφέρω σε άλλο σημείο της διπλωματικής). Πέρα από τις φιγούρες που παρουσίασε, έβγαλε στο μπερντέ τον Καραγκιόζη με μακρύ παντελόνι ανασηκωμένο, παρουσίασε στη σκηνή αυτοκίνητα και αεροπλάνα και διάφορα σκηνογραφικά τεχνάσματα.

Ο Μόλλας υπήρξε ο πρώτος πρόεδρος του Σωματείου Ελλήνων Καραγκιοζοπαιχτών, θέση που από το 1924 κράτησε για χρόνια. Το έργο του συνέχισε ο γιός του Δημήτρης Μόλλας.(Γ. Ιωάννου, 1995, μθ')

Ο Κώστας Μάνος (Αθανασίου) γεννήθηκε στο Άργος το 1902 και πέθανε στην Αθήνα στις 2 Μαρτίου του 1970. Μαθήτευσε κοντά στους μεγάλους καραγκιοζοπαίχτες εκείνου του καιρού, Δημήτριο Μανωλόπουλο (Δαλιάνη) και Μάρκο Ξάνθο. Πενήντα συνεχή χρόνια, χωρίς καμιά διακοπή περιόδευε και έπαιζε Καραγκιόζη σ' όλη την Ελλάδα. Σημαντική πληροφορία επίσης είναι, πως ήταν θαυμάσιος λαϊκός ζωγράφος. Ζωγράφιζε τις φιγούρες άλλων καλλιτεχνών που δεν ήταν τόσο καλή στο σχεδιασμό. Κοντά του έμαθε να φτιάχνει φιγούρες και ο Μιχόπουλος. Ο Σ. Σπαθάρης εγκωμιάζει έτσι τον Μάνο στ' απομνημονεύματά του : «Ήταν ο τέλειος καραγκιοζοπαίχτης. Είναι και λαϊκός ζωγράφος. Εδώ και χρόνια, όπου παίζει, κάνει θρίαμβο».

Ονομαστικά μόνο θ' αναφερθούν κάποιοι ακόμα από τους μεγαλύτερους καραγκιοζοπαίχτες για το έργο που αφήνουν παρακαταθήκη στους συνεχιστές : Κωνσταντίνος Καράμπαλης, Χρήστος Χαρίδημος, Βασίλαρος, Κωνσταντίνος Νταμαδάκης, Τάκης Μελλίδης, Ορέστης, Μάνθος Αθηναίος, Βάγγος και ο Θανάσης Σπυρόπουλος. (Μαρίνα Ζιώζου, Κείνο που με σώζει..., ethnos.gr, 6/2/10)

1.4.2 Συνέντευξη του Ανάργυρου Αθανασίου

Στις 22 Οκτωβρίου, στην πόλη της Μυτιλήνης και συγκεκριμένα στο δημοτικό θέατρο είχε έρθει ο κ. Ανάργυρος Αθανασίου, μέλος του θεάτρου σκιών Αθανασίου, για να δώσει παράσταση Καραγκιόζη. Βρέθηκα στο δημοτικό θέατρο γιατί λόγο του θέματος της διπλωματικής ήθελα να παρευρεθώ σε μία παράσταση του Καραγκιόζη. Ήρθα σ' επαφή με τον καραγκιοζοπαίχτη ο οποίος δέχτηκε να παραχωρήσει συνέντευξη για το θέατρο σκιών και για τις μελλοντικές προοπτικές του.

Ακολουθεί απομαγνητοφώνηση της συνέντευξης.

Πέμπτη 22 Οκτωβρίου 2009, ώρα 20:25, δημοτικό θέατρο Μυτιλήνης, παράσταση : Ο Καραγκιόζης Γραμματικός

Με Φ. Π. εμφανίζομαι εγώ, Φραγκίσκος Πενίδης. Ενώ με Α. Α. ο καραγκιοζοπαίχτης Ανάργυρος Αθανασίου.

Φ. Π. : Πόσα χρόνια ασχολείστε με το θέατρο σκιών;

Α. Α. : Από μικρό παιδί.

Φ. Π. : Οπότε έχετε ζήσει όλη την εξέλιξη του θεάτρου σκιών τις τελευταίες τρεις δεκαετίες;

Α. Α. : Τώρα είμαι 46 χρονών, από έξι εφτά χρονών είμαι σε αυτή την τέχνη. Μαθήτευσα δίπλα στο Γιώργο Χαρίδημο που ήταν νονός του αδερφού μου και της

αδερφής μου, είμαστε γείτονες. Από μικρό παιδιά ζωγραφίζαμε πλάι του και όταν ήμουν έξι εφτά χρονών πήγα βοηθός του στο θεατράκι του στη Πλάκα.

Φ. Π. : Η ανταπόκριση του κόσμου έχει αλλάξει με την πάροδο αυτών των χρόνων;

Α. Α. : Για κάποιο διάστημα, μια δεκαετία θα έλεγα, ο Καραγκιόζης πέρασε μεγάλη κρίση και σε προσέλευση κοινού και στην αντιμετώπιση του κόσμου. Τώρα μόνο τα τελευταία δέκα χρόνια υπάρχει μια επιστροφή σε τρόπους ψυχαγωγίας και διασκέδασης οι οποίοι να είναι βαθύτεροι, να έχουν λόγο και συναίσθημα, κάτι το οποίο προσφέρει ο Καραγκιόζης. Έτσι λοιπόν τα τελευταία δέκα χρόνια βλέπουμε μια αναζωπύρωση του ενδιαφέροντος.

Φ. Π. : Βλέπετε στα νεαρά παιδιά ενδιαφέρον για το πώς φτιάχνεται ο Καραγκιόζης και πως παίζεται η παράσταση;

Α. Α. : Ο Καραγκιόζης μπορεί να λειτουργήσει ως εκπαιδευτικό εργαλείο με πολύ καλά αποτελέσματα, ακόμα και θεραπευτικά. Έχουμε κάνει εργαστήρια συνεργαζόμενοι με διάφορους φορείς και ο θίασος μας, στο δικό του χώρο, έχει δημιουργήσει εργαστήρια, τα οποία προσφέρουμε δωρεάν στα παιδιά, πληρώνουν μόνο τα υλικά κατασκευής. Εκεί έρχονται και μαθαίνουν να φτιάχνουν φιγούρες, να τις βγάζουν στο πανί και να δίνουν δικές του παραστάσεις. Υπάρχει πολύ ενδιαφέρον από τα παιδιά. Είτε σ' εργαστήρια που έχουν περιοδικότητα, δηλαδή το μάθημα επαναλαμβάνεται κάθε βδομάδα όλη την χρονιά, είτε σ' εργαστήρια που κάνουμε σε συνεργασία με συλλόγους τα οποία είναι εφάπαξ, κάνουν μια κατασκευή φιγούρας και απλά γνωρίζουν το αντικείμενο κατασκευής.

Φ. Π. : Οπότε είσαστε ικανοποιημένος από το ενδιαφέρον των νέων για το θέατρο σκιών;

Α. Α. : Αρκετά ικανοποιημένος.

Φ. Π. : Η δεκαετία που ο Καραγκιόζης είχε περάσει κρίση πότε ήταν; Δεκαετία του 90, του 80;

Α. Α. : Του 90, μάλλον μια εικοσαετία περισσότερο. Από το 1980 ως το 2000, κάπου εκεί.

Φ. Π. : Φέτος είναι η χρονιά που ο Ευγένιος Σπαθάρης έφυγε, πιστεύεται θα επηρεάσει αυτό το γεγονός το θέατρο σκιών, ή υπάρχουν συνεχιστές της δουλειάς του άξιοι που να μπορέσουν να κρατήσουν το επίπεδο και τον κόσμο κοντά στο Καραγκιόζη;

Α. Α. : Κοιτάξτε, ο Σπαθάρης ήταν ένας από τους κορυφαίους καραγκιοζοπαίχτες, αυτό δεν σημαίνει ότι ήταν ο μοναδικός. Δυστυχώς εδώ στην Ελλάδα έχουμε μια προσωπολατρία. Ο Καραγκιόζης σαν φιλοσοφία είναι ανατολικής προέλευσης, είναι ομαδική δημιουργία. Στον Καραγκιόζη δεν μπορούμε να πούμε ότι αυτό το έργο είναι του τάδε ή του τάδε. Όλα τα παραδοσιακά έργα του Καραγκιόζη έχουν διαμορφωθεί απ' όλους τους καραγκιοζοπαίχτες, ακόμα και από το κοινό αν θέλετε, γιατί παλιά το κοινό διαμόρφωνε την παράσταση. Οπότε εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με προσωπικές δημιουργίες του δυτικού πολιτισμού. Έχουμε να κάνουμε με μια ομαδική δημιουργία που ο καθένας βάζει το μικρό του λιθαράκι και φτάνουμε σε μια παραδοσιακή παράσταση μετά από διακόσια χρόνια, να περιέχει ολόκληρη την λαϊκή σοφία.

Φ. Π. : Οπότε λοιπόν ο Καραγκιόζης εξελίσσεται μαζί με την κοινωνία. Ακολουθεί την πραγματικότητα, είναι επίκαιρος πάντα.

Α. Α. : Εδώ έχουμε ένα θέμα με την τέχνη του θεάτρου σκιών. Ο Καραγκιόζης είναι λαϊκό θέατρο, ένα λαϊκό οικογενειακό θέατρο, που πάντα ήταν συνυφασμένο με την έξοδο της οικογένειας, να διασκεδάσουν μικροί και μεγάλοι. Στην εποχή μας υπάρχει κρίση, και στην οικογένεια και όσον αφορά την λαϊκότητα. Ο νεοέλληνας από την στιγμή που έβαλε μερικά χρήματα στο πορτοφόλι ξέχασε τις δύσκολες στιγμές που πέρασε, τις δύσκολες εποχές του. Έτσι λοιπόν και γι' αυτό ίσως παρουσίασε κρίση ο Καραγκιόζης αυτή την εικοσαετία. Ο φτωχός έγινε συνώνυμο της βρισιάς σε κάποιο διάστημα.

Φ. Π. : Εσείς πως θέλετε να δείτε τον Καραγκιόζη σε δέκα χρόνια;

Α. Α. : Εγώ θα ήθελα να υπάρχουν περισσότεροι συνεχιστές, να υπάρχει συναγωνισμός ούτως ώστε να βελτιώνεται η τέχνη. Αυτό θα πρέπει με κάποιο τρόπο να το στηρίξει ποιο άλλο, το αρμόδιο υπουργείο, το υπουργείο πολιτισμού. Όσο όμως έχουμε φαινόμενα Ζαχόπουλου και ότι άλλο δεν έχει βγει στη φόρα και όλα αυτά έχουν αλισβερίσι είτε πολιτικής χροιάς, είτε του κολλητού, είτε της μίζας, δυστυχώς

αυτό πρέπει κάποτε να σταματήσει. Γιατί η Ελλάδα δεν πάει μπροστά με αυτά τα πράγματα. Το υπουργείο πολιτισμού θα μπορούσε να κάνει μια κίνηση να στηρίξει πέντε ή έξι μεμονωμένους καλλιτέχνες ή σχήματα, με ποιο τρόπο; Όχι να τους δώσει κάποια επιδότηση να τα φάνε κάποιοι τυχάρπαστοι ή κάποιοι μιζαδόροι. Να στηρίξει μόνιμες σκηνές. Να βρει κάποιους χώρους, να πάρει κάποιους καλλιτέχνες ή σχήματα και να πει, να ο χώρος, στο δίνω δωρεάν για δέκα είκοσι χρόνια, δημιουργήσε. Εμείς πονάμε στο χώρο. Από ένα σημείο και μετά με την ανοικοδόμηση της Αθήνας έκλεισαν τα καλοκαιρινά μαντράκια που συνήθως παιζόταν ο Καραγκιόζης και έγιναν πολυκατοικίες. Κανένας λαϊκός καλλιτέχνης δεν έχει την δύναμη να δώσει χρήματα για να παίξει Καραγκιόζη, που έχει προσιτό και φτηνό εισιτήριο και δεν έχει και το μεγάλο κέρδος. Έτσι λοιπόν σταμάτησαν τα μόνιμα θέατρα. Από την στιγμή που δεν υπάρχει μόνιμο θέατρο, το να υπάρχει βοηθός και να με ακολουθεί εμένα πότε στη Μυτιλήνη, πότε στη Χίο, πότε στη Κω, πότε στο Πειραιά και πότε στη Θεσσαλονίκη είναι δύσκολο, θα κουραστεί. Θα το κάνει μία παράσταση, δύο πέντε δέκα, θα κουραστεί και θα σταματήσει. Για να υπάρχουν μόνιμοι συνεχιστές χρειάζεται μόνιμος χώρος. Εάν στον Καραγκιόζη δώσουμε τα σωστά εφόδια σίγουρα θα διαπρέψει. Δηλαδή ήδη διαπρέπει. Εγώ σ' όσες παραστάσεις πηγαίνω έχει πολύ μεγάλη προσέλευση. Τον αγαπάει ο κόσμος τον Καραγκιόζη, τον θέλει.

Φ. Π. : Και είδαμε νωρίτερα στην παράσταση, το κοινό να συμμετέχει πάρα πολύ. Τα παιδιά συμμετέχουν και το χαίρονται.

Α. Α. : Και τα μικρά και τα μεγάλα παιδιά. (γέλια)

Φ. Π. : Απ' ότι είπατε, και τα εργαστήρια που κάνετε στην Αθήνα έχουν συμμετοχή, βλέπεται ενδιαφέρον. Οπότε πιστεύεται ότι ο Καραγκιόζης δεν πρέπει να μπει στο μουσείο, θα συνεχίσει να προσελκύει, αφού τα τελευταία χρόνια τα πράγματα πάνε καλύτερα, ο κόσμος θα συνεχίσει να βλέπει Καραγκιόζη ώστε να διαιωνιστεί η μνήμη του και οι νέοι άνθρωποι στο μέλλον να παρακολουθούν θέατρο σκιών;

Α. Α. : Εγώ πιστεύω ότι ο Καραγκιόζης θα συνεχιστεί, Γιατί ο κόσμος έχει βαρεθεί τις επιφανειακές ψυχαγωγίες, ζητάει κάτι βαθύτερο και ο Καραγκιόζης το έχει αυτό να το δώσει. Από εκεί και πέρα μπορεί να μην είναι το πιασάρικο θέμα με πολύ μεγάλη συμμετοχή αλλά έχει αγάπη.

Φ. Π. : Πως λοιπόν ο Καραγκιόζης μπορεί να συναγωνιστεί τους σύγχρονους τρόπους διασκέδασης των παιδιών;

Α. Α. : Ο Καραγκιόζης έχει κάτι ξεχωριστό, έχει την μαγεία της σκιάς. Είναι θέατρο σκιών. Σβήνουν τα φώτα, ανάβει ο μπερντές, φωτίζει και μεταφέρει μικρούς και μεγάλους σ' ένα κόσμο μαγικό και ονειρικό. Είναι το live, το ζωντανό, η επαφή που έχει ο καλλιτέχνης με το κοινό. Αυτό μπορεί να σου βγάλει πάρα πολύ ωραία πράγματα και μια ψυχαγωγία αγνή και ζεστή. Όσον αφορά τον Καραγκιόζη, το αν θα περάσει σ' ένα DVD, σε 3D ή στην τηλεόραση σαν ντοκιμαντέρ το επικροτώ, μπορεί να προωθήσει και την τέχνη του. Αλλά σαν παράσταση ο Καραγκιόζης παίζεται στην σκιά του, όλα τ' άλλα είναι ένα δείγμα.

Φ. Π. : Οπότε θα ήσασταν ανοιχτός να δείτε και να πείτε την γνώμη σας, ως έμπειρος καραγκιοζοπαίκτης, για το πώς σας φαίνεται ένας 3D Καραγκιόζης;

Α. Α. : Κοιτάζτε, το 3D έχει την τεχνική του, έχει μια τεχνοτροπία. Είναι διαφορετική από την τεχνοτροπία της σκιάς. Το αν μεταχειριστεί σ' ένα θέμα του το Καραγκιόζη ασφαλώς δεν με πειράζει, το να πούμε όμως ότι είναι πραγματικός Καραγκιόζης το 3D, δεν είναι.

Φ. Π. : Σας ευχαριστώ πολύ.

Α. Α. : Παρακαλώ.

1.5 Η παράσταση του Καραγκιόζη

1.5.1 Φιγούρες και μπερντές

Οι φιγούρες του θεάτρου σκιών θεωρούνται έργα λαϊκής τέχνης. Πολλές από αυτές θα βρούμε σε μουσεία αυτού του είδους και όχι άδικα, αφού είναι χειροποίητα και μοναδικά αντικείμενα.

Κάθε караγκιοζοπαίχτης είχε τις δικές του φιγούρες τις οποίες είχε φτιάξει μόνος του. Πέρα από λίγες καταγεγραμμένες περιπτώσεις που υπήρχαν καλοί σχεδιαστές και οι караγκιοζοπαίχτες δεν ήταν τόσο καλή στο σχεδιασμό της φιγούρας. Σε αυτές τις περιπτώσεις ανέθεταν στους σχεδιαστές την κατασκευή της φιγούρας. Ένας πολύ γνωστός σχεδιαστής, που του ανέθεταν πολλοί караγκιοζοπαίχτες τις φιγούρες τους είναι ο Γιάννης Διπλάρης ή Βυζανιάρης, υδραυλικός στο επάγγελμα. Έγινε γνωστός όταν χάρισε μια φιγούρα που είχε κατασκευάσει στον Μίμαρο, λόγω της μεγάλης επιτυχίας της φιγούρας καθιερώθηκε και αναλάμβανε δουλείες για πολλούς караγκιοζοπαίχτες, όπως μας ενημερώνει στ' απομνημονεύματά του ο Σ. Σπαθάρης.

Όπως είναι φανερό και από τις φωτογραφίες σε προηγούμενες σελίδες, οι φιγούρες των ίδιων προσώπων δεν ήταν ίδιες από καλλιτέχνη σε καλλιτέχνη. Κάθε караγκιοζοπαίχτης αποτύπωνε τον κάθε χαρακτήρα όπως αυτός πίστευε ότι ήταν καλύτερα και όπως αυτός μπορούσε να την σχεδιάσει. Υπάρχουν φόρμες που διατηρούνται από φιγούρα σε φιγούρα ώστε ο κόσμος να καταλαβαίνει για ποιον χαρακτήρα πρόκειται κάθε φορά, όπως για παράδειγμα η μύτη και η καμπούρα του Καραγκιόζη που απαντάτε σε όλες τις διαφορετικές εκδοχές του ήρωα. Αλλά τα χρώματα που χρησιμοποιούνταν, βοηθητικά αντικείμενα και ο σχεδιασμός διέφερε. Μερικοί караγκιοζοπαίχτες κέρδισαν το κοινό τους από τις πολύ ωραίες φιγούρες που είχαν στην παράσταση τους.

Επίσης οι φιγούρες είχαν και διαφορετικές εκδοχές στον ίδιο караγκιοζοπαίχτη. Εδώ αναφερόμαστε κυρίως στον πρωταγωνιστή του θεάτρου

σκιών, τον Καραγκιόζη. Ο Καραγκιόζης έχει εμφανιστεί με πολλές διαφορετικές ενδυμασίες στο μπερντέ. Έχει εμφανιστεί ως υπηρέτης, ως γιατρός, ως πασάς, μάγισσας, βλάχος, γυναίκα, καπετάνιος, γραφιάς με φράκο κ.α...Αυτό γινόταν για να είναι πιο πιστευτή η παράσταση αφού ο Καραγκιόζης σε κάθε έργο αναλάμβανε και διαφορετική δουλειά, έπρεπε λοιπόν και η ενδυμασία του να διαφέρει. Όπως χαρακτηριστικά γράφει ο ζωγράφος Ν. Νάκης « χίλιες και παραπάνω φιγούρες πρέπει να έχει ένας καλός καραγκιοζοπαίχτης για ν' ανταποκριθεί στο πλούσιο ρεπερτόριό του».

Όσων αφορά τα τεχνικά θέματα τώρα της φιγούρας, ήταν φτιαγμένες, στην αρχή, από τενεκέ και αποτελούνταν από πολλά κομμάτια. Τα πολλά τμήματα χρησιμοποιήθηκαν ώστε η φιγούρα να κινείται και να είναι πιο ρεαλιστική αφού λόγω της παράστασης περπατάει, χορεύει, δέρνει και άλλα ανάλογα τον χαρακτήρα. Το ότι ήταν φτιαγμένες από τενεκέ δεν αποδείχτηκε ιδιαίτερα πρακτικό, αφού ο τενεκές με την χρήση έκοβε τα κομμάτια σπάγκου που συνέδεαν τα τμήματα της φιγούρας. Έτσι αυτό το υλικό αντικαταστάθηκε το 1923 από διαφόρων ειδών δέρματα, σκληρό χαρτόνι και αργότερα από πλαστικό. Την αρχική αυτή αλλαγή, από τενεκέ σε δέρμα, έφερε στο θέατρο σκιών ο Μανωλόπουλος από την Αίγυπτο και όπως μας ενημερώνει Σπαθάρης, «το καλύτερο δέρμα για τις φιγούρες είναι του μικρού άσπρου μοσχαριού».

Αφού επιλεγεί το υλικό, σχεδιαστεί και κοπεί η φιγούρα έρχεται ή ώρα του βαψίματος. Το βάψιμο γίνεται με το κατάλληλο, ανάλογα με το υλικό, μελάνι. Για τις δερμάτινες φιγούρες χρησιμοποιούσαν χρώματα σινικής μελάνης. Μετά το βάψιμο ακολουθεί το τελικό στάδιο, η σύνδεση της φιγούρας. Ο σπάγκος αντικαταστάθηκε από διπλόκαρφα που συνδέουν την φιγούρα στο σημείο όπου έχει κλείδωση, στο σημείο δηλαδή όπου τα κομμάτια της φιγούρας έρχονται σ' επαφή.

Την φιγούρα χειρίζεται ο καραγκιοζοπαίχτης κρατώντας την από την σούστα που είναι συνδεδεμένη πάνω της. Πρόκειται για ένα μακρύ κομμάτι ξύλου, ή για τις πιο επαγγελματικές, μεταλλική ράβδος, που στο ένα άκρο έχει λαβή για να την κρατάει ο καλλιτέχνης και στο άλλο μεντεσέ που δένει στην φιγούρα. Με αυτό τον μεντεσέ πετυχαίνουν να μπορεί η φιγούρα να γυρίσει και από τις δύο μεριές, αριστερά και δεξιά, ανάλογα που θέλει να την στρέψει ο καραγκιοζοπαίχτης.

Ο μπερντές ή σκηνή του Καραγκιοζή, αποτελείται από ένα καλά τεντωμένο μισοδιάφανο, άσπρο πανί (που φωτίζεται από τη μεριά που παίζει ο καραγκιοζοπαίχτης). Κανονικά το πανί αυτό τεντώνεται πάνω σ' ένα ξύλινο σκελετό που το σχήμα του μοιάζει σαν ένα Π με μια δεύτερη, οριζόντια γραμμή. Οι φιγούρες ακουμπάνε στην ράμπα, μια σανίδα πλάτους τριάντα (30) εκατοστών, με ηλεκτρικές λάμπες των 100W κάθε 30-40 εκατοστά, περίπου, στερεωμένη στο ύψος της δεύτερης οριζόντιας γραμμής του Π. Όλος ο μπερντές σκεπάζεται γύρω από το φωτισμένο πανί με σκούρα πανιά που μπορεί και να ζωγραφιστούν. Τα πόδια του καραγκιοζοπαίχτη και των βοηθών του πατούν στο σανιδένιο πάλκο (δηλαδή ένα πάτωμα ή ένα χαμηλό τραπέζι). Αυτός είναι ο πιο πολύπλοκος αλλά οπωσδήποτε κι ο πιο σωστός τρόπος για να φτιαχτή ένας μπερντές. (Πάνος Καπετανίδης, ο μπερντές, www.karagkiozis.com/gr-deite.htm, 14/2/10). Το 1927 παρουσιάστηκε από τον καραγκιοζοπαίχτη της Θεσσαλονίκης, Χαρίλαο, οι δύο αλληπάλληλες σκηνές οι οποίες ανεβοκατεβαίνουν, όπως οι παλιότεροι πίνακες στα σχολεία. Αυτό χρησίμευε για ν' αλλάζει γρήγορα το σκηνικό και να συνεχίζεται η παράσταση.

1.5.2 Οπτικά και ηχητικά εφέ

Τα οπτικά και ηχητικά εφέ παίζουν μεγάλο ρόλο κατά την διάρκεια της παράστασης, βάζουν τους θεατές περισσότερο στο μαγικό κόσμο που προσπαθεί να τους εντάξει ο καλλιτέχνης. Λόγο των δυσκολιών της εποχής όλα τα εφέ στηρίζονται στην εφευρετικότητα του καραγκιοζοπαίχτη. Για παράδειγμα την βροχή την συμβόλιζαν με χαρτοπόλεμο που πετούσαν πίσω από τον μπερντέ και φαινόταν σαν να βρέχει. Για τους κεραυνούς τρεμόπαιζαν τα φώτα για τις βροντές χτύπαγαν τα πόδια τους στο ξύλινο πάτωμα. Όταν έπεφταν πυροβολισμοί χτύπαγαν ένα μεταλλικό ντενεκέ, πολλά εφέ που δεν μπορούσαν να δημιουργήσουν προσπαθούσαν να τα μιμηθούν με την φωνή. Χρειάζεται να αναλογιστεί κανείς πόσο λίγα μέσα διέθεταν τότε για να καταλάβει το μεγαλείο και την εφευρετικότητα αυτών των καλλιτεχνών και γιατί τους θεωρούν πολύπλευρα ταλέντα.

Πρέπει ν' αναφερθεί ότι όλες τις φωνές του θιάσου της κάνει ο ίδιος ο καραγκιοζοπαίχτης. Γι' αυτό ένα χαρακτηριστικό του είναι η μιμητική ικανότητα. Σύμφωνα με την Έλλη Παπαδημητρίου οι φωνές που υποδύεται ο καλλιτέχνης είναι τέσσερις πέντε κύριοι τόνοι. Μια φωνή πολύ επίσημη για τους Πασάδες, τους Βεζίρηδες και τους Μεγάλους Καπεταναίους. Την ίδια φωνή έχουν και οι χτυπημένοι από έρωτα ή από συμφορά, ίδιο μεγαλείο δηλαδή στο ανθρώπινο πάθος και στο μεγάλο αξίωμα. Μια φωνή τσιριχτή και τρεμουλιαστή για να υποδυθεί όλες τις γυναίκες. Μια του Χατζηαβάτη, του πρόθυμου ραγιά, κακομοίρική και μια τραχεία που την χρησιμοποιούσαν για τους φύλακες του σαραγιού. Αυτοί είναι οι βασικοί τόνοι χωρίς τις προφορές, τα παλικαρίσια Ρουμελιώτικα του Μπαρμπαγιώργου, τα Ζακυνθινιά του Νιόνιου, τα Εβραϊκά, τα Ποντιακά και τ' Αρβανίτικα. Η φωνή του Καραγκιόζη του ίδιου είναι χοντρή και βιαστική, έτοιμη για αστείο ή για κλάματα.

1.5.3 Τα μέρη της παράστασης

Η παράσταση του Καραγκιόζη είναι μια ιεροτελεστία όπως λένε οι καραγκιοζοπαίχτες. Σβήνουν τα φώτα, ανάβουν οι λάμπες, φωτίζεται ο μπερντές και μικροί και μεγάλοι μεταφέρονται σ' ένα κόσμο μαγικό. Όσο αυθόρμητο και μοναδικό δημιούργημα είναι κάθε παράσταση άλλο τόσο ακολουθεί ένα συγκεκριμένο μοτίβο. Το ελληνικό θέατρο σκιών βέβαια δεν είναι τόσο αυστηρό και άκαμπτο όσο το τουρκικό αλλά μπορούμε να διακρίνουμε κάποια συγκεκριμένα στάδια.

Για την ακρίβεια ο τουρκικός Καραγκιόζ έχει τέσσερα ,ή καμιά φορά πέντε βήματα, μέχρι την ολοκλήρωσή του. Το αν θα έχει τέσσερα ή πέντε εξαρτάτε από την διάρκεια των κομματιών. Όταν είναι σύντομα χρησιμοποιείται και πέμπτο.

Ξεκινάει με τον πρόλογο και συνεχίζει με τον διάλογο. Εδώ έχουμε την αλλαγή αν όλο το έργο πρόκειται να κρατήσει λίγο. Αν η διάρκεια είναι μικρή υπάρχει και δεύτερο κομμάτι διαλόγου που ονομάζεται Ενδιάμεσος διάλογος ή Περαιστικός διάλογος. Ακολουθεί η πλοκή που είναι το κύριο κομμάτι του έργου και εμφανίζονται όλοι οι εμπλεκόμενοι χαρακτήρες. Το έργο κλείνει με το τέλος στο

οποίο εμφανίζονται οι δύο πρωταγωνιστές καληνυχτίζοντας το κοινό. (Μυστακίδου, 1998, 33)

Στον ελληνικό Καραγκιόζη πριν την δράση του έργου ξεκινάει μ' έναν πρόλογο. Βγαίνει πρώτα ο Καραγκιόζης στην σκηνή χορεύοντας και τραγουδώντας, ακολουθεί ο Μπαρμπαγιώργος που καυγαδίζει με τον Βεληγκέκα μέχρι που ο δεύτερος φεύγει από την σκηνή. Μετά ο Καραγκιόζης μένει μόνος στην σκηνή για να καλωσορίσει το κοινό και ν' αναγγείλει το πρόγραμμα της βραδιάς. Η αναγγελία αυτή γίνεται με συγκεκριμένο διάλογο που όσα χρόνια και αν ακουστεί πάντα προκαλεί γέλιο.(Π. Ιωάννου, 2009, 23)

Ακολουθεί μια μικρή παύση κατά την οποία παίζουν χαρακτηριστικά τραγούδια και μετά ξεκινά το κυρίως μέρος της παράστασης. Οι πιο έμπειροι από τις παραστάσεις του Καραγκιόζη μπορούν να καταλάβουν ποιο πρόσωπο θα εμφανιστεί πρώτο στο μπερντέ αφού κάθε τραγούδι προλογίζει και ένα συγκεκριμένο πρόσωπο.

Ο διάλογος εξελίσσεται μεταξύ δύο προσώπων κάθε φορά τα οποία χειρίζεται ο καραγκιοζοπαίχτης. Μερικές φορές υπάρχουν και βουβά πρόσωπα στην σκηνή που κρατάει ο βοηθός πίσω από τον μπερντέ.

Η διάρκεια της παράστασης, πέρα από την προγραμματισμένη διάρκεια του κυρίως μέρους, εξαρτάτε από την διάθεση του καραγκιοζοπαίχτη αλλά και από την συμμετοχή του κοινού. Αφού πάντα βρίσκει έντεχνα τεχνάσματα ο καλλιτέχνης να επικοινωνήσει του ήρωες του με το κοινό στην πλατεία. Όπως έχει αναφερθεί και νωρίτερα, οι καραγκιοζοπαίχτες έχουν έτοιμες φόρμες που προκαλούν γέλιο για να εφαρμόσουν όταν θέλουν και πάλι να τονώσουν το ενδιαφέρον των θεατών αν κάτι θεωρήσουν ότι δεν πάει καλά στην παράσταση.

Η παράσταση κλείνει με τον Καραγκιόζη να καληνυχτίζει το κοινό και να δίνει ραντεβού για επόμενη παράσταση ενώ παίζουν και κλασικά τραγούδια του θεάτρου σκιών.

Μέρος δεύτερο

2.1 Τρισδιάστατα γραφικά

Τα τρισδιάστατα γραφικά είναι παντού, στις τελευταίες κινηματογραφικές επιτυχίες, στις τηλεοπτικές διαφημίσεις, στο internet ακόμα και στα περιοδικά. Για την ακρίβεια δεν υπάρχει τομέας που δεν έχει επηρεαστεί από την ψηφιακή τεχνολογία και σε αυτή την επανάσταση τα τρισδιάστατα γραφικά παίζουν πρωταρχικό ρόλο. (Danaher, 2001, σελ. 6)

Τα τρισδιάστατα γραφικά (3D graphics) είναι γραφικά τα οποία απεικονίζουν γεωμετρικά δεδομένα, αποθηκευμένα σε υπολογιστή, σε τρεις διαστάσεις με σκοπό την εκτέλεση υπολογισμών και φωτο-απόδοσης δισδιάστατων εικόνων. Αυτές οι εικόνες μπορούν να προβληθούν και το γεωμετρικό μοντέλο να χρησιμοποιηθεί για ζωντανή προβολή (real time viewing). (3D computer graphics, en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics#History, 17/2/10)

Τα τρισδιάστατα και δισδιάστατα γραφικά έχουν πολλά κοινά σημεία αλλά το κυριότερο είναι οι αλγόριθμοι δημιουργίας τους. Οι αλγόριθμοι είναι οι παρόμοιοι διότι στα 3D χειρίζεται δεδομένα τριών διαστάσεων σε οθόνη δύο διαστάσεων, οπότε ο υπολογιστής χρησιμοποιεί τους ίδιους αλγορίθμους για ν' αποδώσει το αποτέλεσμα. Κοινά χαρακτηριστικά σημεία τους είναι η χρήση από τα λογισμικά δημιουργίας τρισδιάστατων γραφικών αλγορίθμων που χρησιμοποιούνται για την φωτο-απόδοση στα προγράμματα δισδιάστατων γραφικών.

Υπάρχουν όμως και διαφορές. Ένα τρισδιάστατο μοντέλο είναι η μαθηματική αναπαράσταση ενός οποιουδήποτε μοντέλου σε τρεις διαστάσεις. Ένα μοντέλο δεν θεωρείτε γραφικό μέχρι να προβληθεί.

Χάρη στην τρισδιάστατη εκτύπωση τα τρισδιάστατα γραφικά δεν περιορίζονται μόνο στο περιβάλλον του υπολογιστή, αλλά είναι δυνατή και η κατασκευή των μοντέλων από διάφορα υλικά, συνήθως σιλικόνη ή πηλό, από έναν τρισδιάστατο εκτυπωτή. Οι τρισδιάστατοι εκτυπωτές αντικαθίστανται από τους ανθρώπους μερικές φορές όταν κατασκευάζουν σε μακέτες τα τρισδιάστατα γραφικά

που είχαν δημιουργήσει στον υπολογιστή. Ένα τρισδιάστατο μοντέλο μπορεί να προβληθεί επίσης και ως δισδιάστατη εικόνα μέσω της διαδικασίας rendering. (3D computer graphics, en.wikipedia.org/wiki/3D_computer_graphics#History, 17/2/10)

Στην τεχνολογία των τρισδιάστατων γραφικών τρεις είναι οι βασικοί τομείς εργασίας πάνω σ' ένα μοντέλο. Το modeling, το animation και το rendering. Θ' αναλυθούν στα επόμενα υποκεφάλαια.

2.1.1 Modeling (μοντελοποίηση)

Μοντελοποίηση ονομάζεται η διαδικασία κατά την οποία κατασκευάζονται με διάφορες τεχνικές, από βασικά γεωμετρικά σχήματα, τα τρισδιάστατα μοντέλα και τοποθετούνται στο χώρο.

Επίσης modeling μπορεί να γίνει και χωρίς την χρήση γεωμετρικών σχημάτων αλλά με την σάρωση, με την βοήθεια laser, πραγματικών αντικειμένων. Πρόκειται για έναν πολύ πιο ακριβό τρόπο που απαιτεί ειδική τεχνολογία και τεχνογνωσία και εφαρμόζεται σε συγκεκριμένες περιπτώσεις, π.χ. video games.

2.1.2 Animation

Το 3D animation είναι η διαδικασία δημιουργίας ταινιών με τρισδιάστατα γραφικά. Υπάρχουν πολλές τεχνικές για την δημιουργία ταινιών με τρισδιάστατα γραφικά. Η πιο διαδεδομένη είναι το keyframe animation το οποίο αποθηκεύει ιδιότητες ενός τρισδιάστατου μοντέλου σε ένα καρέ και σε επόμενο καρέ καταγράφει τις ιδιότητες που θα έχει αλλάξει το μοντέλο, δημιουργώντας στα ενδιάμεσα καρέ τις καταστάσεις για να μεταβεί από το πρώτο στο τελευταίο.

Δύο ακόμα διαδεδομένες τεχνικές είναι το inverse kinematics το οποίο χρησιμοποιείται για animation κυρίως μοντέλων που αναπαριστούν ζωντανούς

οργανισμούς μιας και βασίζεται σε bones (κόκαλα) και ανατομία. Τέλος υπάρχει και το motion capture όπου με την χρήση αισθητήρων και inverse kinematics καταγράφονται οι κινήσεις μοντέλων όπως αυτές γίνονται στην πραγματικότητα.

2.1.3 Rendering

Πρόκειται για μια από τις πιο απαιτητικές διαδικασίες στο χώρο των τρισδιάστατων γραφικών. Το rendering είναι η διαδικασία όπου μετατρέπεται ένα μοντέλο ή όλα τα δεδομένα που έχουμε δημιουργήσει σε μια δισδιάστατη εικόνα. Τα κύρια μέρη της διαδικασίας του rendering είναι η μεταφορά του φωτός (light transport), όπου φαίνεται στην τελική εικόνα πόσο φως μεταφέρεται από τις εικονικές πηγές στην σκηνή και σε κάθε μοντέλο. Κύριο μέρος επίσης είναι η διαδικασία του scattering, όπου φαίνεται πόσες επιφάνειες των μοντέλων αντιδρούν με το φως.

Κατά την διαδικασία αυτή επίσης φαίνεται και η υφή των τρισδιάστατων αντικειμένων ανάλογα με το texture (υφή) που έχει τοποθετηθεί σε αυτά.(Rendering, en.wikipedia.org/wiki/Rendering_(computer_graphics), 15/2/10)

2.1.4 Λογισμικά τρισδιάστατων γραφικών και ποια επιλέχθηκαν για την εφαρμογή

Υπάρχουν πάρα πολλά λογισμικά για την επεξεργασία τρισδιάστατων γραφικών αλλά σε αυτό το σημείο θα εξετάσουμε τα σημαντικότερα με κάποια βασικά τους στοιχεία και θ' αναφερθούμε ειδικότερα σε αυτά που επιλέχθηκαν για την εφαρμογή της διπλωματικής.

Στα κορυφαία λογισμικά περιλαμβάνονται το Maya(θεωρείται ένα από τα κορυφαία αν όχι το κορυφαίο στο χώρο, χρησιμοποιήθηκε σε ταινίες όπως το The Mummy), το Softimage XSI(ήταν ένα από τα πρώτα που σχεδιάστηκε λαμβάνοντας

τον χειριστή του πρώτα υπόψη), το Lightwave 3D(χρησιμοποιείται κατά κόρων στις ταινίες, στην τηλεόραση, στα παιχνίδια και στα multimedia επειδή παράγει καταπληκτικά ειδικά εφέ), το Cinema 4D(χρησιμοποιείται πολύ σε σχεδιασμό χαρακτήρων, στην τηλεόραση και για εκτυπωτικές δουλειές λόγω του ότι είναι πολύ γρήγορο στο render) και το 3D Studio Max(έχει χρησιμοποιηθεί πολύ στην βιομηχανία παιχνιδιών). Ένα λογισμικό τρισδιάστατων γραφικών δεν θα έδινε κανένα αποτέλεσμα αν δεν συνεργαζόταν με κάποιο εξειδικευμένο πρόγραμμα για render. Σχεδόν όλα τα προγράμματα έχουν ενσωματωμένο κάποιο πρόγραμμα για render, αλλά υπάρχουν και εξειδικευμένα για ακόμα καλύτερα αποτελέσματα. Αυτά είναι το Photorealistic RenderMan(δημιουργήθηκε από την Pixar για τις ταινίες της, όπως το Toy Story), το ElectricImage(χρησιμοποιήθηκε σε ταινίες όπως το Terminator 2, θεωρείται ένα από τα γρηγορότερα προγράμματα για render), το Mental Ray(χρησιμοποιείται κυρίως σε συνδυασμό με το XSI), το Lightscape(χρησιμοποιείται κυρίως για αρχιτεκτονικές εικόνες) και το POVray(είναι πολύ διάσημο λόγω του ότι είναι δωρεάν διαθέσιμο).(Danaher, 2001, 14-22)

Πέρα από τα προαναφερθέντα λογισμικά, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για οποιαδήποτε τρισδιάστατη εφαρμογή, πρέπει ν' αναφερθεί και το Poser που χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση χαρακτήρων, είτε στατικών, είτε εν κινήσει.

Τα περισσότερα λογισμικά που αναφέρονται παραπάνω απαιτούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές με πολύ μεγάλη υπολογιστική ισχύ, σχεδόν μηχανήματα ανέφικτο οικονομικά να έχω στην κατοχή μου. Γι' αυτό τον λόγο επιλέχθηκε το Cinema 4D, στην έκδοση R11, που ήταν δυνατόν να χειριστούν οι υπολογιστές που έχω στην διάθεσή μου. Το Cinema 4D περιέχει πρόγραμμα render από το οποίο, εκ του αποτελέσματος κρίνοντας, μείναμε αρκετά ικανοποιημένοι με τον κ. Χριστοδούλου. Επίσης το Cinema 4D είναι και το πρόγραμμα που χρησιμοποιήσαμε στα πλαίσια αυτού του μεταπτυχιακού και είμαι σε θέση να χειρίζομαι καλύτερα. Πέρα από αυτό όμως χρησιμοποιήθηκε και το Poser, στην έκδοση 7, για την καλύτερη απόδοση τμημάτων του μοντέλου του 3D Καραγκιόζη.

2.2 Τρισδιάστατη απεικόνιση της φιγούρας του Καραγκιόζη

Στόχος της διπλωματικής αυτής είναι η επιτυχής αναπαράσταση του Καραγκιόζη και του θεάτρου σκιών με την βοήθεια των τρισδιάστατων γραφικών. Αρχικά στοχεύαμε στο να καταφέρουμε να αναπαραστήσουμε ένα κομμάτι μιας παράστασης του θεάτρου σκιών, όχι παραπάνω από 5 έως 6 λεπτά. Δυστυχώς όμως αυτό κρίθηκε ανέφικτο λόγω των πολλών δυσκολιών που παρουσιάστηκαν κατά την δημιουργία της φιγούρας του Καραγκιόζη. Έτσι περιοριστήκαμε στο προσπάθεια της σωστής αναπαράστασης μόνο της φιγούρας.

Οι δυσκολίες αυτές έγκεινται στο γεγονός ότι το character design(σχεδιασμός χαρακτήρα) είναι από τους πιο δύσκολους τομείς στον χώρο των τρισδιάστατων γραφικών, ειδικά όταν πρόκειται για μια πρωτότυπη δημιουργία όπως στην συγκεκριμένη περίπτωση που δεν υπήρχε σημείο αναφοράς για τον Καραγκιόζη στον κόσμο των τριών διαστάσεων. Ως σημείο αναφοράς θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σχέδια του Καραγκιόζη με προοπτική που έχουν γίνει παλιότερα αλλά δεν παρείχαν σημαντική βοήθεια στο δικό μας σκοπό.(Θα αναλυθεί αργότερα γιατί δεν μπορούσαν να μας βοηθήσουν).

Επίσης η δυσκολία έγκειται στο γεγονός ότι ο συγγραφέας της διπλωματικής δεν είχε προηγούμενη εμπειρία στην μοντελοποίηση χαρακτήρων. Στόχος ήταν αυτή η εμπειρία ν' αποκτηθεί μέσω της διπλωματικής.

2.2.1 Υπολογιστές που χρησιμοποιήθηκαν

Για την υλοποίηση της εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν δύο υπολογιστές. Ένας iMac 24" (2.66 GHz Intel Core 2 Duo, 4 GB Ram, NVIDIA GeForce 9400M 256MB) και ένα HP Pavilion laptop (Intel Core 2 T5300 @ 1.73 GHz, 2 GB Ram, NVIDIA GeForce Go 7400 256 MB).

Στον iMac σχεδιάστηκε και επεξεργάστηκε το μοντέλο με την βοήθεια του Cinema 4D R11, τα texture είναι σχεδόν όλα σχεδιασμένα από την αρχή με την βοήθεια του Adobe Illustrator CS4 και του Adobe Photoshop CS4 στον iMac.

Το laptop χρησιμοποιήθηκε για το πρόγραμμα Poser 7, από το οποίο προήλθαν κομμάτια του τελικού μοντέλου και για την συγγραφή του κειμένου της διπλωματικής.

Αναλυτικότερα η μεθοδολογία της εργασίας θα παρουσιαστεί παρακάτω.

2.2.2 Προγράμματα που συνδύστηκαν

Για την διπλωματική αυτή συνεργάστηκαν τα ακόλουθα πρόγραμμα:

- Cinema 4D R11, λογισμικό επεξεργασίας τρισδιάστατων γραφικών
- Poser 7, λογισμικό τρισδιάστατων γραφικών για αναπαράσταση στατικών ή εν κινήσει ανθρώπινων μοντέλων
- Adobe Illustrator CS4, λογισμικό για την δημιουργία vector γραφικών
- Adobe Photoshop CS4, λογισμικό για την επεξεργασία εικόνας
- Sony Vegas, πρόγραμμα επεξεργασίας video αλλά χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία του ήχου
- Adobe After Effects CS4, πρόγραμμα επεξεργασίας κινούμενων γραφικών
- Adobe Premier CS4, πρόγραμμα επεξεργασίας video
- Adobe Flash CS4, χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία της παρουσίασης

Επίσης δοκιμάστηκαν τα:

- FaceGen, λογισμικό δημιουργίας 3D προσώπων με την βοήθεια φωτογραφιών, επειδή ήταν σε δοκιμαστική έκδοση (trial), τα αποτελέσματά του δεν ήταν ικανοποιητικά
- VrayBridge, render machine συμβατό με Cinema 4D, λόγω της πολυπλοκότητάς του δεν μπόρεσε να δοκιμαστεί εξονυχιστικά

2.2.3 Καραγκιόζης 3D

Για σχεδόν δύο αιώνες ο Καραγκιόζης έχει μεγαλώσει γενιές ολόκληρες ελλήνων και δικαίως κατέχει μια πολύ σημαντική θέση στην ελληνική λαϊκή παράδοση. Μέχρι τώρα τον γνωρίζαμε μόνο στον κόσμο της σκιάς και των δύο διαστάσεων. Μέσο αυτής της διπλωματικής γίνεται μια απόπειρα η φιγούρα του Καραγκιόζη ν' αποκτήσει και τρίτη διάσταση, να μπει στον κόσμο των 3D γραφικών.

Δεν πρόκειται για ένα εύκολο εγχείρημα αφού δεν έχει γίνει αντίστοιχη προσπάθεια στο παρελθόν. Μια απλή έρευνα στο διαδίκτυο θα πείσει οποιονδήποτε αμφιβάλει, αφού στις λέξεις 3D Καραγκιόζης δεν βρίσκει κανένα αποτέλεσμα που να έχει σχέση με τον Καραγκιόζη σε τρεις διαστάσεις.

Στόχος της διπλωματικής δεν είναι η δημιουργία μιας ρεαλιστικής ανθρώπινης φιγούρας που θα μοιάζει εμφανισιακά στον Καραγκιόζη αλλά κατά τα' άλλα θα αντιδρά σαν ένας πραγματικός άνθρωπος. Αλλά η μετατροπή του Καραγκιόζη από όπως τον έχουμε γνωρίσει στο θέατρο σκιών(2D) σε χαρακτήρα τριών διαστάσεων.

Θα μπορούσε να θεωρηθεί εύκολο το πρώτο εγχείρημα, δηλαδή η δημιουργία μιας ρεαλιστικής ανθρώπινης φιγούρας που να μοιάζει στον Καραγκιόζη, αν αναλογιστεί κανείς ότι πλέον έχουν φτιαχτεί χιλιάδες ανθρώπινες ή ανθρωπόμορφες φιγούρες ανά τον κόσμο από τους σχεδιαστές τρισδιάστατων γραφικών. Τόσες πολλές που πλέον δεν είναι δύσκολο να βρει κάποιος μια, ακόμα και δωρεάν, και να την χρησιμοποιήσει στο project του.

Στόχος ήταν λοιπόν το τελικό αποτέλεσμα να θυμίζει σε όλους τους χρήστες τον ήρωα των παιδικών τους χρόνων. Αυτό μπορούσε να επιτευχθεί δημιουργώντας ένα μοντέλο που όταν το δει κάποιος από το πλάι να μοιάζει όσο το δυνατόν περισσότερο με την αρχική φιγούρα. Έπρεπε λοιπόν να διατηρηθεί το μακρύ χέρι του Καραγκιόζη (που έχει και συμβολική αξία), τα χαρακτηριστικά του προσώπου του, η γραφική του καμπούρα, τα ρούχα του και φυσικά η αντιπροσωπευτική κίνησή του.

2.2.4 Διαδικασία δημιουργίας της φιγούρας, ανατομία

Πρώτα απ' όλα έπρεπε να βρεθεί μια φιγούρα που θα χρησίμευε ως σημείο αναφοράς για το μοντέλο που θα σχεδιαζόταν. Όπως έχει αναφερθεί παραπάνω και μπορεί κανείς εύκολα να καταλάβει από τις φωτογραφίες, ο Καραγκιόζης δεν έχει μια και μοναδική απεικόνιση. Ο κάθε καραγκιοζοπαίχτης έχει την δικιά του φιγούρα η οποία έχει και πολλές παραλλαγές στα ρούχα για να εξυπηρετεί τις ανάγκες της παράστασης.

Έτσι αποφασίστηκε αρχικά να κρατηθούν τα βασικά χαρακτηριστικά, που κάνουν μια φιγούρα, τον Καραγκιόζη, και μετέπειτα να δημιουργηθούν τα υπόλοιπα κομμάτια ακολουθώντας ένα αντιπροσωπευτικό δείγμα. Ως δείγμα επιλέχθηκε η εικ.3 (της παρούσας διπλωματικής) γιατί θεωρήθηκε και η πιο εύκολη να δημιουργηθεί αλλά και επειδή είναι πιο ευδιάκριτα τα αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά του Καραγκιόζη.

Οι πλειοψηφία των βασικών χαρακτηριστικών του Καραγκιόζη εντοπίζονται στο κεφάλι του μοντέλου. Ο ήρωας έχει χαρακτηριστικά μεγάλη μύτη και κούτελο. Έχει λίγα μαλλιά στο πίσω μέρος του κεφαλιού και μικρό, σχεδόν ανύπαρκτο λαιμό. Έχει πονηρό βλέμμα και μεγάλα μάτια και ένα ειρωνικό, μελαγχολικό χαμόγελο στα χείλη.

Κατεβαίνοντας πιο κάτω στη φιγούρα δεν μπορεί κανείς να μην παρατηρήσει την μεγάλη καμπούρα (έχει συμβολικό χαρακτήρα). Τα ρούχα του έχουν μπαλώματα και φοράει άσπρο πουκάμισο με ένα πράσινο γιλέκο από πάνω. Το πουκάμισο είναι

ανοιχτό στο στήθος. Στην μέση φοράει ένα κόκκινο πλατύ ζωνάρι. Τα πόδια του είναι ξυπόλυτα και από το γόνατο και πάνω φοράει παντελόνι ίδιου χρώματος με το γιλέκο το οποίο έχει και αυτό μπαλώματα.

Θα ήταν αδύνατο να μην δοθεί βάση στις αναλογίες του σώματός του, αν και αυτό είναι ένα σημείο που χρειάζεται αρκετή συζήτηση.

Όταν οι караγκιοζοπαίχτες δημιουργούσαν τις φιγούρες, δεν της σχεδίαζαν σαν να τις βλέπεις ακριβώς από το πλάι. Μπορεί αυτή να είναι η πρώτη εντύπωση που προκαλείται στον θεατή, αλλά αν παρατηρήσει κάποιος καλύτερα θα δει ότι ο κορμός του σώματος, το πάνω μέρος δηλαδή και τα πόδια, μέχρι το γόνατο, είναι σχεδιασμένα με κάποια προοπτική. Γεγονός που δεν συναντάται στο σχεδιασμό του κεφαλιού, των χεριών και των ποδιών, από το γόνατο και κάτω. Αυτός ο σχεδιασμός δημιουργεί την αίσθηση της περιέργης μορφής του Καραγκιόζη και των δυσαναλογιών του.

Αυτό το γεγονός έπρεπε με κάποιο τρόπο ν' αντιμετωπιστεί. Αν σχεδιαζόταν το μοντέλο με αναλογίες στηριζόμενες στην προοπτική που χρησιμοποιούσαν οι караγκιοζοπαίχτες, το αποτέλεσμα δεν θα ήταν αντιπροσωπευτικό του Καραγκιόζη. Αν πάλι σχεδιαζόταν στηριζόμενο στις αναλογίες των ποδιών και των χεριών πάλι το αποτέλεσμα δεν θα ήταν πιστευτό. Έτσι προτιμήθηκε να τηρηθούν οι αναλογίες όπως τις αντιλαμβάνεται ο Θεατής. Με αυτό τον τρόπο το μοντέλο διατηρεί την δυσμορφία του Καραγκιόζη που έχουμε στο μυαλό μας.

Το αποτέλεσμα αυτού του συμπεράσματος είναι ένα τρισδιάστατο μοντέλο με μεγαλύτερο του κανονικού κεφάλι. Το μακρύ χέρι φτάνει σε μήκος σχεδόν μέχρι το γόνατο και το χέρι της εσωτερικής πλευράς δημιουργεί ορθή γωνία και είναι κολλημένο στο κορμό της φιγούρας. Στο κάτω μέρος του σώματος τα πόδια είναι ενωμένα μέχρι το γόνατο, ενώ από εκεί και κάτω κουνιούνται ελεύθερα και είναι χαρακτηριστικά μεγαλύτερα απ' ότι θα ήταν αν το μοντέλο ήταν ρεαλιστικό.

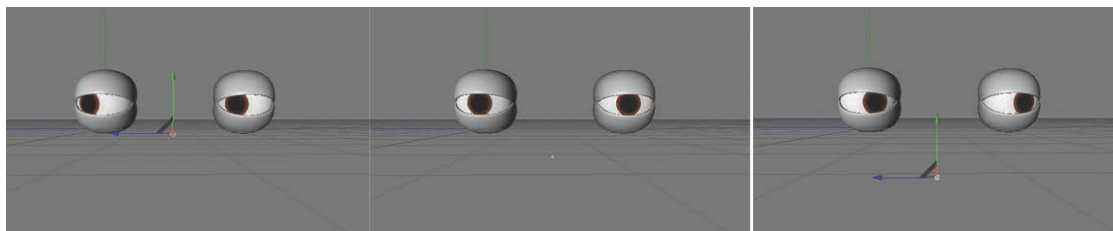
Η φιγούρα του Καραγκιόζη έχει τέσσερις συνδέσεις αν εκλάβουμε το μακρύ χέρι ως ένα κομμάτι. Το κεφάλι, το πάνω μέρος του σώματος και το μικρό χέρι είναι ενωμένα σ' ένα αντικείμενο και κινούνται όλα μαζί. Στον δεξί ώμο συνδέεται το μακρύ χέρι που κουνιέται όπως το πραγματικό χέρι της φιγούρας στο θέατρο σκιών.

Στην μέση του σώματος συνδέεται το κάτω μέρος της φιγούρας. Αυτό αποτελείται από ένα ενιαίο κομμάτι από την μέση ως το γόνατο και από κει και κάτω συνδέονται δύο ξεχωριστά κομμάτια που κινούνται ελεύθερα.

2.2.5 Διαδικασία δημιουργίας της φιγούρας, μοντελοποίηση

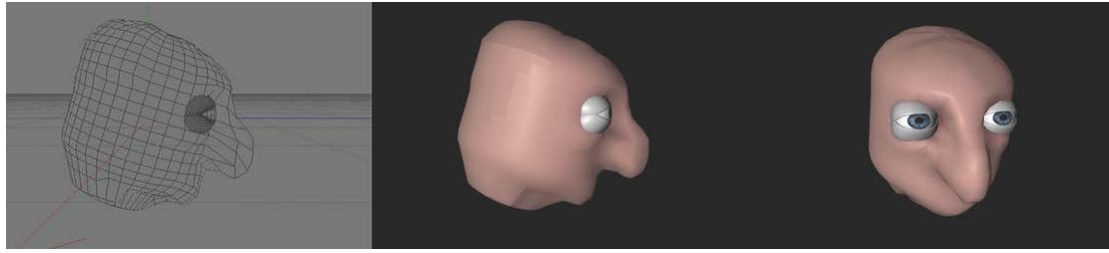
Αρχικά η προσπάθεια μοντελοποίησης ξεκίνησε στο λογισμικό Cinema 4D. Πρωταρχικός στόχος ήταν η δημιουργία του κεφαλιού της φιγούρας, για το οποίο δαπανήθηκε και ο περισσότερος χρόνος.

Τα μάτια του μοντέλου δημιουργήθηκαν πρώτα βάση των πρώτων tutorials που εφαρμόζει κανείς για να μάθει να χειρίζεται το Cinema 4D. Σε αυτά όμως έχει χρησιμοποιηθεί και το tag Xpresso βάσει του οποίου καταφέραμε με ένα handler να κοιτάνε και τα δύο στο ίδιο σημείο και να κινούνται παράλληλα.(εικ.30)



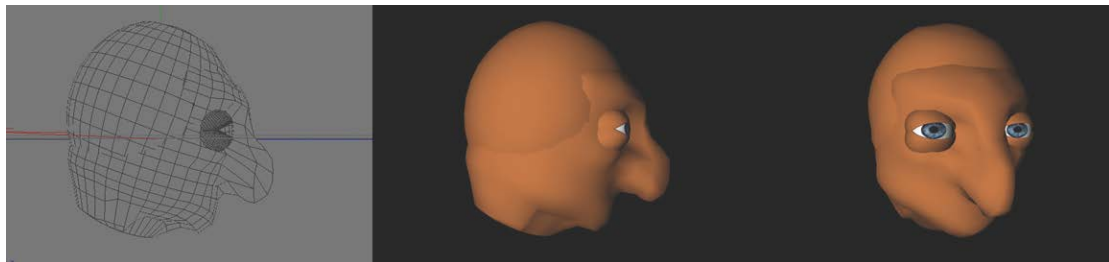
Εικόνα 30

Η μοντελοποίηση ξεκίνησε από ένα βασικό αντικείμενο (primitive object), την κάψουλα. Βρίσκεται στην βασική καρτέλα των αντικειμένων, object<primitive<capsule. Παραποιώντας αυτό το αντικείμενο με polygon modeling προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε το βασικό σχήμα του κεφαλιού του Καραγκιόζη. Τα μάτια ήταν τελειωμένα πρόσκαιρα γι' αυτή την φάση και είχαν τοποθετηθεί στην θέση τους για να έχουμε μια πιο πλήρη εικόνα του μοντέλου. Έχει εφαρμοστεί texture ανθρώπινου δέρματος από την βιβλιοθήκη του Cinema 4D(εικ.31)



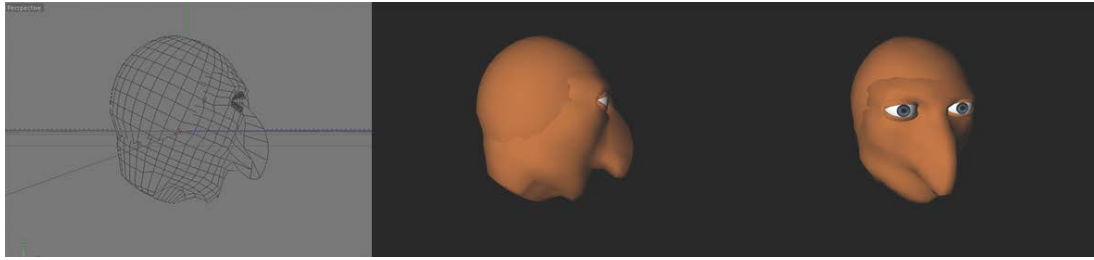
Εικόνα 31

Για να αποδοθεί η σφαιρικότητα του πίσω μέρος του κεφαλιού του Καραγκιόζη και αφού αυτή δεν μπορούσε να επιτευχθεί με το capsule, χρησιμοποιήθηκε και τμήμα μιας σφαίρας που με τις κατάλληλες αλλαγές έδωσε με το αρχικό αντικείμενο. Επίσης έχουν γίνει διορθώσεις σε όλο το κεφάλι προσπαθώντας να φτάσουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Έχει εφαρμοστεί texture φτιαγμένο εξολοκλήρου στο Illustrator.(εικ.32)



Εικόνα 32

Ακολούθησαν πάρα πολλές παραμετροποιήσεις προσπαθώντας το κεφάλι του μοντέλου να μοιάσει όσο περισσότερο γίνεται στο κεφάλι του Καραγκιόζη αλλά και να ενωθούν τα τρία διαφορετικά αντικείμενα που σχηματίζουν το κεφάλι, το αρχικό capsule, η σφαίρα και τα μάτια. Από αυτό το σημείο η μύτη αρχίζει να πλησιάζει ένα αρκετά ικανοποιητικό σημείο.(εικ.33)



Εικόνα 33

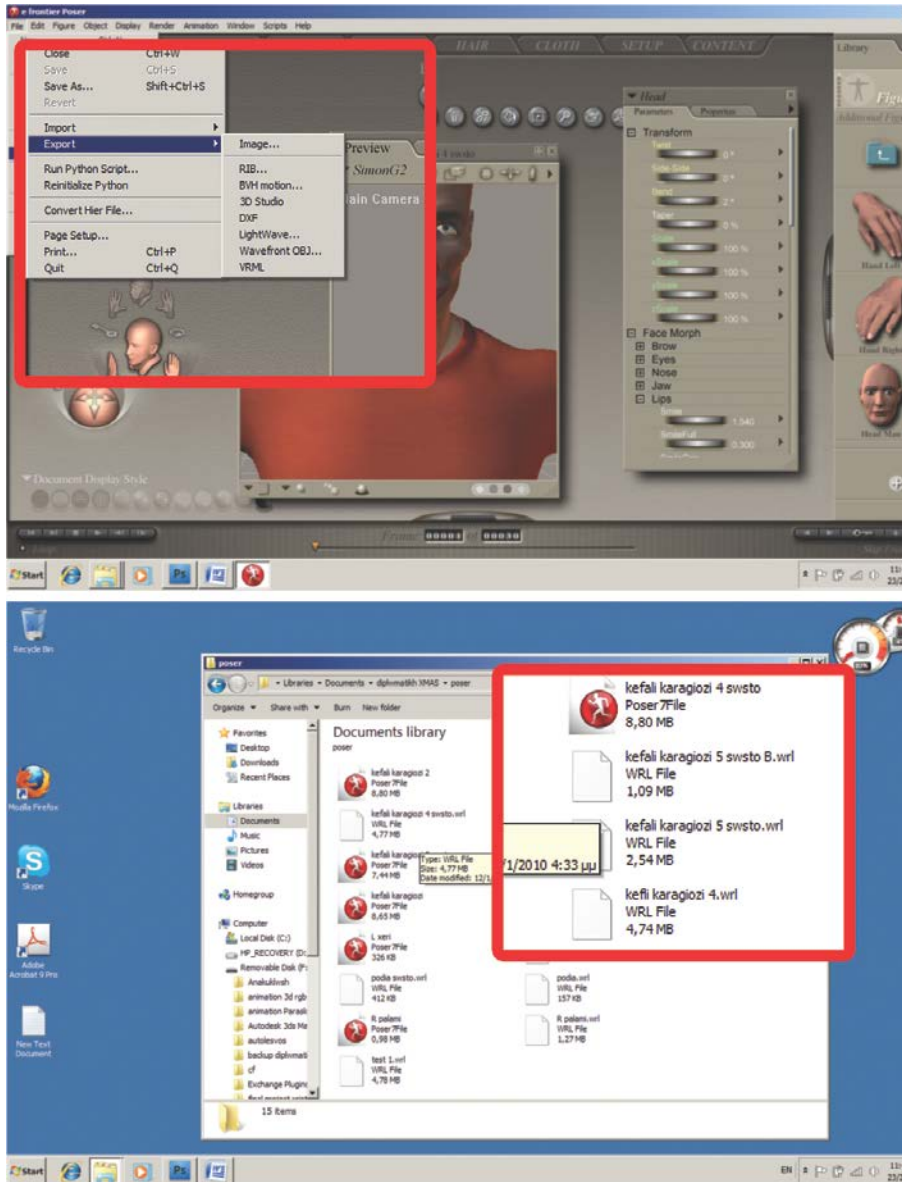
Σε αυτό το σημείο έχει δαπανηθεί ήδη πολύτιμος χρόνος χωρίς να έχουν επιτευχθεί τα προσδοκώμενα αποτελέσματα. Γι' αυτό ξεκινήσαμε να εξετάζουμε το ενδεχόμενο το κεφάλι του μοντέλου να δημιουργηθεί στο Poser και μετά να εισαχθεί στο Cinema 4D για περαιτέρω αλλαγές. Είναι αλήθεια πως κάποιος σχεδιαστής πρέπει να είναι πολύ έμπειρος για να πετύχει ,στο character design, ειδικά στο κεφάλι, την πιστότητα που μπορεί να πετύχει το Poser. Για τους λόγους λοιπόν της έλλειψης εμπειρίας και άφθονου χρόνου, μεταφερόμαστε στο Poser 7 προσπαθώντας να δημιουργήσουμε εκεί το κεφάλι του μοντέλου του Καραγκιόζη. Χρειάστηκαν τέσσερις διαφορετικές απόπειρες για να καταλήξουμε σ' ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. (εικ.34)



Εικόνα 34

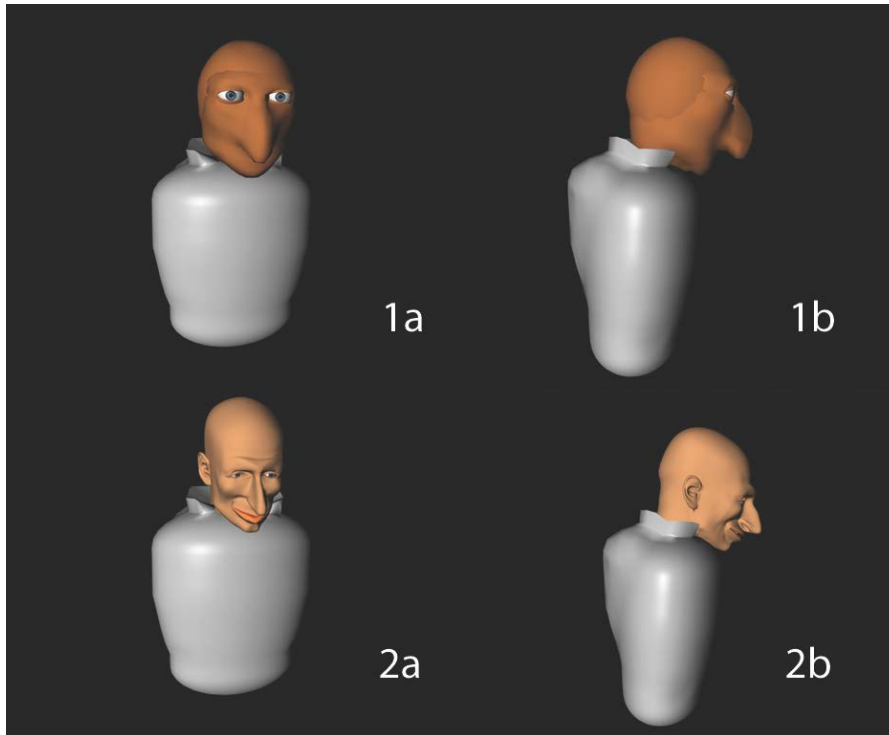
Το αποτέλεσμα βέβαια από το Poser άλλαξε αρκετά και στο Cinema 4D αλλά αρχικά να δούμε πως εισήχθηκε σε αυτό το πρόγραμμα.

Όταν ολοκληρώθηκε η δημιουργία του κεφαλιού στο Poser ήρθε η ώρα για το export. Το Poser δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε ποιο μέρος του σώματος θέλουμε να εξάγουμε από το πρόγραμμα, έτσι επιλέγεται το κεφάλι και ο λαιμός γιατί τα υπόλοιπα θα σχεδιαστούν στο Cinema 4D. Το Poser έχει δυνατότητα να εξάγει αρχεία VRML, ανάμεσα σ' όλα τ' άλλα, τα οποία είναι σε θέση να αναγνωρίσει το Cinema 4D. Τα αρχεία αυτά εμφανίζονται με κατάληξη .wrl στο φάκελο που αποθηκεύονται. (εικ.35)



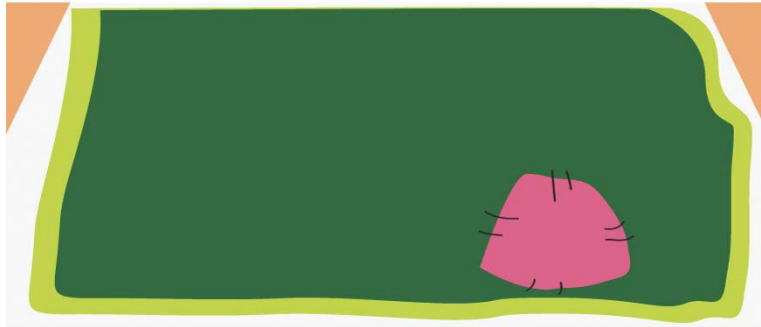
Εικόνα 35

Επειδή έχει δαπανηθεί ήδη πολύς χρόνος για το κεφάλι της φιγούρας, αποφασίζουμε να προχωρήσουμε στην δημιουργία άλλου τμήματος του σώματος στο Cinema 4D. Το κεφάλι έχει φτάσει σ' ένα αρκετά ικανοποιητικό βαθμό αλλά χρειάζονται ακόμα διορθώσεις. Το επόμενο τμήμα του σώματος που σχεδιάζεται είναι ο κορμός του σώματος μέχρι την μέση. Και σε αυτή την περίπτωση ξεκινάμε από ένα capsule που παραποιώντας το αρχίζει να σχηματίζεται το κύριο μέρος του Καραγκιόζη. Σε αυτό το σημείο ενώνουμε και το κεφάλι που δημιουργήσαμε στο Poser αλλά και αυτό από το Cinema 4D για να έχουμε μια ολοκληρωτική εικόνα του μοντέλου μέχρι στιγμής.(εικ.36).



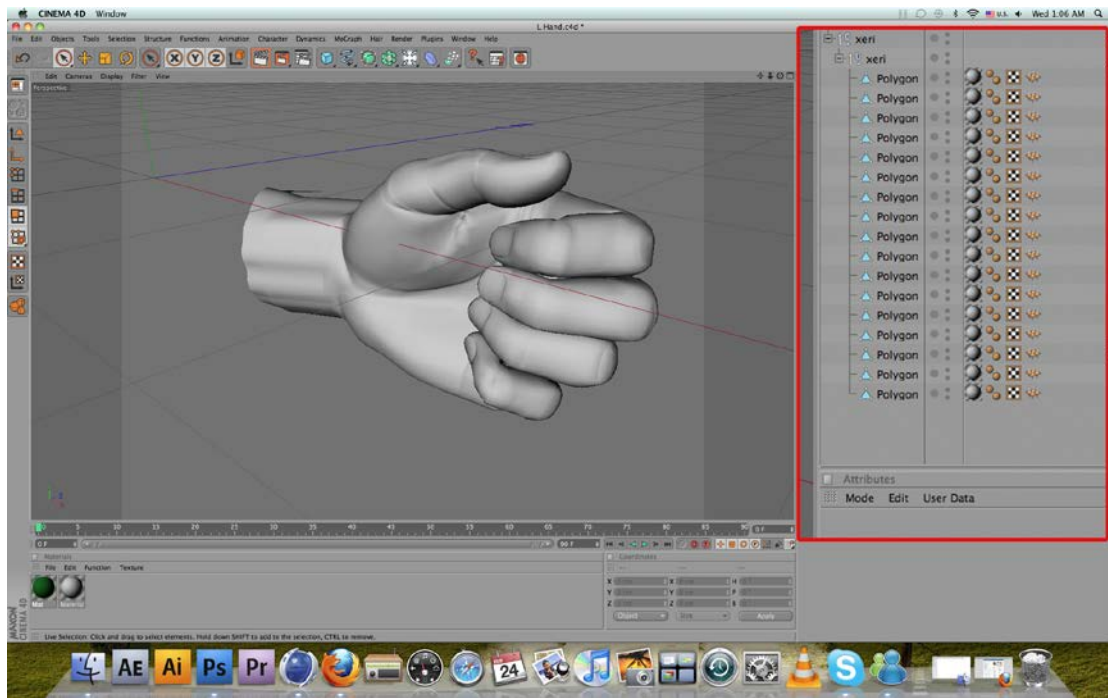
Εικόνα 36

Η καμπούρα αρχίζει να εμφανίζεται, ο γιακάς του πουκαμίσου έχει σχηματιστή και ένα πρόχειρο texture εφαρμόζεται για να βοηθήσει στην παραποίηση των επιφανειών. Αυτό το texture σχεδιάστηκε εξολοκλήρου στο Illustrator.(εικ.37)



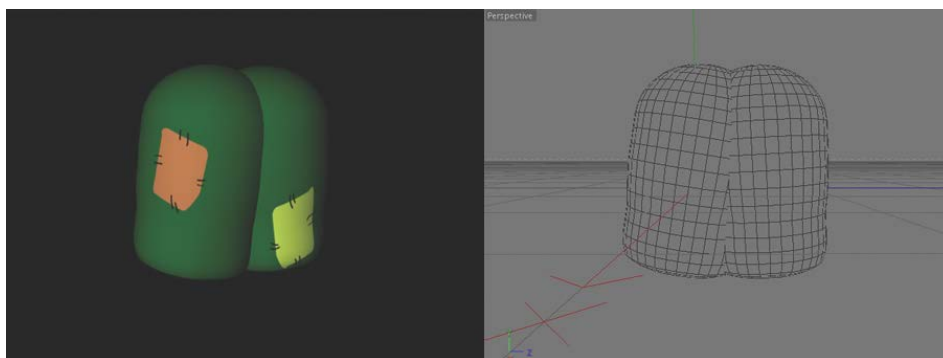
Εικόνα 37

Πρέπει ν' αναφερθεί πως στο Cinema 4D για να ενσωματωθεί σε μία σκηνή κάτι που έχουμε φτιάξει σε άλλη ακολουθούμε την εξής διαδικασία : File<Merge και βρίσκουμε το αρχείο που ψάχνουμε. Το μοντέλο που εισάγουμε από το Poser θα εμφανιστεί σε διαφορετικό μέγεθος από τα υπόλοιπα της σκηνής και με το scale θα πρέπει να το φέρουμε στις αναλογίες που θέλουμε. Επίσης στις συγκεκριμένες περιπτώσεις αυτής της διπλωματικής τα εισαγόμενα από το Poser αντικείμενα εντάσσονταν διαιρεμένα σε πολλά layer, αυτό βέβαια βοηθάει στο να μπορούμε να χειριστούμε ξεχωριστά τμήματα του αντικειμένου. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι δεν έχουν χαρακτηριστικές ονομασίες για να αντιλαμβανόμαστε αμέσως για ποιο πρόκειται.(εικ.38)



Εικόνα 38

Σε αυτό το χρονικό σημείο της διπλωματικής αρχίζουν πολλά κομμάτια να επεξεργάζονται ταυτόχρονα λόγω έλλειψης χρόνου. Οπότε πριν τελειώσει το πάνω μέρος του σώματος, δημιουργείται το κάτω μέχρι το γόνατο, το οποίο ήταν και από τα πιο εύκολα. Για άλλη μια φορά η αρχική δομική μας μονάδα ήταν το capsule. Το κάτω μέρος αποτελείται από δύο capsules που εφάπτονται από πάνω μέχρι κάτω, αλλά στο πάνω μέρος η μία μπαίνει και μέσα στην άλλη. (εικ.39). Στο texture αυτού του μέρους έχει χρησιμοποιηθεί το ίδιο χρώμα που χρησιμοποιήθηκε και στο γιλέκο του πάνω μέρους.

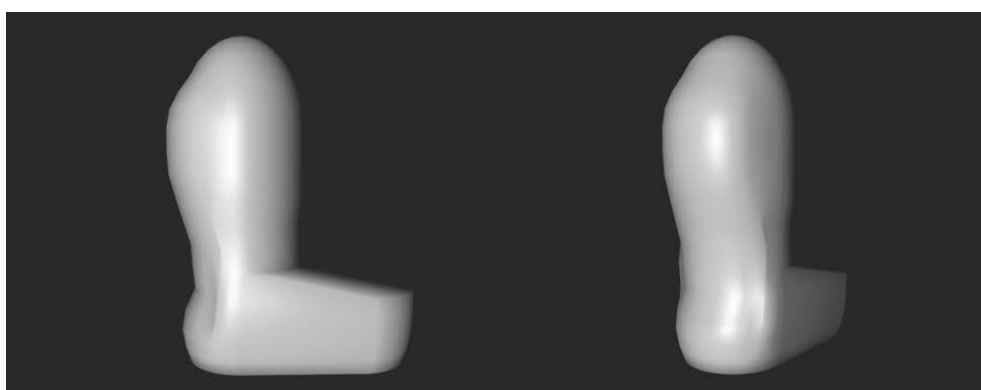


Εικόνα 39

Αφού είχε σχεδιαστεί το κάτω μέρος του σώματος μέχρι το γόνατο και ήμασταν ικανοποιημένοι από το αποτέλεσμα προχωρήσαμε στο σχεδιασμό του άλλου

τμήματος του ποδιού, από το γόνατο και κάτω. Πρόκειται για δύο τμήματα, το αριστερό και το δεξί πόδι που κινούνται ελεύθερα όπως έχει αναφερθεί σε προηγούμενο κομμάτι της διπλωματικής.

Σε αυτό το σημείο αντιμετωπίσαμε άλλη μία δυσκολία που ελλείπει χρόνου έπρεπε ν' αντιμετωπιστεί γρήγορα. Η φιγούρα που χρησιμοποιήσαμε ως σημείο αναφοράς είχε πολύ ρεαλιστικά πόδια με εμφανή γράμμωση (εικ.3). Έγινε προσπάθεια σχεδιασμού τους με την βοήθεια του Cinema 4D αλλά ήταν ένα αρκετά δύσκολο εγχείρημα. Στο πίσω μέρος του ποδιού, στην γάμπα, το αποτέλεσμα ήταν ικανοποιητικό. Αλλά στο μπροστινό που έπρεπε να σχεδιαστούν και δάχτυλα τα αποτελέσματα ήταν πολύ απογοητευτικά και αρκετά μακριά από το ρεαλιστικό αποτέλεσμα που ζητάγαμε (εικ.40).



Εικόνα 40

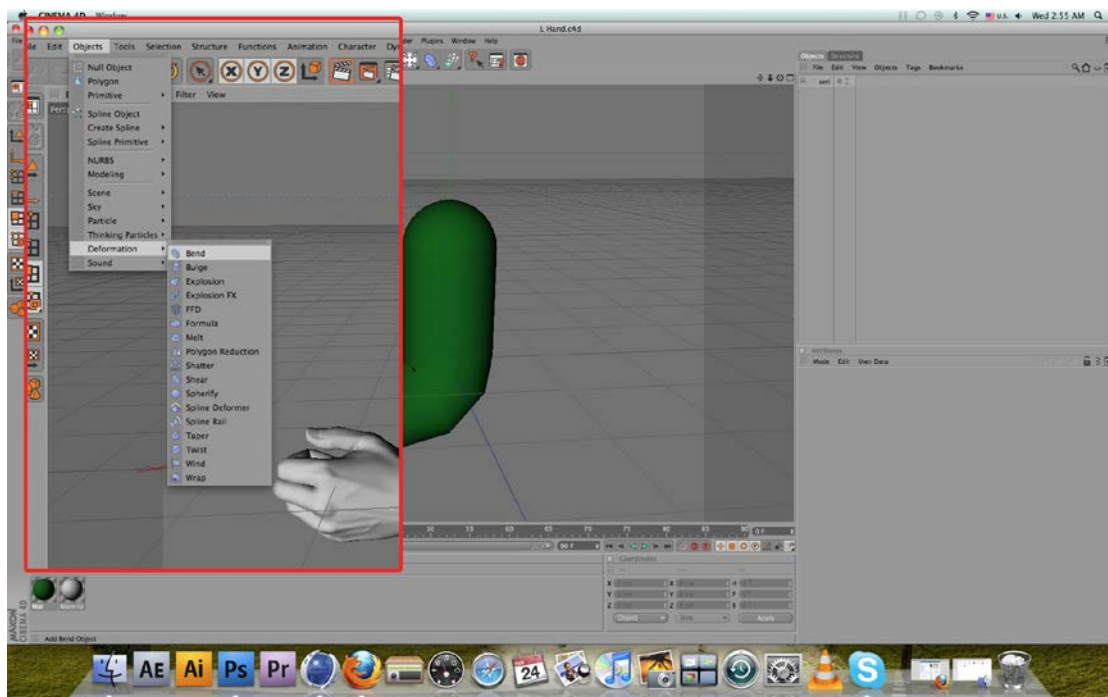
Έτσι λοιπόν καταφύγαμε στην βοήθεια του Poser θα μας επέτρεπε γρήγορα να έχουμε τα ρεαλιστικά πόδια που ζητάγαμε. Φυσικά τα .wrl αρχεία που πείραμε από το Poser άλλαξαν αρκετά στο Cinema 4D γιατί έπρεπε να έχουν και μια ελαφρός αστεία εμφάνιση.(εικ.41). Το αστείο στα πόδια εμφανίζεται όταν συνδεθούν με το υπόλοιπο μοντέλο.



Εικόνα 41

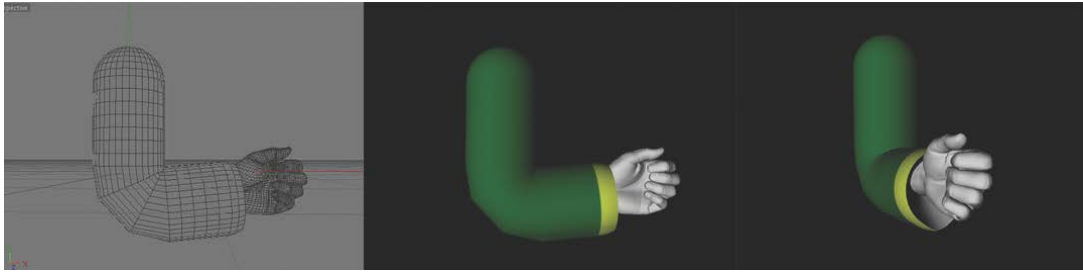
Πριν πάμε στην σύνδεση του μοντέλου πρέπει ακόμα να σχεδιαστούν το αριστερό ακίνητο χέρι του Καραγκιόζη και το δεξί, μακρύ χέρι, που ήταν και το πιο δύσκολο λόγω τεχνοτροπίας στο μοντέλο.

Για το αριστερό χέρι από τον ώμο μέχρι τον καρπό χρησιμοποιήθηκε ένα capsule. Αφού σχηματίστηκε, πείρε την βασική μορφή του μανικιού, χρησιμοποιήθηκε ένας εργαλείο παραμόρφωσης (deformer), το Bend. Αυτό χρησιμοποιείται για να δώσει κλίση σ' ένα αντικείμενο προς την μεριά που θέλουμε και για όσες μοίρες θέλουμε. Για να το χρησιμοποιήσει κάποιος πρέπει να ψάξει στα βασικά κουμπιά και συγκεκριμένα : Objects<Deformation<Bend.Υπάρχουν και άλλα εργαλεία παραμόρφωσης με διάφορα αποτελέσματα αλλά δεν χρειάζονται στην δικιά μας περίπτωση.(εικ.42)



Εικόνα 42

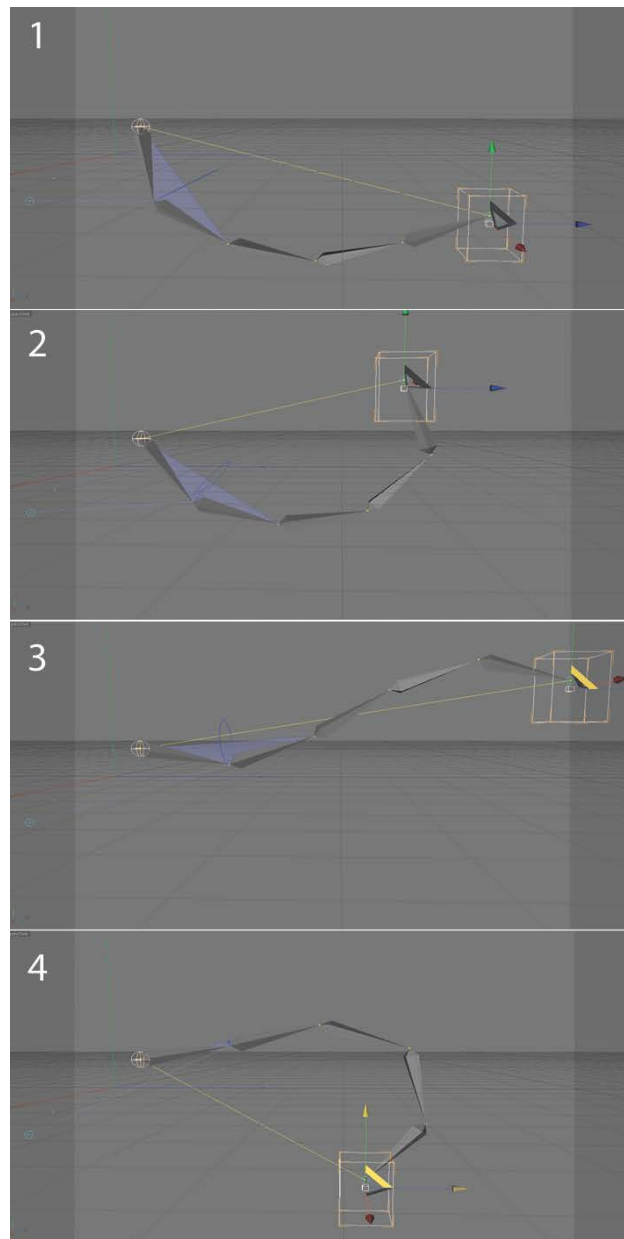
Για τον καρπό και κάτω χρησιμοποιήθηκε το Poser για αντίστοιχο λόγο με τα πόδια. Έπρεπε τα δάχτυλα να είναι σε συγκεκριμένη στάση που δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί με μοντελοποίηση στο Cinema 4D από το μηδέν. Σε αντίθεση με το κεφάλι και τα πόδια που επίσης προέρχονται από το Poser αυτό το αντικείμενο δεν έχει αλλάξει πολύ στο Cinema 4D, σχεδόν έχει χρησιμοποιηθεί αυτούσιο. Μόνο ο καρπός έχει επιμηκυνθεί για να εισχωρεί καλύτερα στο μανίκι.(εικ.43)



Εικόνα 43

Τελευταίο απέμεινε το μακρύ χέρι του Καραγκιόζη. Το πιο δύσκολο σημείο αυτής της διπλωματικής γιατί χρησιμοποιεί μια τεχνοτροπία που δεν μας χρειάστηκε κάπου αλλού μέχρι τώρα. Το χέρι χρειαζόταν να έχει σκελετό, bones στην γλώσσα των τρισδιάστατων γραφικών.

Χρειαζόταν να έχει σκελετό διότι η κίνηση που θα χρειαστεί να κάνει είναι πολύπλοκη και δεν θα μπορούσε με τίποτα να επιτευχθεί χωρίς αυτή την τεχνολογία. Αν προσπαθούσαμε να την προσομοιώσουμε αλλάζοντας κάθε φορά το position και το rotation καθενός από τα εμπλεκόμενα κομμάτια σίγουρα θα δουλεύαμε για πάρα πολύ καιρό και στο τέλος θα είχαμε ένα αποτέλεσμα που δεν θα είχε καμία σχέση με το αναμενόμενο. Επί της ουσίας δημιουργούμε μια ακολουθία από bones, όπου το ένα επηρεάζεται από το προηγούμενο, ορίζουμε ένα χώρο στον οποίο μπορεί να κινηθεί ο σκελετός και δημιουργούμε στο τέλος ένα χειριστήριο (handler) στην άκρη του τελευταίου κόκαλου. Μετακινώντας αυτό το χειριστήριο ξεκινάμε μια αλυσιδωτή αντίδραση σε όλο το μήκος του σκελετού (εικ.44). Το πλεονέκτημα μας είναι ότι δεν χρειάζεται να καθορίσουμε πλέον τις θέσεις των ενδιάμεσων συνδέσμων αφού μετακινούνται ανάλογα με την κίνηση του handler.

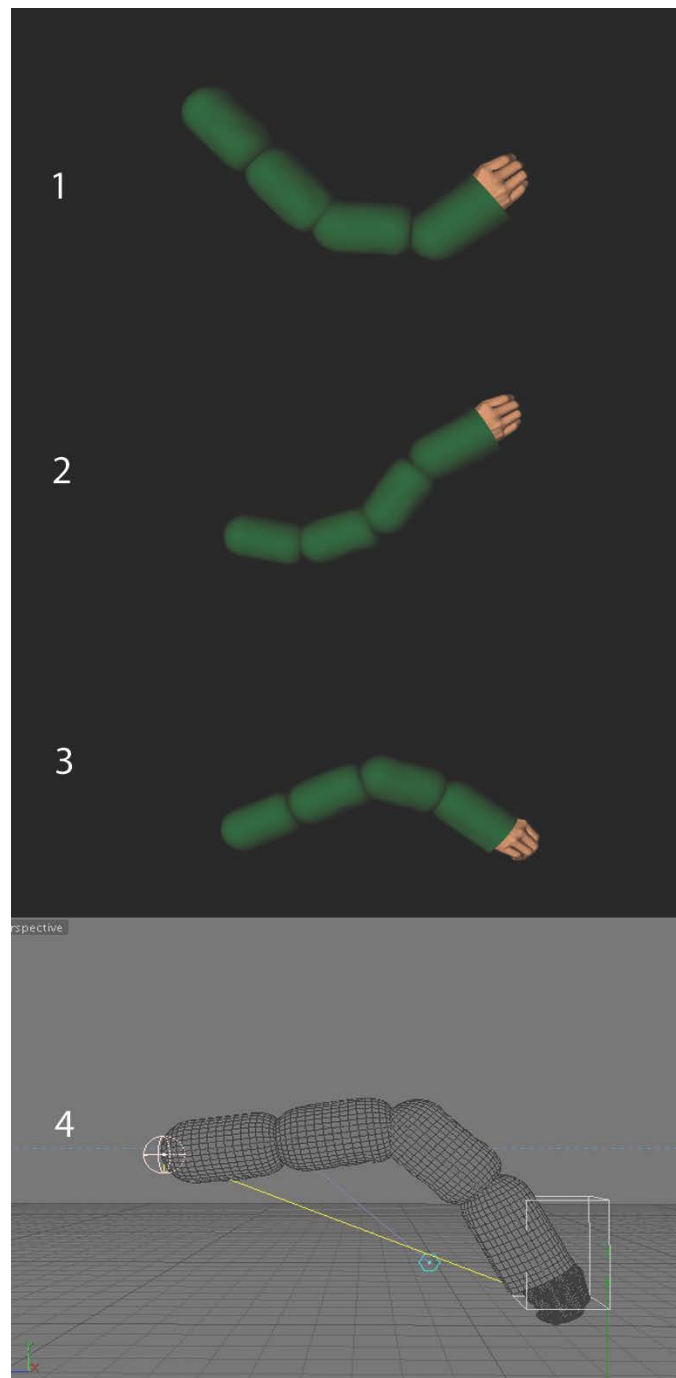


Εικόνα 44

Αυτή είναι και η πιο απλή λειτουργία της τεχνολογίας των bones αλλά μας βοηθάει στην συγκεκριμένη περίπτωση γιατί το χέρι του Καραγκιόζη δεν έχει κανένα περιορισμό. Έχει ένα σημείο μόνο επαφής με το σώμα του Καραγκιόζη, στον ώμο και ένα στην άκρη του χεριού (εκεί όπου βρίσκεται το handler) συνδέεται με την σούστα του καραγκιοζοπαίχτη. Όλο το υπόλοιπο κινείται ελεύθερα ανάλογα με την κίνηση που κάνει ο καραγκιοζοπαίχτης.

Για την μοντελοποίηση του χρησιμοποιήσαμε τέσσερα capsules, είναι τα κομμάτια του χεριού. Το κάθε ένα είναι ενσωματωμένο σ' ένα κόκαλο και έτσι

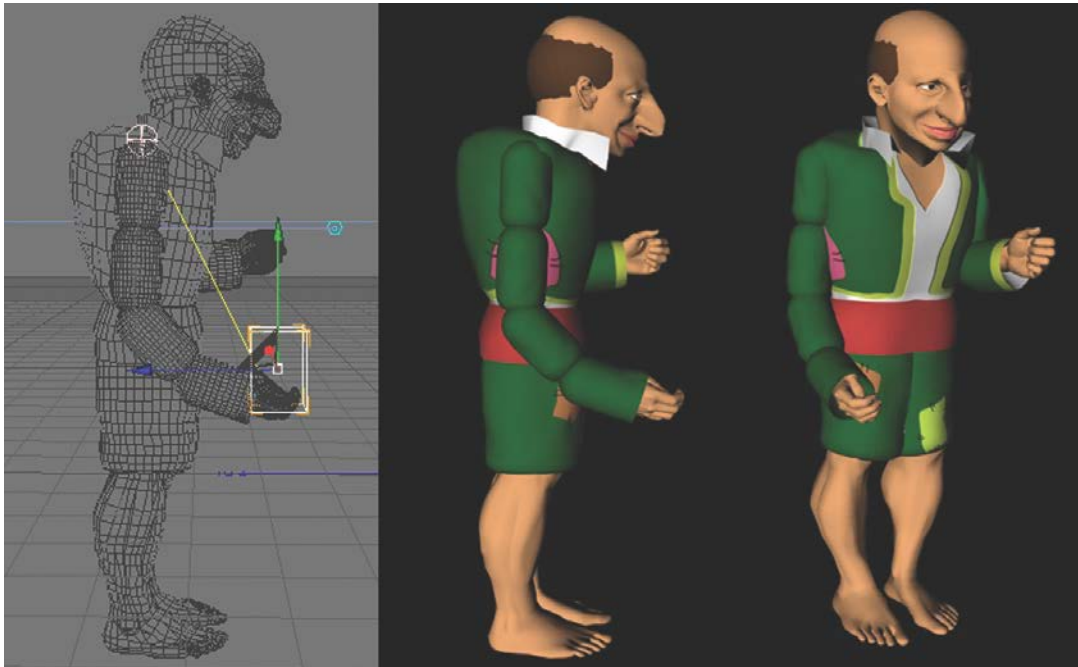
ακολουθεί την κίνησή του. Στο τελευταίο έχει προσαρμοστεί και το αντίστοιχο κομμάτι του χεριού που φτιάξαμε στο Poser, από τον καρπό και κάτω.(εικ.45)



Εικόνα 45

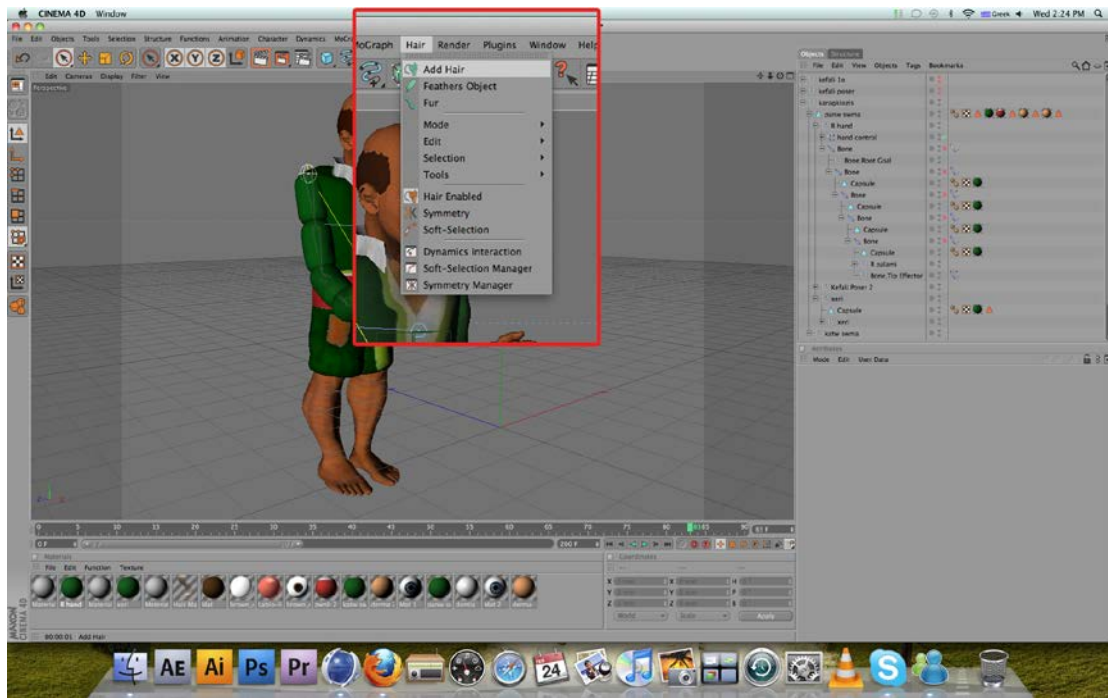
Το κάθε κομμάτι πλέον που απαρτίζει το μοντέλο του Καραγκιόζη έχει φτάσει σε ικανοποιητικό βαθμό εξέλιξης, οπότε ήρθε η ώρα το μοντέλο να συνδεθεί. Για να μεταφερθούν όλα τ' αντικείμενα στην ίδια σκηνή, αφού το κάθε ένα είχε φτιαχτεί σε

διαφορετικό αρχείο, ακολουθήθηκε η διαδικασία του merge που περιγράψαμε και πιο πάνω. Το πρόβλημα που εμφανίστηκε είναι ότι κάθε κομμάτι ήταν σε διαφορετικό μέγεθος από αυτό που θα έπρεπε. Αντιμετωπίστηκε εύκολα, αφού με το εργαλείο scale ήρθαν όλα τα κομμάτια στο σωστό τους μέγεθος. Μόνο το κομμάτι του δεξιού χεριού(μακρύ χέρι) δεν μπορούσε να μεγαλώσει σωστά γιατί χανόντουσαν οι συνδέσεις μεταξύ των bones. Οπότε προτιμήθηκε το υπόλοιπο μοντέλο να προσαρμοστεί στην διάσταση αυτού του χεριού. (εικ.46) Στην εικόνα που ακολουθεί και το πάνω μέρος του σώματος έχει υποστεί σημαντικές βελτιώσεις από τις διορθώσεις που γινόντουσαν κατά την διάρκεια της δημιουργίας των υπόλοιπων κομματιών.



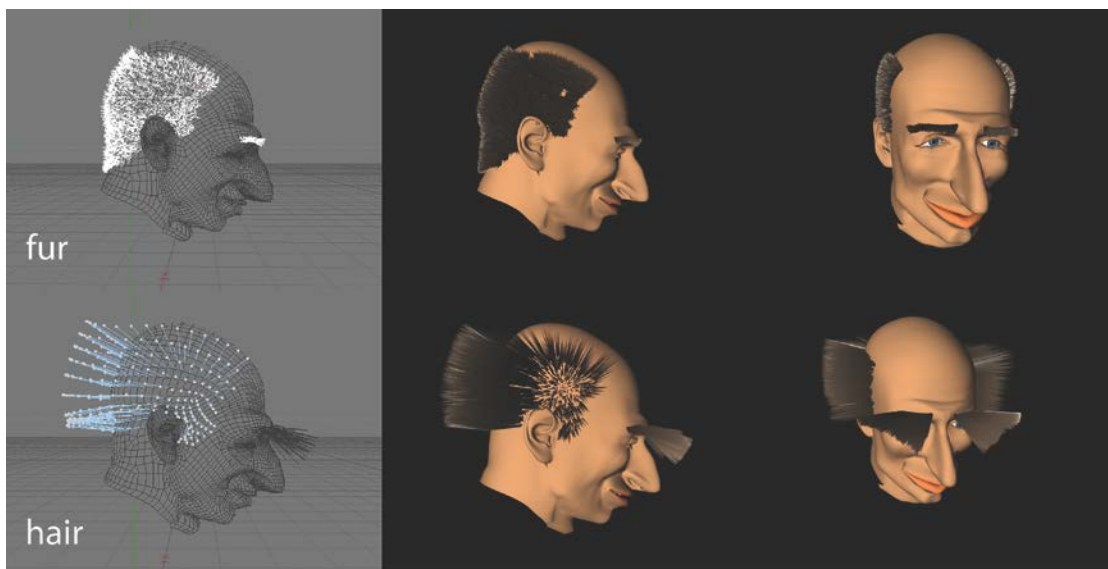
Εικόνα 46

Αφού το μοντέλο είναι σχεδόν έτοιμο ήρθε η ώρα να γίνουν οι δοκιμές για ένα άλλο σημαντικό κομμάτι, για τα μαλλιά και τα φρύδια του Καραγκιόζη. Υπάρχουν δύο εκδοχές. Η πρώτη περιλαμβάνει δημιουργία μαλλιών με το εργαλείο Hair του Cinema 4D. Αυτό μπορεί να το βρει κανείς στα βασικά κουμπιά του Cinema 4D και να επιλέξει το add hair.(εικ.47).



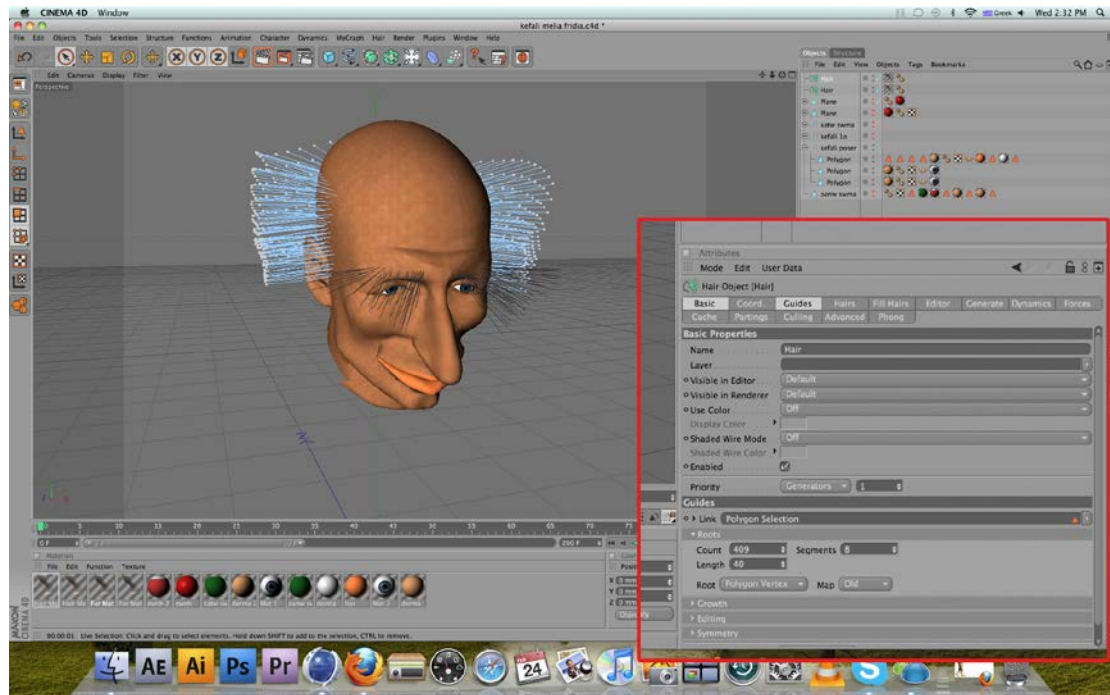
Εικόνα 47

Αλλά και η επιλογή του fur μπορεί να δώσει ικανοποιητικά αποτελέσματα.(εικ.48).



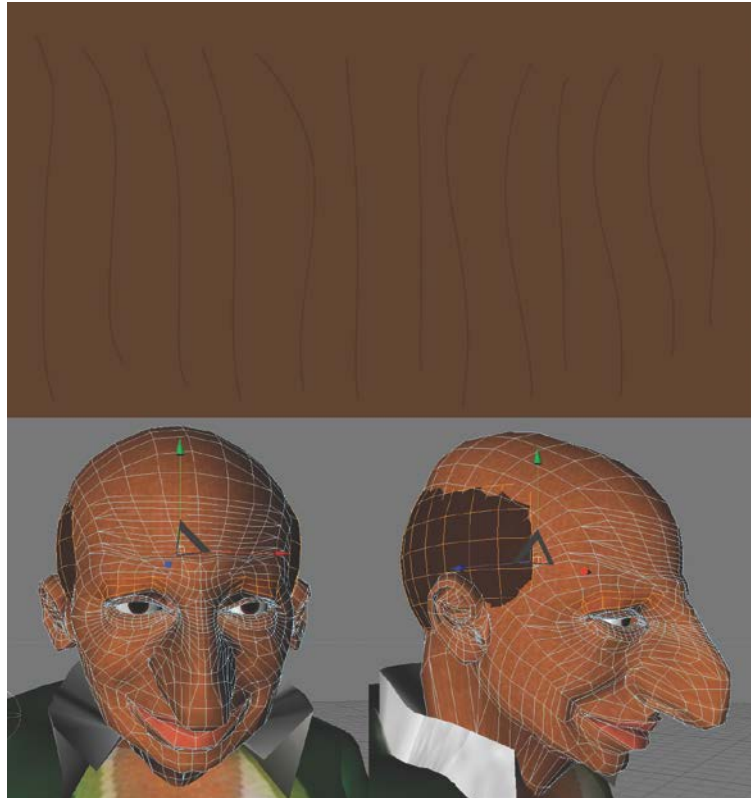
Εικόνα 48

Το πρόβλημα όμως που δημιουργείτε είναι ότι ο χρόνος που απαιτείτε για το rendering του μοντέλου αυξάνεται κατακόρυφα και αυτό είναι ένα πρόβλημα που δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο. Βέβαια κερδίζουμε σε ρεαλισμό αφού το Hair του Cinema 4D προσφέρει πάρα πολλές παραμέτρους για να δημιουργήσουμε το αποτέλεσμα που θέλουμε.(εικ.49).



Εικόνα 49

Για να κερδίσουμε τους χρόνους του rendering αποφασίστηκε να ακολουθηθεί η δεύτερη εκδοχή που λέει, τα μαλλιά να σχεδιαστούν στο Illustrator και να τοποθετηθούν ως texture στα κατάλληλα σημεία του μοντέλου.(εικ.50).



Εικόνα 50

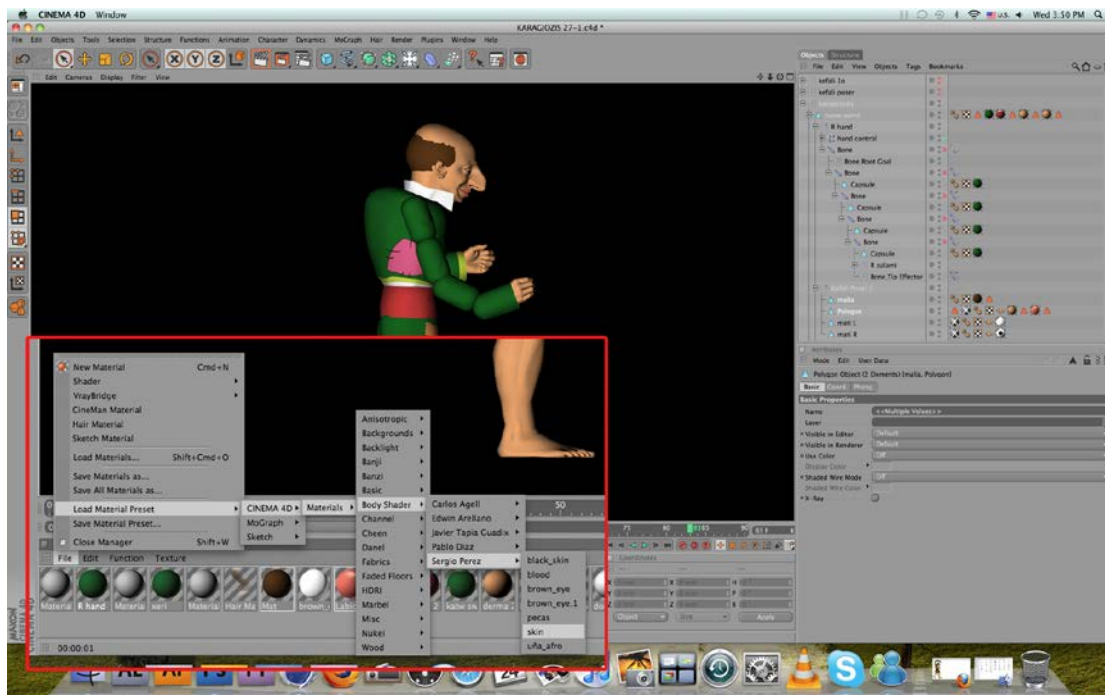
Θα μπορούσε να συζητηθεί και το ενδεχόμενο δημιουργίας των μαλλιών στο Poser, αλλά το μοντέλο του κεφαλιού έχει ήδη αλλάξει αρκετά στο Cinema 4D και όλος ο χρόνος των αλλαγών θα πήγαινε χαμένος αφού θα έπρεπε να ξαναγίνουν όταν πλέον το κεφάλι θα είχε τα καινούργια μαλλιά.

Αφού λοιπόν βρήκαμε και εφαρμόσαμε την λύση για τα μαλλιά, του μοντέλου του Καραγκιόζη, είμαστε στην τελική ευθεία. Το μοντέλο έχει συνδεθεί, τα textures έχουν εφαρμοστεί στα σωστά σημεία και το μακρύ χέρι λειτουργεί σωστά. Πλέον είναι η ώρα για τις διορθώσεις που θα μας δώσουν το τελικό αποτέλεσμα, διορθώσεις και στην μοντελοποίηση αλλά κυρίως στα textures. Από τις επόμενες εικόνες είναι εμφανείς οι αλλαγές στην καμπούρα του μοντέλου, στο texture του πάνω μέρους του σώματος και το βασικό κομμάτι που διορθωνόταν, το δέρμα της φιγούρας.(εικ.51)



Εικόνα 51

Αρχικά να θυμηθούμε ότι για δέρμα είχε χρησιμοποιηθεί ένα έτοιμο texture που μπορεί κανείς να το βρει στην βιβλιοθήκη του Cinema 4D με το όνομα skin. Στην παλέτα των textures : file<load material preset<cinema 4D<materials<body shader<Sergio Perez<skin.(εικ.52)



Εικόνα 52

Αφού αυτή η λύση δεν κρίθηκε τόσο ικανοποιητική, αποφασίσαμε να δοκιμάσουμε να σχεδιάσουμε ένα δέρμα μόνοι μας στο Illustrator. Το χρώμα του

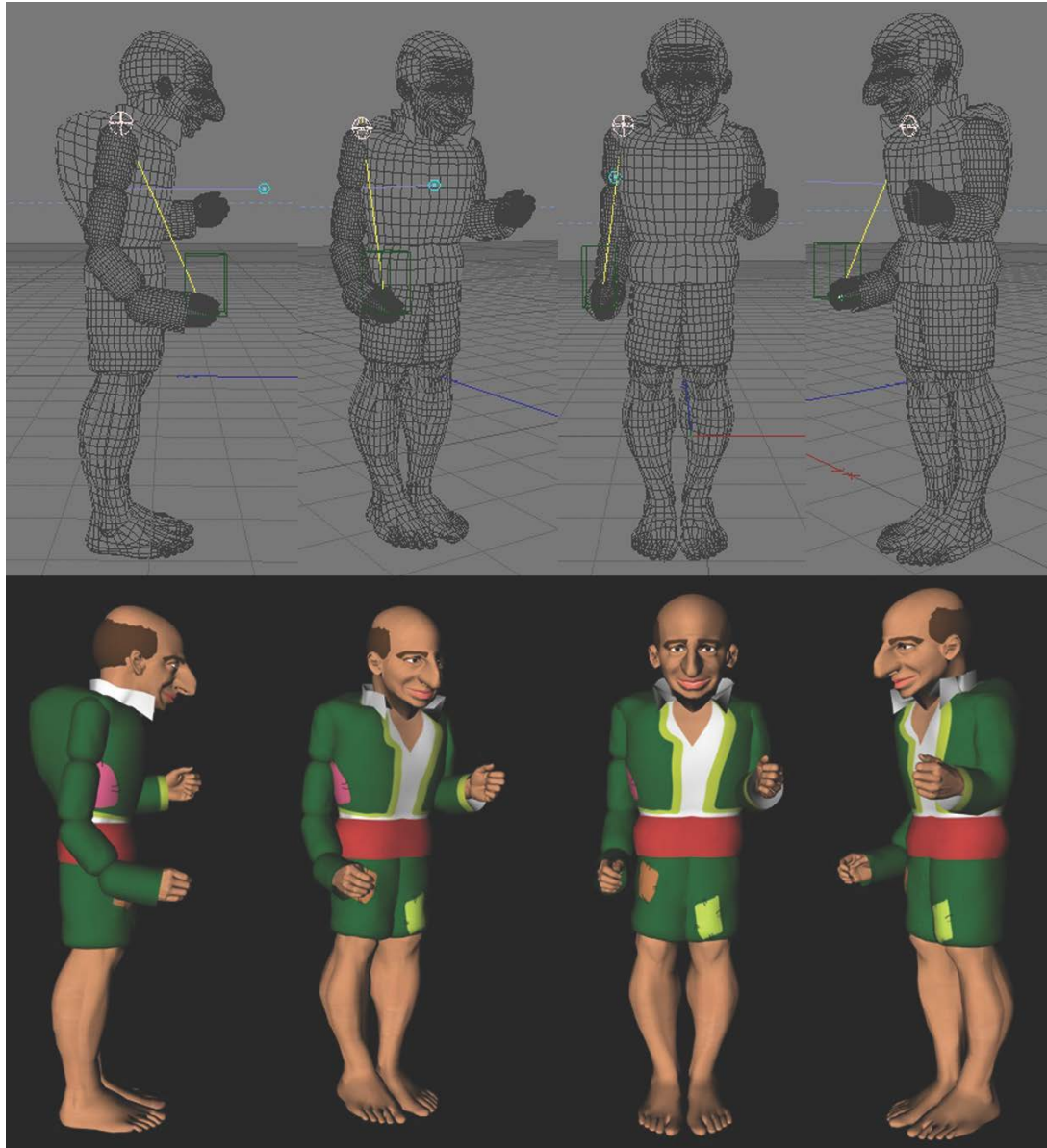
σχεδιασμένου texture πλησίαζε πολύ στο επιθυμητό αλλά είχε χαθεί η υφή του δέρματος που χρειαζόμασταν. Έτσι βρήκαμε ένα texture στο internet που διανέμετε δωρεάν και είχε την υφή που θέλαμε. Τώρα όμως το χρώμα δεν ήταν σωστό, οπότε επεξεργάστηκε στο Photoshop και μετά από μερικές διορθώσεις είχαμε το αποτέλεσμα που θέλαμε. (εικ.53)



Εικόνα 53

Σε αυτό το σημείο πλέον το μοντέλο είναι έτοιμο. Έχουν γίνει όλες οι διορθώσεις στο σχεδιασμό και το texture είναι σωστό και σωστά τοποθετημένο.(εικ.54). Η αίσθηση που δίνει το μοντέλο στο θεατή είναι αυτή που αρχικά είχε οριστεί. Όταν το βλέπεις από το πλάι θυμίζει πολύ την φιγούρα του Καραγκιόζη στο θέατρο σκιών αλλά και όταν το κοιτάς υπό οποιαδήποτε άλλη κλίση, λόγω των δυσαναλογιών, δίνει το ίδιο αποτέλεσμα.

Αναλυτικότερα το κεφάλι της φιγούρας του Καραγκιόζη είναι σε μέγεθος σχεδόν όσο το πάνω μέρος του σώματος. Έχει τηρηθεί και στο τρισδιάστατο μοντέλο. Το αριστερό ακίνητο χέρι είναι ενωμένο με το σώμα λίγο πάνω από το ζωνάρι της μέσης, έχει ακολουθηθεί και αυτή η εντολή. Το μακρύ χέρι φτάνει σε πλήρη ανάπτυξη μέχρι το γόνατο της φιγούρας. Τέλος το κάτω μέρος των ποδιών, από το γόνατο και κάτω, είναι σε μήκος σχεδόν όσο το πάνω μέρος του σώματος και το κεφάλι. Αν κοιτάξει κάποιος προσεκτικά την τρισδιάστατη φιγούρα θα παρατηρήσει ότι και αυτό έχει τηρηθεί.



Εικόνα 54

2.2.6 Animation χαρακτήρα

Για το animation του χαρακτήρα χρησιμοποιήθηκε η τεχνική του IK (Inverse Kinematics). Για να δημιουργηθεί ο χορός της εισαγωγής του Καραγκιόζη έπρεπε κάθε αλλαγή που γίνεται στο μοντέλο ν' αποθηκεύεται και σ' ένα keyframe. Η ύπαρξη του χεριού βέβαια με τον σκελετό διευκόλυνε πολύ την όλη διαδικασία, γιατί μετακινώντας μόνο το handler μεταφερόταν η κίνηση σε όλο το χέρι. Αν δεν είχε χρησιμοποιηθεί αυτή η τεχνοτροπία αυτή θα ήταν αδύνατο να γίνει το animation στο διαθέσιμο χρονικό διάστημα. Για τα υπόλοιπα σημεία του μοντέλου το animation

ήταν ακόμα πιο εύκολο γιατί αλλάζοντας το position και το rotation του κάθε κομματιού δημιουργούσαμε τις θέσεις κλειδιά του μοντέλου. Τις ενδιάμεσες θέσεις τις δημιουργεί το λογισμικό μόνο του. Animation έχει γίνει και στις φωτογραφίες 44 και 45, για ν' αντιληφθεί καλύτερα ο αναγνώστης την κίνηση του σκελετού που χρησιμοποιήθηκε στο δεξί χέρι.

Δυστυχώς δεν μπορέσαμε να πετύχουμε τον αρχικό στόχο, δηλαδή να γίνει αναπαράσταση ενός τμήματος της παράστασης. Αυτό πέρα και από άλλους χαρακτήρες που θ' απαιτούσε, θα χρειαζόταν και πολύ περισσότερο animation. Αρκεί κανείς να σκεφτεί ότι το ένα δευτερόλεπτο αποτελείται από 25 frames, για να καταλάβει πόσο σύντομες αλλαγές απαιτούνται για τον ρεαλισμό της κίνησης. Ακολουθώντας αυτό θα επηρέαζε τους χρόνους rendering, γιατί όσο περισσότερα αντικείμενα έχει η σκηνή μας, τόσο πιο αργά γίνεται η διαδικασία.

Για του προαναφερθέντες λόγους επιλέχθηκε να δοθεί βαρύτητα στο animation του κεντρικού χαρακτήρα του θεάτρου σκιών, αφού άλλωστε αυτό ήταν και το μοντέλο που δημιουργήσαμε.

2.2.7 Προβλήματα που προέκυψαν

Σε αυτό το σημείο θα αναφερθούν τα προβλήματα που εμφανίστηκαν, στη δημιουργία των τρισδιάστατων γραφικών, συγκεντρωτικά.

Η αρχή των εργασιών για την δημιουργία του 3D χαρακτήρα έγινε περίπου στις αρχές Νοέμβρη. Νωρίτερα ήταν αδύνατο να ξεκινήσουν καθώς έπρεπε να συγκεντρωθεί υλικό και να μελετηθεί διεξοδικά ο χαρακτήρας για τον καλύτερο σχεδιασμό του. Ένα μεγάλο λοιπόν πρόβλημα που προέκυψε ήταν ο περιορισμένος χρόνος. Μόνο ο σωστός σχεδιασμός του κεφαλιού του χαρακτήρα μας στοίχησε πάνω από ένα μήνα. Τότε έγινε αντιληπτό ότι ήταν αδύνατο να δημιουργηθεί ένα ολόκληρο κομμάτι της παράστασης. Αυτός ο χρόνος για το κεφάλι χρειάστηκε λόγω και της έλλειψης δικιάς μου εμπειρίας στο character design, αλλά ένας στόχος ήταν ν' αποκτηθεί αυτή η εμπειρία μέσα από την διπλωματική.

Στον τρισδιάστατο τώρα σχεδιασμό τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν ήταν αρκετά. Αρχικά έπρεπε να επιλεγεί μια φιγούρα που θα χρησίμευε ως σημείο αναφοράς για την τρισδιάστατη αναπαράσταση, διότι κάθε καραγκιοζοπαίχτης είχε και την δικιά του ξεχωριστή φιγούρα.

Αφού επιλέχθηκε η φιγούρα προέκυψε το πρόβλημα των αναλογιών και της προοπτικής που χρησιμοποιείται σε μερικά σημεία της φιγούρας του Καραγκιόζη. Έπρεπε το τελικό αποτέλεσμα να δίνει ακριβώς την αίσθηση στον θεατή που

αντιλαμβάνεται όταν βλέπει θέατρο σκιών. Αυτός ο στόχος επετεύχθη σε πολύ σημαντικό βαθμό.

Πρόβλημα εμφανίστηκε και σε μερικά κομμάτια, του μοντέλου, στην μοντελοποίηση τους. Τα ακόλουθα κομμάτια σχεδιάστηκαν στο Poser 7 λόγω του ρεαλισμού που μπορούσαμε να επιτύχουμε με αυτό το λογισμικό :

- Το κεφάλι του μοντέλου, άλλαξε βέβαια σε αρκετά σημεία στο Cinema για να διορθωθούν λεπτομέρειες που δεν μπορούσαμε να πετύχουμε στο Poser
- Τ' άκρα των χεριών από τον καρπό και κάτω και στο αριστερό και στο δεξί. Τα χέρια έπρεπε να έχουν συγκεκριμένη στάση.
- Τα πόδια από το γόνατο και κάτω για τον ίδιο λόγο με τα χέρια νωρίτερα. Αλλά και αυτά όπως το κεφάλι, έχουν αλλάξει αρκετά στο Cinema 4D.

Ένα άλλο κομμάτι το οποίο καθυστέρησε αρκετά την διπλωματική ήταν ο σκελετός του χεριού. Αυτή τη τεχνοτροπία δεν την είχα χρησιμοποιήσει παλαιότερα και έγιναν πολλές προσπάθειες και δοκιμές για να φτάσουμε στο σωστό αποτέλεσμα για το οποίο όμως δαπανήθηκε πολύτιμος χρόνος.

Φυσικά δεν θα μπορούσαν να μην αναφερθούν τα προβλήματα λόγω επεξεργαστικής ισχύς. Όταν ασχολείται κάποιος με λογισμικά τρισδιάστατων γραφικών απαιτείται υπολογιστής αρκετά μεγάλων δυνατοτήτων. Ευτυχώς τα προβλήματα που εμφανίστηκαν στην συγκεκριμένη εφαρμογή δεν ήταν πολύ σημαντικά γιατί είχαν προληφθεί εκ των προτέρων. Αν για παράδειγμα στα μαλλιά και στα φρύδια είχε χρησιμοποιηθεί hair ή fur, τ' αποτελέσματα θα ήταν αρκετά διαφορετικά.

Τέλος αξίζει ν' αναφερθούν κάποια προβλήματα που προέκυψαν με το Poser στο laptop αλλά δεν βρέθηκε η πηγή τους. Αρκετές φορές ενώ λειτουργούσε το λογισμικό, κολλούσε άνευ λόγου και αιτίας (άνευ λόγου και αιτίας για εμάς προφανώς).

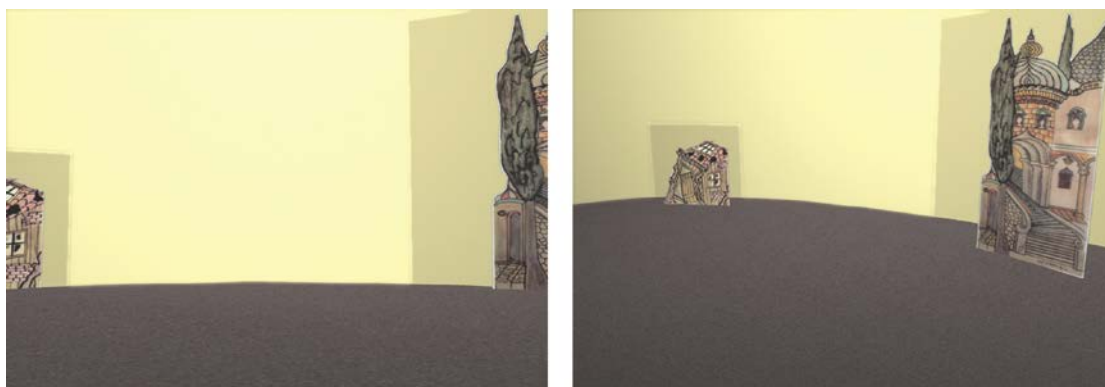
2.3 Τρισδιάστατη απεικόνιση σκηνής, παλατιού και καλύβας

Εφόσον η εφαρμογή των τρισδιάστατων γραφικών έφτανε στο επιθυμητό από την αρχή στόχο, θα έπρεπε να δοθεί βαρύτητα και στον σχεδιασμό της σκηνής, της καλύβας του Καραγκιόζη και του παλατιού πέρα από τις φιγούρες. Θα ήταν τα

βασικά σκηνικά σε όλη την εξέλιξη του έργου, όπως ακριβώς γίνεται και στο πραγματικό θέατρο σκιών.

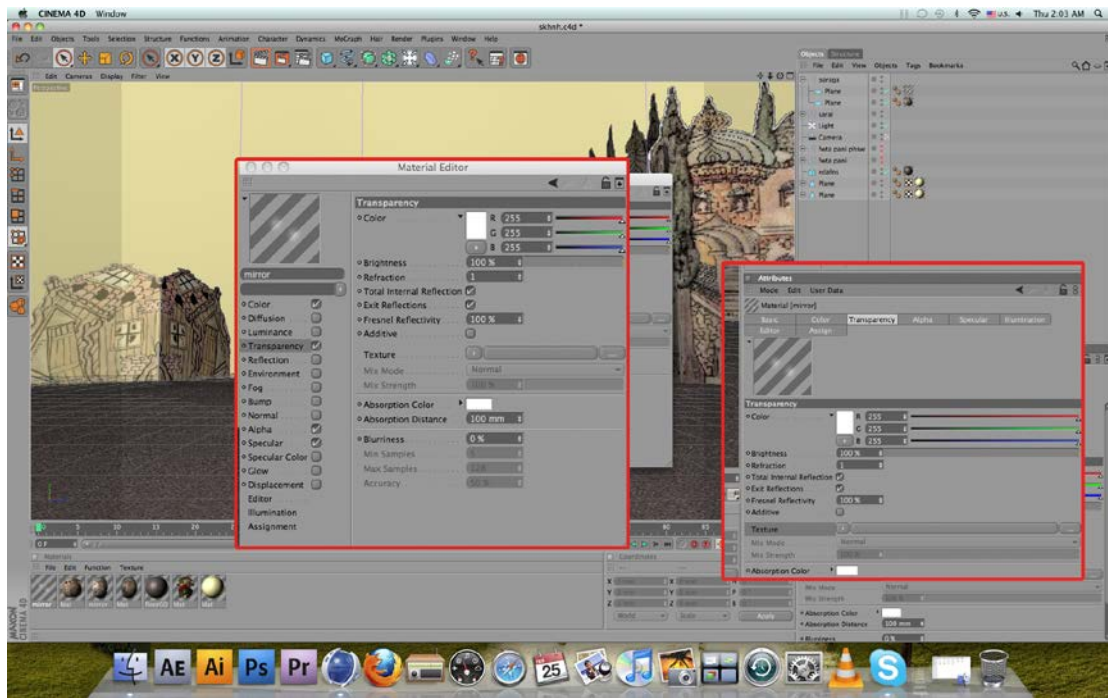
Δεν κρίθηκε όμως σκόπιμο αφού η διπλωματική θα περιοριζόταν στο να δημιουργηθεί ένα πιστικό μοντέλο για τον Καραγκιόζη. Για αισθητικούς όμως λόγους έγιναν προσπάθειες να δημιουργηθούν υποτυπωδώς για να αποδοθεί καλύτερα η σκηνή.

Η πρώτη απόπειρα ήταν να τοποθετηθούν ως textures πάνω σε plain objects και αυτά να τοποθετηθούν κατάλληλα στην σκηνή για να καλύπτονται οι λήψεις.(εικ.55). Αυτή η λύση δεν ήταν επιτυχημένη αφού οι λήψεις στόχευαν ν' αναδείξουν τις τρεις διαστάσεις του μοντέλου και το plain έχει δύο.



Εικόνα 55

Η επόμενη ιδέα ήταν να τοποθετηθούν δύο plain έτσι στον χώρο που να δίνουν και στην σκηνή, ή στο παλάτι αντίστοιχα, την αίσθηση της τρίτης διάστασης. Το αποτέλεσμα ήταν κάπως καλύτερο αλλά και πάλι δεν ήταν ικανοποιητικό. Το κυριότερο πρόβλημα που προέκυψε, και λόγω έλλειψης χρόνου δεν κατάφερε να λυθεί, ήταν οι σκιές που εμφανίζονταν στο πανί. Όταν γινόταν render στην εικόνα, ενώ τα plain είχαν την ιδιότητα transparent, μέσω το alpha του texture, στο πανί εμφανιζόταν η τετράγωνη σκιά του plain. Στο λογισμικό δίνεται η δυνατότητα όταν για ένα υλικό είναι επιλεγμένη η ιδιότητα transparent, να μπορεί να δοθεί και texture,(εικ.56) εικόνα που θα είναι ημιδιάφανη δηλαδή. Δυστυχώς όμως ούτε αυτός ο τρόπος απόδωσε αφού η σκιά συνέχιζε να εμφανίζεται.(εικ.57)



Εικόνα 56



Εικόνα 57

Για να μην μειωθεί λοιπόν η αισθητική του τελικού αποτελέσματος λόγω των σκηνικών αποφασίστηκε να μην χρησιμοποιηθούν καθόλου στο τελικό αποτέλεσμα.

Αυτός ίσως να ήταν και ο στόχος αν κάποιος αποφάσιζε να συνεχίσει αυτή την εφαρμογή. Η δημιουργία δηλαδή και άλλων χαρακτήρων και η σωστή αποτύπωση της σκηνής.

Επίλογος

Κατά την ολοκλήρωση αυτής της διπλωματική μια φράση έχει χαρακτή στο μυαλό μου που ήταν η τελευταία στην συνέντευξη του κ. Ανάργυρου Αθανασίου. «Κοιτάζτε, το 3D έχει την τεχνική του, έχει μια τεχνοτροπία. Είναι διαφορετική από την τεχνοτροπία της σκιάς. Το αν μεταχειριστεί σ' ένα θέμα του το Καραγκιόζη ασφαλώς δεν με πειράζει, το να πούμε όμως ότι είναι πραγματικός Καραγκιόζης το 3D...δεν είναι... ». Το σημαντικό σημείο είναι το τέλος, ότι το 3D δεν είναι πραγματικός Καραγκιόζης.

Δεν το συμερίζομαι απόλυτα. Όσον αφορά την διάδραση μεταξύ κοινού και καραγκιοζοπαίχτη είναι αλήθεια ότι δεν την περιλαμβάνει οπότε θα μπορούσε κάποιος να πει ότι δεν είναι πραγματικός Καραγκιόζης. Αλλά αν αναλογιστούμε πως για τον Καραγκιόζη έχουν βγει comic, έχουν κυκλοφορήσει οι παραστάσεις του σε DVD και έχουν παιχτεί από θεατρικούς θιάσους με πραγματικούς ηθοποιούς να υποδύονται τον Καραγκιόζη, θα καταλήξουμε στο συμπέρασμα πως κάποιοι άνθρωποι ψάχνουν την εξέλιξη του Καραγκιόζη. Ψάχνουν το επόμενο βήμα που θα τον φέρει και πάλι στο προσκήνιο.

Αυτή η διπλωματική ήταν άλλη μία ιδέα προς αυτούς τους ανθρώπους. Ήταν μια απόπειρα μεταφοράς του Καραγκιόζη από την σκιά και τον κόσμο των δύο διαστάσεων στον κόσμο των 3D. Το αν η μεταφορά κρίνεται επιτυχημένη ή όχι δεν θα το κρίνω εγώ. Από την μεριά μου απλά ο στόχος επετεύχθη, το τρισδιάστατο μοντέλο δημιουργήθηκε και παρ' όλες τις δυσκολίες που εμφανίστηκαν έμεινα πολύ ικανοποιημένος από το τελικό αποτέλεσμα, το ίδιο και οι καθηγητές που με βοήθησαν και με στήριξαν στις επιλογές μου.

Αν κάποιος θα ήθελε να συνεχίσει αυτή την προσπάθεια το μόνο σίγουρο που μπορώ να του πω είναι ότι ένας νέος κόσμος μπήκε στα τρισδιάστατα γραφικά και έχει πάρα πολύ δουλειά ακόμα να γίνει καθώς το αντικείμενο είναι παρθένο, δεν είναι όμως όσο εύκολο ίσως φαίνεται.

Ευχαριστώ πολύ,

Πενίδης Φραγκίσκος

Ευρετήριο εικόνων

- Εικ.1 : Δημήτρης Σαραντούνης ή Μίμαρος.....21
- Εικ.2 : φιγούρα Καραγκιόζη, πηγή ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου..... 24
- Εικ.3 : φιγούρα Καραγκιόζη, πηγή ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....25
- Εικ.4 : φιγούρα Καραγκιόζη, πηγή ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....25
- Εικ.5 : φιγούρα Χατζηαβάτη, πηγή ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....27
- Εικ.6 : φιγούρα Χατζηαβάτη, πηγή ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....27
- Εικ.7 : φιγούρα Χατζηαβάτη, πηγή ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....28
- Εικ.8 : φιγούρα Πασά, πηγή ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....29
- Εικ.9 : φιγούρα Πασά, πηγή ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....29
- Εικ.10 : φιγούρα Πασά, πηγή ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....30
- Εικ.11 : φιγούρα Μπαρμπαγιώργου, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....31
- Εικ.12 : φιγούρα Μπαρμπαγιώργου, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....32
- Εικ.13 : φιγούρα Μπαρμπαγιώργου, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....32
- Εικ.14 : φιγούρα Σιορ-Διονύσιου, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....34
- Εικ.15 : φιγούρα Σιορ-Διονύσιου, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....34
- Εικ.16 : φιγούρα Μορφονιού, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....35
- Εικ.17 : φιγούρα Μορφονιού, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....36
- Εικ.18 : φιγούρα Μορφονιού, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....36
- Εικ.19 : φιγούρα Εβραίου, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....37
- Εικ.20 : φιγούρα Εβραίου, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....38
- Εικ.21 : φιγούρα Εβραίου, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....38
- Εικ.22 : φιγούρα Σταύρακα, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....40
- Εικ.23 : φιγούρα Σταύρακα, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....40

- Εικ.24 : φιγούρα Σταύρακα, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....41
- Εικ.25 : φιγούρα Βεληγκέκα, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....42
- Εικ.26 : φιγούρα Βεληγκέκα, ιστοσελίδα Πάνου Καπετανίδη.....42
- Εικ.27 : φιγούρα Βεληγκέκα, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....43
- Εικ.28 : φιγούρα Κολλητήρη, ιστοσελίδα Κώστα Μακρή.....44
- Εικ.29 : φιγούρα Αγλαΐας, ιστοσελίδα Σπαθάρειου Μουσείου.....45
- Εικ.30 : handler ματιών, ορίζει την κατεύθυνση προς την οποία κοιτούν.....72
- Εικ.31 : απόπειρα για την μοντελοποίηση του κεφαλιού στο Cinema 4D.....73
- Εικ.32 : απόπειρα για την μοντελοποίηση του κεφαλιού στο Cinema 4D.....73
- Εικ.33 : απόπειρα για την μοντελοποίηση του κεφαλιού στο Cinema 4D.....74
- Εικ.34 : απόπειρα για την μοντελοποίηση του κεφαλιού στο Poser.....75
- Εικ.35 : μεταφορά αρχείου από το Poser στο Cinema 4D.....76
- Εικ.36 : πάνω μέρος του σώματος με κεφάλι από το Poser και από το Cinema 4D.....77
- Εικ.38 : αντικείμενο του Poser και πως εμφανίζεται στο Cinema 4D.....79
- Εικ.39 : κάτω μέρος του σώματος με τοποθετημένο texture.....79
- Εικ.40 : προσπάθεια σχεδιασμού των ποδιών από το γόνατο και κάτω στο Cinema 4D.....80
- Εικ.41 : πόδια σχεδιασμένα στο Poser.....80
- Εικ.42 : deformer Bend και που μπορεί να το βρει κανείς.....81
- Εικ.43 : αριστερό χέρι μοντέλου.....82
- Εικ.44 : σκελετός δεξιού χεριού και πως δουλεύει.....83
- Εικ.45 : σκελετός με ενσωματωμένο το μοντέλου του χεριού.....84
- Εικ.46 : πρώτη σύνδεση των κομματιών του μοντέλου.....85
- Εικ.47 : το hair του Cinema 4D και που μπορεί να το βρει κανείς.....86
- Εικ.48 : το μοντέλο του κεφαλιού με τοποθετημένο hair ή fur.....86

- Εικ.49 : παράμετροι του hair.....87
- Εικ.50 : texture μαλλιών και τοποθετημένο στην σωστή θέση.....88
- Εικ.51 : το μοντέλο με εφαρμοσμένα διαφορετικά texture.....89
- Εικ.52 : βιβλιοθήκη των textures στο Cinema 4D.....89
- Εικ.53 : το μοντέλο με το σωστό texture δέρματος.....90
- Εικ.54 : το μοντέλο ολοκληρωμένο.....91
- Εικ.55 : πρώτος τρόπος, για το κάθε αντικείμενο χρησιμοποιείται ένα plain.....94
- Εικ.56 : επιλεγμένη η ιδιότητα transparent στο material editor, μπορεί να μπει εικόνα μέσα στην διαφάνεια.....95
- Εικ.57 : ο δεύτερος τρόπος, αλλά οι σκιές συνεχίζουν να εμφανίζονται στο πανί.....95

Βιβλιογραφία

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Ο Καραγκιόζης Τόμος Α, Γιώργος Ιωάννου, Νέα Ελληνική Βιβλιοθήκη Εστία, 1995
- Ο Καραγκιόζης Τόμος Β, Γιώργος Ιωάννου, Νέα Ελληνική Βιβλιοθήκη Εστία, 1995
- Ο Καραγκιόζης Τόμος Γ, Γιώργος Ιωάννου, Νέα Ελληνική Βιβλιοθήκη Εστία, 1995
- Οι μεταμορφώσεις του Καραγκιόζη, Κατερίνα Μυστακίδου, ΕΞΑΝΤΑΣ, 1998
- Καρναβάλι και Καραγκιόζης, Γιάννης Κιουρτσάκης, Κέδρος, 1985
- Ο Μαγικός κόσμος του Καραγκιόζη, Περικλής Ιωάννου, Ελεύθερος τύπος, 2009
- Υπόκοσμος και Καραγκιόζης, Ηλίας Πετρόπουλος, Νεφέλη, 1996
- Ημερολόγιο Ε, ρε γλέντια!, Γιώργος Παυριανός, Τα Νέα, 2009

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Digital 3D design, Simon Danaher, Cassell & Co, 2001
- The cinema 4D XL Handbook, Adam Watkins, Charles River Media, 2001

Ηλεκτρονική Πηγές

- www.karagiozis.gr
- www.greekshadows.com/en/
- www.karagkiozis.com/
- www.karagiozismuseum.gr/
- www.karagkiozis.gr/
- www.kostasmakris.gr/
- http://oistros-reportaz1.blogspot.com/2006/08/blog-post_115646322051025271.html
- www.athensguide.com/art/karagiozis/
- www.ethnos.gr