



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία

«Πειρατεία στο Αιγαίο κατά τον 16^ο και 17^ο αιώνα:

Μια εφαρμογή animation»

Αναστασιάδου Αστέρια

Αριθμός μητρώου: 1312017007

Επιβλέπων Καθηγητής, Δ. Παπαγεωργίου

Μυτιλήνη Οκτώβριος 2022

Η εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας έγινε με τη συνεργασία

του κου Ηλιάδη Ιωάννη,

Ε.Τ.Ε.Π του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	3
Θέμα.....	4
Μεθοδολογία.....	5
Έρευνα.....	5
Πειρατεία τον 16 ^ο – 17 ^ο αιώνα.....	6
Η πειρατεία στο Αιγαίο.....	6
Αρούζ Μπαρμπαρόσα.....	10
Μέσα από το βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής».....	10
Animation/ «Εμφύχωση».....	11
Από το μέσα του 17 ^{ου} αιώνα και μετά.....	12
Από το 1900 και μετά.....	17
Σήμερα.....	21
Το animation ως μέσο αναπαράστασης.....	21
Υλοποίηση.....	23
Σενάριο.....	23
Διαδικασία υλοποίησης.....	32
Προγράμματα υλοποίησης.....	32
Πίσω από το animation.....	33
Τεχνικά προβλήματα.....	35
Συμπεράσματα.....	35
Ευχαριστίες.....	36
Βιβλιογραφία.....	36
Α. Βιβλία.....	36
Β. Δικτυογραφία.....	37
Ιστοσελίδες.....	37
Βιντεογραφία.....	42
Γ. Ηχητική επένδυση.....	43
Ήχοι.....	43
Μουσική.....	44
Δ. Φωτογραφίες.....	45
.....	46

Εισαγωγή

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αφορά την προσπάθεια για αναπαράσταση των «τεχνικών» της πειρατείας του 16^{ου} – 17^{ου} αιώνα με την μορφή δισδιάστατου animation. Στόχος είναι η μελέτη και η ανάδειξη ενός ιστορικού γεγονότος με πολιτιστικό ενδιαφέρον, μέσω της τέχνης αυτής. Αποτελείται από έξι ενότητες από τις οποίες η δεύτερη, η τρίτη, η τέταρτη και η πέμπτη έχουν τις δικές τους υποενότητες.

Στην πρώτη ενότητα αναλύεται το θέμα της εργασίας, καθώς και ποιες σκέψεις και ποιες επιρροές με οδήγησαν στην επιλογή αυτού του θέματος.

Στην δεύτερη ενότητα περιγράφεται η διαδικασία της έρευνας, και τα βήματα που ακολουθήθηκαν για να καλυφθούν όσο το δυνατόν περισσότερες πτυχές των «τεχνικών» της πειρατείας της εποχής εκείνης. Αφού πρώτα (ερευνητικά και σεναριακά) έγινε η «αναζήτηση» του προσώπου που θα πρωταγωνιστούσε στο έργο, στη συνέχεια η έρευνα επεκτάθηκε και σε ζητήματα που αφορούσαν την ναυπηγική, την ναυσιπλοΐα, την ενδυματολογία, τους εμπορικούς δρόμους, και τον οπλισμό, ώστε να γίνει σωστά η χρονική τοποθέτηση.

Στην τρίτη ενότητα αναλύεται η μορφή που είχε η πειρατεία την εποχή εκείνη. Γίνεται αναφορά στο ποιοι την ασκούσαν, ποιοι ήταν οι κουρσάροι, για ποιους λόγους έκαναν αυτές τις επιδρομές, ποιος ήταν ο στόχος τους από τις πειρατικές τους δράσεις και τι έκαναν με την λεία που κέρδιζαν. Έπειτα γίνεται μια ιστορική αναδρομή στην ζωή του Αρούζ Μπαρμπαρόσα και αναλύεται μια συγκεκριμένη χρονική περίοδος της ζωής και της δράσης του, κάνοντας χρήση κυρίως τις πληροφορίες που προκύπτουν μέσα από το βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής¹», στο οποίο είναι βασισμένο (σε μεγάλο βαθμό) το animation.

Στην τέταρτη ενότητα μελετάται η ιστορική εξέλιξη του animation ανά τους αιώνες για να φτάσει σε αυτό που είναι σήμερα. Η αναδρομή ξεκινά από την πρώτη συσκευή αποτύπωσης κινούμενης εικόνας, στην πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους και από αυτή σε αυτό που σήμερα ονομάζουμε «παραδοσιακό» animation. Στη συνέχεια ακολουθεί μία αναφορά στα είδη κινουμένων σχεδίων που υπάρχουν σήμερα και στο τέλος η ενότητα κλείνει με μια ανάλυση για το animation ως μέσο αναπαράστασης.

Στην πέμπτη ενότητα, γίνεται μία ανάλυση της πορείας υλοποίησης του animation. Περιγράφονται τα βήματα που ακολουθήθηκαν, τα προβλήματα που προέκυψαν, πως αντιμετωπίστηκαν και ποιες είναι οι λύσεις που βρέθηκαν για να ολοκληρωθεί η ταινία. Στη συνέχεια αναφέρονται τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίησή του animation και τέλος επιχειρείται μια ανάλυση της σκέψης και της λογικής που υπάρχει πίσω

¹ Γιώργος Λεονάρδος, Μπαρμπαρόσα ο πειρατής, εκδόσεις «ΝΕΑ ΣΥΝΟΡΑ» - Α.Α ΛΙΒΑΝΗ, 1998,

από το συγκεκριμένο animation ως τρόπος αναπαράστασης ενός συγκεκριμένου γεγονότος που σχετίζεται με την πειρατεία.

Στην έκτη και τελευταία ενότητα εκτίθενται τα συμπεράσματα που προέκυψαν, έπειτα από την ολοκλήρωση της εργασίας.

Θέμα

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας είναι η «Οπτικοακουστική αναπαράσταση της πειρατείας του 16^{ου} – 17^{ου} αιώνα στο Αιγαίο, μέσω της τεχνικής της κινούμενης εικόνας: “Animation”

Ο λόγος που διάλεξα να κάνω το θέμα αυτό, είναι γιατί θαυμάζω την τέχνη του animation και μ’ ενδιαφέρει πολύ η ενασχόληση με αυτή. Κύρια επιρροή για την επιλογή του, υπήρξε το βίντεο-παιχνίδι «Assassin’s Creed Black Flag»² όπου διαδραματίζεται στην Καραϊβική και προσφέρει μια πολύ καλή εικόνα της κουλτούρας των πειρατών της εποχής του 18^{ου} αιώνα και της περιοχής. Το πιο συναρπαστικό είναι ότι, μπορείς να εμπλακείς σε ναυμαχίες και να πολεμήσεις σώμα με σώμα με άλλους πειρατές.

Έχοντας μια πολύ ευχάριστη εμπειρία από αυτό το παιχνίδι, συνειδητοποίησα ότι ήθελα να κάνω ένα animation με θέμα την πειρατεία. Οι πρώτες σκέψεις μου αφορούσαν γενικότερα την πειρατεία στην Καραϊβική θάλασσα και ειδικότερα τον πειρατή Μαυρογένη. Έπειτα από συζήτηση με τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Δημήτριο Παπαγεωργίου, αλλά και τον κ. Ηλιάδη Ιωάννη (Ε.Τ.Ε.Π. του Τ.Π.Τ.Ε.), με συμβούλεψαν να στρέψω το ενδιαφέρον μου στη Μεσόγειο και στο Αιγαίο πέλαγος, διότι θα έβρισκα περισσότερες πληροφορίες καθώς εκεί (γεωγραφικά) υπήρχε έντονη πειρατική δραστηριότητα κατά τον 16^ο – 17^ο αιώνα. Έτσι καταλήξαμε το θέμα της πτυχιακής μου να είναι η πειρατεία στο Αιγαίο κατά τον 16^ο – 17^ο αιώνα και η προβολή αυτής, με την τέχνη του animation. Κατά την ενασχόληση μου με την βιβλιογραφία για την περίοδο αυτή, συνάντησα ονόματα πειρατών με ενδιαφέρουσες ιστορίες, αλλά περισσότερο απ’ όλα με εντυπωσίασε μια μάχη του Αρούζ Μπαρμπαρόσα που διάβασα στο βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής»³.

Μελετώντας την ιστορία του, έμαθα πως η καταγωγή του ήταν από την Λέσβο κι έζησε εκεί τα πρώτα χρόνια της ζωής του. Μια πληροφορία άγνωστη για τους περισσότερους. Αυτό με ενέπνευσε να γίνει ο πρωταγωνιστής του animation και με ώθησε να κάνω την αναπαράσταση αυτή, καθώς έτσι ένα κομμάτι της ιστορίας αυτού του νησιού, αναδύεται στο παρόν και ζωντανεύει μέσα από το «ψηφιακό μελάνι».

² Βιντεοπαιχνίδι της γαλλο-καναδικής εταιρείας Ubisoft, δημοσιεύτηκε το 2013, απευθύνεται σε άτομα ηλικίας άνω των 18. Διαδραματίζεται στην Καραϊβική τον 18^ο αιώνα και πρωταγωνιστής είναι ο πειρατής Edward Kenway.

³ «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής» βλ.ο.π.

Μεθοδολογία

Κατά την έρευνα μου εστίασα στην εύρεση ενός ιστορικού γεγονότος που να σχετίζεται με την πειρατεία, και που να προσφέρει ικανές πληροφορίες με οπτικό ενδιαφέρον, ώστε να μπορεί να αναπαρασταθεί ως animation, με στόχο, να «μεταφέρει» τον θεατή στην εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία. Το συγκεκριμένο εγχείρημα προσπάθησα να το πετύχω και μέσα από την εκφραστικότητα των χαρακτήρων, (σωματική και λεκτική), τη σωστή ενδυματολογία και τον οπλισμό (και γενικότερα τα αντικείμενα της εποχής), τον ηχητικό σχεδιασμό, αλλά και τη μουσική επένδυση.

Έρευνα

Το πρώτος μέρος της έρευνας ξεκίνησε από το διαδίκτυο. Κατά τα αρχικά στάδια της έρευνας μου, στόχος μου ήταν να δημιουργήσω ένα animation με πρωταγωνιστή τον Μαυρογόνη⁴. Ήμουν όμως ανοιχτή και σε άλλες επιλογές. Ξεκίνησα την έρευνα, αλλά δεν κατάφερα να βρω αρκετές πληροφορίες γι' αυτόν, ακόμα και όταν επέκτεινα την έρευνα μου και σε ξενόγλωσση βιβλιογραφία (κυρίως στην αγγλική γλώσσα). Στη συνέχεια αναζήτησα πηγές και για άλλα ονόματα και αφού τα συνέλεξα, έψαξα πληροφορίες για το κάθε ένα, ώστε να διαλέξω τον/την πειρατή με την πιο ενδιαφέρουσα και «ελκυστική» ιστορία.

Η έρευνα συνεχίστηκε και επεκτάθηκε και σε ψηφιακές βιβλιοθήκες, ενώ παράλληλα αναζητούσα σχετικά βιβλία και πηγές σε «φυσικές» βιβλιοθήκες. Τα ευρήματα συνέχιζαν να είναι ελλιπή, οπότε συνέχισα την αναζήτηση στο YouTube, καθώς υπάρχουν πολλά ιστορικά κανάλια. Πάλι όμως δεν βρήκα ικανοποιητικές πληροφορίες, ώστε να είμαι σε θέση να κάνω μια αναπαραστάση κάποιου γεγονότος, με animation.

Έπειτα από μια νέα συνάντηση - συζήτηση με τον επιβλέποντα μου και τον κ. Γ. Ηλιάδη, επανατοποθετήσαμε το θέμα της εργασίας μου, στην πειρατεία στο Αιγαίο και ακολούθησε μια νέα στοχευμένη έρευνα. Ξεκίνησα λοιπόν την αναζήτηση στο διαδίκτυο, για πειρατές και πειρατεία στον Ελλαδικό χώρο. Ενδιαφέρον είχε η περίπτωση των «πειρατών στεριάς» της Μάνης, του κολονέλου⁵ Μανέτα, του Ιωάννη Καψή και του αδερφού του «Καπετάν Τρομάρα», καθώς και των αδερφών Μπαρμπαρόσα. Τέλος, ο κ. Δ. Παπαγεωργίου, μου δάνεισε δικά του βιβλία, για να επεκτείνω την έρευνα μου.

Ολοκληρώνοντας την ανάγνωση των βιβλίων, κατέληξα στην επιλογή για οπτικοποίηση ενός γεγονότος που περιγράφεται στο βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής⁶». Έχοντας λοιπόν

⁴ Ο Μαυρογόνης (Blackbeard) γνωστός και ως Edward Thatch, έδρασε στις ακτές της Καρολίνας, Βιρτζίνιας και Καραϊβικής στις αρχές του 18^{ου} αιώνα και ήταν γνωστός για την τρομερή του εμφάνιση με την χρήση αναμένων φιτιλιών.

⁵ [Ιταλ. Colonnello ή βεν. Coloneo + ς] ο συνταγματάρχης

⁶ «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής» βλ.ο.π.

χώρο, χρόνο και ήρωες, συνέχισα με μια ευρύτερη αναζήτηση, για την ολοκλήρωση του σκηνικού της εποχής που διαδραματίζεται το συμβάν.

Άρχισε νέα αναζήτηση για εικονογραφήσεις και φωτογραφίες, από καράβια της εποχής, τα ρούχα που φορούσαν οι Μουσουλμάνοι πειρατές, τα ρούχα που φορούσαν οι Δυτικοί, καθώς και τα όπλα που χρησιμοποιούσαν, τα οποία θα αποτελούσαν σημεία αναφοράς για το σκιστάρισμα

Το τελευταίο στάδιο της έρευνας άρχισε μετά την ολοκλήρωση του animation. Αναζήτησα στο διαδίκτυο πληροφορίες για την ιστορία του animation, τα στάδια εξέλιξης του και τους πρωτεργάτες του. Τα ευρήματα ήταν πολύ ενδιαφέροντα όπως και το οπτικό υλικό.

Πειρατεία τον 16^ο – 17^ο αιώνα

Η πειρατεία στο Αιγαίο

Η πειρατεία στο Αιγαίο πέλαγος ήταν ένα συχνό φαινόμενο ήδη από τα αρχαία χρόνια. Ένας από τους λόγους που υπήρχε έντονη πειρατική δραστηριότητα, είναι η ίδια η θέση του Αιγαίου πελάγους. Ειδικά για την εποχή που αναφερόμαστε, ήταν ο θαλάσσιος δρόμος προς την Κωνσταντινούπολη, για την Ανατολή, τη Δύση, την Ιερουσαλήμ αλλά και την Βόρεια Αφρική, επονομαζόμενη και ως «Μπαρμπαριά»⁷, καθώς εκεί υπήρχαν πόλεις που την περίοδο αυτή, αποτελούσαν μεγάλα εμπορικά κέντρα. Άλλος λόγος είναι η ιδιαίτερη (γεω-)μορφολογία του Αιγαίου πελάγους. Τα πολλαπλά νησιά, με τα φυσικά λιμάνια, τα κρησφύγετα, τα πολλαπλά απάνεμα σημεία για να αράζουν τα πλοία της εποχής, τα παζάρια στις πόλεις και τα ορμητήρια, προσέλκυαν πειρατές και κουρσάρους. Παράλληλα η (σε πολλές περιπτώσεις) φουρτουνιασμένη θάλασσα και οι βραχονησίδες, δημιουργούσαν (σχεδόν υποχρεωτικά) «ναυτικούς δρόμους» (δια)μέσου των νησιών, γεγονός που δημιουργούσε προβλήματα στα εμπορικά καράβια, καθώς δύσκολα απέφευγαν τις πειρατικές επιθέσεις. Την πειρατεία (μεταξύ άλλων) την ασκούσαν μουσουλμάνοι της Βόρειας Αφρικής, Οθωμανοί, οι Ιωαννίτες Ιππότες της Ρόδου και ντόπιοι (κάτοικοι των νησιών) και δεν υπήρχαν θρησκευτικοί, ούτε εθνικοί περιορισμοί.

Η πειρατεία και το κούρσο⁸ όταν ασκούνταν, δεν συναντούσε κοινωνικούς και οικονομικούς περιορισμούς, όπως αντίθετα συνέβαινε με άλλα επαγγέλματα. Επομένως η άμεση ή έμμεση εμπλοκή των υπηκόων της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας με την πειρατεία (ειδικά για τα φτωχότερα κοινωνικά στρώματα) ήταν ένας από τους «εύκολους» τρόπους, με τον οποίο οι άνθρωποι μπορούσαν να βγάλουν γρήγορο κέρδος

Μέχρι και τα μέσα του 16^{ου} αιώνα η Οθωμανική Αυτοκρατορία, γεωγραφικά είχε επεκταθεί και σταθεροποιηθεί. Ο έλεγχος βέβαια που ασκούσε το κράτος ήταν ελλιπής, είτε λόγω

⁷ Νοούνται οι χώρες Λιβύη, Αλγερία και Τυνησία.

⁸ Από την λατινική λέξη “cursos” που σημαίνει «εμπόρευμα».

ανεπάρκειας ανάλογων πόρων, είτε λόγω της έλλειψης κρατικής βούλησης να διαχειριστεί ένα τέτοιο ζήτημα. Οι Οθωμανοί λειτουργούσαν αποκεντρωτικά, οχύρωναν δηλαδή τις σημαντικές περιοχές στο Αιγαίο, κάτι το οποίο έδινε περισσότερη ελευθερία και αυτονομία στους κατοίκους μικρότερων περιοχών. Ήταν αρκετό για την Οθωμανική διοίκηση, να εισπράττει τους ετήσιους φόρους παρά να ασχοληθεί με μία πολιτική που να περιορίσει την πειρατεία. Αυτή η πολιτική από μέρους της Οθωμανικής διοίκησης, είχε ως αποτέλεσμα να δίνει την «ευχέρεια» στα πειρατικά καράβια να επιτίθενται και να δημιουργούνται σχέσεις εμπορίου με τους ντόπιους των νησιών. Από ένα σημείο και μετά η πειρατεία είχε γίνει μια μορφή εμπορίου, αλλά ακόμα πιο προσοδοφόρα. Φαίνεται λοιπόν ότι η πειρατεία είχε αρχίσει να γίνεται ανεξέλεγκτη στα νησιά. Οι απεσταλμένοι Τούρκοι διοικητές δυσκολεύονταν να ζήσουν στα νησιά, και αυτά τα οποία δεν είχαν κάποια σταθερή επίβλεψη, ελάχιστες φορές δέχονταν επισκέψεις από την Οθωμανική διοίκηση, ιδίως τους χειμερινούς μήνες, και λόγω της άγνοιας που είχαν, για τη ναυσιπλοΐα σε δύσκολες καιρικές συνθήκες.

Στόχος των επιδρομών που έκαναν οι πειρατές ήταν να πιάσουν όσους περισσότερους αιχμάλωτους μπορούσαν, καθώς θα τους πωλούσαν αργότερα ως σκλάβους στα μεγάλα παζάρια της εποχής, όπως στο νησί της Μήλου, στο Οίτυλο της Μάνης και στο Αλγέρι⁹. Εκτός από τους πειρατές, υπήρχαν και οι κουρσάροι¹⁰. Οι κουρσάροι ασκούσαν και αυτοί πειρατεία, παίρνοντας άδεια από το κράτος και επιτίθονταν σε εχθρικά πλοία. Αυτό τους έδινε τη δυνατότητα της κατοχής¹¹ σημαίας, για να μπορούν να ταξιδεύουν και να δρουν πιο ελεύθερα. Να σημειωθεί όμως ότι μέρος του εμπορεύματος πήγαινε στο κράτος ως φόρος. Οι άδειες αυτές είχαν ημερομηνία λήξης, οπότε οι κουρσάροι γίνονταν ξανά πειρατές. Εκείνη την εποχή ήταν πολύ συνηθισμένο το να λειτουργεί κανείς ως κουρσάρος. Οι πειρατές δεν είχαν άδεια, επομένως οι ενέργειες τους θεωρούνταν παράνομες. Τα πλοία στα οποία επιτίθονταν δεν ήταν απαραίτητο να είναι πολεμικά, αλλά πολύ συχνά ήταν και εμπορικά. Η δραστηριότητα των πειρατών και των κουρσάρων δεν περιοριζόταν μόνο στην επίθεση σε πλοία, αλλά συχνά εξορμούσαν σε λιμάνια και επιτίθονταν στους ντόπιους κατοίκους. Έπαιρναν ως λάφυρα χρυσάφι, εμπορεύματα, προϊόντα, ανθρώπους και ό,τι άλλο μπορούσε να πουληθεί ή να τους φανεί χρήσιμο. Πολλές οικογένειες, δεν ξανά είδαν τους αγαπημένους τους που είχαν αιχμαλωτιστεί από πειρατές ή κουρσάρους, αφού δεν είχαν τα λύτρα που απαιτούνταν να πληρώσουν για να τους σώσουν. Τα νησιά του Αιγαίου πελάγους, ήταν «καταπονημένα» από τις συνεχείς επιθέσεις των πειρατών, γεγονός που την περίοδο αυτή οδήγησε τους ντόπιους να χτίζουν τα σπίτια τους σε ψηλά σημεία ή ανάμεσα στα βουνά για να τους παρέχεται προστασία, μη όντας ορατά από τη θάλασσα.

Ένα παράδειγμα πειρατή, που έγινε κουρσάρος είναι αυτό του Χαϊρεντίν Μπαρμπαρόσα. Εντυπωσιασμένος από τα επιτεύγματα του μεγαλύτερου αδερφού, του Αρούζ, ο οποίος είχε γίνει σουλτάνος του Αλγερίου, θέλησε και αυτός να γίνει πειρατής. Το όνομα του αδερφού του είχε γίνει γνωστό στο Αιγαίο και στη Μεσόγειο, από τις νικηφόρες επιθέσεις του. Όταν ο αδερφός του έχασε τη μάχη κατά των Ισπανών, τότε έγινε αυτός Σουλτάνος. Συνειδητοποίησε

⁹ Σημερινό Αλγέρι της Αλγερίας.

¹⁰ Από το «κούρσος».

¹¹ ΕΡΤ Α.Ε, Η Μηχανή του Χρόνου «Η ιστορία της πειρατείας» -Α μέρος : Από τον Οδυσσέα στον Μπαρμπαρόσα 14/1/2017

όμως ότι με ένα πειρατικό καθεστώς ήταν πολύ δύσκολο να αντιμετωπίσει τις δυνάμεις των Ισπανών και των Ιταλών. Έτσι έγινε κουρσάρος, υπηρετώντας την Υψηλή Πύλη της Οθωμανικής αυτοκρατορίας και οργανώνοντας τον στόλο του Σουλεϊμάν του Μεγαλοπρεπή.

Κουρσάροι, ήταν επίσης οι Ιππότες του Αγίου Ιωάννη της Ρόδου. Ήταν ένα ένοπλο θρησκευτικό τάγμα το οποίο ιδρύθηκε το 1113, λίγο μετά την Α΄ Σταυροφορία. Οι επιθέσεις τους δεν είχαν θρησκευτικούς περιορισμούς, αλλά ήταν ανηλεείς απέναντι ειδικά στους μουσουλμάνους, αφού τους θεωρούσαν «άπιστους». Ληλατούσαν, άρπαζαν αιχμαλώτους και σκλάβους και πλούτιζαν. Ακόμα και μετά τις σταυροφορίες συνέχισαν να επιτίθενται στους μουσουλμάνους. Όταν η Ρόδος κατακτήθηκε από τους Οθωμανούς το 1523, εγκαταστάθηκαν στην Μάλτα, όπου αποτελούσε φυσικό οχυρό και συνέχισαν τις επιδρομές τους, σε εκείνες τις θαλάσσιες περιοχές.

Τα πλοία που χρησιμοποιούνταν τότε ήταν κωπήλατα, δηλαδή κινητήρια δύναμη τους ήταν τα κουπιά. Διέθεταν πανιά σε τριγωνικό σχήμα, το επονομαζόμενο «λατίνι» και τα χρησιμοποιούσαν όταν υπήρχε ευνοϊκός άνεμος. Μέσα στο κωπηλατήριο υπήρχαν σκλάβοι κωπηλάτες, άνθρωποι που εκτελούσαν την ποινή τους για κάποια εγκληματική ενέργεια που είχαν διαπράξει ή είχαν πουληθεί (αιχμάλωτοι) ως σκλάβοι σε κάποιο παζάρι. Οι συνθήκες στις οποίες ζούσαν ήταν άθλιες. Ήταν εκτεθειμένοι σε όλες τις καιρικές συνθήκες καθώς δεν υπήρχε στέγαστρο να τους προστατεύει. Φορούσαν μόνο ένα απλό ύφασμα για εσώρουχο, και κάθονταν πάνω σε πρόβειο δέρμα. Είχε πολύ ζέστη, η πλάτη τους ήταν κατακαμένη από τον ήλιο και την αλμύρα και όλες οι βιολογικές του ανάγκες γίνονταν εκεί. Δεν είχαν την δυνατότητα να κινηθούν, καθώς ήταν αλυσοδεμένοι, ήταν μονίμως στην ίδια θέση και η δυσωδία ήταν αποπνικτική. Η διατροφή τους περιλάμβανε ένα παξιμάδι αμφιλεγόμενης ποιότητας και βρώμικο νερό. Επιπλέον στο κωπηλατήριο υπήρχαν και οι κελευστές. Δουλειά τους ήταν να διατηρούν την τάξη και τον ρυθμό των κουπιών, ώστε να μην χαλαρώνει κάποιος. Εάν κάτι από αυτά δεν συνέβαινε, τότε, μαστίγωναν τους σκλάβους κωπηλάτες. Είναι πιθανό μάλιστα, να μην χρειάζονταν ιδιαίτερο λόγο για να χτυπήσουν - μαστιγώσουν κάποιον κωπηλάτη. Σε γενικές γραμμές οι σκλάβοι ήταν αναλώσιμοι. Στην περίπτωση που κάποιος από τους κωπηλάτες ήταν άρρωστος, του δίνονταν βότανα για να θεραπευτεί. Αν η ασθένεια επιδειωνόταν, ο σκλάβος αντικαθίσταντο, αυτό σημαίνει ότι είτε θα τον πετούσαν στην θάλασσα, είτε θα τον παρατούσαν στη στεριά. Όποιος πήγαινε στο κωπηλατήριο ή αλλιώς «κάτεργο»¹² όπως το ονόμαζαν εκείνη την εποχή, ήταν αυτονόητο ότι θα πεθάνει ως σκλάβος, καθώς μετά την λήξη ενός ρεσάλτου, μίας μάχης, ήταν πιθανό να υπηρετούσε στη συνέχεια σε άλλον καπετάνιο ή αν ήταν «τυχερός», θα έχανε τη ζωή του κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης. Ακόμη και στην περίπτωση εγκατάλειψης του πλοίου, οι πειρατές δεν θα έμπαιναν στη διαδικασία να τους ελευθερώσουν. Άλλη άποψη¹³ υποστηρίζει ότι για να έχουν οι κωπηλάτες δύναμη να τραβήξουν κουπί, έπρεπε να τρέφονται. Ήταν κινητή περιουσία οι σκλάβοι και αν τους χρειαζόταν ο καπετάνιος – πειρατής, όφειλε να τους φροντίσει, καθώς στόχος του ήταν να έχει επιτυχημένες πειρατικές δράσεις με αποτέλεσμα όσο το δυνατόν μεγαλύτερα εμπορεύματα και κέρδη.

¹² Από εκεί βγαίνει και η λέξη «κατεργάρης», δηλαδή, που έχει εκτελέσει μία κακή πράξη.

¹³ « Η Μηχανή του Χρόνου», βλ. ο.π.

Οι συνθήκες δεν ήταν άθλιες μόνο στο κωπηλατήριο, αλλά και μέσα στο αμπάρι. Εκεί βάζανε τους αιχμάλωτους ανθρώπους που αρπάζανε από τις μάχες, με σκοπό να τους πουλήσουν στα κέντρα πειρατείας. Όποιος από τους σκλάβους, που μεταφέρονταν πέθαινε κατά τη διαδρομή, έκοβαν το αυτί του και πετούσαν το σώμα του στην θάλασσα, για να δοθεί μετά αναφορά στον πειρατή καπετάνιο. Οι σκλάβοι ζούσαν στο αμπάρι του πλοίου, χωρίς καθαρό αέρα, νερό και φαΐ, ενώ πολλοί δεν επιβίωναν μέχρι τα σκλαβοπάζαρα. Οι σκλάβοι διαχωρίζονταν ανάλογα με την κοινωνική τους θέση, το φύλο και την ηλικία. Οι πλούσιοι πωλούνταν για λύτρα, οι φτωχοί για σκλάβοι στη στεριά ή στο κάτεργο. Οι νέοι σε ηλικία θα πωλούνταν ως σκλάβοι για κωπηλάτες, στα παζάρια της Βόρειας Αφρικής, ενώ οι νέες γυναίκες στα χαρέμια. Υπήρχαν και φιλανθρωπικές οργανώσεις της εκκλησίας σε διάφορα λιμάνια της μεσογείου όπου αγόραζαν με τα χρήματα που είχαν, σκλάβους για να τους ελευθερώσουν.

Στα ρεσάλτα¹⁴, τα πληρώματα έπρεπε να λειτουργούν γρήγορα. Πάλευαν σώμα με σώμα και με τη βοήθεια κοφτερών όπλων, χτυπούσαν σε θανάσιμα σημεία ή στα άκρα του σώματος, για να ακινητοποιήσουν τους αντιπάλους τους. Στις ναυμαχίες και στα ρεσάλτα, δεν υπήρχε ξιφομαχία, όπως λανθασμένα υπάρχει αυτή η αντίληψη. Στο τέλος, γινόταν η κατανομή και η μοιρασιά του εμπορεύματος. Λεία δεν ήταν μόνο οι άνθρωποι, αλλά και το εμπόρευμα που μετέφερε το καράβι, καθώς και το ίδιο το καράβι, αν ήταν καλής ποιότητας. Το σκάφος θα το πωλούσαν ή θα το κρατούσαν για να χρησιμοποιηθεί ως νέο πειρατικό πλοίο.

Ένα πολύ ενδιαφέρον και ξεχωριστό παράδειγμα πειρατείας, είναι οι «πειρατές στεριάς» της Μάνης. Οι Μανιάτες ζούσανε πολύ φτωχά, καθώς η Μάνη είναι ένα άνυδρο μέρος, με παραγωγή μόνο την ελιά και τα φραγκόσυκα και έπρεπε να στραφούν σε κάποιο άλλο μέσο - τρόπο για την επιβίωση τους. Οι Μανιάτες γνωρίζοντας την ιδιαίτερη γεωμορφολογία του τόπου τους, συνειδητοποίησαν ότι μπορούν να το εκμεταλλευτούν προς όφελος τους. Σκέφτηκαν ένα πολύ οξυδερκές τέχνασμα. Όταν έπεφτε η νύχτα άναβαν μικρά φανάρια και τα τοποθετούσαν στα ζώα ή άναβαν φανάρια σε βραχώδεις παραλίες και έσβηναν αυτά που ήδη είχαν, ώστε να προσελκύσουν τα πλοία. Το πλήρωμα του καραβιού νόμιζε ότι φτάνει σε κάποιο λιμάνι ή ότι υπάρχει κάποιο καράβι. Καθώς όμως πλησίαζαν, έβρισκαν σε ύφαλο και τότε «οι πειρατές της στεριάς» τους ορμούσαν. Σε άλλες περιπτώσεις, τους οδηγούσαν μέσα σε θαλάσσιες σπηλιές και τους έστηναν ενέδρα. Στις επιθέσεις αυτές οι Μανιάτες, φορούσαν ως κράνος, μια κατσαρόλα που χρησιμοποιούσαν για να μαγειρέψουν κακαβιά¹⁵, γι' αυτό ονομάζονται και «κακαβούληδες». Όπως ανέφερα και προηγουμένως, οι άνθρωποι ήταν φτωχοί και ήταν λογικό να μην έχουν τους πόρους για να αγοράσουν προστατευτικό οπλισμό. Επομένως αρματώνονταν με ό,τι είχαν και ρίχνονταν στα πλοία με την ελπίδα να αρπάξουν ό,τι μπορούν για να θρέψουν την οικογένειά τους. Το εντυπωσιακό είναι, ότι σε πολλές, τέτοιου είδους, πειρατικές επιδρομές, συμμετείχαν και οι παπάδες και οι μοναχοί. Μάλιστα λόγω το ότι ήταν ιερείς, δικαιούνταν το 1/10 από τα λάφυρα. Πολλοί πειρατές πήγαιναν στην Μάνη για να επισκευάσουν τα πλοία τους ή για εμπορικές δουλειές. Αυτές οι πρακτικές οδήγησαν στην οργάνωση κεντρικού πειρατικού εμπορίου στην περιοχή και το Οίτυλο,

¹⁴ Έφοδος του πληρώματος πλοίου εναντίον άλλου πλοίου, από την πηγή:

<https://www.lexigram.gr/lex/enni/%CF%81%CE%B5%CF%83%CE%AC%CE%BB%CF%84%CE%BF>

τελευταία επίσκεψη 10/10/2022

¹⁵ Είδος ψαρόσουπας.

κατέληξε να γίνει τόσο μεγάλο πειρατικό εμπορικό κέντρο που το ονόμασαν «Μικρό Αλγέρι».

Αρούζ Μπαρμπαρόσα

Ο Αρούζ Μπαρμπαρόσα γεννήθηκε το 1473 ή 1474. Ήταν ο μεγαλύτερος αδερφός του Χαϊρεντίν Μπαρμπαρόσα. Καταγόταν από τον Παλαιόκηπο της Λέσβου, κοντά στην πόλη της Μυτιλήνης στον κόλπο της Γέρας. Η μητέρα του ονομαζόταν Κατερίνα ήταν χριστιανή Ελληνίδα, ντόπια, που ήταν σύζυγος ενός ιερέα ο οποίος πέθανε. Αργότερα παντρεύτηκε τον Ιάκωβο ο οποίος, σύμφωνα με τους ιστορικούς, μάλλον ήταν χριστιανός Έλληνας, με καταγωγή από τα Γιαννιτσά, και ήταν σπαχής¹⁶. Μαζί του έκανε τον Αρούζ και τα υπόλοιπα αδέρφια του. Τα πρώτα χρόνια της ζωής του, ο Αρούζ βοηθούσε τον πατέρα του και παράλληλα μάθαινε την τέχνη της ναυτιλίας. Είχε κλίση σε αυτή και σιγά - σιγά άρχισε να ασκεί πειρατεία με μικρά καράβια και είχε αρχίσει να γίνεται γνωστός στο Αιγαίο. Έπειτα από μια εμπλοκή του με του Ιππότες της Ρόδου, πιάστηκε αιχμάλωτος και υπηρέτησε για ένα χρόνο στο κάτεργο. Αφότου ελευθερώθηκε¹⁷, εγκαταστάθηκε στο νησί της Ντζέρμπας της Τυνησίας, το 1505 και συνέχισε εκεί τις πειρατικές του επιχειρήσεις. Στόχος του ήταν κυρίως οι Ισπανοί και οι Ιταλοί έμποροι. Αργότερα αναγκάστηκε να αλλάξει ορμητήριο, καθώς υπήρχαν διαφωνίες με τον Μπέη της Τυνησίας. Έτσι το 1510 πήγε στο Ντζιντζελί, κοντά στο Αλγέρι. Για ένα διάστημα είχε εγκατασταθεί στο Αλγέρι και συνέχισε να χτυπάει Ισπανικά εμπορικά καράβια. Το 1512 έχασε το χέρι του¹⁸ σε μια τέτοια επίθεση και το 1516 έπειτα από την αποτυχία του σουλτάνου Σελίμ μπέη Τεούμι του Αλγερίου, να αντιμετωπίσει τους Ισπανούς, του επιτέθηκε, πήρε την θέση του και αυτοανακηρύχθηκε Σουλτάνος. Ο Αρούζ Μπαρμπαρόσα, πήρε το ψευδώνυμο του λόγω του χρώματος (πορτοκαλί) της γενειάδας του. Το ψευδώνυμο αυτό έμελλε να τον ακολουθήσει, σε όλες τις πειρατικές του δράσεις, μέχρι το τέλος της ζωής του το 1518.

Μέσα από το βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής»¹⁹

Ο Μπαρμπαρόσα φαίνεται ότι ήταν μία πολύ έντονη προσωπικότητα, με ηγετικές ικανότητες ώστε να καταφέρει να εξαπλωθεί τόσο πολύ η φήμη του. Διαβάζοντας το βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής», δεν γινόταν να μην εντυπωσιαστώ από τα κατορθώματά του, όσο αιμοχαρής και πολεμοχαρής και αν ήταν. Μια συγκεκριμένη «περιπέτεια» από τη δράση του, μου τράβηξε περισσότερο την προσοχή και με ώθησε σεναριακά να το αναπαραστήσω ως animation. Το βιβλίο αν και περιέχει ορισμένα σημεία μυθοπλασίας, δεν παύει να είναι πιθανό, ο Αρούζ να κατέστρωσε ένα τόσο έξυπνο και πονηρό σχέδιο, για να επιτύχει το σκοπό

¹⁶ Ιππικό σώμα που εκτελούσε καθήκοντα για την Οθωμανική διοίκηση. Τους παραχωρούνταν μια μικρή έκταση γης και ήταν πάντα ετοιμοπόλεμοι.

¹⁷ Σύμφωνα με το βιβλίο «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής» τον ελευθέρωσαν οι γονείς από τα λύτρα που πλήρωσαν, η άλλη εκδοχή λέει ότι τον αγόρασε ένας Αιγύπτιος Εμίρης.

¹⁸ Από αυτό το γεγονός επηρεάστηκε μεταγενέστερα ο κινηματογράφος και οι πειρατές απεικονίζονταν με ένα γάντζο στο χέρι.

¹⁹ «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής» βλ.ο.π.

του. Σύμφωνα λοιπόν με το βιβλίο, το 1504 ο Αρούζ πληροφορείται από τον εγκάρδιο φίλο του, τον Ερμόλαο, για την πορεία δύο παπικών γαλερών²⁰ από την Γένοβα, με κατεύθυνση την Ρώμη. Ο Μπαρμπαρόσα θέλησε να τις κατακτήσει, καθώς γνώριζε ότι θα μετέφεραν πλούσιο εμπόρευμα, το οποίο θα μπορούσαν να το πουλήσουν ακριβά στα παζάρια της Μπαρμπαριάς. Έτσι έβαλε μπρος για να συναντήσει τις γαλέρες και να στήσει την ενέδρα του. Το καράβι του, το είχε αράξει και κρύψει στο Πιομπίνο, ενώ θα έβγαινε ξαφνικά στη θάλασσα στην πορεία της πρώτης γαλέρας για να την αιφνιδιάσει, όταν αυτή θα πλησίαζε κοντά τους. Οι γαλέρες αυτές, ήταν πολύ μεγαλύτερες από το πλοίο του Αρούζ, αλλά το δικό του πλήρωμα ήταν πλήρως οπλισμένο. Οι γαλέρες ως εμπορικά πλοία, δεν εστίαζαν στην αρμάτωση, αλλά είχαν ως πλήρωμα και κάποιους λογχοφόρους. Ξεκινώντας η μάχη ο συγγραφέας βάζει τους δύο συντρόφους του Μπαρμπαρόσα (τον Ερμόλαο και τον Αϊντίν), να μηχανευτούν μια ιδέα, να κατεβούν στο κάτεργο, να σκοτώσουν τους κελουστές και να ελευθερώσουν τους σκλάβους κωπηλάτες. Η κίνηση αυτή θα εξασφάλιζε χρόνο και ανθρώπινο δυναμικό. Η γαλέρα είχε πολύ μεγαλύτερο πλήρωμα από το πλοίο του Αρούζ και αυτό σήμαινε ότι θα χρειαζόταν πολύ περισσότερο χρόνο για να την κατακτήσει και θα έκανε την επιχείρηση ακόμα δυσκολότερη. Με τους σκλάβους ελεύθερους η πρώτη γαλέρα κατακτήθηκε με μεγαλύτερη ευκολία και το ίδιο αναμενόταν να γίνει και με τη δεύτερη. Ο πρωταγωνιστής αυτή τη φορά καταστρώνει ένα δεύτερο έξυπνο σχέδιο. Το πλήρωμα του Αρούζ και οι ελευθερωμένοι πλέον κωπηλάτες, θα φορούσαν τα ρούχα του πληρώματος της παπικής γαλέρας, ενώ εκείνοι θα ντύνονταν σαν κωπηλάτες και θα αναλάμβαναν τις θέσεις στο κάτεργο. Ουσιαστικά θα αλλάζανε ρόλους. Για να ολοκληρωθεί το σχέδιο χρειαζόταν και η συμμετοχή του καπετάνιου της παπικής γαλέρας, ο οποίος έπρεπε να κάνει σήμα στην δεύτερη γαλέρα, προσποιούμενος ότι έπαθε αβαρία²¹, ώστε αυτή να παραπλανηθεί, να πλησιάσει και να πλευρίσει²² σπεύδοντας προς βοήθεια. Έστησε λοιπόν, την τέλεια πλεκτάνη, κατάφερε να κατακτήσει και την δεύτερη γαλέρα, έχοντας εξασφαλίσει επιπλέον κέρδος και ανθρώπινο δυναμικό. Διαβάζοντας όλα αυτά στο βιβλίο, μού κίνησε το ενδιαφέρον και μου δημιουργήθηκε ένας ενθουσιασμός, να αναπαραστήσω όλα αυτά που διάβασα, με την τέχνη του animation. Σίγουρα θα ήταν δύσκολο να γίνει κάτι τέτοιο, χωρίς να έχω καν τις βασικές γνώσεις δημιουργίας animation καθώς και οι καλλιτεχνικές μου δεξιότητες ήταν απλά καλές. Αυτές οι δύο ελλείψεις, δεν με σταμάτησαν ούτε με αποθάρρυναν από το να μην προσπαθήσω να δημιουργήσω κάτι τέτοιο.

Animation/ «Εμψύχωση»

Το animation είναι η ψευδαίσθηση της κίνησης, που δημιουργούν πολλές στατικές εικόνες, η κάθε μια διαφοροποιημένη από την άλλη διαδεχόμενη η μία την άλλη σε πολύ σύντομο χρόνο.

²⁰ Ο πάπας είχε στην κατοχή του πλοία τα οποία τα νοίκιαζαν έμποροι για να μεταφέρουν το εμπόρευμα τους.

²¹ Άμεσο δάνειο από την ιταλική λέξη “avaria”, σημαίνει, η εξαναγκαστική απόρριψη φορτίου λόγω έκτακτης ανάγκης ή ότι υπάρχει βλάβη στο σκάφος.

²² Να έρθουν δηλαδή οι πλευρές των καραβιών παράλληλα.

Ο αμφιβληστροειδής χιτώνας του ανθρώπινου ματιού, έχει μια αδυναμία. Όταν βλέπουμε μια εικόνα, διατηρείται στον εγκέφαλο για περίπου 1/12 του δευτερολέπτου, αν στο μεταξύ προβληθεί άλλη μία εικόνα, πιο γρήγορα από 1/12 του δευτερολέπτου τότε το μάτι αρχίζει να βλέπει αδιάσπαστη κίνηση και όχι στατικές εικόνες που αλλάζουν. Αυτό ονομάζεται «μετείκασμα», γιατί δημιουργεί την ψευδαίσθηση της κίνησης.

Ήδη από τα προϊστορικά χρόνια φαίνεται οι άνθρωποι να είχαν αντίληψη της κίνησης, καθώς προσπάθησαν να την αποτυπώσουν σε ό,τι μέσο διέθεταν, π.χ. κατά την παλαιολιθική εποχή, οι άνθρωποι άρχισαν να αποτυπώνουν εικόνες από τη ζωή τους, πάνω στους τοίχους των σπηλαίων, στην αρχαία Αίγυπτο υπάρχουν πολλές εικονογραφήσεις σε βασιλικούς τάφους και ναούς και στην αρχαία Ελλάδα οι αγγειοπλάστες εικονογραφούν πάνω στα αγγεία. Θα μπορούσαμε να πούμε, ότι αυτά τα παραδείγματα είναι τα πρώτα δείγματα αποτύπωσης της κίνησης.

Από το μέσα του 17^{ου} αιώνα και μετά

Πριν το animation γίνει μεγάλη βιομηχανία ψυχαγωγίας, άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους εφευρέσεις, που παρουσιάζουν εικόνες σε γρήγορη κίνηση. Θεωρήθηκαν όμως ατομικά παιχνίδια, γιατί μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν μόνο από ένα άτομο.

Μέσα 17^{ου} αιώνα εμφανίζεται η συσκευή «Magic Lantern», ή αλλιώς «Μαγικός Φανός²³». Θεωρείται πρόδρομος του σημερινού προτζέκτορα. Αποτελείται από έναν σκοτεινό χώρο που εμπεριέχει έναν καθρέπτη, μια πηγή φωτός, παλαιότερα κερί, αργότερα λαμπτήρα και έναν φακό. Πίσω από τον φακό υπάρχει εσοχή όπου μπαίνουν με τη μορφή slides, εικόνες, οι οποίες ήταν ζωγραφισμένες με το χέρι πάνω σε γυαλί. Δεν είναι βέβαιο ποιος είναι ο εφευρέτης αυτής της ιδιαίτερης συσκευής αλλά πιθανό να αποδίδεται στον Ολλανδό Christiaan Huygens ή στον Γερμανό Athanasius Kircher.

²³ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site:

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022, γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ

<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/phenakistiscopes/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022

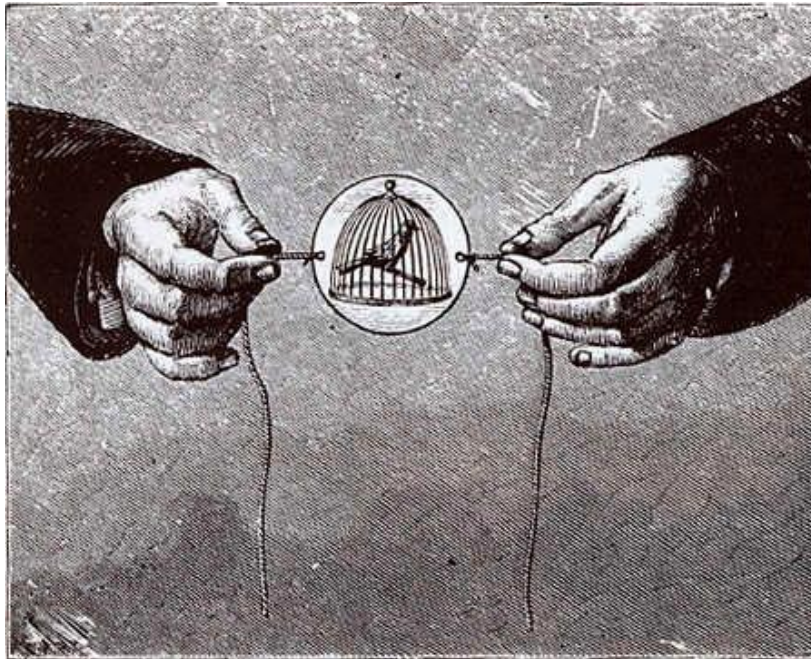


Τον 19^ο αιώνα, γύρω στο 1825, εμφανίζεται ένα παιχνίδι, το «Θαυματοτρόπιο²⁴» (Thaumatrope), από τους W.Phillips και John Ayrton Paris. Είναι ένα ξύλινος ή χάρτινος κυκλικός δίσκος, όπου και οι δυο προσόψεις του είναι εικονογραφημένες με διαφορετικά σχέδια. Υπάρχουν δύο σχοινιά στην ευθεία της ακτίνας του κύκλου, ένα στην αρχή και ένα στο τέλος. Εάν στριφογυριστούν τα δύο σχοινιά και αφεθούν να ξετυλιχτούν, ο κυκλικός δίσκος κινείται γρήγορα και δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης.

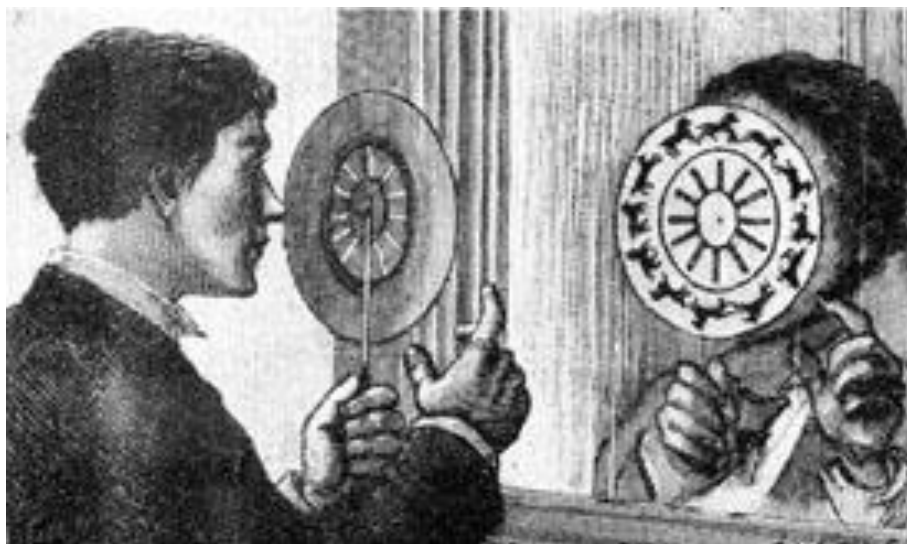
²⁴ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site:

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022 , γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ

<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/thaumatropes/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022



Το 1831, επινοήθηκε παράλληλα, από τους Joseph Plateau και Simon von Stampfer το «Φενακιστοσκόπιο» (Phenakistoscope²⁵). Είναι μια βελτιωμένη μορφή της προηγούμενης εφεύρεσης και η πρώτη συσκευή, με στόχο την δημιουργία κίνησης, χρησιμοποιώντας εικόνες που ακολουθούν η μία την άλλη. Αποτελείται από έναν στρογγυλό χάρτινο δίσκο, όπου υπάρχουν πάνω του ζωγραφισμένες εικόνες σε διαδοχικές φάσεις περιμετρικά των ακτινών του κύκλου και από ένα χερούλι που είναι συνδεδεμένο με αυτόν. Ανάμεσα στα σχέδια στην άκρη ή στο κέντρο του κύκλου υπάρχουν σχισμές. Για να λειτουργήσει η συσκευή, ο χρήστης χρειάζεται να στέκεται μπροστά σε έναν καθρέπτη, να κοιτάει μέσα από αυτές τις σχισμές και για να δοθεί η αίσθηση της κίνησης, ο κύκλος πρέπει να περιστραφεί.



²⁵ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site:

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022 , γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ

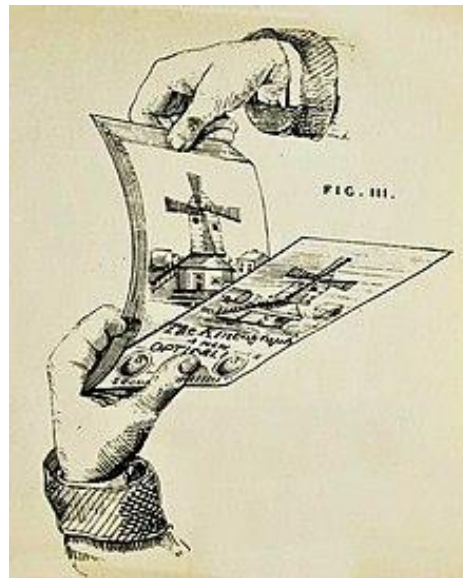
<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/phenakistiscopes/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022

Το «Ζωοτρόπιο» (Zoetrope²⁶) εμφανίζεται το 1833 από τον William E. Lincoln, όπου είναι μια βελτιωμένη εκδοχή του «Φενακιστοσκοπίου», καθώς έχει την ίδια λογική λειτουργίας. Η διαφορά είναι ότι, πλέον αποτελείται από ένα περιστρεφόμενο κύλινδρο, ο οποίος έχει σχισμές στην περιμέτρώ του και στο εσωτερικό του υπάρχει μια ταινία με σχέδια, τα οποία έχουν διαφορετική κίνηση το ένα από το άλλο και είναι τοποθετημένος σε μία ξύλινη βάση. Είναι πολύ ιδιαίτερη εφεύρεση καθώς είναι καλαίσθητη και μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ένα άτομο και πάνω. Το 1866 ο Milton Bradley, βελτίωσε το «Ζωοτρόπιο», κάνοντας την ταινία με τα κινούμενα σχέδια, επανατοποθετούμενη και έτσι μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν διαφορετικές.



²⁶ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site: <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022, γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/zoetrope/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022

Το 1868 δημιουργείται το «Φιλοσκόπιο» (kineograph²⁷) γνωστό σήμερα και ως “ flip book” από τον John Barnes Linnett. Διέφερε πολύ σε σχέση με τις προηγούμενες εφευρέσεις, καθώς ήταν ένα βιβλίο με σκίτσα. Είχε εξαιρετικά εύκαμπτες σελίδες και στη κάθε μία από αυτές, μεταβάλλεται η κίνηση του σχεδίου. Η χρήση του ήταν απλή. Ο χρήστης χρειάζεται να λυγίσει τις σελίδες και σιγά σιγά να τις ελευθερώσει, ώστε να δει τα σχέδια να κινούνται.



Τέλος το 1877 Charles-Emile Reynaud δημιουργεί το «Πραξινοσκόπιο» (Praxinoscope²⁸), όπου είναι μια βελτιωμένη εκδοχή της συσκευής του «Ζωοτροπίου», καθώς έχουν αφαιρεθεί οι σχισμές και πλέον στο κέντρο του κυλίνδρου, υπάρχουν μικροί ορθογώνιοι καθρέπτες και ο χρήστης βλέπει την αντανάκλαση των κινούμενων σχεδίων.

²⁷ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site: <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022 , γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/kinora/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022

²⁸ Οι πληροφορίες που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στο site: <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> , γράφει η Tatiana Melani και πρ.βλ <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/praxinoscope/> τελευταία επίσκεψη: 10/10/2022



Από το 1900 και μετά...

Μπαίνοντας στον 20^ο αιώνα η εξέλιξη στην αποτύπωση της κίνησης, είναι πραγματικά εκπληκτική. Από χειροκίνητες κατασκευές που θεωρούνταν παιχνίδια, φτάνουμε στην δημιουργία του πρώτου animated βίντεο σε φιλμ.

Το 1900 ο J. Stuart Blackton δημιούργησε την ταινία “The Enchanted Drawing”²⁹ όπου βλέπουμε την πρώτη και πετυχημένη προσπάθεια καταγραφής της κίνησης. Είναι μία ταινία μικρής διάρκειας, 1 λεπτού και 30 δευτερολέπτων, στην οποία ο πρωταγωνιστής ζωγραφίζει πάνω σε μαυροπίνακα, ένα σκίτσο ενός άνδρα και δίπλα του ένα μπουκάλι κρασί και ένα ποτήρι. Ο παρουσιαστής μόλις ολοκληρώσει τα σχέδια, κάνει την κίνηση να πάρει το μπουκάλι και το ποτήρι από τον πίνακα. Με έξυπνο τρόπο χρησιμοποιώντας την κάμερα εμφανίζονται τα πραγματικά αντικείμενα στα χέρια του. Οι εκφράσεις του σκιτσοραρισμένου άνδρα αλλάζουν. Η ταινία κυλάει με αυτήν την ιδέα, ενώ ο θεατής βλέπει τις αστείες εκφράσεις του σκίτσου καθ’ όλη την διάρκεια. Είναι αρκετά εντυπωσιακό το εγχείρημα αυτό, για εκείνη την εποχή, γι’ αυτό άλλωστε ο επινοητής θεωρήθηκε και πατέρας του Animation.

Το 1906 ο J. Stuart Blackton κάνει ξανά την εμφάνιση του με μια νέα ταινία, λίγο μεγαλύτερης διάρκειας και με παρόμοιο περιεχόμενο με την ταινία “The Enchanted Drawing”. Η «Humorous phases of funny faces»³⁰, χρησιμοποιεί μια διαφορετική τεχνική, το “cut out animation”. Αυτή την βλέπουμε όταν εμφανίζεται ο κλόουν, ο οποίος στην πραγματικότητα

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

³⁰ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ.βλ <https://www.loc.gov/item/00694006/> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

δεν είναι ζωγραφισμένος αλλά είναι μαριονέτα. Ο δημιουργός, για να δώσει την αίσθηση της κίνησης, κινεί σιγά-σιγά τα χέρια και τα πόδια, ενώ κλείνει την κάμερα (stop motion). Παρόλο που εδώ βλέπουμε συνδυασμό τεχνικών, σίγουρα ήταν κάτι πρωτότυπο, το οποίο έδωσε το έναυσμα για περισσότερους πειραματισμούς.

Το 1908 ο Γάλλος Emile Cohl δημιουργεί την ταινία “Fantasmagorie”³¹ η οποία είναι από τα πρώτα παραδείγματα του παραδοσιακού animation, δηλαδή ζωγραφισμένο στο χέρι και το οποίο θα αναλύσουμε παρακάτω. Κάθε καρτέ της ταινίας ζωγραφίστηκε σε χαρτί και μετά φωτογραφήθηκε σε αρνητικό φιλμ. Το ιδιαίτερο που έχει αυτή η ταινία είναι ότι, τα σχέδια αλλάζουν μορφή, πχ το κανόνι μετατρέπεται σε μπουκάλι και από μπουκάλι μετατρέπεται σε λουλούδι. Είναι μια πολύ ενδιαφέρουσα τεχνική, καθώς βλέπουμε μέχρι και σήμερα να χρησιμοποιείται στα animation και φαίνεται να συναρπάζει θεατές και δημιουργούς.

Σημαντικό ρόλο επίσης έπαιξε η ταινία του McCay με τίτλο “ Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics”³² γνωστή και ως “Little Nemo”, του 1911, βασισμένη στο κόμικ του “Little Nemo” καθώς, για να δημιουργηθεί αυτή η ταινία χρειάστηκαν 4.000 ρυζόχαρτα. Ο McCay το 1906 έπαιρνε μέρος σε παραστάσεις όπου ζωγράφιζε ζωντανά σε κοινό, δικούς του καρτούν χαρακτήρες. Αργότερα επηρεασμένος από τον Emile Cohl και τον Blackton και από τα flip book του γιου του, άρχισε να πειραματίζεται με το animation και να δημιουργεί ταινίες.

Το 1914 ο ίδιος, δημοσιεύει την ταινία “Gertie the Dinosaur”³³ όπου πρωταγωνιστεί η Gertie ο δεινόσαυρος. Ο McCay χρησιμοποίησε για πρώτη φορά τεχνικές που χρησιμοποιούνται και σήμερα όπως το ημιδιαφανές χαρτί (tracing paper), τα “keyframes” που ορίζουν σε ποιο χρονικό διάστημα θα πραγματοποιηθεί μια ενέργεια (αλλαγή θέσης, μεγέθους, περιστροφής και ορατότητας) και τα registration marks τα οποία συγκρατούσαν τα χαρτιά σε ένα σταθερό σημείο. Ο χαρακτήρας και το φόντο ήταν ζωγραφισμένα στο ίδιο χαρτί. Λόγω του όγκου του έργου ο McCay κατάλαβε ότι θα χρειαζόταν βοηθό και συνεργάστηκε με τον John A, Fitzsimmons. Το πολύ ενδιαφέρον που έχει αυτή η ταινία είναι ότι την έκανε διαδραστική. Ο ίδιος φαίνεται να έχει τον ρόλο του θηριοδασατή και ζητάει από την Gertie να κάνει διάφορα πράγματα. Στο τέλος της ταινίας βλέπουμε τον McCay να εμφανίζεται μέσα στον κόσμο της Gertie, ανεβαίνει πάνω της και υποκλίνεται αποχωρώντας από την σκηνή. Επίσης ενδιαφέρον είναι ότι η Gertie είναι ο πρώτος χαρακτήρας που δημιουργείται και ενέπνευσε μελλοντικούς animators όπως τον Walt Disney και την ομάδα Warner Brothers.

³¹ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ.βλ τελευταία επίσκεψη 4/10/2022 https://archive.org/details/Fantasmagorieτελευταία_επίσκεψη_4/10/2022 τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

³² Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ.βλ https://www.youtube.com/watch?v=2f8tfSHIU_g τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

³³ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ.βλ <https://www.artograph.com/infocus/winsormccay/> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

Το 1917 δημοσιεύεται η ταινία “El Apostol” από τον Αργεντινό Quirino Christiani³⁴, η οποία αν και είναι cut out animation, δηλαδή ταινία με χάρτινους χαρακτήρες που τους κινείς σιγά σιγά, θεωρήθηκε η πρώτη animated ταινία μεγάλου μήκους. Το σπουδαίο με τη συγκεκριμένη είναι ότι, για την δουλειά που χρειάστηκε και για την διάρκειά της, ολοκληρώθηκε γρήγορα. Δυστυχώς αυτή η ταινία δεν σώζεται σήμερα καθώς θεωρείται χαμένη ήδη από το 1928.

Το 1924 εμφανίζεται η πρώτη μικρού μήκους σειρά ταινιών, συνοδευόμενη από ήχο, με τίτλο “Song Car-Tune”³⁵. Ήταν ασπρόμαυρη και δημιουργήθηκε από τους Max Fleischer και Dave Fleischer. Οι ταινίες αυτές έχουν επίσης μια μορφή διαδραστικότητας, καθώς εμφανίζεται ένα κείμενο όπου ζητάει από το κοινό να συμμετάσχει στο τραγούδι. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ήταν τα πρώτα βίντεο με σίχους και μουσική.

Το 1926 κάνει την εμφάνιση της μια πολύ ιδιαίτερη ταινία με τίτλο “The Adventures of Prince Ahmed” (G: Die Abenteuer des Prinzen Achmed)³⁶ από την Lotte Reiniger. Είναι ένα cut out animation, το οποίο θεωρήθηκε η πρώτη ταινία μεγάλου μήκους καθώς έχει διάρκεια 65 λεπτά και αποτελείται από 24 καρτέ ανά δευτερόλεπτο (frame/s). Τα τοπία και οι χαρακτήρες εμφανίζονται μαύρα και είναι όλα από χαρτί, ενώ το φόντο είναι έγχρωμο και συνοδεύεται από μουσική επένδυση. Αξιοσημείωτο, επίσης είναι ότι, πέρα από την πρωτότυπη αισθητική της και το επίτευγμα της, δημιούργησε την multiplane κάμερα, η οποία ήταν τοποθετημένη ψηλά και από κάτω υπήρχε ένα διαφανές πλαίσιο όπου τοποθετούνταν τα καρτέ. Ο Walt Disney επηρεάστηκε από την Reiniger και έφτιαξε μια βελτιωμένη εκδοχή της multiplane κάμερα το 1933.

Ο Disney επηρεασμένος από την ταινία “The Jazz Singer”, παραγωγής του 1927, ήθελε να δημιουργήσει μια ταινία με ήχο. Αυτή η νέα ταινία θα έθετε τα θεμέλια του παραδοσιακού animation καθώς θα είχε μια πρωτοπορία. Χρησιμοποίησε ένα νέο εργαλείο, τα celluloid, που ήταν διάφανες σελίδες, όπου οι animators ζωγράφιζαν πάνω, τους χαρακτήρες και το φόντο. Εφευρέτες αυτών είναι οι Ead Hurd και John Bray. Οι animators ζωγράφιζαν ξεχωριστά τους χαρακτήρες, από το φόντο και αυτό ήταν πολύ πρακτικό γιατί ήταν πιο διαχειρίσιμη η δουλειά τους. Επιπλέον μπορούσαν να αξιοποιήσουν κάποιο καρτέ, επανειλημμένα εάν

³⁴ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart.

³⁵ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία προβολή 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ.βλ <https://www.scribd.com/document/337035750/Song-Car-Tunes> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022 https://www.youtube.com/watch?v=wX1_acp53U τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

³⁶ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.nutscomputergraphics.com/en/the-woman-who-invented-the-first-color-animated-film-before-walt-disney/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022 και πρ.βλ <http://www.edubilla.com/invention/multiplane-camera/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022

<https://archive.org/details/the.-adventures.-of.-prince.-achmed.-1926.720p.-blu-ray.x-264-public-hd> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

κάποιος χαρακτήρας δεν κινούταν. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι είχε ήδη καθιερωθεί να χρησιμοποιούνται 24 καρέ το δευτερόλεπτο, κάτι που πολύ αργότερα άλλαξε. Τον πρώτο καιρό όταν ολοκληρωνόταν μια ταινία, η παραγωγή πετούσε τις cel σελίδες ή τις καθάριζε και τις επαναχρησιμοποιούσε σε νέες ταινίες.

Το 1928 ο Disney δημοσίευσε την πρώτη, καρτουνίστικη, μικρού μήκους, ασπρόμαυρη ταινία, με μουσική επένδυση, “Willie the steamboat”³⁷. Πρωταγωνιστής είναι ο Mickey Mouse, σχεδιασμένος από τον συνεργάτη του Walt Disney, Ub Iwerks. Το ενδιαφέρον που έχει αυτή η ταινία, είναι ότι έχει τρεις χαρακτήρες που αλληλοεπιδράνε μεταξύ τους. Ο πρωταγωνιστής μάλιστα αλληλεπιδρά με αντικείμενα και με ζώα. Το αξιοπρόσεχτο είναι ότι οι κινήσεις που έχουν τα ζώα ή ακόμα και το ατμόπλοιο δεν είναι φυσικές, αλλά καρτουνίστικες και χιουμοριστικές. Είχε μεγάλη επιτυχία καθώς είναι αγαπητός μέχρι και σήμερα. Αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα του παραδοσιακού animation.

Το 1930 εμφανίζεται η πρώτη έγχρωμη μικρού μήκους, με μουσική, animated σειρά ταινιών από τον Ub Iwerks³⁸, με τίτλο “Flip the Frog”³⁹. Πρωταγωνιστεί ένα βατραχάκι το οποίο χορεύει και καταλήγει να παίζει μουσική με τον Mickey Mouse. Είναι μια πολύ ωραία σειρά, καθώς βλέπουμε πολλούς διαφορετικούς χαρακτήρες να κινούνται, συγχρονισμένο χορό με μουσική, τους δυο κυρίως χαρακτήρες να εκφράζουν συναισθήματα π.χ. το βατραχάκι φόβο, όταν βλέπει την αράχνη και όλα αυτά με χρώμα. Η σειρά συνεχίστηκε για 3 χρόνια.

Η Disney, δημοσίευσε το 1937 μια έγχρωμη, μεγάλου μήκους ταινία με τίτλο “Snow White and the Seven Dwarfs”⁴⁰. Στην ταινία αυτή ο Disney πέτυχε πολλά, είχε ποικιλία χαρακτήρων, όλοι διαφορετικοί μεταξύ τους, με τη δική τους προσωπικότητα, υπάρχει διάλογος άρα και ηθοποιοί φωνής, χορός, τραγούδι, κίνηση πολλών ζώων μαζί. Είναι μια πλήρης ταινία και πολύ καλή ακόμη και για τη σημερινή εποχή. Η ιστορία της ταινίας είναι μια διαφορετική εκδοχή από το πρωτότυπο παραμύθι των Γερμανών αδερφών Grimm. Λανθασμένα θεωρήθηκε ότι έφτιαξε την πρώτη έγχρωμη ταινία μεγάλου μήκους και έτσι επισκίασε την Lotte Reiniger. Η απόφαση του Disney να κάνει αυτή την ταινία ήταν ριψοκίνδυνη, καθώς ήταν πολυέξοδη και για να ανταπεξέλθει έβαλε το σπίτι του σε υποθήκη. Η «Χιονάτη» είχε μεγάλη επιτυχία και είναι αυτή που έκανε την βιομηχανία αυτό που είναι σήμερα.

³⁷ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4&t=3s> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

³⁸ Ο Iwerks είχε σταματήσει να δουλεύει με τον Disney και ίδρυσε το δικό του στούντιο, όμως δεν είχε επιτυχία και έκλεισε το 1940.

³⁹ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart <https://www.youtube.com/watch?v=iGwnvXYUCFo&list=PLEfnPcNrOpWB2tcQPRBUKQDHZ5EevWtvH> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

⁴⁰ Οι πληροφορίες χρησιμοποιήθηκαν από το site <https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/> τελευταία επίσκεψη 10/10/2022, γράφει η Emma Taggart και πρ. βλ. <https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022 <https://archive.org/details/snow-white-and-the-seven-dwarfs-1080p> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

Το 1979 η παραγωγή Hanna-Barbera, καινοτόμησε καθώς ήταν η πρώτη που υιοθέτησε το ψηφιακό animation. Το 1983 δημιούργησε ένα πρόγραμμα για να ζωγραφίζουν οι animators ψηφιακά. Ήδη από την επόμενη χρονιά άρχισαν να δουλεύουν με την νέα τεχνική. Η Walt Disney Animation Studios, το 1989, είχε χρησιμοποιήσει ψηφιακό μελάνι για το τέλος της ταινίας “The Little Mermaid” και το 1990 δημιούργησαν κατ’ αυτό τον τρόπο, εξ’ ολοκλήρου την ταινία “The Rescuers Down Under” χρησιμοποιώντας πρόγραμμα που ανέπτυξαν οι ίδιοι μα πρωτίστως η Pixar Studio⁴¹. Κάτι άλλο που άλλαξε στο παραδοσιακό animation, είναι ο σχεδιασμός των καρτέ, είτε ανά δύο, είτε ανά 3 καρτέ, δηλαδή 12 ή 8 καρτέ το δευτερόλεπτο και όχι 24. Η γνωστή Ιαπωνική εταιρεία Ghibli Studio, έχει διατηρήσει τον παραδοσιακό τρόπο στον σχεδιασμό και στα καρτέ. Πολλές εταιρείες παραγωγής δυσκολεύτηκαν να μεταβούν σε αυτή την αλλαγή, καθώς αισθάνονταν ότι το αποτέλεσμα, δεν έχει την ίδια αισθητική και θα φαινόταν ψεύτικο. Με τα χρόνια όμως πολλές μεγάλες δυτικές εταιρείες παραγωγής άλλαξαν τεχνική και από τις cel, πήγαν στο ψηφιακό μελάνι από το 2000, έως το 2004.

Σήμερα

Πλέον υπάρχουν και άλλα είδη animation, όπως το 2D animation, όπου είναι η παραδοσιακή τεχνική αλλά ψηφιοποιημένη, όπως αναλύσαμε παραπάνω. Οι περισσότερες καρτούν σειρές και ταινίες γίνονται κατ’ αυτόν τον τρόπο π.χ. η σειρά “Kick Buttowski: Suburban Daredevil” και η ταινία “Klaus”. Το πολύ γνωστό 3D animation, δηλαδή τρισδιάστατο animation, όπου αντί για ζωγραφιές έχουμε τρισδιάστατα αντικείμενα που δημιουργούνται σε υπολογιστές και μετά προστίθεται κίνηση, με αυτή τη τεχνική έχει γίνει η ταινία “Coco”. Άλλο είδος animation, που ήδη έχω αναφέρει, είναι το stop motion, όπου οι δημιουργοί φτιάχνουν από την αρχή τους χαρακτήρες και όλα τα σκηνικά και τα κινούν, λειτουργούν δηλαδή ως μαριονέτες. Με αυτή την τεχνική έγινε η ταινία “Kubo and the two Strings”. Άλλο είδος animation είναι το motion graphics, το οποίο συνδυάζει γραφιστική, τυπογραφία, σχήματα, εικόνες σε ψηφιακή μορφή και χρησιμοποιείται πολύ στις διαφημίσεις. Το motion capture, είναι μια τεχνική όπου έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλές ταινίες όπως “Pirates of the Caribbean at World’s End”, στο πλήρωμα του Davy Jones. Ηθοποιοί φοράνε μια στολή η οποία είναι συνδεδεμένη με τον υπολογιστή και «διαβάζει» τις κινήσεις τους, ώστε μετά να προσθέσουν τα τρισδιάστατα γραφικά και να έχουν το τελικό αποτέλεσμα, να μοιάζουν θαλασσινοί.

Το animation ως μέσο αναπαράστασης

Το animation είναι ένα μέσο το οποίο συνδυάζει την κινούμενη εικόνα και τον ήχο και είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τον άνθρωπο και τις αισθήσεις του. Ο άνθρωπος ζει σε ένα περιβάλλον γεμάτο από ερεθίσματα, τα οποία δεν μπορεί να αγνοήσει, αφού έχει την τάση

⁴¹ Η Pixar τότε ήταν ακόμη αυτόνομη και ανέπτυξε ένα σύστημα το λεγόμενο “CAPS” για το οποίο ο Disney ενδιαφέρθηκε, το αγόρασε και το βελτίωσε.

να παρατηρεί και να ακούει. Το animation είναι ένα εργαλείο, το οποίο χρησιμοποιώντας αυτά τα δύο στοιχεία, μπορεί να μεταφέρει μια πληροφορία με δημιουργικότητα και να περάσει μηνύματα με έναν πολύ όμορφο τρόπο. Με τα σκίτσα που θα ζωγραφίσουν οι σχεδιαστές, τα τρισδιάστατα γραφικά που θα δημιουργήσουν, τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσουν, την ιστορία που θα αφηγηθούν, το σενάριο που θα δημιουργήσουν, μπορούν να προσφέρουν ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Με τη βοήθεια της «εμπύκωσης», ο άνθρωπος έχει τη δυνατότητα να δώσει ζωή στους χαρακτήρες που επινόησε, να τους δημιουργήσει ένα περιβάλλον και να τους δώσει τη δυνατότητα να ζήσουν μέσα σ' αυτό και να εξελιχθούν. Μπορεί να δημιουργήσει πολλούς νέους κόσμους και να μεταφέρει τους ανθρώπους μέσα σε αυτούς.

Όταν το παραδοσιακό animation, άρχισε να παίρνει την πραγματική του μορφή, τα καρτούν απευθύνονταν σε παιδιά. Αυτό όμως άλλαξε, για παράδειγμα οι ταινίες «Luca», «Brave», «Inside Out», «The breadwinner» και άλλες πολλές, παρουσιάζουν προβλήματα της καθημερινής ζωής, όπως την αποδοχή της διαφορετικότητας, την τάση των ανθρώπων να ρυθμίζουν την ζωή άλλων ανθρώπων, το πιο συχνό αλλά δύσκολο, την αποδοχή των συναισθημάτων που οι άνθρωποι νιώθουμε και το πως για παράδειγμα είναι η ζωή ενός κοριτσιού στο Αφγανιστάν, που πρέπει να θρέψει την οικογένεια της. Μπορεί η μορφή τους να είναι πιο «καρτουνίστικη», αλλά αυτό είναι που τα κάνει πιο ελκυστικά.

Χρησιμοποίησα αυτά τα παραδείγματα, γιατί και στις τρεις περιπτώσεις το θέμα και η αισθητική των ταινιών, διαφέρουν μεταξύ τους και μεταφέρονται με επιτυχία τα μηνύματα τους. Αυτό σημαίνει ότι η αισθητική των χαρακτήρων, είναι στην ευχέρεια του καλλιτέχνη. Εάν λοιπόν το animation, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να μεταφερθούν συγκεκριμένα νοήματα, γιατί να μην μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την αναπαράσταση ιστορικών γεγονότων; Μπορεί να περιλαμβάνει παλιά ή και νέα αφηγήματα, τοποθετημένα σε συγκεκριμένα ιστορικά πλαίσια με πολιτιστικό ενδιαφέρον και να αναπαρασταθούν. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα όχι μόνο να (ξανά)ζωντανέψει μια ιστορία, αλλά και να διατηρηθεί στον χρόνο. Επιπλέον οι νέοι θα επωφεληθούν από αυτό, διότι υπάρχει μεγαλύτερη πιθανότητα να παρακολουθήσουν μια μικρού ή μεγάλου μήκους ταινία, κινουμένων σχεδίων που εντάσσεται σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό πλαίσιο, παρά να αναζητήσουν πληροφορίες για αυτό. Τέλος θα έχουν επιμορφωτικό και ψυχαγωγικό χαρακτήρα, αφού στην πραγματικότητα είναι κινούμενες ζωγραφιές, που διηγούνται μια ιστορία και συνοδεύονται από τους ανάλογους ήχους.

Υλοποίηση

Σενάριο

Σκηνή 1^η

Χαρακτήρες: Αρούζ Μπαρμπάρσα, Ερμόλαος, Αϊντίν

Σκηνικό: Βρίσκονται πάνω στο πλοίο των εχθρών, το οποίο θα έχει ζημιές από το ρεσάλτο και θα υπάρχουν νεκροί και αίματα στους χώρους του καραβιού και κάποια όπλα στο κατάστρωμα.

Δράση: Ο Αρούζ και ο Αϊντίν είναι στο κατάστρωμα του εχθρικού πλοίου και περιμένουν τον Ερμόλαο να γυρίσει από την καμπίνα του καπετάνιου, ενώ παράλληλα επιβλέπουν το πλήρωμα να μεταφέρει το εμπόρευμα στο καράβι τους. Έρχεται ο Ερμόλαος με την αλληλογραφία και ανακοινώνει στον Αρούζ το περιεχόμενό της. Οι τρεις σύντροφοι ενθουσιάζονται από τα νέα και επιστρέφουν στο πλοίο τους.

Κάμερα: **Πρώτο πλάνο** βρισκόμαστε σε κατεκτημένο πλοίο, η κάμερα δείχνει το κατάρτι στο κάτω μέρος του και θα βλέπουμε να στάζει αίμα από το σχοινί που βοηθάει την ανάβαση του.

Δεύτερο πλάνο, η κάμερα θα δείχνει από την μέση και πάνω τον Αρούζ (ο οποίος θα βρίσκεται δεξιά του πλάνου) με τα χέρια σταυρωμένα στο στήθος. Το πλάνο θα μείνει έτσι για αρκετά δευτερόλεπτα όσο στα αριστερά του πλάνου, **θα υπάρχει κείμενο με πληροφορίες** για τον Αρούζ.

Τρίτο πλάνο η κάμερα δείχνει τον Αϊντίν, που είναι δίπλα στον Αρούζ, να καταγράφει σε ένα χαρτί το εμπόρευμα που κέρδισαν ενώ **παράλληλα θα παίζει κείμενο με πληροφορίες** για τον Αϊντίν.

Τέταρτο πλάνο ο Ερμόλαος είναι στην καμπίνα και ψάχνει στο γραφείο τα χαρτιά που βρίσκονται επάνω, μήπως βρει κάτι χρήσιμο. Βρίσκει ένα και το διαβάξει. Όσο γίνονται αυτά **θα υπάρχει κείμενο στα δεξιά σχετικά με αυτόν**.

Πέμπτο πλάνο, Οι δύο ήρωες θα φαίνονται από την μέση και πάνω, περίπου στα δεξιά του πλάνου και εκείνη την στιγμή έρχεται ο Ερμόλαος, με τα έγγραφα που βρήκε και σταματάει δεξιά του Αρούζ. Στο φόντο του πλάνου υπάρχουν δύο κιβώτια και ένα βαρέλι.

Διάλογος:

-Ερμόλαος: Βρήκα ένα γράμμα. Ένας Γενουάτης στέλνει δύο γαλέρες με εμπόρευμα από την Κίνα, σε έναν Βενετό έμπορο, στο λιμάνι Τσιβιταβέκια και από εκεί οδικώς στη Ρώμη (μικρή παύση, χαμογελάει) Θα ξεκινήσουν από τη Γένοβα.

-Αρούζ: Τα μεταξωτά, σίγουρα θα πιάνουν μια περιουσία στην Τρίπολη. (λέει ενώ παίζει με τα μούσια του)

-Μικρή παύση- κοιτάει το πλήρωμα του και τους διατάζει..

- Αρούζ: Γρήγορα στο πλοίο, μη χασομεράτε!

Κείμενο Αρούζ

Ο Αρούζ (Μπιν Γιακούμπ) Μπαρμπαρόσα γεννήθηκε το 1473 ή 1474 και καταγόταν από τον Παλαιόκηπο, ένα χωριό στον κόλπο της Γέρας, στην Λέσβο. Οι γονείς του ήταν Έλληνες και είχε τρεις αδερφούς και δύο αδερφές. Ο πατέρας του ήταν γλύπτης και τον βοηθούσε (την αγγειοπλαστική) ενώ παράλληλα μάθαινε την πρακτική της ναυτιλίας όπου φάνηκε να έχει κλίση σε αυτή. Σιγά-σιγά άρχισε να ασκεί πειρατεία με μικρά καράβια, μέχρι που τον έπιασαν, με τους δύο συντρόφους του, οι Ιππότες του Αγίου Ιωάννη της Μάλτας. Ήταν σκλάβοι κωπηλάτες στο κάτεργο, για ενάμιση χρόνο μέχρι που κατάφεραν να ελευθερωθούν, από τα λύτρα που πλήρωσαν οι γονείς του. Τότε τον αποκάλεσαν πρώτη φορά με το ψευδώνυμο «Μπαρμπαρόσα» δηλαδή κοκκινογένης, καθώς είχε μακρυνά κόκκινη γενειάδα. Μετέπειτα πέρασε και στον μικρότερο αδερφό του, Χιζρ, γνωστός και ως Χαϊρεντίν Μπαρμπαρόσα.

Κείμενο Ερμόλαου

Ο Ερμόλαος καταγόταν από τον Παλαιόκηπο, από Έλληνα πατέρα και Βενετσιάνα μητέρα. Πήγαινε σχολείο στην ρωμαιοκαθολική εκκλησία της Κοίμησης της Θεοτόκου, στην πόλη της Μυτιλήνης. Ήταν παιδικός φίλος των αδερφών Μπαρμπαρόσα και ο πιο έμπιστος του Αρούζ Μπαρμπαρόσα. Μαζί έκαναν τα πρώτα βήματα προς τη πειρατεία.

Κείμενο Αϊντίν

Ο Αϊντίν ή Αϊδίνης, ήταν σύντροφος του Αρούζ στις μικρο-πειρατικές του επιχειρήσεις. Αργότερα έγινε «Αϊντίν Ραϊς» επειδή έδωσε νικηφόρες ναυμαχίες εναντίον των Ισπανών.

Σκηνή 2η

Χαρακτήρες: Αρούζ, Ερμόλαος και πλήρωμα

Σκηνικό: Μέσα στην καμπίνα του караβιού, ο Αρούζ βρίσκεται πίσω από το γραφείο του και ο Ερμόλαος στα αριστερά του και οι δύο στηρίζονται πάνω στο γραφείο. Η καρέκλα είναι τοποθετημένη πίσω από τον Αρούζ και στο βάθος κάτω από το παράθυρο υπάρχει ένα σεντούκι.

Δράση: Ο Αρούζ είναι στο καράβι, στην καμπίνα στο γραφείο μαζί με τον Ερμόλαο και μελετάνε τον χάρτη με κέντρο την Ιταλία και συζητάνε για τη διαδρομή που θα ακολουθήσουν.

Κάμερα: **Πρώτο πλάνο**, ο Αρούζ είναι όρθιος πίσω από το γραφείο με τον Ερμόλαο στα αριστερά του και μελετάνε τον χάρτη.

Διάλογος:

- Ερμόλαος: Θα συνεχίσουμε νοτιοδυτικά της χερσονήσου, θα περάσουμε από τη «Σκύλλα και τη Χάρυβδη» (στενό Μεσίνας), θα μπούμε στην Τυρρηνική θάλασσα μετά θα συνεχίσουμε βόρεια...κάπου όμως πρέπει να αράξουμε το πλοίο για να μην φαινόμεστε. (όσο εξηγεί την διαδρομή την δείχνει παράλληλα στον χάρτη)

-Αρούζ: Στο Πιομπίνο. (ο Αρούζ κουνάει το χέρι του για να δείξει την περιοχή στον χάρτη)

- Ερμόλαος: Είναι βραχώδης και έρημη περιοχή.. (σκύβει ελαφρώς για να δει καλύτερα τον χάρτη) θα μπορούμε να κρυφτούμε με ευκολία... (κοιτιούνται)

-Αρούζ: Πιομπίνο λοιπόν. (ο Ερμόλαος γνέφει καταφατικά)

- Όλη η εικόνα θα είναι χάρτης που θα δείχνει την μεσόγειο θάλασσα με κέντρο Ιταλία και θα δείχνει την διαδρομή των δύο караβιών. Το καράβι του Αρούζ από την Αδριατική στο ύψους του Μπάρι και οι γαλέρες από την Γένοβα.

Σκηνή 3^η

Χαρακτήρες: Αρούζ, Ερμόλαος, Αϊντίν, άντρας 1, άντρας 2 και πλήρωμα.

Σκηνικό: Μέσα στο καράβι, στην «καμπίνα» έχει ένα γραφείο με μια καρέκλα στο κέντρο και πίσω θα υπάρχει ένα σεντούκι.

Δράση: Έχουν φτάσει στο Πιομπίνο και έχουν αράξει. Έπειτα σκαρφαλώνουν στα βράχια 2 άντρες από το πλήρωμα. Φτάνοντας στην κορυφή, κοιτάνε τον ορίζοντα για τις παπικές γαλέρες. Επιστρέφουν μέσα στο πλοίο και δίνουν αναφορά στον καπετάνιο. Ακολουθεί διαφωνία μεταξύ Αρούζ- Ερμόλαου και Αϊντίν για το αν θα ήταν καλή ιδέα να επιτεθούν. Τέλος ετοιμάζονται για το ρεσάλτο.

Κάμερα: **Πρώτο πλάνο** βλέπουμε το καράβι στο μήκος να είναι αραγμένο πίσω από τα βράχια. **Δεύτερο πλάνο**, από την αριστερή πλευρά δύο άντρες έχουν βγει από το καράβι σκαρφαλώνουν στους βράχους για να φτάσουν στην κορυφή. **Τρίτο πλάνο**, Έχουν φτάσει στην κορυφή, κοιτάζουν στον ορίζοντα όπου φαίνεται από πολύ μακριά η πρώτη γαλέρα. **Τέταρτο πλάνο**, ο Αρούζ είναι στην πρύμνη, στην καμπίνα και μελετάει τον χάρτη. Στο τραπέζι επίσης υπάρχουν διάφορα χαρτιά και το γράμμα που βρήκαν. Ο Αρούζ είναι όρθιος και στηρίζει τα χέρια του στο τραπέζι, ενώ πίσω του είναι η καρέκλα, στα δεξιά του είναι ο Ερμόλαος και μελετάει μαζί του τα σχέδια (με το ένα χέρι πειράζει το πιγούνι του και το άλλο, το έχει την κοιλιά του). Ο Αϊντίν είναι μπροστά στην δεξιά γωνία του γραφείου και παρακολουθεί και αυτός με τα χέρια στην μέση του. Στο πλάνο θα φαίνονται οι δύο πλευρές της καμπίνας και οι τρεις άντρες είναι τοποθετημένοι στο κέντρο του κάδρου. Μετά από λίγο σηκώνουν το βλέμμα τους ο Αρούζ και ο Ερμόλαος, ο Αϊντίν γυρίζει λίγο το σώμα του και κοιτάνε τους δύο άντρες που μόλις επέστρεψαν από την εποπτεία. Έχουν φτάσει έξω από τη καμπίνα κάνουν μια μικρή υπόκλιση (θα σκύψουν λίγο το κεφάλι), κάνουν ένα βήμα και μπαίνουν μέσα, τους βλέπουμε από πλάτη. **Πέμπτο πλάνο** η κάμερα δείχνει του δύο άντρες από την μέση και πάνω και ξεκινάνε να μιλάνε.

Διάλογος:

Άντρας1 : Εμφανίστηκε η πρώτη γαλέρα κύριε.

Άντρας2: Είναι πιο μεγάλη απ' όσο φανταζόμασταν. Φαίνεται καλά εξοπλισμένη.

- Αρούζ: Έξοχα, μεγαλύτερο κέρδος για μας. (**Έκτο πλάνο**, στον κέντρο ο Αρούζ πλέον όρθιος, φαίνονται και οι Ερμόλαος και Αϊντίν)

- Άντρας1: Κύριε, είναι 20 κουπιά η πλευρά! (**Εβδομο πλάνο, η κάμερα στους δύο άντρες**)

- Αρούζ: Περισσότεροι σκλάβοι για πούλημα. (**Όγδοο πλάνο ο Αρούζ στο κέντρο, σταυρώνει τα χέρια του με υπερηφάνεια.**)

- Αϊντίν: Μήπως να ματαιώσουμε την επιχείρηση;

- Ερμόλαος: Αρούζ, είναι πολύ πιο μεγάλη από εμάς. Θα καταλήξουμε πάλι στο κάτεργο.

- Αρούζ: Είστε με τα καλά σας; Δεν θα αφήσω μια τέτοια ευκαιρία να πάει χαμένη!

-Φεύγει από το γραφείο και πηγαίνει προς στον διάδρομο και ο Αϊντίν κοιτάζει ανήσυχα τον Ερμόλαο-

Ένατο πλάνο, ο Αρούζ είναι στον διάδρομο του καταστρώματος και δίνει οδηγίες στο πλήρωμα. Θα φαίνεται από το πλάι και θα είναι από μακριά η κάμερα.

- Αρούζ: Θα έχετε ήδη σηκωμένα τα κουπιά. Μόλις σας πω, αρχίζετε και κωπηλατείτε. Όλοι στις θέσεις σας! Δεν θα μιλήσει, ούτε θα κουνηθεί κανείς από τη θέση του! Καταλάβετε; Μόλις σας δώσω ΕΓΩ το σύνθημα ορμάτε!

Σκηνή 4^η

Χαρακτήρες: Αρούζ, Αϊντίν, Ερμόλαος και το πλήρωμα

Σκηνικό: μέσα στο πλοίο, ο Αρούζ είναι κοντά στην κουπαστή και ακούει προσεκτικά, οι ναύτες είναι σε ετοιμότητα κρατώντας τους γάντζους για να περάσουν απέναντι,

Δράση: Ο Αρούζ περιμένει να έρθει αρκετά κοντά η (1^η) γαλέρα, ώστε να βγει εγκαίρως από τον βράχο (με το σκάφος του) και να την αιφνιδιάσει. Δίνει το σήμα στο πλήρωμα και αρχίζουν να κωπηλατούν, βγαίνουν προς τα έξω με πορεία καταπάνω στη γαλέρα, και τα δύο πλοία έρχονται οριακά σε σύγκρουση, επιβραδύνουν και ο Αρούζ με δυνατή φωνή δίνει το σήμα για να περάσουν απέναντι και να ξεκινήσει το ρεσάλτο.

Κάμερα: **Πρώτο πλάνο** Ο Αρούζ βρίσκεται κοντά στην κουπαστή με κλειστά τα μάτια και έχει ελαφρώς σηκωμένο το χέρι. Ακούει προσεκτικά και δίνει το σήμα για να ξεκινήσουν οι κωπηλάτες. **Δεύτερο πλάνο** από ψηλά, το καράβι βγαίνει από τον βράχο και την ώρα που μπαίνει στον «δρόμο» της θάλασσας, εμφανίζεται η πρώτη παπική γαλέρα, οι πλώρες έρχονται πολύ κοντά και η παπική γαλέρα επιβραδύνει για να αποφύγει την σύγκρουση. **Τρίτο πλάνο** βλέπουμε μέσα από το καράβι του Μπαρμπαρόσα, του πειρατές να πετάνε τα σκοινιά με τους γάντζους στο εχθρικό πλοίο.

Σκηνή 5^η

Χαρακτήρες: πλήρωμα του Αρούζ, Ερμόλαος και Αϊντίν. Εχθρικό πλήρωμα (απλοί ναύτες και λογχοφόροι)

Σκηνικό: Μέσα στην πρώτη παπική γαλέρα, βλέπουμε άνδρες του Αρούζ να πολεμάνε λογχοφόρους, τον Αρούζ και τον Ερμόλαο να μάχονται με λογχοφόρους και ναύτες. Βλέπουμε το καράβι από διάφορα σημεία και στο κατάστρωμα υπάρχουν νεκροί και διάσπαρτα όπλα.

Δράση: Το πλήρωμα του Αρούζ περνάει με ορμή στο εχθρικό πλοίο. Τρεις άνδρες έχουν σκοτώσει με ευκολία 3 λογχοφόρους. Ο Αρούζ έχει ήδη σκοτώσει έναν λογχοφόρο και πολεμάει με άλλον έναν και έναν ναύτη. Ο Ερμόλαος αφού σκότωσε τον αντίπαλό, πηγαίνει προς τον Αϊντίν που μόλις έχει σηκωθεί και του κάνει νόημα να τον ακολουθήσει. Πηγαίνουν στις σκάλες που οδηγούν κάτω στους πάγκους των κωπηλατών και συνεννοούνται να σκοτώσουν τους κελευστές.

Κάμερα: **Πρώτο πλάνο**, περνάει 3 ναύτες του Αρούζ στο εχθρικό πλοίο και ορμάνε στους λογχοφόρους (η κάμερα είναι μέσα στο εχθρικό καράβι και το βλέπουμε κατά μήκος και αυτοί αντίστοιχα θα βάλουν μπροστά τις λόγχες. Ο πρώτος με το ένα μπαλτά αφοπλίζει τον λογχοφόρο και πετάει τον άλλον και καρφώνεται στο στήθος του. Ο δεύτερος πηγαίνει με φόρα κρατώντας δυο μαχαίρια, με το ένα αφοπλίζει και ρίχνει κάτω την λόγχη του αντιπάλου και με το άλλο τον μαχαιρώνει στο στήθος και ο τελευταίος θα πετάξει το τσεκούρι και θα βρει τον λογχοφόρο στο κεφάλι. **Δεύτερο πλάνο**, ο Αρούζ έχει ήδη σκοτώσει έναν λογχοφόρο και θα πολεμήσει άλλους δυο άντρες. Ένας ναύτης με ένα μαχαίρι πάει να του επιτεθεί αλλά αυτός τον προλαβαίνει, τον καρφώνει με το τσεκούρι του στον αυχένα, αφαιρεί το όπλο από το σώμα και τον ρίχνει κάτω. Αμέσως μετά ένας λογχοφόρος πάει να καρφώσει τον Αρούζ αλλά εκείνος πιάνει την λόγχη, την τραβάει και καρφώνει τον αντίπαλο στον αυχένα με το τσεκούρι του. **Τρίτο πλάνο**, ο Ερμόλαος πολεμάει με έναν ναύτη, τον αφοπλίζει, τον καρφώνει στην κοιλιά με το όπλο του και το τραβάει για να το αφαιρέσει. Εκείνος πέφτει στα γόνατα και ο Ερμόλαος τον κλωτσάει και πέφτει πίσω. **Τέταρτο πλάνο** η κάμερα από μακριά δείχνει τον Αϊντίν σχεδόν σηκωμένο και τον Ερμόλαο να του κάνει νόημα να τον ακολουθήσει. **Πέμπτο πλάνο** η κάμερα είναι κάτω στα σκαλιά και δείχνει τους Ερμόλαο και Αϊντίν να κοιτάνε κάτω. Έπειτα ο Ερμόλαος κοιτάει τον Αϊντίν και περνάει τον αντίχειρα κάτω από τον λαιμό, για να του πει να σκοτώσουν τους κελευστές.

Σκηνή 6^η

Χαρακτήρες: Αϊντίν, Ερμόλαος, οι δύο κελευστές και οι κωπηλάτες

Σκηνικό: Υπάρχουν δύο σειρές κωπηλατών μια δεξιά και μια αριστερά από 20 πάγκους και κουπιά η πλευρά. Ο κάθε πάγκος έχει από 4 κωπηλάτες. Οι κωπηλάτες είναι στους πάγκους και κρατούν τα κουπιά και οι αυλητές είναι μπροστά από τους πρώτους πάγκους και τους επιβλέπουν και έχουν στα χέρια τους μαστίγιο). Ο χώρος είναι πολύ βρώμικος.

Δράση: Ο Ερμόλαος μαζί με τον Αϊντίν έχουν κατεβεί τα σκαλιά και κάνουν νόημα στους κωπηλάτες να μην τους προδώσουν. Έπειτα ο Ερμόλαος και ο Αϊντίν επιτίθενται στους δυο κελουστές. Ο ένας τον αριστερό και ο άλλος τον δεξιά. Πηγαίνουν από πίσω τους και τους σκοτώνουν με μαχαίρι (σαμσίρ) και ελευθερώνουν τους κωπηλάτες για να πολεμήσουν στο πλευρό τους.

Κάμερα: Η κάμερα είναι κάτω στους πάγκους τοποθετημένη σε σημείο που οι κωπηλάτες να μπορούν να δουν ποιος ανεβαίνει- κατεβαίνει τις σκάλες. **Πρώτο πλάνο**, η κάμερα είναι τοποθετημένη προς τα αριστερά και δείχνει κάποιους κωπηλάτες να παρατηρούν τους δύο «εισβολείς». **Δεύτερο πλάνο**, Ο Ερμόλαος και ο Αϊντίν πηγαίνουν βιαστικά αλλά προσεκτικά να σκοτώσουν τους δυο κελουστές. ο Ερμόλαος πιάνει τον αντίπαλο του από τον λαιμό και τον καρφώνει με το στιλέτο του πίσω στην πλάτη. Ο Αϊντίν πιάνει με το ένα χέρι του το στόμα του κελουστή και με το άλλο, του κόβει με το όπλο τον λαιμό. Έπειτα ο Αϊντίν αρχίζει να ελευθερώνει τους κωπηλάτες του πρώτο πάγκου. (βλέπουμε από διαγώνια λήψη το κωπηλατήριο)

Διάλογος: -Αϊντίν «ΠΑΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ.»

Σκηνή 7^η

Χαρακτήρες: Ο Αρούζ, ο Ερμόλαος και ο Αϊντίν. Οι κωπηλάτες της παπικής γαλέρας που έχουν ενωθεί με το πλήρωμα του Αρούζ και οι αιχμάλωτοι του εχθρικού πληρώματος

Σκηνικό: Υπάρχουν κάποια όπλα σκορπισμένα, κομμένα σκοινιά, νεκροί ναύτες και αίματα

Δράση: Η μάχη έχει λήξει και βλέπουμε το αποτέλεσμα της, νεκρούς άνδρες, οι σκλάβοι της γαλέρας ενώθηκαν με το πλήρωμα του πρωταγωνιστή. Ο Αρούζ μετά την πρώτη νίκη είναι αποφασισμένος και για δεύτερη, όμως ο Ερμόλαος και ο Αϊντίν έχουν ενδοιασμούς και προσπαθούν να τον σταματήσουν. Ο Αρούζ δεν αλλάζει γνώμη, δίνει διαταγές στο πλήρωμα του και πηγαίνει στον καπετάνιο της γαλέρας τον οποίο έχουν αιχμαλωτίσει, του δίνει την επιλογή αν τον βοηθήσει να του χαρίσει τη ζωή ή να τον σκοτώσει. Ο καπετάνιος επιλέγει να τον βοηθήσει και ο Αρούζ του δίνει συγκεκριμένες οδηγίες για το τι πρέπει να κάνει. Έπειτα εμφανίζεται η δεύτερη γαλέρα, ο καπετάνιος δίνει σήμα στον σηματοδότη ενώ ο Αρούζ και το πλήρωμα είναι σε ετοιμότητα.

Κάμερα:

Πρώτο πλάνο

Βρισκόμαστε πάνω στο κατάστρωμα, έχει λήξη η μάχη και βλέπουμε την έκβασή της. Στα αριστερά του πλάνου βλέπουμε το πλήρωμα του Αρούζ και κάποιους κωπηλάτες που ελευθερώσανε οι Ερμόλαος και Αϊντίν, να κρατούν αιχμάλωτους τους αντιπάλους. Μέσα στους αιχμάλωτους είναι και ο καπετάνιος, ο οποίος θα βρίσκεται μπροστά. Στα δεξιά του πλάνου θα βρίσκεται ο Αρούζ με τους δυο συντρόφους του και θα συζητάνε την επόμενη τους κίνηση. Γύρω στο πλάνο θα υπάρχουν κάποιοι νεκροί.

Διάλογος:

- Αρούζ: Ετοιμαστείτε και για τη δεύτερη γαλέρα.
- Ερμόλαος: Αρούζ, πάμε να φύγουμε τώρα που προλαβαίνουμε
- Αϊντίν: Ας μην είμαστε αχάριστοι. Πάμε να φύγουμε.
- Αρούζ: Έπιασα την πρώτη, θα πιάσω και την δεύτερη.

Έπειτα κάνει μια παύση πλησιάζει το πλήρωμά του και δίνει διαταγή.

-Αρούζ: Εσείς, γδυθείτε. Φορέστε τα ρούχα των αιχμάλωτων και αυτοί θα φορέσουν τα ρούχα των σκλάβων και θα πάρουν την θέση τους στα κουπιά.
Σε κάθε πάγκο θα κάθονται 3 Φράγκοι και ένας Άραβας ή Μαυριτανός για να τους παρακολουθεί να μην στασιάσουν.

30 άντρες θα πάτε να κρύψετε το καράβι πίσω στον κάβο και θα επιστρέψετε

Εκείνη την στιγμή ένας ναύτης κρατώντας τον καπετάνιο λέει:

Διάλογος:

«Αυτόν εδώ τι θα τον κάνουμε;»

Ο Αρούζ πλησιάζει και φτάνει μπροστά στον αιχμάλωτο καπετάνιο, χαμογελάει και λέει :

Διάλογος:

-Αρούζ: Εσένα σου έχω μια ιδιαίτερη αποστολή.

Δεύτερο πλάνο, η κάμερα θα εστιάσει στον Αρούζ και στον καπετάνιο ο οποίος δείχνει τρομοκρατημένος

Διάλογος:

- Αρούζ: «Μόλις πλησιάσει η γαλέρα θα κάνεις σινιάλο ότι έπαθες αβαρία για να μας πλευρίσουν ώστε να λάβουμε βοήθεια.»

-Καπετάνιος: Και να προδώσω τους συντρόφους μου;

-Αρούζ: Προτιμάς να προδώσεις εμένα που σε κρατάω στη ζωή; Αχάριστε! Σκοτώστε τον.

-Καπετάνιος: Όχι, σε παρακαλώ. Θα κάνω ό,τι μου ζητήσεις!

- Αρούζ: Έχει καλώς. (τον κοιτάει περήφανα, με τα χέρια στη μέση του. Η λήψη από πάνω προς το κάτω)

Τρίτο πλάνο, τρεις άνδρες βρίσκονται στην κουπαστή του каравиού, φαίνεται και η θάλασσα στο πλάνο και κοιτάνε την γαλέρα η οποία πλησιάζει. Είναι εκεί και ο καπετάνιος ο οποίος ακολουθεί το σχέδιο και δίνει σήμα με το χέρι του στον ναύτη που είναι πάνω στο κατάρτι.

Τέταρτο πλάνο ο ναύτης που βρίσκεται πάνω στο κατάρτι σηκώνει ψιλά μια σημαία με τριγωνικό πανί

Πέμπτο πλάνο, το καράβι επιβραδύνει και σιγά σιγά πλευρίζει την 1^η γαλέρα. (η κάμερα είναι ψηλά και βλέπουμε το κατάστρωμα και των δύο караβιών).

Έκτο πλάνο, ο Αρούζ είναι έξω από την καμπίνα κρυμμένος πίσω από την κουπαστή μαζί με τον Ερμόλαο και τον Αϊντίν. Ο Αρούζ χαμογελάει καθώς το σχέδιο του δούλεψε (η κάμερα κάνει zoom στον Αρούζ).

Τελικό Κείμενο

Ο Αρούζ κατάφερε εκείνη τη μέρα να καταλάβει και τη δεύτερη γαλέρα. Η φήμη του μεγάλωσε μεταξύ των μουσουλμάνων κουρσάρων της Βόρειας Αφρικής. Στη συνέχεια γνώρισε πολλές επιτυχίες, όπως την κατάκτηση του Αλγερίου, όπου αυτοανακηρύχθηκε σουλτάνος, καθώς και την αναγνώριση του ως μπεηλερμπέη, δηλαδή ανώτερου διοικητή της Μεσογείου, από τον σουλτάνο της Τουρκίας Σελίμ τον Σκληρό. Το 1518, σκοτώθηκε σε μάχη κατά των Ισπανών στο Τλεμσέν στο Εγιαλέτι του Αλγερίου. Μετά τον θάνατο του, τον διαδέχθηκε ο αδερφός του Χιζρ, γνωστός και ως Χαϊρεντίν Μπαρμπαρόσα, ο οποίος οργάνωσε και διοίκησε τον στόλο του σουλτάνου Σουλεϊμάν του Μεγαλοπρεπούς.

Διαδικασία υλοποίησης

Η υλοποίηση της εργασίας ξεκίνησε με την συγγραφή του σεναρίου. Έχοντας αποφασίσει να αναπαραστήσω ένα μέρος των γεγονότων που υπήρχαν στο βιβλίο⁴², στόχος μου ήταν να παραμείνει αυτούσιο. Έχοντας τον ενθουσιασμό ξεκίνησα να γράφω το αρχικό σενάριο προσπαθώντας να μείνω πιστή στα γεγονότα, όπως αυτά περιγράφονταν στο βιβλίο.

Έχοντας ολοκληρώσει το σενάριο, ο κ. Παπαγεωργίου, με συμβούλεψε να ξεκινήσω το animation, από την κυρίως ιστορία και μετά να σχεδιάσω την εισαγωγή, για να δούμε την εξέλιξη της εργασίας. Ξεκινώντας, η μέθοδος που ακολούθησα ήταν για κάθε πλάνο να ετοιμάσω ένα προσχέδιο, να το στέλνω στον επιβλέποντα κ. Δημήτριο Παπαγεωργίου και στον κ. Ιωάννη Ηλιάδη, και αφού είχα την έγκρισή τους, προχωρούσα στον πλήρη σχεδιασμό του και την δημιουργία κίνησης.

Προχωρώντας βλέπαμε ότι κάποια πλάνια, δεν χρειάζονταν υλοποίηση, γιατί δεν πρόσφεραν κάποια πληροφορία στον θεατή, επομένως παραλήφθηκαν. Σε κάποιες περιπτώσεις υπήρχαν πλάνια με πληροφορίες οι οποίες μπορούσαν να απεικονιστούν σε ένα πλάνο, οπότε κάποια πλάνια συγχωνεύτηκαν. Επιπλέον συνειδητοποίησα ότι το αρχικό σενάριο ήταν πάρα πολύ μεγάλο και έπρεπε να μικρύνει σε έκταση, διότι σκοπός μου ήταν ο θεατής να λάβει τα απαραίτητα και αναγκαία μηνύματα. Συνεπώς προχώρησα σε νέες αλλαγές. Αυτή ήταν μία διαδικασία η οποία συνεχίστηκε σχεδόν καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης.

Κάνοντας αυτές τις αλλαγές, είναι προφανές ότι αναγκάστηκα να παραλείψω αρκετά σημεία από τη δράση του βιβλίου, κάτι που με προβλημάτισε αρκετά. Παρόλα αυτά το animation ολοκληρώθηκε με επιτυχία. Το τελικό στάδιο ήταν η δημιουργία ηχητικής επένδυσης. Ήταν δύσκολο να βρω τους κατάλληλους ήχους και ειδικά να τους επεξεργαστώ καθώς δεν είχα εμπειρία στον τομέα του ήχου.

Έχοντας το animation, την μουσική και ηχητική επένδυση, πέρασα τα αρχεία στο πρόγραμμα για επεξεργασία βίντεο, τα ενοποίησα και η διαδικασία ολοκληρώθηκε.

Προγράμματα υλοποίησης

Τα προγράμματα που χρησιμοποίησα είναι τα εξής:

- Microsoft Word: συγγραφή σεναρίου
- OpenToonz (1.4, 1.5, 1.6): πρόγραμμα για animation
- Clip Studio Paint: πρόγραμμα ζωγραφικής
- Adobe Photoshop 2020: πρόγραμμα επεξεργασίας οπτικού υλικού
- Adobe Premiere Pro 2015: πρόγραμμα δημιουργίας βίντεο
- Reaper: πρόγραμμα δημιουργίας ήχου

⁴² «Μπαρμπαρόσα ο Πειρατής» βλ.ο.π.

Πίσω από το animation

Το animation που δημιούργησα ανήκει στην κατηγορία του ψηφιοποιημένου παραδοσιακού animation, οι χαρακτήρες και το φόντο ζωγραφίζονται με το χέρι, με την βοήθεια της γραφίδας, αλλιώς graphic tablet. Το πρόγραμμα το είχα χρησιμοποιήσει άλλες δυο φορές, για την δημιουργία δυο animation ελάχιστων δευτερολέπτων, για μια εργασία για το μάθημα «Ψηφιακά Μέσα και Αισθήσεις». Το πρόγραμμα σπουδών του τμήματος, δυστυχώς, δεν διαθέτει μάθημα διδασκαλίας animation.

Προτού αρχίσω να γράφω το σενάριο του animation, στόχος μου ήταν να μοιάζει με ταινία, με πλάνα ωραίας αισθητικής, ωραίες λήψεις, χαστικές μάχες και με αυτή τη λογική ξεκίνησα να το γράφω. Όταν λοιπόν έπρεπε να σχεδιάσω κάποια πλάνα με περίεργη προοπτική και με πολλές απαιτήσεις στο animation, συνειδητοποίησα ότι αυτό δεν ήταν εφικτό. Οι ικανότητες μου στη ζωγραφική ήταν καλές, στην προοπτική όμως όχι και τόσο, αλλά χρειάστηκε να ζωγραφίσω πολλά πράγματα που δεν τα είχα σχεδιάσει ξανά και μάλιστα κάποια δεν τα κατάφερα, επομένως έπρεπε να απλοποιήσω το περιεχόμενο του πλάνου. Πολλές φορές υπάρχει ο κίνδυνος ένα πλάνο να το αισθανόμαστε «άδειο» ή «γεμάτο». Το να σχεδιάσεις ένα πλάνο περιλαμβάνει σκηνοθεσία, δηλαδή πού θα τοποθετήσεις τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα του φόντου και μέσα σε όλη αυτήν τη σύνθεση να υπάρχει συμμετρία. Έτσι λοιπόν έχοντας μια μικρή εμπειρία, σχεδιάζοντας την πρώτη σκηνή, είχα ήδη μια άποψη για το τι μπορώ να κάνω και του πόσο χρόνο χρειάζεται να ολοκληρώσω ένα πλάνο με βάση το περιεχόμενο του. Καθώς σχεδιάζα παρατήρησα ότι ακολουθούσαν πλάνα τα οποία δεν χρειάζονταν. Όπως ανέφερα προηγουμένως ήθελα να μείνω πιστή στις περιγραφές του βιβλίου, αλλά οι παραπάνω λόγοι δεν μου το επέτρεπαν. Επομένως χρειάστηκε να διορθώσω το σενάριο και τις σκηνές που δεν είχα ακόμα υλοποιήσει. Ήταν σημαντικό να προσέχω, τι θα παραλείψω και τι θα επεξεργαστώ από τη δράση και τον διάλογο, ώστε να μην αλλοιωθεί η προσωπικότητα των χαρακτήρων.

Όσον αφορά την εμφάνιση των χαρακτήρων και ιδίως του Μπαρμπαρόσα, υπήρξε σχεδιασμός προτού ανοίξω το πρόγραμμα. Έχοντας διαβάσει το βιβλίο και έχοντας δημιουργήσει μια εικόνα για τους τρεις χαρακτήρες, το επόμενο βήμα ήταν να το αποτυπώσω στην εξωτερική του όψη. Χρειάζεται να επισημανθεί ότι στην περίπτωση του πρωταγωνιστή, δεν τον σχεδίασα όπως ήταν στην πραγματικότητα, λόγω της αδυναμίας μου να αποτυπώσω ακριβώς τα πρόσωπα, σεβόμενη ότι είναι ιστορικό πρόσωπο. Σε μερικά σημεία του animation, το πρόσωπο του Μπαρμπαρόσα και του Ερμόλαου δεν είναι καλοσχεδιασμένα. Για να αποφευχθεί αυτό στις επόμενες σκηνές, δημιούργησα μια εικόνα όπου περιείχε τα πρόσωπα και των τριών βασικών χαρακτήρων, την εισήγαγα στο πρόγραμμα και ζωγράφισα τα πρόσωπά τους σαν «πατητούρα» σε άλλο layer και μετά έκανα μικρές αλλαγές ανάλογα με το που κοιτάει κάθε φορά σε κάθε πλάνο. Ακριβώς λοιπόν, επειδή είχα αυτή την αδυναμία, έπρεπε να προσαρμόσω και την τοποθέτηση των χαρακτήρων στα πλάνα.

Το συγκεκριμένο animation απευθύνεται σε άτομα ηλικίας άνω των 15 ετών, καθώς περιλαμβάνει βία και αίμα. Σε ένα έργο με θέμα την πειρατεία, είναι αυτονόητο ότι θα υπάρχουν σκηνές μάχης και στην προκειμένη περίπτωση, αυτές που απεικονίζω είναι αρκετά «ελαφριές», σε σχέση με το τι πραγματικά συνέβαινε στα ρεσάλτα. Σαφώς υπήρχε η δυνατότητα να γίνουν λιγότερο ή περισσότερα «έντονα» ή βίαια, αλλά αυτό είναι στην ευχέρεια του δημιουργού. Επίσης σε αρκετά πλάνα, παρόλο που δεν υπάρχει μάχη, υπάρχουν λίμνες αίματος, όπλα λερωμένα με αίμα και νεκρά σώματα. Στόχος μου ήταν να (ανα)δείξω την ωμότητα της δράσης, ακόμη και όταν δεν υπάρχει σύγκρουση π.χ. στο πρώτο πλάνο του animation, φαίνεται μόνο το χέρι ενός νεκρού ναύτη. Μπορεί να μην βλέπει ο θεατής την μάχη με κάθε λεπτομέρεια, αλλά βλέπει το αποτέλεσμα αυτής. Σε άλλη περίπτωση θα λέγαμε, ότι μετά τη λήξη της μάχης, θα έπρεπε το θέαμα να είναι ανατριχιαστικό. Στο συγκεκριμένο όμως έργο, οι απαιτήσεις και οι στόχοι είναι άλλοι.

Το σχεδιαστικό στιλ του animation, είναι επηρεασμένο από τα κόμικ από την τεχνική “cross hatching”. Στην αρχή στόχος ήταν να σχεδιαστεί με βούρτσα, που το ίχνος της μοιάζει με μολύβι, ώστε να θυμίζει ελεύθερο σχέδιο. Τα πρώτα πλάνα έχουν αυτή τη λογική, αλλά ήταν πολύ χρονοβόρο καθώς το «χρώμα» του ήταν πολύ αχνό, επομένως άρχισα να χρησιμοποιώ άλλη βούρτσα, με ίχνος μελάνι. Μετά από μήνες, ήρθα σε επαφή με την τέχνη του κόμικ. Αναζητούσα καλλιτέχνες και παρατηρούσα τα έργα τους. Από ένα σημείο και μετά, είναι εμφανής η επιρροή μου στα σχέδια των πλάνων.

Όσον αφορά τους διαλόγους, η χρήση «σύννεφων» ήταν μια καλή λύση, καθώς θα ήταν απίθανο να βρω ηθοποιούς φωνής. Η απόφαση λήφθηκε πριν έρθω σε επαφή με τα κόμικ. Είναι καλό να αναφερθεί, ότι καθ’ όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του animation, ανησυχούσα για την λειτουργικότητά τους, ιδίως στα σημεία με πολύ κείμενο, καθώς φοβόμουν ότι θα αποπροσανατολίζει τον θεατή και θα το βρίσκει δύσκολο να παρακολουθήσει την ιστορία. Μία λύση ήταν να δίνω αρκετό χρόνο στα σύννεφα, ώστε να υπάρχει χρόνος παρατήρησης για το κάθε πλάνο και η άλλη λύση ήταν η τοποθέτησή τους, εντός του πλάνου ενδιαφέροντος ή σε σημείο που να δείχνει αισθητικά ωραίο, σε συνδυασμό με τη συνολική σύνθεση.

Στην αρχή του animation, βλέπουμε τον πρωταγωνιστή και τον σύντροφο του να μελετάνε έναν χάρτη. Όταν τελειώνει το πλάνο, βλέπουμε έναν έγχρωμο χάρτη. Στην αρχή σκόπευα να τον κάνω ασπρόμαυρο, με το ίδιο σχεδιαστικό στιλ που έχει το έργο. Παρατήρησα όμως ότι, οι παλιοί χάρτες, έχουν πολύ ιδιαίτερα σχέδια και χρώματα και αποτελούν χαρακτηριστικό κομμάτι της εποχής. Έτσι λοιπόν, επηρεασμένη από έναν χάρτη της Ιταλίας που βρήκα στο διαδίκτυο ξεκίνησα να σχεδιάζω. Το αποτέλεσμα ήταν αρκετά καλό και ικανοποιητικό. Ο χάρτης όντας διαφορετικός, δημιουργεί έναν διαφορετικό χαρακτήρα στο animation καθώς του δίνει ζωντάνια και μια αίσθηση από το παρελθόν αλλά δίνει και ένα παραπάνω έναυσμα στον θεατή να ταξιδέψει στο παρελθόν.

Σημαντικό μέρος του κινούμενου σχεδίου είναι και η μουσική. Στο συγκεκριμένο έργο οι πρωταγωνιστές είναι Οθωμανοί, άρα και η μουσική επένδυση χρειάζεται να θυμίζει τον πολιτισμό τους. Το μουσικό κομμάτι που χρησιμοποίησα στο σημείο της εκκίνησης του σχεδίου είναι αρκετά επιτυχημένο καθώς δημιουργεί την αίσθηση μαχητικότητας. Η μουσική έχει ανατολίτικα στοιχεία και βοηθάει στην ένταξη του θεατή στο κλίμα του έργου.

Τεχνικά προβλήματα

Τα προβλήματα που αντιμετώπισα ήταν κυρίως στο πρόγραμμα OpenToonz. Πολλές φορές έκλεινε την ώρα του σχεδιασμού και χανόταν η δουλειά μου, την οποία μετά έπρεπε να ξανακάνω. Αυτό συνέβαινε καθ' όλη την διάρκεια της δημιουργίας του animation. Δεν βρέθηκε κάποια τεχνική λύση, επομένως ακολούθησα μεθόδους όπως αυτή της αυτόματης αποθήκευσης ανά 8 λεπτά, τακτική αποθήκευση από μένα και την δημιουργία μικρών projects ώστε να μην είναι «βαριά» τα αρχεία. Επίσης, καταστράφηκε ένα project και έχασα τη δουλειά που έκανα εκείνες τις ημέρες αλλά και προηγούμενα πλάνα που περιείχονταν μέσα. Είχε καταστραφεί και το backup επομένως έπρεπε να ξανακάνω το πλάνο το οποίο δούλευα και αν ήθελα να κάνω αλλαγές στα προηγούμενα τα οποία χάθηκαν, αυτό δε θα ήταν εφικτό.

Συμπεράσματα

Όταν ακούμε την λέξη «πειρατές», κατευθίαν μας έρχονται στο μυαλό οι γνωστές ταινίες μεγάλων εταιρειών παραγωγής και αυτόματα νιώθουμε έναν ενθουσιασμό. Στην πραγματικότητα όμως η πειρατεία, ήταν ωμή, σκληρή, αιματηρή χωρίς συναισθηματισμούς, με στόχο το κέρδος. Εάν η πειρατεία, παρουσιαζόταν όπως ήταν στην πραγματικότητα, ίσως να μην ακουγόταν τόσο διασκεδαστική και περιπετειώδης. Όσον αφορά το animation, ως ανακάλυψη, είναι πραγματικά εντυπωσιακή η εξέλιξή του. Η κάθε μια εφεύρεση για την αποτύπωση της κίνησης, ήταν μια βελτιωμένη μορφή της προηγούμενης. Έπειτα, το ίδιο συνέβη και με τις πρώτες ταινίες που δημιουργήθηκαν. Στην αρχή, είδαμε να αλλάζουν στιγμιαία εκφράσεις, μετά φιγούρες να κινούνται συνεχόμενα, οι φιγούρες έγιναν χαρακτήρες, με όνομα και προσωπικότητα, μπήκε ήχος, χρώμα και μεγάλωσε η έκταση τους. Επίσης από αυτή την ιστορική αναδρομή φαίνεται η μεγάλη προσφορά του Winsor McCay για την εξέλιξη του animation. Από κάτι πειραματικό, κατέληξε να γίνει ολόκληρη βιομηχανία ψυχαγωγίας.

Το animation, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέσω αναπαράστασης ιστορικών γεγονότων, καθώς έχει τη δυνατότητα από μία γραμμή, να δημιουργήσει και να διηγηθεί μία ιστορία και να διατηρηθεί στο χρόνο. Η «εμπύχωση», αναπαριστά μια πληροφορία, με έναν πιο καλαίσθητο και δημιουργικό τρόπο και γι' αυτό είναι και πιο ευχάριστη. Είναι ένα μέσο, το οποίο θαυμάζω και δεν θα πάψει ποτέ να με εντυπωσιάζει.

Ολοκληρώνοντας την εργασία μου, συνειδητοποίησα πόσο δύσκολο είναι να δημιουργηθεί μια animated ταινία, ειδικά με ένα θέμα σαν την πειρατεία. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή η απεικόνιση, γιατί απ' αυτήν θα λάβει πληροφορία ο θεατής. Ήταν μια πρόκληση, η οποία είχε πολύ ενδιαφέρον, καθ' όλη την διάρκεια της δημιουργίας. Χρειάζεται επιμονή και

υπομονή για την υλοποίηση ενός τέτοιου project και εγκράτεια ώστε να τίθενται πιο ρεαλιστικοί στόχοι.

Η παρακίνηση που είχα από τον ενθουσιασμό μου, να αναπαραστήσω αυτό το γεγονός, από ένα μέρος μιας ιστορίας, ήταν πολύ μεγάλη. Όπως λοιπόν με «ώθησε» αυτό το βιβλίο να κάνω αυτή την εργασία, έτσι ελπίζω να παρακινήσω το ενδιαφέρον των θεατών για να ανακαλύψουν την ομορφιά του animation.

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα μου κ. Παπαγεωργίου Δημήτριο, καθώς και τον ΕΤΕΠ του ΤΠΤΕ κ. Ηλιάδη Ιωάννη, για την βοήθεια που μου παρείχαν κατά την εκπόνηση της πτυχιακής μου εργασίας.

Την οικογένεια μου και τις φίλες μου για όλη την στήριξη και την βοήθεια που μου πρόσφεραν για να ολοκληρωθεί η εργασία.

Τον δάσκαλό μου Μανώλη, για την βοήθεια του, στα χρόνια των σπουδών μου.

Βιβλιογραφία

A. Βιβλία

Κατερίνα Καριζώνη, Το λυκόφως του Αιγαίου, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 4/4/ 2019,

Κώστας Καιροφύλας, Οι κουρσάροι στην Ελλάδα, Εκδόσεις Ειρήνη, Αθήνα, 1959

Αρτούρο Πέρεθ- Ρεβέρτε, Κουρσάροι της Ανατολής, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα, 11/ 2014

Αλόνσο Ντε Κοντρέρας, αναμνήσεις ενός κουρσάρου, εκδόσεις opera, (β' έκδοση), Αθήνα, 1997

Ζαφείρη Βάου, Μήλος [18^{ος}-19^{ος}] Κοινωνία - Λαϊκός Πολιτισμός τόμος β' , Θρύλοι, Μύθοι, Παραδόσεις, Προλήψεις, Δεισιδαιμονίες και Παραμύθια, Εκδόσεις Παπαζήση – Εκδόσεις Μήλου, 6/2005

Γιώργος Λεονάρδος, Μπαρμπαρόσα ο πειρατής, εκδόσεις «ΝΕΑ ΣΥΝΟΡΑ» - Α.Α ΛΙΒΑΝΗ , 1998, σελίδες 149-161

Αλεξάνδρα Κραντονέλλη Δ.Φ , Ιστορία της πειρατείας στους μέσους χρόνους της τουρκοκρατίας 1538- 1699, Εκδόσεις Εστία, 3/2014,

Β. Δικτυογραφία

Ιστοσελίδες

https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CE%BA%CF%8C%CE%B%CE%BF%CE%BD νεοελληνική γλώσσα, τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%BB%CE%B3%CE%AD%CF%81%CE%B9#%CE%9F%CE%B8%CF%89%CE%BC%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%BA%CF%85%CF%81%CE%B9%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%AF%CE%B1
εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, «Αλγέρι», τελευταία επίσκεψη: 9/10/2022

http://greekworldhistory.blogspot.com/2013/06/1821_28.html
Ιστορικά γεγονότα, «Η πειρατεία στο Αιγαίο το Μεσαίωνα έως το 1821», τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

Καψής

<https://www.tanea.gr/2000/08/22/greece/peirateia-kai-koursos-sto-aigaio-ton-17o-aiwna/>, Κοινωνικά θέματα, «Πειρατεία και κούρσος στο Αιγαίο τον 17^ο αιώνα», τελευταία επίσκεψη: 13/12/2020.

<https://www.mixanitouxronou.gr/i-kapsis-o-tromeros-piratis-pou-tapinose-tin-othomaniki-aftokratoria-ke-egine-vasilias-tis-mhlu-ton-exontosan-me-technasma-ke-erimosan-to-nisi/>, Ιστορικά γεγονότα, «Ι. Καψής. Ο τρομερός πειρατής που ταπείνωσε την Οθωμανική Αυτοκρατορία και έγινε βασιλιάς της Μήλου. Τον εξόντωσαν με τέχνασμα και ερήμωσαν το νησί» , τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

Μανέτας

<https://www.taneatismikrospilias24.com/alpharhochiitakappaeta-sigmaepsilonlambdaiotadeltaalpha/-11304530019>

Ιστορικές και πολιτιστικές πληροφορίες, «Όταν οι πειρατές κούρσεψαν την Άρτα», τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

<https://www.mixanitouxronou.gr/o-perivoitos-peiratis-manetas-skotose-tin-kalloni-gynaika-toy-giati-pistepse-oti-ton-apatoyse/>

Ιστορικά γεγονότα, «Ο περιβόητος πειρατής Μανέτας σκότωσε την καλλονή γυναίκα του γιατί πίστεψε ότι τον απατούσε. Την πλεκτάνη την είχε στήσει ο ιερέας της Μήλου που την είχε ερωτευτεί», τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

<https://www.facebook.com/notes/greek-pirates-%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B5%CF%83-%CF%80%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%B5%CF%83/-%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CE%BA%CE%BF%CF%85%CF%81%CF%83%CE%AC%CF%81%CE%BF%CF%85-%CE%BA%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%BD%CE%AD%CE%BB%CE%BF%CF%85-%CF%83%CF%84%CE%AC%CE%B8%CE%B7-%CF%81%CF%89%CE%BC%CE%B1%CE%BD%CE%BF%CF%8D-%CE%BC%CE%B1%CE%BD%CE%AD%CF%84%CE%B1/182804476236/>

Η ιστορία του κουρσάρου κολονέλου Στάθη -Ρωμανού Μανέτα, τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

<https://xefournismata.wordpress.com/2020/02/16/%CE%BC%CE%B9%CE%B1-%CF%80%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%BF-%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%AF-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%BA%CE%BF%CF%85/>

Πολιτισμός και νέα των Φούρνων, «Μια πειρατική ιστορία στο νησί των Κουρσάρων », τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

<https://www.centralnews.gr/%CE%BF-%CF%80%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%B2%CF%8C%CE%B7%CF%84%CE%BF%CF%82-%CF%80%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AE%CF%82-%CE%BC%CE%B1%CE%BD%CE%AD%CF%84%CE%B1%CF%82/>

Επικαιρότητα, «Ο περιβόητος πειρατής Μανέτας», τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

Μάνη

<https://elinis.gr/%CE%B7-%CE%BC%CE%B1%CE%BD%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%B7-%CF%80%CE%B5%CE%B9%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%B5%CE%B9%CE%B1/>
νέα για τη ναυτιλία, «Η μανιάτικη πειρατεία», τελευταία επίσκεψη: 2/10/2022

<https://www.kommon.gr/istoria/item/3359-ta-mayra-ploia-oi-peirates-tou-voreiou-aigaiou-tou-spyrou-aleksiou> κοινωνικά, «Τα Μαύρα Πλοία»: Οι πειρατές του Βορείου Αιγαίου, τελευταία επίσκεψη: 2/10/2022

Μπαρμπάροσα

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9F%CF%81%CE%BF%CF%8D%CF%84%CF%82_%CE%A1%CE%AD%CE%B9%CF%82 εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, «Ορούτς Ρείς», 19/3/2021

<https://www.mixanitouxronou.gr/barmparosa-o-ellinas-pou-egine-mousoulmanos-piratis-organose-ton-stolo-tou-souleiman-ke-egine-o-makelaris-tou-egeou/>
Ιστορικά γεγονότα, « Μπαρμπάροσα. Ο Έλληνας που έγινε μουσουλμάνος πειρατής. Οργάνωσε τον στόλο του Σουλεϊμάν και έγινε ο μακελάρης του Αιγαίου. Από αυτόν ονομάστηκε το τουρκικό ωκεανογραφικό. », τελευταία επίσκεψη 13/3/2021

<https://www.sansimera.gr/biographies/2466>
ιστορικά γεγονότα, «Ορούτς Ρείς» τελευταία επίσκεψη: 2/10/2022

<https://www.ethnos.gr/history/article/85913/oroytsreispoioshtanoellhnaspoybaptis-etotyrkikoseismografiko> επικαιρότητα, « Ορούτς Ρείς : Ποιος ήταν ο Έλληνας που «βάπτισε» το τούρκικο σμεισογραφικό», τελευταία επίσκεψη: 2/10/2022

https://www.bavariagr.de/aigaio-pelagos-to-arxipelagos-tis-agonias/?fbclid=IwAR0k2Au7PTIrYbwx--p8BLK8kqUTz4TDboaMIYCR23k5pePP_LF1z7ZlbRk
επικαιρότητα στην Βαυαρία, «Το τουρκοκρατούμενο αιγαίο στο έλεος των πειρατών» τελευταία επίσκεψη: 2/10/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Barbary_pirates,
εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Barbary, 19/3/2021

<https://www.nationalgeographic.com/history/world-history-magazine/article/barbarossa-pirate> Ιστορικά γεγονότα, This 16th century corsair was the most feared pirate of the Mediterranean, επιστημονικά θέματα, τελευταία επίσκεψη: 4/ 3/21

Μικροναυπηγική

https://greekshipmodels.com/portfolio_category/ellinikis-epanastaseos/,

μικροναυπηγική, πλοία ελληνικής Επανάστασης, τελευταία επίσκεψη 13/3/2021

<http://www.evangelosgrypiotis.com/>,

Ευάγγελος Γρυπιώτης, Μικροναυπηγική, τελευταία επίσκεψη 19/3/2021

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galliot_and_Fusta_of_Java_de_Bry.jpg

εγκυκλοπαιδικό φωτογραφικό υλικό , τελευταία επίσκεψη 5/10/2022

https://www.wikiwand.com/en/Galley#/Gun_galleys

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Galley , τελευταία επίσκεψη 19/3/2021

https://perialos.blogspot.com/2012/01/blog-post_13.html,

Ιστορικά ναυτικά γεγονότα, «Η Μήλος ως κέντρο πειρατικής δραστηριότητας»,
τελευταία επίσκεψη:13/12/2020

Animation

<https://www.britannica.com/art/animation>

Κοινωνική νέα και εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, animation, τελευταία επίσκεψη 09/10/2022

<https://www.baianat.com/books/animation-revolution/2d-animation>

graphic design και animation, animation revolution, τελευταία επίσκεψη 30/9/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplane_camera

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Multiplane camera, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Ub_Iwerks

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Ub Iwerks, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.scribd.com/document/337035750/Song-Car-Tunes>

ψηφιακή βιβλιοθήκη, Song Car-Tunes, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.lifewire.com/traditional-vs-computer-animation-p2-140527>

ενημέρωση για την τεχνολογία, Learn the distinctions between traditional and computer animation, τελευταία επίσκεψη 29/9/2022

<https://ourpastimes.com/the-history-of-cartoon-cel-animation-12315284.html>

παιχνίδια και δραστηριότητες, The history of cartoon cel animation, τελευταία επίσκεψη 29/9/2022

<https://www.npr.org/2021/07/07/1013645653/remembering-ub-iwerks-the-father-of-mickey-mouse> κοινωνικά νέα, Remembering Ub Iwerks, the father of Mickey Mouse,

τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.britannica.com/topic/Snow-White-and-the-Seven-Dwarfs-film-1937>

Κοινωνική νέα και εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Snow White and the Seven Dwarfs, τελευταία επίσκεψη 10/10/2022

<https://archive.org/details/the.-adventures.-of.-prince.-achmed.-1926.720p.-blu-ray.x-264-public-hd>

ψηφιακό αρχείο, The adventures of prince Ahmed, τελευταία επίσκεψη

28/9/2022

<https://archive.org/details/Fantasmagorie>

ψηφιακό αρχείο, Fantasmagorie, τελευταία επίσκεψη 10/10/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Adventures_of_Prince_Achmed

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, The adventures of prince Ahmed, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.nutscomputergraphics.com/en/the-woman-who-invented-the-first-color-animated-film-before-walt-disney/>

graphic design και animation, The woman who invented the first color animated film, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.vectornator.io/blog/first-animated-films/>

ιστοσελίδα προγράμματος, What where the first animated films? , τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Traditional_animation#History

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Traditional animation, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Little_Nemo

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Little Nemo, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.csmonitor.com/Technology/2012/1015/Winsor-McCay-How-his-vaudeville-act-led-him-to-animation>

κοινωνικά νέα, Winsor McCay: How his vaudeville act led him to animation, τελευταία επίσκεψη 21/10/2022

[https://en.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay#Comic_strips_\(1903%E2%80%931911\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Winsor_McCay#Comic_strips_(1903%E2%80%931911))

εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Winsor McCay, τελευταία επίσκεψη 21/10/2022

<https://www.tri-citiesmuseum.org/winsor-mccay>

σελίδα μουσείου, The imagination of Winsor McCay, τελευταία επίσκεψη 21/10/2022

<https://publicdomainreview.org/collection/gertie-the-dinosaur-1914>

ψηφιακό αρχείο, "Gertie The Dinosaur (1914)" "τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.artograph.com/infocus/winsormccay/>

καλλιτεχνικά προϊόντα, The Father of American Animation: Winsor McCay and *Gertie the Dinosaur*, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://www.timetoast.com/timelines/history-of-2d-animation-14742604-49e7-4c38-acc1-9940c6da36c7>

χρονοδιαγράμματα ιστορικών γεγονότων, History of 2d animation, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<https://cinemaniax.gr/to-meteikasma-kai-i-pseydaisthisi-tis-kinisis-ston-kinimatografo/>
ενημέρωση για τον κινηματογράφο, Το μετείκασμα και η ψευδαίσθηση της κίνησης στον
κινηματογράφο, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

<http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/fancy-names-and-fun-toys/praxinoscope/>
περιεχόμενο μουσείου, “Fancy Names and Fancy Toys”, 9/10/2022

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> ενημέρωση για το animation, Η ιστορία του
κινούμενου σχεδίου, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Zoetrope?fbclid=IwAR1chI7ItkyO2swW55-NTGw4qSMD4H7ZX-z_jueZL9NxJYyEgyKxR4nmog εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Zoetrope,
τελευταία επίσκεψη 27/9/2022

<https://en.m.wikipedia.org/wiki/Phenakistiscope?fbclid=IwAR2Oiqll45IKFFNZCuFwitBZ51cLYGbfK6qoMGOYx-8NLSiWPamrdQXNw3M> εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Phenakistiscope,
τελευταία επίσκεψη 27/9/2022

https://en.wikipedia.org/wiki/Flip_book
εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, Flip book, τελευταία επίσκεψη 28/9/2022

Βιντεογραφία

Βίντεο

<https://www.youtube.com/watch?v=M2ORkIrHUbg>
Steve Little, “The Animation Process since 1938”, Walt Disney, βίντεο, 04:54, 1938

https://www.youtube.com/watch?v=wX1_acp53U
Weirdo Video, Ko-Ko Song Car-tune: Tramp, Tramp, Tramp -1924 (with sound), βιντεοταινία,
00:03:12, 1924

https://www.youtube.com/watch?v=TMZ_uq0c_4E
Naim Bilyalov, Assassin’s Creed Revelations all weapons by Predator, 18/5/2012

<https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU>
Library of Congress, “The enchanted drawing”, παρουσιαστής: J. Stuart Blackton, κάμερα:
Albert E. Smith, βιντεοταινία, 00:01:45 , Νέα Υόρκη, Σεπτέμβριος με αρχές Νοεμβρίου 1900

<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>
Library of Congress, Humorous phases of funny faces, δημιουργός: J. Stuart Blackton,
βιντεοταινία, Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, 00:30:19, 1906

<https://www.youtube.com/watch?v=o1d28X0IkJ4>
phantascience, “Fantasmagorie Emile Cohl, 1908”, βιντεοταινία, 00:01:52, 1908

https://www.youtube.com/watch?v=2f8tfSHIU_g

mcanguish1977, "Little Nemo (1911) aka Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y Herald and His Moving Comics", Βιντεοταινία, 00:11:32, 1911

<https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc&t=608s>

Open Culture, "Gertie the Dinosaur (1914), βιντεοταινία, 00:13:51, 1914

<https://www.youtube.com/watch?v=jGwnvXYUCFo&list=PLEfnPcNr0pWB2tcQPRBUKQDHZ5EevWtvH> Bijou Matinee, "Fiddlesticks", βιντεοταινία, 00:06:12, 1930

Συνέντευξη

<https://www.youtube.com/watch?v=bCW0dfI9flc>,

Ιστορικές Διαδρομές , Άννα Μαραγκούδη, Το χθες το σήμερα και το αύριο, Μπαρμπάρσα ο Έλληνας. Η πειρατεία στη Μεσόγειο, Συζήτηση ,Κύπρος, 7/10/2014.

Ντοκιμαντέρ

https://www.youtube.com/watch?v=o3nAlHbN0_Q&t=299s

EPT A.E, Η Μηχανή του Χρόνου «Η ιστορία της πειρατείας» -Α μέρος : Από τον Οδυσσέα στον Μπαρμπάρσα, Χρήστος Βασιλόπουλος, Αλεξάνδρα Κραντονέλλη, Σωτήρης Μετεβέλης, Δημήτρης Μπλέζος, Ηλίας Κολοβός, David J. Starkey, Τζελίνα Χαρλαύτη, Ντίνα Αδαμοπούλου, Λεωνίδα Γουργουρίνης, Ιωάννης Θεοδωράτος, Κρίστου Εμίλιο Ιωαννίδου, Κατερίνα Καριζώνη , ο Κυριάκος Σάσσαρης, Joan Abela και Νίκος Μπελαβίλας, 00:53:39, 14/1/2017

<https://www.youtube.com/watch?v=FzXqUjsEYo&t=1s>

EPT A.E, Η Μηχανή του Χρόνου «Η ιστορία της πειρατείας» -Β μέρος : Οι Έλληνες Κουρσάροι του Αιγαίου» 21 Ιαν2017, Αλεξάνδρα Κραντονέλλη, Σωτήρης Μετεβέλης, Δημήτρης Μπελέζος, Ηλίας Κολοβός και David J. Starkey από το πανεπιστήμιο Χαλ, ο λέκτορας Νομικής Πανεπιστημίου Μάλτας Joan Abela, ο καθηγητής Emrah Saga Gurkan, Νίκος Μπελαβίλας, Τζελίνα Χαρλαύτη, Ντίνα Αδαμοπούλου. Ο μικροναυπηγιστής Ευάγγελος Γρυπιώτης, ο ερευνητής Λεωνίδα Γουργουρίνης, ο δημοσιογράφος Ιωάννης Θεοδωράτος, οι συγγραφείς Κρίστου Εμίλιο Ιωαννίδου και Κατερίνα Καριζώνη, Κυριάκος Σάσσαρης και ο Θεοδωρής Κοπακάκης, ντοκιμαντέρ, 00:57:41, 26/4/2018

Γ. Ηχητική επένδυση

Ήχοι

<https://freesound.org/> ήχοι για κοινή χρήση, τελευταία επίσκεψη 23/9/2022

Μουσική

<https://www.youtube.com/watch?v=8TXjhcsojS4&list=LL&index=2>

«The Seljuks - Epic music», Ερμηνευτής και μουσική Farya Faraji (τούρκικος μπαγλαμάς, ιρανικό ντοτάρ (έγχορδο) , νέι (είδος φλάουτου) , Στίχοι Omar Khayyam, 17/22/2022, mp3, 05:18

مرغی دیدم نشسته بر باره طوس

در پیش نهاده کله کیکاووس

با کله همی گفت که افسوس افسوس

کو بانگ جرسها و کجا ناله کوس

Περσικοί στίχοι

Morghi didam neshaste bar bāreya Tus,

Dar pish nahāde kalleye Kay Kāvus,

Ba kalle hami goft: avsoos, avsoos!

Koo bānge jarass-hā va kojā nāleye koos?

Παλιά Ανατολικά Τούρκικα

Ve cāhil gişileri gişi sanma,

Ve hünersüzleri bilür sayma.

Μετάφραση

I saw a bird perched on the walls of Tus

Before him lay the skull of Kay Kavus,

And thus he spoke: “alas! Alas!”

The drums are hushed, the larums have
truce

And do not consider the ignorant ones as real men

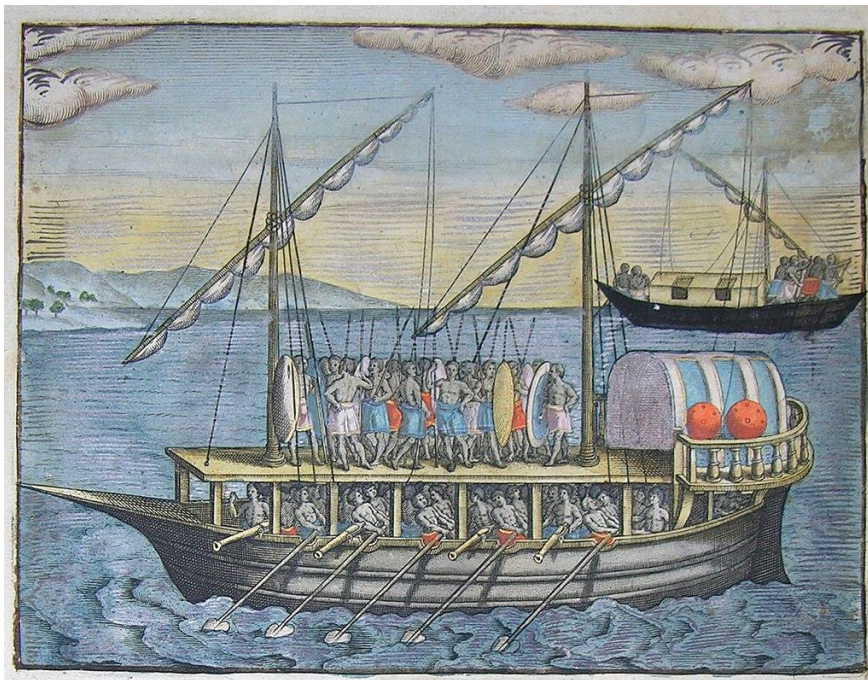
and do not consider the untalented ones

knowledgeable ones.

<https://www.youtube.com/watch?v=Eh51m6gIEHo>

Ancient Greek war music- Winds of Ithaca, Antti Martikainen, 11/7/2013, mp3, 06:07

Δ. Φωτογραφίες



« Εικονογράφηση δύο καραβιών, μπροστά υπάρχει μία φούστα και πίσω γαλιότα»
«Part III of Johann Theodor de Bry (1561-1623) and Johann Isreal de Bry's (1565-1609)
Orientalische Indien (" Little Voyages"), Dritter Theil indiae orientalis...Frankfurt: 1599 (first
edition)»

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Galliot_and_Fusta_of_Java_de_Bry.jpg τελευταία
επίσκεψη 5/10/2022



Reproduction of 16th century map of Italy engraved and colored by the famous dutch cartographer Abraham Ortelius

«Αναπαραγωγή του χάρτη της Ιταλίας του 16^{ου} αιώνα χαραγμένο και χρωματισμένο από τον διάσημο Ολλανδό χαρτογράφο Abraham Ortelius»

<https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-photo-antique-map-italy-image16412845>



«Χάρτης Ιταλίας του 16^{ου} αιώνα»

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Italy_map_1584.jpg τελευταία επίσκεψη 5/10/2022



«Ενδυμασία Ισπανού Καπετάνιου 16^ο αιώνα (1533-1566)»

«https://www.thepirateking.com/clothing/clothes_nobleman.htm τελευταία επίσκεψη 4/10/2022

https://gr.pinterest.com/pin/504262489517680836/?nic_v3=1a3CQpDwN τελευταία επίσκεψη 5/10/2022



«Ενδυμασία Δυτικού Ναυάρχου περίπου τον 16^ο αιώνα.»

<https://gr.pinterest.com/aminkash2/renaissance-fashion/> τελευταία επίσκεψη 4/10/2022



galley-slaves-barbary-corsairs, «Οθωμανική γαλέρα όπου απεικονίζονται οι σκλάβοι κωπηλάτες, οι κελουστές, ο ναύαρχος και αξιωματικοί.»

<https://efisoul63.wordpress.com/2015/05/22/%CE%B5%CE%BD%CE%B1%CF%83-%CE%B2%CE%B1%CF%81%CF%89%CE%BD%CE%BF%CF%83-%CF%83%CE%BA%CE%BB%CE%B1%CE%B2%CE%BF%CF%83-%CF%83%CF%84%CE%B9%CF%83-%CE%B3%CE%B1%CE%BB%CE%B5%CF%81%CE%B5%CF%83/> τελευταία επίσκεψη 5/10/2022



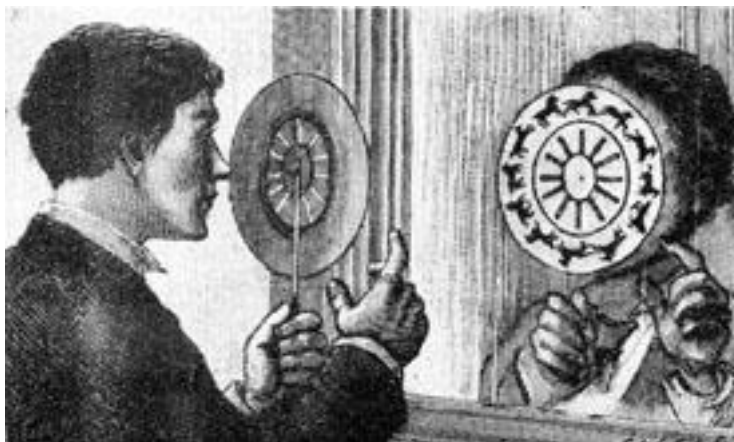
Ενδυμασία Οθωμανού πειρατή του 16^{ου} αιώνα.

https://ar.pinterest.com/pin/817544138585804591/?nic_v3=1a3CQpDwN τελευταία επίσκεψη 5/10/2022



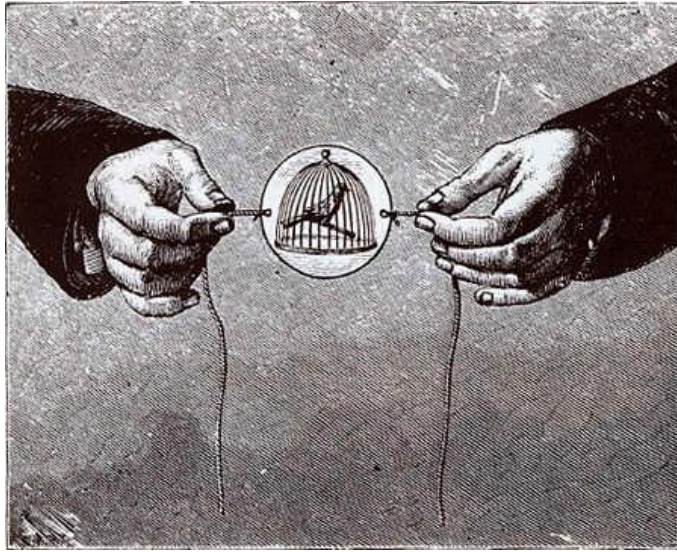
“Laterna Magica”

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη 2/10/2022



“phenakistiscope”

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fenaquistoscopi.jpg> τελευταία επίσκεψη 2/10/2022



“Thaumatrope”

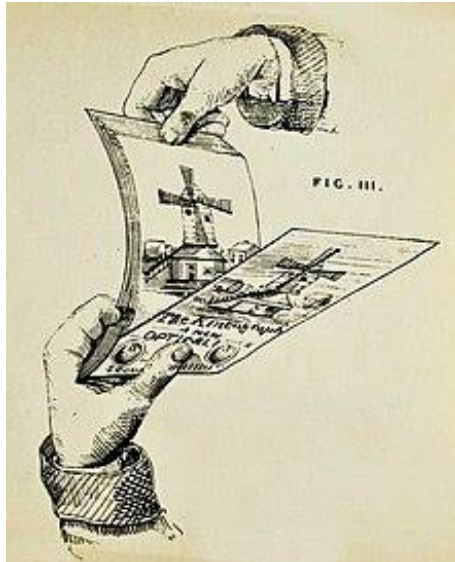
<https://www.fortbendmuseum.org/blog/optic-wonder-make-your-own-thaumatrope>

τελευταία επίσκεψη 2/10/2022



“Zoetrope”

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη 2/10/2022



“kineograph”

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη 2/10/2022



“Praxinoscope”

<https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> τελευταία επίσκεψη 2/10/2022