



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ»

**Το θεατρικό μονόπρακτο «At the Hawk's Well» του Γ. Μπ. Γέιτς.
Μια διασκευή με διαδραστική παιγνιώδη αφήγηση για VR.**

**The one act theatrical play “At the Hawk's Well” by W. B. Yeats.
An adaptation to a playful interactive narrative in VR.**

Διπλωματική εργασία του
Αλέξανδρου Καντόρου
(Α.Μ. 13320.21025)

Επιβλέπουσα:
Αγγελική Χρυσάνθη

Τριμελής Επιτροπή:
Βλάσιος Κασαπάκης
Εύη Σαμπανίκου
Αγγελική Χρυσάνθη

Μυτιλήνη, Φεβρουάριος 2023

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εκπονήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος «Σχεδίαση Ψηφιακών Πολιτιστικών Προϊόντων» του Πανεπιστημίου Αιγαίου (2021-2023) και συνοδεύει την εφαρμογή εικονικής πραγματικότητας «At the Hawk's Well VR». Το παρόν τεύχος, περιγράφει όλα τα στάδια σχετικά με την δημιουργία της εφαρμογής.

Το περιεχόμενο της εφαρμογής, αντλείται από το ομότιτλο θεατρικό μονόπρακτο που έγραψε ο Γ. Μπ. Γέιτς και ανέβηκε για πρώτη φορά στη σκηνή το 1916. Πρόκειται για μια διασκευή από τη θεατρική μορφή του έργου, σε περιβάλλον VR με παιγνιώδη χαρακτήρα. Η σχεδίαση έγινε για την μάσκα εικονικής πραγματικότητας Oculus Go.

Σκοπός της εργασίας είναι η μελέτη για την διασκευή ενός θεατρικού έργου, απαιτητικού δραματουργικά και υποκριτικά, σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, χωρίς να μένει ο χρήστης παθητικός, όπως είθισται να συμβαίνει με το θεατή μιας παράστασης. Αντιθέτως, ο αποδέκτης του έργου αυτού συνεισφέρει στην δράση με τρόπο που εξελίσσει την πλοκή της αφήγησης. Για αυτόν τον λόγο, ο χρήστης λαμβάνει την θέση ενός ρόλου, του κεντρικού χαρακτήρα της παράστασης.

Η εφαρμογή επιδιώκει να εξοικειώσει τον χρήστη με την τεχνολογία εικονικής πραγματικότητας και να διασκευάσει το θεατρικό έργο από την κειμενική του μορφή σε υψηλής ποιότητας παιχνίδι, χωρίς όμως να αλλοιώσει τα αρχικά νοήματα του πρωτοτύπου. Επίσης, σκοπός της εφαρμογής είναι να κάνει γνωστό τον Γέιτς ως θεατρικό συγγραφέα, να δοκιμάσει εμπράκτως αν η τεχνολογία VR μπορεί να χρησιμοποιηθεί με τρόπο που να αντικαθιστά την εμπειρία θέασης ενός θεατρικού έργου με ενδιαφέροντα τρόπο, καθώς και να γνωρίσει ο χρήστης το συγκεκριμένο θεατρικό έργο με παιγνιώδη τρόπο.

Η αξιοποίηση της εφαρμογής μπορεί να γίνει για ψυχαγωγικούς και εκπαιδευτικούς λόγους, και να συνδράμει στην πολιτιστική ανάπτυξη της ιρλανδικής κέλτικης κουλτούρας. Η χρήση της μπορεί να παρέχεται από δημόσιους ή ιδιωτικούς πολιτιστικούς, ή/και εκπαιδευτικούς φορείς, να προσφέρεται ως εμπειρία για κατ'οίκον χρήση ή ακόμα και ως μία επιπλέον δραστηριότητα κατά την επίσκεψη σε έναν χώρο πολιτισμού, όπως ένα θέατρο, μουσείο, κινηματογράφο.

Λέξεις Κλειδιά: Παιγνιώδης Διαδραστική Αφήγηση, Εικονική Πραγματικότητα, Διασκευή Θεατρικού έργου, Ιρλανδικός Πολιτισμός, Κέλτικη παράδοση, Γ. Μπ. Γέιτς, Θέατρο No

ABSTRACT

This work was completed under the “Digital Cultural Products Design” program of the University of the Aegean (2021-2023) and accompanies the VR application “At the Hawk’s Well VR”. This current paper contains the steps through which the application was created.

The content of the application derives from the one act theatrical play of the same title by William Butler Yeats and was first performed in 1916. It is about the adaptation of the theatrical form of the play to VR environment in a playful and interactive manner. The design was carried out for the VR headset Oculus Go.

The purpose of this research is to find out how to adapt a theatrical play, otherwise demanding in dramaturgy and acting, to a virtual environment, while keeping the user active, the opposite of a regular theater viewing. The goal is to get the receiver contributing to the storyline with his/her actions. Thus, the user takes the position of the main character of the play.

This application aims to familiarize the user with the VR technology and to adapt the one act play to a high quality game, without changing its initial meanings. Also, other aims are: to make Yeats known as a theatrical writer as well, to test the VR technology as a medium for theatrical adaptations and if it can replace the experience of watching theater with a more engaging way and finally, to make the play known to broader audiences.

The application can be used for entertainment or educational purposes and to contribute to the cultural development of the Irish Celtic culture. It can be used by public or private cultural and/or educational entities, or as a home experience. Last but not least, it may be an extra activity upon visiting a cultural space, such as a theater, a cinema hall, or a museum.

Keywords: Playful interactive narrative, VR, Theatrical Adaptation, Irish Culture, Celtic Culture, W. b. Yeats, Noh Theatre

ΠΡΟΛΟΓΟΣ - ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Αυτή τη διπλωματική θα ήθελα να την αφιερώσω στους φίλους και στενούς συνεργάτες (χωρίς το ένα να αναιρεί το άλλο, ή να το εγκλύει παράλληλα), αφού έχω την εντύπωση πως είχα αφιερώσει την διπλωματική του προπτυχιακού μου στους καθηγητές, παιδαγωγούς και δασκάλους, και στο ανθρωποκεντρικό τους έργο. Αλλά για να είμαι ικανοποιημένος με αυτήν την αφιέρωση, δεν μπορώ να δεσμευτώ χρονικά, οπότε η αφιέρωση πάει και σε αυτούς που πλέον δεν μιλάμε, ή δεν είναι πλέον μαζί μας, καθώς και σε αυτούς που θα έρθουν «όταν θα είμαι ένας νέος άνθρωπος ανάμεσα σε νέους συντρόφους». Θα ονομάσω μερικούς στα γρήγορα, πρώτα από όλα τους γονείς μου, για όλη την υποστήριξή τους, Γιάννη και Αρετή, τον Μήτσο/Δημήτρη (ανάλογα την ιδιότητα), Αννού, τον Φώτη, τον Γιάννη Λιούπ - που χωρίς το Zenreader που τον έστειλε στην Αγγλία δεν θα ήταν δυνατό να πραγματοποιηθεί αυτή η διατριβή-, Αρετού, Ελένη, Αστερόσκονη, Ίλμα, Χαρούλα, τον συγκάτοικο Δημήτρη και η λίστα θα μπορούσε να συνεχιστεί για μία σελίδα. Εν ολίγοις, όλους τους καλούς φίλους που είναι από λίγες δεκάδες μέτρα, έως μερικές εκατοντάδες χιλιόμετρα μακριά.

Ευχαριστώ ιδιαίτερα τον Michael Higgins και τον Cillian Roche, που δεν αφήνουν τη φλόγα για την Ιρλανδία να σβήσει μέσα μου και που με γνώρισαν με το θεατρικό έργο που θέλησα να εκπονήσω ως διπλωματική. Την Anne Marie Walker, που πάντα στέλνει postcard τα χριστούγεννα και τον Noel. Την Αντουανέττα Αγγελίδη, που με το πρωτοποριακό κινηματογραφικό και εκπαιδευτικό της έργο δίδαξε σε τουλάχιστον μία γενιά κινηματογραφιστών τον τρόπο, ώστε να κάνουν τα όνειρα τους πραγματικότητα (κυριολεκτικά και μεταφορικά). Τον Περικλή Χούρσογλου και τον Δημήτρη Ινδάρé, τον αγαπημένο μου Γιάννη Κολαξίδη, που πάντα κουβαλάω κάποια λίγα λόγια που είπε κάποτε και για το ειλικρινές του ενδιαφέρον, τον Βασίλη Κιλτίδη που στάθηκε κύριος απέναντι στα πρώτα μου βήματα και να που συνεχίζω την λίστα με τα ονόματα.

Σίγουρα όμως δεν μπορώ να αφήσω έξω από τις ευχαριστίες την οικογένεια αυτού του μεταπτυχιακού προγράμματος, σπουδαστές, καθηγητές και διοικητικό προσωπικό. Τον Βλάση Κασαπάκη που βρίσκει το κουράγιο να απαντάει πάντα έγκαιρα στο ερώτημα «Γιατί δεν λειτουργεί;;;», ας είναι η πολλοστή φορά που απαντάει στην ίδια ερώτηση και στην Αγγελική Χρυσάνθη, που παρά την κούρασή της, επιμορφώνεται για τους σπουδαστές της και τους φέρεται με αγάπη, όμοια με αυτή για τον γιο της.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλη τη παγκόσμια κοινότητα, που απαντά στα ερωτήματα στα forums και διαθέτει τον χρόνο της για την ανάπτυξη open source λογισμικού και πολυμέσων, που χωρίς αυτήν, μάλλον η πλειονότητα των διπλωματικών αυτού του είδους (ίσως και παγκοσμίως) θα ήταν από ελλειπής έως ανύπαρκτες!

Και λίγα λόγια ως πρόλογο, στο τέλος της σελίδας, (που μάλλον δεν θα διαβαστούν, αλλά δεν πειράζει,) μάλλον αυτή η διπλωματική ανοίγει ένα νέο κεφάλαιο στη ζωή ενός ανθρώπου 30 χρονών. Εύχομαι ολόψυχα να είναι δυνατό για περισσότερους ονειροπόλους να μπορούν να ανοίγουν νέα κεφάλαια στις ζωές τους, με ευκολία, όταν το χρειάζονται ειλικρινά, και να μην έχουν να αντιμετωπίσουν ματαιοδοξίες τρίτων, προβληματικές καταστάσεις λόγω κοινωνικών, νομικών ή και οικονομικών εμποδίων και ο πολιτισμός να παράγεται με τρόπο άριστο.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.	<u>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</u>	
	<u>1.1. Σκοπός της έρευνας</u>	7
	<u>1.2. Αρχικοί περιορισμοί της εργασίας</u>	9
	<u>1.3. Δομή της εργασίας</u>	9
2.	<u>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ</u>	
	<u>2.1. Τεχνολογία βιντεοπαιχνιδιών - Σύνοψη ιστορική αναδρομή</u>	11
	<u>2.2. Η αποτελεσματικότητά της εμπυθιστικής τεχνολογίας στην εκμάθηση και τον πολιτισμό</u>	13
	<u>2.3. Η εμπυθιστική τεχνολογία και οι εφαρμογές πολιτισμού: χρηστικότητα σε πολιτιστικούς φορείς</u>	14
	<u>2.4. Η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια πρώτου ρόλου</u>	16
3.	<u>ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ</u>	18
4.	<u>ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΗΓΩΝ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ</u>	
	<u>4.1. Κουκόλιν: Ένας ήρωας της κελτικής μυθολογίας - η βιογραφία του ήρωα μέχρι τον χρόνο της παράστασης</u>	20
	<u>4.2. Κουκόλιν και Γείτς</u>	22
	<u>4.3. «At the Hawk's Well», αφήγηση σε χρονολογική σειρά και τροπικότητες του μονόπρακτου</u>	25
	<u>4.4. Αισθητικές επιλογές πρωτότυπου: Το θέατρο Νο στο πρώτο ανέβασμα του At the Hawk's Well και οι σκηνικές οδηγίες από τον Γείτς</u>	27
5.	<u>ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ, ΣΕΝΑΡΙΟ, ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ</u>	
	<u>5.1. Διασκευή σεναρίου για βιντεοπαιχνίδι</u>	30
	<u>5.2. Το σενάριο του παιχνιδιού «At the Hawk's Well VR»</u>	30
	<u>5.3. Σκηνοθετικό σημείωμα για την διασκευή από το σενάριο στην παιχνιδική μορφή</u>	48
	<u>5.3.1. Τεχνολογικές προδιαγραφές και περιορισμοί της τεχνολογίας ανάπτυξης</u>	48
	<u>5.3.2. Σκηνικός χώρος</u>	48
	<u>5.3.3. Χαρακτήρες</u>	50
	<u>5.3.4. Μουσική</u>	54
	<u>5.3.5. Φωτισμός</u>	55
6.	<u>ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ</u>	
	<u>6.1. Τεχνολογία υλοποίησης</u>	56
	<u>6.1.1. Υλικοτεχνικός εξοπλισμός (hardware)</u>	56
	<u>6.1.2. Λογισμικό υλοποίησης (software)</u>	56
	<u>6.1.3. Έτοιμα στοιχεία από βιβλιοθήκες (ready assets)</u>	57
	<u>6.2. Διαδικασία υλοποίησης: Προπαραγωγή</u>	57
	<u>6.2.1. Έρευνα έτοιμων assets βάσει σεναρίου</u>	57

6.2.2. Λήψη και δημιουργία πολυμέσων.....	59
6.2.3. Επεξεργασία πολυμέσων και τελική μορφοποίησή τους.....	60
6.2.4. Εργασία στο χαρτί.....	65
6.3. Υλοποίηση εφαρμογής - Παραγωγή	
6.3.1. Εισαγωγή και ετοιμασία πακέτων πληροφορικής στην Unity Game Engine.....	66
6.3.2. Παραγωγή εφαρμογής και προκύπτουσες δημιουργικές αποφάσεις.....	67
6.3.3. Δοκιμές (testing & debugging).....	71
6.3.4. Εξωραϊσμός εφαρμογής (polishing).....	71
7. <u>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ</u>	
7.1. Περιορισμοί έρευνας και υλοποίησης.....	77
7.2. Συμπεράσματα.....	78
7.3. Περαιτέρω έρευνα.....	83
<u>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</u>	85
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α	
<u>Κατάλογος Εικόνων</u>	88
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β	
<u>Π.Β.1. Το πρωτότυπο θεατρικό έργο</u>	90
<u>Π.Β.2. Μετάφραση του θεατρικού έργου</u>	103
<u>Π.Β.3. Η μουσική του έργου</u>	116
<u>Π.Β.4. Συντελεστές creative commons της εφαρμογής</u>	130

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1. Σκοπός της έρευνας

Βασικός σκοπός της παρούσας έρευνας δεν είναι τόσο η πιστή απόδοση του θεατρικού έργου σε περιβάλλον VR, αλλά η αναζήτηση του τρόπου με τον οποίο ένα θεατρικό κείμενο μπορεί να διασκευαστεί επιτυχώς σε ένα τέτοιο εικονικό περιβάλλον, τεχνικά, αλλά και αναφορικά με το περιεχόμενο του έργου.

Σίγουρα, σε μία εφαρμογή όπου όλα είναι προϋπολογισμένα σχετικά με το πώς θα συμβούν, χάνεται το θνησιγενές της τέχνης που συμβαίνει πάνω σε μία θεατρική σκηνή, όπως και η αλληλεπίδραση που δημιουργείται μεταξύ ηθοποιών και κοινού (π.χ. η κατατροποτική ατάκα του ηθοποιού σε έναν θεατή που μιλάει με τον διπλανό του). Επίσης, υπάρχουν θεατρικές φόρμες που από την φύση τους εντάσσουν το κοινό στην δημιουργία της παράστασης, όπως το «θέατρο του καταπιεσμένου»¹, που το κοινό κινεί την πλοκή, ή συγκεκριμένες σκηνοθεσίες που σπάνε, με διαφορετικούς τρόπους κάθε φορά, τον τέταρτο τοίχο ή που φέρνουν τυχαίους θεατές στην σκηνή για να συμμετέχουν παροδικά στην σκηνική δράση. Η απώλεια της συλλογικής εμπειρίας θέασης αποτελεί ένα μεγάλο κομμάτι αυτού που κάνει τις παραστατικές τέχνες μοναδικές και να εξακολουθούν να ανθίζουν από τα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα. Έτσι, είναι κατανοητό ότι η τεχνολογία VR, όπως και οι υπόλοιπες τεχνολογίες εικονικής πραγματικότητας (βιντεοπαιχνίδια, εφαρμογές AR κλπ.) δεν μπορούν να αντικαταστήσουν την θεατρική σκηνή, όπως δεν τα κατάφερε ο κινηματογράφος πάνω από έναν αιώνα πλέον. Η VR τεχνολογία ωστόσο, έχει ένα συγκριτικό πλεονέκτημα έναντι του κινηματογράφου, που αξίζει να δοκιμάσει τα όρια του μέσου. Η πλοκή εξελίσσεται μέσα από τις δράσεις και τις αντιδράσεις του χρήστη στο προϋπολογισμένο περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, έτσι ο χρήστης ενώ καταλαβαίνει ότι λειτουργεί μέσα σε πλαίσια, έχει την αίσθηση ότι η βούληση του φέρνει το αποτέλεσμα και κινεί την πλοκή.

Η διασκευή σε περιβάλλον VR, έχει τη δυνατότητα να αντικαταστήσει πολλά αρχιτεκτονικά και σκηνογραφικά στοιχεία που συναντώνται στην θεατρική σκηνή: να ακυρώσει τα σκηνικά που στήνονται σε περιορισμένο χώρο και να μεταφέρει το έργο στον πραγματικό του χώρο και χρόνο, να αφαιρέσει την κουίντα, τις θέσεις των θεατών, το κυκλόγραμμα πάνω στο οποίο στερεώνονται τα φώτα κ.ο.κ. Επίσης, μπορεί να λειτουργεί πάνω σε μία κυριολεκτική βάση όσον αφορά στην σκηνογραφία, όπως είναι και απαίτηση του κινηματογράφου, και να μην απαιτεί την οικονομία υλικών και τον συμβολισμό που ορίζει το θέατρο (π.χ. ένα παγκάκι που χρησιμοποιείται ως παγκάκι, τραπέζι, ή ακόμα και ως τοίχος δωματίου, ή μία σκάλα που γίνεται μπαλκόνι κ.ο.κ.). Τέλος, οι ηθοποιοί και τα κοστούμια τους αντικαθίστανται από πολυμέσα, δηλαδή από τρισδιάστατα μοντέλα και ήχους. Αυτό όμως που δεν επιτρέπεται να κάνει καμία διασκευή είναι να αλλάξει την αφήγηση που ορίζει ο συγγραφέας ενός έργου.

Η επιλογή του έργου «At the Hawk's Well» του William Butler Yeats (Γ. Μπ. Γέιτς), έγινε για τέσσερις βασικούς λόγους: 1) Για συναισθηματικούς και για λόγους προϋπάρχουσας

¹ Στα αγγλικά «theater of the oppressed». Σε αυτή τη φόρμα συνήθως οι ηθοποιοί παίζουν μία σκηνή που παρουσιάζει ένα κοινωνικό πρόβλημα και ύστερα καλούν το κοινό να προτείνει τρόπους επίλυσης. Οι ηθοποιοί εκτελούν βάσει του ρόλου τους αυτή τη λύση που προτάθηκε. Π.χ. υπάρχει ένα άτομο με κινητική αναπηρία στην οικοδομή και πρέπει να πάει στην δουλειά του. Το ασανσέρ όμως, χάλασε και δεν υπάρχουν τα λεφτά να επισκευαστεί άμεσα και η οικοδομή αδιαφορεί για τις ανάγκες του γείτονά τους, με εξαίρεση έναν ηλικιωμένο. Το κοινό προτείνει λύσεις για το πώς να λυθεί αυτό το πρόβλημα.

εξοικείωσης του συγγραφέα της παρούσας εργασίας με το κείμενο και τον Γέιτς ως θεατρικό συγγραφέα. Ο γράφων ασχολήθηκε με το θεατρικό έργο του Γέιτς «Καθαρτήριο» (Purgatory) στην πτυχιακή του εργασία, κατά την διάρκεια των προπτυχιακών του σπουδών στο τμήμα Κινηματογράφου ΑΠΘ το 2018, σε μορφή installation. Το «Καθαρτήριο» είναι ένα έργο με παρόμοια αισθητική με το «At the Hawk's Well» και βασίζεται στο θέατρο No. Έτσι, η γλώσσα και η φόρμα του επιλεγμένου έργου δεν αποτελεί εντελώς άγνωστο πεδίο έρευνας. Επίσης, ο ίδιος βοήθησε σε ένα ανέβασμα του «At the Hawk's Well», όπως αυτό έγινε στο θέατρο Εμπρός, στην Αθήνα το 2018, με έναν θίασο από την Ιρλανδία, τους Open Night Cinema (με ιδρυτές τον σκηνοθέτη Michael Higgins και τον ηθοποιό Cillian Roche). Αυτό, τον έφερε σε δημιουργική θέση για το ανέβασμα της παράστασης, έχοντας άμεση εμπλοκή με την σκηνοθεσία του έργου. 2) Για τεχνικούς λόγους, καθώς το «At the Hawk's Well» είναι μονόπρακτο, περιορισμένης έκτασης θεατρικό κείμενο, πλούσιο όμως σε περιεχόμενο για να δοκιμαστεί σε περιβάλλον VR. Η αισθητική του σε μορφή θεάτρου No, το καθιστά ιδιαίτερα απαιτητικό όσον αφορά στα δομικά και φορμαλιστικά του χαρακτηριστικά. Παράλληλα, παρέχει την οικονομία σε επεξεργαστική ισχύ που απαιτεί η μάσκα Oculus Go, για την οποία σχεδιάστηκε η εφαρμογή. 3) Το πρωτότυπο θεατρικό κείμενο απαιτεί μόνο τρεις ηθοποιούς, και τρεις μουσικούς. Ένας όμως από τους ηθοποιούς παριστάνει ένα μη ανθρώπινο, μία γυναίκα-γεράκι, ή πιο κοντά στα πολιτισμικά δεδομένα της Ελλάδας, μία άρπυια. Έτσι, κρίνεται ιδιαίτερα ενδιαφέρον να αντικατασταθεί ο ηθοποιός αυτός με το κυριολεκτικό που αναπαριστά, δηλαδή να μην είναι άνθρωπος που φοράει κοστούμι πουλιού, αλλά να είναι όντως μία άρπυια. Αυτό αποτελεί κομμάτι του πειράματος, σχετικά με το εάν μπορεί να λειτουργήσει η διασκευή με κυριολεκτικούς όρους, ή αν είναι προτιμότερο να είναι ανθρώπινο το μοντέλο του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Επίσης, ο μικρός θίασος που απαιτεί το έργο, απλοποιεί την σκηνοθεσία των χαρακτήρων για τους σκοπούς της υλοποίησης της εφαρμογής, 4) Το πολιτισμικό πλαίσιο που προσφέρει το έργο και η βαριά του σημασία για τον σύγχρονο Ιρλανδικό πολιτισμό. Στο «At the Hawk's Well» ο πρωταγωνιστής του έργου είναι ο Cuchulain, αντίστοιχος ήρωας με τον αρχαιοελληνικό Αχιλλέα, που πήρε τον χρησμό ότι θα γίνει διάσημος ήρωας, αλλά θα πεθάνει νέος. Η ιστορία του ήρωα είναι εξαιρετικά σημαντική αφενός για την κέλτικη παράδοση, και αφετέρου για την σύγχρονη Ιρλανδία ως σύγχρονος συνεχιστής της κέλτικης κουλτούρας. Ο Γέιτς αφηγείται ένα ιδιαίτερο επεισόδιο για την κέλτικη μυθολογία των προχριστιανικών χρόνων, καθώς δεν έχουμε κάποια βιβλιογραφική αναφορά ότι αυτός ο ήρωας έψαξε ποτέ την πηγή με το θάνατο νερό. Την εποχή που γράφτηκε το έργο, ήρωες της κέλτικης παράδοσης γίνονταν πρότυπα για την Ιρλανδική επανάσταση του 1916 και τέλος, ήταν η αρχή για τον Γέιτς που από το «At the Hawk's Well» και ύστερα ξεκίνησε να γράφει θεατρικά σε αυτή την ιδιότυπη μορφή θεάτρου No.

Τέλος, σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η έρευνα για την αναζήτηση των πιο αποδοτικών τρόπων μεταφοράς των νοημάτων του έργου σε περιβάλλον VR, που να περιλαμβάνει επαρκείς διαδράσεις για τον χρήστη, και που να έχουν νόημα για το μέσον που χρησιμοποιείται, δίνοντας παράλληλα την αίσθηση ότι ο χρήστης παρακολουθεί ένα θεατρικό έργο μπροστά του, χωρίς να κουραστεί.

1.2. Αρχικοί περιορισμοί της εργασίας

Η παρούσα εργασία στοχεύει στην ανάδειξη ενός προϊόντος πολιτισμού μέσα από παιχνοειδή μεταφορά των πολιτισμικών δεδομένων, τον μύθο του Cuchulain. Εφόσον η μεταφορά αφορά στο συγκεκριμένο επεισόδιο του ήρωα, όπως αυτό αποδίδεται από τον W.B. Yeats, η βιβλιογραφική έρευνα θα περιοριστεί κυρίως στα αισθητικά και αφηγηματικά στοιχεία που απορρέουν από το θεατρικό «At the Hawk's Well» και κρίνονται ωφέλιμα για την μεταφορά τους στην εφαρμογή. Ο κύριος λόγος αυτού του περιορισμού είναι επειδή η συγκεκριμένη παράσταση ήταν ο πρώτος πειραματισμός του ποιητή πάνω στην φόρμα του θεάτρου Νο. Η βιβλιογραφία για το συγκεκριμένο θεατρικό κινείται κυρίως στους θεατρικούς και λογοτεχνικούς πυλώνες και είναι τεράστια, με στόχευση όμως, κυρίως σε καινοτομίες που αφορούν στους συγκεκριμένους τομείς και δεν βοηθούν την εφαρμογή καθεαυτή.

Ένα άλλο κομμάτι της έρευνας που υπάρχει περιορισμός, είναι οι τεχνολογίες. Η εφαρμογή στοχεύει στην μεταφορά του θεατρικού έργου σε μορφή εικονικής πραγματικότητας σε περιβάλλον VR. Τα επιμέρους ειδικά τεχνικά χαρακτηριστικά των масκών που κυκλοφορούν στην αγορά, η υπολογιστική ισχύς των επεξεργαστών τους και τα λοιπά τεχνικά και τεχνολογικά χαρακτηριστικά δεν αφορούν την μελέτη αυτή, καθώς η εφαρμογή δημιουργείται πάνω στα τεχνικά χαρακτηριστικά μιας συγκεκριμένης μάσκας, της Oculus Go. Κάτι σχετικό με την μελέτη, στο δημιουργικό της όμως κομμάτι, όσον αφορά την τεχνολογία, είναι η επιλογή της εν λόγω μάσκας που δεν δύναται να μετακινείται ο χρήστης στον χώρο (3 DoF), έναντι άλλων, που επιτρέπουν την κίνηση στον χώρο (6 DoF).

Ο τελευταίος περιορισμός της έρευνας βρίσκεται στο κομμάτι των πολυμέσων που επιλέγονται προς χρήση (εικόνες, ήχοι, τρισδιάστατα μοντέλα). Η εφαρμογή κάνει χρήση κυρίως έτοιμων μοντέλων και ήχων, επομένως, η πιστότητα κατά την οποία γίνεται η μεταφορά ίσως να μην είναι η απόλυτη επιθυμητή ποιοτικά, αλλά στοχεύει στην εύρυθμη λειτουργία της εφαρμογής. Έτσι, η άριστη ποιότητα των πολυμέσων δεν είναι ο απώτερος στόχος, αλλά η απρόσκοπτη λειτουργικότητά τους.

1.3. Δομή της εργασίας

Η παρούσα εργασία χωρίζεται σε 11 κεφάλαια, συμπεριλαμβανομένης της εισαγωγής, που αποτελεί το πρώτο κεφάλαιο.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται βιβλιογραφική ανασκόπηση που αφορά στην ιστορία των τεχνολογιών με τις οποίες αναπτύχθηκαν τα βιντεοπαιχνίδια μέχρι σήμερα. Γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στην εμβυθιστική τεχνολογία (Virtual Reality) και την χρήση αυτής στην εκπαίδευση, τον πολιτισμό και την πολιτιστική εκπαίδευση. Εν συνεχεία, αναπτύσσεται ο τρόπος που η τεχνολογία χρησιμοποιείται από επίσημους φορείς πολιτισμού και τέλος, πως δομείται η αφήγηση σε αυτά τα παιχνίδια.

Το τρίτο κεφάλαιο είναι μεθοδολογικό, και αναφέρεται στη σειρά των βημάτων που ακολουθήθηκαν, ώστε να αναπτυχθεί η εφαρμογή που συνοδεύει αυτό το τεύχος.

Το τέταρτο κεφάλαιο, εστιάζει στην ανάλυση του μύθου του Κουκόλιν, πάνω στον οποίο βασίζεται το «At the Hawk's Well». Αρχικά, μέσα από το έργο «Cuchulain of Muirthemne» καταγράφεται το βιογραφικό του ήρωα, μέχρι τον χρόνο της παράστασης. Στη συνέχεια, αναζητείται βιβλιογραφικά η σχέση του Γέιτς με τον Κουκόλιν. Στο υποκεφάλαιο 4.3. μπαίνουν σε χρονολογική σειρά τα γεγονότα που προκύπτουν από το έργο, είτε από το ίδιο το έργο, είτε από αναφορές των χαρακτήρων που μιλούν για το παρελθόν τους, και αναλύονται οι

τροπικότητες που προκύπτουν από το θεατρικό κείμενο. Τέλος, παρουσιάζονται τα σχέδια που συνοδεύουν την έκδοση του θεατρικού κειμένου, οι σκηνικές οδηγίες και η προσέγγιση του Γίιτς στο ανέβασμα της παράστασης από τον ίδιο.

Το πέμπτο κεφάλαιο, ξεκινάει με το πρώτο βήμα για την υλοποίηση της εφαρμογής, που είναι η προπαραγωγή, ο σχεδιασμός δηλαδή της εφαρμογής στο χαρτί. Αρχικά, περιγράφει την προσέγγιση του σεναρίου για να προχωρήσει στο αναλυτικό σενάριο καθεαυτό. Στη συνέχεια, ακολουθεί εκτενές σκηνοθετικό σημείωμα για τα επιμέρους τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά που προβλέπονται για την εφαρμογή.

Το έκτο κεφάλαιο, παραθέτει τον τρόπο με τον οποίο υλοποιήθηκε η εφαρμογή, σε τεχνικές λεπτομέρειες.

Το έβδομο κεφάλαιο, περιλαμβάνει του περιορισμούς που τέθηκαν στην ανάπτυξη της εφαρμογής, τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την παρούσα μελέτη, και, αν υπάρξει περαιτέρω έρευνα, προτείνεται προς τα που να εστιάσει.

Το παράρτημα χωρίζεται σε δύο μέρη, Α και Β. Στο παράρτημα Α, βρίσκεται το ευρετήριο των εικόνων. Στο παράρτημα Β, το πρωτότυπο θεατρικό κείμενο στα αγγλικά, η ελληνική του μετάφραση, η μουσική παρτιτούρα του έργου και οι συντελεστές creative commons της εφαρμογής.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ - ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

2.1. Τεχνολογία βιντεοπαιχνιδιών - Σύντομη ιστορική αναδρομή

Τα παιχνίδια σε υπολογιστή δεν είναι κάτι που προέκυψε από όταν τα συστήματα απέκτησαν γραφικό περιβάλλον, αλλά υπάρχουν ήδη από τους πρώτους υπολογιστές που επικοινωνούσαν με τον χρήστη μόνο μέσω της γραφής. Λόγω των χαμηλών επιδόσεων, τα γραφικά ήταν από ανύπαρκτα, όπως το Colossal Cave Adventure, όπου ο υπολογιστής περιέγραφε λεκτικά στον χρήστη το περιβάλλον που βρίσκεται και τις επιλογές που έχει, μέχρι χαμηλών για τα σημερινά δεδομένα γραφικά, όπως το διάσημο Space Invaders, με τα δισδιάστατα γραφικά του.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και της υπολογιστικής ισχύος, όχι μόνο πολλά κομμάτια της ανθρώπινης δραστηριότητας, αλλά και τα παιχνίδια, ως κομμάτια αυτής, εισήχθησαν στην τάση ψηφιοποίησης (computerisation). Πλέον, βλέπουμε τα επιτραπέζια παιχνίδια όπως τα Dungeons & Dragons (D&D), όχι μόνο να παίζονται στον υπολογιστή, αλλά να αποκτούν και γραφικό περιβάλλον, πολύ ρεαλιστικό για τον παίκτη, ώστε να τον εντάσσει πλήρως στον χώρο και τον χρόνο του παιχνιδιού, από το συνήθως λιτό σκηνικό που θα σηνόταν πάνω σε κάποιο τραπέζι περικυκλωμένο από την παρέα που θα έπαιζε D&D. Διάσημα παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Neverwinter Nights, Baldur's gate, Arcanum, Pillars of Eternity κ.α.

Πλάι στην εξέλιξη των υπολογιστών, υπάρχει φυσικά και η εξέλιξη των τηλεπικοινωνιών. Από την γραμμή ίντερνετ μέσω του τηλεφώνου και μόντεμ, η σταθερή διασύνδεση μεταξύ των υπολογιστών προχώρησε στο ISDN, το ADSL για να φτάσει σήμερα στην οπτική ίνα και τα 5G δίκτυα της κινητής επικοινωνίας. Έτσι, τα παιχνίδια από ατομικά ή ομαδικά που παιζόταν μέσω LAN ή ευρυζωνικού δικτύου, πλέον μπορούν να είναι Massive Multiplayer Online, όπως το World of Warcraft. Βέβαια, τέτοια παιχνίδια απαιτούν και την ανάλογη υποδομή από servers, για να μπορούν να υποστηρίξουν εκατομμύρια παικτών ταυτόχρονα, χωρίς προβλήματα (lags, delays, αποσυνδέσεις κλπ).

Παράλληλα με τους οικιακούς υπολογιστές όμως, υπάρχουν και άλλα υπολογιστικά συστήματα που αναπτύχθηκαν για διαφορετικούς σκοπούς. Όσον αφορά στα εμπορικά βιντεοπαιχνίδια, ειδικά η γενιά του 1970 ξεκίνησε από τις 8 και 16-bit κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών την δεκαετία του '80 για να ζήσει την μετάβαση στις 32 και 64-bit την δεκαετία του '90 (Sega, Playstation, Game Boy κ.α.). Η ίδια γενιά, σήμερα μπορεί να χαίρεται παιχνίδια στα Android ή/και iOS κινητά και τάμπλετς, που πρακτικά είναι υπολογιστές χειρός με πάμπολλες δυνατότητες, αφού έχουν πολλούς αισθητήρες για να λαμβάνουν δεδομένα (κάμερα, γυροσκόπιο, GPS κλπ). Φυσικά η εξέλιξη αυτή, δεν αφορά μόνο το hardware των επεξεργαστών, αλλά και της δυνατότητας αποθήκευσης (RAM & ROM), που επιτρέπουν μεγαλύτερο όγκο ψηφιακής πληροφορίας για τα παιχνίδια.

Η εξέλιξη των ηλεκτρονικών εξαρτημάτων φυσικά βοήθησε και στην ανάπτυξη αντίστοιχων αλγορίθμων που αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες που τους προσφέρονται. Οι οπτικές τεχνολογίες αναπτύχθηκαν τόσο, ώστε να μπορούν, φυσικά με τον ανάλογο προγραμματισμό στο λογισμικό τους, να διαβάζουν την εικόνα που τροφοδοτείται μέσω κάμερας και να εκτελούν εντολές βάσει χειρονομιών. Τέτοιες συσκευές είναι το drone της DJI, Tello, που φτιάχτηκε για να εκπαιδεύσει επίδοξους προγραμματιστές ή ακόμα και μέσω

τεχνολογίας tracking, αντίστοιχη με αυτή του Xbox Kinect, να μπορεί κάποιος να κάνει μοντάζ σε βίντεο μόνο με κινήσεις του χεριού του στον αέρα².

Σήμερα, η επιστημονική ορολογία χρησιμοποιεί κάποιους βασικούς όρους για τις μελέτες που έχουν σχέση με τα ψηφιακά περιβάλλοντα, είτε αυτά είναι οθόνη κινητού, είτε υπολογιστή, είτε ακόμα και χρήση μάσκας εικονικής πραγματικότητας (VR mask / VR headset). Μία σημαντική ορολογία είναι το immersion (εμβύθιση), που ορίζει την νοητική διάθεση του χρήστη. Πιο συγκεκριμένα αναφέρεται «στην αίσθηση του κατά πόσο το υποκείμενο “χάνεται” μέσα στο παιχνίδι και ξεχνάει τον περιβάλλοντα χώρο και τα καθημερινά άγχη του» (Jennett, Cox, Cairns, et al, 2008).

Ένας άλλος διαχωρισμός στην ορολογία που εξυπηρετεί τα μοντέλα επαλήθευσης των τεχνολογιών είναι η παρουσία (presence) και ροή (flow) - αν και στα ελληνικά επιστημονικά άρθρα συναντάται και ως εμπειρία ροής, που είναι πιο κατανοητό στην ελληνική³. Με τον όρο «παρουσία» νοείται μία χωρική εμπύθιση σε ένα διαμεσολαβημένο περιβάλλον (Steuer, 1992) και με τον όρο ροή νοείται η εμπύθιση όπου τίποτα άλλο πέρα από αυτό που εστιάζει το υποκείμενο να μην έχει σημασία. (Csikszentmihalyi, 1990).

Ένα σύστημα που έχει βρεθεί στα ράφια των μαγαζιών τεχνολογίας τα τελευταία χρόνια είναι, όχι τόσο οι μάσκες επαυξημένης πραγματικότητας (augmented reality), όπως το Google Glass, που βλέπουμε στοιχεία τους μέχρι και στην αυτοκινητοβιομηχανία (όπως το HUD στο Audi Q4 e-tron), αλλά οι μάσκες εικονικής πραγματικότητας, είτε είναι inside out τεχνολογίας (π.χ. HTC Vive, PS VR2), είτε outside in (π.χ. PS VR). Παιχνίδια και εφαρμογές για αυτού του τύπου την τεχνολογία αναπτύσσονται για πληθώρα σκοπών, όπως την έρευνα (π.χ. στο Zalazone της Ουγγαρίας για νέες τεχνολογίες αυτοκίνησης), την ψυχαγωγία (παιχνίδια όπως το Half Life: Alyx), τον πολιτισμό (εικονικές περιηγήσεις σε αρχαιολογικούς χώρους μη προσβάσιμους ή ακόμα και ανύπαρκτους, όπως στην εφαρμογή Dreams of Dali), την εκπαίδευση (π.χ. η εφαρμογή Apollo 11 VR).

Η κύρια διαφορά μεταξύ των βιντεοπαιχνιδιών σε υπολογιστή ή κινητό σε αντίθεση με το βίωμα της εικονικής πραγματικότητας είναι ότι ενώ στα βιντεοπαιχνίδια σε υπολογιστή ο χρήστης βιώνει μία αφήγηση με λιγότερο εμπυθιστικά μέσα δεν είναι μέσα στον χώρο με το σώμα του. Έτσι, αντιδρά λιγότερο “πραγματικά”, όπως δηλαδή θα έπραττε σε πραγματικές συνθήκες με το σώμα του (Jones et al, 2022). Άλλωστε, είναι προφανές ότι η τεχνολογία εμπύθισης με μάσκα εικονικής πραγματικότητας, σε μία καλοσχεδιασμένη εφαρμογή όσον αφορά τον ρεαλισμό της, είναι ότι πιο κοντά μπορεί κάποιος να βιώσει την πραγματικότητα του avatar που χειρίζεται, σε σχέση με τις υπόλοιπες τεχνολογίες εικονικής ή επαυξημένης πραγματικότητας (computer, smartphone, AR apps κλπ).

Το παραπάνω είναι αληθές από την σκοπιά της μελέτης των Frederica Pallavicini και Alessandro Pepe (2019) με δικό τους πείραμα σε εφαρμογή οδικής προσομοίωσης με μάσκα και σε υπολογιστή, συνδυαστικά με αποτελέσματα άλλων μελετών. Εν τέλει, ενώ οι επιδόσεις των χρηστών μπορεί να είναι οι ίδιες, το παιχνίδι στην μάσκα είχε πιο θετικά αποτελέσματα όσον

2

<https://fcp.co/final-cut-pro/news/1205-controlling-final-cut-pro-x-with-hand-gestures-in-the-air-using-leap-motion>

³ π.χ. η Διονυσίου Ζωή (2008) αναφέρεται με τον παραπάνω όρο στο «Η ανάπτυξη της δημιουργικότητας στη σχολική μουσική εκπαίδευση»

αφορά την ροή και την εμπύθιση, ενώ η υποκειμενική στάση απέναντι στο παιχνίδι δεν είχε σχέση με τον τύπο οθόνης που χρησιμοποιήθηκε.

Η εικονική πραγματικότητα με την μορφή της διείσδυσης σε έναν ψηφιακό κόσμο με πλήρη αποκοπή από το εξωτερικό, φυσικό περιβάλλον, δεν είναι κάτι νέο ως ιδέα και σύλληψη όμως. Η τεχνολογία αυτή έχει περάσει από πολλά στάδια έρευνας και ανάπτυξης, όπως το Sensorama του 1956, που προσπάθησε να δώσει πολλαπλά ερεθίσματα στο υποκείμενο που το χρησιμοποιεί. Η δυνατότητα μεταφοράς του νου σε έναν ψηφιακό κόσμο βρίσκεται σε δημοφιλή έργα της επιστημονικής φαντασίας εδώ και δεκαετίες. Το «La Jetée» του Chris Marker βγήκε στις αίθουσες το 1962, που παρουσιάζει την χρήση μάσκας σαν τις σύγχρονες μάσκες εικονικής πραγματικότητας, που επιτρέπει το ταξίδι στον χρόνο, ταινία που επηρέασε τους 12 Πιθήκους (1995) του Τέρι Γκίλιαμ. Ο Νευρομάντης του William Gibson είχε εκδοθεί το 1984, το Matrix βγήκε στις κινηματογραφικές αίθουσες το 1999, και το Avatar (2009) του Κάμερον παρουσιάζει συστήματα που επιτρέπουν την μετάβαση του ανθρώπινου νου σε έναν άλλον πλανήτη, έτη φωτός μακριά.

2.2. Η αποτελεσματικότητά της εμπυθιστικής τεχνολογίας στην εκμάθηση και τον πολιτισμό

Η εικονική πραγματικότητα με χρήση μάσκας, ακριβώς λόγω της εμπύθισης που προσφέρει, αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια των ερευνητών και των εκπαιδευτικών, με στόχο οι χρήστες να μάθουν πολιτιστικά χαρακτηριστικά διαφορετικών κουλτούρων. Το 2021 πραγματοποιήθηκε μία έρευνα που αφορά στην μείωση του «πολιτισμικού σοκ» για διεθνής σπουδαστές από την Κίνα που θα ταξιδέψουν στην Αγγλία (Gao et al., 2021). Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι το τελικό σκορ ήταν παρόμοιο για την ομάδα που έκανε χρήση μάσκας HTC Vive με την ομάδα που έκανε χρήση smartphone, παρόλο που το αίσθημα της παρουσίας (*presence*) που προσφέρει η χρήση της μάσκας είναι μεγαλύτερο. Σίγουρα όμως, όσοι χρησιμοποίησαν την μάσκα εικονικής πραγματικότητας έδειξαν μεγαλύτερα επίπεδα ικανοποίησης. Αξίζει για το εν λόγω πείραμα να σημειωθεί πως οι ερευνητές υλοποίησαν μία εφαρμογή με έλλειψη σε διαδράσεις όπως το να μιλήσει ο χρήστης με NPCs.

Αντίστοιχα, σε μία άλλη έρευνα (Makransky et al., 2019), τρία γκρουπ, εκπαιδεύτηκαν για τους κανόνες ασφάλειας εργαστηρίου σε περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας μη εμπυθιστικής εμπειρίας (υπολογιστής), εμπυθιστικής εμπειρίας (με χρήση μάσκας) και με τον συμβατικό τρόπο, δηλαδή με χαρτί (*manual*). Τα συμπεράσματα, μεταξύ άλλων, έδειξαν ότι οι πρώτες δύο ομάδες έδειξαν καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα από την τρίτη, ωστόσο η ομάδα που εκπαιδεύτηκε με τη χρήση του εμπυθιστικού μέσου της μάσκας εικονικής πραγματικότητας έδειξε μεγαλύτερα επίπεδα ευχαρίστησης από την ομάδα που εκπαιδεύτηκε σε υπολογιστή.

Παρόμοια αποτελέσματα υπήρξαν και σε μία άλλη πανεπιστημιακή έρευνα σχετικά με την εκπαίδευση σε ψηφιακό περιβάλλον εκμάθησης. (Barab, Scott, 2009). Στην προκειμένη περίπτωση οι ομάδες χωρίστηκαν σε δύο κατηγορίες, σε ατομική εκμάθηση και σε δυάδες, με τον τελευταίο τρόπο να είναι πιο αποδοτικός από όλους, όταν έγινε σε ψηφιακό περιβάλλον με χρήση μάσκας VR.

Οι ψηφιακές τεχνολογίες στην εκπαίδευση δεν είναι κάτι καινούργιο, όπως υπογραμμίζουν πολλές έρευνες. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα, παρά την εμπύθιση που

προσφέρουν, θα πρέπει να έχουν και υψηλό βαθμό διαδράσεων για να είναι αποτελεσματικές (Checa & Bustillo, 2019). Οι νέοι, με τον ενθουσιασμό που τους διακατέχει για τις νέες τεχνολογίες, τείνουν στο να επιλέγουν τον ψηφιακό δρόμο για την εκμάθηση (Κοκαράκης κ.α. 2009). Άλλωστε τα ψηφιακά περιβάλλοντα εκμάθησης παρέχουν την δυνατότητα για οπτική μετάδοση περίπλοκων συσχετισμών (Bell, Fogler, 1995). Η σύγκριση διαφόρων δημοσιεύσεων από τους David Checa & Andres Bustillo (2019) ανακαλύπτει κάτι που δεν είναι δυνατό να αμελήσει η παρούσα έρευνα: ότι η επαλήθευση των αποτελεσμάτων για ψηφιακές εφαρμογές εκπαίδευσης και εκμάθησης κυρίως βαθμολογούν το επίπεδο αρέσκειας και επιδόσεων των χρηστών, αφήνοντας απ' έξω την εμπειρία χρήσης.

Ανάμεσα στις δημοσιεύσεις για εμπειρικά πειράματα με στατιστικοποίηση των αποτελεσμάτων, υπάρχει και μία δημοσίευση δύο καθηγητών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων που αναφέρεται στις προβληματικές των ερευνών (Mikropoulos, Natsis, 2010). Παρόλο που δημοσιεύτηκε προ δεκαετίας, εφαρμόζεται και στις παραπάνω περιπτώσεις: Πέραν της ευχαρίστησης που μπορεί να προσφέρει η χρήση τεχνολογίας εμπύθισης, όντας η μοναδική τεχνολογία εκμάθησης που μπορεί να χρησιμοποιήσει πρωτοβουλία διαδράσεων από την πλευρά του χρήστη, υπάρχει η προβληματική, ότι καθώς είναι ένα κυρίαρχα οπτικό μέσο, ελάχιστα ασχολούνται οι έρευνες με τις ηχητικές τροπικότητες. Επίσης, οι έρευνες έχουν να κάνουν με εμπειρική γνώση και όχι με αντικειμενική. Μία ακόμα προβληματική που αναφέρεται πάνω από δέκα χρόνια πριν, (σ.σ. που η επεξεργαστική ισχύς των υπολογιστικών συστημάτων δεν ήταν στο ίδιο επίπεδο με σήμερα, τουλάχιστον για τον μέσου καταναλωτή τεχνολογίας,) είναι ότι το *presence* μπορεί να προσελκύει πολύ από την προσοχή του χρήστη, και να υπερφορτώνει τις εγκεφαλικές του λειτουργίες. (Whitelock κ.α. 2010).

2.3. Η εμπυθιστική τεχνολογία και οι εφαρμογές πολιτισμού: χρηστικότητα σε πολιτιστικούς φορείς

Η ιστορική ακρίβεια και ο ρεαλισμός δεν είναι αναγκαστικά ζητούμενο κατά την δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών από τις εταιρίες που τα λανσάρουν. Το *God Of War* (2005), ενώ εφορμάται από την αρχαιοελληνική μυθολογία, παρουσιάζει μία διαφορετική εξέλιξη από τις ιστορικές πηγές, με τον Κράτος, το *avatar* του παίκτη, να σκοτώνει θεούς του δωδεκάθεου, ενώ η σειρά παιχνιδιών στρατηγικής *Age of Empires* παρουσιάζει κατεξοχήν ιστορικά γεγονότα, με τον παίκτη να επιδιώκει το ιστορικό αποτέλεσμα στρατιωτικών επιχειρήσεων, διαφόρων στρατηγών και εθνών. Αξιοσημείωτο είναι ότι στο *Age of Empires* η ιστορική αλήθεια μεταδίδεται στον παίκτη μέσω κειμενικών τροπικοτήτων πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, αφού ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει διαφορετικό σχέδιο μάχης από το πεπραγμένο. Ένα άλλο εξαιρετικό παράδειγμα είναι η σειρά *Assassin's Creed*, που η δημιουργός εταιρία *Ubisoft* επένδυσε στην ιστορική ακρίβεια των παιχνιδιών προσλαμβάνοντας ιστορικούς και αντιγράφοντας πραγματικές τοποθεσίες, όπως την Ακρόπολη των Αθηνών ή τις Μυκήνες, όπου ο χρήστης να έχει την δυνατότητα να συναντάει ιστορικά ή ακόμα και μυθολογικά πρόσωπα.

Παρά την ιστορική έρευνα και αλήθεια που διακατέχει τέτοιου είδους βιντεοπαιχνίδια, οι εταιρείες που τα παράγουν έχουν φυσικά στόχευση το οικονομικό συμφέρον. Οι χρήστες των παιχνιδιών αυτών, πολλές φορές ενδιαφέρονται για την ιστορική ακρίβεια, με το παράδειγμα του *Rome: Total War* και το fan-made *Rome Total Realism*, που οι χρήστες τροποποίησαν το

αρχικό παιχνίδι, εντάσσοντας την τοπογραφία που έλαβαν χώρα οι μάχες και άλλα στοιχεία, πιο κοντά στην πραγματικότητα (Christesen & Machado, 2010).

Οι μουσειακές περιηγήσεις, πλέον, κάνουν χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για να προσελκύσουν κοινό στους χώρους τους. Κάποια μουσεία, περιλαμβάνουν ηλεκτρονικούς υπολογιστές σε κάποια αίθουσα με επιπλέον πληροφορίες για τα εκθέματα τους ή παρέχουν στους επισκέπτες τους ηλεκτρονικές συσκευές με ακουστικά που βοηθούν στην περιήγηση μέσω αφηγητή. Πλέον, η ανάπτυξη των εφαρμογών AR, ή άλλων μορφών ψηφιακών περιηγήσεων, έρχονται να εξελίσσουν την ψηφιακή περιήγηση στους χώρους τους. Τα QR Codes δίπλα στο ταμπελάκι πληροφοριών διαφόρων επιλεγμένων εκθεμάτων ή οι ψηφιακές εκθέσεις που είναι στημένες σε χώρους γκαλερί είναι η απόδειξη ότι τα μουσεία και οι χώροι τέχνης επιλέγουν διαφορετικές στρατηγικές από τις συμβατικές για την προβολή των εκθεμάτων τους.

Στο MIT της Μασαχουσέτης, στην έκθεση «The enemy»⁴ το έκθεμα ήταν να ζήσουν οι επισκέπτες την εμπειρία, να ακούσουν ιστορίες ανθρώπων με την χρήση μάσκας VR. Επίσης, πλέον βρίσκονται σε κάποια μουσεία ειδικά διαμορφωμένοι χώροι με μάσκες VR, ώστε οι επισκέπτες να ζήσουν και μία ακόμα εμπειρία κατά την επίσκεψή τους. Ενώ δεν νοείται ως χώρος πολιτισμού, αλλά μάλλον περισσότερο ως χώρος ψυχαγωγίας, το VR Star Park στην Κίνα μπορεί να δώσει τα επόμενα χρόνια μία αφορμή για πολυθεματικό μουσείο με πολλαπλές εκθέσεις, που να είναι εξ ολοκλήρου σχεδιασμένες για περιήγηση με την χρήση τεχνολογίας εικονικής πραγματικότητας.

Παράλληλα με τους επίσημους χώρους πολιτισμού, λανσάρονται εφαρμογές που ο χρήστης περιηγείται από τον χώρο του σπιτιού του σε μέρη πολιτισμού, δεδομένου ότι έχει στην κατοχή του τον απαραίτητο εξοπλισμό. Το Dreams of Dalí, από το μουσείο Dalí, είναι μία διάσημη εφαρμογή 360 περιήγησης στο youtube με πάνω από 5 εκατομμύρια προβολές μέχρι στιγμής. Η VR έκδοση της ίδιας εφαρμογής μπορεί να μην περιλαμβάνει διαδράσεις, αλλά ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει συγκεκριμένα σημεία στο χώρο για να μεταφερθεί.

Τα μουσεία φυσικής ιστορίας επίσης χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες επαύξησης μέσα στους χώρους τους. Όσον αφορά τη χρήση μάσκας εικονικής πραγματικότητας, οι χρήστες μπορούν να περιηγηθούν σε ζωολογικούς κήπους με δεινόσαυρους, όπως το Jungle Dino (2016), ή να επιλέξουν μέχρι και να βγουν για σαφάρι δεινοσαύρων στο Dinosaur Island (2018) .

Ακριβώς αυτή η τάση για ψηφιοποίηση του περιεχομένου πολιτισμού, που εντείνεται με τον καιρό, είναι η επαλήθευση ότι είναι κάτι ωφέλιμο για τους φορείς του. Αν δεν απέδιδε, οι πολιτιστικοί φορείς θα εγκατέλειπαν την πολυέξοδη αυτή τακτική. Όπως προαναφέρθηκε, η εκμάθηση μέσω ψηφιακής τεχνολογίας είναι πιο αποδοτική από τους συμβατικούς τρόπους μάθησης. Επίσης, η ψηφιοποίηση και ύστερα η έκθεση ευαίσθητων ή ακόμα και κατεστραμμένων πλέον αρχαιολογικών ευρημάτων (π.χ. Παλμύρα) γίνεται εφικτή μέσω της τεχνολογίας υπολογιστών που έχουμε σήμερα. Αυτό είναι αποδεδειγμένα σημαντικό για την συντήρηση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

2.4. Η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια πρώτου ρόλου

⁴ 2017 - <https://arts.mit.edu/the-enemy/>

Στις μέρες μας βρίθουν τα βιντεοπαιχνίδια σε πρώτο πρόσωπο (first person games) και τα παιχνίδια οπτικής τρίτου προσώπου (third person). Ένα πολύ χρήσιμο αφηγηματικό εργαλείο είναι τα βήματα του ήρωα, όπως τα μεθόδευσε ο J. Campbell στο βιβλίο του «The Hero's Journey» (1990). Η δομή που προτείνει, μπορεί κάλλιστα να χρησιμοποιηθεί και στις αφηγήσεις μέσα σε παιχνίδια, με τον χρήστη της εφαρμογής στο επίκεντρο, δηλαδή, να παίζει τον πρωταγωνιστικό ρόλο. Φυσικά, κατά την σχεδίαση μιας διαδραστικής εφαρμογής ελλοχεύουν κίνδυνοι. Ο σχεδιαστής δεν μπορεί να προβλέψει όλες τις διαδράσεις που θα κάνει, ή ενδεχομένως να θέλει να κάνει και να μην μπορεί ο χρήστης. Επίσης, ο χρήστης, δεν είναι καλό να μπαίνει σε θέση παρατηρητή, να χάνει την σειρά των γεγονότων της ιστορίας, και επίσης, όταν έχει το περιθώριο να αποφασίσει, υπάρχει και εκεί ο κίνδυνος να χάσει μερικές επιλογές (Delmas et al, 2007). Για αυτό το λόγο, η αφήγηση και οι υποπλοκές θα πρέπει να είναι έτσι δομημένες, ώστε ό,τι και να επιλέξει ο παίκτης, να βγάζει νόημα και να μην αφήνει σεναριακά κενά. Παράλληλα, θα πρέπει ο χρήστης να κρατιέται απασχολημένος με κάτι όσο παίζει και να μην γίνεται παρατηρητής⁵.

Ένα παράδειγμα σε παιχνίδι πρώτου προσώπου που αξιοποιεί την αφήγηση με βάση τα βήματα του ήρωα του Campbell, είναι το Half Life (Valve Studios, 1998), που ανήκει στην κατηγορία first person shooter games. Στο Half Life, το ταξίδι του ήρωα ξεκινάει από τον συνήθη κόσμο, με τον πρωταγωνιστή, που είναι επιστήμονας, να πηγαίνει στην δουλειά του για να εκτελέσει ένα πείραμα. Στην πρώτη πράξη, ο παίκτης καλείται να βρει και να φορέσει την απαραίτητη στολή προστασίας στο πείραμα που θα ακολουθήσει και θα πάει λάθος. Υπάρχει μέντορας, που είναι ολόκληρο το περιβάλλον γύρω από τον χρήστη, και τον βοηθάει να πλοηγηθεί στον ασφαλή -ακόμα- χώρο του εργαστηρίου. Το πείραμα όμως πάει λάθος, καθώς ανοίγει μία πύλη που επιτρέπει σε εξωγήινους να έρθουν στην Γη, που είναι και η αρχή της δεύτερης πράξης. Ο παίκτης πρέπει να πολεμήσει για να συνεχίσει το ταξίδι του. Η τρίτη πράξη, βρίσκει τον παίκτη στο διάστημα, που φεύγοντας από την Γη, είναι κατανοητό ότι δεν υπάρχει γυρισμός. Στο σενάριο του Half Life υπάρχει μέχρι και το plot point (σημείο πλοκής) του Campbell, όπου ο πρωταγωνιστής είναι αδύναμος απέναντι στον ανταγωνιστή του: ο παίκτης δεν μπορεί με κανένα όπλο να νικήσει μία γιγάντια αράχνη, μέχρι να φτάσει στο τέλος της διαδρομής για να τηλεμεταφερθεί στο επόμενο επίπεδο.

Ένα άλλο παράδειγμα από παιχνίδι τρίτου προσώπου είναι το The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt, 2015), όπου το παιχνίδι ξεκινάει από την πρώτη πράξη ως tutorial και απευθείας πηγαίνει στην δεύτερη, όπου ο πρωταγωνιστής, ο Gerald, αναζητά την Ciri, την μαθητευόμενη του, που γνωρίσαμε στην πρώτη πράξη. Το ενδιαφέρον είναι, ότι καθώς είναι το τρίτο παιχνίδι της σειράς, μαθαίνουμε διαρκώς το backstory (παρελθόν) των χαρακτήρων και του σεναρίου μέσα από τις αφηγήσεις διάφορων χαρακτήρων, αλλά και από τον τρόπο που μιλάει ο πρωταγωνιστής σε NPCs, όταν σεναριακά γνωρίζει ήδη κάποιον χαρακτήρα. Αυτή η μέθοδος, να μιλάνε οι χαρακτήρες για την ιστορία και να μην την βλέπουμε να εκτυλίσσεται ονομάζεται στην σεναριακή ορολογία «exposition» (έκθεση). Δύο άλλοι τρόποι που ο χρήστης ενημερώνεται για την εξέλιξη της ιστορίας βάσει των δράσεων του, είναι 1) με cinematics που έχουν μία ξεκάθαρα αφηγηματική μορφή και ξεχωρίζουν σχεδιαστικά από το τρισδιάστατο περιβάλλον παιχνιδιού, αλλά και με 2) το log που είναι προσβάσιμο μέσω του μενού, όπου

⁵ Τα *cinematic* δεν είναι μέρη που ο χρήστης μπορεί να παίζει, αλλά μέρη που ο χρήστης πρέπει να παρακολουθήσει γιατί δίνουν σημαντικές πληροφορίες για την εξέλιξη της ιστορίας. Για αυτό, μπορεί κάποιος να παρατηρήσει ότι συνήθως έχουν διαφορετική αισθητική, ή εξαφανίζεται το *UI*, ή η κάμερα δεν είναι η συνηθισμένη που χρησιμοποιεί ο χρήστης όταν παίζει κ.α.

γράφονται οι ενημερώσεις σχετικά με την εξέλιξη των χαρακτήρων και της ιστορίας. Καθώς το παιχνίδι έχει πολλαπλά τέλη και πολλαπλές υποπλοκές, κάθε δράση δημιουργεί αντίστοιχα διαφορετικές καταχωρήσεις για το τελικό cinematic.

Τα βήματα του ήρωα παρατηρούνται ακόμα και σε μικρές εφαρμογές πολιτισμού που έχουν κατασκευαστεί για εικονική πραγματικότητα με χρήση μάσκας. Στο *The Golden Loft* (MATTERvr, 2019) η ιστορία ξεκινάει με τον παίκτη (απρόσωπος, είναι ο χρήστης της εφαρμογής) να θέλει να μπει στην κλειδωμένη σοφίτα (η περιπέτεια), ύστερα από προτροπή μιας γυναικείας φωνής που βρίσκεται στο διπλανό δωμάτιο (το κάλεσμα στην περιπέτεια). Ο χρήστης είναι στον συνήθη κόσμο, στο χωλ του σπιτιού του, που παρουσιάζεται ως ένα οικογενειακό σπίτι. Υπάρχει ο παντογνώστης αφηγητής (μέντορας), που μεταδίδει τις απαραίτητες πληροφορίες. Ο χώρος έχει ένα βιβλίο με το σύμβολο του Φ πάνω, και έναν μαυροπίνακα, αντικείμενα εντελώς ετερόκλητα με τον υπόλοιπο χώρο και μάλιστα βρίσκονται σε περίοπτα σημεία. Ο χρήστης καλείται να τα εξετάσει για να μάθει τις βασικές πληροφορίες σχετικά με την ακολουθία Φιμπονάτσι και μόνον εφόσον έχει ακούσει σε voice over τις πληροφορίες, συνοδευόμενα από infographics. Ύστερα, μπορεί να ξεκλειδώσει την σοφίτα, που τον εισάγει στην δεύτερη πράξη, όπου και εξετάζει και βιώνει την ακολουθία των αριθμών με παραδείγματα από την φύση. Μόλις ολοκληρωθούν όλες οι διαδράσεις, η τρίτη πράξη (και η επιστροφή με το ελιξίριο για τον ήρωα κατά τον Campbell) είναι να μάθει ο χρήστης ότι ο χώρος της σοφίτας ήταν σχεδιασμένος με βάση την σπείρα του Φιμπονάτσι. Η εισαγωγή στον νέο κόσμο και εν τέλει η λήξη του μύθου, συμβαίνει όταν τελειώσει το παιχνίδι και μπορεί να αναγνωρίσει την ακολουθία των αριθμών στην πραγματική ζωή και στην φύση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Η ανάπτυξη της εφαρμογής έγινε με ορισμένα βήματα, που σε αυτό το κεφάλαιο περιγράφονται περιληπτικά και αναλύονται στα επόμενα κεφάλαια. Αξίζει να σημειωθεί ότι κάποιες φορές, λιγότερες κατά την συγγραφή του σεναρίου και περισσότερες κατά την ανάπτυξη της εφαρμογής, χρειάστηκε να γίνει επιστροφή σε προηγούμενο στάδιο της ανάπτυξης, για εμβάθυνση σε θεωρητικές γνώσεις ή διόρθωση του σεναρίου, με τρόπο που να ανταποκρίνεται καλύτερα στην τεχνολογία VR.

Στάδιο 1: Έρευνα τεχνολογίας: δοκιμή εφαρμογών με την μάσκα Oculus Go, πώς χρησιμοποιούνται οι διαδράσεις, τα πλήκτρα του χειριστηρίου και πως είναι τα mechanics των υπαρχόντων παιχνιδιών και των εφαρμογών. Παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο οι εφαρμογές μαθαίνουν στον χρήστη τα mechanics του παιχνιδιού.

Στάδιο 2: Ανασκόπηση της βιβλιογραφίας με θέματα κυρίως την θεωρία της διαδραστικής αφήγησης και αναλύσεις για το πρωτότυπο θεατρικό έργο. Η αναζήτηση των βιβλιογραφικών πηγών έγινε με χρήση κυρίως των διαδικτυακών αποθετηρίων jstor.com και researchgate.net. Τέλος, αναζητήθηκαν προϋπάρχουσες παραστάσεις και έγινε ανάλυση συμβόλων ή άλλων αναφορών από το αγγλικό κείμενο.

Στάδιο 3: Μετάφραση του θεατρικού έργου από τα Αγγλικά στα Ελληνικά.

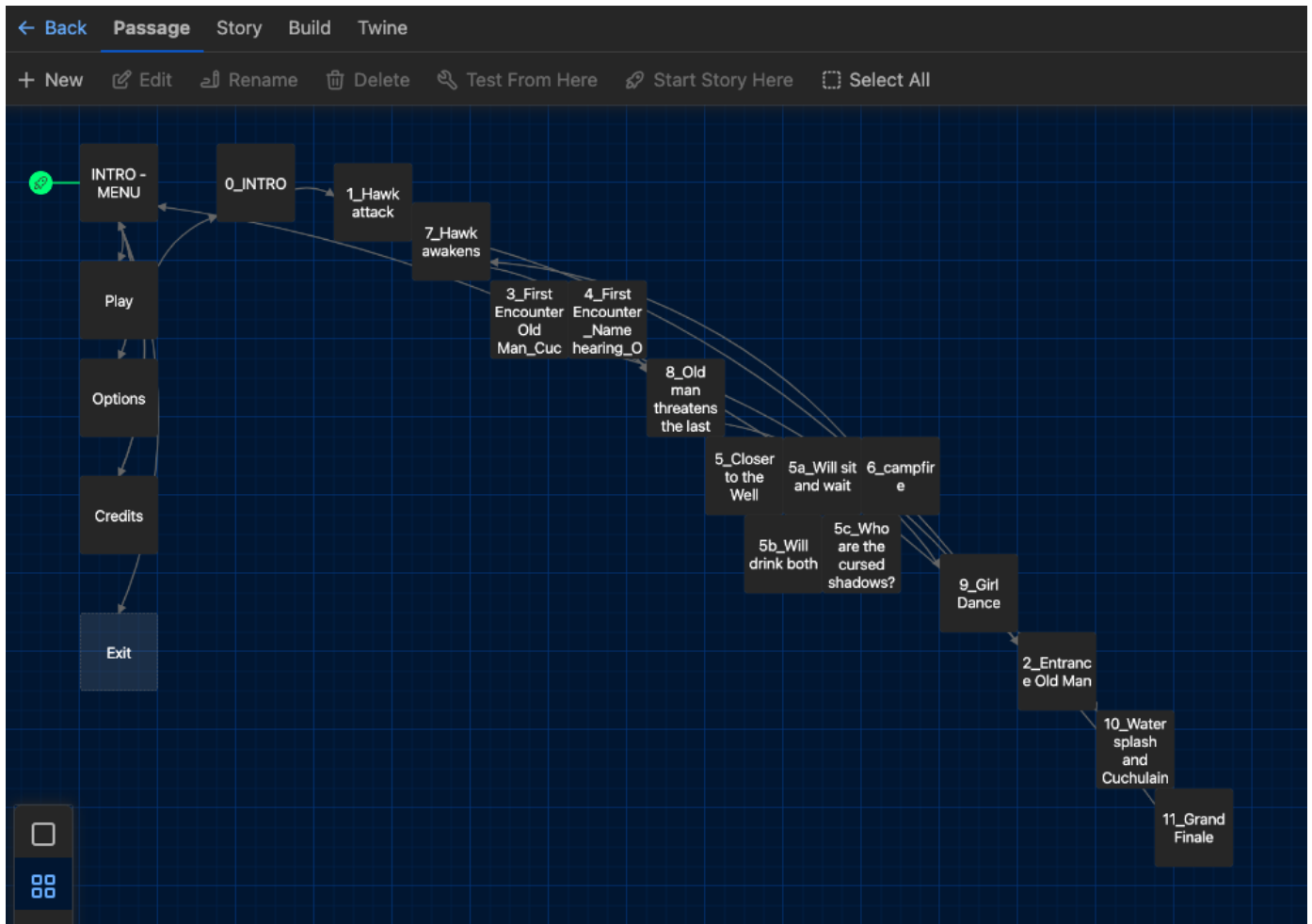
Στάδιο 4: Χωρισμός του έργου σε ενότητες αφήγησης, όπως ορίζονται από τα σημεία πλοκής (*plot points*) από την ανάλυση του θεατρικού έργου.

Στάδιο 5: Διασκευή των παραπάνω δύο σταδίων σε σενάριο εφαρμογής. Κατά την διασκευή προστέθηκαν οι διαδράσεις του χρήστη.

Στάδιο 6: Με την χρήση του λογισμικού *Twine*, έγιναν πειραματισμοί στο πως μπορεί η γραμμική αφήγηση του έργου να μετατραπεί σε μη γραμμική, προσπαθώντας να διατηρηθεί η ισορροπία μεταξύ σκηνών που περιέχουν έντονο βαθμό διάδρασης και σκηνών που ο χρήστης πρέπει παθητικά να παρακολουθήσει την ιστορία. Αφού ορίστηκε η σειρά των σκηνών, έγινε κατανοητό ότι χρειάζεται και μία επιπλέον, εισαγωγική σκηνή, που δεν εμπεριέχεται στο πρωτότυπο έργο, ώστε να εισάγει τον χρήστη στο ποιός είναι, που πηγαίνει, το σεναριακό "*want*" (θέλω) του ήρωα, το πλαίσιο και τον χρόνο στα οποία κινείται, ενώ ταυτόχρονα η πρόσθετη σκηνή λειτουργεί ως tutorial για τα mechanics του παιχνιδιού. (εικόνα 1)

Στάδιο 7: Συγγραφή σκηνοθετικού σημειώματος και λήψη των πρώτων δημιουργικών αποφάσεων. Αναζήτηση μοντέλων, *animations*, ηχογράφηση μουσικής, ηχογράφηση φωνών για τους χαρακτήρες, αναζήτηση ηχητικών εφέ, έρευνα για έτοιμα πακέτα πληροφορικής που θα βοηθήσουν στην ανάπτυξη και επεξεργασία όλων των παραπάνω ώστε να είναι έτοιμα ως πολυμέσα να προστεθούν στην εφαρμογή.

Στάδιο 8: Ανάπτυξη της εφαρμογής: Η ανάπτυξη της εφαρμογής έγινε με γραμμικό τρόπο, δηλαδή από την πρώτη προς την τελευταία σκηνή με την σειρά των γεγονότων, όπως συμβαίνουν στο πρωτότυπο έργο. Αυτό βοήθησε στην πιο γρήγορη ανάπτυξη της εφαρμογής, αφού, λόγω των *animations*, μόνο κατά την ολοκλήρωση της κάθε σκηνής είναι ήδη γνωστές οι τελικές θέσεις των μοντέλων (ηλικιωμένος, γεράκι, φωτιά, φώτα κλπ). Σε αυτό το σημείο έγιναν ορισμένες διορθώσεις στο σενάριο, και λήφθηκαν κάποιες επιπλέον δημιουργικές αποφάσεις.



Εικόνα 1: Η επεξεργασία του σεναρίου και ο χωρισμός σε σκηνές στο Twine. Η σκηνή 0 είναι η σκηνική οδηγία στην αρχή του θεατρικού, με το πανί που ανοίγει και κλείνει και η σκηνή 1 είναι η πρόσθετη σκηνή (1β στο σενάριο) (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΩΝ ΠΗΓΩΝ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ

4.1. Κουκόλιν: Ένας ήρωας της κελτικής μυθολογίας - η βιογραφία του ήρωα μέχρι τον χρόνο της παράστασης

Το έπος του Κουκόλιν (γράφεται ως Cuchulain ή και Cú Chulainn και διαβάζεται ως Κουκόλιν, με το «Κ» να ακούγεται κάτι ανάμεσα σε κ και χ) αποτελούσε κομμάτι της προφορικής παράδοσης της Ιρλανδίας για πολλούς αιώνες, μέχρι η Lady Augusta Gregory (1852-1932) το 1902 δημοσιεύσει την πρώτη συρραφή που γνωρίζουμε, αρθρώνοντάς το με χρονολογική σειρά, με τίτλο “Cuchulain of Muitheme”. Ανήκει στον κύκλο του Όλστερ (Ulster Cycle) που αλλιώς στην βιβλιογραφία βρίσκεται και ως Red Branch Cycle. Πρωταγωνιστής είναι ο Κουκόλιν. Η Lady Gregory αναφέρει στην εισαγωγή, ότι χρησιμοποίησε την καταγεγραμμένη παράδοση καθώς και μεταφράσεις, προκειμένου να ανασυνθέσει τον μύθο, χωρίς δικές της προσθήκες, πέρα από συνδετικές φράσεις ή μικροδιορθώσεις, οι οποίες δεν επηρεάζουν την αρχική αφήγηση. Κατά ομολογία και του Martin Williams, η έκδοση αυτή είναι και η καθιερωμένη σήμερα, η οποία, στοχεύοντας σε πιο ευρύ κοινό, έχασε από την γλαφυρότητα άλλων συντακτών, όπως του O’Grady, που κέντριζε πιο πολύ την φαντασία του αναγνώστη (Williams, 1983).

Ο Κουκόλιν είναι ένας πολεμιστής ήρωας, που παρουσιάζεται πολύ δυνατός και αρρενωπός. Όταν νευριάζει αλλάζει μορφή και φτάνει στο σημείο να μην ξεχωρίζει εχθρό και φίλο. Έχει δικές του κινήσεις μάχης που έχουν ξεχωριστό όνομα, και μαγικές ιδιότητες, όπως το να πηδάει πολύ ψηλά, για παράδειγμα, σε μία πολιορκία, πηδάει πάνω από τρεις σειρές τείχη ενός κάστρου για να προσγειωθεί αβλαβής. Όπως αναφέρεται στην εισαγωγή του βιβλίου από τον Nutt, ο Κουκόλιν είναι ο αντίστοιχος ομηρικός Αχιλλέας της κελτικής παράδοσης. Όντως, είναι ο ήρωας που επιλέγει από παιδί να ακολουθήσει έναν μαντικό χρησμό, και να πεθάνει νέος αλλά να παραμείνει ένδοξος και αθάνατος στην μνήμη των ανθρώπων.

Στην παρούσα εργασία δε θα γίνει ανάλυση του μύθου του Κουκόλιν, αλλά θα αναφερθεί σύντομα η βιογραφία του χαρακτήρα αυτού, μέχρι το σημείο που αφορά το μονόπρακτο θεατρικό έργο του Γέιτς «At the Hawk’s Well», όπως εκφράζεται μέσα από το έργο της Lady Gregory.

Σύμφωνα με το μύθο, το βαπτιστικό όνομα του ήρωα είναι Setanta και είναι γιος του θεού Lugh και μιας πριγκίπισσας. Έχοντας επιδείξει εξαιρετική σωματική δύναμη από μικρή ηλικία, μεγαλώνει στην αυλή του βασιλιά του Ulster, Conchobar. Όταν ο Setanta ήταν επτά ετών, ο σιδηρουργός Culain προσκαλεί σε δείπνο τον βασιλιά και τους αυλικούς του. Ενώ η αυλή έφυγε για το δείπνο, ο Setanta έμεινε πίσω για να παίξει, λέγοντας πως θα πάει αργότερα. Όταν έφτασε ο βασιλιάς με την αυλή του στο δείπνο, ο Culain κλείνει την αυλόπορτα και αφήνει ελεύθερο τον τρομερό σκύλο-φύλακα που είχε. Αργότερα, φτάνει ο Setanta στο μέρος του δείπνου και του επιτίθεται ο σκύλος. Ο Setanta σε αυτοάμυνα, σκοτώνει τον σκύλο. Τότε, ο σιδηρουργός Culain που έχασε τον φύλακα του, ρωτάει ποιός θα τον προστατεύει, και ο επτάχρονος Setanta, για να επανορθώσει, δέχεται να αναλάβει την θέση του σκύλου. Σε αυτό το σημείο είναι που δέχεται από τον δρυΐδη Cathbad της αυλής, το όνομα Cú Chulainn, που μεταφράζεται από τα Κέλτικα (τα Gaelic) «ο σκύλος του Culain». Σε αυτό το επεισόδιο φαίνεται και η περηφάνια του Cuchulain, γιατί, ενώ στην αρχή δεν θέλει να αλλάξει το βαπτιστικό του

όνομα, μόλις ο δρυΐδης του λέει ότι ο κόσμος θα τον θυμάται ως Cuchulain, ο επτάχρονος ακόμα ήρωας, προτιμάει το καινούργιο όνομα που μόλις του δόθηκε.

«Αρκετό καιρό αργότερα», χωρίς η Lady Gregory να αναφέρει ακριβώς πόσο, ο δρυΐδης Cathbad λέει στα παιδιά της αυλής ότι όποιος λάβει τα όπλα του εκείνη την ημέρα πρώτος, «το όνομα του θα είναι το πιο ξακουστό από όλα τα ονόματα της Ιρλανδίας, αλλά η ζωή του θα είναι σύντομη». Έτσι, παιδί ακόμα ο Κουκόλιν, πηγαίνει και ζητάει από τον βασιλιά Conchobar όπλα για να γίνει πολεμιστής, και μόνο αυτά του ίδιου του βασιλιά αντέχουν την δύναμη του ήρωα, ενώ τα υπόλοιπα σπάνε στα χέρια του. Ύστερα, θα έρθει ο δρυΐδης για να ενημερώσει τον βασιλιά, καθυστερημένα πλέον, ότι εφόσον έλαβε τα όπλα, ο Κουκόλιν θα εκπληρώσει τον χρησμό.

Στη συνέχεια, περνάει τα σύνορα του βασιλείου του Ulster που υπηρετεί και κατατροπώνει κάποιους δυνατούς εχθρούς. Η ιστορία συνεχίζει όταν «βγαίνει από την παιδική του ηλικία» και γνωρίζει την μελλοντική σύζυγό του, Έμερ (Emer), μία πολύ έξυπνη πριγκίπισσα, που όμως δεν την παντρεύεται ακόμα, καθώς ο πατέρας της ζητάει πρώτα από τον Κουκόλιν να πάει να εκπαιδευτεί ως πολεμιστής με την Scáthach, μία πολεμίστρια που κατοικεί στη νήσο Σκάι (Skye) της Σκωτίας. Εκεί, έρχεται αντιμέτωπος με την αντίπαλο της Scáthach, την Aife (ή Aoiffe, Ίιφα στα ελληνικά)), που θα αποκτήσουν αργότερα μαζί έναν γιο.

Το επεισόδιο του μονόπρακτου του Γέιτς, λαμβάνει χώρα όσο ο ήρωας είναι ακόμα νεαρός σε ηλικία, στην εφηβεία του, κάπου κοντά στην εποχή που μαθητεύει δίπλα στη Scáthach, συμπέρασμα που προκύπτει επειδή στο τέλος του θεατρικού έργου πηγαίνει για να πολεμήσει την Ίιφα.

Τα όπλα του Κουκόλιν, σε αυτό το σημείο, είναι το σπαθί, η ασπίδα και τα δύο ακόντια του βασιλιά που έλαβε στην παιδική του ηλικία. Το ένα ακόντιο από τα δύο σπάει αργότερα, στην μάχη με την Ίιφα. Ακόμα δεν έχει την δική του ασπίδα, καθώς κατασκευάζεται αφού επιστρέφει από την Scathach στην Ιρλανδία, και, το επικό του δόρυ με το όνομα Gae Bulg, που είναι φτιαγμένο από τα κόκαλα ενός θαλάσσιου τέρατος, το λαμβάνει από την Ίιφα, αφού την νικήσει στην μάχη. Δεν γίνεται κάποια αναφορά για το πως έλαβε το σπαθί του ο Κουκόλιν, άρα πιθανόν να είναι αυτό του βασιλιά που κρατάει μέχρι τον θάνατό του.

Οι βασικές πληροφορίες που έχουμε για το πως μοιάζουν τα όπλα των πολεμιστών στο έπος αυτό, δίνονται από την Lady Gregory όταν αναφέρεται στο κτήριο του οπλοστασίου. Με ιδιαίτερη γλαφυρότητα παρουσιάζεται το σπαθί Cruaidin Cailidcheann του Κουκόλιν, το δόρυ Gae Bulg και η ασπίδα του. Όταν ως παιδί λαμβάνει τα όπλα του βασιλιά, δεν γίνεται κάποια ιδιαίτερη αναφορά στο πώς μοιάζουν αυτά τα όπλα. Όμως, υπάρχει μία γενική αναφορά στα όπλα που κοσμούν το οπλοστάσιο, που κρίνεται ως ωφέλιμη για τον σχεδιασμό της εφαρμογής και μπορεί να αξιοποιηθεί για την αναπαράσταση των όπλων. Πιο συγκεκριμένα: «[...] Τα φωτεινά δόρια, πράσινα ή γκρι, με δαχτυλίδια και λωρίδες από ασήμι και χρυσό πάνω τους και τα ανάγλυφα των ασπίδων [...]». Για το σπαθί του Κουκόλιν, το όνομα Cruaidin Cailidcheann το μεταφράζει η Lady Gregory ως «Hard, Hard Headed» και το περιγράφει: «Είχε λαβή από χρυσό με ασημένια στολίδια, και αν η αιχμή του σπαθιού λύγιζε μέχρι να φτάσει την λαβή, θα επέστρεφε ίσια σαν καλάμι πίσω στην θέση της. Μπορεί να κόψει μία τρίχα μέσα στο νερό, [...] ή θα μπορούσε να κόψει κάποιον στην μέση και το μισό του να μην ξεκολλήσει μέχρι λίγο αργότερα».

Η τάση για καταγραφή των αρχαίων Κέλτικων παραδόσεων που οδήγησε την Lady Gregory, τον Γέιτς και άλλους, ονομάζεται Celtic Twilight (κέλτικο δειλινό). Η εγκυκλοπαίδεια της

Patricia Monaghan στο λήμμα «Celtic Twilight artistic movement», αναφέρει το όνομα του Γέιτς ανάμεσα στους ανθρώπους των γραμμάτων που συμμετείχαν στο κίνημα αυτό. Επίσης, χρησιμοποιώντας ως παράδειγμα την Lady Gregory, σχολιάζει πως οι θεατρικοί συγγραφείς (dramatists) «τοποθετούν τα έργα τους στην (μερικές φορές πολύ ευφάνταστα) ανακατασκευασμένη Κέλτικη Ιρλανδία.»

Στον αντίποδα των ηρωικών αφηγημάτων της Κέλτικης παράδοσης, ο Martin Williams έκανε μία έρευνα για την χρήση τους από Ιρλανδούς λόγιους κατά την περίοδο από το 1878 μέχρι το 1916. (Williams, 1983). Υπενθυμίζεται πως το 1916 συμβαίνει η εξέγερση του Πάσχα που αργότερα οδήγησε ιστορικά στην ανεξαρτητοποίηση της Ιρλανδίας από την Αγγλία. Συνοπτικά, ο Williams στην μελέτη του υποστηρίζει ότι οι λόγιοι χρησιμοποίησαν τους ήρωες της αρχαίας Κελτικής μυθολογίας για εθνικιστικούς σκοπούς και ως σύμβολα για την ανεξαρτητοποίηση από τους Άγγλους. Πιο συγκεκριμένα, για τον κύκλο της μυθολογίας του Red Branch, του Κουκόλιν δηλαδή, επιμένει ότι είχε κρατηθεί στην μνήμη του λαού μέσω του προφορικού λόγου, που τέτοιου είδους ιστορίες ήταν μέρος της παράδοσης της Κέλτικης γλώσσας (σ.σ. όπως τα ομηρικά έπη στην αρχαία Ελλάδα έμειναν ζωντανά μέσω των ραψωδών και όχι μέσω της γραφής). Όταν τελικά έγινε η καταγραφή των θρύλων στα αγγλικά για Ιρλανδικό κοινό στις τελευταίες δεκαετίες του 1800, η Κέλτικη γλώσσα έφθινε, μαζί και οι προφορικές παραδόσεις της. Έτσι, ο Williams ισχυρίζεται πιο συγκεκριμένα για τον μύθο του Red Branch, ότι είχε πρακτικά ήδη πεθάνει. Βέβαια, ως εξαίρεση τίθεται ο Standish James O'Grady, που είχε πρόσβαση στους καταγεγραμμένους Κελτικούς μύθους του δεκάτου ογδόου αιώνα και τους κατέγραψε δίνοντας έμφαση σε αυτόν του Red Branch. Όμως, ανέστησε τους χαρακτήρες όχι στην ανθρώπινη μορφή, αλλά με ηρωικό, και επικό τρόπο, μετατρέποντάς τους σε «γίγαντες», όπως ο Γέιτς αναγνωρίζει στο βιβλίο του «Μύθοι και παραδόσεις της Ιρλανδίας».

4.2. Κουκόλιν και Γέιτς

Όταν ο Γέιτς έγραψε το «At the Hawk's Well», ο ίδιος γνώριζε ήδη τον ήρωα Κουκόλιν, αφού κείμενο με την υπογραφή του προλογίζει το βιβλίο της Lady Gregory 14 χρόνια πριν. Η πρώτη φορά που ο Κουκόλιν συναντάται στο έργο του Γέιτς, είναι σε ένα επεισόδιο στο κεφάλαιο «Γίγαντες» της ανθολογίας «Μύθοι και Παραδόσεις της Ιρλανδίας» (πρώτη έκδοση στα Αγγλικά το 1888, στην Ελλάδα κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Εστία), που ένας άλλος γίγαντας καταφέρνει να κοροϊδέψει τον Κουκόλιν για να μην μονομαχήσουν, αφού γνωρίζει πως θα χάσει την μάχη.

Οι «γίγαντες» της κέλτικης παράδοσης είναι το αντίθετο από τα ξωτικά (*fairies* στο πρωτότυπο). «Οι παγανιστικοί θεοί, οι Tuaih-De-Danan, ελλείπει προσευχών και αφιερωμάτων από τους ανθρώπους έγιναν μικροί σε μέγεθος, μέχρι που έγιναν ξωτικά, οι παγανικοί ήρωες έγιναν μεγαλύτεροι, μέχρι που μεταμορφώθηκαν σε γίγαντες» (Γέιτς, 1888). Αν ληφθεί υπόψη ότι ο Γέιτς αντιμετώπισε τον Κουκόλιν ως ήρωα, τότε ο Williams, όπως προαναφέρθηκε, έχει δίκιο: Ο Κουκόλιν είναι γίγαντας, ακριβώς επειδή οι αναπαραγωγές και οι παραλλαγές του μύθου, με τις υπερβολές τους, τον κάνουν υπέρ-άνθρωπο. Ο Juan Eduardo Cirlot στο «Λεξικό των Συμβόλων», υποστηρίζει, μεταξύ άλλων, ότι ο γίγαντας είναι μεγέθυνση του κανονικού, ότι από την φύση του δεν είναι ούτε καλός, ούτε κακός και ότι μπορεί να συμβολίζει την αέναη επανάσταση. Πολύ πιθανόν αυτά να μην είναι τα νοήματα που ήθελε να προσδώσει ο Γέιτς

όταν ανέβαζε την παράσταση, αλλά υποσυνείδητα μεταδίδονται και αυτά τα μηνύματα, ειδικά στο κοινό της εποχής του που γνώριζε τον Κουκόλιν ως γίγαντα. Επίσης, ιστορικά, η φιγούρα του Κουκόλιν και του ήρωα Fionn mac Cumhaill χρησιμοποιήθηκαν ως σύμβολα-πρότυπα για τους επαναστάτες στην Ιρλανδική εξέγερση του Πάσχα του 1916.

Η μορφή του Κουκόλιν συναντάται σε ποιήματα του Γέιτς μέχρι το τέλος της ζωής του. Συνολικά, πέρα από τα ποιήματα που αφορούν τον Κουκόλιν, ο Νομπελίστας ποιητής έγραψε πέντε θεατρικά μονόπρακτα με το ίδιο πρόσωπο της Κελτικής μυθολογίας ως κεντρικό χαρακτήρα. Ο Barton Friedman σχολιάζει ότι ο Κουκόλιν είναι «η ενσάρκωση του εξιδανικευμένου» εαυτού του Γέιτς και το υποστηρίζει με μία επιστολή του Γέιτς προς την Katharine Tynan, που δηλώνει ότι τα πέντε έργα με πρωταγωνιστή τον Κουκόλιν είναι στην πραγματικότητα ένα έργο, που αποτελεί τον «Κύκλο του Κουκόλιν». (Friedman, 1975)

Στο συνολικό ιστορικό και καλλιτεχνικό πλαίσιο του Οριενταλισμού, και με ένα κίνημα λόγιων της εποχής που ενδιαφερόταν για την βαθιά ανατολίτικη τέχνη, όπως την κινεζική και την ιαπωνική, ο ποιητής Ezra Pound ήρθε σε επαφή με τις μεταφράσεις κάποιων ιαπωνικών έργων No του Ernest Fenollosa, που αργότερα τις έκανε γνωστές στον Γέιτς. (Kato, 2010). Ο Γέιτς με τη σειρά του, διασκεύασε ένα από τα έργα αυτά, εντάσσοντας τον Cuchulain ως χαρακτήρα και έγινε το «At the Hawk's Well». Η Helena Čarková (Čarková, 2019) υπονοεί πως ο Itō Michio, ο χορευτής που ενσάρκωσε το γεράκι, ήταν ο αληθινός εγκέφαλος πίσω από το ανέβασμα του «At the Hawk's Well», καθώς συνεργάστηκε με όλους τους συντελεστές για το ανέβασμα του έργου και, λόγω της ιαπωνικής καταγωγής του, μπορούσε να καθοδηγήσει τους συντελεστές προς την αισθητική κατεύθυνση που ορίζει το παραδοσιακό θέατρο της γενέτειράς χώρας του. Η Eileen Kato (Kato, 2010) συμφωνεί ότι ο Ito βοήθησε τον Γέιτς σε μεγάλο βαθμό, χωρίς να εξηγεί πώς, αλλά προσθέτει κάτι σημαντικό: ο Michio Ito δεν ήταν χορευτής Noh, ούτε είχε τέτοια εκπαίδευση, για την ακρίβεια το θεωρούσε βαρετό. Σίγουρα όμως είχε δει θέατρο Noh.

Όλη η βιβλιογραφία που παρατίθεται σε αυτήν την εργασία συμφωνεί στο ότι ο Γέιτς χρησιμοποίησε την γλώσσα της φόρμας του Ιαπωνικού θεάτρου No για να τοποθετήσει το έργο σε ένα συμβολικό, πιο «esoteric» πλαίσιο. Η λέξη «esoteric», έχει τις ερμηνείες του εσωτερικού, εσωστρεφούς, ακόμα και αποκρυφιστικού ή μυστικιστικού χαρακτήρα. Γιατί επιλέχθηκε η φόρμα του No αποδίδεται καλύτερα από την Eileen Kato (Kato, 2010). Ήδη από το 1911 ο Γέιτς αναζητούσε μία θεατρική φόρμα που ήταν κοντά στο Noh. Επίσης, δηλώνει ότι ενώ αυτός ο «esoteric» χαρακτήρας μπορεί να απωθεί τους ανθρώπους της δυτικής κουλτούρας, εφόσον κάποιος κάνει τον κόπο να το γνωρίσει, θα καταλάβει ότι είναι το «θέατρο της καρδιάς». Με αυτό εννοεί ότι δεν είναι το θέατρο της λογικής, αλλά ότι ο θεατής πρέπει να το ζήσει με συναίσθημα και αφαιρετική σκέψη για να το νιώσει.

Πραγματικά, στην πρώτη κιόλας στροφή του έργου, ο συγγραφέας θέλει να εντάξει τον θεατή στο συμβολικό. Οι πρώτοι στίχοι του έργου, που τραγουδιούνται, είναι οι παρακάτω:

*I call to the eye of the mind
A well long choked up and dry
And boughs long stripped by the wind,
And I call to the mind's eye
Pallor of an ivory face,
Its lofty dissolute air,
A man climbing up to a place
The salt sea wind has swept bare.*

Που μεταφράζονται ως εξής:

*Επικαλούμαι να δει το μάτι του νου
Ένα πηγάδι που στέκει στεγνό και ξερό
Και τα κλαδιά γυμνά προ πολλού,
Και με του νου το μάτι να δω
Ένα ανοίκειο πρόσωπο χλωμό,
Με πνοή ευγενή και ακόλαστο ύφος,
Ένας άντρας βαδίζει σε λόφο γυμνό
Που ο μπάτης
ξεραίνει με μανία και μίσος.*

Ο πρώτος στίχος του έργου «I call to the eye of the mind» (μτφ. Επικαλούμαι να δει το μάτι του νου) είναι μία πρόσκληση προς τον θεατή/αναγνώστη να φανταστεί. Τί όμως; Οι επόμενοι επτά στίχοι να περιγράφουν την σκηνογραφία με ποιητικό τρόπο: Ένα άδειο πηγάδι, κλαδιά που τα γύμνωσε ο άνεμος, έναν άνδρα να ανεβαίνει την πλαγιά ενός ανεμοδαρμένου έρημου νησιού. Ο Friedman στην μελέτη του θεωρεί ότι οι τρεις μουσικοί που τραγουδάνε το πρώτο κομμάτι του έργου, προκαλούν το κοινό να φανταστεί την σκηνή που διαδραματίζεται η ιστορία (Friedman, 1975). Ο Dr. W. Anthony Sheppard σε μία ομιλία του για την παράσταση του Simon Starling, «At Twilight»⁶, εξηγεί την σκηνογραφία της παράστασης: μία άδεια σκηνή και ένα μπλε τετράγωνο στην μέση για να αναπαριστά το πηγάδι. Αυτό το μπλε τετράγωνο πανί σχολιάζεται και από την Natalie Crohn Schmitt (Schmitt, 1979) σε μία υποσημείωση της εργασίας της, και δηλώνει πως το βρίσκει κάπως ενοχλητικό. Ενώ το μπλε συμβολίζει το νερό, ο Κουκόλιν δεν το βλέπει, αλλά βλέπει τα δέντρα που δεν υπάρχουν στην σκηνή, αλλά μόνο περιγράφονται. Επίσης, στην ίδια δημοσίευση, η Schmitt καταλαβαίνει ότι όλη η ιστορία προέρχεται από την φαντασία των μουσικών. Το άνοιγμα και κλείσιμο του πανιού με το γεράκι στην αρχή της παράστασης είναι το πλαίσιο της ιστορίας, που έλαβε χώρα κάποτε, σε κάποιο άλλο μέρος, ενώ η αναπαράσταση της ιστορίας συμβαίνει στο εδώ και το τώρα. «Αυτό που βλέπουμε είναι ταυτόχρονα μία παράσταση και μία πραγματικότητα» για να καταλήξει στο ότι «μας πηγαίνει στον κόσμο του μεταφυσικού».

Η καινοτομία του Γέιτς που η βιβλιογραφία κατά βάση αστοχεί να εντοπίσει, με μοναδική εξαίρεση την Kato (Kato, 2010), είναι ότι ο Κουκόλιν δεν είχε λόγο να ψάχνει την πηγή με το αθάνατο νερό. Η δημιουργία ενός πρωτότυπου επεισοδίου από τον Γέιτς αποτελεί μία αξιοσημείωτη προσθήκη στον μύθο, αφού αναπτύσσει τον χαρακτήρα του Κουκόλιν και του προσθέτει μία ιδιότητα που είναι αντιφατική με την προσωπικότητα που παρουσιάζει η Lady Gregory στο «Cuchulain of Muirtheme».

Όταν ο μικρός σε ηλικία Κουκόλιν λαμβάνει τον χρησμό ότι θα έχει μία σύντομη ζωή λέει χαρακτηριστικά: «Λίγο θα με ενδιέφερε, αν η ζωή μου διαρκούσε μόνο μία μέρα και μία νύχτα, όσο το όνομα μου και η ιστορία των πεπραγμένων μου θα ζήσει ύστερα από μένα.» (Gregory, 2001). Με εξαίρεση την Kato, φαίνεται σαν οι υπόλοιποι μελετητές του Κουκόλιν που αναφέρονται σε αυτήν την εργασία, να μην ερεύνησαν διεξοδικά το έπος από το οποίο προέρχεται ο πρωταγωνιστής της παράστασης, ή μπορεί να μην τους ενδιαφέρει αυτή η

⁶ Η ομιλία βρίσκεται στον εξής σύνδεσμο:

https://www.youtube.com/watch?v=HWzgPims2Yo&list=PLjZmPbW_oXkrvrXLIPZ-mqNMO5WBS3NjE

πτυχή. Βέβαια, το θεατρικό «At the Hawk's Well» είναι σύμφωνα με τον ορισμό του Jenkins (Jenkins, 2007), διαμεσική αφήγηση (transmedia storytelling) για τον μύθο του Κουκόλιν, καθώς φωτίζει μέσα από ένα διαφορετικό αφηγηματικό μέσο μία πλευρά της ιστορίας του συγκεκριμένου χαρακτήρα. Το επεισόδιο αυτό δεν αποτελεί διασκευή στον πρωτότυπο μύθο, αλλά είναι ένα νέο νήμα αφήγησης για την βιογραφία Κουκόλιν. Για αυτόν τον λόγο, μπορεί να αντιμετωπιστεί ως μεμονωμένο έργο, που μπορεί να αποσπαστεί από το καταγεγραμμένο έπος. Έτσι, η αστοχία των μελετητών που αναφέρθηκε παραπάνω να εντοπίσουν την αντισυμβατικότητα του ήρωα σε σχέση με την συμπεριφορά του, δεν είναι εντελώς λανθασμένη, αλλά σίγουρα θέτει ερωτήματα για περαιτέρω έρευνα.

Τέλος, κάτι που βοηθάει για την μεταφορά σε παιχνιδική μορφή του έργου είναι η παρατήρηση της Schmitt (Schmitt, 1979), ότι το γεράκι είναι παθητικό απέναντι στον Ηλικιωμένο αλλά αντιθέτως ενεργητικό απέναντι στον νεαρό Κουκόλιν.

Για τους λόγους της μεταφοράς του θεατρικού σε παιχνίδι, είναι σημαντική η συνεισφορά της Monaghan (Monaghan, 2004) για κάτι που δεν φαίνεται στο θεατρικό κείμενο του Γέιτς: η Γυναίκα-Γεράκι μάλλον είναι η Mórrígan, που συναντάται στην Κέλτικη μυθολογία. Έχει μαύρα φτερά και έχει την ιδιότητα να λέει το μέλλον των πολεμιστών, όταν ξεκινάνε την μάχη. Το λήμμα «Medb», ξεκαθαρίζει καλύτερα το τοπίο: η Medb ήταν μία πολεμίστρια που εμφανίζεται να κάνει κάθε μέρα μπάνιο σε ένα πηγάδι ή πηγή (η πηγή γράφει *well*, χωρίς περαιτέρω εξήγηση) σε ένα νησί απομακρυσμένο από τον κόσμο. Αυτό, την καθιστά πάντα νέα και ανανεώνει την σωματική της δύναμη. Επίσης, για την σχέση μεταξύ των δύο, η Monaghan αναφέρει στο λήμμα «Táin» ότι η Medb επισκιάζεται από την Mórrígan.

Στο έργο της Lady Gregory, «Cuchulain of Muirtheme», η Mórrígan ονομάζεται ως «Morrígu» και έχει την ιδιότητα της θηριομορφίας, δηλαδή να παίρνει μορφές ζώων. Εμφανίζεται να μιλάει δια μέσω ενός μαύρου κορακιού, αλλά και να μεταμορφώνεται σε αγελάδα για να φέρει τον Κουκόλιν σε δύσκολη θέση. Εμφανίζεται και άλλες φορές με ανθρώπινη μορφή, όπως μιας γριάς, και την τελευταία φορά που εμφανίζεται, σαμποτάρει την άμαξα του ήρωα⁷.

Συμπερασματικά, η ανασκευή της βιογραφίας του Κουκόλιν όπως την έπλασε ο Γέιτς, ενδεχομένως να είναι ότι ο ήρωας πηγαίνει στο νησί της Medb και αντιμετωπίζει την Mórrígan. Για αυτόν τον λόγο, η Mórrígan κυνηγάει τον Κουκόλιν στη συνέχεια της ζωής του για να τον εξοντώσει, κάτι που προσπαθεί να κάνει στο Ulster Cycle.

4.3. «At the Hawk's Well», αφήγηση σε χρονολογική σειρά και τροπικότητες του μονόπρακτου

Παρακάτω θα γίνει μία πλήρης περιγραφή των σκηνών, όπως αυτές προκύπτουν από τα λεγόμενα και τις περιγραφές που παρέχονται από το πρωτότυπο κείμενο του Γέιτς, με χρονολογική σειρά. Στο θεατρικό, χρησιμοποιείται ένας χορός τριών μουσικών με τύμπανο, φλάουτο και σαντούρι για να συνοδεύει μουσικά το έργο και γίνεται χρήση του πρώτου μουσικού ως παντογνώστη αφηγήτη. Ο διαχωρισμός των παρακάτω σκηνών περιλαμβάνει τρία κομμάτια της ιστορίας (από το 1. μέχρι και το 3.) που ειπώνονται στο έργο, αλλά δεν λαμβάνουν χώρα στην θεατρική σκηνή.

⁷ Στην πηγή <http://www.searchengine.org.uk/ebooks/25/76.pdf> που υπάρχει το βιβλίο της Lady Gregory, η μεταμόρφωση σε κοράκι και αγελάδα είναι στην σελ. 104, η γρια στην σελ. 126, το σαμποτάζ της άμαξας στην σελ. 157.

0) Η παράσταση αρχίζει με τους μουσικούς να ξετυλίγουν ένα μαύρο πανί που απεικονίζει ένα γεράκι.

1) Βράδυ, ο Κουκόλιν πίνει μαζί με κάποιους άλλους σε άγνωστη τοποθεσία. Κατά τη διάρκεια της νύχτας ειπώνεται ότι σε κάποιο νησί υπάρχει μία πηγή, όπου όποιος πει από το νερό της θα γίνει αθάνατος. Ο Κουκόλιν αμέσως σηκώνεται, παίρνει μία βάρκα και ξεκινάει για αυτό το νησί.

2) Στα ανοιχτά ακόμα του πελάγους, ένα γεράκι με μορφή γυναίκας επιτίθεται στην βάρκα του Κουκόλιν. Ο Κουκόλιν με το σπαθί του διώχνει το γεράκι, που καταφεύγει σε μία ακτή.

3) Ο Κουκόλιν προσαράζει την βάρκα του στην ακτή και κυνηγάει το γεράκι στα βράχια, μέχρι που το χάνει από το οπτικό του πεδίο.

4) Ενώ αρχίζει να νυχτώνει ο Κουκόλιν ανεβαίνει στον λόφο του νησιού. Από αυτό το σημείο ξεκινάει και το θεατρικό έργο, με έναν γέρο να μιλάει στο γεράκι και να υποπτεύεται ότι η στιγμή που θα αναβλύσει το αθάνατο νερό από την πηγή είναι κοντά. Τότε, έρχεται ο Κουκόλιν για να συναντηθεί με τον γέρο. Ο γέρος ενημερώνει τον νεαρό ήρωα ότι είναι στο σημείο της πηγής. Πιο χαρακτηριστικά ο Κουκόλιν ρωτάει αν είναι αυτό το σωστό σημείο, αφού έχει τις τρεις βελανιδιές και ένα κορίτσι-φύλακα που τον ενημέρωσαν, αλλά δεν βλέπει πουθενά την πηγή. Ο Γέρος απαντάει με ρητορική ερώτηση, ότι ένα τέτοιο δώρο (της αθανασίας) δεν θα μπορούσε να δοθεί έτσι εύκολα στους θνητούς και ότι μόνο «οι ιερές σκιές που χορεύουν στα μακρινά βουνά γνωρίζουν» πότε έρχεται αυτή η στιγμή. Οι σκιές αυτές που αναφέρει είναι τα ξωτικά της κέλτικης παράδοσης, και βρίσκονται στο πρωτότυπο ως «Sidhe». Αυτά τα ξωτικά κατά την παράδοση κατοικούσαν στους λόφους. Ο Γέρος προτρέπει τον νεαρό ήρωα να φύγει, αφού στα πενήντα χρόνια που είναι κοντά στην πηγή, το νερό ανάβλυσε τρεις φορές, και κάθε φορά το κορίτσι που φυλάει το πηγάδι τον υπνωτίζει.

5) Η γυναίκα-γεράκι κράζει με φωνή γερακιού. Ο Κουκόλιν αναρωτιέται γιατί το κορίτσι κράζει με την φωνή του γερακιού και ο Γέρος του απαντά ότι δεν είναι το κορίτσι καθεαυτό, αλλά κατέλαβαν το σώμα της τα ξωτικά (κάτι που γίνεται στην κέλτικη παράδοση). Τα μάτια της αλλάζουν και γίνονται απόκοσμα, κατά τα λεγόμενα του Γέρου, που προτρέπει ξανά τον Κουκόλιν να φύγει. Ο Κουκόλιν επιμένει και λέει ότι αν πάει να τον κοιμήσει, θα τρυπήσει το πόδι του με το ακόντιο για να ξυπνήσει.

6) Η γυναίκα-γεράκι ξεκινάει να χορεύει και τους υπνωτίζει και τους δύο. Ο Κουκόλιν, την απειλεί. Κατά τις σκηνικές οδηγίες, το Γεράκι συνεχίζει να χορεύει και βγαίνει από την σκηνή. Το ακόντιο του Κουκόλιν πέφτει σαν σε όνειρο και βγαίνει και αυτός από την σκηνή. Παράλληλα, το νερό αναβλύζει.

7) Ο Γέρος ξυπνάει και πηγαίνει στην πηγή. Βλέπει ότι έχασε την μαγική στιγμή και καταριέται τα ξωτικά που χαράμισε την ζωή του. Ο Κουκόλιν μπαίνει στην σκηνή, λέγοντας πως το γεράκι έφυγε και κρύφτηκε στους βράχους. Από τους γύρω λόφους ακούγεται (κατά το γραπτό *Eofe*, που όμως ακούγεται ίδιο με) το όνομα Ίιφα (Aoiffe), που είναι μία γυναίκα πολεμίστρια με την οποία ο Κουκόλιν συνάπτει ερωτική σχέση στον καταγεγραμμένο μύθο.⁸ Ο Γέρος λέει στον Κουκόλιν ότι αυτό που ακούγεται είναι η φυλή των γυναικών πολεμιστών. Ο Κουκόλιν βγαίνει από την σκηνή πηγαίνοντας να τις πολεμήσει.

⁸ Ωστόσο, η Kato (2010) υποστηρίζει πως η Ίιφα είναι το ξωτικό με το ίδιο όνομα, που έχει βάση στο πλαίσιο του θεατρικού έργου, καθώς δεν είναι άνθρωπος ο χαρακτήρας του γερακιού.

4.4. Αισθητικές επιλογές πρωτότυπου: Το θέατρο Νο στο πρώτο ανέβασμα του At the Hawk's Well και οι σκηνικές οδηγίες από τον Γέιτς

Η σκηνογραφία του θεάτρου Νο είναι από λιτή έως και εντελώς ανύπαρκτη. Οι ηθοποιοί περιγράφουν τον σκηνικό χώρο και το κοινό τον φαντάζεται, μέσα από τα λεγόμενά τους. Έτσι και στο «At the Hawk's Well» ο πρώτος μουσικός περιγράφει την ανύπαρκτη σκηνογραφία, το ίδιο κάνουν και ο Κουκόλιν με τον Ηλικιωμένο.

Στην πρώτη παράσταση, τα κοστούμια και τις μάσκες σχεδίασε ο Edmund Dulac. Τα πρωτότυπα σχέδια και μάσκες βρίσκονται στην πρώτη έκδοση του θεατρικού, όπως αυτό εκδόθηκε το 1921 (*Four Plays For Dancers*, by W.B. Yeats, Macmillan, 1921) και είναι παρακάτω (εικόνες 1, 2, 3 και 4 τα σχέδια για τον Πρώτο μουσικό, τον Ηλικιωμένο, τον Νεαρό Άνδρα και το Γεράκι αντίστοιχα, εικόνες 5, 6 και 7 οι μάσκες για τον Νεαρό Άνδρα, τον Ηλικιωμένο και το σχέδιο για το μαύρο ύφασμα με το Γεράκι.)



Εικόνες 2-5: Σχέδια για τα κοστούμια της παράστασης.

Από αριστερά προς τα δεξιά: Μουσικός με σαντούρι, Ηλικιωμένος, Νεαρός Άνδρας, Γεράκι



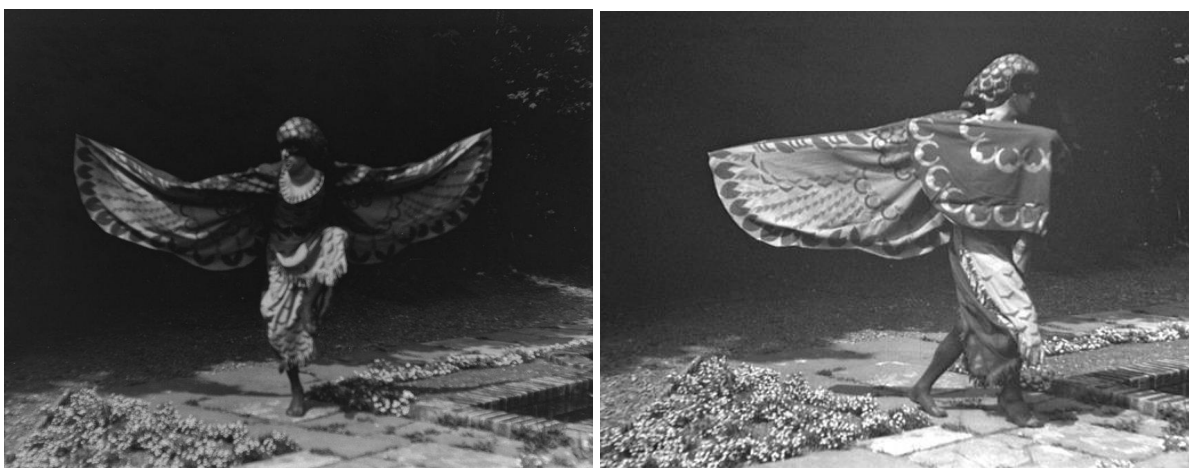
Εικόνες 6-8:

6: Μάσκα του Νεαρού Άνδρα, 7: Μάσκα Ηλικιωμένου, 8: Το μαύρο ύφασμα με το σχέδιο του Γερακιού

Για τους ηθοποιούς επί σκηνής, μόνο ο Νεαρός Άνδρας (Κουκόλιν) και ο Ηλικιωμένος φοράνε μάσκα τύπου Νο, ενώ για το Γεράκι υπάρχει η σκηνική οδηγία ότι το πρόσωπο του πρέπει να είναι έτσι, που να μοιάζει σαν να φοράει μάσκα. Αρχαικές φωτογραφίες, όπως οι εικόνες 8 και 9 απεικονίζουν τον πρώτο χορευτή, Michio Ito με μακιγιάζ. Δύο άλλες αρχαικές φωτογραφίες, οι 10 και 11, τον απεικονίζουν στη σκηνή. Παρατηρείται ότι ο σκηνικός χώρος έχει κάτι σαν κλαδιά ή πόες στο πάτωμα, άρα η πρώτη παράσταση είχε κάποιας μορφής σκηνογραφία.



Εικόνες 9 & 10, ο Michio Ito ως γεράκι, προφίλ και ανφάς. Φωτογραφία: Alvin Langdon Coburn, Λονδίνο, 1916



Εικόνες 11 & 12, ο Michio Ito ενώ χορεύει. Φωτογραφία: Alvin Langdon Coburn, Λονδίνο, 1916

Επίσης, στο τέλος της πρώτης έκδοσης του βιβλίου υπάρχει η παρτιτούρα της μουσικής της παράστασης με οδηγίες για το πώς να ερμηνευτεί.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ, ΣΕΝΑΡΙΟ, ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

5.1. Διασκευή σεναρίου για βιντεοπαιχνίδι

Οι προηγούμενες σπουδές του συγγραφέα αυτής της εργασίας είναι πάνω στον κινηματογράφο. Με τη γνώση που αποκτήθηκε σε αυτές τις σπουδές, έγινε κατανοητό, ότι η θεωρία για την διασκευή έχει πολλές τοποθετήσεις: από αυτήν του Béla Balázs, ότι το πρωταρχικό υλικό είναι απλά η βάση για να γίνει μία χαλαρή μεταφορά από το ένα μέσο σε ένα άλλο (στην περίπτωση του B. Balázs, η μεγάλη οθόνη), μέχρι τους υπέρμαχους της αντίθετης άποψης, ότι η διασκευή πρέπει να είναι απολύτως πιστή στο πρωτότυπο.

Η διασκευή είναι ένα πεδίο με πάρα πολλά παραδείγματα στις φόρμες καλλιτεχνικής έκφρασης, όπως και στα βιντεοπαιχνίδια. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η περίπτωση των ταινιών Star Wars και η μεταφορά τους σε πολλαπλά παιχνίδια όπως τις σειρές Lego Star Wars και Star Wars Battlefront, Knights of the Old Republic (2003) και άλλα.

Για την διασκευή του «At the Hawk's Well» σε βιντεοπαιχνίδι τηρείται η αισθητική φόρμα του θεάτρου No, στο βαθμό που αυτή είναι δυνατόν να συμβεί. Επίσης, προστίθεται μία σκηνή στο σενάριο, που η δράση της απλά ειπώνεται κατά την παράσταση. Αυτή είναι η σκηνή που ο Κουκόλιν έρχεται με τη βάρκα του στο νησί και πριν προσαράξει, του επιτίθεται η Γυναίκα-Γεράκι. Σε αυτή τη σκηνή, επίσης, προστίθεται και ένας ακόμα βοηθητικός χαρακτήρας, αυτός του Ναύτη. Ο Ναύτης, λειτουργεί ως μέντορας για να δώσει στον χρήστη τις πρώτες πληροφορίες της ιστορίας. Ο χρήστης από τον Ναύτη μαθαίνει το όνομα του avatar του, τον στόχο του χαρακτήρα του, και ότι η γυναίκα-γεράκι είναι ένας άκρως επικίνδυνος χαρακτήρας ως εχθρός. Αυτή η πρόσθεση γίνεται επειδή είναι μία άκρως διαδραστική σκηνή για το σώμα του χρήστη, αφού περιλαμβάνει όλες τις διαδράσεις που θα ακολουθήσουν στην εφαρμογή, λειτουργεί αφηγηματικά ως πρόλογος και ανανεώνει το ενδιαφέρον για την διαδραστική αφήγηση της ιστορίας.

Μία ακόμα αλλαγή για την μεταφορά του θεατρικού σε παιχνίδι αφορά στην σειρά των γεγονότων. Κατά την μεταφορά του έργου από τη θεατρική στη παιχνιδιική μορφή του έγινε αντιληπτό ότι υπάρχουν μεγάλα κομμάτια διαλόγου, που δεν έχουν πολλές διαδράσεις και υπάρχουν άλλα κομμάτια που οι διαδράσεις είναι περισσότερες. Έτσι, έγινε μία μίξη των σκηνών για να λυθούν δύο προβλήματα: πρώτον, να κατανεμηθούν ομοιόμορφα τα διαδραστικά με τα μη διαδραστικά κομμάτια του σεναρίου. Και, δεύτερον, αυξάνεται η εμπλοκή του χρήστη εφόσον χρειάζεται να ανασυνθέσει την ιστορία στο μυαλό του, αφού του παρουσιάζεται με μορφή μη γραμμικής αφήγησης. Τονίζεται ότι η συγκεκριμένη αφήγηση δεν έχει πολλαπλά τέλη, έτσι ο χρήστης δεν δύναται να χάσει κάποια επιλογή ή σημείο που αν δεν το παρακολουθήσει, να κινδυνεύει να χάσει την σειρά των γεγονότων.

5.2. Το σενάριο του παιχνιδιού «At the Hawk's Well VR»

Το παιχνίδι ξεκινάει με το λογότυπο τύπου splash screen του Πανεπιστημίου Αιγαίου και του Τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας, καθώς και της Unity3d, του λογισμικού με το οποίο δημιουργείται η εφαρμογή.

Για αρχή υπάρχει ένα μενού, που δίνει τέσσερις επιλογές:

- 1) Play
- 2) Options
- 3) Credits
- 4) Exit

Με το Play, ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι.

Στο Options δίνεται η επιλογή στον χρήστη να επιλέξει το χέρι που θα φέρει το χειριστήριο, δεξί (προεπιλογή) ή αριστερό.

Στα Credits είναι όλες οι πληροφορίες που αφορούν τους συντελεστές.

Στο Exit ο χρήστης βγαίνει από την εφαρμογή.

Παρακάτω παρατίθεται το σενάριο του παιχνιδιού και δίνεται με τον μη γραμμικό τρόπο, όπως ορίστηκε από την σχεδίαση και την επεξεργασία στο λογισμικό Twine (εικόνα 1). Η αρίθμηση που ακολουθεί αφορά στην γραμμική πλοκή, όπως ορίζεται από το πρωτότυπο κείμενο.

ΣΚΗΝΗ 1α - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα σκηνή αντικαθιστά τις σκηνικές οδηγίες του Γέιτς με το ξετύλιγμα του υφάσματος και το δίπλωμα του.

Μαύρο τριγύρω

Ο παίκτης δεν βλέπει τα χέρια του και το χειριστήριο, είναι ανίκανος για διαδράσεις.

Ξεκινάει η μουσική.

Παράλληλα, εμφανίζεται αργά το σύμβολο του γερακιού. Ο κύλινδρος που περιβάλλει τον παίκτη και φέρει την εικόνα αρχίζει να γυρνάει γύρω από τον παίκτη.

Έχει περιστραφεί πλέον αρκετά για να δημιουργεί ένα slitscan εφφέ και ύστερα εξαφανίζεται αργά στους στίχους

ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)

*«Επικαλούμαι να δει το μάτι του νου
Ένα πηγάδι που στέκει στεγνό και ξερό»*

για να εμφανιστεί ο παιχνιδικός χώρος. Μαύρο τριγύρω και ένα μπλε τετράγωνο που κατεβαίνει αργά από τον ουρανό με περιστροφική κίνηση. Από τη μία πλευρά του είναι καθρέφτης με κατεύθυνση προς το πάτωμα εκεί που πιο πριν ήταν το γεράκι.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)

«Και τα κλαδιά γυμνά προ πολλού,»

εμφανίζονται αργά γράμματα που γράφουν TREE, το κάθε ένα ως ένα συνονθύλευμα που μοιάζει με δέντρο.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)
«Και με του νου το μάτι να δω»

τα δέντρα εξαφανίζονται πάλι αργά,

ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)
«Ένα ανοίκειο πρόσωπο χλωμό,
Με πνοή ευγενή και ακόλαστο ύφος,
Ένας άντρας βαδίζει σε λόφο γυμνό
Που ο μπάτης
ξεραίνει με μανία και μίσος.»

το μπλε τετράγωνο σε αυτό το σημείο ακουμπάει στο πάτωμα.

Από τον παίκτη ακούγεται η φωνή του αβαταρ του να μιλάει τα λόγια του πρώτου μουσικού. Παράλληλα με τα παρακάτω ακούγονται και τα απαραίτητα ηχητικά εφέ που στην πραγματικότητα συνοδεύουν τον ρεαλισμό της πράξης. (π.χ. θρόισμα φύλλων κλπ)

ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)
Η νύχτα πέφτει·

Η φύλακας του πηγαδιού κάθετα

Πλάι του σε μία πέτρα,

Κουρασμένη να καθαρίζει την ξερή επιφάνεια,

Κουρασμένη να μαζεύει φύλλα

Που ο θαλάσσιος αέρας φέρνει

Από τις βελανιδιές που περιστοιχίζουν την πηγή.

Ψιθυρίζουν πριν διαλυθούν και γίνονται πάλι χώμα.

Τα βαριά της μάτια

Δεν γνωρίζουν τίποτα άλλο, παρά μόνο τις πέτρες να κοιτούν.

Με fade in έρχεται η Γυναίκα-γεράκι και χορεύει λίγο, τόσο όσο χρειάζεται για να δώσει τον χρόνο να τελειώσει η πρόζα που ανήκει κανονικά στον πρώτο μουσικό. Στο τέλος, κάθετα πάνω στο μπλέ τετράγωνο.

«Το φοβάμαι αυτό το μέρος.»
Ακούγεται η φωνή του NPC ΝΑΥΤΗ μαζί με την φωνή που πριν τραγουδούσε.

Αρχίζουν όλα να σβήνουν αργά για να γυρίσει πάλι το σκηνικό σε μαύρο.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ

«Γιατί να κοιμηθώ,» η καρδιά αναστενάζει,
«Γιατί ο άνεμος, ο αλμυρός ο άνεμος, ο μπάτης άνεμος
ένα σύννεφο στους ουραμούς προστάζει·
Κι εγώ θα περιπλανιέμαι σαν να είμαι άνεμος.»

ΣΚΗΝΗ 1β - Η ΕΠΙΘΕΣΗ ΤΟΥ ΓΕΡΑΚΙΟΥ

Όσο τραγουδιέται αυτό το σημείο μπαίνει με fade in ομίχλη τριγύρω.
Ταυτόχρονα εμφανίζεται μία βάρκα/καράβι που είναι πάνω ο παίκτης. Γύρω κύματα.
Στο βάθος ένα νησί. Ακούγεται ο ήχος της θάλασσας και γλάροι.

Ο χρόνος είναι σούρουπο.

Στο μπροστά μέρος του καραβιού είναι το NPC Ναύτης. Σκύβει μπροστά και κοιτάει κάτι στον ορίζοντα, όσο μπορεί να φανεί.

Ναύτης

Νομίζω πως βλέπω στεριά, αφέντη Κουκόλιν.

Ο Ναύτης γυρνάει ώστε να κοιτάζει προς τον χρήστη.

Ναύτης

Αν αυτό είναι όντως το νησί που ψάχνουμε, διψάω ήδη πολύ από το ταξίδι μέσα στην Ιρλανδική θάλασσα. Το νησί που έχουμε πλώρη είναι σίγουρα αυτό που σου είπαν οι υπόλοιποι ιππότες του Όλστερ. Ένας ψηλός βράχος, χωρίς βλάστηση μέσα στη θάλασσα, ο πιο ψηλός που θα αντικρίσουμε μέχρι να φτάσουμε στη νήσο του Σκάι.
Στην κορυφή του έχει την πηγή με το αθάνατο νερό.

Κουκόλιν

Ναι, ναι, που θα πιούμε και οι δυο μας. Μην ξεχνάς όμως θα συναντήσουμε υπερφυσικούς κινδύνους, γιατί σε αυτό το μέρος κατοικούν οι καλοί άνθρωποι, ξωτικά που μπορεί να μας περιπαίξουν ή και χειρότερα. Να σου θυμίσω ότι παρόλο μεθυσμένος, όπως όλοι μας εκείνο το βράδυ, ο κόκκινος ιππότης Κόναλ (Conall

Cernach) επέμενε πως κάτι πάει λάθος με το πέρασμα του χρόνου σε αυτό το νησί. Από το πολύ πιστό δεν θα θυμάσαι που μας έλεγε για έναν που γύρισε από τον ίδιο βράχο που έχουμε μπροστά μας, για να δει την γυναίκα του γριά, ενώ αυτός ήταν ακόμα νέος στο σώμα, παρόλο που δεν κατάφερε να πιεί από την πηγή με το αθάνατο νερό.

Ναύτης

Τώρα που το λες, κάτι θυμάμαι,
αλλά εσύ είσαι πρωταθλητής του Όλστερ, σίγουρα θα σε φοβηθούν.

Ο Κουκόλιν δεν απαντάει. Ο Ναύτης γυρίζει μπροστά του.
Η ομίχλη γίνεται πιο πυκνή, τόσο που οριακά εξαφανίζει τον Ναύτη.

Ναύτης

Πολύ ξαφνικά μπήκαμε σε ομίχλη, που δεν ήταν μπροστά μας πριν από λίγο.
(γυρίζει το κεφάλι του για να απευθυνθεί στον Κουκόλιν)
Λες και πάνω που μιλήσαμε για τα ξωτικά να μας άκουσαν.
Μοιάζει με την ομίχλη που χάνονται οι ναύτες και πιάνουν στεριά
σε άλλα μέρη, που δεν κατοικούν άνθρωποι όπως τους γνωρίζουμε.

Κουκόλιν

Ας ελπίσουμε να μην μας άκουσαν οι καλοί αυτοί άνθρωποι.

Ο ναύτης γυρνάει προς το μέρος του Κουκόλιν.
Μόλις γυρνάει, εμφανίζεται το χειριστήριο που κρατάει ο χρήστης.

Ναύτης

Κινδυνεύουμε. Το νιώθεις και εσύ, έτσι;
Μόνο όταν θα συμβεί κάτι, έχεις έτοιμη την ηρωική σου δύναμη στο χέρι.

Ναύτης

(Με επανάληψη μέχρι ο χρήστης να εκτελέσει την οδηγία)
Κάνε μου μια επίδειξη, πώς μπορείς να πηδάς πάνω από ψηλούς πύργους,
χρησιμοποιώντας μόνο τον αντίχειρά σου. Να, βούτα στην θάλασσα!
*(Ο παίκτης μπορεί να τηλεμεταφερθεί στον πλησίον χώρο της θάλασσας. Μόλις αφήσει
το αντίστοιχο κουμπί από το χειριστήριο, συνεχίζει η ιστορία)*

Κουκόλιν

Τώρα μου κάνεις πλάκα, έτσι;

Ο Ναύτης κάνει μία χειρονομία προς τον χρήστη.

Ναύτης

(Με επανάληψη μέχρι ο χρήστης να εκτελέσει την οδηγία)
Τράβηξε το σπαθί σου, και κράτησε το στο χέρι σου σφιχτά.

(Ο χρήστης πρέπει να χρησιμοποιήσει την σκανδάλη του χειριστηρίου για να πάρει το σπαθί και να το κρατήσει για 4 δευτερόλεπτα.

Αν ο χρήστης το κρατήσει και το αφήσει, ο Ναύτης λέει:

Ναύτης

Καλά τα πήγες, αλλά κράτα το σπαθί σου χέρι σου παραπάνω, μην το αφήνεις.)

Ναύτης

Μπράβο, έχε το νου σου, όταν η ηρωική σου δύναμη είναι έτοιμη, κάτι σημαντικό θα συμβεί.

Ο Ναύτης ξαναγουρίζει μπροστά.

Η γυναίκα-γεράκι, ξεκινάει να έρχεται πετώντας από το νησί.

Ναύτης

*Νομίζω πως βλέπω κάτι σαν τεράστιο αετό να πετάει προς το μέρος μας;
Τί είναι αυτό;*

Η γυναίκα-γεράκι, έχει φτάσει πλέον πάνω από τη βάρκα.

Ναύτης

Το σπαθί σου, μην το αφήσεις από το χέρι σου!

Η γυναίκα-γεράκι δίνει μία στο κατάρτι με τα πόδια της και αυτό πέφτει πάνω στον Ναύτη που πέφτει κάτω.

Στη συνέχεια, υψώνεται πάνω από τον παίκτη και κράζει. Προσγειώνεται στην βάρκα.

Μόλις επανέρχεται, η γυναίκα γεράκι στέκεται μπροστά στον παίκτη.

Περιμένει λίγο και ύστερα επιτίθεται.

Αν χτυπήσει τον παίκτη 5 φορές, ο παίκτης πεθαίνει και ξαναξεκινάει από την αρχή αυτής της σκηνής.

Ο παίκτης πρέπει με το όπλο του να χτυπήσει την γυναίκα γεράκι 5 φορές.

Σε κάθε χτύπημα η Γυναίκα-γεράκι κράζει.

Όταν ο παίκτης νικήσει, η Γυναίκα-γεράκι φεύγει πετώντας.

Fade σε μαύρο.

ΣΚΗΝΗ 6 - ΤΟ ΞΥΠΝΗΜΑ ΤΟΥ ΓΕΡΑΚΙΟΥ

Ακούγεται ήχος από γεράκι να κράζει.

Κουκόλιν

«Αυτός ο ήχος! Είναι η φωνή του γερακιού που μου επιτέθηκε στην θάλασσα, πριν έρθω εδώ.»

Ηλικιωμένος

«Δεν υπάρχει κανένα πουλί»

ΔΙΑΔΡΑΣΗ

"«Εντόπισε το γεράκι»

Ο χρήστης πρέπει να κοιτάξει ευθεία προς την γυναίκα-γεράκι που κάθετα πάνω στο μπλε τετράγωνο. Μέχρι να συμβεί αυτό, ο ήχος του γερακιού επαναλαμβάνεται, χωρίς όμως συγκεκριμένο ρυθμό (π.χ. κάθε 5 δευτερόλεπτα)"

Ηλικιωμένος

«Όχι! Κοίταξες στα μάτια της μάγισσας του λόφου, αυτής που οι πολεμίστριες της περιοχής της πρόσφεραν θυσία! Φύγε όσο προλαβαίνεις, τώρα που είσαι νέος, γιατί δεν υπάρχει τόση τύχη σε θνητό που να μπορείς να παίξεις μαζί της. Φύγε όσο προλαβαίνεις, πριν σε καταραστεί, με κατάρα να μην βρεις αγάπη γυναίκας ή πάντα να μπλέκεις την αγάπη με το μίσος. Αυτή θα πάρει τα παιδιά σου, θα σε τρελάνει και θα τα βρεις μέσα στο αίμα, από το δικό σου χέρι.»

Κουκόλιν

«Είσαι εδώ για να φοβίζεις τον κόσμο ή γιατί ήθελες το νερό της άνυδρης πηγής; Ταιριάζεις ξέρεις, με αυτόν τον τόπο, στεγνός όπως είσαι σαν τα ξερά κλαδιά, σαν να μην έκανες τίποτα στη ζωή σου»

Ακούγεται ξανά ο ήχος του γερακιού να κράζει.

ΣΚΗΝΗ 3 - ΠΡΩΤΗ ΣΥΝΑΝΤΗΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥ & ΚΟΥΚΟΛΙΝ

Ο Ηλικιωμένος βρίσκεται μπροστά στο γεράκι, όπως στην σκηνή 2.
Το σπαθί είναι στην θήκη του.

Η γυναίκα-γεράκι εξακολουθεί να κάθετα στο μπλε τετράγωνο στη μέση.

Ο χρήστης ξεκινάει από το σημείο που έμεινε στο τέλος της σκηνής 2

Όταν ξεκινάει να μιλάει, ο Ηλικιωμένος σηκώνεται και γυρνάει προς το μέρος του χρήστη.

Κουκόλιν:

«Αν δεν σου μιλάει, τότε μίλα σε μένα!
Που τα νιάτα δεν έχουν την ίδια υπομονή με τα γηρατειά!»

Ηλικιωμένος:

«Που κρυβόσουν;»

Ο Ηλικιωμένος ξεκινάει να πλησιάζει τον χρήστη.

Ηλικιωμένος:

«Και ποιός είσαι του λόγου σου;
Αν κρίνω από την φορεσιά σου,
δεν μοιάζεις με πειρατή ή βάρβαρο.»

Κουκόλιν:

«Το όνομα μου είναι ήδη γνωστό στην Ίουερνία⁹.
Ονομάζομαι Κουκόλιν,
γιος του Σουάλταμ,
και κατάγομαι από αρχαία Κέλτικη γενιά,
μεγαλωμένος στην αυλή του βασιλιά του Όλστερ,
του Κόνορ Μακ Νέσσα,
μακριά από εδώ»

Ηλικιωμένος:

«Κουκόλιν;»

Ο Ηλικιωμένος ξύνει το κεφάλι του ή κάποια παρόμοια αντίδραση

Ηλικιωμένος:

Αυτό το όνομα....
(κουνάει τα χέρια του)
Δεν το έχω ξανακούσει!»

Κουκόλιν:

«Κρίνοντας από την ηλικία σου,
μάλλον δεν θα ζήσεις
για να το ακούσεις σε όλο του το μεγαλείο.
Ψάχνω ένα πηγάδι
που τρεις βελανιδιές ρίχνουν τα φύλλα τους
και το παραφυλάει ένα κορίτσι.

Λένε, πως όποιος πιεί από αυτό το θαυματουργό νερό ζει για πάντα.»

⁹ Ίουερνία είναι το ρωμαϊκό, προχριστιανικό όνομα για την Ιρλανδία

Ο Ηλικιωμένος γνέφει με το δάχτυλο τον Κουκόλιν να πλησιάσει και ξεκινάει να πηγαίνει κοντά
στο μπλε τετράγωνο
Ο χρήστης πλησιάζει μαζί του.

Ηλικιωμένος:

«Και δεν βλέπεις τις βελανιδιές, ένα κορίτσι και την πηγή γύρω από τις πέτρες;»

Κουκόλιν:

«Μα, δεν έχει τίποτα ανάμεσα στις πέτρες, μόνο έναν στεγνό λάκκο.»

ΣΚΗΝΗ 7 - Ο ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ ΑΠΕΙΛΕΙ ΓΙΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΦΟΡΑ & ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟΝ ΧΟΡΟ ΓΙΑ ΤΟΝ ΥΠΝΩΤΙΣΜΟ

Ακούγεται ξανά ο ήχος του γερακιού να κράζει.

Κουκόλιν

«Η κραυγή πάλι! Γιατί την βγάζει αυτό το κορίτσι και γιατί κράζει σαν το γεράκι;»

Ηλικιωμένος

«Ήταν το στόμα της και όχι αυτή. Το πνεύμα που την έχει κυριέψει ξύπνησε, για αυτό είχε βαριά μάτια όλη μέρα.»

Το κορίτσι αρχίζει να τρέμει, και να κουνιέται αργά. Όσο ακούγονται τα παρακάτω λόγια του ηλικιωμένου, σηκώνεται, βγάζει την κάπα της, που εξαφανίζεται όταν πέσει κάτω και φαίνονται τα πούπουλα της. Αν το παραπάνω δεν είναι αρκετό για να τελειώσει ο μονόλογος του Ηλικιωμένου, τότε κάνει διάφορες κινήσεις που δεν είναι κοντά σε ανθρώπινες, σαν ανοίγματα να ξεπιαστεί ή κάτι παρόμοιο. Στο τέλος του μονόλογου πρέπει να έχει πλησιάσει τον Κουκόλιν και να γνέφει προς τα μπροστά για να τον κοιτάξει στα μάτια.

Ηλικιωμένος

«Το τρέμουλο της είναι το σημάδι. Αρχίζει ξανά η τελετουργία της. Η ζωή φεύγει από τις φλέβες της και ποιος ξέρει ποιον θα πνίξει ή θα προδώσει το σώμα που πλέον δεν της ανήκει. Πλέον ανήκει στις σκιές τις αθάνατες. Το νερό θα έρθει πάλι και θα φύγει. Τα φύλλα θα βραχούν ακόμα μία φορά σε λίγο. Ίσως βγει μία γουλιά μόνο, αρκετή μόνο για να βρέξει τα χείλη ενός από εμάς.

(στον Κουκόλιν) Φύγε τώρα που μπορείς. Όπου να' ναι θα παφλάσει, ίσως για τελευταία φορά στην μάταιη ζωή μου που θα το ακούσω. Αν είσαι καλός άνθρωπος θα με αφήσεις να πιώ, την βλέπεις που ζωντάνεψε, δεν σε γνωρίζει, ενώ εμένα με έχει καταραστεί δεκαετίες τώρα...»

Ο ηλικιωμένος απομακρύνεται πισσοπατώντας.

Το γεράκι πλέον είναι μπροστά στον Κουκόλιν και τον κοιτάει κατάματα.

ΣΚΗΝΗ 4 - ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΤΗΣ ΠΗΓΗΣ

Ηλικιωμένος:

«Φυσικά και βλέπεις μόνο έναν στεγνό λάκκο ανάμεσα στις πέτρες! Πιστεύεις ότι το δώρο της αθανασίας χαρίζεται τόσο εύκολα με το να σηκώσεις πανιά και να βρεθείς σε αυτό το μέρος;»

Ο Ηλικιωμένος πλησιάζει τον χρήστη.

Ηλικιωμένος:

«Η πηγή ίσα που βγάζει το νερό πριν αυτό εξαφανιστεί. Αυτή τη μαγική στιγμή, τη γνωρίζουν μόνο οι καταραμένες αθάνατες σκιές που ζουν στους λόφους, και όχι οι θνητοί.»

Κουκόλιν:

3 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ

A. «Τότε θα κάτσω να περιμένω.»

B. «Όταν βγει θα πιούμε και οι δύο, ταυτόχρονα»

Γ. «Και ποιές είναι αυτές οι σκιές που συκοφαντείς;»

ΣΚΗΝΗ 4Α - «Τότε θα κάτσω να περιμένω.»

Κουκόλιν

«Θα περιμένω. Η τύχη μου ποτέ δεν με εγκατέλειψε»

Ο Ηλικιωμένος πέφτει στα γόνατα

Ηλικιωμένος

«Όχι, σε παρακαλώ, φύγε από αυτό το καταραμένο μέρος.
Ανήκει σε εμένα, το κορίτσι πίσω μου και στους πλανευτές των ανθρώπων.»

Κουκόλιν

«Και ποιός είσαι εσύ που συκοφαντείς τους αθάνατους, ενώ οι υπόλοιποι τους καλοτυχίζουν;»

Ο ηλικιωμένος σηκώνεται όρθιος.

Ηλικιωμένος

«Αυτός που οι αθάνατοι εξαπατούν»

ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ, ΕΦΟΣΟΝ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΛΕΓΕΙ
(δηλαδή 4B & 4Γ)

ΑΛΛΙΩΣ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ 5

ΣΚΗΝΗ 4Β - «Όταν βγει θα πιούμε και οι δύο, ταυτόχρονα»

Κουκόλιν

«Θα το πάρω στα χέρια μου και θα το μοιραστούμε,
ακόμα και αν είναι μόνο λίγες σταγόνες.»

Ηλικιωμένος

«Ορκίσου όμως ότι θα πιώ πρώτος, γιατί οι νέοι είστε άπληστοι,
και αν πιείς εσύ πρώτος, θα το πιεις όλο»

Κουκόλιν

«Εγώ κρατάω τον λόγο μου, γέρο, και θα το μοιραστούμε, όπως σου είπα.»

ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ, ΕΦΟΣΟΝ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΛΕΓΕΙ
(δηλαδή 5Α & 5Γ)

ΑΛΛΙΩΣ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ 6

ΣΚΗΝΗ 4Γ - «Και ποιές είναι αυτές οι σκιές που συκοφαντείς;»

Κουκόλιν

«Γιατί μιλάς έτσι για τα καλότοιχα πνεύματα; Και γιατί επειδή δεν ευλογουν εσένα να μην
ευλογήσουν εμένα;»

Ο ηλικιωμένος παίρνει κάτι από κάτω.

Ηλικιωμένος

«Πενήντα χρόνια περιμένω και η τρύπα δεν έχει βραχεί με ούτε σταγόνα που να μπορέσεις να
πιείς, ενώ ποτέ δεν έφυγα πιο μακριά από μία λιθοβολιά, μήπως και τη χάσω.»

Ο ηλικιωμένος κάνει κίνηση σαν να πετάει μιά πέτρα μακριά.

Ηλικιωμένος

«Καταραμένες σκιές που ζείτε στους λόφους!»

Κουκόλιν

«Μιλάς για τα ξωτικά, τα Αος Σι, έτσι; Και δεν φοβάσαι;»

Ηλικιωμένος

«Αν ήσουν στην θέση μου, δεν θα είχες και πολλά να φοβηθείς.»

ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΔΙΑΛΟΓΟΥ, ΕΦΟΣΟΝ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΕΠΙΛΕΓΕΙ

(δηλαδή 5A & 5B)
ΑΛΛΙΩΣ Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΙ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ 6

ΣΚΗΝΗ 5 - ΑΝΑΜΑ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ

Ηλικιωμένος

«Δεν μπορούμε να κάνουμε και κάτι άλλο, μόνο να περιμένουμε μπορούμε.
Στο μεταξύ, εσύ που είσαι νέος, μπορείς να αναλάβεις τη φωτιά;»

Κουκόλιν

«Τί θες να κάνω;»

Ηλικιωμένος

«Βλέπεις τα δέντρα; Κόψε μερικά κλαδιά για προσάναμμα και εγώ θα ανάψω τη φωτιά»

Ο ηλικιωμένος απλώνει το χέρι προς τον χρήστη.

ΔΙΑΔΡΑΣΗ

Γύρω από τον χρήστη εμφανίζονται τα 3 δέντρα. Τα δέντρα είναι απλά γράμματα που λένε "TREE", όπως στην εισαγωγική σκηνή.

Ο χρήστης πρέπει να διαδράσει και να κόψει γράμματα από τα δέντρα και να τα δώσει στον Ηλικιωμένο.

Τα γράμματα που μπορούν να "κοπούν" από τη λέξη κάπως ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα, π.χ. είναι άλλο χρώμα.

Μόλις ο χρήστης μαζέψει ένα κλαδί και το δώσει στον γέρο, αυτός το ακουμπάει στο έδαφος, ώστε να δημιουργηθεί ένα συνονθύλευμα που φαίνεται να γράφει "LIFE".

Τα γράμματα που πρέπει να μαζέψει ο χρήστης είναι T, R, E, E

Οι αντιστοιχία των γραμμάτων που δίνει ο χρήστης στον ηλικιωμένο με αυτά που εμφανίζονται κάτω ως προσάναμμα είναι: T»L, R»F, E»F, E»E

Ο ηλικιωμένος σκύβει και ακουμπάει τα γράμματα στο έδαφος. Κουνάει τα χέρια του σαν να τρίβει κάτι και τα γράμματα ανάβουν φωτιά. Η σιλουέτα του φωτίζεται.

Ακούγεται ήχος από γεράκι να κράζει.

ΣΚΗΝΗ 8 - Ο ΧΟΡΟΣ ΤΟΥ ΓΕΡΑΚΙΟΥ

Το γεράκι πλέον είναι μπροστά στον Κουκόλιν και τον κοιτάει κατάματα.

Κουκόλιν

«Γιατί με καρφώνεις με το βλέμμα σου με μάτια γερακιού;
Δεν σε φοβάμαι ότι κι αν είσαι, πουλί, γυναίκα, ή μάγισσα.»

ΔΙΑΔΡΑΣΗ (με βοήθεια προς τον χρήστη)
 Ο παίκτης πρέπει να τραβήξει το σπαθί του από τη θήκη του.

Κάθε τόσο ακούγεται η φωνή του Κουκόλιν να λέει «Νομίζεις σε φοβάμαι; Το σπαθί μου διψάει για το αίμα σου, Σειρίνα αυτού του νησιού!»

Με το που ο παίκτης πάρει το σπαθί του στο χέρι του, η γυναίκα γεράκι φεύγει από κοντά του. Ο ηλικιωμένος κρύβει το πρόσωπο του σαν να φοβάται με τα χέρια μπροστά ως άμυνα. Ο Κουκόλιν πηγαίνει προς την πηγή.

Η Γυναίκα-Γεράκι ξεκινάει να χορεύει όσο ο Κουκόλιν λέει τα παρακάτω.

Κουκόλιν
 «Εξαφανίσου αν φοβάσαι, εγώ θα μείνω εδώ,
 μέχρι να γίνω αθάνατος σαν και εσένα.»

Ο Κουκόλιν κάθεται κάτω.

Η γυναίκα γεράκι αρχίζει πλέον να χορεύει πιο δυναμικά, η μουσική δυναμώνει. Ο χρήστης αρχίζει να μην βλέπει καλά, σαν να μπαίνει σε τρανς, με εφφέ κάμερας σαν να έχει υπνωτιστεί.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ
 (Ακούγονται οι στίχοι του τραγουδιού
 μισό-τραγουδώντας,)
 «Ω Θεοί βοηθήστε με
 Από το φρικτό κι αθάνατο κορμί
 Που ξάφνου ρέει στις φλέβες της.»

Κουκόλιν
 «Γιατί νιώθω ζαλάδα, τί συμβαίνει; Τί μαγικά μου κάνεις, στρίγγλα;»

Ο Κουκόλιν σηκώνεται όρθιος. Ο υπνωτισμός γίνεται πιο έντονος. Ο ηλικιωμένος πέφτει για ύπνο.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ
 (Το τραγούδι συνεχίζει σε πρόζα)
 «Ολόκληρο η τρέλα τον κυρίεψε,
 Πασχίζει να σταθεί και έχει ασπρίσει»

Η Γυναίκα-Γεράκι χορεύοντας φεύγει πιο μακριά και χάνεται στα σκοτάδια.

Ο Κουκόλιν ξεκινάει να πηγαίνει προς το μέρος της, το σπαθί πέφτει από το χέρι του.

Η μουσική σταματάει απότομα.

Ακούγεται ένα σπάσιμο από το μέρος της πηγής, σαν το γκογκ που ακούγεται κάθε τόσο, αλλά πιο πολύ σαν γυαλί σε δόνηση, παρά σαν μέταλλο.

ΣΚΗΝΗ 2 - ΕΙΣΟΔΟΣ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΥ
(σαν flashback)

Μαύρος χώρος, μπλε τετράγωνο στην μέση.

Ο παίκτης ξεκινάει από μακριά.
Μπορεί να ακούσει μόνο και να περιπλανηθεί στον χώρο. Βλέπει σε ασπρόμαυρο. (greyscale mode στο render ως post process στην καμερα.)

Το φως είναι το στάνταρ 3 πηγών (key, fill, back) και ένα μπλε μεγάλο που είναι στο κέντρο και ψηλά για να δίνει την αίσθηση της νύχτας.
Fade in σε τρεις (3) βελανιδιές, ξερές και έναν ηλικιωμένο που χοροπηδάει και προσπαθεί να πιάσει κάποιο ψηλό κλαδί.
Η γυναίκα-γεράκι κάθεται πάνω στο μπλε τετράγωνο ακίνητη.

Ηλικιωμένος:
«Δεν θα κρυώσω πάλι τη νύχτα!
Γιατί δεν μιλάει και κάθεται πάνω στην πηγή,
που κανονικά θα έπρεπε να ήταν γεμάτη από το νερό;
Μια άλλη μέρα θα ρωτούσες
" Δεν κουράστηκες να μαζεύεις αυτά τα κλαδιά;
Δεν πάγωσες; "
ενώ χθες μου μίλησες τρεις φορές
" Το πηγάδι είναι γεμάτο βελανιδόφυλλα."
Μετά είπες, "Φυσάει από τη Δύση"
Και ύστερα, "Αν βρέξει, μάλλον θα έχει λάσπη".

Σταματάει, πηγαίνει μπροστά στην γυναίκα-γεράκι και την εξετάζει, από μία μικρή απόσταση ασφαλείας.

Τα δέντρα αρχίζουν να εξαφανίζονται πάρα πολύ αργά, με fade out.

Ηλικιωμένος:
«Σήμερα είσαι χαζή σαν ψάρι και με την ζωντάνια ενός ψόφιου γλάρου!
(animation να κουνάει τα χέρια σαν να φωνάζει)»

Συνεχίζει να την εξετάζει. Ύστερα σηκώνεται όρθιος.

Ηλικιωμένος:

«Αν τα πνεύματα των λόφων πρέπει να βάλουν κάποιον να παραφυλάει το αθάνατο νερό, τότε χάθηκε να επιλέξουν κάποιον που είναι πιο συμπονετικός και έστω και λίγο ευχάριστος.»

Πλησιάζει λίγο και εξετάζει ξανά, αν μπορεί να σκύψει κιόλας, καλύτερα

Ηλικιωμένος:

«Το βλέμμα σου ήταν απλανές και την άλλη φορά που συνέβη, γνωρίζεις κάτι που δεν ξέρω;
Ε, σου μιλάω. Αυτό που κάνεις τώρα, αρκεί για να τρελάνει έναν ολομόναχο γέρο που ζει σε αυτήν την άγονη γη μαζί σου.
Και να σου μιλάει χωρίς να παίρνει απάντηση».

ΣΚΗΝΗ 9 - ΤΟ ΝΕΡΟ ΑΝΑΒΛΥΖΕΙ - Ο ΚΟΥΚΟΛΙΝ ΟΝΕΙΡΕΥΕΤΑΙ

Ακούγεται ένα σπάσιμο από το μέρος της πηγής, σαν το γκογκ που ακούγεται κάθε τόσο, αλλά πιο πολύ σαν γυαλί σε δόνηση, παρά σαν μέταλλο, με αντίχηση και reverb.
Δεν έχει ρυθμό και προέρχεται από την πηγή.

Η κάμερα δεν έχει πλέον εφφέ. Η σκηνή φωτίζεται με έντονα σκληρά μπλε, πράσινα, κόκκινα, σαν τις ταινίες giallo (φωτιστική αναφορά από τις ταινίες του ιταλικού είδους giallo)

Το σπαθί του Κουκόλιν είναι στο έδαφος. Ο ηλικιωμένος κοιμάται ακόμα.
Η Γυναίκα-Γεράκι σε πολλαπλά είδωλα, εννιά στο σύνολο, εμφανίζεται σε διάφορα σημεία του χώρου να χορεύει. Εμφανίζεται και εξαφανίζεται αργά.

"Διάδραση:

Ο χρήστης πρέπει να πάρει το σπαθί στο χέρι του. Μπορεί να κινηθεί στον χώρο με το joystick του χειριστηρίου και πρέπει να καταστρέψει τα πολλαπλά είδωλα."

Επειδή η παραπάνω διαδραστική διαδικασία δεν είναι γνωστό πόση διάρκεια θα έχει, η μουσική θα είναι η αυθεντική από την παρτιτούρα της πρώτης έκδοσης. Όμως, στο τελείωμα της, θα υπάρχει ελεύθερος αυτοσχεδιασμός, ώστε να μεγαλώσει η διάρκεια της και να φτάσει τα δέκα λεπτά, τουλάχιστον.

Με κάθε είδωλο που καταστρέφει ο χρήστης, το τετράγωνο υψώνεται στον αέρα και περιστρέφεται, συνοδευόμενο από μη ρεαλιστικό ηχητικό εφφε τύπου whoosh με τρίξιμο, ώστε να γίνει φανερό και η γυαλιστερή πλευρά του.

Παράλληλα, με κάθε είδωλο που καταστρέφει ο χρήστης, ακούγονται με κάποιο εφφέ σαν απόκοσμη φωνή, οι στίχοι του τραγουδιού σε ενότητες. Ο ήχος έρχεται από το γαλάζιο τετράγωνο. Αν ο χρήστης καταστρέψει κάποιο είδωλο πριν τελειώσουν οι στίχοι της κάθε ενότητας, (π.χ. δύο είδωλα απανωτά) τότε, η δεύτερη ενότητα στίχων δεν διακόπτει την πρώτη, αλλά ακούγεται μετά από αυτήν, σερί.

ΜΟΥΣΙΚΟΣ

1) Ελάτε σε μένα, παλιές αναμνήσεις,
Πρόσωπα αγαπημένα,

2) Αντίκρυσά μάτι κακό
Σε τόπους που άνθρωποι δεν έχουν πατήσει
Άνυδρα μάτια, χωρίς δισταγμό.

3) Την απληστία μόνο λαχταρώ,
Όταν το μερίδιο επιλέγω,
Όντας τίποτα πέρα από μία ανάσα

4) Δέχομαι ευχάριστα να χαθώ,
Δεν είμαι τίποτα πέρα από μία ανάσα.

5) Ω, αξιοθρήνητες σκιές,
Ανόητες διαμάχες,
Επιλέγω μια ευχάριστη ζωή,
Ανάμεσα σε νωχελικές ηλιολαμπές.
Η γνώση πρέπει να ζει μίζερη ζωή.

6) «Ο άντρας που εξυμνώ»,
Το άδειο πηγάδι φωνάζει,
«Ζει τις μέρες του στο φως
Στα ξέφωτα και στο λιβάδι
Και με ένα σφύριγμα του
Να γίνεται το θέλημα του»

7) Ποιός πέρα από κουτό θα εξυμνούσε
Στεγνές πέτρες σε ένα πηγάδι;

8) «Ο άντρας που εξυμνώ»,
Το άφυλλο δέντρο φωνάζει,
«Έχτισε σπίτι στερεό
Και πλάι στο τζάκι κοιτάζει
Τα παιδιά του και τη βιβλιοθήκη
Εκεί που αφήνει παρακαταθήκη.»

9) Ποιός πέρα από κουτό θα εξυμνούσε

Άδεια κλαδιά σε γέρικο δέντρο;

Όταν ο χρήστης καταστρέψει και το τελευταίο είδωλο, τότε ακούγεται ένα σπάσιμο από το μπλε τετράγωνο, που πλέον έχει υψωθεί στο ύψος του κεφαλιού του χρήστη. Το μπλέ τετράγωνο έχει την ανακλαστική φορά του μονίμως στραμμένη προς τον χρήστη. από το κάτω μέρος της τρέχει νερό που ακούγεται σαν σταγόνες να πέφτουν με μάρμαρο, με αντίχηση.

Η μουσική σταματάει.

Με αντίχηση, στα αυτιά του χρήστη ακούγονται τα παρακάτω λόγια επαναλαμβανόμενα, με αντανάκλαση ηχούς, σαν να περιστρέφεται γύρω από τα αυτιά του:

«Σπάσε τον καθρέφτη,
πιές απ' το νερό.»

Ο χρήστης όταν πλησιάσει αρκετά το υψωμένο μπλε τετράγωνο, ακούγεται χτύπος από γκονγκ, το φως αλλάζει μεμιάς σε έντονο μπλε και η φωνή σταματάει να ακούγεται. Όταν ο χρήστης χτυπήσει με το σπαθί του το μπλε τετράγωνο, αυτό παύει να τρέχει νερό (μαζί και ο ήχος του), και παράλληλα, σταματάει να λειτουργεί ως καθρέφτης και δείχνει την εικόνα του γερακιού, όπως στην εισαγωγική σκηνή. Το φως γίνεται έντονο κόκκινο. Ακούγεται μία βαθιά εισπνοή.

Μόλις ολοκληρωθεί η βαθιά εισπνοή, επικρατεί πλήρες σκοτάδι για 3 δευτερόλεπτα.

ΣΚΗΝΗ 10 - ΦΙΝΑΛΕ

Σκοτάδι.

Ακούγεται ένα μπάσο ως ισοκράτης.

Το φως ανάβει αμυδρά, ο χρήστης είναι ξαπλωμένος, ο Ηλικιωμένος σέρνεται μέχρι το μπλε τετράγωνο, που φωτίζεται λευκό.

Μπαίνει η μουσική και μαζί το τραγούδι:

ΜΟΥΣΙΚΟΣ

«Έχασε αυτό που δεν μπορεί να βρεθεί
Μέχρι οι άνθρωποι να του κάνουν ταφή
Και τότε η ιστορία θα τελειώσει.

Τη ζωή του όπως ήθελε μπορούσε να βιώσει,
Με κάποιον σκύλο ή φίλους να συμβιώσει,
Μέχρι και μια γυναίκα να τη στεφανώσει.»

Ηλικιωμένος:

Οι καταραμένες σκιές με πλάνεψαν!
 Ξύπνα μικρέ!
 Οι πέτρες είναι υγρές!
 Δεν υπάρχει ούτε μία σταγόνα,
 Πάλι με έβαλαν για ύπνο,
 Καταραμένες αθάνατες σκιές, πλανεύτρες!
 Μου κλέψατε τη ζωή!

Ο Ηλικιωμένος κρύβει το πρόσωπο του με τα χέρια του.
 Η μουσική χαμηλώνει, ακούγεται γκονγκ με φωνές από μακριά να φωνάζουν «Ίφα, Ίφα»

Ο Κουκόλιν σηκώνεται όρθιος

Κουκόλιν:
 Τί είναι αυτές οι φωνές;

Ηλικιωμένος
 Οι γυναίκες των λόφων, χτυπούν τα ξίφη στις ασπίδες τους.
 Τις αναστάτωση και έρχονται να σου πάρουν την ζωή.
 Είναι η Ίφα και η στρατιά της.
 Τα τύμπανα του πολέμου ηχούν!
 Για όσο ζεις ηρεμία να μην γνωρίσεις.

Κουκόλιν:
 Θα τις αντιμετωπίσω!
 Πάω να τις βρω
 Και να τις καταστρέψω στο όνομα του Κόνορ Μακ Νέσσα, του βασιλιά του Όλστερ!

Ηλικιωμένος:
 Όχι, μην πας! Το βουνό είναι καταραμένο!
 Μείνε μαζί μου, νεαρέ, δεν σε εξαπατώ τώρα πια,
 Δεν έχω κάτι άλλο να χάσω.

Ο Κουκόλιν αρχίζει να κινείται μακριά από το μπλε τετράγωνο, fade out

Κουκόλιν:
 Ο Κουκόλιν, ο γιος του Σουάλταμ, έρχεται για τον χαμό σας!
 Ίφα, ετοιμάσου!

Με αργό fade εμφανίζεται το γεράκι, όπως στην εισαγωγική σκηνή.
 Credits.

Fade σε μαύρο.

Η μουσική συνεχίζει για λίγο ακόμα.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΗΝ ΣΚΗΝΗ ΤΟΥ ΜΕΝΟΥ

5.3. Σκηνοθετικό σημείωμα για την διασκευή από το σενάριο στην παιχνιδική μορφή

5.3.1. Τεχνολογικές προδιαγραφές και περιορισμοί της τεχνολογίας ανάπτυξης

Αρχικά, το παιχνίδι στήνεται σε μία standalone μάσκα εικονικής πραγματικότητας, την Oculus Go. Οι επιμέρους τεχνικές προδιαγραφές της θέτουν δύο βασικούς περιορισμούς για την ανάπτυξη εφαρμογών:

Πρώτον, η μάσκα δεν διαθέτει δυνατότητα κίνησης του χρήστη στον χώρο. Ο χρήστης μπορεί μόνο να κοιτάξει γύρω του και να διαδράσει με το περιβάλλον του, μόνο από αυτό το σταθερό και προκαθορισμένο σημείο που βρίσκεται. Προφανώς και γίνεται, μέσω του χειριστήριου, να δοθεί προγραμματιστικά η δυνατότητα κίνησης κατά βούληση του χρήστη στον ψηφιακό χώρο, αλλά κάτι τέτοιο ενδεχομένως να δημιουργήσει το λεγόμενο cybersickness, όπου ο χρήστης εμφανίζει συμπτώματα ναυτίας, μέχρι και εμετού. Η πιο λειτουργική μέθοδος αντιμετώπισης που προτείνεται, για την ψηφιακή ναυτία, όπως και στην ναυτία που προκαλείται σε ταξίδι στην θάλασσα, είναι μέσω της εξοικείωσης. (Louisa Murdin et al, 2011) Λύσεις για να μην συμβεί αυτή η δυσάρεστη αίσθηση στον χρήστη είναι α) η τοποθέτηση σταθερού οπτικού σημείου στο χώρο, β) μόνο εμπρόσθια κίνηση του χρήστη, γ) η δημιουργία placebo effect μέσω της μουσικής, και δ) ο χρήστης να αναπνέει σταθερά.

Δεύτερον: η μάσκα Oculus Go δεν είναι υψηλών τεχνικών προδιαγραφών όσον αφορά τις επιδόσεις της. Έτσι, ένα ψηφιακό περιβάλλον, σχεδιασμένο με πολλά τρισδιάστατα μοντέλα, ρεαλιστικές σκιάς που δημιουργούνται και επεξεργάζονται σε πραγματικό χρόνο, καθώς και εφφέ επιπρόσθετα στην όραση του χρήστη είναι πιθανό να χαμηλώσουν τον αριθμό καρέ και να δημιουργούν «σπασίματα» στην εικόνα. Κάτι τέτοιο, πρώτον, καταστρέφει τον ρεαλισμό και την εμπύθιση του χρήστη (ακριβώς όπως ένα βίντεο που κολλάει κάθε λίγο), και δεύτερον, ίσως να επιφέρει ναυτία στον χρήστη.

Τρίτον, το συγκεκριμένο σύστημα VR διαθέτει μόνο ένα χειριστήριο για τον χρήστη που αντιλαμβάνεται μόνο την περιστροφή και η θέση αυτού στον χώρο είναι προϋπολογισμένη στο ψηφιακό περιβάλλον. Έτσι, ο χρήστης μπορεί να χρησιμοποιήσει για τις διαδράσεις μόνο το ένα από τα δύο χέρια. Συνήθως, προτιμάται το δεξί, αλλά για λόγους προσβασιμότητας οφείλει να δοθεί στον χρήστη η επιλογή να χρησιμοποιεί και το αριστερό χέρι.

5.3.2. Σκηνικός χώρος

Ο παιχνιδικός χώρος της εφαρμογής, για να συμβαδίζει με τις αντιλήψεις της σκηνογραφίας του θεάτρου No, οφείλει να είναι ουσιαστικά ανύπαρκτος και το περιβάλλον να περιγράφεται. Αυτό, εξυπηρετεί τους τεχνικούς περιορισμούς της μάσκας Oculus Go, που δεν μπορεί να αντιμετωπίσει πολλά πολύγωνα σε πραγματικό χρόνο. Επίσης, η έλλειψη πολυγώνων βοηθάει την μάσκα στο να είναι σταθερή στις υπόλοιπες διεργασίες που απαιτούν επεξεργαστική ισχύ. Έτσι, ο χρήστης θα βρίσκεται σε ένα περιβάλλον περιτριγυρισμένος από κενό που θα είναι σκοτεινό, ή και μαύρο όπου μπορεί, για να ξεκουράζει το μάτι. Ωστόσο, για

να μην δημιουργήσει την αίσθηση στον χρήστη ότι είναι μετέωρος, το έδαφος θα έχει υπόσταση με ένα σκούρο γκρι, ώστε για να υπάρχει η τονική διαφορά με το μαύρο τριγύρω.

Τα σκηνικά αντικείμενα, όπως τα δέντρα, και η φωτιά που ανάβει ο ηλικιωμένος, θα είναι φτιαγμένα από γράμματα, με τρόπο που να προσομοιάζουν αυτό που περιγράφουν. Έτσι, το κάθε δέντρο θα είναι γλυπτό από τα γράμματα που το αποτελούν στα αγγλικά, δηλαδή T-R-E-E. Τα ξύλα της φωτιάς θα είναι L-I-F-E, γράμματα που πηγάζουν από το TREE, για παράδειγμα το L είναι ένα ανάποδο T χωρίς την μία αιχμή του, το F είναι ένα E χωρίς την μία από τις τρεις οριζόντιες γραμμές όπως γράφεται.

Η αντικατάσταση των σκηνικών με γράμματα λειτουργεί σε τρία επίπεδα: Πρώτον, προσπαθεί να λειτουργεί όσο πιο κοντά γίνεται στην συνθήκη του θεάτρου No, που δεν έχει τίποτα στη σκηνή, πέρα από τους ηθοποιούς, κάτι όμως, που έρχεται σε αντίθεση με την παιχιδική φόρμα, όπου ο χρήστης πρέπει να έχει κάτι από στον ψηφιακό κόσμο για να διαδράσει μαζί του. Έτσι, δεν θα έχει π.χ. ένα ρεαλιστικό δέντρο με κορμό και κλαδιά, αλλά ένα κατασκευασμένο, διαμεσολαβημένο ουσιαστικά¹⁰, που υπάγεται ξεκάθαρα στο συμβολικό πλαίσιο, χωρίς περιθώριο λάθους κατανόησης. Δεύτερον, επιτρέπει στην φαντασία του χρήστη να προσδώσει αυτός τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στο αντικείμενο που περιγράφεται, για παράδειγμα, το συνολικό μέγεθος είναι αντιληπτό, αλλά το πώς μπλέκονται και απλώνονται τα κλαδιά, δεν είναι δεδομένο. Ένα γλυπτό από γράμματα που παρουσιάζει μία λέξη, η συγκεκριμένη σκηνοθεσία θεωρεί πως τοποθετεί στο μεταίχμιο το σημαίνον (η λέξη «δέντρο») με το σημαινόμενο (η εικόνα ενός δέντρου). Αυτή η ενεργοποίηση της φαντασίας του χρήστη, στοχεύει ταυτόχρονα και στην ανάδειξη του τρίτου επιπέδου λειτουργίας της αντικατάστασης των σκηνικών με γράμματα, που είναι η ανάδειξη της λογοτεχνικής αξίας του κειμένου, καθώς ο Γέιτς είναι γνωστός ως ποιητής και συγγραφέας και όχι ως σκηνοθέτης θεάτρου.

Τέλος, η σκηνή, όπως περιγράφεται στο θεατρικό έργο, έχει ένα μπλε τετράγωνο στο κέντρο που συμβολίζει την ξερή πηγή με το θάνατο νερό. Αυτό, στην εισαγωγή, πριν ο χρήστης συναντήσει τον Ηλικιωμένο, κατεβαίνει από τον ουρανό σε κάθετη πορεία, περιστρεφόμενο. Από την μία πλευρά του, η επιφάνεια είναι σε μπλε ματ και από την άλλη είναι σε γαλάζια ανακλαστική επιφάνεια, σαν γαλάζιος καθρέφτης (*δοκιμή με textures, αν κάπως μπορεί να δίνει την αίσθηση της βρεγμένης επιφάνειας*). Προσγειώνεται με την ματ πλευρά του. Αυτή η διπλή επιφάνεια λειτουργεί στο συμβολικό πλαίσιο, με την μπλε πλευρά να συμβολίζει την ξερή πηγή, ενώ η γαλάζια γυαλιστερή, είναι η πλευρά που περιέχει το νερό της ζωής. Εφόσον ο χρήστης βλέπει εξαρχής και τις δύο πλευρές, μπορεί να τις αναγνωρίζει ύστερα, όταν αυτές ανασηκώνονται στην σκηνή 10 με τα πολλαπλά είδωλα.

Μία άλλη λειτουργία της ανακλαστικής επιφάνειας που αναπαριστά την πηγή, είναι να λειτουργεί ως καθρέφτης για το avatar του χρήστη, ώστε να μπορέσει να δει στιγμιαία και στην αρχή του παιχνιδιού, το avatar που πρέπει να ταυτιστεί. Έτσι, γίνεται κατανοητό από τον χρήστη ότι δεν είναι ο εαυτός του που υπάρχει στον χώρο του παιχνιδιού, αλλά μία άλλη περσόνα, διαφορετική από τον ίδιο, με το δικό της σώμα, φυσιογνωμία και χαρακτήρα, διαφορετική από την προσωπικότητα του χρήστη.

¹⁰ «Αυτό δεν είναι μία πίπα» έγραψε ο Ρενέ Μαγκρίτ κάτω από την ζωγραφιά μιας πίπας. Δεν είναι μία αληθινή πίπα, αλλά η απεικόνιση της. Το ερώτημα όμως στο συγκεκριμένο έργο έγκειται στην πραγματικότητα του πίνακα «γιατί αυτό δεν είναι μία πίπα;» και όχι στον πραγματικό κόσμο. Αντίστοιχα, και το τρισδιάστατο μοντέλο δεν είναι ένα αληθινό αντικείμενο και το γνωρίζουμε αυτό. Έτσι, η αντικατάσταση του με ένα αντικείμενο που παραπέμπει ξεκάθαρα στο αληθινό, αλλά δεν είναι αναπαράστασή του και φωνάζει «Αυτό δεν είναι ένα δέντρο», επιστρέφει στο ίδιο ερώτημα που έθεσε ο Μαγκρίτ: «Γιατί αυτό δεν είναι ένα δέντρο;»

Επισημαίνεται ότι στην αρχή του παιχνιδιού, πιο συγκεκριμένα στην πρόσθετη από τον σχεδιαστή σκηνή 1β, ο χρήστης βρίσκεται πάνω σε μία βάρκα. Γύρω της υπάρχει ομίχλη και η βάρκα επιπλέει πάνω στο νερό. Ο χρήστης βρίσκεται στο πηδάλιο. Αυτή είναι η μοναδική σκηνή εκτός του σκηνοικού χώρου του νησιού και εκτός της σκηνογραφικής δράσης του κειμένου. Έτσι, ως εισαγωγική και πρόσθετη σκηνή στο έργο, η σκηνογραφία είναι ρεαλιστική. Είναι το ταξίδι στο μυστικό τόπο, με γνωστά μέσα, όμοιο με το ταξίδι του χρήστη, που πηγαίνει στον άγνωστο κόσμο του παιχνιδιού με γνωστό για τον ίδιο όχημα (την μάσκα εικονικής πραγματικότητας). Η ομίχλη είναι σημαντική στον συμβολισμό της ειδικά σε αυτή τη σκηνή, γιατί εντείνει το ταξίδι στο άγνωστο και το αναπόφευκτο της εξελικτικής πορείας (Σιρλότ, 1995). Επίσης, σε διαφορετικό συμβολικό επίπεδο, υπάρχει και η ομίχλη των ξωτικών (fairy mist), που είναι μοτίβο των Κέλτικων μύθων και εμφανίζεται ξαφνικά στους ανθρώπους. Είναι επικίνδυνη, αφού άλλωστε η Γυναίκα-Γεράκι επιτίθεται στον Κουκόλιν όσο είναι πάνω στην βάρκα του, και σε κάποιους μύθους συμβολίζει τον επικείμενο θάνατο (Monaghan, 2004).

5.3.3. Χαρακτήρες

Το θεατρικό ορίζει έξι ανθρώπους επί σκηνής: τον Κουκόλιν, τον Ηλικιωμένο, την Γυναίκα-γεράκι και τους τρεις μουσικούς,. Η παρούσα σκηνοθεσία κρατάει μόνο τους τρεις πρώτους και θέτει τον Πρώτο Μουσικό ως παντογνώστη αφηγητή που θα ακούει ο χρήστης σε voice over. Οι άλλοι δύο μουσικοί απορροφώνται από τον πρώτο και δεν ακούγεται ποτέ η φωνή τους.

Για τους λόγους της παρούσας εργασίας θα χρησιμοποιηθούν έτοιμα τρισδιάστατα μοντέλα, με άδεια χρήσης *Creative Commons*. Ότι χρειαστεί να σχεδιαστεί, η αναφορά του θα προέρχεται από το έργο του Simon Starling, «At Twillight» (2016), για τον λόγο ότι ο συγκεκριμένος καλλιτέχνης έχει εκτελέσει μία πολύ εκτενή έρευνα, με μεγάλη καλλιτεχνική συνέπεια στο πρωτότυπο έργο, για να ανεβάσει την ομώνυμη παράσταση που αφορμάται από το *At The Hawk's Well*.



Εικόνα 13: Simon Starling and Graham Eatough: "At Twilight: A play for two actors, three musicians, one dancer, eight masks (and a donkey costume)." Photo © Alan Dimmick. Λήφθηκε 1/11/2022:
<https://thetheatretimes.com/simon-starling-and-graham-eatough-at-twilight-a-play-for-two-actors-three-musicians-one-dancer-eight-masks-and-a-donkey-costume/>



Εικόνα 14: Simon Starling, *At the Hawk's Well (Grayscale)*, 2014. Masks by Yasuo Miichi; Costumes by Kumi Sakurai/Atelier Hinode; Installation view at Yokohama Triennial 2014; Courtesy of the artist and The Modern Institute/Toby Webster Ltd., Glasgow. Λήφθηκε 1/11/2022:
<https://artssummary.com/2017/01/02/simon-starling-at-twilight-after-w-b-yeats-noh-reincarnation-at-japan-society-gallery-through-january-15-2017/>

Κουκόλιν (το avatar του χρήστη): Παρότι ο χρήστης θα δει μόνο παροδικά το avatar του στην αρχή του παιχνιδιού και στην σκηνή 9, κρίνεται πολύ σημαντική η εμφάνιση που έχει, καθώς είναι η μορφή και το σώμα που οφείλει να αντιλαμβάνεται ο χρήστης ότι τον εκπροσωπεί στον παιχνιδικό κόσμο. Κανονικά, το μοντέλο του συγκεκριμένου χαρακτήρα, θα έπρεπε να σχεδιαστεί με συνέπεια, για να συμβαδίζει με τα σχέδια του Dulac, διότι δεν βρέθηκε να υπάρχει έτοιμο μοντέλο του ήρωα με αυτή την ενδυμασία στο διαδίκτυο. Από τα έτοιμα μοντέλα, το πιο συνεπές στην περιγραφή είναι το παρακάτω:

<https://sketchfab.com/3d-models/viking-character-fully-rigged-game-ready-df7d95c63c1a4e12811189d13c215a4b>

Εμφανισιακά, οφείλει να φοράει μάσκα αντίστοιχη με αυτή που σχεδίασε ο E. Dulac για την πρωτότυπη παράσταση, όπως φαίνεται στην εικόνα 5. Το σώμα του είναι γεροδεμένο και φοράει ρούχα πολεμιστή, παρόμοια με την εικόνα 3. Από την σύγχρονη pop κουλτούρα, το παράδειγμα του Thor της εταιρίας Marvel είναι πολύ κοντά στην σύλληψη της ενδυμασίας του avatar του χρήστη. Η βαρβαρότητα της συμπεριφοράς του Κουκόλιν συμβαδίζει, βάσει των ιδεών που προέρχονται από τα σύγχρονα πολιτιστικά προϊόντα, με την εικόνα ενός Νορβηγού Βίκινγκ.

Η ενδυματολογία του Κουκόλιν οφείλει να έχει κάποια μορφή κάπας ή μπέρτας, καθώς αυτό υπονοεί στην σύγχρονη κουλτούρα δείγμα υψηλόβαθμου σε μία βασιλική αυλή. Όντως, ο Κουκόλιν στον χρόνο του θεατρικού έργου είναι ιππότης της αυλής του βασιλιά του Ulster. Η πρώτη ιδιότητα του χαρακτήρα αυτού είναι του πολεμιστή, έτσι, το ύφασμα που πέφτει στην πλάτη του δεν μπορεί να έχει μεγάλο μήκος, γιατί κάτι τέτοιο εμποδίζει στην μάχη σώμα με σώμα. Το χρώμα αυτού του υφάσματος οφείλει να είναι κόκκινο, γιατί ο ήρωας ανήκει στους πολεμιστές του κόκκινου λόχου (Red Branch) του Ulster. Η υπόλοιπη ενδυμασία του οφείλει να φέρει πράσινα χαρακτηριστικά (διακοσμητικά, ή άλλα σημεία στα ρούχα), γιατί είναι το χρώμα που συνδέει άμεσα ο σύγχρονος άνθρωπος με την Ιρλανδία. Δεν φοράει γάντια και έχει γυμνά χέρια, με μεγάλες παλάμες. Τέλος, το μεσαίο δάχτυλο του χεριού του, οφείλει να διαχωρίζεται από τα υπόλοιπα, γιατί σε μία ιστορία δημοσιευμένη από τον Γέιτς (1888) εμφανίζεται ότι όλη η δύναμη του Κουκόλιν βρίσκεται σε αυτό το δάχτυλο.

Η κίνηση του φαίνεται στον χρήστη μόνο στην σκηνή με τα πολλαπλά είδωλα και γίνεται με κάποια υπερβολή που ταιριάζει τους κώδικες του θεάτρου No.

Η φωνή του έχει ώριμη εφηβική χροιά και είναι σταθερή, σίγουρη και σαν να προέρχεται από τον χρήστη.

Ηλικιωμένος:



Εικόνα 15: Simon Starling, *At the Hawk's Well (Grayscale)*, 2014. Masks by Yasuo Miichi; Costumes by Kumi Sakurai/Atelier Hinode; Installation view at Yokohama Triennial 2014; Courtesy of the artist and The Modern Institute/Toby Webster Ltd., Glasgow. Λήφθηκε 1/11/2022:
<https://artssummary.com/2017/01/02/simon-starling-at-twilight-after-w-b-yeats-noh-reincarnation-at-japan-society-gallery-through-january-15-2017/>

Ο ηλικιωμένος φοράει μάσκα σαν αυτή της εικόνας 15. Όπως φαίνεται και στις εικόνες 3, 13 και 14, ενδυματολογικά φοράει κουρελιασμένο χιτώνα, σκουρόχρωμο. Είναι ισχνός, με μακριά άκρα και καμπουριάζει.

Η κινησιολογία του είναι στυλιζαρισμένη, με μεγάλες κινήσεις, αφύσικες και με τρόπο να ταιριάζουν στη φόρμα του θεάτρου No.

Η φωνή του αρκετά γερασμένη, όχι σταθερή στις εντάσεις της και με τρόπο να υποδηλώνει ότι αλλάζει συνέχεια γνώμη και συναισθηματικές καταστάσεις, που σεναριακά δικαιολογείται επειδή ζει πολλά χρόνια μόνος του και έτσι έχει χάσει εν μέρη τα λογικά του.

Επειδή ο Ηλικιωμένος είναι ο χαρακτήρας που κινεί την πλοκή του παιχνιδιού, είναι στο μεγαλύτερο βαθμό προσηλωμένος πάνω στον Κουκόλιν, με κακότροπη κοινωνική συμπεριφορά, καθώς όπως προαναφέρθηκε δεν έχει κάποιον να συνομιλήσει, και τείνει να παραβιάζει τον προσωπικό χώρο του συνομιλητή του.

Γυναίκα - Γεράκι:

Ιδανικά θα πρέπει να μοιάζει με τις εικόνες 5, 9, 10, 11, 12 και 14, αλλά κατά την εκτενή αναζήτηση δεν βρέθηκαν μοντέλα που να μοιάζουν. Έτσι, η επιλογή γίνεται με βάση τον ρεαλισμό του έργου και ως μοντέλο μπορεί να χρησιμοποιηθεί αυτό μιας άρπυιας, που είναι το μυθολογικό των γυναίκα-πουλί.

Η κίνηση της είναι χορευτική, με ρυθμό και έντονα ξεσπάσματα. Η ανθρώπινη φωνή της δεν ακούγεται ποτέ και ο ήχος του γερακιού που βγάζει είναι από βιβλιοθήκη ήχων.

Εφόσον δεν είναι άνθρωπος, δεν έχει γνωρίσματα κοινωνικής συμπεριφοράς και η αίσθηση που δίνει οφείλει να ταιριάζει σε αυτήν που έχει ένα άγριο ζώο: καταλαβαίνει τον κίνδυνο, προφυλάσσει τον εαυτό της, επιτίθεται χωρίς δισταγμό και έχει στόχο την μεγαλύτερη ζημιά, χωρίς αναγκαστικά να λαμβάνει αμυντική θέση.

Μουσικός

Είναι ο παντογνώστης αφηγητής και ο χρήστης ακούει μόνο την φωνή του. Έχει όμορφη χροιά, όχι όμως αναγκαστικά αυτή που θα περίμενε να ακούσει κανείς από έναν επαγγελματία τραγουδιστή. Ιδανικά, να έχει και λίγο «γρέζο», να είναι κάπως τραχιά, με καλή άρθρωση και τονικότητα. Για τη σκηνοθεσία αυτή, επιλέγεται να είναι γυναικεία φωνή για να ξεχωρίζει άμεσα ως αφηγητής, αφού όλες οι φωνές που προέρχονται μέσα από την σκηνική δράση είναι ανδρικές.

5.3.4. Μουσική

Η μουσική του παιχνιδιού προέρχεται από την παρτιτούρα που συνοδεύει την πρώτη έκδοση του θεατρικού έργου (Yeats, 1921) και θέτει κάποιες πολύ συγκεκριμένες κατευθυντήριες: Η σημείωση για τη μουσική του θεατρικού θέλει τα όργανα να είναι ένα έγχορδο, σαν αυτό που κρατάει ο μουσικός στην εικόνα 2, ένα πνευστό από ξύλο μπαμπού, ένα τύμπανο και ένα γκονγκ. Η βασική ιδέα είναι ότι η μουσική συνοδεύει την πράξη επί σκηνής καθ' όλη τη διάρκεια της παράστασης. Ο πρώτος μουσικός φέρει το έγχορδο, ο δεύτερος το πνευστό και ο τρίτος τα κρουστά.

Πιο συγκεκριμένα, το έγχορδο, ενώ αναφέρεται ως άρπα, στην εικόνα 2 μοιάζει με κανονάκι. Το συγκεκριμένο μουσικό όργανο υπάρχει σε πολλές παραλλαγές, με την κάθε μία να κυριαρχεί σε διαφορετικό πολιτισμικό πλαίσιο και να έχει διαφορετικό αριθμό χορδών, στήσιμο και τρόπο παιξίματος (όπως με μπαγκέτες, με γυμνά δάχτυλα ή με μεταλλικό νύχι).

Η φλογέρα από ξύλο μπαμπού, στα πλαίσια του οριενταλισμού και της απλότητας της μουσικής στην παράσταση, είναι ένα μονοφωνικό όργανο, με μικρή έκταση στις οκτάβες του.

Το γκονγκ είναι χαρακτηριστικό ανατολίτικο κρουστό. Το τύμπανο συναντάται σε όλους τους πολιτισμούς με παραλλαγές στο κούρδισμα και την ταλάντωση που παράγεται.

5.3.5. Φωτισμός

Ο φωτισμός στο παιχνίδι είναι τριών σημείων (key, fill, back), από αόρατες πηγές και με επιπλέον γεμίσματα, όπου αυτά κρίνονται απαραίτητα.

Τα φώτα, για να προσομοιάζουν αυτά μιας θεατρικής σκηνής, έχουν έντονα χρώματα, σαν τις ταινίες τρόμου του κινηματογραφικού είδους τζιάλο και αλλάζουν ανάλογα την διάθεση της σκηνής και το συναισθηματικό της κέντρο, δίνοντας την διάθεση που αντιστοιχεί.

Τα χρώματα και η εναλλαγή τους, είναι πιθανόν ένας αισθητικός άξονας που βοηθάει τον χρήστη στο να βάλει τις σκηνές της μη γραμμικής αφήγησης στη σειρά. Δηλαδή, ο χρήστης μετά την δεύτερη σκηνή μεταβαίνει στην έβδομη. Όταν θα έρθει η στιγμή να μεταβεί στην τρίτη σκηνή, ο αρχικός φωτισμός της τρίτης σκηνής, θα είναι ίδιος με τον τελικό της δεύτερης κ.ο.κ.

Οι χρωματικοί κώδικες για τα φώτα είναι οι εξής:

- Λευκό: ουδέτερο, χωρίς συναισθηματική φόρτιση.
- Κίτρινο: προδιάθεση για κάτι κακό, χρήση του για τονισμούς σε σημεία (π.χ. τα δέντρα) για να τραβήξει το βλέμμα του χρήστη.
- Πορτοκαλί: Το σούρουπο στην πρώτη σκηνή, επίσης χρησιμοποιείται αντί του κόκκινου, που θα χρησιμοποιηθεί ελάχιστα.
- Κόκκινο: κάτι συμβαίνει που είναι σημαντικό. Κόκκινο είναι το φως στην 10η σκηνή που το νερό αναβλύζει από την πηγή. Η παραπομπή στο χρώμα του αίματος, είναι ξεκάθαρη και η χρήση του γίνεται με γνώμονα την δίψα για αιματοχυσία του πολεμιστή Κουκόλιν και για την προδιάθεση για κάτι κακό που θα έρθει.
- Μπλε: αναφέρεται στο νερό και στο μπλε τετράγωνο στην μέση. Γίνεται περιορισμένη χρήση του και μόνο αφότου το νερό αναβλύσει από την πηγή και ύστερα.
- Γαλαζοπράσινο: Το χρώμα του ουρανού και της φύσης. Παραπέμπει στην ζωή, την ελευθερία και την φυγή από το νησί.
- Πράσινο: Είναι σε τόνο που να κιτρινίζει, για να προδιαθέτει για μία αρρωστημένη κατάσταση.
- Μωβ & ματζέντα: κάτι αφύσικο, μία μη ρεαλιστική κατάσταση και συνθήκη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ

6.1. Τεχνολογία υλοποίησης

Η τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε για την ανάπτυξη της εφαρμογής χωρίζεται σε τρία κομμάτια: τον φυσικό υλικοτεχνικό εξοπλισμό (*hardware*), το λογισμικό πληροφορικής (*software*), και τέλος ο κώδικας πληροφορικής και το περιεχόμενο, δηλαδή τα τρισδιάστατα μοντέλα, οι ήχοι, οι εικόνες, τα *textures* κλπ.

6.1.1. Υλικοτεχνικός εξοπλισμός (*hardware*)

Ο φυσικός υλικοτεχνικός εξοπλισμός που αξιοποιήθηκε για την ανάπτυξη της εφαρμογής είναι ο εξής:

- Laptop Hp, i7 @2.4ghz, 16gb RAM DDR3, με κάρτα γραφικών Nvidia 820m 2gb και λειτουργικό σύστημα Microsoft Windows 10, κυρίως για την δημιουργία και επεξεργασία των τρισδιάστατων μοντέλων και photoshop, παράλληλα ως βοηθητικός κατά την ανάπτυξη της εφαρμογής σε μικρές εργασίες
- Macbook Air (Early 2014, 13-ιντσών), i7 @1.7ghz, 8gb RAM DDR3, με κάρτα γραφικών intel HD graphics 1.5gb και λειτουργικό σύστημα MacOS Big Sur, για την ανάπτυξη σε Unity, συγγραφή κώδικα, photoshop, ηχογράφηση midi keyboard και επεξεργασία ήχων, παράλληλα ως βοηθητικός για τα τρισδιάστατα γραφικά
- Μάσκα Oculus Go
- Tascam DR70d, καταγραφικό ήχου τεσσάρων καναλιών
- Δυναμικό μικρόφωνο shure s606
- Yamaha NP30 (ως *midi keyboard* για την ηχογράφηση της μουσικής) & καλώδιο Midimate ex του κατασκευαστή ESI
- Γραφίδα One (Medium) της εταιρίας Wacom
- Δεύτερη οθόνη υπολογιστή

6.1.2. Λογισμικό υλοποίησης (*software*)

Τα λογισμικά που αξιοποιήθηκαν και για τους δύο υπολογιστές που συμμετείχαν για την ανάπτυξη της εφαρμογής είναι τα εξής:

- Unity (ver. 2019.4.13f1) ως game engine για την ανάπτυξη της εφαρμογής
- Adobe Photoshop CC (2022) για την επεξεργασία των *textures* και άλλων εικόνων (π.χ. τον ουρανό)
- Adobe Audition CC (2022) για το ηχητικό μοντάζ των φωνών, την επεξεργασία της μουσικής, την μίξη του ήχου, την επεξεργασία ήχου με φίλτρα (*denoiser*, *hard limiter*)
- Cinema 4D (R23 στα Windows, R25 στο MacOS) για την δημιουργία, την επεξεργασία και τον τεχνικό έλεγχο των τρισδιάστατων μοντέλων
- Twine για την επεξεργασία του σεναρίου
- Visual Studio (ver 2019 στα windows, ver 2022 στο MacOS) για την συγγραφή, επιμέλεια και διόρθωση κώδικα

- Garageband (ver 10.4.6.) για την ηχογράφηση του *midi keyboard*

6.1.3. Έτοιμα στοιχεία από βιβλιοθήκες (*ready assets*)

Στην εφαρμογή χρησιμοποιήθηκαν μόνο έτοιμα στοιχεία που εκδόθηκαν κάτω από την άδεια χρήσης *Creative Commons*, με εξαίρεση το μοντέλο της άρπυιας που αγοράστηκε. Οι βιβλιοθήκες είναι:

- Για τα τρισδιάστατα μοντέλα το «*sketchfab.com*», που είναι ηλεκτρονικό κατάστημα και αποθετήριο τρισδιάστατων μοντέλων.
- Για τους ήχους το «*freesound.org*», πλατφόρμα που περιλαμβάνει πληθώρα ηχητικών εφέ και μουσικών που εκδίδονται κάτω από την άδεια των *creative commons*.
- «*Ambientcg.com*», πλατφόρμα για *textures* με άδεια χρήσης *creative commons*.
- «*Unity Asset Store*» (*assetstore.unity.com*), η επίσημη σελίδα της *unity game engine* που περιέχει όλων των ειδών τα πολυμέσα και πακέτα δεδομένων, έτοιμα για να ενταχθούν στο *game engine*. Κάποια είναι δωρεάν με άδεια χρήσης *creative commons*, ενώ άλλα είναι προς πώληση.
- «*Github.com*», που είναι αποθετήριο κώδικα πληροφορικής και ανήκει στην εταιρεία *Microsoft*.
- Όλα τα *animations*, με εξαίρεση αυτά που προσέφερε το αγορασμένο μοντέλο της Άρπυιας είναι από την πλατφόρμα «*mixamo*» της *Adobe*.

6.2. Διαδικασία υλοποίησης: Προπαραγωγή

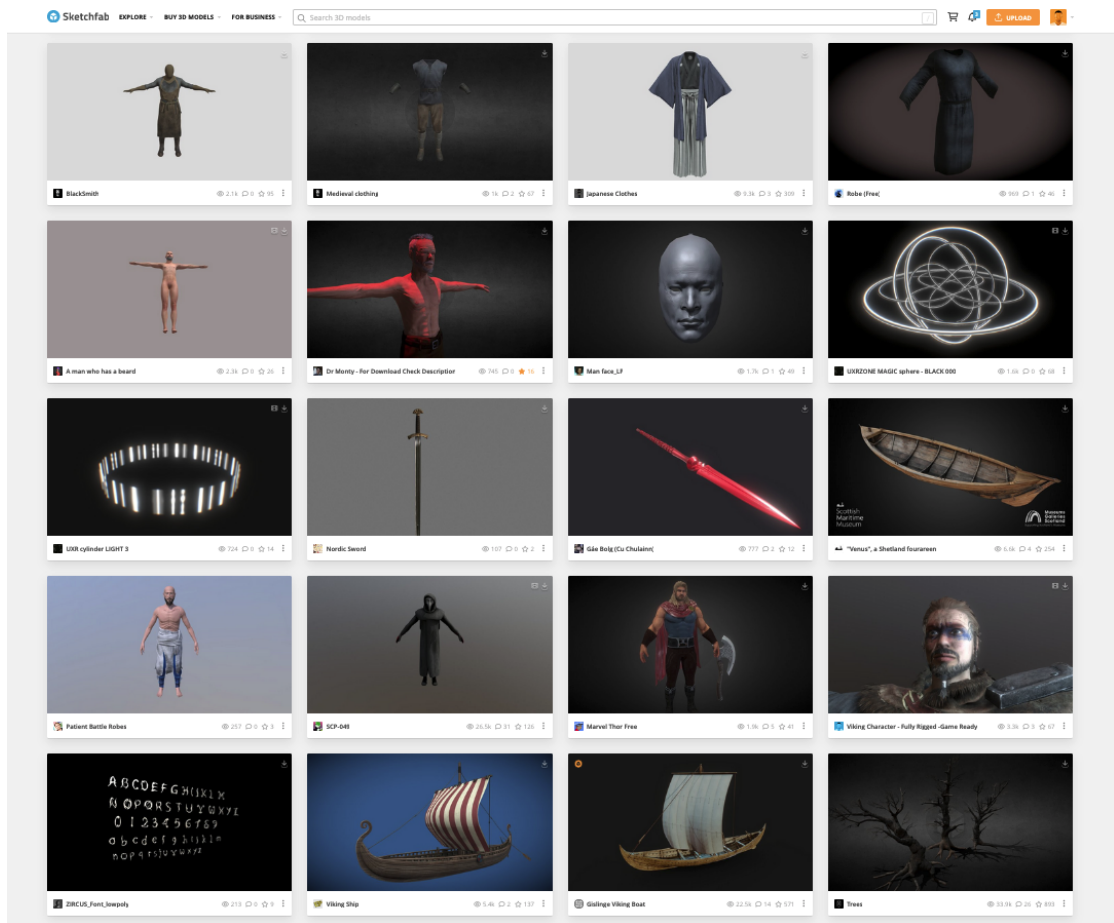
Η διαδικασία υλοποίησης της εφαρμογής αρχικά περιλάμβανε ένα μεγάλο στάδιο, αυτό της προπαραγωγής. Σε αυτό το σημείο έγινε ενδελεχής έρευνα στις διαθέσιμες πλατφόρμες, βάσει των απαιτήσεων του σεναρίου. Αυτό το στάδιο, περιλάμβανε μικροδιορθώσεις στο σενάριο, καθώς, όπως ήταν στην αρχική μορφή του, δεν καθιστούσε υλοποιήσιμα κάποια σημεία του μέσα στο χρονικό πλαίσιο που έπρεπε να ολοκληρωθεί η εφαρμογή, όπως το να γραφτεί κώδικας. Επίσης, η αναζήτηση και η εύρεση έτοιμων πολυμέσων εμφάνιζε τρόπους για να γίνει πιο ενδιαφέρον ή διαδραστικό το σενάριο.

6.2.1. Έρευνα έτοιμων *assets* βάσει σεναρίου

Αρχικά αναζητήθηκαν οι ήχοι του έργου. Η γυναίκα-γεράκι κράζει σε κάποιες σκηνές. Έτσι, αναζητήθηκε κάποιο ηχητικό εφέ που να είναι «καθαρό», για τις σκηνές που η γυναίκα-γεράκι είναι ακόμα πιο «ανθρώπινη», και κάποια ηχητικά εφέ «πειραγμένα», για τις σκηνές που η γυναίκα-γεράκι είναι μη ανθρώπινη, δηλαδή για τις σκηνές που χορεύει (8 και 9 βάσει σεναρίου).

Στη συνέχεια, αναζητήθηκαν τα τρισδιάστατα μοντέλα στις πλατφόρμες *sketchfab* και *unity asset store*. Η δεύτερη πλατφόρμα γρήγορα κρίθηκε ως ακατάλληλη για ενδελεχής έρευνα, καθώς είχε μικρότερο αριθμό μοντέλων, ενώ το *sketchfab* είχε πάρα πολλά μοντέλα στις αναζητήσεις και ήταν δυνατό να συγκριθούν μεταξύ τους, για να γίνει η επιλογή του πιο

δόκιμου. Έτσι, δημιουργήθηκε μία λίστα με τα επιλεγμένα μοντέλα από την οποία έγινε και η τελική επιλογή, όπως φαίνεται στην εικόνα 16.



Εικόνα 16: Η λίστα των έτοιμων μοντέλων στην πλατφόρμα Sketchfab (στιγμιότυπο από υπολογιστή)

Τρίτο στάδιο ήταν η εύρεση και η δοκιμή των πακέτων πληροφορικής από το *Unity asset store* και το *github*. Αξίζει να σημειωθεί ότι επειδή η μάσκα Oculus Go πλέον δεν υποστηρίζεται, πολλά πακέτα είτε δεν λειτουργούσαν, καθώς ήταν φτιαγμένα για άλλες μάσκες VR της εταιρίας Oculus, είτε χρειαζόταν διορθώσεις ή επιμέρους προσθήκες (π.χ. το πακέτο *VrGrabber* είχε τις βασικές εντολές, αλλά χρειαζόταν συγγραφή κώδικα για το τί συμβαίνει όταν ο χρήστης παίρνει στο χέρι του ένα αντικείμενο). Τα πακέτα που χρησιμοποιήθηκαν βρίσκονται στο παράρτημα αυτής της εργασίας.

Τέταρτο στάδιο ήταν η εύρεση των *animations* του *mixamo*, και η σημείωση τους σε ποιά σημεία του σεναρίου μπορούν να χρησιμοποιηθούν.

Τέλος, αναζητήθηκαν κάποια *textures* που κρίθηκε ότι θα χρειαστούν, όπως το ξύλο της μάσκας που φοράει ο ηλικιωμένος, το έδαφος και τα κλαδιά-γράμματα που θα χρειαστεί να μαζέψει ο χρήστης στην σκηνή 5.

6.2.2. Λήψη και δημιουργία πολυμέσων

Τα πολυμέσα που κρίθηκαν ως κατάλληλα κατεβάστηκαν από το διαδίκτυο και δοκιμάστηκαν στην Unity, και στην μάσκα Oculus Go για να εξακριβωθεί πρωτίστως ότι λειτουργούν όπως πρέπει, και δευτερευόντως η ποιότητά τους.

Οι φωνές που ηχογραφήθηκαν περάστηκαν από ηχητική επεξεργασία στο Adobe Audition, και κόπηκαν σε κομμάτια: κάθε φράση και ένα ξεχωριστό αρχείο. Ύστερα, όλα αυτά τα επιμέρους κομμάτια μεταφορτώθηκαν ως αρχεία .mp3 - 128kbs για να είναι μικρά σε μέγεθος, με μία σχετικά καλή ποιότητα. Η ηχογράφηση έγινε με το *Tascam DR-70d*, που έχει ενσωματωμένα 2 μικρόφωνα και προστέθηκε επιπλέον ένα δυναμικό. Όλα τα μικρόφωνα ήταν στραμμένα από την αντίθετη πλευρά της φωνής που προοριζόταν να είναι αυτή του Κουκόλιν, για να ακούγεται σαν να έρχεται από τον ίδιο τον χρήστη μέσα στην εφαρμογή. Για τις υπόλοιπες φωνές τα μικρόφωνα ήταν στραμμένα στους ομιλητές.

Η μουσική ηχογραφήθηκε με *midi keyboard* στο *garageband*, όπως φαίνεται στην εικόνα 17. Η ηχογράφηση έγινε σε τρία κανάλια, ένα για κάθε όργανο, βάσει την παρτιτούρα της πρωτότυπης μουσικής. Έγινε *export* για κάθε κομμάτι χωριστά σε .mp3 - 128kbs. Αργότερα, κατά την υλοποίηση της εφαρμογής εγγράφηκε και ένα ακόμα *ambient* μέρος για να επενδύσει την σκηνή 1 ηχητικά.



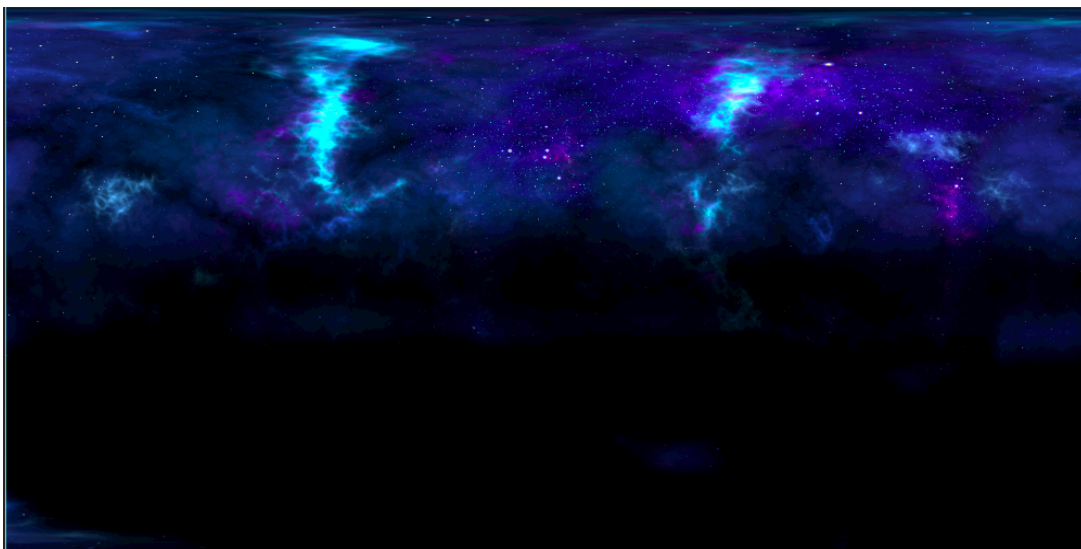
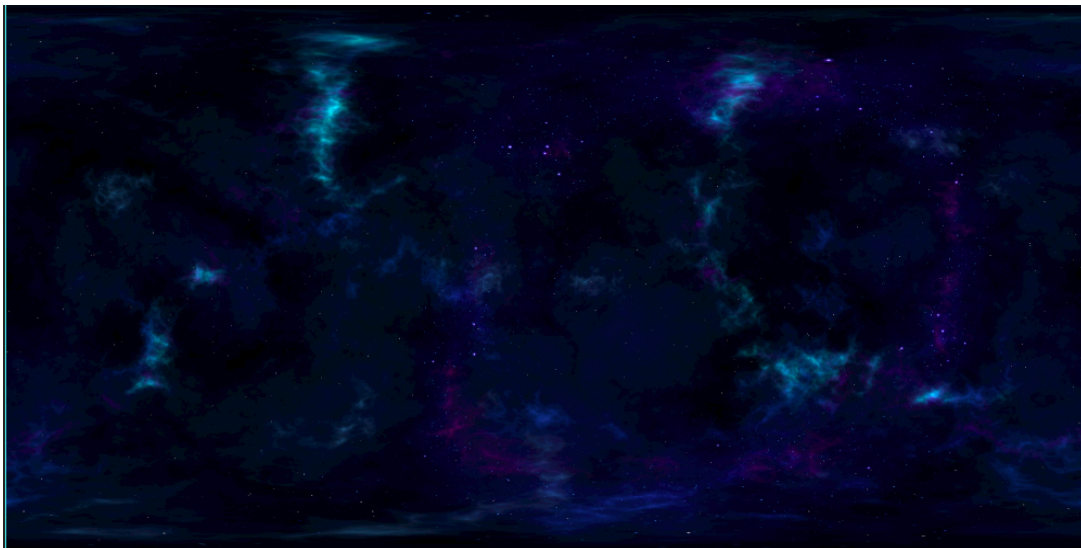
Εικόνα 17: Τα κανάλια στο *garageband* που απεικονίζουν την μουσική της εφαρμογής (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Το μοναδικό τρισδιάστατο μοντέλο που δημιουργήθηκε από την αρχή είναι αυτό στην σκηνή 1α, που αναπαριστά το ύφασμα που ανοίγει και κλείνει. Είναι ένας κύλινδρος, μέσα στον οποίο βρίσκεται ο χρήστης. Στον εν λόγω κύλινδρο, στο εσωτερικό του μέρος μπήκε ως texture η εικόνα του γερακιού. Το πάτωμα και το ταβάνι είναι ξεχωριστές επιφάνειες.

6.2.3. Επεξεργασία πολυμέσων και τελική μορφοποίηση τους

Τα πολυμέσα των ήχων δεν υπέστησαν ιδιαίτερη επεξεργασία, καθώς οι μουσικές χρησιμοποιήθηκαν αυτούσιες, και οι διάλογοι απλά «καθαρίστηκαν», και περάστηκαν από φίλτρο limiter για να είναι η στάθμη τους ομοιόμορφη (*max -6db*).

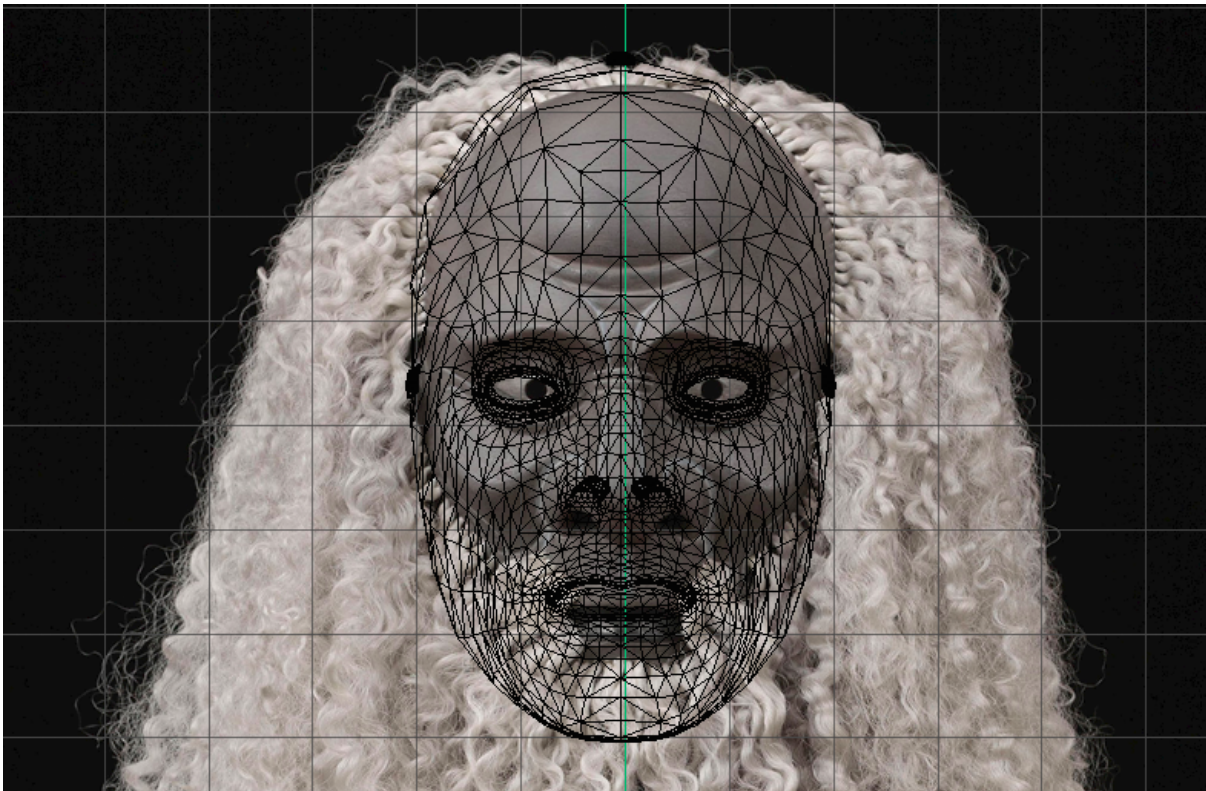
Τα *textures*, επίσης δεν υπέστησαν επεξεργασία. Μοναδική εξαίρεση οι δύο εικόνες του ουρανού που ο χρήστης βρίσκεται στην πηγή με το αθάνατο νερό. Για να δίνει ο περιβάλλον χώρος την αίσθηση του κενού, οι εικόνες αυτές, από την μέση και κάτω έγιναν μαύρες με *gradient* (εικόνες 18 και 19). Επίσης, έγινε μικρή διόρθωση στην φωτεινότητα.



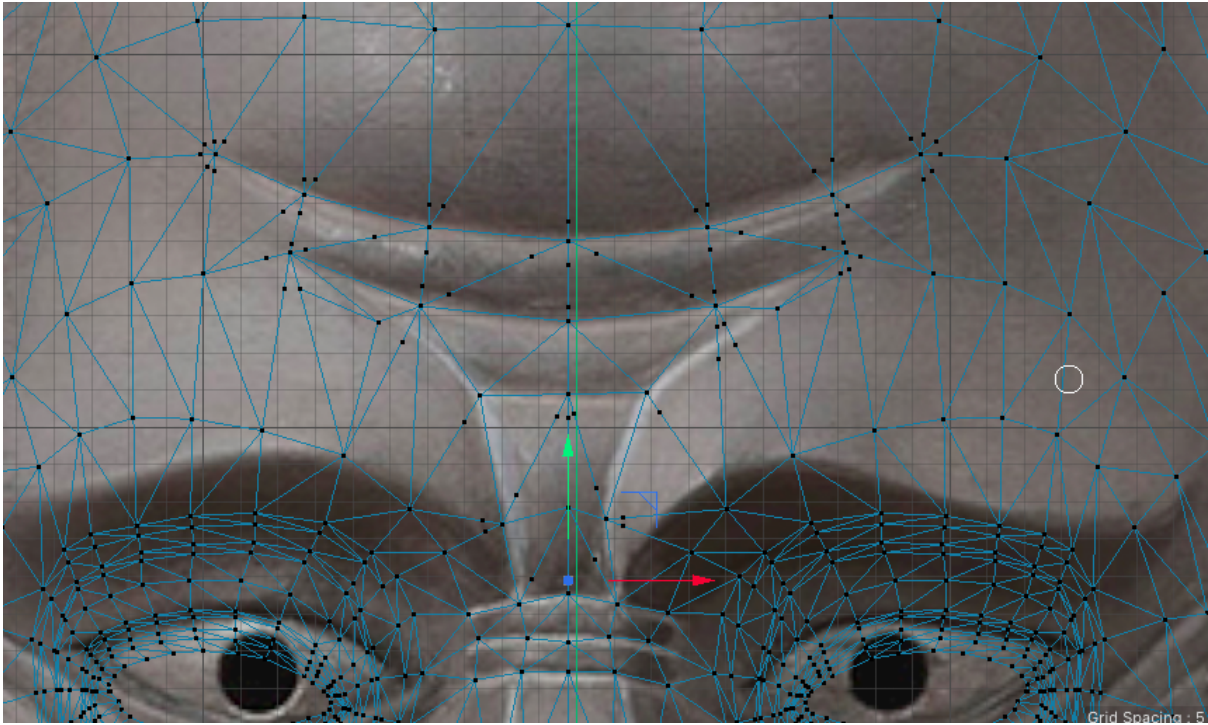
Εικόνα 18 (Πάνω): Ο ουρανός στην αρχική μορφή του (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Εικόνα 19 (Κάτω): Ο ουρανός στην τελική μορφή του (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

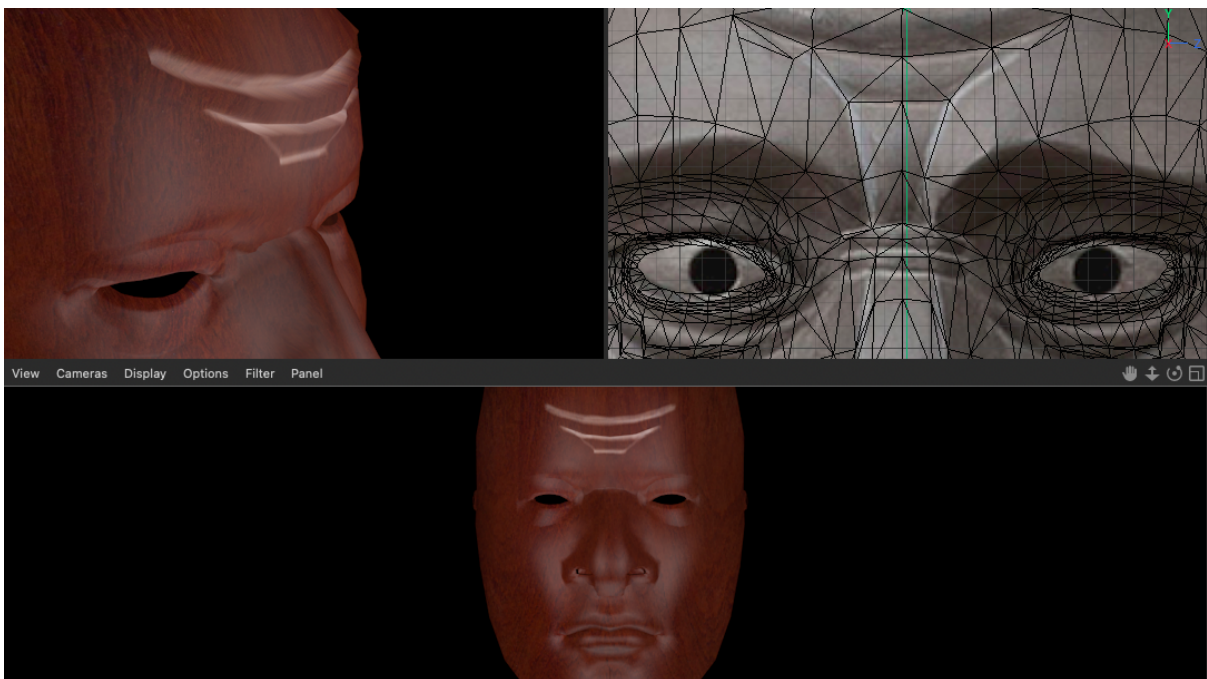
Μεγάλη επεξεργασία έγινε στο μοντέλο του Ηλικιωμένου. Το τελικό μοντέλο αποτελείται από: Το μοντέλο ενός γυμνού ηλικιωμένου άνδρα, τη μάσκα και το ρούχο που φοράει. Στο τέλος προστέθηκαν μαλλιά. Όλη η επεξεργασία του έγινε στο *Cinema 4D*. Αρχικά, το τρισδιάστατο μοντέλο της μάσκας ευθυγραμμίστηκε με μία φωτογραφία από τη μάσκα του ηλικιωμένου της παράστασης του Simon Starling (εικόνα 20). Το τρισδιάστατο μοντέλο της μάσκας περάστηκε με *texture* από ξύλο και μετακινήθηκαν τα πολύγωνα της, για να ταιριάζει με την μάσκα του Starling. Σε αυτό το σημείο χρειάστηκε να γίνει επεξεργασία στα ήδη υπάρχοντα πολύγωνα, και να προστεθούν μερικά για να γίνουν πιο οργανικές οι χαρακιές στην μάσκα (εικόνα 21). Εν συνεχεία, το *texture* της μάσκας βάφτηκε με απόχρωση ανοιχτού καφέ προς το γκρι, χρησιμοποιώντας γραφίδα. (εικόνα 22). Τέλος, έγινε *bake* των *textures* πάνω στη μάσκα.



Εικόνα 20. Η ευθυγράμμιση του τρισδιάστατου μοντέλου της μάσκας με την φωτογραφία της μάσκας του Ηλικιωμένου από την παράσταση του Starling (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)



Εικόνα 21: Δημιουργία και επεξεργασία πολυγώνων για να ταιριάζει το τρισδιάστατο μοντέλο της μάσκας με αυτό της παράστασης του Starling (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή).



Εικόνα 22: Η διαδικασία βαψίματος της μάσκας στις χαρακιές του τρισδιάστατου μοντέλου (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Μόλις ολοκληρώθηκε η μάσκα, ευθυγραμμίστηκε με το μοντέλο του άντρα και έγινε κομμάτι αυτού στο *Cinema 4D*, ως *child*. Οι κόγχες των ματιών και του μοντέλου της μάσκας, αλλά και οι βολβοί των ματιών του μοντέλου του άντρα άλλαξαν θέση και μέγεθος, για να μπορέσουν τα δύο μοντέλα να ευθυγραμμιστούν επιτυχώς. Εφόσον και έγινε αυτό,

προστέθηκαν μαλλιά και γένια μέσα από το *hair tool* του *Cinema 4D*, και, για να μπορούν να μπουν στην *Unity*, μετατράπηκαν σε πολύγωνα. Επειδή όμως βγήκαν πάρα πολλές χιλιάδες, χρειάστηκε να μειωθούν δραστικά.

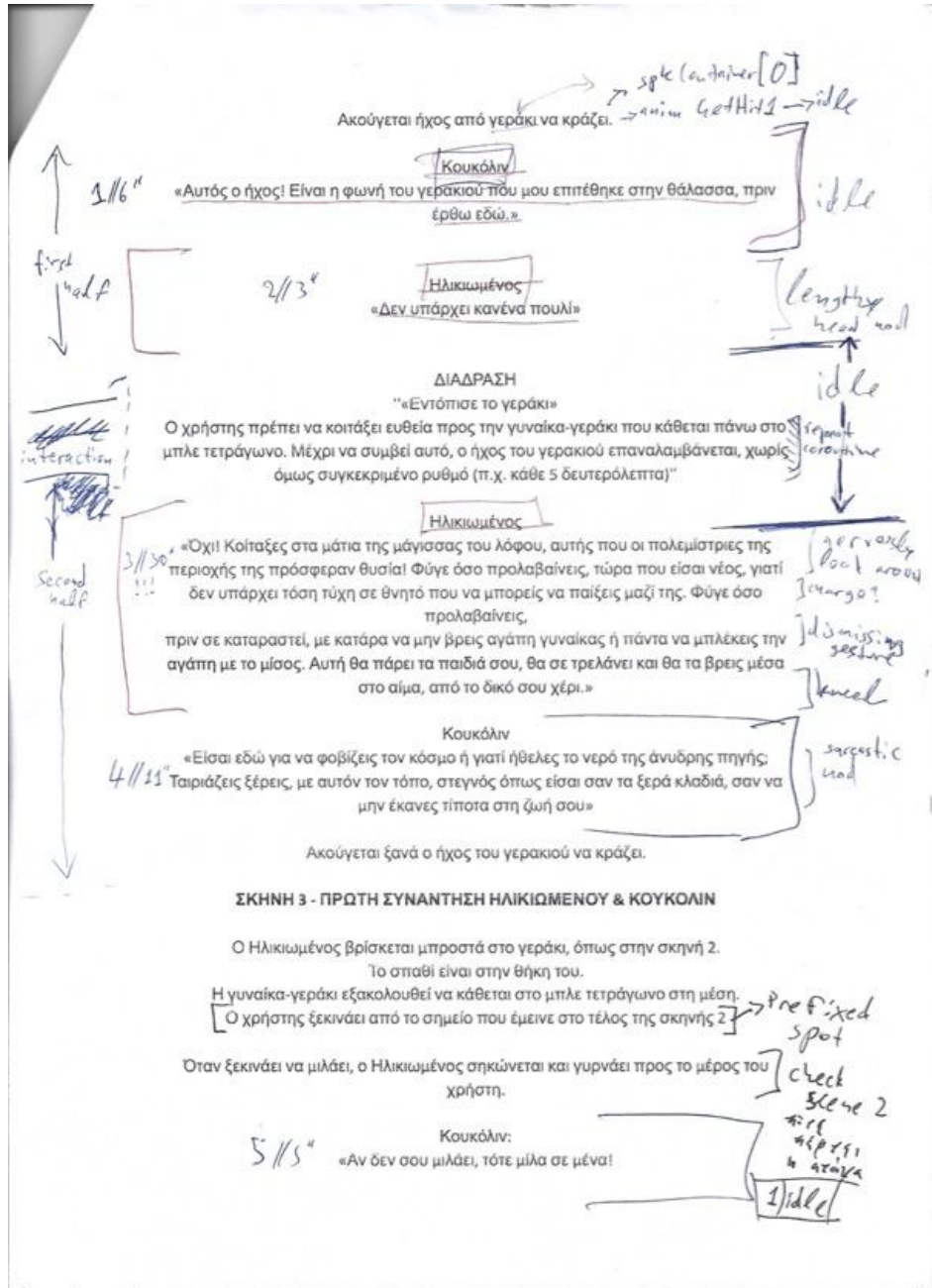
Επόμενο βήμα ήταν να φορέσει ο ηλικιωμένος κάποιο ένδυμα. Το μοντέλο του άντρα ήταν σε *T-rose*, ενώ του ενδύματος σε *A-rose*. Έτσι, το μοντέλο του άντρα εισήχθη στο *mixamo* για να «πάρει» τα απαραίτητα κόκκαλα. Με ένα *rotate* στους συνδέσμους των ώμων, το μοντέλο του άντρα ήρθε σε *A-rose*. Τέλος, το ρούχο του Ηλικιωμένου απέκτησε μερικές τρύπες, για να φαίνεται παλιό και φθαρμένο. (εικόνες 23 & 24) Οι τρύπες έγιναν με απλή επιλογή και διαγραφή πολυγώνων.



Εικόνες 23 & 24: Το σώμα του Ηλικιωμένου, με τα κόκκαλα του mixamo σε T-rose ενώ το ένδυμα βρίσκεται σε A-rose. Στην εικόνα 23 (πάνω) φαίνεται η επιλογή κάποιων πολυγώνων, που στην εικόνα 24 (κάτω) έχουν διαγραφεί (στιγμιότυπα από οθόνη υπολογιστή).

6.2.4. Εργασία στο χαρτί

Οι σημειώσεις για την υλοποίηση έγιναν στο χαρτί. Το σενάριο, μετά τη δημιουργία μοντέλων εκτυπώθηκε, σημειώθηκαν δίπλα στις ατάκες των χαρακτήρων το αρχείο στο οποίο βρίσκονται και η διάρκεια της πρόζας. Επίσης, όπως φαίνεται και στο δεξί μέρος της εικόνας 25, σημειώθηκαν τα *animations* που θα πρέπει να παίξουν όσο τρέχει η εφαρμογή. Στο αριστερό μέρος της ίδιας εικόνας, φαίνεται ο χωρισμός σε *Coroutines*, που έγινε στον κώδικα. Στο πάνω μέρος της εικόνας 25, γράφει «Ακούγεται ήχος από γεράκι να κράζει». Το βέλος από αυτή τη φράση παραπέμπει στο *GameObject* της *Unity* που περιέχει όλα τα κομμάτια διαλόγου σε πίνακα και δίπλα σημειώνεται ποιά *animation* πρέπει να παίξει όσο ακούγεται αυτός ο ήχος.



Εικόνα 25: Εργασία στο χαρτί. Φαίνονται χειρόγραφες οι σημειώσεις που χρειάστηκαν για την υλοποίηση της εφαρμογής (Ψηφιοποιημένο έγγραφο).

6.3. Υλοποίηση εφαρμογής - Παραγωγή

Η παραγωγή της εφαρμογής έγινε γραμμικά με βάσει την σειρά των σκηνών όπως συμβαίνουν με χρονολογική σειρά στην παράσταση, και όχι όπως έμπλεξαν στο σενάριο μεταξύ τους. Αυτό έγινε γιατί 1) δεν έχουν όλες οι σκηνές τις ίδιες ανάγκες και 2) γιατί κάποια πράγματα προέκυψαν στην πορεία και έπρεπε να διατηρηθούν στις επόμενες σκηνές (π.χ. η φωτιά δεν υφίσταται πριν την σκηνή 5, κάποια φώτα αλλάζουν χρώμα, ο ουρανός αλλάζει στην σκηνή 6 κλπ).

Η κάθε σκηνή, από την στιγμή που ολοκληρωνόταν, δοκιμάζονταν από τον σχεδιαστή ότι λειτουργούν όλα ορθά και ότι ποιοτικά είναι στο επίπεδο που κρίνεται ως υψηλό, γινόταν *duplicate* και αποτελούσε την βάση για την επόμενη, με τις απαραίτητες διορθώσεις.

Επίσης, εξίσου σημαντικό είναι ότι το στάδιο της παραγωγής με το στάδιο της προπαραγωγής μερικές φορές μπλέκονταν μεταξύ τους, π.χ. ένα *animation* δεν ήταν το κατάλληλο, έτσι έπρεπε να αναζητηθεί καινούργιο, πιο δόκιμο, ή να ξανακατέβει με αλλαγή σε κάποιες παραμέτρους κλπ)

6.3.1. Εισαγωγή και ετοιμασία πακέτων πληροφορικής στην *Unity Game Engine*

Τα πακέτα πληροφορικής που εισήχθησαν από το *Unity Asset Store*, προστέθηκαν στο *project* εργασίας με την μέθοδο που προσφέρει η *Unity*. Δηλαδή, από το *package manager*, *download* και μετά *import*.

Τα πακέτα που εισήχθησαν από το *github*, έγιναν *download* από την πλατφόρμα και στη συνέχεια, στον τοπικό δίσκο με αντιγραφή-επικόλληση στα *assets* του *project*.

Τα τρισδιάστατα μοντέλα, εισήχθησαν επίσης με αντιγραφή-επικόλληση. Χρειάστηκε όμως να προστεθούν τα *materials*, καθώς δεν ήρθαν αυτόματα. Έτσι, στο κάθε *prefab*, έγινε *extract textures* και *extract materials*.

Τα *animations* του *mixamo* για να λειτουργήσουν με τα μοντέλα των ανθρώπων που «φορέθηκαν», έπρεπε και τα δύο να παραμετροποιηθούν ως *Humanoid* στο *animation tab* του *inspector*. Μοναδική εξαίρεση αποτελεί το μοντέλο της άρπυιας, που αγοράστηκε και έχει διαφορετικό σκελετικό σύστημα από αυτό του *mixamo* και υπήρχε πρόβλημα όταν παραμετροποιήθηκε ως *humanoid*.

Για τα *animations*, επίσης χρειάστηκε να κατέβουν από το *mixamo* όλα τα μοντέλα σε *T-pose*, ώστε τα *animations* να χρησιμοποιούν ως *source* αυτή τη πόζα. Το μοντέλο της άρπυιας επίσης προστέθηκε στο *mixamo* και περάστηκε με νέο σκελετικό σύστημα, για την σκηνή 8 και 9 που χορεύει, αλλά χρειάστηκε να περαστεί πρώτα στο *Cinema 4D* και να διαγραφεί το αρχικό σύστημα. Σε αυτές τις σκηνές έγινε χρήση *animations* του *mixamo*. Μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι στο σημείο που η άρπυια σκύβει κάτω, τα πολύγωνα έχουν ένα μικρό πρόβλημα. Αυτό συμβαίνει, γιατί χρησιμοποιεί διαφορετικό σκελετικό σύστημα από αυτό του εκδότη του μοντέλου.

Ο συγγραφέας αυτής της εργασίας δεν έχει γνώσεις μουσικής και έτσι, την ερμηνεία, και την ηχογράφιση ανέλαβε η συνεργάτιδα Άννα Πατσώνη. Η ίδια έχει πιστοποιημένες γνώσεις κλασικού πιάνο και επιμορφώσεις στον μουσικό αυτοσχεδιασμό, που αξιοποιήθηκαν στην ηχογράφιση. Η Άννα Πατσώνη, όταν έλαβε την παρτιτούρα παρατήρησε ότι ήταν

χειρόγραφο και γραμμένη με παλαιού τύπου σημειογραφία που την έκανε δυσανάγνωστη. Επίσης, από την παρτιτούρα έλειπαν πολλές οδηγίες, ως προς την εκτέλεση όπως το τέμπο, τις δυναμικές και ο ρυθμός, πέρα από κάποιες σκηνοθετικές οδηγίες που είχε στην αρχή. Οπότε η εκτέλεση έγινε κατά τη δική της προσέγγιση. Την μίξη και τεχνική επεξεργασία των ηχογραφήσεων, ανέλαβε ο συγγραφέας της εργασίας.

Η μουσική είναι σε πρωτότυπη ηχογράφηση και έγινε με midi αρμόνιο και υπολογιστή *MacBook Air*. Το λογισμικό είναι το δωρεάν *DAW (digital audio workstation)*, *GarageBand* που έχει μία μεγάλη βιβλιοθήκη οργάνων και δυνατοτήτων στην ηχητική παραμετροποίηση τους. Το αρμόνιο που χρησιμοποιήθηκε στην ηχογράφηση είναι το *Yamaha NP-30*.

Κατά την πρώτη δοκιμαστική ηχογράφηση, η συνολική διάρκεια της παρτιτούρας ήταν κοντά στα 13 λεπτά. Κατόπιν σκηνοθετικής οδηγίας, στην τελική ηχογράφηση η ερμηνεύτρια, όταν ολοκλήρωσε την παρτιτούρα για την σκηνή 9, που ο χρήστης μάχεται τα πολλαπλά είδωλα της Γυναίκας-Γεράκι, συνέχισε με μουσικό αυτοσχεδιασμό πάνω στο θέμα του συγκεκριμένου κομματιού, για να μεγαλώσει η διάρκεια του. Αυτό έγινε γιατί ο χρήστης μπορεί να χρονοτριβεί στην σκηνή αυτή, και η μεγαλύτερη διάρκεια γεμίζει ηχητικά αυτό το μέρος.

Τα όργανα που επιλέχθηκαν είναι από τα έτοιμα που προσφέρει το παραπάνω πρόγραμμα: για αυτό που ορίζει η παρτιτούρα ως «άρπα», αντικαταστάθηκε με το *guzheng*, που είναι κινέζικο κανονάκι. Ως φλογέρα, ορίστηκε το *Flute Solo*, ένα φλάουτο, γιατί δεν υπάρχει απλή φλογέρα στα έτοιμα όργανα του λογισμικού και γιατί ο ήχος του φλάουτου είναι ήπιος και ταιριάζει το ηχόχρωμα του με αυτό του *guzheng*. Για κρουστά χρησιμοποιήθηκαν σύγχρονα ντραμς, με τίτλο *SoCal*, γιατί φέρνουν έναν πιο σύγχρονο ήχο στο παιχνίδι και γιατί ως *VST (Virtual Studio Technology)* όργανο έχουν καλές δυναμικές στα ηχοχρώματα τους.

Η ηχογραφημένη μουσική του έργου βρίσκεται στον παρακάτω σύνδεσμο:

https://soundcloud.com/alexandros-kantoros/music-1st-draft/s-waeQf9Fa5xz?si=71fbc5b8bbbe4fd4ba2dbb141bd79fd1&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Οι φωνές ήταν ήδη έτοιμες από το στάδιο της συλλογής πολυμέσων, και, με την πρώτη δοκιμή που έπαιξαν παράλληλα η φωνή του Κουκόλιν με την μουσική, κρίθηκε ως το πιο κατάλληλο, το *gameobject* που φέρει τις μουσικές, να τις αναπαράγει με το 30% της μέγιστης έντασης, ώστε να ακούγεται καθαρά η πρόζα.

6.3.2. Παραγωγή εφαρμογής και προκύπτουσες δημιουργικές αποφάσεις

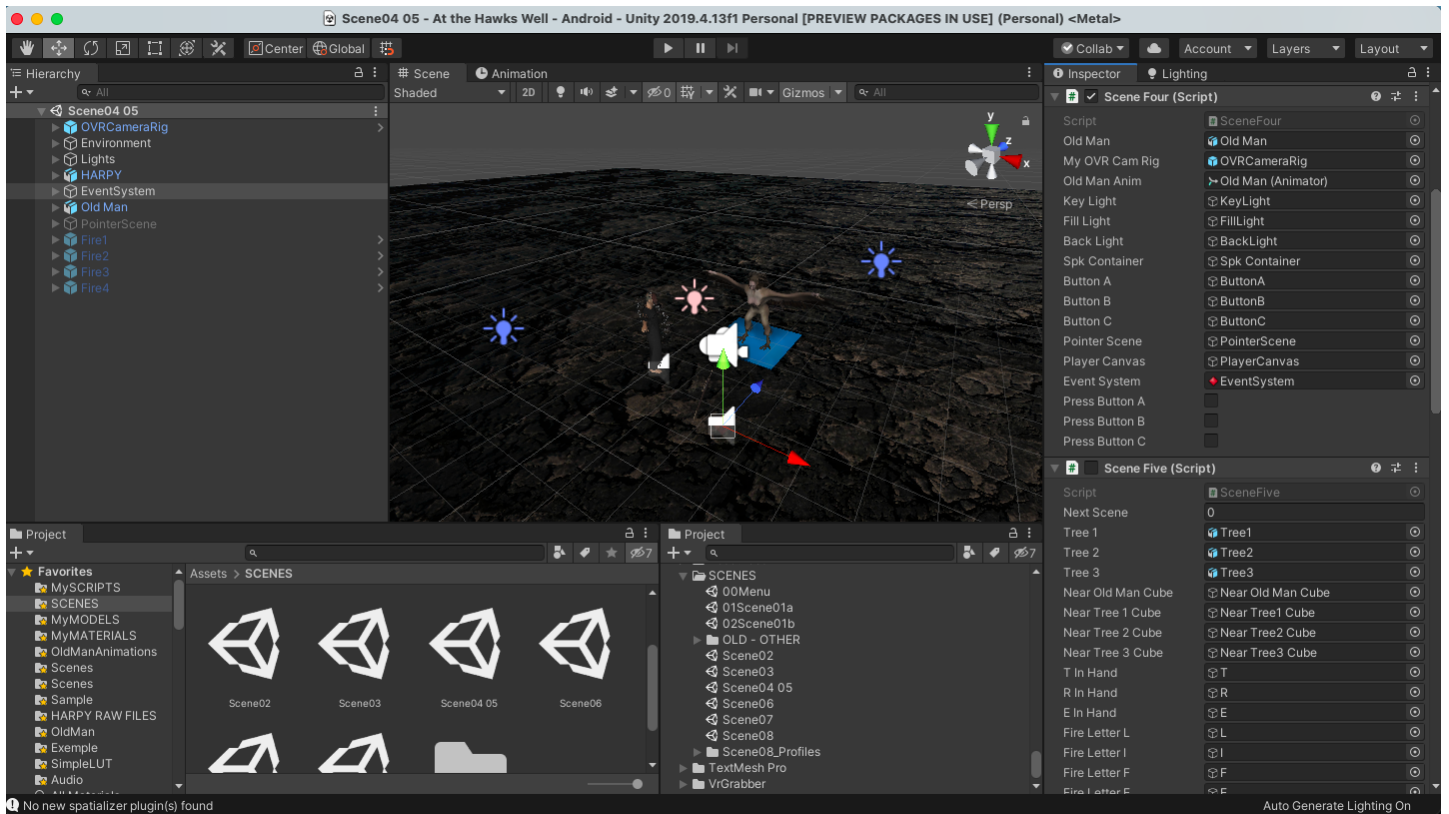
Αρχικά, η μεγάλη απόφαση για την ανάπτυξη της εφαρμογής αφορούσε τον τρόπο με τον οποίο θα τρέχει η εφαρμογή, σε προγραμματιστική βάση. Το σενάριο προτάσσει μία λογική στη δομή της εφαρμογής, με την παρακάτω μορφή: ο χρήστης δεν κάνει τίποτα, πέρα από το παρατηρεί τί συμβαίνει. Μόνο όταν η εφαρμογή παρουσιάζει το χειριστήριο που κρατάει στο χέρι του ο χρήστης, μαζί με ένα βοηθητικό κείμενο για το τί θα κάνει, μπορεί να συμμετέχει στη δράση. Ύστερα όμως, αναλαμβάνει η εφαρμογή να τον προχωρήσει παρακάτω.

Έτσι, ο κώδικας την λογική με το που ξεκινάει η εφαρμογή να παραμετροποιεί ότι χρειάζεται για να τρέξει, και ύστερα να τρέχει μία *Coroutine*, που δεν μπορεί ο χρήστης να διακόψει. Όταν χρειαστεί κάποια διάδραση από τον χρήστη, τότε θα τελειώσει η πρώτη *Coroutine*, θα ζητήσει την διάδραση, εμφανίζοντας το ανάλογο κείμενο και χειριστήριο, και μόλις

το διαδραστικό κομμάτι υλοποιηθεί, θα ξεκινήσει να τρέχει μία επόμενη *Coroutine* που πάλι δεν μπορεί να διακόψει ο χρήστης. Αυτό είναι μία λογική που επιτρέπει το χτίσιμο μιας γραμμικής ιστορίας, με δυνατότητα να συμβαίνουν γεγονότα με μία χρονική αλληλουχία, μιας και οι *Coroutines* μπορούν να χρησιμοποιούν την εντολή «yield return new WaitForSeconds(x);», όπου x, ο χρόνος αναμονής.

Συνολικά δηλαδή ο κώδικας, για το γραμμικό κομμάτι του σεναρίου που γίνεται ο διάλογος, ζητάει να παίξει ο ήχος της πρόζας από το εκάστοτε *gameobject*, ύστερα περιμένει τον χρόνο που κάνει για να ολοκληρωθεί αυτή η ατάκα. Ύστερα, πηγαίνει στην επόμενη. Ο λόγος είναι αλληλένδετος με τα *animations*. Τα *animations*, μέσα στον *animator* του κάθε μοντέλου συνδέθηκαν με γραμμικό τρόπο και άλλαξε η ταχύτητα που αναπαράγονται, ώστε να συγχρονιστούν με τον λόγο. Όπου χρειάστηκε να διακοπεί ένα *animation*, αυτό έγινε με την εντολή «CrossFadeInFixedTime("X", T)», με το X να είναι το όνομα του *animation* που θα παίξει επόμενο και T, ο χρόνος μετάβασης.

Κάθε σκηνή έχει ένα *gameobject* που ονομάζεται *EventSystem*. Αυτό λειτουργήσει σε όλες τις σκηνές ως το *gameobject* που είναι το κέντρο ελέγχου που έτρεχε τον βασικό κώδικα της σκηνής (εικόνα 26).

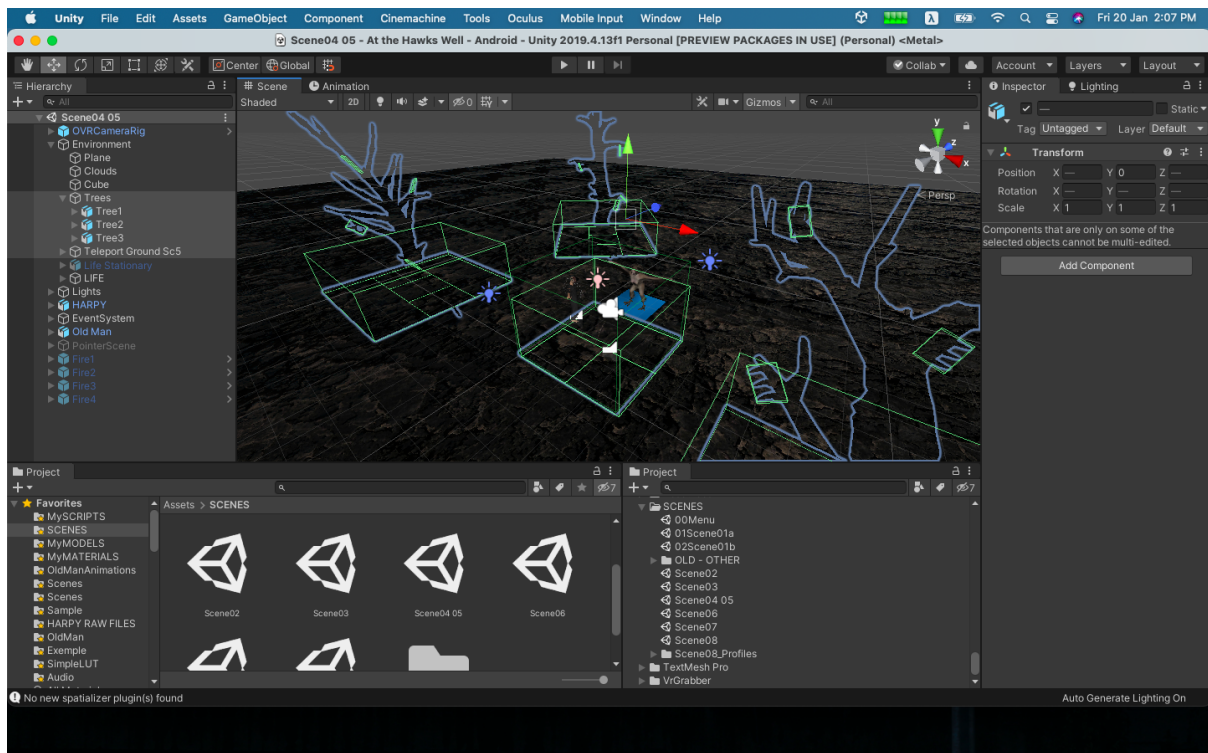


Εικόνα 26: η σκηνή 4 & 5 με επιλεγμένο το EventSystem. Φαίνεται δεξιά στον Inspector ότι η σκηνή θα τρέξει με το script της σκηνής 4 και στη συνέχεια, μετά τις επιλογές διαλόγου (όταν τα Press Button A, B, C είναι όλα αληθή) θα ξεκινήσει να τρέχει το script της σκηνής 5. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Επιπλέον εντολές, όπως το να γίνει *fade in* και *fade out* στα δέντρα, ή στην αρχική σκηνή να ξεκινήσει να γυρνάει το λογότυπο με το γεράκι, ή τα γράμματα της φωτιάς να πάρουν

την τελική τους θέση από τη στιγμή που αφήνονται στο έδαφος κ.α., γράφτηκαν ενδιάμεσα στις *coroutines* και αποτελούν ξεχωριστά κομμάτια κώδικα που ενεργοποιούνται από το *eventsystem* με την εντολή «X.GetComponent<Y>().enabled = true;», όπου X το αντικείμενο που φοράει τον κώδικα και Y το *script*.

Πιο συγκεκριμένα, στην πρώτη σκηνή, στο *Mesh Renderer* του κυλίνδρου, μέσω του κώδικα, παραμετροποιήθηκε το *tiling X*, ώστε να περιστραφεί το *texture* (η εντολή έτρεξε μέσω του *eventsystem*). Στην τέταρτη σκηνή, το *fade in* και *fade out* για τα δέντρα απαιτούσε στον *mesh renderer*, το *Rendering Mode* να γίνει «*Fade*», ώστε να μπορεί το *alpha* να αλλάζει και να εξαφανίζει ή να εμφανίζει τα δέντρα, που έγινε με ξεχωριστό *script* (Εικόνα 27). Στην πέμπτη σκηνή, ο ηλικιωμένος ακουμπάει τα γράμματα στο έδαφος, αυτά έχουν συγκεκριμένη θέση που πρέπει να πάνε για να συνθέσουν την φωτιά, οπότε και κινούνται μέσω ξεχωριστού *coroutine*. Στην 8η σκηνή η άρπυια εμφανίζεται και εξαφανίζεται σε συγκεκριμένα σημεία. Αυτά αποτελούνται από άδεια *gameobjects*, που διάβασε ο κώδικας ως θέση εμφάνισης, μετά την εξαφάνιση του μοντέλου της άρπυιας. Με αντίστοιχο τρόπο, πετάει η άρπυια και στην σκηνή μέσα στη θάλασσα (1β), που άδεια *gameobjects* είναι τα σημεία που πρέπει να φτάσει το μοντέλο για να προχωρήσει στο επόμενο.



Εικόνα 27: Σκηνή 4 & 5, με επιλεγμένα τα δέντρα (*albedo alpha* = 0, δηλαδή είναι αόρατα), και τα *Triggers* που ο χρήστης μπορεί να κάνει *teleport*. Στα κλαδιά των δέντρων φαίνονται μέσα σε κύβους τα γράμματα που ο χρήστης πρέπει να μαζέψει. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Στα σημεία που ο χρήστης πρέπει να λάβει πρωτοβουλίες, χρησιμοποιήθηκε πολύ το έτοιμο *script* «*Quick Outline*» του συντάκτη Chris Nolet, ως βοήθημα για το αντικείμενο που είναι διαδραστικό ή για να οριοθετήσει τον χώρο που ο χρήστης μπορεί να κινηθεί. Το πακέτο αυτό δημιουργεί ένα περίγραμμα γύρω από το αντικείμενο που «φοράει» το συγκεκριμένο *script*. Η

ενεργοποίηση του έγινε μέσω του *eventsystem*. Το έτοιμο πακέτο «Oculus Lazer Pointer» χρησιμοποιήθηκε για τα σημεία που ο χρήστης πρέπει να πατήσει κουμπιά (σκηνή μενού & 4). Το πακέτο «GazeUI» συναντάται μόνο μία φορά, στην σκηνή 6, που ένα άδριο *Canvas* ακολουθεί την κίνηση του κεφαλιού της άρπυιας (φαίνεται στην εικόνα 30 ως ένα τετράγωνο μπροστά από το πρόσωπό της). Μία ιδέα που προέκυψε και κρατήθηκε στην τελική εφαρμογή όταν δοκιμάστηκε αυτό το πακέτο, είναι η άρπυια να κινείται κάθε 5 δευτερόλεπτα, ενώ το βλέμμα πρέπει να κρατηθεί για 3, ώστε να ανέβει το επίπεδο πρόκλησης προς στον χρήστη. Τέλος, το πακέτο «VrGrabberGo» βοήθησε στα σημεία που ο χρήστης πρέπει να πάρει το σπαθί στο χέρι του (με εξαφάνιση του σπαθιού στη θήκη και εμφάνιση ενός κρυμμένου που ακολουθεί την θέση του χειριστηρίου) ή να μαζέψει τα κλαδιά-γράμματα από τα δέντρα. Στην σκηνή 1β και 9, που ο χρήστης αντιμετωπίζει την άρπυια, το σπαθί έχει *trigger* στην κόψη του, για να γνωρίζει το μοντέλο της άρπυιας ότι χτυπήθηκε και στη συνέχεια να ενημερώνει το *EventSystem*.

Μία αλλαγή της σκηνοθεσίας που προέκυψε κατά τον σχεδιασμό είναι τα δέντρα. Το σκηνοθετικό σημείωμα αναφέρει για τα δέντρα ότι είναι φτιαγμένα από τα γράμματα *T-R-E-E*. Ωστόσο, κατά την σχεδίαση τέθηκε το ερώτημα «τί μαζεύει ο χρήστης;», που κρίθηκε πιο δόκιμο να μαζεύει τα κλαδιά που θα μετατραπούν στα γράμματα *L-I-F-E*.

Σεναριακά, οι σκηνές 1α και 1β, στην αρχική σύλληψη του σεναρίου αποτελούσαν μαζί την πρώτη σκηνή, με τον κύλινδρο που περιβάλλει τον παίκτη να εξαφανίζεται για να εμφανίσει το περιβάλλον, που πλέον είναι η σκηνή 1β. Δεν κατέστη εφικτή αυτή η μετάβαση όμως, αφού, η βάρκα εισερχόταν μέσα στον κύλινδρο της σκηνής 1α αν ήταν εξαρχής ορατή. Η δοκιμή να εξαφανίζεται αργά ο κύλινδρος και να εμφανίζεται η βάρκα σταδιακά, αναγκάζει χρονικά, έστω και για λίγο, να πρέπει αυτά τα δύο να συνυπάρχουν. Αυτή η μετάβαση δεν «λειτούργησε», διότι «χαλούσε τη μαγεία» της υπνωτιστικής συνθήκης που δημιουργούσε η περιστροφή του κυλίνδρου. Έτσι, η πρώτη σκηνή χωρίστηκε σε δύο μέρη.

Στο σενάριο, συμβαίνει επίσης το εξής στην σκηνή 1α: το μπλε τετράγωνο κατεβαίνει περιστρεφόμενο και αντανακλά το *avatar* του χρήστη, όπως επίσης και τα δέντρα εμφανίζονται και εξαφανίζονται. Αυτά, κατά τον σχεδιασμό «κόπηκαν», γιατί κρίθηκε ότι θα μπερδέψουν τον χρήστη, εφόσον η επόμενη σκηνή είναι στη θάλασσα και το μπλε τετράγωνο με τα δέντρα θα ακολουθήσουν στην συνέχεια του παιχνιδιού. Ως αντικατάσταση, στην δεύτερη σκηνή, ο ηλικιωμένος έρχεται από το δέντρο, που στην αρχή φαίνεται, και εξαφανίζεται αργά. Το να μην βλέπει ο χρήστης το *avatar* του κρίνεται πως εν τέλει λειτουργεί δημιουργικά, γιατί ο χρήστης ενεργοποιείται, όπως στην λογοτεχνία, για να το φανταστεί.

6.3.3. Δοκιμές (testing & debugging)

Οι δοκιμές έλαβαν χώρα αρχικά μέσα στο περιβάλλον της *Unity*, και ύστερα στην μάσκα *Oculus Go*. Για αυτόν τον λόγο, μεταβλητές στον κώδικα δηλώθηκαν ως *public*, που επιτρέπουν το *debugging* έξω από το περιβάλλον της μάσκας, π.χ. στην εικόνα 26, οι μεταβλητές *Press Button A,B,C* λειτουργούν όταν ο χρήστης πατάει το αντίστοιχο κουμπί διαλόγου. Προγραμματιστικά, σε ορισμένα σημεία, όπως στο παραπάνω παράδειγμα, αυτό δεν εξυπηρετεί στην οικονομία πόρων της μάσκας, αφού δηλώνονται τρεις μεταβλητές που θα μπορούσαν να λείπουν. Ωστόσο, δεν ελαττώνουν τις επιδόσεις της μάσκας ιδιαίτερα, αφού στην μνήμη RAM, η κάθε *boolean* χρειάζεται απειροελάχιστο χώρο.

Τα *animations* απαίτησαν να «τρέξει» πολλές φορές η κάθε σκηνή, για να συγχρονιστούν οι αντιδράσεις των χαρακτήρων με τον λόγο. Οι μικροδιορθώσεις στην ταχύτητα που παίζει το κάθε *animation* ήταν ζωτικής σημασίας για τον ρεαλισμό του λόγου και το *timing* των χειρονομιών, ώστε η ποιότητα της κάθε σκηνής να είναι σε ικανοποιητικό επίπεδο. Η μέγιστη τιμή που έλαβαν είναι +-30% από την αρχική τιμή της παραμέτρου *Overdrive*. Κατά κανόνα, τα *animations* κατέβηκαν με μηδενική ή ελάχιστη τιμή στο *Overdrive*.

Οι ήχοι, επίσης έδωσαν έναυσμα για δημιουργικές επιλογές. Όπως αναφέρεται στο τέλος του επόμενου υποκεφαλαίου, του εξωραϊσμού της εφαρμογής, και πιο συγκεκριμένα για τους ήχους, τα φώτα σβήνουν στο κλείσιμο της σκηνής 8, για να ανάψουν ξανά στην σκηνή 9, επειδή το ηχητικό εφέ δεν μπορούσε να «σταθεί» μόνο του χωρίς κάτι να συμβεί στην σκηνή για να το δικαιολογήσει.

Τέλος, δοκιμάστηκε αισθητικά πως θα λειτουργήσει μία απόφαση που έρχεται σε αντίθεση με την σκηνογραφική φόρμα του θεάτρου No που απαιτεί αφαίρεση σκηνικών, αλλά πιο κοντά στην αισθητική των βιντεοπαιχνιδιών που απαιτούν ρεαλιστικά σκηνικά. Κατά τις πρώτες δοκιμές, ο σχεδιαστής έκρινε ότι ο σκηνικός χώρος είναι πολύ άδειος. Έτσι, έγινε προσπάθεια να προστεθούν στις σκηνές του παιχνιδιού κάποια διακοσμητικά στοιχεία, και πιο συγκεκριμένα διάφοροι βράχοι στον περιβάλλοντα χώρο, όπως αυτοί που παρατηρούνται στην σκηνή του μενού. Έγινε αντιληπτό πολύ γρήγορα ότι τραβάνε πόρους από την μάσκα, οπότε για λόγους σταθερότητας της εφαρμογής και συνέπειας στην φόρμα του θεάτρου No, αφαιρέθηκαν.

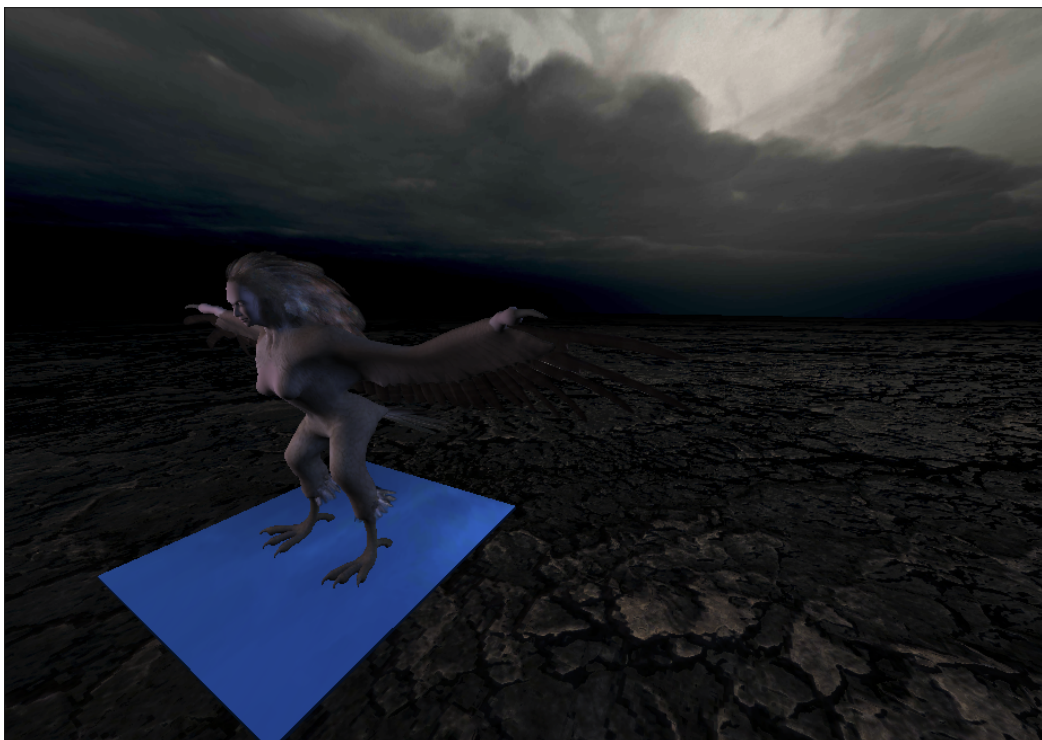
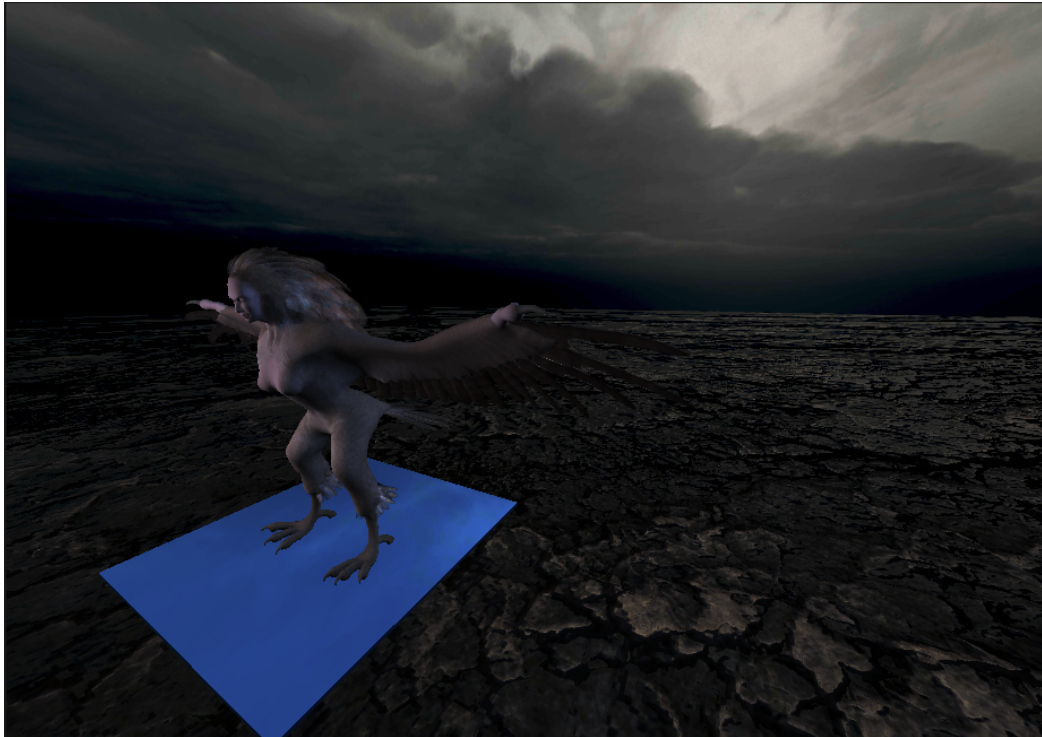
6.3.4. Εξωραϊσμός εφαρμογής (polishing)

Ένα από τα πρώτα πράγματα που εισήχθησαν, ήδη από την αρχική σκηνή του μενού, είναι ο ουρανός (πακέτο «*Skybox Series Free*» του εκδότη *Avionx*). Αυτό, γιατί έγινε κατανοητό από την αρχή ακόμα ότι ο ουρανός θα έδινε και την φωτιστική συνθήκη στην σκηνή μέσω του *lightbox*. Όπως φαίνεται από τις εικόνες 28 μέχρι 32, που έχουν διαφορετικό *lightbox*, η φωτιστική συνθήκη είναι εντελώς διαφορετική μεταξύ των δύο σκηνών που απεικονίζουν.

Τα σύννεφα προστέθηκαν ακριβώς μετά. Δεν υπήρχε καθόλου κίνηση στον περιβάλλοντα χώρο, και στον σχεδιαστή αυτό κρίθηκε ως «βαρετό». Τα κινούμενα σύννεφα δίνουν την αίσθηση ότι «κάτι συμβαίνει» και ενημερώνουν τον χρήστη ότι δεν έχει κολλήσει η εφαρμογή. Επίσης, η ταχύτητα που κινούνται τα σύννεφα παραμετροποιήθηκε, ώστε να έρχονται από το βάθος, για να δίνουν κατεύθυνση στο βλέμμα του χρήστη. Το περιβάλλον πίσω από τον χρήστη είναι άδειο, για αυτό δεν υπάρχουν σύννεφα σε εκείνο το σημείο. Το

ανθρώπινο μάτι ακολουθεί την κίνηση, έτσι, ακόμα και αν ο χρήστης βαρεθεί σε κάποιο σημείο την ιστορία, ο δημιουργός της εφαρμογής του δίνει την επιλογή να αφαιρεθεί κοιτώντας τα σύννεφα! Με αυτόν τον τρόπο, μειώνεται η τάση του χρήστη να κλείσει την εφαρμογή, αφού αφοσιώνεται σε κάτι ανούσιο. Επίσης, τα εικονικά αυτά σύννεφα έχουν μία σχετικά μεγάλη ταχύτητα κίνησης, όπως ακριβώς και πραγματικές αέριες μάζες στα παραθαλάσσια μέρη της Μεγάλης Βρετανίας.

Η ομίχλη είναι γνωστό ότι δίνει βάθος στον χώρο, ενώ ορίζει και ένα μυστήριο. Έτσι, όλες οι σκηνές έχουν *fog* σε *linear* επιλογή, οι ημερήσιες (μενού, σκηνή 1β) σε γκρι χρώμα, μισοκρύβοντας τους βράχους στο βάθος. Οι νυχτερινές (όλες οι υπόλοιπες σκηνές) έχουν ομίχλη σε μαύρο χρώμα για να καλύπτουν το τέλος του εδάφους με ομαλό τρόπο, σε συνδυασμό με το μαύρο ντεγκραντέ του ουρανού (εικόνες 28 & 29).



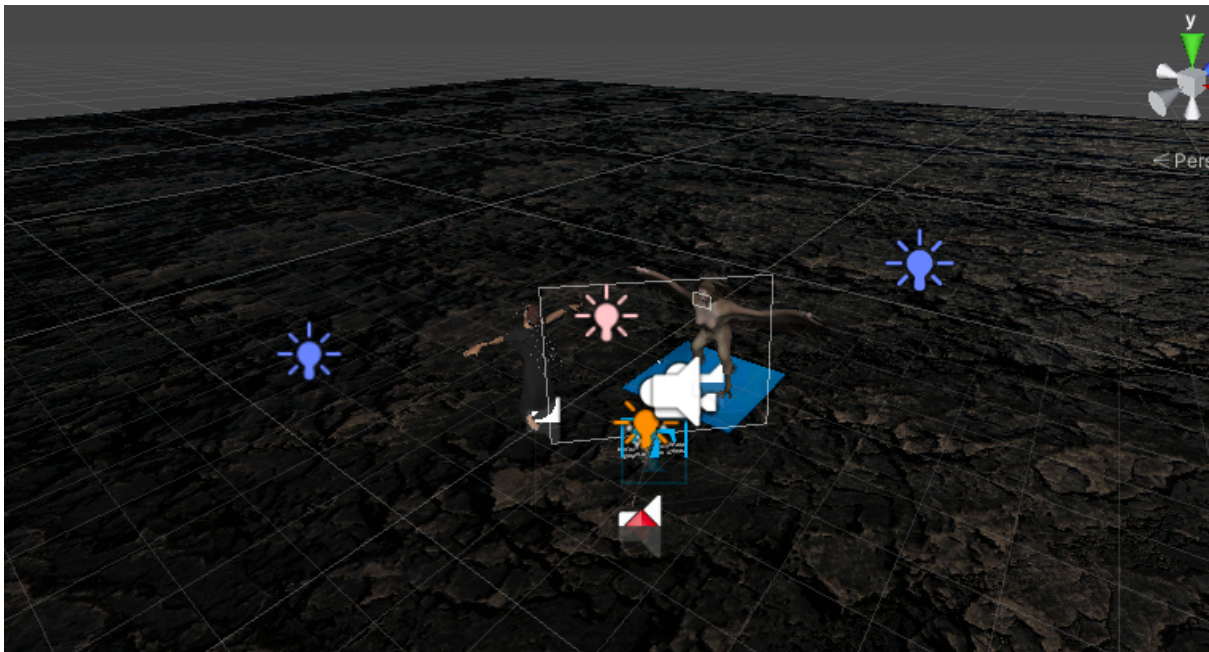
Εικόνα 28 (πάνω): Ο ορίζοντας χωρίς ομίχλη. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

Εικόνα 29 (κάτω): Ο ορίζοντας με ομίχλη. Η ομίχλη κρύβει το τέλος του εδάφους με ομαλό τρόπο. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)

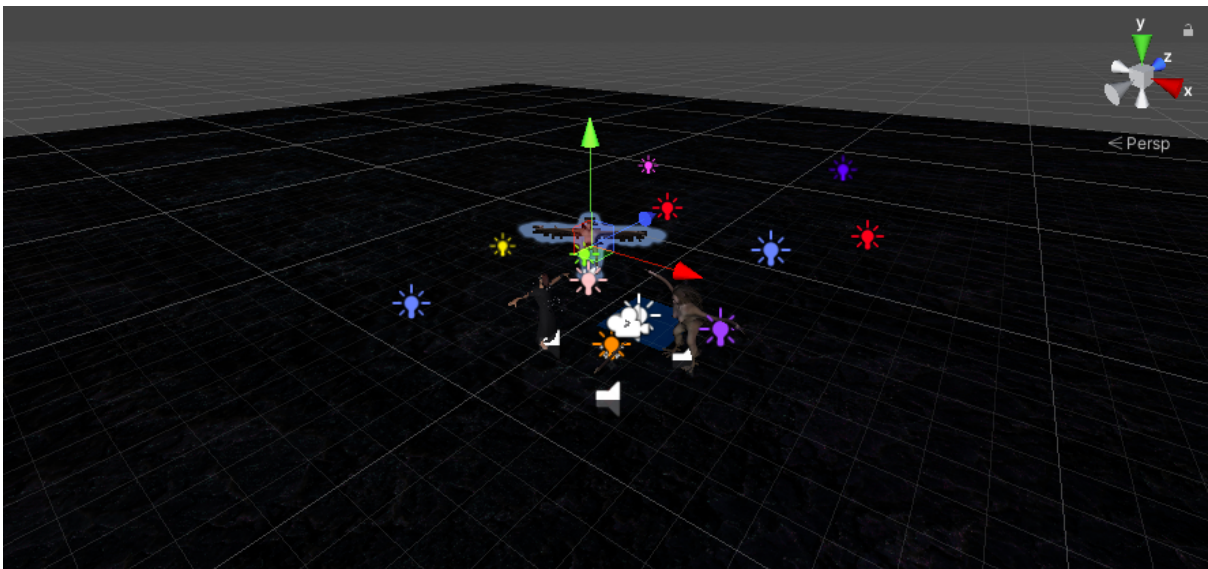
Τα φώτα, προστέθηκαν ανάλογα τις ανάγκες της σκηνής. Στις πρώτες σκηνές, επειδή δεν υπάρχει λόγος για πολλά φώτα, υπήρχαν μόνο 3, ένα βασικό (*key*), και δύο που λειτουργούν παράλληλα ως γέμισμα (*fill*) και από πίσω για να δίνουν όγκο (*back*). Από την

στιγμή που ανάβει η φωτιά, υπάρχει και ένα τέταρτο, για να δικαιολογήσει την φωτιά και να την κάνει πιο ρεαλιστική (εικόνα 30). Ωστόσο, στην σκηνή 8, που ο ουρανός είναι ιδιαίτερα σκοτεινός και υπάρχει ένα μαγικό στοιχείο, αυτό του χορού της άρπυιας, προστέθηκαν πολλά φώτα για γέμισμα και να δώσουν ένα ατμοσφαιρικό τοπίο (εικόνα 31 & 32).

Τέλος, αναφορικά με τα φώτα, για να υπάρχει το στοιχείο της κίνησης, όλα τους έχουν το *script* «Flickering Light Effect» του *Burak Taban*, που μεγαλώνει και μικραίνει την ένταση τους (*intensity*). Το συγκεκριμένο *script* δίνει την δυνατότητα κίνησης στο φυσικό χώρο (άξονες X, Y, Z), αλλά δεν είναι ενεργοποιημένη για τα φώτα. Μόνο η φωτιά έχει μία μικρή κίνηση στον χώρο, γιατί δικαιολογείται σεναριακά.



Εικόνα 30: Ο φωτισμός της σκηνής 6. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)



Εικόνες 31 (πάνω) και 32 (κάτω): Η σκηνή όπως θα την δει ο παίκτης και όπως είναι στημένη στην Unity. (στιγμιότυπα οθόνης υπολογιστή)

Η φωτιά προέρχεται από το πακέτο «Procedural Fire» του *Hovi Studio*, που κάνει χρήση του *Particle System* της *Unity*. Τα *particles* είναι σημεία, σαν σωματίδια που συναντώνται κυρίως σε 3d και *compositing* προγράμματα (όπως το *Adobe After Effects* κ.α.) και μπορούν να δεχθούν κανόνες φυσικής (βαρύτητα, δυνάμεις, πυκνότητα κλπ). Χρησιμοποιούνται κυρίως για να προσομοιάσουν νερό, φωτιά, σύννεφα κλπ.

Αναφορικά με τους ήχους, τα ηχητικά εφέ προστέθηκαν ως διηγητικοί ήχοι και εξωδιηγητικοί ήχοι ανάλογα την περίσταση¹¹. Έτσι, ο χρήστης όταν παίρνει ή αφήνει το σπαθί από το χέρι του ακούγεται ένας μεταλλικός ήχος, ένα ελαφρύ «γκλινγκ», διαφορετικό στις δύο περιπτώσεις. Στην σκηνή που ο χρήστης πρέπει να μαζέψει κλαδιά-γράμματα, δεν υπάρχει ήχος, αφού διαπιστώθηκε ότι η μάσκα ήδη φτάνει στα όρια της, και κάτι τέτοιο μπορεί μόνο να βλάψει την ομαλή λειτουργία της, ωστόσο θα έπρεπε να ακουστεί ένα «κρακ» από ξύλο που σπάει. Αντίστοιχα, ενώ δεν ακούγεται ιδιαίτερα, όταν ο ηλικιωμένος ανάβει τη φωτιά, το ελαφρύ «κρατς» που κάνουν τα ξύλα που καίγονται, δυναμώνει με κάθε ξύλο που μπαίνει στην φωτιά, για να παραμείνει το τελευταίο, το πιο δυνατό σε ένταση, και στις επόμενες σκηνές. Όταν το σπαθί πέφτει από το χέρι του χρήστη στην σκηνή 8, ακούγεται ένα «κλανκ», για να τονίσει την πτώση. Όμως, επειδή δεν ήταν αρκετό, αφού ο συγκεκριμένος είναι διηγητικός ήχος, και ενώ παράλληλα συμβαίνει κάτι μαγικό σε αυτή τη σκηνή, στη συνέχεια προστέθηκε και ένα ακόμα εφέ με αντήχηση για να τονίσει το μαγικό στοιχείο (ήχος που ακούγεται σαν κύμβαλο σε σπηλιά, ένα «τσίιιιν» στο μεσαίο συχνοτικό φάσμα με πολλές αρμονικές). Παρατηρήθηκε ότι ο υπερφυσικός αυτός τελευταίος ήχος παροτρύνει σε μία οπτική αλλαγή. Για αυτόν τον λόγο, σβήνουν τα φώτα της σκηνής, που έτσι κι αλλιώς δεν χρειάζονται για την επόμενη.

Η τυπογραφία της εφαρμογής εφαρμόζεται όλη από την *open source* γραμματοσειρά «EB Garamond». Είναι μία *serif* γραμματοσειρά, εύκολη στην ανάγνωση και παραπέμπει στα γράμματα των βιβλίων. Επιλέχθηκε για να δηλώσει την συγγραφική ιδιότητα του Yeats.

Τέλος, στις επιλογές του χρήστη, όπου δηλαδή στη Unity χρησιμοποιήθηκαν κουμπιά, εφαρμόστηκε μίνιμαλ διάκοσμος, για να ενσωματώνει τα γράμματα σε ένα πλαίσιο που ταιριάζει με τον περιβάλλον χώρο.

¹¹ diegetic & non diegetic sounds - ήχοι που προέρχονται, ή όχι, από σκηνική δράση στο σινεμά. Οι Bordwell & Thompson κάνουν εκτενή αναφορά για τους παραπάνω όρους στο βιβλίο τους *Film Art*, 1979

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

7.1. Περιορισμοί έρευνας και υλοποίησης

Οι περιορισμοί αρχικά αφορούν την βιβλιογραφική έρευνα. Η κύρια πηγή για τις πληροφορίες του πολιτισμικού περιεχομένου ήταν η καταγραφή της Lady Gregory για το έπος του Κουκόλιν. Ο μύθος αυτός, όπως και άλλες ιστορίες, αποτελεί κομμάτι των *Gaelic*. Φθίνοντας αυτή η γλώσσα, χάθηκε ένα μεγάλο πολιτιστικό κομμάτι της Ιρλανδίας που ζούσε μέσα από την προφορική παράδοση και δεν μεταφράστηκε. Επίσης, οι μεταφράσεις από τα *Gaelic* αλλοίωσαν κομμάτια του πρωτότυπου έπους, όπως και η επεξεργασία του από την Lady Gregory στις αρχές του 20ου αιώνα. Έτσι, αναγκαστικά η έρευνα ξεκίνησε από διαμεσολαβημένη πηγή.

Η βιβλιογραφία, όπως σημειώθηκε στο 4ο κεφάλαιο, αστοχεί να εντοπίσει ουσιαστικά σημεία για τον χαρακτήρα που καταπιάνεται, τον Κουκόλιν, αφού δεν αναρωτιέται για το βιογραφικό του τα προφανή, γιατί να ψάχνει την αθανασία ή πως βρέθηκε σε ένα επεισόδιο που δεν υπάρχει στο έπος. Οι πηγές συμφωνούν ότι ο Γέιτς βασίστηκε σε ένα ιαπωνικό θεατρικό κείμενο και έβαλε τον Κουκόλιν ως κεντρικό χαρακτήρα, αυτό όμως δεν δικαιολογεί την κατά κόρον έλλειψη αναφοράς σε άλλες μυθολογικές υπάρξεις, όπως το ότι η γυναίκα-γεράκι ενδεχομένως να είναι η *Morrigan* ή η *Medb*, που, αν ισχύει, αυτό από μόνο του ανοίγει μεγάλο πεδίο συζήτησης για τους αναλυτές του Γέιτς, καθώς και για την σκηνοθεσία του έργου, εφόσον σε αυτή τη περίπτωση η παθητική γυναίκα-γεράκι κρύβει μία μαχητή μέσα της.

Σχετικά με το σενάριο της εφαρμογής, υπάρχει ένα γλωσσικό ζήτημα που προκύπτει ήδη από τον τίτλο του έργου: το «Well» στα αγγλικά σημαίνει πηγή, αλλά και πηγάδι. Η πιο κοντινή αναφορά στο κείμενο για την υπόσταση του μπλε τετραγώνου που περιγράφει το «well» αυτό, είναι όταν ο Ηλικιωμένος λέει ότι «το νερό αναβλύζει», και ότι οι πέτρες γύρω του είναι υγρές, αφού αναβλύσει. Έτσι, για την ελληνική μετάφραση υπήρξε ο προβληματισμός της ορθής λέξης. Τελικά, επιλέχθηκε η λέξη «πηγή», που περιγράφει κάτι πιο γενικό ως σημείο από όπου αναβλύζει το νερό, και περιλαμβάνει την λέξη «πηγάδι», αφήνοντας την φαντασία του χρήστη της εφαρμογής να της δώσει υπόσταση.

Όσον αφορά τα τεχνικά της υλοποίησης της εφαρμογής, για επεξεργαστικούς λόγους, αφού η μάσκα Oculus Go είναι παλιάς τεχνολογίας και χαμηλών επιδόσεων, στον κώδικα που γράφτηκε, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων, δεν έγινε καθόλου χρήση της *Update* και της *Fixed Update*, που είναι μέθοδοι που διαβάζονται διαρκώς από το σύστημα.

Παρόλο που έγινε προσπάθεια να γραφεί ο κώδικας με «ελαφρύ» τρόπο, η μάσκα, μόνο στην σκηνή 5, που ο χρήστης πρέπει να μαζέψει τα κλαδιά-γράμματα από τα δέντρα, τερματίζει τις δυνατότητες της και ξεκινάει να υπολειτουργεί. Ο χρήστης μετακινείται με *teleport*, που δεν είναι γραμμική κίνηση στον χώρο, αλλά στιγμιαία. Για να μπορεί ο κώδικας να αντιληφθεί ότι το σώμα του χρήστη βρίσκεται μέσα στην ζώνη που πλαισιώνει το κάθε δέντρο και να «ανάβει» το περίγραμμα στα γράμματα, έπρεπε το *rigidbody* του παίκτη, στο *Collision detection*, να λάβει τη τιμή *continuous*, που είναι απαιτητική σε πόρους. Όταν ο χρήστης μπαίνει στον περιβάλλοντα χώρο ενός από τα τρία δέντρα, γίνεται έλεγχος από τον κώδικα αν το εκάστοτε γράμμα έχει ήδη ληφθεί, και τα υπόλοιπα του ίδιου τύπου γίνονται κόκκινα (π.χ. αν ο

χρήστης πάρει το γράμμα T από το δέντρο 1, τότε στα δέντρα 2 & 3, το T θα γίνει κόκκινο κ.ο.κ.). Ωστόσο, μόνο για το γράμμα E, επειδή υπάρχει διπλός έλεγχος (γιατί, για να γίνει κόκκινο, ο χρήστης πρέπει να πάρει δύο φορές αυτό το γράμμα), η εφαρμογή δεν λειτουργεί σωστά, και είτε δεν σβήνει από το προηγούμενο δέντρο το *outline* σε κάποιο τυχαίο γράμμα, είτε δεν ενεργοποιείται, είτε δεν αλλάζει χρώμα. Κάτι ακόμα που μπορεί να συμβεί, είναι να μην εξαφανιστεί το γράμμα από το δέντρο, καθώς εμφανίζεται στο χέρι του χρήστη, ή να μην αλλάξει η βοήθεια στο UI που βρίσκεται στο έδαφος. Οι δοκιμές στον υπολογιστή, έδειξε ότι ο κώδικας της συγκεκριμένης σκηνής λειτουργεί σωστά. Άρα, συμπεραίνεται ότι στην μάσκα είτε ο κώδικας αποτυχαίνει να ενεργοποιήσει/απενεργοποιήσει το πακέτο *outline* εξαρχής, είτε το πακέτο *outline* ενεργοποιείται/απενεργοποιείται, αλλά αποτυχαίνει να εκτελεστεί. Σε κάθε περίπτωση, αυτή η διαδικασία που αποτυγχάνει είναι αισθητικής και όχι λειτουργικής φύσεως για την εφαρμογή.

Κάτι ακόμα που αφορά στις επιδόσεις της μάσκας, είναι στην σκηνή 1β (με τον Ναύτη), όταν η άρπυια εμφανίζεται μπροστά στον παίκτη, καθώς και όταν φεύγει πετώντας ητημενη, η οθόνη του χρήστη γίνεται κόκκινη απότομα, και η όραση επανέρχεται σταδιακά με σβήσιμο της κόκκινης επικάλυψης. Όπως και στην παραπάνω περίπτωση, ο υπολογιστής αποδίδει σωστά αυτή τη διαδικασία, ενώ στη μάσκα η κόκκινη επικάλυψη «σπάει».

Στη παρούσα εργασία αναφέρεται στο υποκεφάλαιο 5.3.1. ότι υπάρχει επιλογή στο μενού για το χειριστήριο να είναι στο αριστερό χέρι. Αυτό, είναι μία ιδέα που αφορά στη προσβασιμότητα για αριστερόχειρες. Αποφασίστηκε ότι προγραμματιστικά και σχεδιαστικά είναι αρκετά χρονοβόρα για το χρονικό πλαίσιο που δόθηκε για την ανάπτυξη της παρούσας έρευνας και εφαρμογής, παρόλο που υπάρχει η τεχνογνωσία. Έτσι, αφέθηκε ως τελευταίο στάδιο για την ανάπτυξη της εφαρμογής, και δεν πρόλαβε να υλοποιηθεί. Κάτι ακόμα, αισθητικής φύσεως, που αφέθηκε για το τέλος και δεν διορθώθηκε είναι μιά μικρή περιστροφή του *anchor point* ενός από τα γράμματα που βάζει ο Ηλικιωμένος στην φωτιά.

Αισθητικά, τα σύννεφα που προέρχονται από έτοιμο πακέτο, ενώ τοποθετήθηκαν πολύ ψηλά και φαίνονται σαν να είναι όντως μακριά, στην σκηνή 1β, η άρπυια την στιγμή που είναι πάνω από τη βάρκα μπαίνει μέσα τους, που χαλάει τον ρεαλισμό της εφαρμογής. Το ίδιο συμβαίνει και με τα μαλλιά και γένια του Ηλικιωμένου, η επιλογή να ελαττωθούν τα πολύγωνα ενώ βοηθάει την εφαρμογή, λειτουργεί αντίστροφα στον ρεαλισμό της.

Οι περιορισμοί που προέκυψαν κατά τον σχεδιασμό είναι πολλαπλοί και άλλαξαν το τελικό σενάριο της εφαρμογής, αλλά και την αισθητική της. Ενώ οι ιδέες που ορίζει το σενάριο είναι υλοποιήσιμες, τελικά μπορεί να μπερδεύουν τον χρήστη ως προς την σημειολογία τους ή να φαίνονται ως «άσχετες» με το συνολικό προϊόν, παρόλο που αιτιολογούνται σκηνοθετικά. Γίνεται κατανοητό ότι αυτός είναι στην πραγματικότητα περιορισμός που δεν θέτει η σχεδίαση, αλλά η σκηνοθεσία, που θέλει να είναι όσο το δυνατόν γίνεται πιο κοντά σε μία θεατρική φόρμα, η οποία δεν συμβαδίζει απόλυτα με την παιχνιδική.

Το *rig* των χαρακτήρων έγινε αυτοματοποιημένα από το *mixamo*. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μην είναι απόλυτα σωστά τα κόκκαλα των μοντέλων και να βλέπει ο χρήστης τα γένια του Ηλικιωμένου να τραβιούνται περίεργα όταν ο τελευταίος κάνει κινήσεις με το κεφάλι του, ή όταν η άρπυια χορεύει, φαίνονται κάποια σημεία του σώματος της αφύσικα.

Τέλος, δεν σχεδιάστηκε κάποιο πρωτότυπο λογότυπο για την εφαρμογή. Κρίνεται ότι η εφαρμογή έχει από μόνη της ένα δικό της χαρακτηριστικό λογότυπο, που είναι το γεράκι της εικόνας 6.

7.2. Συμπεράσματα

Αρχικά, είναι σημαντικό να τονιστεί ότι η εφαρμογή δεν έχει αξιολογηθεί από χρήστες. Έτσι, ασφαλή συμπεράσματα μπορούν να αφορούν την σχεδίαση της εφαρμογής και την ενσωμάτωση των πολιτιστικών δεδομένων σε αυτή. Μη ασφαλή συμπεράσματα, αφορούν την ποιότητα και το βίωμα της θεατρικής παράστασης, μέσα από την ενσώματη παρακολούθηση της από υποκείμενα. Το εύρος της εργασίας, οι απαιτήσεις τόσο των θεωρητικών ζητημάτων και της επεξεργασίας του περιεχομένου, όσο και των τεχνικών λεπτομερειών του έργου, ήταν τέτοιες που δεν άφησαν το χρονικό περιθώριο για μια συστηματική και αξιόπιστη αξιολόγηση ώστε να αποτιμηθούν τα ποιοτικά χαρακτηριστικά και η εμπειρία που προσφέρει η εφαρμογή. Για αυτόν τον λόγο, τα ποιοτικά συμπεράσματα προκύπτουν με τον μέγιστο δυνατό βαθμό αποστασιοποίησης που μπορεί να εφαρμόσει ο σχεδιαστής στον εαυτό του, και να κρίνει με το δυνατόν πιο αυστηρά, αντικειμενικά κριτήρια.

Η χρήση μάσκας VR από τις μελέτες που αναφέρονται στην παρούσα εργασία και πιο συγκεκριμένα στο κεφάλαιο 2, κρίνεται πως ήταν ο πιο αποδοτικός τρόπος για ανάπτυξη της διασκευής του θεατρικού σε βιντεοπαιχνίδι, αφού προσφέρει μεγαλύτερα επίπεδα εμπύθισης του χρήστη από το αν σχεδιάζοταν για οποιαδήποτε άλλη πλατφόρμα (κονσόλα, υπολογιστή, android κλπ). Έτσι, ο βαθμός ικανοποίησης του χρήστη, - θεωρητικά - είναι μεγαλύτερος. Ταυτόχρονα, η πρόσληψη των πολιτισμικών πληροφοριών οφείλει να βρίσκεται στον ίδιο, αν όχι σε μεγαλύτερο βαθμό.

Τα πολιτισμικά δεδομένα που προκύπτουν, όχι μόνο από την παράσταση καθεαυτή, αλλά συνολικά στο πλαίσιο της ιρλανδικής κελτικής κουλτούρας, είναι πάμπολλα για να μπορούν να ενταχθούν σε μία και μόνο εφαρμογή. Χαρακτηριστικό παράδειγμα, είναι πρωτίστως η γλώσσα. Όταν το αρχικό κείμενο έχει γραφτεί από έναν ποιητή που έλαβε το Νομπελ λογοτεχνίας, γίνεται εύκολα αντιληπτό ότι, μόνο μέσα από μία εξαιρετική μετάφραση, ιδέες και πολιτιστικά στοιχεία μπορούν να ακουμπήσουν το κοινό από άλλα μέρη του κόσμου. Ωστόσο, για τους λόγους της εφαρμογής, το αρχικό κείμενο υπέστη επεξεργασία, πολλά κομμάτια διαλόγου που έχουν δραματουργικό, αλλά όχι αφηγηματικό ενδιαφέρον αφαιρέθηκαν, άλλα τροποποιήθηκαν, ενώ άλλα προστέθηκαν, για να υπάρχει μία λογική συνέχεια στον προφορικό λόγο και στην συνολική αφήγηση της ιστορίας.

Η επεξεργασία του σεναρίου με αυτόν τον τρόπο προσπάθησε: α) να οικιοποιήσει ένα διεθνές κοινό με κάποια πολιτιστικά στοιχεία που χρειάζονται εξήγηση, για την παρακολούθηση της ιστορίας, β) να το μορφώσει, έστω και με την γνώση να παρέχεται ως πληροφορία, για στοιχεία της κελτικής παρακαταθήκης στην Ιρλανδία, γ) να κρατήσει την αφήγηση συνοπτική, χωρίς πολλά λόγια και με τον λόγο να είναι αρκετά θεατρικός μεν, ρεαλιστικός δε και δ) να διασκευάσει ένα θεατρικό έργο, σε ένα άλλο μέσο, που θέλει, αν δεν απαιτεί, να διατηρεί τον θεατή ενεργό.

Ασφαλώς και έγινε προσπάθεια να εξηγηθούν πολιτισμικά νήματα που προκύπτουν από την εφαρμογή. Για παράδειγμα, κατά την παράδοση, τα ξωτικά ζουν στους λόφους, αλλά όχι όλων των ειδών τα ξωτικά της Ιρλανδίας. Οι άνθρωποι, από φόβο, τα αποκαλούν «the good people» (οι καλοί άνθρωποι), ακριβώς για να εξευμενίσουν. Ένα ιρλανδικό κοινό, σαν το κοινό που παρακολούθησε την παράσταση περίπου 100 χρόνια πριν, θεωρητικά γνώριζε ήδη αυτές τις πληροφορίες, ενώ ένα σύγχρονο διεθνές κοινό μπορεί κάλλιστα να υποθέσει ότι, οι καλοί

άνθρωποι που ζουν στους λόφους είναι κάποια φυλή αυτόχθονων. Έτσι, κατά τη γραφή του σεναρίου της εφαρμογής, έγινε επεξηγηματική προσθήκη στο σενάριο με τέτοια πολιτισμικά στοιχεία, όπως στην σκηνή 4, που ακούγεται η λέξη «Ξωτικά» κοντά στην λέξη «Aos Si», ή στην σκηνή 1β, που ο Ναύτης αναφέρει ότι ο Κουκόλιν είναι πρωταθλητής του Όλστερ. Επίσης, στην παράσταση, ποτέ δεν αναφέρεται το όνομα του βασιλιά, αντίθετα με την εφαρμογή.

Η παρέμβαση στην αλληλουχία των σκηνών ενώ δικαιολογείται από τα λεγόμενα του Ναύτη στην αρχή, και που μάλλον λειτουργεί αφηγηματικά καθιστώντας την εμπειρία του χρήστη πιο ενδιαφέρουσα, πολιτισμικά δεν υποστηρίζεται. Το μοναδικό χρονικό πήδημα που γνωρίζει η βιβλιογραφία της παρούσας εργασίας είναι το να μην γερνάει κάποιος που απήχθει από υπερφυσικά όντα, για το διάστημα που απουσιάζει από τον γήινο κόσμο¹². Τέλος, αναφορικά με το σενάριο, κρίνεται πως οι σκηνές 1α και 1β θα έπρεπε να ενωθούν σε μία ενιαία, παρόλο που τεχνικά δεν μπόρεσε να υλοποιηθεί. Αυτό, ενδεχομένως να σημαίνει εντελώς διαφορετικό σενάριο εξαρχής της σκηνής 1α, που όμως να παράγει το ίδιο νόημα.

Συνολικά, το σενάριο της εφαρμογής, όπως δομήθηκε, φαίνεται να λειτουργεί ως διασκευή του θεατρικού έργου στην μετάδοση των πολιτισμικών πληροφοριών που αυτό περιέχει: Η αφήγηση είναι συνεπής στο πρωτότυπο και δεν αλλοιώνεται σε κανένα σημείο, με εξαίρεση την πρόσθετη σκηνή 1β και τον χαρακτήρα του Ναύτη, που όμως λειτουργεί αρκετά καθαρά ως μέντορας για να κατανοήσει ο χρήστης τα *mechanics* του παιχνιδιού. Ο Ναύτης πεθαίνει νωρίς, έτσι, δεν αλλάζει η ιστορία, αλλά παίρνει μία άλλη διάσταση, ότι ο Κουκόλιν δεν ξεκίνησε μόνος του. Σε κάθε περίπτωση, στην πηγή είναι μόνος του, όπως και στο θεατρικό έργο. Επίσης, το σενάριο εξηγεί σχετικά καλά την σχέση ανθρώπων-ξωτικών, χωρίς όμως να μπαίνει στις λεπτομέρειες, αν δηλαδή τα ξωτικά είναι *fairies*, ή κάποιου άλλου είδους. Το μόνο που ίσως δεν εξηγεί επαρκώς και θα είχε νόημα να ειπωθεί για να γνωρίσει ο χρήστης καλύτερα τον πρωταγωνιστή, είναι ότι ο Κουκόλιν πήρε τον χρησμό ότι θα πεθάνει νωρίς, αλλά θα γίνει ήρωας, πράγμα που ποτέ δεν ειπώνεται ούτε στο κείμενο της παράστασης.

Αναφορικά με το πολιτισμό που φέρει μαζί της η εφαρμογή, μάλλον δεν τεκμηριώνεται αρκετά ως (τεχνητό από τον Γέιτς) κομμάτι της λαϊκής παράδοσης και έτσι ο χρήστης ενδεχομένως να πιστέψει ότι η ιστορία που έπαιξε να είναι εξ ολοκλήρου πρωτότυπη ιδέα, ή ελαφρά βασισμένη στον χαρακτήρα Κουκόλιν. Τα γράμματα στην σκηνή 1α που αναγράφουν το όνομα του Νομπελίστα, μάλλον δεν είναι κάτι που ο χρήστης θα θυμάται στο τέλος, ή θα τους δώσει ιδιαίτερη σημασία, και δεν είναι παράλογο να μην γνωρίζει καν το ποιός ήταν ο Γέιτς. Για αυτόν τον λόγο, εκ των υστέρων κρίνεται σκόπιμο να προστεθεί μία ακόμα επιλογή στο μενού, που ο χρήστης να μεταβαίνει σε κάποιο βίντεο ή κάποια *playable* σκηνή, που να φωτίζεται η ιστορία του Κουκόλιν πολύπλευρα και να τεκμηριώνεται με κάποιον τρόπο.

Η παιχνιδική μορφή της διασκευής επιτυγχάνει τον σκοπό της. Ο χρήστης καταλαβαίνει αρκετά νωρίς ότι δεν έχει και πολλά να κάνει, και το hook της πρώτης σκηνής με το σπαθί σχεδόν σίγουρα κεντρίζει το ενδιαφέρον, ότι θα συμμετέχει και επόμενη φορά σε μάχη σώμα με σώμα μέσα στο παιχνίδι. Το μπλέξιμο των σκηνών μεταξύ τους και ο μη γραμμικός τρόπος αφήγησης επίσης ενεργοποιεί τον χρήστη, που συνδέει τα κομμάτια του σεναρίου μέσα στο μυαλό του, ενώ παράλληλα του προσφέρεται και νέα πληροφορία, αυτή της σκηνής που «τρέχει» εκείνη τη στιγμή. Το ότι ο χρήστης δεν χάνει ποτέ, και δεν μπαίνει σε κίνδυνο όταν

¹² Στην ιστορία «the Giant's Stairs» ένα 7χρονο αγόρι απαγάγεται από έναν γίγαντα. Όταν επιστρέφει στον γήινο κόσμο, 7 χρόνια αργότερα, δεν έχει μεγαλώσει καθόλου ηλικιακά, Yeats, 1888

καλείται να λάβει δράσει, ακριβώς επειδή είναι ενσώματη η αφήγηση, δεν ενεργοποιεί το ένστικτο επιβίωσης και έτσι, δεν προκαλούνται αρνητικά συναισθήματα. Τέλος, μέσα στο παιχνίδι, το *avatar* του χρήστη δεν κινείται με τρόπο που να προκαλέσει ζαλάδα ή ναυτία, με εξαίρεση την σκηνή 1α, που η περιστροφική κίνηση ίσως προκαλεί μία μικρή δυσφορία, παρά τα γράμματα που είναι σταθερά σημεία στο έδαφος.

Οι χαρακτήρες, χωρίς αξιολόγηση, είναι διφορούμενο αν είναι ξεκάθαροι, ή όχι. Ο Ναύτης, δεν φοράει μάσκα, ο Κουκόλιν δεν γνωρίζουμε, ο Ηλικιωμένος φοράει και η γυναίκα-γεράκι έχει χαρακτηριστικά που την κάνουν να αναγνωρίζεται ως άρπυια, άρα ως «τέρας». Η αρχική σύλληψη είναι ότι από την θάλασσα, δηλαδή τον γήινο κόσμο, ο χρήστης πηγαίνει στον υπερβατικό, μέσω της ομίχλης ως πύλη. Αυτό ίσως να μπερδεύει, όταν μόνο ο Ναύτης εξηγεί μόνο μία φορά και πλαγίως, ότι η ομίχλη ενώνει διαφορετικούς κόσμους. Πιο συγκεκριμένα, αναφέρει ότι η ομίχλη είναι σαν να την έριξε κάποιο ζωτικό, και ότι ίσως να είναι πύλη, αλλά ίσως να μην τονίζεται επαρκώς, ώστε ο χρήστης να το καταλάβει πλήρως. Ο Ναύτης βρίσκεται στον γήινο κόσμο ενώ ο Ηλικιωμένος στον υπερβατικό. Η γυναίκα-γεράκι μπορεί και ταξιδεύει ανάμεσα τους. Όλη αυτή η σύλληψη, σε συνδυασμό με τις μάσκες, φτάνει τουλάχιστον στο δεύτερο επίπεδο αφήγησης, ή και βαθύτερα¹³. Άρα μόνο με μία αξιολόγηση της εφαρμογής μπορεί ο σχεδιασμός να πραγματοποιηθεί με ορθό τρόπο.

Η επιλογή της εφαρμογής να υλοποιηθεί σε περιβάλλον VR σίγουρα πετυχαίνει τον σκοπό της. Η εφαρμογή μπορεί να παιχτεί σε όρθια ή καθιστή στάση και η ενσώματη αφήγηση μεγεθύνει το βίωμα. Η καθιστή στάση σώματος, όταν η εφαρμογή υλοποιείται για χρήση σε εσωτερικό χώρο, είτε ιδιωτικό, είτε κάποιου επίσημου πολιτισμικού φορέα, είναι η πιο ασφαλής για να μην υπάρχουν ζημιές ή τραυματισμοί. Το θέατρο, ως θνησιγενές μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης που αφορά το ανθρώπινο σώμα στο εδώ και το τώρα, φέρνει το σώμα του χρήστη μέσα στη σκηνή και τον κάνει κομμάτι αυτής. Το βλέμμα στην εφαρμογή έχει κατά βάση λιγότερες από 180 μοίρες άνοιγμα στον οριζόντιο άξονα, από τον ηλικιωμένο στα αριστερά μέχρι τη γυναίκα γεράκι στα δεξιά. Το είδος αυτό της όρασης μοιάζει με την θεατρική εμπειρία της πρώτης σειράς θεατών. Επίσης, το βλέμμα μέσα στην εφαρμογή, από το -οριακά-ηδονοβλεπτικό του θεάτρου, γίνεται θεωρητικά σκοποφιλικό¹⁴, με τον χρήστη στο επίκεντρο.

Αν κάτι σίγουρα δεν πετυχαίνει τον σκοπό του, είναι η υποκριτική. Οι ψηφιακοί ηθοποιοί της εφαρμογής παίζουν ρεαλιστικά και όχι σε φόρμα θεάτρου No. Αυτό, απομακρύνεται από το όραμα του Γίιτς για το θέατρο που ήθελε να κάνει, αλλά απαιτεί στολή *MoCap*, χορευτές ή έμπειρους ηθοποιούς σε αυτή τη φόρμα και σκηνοθέτη/χορογράφο με εμπειρία στην φόρμα του No. Το ρεαλιστικό παίξιμο δεν είναι ξένο για το ευρύ κοινό και ήταν εφικτό στα πλαίσια που υλοποιήθηκε η εφαρμογή. Ωστόσο, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα μία

¹³ Το πρώτο επίπεδο αφήγησης είναι η κυριολεξία των πεπραγμένων: ο χρήστης είναι σε μία βάρκα, ο Ηλικιωμένος είναι ένας περίεργος που φοράει μάσκα, η άρπυια είναι ένα τέρας. Το δεύτερο επίπεδο το συμβολικό: είναι ότι η βάρκα είναι περιτριγυρισμένη από νερό, που συμβολίζει τη γέννηση, η άρπυια το ανέφικτο ή την καταστροφή κλπ.

¹⁴ Η ορολογία δανείζεται από τον κινηματογράφο. Ηδονοβλεπτικό είναι ένα βλέμμα όταν ένα υποκείμενο Α που κοιτάει ένα υποκείμενο Β δεν μπορεί να κοιταχτεί πίσω από το υποκείμενο Β, όπως για παράδειγμα όταν παρατηρούμε έξω από ένα σκοτεινό παράθυρο. Σκοποφιλικό είναι το βλέμμα όταν το υποκείμενο Α και το υποκείμενο Β μπορούν να κοιτάξουν ο ένας τον άλλον, π.χ. σε μία παραλία. Έτσι, το βλέμμα στον κινηματογράφο είναι πάντα ηδονοβλεπτικό (οι ηθοποιοί δεν βλέπουν το κοινό), ενώ στο θέατρο σκοποφιλικό (οι ηθοποιοί μπορούν να δουν το κοινό, δεδομένου ότι δεν τους τυφλώνουν τα φώτα της σκηνής).

Στην περίπτωση της εφαρμογής, το ψηφιακό μοντέλο δεν βλέπει στην πραγματικότητα κάτι, αλλά η ανθρωπομορφική του υπόσταση ενδεχομένως να βιώνεται ως ανθρώπινη.

υποκριτική σε φόρμα Νο με αφύσικες κινήσεις να κάνει εώς και γελοία την εφαρμογή, αφού το ίδιο το πλαίσιο παιχνιδιού είναι πάνω στα δυτικά πρότυπα και δεν υπόκειται με κάποια ένδειξη στα πλαίσια του οριενταλισμού. Μία υπερβολική υποκριτική όμως, ίσως να κάνει ξεκάθαρη την αιτία της μάσκας του Ηλικιωμένου, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, ή μπορεί ακόμα και να μπερδέψει περισσότερο τον χρήστη.

Η σκηνογραφία είναι λιτή και πετυχαίνει τον σκοπό της. Δεν έχει κάτι πέραν του απαραίτητου, ενώ περιέχει τον ρεαλισμό. Ο συμβολισμός είναι παρόν όπου μπορεί να υπάρξει (στα κλαδιά των δέντρων και στη φωτιά), όπως και το υπερρεαλιστικό στοιχείο (τα χρώματα στα φώτα). Η ενδυματολογία επίσης, είναι τόση όση χρειάζεται, με ουδέτερα χρώματα για να ταιριάζουν με το σκηνικό.

Το φως είναι αιτιολογημένο σε όλα τα σημεία. Στη θάλασσα η πηγή είναι ο ήλιος, ενώ μπροστά στην πηγή με το αθάνατο νερό είναι νυχτερινός. Κάτω από τον ουρανό που μοιάζει με γαλαξία είναι υπερβατικός, αφού ο Κουκόλιν έχει υπνωτιστεί από την γυναίκα-γεράκι. Όταν η γυναίκα-γεράκι χορεύει, ο φωτισμός είναι θεατρικός και υπερβολικός, που απομακρύνεται από τον ρεαλισμό.

Η μουσική είναι συνεπής απέναντι στο αρχικό έργο, αλλά προερχόμενη από όργανο midi, απουσιάζουν οι δυναμικές που θα είχε η ηχογράφηση φυσικών μουσικών οργάνων. Η φωνή της τραγουδίστριας επιλέχθηκε να είναι σε πρόζα, αφού είναι η φωνή του παντογνώστη αφηγητή, και είναι η μοναδική γυναικεία φωνή που ακούει ο χρήστης. Αυτό ακριβώς την κάνει να ξεχωρίζει από όλες τις ανδρικές που ακούγονται κατά τη διάρκεια της εμπειρίας χρήσης.

Οι φωνές των χαρακτήρων, είναι μέτριας ποιότητας, αφού δεν είναι από ηθοποιούς, και ηχογραφήθηκαν σε ερασιτεχνικό επίπεδο και σε οικιακό χώρο, που κατεβάζει την ποιότητα της εφαρμογής. Ένας σκηνοθέτης θα έλεγε ότι τα λόγια ειπώνονται σε πολλά σημεία με λάθος «ενέργεια», ή λάθος «τονισμό», δηλαδή ότι η δυναμική των σχέσεων των χαρακτήρων και των συναισθημάτων δεν βγαίνει όπως θα έπρεπε ή θα μπορούσε μέσω του λόγου. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι ο χρήστης δεν αντιλαμβάνεται τί συμβαίνει, αλλά το επίπεδο ικανοποίησης του είναι χαμηλότερο.

Συνολικά, η εφαρμογή πετυχαίνει τους αρχικούς σκοπούς της. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στα περιβάλλοντα για τα οποία σχεδιάστηκε, ενώ τεχνικά μπορεί να μην είναι άριστης ποιότητας, κυρίως στον ήχο της και λιγότερο στα *animations* των χαρακτήρων, το περιεχόμενό της ωστόσο, είναι πλήρες, με μία ιστορία που έχει αρχή, μέση, κλιμάκωση και τέλος και με τους χαρακτήρες καθαρούς, χωρίς να αφήνουν ερωτηματικά για τα κίνητρά τους, παρά την περίεργη εκ πρώτης όψεως, εμφάνιση τους. Η επιλογή να γίνει διασκευή από θεατρικό έργο σε VR κρίνεται ως κατάλληλη, αφού τοποθετεί τον χρήστη στον πυρήνα της ιστορίας και βιώνει ο ίδιος αυτά που κατά τ' άλλα θα έπρεπε να ταυτιστεί μέσω του πρωταγωνιστή. Το πώς έχουν κατανομηθεί οι διαδράσεις στον χρόνο και ο διαχωρισμός των σκηνών δεν αφήνει τον χρήστη να μπει σε παθητική κατάσταση θέασης για πολύ ώρα, που εντείνει τον παιχνιδικό χαρακτήρα της εφαρμογής. Η αισθητική υπάρχει και είναι έντονη, όπως επίσης και όλος ο σχεδιασμός καθιστά την εφαρμογή λειτουργική, χωρίς bugs, με μοναδική εξαίρεση την μια σκηνή που υπερβαίνει τις δυνατότητες της μάσκας VR Oculus Go (που πλέον δεν κυκλοφορεί στην αγορά και έχει παύσει να υποστηρίζεται).

Περαιτέρω έρευνα κρίνεται απαραίτητη, για την αξιολόγηση της εφαρμογής και την επικαιροποίηση των συμπερασμάτων. Ωστόσο, το παρόν πείραμα, της διασκευής του μονόπρακτου έργου «At The Hawk's Well» σε παιχνιδική μορφή VR, θεωρείται ως πετυχημένο,

αφού υλοποιήθηκε επιτυχώς, συμπεριλαμβάνοντας τον πολιτισμό που φέρει το πρωτότυπο θεατρικό μαζί του και κρατώντας πάντα τον χρήστη στο επίκεντρο.

7.3. Περαιτέρω έρευνα

Αρχικά, η εφαρμογή χρήζει αναβάθμισης στα χαρακτηριστικά που αυτή τη στιγμή είναι κατώτερης ποιότητας από το σύνολο της, κυρίως δε, στις εκφωνήσεις.

Επίσης, είναι σημαντικό η εφαρμογή να αξιολογηθεί σε διαφορετικές εκδοχές της, για να δοκιμαστεί η φόρμα του θεάτρου Νο, κατά πόσο λειτουργούν στο σύγχρονο κοινό. Ενδεικτικά: 1) Δοκιμή χωρίς μάσκες και με ρεαλιστική υποκριτική, 2) δοκιμή με μάσκες και ρεαλιστική υποκριτική, 3) δοκιμή με μάσκες, με υποκριτική φόρμας Νο, 4) δοκιμή με μάσκες, υποκριτική φόρμας Νο, ο λόγος να ειπώνεται με παύσεις. Μόλις βρεθεί η κατάλληλη φόρμα από τις παραπάνω, μπορεί να αφαιρεθεί από την εφαρμογή ο παιχιδικός της χαρακτήρας και να δοκιμαστεί ως 360 βίντεο, που ο χρήστης είναι παρατηρητής, και αν η εκδοχή του παθητικού χρήστη λειτουργεί καλύτερα από την εκδοχή του ενεργητικού χρήστη.

Η εφαρμογή επίσης, οφείλει να εκσυγχρονιστεί για μάσκα VR πιο σύγχρονης τεχνολογίας.

Είναι σημαντικό η βιβλιογραφία να επεκταθεί και να αναζητηθούν επιπλέον πηγές για να φωτίσουν πολύπτυχα κομμάτια της θεωρητικής προσέγγισης αυτής της εργασίας, όπως την ταυτότητα της Γυναίκας-γεράκι, την ιστορική σημασία του έργου, καθώς και άλλα ανεβάζματα του έργου που έγιναν παγκόσμια. Επίσης, κατά την έρευνα, μία αμφιβόλου αξιοπιστίας (λόγω έλλειψης πηγών) ιστοσελίδα, ανέφερε ότι το συγκεκριμένο θεατρικό έργο του Γέιτς, που είναι «δάνειο» του ιαπωνικού θεάτρου, έγινε «αντιδάνειο» και αφομοιώθηκε εκ νέου από το ιαπωνικό θέατρο¹⁵. Αν η παραπάνω υπόθεση αληθεύει¹⁶, τότε αξίζει να γίνει έρευνα και προς αυτήν την κατεύθυνση για το νέο έργο που προέκυψε.

Η παρούσα έρευνα έγινε χωρίς κάποιο εξειδικευμένο πρόσωπο ή δραματολόγο που να γνωρίζει σε βάθος το συνολικό θεατρικό έργο του Γέιτς ή ακόμα και το ποιητικό. Ο συγγραφέας της εργασίας, έχει διαβάσει τα θεατρικά έργα του Γέιτς που έχουν ως πρωταγωνιστή τον Κουκόλιν, αλλά δεν αρκεί για να γίνει κατανοητό το πλαίσιο μέσα στο οποίο γεννήθηκε το «At the Hawk's Well». Μέσα από τα παραπάνω θεατρικά έργα προκύπτει ότι ο Γέιτς παραποιεί τον μύθο και γράφει θέατρο με τον Κουκόλιν να βρίσκεται σε μέρη και καταστάσεις που δεν τέθηκαν μέσα από την καταγραφή του μύθου από την Lady Gregory. Συνεπώς, η συνεισφορά κάποιου ειδικού στο θέμα θα μπορέσει να εξυπηρετήσει και τις αισθητικές ανάγκες της εφαρμογής, και να εντοπίσει σκηνοθετικές αστοχίες που τυχών έγιναν. Επίσης, κρίνεται απαραίτητη όχι μόνο η έρευνα για το συγκεκριμένο θεατρικό, αλλά και για περισσότερα θεατρικά έργα του ίδιου συγγραφέα.

¹⁵ «Ezra Pound was captivated by a famous Irish poet, William Butler Yeats and introduced Noh to Yeats. In later years, Yeats published a stage play, At the Hawk's Well (1921), inspired by Noh. Yeats' At the Hawk's Well was brought back to Japan in the Showa era (1926-1989).»

Πηγή: https://www.the-noh.com/en/oversea/01_introduction.html

¹⁶ Η παραπάνω υποσημείωση μάλλον αληθεύει, αφού διασταυρώνεται ήδη από δεύτερη πηγή που έχει έρευνα πίσω της, εφόσον αφορά παράσταση που ανέβηκε σε επίσημο φορέα πολιτισμού. Το κείμενο της παράστασης που ανέβηκε στην Εθνική Όπερα του Παρισιού, λέει: «After the war, the ballet was adapted by Mario Mokomichi on noh music and played under the title *Takahime* (The Hawk princess).»

<https://www.scenographytoday.com/production/hiroschi-sugimoto-at-the-hawks-well/>

Τέλος, κρίνεται ως εξαιρετικά ενδιαφέρον η έρευνα να συνεχιστεί με διασκευές και σε άλλα θεατρικά έργα και είδη, ακόμα και σε ταινίες ή βιβλία, για να δοκιμαστεί το VR ως παιχνιδικό μέσο διασκευής διαφορετικών αφηγήσεων και κατά πόσο μπορεί να εγκολπώσει άλλες μορφές τέχνης, ενώ παράλληλα ο χρήστης να είναι ενεργός. Οι περιορισμοί και τα συμπεράσματα που προέκυψαν, αφορούν μόνο τη συγκεκριμένη διασκευή, και είναι άξιο απορίας, τί θα μπορούσε να συμβεί με άλλα έργα, ή ακόμα και με έργα που ερμηνεύονται ζωντανά από ηθοποιούς, και, κυρίως, αν υπάρχει τρόπος στην αφήγηση ενός τέτοιου έργου να συνεισφέρει πρωτίστως ο χρήστης.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βιβλία

Σιρλότ, Χουάν-Εντουάρντο (1995). Το λεξικό των συμβόλων, Εκδόσεις Κονιδάρη

Gregory Augusta (2001). Cuchulain of Muirtheme, Dover Publications.

JONES, P., OSBORNE, T., SULLIVAN-DRAGE, C., KEEN, N., & GADSBY, E. (2022). Creating original VR content. In *Virtual Reality Methods: A Guide for Researchers in the Social Sciences and Humanities* (1st ed., pp. 117–135). Bristol University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2n7j137.12>

Monaghan Patricia (2004). The encyclopedia of CELTIC MYTHOLOGY AND FOLKLORE, Facts On File.

Four Plays For Dancers (1921). W.B. Yeats, Macmillan.

Irish Folk and Fairy Tales (2019). Wentworth Press, 2019.

Επιμέλεια W. B. Yeats, 1888.

Δημοσιεύσεις

Barab A. Sasha, Scott M. Brianna, Siyahhan Sinem, Goldstone L. Robert, Goble Adam - Ingram, Zuiker Steve, Warren Scott (2009), Transformational Play as a Curricular Scaffold: Using Videogames to Support Science Education, *Journal of Science Education and Technology* Vol. 18, No. 4, Special Issue: Emerging Technologies for Learning Science (Aug., 2009), pp. 305-320 .

Bell JT, Fogler HS (1995). The Investigation and Application of Virtual Reality as an Educational Tool, *Proceedings of The American Society for Engineering Education, Annual Conference, Session n. 2513, June 1995, Anaheim CA.*

Čapková Helena (2019). The Hawk Princess at the Hawk's Well: Neo-Noh and the Idea of a Universal Japan. Imagined Cosmopolis Internationalism and Cultural Exchange, 1870s–1920s, Edited By Charlotte Ashby, Grace Brockington, Daniel Laqua and Sarah Victoria Turner.

Checa David & Andres Bustillo (2019). A review of immersive virtual reality serious games to enhance learning and training, *Multimedia Tools and Applications*, 79 (4), 5501 - 5527.

Christesen Paul, Machado Dominic (2010). Video Games and Classical Antiquity , *The Classical World*, Vol. 104, No. 1 (FALL 2010), pp. 107-110.

Csikszentmihalyi Mihaly (1990). Flow – The Psychology of optimal experience, *Journal of Leisure Research*, 24, 1:, p. 93–94.

Delmas Guylain, Champagnat Ronan, Augeraud Michel (2007). Bringing Interactivity into Campbell's Hero's Journey, *International Conference of Visual Storytelling, Using Virtual Reality Technologies for Storytelling. ICVS 2007. Lecture Notes in Computer Science*, vol 4871, p. 187 - 195.

Friedman R. Barton (1975). "On Baile's Strand to At the Hawk's Well": Staging the Deeps of the Mind, *Journal of Modern Literature* , Feb., 1975, Vol. 4, No. 3, *Special Yeats Number (Feb., 1975)*, pp. 625-650.

Jennett Charlene, Cox Anna L. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games, *International Journal of Human-Computer Studies* 66, 9: 641 –661.

Jenkins, Henry (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45(2).

Kato Eileen (2010). W.B. Yeats and the Noh, *The Irish Review (Cork)* , Summer 2010, No. 42 (Summer 2010), pp. 104-109.

Korakakis G, Pavlatou EAA, Palyvos JAA, Spyrellis N (2009). 3D visualization types in multimedia applications for science learning: A case study for 8th grade students in Greece, *Comput Educ* 52(2): 390– 401.

Lei Gao, Bo Wan, Gang Liu, Guojun Xie, Jiayang Huang & Guanglan Meng (2021). Investigating the Effectiveness of Virtual Reality for Culture Learning, *International Journal of Human–Computer Interaction*, 37:18, 1771-1781.

Makransky Guido, Borre-Gude Stefan, Mayer Richard E. (2019). Motivational and Cognitive Benefits of Training in Immersive Virtual Reality Based on Multiple Assessments, *Journal of Computer Assisted Learning*, v.35, issue 6, 691 - 707.

Mikropoulos Tassos, Natsis Antonis (2010). Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009), *Computers and Education*, v.56, p.769-780.

Murdin Louisa, Golding John, Bronstein Adolfo (2011). Managing motion sickness, *BMJ: British Medical Journal* , 10 December 2011, Vol. 343, No. 7835 (10 December 2011), pp. 1213-1217

Pallavicini Federica, Pepe Alessandro (2019). Comparing Player Experience in Video Games Played in Virtual Reality or on Desktop Display s: Immersion, Flow, and Positive Emotions, *CHI PLAY EA '19, October 22–25, 2019, Barcelona, Spain © 2019 Association for Computing Machinery*.

Schmitt Natalie Crohn (1979). Intimations of Immortality: W. B. Yeats's "At the Hawk's Well", *Theatre Journal*, Dec., 1979, Vol. 31, No. 4 (Dec., 1979), pp. 501-510

Steuer Jonathan (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence, *Journal of communication*, 42, 4, p. 73-93.

Whiteloch Denise, Romano Daniela, Jefs Anne, Brna Paul (2000). Perfect presence: What does this mean for the design of virtual learning environments?, *Education and Information Technologies*, 5(4) pp. 277–289.

Williams Martin (1983). Ancient Mythology and Revolutionary Ideology in Ireland, 1878-1916, *The Historical Journal*, June 1983, Vol. 26, No. 2 (Jun., 1983), pp. 307-328.

Οπτικοακουστική πηγή

https://www.youtube.com/watch?v=HWzgPims2Yo&list=PLjZmPbW_oXkrvrXLIPZ-mqNMO5WBS3NjE

Noh's influence on W.B. Yeats

Ανέβηκε στο youtube 3 Δεκ 2016 από τον χρήστη [JapanSocietyNYC](#)

<http://www.japansociety.org/>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

Κατάλογος εικόνων

- [Εικόνα 1: Η επεξεργασία του σεναρίου και ο χωρισμός σε σκηνές στο Twine. Η σκηνή 0 είναι η σκηνική οδηγία στην αρχή του θεατρικού, με το πανί που ανοίγει και κλείνει και η σκηνή 1 είναι η πρόσθετη σκηνή \(1β στο σενάριο\) \(στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή\).....](#)19
- [Εικόνες 2-5: Σχέδια για τα κοστούμια της παράστασης. Από αριστερά προς τα δεξιά: Μουσικός με σαντούρι, Ηλικιωμένος, Νεαρός Άνδρας, Γεράκι.....](#) 27
- [Εικόνες 6-8: 6: Μάσκα του Νεαρού Άνδρα, 7: Μάσκα Ηλικιωμένου, 8: Το μαύρο ύφασμα με το σχέδιο του Γερακιού.....](#)28
- [Εικόνες 9 & 10, ο Michio Ito ως γεράκι, προφίλ και ανφάς. Φωτογραφία: Alvin Langdon Coburn, Λονδίνο, 1916.....](#)29
- [Εικόνες 11 & 12, ο Michio Ito ενώ χορεύει. Φωτογραφία: Alvin Langdon Coburn, Λονδίνο, 1916.....](#)29
- [Εικόνα 13: Simon Starling and Graham Eatough: "At Twilight: A play for two actors, three musicians, one dancer, eight masks \(and a donkey costume\)." Photo © Alan Dimmick. Λήφθηκε 1/11/2022: <https://thetheatretimes.com/simon-starling-and-graham-eatough-at-twilight-a-play-for-two-actors-t-hree-musicians-one-dancer-eight-masks-and-a-donkey-costume/>.....](#)51
- [Εικόνα 14: Simon Starling, *At the Hawk's Well \(Grayscale\)*, 2014. Masks by Yasuo Miichi; Costumes by Kumi Sakurai/Atelier Hinode; Installation view at Yokohama Triennial 2014; Courtesy of the artist and The Modern Institute/Toby Webster Ltd., Glasgow. Λήφθηκε 1/11/2022: <https://artssummary.com/2017/01/02/simon-starling-at-twilight-after-w-b-yeats-noh-reincarnation-a-t-japan-society-gallery-through-january-15-2017/>.....](#)51
- [Εικόνα 15: Simon Starling, *At the Hawk's Well \(Grayscale\)*, 2014. Masks by Yasuo Miichi; Costumes by Kumi Sakurai/Atelier Hinode; Installation view at Yokohama Triennial 2014; Courtesy of the artist and The Modern Institute/Toby Webster Ltd., Glasgow. Λήφθηκε 1/11/2022: <https://artssummary.com/2017/01/02/simon-starling-at-twilight-after-w-b-yeats-noh-reincarnation-a-t-japan-society-gallery-through-january-15-2017/>.....](#)53
- [Εικόνα 16: Η λίστα των έτοιμων μοντέλων στην πλατφόρμα Sketchfab \(στιγμιότυπο από υπολογιστή\).....](#)58
- [Εικόνα 17: Τα κανάλια στο garageband που απεικονίζουν την μουσική της εφαρμογής \(στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή\).....](#)59
- [Εικόνα 18 \(Πάνω\): Ο ουρανός στην αρχική μορφή του \(στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή\).....](#)60

Εικόνα 19 (Κάτω): Ο ουρανός στην τελική μορφή του (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	60
Εικόνα 20. Η ευθυγράμμιση του τρισδιάστατου μοντέλου της μάσκας με την φωτογραφία της μάσκας του Ηλικιωμένου από την παράσταση του Starling (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	61
Εικόνα 21: Δημιουργία και επεξεργασία πολυγώνων για να ταιριάζει το τρισδιάστατο μοντέλο της μάσκας με αυτό της παράστασης του Starling (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή) .	62
Εικόνα 22: Η διαδικασία βαψίματος της μάσκας στις χαρακιές του τρισδιάστατου μοντέλου (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	62
Εικόνες 23 & 24: Το σώμα του Ηλικιωμένου, με τα κόκκαλα του mixamo σε T-pose ενώ το ένδυμα βρίσκεται σε A-pose. Στην εικόνα 23 (πάνω) φαίνεται η επιλογή κάποιων πολυγώνων, που στην εικόνα 24 (κάτω) έχουν διαγραφεί (στιγμιότυπα από οθόνη υπολογιστή)	64
Εικόνα 25: Εργασία στο χαρτί. Φαίνονται χειρόγραφες οι σημειώσεις που χρειάστηκαν για την υλοποίηση της εφαρμογής (Ψηφιοποιημένο έγγραφο)	65
Εικόνα 26: η σκηνή 4 & 5 με επιλεγμένο το EventSystem. Φαίνεται δεξιά στον Inspector ότι η σκηνή θα τρέξει με το script της σκηνής 4 και στη συνέχεια, μετά τις επιλογές διαλόγου (όταν τα Press Button A, B, C είναι όλα αληθή) θα ξεκινήσει να τρέχει το script της σκηνής 5. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	68
Εικόνα 27: Σκηνή 4 & 5, με επιλεγμένα τα δέντρα (<i>albedo alpha</i> = 0, δηλαδή είναι αόρατα), και τα Triggers που ο χρήστης μπορεί να κάνει <i>teleport</i>. Στα κλαδιά των δέντρων φαίνονται μέσα σε κύβους τα γράμματα που ο χρήστης πρέπει να μαζέψει. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	69
Εικόνα 28 (πάνω): Ο ορίζοντας χωρίς ομίχλη. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	73
Εικόνα 29 (κάτω): Ο ορίζοντας με ομίχλη. Η ομίχλη κρύβει το τέλος του εδάφους με ομαλό τρόπο. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	73
Εικόνα 30: Ο φωτισμός της σκηνής 6. (στιγμιότυπο οθόνης υπολογιστή)	74
Εικόνες 31 (πάνω) και 32 (κάτω): Η σκηνή όπως θα την δει ο παίκτης και όπως είναι στημένη στην Unity. (στιγμιότυπα οθόνης υπολογιστή)	75

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β

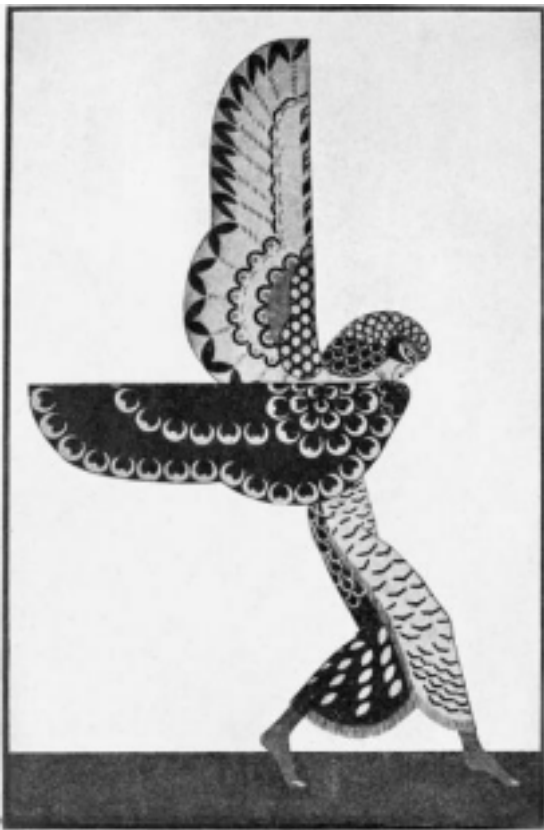
Παράρτημα Β.1. Το πρωτότυπο θεατρικό έργο

At the Hawk's Well

PREFACE

[*published as preface to Four Plays for Dancers 1920*]

Two of these plays must be opened by the unfolding and folding of the cloth, a substitute for the rising of the curtain, and all must be closed by it. The others, "The Dreaming of the Bones" and "Calvary," should have the same opening, unless played after plays of the same kind, when it may seem a needless repetition. All must be played to the accompaniment of drum and zither and flute, but on no account must the words be spoken "through music" in the fashionable way; and the players must move a little stiffly and gravely like marionettes and, I think, to the accompaniment of drum taps. I felt, however, during the performance of



"The Hawk's Well," the only one played up to this, that there was much to discover. Should I make a serious attempt, which I may not, being rather tired of the theatre, to arrange and supervise performances, the dancing will give me most trouble, for I know but vaguely what I want. I do not want any existing form of stage dancing, but something with a smaller gamut of expression, something more reserved, more self-controlled, as befits performers within arm's reach of their audience.

The designs by Mr. Dulac represent the masks and costumes used in the first performance of "The Hawk's Well." The beautiful mask of Cuchulain may, I think, serve for Dervorgilla, and if I write plays and organize performances on any scale and with any system, I shall hope for a small number of typical masks, each capable of use in several plays. The face of the speaker should be as much a work of art as the lines that

he speaks or the costume that he wears, that all may be as artificial as possible.

Perhaps in the end one would write plays for certain masks. If some fine sculptor should create for my "Calvary," for instance, the masks of Judas, of Lazarus, and of Christ, would not this suggest other plays now, or many generations from now, and possess one cannot tell what philosophical virility? The mask, apart from its beauty, may suggest new situations at a moment when the old ones seem exhausted; "The Only Jealousy of Emer" was written to find what dramatic effect one could get out of a mask, changed while the player remains upon the stage to suggest a change of personality. At the end of this book there is some music by Mr. Rummel, which my friends tell me is both difficult and beautiful for "The Dreaming of the Bones." It will require, I am told, either a number of flutes of which the flute-player will pick now one, now another, or an elaborate modern flute which would not look in keeping. I prefer the first suggestion. I notice that Mr. Rummel has written no music for the dance, and I have some vague memory that when we talked it over in Paris he felt that he could not without the dancer's help. There is also music for "The Hawk's Well" by Mr. Dulac, which is itself an exposition of method, for it was written after a number of rehearsals and for instruments that have great pictorial effect.

"The Dreaming of the Bones" and "The Only Jealousy of Emer," bound together as *Two Plays for Dancers* were printed on my sister's hand-press at Dundrum, County Dublin, and published in a limited edition in the spring of 1919, while "At the Hawk's Well" makes a part of the edition of *The Wild Swans at Coole*, printed at the same press in 1917, though not of the later edition of that book published by Macmillan. "At the Hawk's Well" and "The Only Jealousy of Emer" are the first and last plays of a series of four dealing with Cuchulain's life. The others are my "Green Helmet" and "Baile's Strand." "Calvary" has not hitherto been published.

That I might write "The Dreaming of the Bones" Mr. W. A. Henderson with great kindness wrote out for me all historical allusions to "Dervorgilla"; but neither that nor any of these plays could have existed if Mr. Edmond Dulac had not taught me the value and beauty of the mask and rediscovered how to design and make it.

W. B. YEATS.

July 1920.

AT THE HAWK'S WELL

PERSONS OF THE PLAY

THREE MUSICIANS (*their faces made up to resemble masks*). **THE GUARDIAN OF THE WELL** (*with face made up to resemble a mask*).
AN OLD MAN (*wearing a mask*).
A YOUNG MAN (*wearing a mask*).

The Time—the Irish Heroic Age.

The stage is any bare space before a wall against which stands a patterned screen. A drum and a gong and a zither have been laid close to the screen before the play begins. If necessary, they can be carried in, after the audience is seated, by the First Musician, who also can attend to the lights if there is any special lighting. We had two lanterns upon posts—designed by Mr. Dulac—at the outer corners of the stage, but they did not give enough light, and we found it better to play by the light of a large chandelier. Indeed I think, so far as my present experience goes, that the most effective lighting is the lighting we are most accustomed to in our rooms. These masked players seem stranger when there is no mechanical means of separating them from us. The First Musician carries with him a folded black cloth and goes to the centre of the stage towards the front and stands motionless, the folded cloth hanging from between his hands. The two musicians enter and, after standing a moment at either side of the stage, go towards him and slowly unfold the cloth, singing as they do so;

I call to the eye of the mind
 A well long choked up and dry
 And boughs long stripped by the wind,
 And I call to the mind's eye
 Pallor of an ivory face,
 Its lofty dissolute air,
 A man climbing up to a place
 The salt sea wind has swept bare.

(As they unfold the cloth, they go backward a little so that the stretched cloth and the wall make a triangle with the First Musician at the apex supporting the centre of the cloth. On the black cloth is a gold pattern suggesting a hawk. The Second and Third Musicians now slowly fold up the cloth again, pacing with a rhythmic movement of the arms towards the First Musician and singing;)

What were his life soon done!
 Would he lose by that or win?
 A mother that saw her son
 Doubled over a speckled shin,
 Cross-grained with ninety years,
 Would cry, "How little worth
 Were all my hopes and fears
 And the hard pain of his birth!"

(The words "a speckled shin" are familiar to readers of Irish legendary stones in descriptions of old men bent double over the fire. While the cloth has been spread out, the Guardian of the Well has entered and is now crouching upon the ground. She is entirely covered by a black cloak. The three musicians have taken their places against the wall beside their instruments of music; they will accompany the movements of the players with gong or drum or zither.)

FIRST MUSICIAN (*SINGING*)

The boughs of the hazel shake,
 The sun goes down in the west.

SECOND MUSICIAN (*SINGING*)

The heart would be always awake,
 The heart would turn to its rest.

They now go to one side of the stage rolling up the cloth. A Girl has taken her place by a square blue cloth representing a well. She is motionless.

FIRST MUSICIAN (*SPEAKING*)

Night falls;
 The mountain-side grows dark;
 The withered leaves of the hazel
 Half-choke the dry bed of the well;
 The guardian of the well is sitting
 Upon the old grey stone at its side,
 Worn out from raking its dry bed,
 Worn out from gathering up the leaves.
 Her heavy eyes
 Know nothing, or but look upon stone.
 The wind that blows out of the sea
 Turns over the heaped-up leaves at her side;
 They rustle and diminish.

SECOND MUSICIAN

I am afraid of this place.

BOTH MUSICIANS (*SINGING*)

"Why should I sleep," the heart cries,
 "For the wind, the salt wind, the sea wind

Is beating a cloud through the skies;
I would wander always like the wind.”

(An Old Man enters through the audience.)

FIRST MUSICIAN (*SPEAKING*)

That old man climbs up hither,
Who has been watching by his well
These fifty years.
He is all doubled up with age;
The old thorn-trees are doubled so
Among the rocks where he is climbing.

(The Old Man stands for a moment motionless by the side of the stage with bowed head. He lifts his head at the sound of a drum tap. He goes towards the front of the stage moving to the taps of the drum. He crouches and moves his hands as if making a fire. His movements, like those of the other persons of the play, suggest a marionette.)

FIRST MUSICIAN (*SPEAKING*)

He has made a little heap of leaves;
He lays the dry sticks on the leaves
And, shivering with cold, he has taken up
The fire-stick and socket from its hole.
He whirls it round to get a flame;
And now the dry sticks take the fire
And now the fire leaps up and shines
Upon the hazels and the empty well.

MUSICIANS (*SINGING*)

“O wind, O salt wind, O sea wind!”
Cries the heart, “it is time to sleep;
Why wander and nothing to find?
Better grow old and sleep.”

OLD MAN (*SPEAKING*)

Why don't you speak to me? Why don't you say
“Are you not weary gathering those sticks?
Are not your fingers cold?” You have not one word,
While yesterday you spoke three times. You said:
“The well is full of hazel leaves.” You said:
“The wind is from the west.” And after that:
“If there is rain it's likely there'll be mud.”
To-day you are as stupid as a fish,
No, worse, worse, being less lively and as dumb.

(He goes nearer.)

Your eyes are dazed and heavy. If the Sidhe
Must have a guardian to clean out the well
And drive the cattle off, they might choose somebody

That can be pleasant and companionable
 Once in the day. Why do you stare like that?
 You had that glassy look about the eyes
 Last time it happened. Do you know anything?
 It is enough to drive an old man crazy
 To look all day upon these broken rocks,
 And ragged thorns, and that one stupid face,
 And speak and get no answer.

YOUNG MAN

(who has entered through the audience during the last speech)

Then speak to me,
 For youth is not more patient than old age;
 And though I have trod the rocks for half a day
 I cannot find what I am looking for.

OLD MAN

Who speaks?
 Who comes so suddenly into this place
 Where nothing thrives? If I may judge by the gold
 On head and feet and glittering in your coat,
 You are not of those who hate the living world.

YOUNG MAN

I am named Cuchulain, I am Sualtam's son.

OLD MAN

I have never heard that name.

CUCHULAIN

It is not unknown.
 I have an ancient house beyond the sea.

OLD MAN

What mischief brings you hither, you are like those
 Who are crazy for the shedding of men's blood,
 And for the love of women?

YOUNG MAN

A rumour has led me,
 A story told over the wine towards dawn.
 I rose from table, found a boat, spread sail
 And with a lucky wind under the sail
 Crossed waves that have seemed charmed, and found this shore.

OLD MAN

There is no house to sack among these hills
 Nor beautiful woman to be carried off.

YOUNG MAN

You should be native here, for that rough tongue
 Matches the barbarous spot. You can, it may be,
 Lead me to what I seek, a well wherein
 Three hazels drop their nuts and withered leaves,
 And where a solitary girl keeps watch
 Among grey boulders. He who drinks, they say,
 Of that miraculous water lives for ever.

OLD MAN

And are there not before your eyes at the instant
 Grey boulders and a solitary girl
 And three stripped hazels?

YOUNG MAN

But there is no well.

OLD MAN

Can you see nothing yonder?

YOUNG MAN

I but see
 A hollow among stones half-full of leaves.

OLD MAN

And do you think so great a gift is found
 By no more toil than spreading out a sail,
 And climbing a steep hill? Oh, folly of youth,
 Why should that hollow place fill up for you,
 That will not fill for me? I have lain in wait
 For more than fifty years to find it empty,
 Or but to find the stupid wind of the sea
 Drive round the perishable leaves.

YOUNG MAN

So it seems
 There is some moment when the water fills it.

OLD MAN

A secret moment that the holy shades
 That dance upon the desolate mountain know,
 And not a living man, and when it comes
 The water has scarce plashed before it is gone.

YOUNG MAN

I will stand here and wait. Why should the luck

Of Sualtam's son desert him now? For never
Have I had long to wait for anything.

OLD MAN

No! Go from this accursed place, this place
Belongs to me, that girl there and those others,
Deceivers of men.

YOUNG MAN

And who are you who rail
Upon those dancers that all others bless?

OLD MAN

One whom the dancers cheat. I came like you
When young in body and in mind, and blown
By what had seemed to me a lucky sail.
The well was dry, I sat upon its edge,
I waited the miraculous flood, I waited
While the years passed and withered me away.
I have snared the birds for food and eaten grass
And drunk the rain, and neither in dark nor shine
Wandered too far away to have heard the plash,
And yet the dancers have deceived me. Thrice
I have awakened from a sudden sleep
To find the stones were wet.

YOUNG MAN

My luck is strong,
It will not leave me waiting, nor will they
That dance among the stones put me asleep;
If I grow drowsy I can pierce my foot.

OLD MAN

No, do not pierce it, for the foot is tender,
It feels pain much. But find your sail again
And leave the well to me, for it belongs
To all that's old and withered.

YOUNG MAN

No, I stay.

(The Girl gives the cry of the hawk.)

There is that bird again.

OLD MAN

There is no bird.

YOUNG MAN

It sounded like the sudden cry of a hawk,
 But there's no wing in sight. As I came hither
 A great grey hawk swept down out of the sky,
 And though I have good hawks, the best in the world
 I had fancied, I have not seen its like. It flew
 As though it would have torn me with its beak,
 Or blinded me, smiting with that great wing.
 I had to draw my sword to drive it off,
 And after that it flew from rock to rock.
 I pelted it with stones, a good half-hour,
 And just before I had turned the big rock there
 And seen this place, it seemed to vanish away.
 Could I but find a means to bring it down
 I'd hood it.

OLD MAN

The woman of the Sidhe herself,
 The mountain witch, the unappeasable shadow,
 She is always flitting upon this mountain-side,
 To allure or to destroy. When she has shown
 Herself to the fierce women of the hills
 Under that shape they offer sacrifice
 And arm for battle. There falls a curse
 On all who have gazed in her unmoistened eyes;
 So get you gone while you have that proud step
 And confident voice, for not a man alive
 Has so much luck that he can play with it.
 Those that have long to live should fear her most,
 The old are cursed already. That curse may be
 Never to win a woman's love and keep it;
 Or always to mix hatred in the love;
 Or it may be that she will kill your children,
 That you will find them, their throats torn and bloody,
 Or you will be so maddened that you kill them
 With your own hand.

YOUNG MAN

Have you been set down there To threaten all who
 come, and scare them off? You seem as dried up as
 the leaves and sticks, As though you had no part in
 life.

(Girl gives hawk cry again.)

That cry!
 There is that cry again. That woman made it,
 But why does she cry out as the hawk cries?

OLD MAN

It was her mouth, and yet not she, that cried.
 It was that shadow cried behind her mouth; And
 now I know why she has been so stupid
 All the day through, and had such heavy eyes.
 Look at her shivering now, the terrible life
 Is slipping through her veins. She is possessed.
 Who knows whom she will murder or betray
 Before she awakes in ignorance of it all,
 And gathers up the leaves! But they'll be wet;
 The water will have come and gone again;
 That shivering is the sign. Oh, get you gone,
 At any moment now I shall hear it bubble.
 If you are good you will leave it. I am old,
 And if I do not drink it now, will never;
 I have been watching all my life and maybe
 Only a little cupful will bubble up.

YOUNG MAN

I'll take it in my hands. We shall both drink,
 And even if there are but a few drops,
 Share them.

OLD MAN

But swear that I may drink the first;
 The young are greedy, and if you drink the first
 You'll drink it all. Ah, you have looked at her;
 She has felt your gaze and turned her eyes on us;
 I cannot bear her eyes, they are not of this world,
 Nor moist, nor faltering; they are no girl's eyes.

*(He covers his head. The Guardian of the Well throws off her cloak
 and rises. Her dress under the cloak suggests a hawk.)*

YOUNG MAN

Why do you gaze upon me with the eyes of a hawk?
 I am not afraid of you, bird, woman, or witch.

*(He goes to the side of the well, which the Guardian of the Well has
 left.)*

Do what you will, I shall not leave this place
 Till I have grown immortal like yourself.

*(He has sat down, the Girl has begun to dance, moving like a hawk.
 The Old Man sleeps. The dance goes on for some time.)*

FIRST MUSICIAN (SINGING OR HALF-SINGING)

O God protect me
 From a horrible deathless body

Sliding through the veins of a sudden.

(The dance goes on for some time. The Young Man rises slowly.)

FIRST MUSICIAN (*SPEAKING*)

The madness has laid hold upon him now,
For he grows pale and staggers to his feet.

(The dance goes on.)

YOUNG MAN

Run where you will,
Grey bird, you shall be perched upon my wrist,
Some were called queens and yet have been perched there.

(The dance goes on.)

FIRST MUSICIAN (*SPEAKING*)

I have heard water splash; it comes, it comes;
It glitters among the stones and he has heard the splash;
Look, he has turned his head.

(The Hawk has gone out. The Young Man drops his spear as if in a dream and goes out.)

MUSICIANS (*SINGING*)

He has lost what may not be found
Till men heap his burial mound
And all the history ends.
He might have lived at his ease,
An old dog's head on his knees,
Among his children and friends.

(The Old Man creeps up to the well.)

OLD MAN

The accursed shadows have deluded me,
The stones are dark and yet the well is empty;
The water flowed and emptied while I slept;
You have deluded me my whole life through.
Accursed dancers, you have stolen my life.
That there should be such evil in a shadow.

YOUNG MAN (*ENTERING*)

She has fled from me and hidden in the rocks.

OLD MAN

She has but led you from the fountain. Look!
The stones and leaves are dark where it has flowed,
Yet there is not a drop to drink.

(The Musicians cry "Aoife!" "Aoife!" and strike gong.)

YOUNG MAN

What are those cries?
What is that sound that runs along the hill?
Who are they that beat a sword upon a shield?

OLD MAN

She has roused up the fierce women of the hills,
Aoife, and all her troop, to take your life,
And never till you are lying in the earth,
Can you know rest.

YOUNG MAN

The clash of arms again!

OLD MAN

Oh, do not go! The mountain is accursed;
Stay with me, I have nothing more to lose,
I do not now deceive you.

YOUNG MAN

I will face them.

*(He goes out no longer as if in a dream, but shouldering his
spear and calling)*

He comes! Cuchulain, son of Sualtam, comes!

*(The Musicians stand up, one goes to centre with folded cloth. The
others unfold it. While they do so they sing. During the singing, and
while hidden by the cloth, the Old Man goes out. When the play is
performed with Mr. Dulacs music, the Musicians do not rise or unfold
the cloth till after they have sung the words "a bitter life.")*

(Songs for the unfolding and folding of the cloth.)

Come to me, human faces,
Familiar memories;
I have found hateful eyes
Among the desolate places,
Unfaltering, unmoistened eyes.

Folly alone I cherish,
 I choose it for my share,
 Being but a mouthful of air,
 I am content to perish,
 I am but a mouthful of sweet air.

O lamentable shadows,
 Obscurity of strife,
 I choose a pleasant life,

Among indolent meadows;
 Wisdom must live a bitter life.

(They then fold up the cloth, again singing.)

“The man that I praise,”
 Cries out the empty well,
 “Lives all his days
 Where a hand on the bell
 Can call the milch cows
 To the comfortable door of his house.
 Who but an idiot would praise
 Dry stones in a well?”

“The man that I praise,”
 Cries out the leafless tree,
 “Has married and stays
 By an old hearth, and he
 On naught has set store
 But children and dogs on the floor.
 Who but an idiot would praise
 A withered tree?”

(They go out.)

Π.Β.2. Μετάφραση του θεατρικού έργου

Ακολουθεί η μετάφραση του Π.Β.1 από τον Αλέξανδρο Καντόρο σε επιμέλεια της Άννας Πατσώνη

ΣΤΗΝ ΠΗΓΗ ΤΟΥ ΓΕΡΑΚΙΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

[Όπως εκδόθηκε ως εισαγωγικό σημείωμα για το «At the Hawk's Well» στο *Four Plays for Dancers*, 1921]

Δύο από τα παρακάτω θεατρικά έργα πρέπει να ανοίξουν με το ξετύλιγμα και το τύλιγμα του υφάσματος, ως αντικατάσταση για το άνοιγμα και το κλείσιμο της κουρτίνας, και στο τέλος, θα πρέπει να κλείσουν με τον παραπάνω τρόπο. Τα υπόλοιπα, “The Dreaming of the Bones” και το “Calvary”, οφείλουν να έχουν την ίδια έναρξη, εκτός αν παίζονται μετά από παρόμοια έργα, οπότε και θα φαίνεται ως μία άχρηστη επανάληψη. Όλα πρέπει να παίζονται με την συνοδεία τυμπάνου, σαντουριού και φλάουτου¹⁷, αλλά σε καμία περίπτωση οι λέξεις δεν πρέπει να ειπώνονται “μέσω της μουσικής” με τον παραδοσιακό τρόπο. Όλοι οι ερμηνευτές πρέπει να κινούνται κάπως άκαμπτα και άκομψα σαν μαριονέτες και, πιστεύω, στον ρυθμό των χτύπων του τυμπάνου. Ένοιωσα ωστόσο, κατά τη διάρκεια της παράστασης “Στο Πηγάδι του Γερακιού”, που μόνο αυτό παίχτηκε καθ’ αυτόν τον τρόπο, ότι υπάρχει πολύ ακόμα υλικό να ανακαλυφθεί. Αν έκανα μία σοβαρή προσπάθεια, που δεν πρόκειται, καθώς είμαι κουρασμένος από το θέατρο, να ταξινομήσω και να επιβλέψω παραστάσεις, ο χορός θα μου έδινε την περισσότερη ταλαιπωρία, καθώς δεν ξέρω τί ακριβώς επιθυμώ να δω επί σκηνής. Δεν θέλω κάποια ήδη υπάρχουσα μορφή χορού που έχουμε ήδη δει στο σανίδι, αλλά κάτι με μικρότερο εύρος εκφραστικότητας, κάτι πιο συνεσταλμένο, που να έχει περισσότερο αυτοέλεγχο, όπως αρμόζει από τους ερμηνευτές που βρίσκονται τόσο κοντά σε απόσταση με το κοινό.

Τα σχέδια του κ. Ντούλακ απεικονίζουν τις μάσκες και τα κοστούμια που χρησιμοποιήθηκαν στην πρώτη παράσταση “Στο Πηγάδι του Γερακιού”. Η υπέροχη μάσκα του Κουκόλιν μπορεί, πιστεύω, να ικανοποιήσει και τον ρόλο της Δερβογίλλας¹⁸ στο “Dreaming of the Bones”, και εάν γράψω έργα και οργανώσω παραστάσεις σε οποιαδήποτε κλίμακα και με οποιονδήποτε τρόπο, ελπίζω να κατασκευαστούν ελάχιστες μάσκες, που η κάθε μία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά έργα. Τα προσωπεία των ηθοποιών οφείλουν να έχουν τόση λεπτομέρεια ανάλογα με το πόσα λόγια έχει, ή το κοστούμι του, και όλα αυτά ας είναι όσο πιο τεχνητά γίνεται. Ίσως στο τέλος κάποιος να μπορεί να γράψει θεατρικά κείμενα για συγκεκριμένες μάσκες. Αν κάποιος ικανός γλύπτης κατασκεύαζε μάσκες για το “Calvary”, για παράδειγμα, τις μάσκες του Ιούδα, του Λαζάρου και του Χριστού, αυτό δεν θα υπονοούσε και τη δημιουργία νέων έργων, ή σε πολλές γενιές από τώρα, αυτές να κρύβουν μία ξεχωριστή αρρενωπή φιλοσοφία μέσα τους; Η μάσκα, εκτός από την ομορφιά της, υπονοεί νέες καταστάσεις όταν οι παλιές έχουν εξασθενήσει. Το “Η Μοναδική Ζήλια της Έμερ” γράφτηκε για την εύρεση της δραματικής κατάστασης που μπορεί να προκύψει από τη μάσκα, η οποία

¹⁷ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: Flute, που μεταφράζεται ως φλάουτο ή φλογέρα.

¹⁸ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: Dervogille. χαρακτήρας που ασχολήθηκε και η Lady Gregory σε θεατρικό της έργο. Αποτελέσε το μήλο της Έριδος, σαν την Ελένη της Τροίας. Απήχθη το 1152 και ήταν ο λόγος για να εισβάλλουν οι Άγγλο-Νορμανδοί στην Ιρλανδία.

άλλαζε όσο ο ερμηνευτής βρισκόταν επί σκηνής και να υπονοήσει την αλλαγή στην προσωπικότητα. Στο τέλος αυτού του βιβλίου υπάρχει η παρτιτούρα από τον κ. Ρόμελ, που οι φίλοι μου με πληροφορούν ότι είναι εξίσου δύσκολη και όμορφη για το “The Dreaming of the Bones”. Θα χρειαστεί, με ενημερώνουν, είτε μερικά φλάουτα από τα οποία ο φλαουτίστας θα επιλέξει μόνο ένα, και ύστερα άλλο, είτε ένα πολύπλοκο σύγχρονο φλάουτο που δεν θα μπορεί να το βλέπει όσο το κρατάει. Προσωπικά προτιμώ την πρώτη επιλογή. Παρατήρησα ότι ο κ. Ρόμελ δεν έχει γράψει μουσική για να συνοδεύει τον χορό, και η μνήμη μου είναι λιγοστή για αυτά που συζητήσαμε στο Παρίσι, όπου ανέφερε ότι δεν μπορεί να γράψει χωρίς την βοήθεια του χορευτή. Υπάρχει ακόμα και η μουσική για το “Πηγάδι του Γερακιού”, από τον κ. Ντούλακ, που είναι παράθεση, αφού γράφτηκε ύστερα από μία σειρά προβών, και για μουσικά όργανα που έχουν έντονο το οπτικό στοιχείο τους.

Το “The Dreaming of the Bones” και το “Η Μοναδική Ζήλεια της Έμερ” (σ.τ.μ. *The Only Jealousy of Emer*), δημοσιεύτηκαν μαζί με τίτλο *Δύο Έργα για Χορευτές*, τυπώθηκαν στην χειροκίνητη πρέσα της αδερφής μου στο Dundrum της κομητείας του Δουβλίνου και εκδόθηκαν σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων την άνοιξη του 1919, ενώ το “Στο Πηγάδι του Γερακιού” αποτελεί μέρος του βιβλίου “The Wild Swans at Coole”, τυπώθηκε στην ίδια πρέσα το 1917, που βγήκε από τον εκδοτικό οίκο Macmillan. Το “Στο Πηγάδι του Γερακιού” και το “Η Μοναδική Ζήλεια της Έμερ” είναι τα πρώτα και τα τελευταία έργα μιας σειράς τεσσάρων που ασχολούνται με την ζωή του Κουκόλιν. Τα υπόλοιπα είναι “Το πράσινο Κρανός” και το “Στην ακτή του Μπέιλ”. Το “Calvary” δεν έχει εκδοθεί πρότινος.

Για να γράψω το “The Dreaming of the Bones” ο κος Γ. Α. Χέντερσον με περισσή ευγένεια με χορήγησε με όλες τις ιστορικές αναφορές για την Δερβογίλλα, αλλά ούτε αυτό, ούτε κανένα άλλο έργο δεν θα είχε υπάρξει αν ο κος Έντμοντ Ντούλακ δεν με δίδασκε την αξία και την ομορφιά της μάσκας και αν δεν επανεφεύρισκε πως να την σχεδιάσει και να την κατασκευάσει.

Γ. Μπ. Γέιτς.
Ιούλιος 1920.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

ΤΡΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΟΙ (Τα πρόσωπα τους μακιγιαρισμένα έτσι ώστε να μοιάζουν με μάσκες).
Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΥ ΠΗΓΑΔΙΟΥ (Το πρόσωπο του με μακιγιάζ έτσι ώστε να μοιάζει με μάσκα).
ΕΝΑΣ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ ΑΝΤΡΑΣ (Φορώντας μάσκα).
ΕΝΑΣ ΝΕΑΡΟΣ ΑΝΤΡΑΣ (Φορώντας μάσκα).

Ο χρόνος – Η Ιρλανδική εποχή των ηρώων.

Η σκηνή είναι οποιοσδήποτε άδειος χώρος μπροστά από έναν τοίχο, πάνω στον οποίο στηρίζεται ένα παραβάν με μοτίβα. Ένα τύμπανο, ένα γκονγκ και ένα σαντούρι, είναι ακουμπισμένα κοντά στο παραβάν πριν ξεκινήσει το έργο. Αν χρειαστεί, μπορούν να έρθουν στην σκηνή από τον Πρώτο Μουσικό, αφού όμως καθίσουν οι θεατές, ο οποίος μπορεί επίσης να επιμεληθεί τα φώτα, αν υπάρχει κάποιος ειδικός φωτισμός. Είχαμε δύο λάμπες χειρός στα δοκάρια – σχεδιασμένα από τον κο Ντούλακ¹⁹ – στις εξωτερικές γωνίες της σκηνής, αλλά δεν έφεγγαν αρκετά, και βρήκαμε δόκιμο να παιχτεί το έργο κάτω από το φως ενός πολυελαίου. Όντως, πιστεύω, με βάση την εμπειρία μου μέχρι σήμερα, ότι ο πιο αποτελεσματικός φωτισμός, είναι ο φωτισμός που έχουμε συνηθίσει από τα δωμάτια μας. Αυτοί οι μασκοφορεμένοι ηθοποιοί, δείχνουν πιο περίεργοι όταν δεν υπάρχουν άλλα τεχνικά μέσα που να μας διαχωρίζουν από αυτούς. Ο Πρώτος Μουσικός φέρνει μαζί του ένα διπλωμένο μαύρο ύφασμα και πηγαίνει στο κέντρο της σκηνής προς τα μπροστά, όπου στέκεται ακίνητος, με το διπλωμένο ύφασμα να κρέμεται ανάμεσα στα χέρια του. Οι υπόλοιποι δύο μουσικοί εισέρχονται και, αφού σταθούν μία στιγμή εκατέρωθεν της σκηνής, πηγαίνουν προς το μέρος του Πρώτου και αργά ξεδιπλώνουν το ύφασμα, τραγουδώντας παράλληλα:

Επικαλούμαι να δει το μάτι του νου
Ένα πηγάδι που στέκει στεγνό και ξερό
Και τα κλαδιά γυμνά προ πολλού,
Και με του νου το μάτι να δω
Ένα ανοίκειο πρόσωπο χλωμό,²⁰
Με πνοή ευγενή και ακόλαστο ύφος,
Ένας άντρας βαδίζει σε λόφο γυμνό
Που ο μπάτης²¹ ξεραίνει με μανία και μίσος.

(Όπως ξεδιπλώνουν το ύφασμα, πηγαίνουν λίγο προς τα πίσω έτσι ώστε το τεντωμένο ύφασμα και ο τοίχος να δημιουργούν ένα τρίγωνο, με τον Πρώτο Μουσικό στην κορυφή του να υποστηρίζει το κέντρο του υφάσματος. Στο μαύρο ύφασμα υπάρχει ένα χρυσό σχέδιο που υποδηλώνει ένα γεράκι. Ύστερα ο Δεύτερος και ο Τρίτος Μουσικός διπλώνουν αργά το ύφασμα ξανά, βαδίζοντας με ρυθμική κίνηση των χεριών τους προς τον Πρώτο Μουσικό και τραγουδούν:)

Πώς θα του γυρίσει η ζωή!
Θα τη χάσει ή θα τη κερδίσει;
Αν η μητέρα, που του 'δωσε πνοή
Έβλεπε το γιο της να λυγίζει,
Ενενήντα χρόνια να σπαράζει,
Θα φώναζε, «πόσο άξιζαν
Οι φόβοι και το μαράζι
Και τα σωθικά που πόνεσαν!»

¹⁹ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: Dulac. Γάλλος σκηνογράφος και ενδυματολόγος που εργάστηκε στο πρώτο ανέβασμα της παράστασης.

²⁰ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: ivory face. Κάποιες θεατρικές μάσκες του θεάτρου Νο είναι αρκετά λευκές, σαν από ελεφαντόδοντο. Στο Νο, η μάσκα του χαρακτήρα Shite, του πρωταγωνιστή που δρα, είναι σε αυτή την απόχρωση.

²¹ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: salt sea wind. Ο μπάτης είναι ο άνεμος που έρχεται από τη θάλασσα. Η αλμύρα του είναι γνωστό ότι ξεραίνει τα φύλλα των δέντρων.

(Η λέξη «λυγισμένο» είναι γνώριμη στους αναγνώστες των μυθικών λίθων της Ιρλανδίας από επιγραφές ηλικιωμένων που σκύβουν διπλωμένοι πάνω από φωτιά.

Όσο το ύφασμα είναι ανοιχτό, η Φύλακας Του Πηγαδιού μπαίνει στη σκηνή και τώρα σκύβει στο έδαφος. Είναι καλυμμένη με μαύρο μανδύα²². Οι τρεις μουσικοί παίρνουν τις θέσεις τους στον τοίχο πλάι στα μουσικά τους όργανα· θα συνοδέψουν τις κινήσεις των ηθοποιών με το γκονγκ ή το τύμπανο ή το σαντούρι.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)

Η βελανιδιά τα κλαδιά της κουνάει,
Κι ο ήλιος στη δύση πάει.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (τραγουδιστά)

Ποτέ η καρδιά δεν θα κοιμηθεί
Η καρδιά ξέρει πως να ξεκουραστεί

Τώρα όλοι πηγαίνουν σε μία πλευρά της σκηνής τυλίγοντας το ύφασμα. Ένα κορίτσι κάθεται σε ένα τετράγωνο μπλε ύφασμα που είναι το πηγάδι. Μένει ακίνητη.

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)

Η νύχτα πέφτει·
Και η πλαγιά σκοτεινιάζει·
Τα μαραμένα της βελανιδιάς φύλλα
Μισοπνίγουν τους στεγνούς τοίχους του πηγαδιού·
Η φύλακας του πηγαδιού κάθεται
Πλάι του σε μία πέτρα,
Κουρασμένη να καθαρίζει την ξερή επιφάνεια,
Κουρασμένη να μαζεύει φύλλα.
Τα βαριά της μάτια
Δεν γνωρίζουν τίποτα άλλο, παρά μόνο τις πέτρες να κοιτούν.
Ο αέρας που έρχεται από τη θάλασσα
Σπρώχνει τα φύλλα πάνω της·
Ψιθυρίζουν πριν διαλυθούν και γίνονται πάλι χρώμα.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)

Το φοβάμαι αυτό το μέρος.

ΚΑΙ ΟΙ ΔΥΟ ΜΟΥΣΙΚΟΙ (τραγουδιστά)

«Γιατί να κοιμηθώ,» η καρδιά αναστενάζει,
«Γιατί ο άνεμος, ο αλμυρός ο άνεμος, ο μπάτης άνεμος
ένα σύννεφο στους ουρανούς προστάζει·
Κι εγώ θα περιπλανιέμαι σαν να είμαι άνεμος.»

(Ένας Ηλικιωμένος εισέρχεται μέσα από το κοινό.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)

Ο γέροντας που ανεβαίνει προς τα εδώ,
Παραφυλάει το πηγάδι του
Πενήντα χρόνους ολόκληρους.
Τα γηρατιά τον έχουν λυγίσει·

²² Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: cloak. Ως cloak ορίζεται ακόμα η μπέρτα, η κάπα ή το ενιαίο πανωφόρι.

Από τα χρόνια έχουν λυγίσει και τα δέντρα με τα αγκάθια
Ανάμεσα στις πέτρες που σκαρφαλώνει.

(Ο Ηλικιωμένος στέκεται μια στιγμή ακίνητος στο πλάι της σκηνής με σκυμμένο κεφάλι. Το σηκώνει στον χτύπο του τυμπάνου. Πηγαίνει προς το εμπρόσθιο μέρος της σκηνής κινούμενος στους χτύπους του τυμπάνου. Σκύβει και κουνάει τα χέρια του σαν να ετοιμάζει φωτιά. Οι κινήσεις του, όπως και των υπόλοιπων ηθοποιών, υποδηλώνουν μαριονέτα.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)

Έφτιαξε έναν σωρό από φύλλα·
Ακουμπάει πάνω τους τα ξερά κλαδιά
Και, τρέμοντας από το κρύο, έχει στερεώσει
Το προσάνναμμα και κρατάει δαδί.
Το γυρίζει για να αρπάξει η φλόγα·
Και τώρα τα ξερόκλαδα πιάνουν τη φωτιά
Και τώρα η φωτιά αναπηδάει και φέγγει
Πάνω στα βελανίδια και στο άδειο πηγάδι.

ΜΟΥΣΙΚΟΙ (τραγουδιστά)

«Ω αέρα, ω μπάτη αέρα, αλμυρέ αέρα!»
Στενάζει η καρδιά, «ήρθε ώρα να πάω για ύπνο·
Τί νόημα έχει η περιπλάνηση χωρίς να μιλώ σε κανένα;
Καλύτερα να γεράσω και τα μάτια να κλείσω.»

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ (μιλώντας)

Γιατί δεν μου μιλάς; Γιατί δεν λες
«Δεν κουράστηκες να μαζεύεις αυτά τα κλαδιά;
Δεν πάγωσαν τα δάχτυλα σου;» Δεν ξεστόμισες ούτε μία λέξη,
Ενώ χθες μίλησες τρεις φορές. Είπες:
«Το πηγάδι είναι γεμάτο βελανιδόφυλλα.» Είπες:
«Φυσάει από τη Δύση.» Και ύστερα:
«Αν βρέξει είναι πιθανό να έχει λάσπη.»
Σή-μερα είσαι τόσο χαζή όσο ένα ψάρι,
Όχι, χειρότερα, χειρότερα, με λιγότερη ζωντάνια και το ίδιο χαζή.

(πλησιάζει)

Τα μάτια σου είναι κουρασμένα και βαριά. Αν το πνεύμα του λόφου²³
Πρέπει να ορίζει κάποιον φύλακα για να καθαρίζει το πηγάδι
Και να διώχνει τα ζωντανά, ας βάλει κάποιον
Που να είναι λίγο ευχάριστος και συμπνετικός
Μία στο τόσο. Γιατί κοιτάς έτσι;
Είχες αυτό το ίδιο απλανές βλέμμα
Και την τελευταία φορά που συνέβη. Γνωρίζεις κάτι που δεν ξέρω;
Αυτό που κάνεις είναι αρκετό για να τρελάνει έναν γεράκο
Που το μόνο που βλέπει ολημερής είναι αυτές τις σπασμένες πέτρες,
Και τα κουρελασμένα αγκάθια, και αυτό το ηλίθιο πρόσωπο,
Και να σου μιλάει χωρίς να παίρνει απάντηση.

²³ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: Sidhe, που κυριολεκτικά σημαίνει λοφίσκος ή ανάχωμα. Στην Ιρλανδική μυθολογία, οι λοφίσκοι θεωρούνται ότι είναι τα σπίτια των Aos Sí, μυθικών πλασμάτων.

ΝΕΑΡΟΣ ΑΝΤΡΑΣ

(που έχει εισέλθει μέσα από το κοινό κατά τη διάρκεια των τελευταίων προτάσεων)

Ε, τότε μίλα σε εμένα,
Μιας και τα νιάτα δεν είναι υπομονετικά όσο τα γηρατιά·
Και που μισή μέρα ήδη συναντάω μόνο πέτρες
Χωρίς να βρίσκω αυτό που ψάχνω.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Ποιός είναι;
Ποιός έρχεται ξαφνικά σε αυτό το μέρος
Που τίποτα δεν ριζώνει; Αν κρίνω από τα χρυσά
Στο κεφάλι και στα πόδια και την λάμψη στο παλτό σου,
Δεν είσαι απ' αυτούς που μισούν τη πλάση.

ΝΕΑΡΟΣ

Το όνομα μου είναι Κουκόλιν, γιος του Σουάλταμ.²⁴

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Δεν έχω ξανακούσει αυτό το όνομα.

ΚΟΥΚΟΛΙΝ

Δεν είναι άγνωστο.
Κατάγομαι από αρχαία γενιά, μακριά από τούτη τη θάλασσα.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Ποιό κακό σε φέρνει εδώ, εσένα που είσαι από αυτούς
που τους αρέσει να χύνουν το αίμα των ανδρών,
και να κλέβουν την αγάπη των γυναικών;

ΝΕΑΡΟΣ

Μια φήμη με οδήγησε εδώ,
Μια ιστορία γύρω από κρασί κάποιου ξημέρωμα.
Έφυγα από το τραπέζι, βρήκα ένα πλοίο, άνοιξα πανιά
Και με καλό άνεμο στη πρύμη μου
Πέρασα κύματα που έμοιαζαν μαγεμένα, για να βρω αυτή την ακτή.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Δεν υπάρχει σπίτι να λεηλατήσεις σε αυτούς τους λόφους
Ούτε όμορφες γυναίκες για να κλέψεις.

ΝΕΑΡΟΣ

Πρέπει να είναι ντόπιος, γιατί αυτή η σκληρή γλώσσα
Ταιριάζει τούτο το βάρβαρο σημείο. Μπορείς, ίσως,
Να με οδηγήσεις σε αυτό που ψάχνω, ένα πηγάδι που μέσα του
Τρεις βελανιδιές ρίχνουν τους καρπούς τους και τα μαραμμένα φύλλα τους,
Και το φυλάει ένα μοναχικό κορίτσι
Ανάμεσα σε γκρίζες κοτρώνες. Όποιος πιεί, λένε,
Απ' αυτό το θαυμαστό νερό ζεί για πάντα.

²⁴ Σ.τ.Μ. Σε πιθανό ανέβασμα του παρόντος κειμένου, πρέπει να δοθεί έμφαση στον τρόπο εκφοράς των ονομάτων, καθώς η ελληνική γλώσσα δεν μπορεί να αποδώσει με ακρίβεια τη φωνητική των αγγλικών λέξεων, πόσο μάλλον των Gaelic (γοϊδελικών).

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Και δεν βρίσκονται μπροστά σου τώρα
Γκρίζες πέντρες και ένα μοναχικό κορίτσι
Και τρεις γυμνές βελανιδιές;

ΝΕΑΡΟΣ

Ωστόσο δεν βρίσκεται κανένα πηγάδι.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Και δεν κοιτάς λίγο καλύτερα;

ΝΕΑΡΟΣ

Μα το μόνο που βλέπω είναι
Ένα βαθούλωμα ανάμεσα σε πέτρες σκεπασμένο με φύλλα.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Και πιστεύεις πως ένα τέτοιο δώρο χαρίζεται
Με μόνη θυσία το σήκωμα ενός πανιού σε κατάρτι,
Και την ανάβαση ενός απότομου λόφου; Ω, άπληστα νιάτα,
Γιατί θα έπρεπε αυτή η λακούβα να γεμίζει για σένα,
Όταν δεν γεμίζει για μένα; Περιμένω εδώ
Πάνω από πενήντα χρόνια για να το βλέπω άδειο,
Ή αλλιώς να χαζεύω τον άνεμο της θάλασσας
Να διώχνει τα παραπανίσια φύλλα.

ΝΕΑΡΟΣ

Ωστε
Υπάρχει κάποια στιγμή που το νερό το γεμίζει.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Μία μυστική στιγμή που μόνο οι ιερές σκιές,
Αυτές που χορεύουν στο απόμακρο βουνό τη γνωρίζουν,
Και όχι οι ζωντανοί, και όταν έρχεται
Το νερό ίσα που παφλάζει πρωτού εξαφανιστεί.

ΝΕΑΡΟΣ

Θα κάτσω εδώ και θα περιμένω. Πώς θα μπορούσε η τύχη
Του υιού του Σουάλταμ να τον εγκαταλείψει τώρα; Ποτέ
Δεν χρειάστηκε να περιμένω πολύ για οτιδήποτε.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Όχι! Φύγε από αυτόν τον καταραμένο τόπο, αυτό το μέρος
Ανήκει σε μένα, σε εκείνο το κορίτσι εκεί και στους άλλους,
Τους πλανευτές των ανθρώπων.

ΝΕΑΡΟΣ

Και ποιος είσαι εσύ που συκοφαντείς
Αυτούς τους αθάνατους²⁵ που όλοι οι υπόλοιποι καλοτυχίζουν;

²⁵ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο χρησιμοποιείται η λέξη “dancers” (χορευτές). Με αυτή τη λέξη, εννοεί τις θεότητες Sidhe. Στην κέλτικη παράδοση, οι θνητοί απαγορεύεται να πούνε τα ξωτικά, τους καλικάτζαρους και

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Αυτός που οι αθάνατοι εξαπατούν. Ήρθα όπως και συ
Όταν ήμουν νέος στο σώμα και στο μυαλό, οδηγημένος
Από αυτό που νόμιζα καλό άνεμο.
Το πηγάδι ήταν άδειο, κάθισα στην άκρη του,
Περίμενα το θαυματουργό γέμισμα του, περίμενα
Ενώ τα χρόνια περνούσαν και με σακάτευαν.
Έχω πιάσει πουλιά για να τραφώ, έφαγα σκέτα χόρτα,
Ήπια από το νερό της βροχής, και ποτέ, μέρα ή νύχτα
Δεν απομακρύνθηκα τόσο να μην ακούσω τον παφλασμό,
Αλλά πάντα οι αθάνατοι με πλάνευαν. Τρεις φορές
Μου ήρθε ύπνος ξαφνικός και τρεις φορές ξύπνησα από αυτόν
Όλο κι όλο για να βρω τις πέτρες ακόμα υγρές.

ΝΕΑΡΟΣ

Η τύχη μου είναι καλή,
Δεν θα με αφήσει να περιμένω, ούτε αυτοί, [οι αθάνατοι]
Που χορεύουν ανάμεσα στις πέτρες θα με αποκοιμήσουν.
Αν νυστάξω θα τρυπήσω το πόδι μου.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Όχι, μην το τρυπήσεις, γιατί το πόδι είναι τρυφερό,
Νοιώθει πολύ τον πόνο. Τράβα στη βάρκα σου ξανά
Και άσε αυτό το πηγάδι για μένα, αφού ανήκει
Σε ότι είναι παλιό και έχει μαραζώσει.

ΝΕΑΡΟΣ

Όχι, θα μείνω.

(Το Κορίτσι βγάζει κραυγή γερακιού)

Να' το πάλι αυτό το πουλί.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Δεν υπάρχει κανένα πουλί.

ΝΕΑΡΟΣ

Μα ακούστηκε σαν κραυγή γερακιού,
Ωστόσο δεν φαίνεται ούτε ένα φτερό στον ορίζοντα. Όπως ερχόμουν εδώ
Ένα πελώριο γκρι γεράκι όρμηξε από τον ουρανό,
Και ενώ έχω γεράκια δυνατά, τα καλύτερα του κόσμου
Από ότι γνωρίζω, δεν έχω δει παρόμοιο. Πετούσε
Σα να μπορούσε να με ξεσκίσει με το ράμφος του,
Ή να με τυφλώσει, χτυπώντας με, με αυτό το γιγάντιο φτερό του.
Έπρεπε να τραβήξω το σπαθί μου για να το διώξω,

γενικότερα τις μυθικές οντότητες με το όνομα τους, καθώς αυτό προκαλεί κακοτυχία. Έτσι, για παράδειγμα, οι καλικάτζαροι αναφέρονται ως “οι καλοί άνθρωποι”, παρόλο που αναστατώνουν τους θνητούς κ.ο.κ. Από εδώ και στο εξής, κάθε φορά που συναντάται η λέξη “αθάνατοι”, στο πρωτότυπο είναι dancers. Η επιλογή αυτής της λέξης πιθανόν να είναι σκόπιμοι από τον Γέιτς, λόγω του ότι αυτό το κείμενο εκδόθηκε στη συλλογή με τίτλο “Τέσσερα έργα για χορευτές”.

Και ύστερα πετούσε από πέτρα σε πέτρα.
 Κρυβόταν ανάμεσα τους, για κάμποση ώρα,
 Και όπως έστριψα στην μεγάλη πέτρα εκεί
 Και δω αυτό το μέρος, φαινόταν να εξαφανίστηκε.
 Μόνο να έβρισκα τρόπο να το ρίξω
 Θα το έκανα.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Η γυναίκα που κατοικεί στον λόφο,
 Η μάγισσα του υψώματος, η ακατέυναστη σκιά
 Φτερουγίζει πάντα πάνω από αυτή τη πλαγιά,
 Είτε για να σαγηνέψει, είτε για να καταστρέψει. Όταν εμφανίστηκε
 Στις ατρόμητες γυναίκες των λόφων
 Με αυτή τη μορφή της πρόσφεραν θυσία
 και οπλίστηκαν για μάχη. Υπάρχει μια κατάρα
 Για όσους έχουν δει τα άνυδρα μάτια της·
 Για αυτό φύγε όσο ακόμα περπατάς έτσι περήφανα
 Και έχεις την αυτοπεποίθηση στη φωνή, γιατί δεν υπάρχει ζωντανός
 Που είχε τόση τύχη ώστε να παίξει μαζί της.
 Όσοι έχουν χρόνια ακόμα μπροστά τους θα έπρεπε να την φοβούνται περισσότερο,
 Οι ηλικιωμένοι είναι ήδη καταραμένοι. Και η κατάρα είναι
 Να μην κερδίσεις ποτέ αγάπη γυναίκας και να την κρατήσεις·
 Ή πάντα να μπλέκεις το μίσος στην αγάπη μέσα·
 Ή εάν έχεις παιδιά να σου τα πάρει,
 Και να τα βρεις, με τους λαιμούς κομμένους, μέσα στο αίμα,
 Ή να τρελαθείς τόσο που να τα σκοτώσεις
 Με τα ίδια σου τα χέρια.

ΝΕΑΡΟΣ

Έχεις έρθει εδώ
 Για να απειλεις όσους έρχονται, και να τους φοβερίζεις;
 Είσαι τόσο στεγνός (dried up) όσο και τα φύλλα και τα κλαδιά,
 Σαν να μην έκανες τίποτα άλλο στη ζωή σου.

(Το Κορίτσι κραυγάζει ξανά όπως το γεράκι.)

Αυτή η κραυγή!
 Να τη πάλι η κραυγή. Αυτή η γυναίκα την έβγαλε,
 Αλλά γιατί κράζει όπως το γεράκι;

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Ήταν το στόμα της, και όχι αυτή, που κραύγασε.
 Ήταν η σκιά που κραύγασε μέσα από το στόμα της·
 Και τώρα καταλαβαίνω γιατί ήταν τόσο χαζή
 Όλη μέρα, και είχε τόσο βαριά μάτια.
 Κοίτα την τώρα που τρέμει, η απαίσια ζωή
 Φεύγει μέσα από τις φλέβες τις. Είναι κυριευμένη.
 Ποιός ξέρει ποιον θα σκοτώσει ή θα προδώσει
 Πριν ξυπνήσει σε άγνοια από όλα αυτά που κάνει,
 Και αρχίσει να μαζεύει τα φύλλα! Αλλά αυτά θα βραχούν ξανά,
 Το νερό πάλι θα έρθει και θα φύγει·

Το τρέμουλο είναι το σημάδι. Ω, φύγε τώρα,
 Όπου να' ναι θα το ακούσω να παφλάζει.
 Αν είσαι καλός άνθρωπος (good) θα το αφήσεις. Είμαι γέρος,
 Και αν δεν πιώ το νερό τώρα, δεν θα πιώ ποτέ·
 Το παραφυλάω όλη μου τη ζωή και μάλλον
 μόνο μία γουλιά θα βγει.

ΝΕΑΡΟΣ

Θα το πάρω στα χέρια μου. Θα πιούμε και οι δύο,
 Και αν είναι έστω μόνο λίγες σταγόνες,
 Θα τις μοιραστούμε.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Αλλά ορκίσου ότι θα πιω πρώτος·
 Οι νέοι είναι άπληστοι, και αν πεις εσύ πρώτος
 Θα το πεις όλο. Α, την κοίταξες·
 Ένοιωσε το βλέμμα σου και γύρισε τα μάτια της κατά εμάς·
 Δεν αντέχω τα μάτια της, δεν είναι από αυτόν τον κόσμο,
 Δεν είναι ούτε υγρά, ούτε διστάζουν· δεν είναι μάτια κοριτσιού αυτά. (προσοχή σε αυτές τις λέξεις)

(Καλύπτει το κεφάλι του. Η Φύλακας του Πηγαδιού βγάζει την κάπα της (cloak) και σηκώνεται. Το φόρεμα κάτω από την κάπα υποδηλώνει γεράκι.)

ΝΕΑΡΟΣ

Γιατί με κοιτάς/καρφώνεις με μάτια γερακιού; (why do you gaze upon me with the eyes of a hawk?)
 Δεν σε φοβάμαι, πουλί, γυναίκα, ή μάγισσα.

(Πηγαίνει στην άκρη του πηγαδιού, από όπου η Φύλακας του Πηγαδιού έχει πλέον φύγει.)

Κάνε ότι νομίζεις, δεν θα φύγω από εδώ
 Μέχρι να γίνω αθάνατος σαν και εσένα.

(Κάθεται κάτω. Το Κορίτσι έχει ξεκινήσει να χορεύει, κινούμενη σαν γεράκι. Ο Ηλικιωμένος κοιμάται. Ο χορός συνεχίζεται για κάποια ώρα.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (Τραγουδιστά ή μισό-τραγουδώντας)

Ω Θεοί βοηθήστε με
 Από το φριχτό κι αθάνατο κορμί
 Που ξάφνου ρέει στις φλέβες της.

(Ο χορός συνεχίζεται για λίγη ώρα. Ο Νεαρός σηκώνεται αργά.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (Μιλώντας)

Ολόκληρο η τρέλα τον κυρίεψε,
 Πασχίζει να σταθεί και έχει ασπρίσει.

(Ο χορός συνεχίζεται.)

ΝΕΑΡΟΣ

Τρέξε όπου θέλεις,

Πουλάκι, θα σε τσακίσω στη παλάμη μου,
Κάποιες τις αποκαλούσαν βασίλισσες κι όμως έλιωσαν εκεί.

(Ο χορός συνεχίζεται.)

ΠΡΩΤΟΣ ΜΟΥΣΙΚΟΣ (μιλώντας)
Ακούω το νερό να ανεβαίνει· έρχεται· έρχεται·
Λάμπει ανάμεσα στις πέτρες, ακούει τον παφλασμό·
Κοίτα, γύρισε το κεφάλι του.

(Το Γεράκι έχει βγει. Το δόρι του Νεαρού πέφτει σαν να ήταν σε όνειρο και βγαίνει και αυτός.)

ΜΟΥΣΙΚΟΙ (τραγουδώντας)

Έχασε αυτό που δεν μπορεί να βρεθεί
Μέχρι οι άνθρωποι να του κάνουν ταφή
Και τότε η ιστορία (του) θα τελειώσει.
Τη ζωή του όπως ήθελε μπορούσε να τη βιώσει,
Με κάποιον σκύλο ή φίλους να συμβιώσει,
Μέχρι και μια γυναίκα να τη στεφανώσει.

(Ο Ηλικιωμένος σέρνεται μέχρι το πηγάδι.)

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ
Οι καταραμένες σκιές με πλάνεψαν,
Οι πέτρες είναι υγρές και το πηγάδι άδειο·
Το νερό ήρθε και έφυγε όσο κοιμόμουν·
Με πλανεύατε σε όλη μου τη ζωή.
Καταραμένοι αθάνατοι, μου κλέψατε τη ζωή.
Πόσο κακό μπορεί να κρύβει μία σκιά;

ΝΕΑΡΟΣ (μπαίνοντας)
Έφυγε μακριά μου και κρύφτηκε στις πέτρες.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ
Το μόνο που έκανε ήταν να σε διώξει από τη πηγή. Κοίτα!
Οι πέτρες και τα φύλλα είναι πιο σκοτεινές στα σημεία που πέρασε το νερό,
Και δεν υπάρχει ούτε μία σταγόνα να γευτείς.

(Οι Μουσικοί κραυγάζουν “Είηφα!” “Είηφα”²⁶ και χτυπάνε το γκονγκ.)

ΝΕΑΡΟΣ
Τί είναι αυτές οι φωνές;
Τί είναι αυτός ο ήχος που αντηχεί στους λόφους;
Ποιοί είναι αυτοί που χτυπούν ξίφη πάνω σε ασπίδες;

²⁶ Σ.τ.Μ. Στο πρωτότυπο: Aoife. Πιο κοντά στην ελληνική ομιλία προφέρεται με “ει”, σαν το “είδα” με διπλό -ι στην αρχή. Η Aoife είναι η πολεμίστρια βασίλισσα με την οποία ο Cu Chulain μονομαχεί, την κερδίζει και κάνουν μαζί έναν γιο. Τον γιο τον συναντάμε στο έργο του Γέιτς “On Baile's Strand” και εκεί μαθαίνουμε την ιστορία του με την Aoife. Η Eileen Kato (2010, W.B. Yeats and the Noh) υποστηρίζει ότι η Aoife του έργου είναι το ξωτικό (fairy woman) Aoife Carraig Lia, η Ίιφα του γκρι βράχου, γιατί τα γκρι βράχια αναφέρονται πολλές φορές στο έργο.

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

[Αυτή] Αναστάτωσε τις θαραλέες γυναίκες των λόφων,
Την Είηφα και όλο το στρατό της, για να σου πάρουν τη ζωή,
Και ποτέ όσο βρίσκεσαι στη γη,
Ηρεμία να μη γνωρίσεις.

ΝΕΑΡΟΣ

Τα τύμπανα του πολέμου ακούγονται ξανα!

ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΣ

Όχι, μην πας! Το βουνό είναι καταραμένο·
Μείνε μαζί μου, δεν έχω κάτι άλλο να χάσω,
Δεν σε εξαπατώ τώρα πια.

ΝΕΑΡΟΣ

Θα τις αντιμετωπίσω.

(Βγαίνει έξω σαν να μην είναι πλέον σε όνειρο, αλλά με το ακόντιο στον ώμο και φωνάζοντας)

Έρχεται! (Ή στη μάχη!) Ο Κουκόλιν, ο γιος του Σουάλταμ, έρχεται!

(Οι Μουσικοί στέκονται, ένας πηγαίνει στο κέντρο με το διπλωμένο ύφασμα. Οι άλλοι το ξεδιπλώνουν. Όσο συμβαίνει αυτό τραγουδούν. Όσο τραγουδούν και όσο βρίσκεται κρυμμένος πίσω από το ύφασμα, ο Ηλικιωμένος βγαίνει από τη σκηνή. Όταν το έργο ανέβηκε με τη μουσική του κυρίου Ντούλακ, οι Μουσικοί δεν σηκώθηκαν ή άρχισαν να ξεδιπλώνουν το ύφασμα μέχρι αφού είχαν τραγουδήσει τα λόγια "a bitter life")

(Τραγουδι για το ξεδίπλωμα και το δίπλωμα του υφάσματος.)

ΜΟΥΣΙΚΟΙ

Ελάτε σε μένα, παλιές αναμνήσεις,
Πρόσωπα αγαπημένα·
Αντίκρουσα μάτι κακό
Σε τόπους που άνθρωποι δεν έχουν πατήσει
Άνυδρα μάτια, χωρίς δισταγμό.

Την απληστία [μόνο] λαχταρώ,
Όταν το μερίδιο επιλέγω,
Όντας τίποτα πέρα από μία ανάσα,
Δέχομαι ευχάριστα να χαθώ,
Δεν είμαι τίποτα πέρα από μία ανάσα.

[Ω,] αξιοθρήνητες σκιές,
Ανόητες διαμάχες,
Επιλέγω μία ευχάριστη ζωή,
Ανάμεσα σε νωχελικές ηλιολαμπές·
Η γνώση πρέπει να ζει μίζερη ζωή.

(Διπλώνουν ξανά το ύφασμα, συνεχίζοντας το τραγούδι.)

“Ο άντρας που εξυμνώ,”
Το άδειο πηγάδι φωνάζει,
“Περνάει όλο του το βιο
Στα λιβάδια και (στο περβάζι;)
Για να κοιτά τα ζωντανά του
Στην άνετη αυλόπορτά του
Ποιος πέρα από κουτό θα εξυμνούσε
Στεγνές πέτρες σε ένα πηγάδι;”

“Ο άντρας του εξυμνώ,”
Το άφυλλο δέντρο φωνάζει,
Έχτισε σπίτι στερεό
Και πλαί στο τζάκι κοιτάζει
Τα παιδιά του και τη βιβλιοθήκη
Εκεί που αφήνει παρακαταθήκη.
Ποιός πέρα από κουτό θα εξυμνούσε
Άδεια κλαδιά σε γέρικο δέντρο;”

(Βγαίνουν.)

Π.Β.3. Η μουσική του έργου

Η μουσική του έργου βρίσκεται όλη ηχογραφημένη στον εξής σύνδεσμο:

https://soundcloud.com/alexandros-kantoros/music-1st-draft/s-waeQf9Fa5xz?si=71fbc5b8bbbe4fd4ba2dbb141bd79fd1&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Ακολουθεί η παρτιτούρα, σε μορφή εικόνων.

MUSIC FOR
"AT THE HAWK'S WELL"
BY EDMOND DULAC

All rights of performance reserved by Edmond Dulac

A NOTE ON THE INSTRUMENTS

IN order to apply to the music the idea of great simplicity of execution underlying the whole spirit of the performance, it was necessary to use instruments that any one with a fair idea of music could learn in a few days.

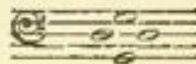
The following offer hardly any difficulty, while they provide a sufficient background of simple sounds which the performer can, after a very little amount of practice, elaborate at will.

A plain bamboo flute giving the appropriate scale.

A harp, a drum and a gong. For these last two, any instruments on oriental lines with a good shape and a deep mellow sound.

For the harp an ordinary zither, such as shown in the design of the musician, can be used. The strings, beginning by the lower ones, are grouped in nine or ten chords of four notes consisting of: the key-note, two strings in unison giving the fifth above, and the octave of the key-note.

Ex:



Beyond these chords there are seven double strings tuned to any pentatonic scale that suits the play.

The tuning of the chords and free strings would be altered according to the performance, and several flutes giving different scales would be required.

The same chords and scales should be used throughout any one play.

The instruments are distributed as follows: one musician plays the drum and gong, one the flute, the singer takes the harp.

The drum and the gong must be used at times during the performance to emphasize the spoken word; no definite notation of this can be given, and it is left to the imagination and taste of the musician.

SCALES FOR THE INSTRUMENTS

THE HARP.

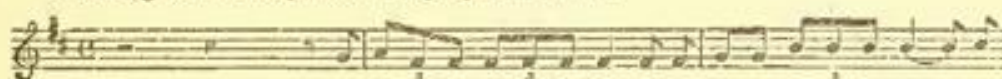
Free strings.

Chords.

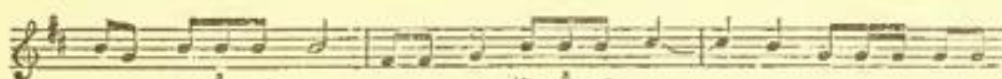
THE FLUTE.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL"

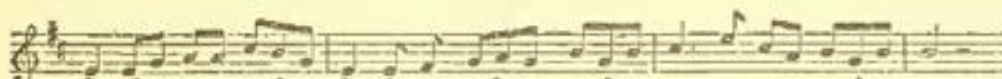
To be sung without accompaniment as they unfold the curtains.



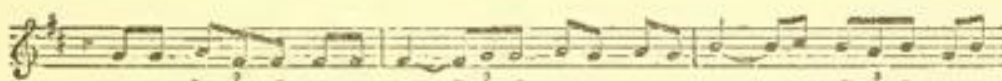
I call to the eye of the mind A well long choked up and dry And



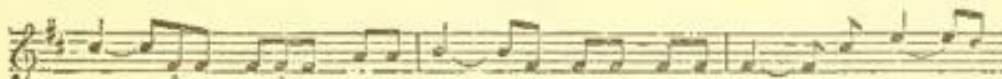
boughs long stripped by the wind, And I call to the mind's eye Pall - or of an ivory



face Its lofty dis-so-lute air, A man climbing up to a place The salt sea wind has swept bare.



I have dreamed of a life soon done. Will he lose by that or win? A mother that saw her



son Doubled o-ver a speckled skin Cross-grained with nine-ty years Would cry, "How



little worth Were all my hopes and fears And the hard pain of his birth!"

FOUR PLAYS FOR DANCERS

To be sung as they sit down.

Musical score for the first system, featuring Flute and Harp accompaniment. The Flute part is marked *pp* and the Harp part is marked *pp*. The music is in 3/4 time and consists of four measures.

Musical score for the second system, including vocal melody and accompaniment. The lyrics are: "The boughs of the hazel shake, The sun goes down in the west. The". The music is in 3/4 time and consists of four measures.

Musical score for the third system, including vocal melody and accompaniment. The lyrics are: "heart would be al-ways a - wake, The heart would turn to its rest." The music is in 3/4 time and consists of four measures.

Speaking :
"Night falls," etc.

Musical score for the fourth system, including vocal melody and accompaniment. The lyrics are: "'Why should I sleep," the heart cries, "For the wind, the salt wind, the sea wind Is". The music is in 3/4 time and consists of four measures.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL" 93

Speaking:
"That old man," etc.

beat-ing a cloud through the skies; I would wander al-ways like the wind."

The first system of music consists of a vocal line on a treble clef staff and a piano accompaniment on a grand staff (treble and bass clefs). The key signature has two sharps (F# and C#) and the time signature is common time (C). The vocal line begins with a melodic phrase, followed by the lyrics. The piano accompaniment provides a harmonic and rhythmic foundation.

Speaking:
"He has made a little heap of leaves," etc.

Harp. "O wind, O salt wind, O sea wind!" Cries the bear, "it is time to sleep, Why wander and no-thing to find, Better grow old and sleep."

The second system of music features a vocal line and piano accompaniment. The key signature remains two sharps and the time signature is common time. The vocal line includes the lyrics, and the piano accompaniment is marked 'Harp.' and includes a melodic line for the harp.

PRELUDE TO THE DANCE

To begin when the Young Man says:
"Ah, you have looked at her . . ."

FLUTE. Slow.

Harp. pp

The prelude to the dance is written for flute and harp. The flute part is on a treble clef staff and is marked 'FLUTE. Slow.' The harp part is on a grand staff and is marked 'Harp. pp'. The key signature has two sharps and the time signature is common time. The flute part begins with a melodic phrase, and the harp part provides a harmonic accompaniment.

FOUR PLAYS FOR DANCERS

The first system of music features a treble and bass clef. The treble clef part begins with a *pp* dynamic marking and contains a melodic line with eighth and sixteenth notes. The bass clef part provides a harmonic accompaniment with chords and moving lines. A hairpin crescendo symbol is positioned between the two staves.

The second system continues the piece. The treble clef part has a melodic line with eighth notes and rests. The bass clef part continues with a steady accompaniment. A hairpin crescendo symbol is present between the staves.

The third system shows the progression of the music. The treble clef part has a melodic line with eighth notes. The bass clef part has a more active accompaniment. A hairpin crescendo symbol is present, and the word *crescendo* is written at the end of the system.

The fourth system includes dynamic markings *accelerate* and *crescendo*. The treble clef part has a melodic line with eighth notes and rests. The bass clef part has a steady accompaniment. A hairpin crescendo symbol is present, and the word *crescendo* is written at the end of the system.

The fifth system concludes the piece. The treble clef part has a melodic line with eighth notes and rests. The bass clef part has a steady accompaniment. A hairpin crescendo symbol is present, and the word *crescendo* is written at the end of the system.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL" 95

THE DANCE

The Dance is played through to ⊕ A, begun again at ⊕ going to B, begun again at ⊕ and played to the end, omitting the passage from A to B. Thus it ought to last about 3½ minutes.

This Dance is joined on to the Prelude by a soft roll on the gong while the girl begins to move.

FLUTE.

HARP.

DRUM AND GONG.

Gong. Drum.

cres - cen - do . . .

cres - cen - do . . .

FOUR PLAYS FOR DANCERS

f *diminuendo p*

Gong.

ces . cen . do f

Gong.

diminuendo *louder and faster*

Gong.

Go back to sign ♠ A

ff

Gong. Gong.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL" 97

Speaking:
"O God, protect me," etc.

slower

Drum. Gong. Drum. Gong. Drum.

very slow *a little quicker*

B

faster and faster to the end

Speaking:
"The madness has laid hold upon him."

allegro

ff

dim.

Gong.

H

FOUR PLAYS FOR DANCERS

Speaking:
"Run where you will . . ."

The musical score consists of three staves. The top staff is a vocal line with lyrics "Run where you will . . ." and performance markings "slower" and "very slow". The middle staff is the piano accompaniment for the Gong, marked with dynamics *ff* and *pp*. The bottom staff is the piano accompaniment for the Drum, marked with dynamics *ff*, *pp*, and *pp*, and includes the instruction "cres - cen - do" and "III abrupt".

Speaking:
"I have heard water splash."
At the end of the Dance begins a soft roll in the gong

The musical score consists of two staves. The top staff is for the Harp, marked with dynamics *pp* and *pp*, and includes the instruction "cres - cen - do". The bottom staff is for the Gong, marked with dynamics *pp* and *pp*, and includes the instruction "cres - cen - do".

and so on till they sing "He has lost what may not be found . . ."

The musical score consists of three staves. The top staff is for the Flute, with lyrics "He has lost what may not be found Till men". The middle staff is for the Harp, marked with dynamics *pp* and *pp*. The bottom staff is for the Harp, marked with dynamics *pp* and *pp*.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL" 99

heap his bur-ial mound And all the history ends. He might have lived at his ease An

old dog's head on his knees A-mong his children and friends. *very slow*

To be sung before they rise to unfold the curtain.

FLUTE. Come to

HARP.

me hu-man fa-cies, Fa-mi-liar me-mo-ries, I have found hate-fal eyes A-

FOUR PLAYS FOR DANCERS

mong the de-so-late pla-ces, Un-faltering, un-moistened eyes. Fol-ly a-lone I cherish

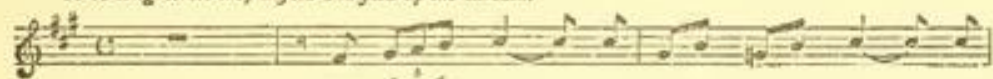
I chose it for my share, Be-ing but a mouthful of air, I am con-tent to perish,

I am but a mouthful of sweet air. O-lu-mentable shadows, Obs-cu-ri-ty of strife,

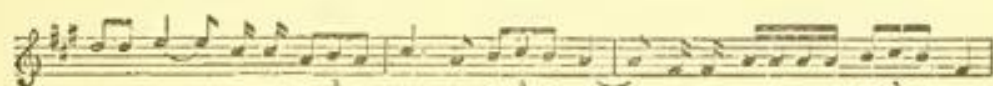
I choose a pleasant life, A-mong in-do-lent meadows, Wisdom must live a bit-ter life.

MUSIC FOR "AT THE HAWK'S WELL" 101

To be sung while they unfold and fold up the curtain.



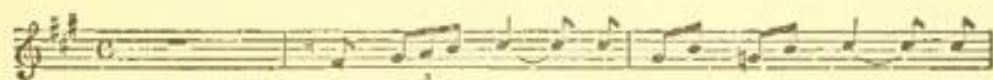
"The man that I praise," Cries out the empty well, "Lives



all his days. Where a hand on the bell Can call the milch cows To the comfortable door of his house.



Who but an idiot would praise Dry stones in a well?"



"The man that I praise," Cries out the leafless tree, "Has



married and stays By an old hearth and he On naught has set store But children and dogs on the floor.



Who but an idiot would praise a withered tree?"

Π.Β.4. Συντελεστές *creative commons* της εφαρμογής

UNITY ASSET STORE:

Skybox Series Free - Avionx
 Flickering Light Effect - Burak Taban
 True Clouds/Fog - marserMD
 Quick Outline - Chris Nolet
 Rock and Boulders - Manufactura K4
 Procedural Fire - Hovl Studio
 Simple VR Teleporter - I_Jermin
 Gaze UI for Canvas - Youe Grailot
 Ui button pack 6 - RR Studio

GITHUB:

VrGrabberGo - RyoKosaka
 Oculus Lazer Pointer - batalaca

3D MODELS (sketchfab.com):

Gizlinge Boat - Opus Poly
 Medieval Civilian 3 - Leonardo Carvalho
 Lit Torch [Free Download] - scram punk
 Nordic Sword - Amagitsune
 Sword - zilbeerman
 ZIRCUS_font_lowpoly - Kurt Schuster
 Trees - DjMaesen

SOUNDS (freesound.org):

SwordDraw1 - 32cheeseman32
 SwordSheath04 - 32cheeseman32
 brd_hawk - tec_studio
 chimney fire - reinsamba
 Creepy Space Ambiance - Kierham
 RAM_Mouth Hawk_rev_v1 - reidedo
 Cave Monster Die Sound - FiveBrosStopMosYT
 Shimmer Glass - Dasgoat
 LargeWoodenShip - PimFeijen
 Duna River Ship Beach ZOOM0003 - szegvari

ANIMATIONS: mixamo.com

MATERIALS: ambientcg.com

FONT: EB Garamond

