



ΤΓΔΣ

**ΤΜΗΜΑ
ΓΛΩΣΣΙΚΩΝ ΚΑΙ
ΔΙΑΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ
ΣΠΟΥΔΩΝ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τοπικοποίηση και μεταδημιουργία βιντεοπαιχνιδιών για το ιαπωνικό κοινό: Μία κοινωνική σημειωτική προσέγγιση του trailer του «Ghost of Tsushima»

Localization and transcreation of video games for Japanese audiences: A social semiotic approach of the ‘Ghost of Tsushima’ trailer

ΚΟΥΤΣΟΥΜΗ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

ΑΜ: 3919045

Βόλος, 2024

Τριμελής Επιτροπή Αξιολόγησης

Επιβλέπουσα

Ρούλα Κίτσιου

Επίκουρη Καθηγήτρια/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών σπουδών/Πανεπιστήμιο
Θεσσαλίας

Μέλη Τριμελούς Επιτροπής Αξιολόγησης

1ο μέλος

Ειρήνη Σηφάκη

Αναπληρώτρια Καθηγήτρια/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών
σπουδών/Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας

2ο μέλος

Κατερίνα Μακρή

Επίκουρη Καθηγήτρια/Τμήμα Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών Σπουδών/Πανεπιστήμιο
Θεσσαλίας

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © [Κουτσούμη Χριστίνα, 2024]

Η έγκριση της Πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Γλωσσικών & Διαπολιτισμικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας δεν δηλώνει απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων της συγγραφέα

«Υπεύθυνη Δήλωση,

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της Πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια που προσφέρθηκε στη συγγραφή της αναγνωρίζεται και αναφέρεται στο κείμενο. Επιπλέον, αναφέρονται όλες οι βιβλιογραφικές πηγές που αξιοποιήθηκαν, πρωτογενείς και δευτερογενείς, είτε η συμβολή τους παρατίθεται επακριβώς ως απόσπασμα είτε ως παράφραση»

Περιεχόμενα

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	7
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΚΙΝΗΤΡΟ ΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑ	8
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	9
ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ	10
ABSTRACT	11
KEY WORDS	11
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	12
1.1 Προβληματική.....	12
1.2 Σκοπός και στόχοι της έρευνας.....	13
2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	14
2.1. Πολυτροπικότητα, οπτικός σχεδιασμός και κοινωνική σημειωτική.....	14
2.1.1 Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού.....	14
2.1.2 Κοινωνική Σημειωτική: Από τον Ferdinand de Saussure στη σύγχρονη εποχή.....	21
2.2 Οι όροι «τοπικοποίηση», «μετάφραση», «διεθνοποίηση» και «παγκοσμιοποίηση».....	24
2.3 Ο όρος «μεταδημιουργία».....	27
2.4 Τυπολογία Βιντεοπαιχνιδιών.....	29
2.4.1 Το παιχνίδι.....	29
2.4.2 «Βιντεοπαιχνίδια» ή «Παιχνίδια Υπολογιστών»;.....	30
2.4.3 Είδη βιντεοπαιχνιδιών ως προς το περιεχόμενό τους.....	32
2.4.4 Trailer βιντεοπαιχνιδιών ως προς το περιεχόμενό τους.....	33
2.5 Κουλτούρα βιντεοπαιχνιδιών σε ΗΠΑ και Ιαπωνία.....	35
2.6 Τοπικοποίηση Βιντεοπαιχνιδιών.....	38
2.7 Ιαπωνική Τοπικοποίηση Βιντεοπαιχνιδιών.....	40
2.7.1 Γλωσσικές Προκλήσεις.....	40
2.7.2 Πολιτισμικές Προκλήσεις.....	41
2.7.3 Ζητήματα Πολυτροπικότητας και Σχεδιασμού.....	41
2.7.4 Τεχνικές Προκλήσεις.....	42
2.8 Το βιντεοπαιχνίδι «Ghost of Tsushima».....	43
2.8.1 Η πλοκή.....	43
2.8.2 Οι χαρακτήρες.....	44
2.8.3 Gameplay.....	46
2.8.4 Κυκλοφορία κι ανάπτυξη παιχνιδιού.....	46
2.8.5 Επιρροή της κληρονομιάς του Akira Kurosawa και λοιπές επιρροές.....	46
2.8.5.1 Οπτική κι αφηγηματική έμπνευση.....	46
2.8.5.2 Η λειτουργία Kurosawa (Kurosawa mode).....	47
2.8.5.3 Αναγνώριση από τους προγραμματιστές.....	47
2.8.5.4 Λοιπές επιρροές.....	47

3.ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	48
3.1 Ερευνητικά ερωτήματα	48
3.2 Μονάδα Ανάλυσης	49
3.3 Επιλογή μεθόδου ανάλυσης δεδομένων	51
3.4 Ερευνητική διαδικασία	52
4.ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	56
<i>1^η Θεματική: Κινηματογραφικές Τεχνικές και Φωτογραφία</i>	<i>57</i>
1α. Αφηγηματική δομή του trailer	57
1β. Editing (μοντάζ)	58
1γ. Εναλλαγή σκηνών κι ένταση	59
1δ. Γωνία λήψης	62
1ε. Αναλογία διαστάσεων (aspect ratio)	65
1στ. Κινηματογραφικές επιρροές από τις ταινίες του Akira Kurosawa	68
1ζ. Η τεχνική του «Billing»	71
<i>2^η Θεματική: Γλωσσικές Περιγραφές των Χαρακτηριστικών του Βιντεοπαιχνιδιού</i>	<i>76</i>
2α. Φράσεις σχετικές με τα γραφικά και το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού	76
2β. Φράσεις σχετικές με τις λειτουργίες του βιντεοπαιχνιδιού	82
2γ. Φράσεις σχετικές με την ελευθερία του/της παίκτη/τριας στο βιντεοπαιχνίδι	86
2δ. Φράσεις σχετικές με την καταπάτηση του κώδικα τιμής των samurai (Bushidou)	91
<i>3^η Θεματική: Τυπογραφία κι Εφέ</i>	<i>97</i>
3α. Η γραμματοσειρά ως μέσο προσέλκυσης του ιαπωνικού κοινού	97
3β. Συνδυασμός των εφέ κίνησης και των οπτικών εφέ του γραπτού κειμένου	98
<i>4^η Θεματική: Χρώμα</i>	<i>103</i>
4α. Συνσχέτιση χρώματος – κειμένου (σκοτάδι)	103
4β. Το χρώμα ως σύμβολο πολιτισμού	106
4γ. Εναλλαγή σκοτεινών κι έντονων χρωμάτων	108
<i>5^η Θεματική: Συμβολικά Οπτικά Στοιχεία στα Πλαίσια του Ιαπωνικού Πολιτισμού</i>	<i>110</i>
<i>6^η Θεματική: Το Ηχοτοπίο</i>	<i>113</i>
6α. Ήχοι σε στιγμιότυπα μάχης	113
6β. Ήχοι σε φυσικά τοπία	115
6γ. Συγχρονισμός ηχητικών εφέ – εικόνas	117
5.ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	120
6.ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ – ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	123
6.1 Περιορισμοί της έρευνας	123
6.2 Προεκτάσεις της έρευνας	123
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	125
Παράρτημα 1. Ερευνητικό Εργαλείο - Κλείδα Παρατήρησης Βίντεο	129

Παράρτημα 2. Ανάλυση σκηνών με βάση την κλείδα παρατήρησης	131
---	-----

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Η παρούσα έρευνα αποτελεί για εμένα τον πιο όμορφο τρόπο με τον οποίο θα μπορούσα να τελειώσω τις προπτυχιακές μου σπουδές. Θέμα που σκεφτόμουν από το δεύτερο κιόλας έτος, η ολοκλήρωσή του αποτελούσε όλα αυτά τα χρόνια όνειρο και στόχο. Γι' αυτό το πολύ όμορφο ερευνητικό ταξίδι το οποίο μου έμαθε πολλά, θέλω πρωτίστως να ευχαριστήσω την επιβλέπουσά μου, κυρία Ρούλα Κίτσιου, Επίκουρη Καθηγήτρια του τμήματος Γλωσσικών και Διαπολιτισμικών Σπουδών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Οι συμβουλές της, οι πολύτιμες υποδείξεις της, και κυρίως ο μοναδικός τρόπος της να κάνει την όλη διαδικασία διασκεδαστική, με βοήθησαν να ολοκληρώσω την έρευνά μου παρά τις δυσκολίες και να φτάσω στο στόχο μου. Η εμπειρία που απέκτησα κατά την εκπόνηση της εργασίας μου δε θα ήταν δυνατή χωρίς τη γενναιοδωρία και τη συνεχή καθοδήγησή της. Είμαι ευγνώμων για το χρόνο και την προσοχή που μου δόθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας.

Θέλω, επίσης, να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την πρώτη μου καθηγήτρια ιαπωνικής γλώσσας, κυρία Μαίρη Κοβάνη, η οποία είναι διδάκτορας Ιαπωνικής Κοινωνιογλωσσολογίας της Ανώτατης Σχολής Γλώσσας και Κοινωνίας του Εθνικού Πανεπιστημίου Χιτοτσουμπασί στο Τόκιο. Μέσα από τον εξαιρετικό τρόπο διδασκαλίας της αγάπησα την ιαπωνική γλώσσα και τον ιαπωνικό πολιτισμό, ο οποίος έχει γίνει πλέον σημαντικό κομμάτι της προσωπικότητάς μου. Την ευχαριστώ, λοιπόν, για όλες τις γνώσεις, την υποστήριξη, αλλά και την έμπνευση που μου έχει προσφέρει και συνεχίζει να μου προσφέρει ως επαγγελματίας όλα αυτά τα χρόνια. Νιώθω ιδιαίτερη χαρά και τιμή που είχα την ευκαιρία να τη γνωρίσω μέσα από τις προπτυχιακές μου σπουδές.

Φυσικά, θα ήθελα να ευχαριστήσω μέσα από την καρδιά μου τους γονείς μου αλλά και τους/τις φίλους/φίλες μου, για την αμέριστη αγάπη αλλά και για την ενθάρρυνση που μου προσέφεραν!

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΚΙΝΗΤΡΟ ΓΙΑ ΕΡΕΥΝΑ

Η παρούσα έρευνα προέκυψε λόγω της μεγάλης μου αγάπης προς την ιαπωνική γλώσσα, αλλά και προς την επιστήμη της μετάφρασης και της κοινωνικής σημειωτικής. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούσαν από μικρή ηλικία για εμένα έναν ιδιαίτερα διασκεδαστικό τρόπο ψυχαγωγίας, ενώ τα εξαιρετικά προσεγμένα κινηματογραφικά τους στοιχεία μου κινούσαν πάντα το ενδιαφέρον. Η πρώτη μου επαφή με το συγκεκριμένο βιντεοπαιχνίδι, το «Ghost of Tsushima», έγινε ένα καλοκαιρινό απόγευμα του 2020, όταν άκουσα τυχαία στην πλατφόρμα του Spotify το κεντρικό soundtrack, με τίτλο «The Way of the Ghost». Η μελωδία αυτή με εντυπωσίασε τόσο πολύ, κι αποφάσισα ευθύς αμέσως να ψάξω ακόμη περισσότερα σχετικά με το παιχνίδι. Έτσι, λοιπόν, ανακάλυψα και την τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών, μέσα από μία συνέντευξη των δημιουργών, κλάδος άγνωστος για εμένα μέχρι τότε. Ύστερα από δύο χρόνια νέων γνώσεων και πολλής σκέψης, θεώρησα πως ο συνδυασμός του συγκεκριμένου πεδίου με αυτό της κοινωνικής σημειωτικής παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον, κι ελπίζω να κατάφερα να το αναδείξω!

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εμφάνιση των βιντεοπαιχνιδιών στη δεκαετία του 1970 σηματοδότησε μια σημαντική πολιτισμική αλλαγή στον τομέα της ψυχαγωγίας, η οποία εξαπλώθηκε γρήγορα σε όλο τον κόσμο και απαιτούσε καινοτόμες στρατηγικές για να εξασφαλιστεί η παγκόσμια ανταγωνιστικότητα (Bernal-Merino, 2016). Μεταξύ αυτών των στρατηγικών, η τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών και η μεταδημιουργία αναδείχθηκαν ως κεντρικές μέθοδοι για την αναπροσαρμογή τους σε διαφορετικά πολιτισμικά πλαίσια, διατηρώντας παράλληλα την αρχική τους φιλοσοφία κι αίσθηση. Η παρούσα έρευνα διερευνά τις περίπλοκες πλευρές της τοπικοποίησης και της μεταδημιουργίας μέσω μιας μελέτης περίπτωσης του ειδικού trailer σε στιλ ταινίας samurai για το «Ghost of Tsushima», ένα βιντεοπαιχνίδι με θεματολογία βαθιά ριζωμένη στην ιαπωνική ιστορία και κουλτούρα, το οποίο όμως αναπτύχθηκε από την Sucker Punch Productions, μια αμερικανική εταιρεία.

Χρησιμοποιώντας μια διεπιστημονική προσέγγιση που συνδέει τις μεταφραστικές σπουδές με την κοινωνική σημειωτική, η έρευνα χρησιμοποιεί το πλαίσιο της οπτικής γραμματικής των Kress και Van Leeuwen (2021) για να αναλύσει τα γλωσσικά, οπτικά και ηχητικά στοιχεία του trailer. Μέσω της «κλείδας παρατήρησης βίντεο» των Παπαδοπούλου, Παγκουρέλια και Γκόρια (2015), το trailer αναλύθηκε σε δέκα σκηνές και έξι θεματικές αναδείχθηκαν από τα δεδομένα. Επιπλέον, επιλέχθηκαν δύο στιγμιότυπα του trailer ως ενδεικτικά παραδείγματα για κάθε θεματική, επιτρέποντας την παρουσίαση της συνεισφοράς των ποικίλων σημειωτικών τρόπων στη στρατηγική χρήση τους στο πλαίσιο του συνολικού trailer.

Τα ευρήματα αποκαλύπτουν μια σκόπιμη ευθυγράμμιση αυτών των λεκτικών, οπτικών και ηχητικών στοιχείων με τις ιαπωνικές πολιτισμικές αξίες, την αισθητική και τις προτιμήσεις αφήγησης, καταδεικνύοντας τη στρατηγική εφαρμογή της εικόνας, του ήχου και άλλων σημειωτικών πόρων για την απήχηση στο κοινό-στόχο. Μέσω της επανάληψης ορισμένων χαρακτηριστικών σε όλες τις σκηνές, γίνεται φανερό ότι τα στοιχεία αυτά χρησιμοποιούνται στρατηγικά για τη δημιουργία μιας συνεκτικής και καθηλωτικής εμπειρίας που στοχεύει στο να γοητεύσει τους Ιάπωνες παίκτες και τις Ιαπωνίδες παίκτριες.

Η παρούσα μελέτη συμβάλλει στην κατανόηση της πολυπλοκότητας της πολιτισμικής προσαρμογής στα βιντεοπαιχνίδια και υπογραμμίζει τη δύναμη της τοπικοποίησης και της μεταδημιουργίας για την προσέλκυση διαφορετικών ακροατηρίων. Ρίχνοντας φως στη στρατηγική χρήση σημειωτικών πόρων στο trailer, η έρευνα αυτή παρέχει πολύτιμες

πληροφορίες τόσο για τους/τις επαγγελματίες όσο και για τους/τις μελετητές/τριες, υπογραμμίζοντας τη σημασία της πολιτισμικής ευαισθησίας στην παγκόσμια βιομηχανία παιχνιδιών.

ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ

Πολυτροπικότητα, τοπικοποίηση, μεταδημιουργία, βιντεοπαιχνίδι, trailer, Ιαπωνία, κοινωνική σημειωτική, οπτική γραμματική/οπτικός σχεδιασμός

ABSTRACT

The emergence of video games in the 1970s marked a major cultural shift in the entertainment sector, which spread rapidly around the world and required innovative strategies to ensure global competitiveness (Bernal-Merino, 2016). Among these strategies, video game localization and transcreation emerged as central methods for adapting video games to different cultural contexts while maintaining their original philosophy and feel. This research explores the complexities of localization and transcreation through a case study of the special samurai film-style trailer for ‘Ghost of Tsushima’, a video game with themes deeply rooted in Japanese history and culture, but developed by Sucker Punch Productions, an American company.

Using an interdisciplinary approach that links translation studies with social semiotics, the research uses Kress and Van Leeuwen's framework of visual grammar to analyze the linguistic, visual and audio elements of the trailer. Through Papadopoulou, Pagkourelia and Gorla's (2015) ‘video observation key’, the trailer was analyzed into ten scenes and six themes emerged from the data. In addition, two snapshots of the trailer were selected as illustrative examples for each theme, in order to showcase the contribution of the various semiotic modes to meaning-making as used strategically within the overall trailer.

The findings reveal a deliberate alignment of these verbal, visual and audio elements with Japanese cultural values, aesthetics and storytelling preferences, demonstrating the strategic application of image, sound and other semiotic resources to resonate with the target audience. Through the repetition of certain features throughout the scenes, it is evident that these elements are strategically used to create a cohesive and immersive experience so that the videogame appeals to Japanese male and female players.

This study contributes to our understanding of the complexity of cultural adaptation in video games and highlights the importance/role of localization and transcreation to attract diverse audiences. By shedding light on the strategic use of semiotic resources in trailers, this research provides valuable insights for practitioners and scholars alike, highlighting the importance of cultural sensitivity in the global games industry.

KEY WORDS

Multimodality, localization, transcreation, video game, trailer, Japan, social semiotics, visual grammar

1.ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Προβληματική

Η έρευνα αυτή αποσκοπεί στο να συνεισφέρει στη μελέτη της τοπικοποίησης και μεταδημιουργίας στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών με την προσδοκία να δημιουργηθεί στο μέλλον ένα πλήρες θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο για την ανάλυση κάθε πολυτροπικού μέσου προώθησης. Στο πρώτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο της έρευνας, με την οριοθέτηση βασικών εννοιών όπως το βιντεοπαιχνίδι, η τοπικοποίηση και η μεταδημιουργία, καθώς και τον προσδιορισμό της οπτικής γραμματικής ως κεντρικού εργαλείου ανάλυσης. Επιπλέον, εξετάζονται οι τάσεις στα βιντεοπαιχνίδια στην Ιαπωνία και τις Ηνωμένες Πολιτείες, καθώς και η κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Δίνονται, επίσης, πληροφορίες σχετικά με το ίδιο το παιχνίδι.

Το δεύτερο κεφάλαιο καταγράφει το πλαίσιο της έρευνας, περιλαμβάνοντας τους σκοπούς και τις ερωτήσεις της έρευνας, καθώς και τους λόγους για την επιλογή του ερευνητικού εργαλείου και του δείγματος.

Το τρίτο κεφάλαιο επικεντρώνεται στα αποτελέσματα της έρευνας, περιλαμβάνοντας την ανάλυση και τις θεματικές που προέκυψαν από τη μελέτη του trailer. Τέλος, παρέχονται συμπεράσματα και περιορισμοί της έρευνας, καθώς και πιθανές κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα.

1.2 Σκοπός και στόχοι της έρευνας

Η παρούσα έρευνα προσπαθεί να παράσχει μια εξέταση των διαδικασιών τοπικοποίησης και μεταδημιουργίας στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, με ιδιαίτερη έμφαση στο συγκεκριμένο διαφημιστικό trailer του «Ghost of Tsushima». Μέσω μιας διεπιστημονικής προσέγγισης που ενσωματώνει το πεδίο της μετάφρασης και την προσέγγιση της κοινωνικής σημειωτικής, η έρευνα αυτή αποσκοπεί στην ορατοποίηση των διαφοροποιημένων στρατηγικών που χρησιμοποιήθηκαν για την προσαρμογή του περιεχομένου του παιχνιδιού στην ιαπωνική αγορά. Αναλύοντας σχολαστικά τους γλωσσικούς, οπτικούς και ακουστικούς σημειωτικούς πόρους του trailer, η έρευνα επιδιώκει να αποκαλύψει πώς αυτά τα στοιχεία είναι στρατηγικά διαμορφωμένα, ώστε να ευθυγραμμίζονται με τις πολιτισμικές ευαισθησίες και προτιμήσεις των Ιαπώνων/Ιαπωνίδων παικτών/τριών, διατηρώντας παράλληλα την αυθεντικότητα και την αίσθηση του αρχικού παιχνιδιού.

Επιπλέον, η παρούσα μελέτη φιλοδοξεί να συνεισφέρει πολύτιμες γνώσεις τόσο στους/στις επαγγελματίες του κλάδου όσο και στους/στις ακαδημαϊκούς/ές μελετητές/τριες. Προσφέροντας μια βαθύτερη κατανόηση των περίπλοκων διαδικασιών που εμπλέκονται στην τοπικοποίηση και τη μεταδημιουργία βιντεοπαιχνιδιών, στοχεύει να εφοδιάσει τους/τις επαγγελματίες με πρακτικές γνώσεις για να ενισχύσουν τις στρατηγικές marketing και να βελτιστοποιήσουν τα προϊόντα τους για ποικίλα παγκόσμια ακροατήρια. Προβάλλοντας τα θεωρητικά πλαίσια και τις αναλυτικές μεθοδολογίες που χρησιμοποιήθηκαν στη μελέτη, η παρούσα έρευνα στοχεύει να διεγείρει την περαιτέρω ακαδημαϊκή έρευνα αναδεικνύοντας τη συμβολή της κοινωνικής σημειωτικής στην ορατοποίηση των σημειωτικών τρόπων που συν-κατασκευάζουν πολιτισμικά σχετικό νόημα για διαφορετικά κοινά. Τέλος, η έρευνα προσπαθεί να προωθήσει την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η τοπικοποίηση και η μεταδημιουργία διαμορφώνουν το σύγχρονο τοπίο της διαδραστικής ψυχαγωγίας.

2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

2.1. Πολυτροπικότητα, οπτικός σχεδιασμός και κοινωνική σημειωτική

2.1.1 Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού

Είναι γεγονός πως τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότερες έρευνες ασχολούνται με την ανάλυση δημιουργίας νοήματος μέσα από διαφορετικούς τρόπους, εκτός του λεκτικού. Ωστόσο, μέχρι πρότινος δεν υπήρχε κανένα σύνολο αρχών που να προσπαθεί να εξηγήσει πώς αυτοί οι τρόποι μέσα από διαφορετικούς συνδυασμούς λειτουργούν τόσο ενδο-σημειωτικά όσο και δια-σημειωτικά (Παπαδημητρίου, 2010: 7). Το κενό αυτό στη βιβλιογραφία έρχονται να καλύψουν οι πρωτοπόροι Gunther Kress και Theo van Leeuwen με το βιβλίο τους *Reading Images: The Grammar of Visual Design* ή στα ελληνικά *Η Ανάγνωση των Εικόνων: Η Γραμματική του Οπτικού Σχεδιασμού*. Με τον όρο «γραμματική», οι δύο ερευνητές δεν αναφέρονται σε ένα σύνολο κανόνων για ορθή χρήση με την παραδοσιακή έννοια της λέξης. Η «οπτική γραμματική» των Kress & Van Leeuwen σχετίζεται με τον τρόπο οργάνωσης των διαφόρων στοιχείων μίας εικόνας (π.χ. πράγματα, άνθρωποι κλπ.). Πώς, δηλαδή, η σύνθεση και η διάταξη των εν λόγω στοιχείων δημιουργούν νόημα. Εστιάζουν, κατ' αυτόν τον τρόπο στη «δηλωτική», «συνδηλωτική», «εικονογραφική» και «εικονολογική» σημασία των στοιχείων, κι όχι στην έννοια της «λέξης», με την οποία ασχολείται κατά κύριο λόγο η επιστήμη της γλωσσολογίας. Αυτό σημαίνει πρακτικά πως ερευνάται το κρυφό νόημα κι ο συμβολισμός πίσω από την αντικειμενική οπτική πραγματικότητα. Έτσι, η οπτική γραμματική τους εντάσσεται στο πλαίσιο της κοινωνικής σημειωτικής.

Αντιθέτως, σ' αυτό το βιβλίο, θα επικεντρωθούμε στη «γραμματική» και στη σύνταξη, στον τρόπο που αυτά τα στοιχεία συνδυάζονται σε νοηματοδοτούμενα σύνολα. Όπως οι γραμματικές της γλώσσας περιγράφουν πώς συνδυάζονται οι λέξεις σε περιόδους, προτάσεις και κείμενα, έτσι και η οπτική μας «γραμματική» θα περιγράψει τον τρόπο με τον οποίο τα απεικονιζόμενα στοιχεία -οι άνθρωποι, τα μέρη και τα πράγματα- συνδυάζονται σε οπτικές «δηλώσεις» μεγαλύτερης ή μικρότερης πολυπλοκότητας και έκτασης.

(Kress & van Leeuwen, 2021: 1)

Έτσι, λοιπόν, η γραμματική του οπτικού σχεδιασμού, φαίνεται να αναφέρεται και ερμηνεύει εμπειρίες και πτυχές της κοινωνικής διάδρασης, όπως ακριβώς και η γλώσσα. Ο τρόπος που το νόημα εκτυλίσσεται μέσα από τους διάφορους σημειωτικούς τρόπους (modes), συνδέεται έντονα με την κουλτούρα και την ιστορική περίοδο κάθε εποχής, αποκτώντας έτσι

κάθε φορά διαφορετική σημασία. Διαφορετικοί συνδυασμοί χρωμάτων, σύνθεσης και δομής δίνουν διαφορετική διάσταση στο νόημα. Αν και μπορούμε να εκφράσουμε εμπειρίες λεκτικά, το νόημα θα επηρεαστεί και θα αλλάξει σε μεγάλο βαθμό όταν θα γίνει το ίδιο οπτικά.

Εύγλωττα, όμως, μπορεί να αναρωτηθεί κανείς, ποιανού ή σε ποια κοινωνική ομάδα αναφέρεται η οπτική γραμματική; Οι Kress και van Leeuwen διευκρινίζουν εξ αρχής ότι δεν αποδίδουν στον όρο «γραμματική» τη συμβατική έννοια της λέξης. Για τους δύο σημειολόγους η οπτική γραμματική «περιγράφει ένα κοινωνικό απόθεμα μιας ορισμένης ομάδας, την έκδηλη και άδηλη γνώση της γι' αυτό το απόθεμα, και τις χρήσεις της στις πρακτικές της ομάδας» (Kress & van Leeuwen, 2021: 4). Η οπτική γραμματική είναι επίσης γενική, καθώς δεν περιορίζεται στις εικόνες αλλά μπορεί να εφαρμοστεί σε κάθε είδους κείμενο, όπως ένα περιοδικό ή ένα διάγραμμα. Ωστόσο, δεν πρόκειται για μία καθολική γραμματική. Πρόκειται για ένα πλαίσιο ανάλυσης το οποίο αφορά κατά κύριο λόγο τις δυτικές κουλτούρες, καθώς σε τέτοια παραδείγματα επικεντρώθηκαν οι ερευνητές. Κάτι τέτοιο δε σημαίνει ότι η χρήση της εν λόγω γραμματικής είναι απαγορευτική για ένα κείμενο μη δυτικής προέλευσης, ιδίως από τη στιγμή που δε φαίνεται να υπάρχει ένα παρόμοιο πλαίσιο για κείμενα ανατολικής ή διαφορετικής προέλευσης (Kress & van Leeuwen, 2021: 5). Ακόμη, δίνοντας στον όρο κοινωνικό πρόσημο, οι Kress και van Leeuwen φαίνεται να αναπτύσσουν εκ των υστέρων τον όρο της γραμματικής τους, αφού δεν την παρουσιάζουν ως ένα πάγιο κι έτοιμο σύνολο, αλλά πρώτα προσπαθούν να ανακαλύψουν ποια είναι η ομάδα και ποιες οι πρακτικές της, γεγονός το οποίο τους οδηγεί στον ορισμό που επιθυμούν να της αποδώσουν.

Αξίζει επίσης να αναφερθεί, ότι στο πεδίο της οπτικής επικοινωνίας υπάρχει ιδιαίτερη ελευθερία ανάπτυξης (π.χ. σχεδιασμού, επιλογής χρωμάτων κλπ.) αφού πρόκειται για μία δημιουργική διαδικασία. Αυτό σημαίνει, πως η οπτική επικοινωνία δεν υπόκειται σε θεσμοθετημένους κανόνες. Παρ' όλα αυτά, όλο και περισσότερο φαίνεται πως υπάρχουν κυρίαρχες προσεγγίσεις και τάσεις στην οπτική επικοινωνία, τις οποίες θέτουν και καθιερώνουν παγκόσμια πολιτιστικά και τεχνολογικά μέσα, όπως ισχυροί σχεδιαστές. Φυσικά, τα μέσα αυτά δεν θέτουν κανόνες, αλλά κάνουν ορισμένα οπτικά μοτίβα να φαίνονται κανονικά μέσα από την επανάληψη και τη συνήθεια. Ασκούν, δηλαδή, με αυτόν τον τρόπο, μία «κανονικοποιητική» κι όχι «κανονιστική» επιρροή σε όλο τον κόσμο (Kress & van Leeuwen, 2020: 7). Σε ποιο μοντέλο βασίζονται, παρ' όλα αυτά, οι δύο ερευνητές για να διαμορφώσουν το δικό τους πλαίσιο ανάλυσης; Η «γραμματική του οπτικού σχεδιασμού» αντλεί τις θεωρητικές της βάσεις από τη *Συστημική Λειτουργική* προσέγγιση της γλώσσας

(Systemic Functional Linguistics, SFL) του M.A.K. Halliday, η οποία αποτελεί μία κοινωνική και σημειωτική θεωρία της γλώσσας. Η προσέγγιση αυτή παρέχει ένα σύνολο αρχών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά, ώστε να διερευνήσουν το νόημα που πρωταρχικά συνδέεται με γλωσσικά δημιουργήματα, ή κείμενα (Παπαδημητρίου, 2010: 7). Η Συστημική Λειτουργική προσέγγιση της γλώσσας, ως «κοινωνική σημειωτική» (Halliday, 1978) εκλαμβάνει τη γλώσσα ως: *λειτουργική* (δηλ. τι μπορεί να κάνει ή τι μπορεί να επιτευχθεί μέσω αυτής), *σημασιολογική* (δηλ. η χρήση της με σκοπό τη δόμηση νοημάτων), *εξαρτημένη από το πλαίσιο* (δηλ. οι κοινωνικές και πολιτισμικές περιστάσεις επηρεάζουν κάθε φορά τα νοήματα που ανταλλάσσονται) και *σημειωτική* (δηλ. η γλώσσα αποτελεί μία διαδικασία παραγωγής νοήματος μέσω της επιλογής «από ένα γενικό σύνολο δυνατοτήτων που συνιστούν ό,τι μπορεί να εννοηθεί» (Halliday, 1978 · 1985: 53).

Σε αντίθεση με τον ρωσικό φορμαλισμό, ο λειτουργισμός δίνει έμφαση στις επικοινωνιακές περιστάσεις, τονίζοντας ότι αυτές είναι που προσδιορίζουν ή περιορίζουν τη γραμματική δομή μίας πρότασης. Έτσι, λοιπόν, ο λειτουργισμός εξετάζει το «περικείμενο», δηλαδή για τι γίνεται λόγος, ποιες οι σχέσεις μεταξύ των συμμετεχόντων/ουσών (τόνος) και ποιος τρόπος ή μέσο χρησιμοποιείται (π.χ. προφορικός ή γραπτός λόγος). Ο Halliday προτείνει πως η ομαδοποίηση των γλωσσικών νοημάτων, δηλαδή των βασικών λειτουργιών της γλώσσας, μπορεί να γίνει σε τρεις κατηγορίες, τις ονομαζόμενες *μεταλειτουργίες*. Αναλυτικότερα:

- Η *αναπαραστατική* μεταλειτουργία (ideational metafunction), αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο προσπαθούμε να περιγράψουμε τον κόσμο και την πραγματικότητα με τη γλώσσα. Είναι η πηγή «αναπαράστασης της εμπειρίας: της εμπειρίας μας για τον κόσμο που μας περιβάλλει και τον κόσμο εντός μας, τον κόσμο της φαντασίας μας. Είναι το νόημα υπό την έννοια του περιεχομένου».
- Η *διαπροσωπική* μεταλειτουργία (interpersonal metafunction), σχετίζεται με το γεγονός ότι με τη γλώσσα επιχειρούμε να εκτελέσουμε τους ρόλους ανάμεσα στους/στις διάφορους/ες συμμετέχοντες/ουσες. Είναι η πηγή «για τη σημασία ως ένα είδος δράσης: ο/η ομιλητής/τρια ή ο/η συγγραφέας κάνει κάτι στον/στην ακροατή/τρια ή στον/στην αναγνώστη/τρια μέσω της γλώσσας».

- Η *κειμενική* μεταλειτουργία (textual metafunction), που είναι η πηγή «για τη διατήρηση της σχέσης με το περιβάλλον: τόσο το κείμενο που προηγείται ή έπεται όσο και το πλαίσιο της περίπτωσης» (Halliday, 1985: 53).

Αξίζει να σημειωθεί, ωστόσο, πως οι σημειωτικές θεωρίες δεν περιορίζονται στη μελέτη της γλώσσας, αλλά καλύπτουν όλους τους τομείς γνώσης, τα σημασιολογικά συστήματα, τις κοινωνικές πρακτικές αλλά και τις σημασιολογικές διαδικασίες (Martin & Ringham, 2000: 2). Αν και η κοινωνική σημειωτική θεωρία του Halliday για τη γλώσσα δέχτηκε έντονη κριτική, λόγω της έντονης προσήλωσης προς τον δημιουργό, αλλά και λόγω του ότι υποθέτει πως η πράξη της ερμηνείας είναι δομικά καθορισμένη χωρίς να αφήνει περιθώρια για δημιουργικότητα, πολλοί/ές μελετητές/τριες τονίζουν πως είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και στη μελέτη άλλων τρόπων παραγωγής νοήματος πέρα από τη γλώσσα, όπως είναι οι φωτογραφίες ή οι χειρονομίες, σε περιστάσεις όπου η γλώσσα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ή όχι (Jewitt & Oyama, 2001 · Martinec, 1998, 2000, 2001 · O' Toole, 1994 · Bowcher, 2007).

Η Γραμματική πηγαίνει πιο πέρα από τους τυπικούς κανόνες ορθότητας. Είναι ένα μέσο να αναπαριστούμε πρότυπα εμπειρίας... Δίνει στους ανθρώπους την ικανότητα να οικοδομούν μια νοητική εικόνα της πραγματικότητας, να καταλαβαίνουν αυτό που βιώνουν ότι συμβαίνει γύρω τους και μέσα τους.

(Halliday, 1985: 101)

Οι Kress και van Leeuwen φαίνεται να προσπαθούν να δημιουργήσουν μία «γραμματική» που να έχει ως στόχο την οργάνωση των συγκεκριμένων σημειωτικών συστημάτων, παρέχοντας μία απαραίτητη μεταγλώσσα (Παπαδημητρίου, 2010: 13). Λαμβάνοντας ως δεδομένο πως όλα τα σημειωτικά συστήματα μπορούν να εκπληρώσουν και τις τρεις μεταλειτουργίες του Halliday, διερευνάται το πώς η αναπαραστατική, η διαπροσωπική και η κειμενική μεταλειτουργία πραγματώνονται μέσω της οπτικής επικοινωνίας. Οι αντιπαραθέσεις ανάμεσα στους/στις σημειολόγους/ες υπήρξαν έντονες, καθώς πολλοί/ές ήταν αυτοί/ές που έσπευσαν να θέσουν το ερώτημα κατά πόσο η αναπαραστατική λειτουργία, λόγω χάρη, μπορεί να εκπληρωθεί μέσω της μουσικής. Η πολυτροπικότητα της εικόνας ή ενός κειμένου, όμως, δεν αποτελεί μειονέκτημα, αλλά αντίθετα την ίδια της τη δύναμη (Messaris, 1997: 18). Για τους Kress και van Leeuwen οι εικόνες αλλά και η γλώσσα δεν αντικατοπτρίζουν τις καταστάσεις της υλικής πραγματικότητας, αλλά και της κοινωνικής πραγματικότητας (π.χ.

σχέση ανάμεσα σε θεατές/τριες και συμμετέχοντες/ουσες). Για την ανάλυση ενός πολυτροπικού μέσου αξιοποιείται από τη Συστημική Λειτουργική προσέγγιση της γλώσσας η μεταλειτουργική οργάνωση των σημειωτικών πόρων (Παπαδημητρίου, 2010: 13). Πιο συγκεκριμένα:

1. Η αναπαραστατική μεταλειτουργία: Αναπαριστά την πραγματικότητα διαμέσου του εντοπισμού των μετεχόντων/ουσών (π.χ. οι οντότητες αλλά και οι διαδικασίες της εικόνας).

Οι κατηγορίες των διαδικασιών χωρίζονται σε:

- α. *Αφηγηματικές*, όπου η εκτυλισσόμενη πράξη ισοδυναμεί με μία δυναμική εικόνα
- β. *Εννοιολογικές*, όπου μία σταθερή και δεδομένη κατάσταση ισοδυναμεί με μία στατική εικόνα
- γ. *Ταξινομικές*, στις οποίες οι μετέχοντες/ουσες κατηγοριοποιούνται με βάση κάποιο κοινό χαρακτηριστικό
- δ. *Αναλυτικές*, στις οποίες διακρίνονται σχέσεις μέρους όλου (Πουρκός & Κατσαρού, 2011, 327).

2. Η διαπροσωπική μεταλειτουργία: Σχετίζεται α. με τη διεπίδραση ανάμεσα στον/στην παραγωγό, στις οντότητες που αναπαρίστανται και στο/στη θεατή/θεάτρια και β. με τη στάση του/της δημιουργού απέναντι σε αυτούς/ές που αναπαρίστανται (Πουρκός & Κατσαρού, 2011: 328). Τα στοιχεία που συγκαταλέγονται στην εν λόγω μεταλειτουργία είναι:

α. Το βλέμμα: Συγκεκριμένα η παρουσία βλέμματος σημαίνει απαίτηση προς το/τη θεατή/θεάτρια, ενώ η απουσία βλέμματος σημαίνει πως η εικόνα προσφέρεται μόνο για παρατήρηση.

β. Η κοινωνική απόσταση, δηλαδή ο βαθμός οικειότητας που επιδιώκει ο/η δημιουργός επιτυγχάνεται μέσω της λήψης της εικόνας, η οποία μπορεί να είναι *κοντινή, μακρινή ή μεσαία*.

γ. Η σχέση εξουσίας, η οποία σχετίζεται με τη γωνία λήψης της εικόνας. Ειδικότερα, στην υψηλή γωνία οι αναπαριστώμενες οντότητες μοιάζουν μικροσκοπικές με αποτέλεσμα ο/η θεατής/τρια να ασκεί την εξουσία. Στη χαμηλή γωνία, τα εικονιζόμενα

αντικείμενα δείχνουν γιγάντια κι άρα σημαντικά. Όταν η γωνία λήψης βρίσκεται στο ύψος των ματιών σημαίνει πως υπάρχει ισότιμη σχέση ανάμεσα στο/στη θεατή/θεάτρια και στον αναπαριστώμενο χαρακτήρα.

3. Η κειμενική μεταλειτουργία: Αφορά στη διάταξη των αναπαριστώμενων οντοτήτων και στην τοποθέτηση των διαφόρων στοιχείων της εικόνας σε ζώνες πληροφοριακής αξίας. Έτσι, έχουμε τις εξής ζώνες:

α. Ζώνη αριστερά – δεξιά → γνωστή και άγνωστη πληροφορία

i. Αριστερά = γνωστό/δεδομένο

ii. Δεξιά = σημαντική/νέα πληροφορία που εντοπίζεται μεταγενέστερα

β. Ζώνη πάνω – κάτω → ιδανική/επιθυμητή και πραγματική κατάσταση

i. Πάνω = τα στοιχεία αντανακλούν προσδοκίες ή επιθυμίες

ii. Κάτω = τι πραγματικά συμβαίνει

γ. Ζώνη κέντρο – περιθώριο → οργάνωση της πολυτροπικής σύνθεσης

Όσον αφορά στην εικόνα, εκείνη μπορεί να είναι α. *Κεντραρισμένη*, δηλαδή να υπάρχει ένας πυρήνας γύρω από τον οποίο οργανώνονται τα υπόλοιπα στοιχεία και β. *Πολωμένη*, δηλαδή να μην υπάρχει πυρήνας οργάνωσης αλλά ανεξάρτητοι πόλοι (Πουρκός & Κατσαρού, 2011: 329, 330).

Μεγάλη έμφαση δίνεται ακόμη στα χρώματα, τα οποία παίζουν σημαντικό ρόλο στην παρουσίαση της πραγματικότητας ανάλογα με τον προσανατολισμό κωδικοποίησης στον οποίο εντάσσονται. Ο όρος «προσανατολισμός κωδικοποίησης» αποδίδεται στον Bernstein (1981), ενώ «οι προσανατολισμοί κωδικοποίησης είναι σύνολα αφηρημένων αρχών που διαπνέουν τον τρόπο με τον οποίο τα κείμενα κωδικοποιούνται από συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες, ή εντός συγκεκριμένων θεσμικών πλαισίων» (Kress & van Leeuwen, 2021: 164). Συγκεκριμένα, οι δύο ερευνητές διακρίνουν τέσσερις προσανατολισμούς κωδικοποίησης οι οποίοι είναι οι ακόλουθοι:

1. *Τεχνολογικοί προσανατολισμοί κωδικοποίησης* (technological coding orientation): Κυρίαρχη και βασική αρχή τους είναι η «αποτελεσματικότητα» της οπτικής αναπαράστασης ως «υποδείγματος». Δηλαδή, τα οπτικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένου

του χρώματος, χρησιμοποιούνται για να μεταφέρουν πληροφορίες ή λειτουργικότητα. Για παράδειγμα, η αλλαγή χρωμάτων των φαναριών, όπου το κόκκινο σημαίνει «σταμάτα», το πορτοκαλί «ετοιμάσου να σταματήσεις», ενώ το πράσινο «πήγαινε».

2. *Αισθητηριακοί προσανατολισμοί κωδικοποίησης* (sensory coding orientation): Επικεντρώνεται στη διέγερση των αισθήσεων και των συναισθημάτων του/της θεατή/τριας. Για παράδειγμα, οι ζεστές αποχρώσεις του κόκκινου και του πορτοκαλί σε έναν πίνακα μπορεί να προκαλέσουν συναισθήματα ζεστασιάς χωρίς απαραίτητα να αναπαριστούν ένα κρυφό νόημα. Στο συγκεκριμένο προσανατολισμό κωδικοποίησης, το χρώμα αντιμετωπίζεται ως «πηγή απόλαυσης και συγκινησιακού νοήματος» (Kress & Van Leeuwen, 2020: 164).
3. *Αφηρημένοι προσανατολισμοί κωδικοποίησης* (abstract coding orientation): Εδώ το χρώμα χρησιμοποιείται με μη κυριολεκτικό ή συμβολικό τρόπο. Ο στόχος είναι να εκφραστούν έννοιες, συναισθήματα ή ιδέες που μπορεί να μην έχουν άμεση και συγκεκριμένη αναπαράσταση. Για παράδειγμα, ένα αφηρημένο έργο τέχνης μπορεί να διαθέτει αντιθετικά χρώματα, σχήματα κλπ. Το κοινό μπορεί να ερμηνεύσει τα χρώματα και τις μορφές υποκειμενικά, βρίσκοντας κάθε φορά το δικό του προσωπικό νόημα. Πρόκειται για έναν προσανατολισμό κωδικοποίησης που χρησιμοποιείται κατά βάση από την κοινωνικοπολιτισμική ελίτ στα πλαίσια της «υψηλής» τέχνης, αλλά και στον ακαδημαϊκό ή επιστημονικό χώρο. Τα άτομα που μπορούν να παράγουν ή να ερμηνεύουν τέτοιου είδους κείμενα θεωρούνται εξαιρετικά «μορφωμένα».
4. *Κοινός νατουραλιστικός προσανατολισμός κωδικοποίησης* (commonsense naturalistic coding orientation): Πρόκειται για το πιο κοινό είδος προσανατολισμού κωδικοποίησης, καθώς στοχεύει στην αναπαράσταση των οπτικών εικόνων όσο το δυνατόν πιο κοντά στα στοιχεία του πραγματικού κόσμου. Για παράδειγμα, μία φωτογραφία ενός πράσινου δάσους, με ακριβή αναπαραγωγή των χρωμάτων και των λεπτομερειών. Τα άτομα με πιο υψηλά επίπεδα μόρφωσης, φαίνεται να εναλλάσσουν τα διάφορα είδη προσανατολισμών κωδικοποίησης στην καθημερινότητά τους, ανάλογα με τα μέρη που επισκέπτονται και τη δραστηριότητα την οποία κάνουν. Για τα άτομα με χαμηλότερη μόρφωση, ωστόσο, προσανατολισμοί κωδικοποίησης όπως ο αφηρημένος ή ο τεχνολογικός δεν θα δημιουργούν ποτέ κανένα απολύτως νόημα. Παρ' όλα αυτά στη σημερινή εποχή φαίνεται πως ο νατουραλιστικός προσανατολισμός κωδικοποίησης περνάει κρίση λόγω «των νέων

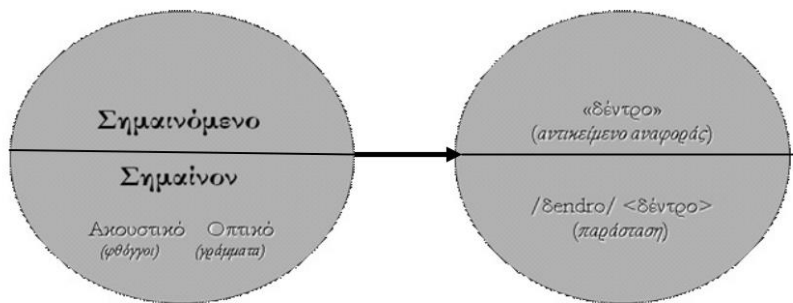
τρόπων σκέψης και των νέων τεχνολογιών της εικόνας» (Kress & Van Leeuwen, 2020: 164).

2.1.2 Κοινωνική Σημειωτική: Από τον Ferdinand de Saussure στη σύγχρονη εποχή

Έχει ήδη αναφερθεί πως η οπτική γραμματική των Kress και van Leeuwen εντάσσεται στο πλαίσιο της κοινωνικής σημειωτικής. Ειδικότερα, για τον Ferdinand de Saussure, πρωτεργάτη του πεδίου και ιδρυτή της μοντέρνας γλωσσολογίας, η κοινωνική σημειωτική αποτελεί «μια επιστήμη που μελετά την ύπαρξη των σημείων στην κοινωνία» (Παπαδημητρίου, 2010: 17). Ο Theo Van Leeuwen (2005), από την άλλη, αντιμετωπίζει από μία διαφορετική οπτική γωνία το εν λόγω πεδίο. Τον ενδιαφέρει να ανακαλύψει με τι ακριβώς ασχολούνται οι σημειολόγοι/ες και τι είδους δραστηριότητα συνιστά η κοινωνική σημειωτική. Για τον Theo Van Leeuwen, λοιπόν, οι σημειολόγοι/ες ασχολούνται με τα εξής:

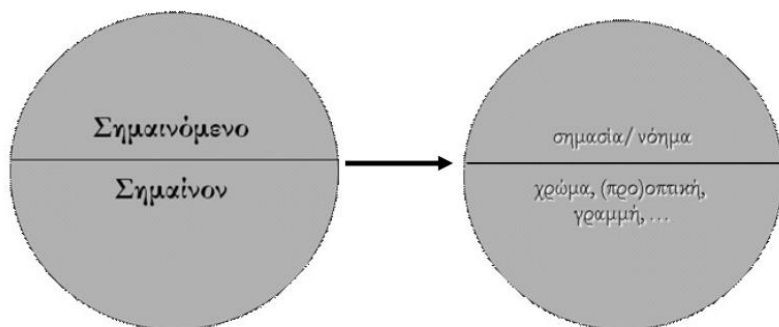
1. Συλλέγουν, τεκμηριώνουν και καταγράφουν συστηματικά τους διάφορους σημειωτικούς πόρους, συμπεριλαμβανομένης της ιστορίας τους,
2. Διερευνούν πώς αυτοί οι πόροι χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένα ιστορικά, πολιτισμικά και θεσμικά πλαίσια, καθώς και πώς οι άνθρωποι μιλούν γι' αυτούς σε αυτά τα περιβάλλοντα – τους διδάσκουν, τους σχεδιάζουν, τους κρίνουν κ.ο.κ.,
3. Συμβάλλουν στην ανακάλυψη και την ανάπτυξη νέων σημειωτικών πόρων και νέων χρήσεων των υπαρχόντων σημειωτικών πόρων» (Van Leeuwen, 2005: 3).

Όπως μπορεί να γίνει εύκολα κατανοητό, ο όρος «σημειωτικός πόρος» διαθέτει μεγάλη σημασία στο πεδίο της κοινωνικής σημειωτικής. Ποια είναι όμως η διαφορά του σε σχέση με τον όρο «σημείο». Παραδοσιακά, οι δύο όροι φέρουν το ίδιο νόημα (Παπαδημητρίου, 2010: 17). Ωστόσο, ο «σημειωτικός πόρος» φαίνεται να αποδίδεται στον Halliday, για τον οποίο η γραμματική είναι «μια πηγή για τη δημιουργία νοημάτων» (1978: 192). Το «σημείο», από την άλλη, αποτελεί βασική έννοια της μοντέρνας γλωσσολογίας και του έργου του Saussure. Πρόκειται για την ένωση ενός σημαίνοντος (μορφής) κι ενός σημαινομένου (νοήματος) (Παπαδημητρίου, 2010: 18) (βλ. Σχήμα 1).



Σχήμα 1 Το γλωσσικό σημείο (Παπαδημητρίου: 2010, 18)

Με παρόμοιο τρόπο, το οπτικό σημείο έχει επίσης σημαίνον και σημαινόμενο. Σε αυτή την περίπτωση, το σημαίνον μπορεί να είναι ένα χρώμα, μία γραμμή, μία καμπύλη κλπ., ενώ το σημαινόμενο συνιστά τον τρόπο σύνθεσης και οργάνωσης των στοιχείων για να δημιουργηθεί το νόημα (βλ. Σχήμα 2).



Σχήμα 2 Το οπτικό σημείο (Παπαδημητρίου: 2010, 18)

Στην κοινωνική σημειωτική προτιμάται ο όρος σημειωτικός *πόρος* αντί του *σημείου*, κι αυτό γιατί η σχέση ανάμεσα σε σημαίνον και σημαινόμενο δε θεωρείται αυθαίρετη και συμβατική όπως θεωρεί ο Saussure. Για τους Kress και van Leeuwen η σχέση ανάμεσα στο σημαίνον και στο σημαινόμενο δεν είναι τυχαία. Οι δύο αυτές έννοιες συνδέονται με έναν σκοπό, έναν λόγο, υπάρχει αίτιο και κίνητρο ανάμεσά τους. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας ενός σημειωτικού πόρου, η επιρροή της κουλτούρας, της ιστορίας αλλά και των προσωπικών εμπειριών του/της καθενός/καθεμίας είναι μεγάλη. Οι δύο σημειολόγοι υποστηρίζουν πως όταν προσπαθούμε να αναπαραστήσουμε κάτι επικεντρωνόμαστε σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι, κι όχι σε όλο το αντικείμενο, αλλά σε αυτό που κάθε φορά θεωρούμε ως το πιο

σημαντικό ανάλογα με την κατάσταση και το περιβάλλον στο οποίο τυχαίνει να βρισκόμαστε. Επομένως, οι πόροι δεν είναι έτοιμοι, αλλά τους δημιουργούμε κάθε φορά εμείς οι ίδιοι/ες. Υπάρχει πάντοτε ένα κίνητρο το οποίο συνδέεται με το άτομο που φτιάχνει τον σημειωτικό πόρο ή αλλιώς το σημείο. Το ίδιο, φυσικά, μπορούμε να πούμε πως ισχύει για την ομιλία αλλά και τη γραφή. Δηλαδή, χρησιμοποιούμε και τα δύο μέσα με έναν τρόπο που δεν είναι αυθαίρετος. Επιλέγουμε λέξεις και μορφές που έχουν νόημα στο πλαίσιο αυτού που θέλουμε να μεταφέρουμε. Το πώς θα πούμε κάτι εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την κατάσταση στην οποία βρισκόμαστε κι όχι από ένα προκαθορισμένο σύστημα εννοιών. Ακόμη, αν και οι πόροι δεν έχουν συνήθως έτοιμα και εδραιωμένα νοήματα, αυτό δεν σημαίνει πως η ερμηνεία τους μπορεί να γίνει με απόλυτη ελευθερία (Παπαδημητρίου, 2010: 19). Για παράδειγμα, οι οδικοί σηματοδότες δεν υπόκεινται σε υποκειμενικές ερμηνείες, σε αντίθεση με ένα έργο τέχνης. Επομένως, η ελευθερία ή μη στην ανάλυση κι ερμηνεία σημειωτικών πόρων αλλάζει ανάλογα με το περιβάλλον και τις συνθήκες στις οποίες βρισκόμαστε. Όπως και να 'χει, η μελέτη της ερμηνείας ενός σημειωτικού πόρου, δηλαδή η σημειωτική του *παροχή* (Gibson: 1979), σχετίζεται με το πώς έχει χρησιμοποιηθεί ώστε να εξυπηρετεί επικοινωνιακούς σκοπούς.

2.2 Οι όροι «τοπικοποίηση», «μετάφραση», «διεθνοποίηση» και «παγκοσμιοποίηση»

Κατά τις τελευταίες δεκαετίες, ο τομέας της τοπικοποίησης (*localization*) – ή αλλιώς της επιχώριας προσαρμογής – έχει μετατραπεί σε μία σημαντική επαγγελματική βιομηχανία αποφέροντας τεράστια χρηματικά ποσά κάθε χρόνο (Esselink, 2000: 1). Ως διαδικασία, η τοπικοποίηση θεωρείται απαραίτητος παράγοντας για την επιτυχία πολλών προϊόντων στη σημερινή αγορά, με όλο και περισσότερους/ες επαγγελματίες να αναγνωρίζουν τη σημασία αλλά και την πολυπλοκότητά της. Αν και οι ορισμοί τείνουν να διαφέρουν, η Ένωση Τοπικοποίησης Βιομηχανίας Προτύπων (LISA) ορίζει την τοπικοποίηση ως «την αναπροσαρμογή ενός προϊόντος ώστε να είναι γλωσσικά και πολιτιστικά κατάλληλο για την περιοχή - στόχο (χώρα/περιοχή και γλώσσα), όπου θα χρησιμοποιηθεί και θα πωληθεί». Η τοπικοποίηση φαίνεται να εμφανίζεται ως όρος κατά τα τέλη της δεκαετίας του 1980, ταυτόχρονα με την άνοδο των καταναλωτικών λογισμικών (π.χ. Microsoft Office). Κατά τα μέσα της ίδιας δεκαετίας αρχίζουν να εμφανίζονται οι πρώτοι προμηθευτές που παρέχουν υπηρεσίες τοπικοποίησης και σε άλλες γλώσσες πέραν των αγγλικών, σηματοδοτώντας κατ' αυτόν τον τρόπο την αναγνώριση του τομέα και την πλήρη εγκαθίδρυσή του στο μέλλον (Mangiron & O' Hagan, 2013: 88). Ο Esselink εξηγεί πως η λέξη «localization» προέρχεται από τη λέξη *locale*, η οποία σημαίνει τόπος ή μέρος, όμως στο τεχνικό συγκείμενο φαίνεται να αποκτά μία διαφορετική σημασία, αναπαριστώντας το συνδυασμό μίας περιοχής, γλώσσας αλλά και κωδικοποίησης χαρακτήρων (Esselink, 2000: 1). Για παράδειγμα, τα ισπανικά που μιλούνται στην Ισπανία αποτελούν ένα διαφορετικό *locale* των ισπανικών που μιλούνται στο Μεξικό. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως με την εμφάνιση νέων ηλεκτρονικών προϊόντων, η τοπικοποίηση επεκτάθηκε σε ιστοτόπους κι εφαρμογές, αλλά και σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με την παραδοσιακή μετάφραση, όπως η διαχείριση πολύγλωσσων project, η δοκιμή λογισμικού, ηλεκτρονικής βοήθειας κλπ. Έτσι, ανάλογα με το *locale*, η τοπική γλώσσα, η μορφή ημερομηνίας, οι αριθμοί, τα νομίσματα αλλά και μη γλωσσικά στοιχεία που σχετίζονται με τη διεπαφή χρήστη (*user interface*) αλλάζουν (Esselink, 2000: 2· Mangiron & O' Hagan, 2013: 88). Αυτή, όμως, δεν είναι η μόνη διαφορά ανάμεσα στην τοπικοποίηση και τη μετάφραση (*translation*), η οποία αποτελεί μια διαδικασία ερμηνείας και ανακατασκευής κειμενικού υλικού εντός μιας γλώσσας και μεταξύ γλωσσών και πολιτισμών (Baker, 2021). Η τοπικοποίηση, από την άλλη, αποτελεί ένα ευρύτερο έργο που περιλαμβάνει τη μετάφραση, μαζί με καθήκοντα όπως η διαχείριση project, η μηχανική λογισμικού, ο έλεγχος, και η

εκδοτική παραγωγή. Στην τοπικοποίηση, υπάρχει μεγαλύτερη έμφαση στη χρήση εργαλείων και τεχνολογίας μετάφρασης σε σύγκριση με την παραδοσιακή μετάφραση. Ακόμη, η μετάφραση λαμβάνει χώρα μετά την οριστικοποίηση του αρχικού εγγράφου ενώ η τοπικοποίηση γίνεται παράλληλα με τη δημιουργία του προϊόντος (Esselink, 2000: 2, 5).

Μία άλλη διαδικασία η οποία προηγείται της τοπικοποίησης, η διεθνοποίηση (*internationalization*), αναφέρεται κυρίως στον τρόπο με τον οποίο τα προϊόντα αναπτύσσονται με γνώμονα τις ξένες αγορές. Κατά τη LISA, η διεθνοποίηση είναι «*η διαδικασία γενίκευσης ενός προϊόντος έτσι ώστε να μπορεί να χειρίζεται πολλές γλώσσες και πολιτιστικές συμβάσεις χωρίς την ανάγκη για ανασχεδίαση. Η διεθνοποίηση λαμβάνει χώρα στο επίπεδο του σχεδιασμού λογισμικών και της ανάπτυξης εγγράφων*». Όσον αφορά στην τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών, η σωστή διαδικασία διεθνοποίησης χωρίς λάθη διευκολύνει τη διαδικασία της τοπικοποίησης χωρίς επιπλέον ανασχεδιασμούς ή μεταφράσεις (Chandler, 2005: 12). Όπως μπορεί να γίνει εύκολα αντιληπτό, ο αφαιρετικός χαρακτήρας της διεθνοποίησης δε συμβαδίζει με τη δημιουργικότητα που διέπει τον χώρο του σχεδιασμού βιντεοπαιχνιδιών. Πέρα από αυτό, οι πολιτισμικές ιδιαιτερότητες ενός βιντεοπαιχνιδιού αποτελούν σημαντικό κίνητρο αγοράς, επομένως η αφαίρεσή τους θα επηρέαζε σημαντικά την εμπειρία των χρηστών/τριών. Στον συγκεκριμένο τομέα τα βιντεοπαιχνίδια φαίνεται να αποτελούν μία ιδιαίτερη περίπτωση, καθώς υπάρχει έντονη πίεση για να γίνονται παγκοσμίως κατανοητά και να είναι εύκολα στην τοπικοποίηση, ενώ ταυτόχρονα θεωρείται δεδομένο πως πρέπει το προϊόν να είναι πρωτότυπο και ξεχωριστό, παραμένοντας πιστό στην αρχική του μορφή. Πολλοί ιδιαίτεροι παράγοντες μοναδικοί στα βιντεοπαιχνίδια επηρεάζουν αυτή τη διαδικασία, όπως είναι οι βαθμολογίες που λαμβάνει ένα βιντεοπαιχνίδι ανάλογα με την περιοχή στην οποία θα πωληθεί (π.χ. PEGI (ΕΕ), ESRB (ΗΠΑ), CERO (Ιαπωνία¹)). Ακόμη, επιρροή ασκούν η λογοκρισία αλλά κι ο βαθμός ελέγχου που διαθέτουν ορισμένοι εκδότες σχετικά με το αν θα εγκριθεί ή όχι ένα παιχνίδι το οποίο έχει υποστεί τοπικοποίηση. Από τους σημαντικότερους παράγοντες είναι οι ίδιοι οι fans, οι οποίοι μπορούν να καταλάβουν με μεγάλη ευκολία τις αλλαγές σε ένα παιχνίδι, ειδικά αν αυτό αποτελεί μέρος μίας σειράς και δεν είναι αυτοτελές (π.χ. Final Fantasy²). Γι' αυτό και η διεθνοποίηση φαίνεται περισσότερο να τονίζει τα παιχνίδια παρά να εξαλείφει τα χαρακτηριστικά τους (Mangiron & O' Hagan, 2013: 91).

¹ Συστήματα ταξινόμησης ηλικίας βιντεοπαιχνιδιών σε ΕΕ, ΗΠΑ και Ιαπωνία αντίστοιχα.

² Σειρά βιντεοπαιχνιδιών ρόλων κι επιστημονικής φαντασίας.

Η LISA τονίζει ιδιαίτερα το γεγονός ότι η τοπικοποίηση διαθέτει τόσο γλωσσικές, όσο και τεχνικές αλλά και πολιτισμικές διαστάσεις. Αξίζει να αναφερθεί, πως η σχέση γλώσσας – πολιτισμού διαφέρει από τον τρόπο που οι μεταφραστές την αντιλαμβάνονται και την αντιμετωπίζουν ως αδιαχώριστη στις μεταφραστικές σπουδές. Στην τοπικοποίηση, το προϊόν που έχει περάσει από διαδικασία τοπικοποίησης πρέπει να διαθέτει την ίδια εμφάνιση και την ίδια αίσθηση (look & feel) με το τοπικό προϊόν. Αυτό σημαίνει πως ένας/μία localizer δεν μπορεί να περιοριστεί μόνο στα γλωσσικά στοιχεία, αλλά είναι απαραίτητο να αναπροσαρμόσει στοιχεία όπως χρώματα, εικονίδια, γραφικά, ήχους, τη διάταξη και τον σχεδιασμό του προϊόντος, αλλά και στοιχεία σχετικά με τη χρηστικότητα, όπως είναι οι μηχανισμοί πλοήγησης (Mangiron & O’ Hagan, 2013: 91, 92).

Περνώντας σε μία πιο ευρεία έννοια, αυτή της παγκοσμιοποίησης (*globalization*), η LISA αναφέρει πως:

«Αντιμετωπίζει τα επιχειρηματικά ζητήματα που σχετίζονται με την παγκοσμιοποίηση ενός προϊόντος. Στην παγκοσμιοποίηση των προϊόντων υψηλής τεχνολογίας αυτό περιλαμβάνει την ενσωμάτωση της τοπικοποίησης σε ολόκληρη την εταιρεία, μετά από κατάλληλη διεθνοποίηση και σχεδιασμό του προϊόντος, καθώς και το marketing, τις πωλήσεις και τη θύρα υποστήριξης στην παγκόσμια αγορά».

(Academy of Languages, χ.χ.)

Μεταξύ άλλων, ο όρος μπορεί να αναφέρεται στο γεωπολιτικό επίπεδο που ασχολείται με την παγκοσμιοποίηση μιας εταιρείας ως οικονομική εξέλιξη, στη διεθνή παρουσία μίας επιχείρησης με πολλά τοπικά γραφεία αλλά και στην παγκοσμιοποίηση ιστοτόπων, μία διαδικασία που αποσκοπεί και στην εξυπηρέτηση μη αγγλόφωνων χρηστών/τριών. Οι εκδότες θα «παγκοσμιοποιηθούν» μόνο όταν καταφέρουν να ξεφύγουν από τα εγχώρια όρια. Για να το καταφέρουν αυτό πρέπει να αναπτυχθούν, να μεταφράσουν το προϊόν, να υιοθετήσουν επιτυχημένες στρατηγικές marketing και τέλος να προωθήσουν το προϊόν σε ξενόγλωσσες αγορές με σκοπό να προσελκύσουν νέους πελάτες διαφορετικών υποβάθρων (Esselink, 2000: 4). Ένα εξαιρετικά επιτυχημένο παράδειγμα παγκοσμιοποίησης αποτελεί η δημοφιλής πλατφόρμα Netflix.

2.3 Ο όρος «μεταδημιουργία»

Ο όρος «μεταδημιουργία» (*transcreation* < translation + creation), εμφανίστηκε για πρώτη φορά τον 20^ο αιώνα κι αποδίδεται σε μελετητές της Βραζιλίας και της Ινδίας, κυρίως στον Haroldo de Campos (Vieira, 1999). Όρος στενά συνδεδεμένος με την τοπικοποίηση, η μεταδημιουργία υπόσχεται το τελικό προϊόν να αφορά εξολοκλήρου το κοινό – στόχο αλλά ταυτόχρονα να είναι ίδιο με το πρωτότυπο. Αν και μοιάζει με τη διαδικασία της μετάφρασης, η μεταδημιουργία ενσωματώνει και δίνει έμφαση στο στοιχείο της δημιουργικότητας (Yunker, 2005: 1). Αν και φαίνεται να υπάρχει διαφωνία γύρω από τη σημασία του όρου, πρόκειται για τη συνειδητή αντικατάσταση εικόνων και κειμένων που θεωρούνται εξαιρετικά πολιτισμικά εξειδικευμένα και είναι δυσνόητα για το κοινό – στόχο. Αυτός είναι κι ο λόγος που στη σημερινή εποχή, όλο και περισσότερες εταιρείες φαίνεται να υιοθετούν στρατηγικές μεταδημιουργίας με σκοπό να προωθήσουν τα προϊόντα τους σε ξένες αγορές και πολιτισμούς. Η μεταδημιουργία, όμως, δεν αφορά μόνο την αντικατάσταση λέξεων. Πολλές φορές μπορεί να σχετίζεται με την αναπροσαρμογή μίας ολοκληρωμένης ιδέας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το γνωστό κόμικ Spiderman, το οποίο αν και ήταν ήδη δημοφιλές στην Ινδία, υπέστη έντονη μεταδημιουργία ώστε να προωθηθεί ακόμη περισσότερο εκεί. Συγκεκριμένα, το όνομα του ήρωα άλλαξε από «Peter Parker» σε «Pavtir Prabhakar», η ενδυμασία έγινε ινδική και οι εχθροί του προέρχονταν πλέον από την κλασική ινδική μυθολογία (Shrivastava, 2004). Ταυτόχρονα, ο όρος χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο για να αναφερθεί στα βιντεοπαιχνίδια. Οι Mangiron και O’ Hagan (2006: 20) υποστηρίζουν ότι «*μεταδημιουργία είναι αυτό που λαμβάνει χώρα κατά την τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών*». Σύμφωνα με τις δύο ερευνήτριες, οι localizers διαθέτουν πλήρη ελευθερία να προσθέσουν, να αφαιρέσουν ή να τροποποιήσουν οτιδήποτε υπάρχει στο παιχνίδι έτσι, ώστε να εξυπηρετήσουν τον βασικό σκοπό, ο οποίος είναι να επιτευχθεί μία παρόμοια -αν όχι ίδια- εμπειρία gameplay για τον/τη χρήστη/στρια στο locale (Mangiron & O’Hagan, 2013: 109).

Ο Bernal – Merino τονίζει πως η δημιουργικότητα αποτελεί απαραίτητη μεταφραστική ικανότητα. Επομένως, μοιάζει αδύνατο να μπορεί να ορίσει κανείς πού τελειώνει η διαδικασία της μετάφρασης και πού ξεκινάει η αντίστοιχη της μεταδημιουργίας, γεγονός που δημιουργεί έντονη ασάφεια γύρω από τον όρο. Ως αποτέλεσμα, ο τομέας της μετάφρασης βιντεοπαιχνιδιών δεν θα κέρδιζε τίποτα απολύτως από την πλήρη ενσωμάτωση του εν λόγω όρου (Bernal – Merino, 2015: 89 & 91). Παρά τη διαφωνία μεταξύ των ερευνητριών και των

ερευνητών, ο όρος συνεχίζει να λαμβάνει σταδιακά όλο και μεγαλύτερες διαστάσεις στα πλαίσια της μεταφραστικής βιομηχανίας με νέες πτυχές να εμφανίζονται κάθε φορά.

2.4 Τυπολογία Βιντεοπαιχνιδιών

2.4.1 Το παιχνίδι

Προκειμένου να δώσουμε ένα σαφή και περιεκτικό όρο της έννοιας του «βιντεοπαιχνιδιού», είναι σημαντικό να ξεκινήσουμε την ανάλυσή του από το δεύτερο συνθετικό της λέξης, δηλαδή από τον όρο «παιχνίδι». Λέξη που χρησιμοποιείται ως υπερώνυμο, το παιχνίδι (*game*), μπορεί να αναφέρεται σε πολλαπλά είδη τα οποία ωστόσο παρουσιάζουν αρκετές διαφορές ως προς τη θεματολογία τους. Παρ' όλα αυτά, ο στόχος των περισσότερων παιχνιδιών – αν όχι όλων – φαίνεται να είναι κοινός: η διασκέδαση και η ψυχαγωγία των παικτών/τριών ενεργά ή παθητικά (δηλ. ως απλοί/ές θεατές/τριες). Αξίζει να σημειωθεί πως σε ό,τι αφορά την ενεργή/παθητική ψυχαγωγία, πρόκειται για το φαινόμενο του «streaming» το οποίο και έχει λάβει εξαιρετικά μεγάλες διαστάσεις τα τελευταία χρόνια, μέσω της βοήθειας του διαδικτύου, και συγκεκριμένα μέσα από τις πλατφόρμες του YouTube και του Twitch, όπου πολλά άτομα έχουν καταφέρει να αποκτήσουν πολλαπλά κέρδη και φήμη παίζοντας (βιντεο)παιχνίδια. Κάθε παιχνίδι διαθέτει διαφορετικό χαρακτήρα, κανόνες αλλά και προπ (π.χ. πόνια, ζάρια ή τηλεχειριστήριο). Συγκεκριμένα, έρευνες έχουν δείξει πως μέσα από τη συχνή ενασχόληση με αυτά, μπορεί κανείς/καμία να αποκτήσει ισόβιες δεξιότητες σε ποικίλες πτυχές της καθημερινότητας, ενώ στο πλαίσιο αυτό ο ρόλος των βιντεοπαιχνιδιών θεωρείται εξαιρετικά σημαντικός. Επομένως, μία κατηγορία παιχνιδιών είναι αυτή των «σοβαρών παιχνιδιών» ή αλλιώς «serious games». Πρόκειται για παιχνίδια όπως το σκάκι, το κυνηγητό και τα παιχνίδια ρόλων (*role-playing*), τα οποία προωθούνται τόσο από τη βιομηχανία παιχνιδιών όσο και από την ίδια την κοινωνία από πολύ μικρή ηλικία με σκοπό να ενισχυθεί και να αναπτυχθεί με γρηγορότερους ρυθμούς η διαδικασία της μάθησης.

Ένας από τους σημαντικότερους και πιο γνωστούς ορισμούς του παιχνιδιού με μία πιο εθνογραφική προσέγγιση είναι αυτός του Johan Huizinga (1950: 15):

Το παιχνίδι είναι μια ελεύθερη δραστηριότητα που βρίσκεται συνειδητά έξω από τη "συνηθισμένη" ζωή ως "μη σοβαρή", αλλά ταυτόχρονα απορροφά τον παίκτη έντονα και ολοκληρωτικά. Είναι μια δραστηριότητα που δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και δεν μπορεί να αποκτηθεί κανένα κέρδος από αυτήν. Προχωράει μέσα στα δικά της όρια του χρόνου και του χώρου, σύμφωνα με σταθερούς κανόνες και με ομαλό τρόπο. Προωθεί το σχηματισμό κοινωνικών ομάδων που τείνουν να περιβάλλουν τους εαυτούς τους με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορετικότητά τους από τον κοινό κόσμο με μεταμφίεση ή άλλα μέσα.

Ένας άλλος ορισμός του παιχνιδιού, περισσότερο πρόσφατος και συνδεδεμένος με σύγχρονα παιχνίδια είναι αυτός του Jesper Juul (2003: 24):

Το παιχνίδι είναι ένα σύστημα βασισμένο σε κανόνες με μεταβλητό και ποσοτικά προσδιορίσιμο αποτέλεσμα, όπου στα διάφορα αποτελέσματα αποδίδονται διαφορετικές τιμές, ο παίκτης καταβάλλει προσπάθεια για να επηρεάσει το αποτέλεσμα, ο παίκτης αισθάνεται συναισθηματικά συνδεδεμένος με το αποτέλεσμα και οι συνέπειες της δραστηριότητας είναι προαιρετικές και διαπραγματεύσιμες.

Συγκρίνοντας τους δύο παραπάνω ορισμούς, γίνεται αντιληπτό πως κοινό σημείο αποτελεί η έντονη συναισθηματική εμπλοκή των παικτών στη διαδικασία, χαρακτηριστικό που είναι σχετικό τόσο με τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών γενικότερα όσο και με τη διαδικασία της τοπικοποίησής τους ειδικότερα. Συγκεκριμένα, ακόμη και μετά τη μετάφραση και τοπικοποίησή τους, όλα τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να διατηρούν την αρχική όψη τους και το αρχικό τους συναίσθημα, ώστε η εμπειρία να είναι ίδια για τους/τις παίκτες/τριες κάθε κουλτούρας (Bernal – Merino, 2016: 12, 13, 14).

2.4.2 «Βιντεοπαιχνίδια» ή «Παιχνίδια Υπολογιστών»;

Ο όρος βιντεοπαιχνίδι (*videogame*, *video game* ή *video-game*) εμφανίστηκε για πρώτη φορά στα τέλη της δεκαετίας του 1960. Πρόκειται για έναν όρο γύρω από τον οποίο υπάρχει έντονη διαφωνία τόσο σχετικά με την ορθογραφία του όσο σχετικά και με το τι περιγράφει. Σύμφωνα με το *Handbook of Computer Game Studies* (Raessens & Goldstein, 2005: 12), βιντεοπαιχνίδια είναι αυτά που «παίζονται σε μια ειδική κονσόλα συνδεδεμένη με μια τηλεόραση», ενώ τα παιχνίδια υπολογιστή είναι εκείνα που «παίζονται με έναν προσωπικό υπολογιστή είτε *offline* είτε *online*». Μάλιστα, οι δύο όροι μπορούν να χρησιμοποιούνται πολλές φορές κι εναλλακτικά, ανάλογα με την περιοχή (Wolf & Perron, 2003: 2 & 21). Για παράδειγμα, στο Ηνωμένο Βασίλειο ο όρος «παιχνίδια υπολογιστών» (*computer games*) είναι ιδιαίτερα δημοφιλής και χρησιμοποιείται με μεγάλη συχνότητα, ανεξάρτητα από την πλατφόρμα στην οποία παίζεται το παιχνίδι (π.χ. κονσόλα ή υπολογιστής) (Buckingham, 2006: 4-5). Αυτό πιθανότατα να συμβαίνει καθώς η διαφορά ανάμεσα σε κονσόλες και Η/Υ μειώνεται όλο και περισσότερο με την άνοδο της τεχνολογίας, αφού πλέον πολλές κονσόλες μπορούν να εκτελέσουν και λειτουργίες ενός Η/Υ με μεγάλη επιτυχία (Mangiron & O' Hagan, 2013: 64). Η Kerr (2006), προτείνει τον όρο «ψηφιακά παιχνίδια» (*digital games*), καθώς θεωρεί τους άλλους δύο υπερβολικά προσανατολισμένους στην πλατφόρμα. Ο δικός της όρος

λειτουργεί ως «όρος - ομπρέλα», περιλαμβάνοντας παιχνίδια κάθε πλατφόρμας (π.χ. κονσόλας, υπολογιστών, κινητών, παιχνίδια arcade κλπ.). Παρά την ύπαρξη όλων αυτών των ορισμών, φαίνεται πως ανάμεσα στους παίκτες και στις παίκτριες έχει επικρατήσει περισσότερο ο όρος «παιχνίδι» (*game*), για να αναφερθούν σε όλα τα παραπάνω (Bernal – Merino: 2016).

Ο Gonzalo Frasca (2001: 4), σημαντικός ακαδημαϊκός ερευνητής στον τομέα των Game Studies, ορίζει το βιντεοπαιχνίδι ως «οποιαδήποτε μορφή λογισμικού ψυχαγωγίας που βασίζεται στον υπολογιστή, κειμένου ή εικόνας, με τη χρήση οποιασδήποτε ηλεκτρονικής πλατφόρμας, όπως προσωπικοί υπολογιστές ή κονσόλες, και που περιλαμβάνει έναν ή περισσότερους παίκτες σε φυσικό ή διαδικτυακό περιβάλλον». Οι Mangiron & O'Hagan (2013: 65) θεωρούν τον όρο αυτό ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού χαρακτηρίζει τα βιντεοπαιχνίδια ως «λογισμικά», συνδέοντάς τα κατ' αυτόν τον τρόπο με τη διαδικασία της τοπικοποίησης. Από την άλλη, ο Bernal – Merino θεωρεί τον όρο του Frasca «γενικό» (2016: 17), προτείνοντας έναν δικό του πιο λειτουργικό όρο (2016: 18), σύμφωνα με τον οποίο:

«Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι μια πολυμεσική διαδραστική μορφή ψυχαγωγίας για ένα ή περισσότερα άτομα, τροφοδοτούμενη από υπολογιστικό υλικό και λογισμικό, ελεγχόμενη από περιφερειακές συσκευές (control pad, πληκτρολόγιο, ποντίκι, joystick, game pad, χειριστήριο κίνησης, τιμόνι, βιντεοκάμερα, κλπ.), και εμφανίζεται σε κάποια οθόνη (ένα σετ τηλεόρασης, μια οθόνη LCD ή plasma, ή μία φορητή οθόνη). Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ψυχαγωγία ή ως μέρος ενός σοβαρού εκπαιδευτικού ή εκπαιδευτικού προγράμματος (ορισμένες φορές αναφέρονται ως «edutainment» ή «serious games»), με το πλεονέκτημα ότι είναι πλήρως ανεξάρτητες υπολογιστικές εφαρμογές που προσφέρουν λεπτομερείς ανατροφοδοτήσεις στους/στις παίκτες/τριες όσον αφορά την απόδοσή τους (μέσω ήχου, animation, βίντεο ή γραπτών αναφορών) σχετικά με τις δραστηριότητες για τις οποίες έχουν προγραμματιστεί, χωρίς καμία εξωτερική επίβλεψη. Θεματικά, μπορούν να απεικονίσουν οποιοδήποτε θέμα, δραστηριότητα ή παράλληλο σύμπαν που η ανθρώπινη φαντασία μπορεί να δημιουργήσει, και, αν και είναι αληθές ότι τα βιντεοπαιχνίδια ξεκίνησαν ως χόμπι μέσω των παιχνιδιών arcade³, αυτό δεν ισχύει πλέον, και νέα gameplay έχουν αναπτυχθεί προκειμένου να ενσωματώσουν πολύπλοκες αφηγήσεις, καθώς και συνεργατικά παιχνίδια, στρατηγικής, κλπ.»

Στη συγκεκριμένη εργασία οι όροι «βιντεοπαιχνίδι» και «παιχνίδι» χρησιμοποιούνται ως συνώνυμα.

³ Μια μηχανή παιχνιδιών που συνήθως βρίσκεται σε δημόσιους χώρους, όπως τα εμπορικά κέντρα, και συνήθως λειτουργεί με εισαγωγή κερμάτων.

2.4.3 Είδη βιντεοπαιχνιδιών ως προς το περιεχόμενό τους

Είναι δύσκολο να ορίσει κανείς με αυστηρότητα τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών που υπάρχουν σήμερα. Καθώς ολοένα και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια εμφανίζονται στην αγορά, όλο και περισσότερο αυξάνονται οι κατηγορίες. Φυσικά, υπάρχουν πολλά «εγκαθιδρυμένα» κι αγαπητά προς τους/τις παίκτες/τριες είδη, όπως τα παιχνίδια δράσης (*action*), περιπέτειας (*adventure*), ρίψης βολών (*shooter*), αθλημάτων (*sports*), προσομοίωσης (*simulation*), ρόλων (*RPG*) αλλά και μαζικά πολλών παικτών (*MMOG*). Το Steam, μία από τις μεγαλύτερες και πιο επιτυχημένες πλατφόρμες ψηφιακής διανομής παιχνιδιών, αναγνωρίζει συνολικά 48 είδη στην ιστοσελίδα του, μεταξύ των οποίων και είδη όπως «οπτικό μυθιστόρημα⁴» (*visual/sound novel*), «ιαπωνικό ρόλων» (*Japanese RPG*), «σχέσεις» (*relationships/romance*) και «metroidvania⁵», με τα τρία πρώτα να αναφέρονται σχεδόν αποκλειστικά στο ιαπωνικό κοινό το οποίο αναγνωρίζει πολλά περισσότερα είδη από τη Δύση (κυρίως ΗΠΑ κι Ευρώπη). Αυτό δείχνει πως η κατηγοριοποίηση παιχνιδιών αλλάζει από χώρα σε χώρα, ανάλογα με το πόσο διαδεδομένα κι ενσωματωμένα είναι τα βιντεοπαιχνίδια στην εκάστοτε κουλτούρα (Kerr, 2006: 39).

Μια πιο πρόσφατη προσθήκη είναι αυτή των σοβαρών παιχνιδιών (*serious games*). Τα σοβαρά παιχνίδια εξυπηρετούν συγκεκριμένους σκοπούς, χρησιμοποιούνται για στοχευμένες εκπαιδευτικές πρωτοβουλίες και διάφορες εκπαιδευτικές προσπάθειες. Χρησιμεύουν επίσης ως μέσο για τη μετάδοση μηνυμάτων δημόσιας και ιδιωτικής πολιτικής, αντιμετωπίζοντας ζητήματα όπως οι πολιτικές συγκρούσεις, οι πολιτικές υγείας και κυρίως ο στρατιωτικός σχεδιασμός και η εκπαίδευση (Mangiron & O' Hagan, 2013: 69). Πολλές φορές, ωστόσο, οι κατηγορίες και τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών χαρακτηρίζονται από τους/τις ακαδημαϊκούς/ές «αόριστες» κι «αυθαίρετες» (Newman, 2004:12 · Egenfeldt-Nielsen et al., 2008: 41). Πράγματι, και η Kerr (2006: 40) σχολιάζει έντονα την κατηγοριοποίηση των Poole (2000) & Herz (1997), ειδικά όσον αφορά στα παιχνίδια δράσης, προσομοίωσης και στρατηγικής. Οι Mangiron & O' Hagan (2013: 70) τονίζουν πως τα είδη βιντεοπαιχνιδιών μπορούν να διευκολύνουν το έργο του/της μεταφραστή/στριας, από τη στιγμή που πρόκειται για συγκεκριμένο τύπο κειμένου. Για παράδειγμα, παιχνίδια που ανήκουν σε έναν εξειδικευμένο τομέα, όπως τα στρατιωτικά ή τα παιχνίδια αεροπορίας, επιδιώκουν να απεικονίσουν τον κόσμο με μεγάλο βαθμό

⁴ Τα παιχνίδια οπτικού μυθιστορήματος είναι διαδραστικές αφηγήσεις που συνδυάζουν στατικά γραφικά με αφήγηση βάσει κειμένου και επιλογές των παικτών/τριών.

⁵ Τα παιχνίδια metroidvania χαρακτηρίζονται από μη γραμμική εξερεύνηση και εξέλιξη του χαρακτήρα μέσα σε έναν διασυνδεδεμένο κόσμο παιχνιδιού.

αυθεντικότητας και ρεαλισμού. Μέσα από αυτή την κατηγοριοποίηση, ο/η μεταφραστής/στρια μπορεί να κατανοήσει γρηγορότερα κι ευκολότερα το επίπεδο ικανότητας που χρειάζεται το προς μετάφραση προϊόν αλλά και την ειδική ορολογία που πρέπει να χρησιμοποιήσει.

2.4.4 Trailer βιντεοπαιχνιδιών ως προς το περιεχόμενό τους

Τα πρώτα trailer εμφανίστηκαν στην αμερικανική κινηματογραφική βιομηχανία κατά το 1920 (Kernan, 2004). Πολύ γρήγορα, ωστόσο, ξεκίνησαν να χρησιμοποιούνται ως προωθητικά μέσα όχι μόνο για ταινίες, αλλά και για βιβλία και βιντεοπαιχνίδια. Η πρώιμη διαφήμιση βιντεοπαιχνιδιών συνήθως αφορούσε στην εξήγηση του τρόπου λειτουργίας του υλικού (*hardware*) προς το κοινό, και στο πώς μπορεί να εμπλακεί πιο ενεργά στη διαδικασία ψυχαγωγίας (Young, 2007). Τα τελευταία χρόνια όμως, τα trailer βιντεοπαιχνιδιών έχουν πάρει μία έντονη κινηματογραφική στροφή. Ως παρακειμενικό είδος με καταβολές από την κινηματογραφική βιομηχανία, ένα trailer βιντεοπαιχνιδιού διαθέτει έντονη κινηματογραφική ποιότητα (Švelch, 2015). Αν και λίγη έρευνα έχει γίνει ως τώρα σχετικά με την τυπολογία των συγκεκριμένων trailer υπάρχουν ορισμένα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία μπορούμε να τα διακρίνουμε. Ωστόσο αξίζει να σημειωθεί πως δεν υπάρχει τίποτα παγιωμένο και η κάθε εταιρεία χρησιμοποιεί τις δικές της τακτικές και τη δική της ορολογία. Τα κριτήρια είναι τα εξής:

1. Περιεχόμενο (Carlson, 2009): Μπορούμε να ξεχωρίσουμε τα trailer με βάση το αν περιέχουν σκηνές *gameplay*, πλάνα ζωντανής δράσης ή CGI⁶.
2. Ημερομηνία (Carlson, 2009): Ανάλογα με την ημερομηνία που κυκλοφόρησε το trailer σε σχέση με την ημερομηνία κυκλοφορίας του παιχνιδιού, μπορούμε να κάνουμε λόγο για «teaser trailer», «ανακοίνωση» (*announcement*) και «trailer κυκλοφορίας» (*launch trailer*).
3. Τοποθεσία: Αν και τα περισσότερα trailer παρακολουθούνται διαδικτυακά, πολλά προβάλλονται για πρώτη φορά σε σημαντικά γεγονότα για τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, όπως είναι τα Game Awards.
4. Επίκεντρο: Ορισμένα trailer υπογραμμίζουν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του βιντεοπαιχνιδιού, όπως είναι η ιστορία, οι τεχνικές μάχης, κλπ.

⁶ Εικόνες που παράγονται από Η/Υ και χρησιμοποιούνται σε ταινίες, βιντεοπαιχνίδια κλπ.

Ο Švelch (2015) προτείνει τη δική του τυπολογία trailer βιντεοπαιχνιδιών και τα χωρίζει σε τρεις κατηγορίες:

1. Trailer απόδοσης (*performance trailers*): Παρουσιάζουν αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παικτών/τριών και του περιβάλλοντος του παιχνιδιού. Από την οπτική γωνία του/της θεατή/τριας, αυτά τα trailer ξεδιπλώνουν τον ενθουσιασμό του παιχνιδιού, αποτυπώνοντας την ουσία της λογοτεχνικής εμπλοκής. Η εστίαση έγκειται στην παρουσίαση μιας γραμμικής αφήγησης που προσφέρει μια ματιά στις πιθανές συγκινήσεις και προκλήσεις που περιμένουν τους/τις παίκτες/τριες. Υιοθετώντας το πλαίσιο απόδοσης του Fernández-Vara (2009), αυτά τα trailer συνδυάζουν αριστοτεχνικά την οπτική γοητεία του παιχνιδιού με τα στοιχεία αφήγησης, παρέχοντας μια συναρπαστική προεπισκόπηση των καθηλωτικών κόσμων τους οποίους μπορούν να εξερευνήσουν οι παίκτες/τριες.
2. Διαμεσικά trailer (*transmedia trailers*): Υπερβαίνοντας τα παραδοσιακά όρια της προώθησης βιντεοπαιχνιδιών, τα διαμεσικά trailer επεκτείνουν το φανταστικό σύμπαν των παιχνιδιών σε κινηματογραφικές διαστάσεις. Πέρα από τις απλές στιγμές του gameplay, αυτά τα trailer ενσωματώνουν σκηνές ζωντανής δράσης ή CGI ειδικά σχεδιασμένες για αυτό το μέσο προώθησης. Λειτουργώντας ως σαγηνευτικές ταινίες μικρού μήκους, τα διαμεσικά trailer δε διαφημίζουν μόνο το παιχνίδι αλλά λειτουργούν και ως αυτόνομες αφηγήσεις που εμπλουτίζουν τη συνολική εμπειρία του παιχνιδιού. Η γοητεία αυτών των trailer έγκειται στην ικανότητά τους να μεταφέρουν τους/τις θεατές/τριες σε έναν οπτικά εντυπωσιακό και συνεκτικό κόσμο.
3. Trailer διασύνδεσης (*interface trailers*): Εισάγουν ένα διαδραστικό επίπεδο που αντικατοπτρίζει την εμπειρία του βιντεοπαιχνιδιού. Κατανοώντας περιορισμούς όπως αναπαράστασης του μη γραμμικού παιχνιδιού σε ένα γραμμικό παρακείμενο, αυτά τα trailer προσκαλούν τον/την θεατή/τρια να αναλάβει δράση. Μέσω προσομοιωμένων επιλογών, όπως η επιλογή σεναρίων μυστικότητας ή μάχης, οι θεατές/τριες εμπλέκονται με τη διεπαφή του παιχνιδιού, βιώνοντας μια γεύση από τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων που είναι εγγενείς στο παιχνίδι. Με βάση την έννοια του Galloway (2012) για το φαινόμενο της διεπαφής, αυτά τα trailer ζωντανεύουν τις μη διηγητικές πτυχές των βιντεοπαιχνιδιών, δημιουργώντας μια γέφυρα μεταξύ της γραμμικής φύσης του διαφημιστικού περιεχομένου και της εγγενούς διαδραστικότητας του μέσου των παιχνιδιών.

2.5 Κουλτούρα βιντεοπαιχνιδιών σε ΗΠΑ και Ιαπωνία

Ο όρος «κουλτούρα βιντεοπαιχνιδιών» (*game culture*), χρησιμοποιείται από πολλούς/ές για να περιγράψει ποιος παίζει, τι παίζει, και πώς παίζει (Behrmann, 2010: 414). Με άλλα λόγια, πρόκειται για έναν όρο ο οποίος αναφέρεται στις καταναλωτικές συνήθειες των παικτών/τριών και μπορεί να σχετίζεται με τα είδη παιχνιδιών που προτιμούν, την ηλικία τους, το φύλο τους, αν συνηθίζουν να παίζουν μόνοι/ες ή σε ομάδα κλπ. Πρόκειται για έναν όρο που συγκρίνει, κατά κύριο λόγο, τις κουλτούρες βιντεοπαιχνιδιών της Ιαπωνίας και της Δύσης -ιδιαίτερα των ΗΠΑ-, κι αυτό γιατί αποτελούν τις δύο ισχυρότερες χώρες όχι μόνο στον τομέα παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών αλλά και στην κατανάλωσή τους (Mangiron & O' Hagan, 2013: 204).

Ξεκινώντας από το δυτικό κόσμο, οι παίκτες/τριες φαίνεται να προτιμούν παιχνίδια δράσης, αλλά και παιχνίδια που απαιτούν γρήγορα αντανakλαστικά σε λειτουργία πρώτου προσώπου (π.χ. παιχνίδια σκοπευτή, αθλητικά παιχνίδια). Τα καλά και προσεγμένα γραφικά ενός βιντεοπαιχνιδιού εκτιμώνται ιδιαίτερα στη δυτική κουλτούρα βιντεοπαιχνιδιών. Στην Ιαπωνία, από την άλλη, υπάρχει μεγαλύτερη προτίμηση για παιχνίδια φαντασίας και περιπέτειας, αλλά και για παιχνίδια προσομοίωσης και RPG (*Role Playing Game*) (Kent: 2004). Μία ακόμη ιδιαίτερη κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών, τα «*dating sims*» (ή προσομοιωτές σχέσης), που επιτρέπουν στον/στην παίκτη/τρια να δημιουργήσει από το μηδέν και να βιώσει μια ψηφιακή ρομαντική σχέση, είναι ιδιαίτερος αγαπητός από το ιαπωνικό κοινό. Δεν φαίνεται να συμβαίνει το ίδιο και στη Δύση, ωστόσο, με τους/τις καταναλωτές/τριες να μην εκδηλώνουν καμία προτίμηση γι' αυτό το είδος (O' Hagan: 2007). Στην Ιαπωνία το κοινό προτιμάει ακόμη παιχνίδια προοπτικής τρίτου προσώπου, καθώς του επιτρέπει να ταυτιστεί με τον χαρακτήρα σε μεγαλύτερο βαθμό (Ashcraft: 2008). Μία επίσης μεγάλη διαφορά ανάμεσα στις δύο κουλτούρες έγκειται στο ότι στην Ιαπωνία προτιμώνται παιχνίδια με γραμμικό στίλ παιχνιδιού, ενώ στη Δύση σημειώνουν υψηλότερα ποσοστά τα παιχνίδια *sandbox*, τα οποία προσφέρουν τη δυνατότητα τροποποίησης κι αναδημιουργίας του περιβάλλοντος (π.χ. *Minecraft*) (O' Hagan: 2009). Σχετικά με τις πλατφόρμες, οι κονσόλες κυριαρχούν τόσο στις ΗΠΑ όσο και στην Ιαπωνία, με τους Η/Υ να είναι περισσότερο δημοφιλείς στην Ευρώπη και την Νοτιοανατολική Ασία (Kerr, 2006: 3· McDougall & O'Brien, 2008:45).

Όσον αφορά στον σχεδιασμό των χαρακτήρων, οι Ιάπωνες/ίδες σχεδιαστές/στριες βασίζονται κατά κύριο λόγο στο στίλ των *anime* και των *manga* ώστε να αυξήσουν τις πωλήσεις τους, ενώ οι Αμερικανοί/ίδες σχεδιαστές/τριες προτιμούν πιο ρεαλιστικά και

αρρενωπά χαρακτηριστικά για τους ήρωές τους (Pruett: 2005). Χαρακτηριστικό παράδειγμα τοπικοποίησης αποτελεί το παιχνίδι «Crash Bandicoot» (1996), το οποίο σημείωσε μεγάλη επιτυχία στην Ιαπωνία. Για να συμβεί αυτό, ωστόσο, χρειάστηκε πρώτα η εμφάνιση του ήρωα να γίνει πιο «φιλική» και λιγότερο άγρια και τρομακτική. Ακόμη, θέμα έντονης αντιπαράθεσης ανάμεσα στις δύο χώρες αποτελεί η απεικόνιση γυναικείων χαρακτήρων. Παρατηρείται πως στην Ιαπωνία αλλά και γενικότερα στην αγορά της Ασίας υπάρχει έντονη σεξουαλικοποίηση του γυναικείου φύλου, με τις γυναίκες να παρουσιάζονται έχοντας σχεδόν πάντα μεγάλα μάτια και μεγάλο στήθος (Tang, 2009: 35). Από την άλλη οι Αμερικανοί/ίδες σχεδιαστές/τριες προσπαθούν τα τελευταία χρόνια να «ξεφύγουν» από τις στερεοτυπικές απεικονίσεις του γυναικείου φύλου προσφέροντάς του μια πιο φυσιολογική και καθημερινή διάσταση.

Σχετικά με την ανεκτικότητα στη βία, τα δυτικά βιντεοπαιχνίδια περιλαμβάνουν πολύ περισσότερο αίμα (Kent: 2004), ενώ τα ιαπωνικά πολλές περισσότερες σεξουαλικές αναφορές (Mangiron & O'Hagan, 2013: 207). Γι' αυτό και τα ερωτικά παιχνίδια ενηλίκων (*erotic games* ή ㄟㄣㄣㄣ) πωλούνται αποκλειστικά στην Ιαπωνία. Τα συστήματα αξιολόγησης βιντεοπαιχνιδιών υπάρχουν για να ενημερώνουν τους/τις καταναλωτές/τριες σχετικά με το περιεχόμενο και την καταλληλότητα των βιντεοπαιχνιδιών για την ηλικία τους. Τα συστήματα αυτά χρησιμεύουν ως κατευθυντήριες γραμμές για να βοηθήσουν τους/τις παίκτες/τριες να κάνουν τις σωστές επιλογές σχετικά με το ποια παιχνίδια είναι κατάλληλα για τις διάφορες ηλικιακές ομάδες. Με τη χρήση συμβόλων και ταξινομήσεων, τα συστήματα αυτά παρέχουν σαφή κατανόηση του περιεχομένου ενός παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων στοιχείων όπως η βία, η γλώσσα και οι σεξουαλικές απεικονίσεις. Στόχος των συστημάτων αξιολόγησης βιντεοπαιχνιδιών είναι η προώθηση μιας υπεύθυνης κοινότητας παιχνιδιών που θα προστατεύει τα παιδιά από βίαιο και σκληρό περιεχόμενο.

Το ESRB (Entertainment Software Rating Board) είναι ένας αυτορρυθμιζόμενος οργανισμός που ιδρύθηκε το 1994 και χρησιμοποιείται στις ΗΠΑ, στον Καναδά και στο Μεξικό. Το CERO (βλ. σελ. 26 για επεξήγηση) (Computer Entertainment Rating Organization) στην Ιαπωνία, που ιδρύθηκε το 2002, ακολουθεί το μοντέλο του ESRB. Δηλαδή, χρησιμοποιεί ταξινόμηση με βάση τα γράμματα και τα χρώματα, με αξιολογήσεις που κυμαίνονται από A (κατάλληλο για όλες τις ηλικίες) έως Z (κατάλληλο για ηλικίες 18+). Σε αντίθεση με άλλους πίνακες αξιολόγησης, το CERO έχει μια ευρύτερη ταξινόμηση για το νεανικό κοινό,

καλύπτοντας τις ηλικίες 0 έως 11 ετών, και περιλαμβάνει εννέα περιγραφές περιεχομένου, όπως η βία και το σεξουαλικό περιεχόμενο (Mangiron & O' Hagan, 2013: 220).

2.6 Τοπικοποίηση Βιντεοπαιχνιδιών

Τα πολυμεσικά διαδραστικά λογισμικά ψυχαγωγίας, κοινώς *video games*, έγιναν γνωστά στις αρχές του 1970 ξεκινώντας από τις Ηνωμένες Πολιτείες, τον Καναδά και την Ιαπωνία, ενώ στη συνέχεια εξαπλώθηκαν πολύ γρήγορα και σε άλλες χώρες, όπως η Γερμανία, η Γαλλία και η Ισπανία (Bernal-Merino, 2017: 1). Η ταχεία εξάπλωσή τους, αλλά και η αδιαμφισβήτητη επιτυχία τους στη σημερινή εποχή, ανέδειξε την ανάγκη μίας νέας μεθόδου που θα καθιστούσε το προϊόν περισσότερο ανταγωνιστικό και προσοδοφόρο στο πλαίσιο της παγκόσμιας αγοράς. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών (*video game localization*). Η τοπικοποίηση βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί «την προσαρμογή ενός παιχνιδιού τεχνικά, γλωσσικά και πολιτιστικά, προκειμένου να πωληθεί με επιτυχία σε άλλες περιοχές, και περιλαμβάνει πολύπλοκες τεχνικές, γλωσσικές, πολιτιστικές, νομικές και προωθητικές διαδικασίες» (Mangiron: 2012). Αξίζει να σημειωθεί, πως μέχρι πρόσφατα δεν υπήρχαν κάποια σημαντικά επαγγελματικά ή ακαδημαϊκά κέντρα κατάρτισης γι' αυτό το είδος μετάφρασης (Bernal – Merino, 2016: 3). Στο πλαίσιο της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών, ο τομέας της τοπικοποίησης αποτελείται από πέντε σημαντικές χρονικές φάσεις και περιόδους:

- (1) Πρώιμη Φάση (Early Phase) → πριν το 1980,
- (2) Φάση Επέκτασης (Growth Phase) → μέσα '80 με μέσα '90,
- (3) Φάση Ανάπτυξης (Development Phase) → μέσα '90 με τέλη '90,
- (4) Φάση Ωρίμανσης (Maturing Phase) → 2000 με 2005 και
- (5) Φάση Προόδου (Advancing Phase) → 2005 μέχρι σήμερα (Mangiron & O'Hagan, 2013: 46).

Είναι γεγονός πως πλέον διανύουμε την 9^η γενιά παιχνιδομηχανών, η οποία ξεκίνησε το Νοέμβριο του 2020, μετά την κυκλοφορία της σειράς Xbox X & Xbox S από τη Microsoft αλλά και του Playstation 5 από τη Sony. Αυτές οι νέες και ισχυρότατες κονσόλες παρέχουν μια βελτιωμένη και πιο ολοκληρωμένη εμπειρία παιχνιδιού στους παίκτες και στις παίκτριες. Ταυτόχρονα, λειτουργούν ως πολυμεσικά κέντρα ψυχαγωγίας καθώς διαθέτουν τεράστια αποθηκευτική ικανότητα, η οποία επιτρέπει στους/στις χρήστες/στριες να αποθηκεύσουν μουσική, εικόνες κλπ. Ωστόσο, η εξέλιξη αυτή, αν και θετική, δημιουργεί πολλά προβλήματα στη διαδικασία τοπικοποίησης. Κι αυτό γιατί η αυξημένη χωρητικότητα ισοδυναμεί με αυξημένο όγκο περιεχομένου λογισμικού του παιχνιδιού. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως θα πρέπει να γίνει ποιοτική τοπικοποίηση πολλών ήχων, κειμένων, γραφικών κλπ. μέσα σε σύντομα κι αυστηρά χρονικά περιθώρια (Mangiron & O' Hagan, 2013: 60).

Φαίνεται πως κάθε χώρα διαθέτει διαφορετικό σύστημα κυκλοφορίας των παιχνιδιών της. Για παράδειγμα, στις Ηνωμένες Πολιτείες αλλά και στο Ηνωμένο Βασίλειο, κυριαρχεί η τάση του «sim ship», δηλαδή της ταυτόχρονης κυκλοφορίας του αρχικού παιχνιδιού μαζί με την τοπικοποιημένη έκδοση. Αυτό δε φαίνεται να γινόταν στην Ιαπωνία με τα παιχνίδια AAA, τουλάχιστον μέχρι προσφάτως. Τα παιχνίδια AAA αποτελούν παιχνίδια μεγάλης σημασίας τα οποία έχουν μεγάλο χρηματικό προϋπολογισμό, συνήθως άνω των 10 εκατομμυρίων δολαρίων. Πρόκειται για παιχνίδια των οποίων η κυκλοφορία πολλές φορές ανταγωνίζεται ακόμη και μεγάλες κινηματογραφικές παραγωγές κι ενισχύονται με μεγάλες προωθητικές καμπάνιες (Bernal – Merino, 2017: 286). Ένας πολύ μεγάλος αριθμός προσωπικού και εμπειρογνομόνων χρειάζεται να συνεργαστεί για τη δημιουργία τους, από προγραμματιστές, μέχρι ειδικούς ήχου και εικόνας. Τα παιχνίδια αυτά, λοιπόν, συνήθιζαν να κυκλοφορούν πρωτίστως στην Ιαπωνία, κι αργότερα ακολουθούσε η αγγλική έκδοσή τους για τις ΗΠΑ και την Ευρώπη. Καθώς όμως σταδιακά αυτό αλλάζει, η δουλειά των localizers γίνεται όλο και πιο δύσκολη. Κι αυτό γιατί η διαδικασία τοπικοποίησης πρέπει να ξεκινήσει πριν ολοκληρωθεί το αρχικό παιχνίδι. Το γεγονός ότι το αρχικό παιχνίδι που λειτουργεί ως τη βασική πηγή για τη μετάφραση στη γλώσσα και κουλτούρα – στόχο δεν υπάρχει σε τελειοποιημένη μορφή, καθιστά την τοπικοποίηση ιδιαίτερα πολύπλοκη για τον/την επαγγελματία, πόσο μάλλον όταν ο κόσμος του παιχνιδιού και η θεματολογία του είναι πρωτόγνωρες και δυσπρόσιτες (Mangiron & O’ Hagan, 2013: 61).

Συνολικά, είναι απαραίτητο τα τοπικοποιημένα παιχνίδια να προσδίδουν ψυχαγωγία και διασκέδαση στους παίκτες/τριες χωρίς να τους/τις προσβάλλουν. Τα παιχνίδια πρέπει να είναι ελκυστικά στο νέο κοινό, αλλά ταυτόχρονα να διατηρούν την αίσθηση και τα χαρακτηριστικά του αρχικού προϊόντος. Φυσικά, η τέλεια «συνταγή» για κάτι τέτοιο δεν υπάρχει καθώς κάθε παιχνίδι είναι μοναδικό και απαιτεί διαφορετική αντιμετώπιση. Γι’ αυτό τον λόγο, οι προγραμματιστές και οι εκδότες δίνουν ιδιαίτερη σημασία στα σχόλια που λαμβάνουν από το κοινό πριν την κυκλοφορία του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσα από ομάδες εστίασης ή δοκιμές. Τα πολιτιστικά ζητήματα που μπορεί να εμφανιστούν ασκούν τεράστια επιρροή στον παίκτη και στην παίκτρια. Αυτό ακριβώς δικαιολογεί τόσο τον χρόνο όσο και τη συνολική προσπάθεια της ομάδας παραγωγής για να αποφέρει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα κάθε φορά (Mangiron & O’ Hagan, 2013: 230 & 231).

2.7 Ιαπωνική Τοπικοποίηση Βιντεοπαιχνιδιών

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, η Ιαπωνία αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές χώρες στον τομέα παραγωγής και κατανάλωσης βιντεοπαιχνιδιών, γεγονός που την έχει μετατρέψει σε μία μεγάλη παγκόσμια οικονομική δύναμη. Γι' αυτό τον λόγο, είναι σημαντικό οι εκδότες και οι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών να μη μεταφράζουν απλώς το προϊόν αλλά να το «τοπικοποιούν», προκειμένου να αυξήσουν τις πωλήσεις του στην ιαπωνική αγορά. Φυσικά, η διαδικασία τοπικοποίησης είναι ιδιαίτερα περίπλοκη, πόσω μάλλον όταν γίνεται έχοντας ως κοινό – στόχο αυτό της Ιαπωνίας. Στη συνέχεια παρουσιάζονται αναλυτικότερα ορισμένες από τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει ένας/μία επαγγελματίας σε αυτή την περίπτωση.

2.7.1 Γλωσσικές Προκλήσεις

Συνήθως τα περισσότερα παιχνίδια της Δύσης φτιάχνονται έχοντας ως αρχική γλώσσα την αγγλική. Σε σύγκριση με την ιαπωνική, ωστόσο, τα αγγλικά είναι μια πιο ανεπίσημη γλώσσα με περισσότερα στοιχεία slang. Αντίθετα, η ιαπωνική γλώσσα χαρακτηρίζεται για την ευγένειά της και για την πληθώρα τιμητικών εκφράσεων που διαθέτει, οι οποίες ονομάζονται *honorifics* (= τιμητικές εκφράσεις) και *humbls* (= ταπεινές εκφράσεις) (Κοβάνη, 2016: 12). Ακόμη, αν και η προστακτική είναι ιδιαίτερα συνηθισμένη στα αγγλικά, στα ιαπωνικά δε φαίνεται να συμβαίνει το ίδιο. Συγκεκριμένα, η χρήση της προστακτικής στον καθημερινό λόγο αποφεύγεται, καθώς μπορεί να θεωρηθεί έντονη και κατηγορηματική, εκτός από επικίνδυνες καταστάσεις που χρειάζονται αμεσότητα, ενώ συχνά εμφανίζεται σε ταινίες και μυθιστορήματα (Κοβάνη, 2016: 132). Μεγάλη πρόκληση συνιστά επίσης και η μετάφραση ιδιωτισμών ή παγιωμένων εκφράσεων, οι οποίες μπορεί να μη διαθέτουν καν ισοδύναμο στη γλώσσα – στόχο ή να διαθέτουν μία παρόμοια έκφραση η οποία ωστόσο χρησιμοποιείται σε πολύ διαφορετικά συμφραζόμενα (Baker, 2022: 117 & 118). Το ίδιο ισχύει και για τη μετάφραση του χιούμορ. Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει ακόμη να δοθεί στις προσωπικές αντωνυμίες, αφού αλλάζουν κι εξαρτώνται από τις σχέσεις ομιλητή – ακροατή, με το φύλο και την ηλικία να παίζουν εξίσου σημαντικό ρόλο (Κοβάνη, 2016: 60). Επομένως, τα μοτίβα ομιλίας, συμπεριλαμβανομένου του ύφους και του τόνου των χαρακτήρων, πρέπει να θυμίζουν αυτά της ιαπωνικής, ειδάλλως υπάρχει κίνδυνος το παιχνίδι να θεωρηθεί μη αυθεντικό και «κακοφτιαγμένο» από το κοινό, έχοντας ως αποτέλεσμα μείωση των πωλήσεων και δυσφήμιση της εκδοτικής εταιρείας αλλά και της εταιρείας παραγωγής.

2.7.2 Πολιτισμικές Προκλήσεις

Ακόμη και στη σημερινή εποχή, πολλά θέματα εξακολουθούν να αποτελούν ταμπού για την ιαπωνική κοινωνία, όπως η χρήση ναρκωτικών και τσιγάρων, η έντονη βία, το υπερβολικό αίμα, αλλά και η προώθηση θρησκειών. Σε περίπτωση που ένα παιχνίδι διαθέτει πολλά από αυτά τα χαρακτηριστικά, είναι πιθανόν κυβερνητικοί και ρυθμιστικοί οργανισμοί να απαγορεύσουν την πώλησή του σε μία συγκεκριμένη χώρα. Αν συμβεί αυτό, ο εκδότης και η εταιρεία προγραμματισμού έχουν το δικαίωμα να αποσύρουν το παιχνίδι από την αγορά της εκάστοτε χώρας ή να επεξεργαστούν το ευαίσθητο περιεχόμενο και να υποβάλουν το προϊόν και πάλι προς αξιολόγηση με την ελπίδα πως θα αποκτήσει ένα βαθμό καταλληλότητας που θα επιτρέπει τη μελλοντική του κυκλοφορία (Mangiron & O' Hagan, 2013: 224). Οι ήρωες/ηρωίδες είναι επίσης σημαντικό να μην βλάπτουν απλούς/ές πολίτες/ισσες στο παιχνίδι. Έμφαση πρέπει να δίνεται, ακόμη, στις παραδόσεις που παρουσιάζονται και στο αν αυτές είναι αμιγώς ιαπωνικές κι όχι κινεζικές, κάτι το οποίο μπορεί να οδηγήσει σε έντονη κριτική από την πλευρά των παικτών/τριών. Στην Ιαπωνία, επίσης, μία από τις προφορές του αριθμού 4 είναι ομόηχη με αυτή του «θανάτου» [shi], γι' αυτό κι ο εν λόγω αριθμός θεωρείται άτυχος και υπάρχει έντονη προκατάληψη γύρω από αυτόν. Επομένως, είναι σημαντικό οι επαγγελματίες να γνωρίζουν τις πολιτισμικές ιδιαιτερότητες κάθε χώρας ώστε να αποφευχθούν τυχόν παρεξηγήσεις. Έτσι, λοιπόν, ο/η μεταφραστής/τρια πρέπει να έχει διαπολιτισμική επίγνωση, να γνωρίζει δηλαδή άριστα τον πολιτισμό – πηγή αλλά και τον πολιτισμό – στόχο (Reiss & Vermeer, 2021: 54).

2.7.3 Ζητήματα Πολυτροπικότητας και Σχεδιασμού

Όπως έχει ήδη ειπωθεί, τα σύμβολα και τα χρώματα αποκτούν διαφορετική σημασία ανάλογα με τον πολιτισμό και την κουλτούρα στην οποία αναφέρονται. Για παράδειγμα, στο πλαίσιο της ιαπωνικής κουλτούρας το κόκκινο μπορεί να συμβολίζει τη δύναμη και την αυτοθυσία, ενώ το λευκό αποτελεί σύμβολο αγνότητας αλλά και πένθους (Hibi & Fukuda, 2000) , με τους ιερείς να το φοράνε σε σιντοϊστικές και βουδιστικές τελετές. Τα γραφικά κι ο φανταστικός κόσμος του παιχνιδιού είναι εξίσου σημαντικός όσο και η αφήγηση. Οι προτιμήσεις, βέβαια, φαίνεται να αλλάζουν ανάλογα με το φύλο. Οι γυναίκες gamers δείχνουν μία μεγαλύτερη προτίμηση σε χαρακτήρες που έχουν μια πιο φιλική και ήρεμη όψη. Συνολικά, οι σχεδιαστές/τριες συνηθίζουν να χρησιμοποιούν έντονα χρώματα και δίνουν ιδιαίτερη

προσοχή στη λεπτομέρεια όταν πρέπει να προωθήσουν τα προϊόντα τους στην ιαπωνική αγορά με σκοπό να τραβήξουν την προσοχή του κοινού.

2.7.4 Τεχνικές Προκλήσεις

Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις με την οποία έρχονται αντιμέτωποι οι παραγωγοί που επιθυμούν να πουλήσουν το παιχνίδι τους στην Ιαπωνία είναι η κωδικοποίηση χαρακτήρων. Οι υπολογιστές χρησιμοποιούν αριθμητικούς κώδικες για να αναπαραστήσουν χαρακτήρες. Η κωδικοποίηση χαρακτήρων είναι η διαδικασία της αντιστοίχισης αυτών των χαρακτήρων με αριθμητικές τιμές. Ένα ιαπωνικό κείμενο περιέχει ιδεογράμματα, (γνωστά ως kanji), hiragana [χιραγκάνα] ή και katakana [κατακάννα], τα οποία αποτελούν τα τρία ιαπωνικά συστήματα γραφής. Αναλυτικότερα, ένας ιαπωνικός χαρακτήρα μπορεί να φτάνει μέχρι και τα 4 byte, σε σύγκριση με έναν αγγλικό που φτάνει συνήθως το 1 byte. Αυτό σημαίνει αυτόματα πως η εφαρμογή θα γίνει πολύ μεγαλύτερη, αφού πλέον έχει πολλά περισσότερα δεδομένα (data). Η επιλογή της σωστής γραμματοσειράς, λοιπόν, κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική, καθώς το αντίθετο θα προκαλέσει προβλήματα φόρτωσης του παιχνιδιού. Ακόμη, πολλές φορές είναι απαραίτητο το λεγόμενο «user interface» (διεπαφή χρήστη) να παραμένει γραμμένο στην αγγλική. Αν και χώρα με πολύ χαμηλό ποσοστό γνώσης της γλώσσας, τα αγγλικά καθιστούν πιο ελκυστικό ένα βιντεοπαιχνίδι στο ιαπωνικό κοινό ενώ οι παίκτες/τριες είναι άριστα εξοικειωμένοι με τη βασική ορολογία, όπως «START», «CONTINUE», «NEW GAME» κλπ.

2.8 Το βιντεοπαιχνίδι «Ghost of Tsushima»

2.8.1 Η πλοκή

Το Ghost of Tsushima είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας/δράσης που αναπτύχθηκε από τη Sucker Punch Productions και δημοσιεύθηκε από τη Sony Interactive Entertainment στις 17 Ιουλίου του 2020. Το παιχνίδι διαδραματίζεται στο ιαπωνικό νησί Tsushima (βλ. χάρτης 1) κατά τη διάρκεια της μογγολικής εισβολής στην Ιαπωνία το 1274 και ακολουθεί τον Jin Sakai, έναν πολεμιστή samurai, καθώς ξεκινάει μια αποστολή για να υπερασπιστεί την πατρίδα του από τις μογγολικές δυνάμεις υπό την ηγεσία του αδίστακτου Khotun Khan. Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο Jin πρέπει να περιηγηθεί στην ηθική πολυπλοκότητα της τιμής και της θυσίας, καθώς υιοθετεί αντισυμβατικές τακτικές για να καταπολεμήσει τους εισβολείς, και τελικά γίνεται το θρυλικό «Φάντασμα» της Tsushima.



Χάρτης 1 Χάρτης της Ιαπωνίας και της Tsushima

2.8.2 Οι χαρακτήρες

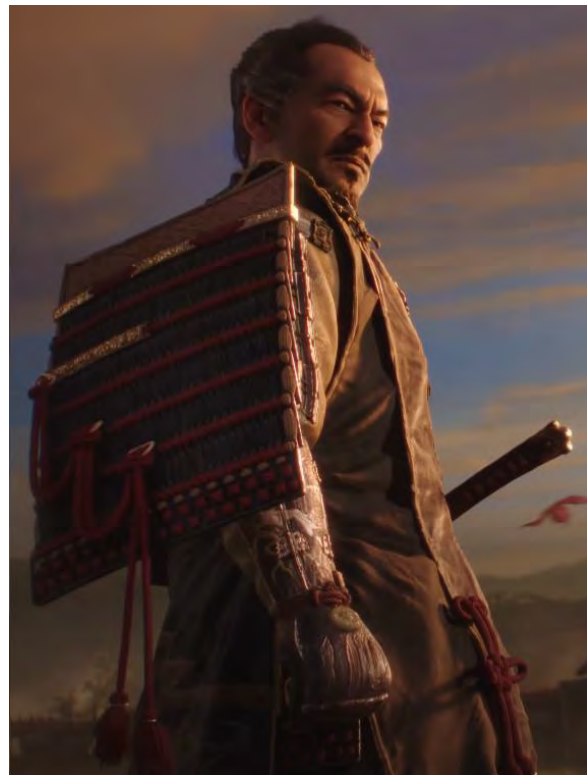
Ο κύριος πρωταγωνιστής του παιχνιδιού είναι ο Jin Sakai (βλ. εικόνα 1), ένας έμπειρος πολεμιστής samurai που διχάζεται ανάμεσα στην πίστη του στην παράδοση και την αποφασιστικότητά του να προστατεύσει την πατρίδα του με οποιοδήποτε κόστος. Άλλοι χαρακτήρες είναι ο Λόρδος Shimura (βλ. εικόνα 3), ο θείος και μέντορας του Jin, η Yuna, μια ικανή κλέφτρα που βοηθάει τον Jin στην προσπάθειά του και ο Khotun Khan (βλ. εικόνα 2), ο αδίστακτος ηγέτης των μογγολικών δυνάμεων. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες/τριες συναντούν διάφορους χαρακτήρες. Ο/η καθένας/καθεμία διαθέτει τα δικά του κίνητρα και τις δικές του/της συμμαχίες, συμβάλλοντας έτσι στην πλούσια και καθηλωτική αφηγηματική εμπειρία.



Εικόνα 1 Ο Jin Sakai



Εικόνα 2 Ο Khotun Khan



Εικόνα 3 Ο Λόρδος Shimura

2.8.3 Gameplay

Το gameplay του Ghost of Tsushima συνδυάζει στοιχεία εξερεύνησης ανοιχτού κόσμου, stealth (δηλ. μυστικότητας) και μάχης δράσης (*action combat*). Οι παίκτες ελέγχουν τον Jin Sakai από μια προοπτική τρίτου προσώπου καθώς διασχίζουν τα αχανή τοπία της Tsushima, συμμετέχοντας σε διάφορες αποστολές για να απελευθερώσουν το νησί από τον έλεγχο των Μογγόλων. Η μάχη στο παιχνίδι δίνει έμφαση στην ακρίβεια, τον συγχρονισμό και την προσαρμοστικότητα, επιτρέποντας στους/στις παίκτες/τριες να εναλλάσσονται απρόσκοπτα μεταξύ διαφορετικών στάσεων και τεχνικών μάχης για να νικήσουν τους εχθρούς τους. Επιπλέον, οι παίκτες/τριες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη μυστικότητα και την παραπλάνηση για να ξεπεράσουν τους αντιπάλους και να επιτύχουν τους στόχους τους.

2.8.4 Κυκλοφορία κι ανάπτυξη παιχνιδιού

Το Ghost of Tsushima κυκλοφόρησε αποκλειστικά για την κονσόλα PlayStation 4 στις 17 Ιουλίου 2020. Το παιχνίδι απέσπασε ευρεία κριτική αναγνώριση για τα εντυπωσιακά του γραφικά, το συναρπαστικό gameplay και τη συναρπαστική του ιστορία, κερδίζοντας πολλά βραβεία και υποψηφιότητες. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού ξεκίνησε το 2014, με την ομάδα της Sucker Punch Productions να πραγματοποιεί εκτεταμένη έρευνα και συνεργασία με ειδικούς σε θέματα πολιτισμού για να διασφαλίσει την αυθεντικότητα και την πιστότητα του ιστορικού σκηνικού. Η διαδικασία ανάπτυξης περιλάμβανε σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια, από τον σχεδιασμό του κόσμου του παιχνιδιού μέχρι τον χαρακτηρισμό των κατοίκων του, με αποτέλεσμα μια καθηλωτική και συναρπαστική εμπειρία παιχνιδιού.

2.8.5 Επιρροή της κληρονομιάς του Akira Kurosawa και λοιπές επιρροές

2.8.5.1 Οπτική κι αφηγηματική έμπνευση

Η επιρροή του θρυλικού σκηνοθέτη Akira Kurosawa στο «Ghost of Tsushima» είναι βαθιά και αδιαμφισβήτητη. Ο Kurosawa, γνωστός για τις αριστουργηματικές ταινίες samurai όπως οι «Seven Samurai», «Yojimbo» και «Rashomon», είναι διάσημος για την εμβληματική αφήγηση, την πλούσια ανάπτυξη χαρακτήρων και την προσεγμένη κινηματογράφηση. Τα έργα του έχουν αφήσει ανεξίτηλο σημάδι στον κόσμο του κινηματογράφου, εμπνέοντας γενιές κινηματογραφιστών και καλλιτεχνών. Το «Ghost of Tsushima» αποτίνει φόρο τιμής στην αισθητική και τις αφηγηματικές ευαισθησίες του Kurosawa, αντλώντας έμπνευση από τις

ταινίες του για να δημιουργήσει μια συναρπαστική και καθηλωτική εμπειρία παιχνιδιού. Τα εντυπωσιακά γραφικά του παιχνιδιού, που χαρακτηρίζονται από εκτεταμένα τοπία, δραματικό φωτισμό και σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια, απηχούν το κινηματογραφικό στυλ του. Επιπλέον, η αφήγηση του παιχνιδιού, η οποία εξερευνά θέματα τιμής και θυσίας, αντανακλά τη φιλοσοφική πολυπλοκότητα του Kurosawa.

2.8.5.2 Η λειτουργία Kurosawa (Kurosawa mode)

Ένας από τα πιο αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που σχετίζονται με τον σπουδαίο κινηματογραφιστή είναι η ύπαρξη του «Kurosawa Mode». Αυτή η λειτουργία παιχνιδιού επιτρέπει στους/στις παίκτες/τριες να βιώσουν το παιχνίδι σε ασπρόμαυρο χρώμα με εφέ κόκκων ταινίας, που θυμίζουν τις κλασικές ταινίες του Kurosawa. Αυτή η λειτουργία όχι μόνο αποτίνει φόρο τιμής στην οπτική αισθητική του Kurosawa, αλλά ενισχύει επίσης την καθηλωτική και κινηματογραφική αίσθηση του παιχνιδιού, βυθίζοντας τους/τις παίκτες/τριες στον κόσμο της φεουδαρχικής Ιαπωνίας.

2.8.5.3 Αναγνώριση από τους προγραμματιστές

Οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έχουν αναγνωρίσει ανοιχτά κι επανειλημμένα το θαυμασμό τους για τον Akira Kurosawa και την επίδρασή του στην ανάπτυξη του παιχνιδιού. Σε συνεντεύξεις και διαφημιστικό υλικό, έχουν μιλήσει για τις προσπάθειές τους να συλλάβουν την ουσία των ταινιών του Kurosawa και να τη μεταφράσουν στο διαδραστικό μέσο του βιντεοπαιχνιδιού (Romano, 2020).

2.8.5.4 Λοιπές επιρροές

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν επίσης αναφέρει πως έχουν εμπνευστεί από παιχνίδια όπως το «Red Dead Redemption», «The Legend of Zelda: Breath of the Wild» αλλά κι από τη σειρά κόμικς «Usagi Yojimbo» (Walters, 2020).

3.ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

3.1 Ερευνητικά ερωτήματα

Η παρούσα μελέτη περίπτωσης επικεντρώνεται στο ειδικό trailer σε στυλ ταινίας που δημιουργήθηκε για το «Ghost of Tsushima», ένα βιντεοπαιχνίδι βαθιά ριζωμένο στην ιαπωνική ιστορία και κουλτούρα, το οποίο όμως δημιουργήθηκε από τη Sucker Punch Productions, μια αμερικανική εταιρεία δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών. Η έρευνα στοχεύει στο να συνδυάσει τα πεδία της μετάφρασης και της κοινωνικής σημειωτικής, χρησιμοποιώντας το πλαίσιο της οπτικής γραμματικής των Kress και Van Leeuwen (2021), αναλύοντας τους γλωσσικούς, οπτικούς και ηχητικούς σημειωτικούς πόρους του trailer, για να παρουσιάσει πώς προσαρμόζονται ώστε να εμπλέκουν τους/τις Ιάπωνες/ίδες παίκτες/τριες σε βαθύτερο επίπεδο. Αναλυτικότερα, η έρευνα στοχεύει να απαντήσει στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

- Πώς συμβάλλουν οι γλωσσικοί, οπτικοί και ηχητικοί σημειωτικοί πόροι στη διαδικασία ιαπωνικής τοπικοποίησης και μεταδημιουργίας του συγκεκριμένου trailer του βιντεοπαιχνιδιού «Ghost of Tsushima»;
- Ποιες πολιτισμικές αξίες, αισθητικές και αφηγηματικές προτιμήσεις των Ιαπώνων/ίδων παικτών/τριών χρησιμοποιούνται στο marketing του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού;

3.2 Μονάδα Ανάλυσης

Αντικείμενο της έρευνας αποτελούν οι σκηνές και τα επιμέρους πλάνα του trailer του βιντεοπαιχνιδιού «Ghost of Tsushima» με τίτλο «『Ghost of Tsushima』時代劇映画風トレ－ヲ－ / Classic Samurai Movie Style Trailer » και συνολική διάρκεια 2 λεπτά και 14 δευτερόλεπτα. Το trailer δημοσιεύθηκε από το κανάλι της PlayStation Japan στην πλατφόρμα YouTube στις 10 Ιουλίου 2020. Το εν λόγω trailer, όπως αναφέρει άλλωστε κι ο τίτλος του, αποτελεί trailer σε στιλ μίας κλασικής ταινίας samurai. Αυτό μπορεί να γίνει εύκολα κατανοητό από την πρώτη κιόλας προβολή. Στη συνέχεια παρουσιάζονται η δομή και τα χαρακτηριστικά του:

Δομή του trailer για το Ghost of Tsushima

0:01: Logo της PlayStation και intro (ήχος)

0:02 – 0:15: Βασικά χαρακτηριστικά σχετικά με το βιντεοπαιχνίδι όπως όνομα εκδότη, όνομα εταιρείας προγραμματισμού, όνομα βιντεοπαιχνιδιού, εμφάνιση της λέξης «trailer»

0:16 – 0:35: Βασική θεματολογία του βιντεοπαιχνιδιού (cutscenes)

0:36 – 0:52: Σκηνές δράσης και τακτικών εξολόθρευσης εχθρών (cutscenes & gameplay)

0:53 – 1:08: Έμφαση στα γραφικά και στον ανοιχτό κόσμο του παιχνιδιού (cutscenes & gameplay)

1:09 – 1:15: Έμφαση στη μονοχρωματική λειτουργία «Kurosawa» (gameplay)

1:16 – 1:22: Έμφαση στον ανοιχτό κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού και στους μηχανισμούς του (gameplay)

1:23 – 1:29: Μεταβατική βίαιη σκηνή που μας επαναφέρει στη δράση με πιο έντονο τρόπο (έμφαση στο gameplay)

1:30 – 1:38: Εμφάνιση των ονομάτων των ηθοποιών φωνής από τον μεγαλύτερο στον μικρότερο ρόλο

1:39 – 2:01: Επικές σκηνές μάχης, κορύφωση της μουσικής και φράσεις που προτρέπουν τον/την παίκτη/παίκτρια να αγοράσει το παιχνίδι

2:02 – 2:08: Τίτλος παιχνιδιού σε αγγλικά και ιαπωνικά

2:09 – 2:12: Ημερομηνίας κυκλοφορίας στα ιαπωνικά

2:12 – 2:13: Logo της PlayStation και outro (ήχος)

3.3 Επιλογή μεθόδου ανάλυσης δεδομένων

Η ανάλυση των σκηνών έγινε με βάση το πλαίσιο της Κοινωνικής Σημειωτικής Ανάλυσης, όπως αναπτύχθηκε από τους Kress και van Leeuwen (2021). Η Κοινωνική Σημειωτική Ανάλυση είναι ένα θεωρητικό πλαίσιο που διερευνά τον ρόλο της γλώσσας και της οπτικής επικοινωνίας στη διαμόρφωση του κοινωνικού νοήματος. Δίνει έμφαση στην αλληλεπίδραση μεταξύ γλωσσικών και οπτικών στοιχείων σε διάφορους τρόπους επικοινωνίας, όπως διαφημίσεις ή εικόνες. Η προσέγγιση αυτή υπερβαίνει την παραδοσιακή γλωσσολογική ανάλυση, εξετάζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι οπτικές επιλογές, όπως η διάταξη, το χρώμα και η τυπογραφία, συμβάλλουν στη συνολική διαδικασία δημιουργίας νοήματος. Το εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε ονομάζεται «Κλείδα Παρατήρησης Βίντεο» από τις Παπαδοπούλου, Παγκουρέλια και Γκόρια (2015). Πρόκειται για 2 πίνακες ανάλυσης που χωρίζουν τον τρόπο (*mode*) σε χωρικό (*spatial*), οπτικό (*visual*), ακουστικό (*audio*), κινητικό (*gestural*) και γλωσσικό (*linguistic*). Στη συνέχεια οι 5 τρόποι αναλύονται ως προς τη διάσταση του νοήματος, το οποίο είναι αναπαραστατικό (*representational*), κοινωνικό (*social*), οργανωτικό (*organisation*), πραγματολογικό (*contextuality*) και ιδεολογικό (*ideological*) (βλ. Παράρτημα 1⁷).

⁷ Ενώ στην κλείδα παρατήρησης βίντεο χρησιμοποιείται μόνο ο όρος «σκηνή», έγινε η επιλογή όλες οι σκηνές να χωριστούν σε επιμέρους «πλάνα» (βλ. Παράρτημα 2) για ευκολότερη διεξαγωγή της ανάλυσης με βάση το trailer.

3.4 Ερευνητική διαδικασία

Για να γίνει η ανάλυσή του, το trailer χωρίστηκε σε 10 σκηνές των 5-7 δευτερολέπτων. Στον κόσμο του κινηματογράφου, ο όρος «σκηνή» (*scene*) μπορεί να οριστεί ως ένα τμήμα σε μία αφηγηματική ταινία που συμβαίνει στον ίδιο χώρο και χρόνο ή που χρησιμοποιεί «crosscutting» για να δείξει δύο ή περισσότερες ταυτόχρονες ενέργειες (Bordwell & Thompson & Smith, 2020). Μία σκηνή αποτελείται από «πλάνα» (*shots*), δηλαδή από μία σειρά καρέ που απαθανατίζει η κάμερα. Σε περίπτωση που ο χρόνος ή ο χώρος των πλάνων αλλάξει, αυτό σημαίνει ότι υπάρχει μία νέα σκηνή, γεγονός που οδηγεί στην ύπαρξη του όρου «σεκάνς» (*sequence*), ο οποίος αναφέρεται σε ένα αρκετά μεγαλύτερο μέρος μίας ταινίας και περιλαμβάνει ένα πλήρες τμήμα δράσης. Λόγω της φύσης της ανάλυσης και των χρονικών ορίων που πρέπει να τηρηθούν, στη συγκεκριμένη έρευνα ο όρος «σκηνή» αναφέρεται σε μία ορισμένη ακολουθία λίγων δευτερολέπτων που παρουσιάζουν συνοχή στην αφήγηση δημιουργώντας νόημα κατανοητό από τον/την θεατή/θεάτρια ή που έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά στο μοντάζ (π.χ. εξαιρετικά γρήγορη εναλλαγή σκηνών συγκεκριμένα από το x ως το y δευτερόλεπτο), ακόμη κι αν αλλάζει το χωροχρονικό πλαίσιο. Ο όρος «πλάνο» χρησιμοποιείται με την αρχική του σημασία.

Τα trailer αποτελούν το κύριο προωθητικό μέσο μίας ταινίας στη σημερινή ψηφιακή εποχή, συνδυάζοντας τις καλύτερες σκηνές μίας ταινίας (συνήθως από την αρχή της) και μέσα από τη διαδικασία του «μοντάζ» δημιουργούν μία σύντομη διαφήμιση. Δεδομένου ότι τα trailer είναι στενά συνδεδεμένα με τον κόσμο του κινηματογράφου, δεν υπάρχει διαφορετική ορολογία και διαφορετικό πλαίσιο ανάλυσης γι' αυτά. Αυτό συμβαίνει για κάθε είδους trailer, είτε πρόκειται για το trailer μίας ταινίας, ενός βιβλίου ή ενός βιντεοπαιχνιδιού. Όσον αφορά στα trailer βιντεοπαιχνιδιών, η διαφορά έγκειται στα διάφορα είδη που υπάρχουν, ενώ οι σκηνές που εμφανίζονται σε αυτά ονομάζονται «cutscenes» ή «in-game cinematics» υπογραμμίζοντας έτσι την έντονη σχέση τους με τον κινηματογράφο. Πρόκειται για σκηνές του παιχνιδιού κατά τις οποίες ο παίκτης ή η παίκτρια δεν έχει κανέναν απολύτως έλεγχο του παιχνιδιού και που τον/την βοηθάνε στην εξέλιξη της ιστορίας (Wolf & Perron, 2023: 378). Τα trailer βιντεοπαιχνιδιών που περιλαμβάνουν μόνο κινηματογραφικές σκηνές ονομάζονται «κινηματογραφικά trailer», ενώ τα trailer που περιλαμβάνουν σκηνές από τα γραφικά του παιχνιδιού, δίνουν έμφαση στους μηχανισμούς του και στα χαρακτηριστικά του, ονομάζονται «gameplay trailers». Καθώς πρόκειται για μία καλλιτεχνική και δημιουργική διαδικασία και από τη στιγμή που δεν υφίστανται αυστηρά οριοθετημένοι κανόνες, ορισμένα trailer

βιντεοπαιχνιδιών μπορούν να περιλαμβάνουν συνδυασμούς cutscenes και gameplay για ιδιαίτερους προωθητικούς ή πολιτισμικούς λόγους. Αυτό ακριβώς φαίνεται να συμβαίνει με το ιαπωνικό trailer του Ghost of Tsushima, το οποίο είναι φτιαγμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να θυμίζει το trailer μίας κλασικής ταινίας samurai του Akira Kurosawa, περιλαμβάνοντας ωστόσο άφθονες σκηνές gameplay. Στο Παράρτημα 1 συμπεριλαμβάνονται οι 10 σκηνές που έχουν αναλυθεί με βάση την κλειδα παρατήρησης βίντεο των Παπαδοπούλου, Παγκουρέλια και Γκόρια μαζί με τα επιμέρους πλάνα τους. Ακολουθούν αναλυτικά οι σκηνές με τα πλάνα που αναγνωρίστηκαν:

Σκηνή 1^η (0:16 – 0:22)

1^ο πλάνο (0:16 – 0:17) Τα στρατεύματα των samurai βρίσκονται σε ετοιμότητα στην παραλία Komoda (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (0:18 – 0:19) Πανοραμικό πλάνο που δείχνει τα στρατεύματα των samurai και τον στόλο των Μογγόλων (κινηματογραφική σκηνή)

3^ο πλάνο (0:20 – 0:21) Ο Khotun Khan αποκεφαλίζει τον Λόρδο Adachi (κινηματογραφική σκηνή)

4^ο πλάνο (0:22) Ο Jin βλέπει την πόλη του να λεηλατείται (κινηματογραφική σκηνή)

Σκηνή 2^η (0:23 – 0:29)

1^ο πλάνο (0:23 – 0:26) Ο Jin παλεύει να κρατηθεί στη ζωή ενώ έχει τραυματιστεί σοβαρά (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (0:27 – 0:29) Ο Jin φαίνεται σκεπτικός κρατώντας το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)

Σκηνή 3^η (0:30 – 0:36)

1^ο πλάνο (0:30) Όψη του μογγολικού στρατοπέδου (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (0:31 – 0:35) Ο Jin κοιτάει από ψηλά τους εχθρούς και στη συνέχεια επιτίθεται ώστε να σώσει τον αιχμάλωτο (κινηματογραφική σκηνή)

3^ο πλάνο (0:36) Ο Jin επιτίθεται και σκοτώνει έναν εχθρό (gameplay)

Σκηνή 4^η (0:37 – 0:43)

1^ο πλάνο (0:37 – 0:38) Ο Jin σκοτώνει έναν Μογγόλο στρατιώτη με το σπαθί του (gameplay)

2^ο πλάνο (0:39 – 0:40) Ο Jin σκοτώνει έναν Μογγόλο στρατιώτη με το τόξο του (gameplay)

3^ο πλάνο (0:41 – 0:43) Ο Jin πετάει βόμβα καπνού και μαχαιρώνει πίσώπλατα έναν Μογγόλο στρατιώτη (gameplay)

Σκηνή 5^η (0:44 – 0:52)

1^ο πλάνο (0:44 – 0:45) Ο Taka εκφράζει τον θαυμασμό του απέναντι στον Jin (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (0:46 – 0:47) Ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό με το σπαθί του (gameplay)

3^ο πλάνο (0:48 – 0:49) Ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό με το σπαθί του (gameplay)

4^ο πλάνο (0:50) Ο Jin αιφνιδιάζει έναν εχθρό πηδώντας από το άλογό του και σκοτώνοντας τον με το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)

5^ο πλάνο (0:51 – 0:52) Πλάνο με συμβολικά στοιχεία του ιαπωνικού πολιτισμού

Σκηνή 6^η (0:53 – 0:59)

1^ο πλάνο (0:53 – 0:55) Χρυσό Δάσος/Ναός (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (0:56 – 0:57) Ο Jin ιππεύει το άλογό του στο πεδίο της λευκής κορταδερίας (gameplay)

3^ο πλάνο (0:57 – 0:58) Ο Jin ετοιμάζεται να επιτεθεί σε έναν εχθρό στο πεδίο του κόκκινου αραχνοειδούς κρίνου (gameplay)

4^ο πλάνο (0:58 – 0:59) Ο Jin κατευθύνεται προς τον Χρυσό Ναό ο οποίος βρίσκεται στο Χρυσό Δάσος (gameplay)

Σκηνή 7^η (1:09 – 1:15)

1^ο πλάνο (1:09 – 1:11) Ο Jin ανεβαίνει πέτρινα σκαλιά κάτω από μία πύλη Torii (gameplay)

2^ο πλάνο (1:12 – 1:13) Ο Jin ιππεύει το άλογό του στο πεδίο της λευκής κορταδερίας (gameplay)

3^ο πλάνο (1:14 – 1:15) Ο Jin κοιτάει από ψηλά την Tsushima να καίγεται (gameplay)

Σκηνή 8^η (1:30 – 1:35)

1^ο πλάνο (1:30 – 1:31) Ο Jin φωνάζει τον Khotun Khan (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (1:32 – 1:33) Ο Λόρδος Shimura μιλάει έντονα στον Jin (κινηματογραφική σκηνή)

3^ο πλάνο (1:34 – 1:35) Ο Khotun Khan απευθύνεται στον Jin ο οποίος είναι αιχμάλωτός του (κινηματογραφική σκηνή)

Σκηνή 9^η (1:40 – 1:46)

1^ο πλάνο (1:40 – 1:43) Ο Jin καθαρίζει το σπαθί του και βρίσκεται σε ετοιμότητα (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (1:44 – 1:46) Ο Jin απειλεί έναν Μογγόλο στρατιώτη με το σπαθί του ενώ εκείνος είναι πεσμένος στο έδαφος (κινηματογραφική σκηνή)

Σκηνή 10^η (1:55 – 2:01)

1^ο πλάνο (1:55) Ο Jin τινάζει το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)

2^ο πλάνο (1:55) Η Yuna φαίνεται να είναι συναισθηματικά φορτισμένη (κινηματογραφική σκηνή)

3^ο πλάνο (1:56) Ο Jin επιτίθεται σε έναν εχθρό και τον σκοτώνει πισώπλατα (gameplay)

4^ο πλάνο (1:57) Ο Jin ιππεύει το άλογό του στο πεδίο της λευκής κορταδερίας (gameplay)

5^ο πλάνο (1:57 – 1:58) Ο Jin σημαδεύει εχθρούς με το τόξο του και τους σκοτώνει από ψηλά (κινηματογραφική σκηνή)

6^ο πλάνο (1:59 – 2:01) Ο Jin βρίσκεται σε κατάσταση ετοιμότητας ώστε να επιτεθεί με το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)

4.ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Στην ενότητα που ακολουθεί αναλύονται τα δεδομένα που προέκυψαν από την ανάλυση με βάση την κλείδα παρατήρησης βίντεο, ανάλογα με τη θεματική στην οποία συγκαταλέγονται. Κατά βάση, γίνεται ανάλυση δύο στιγμιοτύπων για κάθε θεματική ενότητα, όπου είναι απαραίτητο. Οι θεματικές που προέκυψαν μετά την ανάλυση των δεδομένων και τον εντοπισμό κοινών μοτίβων είναι οι ακόλουθες:

1^η Θεματική: Κινηματογραφικές Τεχνικές και Φωτογραφία

- 1α. Αφηγηματική δομή του trailer
- 1β. Editing (μοντάζ)
- 1γ. Εναλλαγή σκηνών κι ένταση
- 1δ. Γωνία λήψης
- 1ε. Αναλογία διαστάσεων (aspect ratio)
- 1στ. Κινηματογραφικές επιρροές από τις ταινίες του Akira Kurosawa
- 1ζ. Η τεχνική του «Billing»

2^η Θεματική: Γλωσσικές Περιγραφές των Χαρακτηριστικών του Βιντεοπαιχνιδιού

- 2α. Φράσεις σχετικές με τα γραφικά και το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού
- 2β. Φράσεις σχετικές με τις λειτουργίες του βιντεοπαιχνιδιού
- 2γ. Φράσεις σχετικές με την ελευθερία του/της παίκτη/τριας στο βιντεοπαιχνίδι
- 2δ. Φράσεις σχετικές με την καταπάτηση του κώδικα τιμής των samurai (bushidō)

3^η Θεματική: Τυπογραφία κι Εφέ

- 3α. Η γραμματοσειρά ως μέσο προσέλκυσης του ιαπωνικού κοινού
- 3β. Συνδυασμός των εφέ κίνησης και των οπτικών εφέ του γραπτού κειμένου

4^η Θεματική: Χρώμα

- 4α. Συσχέτιση χρώματος – κειμένου (σκοτάδι)
- 4β. Το χρώμα ως σύμβολο πολιτισμού
- 4γ. Εναλλαγή σκοτεινών κι έντονων χρωμάτων

5^η Θεματική: Συμβολικά Οπτικά Στοιχεία στα Πλαίσια του Ιαπωνικού Πολιτισμού

6^η Θεματική: Το Ηχοτοπίο

- 6α. Ήχοι σε στιγμιότυπα μάχης
- 6β. Ήχοι σε φυσικά τοπία
- 6γ. Συγχρονισμός ηχητικών εφέ – εικόνας

Ακολουθούν οι θεματικές αναλύσεις με τα στιγμιότυπά τους αναλυτικά:

1^η Θεματική: Κινηματογραφικές Τεχνικές και Φωτογραφία

Σε αυτή τη θεματική, διερευνώνται οι διάφορες κινηματογραφικές τεχνικές που διαμορφώνουν την οπτική αφήγηση του trailer. Η εκφραστική δύναμη της φωτογραφίας, σε συνδυασμό με το προσεγμένο μοντάζ και τη σύνθεση των σκηνών, παίζουν καθοριστικό ρόλο στη μεταφορά του περιεχομένου της αφήγησης. Αυτή η θεματική διερευνά διάφορα στοιχεία που συμβάλλουν τόσο στην οπτική γοητεία όσο και στην προώθηση του προϊόντος στο ιαπωνικό κοινό, εξετάζοντας την αφηγηματική δομή του trailer, τις τεχνικές μοντάζ, τις μεταβάσεις σκηνών, τις γωνίες λήψης, τις αναλογίες διαστάσεων, την κινηματογραφική τεχνική «billing», αλλά και τη βαθιά επιρροή της κινηματογραφικής κληρονομιάς του Akira Kurosawa.

1α. Αφηγηματική δομή του trailer

Ξεκινώντας από το κομμάτι της αφηγηματικής δομής, εξετάζεται πώς το trailer προϋδεάζει μέσω των αφηγηματικών στοιχείων τι πρόκειται να συμβεί, χωρίς ωστόσο να αποκαλύπτει τα πιο σημαντικά στοιχεία της πλοκής. Επίσης, φανερώνεται με ποιους αφηγηματικούς τρόπους καθορίζει τον τόνο και το είδος του παιχνιδιού, ώστε να αιχμαλωτίσει το ενδιαφέρον του κοινού για την ιστορία.

Αρχικά, το trailer φαίνεται να διαθέτει γραμμική δομή αφήγησης, τουλάχιστον στην αρχή. Από τα πρώτα κιόλας δευτερόλεπτα γίνεται αντιληπτό ότι η πλοκή της ιστορίας ξεκινάει με τη μάχη στην παραλία Komoda (0:16), όπου και μαθαίνουμε πως ο βασικός αντίπαλος των samurai είναι ο Μογγολικός στρατός, ο οποίος αντικατοπτρίζεται ως ένας αδίστακτος εχθρός χωρίς την αίσθηση του ελέους (0:21). Αμέσως μετά από αυτή την καίρια στιγμή, ξεκινάει η σκιαγράφηση του χαρακτήρα του Jin. Ο/η θεατής/θεάτρια αντιλαμβάνεται ότι πρόκειται για τον πρωταγωνιστή της ιστορίας λόγω των φράσεων που εμφανίζονται στην οθόνη και μαθαίνει πως το σπίτι του έχει καταστραφεί ολοκληρωτικά (0:23 – 0:26). Οι συνεχείς αναφορές στην

καταπάτηση του ηθικού κώδικα των samurai αλλά και το πλάνο με τον Jin στη 2^η σκηνή κρατώντας το σπαθί του και κλείνοντας τα μάτια (0:27 – 0:29), προϋδεάζει το κοινό πως θα μεταμορφωθεί σε έναν αδίστακτο δολοφόνο με σκοπό να σώσει την πατρίδα του, μία επιλογή που αποτελεί τον θεματικό πυρήνα του trailer. Οι πολλαπλές σκηνές μάχης που ακολουθούν στη συνέχεια εντάσσουν εύστοχα το παιχνίδι στην κατηγορία της δράσης και της περιπέτειας, ενώ οι σκηνές ληλασίας προσδίδουν σε αυτό τον σοβαρό τόνο που χρειάζεται. Κατά τη διάρκεια του trailer, ο Jin παρουσιάζεται ως ένας μαχητής με έντονο το συναίσθημα της αφοσίωσης και της προσήλωσης στη μάχη. Το ενδιαφέρον του κοινού ενεργοποιείται ώστε να θέλει να μάθει ακόμη περισσότερα για την ιστορία του αλλά και για τη μελλοντική του κατάληξη ως samurai. Καθώς το trailer ξεδιπλώνεται, επικοινωνεί το κεντρικό θέμα του παιχνιδιού - μια επική ιστορία για την τιμή, τη θυσία και τη διαρκή πάλη ανάμεσα στην παράδοση και την αναπροσαρμογή μπροστά στον επικείμενο κίνδυνο. Το trailer διαθέτει επίσης έντονο μοντάζ χρησιμοποιώντας σκηνές από διαφορετικές χρονικές στιγμές της ιστορίας του παιχνιδιού, αυτό ωστόσο εξετάζεται στην αμέσως επόμενη υποκατηγορία.

1β. Editing (μοντάζ)

Η συγκεκριμένη υποκατηγορία επικεντρώνεται κατά κύριο λόγο στην κινηματογραφική τεχνική του «editing». Το editing αποτελεί «την ένωση μιας λήψης (ταινίας φιλμ) με μια άλλη. Τα πλάνα μπορούν να απεικονίζουν γεγονότα και αντικείμενα σε διαφορετικά μέρη σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Στην Ευρώπη, το editing ονομάζεται μοντάζ» (Giannetti, 2018: 528). Συνήθως, ο ρυθμός μιας ταινίας καθορίζεται από το θέμα της. Ένα θρίλερ, για παράδειγμα, τείνει να έχει μια ταχύτερη ροή σε σύγκριση με μια πιο λεπτομερή ταινία άλλου είδους. Ωστόσο, υπάρχουν περιπτώσεις όπου ο ρυθμός και το μοντάζ καθορίζονται από την προσωπικότητα ή το ύφος του/της σκηνοθέτη/ιδας (Giannetti, 2018: 137).

Στην αρχή του trailer, το μοντάζ εξελίσσεται με σταθερότητα, παρουσιάζοντας μια γραμμική αφήγηση που ακολουθεί το συναισθηματικό ταξίδι του Jin - από την απώλεια του σπιτιού του μέχρι την ήττα του και την εξέλιξη του σε «Φάντασμα». Καθώς προχωρά το trailer, το μοντάζ παίρνει μια δυναμική στροφή, εμπλουτίζοντας την αφήγηση με ξαφνικές και έντονες σκηνές μάχης, συνδυάζοντας ευφάνταστα κινηματογραφικές σκηνές με σκηνές gameplay. Ο όρος «gameplay» αναφέρεται στον συγκεκριμένο τρόπο που οι παίκτες/τριες αλληλεπιδρούν με ένα παιχνίδι, και πιο συγκεκριμένα με ένα βιντεοπαιχνίδι. Ανάμεσα στις γρήγορες σκηνές

μάχης, υπάρχει μια μετάβαση σε γαλήνια σκηνικά, που αναδεικνύουν τα εντυπωσιακά γραφικά του παιχνιδιού. Τα τελευταία στιγμιότυπα του trailer διακρίνονται από ένα εντυπωσιακό και γρήγορο μοντάζ (1:55 – 2:01). Σκηνές από διάφορες χρονικές περιόδους, ποικίλες σκηνές μάχης, ήρεμα τοπία και διάφοροι χαρακτήρες εμφανίζονται μαζί, συμπληρωμένα από έντονες αντιθέσεις στα χρώματα και έντονη μουσική υπόκρουση. Αυτό το γρήγορο στιλ μοντάζ θυμίζει σε μεγάλο βαθμό τον ρυθμό μοντάζ των δυτικών trailer ταινιών του Hollywood, διατηρώντας ταυτόχρονα τα χαρακτηριστικά του παραδοσιακού κινηματογράφου samurai. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα σύνθεση που αγκαλιάζει τα ποικίλα στοιχεία της αφήγησης και της οπτικής έλξης του παιχνιδιού.

1γ. Εναλλαγή σκηνών κι ένταση

Η εμπειρία της θέασης του trailer, περιλαμβάνει μια έντονη αντίθεση αγωνίας και ηρεμίας που προκαλούν οι διάφορες σκηνές. Ειδικότερα, το trailer χρησιμοποιεί μια δυναμική αλληλεπίδραση εικόνας και μουσικής για να προκαλέσει μια σειρά συναισθημάτων, δημιουργώντας μια έντονη εμπειρία για το κοινό. Κατά τη διάρκεια των σκηνών μάχης, η ένταση είναι αισθητή, ενισχυμένη από την αντήχηση του βιολιού και τους δυνατούς χτύπους των ιαπωνικών τυμπάνων taiko (Meyer, 2020). Τα τύμπανα taiko (βλ. Εικόνα 4) αποτελούν αναπόσπαστο μέρος του ιαπωνικού πολιτισμού, γνωστά για τον ισχυρό ήχο και τα ρυθμικά τους μοτίβα. Χρησιμοποιούνται σε διάφορες παραδοσιακές τελετές, φεστιβάλ και παραστάσεις, συμβολίζοντας τη δύναμη, την ενότητα και την πολιτιστική ταυτότητα της Ιαπωνίας. Οι ηχηροί ήχοι τους προκαλούν μια πιο παραδοσιακή αίσθηση και ξυπνούν εικόνες πολεμιστών αλλά και φυσικών τοπίων. Αυτός ο συνδυασμός μουσικής και εικόνας βυθίζει τον/την θεατή/τρια στον κόσμο της σύγκρουσης, μεταφέροντας την αγωνία και την ένταση του αγώνα των samurai ενάντια στους Μογγόλους εισβολείς. Αμέσως μετά, το trailer περνάει ομαλά σε σκηνές ηρεμίας, αναδεικνύοντας την ομορφιά της Tsushima. Συνοδευόμενες από τους αιθέριους ήχους του ιαπωνικού φλάουτου shakuhachi (Meyer, 2020) (βλ. Εικόνα 5), αυτές οι στιγμές προσφέρουν μια ανάπαυλα από το χάος της μάχης, επιτρέποντας στο κοινό να εκτιμήσει την ηρεμία και το φυσικό μεγαλείο του νησιού. Το φλάουτο shakuhachi είναι ένα παραδοσιακό ιαπωνικό φλάουτο από μπαμπού, γνωστό για τον στοιχειωτικό και διαλογιστικό του ήχο. Όργανο που χρησιμοποιείται σε διάφορα είδη παραδοσιακής ιαπωνικής μουσικής, όπως το honkyoku (σόλο μουσική ξεν βουδιστικού διαλογισμού) και το sankyoku (μουσική δωματίου με μπάντα), το shakuhachi προκαλεί μια αίσθηση ηρεμίας και πνευματικού βάθους.

Οι αναπνευστικοί, αιθέριοι τόνοι του συχνά συνδέονται με τη φύση και τον διαλογισμό, καθιστώντας το ένα ξεχωριστό και πολιτιστικά σημαντικό όργανο στην ιαπωνική μουσική και τέχνη. Αυτή η στρατηγική αντιπαράθεση των γαλήνιων σκηνών ανάμεσα στην ταραχώδη αφήγηση ενισχύει τον συναισθηματικό αντίκτυπο, δημιουργώντας μια οδυνηρή αντίθεση που υπογραμμίζει το περιπετειώδες ταξίδι του Jin Sakai. Η συναισθηματική αντιπαράθεση εντείνεται περαιτέρω, καθώς οι σκηνές του trailer εναλλάσσονται μεταξύ αυτών των δύο αντιθετικών ατμοσφαιρών. Η επιστροφή στις σκηνές μάχης επαναφέρει το έντονο βιολί και τα τύμπανα taiko, ενισχύοντας την αίσθηση του επείγοντος και της αναταραχής. Αυτό το κυκλικό μοτίβο αντικατοπτρίζει την εσωτερική σύγκρουση που αντιμετωπίζει ο Jin καθώς παλεύει με την απόφασή του να σπάσει τον κώδικα των samurai, τονίζοντας τη συναισθηματική πολυπλοκότητα του χαρακτήρα του.

Τελικά, αυτές οι εναλλαγές προσκαλούν τους/τις θεατές/θεάτριες να βιώσουν τα σκαμπανεβάσματα του ταξιδιού του Jin, από τις οδυνηρές μάχες που καθορίζουν τον αγώνα του μέχρι τις στιγμές στοχαστικής ηρεμίας που χαρακτηρίζουν την προσωπική του οδύσσεια. Η προσεκτική ενορχήστρωση του ήχου (από τους γνωστούς συνθέτες Ilan Eshkeri και Shigeru Umebayashi) (βλ. Εικόνα 6) και των εικόνων στο trailer αποτελεί απόδειξη της καλλιτεχνίας που απαιτείται για τη δημιουργία μιας συναισθηματικά ηχηρής κινηματογραφικής εμπειρίας.



Εικόνα 4 Σύνολο τυμπάνων taiko



Εικόνα 5 Παίκτης φλάουτου shakuhachi



Εικόνα 6 Ηχογράφηση στα Abbey Road Studios για τις ανάγκες του παιχνιδιού

18. Γωνία λήψης

Η γωνία από την οποία φωτογραφίζεται ένα αντικείμενο λειτουργεί ως σχολιασμός από τον/τη δημιουργό. Οι διαφορετικές γωνίες λήψης μπορούν να προσθέτουν διακριτική συναισθηματική απόχρωση ή να μεταφέρουν το κύριο νόημα της εικόνας. Η γωνία καθορίζεται από τη θέση της κάμερας, όχι από το αντικείμενο που φωτογραφίζεται. Για παράδειγμα, μια υψηλή γωνία υποδηλώνει μια διαφορετική ερμηνεία από μια χαμηλή γωνία, παρά την ίδια θεματολογία. Αυτό σημαίνει ότι στη φωτογραφία, η μορφή αποτελεί το περιεχόμενο, και το περιεχόμενο είναι αναπόσπαστο από τη μορφή. Στο trailer, αν και υπάρχουν υψηλές και χαμηλές γωνίες λήψης, η πλειοψηφία φαίνεται να γίνεται στο ύψος των ματιών του/της θεατή/θεάτριας. Οι ρεαλιστές/τριες δημιουργοί ταινιών τείνουν να αποφεύγουν τις ακραίες γωνίες. Συνήθως, οι περισσότερες σκηνές φωτογραφίζονται από το επίπεδο των ματιών, με τον τρόπο που ένας/μία πραγματικός/ή παρατηρητής/τρια θα μπορούσε να βλέπει τη σκηνή. Συνήθως, αυτοί/ές οι σκηνοθέτες/ιδες προσπαθούν να απαθανατίσουν την πιο καθαρή άποψη ενός αντικειμένου. Οι λήψεις από το επίπεδο των ματιών σπάνια είναι δραματικές, επειδή τείνουν να αποτελούν τον κανόνα. Σχεδόν όλοι/ες οι σκηνοθέτες/ιδες χρησιμοποιούν λήψεις από το επίπεδο των ματιών, ιδιαίτερα σε πιο καθημερινές σκηνές (Giannetti, 2018: 12). Στην κοινωνική σημειωτική, η γωνία λήψης στο ύψος των ματιών υποδηλώνει μία σχέση ισότητας ανάμεσα στο κοινό και στον/στην παραγωγό της εικόνας, το οποίο σημαίνει ότι κανένας/καμία από τους/τις δύο δεν ασκεί την εξουσία (Kress & van Leeuwen, 2021: 139).

Αξίζει να αναφερθεί, επίσης, πως στο trailer η γωνία λήψης στο ύψος των ματιών συνδυάζεται ως επί το πλείστον με την προοπτική τρίτου προσώπου. Εξαιρετικά συνηθισμένη στα παιχνίδια δράσης και περιπέτειας, η προοπτική τρίτου προσώπου παρέχει άμεσο έλεγχο ενός χαρακτήρα που είναι ορατός μπροστά από τον παίκτη ή την παίκτρια. Σε αντίθεση με την προοπτική πρώτου προσώπου, όπου οι παίκτες/τριες ενσαρκώνουν τον χαρακτήρα, εδώ ο έλεγχος δεν επεκτείνεται στις σκέψεις ή στο βλέμμα. Συνήθως, οι παίκτες/τριες βλέπουν την πλάτη του χαρακτήρα καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, συχνά σταθερά από την αριστερή πλευρά της οθόνης, ενώ το πρόσωπο του χαρακτήρα αποκρύπτεται. Η προοπτική τρίτου προσώπου αποτελεί το καλύτερο μέσο για να αναδειχθούν οι κινήσεις και οι τεχνικές μάχης του/της πρωταγωνιστή/τριας. Για την ενίσχυση της εμπύθισης του κοινού, ορισμένα παιχνίδια τρίτου προσώπου χρησιμοποιούν κινηματογραφικές τεχνικές, δημιουργώντας μια εμπειρία που μοιάζει περισσότερο με ταινία. Τα ακόλουθα στιγμιότυπα (στιγμιότυπα 1 και 2) αποτυπώνουν αυτές τις παρατηρήσεις.



Στιγμιότυπο 1 4ο Πλάνο 1ης Σκηνής (0:22)

Στο 4^ο πλάνο της 1^{ης} σκηνής διακρίνεται ένα τραγικό σκηνικό, στο οποίο ο Jin βλέπει τον τόπο του να λεηλατείται από τον εχθρό. Συγκεκριμένα, το πλάνο εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας, με τους Μογγόλους στρατιώτες να καίνε τους οικισμούς της Tsushima και να σκοτώνουν τους κατοίκους του νησιού. Ο Jin παρακολουθεί από μία σχετικά κοντινή απόσταση τις φλόγες να καταστρέφουν τον τόπο του, ενώ ένας στρατιώτης σκοτώνει έναν συμπατριώτη του. Ο Jin κατά πάσα πιθανότητα κρύβεται σε έναν οικισμό, ο οποίος ωστόσο μοιάζει κατεστραμμένος, έχοντας επηρεαστεί από τη λεηλασία. Αν και δεν μπορούμε να διακρίνουμε την έκφρασή του λόγω της οπτικής γωνίας τρίτου προσώπου, η ακινησία του σώματός του μας δίνει να καταλάβουμε πως βρίσκεται σε κατάσταση σοκ. Η γωνία λήψης βρίσκεται στο ύψος των ματιών, υποδηλώνοντας έτσι μια ισότιμη σχέση ανάμεσα στο κοινό και τον παραγωγό της εικόνας. Η φράση που εμφανίζεται στην οθόνη είναι η ίδια με αυτή της στιγμιότυπου 11 κι αναφέρεται στη δύναμη του μογγολικού στρατού. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τη φράση «圧倒的軍勢モンゴル帝国» [attouteki gunzei mongoru teikoku] η οποία έχει μεταφραστεί στα αγγλικά ως «a magnificent foe, the Mongol Empire» (ελλ. «ένας μεγαλοπρεπής εχθρός, η Μογγολική Αυτοκρατορία»). Αυτός ο συνδυασμός εικόνας και

φράσης αποτελεί παράδειγμα της συμπληρωματικής σχέσης μεταξύ των οπτικών και γλωσσικών στοιχείων, καθώς λειτουργούν παράλληλα για να ενισχύσουν τον αφηγηματικό αντίκτυπο. Η οπτική απεικόνιση του Jin που γίνεται μάρτυρας της βιαιότητας της μογγολικής εισβολής ενισχύεται από τη γλωσσική περιγραφή των μογγολικών δυνάμεων ως τρομερού αντιπάλου. Μαζί, προκαλούν μια αίσθηση επείγοντος και κινδύνου, δίνοντας αποτελεσματικά τον τόνο της σύγκρουσης και πλαισιώνοντας τον κεντρικό αγώνα της αφήγησης. Ο γλωσσικός τρόπος ενισχύει την οπτική αφήγηση παρέχοντας έμφαση, ενώ ο οπτικός τρόπος ενισχύει το γλωσσικό μήνυμα στην ενστικτώδη πραγματικότητα της σκηνής. Αυτή η συνεκτική ενσωμάτωση των τρόπων υπογραμμίζει την ισχύ της πολυτροπικής επικοινωνίας στη διαμόρφωση του νοήματος και την πρόκληση συναισθηματικής απήχησης στο trailer. Η μουσική που χρησιμοποιείται κατά τα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα ενισχύει την αγωνία και την ένταση για το κοινό.



Στιγμιότυπο 2 4ο Πλάνο 10ης Σκηνής (1:57)

Το 2^ο στιγμιότυπο προέρχεται από το 4^ο πλάνο της 10^{ης} σκηνής, κατά το οποίο ο Jin ιππεύει το άλογό του με γρήγορες και δυναμικές κινήσεις (βλ. στιγμιότυπο 2 κάπα σε κίνηση, φυτά σε κίνηση, η θέση του σώματος πάνω στο άλογο δείχνει ορμητική κίνηση προς τα

μπροστά) σε ένα ανοιχτό πεδίο γεμάτο με λευκό γρασίδι πάμπας⁸. Η σκηνή εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας, υπάρχει έντονη ομίχλη κι άνεμος και ο καιρός είναι κακός, καθώς μπορούμε να διακρίνουμε κεραυνούς. Η βλάστηση είναι ιδιαίτερα πυκνή, ενώ ο Jin βρίσκεται στα αριστερά της οθόνης όπως συνηθίζεται στα περισσότερα παιχνίδια δράσης/περιπέτειας, ώστε ο παίκτης ή η παίκτρια να βλέπει καθαρά τις κινήσεις και το τοπίο. Η γωνία λήψης βρίσκεται για μία ακόμη φορά στο ύψος των ματιών, ενώ η μουσική είναι έντονη και γρήγορη με τα τύμπανα taiko και δυνατές φωνές να καθορίζουν τον ρυθμό. Τα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα αποτελούν μέρος ενός έντονου μοντάζ στο τέλος του trailer με απώτερο σκοπό την κορύφωση της αγωνίας για το κοινό.

1ε. Αναλογία διαστάσεων (aspect ratio)

Κατά τον Louis Giannetti (2018: 527), η «αναλογία διαστάσεων» (aspect ratio) αποτελεί την «αναλογία μεταξύ των οριζόντιων και των κατακόρυφων διαστάσεων της οθόνης». Το καδράρισμα λειτουργεί ως η βάση της σύνθεσης μίας ταινίας. Σε αντίθεση με τους/τους ζωγράφους ή τους/τις φωτογράφους, οι δημιουργοί ταινιών δεν προσαρμόζουν το πλαίσιο στη σύνθεση, αλλά προσαρμόζουν τη σύνθεση σε ένα πλαίσιο σταθερού μεγέθους. Η αναλογία των οριζόντιων και κατακόρυφων διαστάσεων του πλαισίου, γνωστή ως αναλογία διαστάσεων, παραμένει σταθερή καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Οι οθόνες έχουν διάφορες αναλογίες διαστάσεων, ειδικά μετά την εισαγωγή του widescreen στις αρχές της δεκαετίας του 1950. Πριν από αυτή την περίοδο, πολλές ταινίες γυρίζονταν με αναλογία διαστάσεων 1.33:1, ενώ ακόμη και στην εποχή του βωβού κινηματογράφου, οι δημιουργοί ταινιών πειραματίζονταν συνεχώς με διάφορα μεγέθη οθονών. Σήμερα, οι περισσότερες ταινίες προβάλλονται σε μία από τις δύο αναλογίες διαστάσεων: το 1.85:1 (κανονική) και το 2.35:1 (widescreen) (Giannetti, 2018: 47). Στο trailer παρατηρήθηκε πως κατά τη διάρκεια της πλειοψηφίας των κινηματογραφικών σκηνών χρησιμοποιείται αναλογία διαστάσεων 2.35:1 (ή 21:9) με μαύρες μπάρες (letterboxing) στο πάνω και στο κάτω μέρος της εικόνας ώστε να ενισχυθεί το κινηματογραφικό στοιχείο. Αντίθετα, κατά τη διάρκεια των σκηνών gameplay η αναλογία αλλάζει με τις μαύρες μπάρες να εξαφανίζονται, ώστε να γίνει κατανοητό και ξεκάθαρο στο κοινό πως παρακολουθεί μία σκηνή μάχης που μπορεί να ελέγξει. Αξίζει να σημειωθεί, πως, αν και υπάρχουν ορισμένα δευτερόλεπτα που η συγκεκριμένη στιλιστική

⁸ Το γρασίδι πάμπας (ή κορταδερία) είναι ένα ψηλό, πολυετές γρασίδι που χαρακτηρίζεται από τα μακριά «φτερά» του και τους ανθεκτικούς μίσχους του.

επιλογή δεν εφαρμόζεται από τους/τις δημιουργούς, αυτές οι στιγμές είναι ελάχιστες και οι μαύρες μπάρες φαίνεται να εξυπηρετούν στο διαχωρισμό κινηματογραφικών σκηνών και gameplay. Ειδικότερα, στην ακόλουθη εικόνα γίνεται φανερό ότι ενισχύεται το κινηματογραφικό στοιχείο μέσω της χρήσης letterboxing.



Στιγμιότυπο 3 1ο Πλάνο 1ης Σκηνής (0:16 - 0:17)

Το 1^ο πλάνο της 1^{ης} σκηνής περιλαμβάνει μία εισαγωγική κινηματογραφική σκηνή. Συγκεκριμένα, τα στρατεύματα των samurai έχουν συγκεντρωθεί στην παραλία Komoda, έτοιμα να αντιμετωπίσουν το Μογγολικό στρατό. Η μάχη φαίνεται πως θα λάβει χώρα κατά τη διάρκεια της νύχτας λόγω του σκοτεινού σκηνικού, ενώ η ομίχλη είναι έντονη καλύπτοντας τους samurai και δημιουργώντας ένα δυστοπικό σκηνικό. Τα στρατεύματα είναι παρατεταγμένα σε μία ευθεία γραμμή. Ο Jin κι ο Λόρδος Shimura βρίσκονται ελαφρώς πιο μπροστά από τους υπόλοιπους πολεμιστές και τοποθετούνται στο κέντρο. Αυτό το οπτικό στοιχείο, αν και στιγμιαίο, μας βοηθά υποσυνείδητα να καταλάβουμε τη σημασία τους στην εξέλιξη της ιστορίας αλλά και τον πρωταγωνιστικό τους ρόλο. Τα κόκκινα λάβαρα που κρατούν τα στρατεύματα, αντιπροσωπευτικά της Tsushima, παραπέμπουν σε συνδυασμό με τη λευκή ομίχλη στη σημαία της Ιαπωνίας. Η αναλογία διαστάσεων είναι 2.35:1 με τις μαύρες

μπάρες να προσθέτουν έντονη κινηματογραφικότητα στο trailer, όπως εξάλλου είναι και το ζητούμενο δεδομένου του τίτλου. Η ίδια αναλογία με τα ίδια χαρακτηριστικά χρησιμοποιείται κι εντός του ίδιου του παιχνιδιού. Η μουσική είναι σταθερή αλλά και γρήγορη με σκοπό να «χτιστεί» ένταση κι αγωνία.



Στιγμιότυπο 4 1ο Πλάνο 4ης Σκηνής (0:37 - 0:38)

Το 1^ο πλάνο της 4^{ης} σκηνής αποτελεί μία στιγμή gameplay, κατά την οποία ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό χρησιμοποιώντας γρήγορες κινήσεις με το σπαθί του. Το πλάνο εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας σε χώρο που έχει καταλάβει ο Μογγολικός στρατός. Οι προσεκτικές κι αιφνίδιες κινήσεις του Jin αλλά και η ελαφριά μαύρη του πανοπλία του επιτρέπουν να κινείται γρήγορα κι αποτελεσματικά χωρίς να γίνεται αντιληπτός. Στον χώρο φαίνεται να υπάρχουν διάφορες κατασκευές πρακτικής χρήσεως, άχυρα κλπ. Στοιχεία που φανερώνουν πως η συγκεκριμένη σκηνή προέρχεται από gameplay είναι η φράση - εντολή «DESTROY SHIPYARD» (κατάστρεψε το ναυπηγείο) που εμφανίζεται πάνω αριστερά στην οθόνη, οι συνδυασμοί πλήκτρων κάτω αριστερά, όπως «L1 + R1» αλλά και τα δύο διασταυρωμένα σπαθιά κάτω δεξιά που συμβολίζουν τη μάχη. Ένα ακόμη στοιχείο είναι η έλλειψη letterboxing, που αποτελεί χαρακτηριστικό των κινηματογραφικών σκηνών. Έτσι, ο παίκτης ή η παίκτρια μπορεί να βιώσει το πώς μοιάζει ο χώρος του παιχνιδιού. Η φράση «斬

「 ! 」 [kiru] έχει μεταφραστεί ως «Slash!» στα αγγλικά και σημαίνει «σκοτώνω κάποιον χρησιμοποιώντας σπαθί ή μαχαίρι» (jisho: online). Η μουσική είναι έντονη και πολεμική ώστε να ευθυγραμμίζεται με τις κινήσεις και τις δράσεις του Jin.

1στ. Κινηματογραφικές επιρροές από τις ταινίες του Akira Kurosawa

Με μία πρώτη προβολή του trailer, ο/η καθένας/καθεμία μπορεί να παρατηρήσει πως το παιχνίδι διαθέτει εξαιρετικά προσεγμένα γραφικά με έντονα χρώματα που τραβάνε την προσοχή. Ωστόσο, ορισμένα πλάνα του trailer βρίσκονται σε ασπρόμαυρο χρώμα. Πρόκειται, για τη λειτουργία «Kurosawa», την οποία οι δημιουργοί του παιχνιδιού, Jason Connell και Nate Fox αποφάσισαν να προσθέσουν στο παιχνίδι έτσι ώστε να αυξήσουν τις πωλήσεις του στην Ιαπωνία. Συγκεκριμένα, πρόκειται για κινηματογραφική επιρροή από τις ταινίες του μεγάλου Ιάπωνα σκηνοθέτη και σεναριογράφου Akira Kurosawa. Ο όρος «λειτουργία» ή αλλιώς «game mode» στα βιντεοπαιχνίδια αναφέρεται σε ένα ξεχωριστό σύνολο κανόνων ή συνθηκών που διαμορφώνουν την εμπειρία παιχνιδιού, παρέχοντας στους παίκτες και στις παίκτριες συγκεκριμένες προκλήσεις ή στόχους. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η εικόνα του παιχνιδιού αλλάζει σε ασπρόμαυρη με εφέ κόκκων, ενώ ο ήχος «διαστρεβλώνεται», θυμίζοντας αυτόν των τηλεοράσεων της δεκαετίας του '50. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπάρχουν διάσπαρτες αναφορές στις ταινίες του Akira Kurosawa, όπως στο «Seven Samurai» ή στο «Sanjuro». Η Sucker Punch Productions εμπνεύστηκε σε μεγάλο βαθμό τόσο τεχνικά όσο και αισθητικά, κάνοντας μεγάλες προσπάθειες για να πετύχει τη σωστή ισορροπία ανάμεσα στο μαύρο και στο λευκό χρώμα. Το κληρονομικό ίδρυμα του Akira Kurosawa έδωσε το πράσινο φως ώστε η λειτουργία να φέρει το όνομά του, γεγονός που αναδεικνύει την αφοσίωση των δημιουργών να αποτίνουν φόρο τιμής στο θρυλικό καλλιτέχνη, κάνοντας το προϊόν τους ακόμη πιο ελκυστικό. Τα ακόλουθα στιγμιότυπα αναδεικνύουν τη χρήση της εν λόγω λειτουργίας.



Στιγμιότυπο 5 2ο Πλάνο 7ης Σκηνής (1:12 - 1:13)

Σε αυτό το στιγμιότυπο, το οποίο αποτελεί το 2^ο πλάνο της 7^{ης} σκηνής, ο Jin ιππεύει το άλογό του γρήγορα και δυναμικά (κίνηση φυτών, δυναμική στάση σώματος προς τα μπροστά) σε ένα πεδίο με λευκό γρασίδι της πάμπας, γεγονός που αντικατοπτρίζει την αποφασιστικότητά του. Η βλάστηση είναι ιδιαίτερα πυκνή, υπάρχουν δέντρα αλλά κι έντονος άνεμος. Η ομίχλη που αχνοφαίνεται προσφέρει μία ιδιαίτερη ατμόσφαιρα. Ο Jin φαίνεται να φοράει μία πανοπλία από άχυρα και να είναι προσηλωμένος στον στόχο του. Δεν μπορούμε να διακρίνουμε την έκφραση του προσώπου του καθώς τον βλέπουμε από οπτική γωνία 3^{ου} προσώπου. Η τοποθέτησή του στα αριστερά της οθόνης επιτρέπει στο κοινό να απολαύσει την πανοραμική θέα και τα όμορφα τοπία που προσφέρει το παιχνίδι. Καθώς πρόκειται για μία ήρεμη σκηνή, το ιαπωνικό φλάουτο shakuhachi προσθέτει σε αυτήν την ηρεμία που χρειάζεται. Φυσικά, το πιο σημαντικό στοιχείο είναι η απουσία χρώματος. Έτσι, δίνεται έμφαση στη λειτουργία «Kurosawa», κι ο παίκτης ή η παίκτρια μπορεί να πάρει μία γεύση της εικόνας προτού αγοράσει το προϊόν, ενώ παράλληλα αισθάνεται πως παρακολουθεί το trailer μίας κλασικής ταινίας samurai.

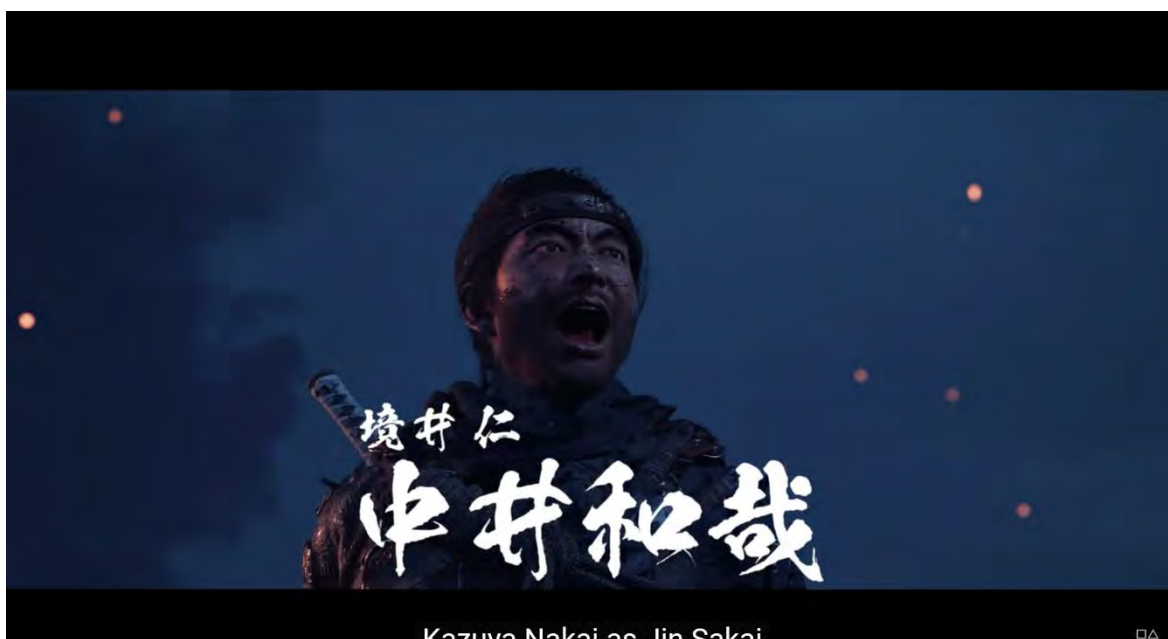


Στιγμιότυπο 6 3ο Πλάνο 7ης Σκηνής (1:14 - 1:15)

Αυτό το στιγμιότυπο αποτελεί το αμέσως επόμενο πλάνο της 7^{ης} σκηνής. Εδώ βλέπουμε ένα πανοραμικό πλάνο με τον Jin να κοιτάζει την Tsushima από την κορυφή ενός λόφου. Για ακόμη μία φορά υπάρχει πυκνή βλάστηση, έντονος αέρας κι ομίχλη. Στο βάθος μπορούμε να διακρίνουμε μία παγόδα, η οποία αποτελεί θρησκευτικό σύμβολο. Οι έντονοι μαύροι καπνοί υποδηλώνουν τη λεηλασία και την καταστροφή του νησιού από το Μογγολικό στρατό. Η ήρεμη και στατική στάση του Jin ευθυγραμμίζεται με την ηρεμία της φύσης που προβάλλει η εικόνα. Αν και δεν μπορούμε να διακρίνουμε την έκφρασή του λόγω της οπτικής γωνίας 3^{ου} προσώπου, η γλώσσα του σώματός του (ακίνησία και στατικότητα) αντανακλά ενδοσκόπηση και πιθανότατα μία αίσθηση απελπισίας γι' αυτό που συμβαίνει στην πατρίδα του και τους κατοίκους της. Το πανοραμικό πλάνο επιτρέπει και πάλι στο κοινό να εκτιμήσει τα γραφικά του παιχνιδιού, με τη γωνία λήψης να είναι υψηλή, κάτι το οποίο σημαίνει πως ο/η θεατής/θεάτρια ασκεί την εξουσία στο εν λόγω πλάνο. Το φλάουτο shakuhachi κυριαρχεί και πάλι με την εικόνα να παραμένει ασπρόμαυρη και με εφέ κόκκων, τραβώντας την προσοχή στην ιδιαίτερη λειτουργία που προσφέρει το παιχνίδι.

1ζ. Η τεχνική του «Billing»

Μία ακόμη επιρροή που προέρχεται από τον κόσμο του κινηματογράφου και παρατηρείται στο trailer, είναι το λεγόμενο «billing» (προφ. «μπίλινγκ»). Συγκεκριμένα, πρόκειται για την εμφάνιση των ονομάτων των ηθοποιών, ξεκινώντας συνήθως από τον πιο ακριβοπληρωμένο ρόλο. Οι μάνατζερ των ηθοποιών διαπραγματεύονται αδιάκοπα σχετικά με το πότε και πώς θα εμφανιστεί το όνομα του/της ηθοποιού στην οθόνη. Η τοποθεσία του κειμένου, η γραμματοσειρά, ακόμη και το χρώμα, παίζουν ιδιαίτερη σημασία ώστε να δοθεί η κατάλληλη έμφαση στο πρόσωπο του/της καθενός/μίας. Εύγλωττα μπορεί να αναρωτηθεί κανείς γιατί να εμφανίζονται τα ονόματα των ηθοποιών φωνής σε ένα trailer βιντεοπαιχνιδιού. Η τεχνική του billing εδώ, εξυπηρετεί την έντονη κινηματογραφική αίσθηση του trailer, το οποίο εξάλλου φτιάχτηκε γι' αυτόν ακριβώς τον σκοπό. Πέρα από αυτό, ωστόσο, προστίθεται και για πολιτισμικούς λόγους. Στην Ιαπωνία, οι ηθοποιοί φωνής είναι ιδιαίτερα διάσημοι/ες κι αγαπητοί/ες, με τον κόσμο να ακολουθεί τη ζωή τους όπως ακριβώς συμβαίνει στη Δύση με τους/τις ηθοποιούς ταινιών του Hollywood. Κι αυτό γιατί τα anime αποτελούν σημαντικό κομμάτι της ιαπωνικής κουλτούρας και καθημερινότητας. Επομένως, η προσθήκη των ονομάτων των ηθοποιών φωνής αποτελεί ακόμη ένα τέχνασμα πειθούς προς το ιαπωνικό κοινό ώστε να αγοράσει το βιντεοπαιχνίδι. Στα παρακάτω στιγμιότυπα πραγματώνεται ακριβώς αυτή η τεχνική.



Στιγμιότυπο 7 1ο Πλάνο 8ης Σκηνής (1:30 - 1:31)

Το παρόν στιγμιότυπο αποτελεί το 1^ο πλάνο της 8^{ης} σκηνής. Συγκεκριμένα, πρόκειται για μία κινηματογραφική σκηνή με τον Jin να φωνάζει το όνομα του Khotun Khan. Το πλάνο φαίνεται να εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας λόγω του σκοταδιού που κυριαρχεί, ενώ ο χώρος φαίνεται ανοιχτός (απουσία ορίων). Υπάρχει άνεμος με στάχτες να βρίσκονται στον αέρα, μία ακόμη υπενθύμιση της καταστροφής που υπέστη η Tsushima από τον εχθρό. Το πλάνο είναι κοντινό με τον Jin να βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης φορώντας τη μαύρη πανοπλία του. Διακρίνεται αίμα στο πρόσωπό του, κι έτσι γίνεται κατανοητό πως προηγήθηκε μάχη από την οποία βγήκε νικητής. Το βλέμμα του είναι εστιασμένο προς μία κατεύθυνση, γεγονός που δίνει έμφαση στην αποφασιστικότητά του και στην προσήλωσή του ως πολεμιστή. Το στόμα και τα μάτια του είναι ανοιχτά και τα φρύδια του σουφρωμένα. Ο Jin προτάσσει το στήθος του προς τα έξω, μία στάση η οποία εκφράζει έντονη αυτοπεποίθηση κι ετοιμότητα για μάχη. Η σκηνή είναι έντονη κι αγωνιώδης, γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιείται ο δυναμικός ήχος των ιαπωνικών τυμπάνων taiko. Αξίζει να σημειωθεί πως ο ήχος χαμηλώνει ελαφρώς κατά τη στιγμή των διαλόγων. Το κείμενο που εμφανίζεται συνδέεται με την τεχνική του billing. Συγκεκριμένα, το ιαπωνικό κείμενο «境井仁 中井和哉» [Sakai Jin Nakai Kazuya] έχει μεταφραστεί ως «Kazuya Nakai as Jin Sakai» ή στα ελληνικά «Ο Kayuza Nakai στον ρόλο του Jin Sakai». Με αυτόν τον τρόπο το κοινό που παρακολουθεί το trailer πληροφορείται πως ο Kazuya Nakai έχει δώσει τη φωνή του στον πρωταγωνιστικό ρόλο του παιχνιδιού. Η επιλογή αυτή κρίνεται κάθε άλλο παρά τυχαία. Ο Kazuya Nakai αποτελεί έναν εξαιρετικά γνωστό ηθοποιό φωνής στην Ιαπωνία, έχοντας δώσει τη φωνή του μεταξύ άλλων στον χαρακτήρα του «Zoro» στο anime «One Piece», δημοφιλές τόσο στην Ιαπωνία όσο και σε ολόκληρο τον κόσμο. Η έμφαση στο όνομά του αποτελεί ένα σημαντικό κίνητρο για το ιαπωνικό κοινό να αγοράσει το προϊόν. Το κείμενο τοποθετείται προς την κάτω πλευρά της οθόνης με το όνομα του Kazuya Nakai να είναι αρκετά μεγαλύτερο σε μέγεθος από αυτό του Jin ώστε να δοθεί έμφαση στον ηθοποιό.

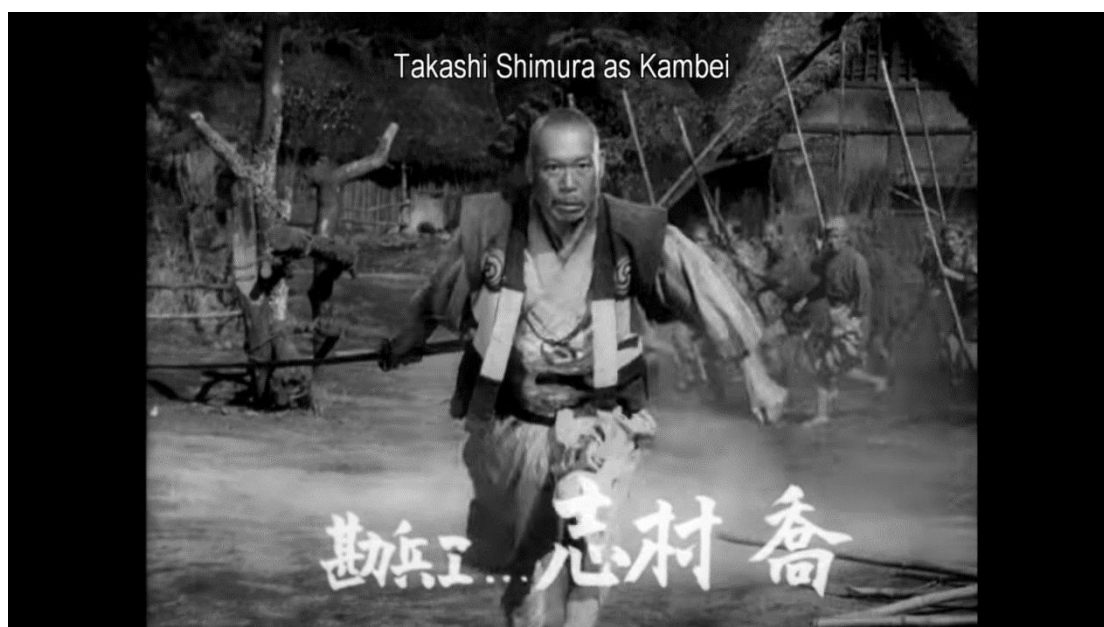


Στιγμιότυπο 8 2ο Πλάνο 8ης Σκηνής (1:32 - 1:33)

Στο 2^ο πλάνο της 8^{ης} σκηνής συνιστά ακόμη μία κινηματογραφική σκηνή με τον Λόρδο Shimura να μιλάει στον Jin. Ειδικότερα, το πλάνο είναι κοντινό με το λιγοστό φως να δίνει έμφαση στην έκφρασή του. Η σκηνή εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας, πιθανότατα μέσα σε ένα σπίτι ή σε μία σκηνή (βλ. ξύλινα ράφια με αντικείμενα στο υπόβαθρο). Ο Λόρδος Shimura πιάνει τον Jin ταρακουνώντας τον έντονα και λέγοντας του «誉れある戦いを忘れるな」 [homare aru tatakai o wasureruna], δηλαδή «Μη ξεχνάς να πολεμάς με τιμή». Η φράση αυτή αποτελεί ξεκάθαρη αναφορά στο γεγονός ότι ο Jin έχει πλέον υιοθετήσει νέες τακτικές μάχης σπάζοντας τον κώδικα των samurai, κάτι το οποίο βρίσκει τον θείο του αντίθετο. Του υπενθυμίζει, λοιπόν, πως πρέπει να πολεμάει όπως ένας σωστός samurai και να μην ατιμάζει τον εαυτό του χρησιμοποιώντας ύπουλες κι αιφνίδιες τακτικές. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η αρχική αγγλική φράση του συγκεκριμένου διαλόγου, η οποία ήταν «I trained you to fight with honor!», δηλαδή «Σε εκπάιδευσα να πολεμάς με τιμή!». Τόσο η αγγλική φράση όσο και η αντίστοιχη ιαπωνική μεταφέρουν μία έντονη αίσθηση απογοήτευσης λόγω της απόκλισης από τα παραδοσιακά ιδανικά των samurai. Η αγγλική φράση είναι ξεκάθαρη, δίνοντας ίσως περισσότερη έμφαση στο πρόσωπο του Λόρδου Shimura, σε αντίθεση με την ιαπωνική που χρησιμοποιεί προστακτική δομή («忘れるな」 [wasureruna], δηλ. «Μη ξεχνάς») αναφερόμενη στον Jin. Ενώ και οι δύο εκδοχές μεταδίδουν ένα παρόμοιο μήνυμα, οι

γλωσσικές επιλογές και οι πολιτισμικές αναφορές προσφέρουν διακριτές αποχρώσεις που αντικατοπτρίζουν τις εκφραστικές δυνατότητες της κάθε γλώσσας. Ενώ λέει την εν λόγω φράση, ο Λόρδος Shimura παρουσιάζεται ιδιαίτερα ανήσυχος και σκεπτικός. Ο βιαστικός τρόπος της ομιλίας του εκφράζει την έντονη ανησυχία του για τον Jin. Το κείμενο το οποίο εμφανίζεται «地頭 志村 大塚明夫» [jito Shimura Otsuka Akio] έχει μεταφραστεί ως «Akio Otsuka as the “the Jito” Shimura» ή στα ελληνικά «ο Akio Otsuka ως ο Λόρδος Shimura», δίνοντας πληροφορίες για το όνομα του ηθοποιού που ενσαρκώνει τον συγκεκριμένο ρόλο. Ο Akio Otsuka αποτελεί έναν εξίσου διάσημο κι αγαπητό ηθοποιό στην Ιαπωνία, περισσότερο γνωστό για τους ρόλους του στο «Ghost in the Shell» αλλά και για τον ρόλο του στην επιτυχημένη ταινία anime του γνωστού σκηνοθέτη Satoshi Kon με τίτλο «Paprika». Η τοποθεσία του κειμένου όσο και η εμφάνισή του ακολουθούν το μοτίβο του παραπάνω στιγμιότυπου. Η μουσική συνεχίζει να είναι έντονη και δραματική με τα τύμπανα taiko να καθορίζουν το ρυθμό.

Το billing σε αυτά τα δευτερόλεπτα δεν γίνεται μόνο για προωθητικούς σκοπούς, αλλά και γιατί η τεχνική αυτή αποτελούσε έντονο στοιχείο των trailer των ταινιών του Akira Kurosawa. Ακολουθούν δύο παραδείγματα από το αρχικό trailer της ταινίας «Seven Samurai» που κυκλοφόρησε το 1954:



Εικόνα 1.1 «Ο Takashi Shimura στον ρόλο του Kambei»

⁹ Ένας Jito στην Ιαπωνία ήταν ένας περιφερειακός διαχειριστής γης ή κυβερνήτης κατά τη διάρκεια της φεουδαρχικής εποχής.



Εικόνα 1 2 «Ο Daisuke Kato στον ρόλο του Shichiroji»

2^η Θεματική: Γλωσσικές Περιγραφές των Χαρακτηριστικών του Βιντεοπαιχνιδιού

Περνώντας στο κομμάτι της γλώσσας, είναι σημαντικό να αναφερθεί η τεράστια σημασία της στον τομέα της διαφήμισης και της προώθησης προϊόντων. Οι διάφορες βιομηχανίες κι επιχειρήσεις έχουν ανάγκη ο κόσμος να αγοράζει τα προϊόντα τους. Γι' αυτό τον λόγο, προσπαθούν με κάθε μέσο να κάνουν τις διαφημίσεις τους όσο πιο επαγγελματικές και πειστικές γίνεται. Στο *Rhetoric of the Image* (1977) ο Roland Barthes -ο οποίος πίστευε πως το κείμενο και η γλώσσα είναι η κυρίαρχη μορφή επικοινωνίας στην κοινωνία- τονίζει τη μεγάλη σημασία του κειμένου στη διαφήμιση, και το χαρακτηρίζει ως ένα μέσο που βοηθάει το κοινό στη συγκεκριμενοποίηση του νοήματος της εικόνας. Στο *Decoding Advertisements* (1978), η Judith Williamson τονίζει πως η ευκολία κατανόησης του γραπτού κειμένου σε αντίθεση με τη δυσκολία κατανόησης της οπτικής εικόνας δημιουργεί ένταση και πίεση στο κοινό. Αυτή η ένταση ανάμεσα στα δύο σημειωτικά συστήματα προκαλεί τον θεατή και τη θεάτρια να αποκρυπτογραφήσει το οπτικό σύστημα. Επομένως, η γλώσσα διαθέτει καταλυτικό ρόλο, συμπληρώνοντας κι ενισχύοντας το οπτικό πεδίο και προσθέτοντας στο νόημα. Στη συγκεκριμένη θεματική, λοιπόν, εξετάζονται γλωσσικές φράσεις του trailer που αναφέρονται στα χαρακτηριστικά του βιντεοπαιχνιδιού. Αναλυτικότερα, εξετάζεται ο γλωσσικός τρόπος με τον οποίο χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (π.χ. γραφικά, λειτουργίες, ελευθερία επιλογών των παικτών/τριών, καταπάτηση του ηθικού κώδικα) επαληθεύονται ή ενισχύονται μέσω των σημειωτικών στοιχείων. Σε αυτή τη θεματική γίνεται, επίσης, μεταφραστική σύγκριση των φράσεων από την ιαπωνική στην αγγλική ή το αντίθετο ανάλογα με την περίπτωση, ενώ η ελληνική μετάφραση βασίστηκε στους αγγλικούς υπότιτλους. Η σύγκριση αυτή εξυπηρετεί στη βαθύτερη κατανόηση της προσέγγισης κάθε πολιτισμού, και δη του ιαπωνικού, η οποία αυτή τη φορά επιτυγχάνεται μέσω της γλώσσας.

2α. Φράσεις σχετικές με τα γραφικά και το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού

Το πρώτο γλωσσικό μοτίβο που παρατηρείται στο trailer είναι αυτό των φράσεων σχετικά με τα γραφικά και το περιεχόμενο του βιντεοπαιχνιδιού. Για να επιτευχθεί η καλύτερη δυνατή παρουσίαση ενός βιντεοπαιχνιδιού, το trailer του πρέπει να διαθέτει φράσεις με ξεχωριστά επίθετα που το κατηγοριοποιούν ως ένα ιδιαίτερο και ξεχωριστό προϊόν. Αυτό μπορεί να συμβεί με επίθετα που περιγράφουν τις λειτουργίες του ή το περιεχόμενο του. Οι

φράσεις αυτές επικεντρώνονται κατά κύριο λόγο στον γραφικό σχεδιασμό του βιντεοπαιχνιδιού αλλά και στο περιεχόμενό του με έναν ιδιαίτερα δελεαστικό προς το κοινό τρόπο. Τα στιγμιότυπα που ακολουθούν ενισχύουν αυτή τη θέση.



Στιγμιότυπο 9 3ο Πλάνο 1ης Σκηνής (0:20 - 0:21)

Το συγκεκριμένο στιγμιότυπο προέρχεται από το 3^ο πλάνο της 1^{ης} σκηνής, κατά το οποίο ο Khotun Khan αποκεφαλίζει τον Λόρδο Adachi. Πρόκειται για κινηματογραφική σκηνή η οποία λαμβάνει χώρο στην παραλία Komoda κατά την αρχή του παιχνιδιού. Τα χρώματα είναι ιδιαίτερα σκοτεινά, με το μοναδικό φως να προέρχεται από τις δάδες των Μογγόλων στρατιωτών. Η έντονη κίνηση του σπαθιού του Khotun Khan κατά την πράξη του αποκεφαλισμού τονίζει την άγρια φύση του χαρακτήρα του. Επιπλέον, το γεγονός ότι κοιτάει στα μάτια τον Λόρδο Adachi καθώς τον σκοτώνει δίνει έμφαση στην συντριβή και στην υποδούλωση του λαού της Tsushima. Η φράση «圧倒的軍勢モンゴル帝国» [attouteki gunzei mongoru teitoku] (αγγλ. «A magnificent foe, the Mongol Empire», ελλ. «Ένας μεγαλειώδης εχθρός, η Μογγολική Αυτοκρατορία») συμπληρώνει, ενισχύει και κάνει κατανοητό το νόημα της οπτικής εικόνας. Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να διευκρινίσουμε πως η αγγλική μετάφραση της ιαπωνικής φράσης που εμφανίζεται στην οθόνη δεν είναι ακριβώς η ίδια. Αυτό

φυσικά έχει ιδιαίτερη σημασία, καθώς το νόημα αλλάζει. Η κυριολεκτική μετάφραση της φράσης θα ήταν:

Αγγλικά → «An overwhelming military power, the Mongol Empire»

Ελληνικά → «Μία συντριπτική στρατιωτική δύναμη, η Μογγολική Αυτοκρατορία»

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η διαφορετική χρήση επιθέτου και ουσιαστικού αλλάζουν το νόημα και την οπτική γωνία των πραγμάτων. Ας εξεταστεί, πρώτα, το επίθετο «圧倒的» [attouteki]. Η ισοδύναμη μετάφραση του στα αγγλικά θα ήταν «overwhelming» (jisho: online) ενώ στα ελληνικά «σαρωτικός/συντριπτικός/ακαταμάχητος» (Κορακιανίτης, 2016: 715). Η αρχική χρήση του ιαπωνικού επιθέτου δίνει έμφαση στην απόλυτη ισχύ και τη δύναμη της Μογγολικής Αυτοκρατορίας. Την καθορίζει ως μία τεράστια κι εκφοβιστική στρατιωτική δύναμη, της οποίας η ισχύ είναι κυρίαρχη και δυνητικά ανυπέρβλητη. Σε αυτό το σημείο γίνεται εμφανής η διαπροσωπική μεταλειτουργία του Halliday που ασχολείται με την έκφραση κοινωνικών σχέσεων και στάσεων μέσω της γλώσσας. Το απόσπασμα δίνει έμφαση στη δυναμική εξουσίας μεταξύ του Khotun Khan και του Λόρδου Adachi, τονίζοντας την κυριαρχία και τη βιαιότητα του Khotun Khan μέσω των πράξεων και του βλέμματός του. Η επιλογή της γλώσσας για την περιγραφή της Μογγολικής Αυτοκρατορίας προσθέτει μια διαπροσωπική διάσταση προκαλώντας φόβο και θαυμασμό στο κοινό, διαμορφώνοντας τη συναισθηματική του ανταπόκριση στην αφήγηση. Από την άλλη, η χρήση του αγγλικού επιθέτου «magnificent» (μεγαλειώδης) στους υποτίτλους, προσδίδει μία αίσθηση θαυμασμού και μεγαλοπρέπειας η οποία δεν υπάρχει στο αρχικό ιαπωνικό κείμενο, το οποίο φαίνεται να προκαλεί περισσότερο συναισθήματα φόβου στο κοινό. Η δεύτερη διαφορά βρίσκεται στο χαρακτηρισμό της Μογγολικής Αυτοκρατορίας. Ενώ το ιαπωνικό κείμενο την περιγράφει ως «軍勢» [gunzei], δηλαδή «στρατιωτική δύναμη», η αγγλική μετάφραση την περιγράφει ως «foe» (εχθρό). Το ιαπωνικό κείμενο δεν υπονοεί εγγενώς μία ανταγωνιστική σχέση (παρ' όλο που σαφώς υπάρχει), αλλά τονίζει την ικανότητα της Μογγολικής Αυτοκρατορίας να ασκεί δύναμη με στρατιωτικά μέσα. Αντιθέτως, η χρήση της λέξης «foe», υποδηλώνει μία πιο άμεση και προσωπική σύγκρουση καθιστώντας το πλαίσιο πιο ανταγωνιστικό. Επομένως, το ιαπωνικό κοινό που θα παρακολουθήσει το trailer θα ερμηνεύσει το παρόν πλάνο ως μία έκφραση της ανυπέρβλητης στρατιωτικής δύναμης της Μογγολικής Αυτοκρατορίας και του αρχηγού της, και θα κατανοήσει τις μεγάλες δυσκολίες που θα πρέπει να αντιμετωπίσει σε

περίπτωση που αποφασίσει να παίζει το βιντεοπαιχνίδι. Η ιδεολογική μεταλειτουργία αντικατοπτρίζεται μέσω της χρήσης περιγραφικής γλώσσας για την απεικόνιση του σκηνικού, των ενεργειών των χαρακτήρων και της σημασίας τους στην αφήγηση. Έτσι, φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο η γλώσσα χρησιμοποιείται για την κατασκευή και τη μετάδοση μιας συγκεκριμένης πραγματικότητας. Το κείμενο είναι γραμμένο με γραμματοσειρά Kokuryu σε λευκό χρώμα, διαθέτοντας οπτικό εφέ που κάνει τα γράμματα να «τρεμοπαίζουν» (βλ. 3^η θεματική). Ο προσανατολισμός είναι οριζόντιος με το εφέ κίνησης να κάνει τη φράση να ξεδιπλώνεται από πάνω προς τα κάτω καλύπτοντας το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης. Η φράση συγχρονίζεται προσεκτικά με τα οπτικά πλάνα ώστε να υπάρχει συνεκτικότητα στην αφήγηση. Όσον αφορά στην κειμενική μεταλειτουργία, η χρήση υποτίτλων και οπτικών εφέ για την ενίσχυση της παρουσίας του κειμένου καταδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η γλώσσα αξιοποιείται σε ένα πλαίσιο πολυμέσων για να μεταφέρει ένα συνεκτικό μήνυμα στο κοινό. Το βιολί δημιουργεί έντονα συναισθήματα έντασης κι αγωνίας κατά τα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα ενώ τα συγχρονισμένα ηχητικά εφέ (π.χ. κόψιμο σπαθιού, ο δυνατός «κτύπος» κατά την εμφάνιση του κειμένου) ενισχύουν το ρεαλισμό, τη συναισθηματική εμπλοκή αλλά και την προσοχή του κοινού.



Στιγμιότυπο 10 1ο Πλάνο 6ης Σκηνής (0:53 - 0:56)

Στην 6^η σκηνή και συγκεκριμένα στο 1^ο πλάνο (0:53-0:55), εκτυλίσσεται μία κινηματογραφική σκηνή στο Χρυσό Δάσος, με τον Χρυσό Ναό να φαίνεται στο βάθος. Η σκηνή εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της ημέρας (βλ. έντονο φως), με το χρυσό χρώμα των δέντρων ginkgo¹⁰ να κυριαρχεί, γεγονός το οποίο βοηθάει το κοινό να αντιληφθεί πως πρόκειται για την περίοδο του φθινοπώρου. Τα χρυσά φύλλα των δέντρων πέφτουν αργά στο έδαφος με τον αέρα να τα παρασύρει, ενώ αριστερά και δεξιά του πλάνου βρίσκονται τοποθετημένα δύο πέτρινα αγάλματα Nio. Η ύπαρξή τους αποτελεί πολιτιστική αναφορά έντονης θρησκευτικής και κοινωνικής σημασίας, καθώς πρόκειται για τους προστάτες ενάντια στα κακά πνεύματα που συναντώνται στις εισόδους των βουδιστικών ναών. Τα πέτρινα σκαλοπάτια στο κέντρο του πλάνου οδηγούν προς το ναό. Εστιάζοντας στο περιεχόμενο της φράσης και τη χρήση των επιθέτων «超» [chou] και «美麗» [birei]:

Ιαπωνική φράση → «超美麗 ! »

Αγγλική μετάφραση → «Breathtaking beauty»

Ελληνική μετάφραση → « Ομορφιά που κόβει την ανάσα»

Για ακόμη μία φορά η αγγλική μετάφραση αλλάζει ελαφρώς το νόημα και την οπτική γωνία των πραγμάτων. Συγκεκριμένα, μία κυριολεκτική μετάφραση της αρχικής φράσης θα ήταν «Super beautiful!» (σούπερ όμορφο!), καθώς και η λέξη «超» [chou] αλλά και η λέξη «美麗» [birei] συνιστούν επίθετα στην ιαπωνική. Το επίθετο «超» [chou] χρησιμοποιείται έντονα στην καθομιλουμένη και σημαίνει «-υπερ, σούπερ-» (Κορακιανίτης, 2016: 746). Η γλώσσα των slogan, λοιπόν, φαίνεται να ξεπερνά το απλό κατανοητό νόημα στους ιαπωνικούς τρόπους προώθησης. Αλλάζει δομή και συνδέεται με διάφορες ηλικίες (στη συγκεκριμένη περίπτωση με τις νεότερες ηλικιακές ομάδες), υποκουλτούρες, φύλα κλπ. ώστε να δημιουργήσει μία αίσθηση οικειότητας και ταύτισης (Tanaka, 1994: 77 – 81). Η φράση εδώ τονίζει την ομορφιά του τοπίου που προβάλλεται αλλά κι όσων θα προβληθούν στη συνέχεια, δίνοντας έμφαση στον γραφικό σχεδιασμό του παιχνιδιού ο οποίος είναι ιδιαίτερα σημαντικός και εκτιμάται από όλους/ες τους/τις gamers στη σημερινή εποχή. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο απόσπασμα αναπαριστά έντονα τη σκηνή, μεταφέροντας τα οπτικά

¹⁰ Τα δέντρα ginkgo φυτεύονται συνήθως κοντά σε ναούς, ιερά και σε δημόσιους χώρους σε όλη την Ιαπωνία.

στοιχεία του σκηνικού, όπως τα χρυσά δέντρα, τα φύλλα που πέφτουν και τα πέτρινα αγάλματα. Αυτό χρησιμεύει στην κατασκευή μιας αναπαράστασης του φθινοπωρινού τοπίου στο Χρυσό Δάσος, επιτρέποντας στο κοινό να οπτικοποιήσει τη σκηνή (ιδεολογική μεταλειτουργία). Τα όμορφα και προσεγμένα γραφικά ενός παιχνιδιού παίζουν μεγάλο ρόλο στην αύξηση των πωλήσεών του. Η χρήση περιγραφικής γλώσσας, όπως το «超美麗!», προκαλεί μία συναισθηματική αντίδραση από το κοινό, τονίζοντας την αισθητική ελκυστικότητα της σκηνής. Αυτές οι εκφράσεις μεταφέρουν θαυμασμό διαμορφώνοντας την αντίληψη του κοινού για το σκηνικό ως εκπληκτικό και εντυπωσιακό (διαπροσωπική μεταλειτουργία). Με τη φράση αυτή, επομένως, και με την ταυτόχρονη χρήση δύο επιθέτων, το προϊόν καθίσταται ξεχωριστό και σημαντικό στο κοινό. Αξίζει να σημειωθεί, πως η απουσία συμμετεχόντων/ουσών στο συγκεκριμένο πλάνο, εξυπηρετεί την απόλυτη προσοχή του κοινού προς την ομορφιά του εικονικού κόσμου του παιχνιδιού, που αποτελεί μία αναπαράσταση του φυσικού κόσμου της Tsushima. Η μουσική επένδυση προσφέρει την ηρεμία και τη γαλήνη που χρειάζεται το εν λόγω πλάνο, με το γαλήνιο ήχο να ευθυγραμμίζεται με το ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο του σεβασμού και της εκτίμησης προς τη φύση, βασικά στοιχεία τόσο του Σίντο όσο και του Βουδισμού, των δύο βασικών θρησκειών της Ιαπωνίας. Το βάθος στον ήχο προσθέτει το ιαπωνικό φλάουτο shakuhachi, η στρατηγική χρήση του οποίου συμπληρώνει τα οπτικά στοιχεία και προσθέτει μία ξεχωριστή πολιτιστική κι αισθητική διάσταση στην ηχητική εμπειρία.

2β. Φράσεις σχετικές με τις λειτουργίες του βιντεοπαιχνιδιού

Πρόκειται για φράσεις που μπορούν εύκολα να επαληθευτούν πως υπάρχουν εντός του παιχνιδιού. Αυτό γίνεται μέσω του trailer. Τα στιγμιότυπα που επιλέχθηκαν επαληθεύουν πολλές από τις λειτουργίες του παιχνιδιού.

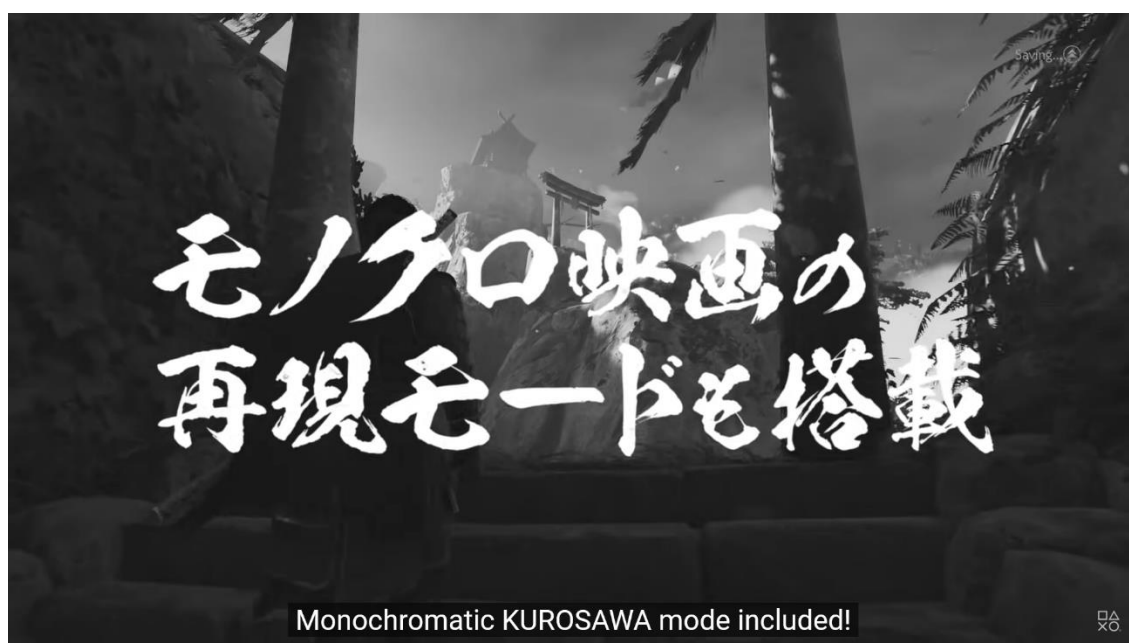


Στιγμιότυπο 11 4η Σκηνή (0:37 - 0:43)

Το στιγμιότυπο αυτό αποτελεί μία χρονική ακολουθία τριών πλάνων της 4^{ης} σκηνής στην οποία γίνονται ορισμένοι ισχυρισμοί σχετικά με τα όσα μπορεί να πράξει ο/η παίκτης/τρια κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σύμφωνα με το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη, οι παίκτες/τριες μπορούν να «σκοτώσουν με σπαθί» «斬る!» [kiru], να «σημαδέψουν με τόξο» «撃つ!» [utsu] και να «κοροϊδέψουν» «欺く!» [azamaku] (jisho: online · Κορακιανίτης, 2016: 994, 1360, 717). Τα ρήματα αυτά έχουν μεταφραστεί στα αγγλικά ως «Slash!», «Shoot!» και «Scheme!» αντίστοιχα. Οι φράσεις αυτές φαίνεται να αναφέρονται στις διάφορες τεχνικές εξολόθρευσης των εχθρών που υπάρχουν στο παιχνίδι και μπορούν να επαληθευθούν εύκολα καθώς συνάδουν με την οπτική εικόνα που εμφανίζεται. Αυτές οι φράσεις εξυπηρετούν κυρίως την ιδεολογική μεταλειτουργία περιγράφοντας διάφορες ενέργειες που μπορούν να εκτελεστούν από τον Jin (κι άρα τον/την παίκτη/τρια) στο παιχνίδι. Μεταφέρουν τις ενέργειες της δολοφονίας με σπαθί, με τόξο και της εξαπάτησης των εχθρών αντίστοιχα. Συμβάλλουν στην αναπαράσταση των μηχανισμών και των στρατηγικών του παιχνιδιού μέσα στην

αφήγηση του παιχνιδιού. Και τα τρία πλάνα αποτελούν στιγμές gameplay που διαδραματίζονται στο στρατόπεδο των Μογγόλων κατά τη διάρκεια της νύχτας. Το σκηνικό είναι ιδιαίτερα σκοτεινό, υπάρχει αέρας κι ομίχλη. Ορισμένοι στρατιώτες περιφρουρούν την περιοχή. Κατά τη διάρκεια εμφάνισης του ρήματος «斬る ! » [kiru] στην οθόνη (0:37 – 0:38), ο Jin σκοτώνει έναν Μογγόλο στρατιώτη με το σπαθί του πισώπλατα. Όταν εμφανίζεται το ρήμα «射つ ! » [utsu] (0:39 – 0:40) ο Jin σημαδεύει από μακρινή απόσταση με το τόξο του έναν άλλο στρατιώτη χωρίς εκείνος να τον βλέπει, ενώ κατά την εμφάνιση του ρήματος «欺く ! » [azamaku] (0:41 – 0:43) ο Jin φαίνεται να πετάει μία βόμβα καπνού προτού μαχαιρώσει πισώπλατα έναν άλλον εχθρό. Το κείμενο εδώ χρησιμεύει ως μέσο επικοινωνίας των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού ανάμεσα στον/στην πωλητή/τρια και στον/στην παίκτη/τρια. Μέσω των συγκεκριμένων φράσεων προωθούνται οι στρατηγικές μυστικότητας που σχετίζονται με την ιδεολογία αλλά και τη θεματολογία του παιχνιδιού. Η φράση «DESTROY SHIPYARD» (ελλ. «κατάστρεψε το ναυπηγείο») χρησιμεύει ως στόχος μίας αποστολής του παιχνιδιού, τα ονόματα εξοπλισμού («LONGBOW» και «HEAVY ARROW») υποδηλώνουν εργαλεία εντός του παιχνιδιού, ενισχύοντας την κατανόηση του/της παίκτη/παίκτριας και παρέχοντας πληροφορίες για τους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Το νόημα των φράσεων ενισχύεται από τις κινήσεις του Jin, οι οποίες είναι προσεγμένες και γρήγορες χωρίς να αφήνουν περιθώρια αντίδρασης από τον εχθρό. Η διαπροσωπική μεταλειτουργία είναι εμφανής στον τρόπο με τον οποίο επικοινωνεί οδηγίες και στρατηγικές ο πωλητής του παιχνιδιού στους/στις παίκτες/τριες. Δημιουργείται μια επικοινωνιακή σχέση μεταξύ του πωλητή και των παικτών/τριών, καθοδηγώντας τους/τες στο πώς να παίξουν αποτελεσματικά το παιχνίδι. Επιπλέον, μεταφέρεται μια αίσθηση εξουσίας και τεχνογνωσίας από τον πωλητή, επηρεάζοντας την αντίληψη των παικτών/τριών για τις προκλήσεις και τους στόχους του παιχνιδιού. Οι φράσεις «斬る ! », «射つ ! », και «欺く ! » εξυπηρετούν ακόμη την κειμενική μεταλειτουργία μεταδίδοντας οδηγίες και στόχους του παιχνιδιού στο κοινό. Επιπλέον, πρόσθετα στοιχεία κειμένου όπως το «DESTROY SHIPYARD» και τα ονόματα εξοπλισμού όπως «LONGBOW» και «HEAVY ARROW» ενισχύουν περαιτέρω τη μεταλειτουργία αυτή παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με τους στόχους της αποστολής και τα εργαλεία εντός του παιχνιδιού, βοηθώντας στην κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού. Η απουσία βλεμματικής επαφής δίνει έμφαση στις νέες αντισυμβατικές στρατηγικές επίθεσης του ήρωα,

προσθέτει πολυπλοκότητα στον χαρακτήρα του αλλά και στον γενικό τόνο του trailer. Το κείμενο εξακολουθεί να βρίσκεται σε γραμματοσειρά Kokuryu λευκού χρώματος, με οπτικό εφέ κι εφέ κίνησης από τα αριστερά προς τα δεξιά. Η τοποθέτηση του κειμένου καλύπτει ολόκληρη την οθόνη και είναι ελαφρώς διαγώνια. Τα έντονα τύμπανα taiko πλαισιώνουν ηχητικά τη σκηνή προκαλώντας αγωνία, ενώ η ένταση των ηχητικών εφέ (π.χ. κόψιμο σπαθιού, ήχος βόμβας κλπ.) εντείνει για μία ακόμη φορά το ρεαλιστικό στοιχείο. Σύμφωνα με όλα όσα προαναφέρθηκαν, ο/η καταναλωτής/τρια αντιλαμβάνεται πως θα αποκτήσει ό,τι ακριβώς βλέπει σε περίπτωση που αγοράσει και παίζει το παιχνίδι.



Στιγμιότυπο 12 1ο Πλάνο 7ης Σκηνής (1:09 - 1:11)

Κατά το 1^ο πλάνο της 7^{ης} σκηνής, ο Jin ανεβαίνει ορισμένα πέτρινα σκαλιά περνώντας κάτω από μία πύλη torii¹¹. Στα εν λόγω δευτερόλεπτα (1:09 – 1:11) ο/η θεατής/θεάτρια πληροφορείται πως στο παιχνίδι υπάρχει μία ειδική λειτουργία αναπαραγωγής ασπρόμαυρου φιλμ με τη φράση «モノクロ映画の再現 モード 搭載» [monokuro eiga no saigen moudo tousai]. Η φράση αυτή μεταφέρει τον σκοπό και το αποτέλεσμα της λειτουργίας, ενισχύοντας την κατανόηση της μέσα στο παιχνίδι από τον/την παίκτη/τρια (ιδεολογική μεταλειτουργία).

¹¹ Η πύλη torii είναι μια παραδοσιακή ιαπωνική πύλη που βρίσκεται συνήθως στην είσοδο σιντοϊστικών ιερών.

Παρακάτω παρατίθενται οι αλλαγές στην αγγλική μετάφραση ώστε να γίνουν καλύτερα κατανοητές οι ιαπωνικές γλωσσικές στρατηγικές προώθησης:

Ιαπωνική φράση → «モノクロ映画の再現 モード 搭載»

Αγγλική μετάφραση → «Monochromatic KUROSAWA mode included!»

Ελληνική μετάφραση → «Περιλαμβάνεται η μονοχρωματική λειτουργία KUROSAWA!»

Ωστόσο, αν κάποιος/α πραγματοποιήσει μία κυριολεκτική μετάφραση της ιαπωνικής φράσης, θα διαπιστώσει πως το όνομα του Akira Kurosawa δεν αναφέρεται πουθενά. Συγκεκριμένα η κυριολεκτική μετάφραση της φράσης στα αγγλικά θα ήταν «Black-and-white movie reproduction mode» ή στα ελληνικά «Λειτουργία αναπαραγωγής ασπρόμαυρου φιλμ». Η πρώτη διαφορά στο νόημα έγκειται στο γεγονός ότι η ιαπωνική φράση είναι περιγραφική, ενώ η αγγλική «ενθυμητική». Η ιαπωνική φράση αναφέρεται ευθέως στον σκοπό της λειτουργίας, η οποία μετατρέπει το χρώμα της εικόνας σε ασπρόμαυρο με εφέ κόκκων. Μέσω της χρήσης περιγραφικής γλώσσας, η ιαπωνική φράση δημιουργεί έναν απλό και κατατοπιστικό τόνο, εστιάζοντας στην επικοινωνία της λειτουργικότητας του στοιχείου στο κοινό. Λείπει οποιαδήποτε ρητή αναφορά σε συγκεκριμένο κινηματογραφιστή, διατηρώντας μια ουδέτερη στάση. Αυτή η προσέγγιση στοχεύει στο να παρέχει σαφείς οδηγίες στο ιαπωνικό κοινό χωρίς να βασίζεται σε εξωτερικές πολιτιστικές αναφορές. Με αυτό τον τρόπο πραγματώνεται και η διαπροσωπική μεταλειτουργία του Halliday για τη γλώσσα. Από την άλλη, η αγγλική φράση δεν περιγράφει απλώς τη λειτουργία αλλά τη συνδέει με το όνομα του γνωστού σκηνοθέτη Akira Kurosawa προσδίδοντάς της έντονη κινηματογραφική χροιά. Εύγλωττα μπορεί να αναρωτηθεί κανείς γιατί απουσιάζει το όνομα του Akira Kurosawa από την ιαπωνική φράση. Αυτό κατά πάσα πιθανότητα συμβαίνει διότι το ιαπωνικό κοινό είναι ήδη εξοικειωμένο με το έργο του μεγάλου σκηνοθέτη και δε θα δυσκολευτεί να το αναγνωρίσει. Ο τόνος στο ιαπωνικό κείμενο είναι περισσότερο ενημερωτικός, σε αντίθεση με την αγγλική μετάφραση που φαίνεται να θέλει να προσεγγίσει και το δυτικό κοινό σε μεγαλύτερο βαθμό. Η ύπαρξη της λειτουργίας αυτής μπορεί να επιβεβαιωθεί αμέσως και με μεγάλη ευκολία καθώς τα χρώματα του πλάνου είναι ασπρόμαυρα, παρέχοντας μια αυθεντική εικόνα από το βιντεοπαιχνίδι. Το κείμενο εξακολουθεί να είναι γραμμένο σε γραμματοσειρά Kokuryu σε λευκό χρώμα, με οπτικό εφέ αλλά κι εφέ κίνησης από τα αριστερά προς τα δεξιά. Ο προσανατολισμός είναι οριζόντιος και το κείμενο γεμίζει σχεδόν ολόκληρη την οθόνη. Η πύλη

torii που διασχίζει ο Jin πιθανότατα να βρίσκεται στην είσοδο ενός σιντοϊστικού ναού, ενώ η γλώσσα του σώματός του είναι ήρεμη καθώς ανεβαίνει αργά τα σκαλιά. Υπάρχει για μία ακόμη φορά έντονος αέρας και δέντρα. Η απουσία βλεμματικής επαφής μας δίνει να καταλάβουμε πως η εικόνα τη συγκεκριμένη στιγμή προσφέρεται απλά για παρατήρηση. Το ιαπωνικό φλάουτο shakuhachi δημιουργεί μία ατμόσφαιρα ηρεμίας και γαλήνης στη σκηνή προσθέτοντας βάθος στον ήχο κι ενισχύοντας το πλαίσιο της ιαπωνικής παράδοσης.

2γ. Φράσεις σχετικές με την ελευθερία του/της παίκτη/τριας στο βιντεοπαιχνίδι

Οι εν λόγω φράσεις σχετίζονται με την ελευθερία επιλογών του/της παίκτη/τριας στο gameplay. Ειδικότερα, τα παρακάτω στιγμιότυπα φαίνεται να θίγουν θέματα τόσο επιβίωσης όσο και ηθικής με τα οποία θα έρθουν αντιμέτωποι/ες οι παίκτες/τριες.



Στιγμιότυπο 13 1ο Πλάνο 9ης Σκηνής

Στο 1^ο πλάνο της 9^{ης} σκηνής που είναι κινηματογραφικό, ο Jin παίρνει θέση ετοιμότητας για μάχη (βλ. σπαθί μπροστά, προσηλωμένο βλέμμα) αφού έχει σκουπίσει το γεμάτο αίμα σπαθί του στο εσωτερικό του αγκώνα του. Αντιλαμβανόμαστε ότι βρίσκεται σε έναν ανοιχτό χώρο (βλ. απουσία ορίων) στον οποίο κυριαρχεί το έντονο σκοτάδι της νύχτας. Το πλάνο είναι κοντινό με τον Jin να βρίσκεται στο προσκήνιο, ενώ μπορούμε να διακρίνουμε στάχτες στον αέρα, γεγονός που υπενθυμίζει την ολοκληρωτική συντριβή και τη λεηλασία που υπέστη το νησί της Tsushima από τον Μογγολικό στρατό. Το βλέμμα του Jin είναι προσηλωμένο προς μία και μόνο κατεύθυνση, κάτι το οποίο τονίζει την αποφασιστικότητά του ως πολεμιστή, ενώ το πρόσωπό του είναι καλυμμένο με αίμα. Το στοιχείο αυτό μας βοηθάει να καταλάβουμε πως προηγήθηκε μία έντονη σύγκρουση από την οποία βγήκε νικητής. Η στάση ετοιμότητας, επίσης μας βοηθάει να κατανοήσουμε πως η μάχη δεν τελείωσε, αλλά πρόκειται να συνεχιστεί. Η φράση «生か死か» [sei ka shi ka] εμφανίζεται στην οθόνη σε γραμματοσειρά Kokuryu σε λευκό χρώμα και με οπτικό εφέ. Η φράση ξεδιπλώνεται γρήγορα με εφέ κίνησης από πάνω προς τα κάτω κι από τα δεξιά προς τα αριστερά με τον προσανατολισμό ανάγνωσης να είναι κάθετος. Το στοιχείο αυτό αποτελεί αναφορά στον παραδοσιακό τρόπο ανάγνωσης της ιαπωνικής γλώσσας. Αναλυτικότερα παρατίθεται η σημασία της φράσης και η αλλαγή στην οπτική γωνία που προκύπτει με την αγγλική μετάφραση:

Ιαπωνική φράση → «生か死か»

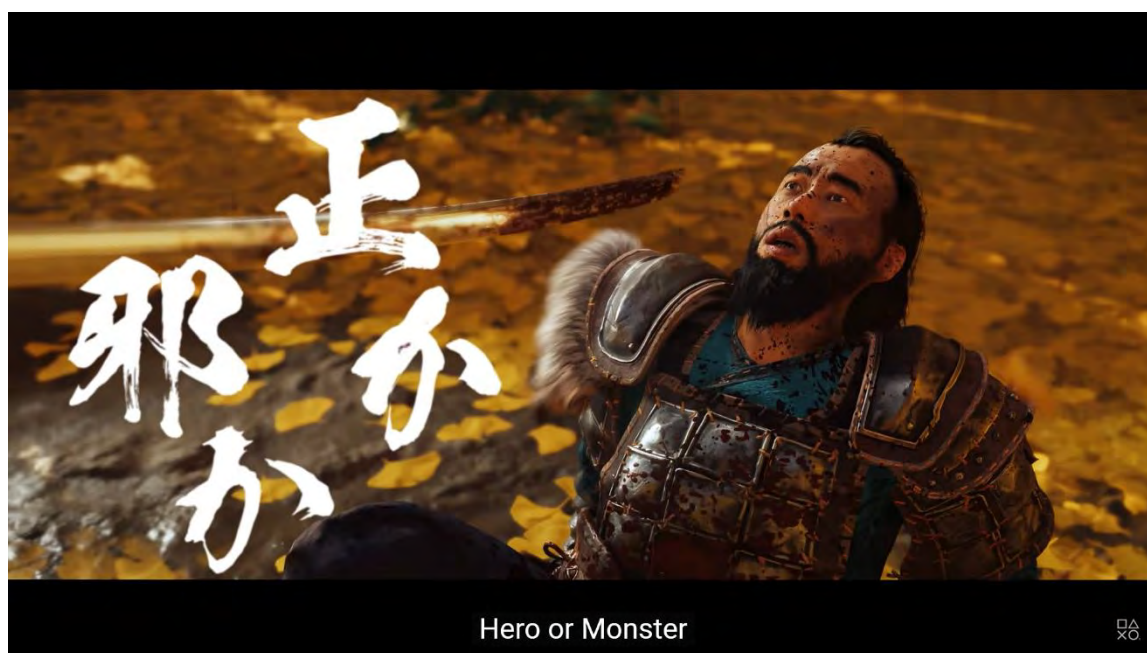
Αγγλική μετάφραση → «Survive or Fail»

Ελληνική μετάφραση → «Επιβίωση ή Αποτυχία»

Η ιαπωνική φράση διαφέρει έντονα από την αντίστοιχη αγγλική, κι αυτό γιατί στη φράση «生か死か» [sei ka shi ka] υπάρχουν δύο ουσιαστικά κι όχι δύο ρήματα. Συγκεκριμένα, η κυριολεκτική μετάφραση θα ήταν «Life or Death», δηλαδή «Ζωή ή Θάνατος» από τα «生» [sei] = ζωή και «死» [shi] = θάνατος. (jisho: online · Κορακιανίτης, 2016: 1209). Το μόριο «か» [ka] εδώ χρησιμοποιείται ως διαζευκτικός σύνδεσμος (= ή) (Κοβάνη, 2016: 79). Η χρήση των ουσιαστικών παρουσιάζει την επιλογή του/της παίκτη/τριας μέσα από μία πιο ουδέτερη κι

αντικειμενική οπτική γωνία, τονίζοντας τη θεμελιώδη διχοτόμηση μεταξύ ύπαρξης κι ανυπαρξίας. Ακόμη, η ιαπωνική φράση επικεντρώνεται στα αποτελέσματα και στις τελικές συνέπειες των διαδικασιών μάχης. Αντιθέτως, στην αγγλική φράση «Survive or Fail» η προοπτική είναι προσανατολισμένη προς το υποκείμενο, το οποίο χρειάζεται να αναλάβει δράση αν θέλει να εξασφαλίσει την επιβίωσή του. Έτσι δημιουργείται μία σύνδεση ανάμεσα στους/στις παίκτες/τριες και το παιχνίδι, γεγονός που εξυπηρετεί την διαπροσωπική μεταλειτουργία. Η έμφαση βρίσκεται στις ενέργειες που απαιτούνται για την αποφυγή ενός αρνητικού αποτελέσματος. Επομένως, η ιαπωνική φράση φαίνεται να είναι λιγότερο προσωποποιημένη και περισσότερο αφηρημένη. Μέσα από αυτή τη χρήση της γλώσσας, το ιαπωνικό κοινό αντιλαμβάνεται πιο έμμεσα πως ο τρόπος με τον οποίο θα παίζει το παιχνίδι είναι αυτός που θα το οδηγήσει στη ζωή/επιβίωση ή στον θάνατο/αποτυχία.

Τη σκηνή συμπληρώνει ο γρήγορος, έντονος και δραματικός ήχος του βιολιού και των τυμπάνων taiko εντείνοντας τη δραματική ατμόσφαιρα.



Στιγμιότυπο 14 2ο Πλάνο 9ης Σκηνής (1:44 - 1:46)

Ακολουθεί το δεύτερο στιγμιότυπο το οποίο αποτελεί το αμέσως επόμενο πλάνο της 9ης σκηνής. Κατά τα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα βλέπουμε μία κινηματογραφική σκηνή, στην οποία ο Jin απειλεί με το σπαθί του ένα Μογγόλο στρατιώτη ο οποίος είναι πεσμένος στο

έδαφος. Το πλάνο φαίνεται να εκτυλίσσεται στο Χρυσό Δάσος, καθώς το έντονο χρυσό χρώμα των φύλλων των δέντρων ginkgo να κυριαρχεί. Αρχικά, ο στρατιώτης φαίνεται να προσπαθεί να συρθεί προς τα πίσω όντας πεσμένος στο έδαφος. Με αυτόν τον τρόπο προσπαθεί να κρατηθεί ζωντανός, αφού είναι εντελώς ανυπεράσπιστος απέναντι στον Jin και το σπαθί του. Η έκφρασή του υποδηλώνει έντονο φόβο (βλ. ανοιχτό στόμα, έντονα ανοιχτά μάτια, συνοφρυωμένο βλέμμα), ενώ γίνεται κατανοητό πως προηγήθηκε μάχη λόγω της αιματοβαμμένης πανοπλίας του. Στη συνέχεια, ακολουθεί κοντινό πλάνο στον Jin, ο οποίος κοιτάζει με αδίστακτο ύφος τον εχθρό του. Διακρίνονται μόνο τα μάτια του, καθώς το μισό του πρόσωπο είναι καλυμμένο από μία μάσκα oni¹² (δηλ. δαίμονα). Οι μάσκες oni χρησιμοποιούνταν από τους samurai κατά τη διάρκεια της μάχης για να προστατεύσουν τον πολεμιστή από τυχόν τραυματισμούς αλλά και για να εκφοβίσουν περαιτέρω τον εχθρό. Το αιματοβαμμένο σπαθί που σημαδεύει προς τον εχθρό σε συνδυασμό με τη φράση «正か邪か» [sei ka ja ka] κάνει τον/τη θεατή/θέατρια να κατανοήσει πως το αν θα σκοτώσει ή όχι είναι δική του απόφαση. Αναλυτικότερα παρατίθεται η διαφορά ανάμεσα στην αρχική ιαπωνική φράση και στην αγγλική μετάφραση ώστε να γίνει κατανοητός βαθύτερα ο γλωσσικός τρόπος προσέγγισης του ιαπωνικού κοινού:

Ιαπωνική φράση → «正か邪か»

Αγγλική μετάφραση → «Hero or Monster»

Ελληνική μετάφραση → «Ηρώας ή Τέρας»

Η ιαπωνική φράση δεν είναι προσωποποιημένη, αφού κυριολεκτικά σημαίνει «Καλό ή Κακό» ή «Δίκαιο ή Άδικο» (Κορακιανίτης, 2016: 1285, 1382). Δίνεται έμφαση στη διχοτόμηση των ηθικών και δεοντολογικών εννοιών του καλού/κακού και της δικαιοσύνης/αδικίας. Η φράση αποτελεί έντονη αναφορά στον ηθικό κώδικα τιμής των samurai (Bushidou), ο οποίος μεταξύ άλλων χαρακτηρίζεται από αφοσίωση και δίκαιη μάχη. Περισσότερες πληροφορίες για το bushidou υπάρχουν στην αμέσως επόμενη υποενότητα. Η ιαπωνική φράση είναι εστιασμένη στο ηθικό κομμάτι αναφέροντας αφηρημένες έννοιες. Το «Hero or Monster» στα αγγλικά εισάγει μια πιο προσωπική και προσανατολισμένη στη δράση προοπτική. Υπονοεί ότι τα άτομα

¹² Στην ιαπωνική λαογραφία, το «oni» είναι ένα είδος υπερφυσικού πλάσματος ή δαίμονα. Συνήθως απεικονίζονται ως μεγάλα, απειλητικά τέρατα με αιχμηρά νύχια, κέρατα και άγρια μαλλιά.

ή οι χαρακτήρες κάνουν επιλογές ώστε να ενσαρκώνουν τις ιδιότητες ενός «ήρωα» ή ενός «τέρατος». Το βάρος, λοιπόν, πέφτει στον/στην παίκτη/τρια. Το κείμενο απεικονίζει ενέργειες και γεγονότα μέσα στη σκηνή του παιχνιδιού, όπως τον Jin να απειλεί με το σπαθί του έναν πεσμένο Μογγόλο στρατιώτη. Περιγράφει την ηθική διάσταση των πράξεων του πρωταγωνιστή και κατ' επέκταση του/της ίδιου/ας του/της παίκτη/τριας, μεταφέροντας ένα βιωματικό νόημα που σχετίζεται με την αφήγηση και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (ιδεολογική μεταλειτουργία). Το κείμενο εξακολουθεί να είναι γραμμένο σε γραμματοσειρά Kokuryu λευκού χρώματος, με οπτικό εφέ κι εφέ κίνησης από πάνω προς τα κάτω. Ο προσανατολισμός ανάγνωσης είναι κι εδώ κάθετος. Για ακόμη μία φορά, ο/η παίκτης/τρια από την Ιαπωνία αντιλαμβάνεται με έναν πιο έμμεσο και πλάγιο τρόπο πως θα χρειαστεί να διαλέξει ο/η ίδιος/α ανάμεσα στο καλό και στο κακό, στο δίκαιο και στο άδικο. Η συγκριμένη φράση μπορεί να σχετίζεται με την προηγούμενη (生か死か), με τη ζωή να συνδέεται με το καλό/δίκαιο και με τον θάνατο με το κακό/άδικο αντίστοιχα. Θεωρούνταν ιδιαίτερα σημαντικό για τους samurai να σκοτώνουν τους εχθρούς τους με έντιμους τρόπους. Το κοινό, λοιπόν, καταλαβαίνει σε αυτό το σημείο πως θα έρθει αντιμέτωπο με ηθικά διλήμματα έντιμου ή άδικου πολέμου.

Η μουσική συνεχίζει να είναι έντονη και γρήγορη, με το βιολί, τα τύμπανα taiko και της έντονες κραυγές να καθορίζουν τον ρυθμό.

Αξίζει να σημειωθεί πως τέτοιου είδους φράσεις κι ερωτήσεις απαντώνται και στο αρχικό trailer της ταινίας «Seven Samurai» του Akira Kurosawa (βλ. Εικόνα 7). Στα πλαίσια του παιχνιδιού, φυσικά, οι φράσεις αυτές αποκτούν μία ελαφρώς διαφορετική έννοια, καθώς όπως προαναφέρθηκε μπορεί να γίνει συσχετισμός με την ελευθερία επιλογής του παίκτη ή της παίκτριας, αφού είναι εκείνος/η που ελέγχει και καθορίζει το πώς θα εξελιχθεί η ιστορία σε αντίθεση με μία ταινία.



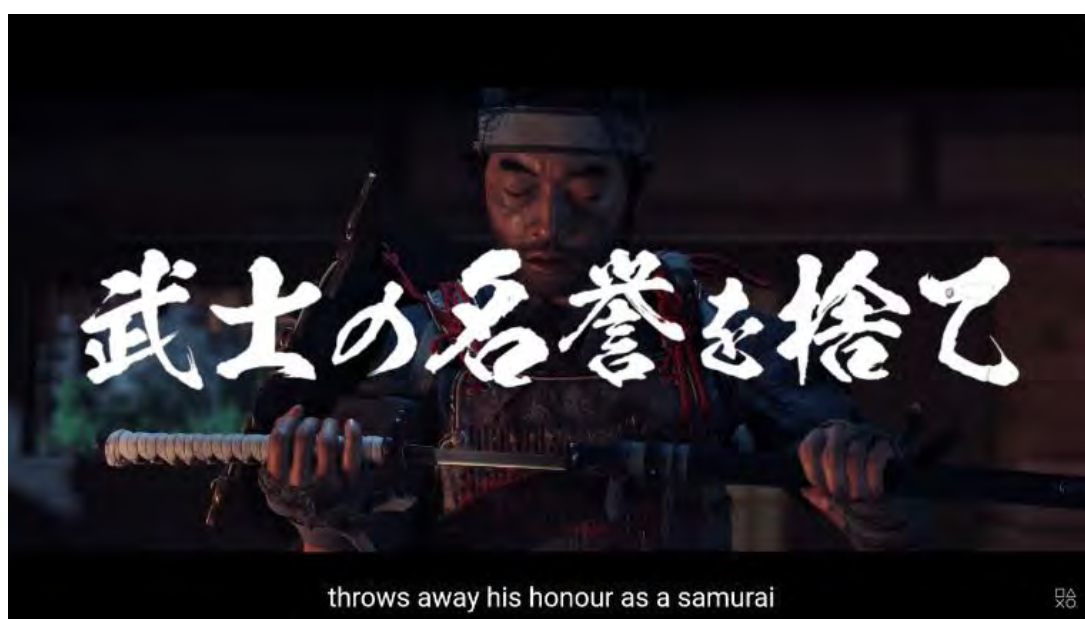
Εικόνα 7 Στιγμιότυπο από το trailer της ταινίας «Seven Samurai», όπου αναγράφεται η φράση «νίκη ή θάνατος;»

2δ. Φράσεις σχετικές με την καταπάτηση του κώδικα τιμής των samurai (Bushidou)

Ένα ακόμη γλωσσικό μοτίβο που παρατηρείται έντονα, είναι η εστίαση στην καταπάτηση του ηθικού κώδικα των samurai, η αλλιώς το Bushidou. Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά του; Η ιδέα του κώδικα εμφανίζεται για πρώτη φορά κατά την περίοδο Kamakura (1192 – 1333), στην οποία διαδραματίζεται και το ίδιο το παιχνίδι. Το όνομα «Bushidou» φαίνεται να κυριάρχησε και να εγκαθιδρύθηκε αργότερα, κατά την περίοδο Edo (1603 – 1867) (Britannica: online). Πρόκειται για μία αρκετά ειρηνική περίοδο της ιαπωνικής κοινωνίας, η οποία βρισκόταν κάτω από τον αυστηρό έλεγχο του Σογκουνάτου¹³. Με τον Tokugawa Ieyasu, τον πρώτο Σογκούν, να έχει συντρίψει ολοκληρωτικά τους εχθρούς του, ο ρόλος του samurai άλλαξε κι έγινε περισσότερο ηγετικός παρά πολεμικός. Το Bushidou μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα σύνθετο μείγμα κομφουκιανισμού, βουδισμού αλλά και σιντοϊσμού. Ακόμη και γνωστά βιβλία όπως το *Bushido: The Soul of Japan* (1900) του Nitobe Inazo ή το *Hagakure* (αρχές 17^{ου} αι.) του Yamamoto Jocho δεν καλύπτουν πλήρως όλες τις πτυχές του. Τα βασικά χαρακτηριστικά του, ωστόσο, αφορούν στη δικαιοσύνη, στην πίστη, στην αφοσίωση και στη γενναιότητα. Ένας samurai είχε χρέος να πεθάνει για να προστατεύσει αυτά

¹³ Το Σογκουνάτο αναφέρεται σε μια μορφή διακυβέρνησης στην Ιαπωνία που χαρακτηριζόταν από στρατιωτική διακυβέρνηση. Ο όρος δηλώνει συγκεκριμένα την εξουσία ενός σογκούν, ο οποίος ήταν ουσιαστικά ένας στρατιωτικός δικτάτορας ή ανώτατος στρατιωτικός διοικητής.

τα ιδανικά, γεγονός που δικαιολογεί και την εμφάνιση της πρακτικής του «seppuku» (ή αλλιώς harakiri) επίσης κατά την περίοδο Kamakura, μία τελετουργική αυτοκτονία κοιλιακού εκσπλαχνισμού με ξίφος που εφαρμόζαν παραδοσιακά οι samurai όταν ατιμάζονταν ή καταδικάζονταν σε θάνατο. Φυσικά, η καταπάτηση του ηθικού κώδικα και η μετατροπή του πρωταγωνιστή σε έναν αδίστακτο δολοφόνο χωρίς ιδανικά, αποτελεί την κύρια θεματολογία του παιχνιδιού. Τα στιγμιότυπα που ακολουθούν εξετάζουν πώς προωθείται η ιδεολογία αυτή στο ιαπωνικό κοινό κατά κύριο λόγο γλωσσικά.



Στιγμιότυπο 15 2ο Πλάνο 2ης Σκηνής (0:27 - 0:29)

Η πρώτη αναφορά στην καταπάτηση του κώδικα γίνεται στο 2^ο πλάνο της 2^{ης} σκηνής, η οποία είναι κινηματογραφική. Εδώ ο Jin βρίσκεται μέσα σε ένα σπίτι (βλ. παράθυρο, ξύλινο υπόβαθρο) κατά τη διάρκεια της νύχτας. Το λιγοστό φως που υπάρχει τονίζει μόνο εκείνον και το σπαθί του, γεγονός που τονίζει τη σημασία του και τον κεντρικό του ρόλο στην ιστορία του παιχνιδιού. Ο Jin φοράει την παλιά του πανοπλία samurai πριν μεταμορφωθεί στο «Φάντασμα» και κρατά με τα δυο του χέρια το σπαθί του αφού το έχει βγάλει από τη θήκη του. Τα κλειστά του μάτια και η ήρεμη έκφραση του, υποδηλώνουν μία ψυχική υποχώρηση στις προσωπικές του σκέψεις, ένα αίσθημα κούρασης κι έναν έντονο αναστοχασμό. Η φράση «武士の名誉すて» [bushi no meiyo sute] (αγγλ. «throws away his honour as a samurai», ελλ. «πετάει την τιμή

του ως πολεμιστής») μας βοηθάει να ερμηνεύσουμε το νόημα της οπτικής εικόνας. Το σπαθί φαίνεται να αποτελεί σύμβολο της ταυτότητας του Jin ως πολεμιστή κρατώντας πολλές και σημαντικές αναμνήσεις. Το παρόν πλάνο παρουσιάζεται ως μία κομβική στιγμή στην αφήγηση, αφού ο πρωταγωνιστής αποφασίζει να «πετάξει» την τιμή του, δηλαδή να απαρνηθεί το Bushidou κι όλες τις αρετές που το συνοδεύουν. Έτσι, η φράση χρησιμεύει για να μεταφέρει τη συναισθηματική και ψυχολογική κατάσταση του Jin, ενισχύοντας τη διαπροσωπική μεταλειτουργία του κειμένου παρέχοντας μια εικόνα για την ανάπτυξη του χαρακτήρα του. Η φράση λειτουργεί ακόμη ως θεματικός δείκτης, συνδέοντας την οπτική απεικόνιση των πράξεων του Jin με ευρύτερα αφηγηματικά θέματα. Στο πλαίσιο της εικόνας, η απόφαση του Jin να απορρίψει την τιμή του samurai συμβολίζει μια κομβική στιγμή στην ιστορία, αντιπροσωπεύοντας την απομάκρυνσή του από τις παραδοσιακές αξίες και την προθυμία του να προσαρμοστεί σε νέες προκλήσεις. Αυτό συνδέεται με την εικόνα του Jin που κρατά το σπαθί του, υποδηλώνοντας μια σκόπιμη επιλογή να εγκαταλείψει την ταυτότητά του. Δηλώνοντας ρητά τη σημασία της δράσης του Jin, η φράση συμβάλλει στη συνοχή εντός του κειμένου, πραγματώνοντας έτσι και την κειμενική μεταλειτουργία. Η γραμματοσειρά του κειμένου παραμένει η Kokuryu σε λευκό χρώμα και με οπτικό εφέ. Το εφέ κίνησης ξεκινάει από τα αριστερά προς τα δεξιά, επομένως ο προσανατολισμός ανάγνωσης είναι οριζόντιος. Ο γρήγορος και σταθερός ήχος του βιολιού σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ την ώρα που εμφανίζεται το κείμενο δίνουν την έμφαση προς εκείνο και δημιουργούν μία ατμόσφαιρα αγωνίας.



Στιγμιότυπο 16 1ο Πλάνο 5ης Σκηνής (0:44 - 0:45)

Το δεύτερο στιγμιότυπο προέρχεται από το 1^ο πλάνο της 5^{ης} σκηνής κι αποτελεί κινηματογραφική σκηνή. Σε αυτό το σημείο ο Taka βρίσκεται σε ένα χώρο μη προσδιορισμένο, ο οποίος παρόλα αυτά είναι ανοιχτός και φαίνονται ορισμένα καμένα λάβαρα στο παρασκήνιο, όπως κι μία είδους κατασκευή. Ακούγεται να λέει τη φράση «お侍様の戦い方じゃない...» [osamurai sama no tatakaikata janai...]. Αν και δεν διακρίνεται το πρόσωπο στο οποίο λέει την εν λόγω φράση, μπορούμε εύκολα να γίνει αντιληπτό ότι απευθύνεται στον Jin. Αναλυτικότερα:

Ιαπωνική φράση → «お侍様の戦い方じゃない...»

Αγγλική μετάφραση → «I've never seen a samurai fight like that»

Ελληνική μετάφραση → «Δεν έχω δει ποτέ έναν samurai να μάχεται έτσι»

Σε αυτό το σημείο, είναι εξαιρετικά σημαντικό να σημειωθεί ότι πρόκειται για προφορικό διάλογο, επομένως η αγγλική μεταγλώττιση προηγήθηκε της ιαπωνικής. Η ιαπωνική φράση αλλάζει την οπτική γωνία προκαλώντας ένα αρκετά διαφορετικό συναίσθημα σε αυτόν/αυτήν που θα την ακούσει. Μία κατά λέξη μετάφραση της φράσης θα ήταν «Αυτός δεν είναι ο τρόπος με τον οποίο παλεύει ένας samurai» ή «Ένας samurai δεν παλεύει με αυτόν τον τρόπο». Εδώ το ουσιαστικό «方» [kata] (= τρόπος, μέθοδος) χρησιμοποιείται ως επίθημα και ουσιαστικοποιεί το ρήμα «戦う» [tatakau] (= παλεύω/αγωνίζομαι), δηλώνοντας τον τρόπο και δίνοντας έμφαση εκεί (Κορακιανίτης, 2016: 963, 1299 · Κοβάνη, 2016: 44). Μία ακόμη σημαντική προσθήκη, είναι αυτή του τιμητικού προθέματος «お» [o] και της τιμητικής προσφώνησης «様» [sama] αντίστοιχα. Το πρώτο χρησιμοποιείται στην ιαπωνική για πρόσωπα ή πράγματα που έχουν σχέση με τρίτους. Στη συγκεκριμένη περίπτωση συνοδεύει το ουσιαστικό «侍» [samurai]. Η τιμητική προσφώνηση «様» [sama] χρησιμοποιείται μετά από κύριο ή κοινό όνομα, πάντοτε για να γίνει αναφορά σε κάποιον ανώτερο. Στα ελληνικά θα μπορούσε να αποδοθεί ως «κύριος, κυρία, δεσποινίς», ωστόσο πρόκειται για τιμητικές προσφωνήσεις που χρησιμοποιούνται στα πλαίσια της ευγενικής κατηγορίας της ιαπωνικής γλώσσας (Κορακιανίτης, 2016: 1123, 1179 · Κοβάνη, 2016: 177, 181). Η μετάφραση της ιαπωνικής ευγένειας αποτελεί μεγάλη πρόκληση για τους/τις μεταφραστές/στριες σε

οποιαδήποτε γλώσσα, ιδιαίτερα όταν πρόκειται για γλώσσες που δεν διαθέτουν σύνθετο σύστημα γλωσσικής ευγένειας. Μέσα από αυτές τις προσθήκες, το ιαπωνικό κοινό αντιλαμβάνεται με ευκολία πως ο Taka είναι κατώτερος του Jin, καθώς ο δεύτερος βρίσκεται σε ανώτερη κοινωνική θέση από τον πρώτο. Αυτό αντικατοπτρίζεται μέσω της ιαπωνικής γλώσσας, απουσιάζει όμως πλήρως από την αρχική αγγλική μεταγλώττιση λόγω της δυσκολίας στην απόδοση και της απουσίας ειδικού πλαισίου ευγενείας. Ακόμη, οι δύο φράσεις φαίνεται να αποδίδουν ένα διαφορετικό νόημα. Η αγγλική φράση «I've never seen a samurai fight like that» αποτελεί δήλωση σε πρώτο πρόσωπο, σχετίζεται με τις προηγούμενες εμπειρίες του ομιλητή και υποδηλώνει κατά κύριο λόγο ένα συναίσθημα θαυμασμού. Η ιαπωνική φράση, από την άλλη, είναι πιο αντικειμενική αποτελώντας μια συλλογική κι ευρύτερη παρατήρηση. Εκφράζει το αίσθημα του τρόμου και του φόβου καθώς επικεντρώνεται στο μη αναμενόμενο. Η φράση αντικατοπτρίζει ιδιαίτερα τη διαπροσωπική δυναμική μεταξύ των χαρακτήρων, κυρίως την αποδοκιμασία του Taka για το ανορθόδοξο στιλ μάχης του Jin. Στη σκηνή, η δήλωση του Taka υποδηλώνει μια αίσθηση απογοήτευσης ή δυσπιστίας για τις ενέργειες του Jin, υποδηλώνοντας μια απομάκρυνση από την παραδοσιακή συμπεριφορά των samurai. Αυτό ενισχύει τη διαπροσωπική μεταλειτουργία απεικονίζοντας την οπτική του Taka για τη συμπεριφορά του Jin. Έτσι, παρατηρούμε πως το ιαπωνικό κοινό ενημερώνεται με έναν πολύ διαφορετικό γλωσσικό τρόπο πως ο Jin καταπατά τον ηθικό κώδικα και μετατρέπεται στο «Φάντασμα», ο οποίος είναι έντονα πολιτισμικά προσανατολισμένος.

Υπάρχει ακόμη μία γραπτή φράση που ενημερώνει το κοινό σχετικά με την καταπάτηση του κώδικα, κι αυτή είναι η «掟破りの一» [okite yaburi no...] η οποία σημαίνει «ενάντια στους κανόνες» ή «σπάζοντας την ετικέτα/το πρότυπο συμπεριφοράς» (jisho: online · Κορακιανίτης, 2016: 1129, 1368). Η φράση αυτή μεταφράστηκε στα αγγλικά ως «Break all rules», καλώντας με αυτόν τον τρόπο τον/τη θεατή/τρια να λάβει ενεργό ρόλο στην καταπάτηση του κώδικα, κάτι το οποίο απουσιάζει από την ιαπωνική φράση που δεν είναι προσωποποιημένη αλλά γενική. Η οπτική μορφή του κειμένου παραμένει η ίδια, με τον προσανατολισμό να είναι οριζόντιος και το εφέ κίνησης να ξεδιπλώνεται από τα αριστερά προς τα δεξιά.

Η μουσική είναι έντονη με τα ιαπωνικά τύμπανα taiko να δημιουργούν για μία ακόμη φορά αγωνία κι ένταση, ο ήχος χαμηλώνει όταν μιλάει ο Taka, κι έτσι γίνεται κατανοητό πως

η πληροφορία που θα μεταφέρει είναι σημαντική. Ο τόνος της φωνής του φανερώνει τρόμο και φόβο, παρασύροντας μαζί του το κοινό που τον παρακολουθεί.

3^η Θεματική: Τυπογραφία κι Εφέ

Η 3^η θεματική, επικεντρώνεται στην τυπογραφία και στα εφέ που διαθέτει το γραπτό κείμενο του trailer. Συγκεκριμένα, εξετάζεται η σταθερή χρήση γραμματοσειράς και πώς αυτή λειτουργεί ως μέσο προσέλκυσης για το ιαπωνικό κοινό ενισχύοντας την επιτυχία του προϊόντος, αλλά και τα εφέ κίνησης και όψης που συνοδεύουν κάθε φορά τις φράσεις που εμφανίζονται στην οθόνη.

3α. Η γραμματοσειρά ως μέσο προσέλκυσης του ιαπωνικού κοινού

Ένα από τα πρώτα επαναλαμβανόμενα στοιχεία τα οποία θα παρατηρήσει κανείς/καμία βλέποντας το συγκεκριμένο trailer, είναι η σταθερότητα στην επιλογή γραμματοσειράς. Κατά τους Kress και van Leeuwen (2020: 39), η τυπογραφία αποτελεί έναν ξεχωριστό τρόπο αναπαράστασης νοήματος που δεν συνδέεται με το νόημα των λέξεων. Έπειτα από αυτόματη οπτική αναγνώριση κι ενδελεχή έρευνα, διαπιστώθηκε πως η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται στο trailer δεν είναι τυχαία, αλλά εξυπηρετεί συγκεκριμένους προωθητικούς σκοπούς του βιντεοπαιχνιδιού μέσω του πολιτισμικού της υποβάθρου. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τη γραμματοσειρά «Kokuryusou» (δηλ. μαύρος δράκος), φτιαγμένη από τον γνωστό Ιάπωνα καλλιγράφο Eisen Tsunanori (πραγματικό όνομα: Tsunanori Sakaguchi) και ιδρυτή της εταιρείας γραμματοσειρών Showashotai (Adobe Fonts: online & FONT PLUS: online). Ως εταιρεία, η Showashotai δεσμεύεται στην παραγωγή ψηφιακών γραμματοσειρών υψηλής ποιότητας με πινέλο, διατηρώντας το πνεύμα της παραδοσιακής ιαπωνικής καλλιγραφίας. Κατά την Jennifer Weisenfeld (2011: 827 – 848) η καλλιγραφία είναι ένας οπτικός τρόπος επικοινωνίας που λειτουργεί ως ένα αισθητικό «μεταεπίπεδο». Αυτό σημαίνει πως οι Ιάπωνες/ίδες σχεδιαστές/τριες χρησιμοποιούν την καλλιγραφία και τις γραμματοσειρές όχι απλά για να μεταφέρουν λεκτικό νόημα, αλλά για να προσδώσουν νόημα, συμβολισμό κι αισθητική. Πρόκειται, λοιπόν, για ένα σημαντικό οπτικό στοιχείο που διαθέτει επιπλέον «στρώσεις» νοήματος με απώτερο στόχο την προσοχή του/της θεατή/θεάτριας.

Όσον αφορά στη γραμματοσειρά, προσπαθεί να θυμίζει έναν δράκο που πετάει με άγριο τρόπο σε έναν ουρανό γεμάτο σκοτεινά σύννεφα. Αξίζει να σημειωθεί εδώ, πως αν και αυτό επιτυγχάνεται μέσω του μαύρου χρώματος, στο trailer έχει γίνει η επιλογή του λευκού χρώματος για ιδιαίτερους πολιτισμικούς λόγους αλλά και για λόγους αντίθεσης οι οποίοι εξετάζονται στη συνέχεια. Οι βαριές κι ελαφριές πινελιές σε αντίθεση με αυτές που είναι γρήγορες κι αργές αντικατοπτρίζουν με έναν εξαιρετικά επιτυχημένο τρόπο τα συναισθήματα

οργής του δράκου. Αν κι εκ πρώτης όψεως η μορφή των γραμμάτων μπορεί να φαίνεται ανισόρροπη και δυσνόητη, μόλις ολοκληρωθεί η σύνταξή τους σε λέξεις και φράσεις επιτυγχάνεται μία άρτια κι εναρμονισμένη εικόνα. Επομένως, η εν λόγω γραμματοσειρά προσδίδει έναν ιδιαίτερα δυναμικό χαρακτήρα στο trailer, γεγονός που ταυτίζεται με την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή ενισχύοντάς την περαιτέρω, ενώ παράλληλα δεν λείπει και το παραδοσιακό στοιχείο. Επιπλέον, πρόκειται για μία γραμματοσειρά της οποίας ο καλλιγράφος είναι εξαιρετικά αγαπητός και δημοφιλής τόσο στο ιαπωνικό κοινό όσο και παγκοσμίως. Συγκεκριμένα, η εν λόγω γραμματοσειρά απέκτησε έντονη δημοτικότητα όταν χρησιμοποιήθηκε στο γνωστό anime «Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba». Από τους κυριότερους εκπροσώπους των shounen anime (δηλ. anime που προορίζονται για τη ψυχαγωγία και διασκέδαση νεαρών αγοριών), το Demon Slayer αφηγείται την ιστορία του Tanjiro, ενός έφηβου αγοριού που προσπαθεί να πάρει εκδίκηση σκοτώνοντας τους δαίμονες που αφάνισαν την οικογένειά του. Υποσυνείδητα, λοιπόν, γίνεται παραλληλισμός ανάμεσα στον Tanjiro και τον Jin, αφού και οι δύο μέσω της γενναιότητάς τους και με βασικό γνώμονα την αφοσίωσή τους προς την οικογένεια προσπαθούν να εκδικηθούν και να εξοντώσουν τον εχθρό. Με αυτόν τον τρόπο, οι πιθανότητες το ιαπωνικό κοινό να αισθάνεται ήδη εξοικειωμένο με το προϊόν αυξάνονται, όπως ακριβώς και οι πιθανότητες να το αγοράσουν.

3β. Συνδυασμός των εφέ κίνησης και των οπτικών εφέ του γραπτού κειμένου

Το κείμενο το οποίο εμφανίζεται στην οθόνη, διαθέτει επίσης σε όλες τις περιπτώσεις εφέ κίνησης αλλά κι οπτικό εφέ. Κατά κύριο λόγο το εφέ κίνησης που παρατηρείται στο trailer είναι από τα αριστερά προς τα δεξιά σε οριζόντια διάσταση. Υπενθυμίζεται πως η ζώνη αριστερά – δεξιά συνδέεται με την ήδη γνωστή και νέα πληροφορία αντίστοιχα, ωστόσο εδώ φαίνεται να πρόκειται για προσανατολισμό κωδικοποίησης που είναι πολιτισμικά συγκεκριμένος (Kress & van Leeuwen, 2020: 188). Αν και είναι γνωστό πως ο παραδοσιακός τρόπος ιαπωνικής γραφής κι ανάγνωσης είναι κάθετος κι από τα δεξιά προς τα αριστερά, το σύστημα αυτό φαίνεται να μην προτιμάται στην πλειοψηφία των σκηνών του trailer. Στη σύγχρονη εποχή χρησιμοποιούνται και τα δύο συστήματα γραφής κι ανάγνωσης (κατακόρυφα κι οριζόντια) για την ιαπωνική γλώσσα, με τον οριζόντιο προσανατολισμό να προτιμάται κατά κόρον στο χώρο του διαδικτύου. Όταν η πορεία ανάγνωσης του κειμένου είναι κάθετη, αυτό

υποδηλώνει μία αίσθηση κυριαρχίας (Kress & van Leeuwen: 2020, 215). Αν και υπάρχουν ορισμένες στιγμές όπου χρησιμοποιείται ο κατακόρυφος προσανατολισμός (π.χ. 1:40 – 1:42 & 1:43 – 1:46), αυτό φαίνεται να συμβαίνει για λόγους σύνθεσης κι ενίσχυσης του ιαπωνικού χαρακτήρα του trailer κι όχι τόσο για λόγους κυριαρχίας ή αξίας του κειμένου που εμφανίζεται. Θα μπορούσε έτσι να ειπωθεί, πως παρατηρείται μια υβριδικότητα στον προσανατολισμό, με σκοπό ίσως να επιτευχθεί η προσέλκυση και του δυτικού κοινού. Όσον αφορά στο οπτικό εφέ, πρόκειται για ένα εφέ το οποίο κάνει τα γράμματα να «τρεμοπαίζουν» με ελαφρώς μαύρο χρώμα. Πρόκειται για αναφορά στις ταινίες του γνωστού Ιάπωνα σκηνοθέτη Akira Kurosawa, από τις ταινίες του οποίου είναι εμπνευσμένο όλο το παιχνίδι αλλά και η δομή κι ο «χαρακτήρας» του trailer στην ολότητά του. Με το συγκεκριμένο οπτικό εφέ το trailer αποκτά αυθεντικότητα, παρασύροντας τους θεατές και τις θεάτριες στον κόσμο του παραδοσιακού ιαπωνικού κινηματογράφου, με τον οποίο είναι εξοικειωμένοι/ες. Τα στιγμιότυπα που ακολουθούν περιλαμβάνουν όλα τα μοτίβα τα οποία προαναφέρθηκαν.



Στιγμιότυπο 12 1ο Πλάνο 6ης Σκηνής (0:53 - 0:55)

Κατά τη διάρκεια του 1^{ου} πλάνου της 6^{ης} σκηνής, εμφανίζεται στην οθόνη με μεγάλη γραμματοσειρά η φράση «超美麗!» [chou birei] (αγγλ. «Breathtaking beauty!», ελλ. «Συγκλονιστική ομορφιά!»), σε γραμματοσειρά «Kokuryu» σε λευκό χρώμα κι εφέ κίνησης (βλ. 2^η θεματική). Η χρήση της συγκεκριμένης γραμματοσειράς εξυπηρετεί σκοπούς

συναισθηματικής σύνδεσης του κοινού με την εποχή στην οποία διαδραματίζεται το παιχνίδι, αλλά και με τον ιαπωνικό πολιτισμό γενικότερα. Ταυτόχρονα, οι γρήγορες κι έντονες πινελιές εναρμονίζονται με το δυναμικό χαρακτήρα του Jin, ενισχύοντάς τον. Η φράση τοποθετείται στο κέντρο της οθόνης με το εφέ κίνησης να ξεκινάει από τα αριστερά προς τα δεξιά. Έτσι επιτυγχάνεται η προσοχή του κοινού προς τη φράση. Τα γράμματα που τρεμοπαίζουν ελαφρώς, αποτελούν αναφορά στις παλιές ταινίες samurai του Akira Kurasawa, με απώτερο σκοπό να αποδώσουν μία πιο αυθεντική και μελαγχολική αίσθηση στο πλάνο και κατ' επέκταση σε ολόκληρο το trailer. Η συγκεκριμένη φράση χρησιμεύει ως το γλωσσικό στοιχείο που περιγράφει τα τοπία που απεικονίζονται στο παιχνίδι, αντανakλώντας την εκτίμηση για την ομορφιά και την αισθητική των φυσικών τοπίων.



Στιγμιότυπο 17 1ο Πλάνο 2ης Σκηνής (0:23 - 0:26)

Στο 1^ο πλάνο (0:23 – 0:26) της 2^{ης} σκηνής, υπάρχει μία κινηματογραφική σκηνή από την εισαγωγή του παιχνιδιού, με τον Jin να προσπαθεί να κρατηθεί στη ζωή για να ανακτήσει το σπαθί του, όντας βαριά τραυματισμένος. Η εν λόγω σκηνή εκτυλίσσεται στην παραλία Komoda κατά τη διάρκεια της νύχτας, μετά την ήττα των samurai από το Μογγολικό στρατό. Ο χώρος είναι σκοτεινός και κατεστραμμένος λόγω της εισβολής, τα λάβαρα του ιαπωνικού στρατού στο βάθος έχουν καεί, υπάρχει δυνατός αέρας με στάχτες στην ατμόσφαιρα, ενώ διακρίνονται πολλοί νεκροί στρατιώτες από βέλη στο βάθος. Στην προσπάθεια του να

ανακτήσει το σπαθί του, το οποίο αποτελεί βασικό στοιχείο της ταυτότητάς του ως samurai, ο Jin σέρνεται στο έδαφος και προσπαθεί να σταθεί όρθιος, χωρίς όμως να τα καταφέρνει. Έτσι, ρίχνεται ολοκληρωτικά στο έδαφος και κλείνει τα μάτια του, φανερά εξουθενωμένος. Το κοντινό πλάνο στο γεμάτο αίμα πρόσωπό του, τονίζει ακριβώς τη συναισθηματική αλλά και την αδύναμη κατάσταση στην οποία βρίσκεται εκείνη τη στιγμή. Κατά τη διάρκεια των συγκεκριμένων δευτερολέπτων εμφανίζεται στην οθόνη η φράση «故郷を蹂躪された境井 仁» [furusato wo juurin sareta SAKAI Jin] (αγγλ. «A man whose home has been destroyed: Jin Sakai», ελλ. «Ένας άντρας του οποίου το σπίτι έχει καταστραφεί: Jin Sakai»). Έτσι, το νόημα μεταφέρεται μέσω γραπτού κειμένου αφού δεν υπάρχει προφορικός διάλογος. Για ακόμη μία φορά, η φράση καλύπτει ολόκληρη την οθόνη, ενώ είναι γραμμένη σε γραμματοσειρά Kokuryu σε λευκό χρώμα, χαρακτηριστικά τα οποία ενισχύουν την ταύτιση του κοινού με το πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο της εποχής και προσδίδουν δυναμικότητα. Τα γράμματα που τρεμοπαίζουν ενισχύουν τον ιαπωνικό παραδοσιακό και κινηματογραφικό χαρακτήρα του trailer, αντλώντας έμπνευση από τις ταινίες του Akira Kurosawa. Η πρώτη φράση «故郷を蹂躪された» [furusato wo juurin sareta], διαθέτει εφέ κίνησης από τα αριστερά προς τα δεξιά και βρίσκεται τοποθετημένη στο πάνω μέρος της οθόνης, ενώ το όνομα του Jin «境井 仁» [SAKAI Jin], εμφανίζεται κάτω από την πρώτη φράση στα δεξιά της οθόνης και μεγαλώνει σταδιακά. Το γεγονός ότι το μέγεθος της γραμματοσειράς είναι αρκετά μεγαλύτερο στο όνομα του Jin σε σχέση με την πρώτη φράση, βοηθάει το κοινό να καταλάβει ότι πρόκειται για τον κύριο πρωταγωνιστή του παιχνιδιού. Πέρα από αυτό, οι εν λόγω φράσεις πλαισιώνουν το υπόβαθρο και τα συναισθήματα του χαρακτήρα, τονίζοντας το συναίσθημα της απώλειας. Επίσης, παρέχουν σημαντικές πληροφορίες στο κοινό για εκείνον και την κατάσταση στην οποία βρίσκεται (π.χ. το όνομα του, το λόγο που θα καταπατήσει τον ηθικό κώδικα των samurai). Ο συγχρονισμός με τα οπτικά πλάνα είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, ώστε να επιτυγχάνεται συνεκτικότητα στην αφήγηση. Ο Jin αποτελεί τον μοναδικό συμμετέχοντα του πλάνου, με όλη την έμφαση να δίνεται σε εκείνον, αφού τοποθετείται στο κέντρο της οθόνης, τονίζοντας έτσι τη σημασία του στο παιχνίδι. Η μουσική επένδυση του πλάνου είναι οργανωμένη με εξαιρετική λεπτομέρεια. Αναλυτικότερα, η μουσική προκαλεί αγωνία και τρόμο στο κοινό, με το βιολί να καθορίζει τον συναισθηματικό τόνο της σκηνής. Ακόμη, υπάρχει ένταση του ήχου σε στιγμές – κλειδιά, όπως κατά την εμφάνιση του κειμένου στην

οθόνη ή τη στιγμή που το κεφάλι του Jin πέφτει στο έδαφος. Έτσι, λοιπόν, ο συγχρονισμός της μουσικής και των ηχητικών εφέ με τις κινήσεις του πρωταγωνιστή, ενισχύουν τη δραματικότητα αλλά και την αγωνία για το κοινό. Ως αποτέλεσμα, το αφηγηματικό πλαίσιο ενδυναμώνεται και οι θεατές/θεάτριες εμπλέκονται συναισθηματικά με τη σκηνή, έχοντας μία πιο ολοκληρωμένη κι εμπυθιστική εμπειρία.

4^η Θεματική: Χρώμα

Το χρώμα ως στοιχείο όχι μόνο αντιπροσωπεύει αλλά και επηρεάζει τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Χρησιμοποιείται για να εκφράσει, να επηρεάσει τα συναισθήματα αλλά και για να μεταφέρει μηνύματα (π.χ. στο χώρο εργασίας). Το χρώμα μπορεί και πραγματώνει και τις τρεις μεταλειτουργίες που αναφέρει ο Halliday στη δουλειά του για τη γλώσσα, πολλές φορές ταυτόχρονα (Kress & van Leeuwen, 2021: 240, 241). Στην 4^η θεματική, λοιπόν, θα εξεταστεί αναλυτικά η συσχέτιση χρώματος – κειμένου αναφορικά με το σκοτάδι, το χρώμα ως σύμβολο του ιαπωνικού πολιτισμού αλλά και η εναλλαγή ανάμεσα σε σκοτεινά και φωτεινά χρώματα στο trailer.

4α. Συσχέτιση χρώματος – κειμένου (σκοτάδι)

Στην πρώτη υποκατηγορία εξετάζεται πώς το χρώμα συσχετίζεται με το κείμενο που εμφανίζεται, εκπληρώνοντας με αυτόν τον τρόπο τις δύο πρώτες μεταλειτουργίες του Halliday , δηλαδή την ιδεολογική και τη διαπροσωπική.



Στιγμιότυπο 18 2ο Πλάνο 3ης Σκηνής (0:31 - 0:35)

Στο 2^ο πλάνο της 3^{ης} σκηνής ο Jin βρίσκεται στο στρατόπεδο του εχθρού σε μία κινηματογραφική στιγμή. Κοιτάει από ψηλά του Μογγόλους στρατιώτες, οι οποίοι είναι έτοιμοι να σκοτώσουν έναν αιχμάλωτο. Ο Jin βρίσκεται επάνω σε μία σκηνή. Το πλάνο εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας, καθώς ο χώρος είναι ιδιαίτερα σκοτεινός. Η

πανοπλία του Jin είναι πλέον αυτή του «Φαντάσματος» και είναι μαύρη έτσι ώστε να κινείται γρήγορα κι εύκολα χωρίς να γίνεται αντιληπτός στο χώρο. Στο έδαφος διακρίνονται 3 στρατιώτες οι οποίοι έχουν περικυκλώσει τον Ιάπωνα αιχμάλωτο. Η γωνία λήψης είναι υψηλή, γεγονός που σημαίνει ότι το κοινό είναι αυτό που έχει τον έλεγχο. Η φράση που εμφανίζεται στην οθόνη και που ακολουθεί το ίδιο οπτικό μοτίβο με όλες τις υπόλοιπες ενισχύει περισσότερο το περιεχόμενο της εικόνας. Αναλυτικότερα, η ιαπωνική φράση «邪道に生きる

鬼となる» [jadou ni ikiru oni tonaru] έχει μεταφραστεί ως «and becomes a Ghost of darkness»

ή στα ελληνικά «και γίνεται ένα Φάντασμα του σκότους». Σε αυτό το σημείο είναι σημαντικό να αναφερθεί πως μία πιο «πιστή» μετάφραση της ιαπωνικής φράσης θα ήταν «γίνεται ένας δαίμονας που ζει/βαδίζει στο λάθος μονοπάτι». Αν και η αγγλική μετάφραση αποτυπώνει την ουσία του πρωτοτύπου, προσθέτει μια ειδική αναφορά στο σκοτάδι και το υπερφυσικό («Ghost»), η οποία μπορεί να έχει ελαφρώς διαφορετικές συνδηλώσεις. Στην ιαπωνική φράση, η εστίαση είναι στο ότι ο Jin ζει πλέον με κακό ή λάθος τρόπο, ενώ η αγγλική εκδοχή προσθέτει ένα στοιχείο του υπερφυσικού και δίνει έμφαση στο σκοτάδι. Έτσι, ενώ η ιαπωνική φράση συνδέει περισσότερο το περιεχόμενό της με τις πράξεις που εμφανίζονται, η αγγλική μετάφραση μεταφέρει την προσοχή του θεατή και της θεάτριας στα σκοτεινά χρώματα, τα οποία αποτελούν την ιδέα του «σκότους». Στο πλαίσιο της σκηνής που περιγράφεται, η διαπροσωπική μεταλειτουργία εστιάζει στο πώς η γλώσσα και το χρώμα συμβάλλουν στην αναπαράσταση κοινωνικών σχέσεων και ταυτοτήτων. Εδώ, το μαύρο χρώμα, που αντιπροσωπεύει τη μεταμόρφωση του Jin στο «Φάντασμα», τονίζει την απομάκρυνσή του από τις παραδοσιακές αξίες των samurai και την υιοθέτηση μιας νέας, ηθικά διφορούμενης ταυτότητας. Αυτό ευθυγραμμίζεται με την κειμενική περιγραφή των πράξεων του Jin ο οποίος βαδίζει «σε λάθος μονοπάτι» ή γίνεται «δαίμονας», κάτι που υποδηλώνει μια αλλαγή στην κοινωνική του ταυτότητα μέσα στην αφήγηση. Από την άλλη πλευρά, η ιδεολογική μεταλειτουργία αφορά τον τρόπο με τον οποίο η γλώσσα και το χρώμα χρησιμοποιούνται για να αναπαραστήσουν εμπειρίες, ενέργειες και γεγονότα μέσα στην αφήγηση. Σε αυτό το πλαίσιο, το μαύρο χρώμα συμβολίζει βαθύτερα θεματικά στοιχεία όπως η μυστικότητα, η ηθική ασάφεια αλλά και η υιοθέτηση αντισυμβατικών μεθόδων πολέμου. Αντιπροσωπεύει τους εσωτερικούς αγώνες του πρωταγωνιστή και την ηθική πολυπλοκότητα του ταξιδιού του. Η εστίαση εδώ βρίσκεται περισσότερο στην αναπαράσταση εννοιών και ιδεών παρά στις

κοινωνικές σχέσεις ή ταυτότητες. Η μουσική είναι δυναμική ώστε να συνάδει με τις πράξεις που εμφανίζονται προκαλώντας αγωνία στο κοινό που τις παρακολουθεί



Στιγμιότυπο 19 6ο Πλάνο 10ης Σκηνής (1:59 - 2:01)

Στο 6^ο πλάνο της 10^{ης} σκηνής παρατηρείται μία ακόμη συσχέτιση χρώματος – κειμένου αναφορικά με το χαρακτηριστικό του «σκότους», το οποίο αυτή τη φορά είναι αρκετά πιο ξεκάθαρο και στις δύο γλώσσες. Συγκεκριμένα, κατά τα εν λόγω δευτερόλεπτα βλέπουμε τον Jin να φοράει τη μαύρη πανοπλία αλλά και τη μαύρη μάσκα του. Το μόνο που μπορούμε ελάχιστα να διακρίνουμε είναι τα μάτια του. Κρατάει το σπαθί του με δύναμη και με τα δύο χέρια πάνω από το κεφάλι του, όντας έτοιμος για μάχη. Το σκηνικό είναι εξαιρετικά σκοτεινό, σε βαθμό που δεν γίνεται κατανοητός ο περιβάλλον χώρος στον οποίο βρίσκεται. Το γραπτό κείμενο που εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης ενισχύει το περιεχόμενο της εικόνας. Με τη φράση «闇に落ち、敵を討て」 [yami ni ochi, teki wo ute], αγγλ. «Fall into darkness, end your enemies», ελλ. «Πέσε στο σκοτάδι, νίκησε τους εχθρούς σου» τα σκοτεινά χρώματα εκφράζουν για μία ακόμη φορά την έννοια του «σκότους» και του «Φαντάσματος». Η φράση που σχετίζεται με την εξολόθρευση των εχθρών εκφράζεται οπτικά μέσω της μαχητικής στάσης του Jin. Το γραπτό κείμενο εξυπηρετεί τη διαπροσωπική μεταλειτουργία μεταφέροντας μια εντολή από τον πωλητή στο κοινό. Αυτή η εντολή υπονοεί τη διεκδίκηση της δύναμης και της εξουσίας από τον Jin, τοποθετώντας τον ως κυρίαρχη φιγούρα στην ιστορία. Η κυρίαρχη χρήση

του μαύρου χρώματος, τόσο στην ενδυμασία του Jin όσο και στο φόντο, ενισχύει τη διαπροσωπική μεταλειτουργία συμβολίζοντας την εξουσία, τη δύναμη και τον εκφοβισμό. Το μαύρο συχνά συνδέεται με το μυστήριο, κι έτσι αντανακλά τη μεταμόρφωση του Jin στο «Φάντασμα» και την ετοιμότητά του να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του. Ο Jin κρατώντας το σπαθί του με δυνατό και διεκδικητικό τρόπο ενισχύει περαιτέρω τη διαπροσωπική μεταλειτουργία σηματοδοτώντας την ετοιμότητά του για δράση. Το σπαθί χρησιμεύει ως οπτική αναπαράσταση της δύναμης και της αποφασιστικότητας του, ενισχύοντας τον ρόλο του ως πρωταγωνιστή μέσα στην αφήγηση. Η κυρίαρχη χρήση του μαύρου χρώματος στη σκηνή ενισχύει την ιδεολογική μεταλειτουργία, τη θεματική έμφαση στο σκοτάδι και τον σχετικό συμβολισμό του. Το μαύρο εδώ αντιπροσωπεύει όχι μόνο το φυσικό σκοτάδι αλλά και το μεταφορικό σκοτάδι, συμπεριλαμβανομένης της ηθικής ασάφειας, της εσωτερικής αναταραχής και της πάλης μεταξύ φωτός/σκιάς και τίμιων/άτιμων τρόπων πολέμου. Ο Jin κρατώντας το σπαθί του μπορεί να ερμηνευτεί μέσα στην ιδεολογική μεταλειτουργία ως σύμβολο σύγκρουσης. Το σπαθί ενσαρκώνει τόσο την απειλή της βίας όσο και τη δυνατότητα σωτηρίας, αντανακλώντας τον διπλό ρόλο του Jin ως πολεμιστή και προστάτη. Στη συγκεκριμένη σκηνή η μουσική κορυφώνεται καθώς βρισκόμαστε στο τέλος του trailer.

4β. Το χρώμα ως σύμβολο πολιτισμού

Στη συγκεκριμένη υποκατηγορία εξετάζεται η λειτουργία του χρώματος στο trailer από μία πιο πολιτισμική οπτική γωνία. Είναι γνωστό πως η σημασία του χρώματος και το τι αυτό μπορεί να υποδηλώνει ως οπτικό στοιχείο αλλάζει σε κάθε πολιτισμό. Για παράδειγμα, στην Ταϊλάνδη το μωβ χρώμα αποτελεί ένδειξη θρήνου και χρησιμοποιείται από τις συζύγους που έχουν χάσει το σύντροφό τους, κάτι το οποίο δε φαίνεται να συμβαίνει στις δυτικές κουλτούρες. Στο trailer, ο συνδυασμός των χρωμάτων πραγματώνει κατά κύριο λόγο τον αισθητηριακό και τον αφηρημένο προσανατολισμό κωδικοποίησης του Bernstein (1981) (Kress & van Leeuwen, 2021: 164).



Στιγμιότυπο 20 3ο Πλάνο 6ης Σκηνής (0:57 - 0:58)

Στο 3^ο πλάνο της 6^{ης} σκηνής ο Jin ετοιμάζεται να επιτεθεί σε έναν εχθρό, ο οποίος βρίσκεται στο βάθος της εικόνας δίπλα σε μία πύλη torii. Οι κινήσεις του είναι ήρεμες καθώς κινείται προς αυτόν με προσοχή και προσήλωση και κρατάει δυναμικά το σπαθί του, έτοιμος να επιτεθεί. Για μία ακόμη φορά, ο Jin χρησιμοποιεί τη μαύρη του πανοπλία, συμβολίζοντας με αυτόν τον τρόπο τη μετάβασή του σε έναν στυγερό δολοφόνο χωρίς ιδανικά. Ο χώρος είναι ανοιχτός και η βλάστηση είναι έντονη. Πέρα από πολλά δέντρα, αυτό που φαίνεται να κυριαρχεί στην εικόνα είναι το πλήθος των λουλουδιών higanbana¹⁴ (彼岸花), το οποίο κυριολεκτικά σημαίνει «λουλούδι της φθινοπωρινής ισημερίας» (Κορακιανίτης, 2016: 857, 837). Λουλούδι έντονα συνδεδεμένο με τον θάνατο, το higanbana συναντάται σε πολλές περιοχές της Ιαπωνίας, ενώ έχει χρησιμοποιηθεί και σε πολλά anime, το πιο γνωστό εκ των οποίων είναι το «Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba». Μία ακόμη ονομασία του συγκεκριμένου λουλουδιού είναι yūrei bana (幽霊花), δηλ. το «λουλούδι φάντασμα», γεγονός που ίσως να προσδίδει μία πιο συμβολική χρήση του εντός του παιχνιδιού πέρα από την αισθητική. Το έντονο κόκκινο χρώμα του τραβάει την προσοχή του κοινού λειτουργώντας ως αισθητικός

¹⁴ Στα ελληνικά αποδίδεται ως «κόκκινος κρίνος», «κόκκινος κρίνος αράχνης», ή «κόκκινος αραχνοειδής κρίνος».

παράγοντας και πηγή απόλαυσης λόγω του υψηλού κορεσμού. Σε συνδυασμό με τη λευκή ομίχλη που φαίνεται να υπάρχει πάνω από τα λουλούδια, η εικόνα για μία ακόμη φορά θυμίζει υποσυνείδητα τη σημαία της Ιαπωνίας (βλ. στιγμιότυπο 3), με το χαρακτηριστικό κόκκινο ήλιο και το λευκό φόντο, στοιχείο που πραγματώνει ταυτόχρονα και τον αφηρημένο προσανατολισμό κωδικοποίησης καθώς το κείμενο μπορεί να «διαβαστεί» πολιτισμικά κι ενέχει ένα κρυφό νόημα. Η μουσική είναι ήρεμη με σκοπό ο θεατής και η θεάτρια να στρέψουν την προσοχή τους στο τοπίο και στα προσεγμένα γραφικά του παιχνιδιού και ευθυγραμμίζεται με τις κινήσεις του Jin.

Έχει ήδη γίνει λόγος για τη συμβολική χρήση της γραμματοσειράς, του οπτικού εφέ αλλά και του εφέ κίνησης του γραπτού κειμένου που εμφανίζεται στην οθόνη. Έτσι, δίνεται επίσης έμφαση στη χρήση του λευκού χρώματος και στον δυνητικό του συμβολισμό στα πλαίσια του ιαπωνικού πολιτισμού. Εξαιρετικά σύνηθες στην Ιαπωνία, το λευκό χρώμα αποτελεί σύμβολο πνευματικής και σωματικής αγνότητας. Ανά τα χρόνια, ο Αυτοκράτορας της Ιαπωνίας συνήθιζε να ντύνεται στα λευκά όταν έπρεπε να παρευρεθεί στις κυριότερες σιντοϊστικές τελετές. Το πέπλο αλλά και το φόρεμα της νύφης σε έναν παραδοσιακό γάμο Σίντο είναι λευκά. Ωστόσο, στον Βουδισμό το λευκό χρώμα φαίνεται να διαθέτει έναν αρκετά διαφορετικό συμβολισμό, καθώς υποδηλώνει τον θάνατο. Το λευκό χρώμα χρησιμοποιούνταν σε μεγάλο βαθμό από τους samurai κατά τη διάρκεια του harakiri ή αλλιώς seppuku. Φυσικά, η χρήση του λευκού χρώματος εξυπηρετεί ταυτόχρονα και τεχνικούς σκοπούς, καθώς το γραπτό κείμενο μπορεί εύκολα να ξεχωρίσει από το σκουρόχρωμο φόντο και να τραβήξει την προσοχή του κοινού (τεχνολογικός προσανατολισμός κωδικοποίησης). Έτσι, λοιπόν, οι δημιουργοί του trailer καταφέρνουν να προσελκύσουν το ιαπωνικό κοινό έντονα μέσω της διττής χρήσης του λευκού χρώματος.

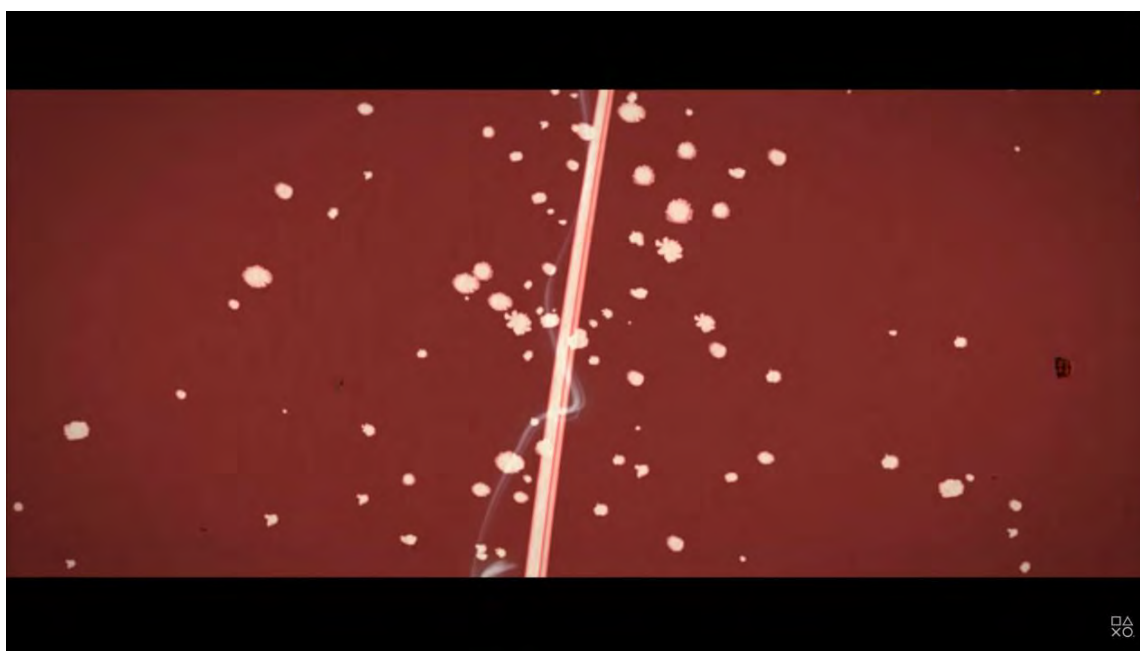
4γ. Εναλλαγή σκοτεινών κι έντονων χρωμάτων

Η 4^η υποκατηγορία επικεντρώνεται στην εναλλαγή των χρωμάτων, όπως αυτά εμφανίζονται στο trailer. Αυτή η σκόπιμη εναλλαγή των χρωμάτων όχι μόνο αναδεικνύει την ικανότητα του παιχνιδιού να προκαλεί διάφορα συναισθήματα, από το μυστήριο και την ένταση έως την ηρεμία και την ομορφιά, αλλά υποδηλώνει επίσης ένα πλούσιο αφηγηματικό εύρος. Συνδέοντας τις πιο σκούρες αποχρώσεις με έντονες ή μυστηριώδεις στιγμές και τα πιο φωτεινά χρώματα με την ηρεμία, το trailer χρησιμοποιεί έναν οπτικό τρόπο αφήγησης για να μεταφέρει συναισθηματικούς τόνους. Η εισαγωγή της ασπρόμαυρης λειτουργίας Kurosawa,

όχι μόνο προσθέτει ένα μοναδικό οπτικό στιλ αλλά και αποτίνει φόρο τιμής στον ιαπωνικό κινηματογράφο, συμβάλλοντας σε πολιτιστικές αναφορές που μπορεί να προσελκύσουν ένα ποικίλο κοινό. Πέρα από τις λειτουργικές πτυχές του, η δυναμική χρήση των χρωμάτων ενισχύει την αισθητική του trailer, δημιουργώντας μια οπτικά ελκυστική εμπειρία που είναι πιθανό να γοητεύσει τους πιθανούς παίκτες και τις πιθανές παίκτριες. Συνολικά, αυτή η στρατηγική προσέγγιση στην παραλλαγή των χρωμάτων όχι μόνο αναδεικνύει την ευελιξία του παιχνιδιού, αλλά χρησιμεύει και ως ένα συναρπαστικό εργαλείο marketing, προσελκύοντας ένα ευρύ φάσμα παικτών και παικτριών με την υπόσχεση μιας οπτικά και συναισθηματικά ποικίλης εμπειρίας παιχνιδιού.

5^η Θεματική: Συμβολικά Οπτικά Στοιχεία στα Πλαίσια του Ιαπωνικού Πολιτισμού

Ένα ακόμη χαρακτηριστικό του συγκεκριμένου trailer είναι ότι δημιουργεί νόημα μέσα από μοναδικούς τρόπους, συνδυάζοντας χρώματα, σχήματα και φτιάχνοντας με αυτόν τον τρόπο εικόνες με ιδιαίτερο πολιτισμικό υπόβαθρο για το ιαπωνικό κοινό. Φυσικά, ένα τέτοιο στοιχείο δεν χρειάζεται να είναι επαναλαμβανόμενο, μεταφέρει ωστόσο σημαντικές πληροφορίες στον/στη θεατή/θεάτρια ανεβάζοντας το ποιοτικό επίπεδο του trailer. Αυτή η θεματική, λοιπόν, ασχολείται με ένα σημείο το οποίο διαθέτει πολλούς πολιτισμικούς συμβολισμούς και γίνεται προσπάθεια ερμηνείας του με βάση τον ιαπωνικό πολιτισμό αλλά και το περιεχόμενο και τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.



Στιγμιότυπο 21 5ο Πλάνο 5ης Σκηνής (0:51 - 0:52)

Το παρόν στιγμιότυπο αποτελεί το 5^ο πλάνο της 5^{ης} σκηνής, κι εμφανίζεται αφού ο Jin έχει επιτεθεί σε έναν στρατιώτη πηδώντας ξαφνικά από το άλογό του και σκοτώνοντάς τον με το σπαθί του. Το στιγμιότυπο αυτό διαθέτει πολλά συμβολικά στοιχεία τα οποία σχετίζονται με τον ιαπωνικό πολιτισμό. Χαρακτηριστικό σύμβολο της Ιαπωνίας, το βαθύ κόκκινο χρώμα χρησιμοποιείται σε πολλές θρησκευτικές τελετές για να διώξει τα κακά πνεύματα, αλλά εκτός από αυτό αποτελεί σύμβολο της δύναμης, της αυτοθυσίας αλλά και του αίματος. Το σχήμα της κάθετης ροζ γραμμής θυμίζει παραδοσιακό ιαπωνικό σπαθί, ενώ η λευκή καμπύλη που το

περιτυλίγει πιθανότατα συμβολίζει τον αέρα, ένα πολύ σημαντικό στοιχείο για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Θα μπορούσε, ακόμη, να είναι αναφορά στις γρήγορες κινήσεις του Jin. Οι ροζ πιτσιλιές της εικόνας πιθανόν να συμβολίζουν το αίμα του εχθρού, ενώ το σχήμα τους θυμίζει παράλληλα αυτό των λουλουδιών sakura¹⁵, σύμβολο αναγέννησης κι ομορφιάς για τον ιαπωνικό πολιτισμό. Μια τέτοια ερμηνεία θα μπορούσε να δικαιολογεί και τη χρήση του ροζ χρώματος. Βλέπουμε, λοιπόν, πως εδώ το χρώμα διαθέτει αισθητηριακό αλλά και αφηρημένο προσανατολισμό κωδικοποίησης ταυτόχρονα. Αυτό συμβαίνει καθώς στην πρώτη περίπτωση το χρώμα λειτουργεί ως πηγή απόλαυσης και συγκινησιακού νοήματος, ενώ στη δεύτερη ο συμβολισμός του κι ο σκοπός που προσπαθεί να εξυπηρετήσει είναι ανοιχτός σε διάφορες ερμηνείες (Kress & van Leeuwen, 2021: 164). Φυσικά, το trailer στην ολότητά του, αποτελεί έναν φόρο τιμής προς την κληρονομιά του Akira Kurosawa. Ύστερα από περαιτέρω έρευνα, διαπιστώθηκε πως παρόμοιοι σχεδιασμοί χρωμάτων αλλά και σχημάτων χρησιμοποιούνται και στα trailer του σπουδαίου σκηνοθέτη. Ακολουθεί ένα στιγμιότυπο από το καινούριο trailer της ταινίας «Seven Samurai»:



Εικόνα 8 Στιγμιότυπο από το νέο trailer της ταινίας «Seven Samurai»

Όπως διαπιστώνεται, ο τόνος του κόκκινου χρώματος είναι ο ίδιος, όπως ακριβώς και οι πιτσιλιές που συμβολίζουν το αίμα με τη μόνη διαφορά να βρίσκεται στο μαύρο χρώμα. Ο

¹⁵ «Sakura» είναι ο ιαπωνικός όρος για τα άνθη κερασιάς, που αποτελούν τα λουλούδια των δέντρων κερασιάς. Η ετήσια ανθοφορία των ανθών της κερασιάς, γνωστή ως «περίοδος sakura», γιορτάζεται σε όλη την Ιαπωνία με φεστιβάλ, πικνίκ με hanami (θέαση λουλουδιών) και άλλες πολιτιστικές εκδηλώσεις.

τίτλος της ταινίας είναι γραμμένος σε λευκό χρώμα, το οποίο χρησιμοποιείται σε όλη τη διάρκεια του trailer. Μέσω όλων αυτών των στοιχείων, οι σκηνοθέτες του trailer του Ghost of Tsushima καταφέρνουν δημιουργήσουν ένα πιστό αντίγραφο που ακολουθεί τους κανόνες των trailer του Akira Kurosawa.

6^η Θεματική: Το Ηχοτοπίο

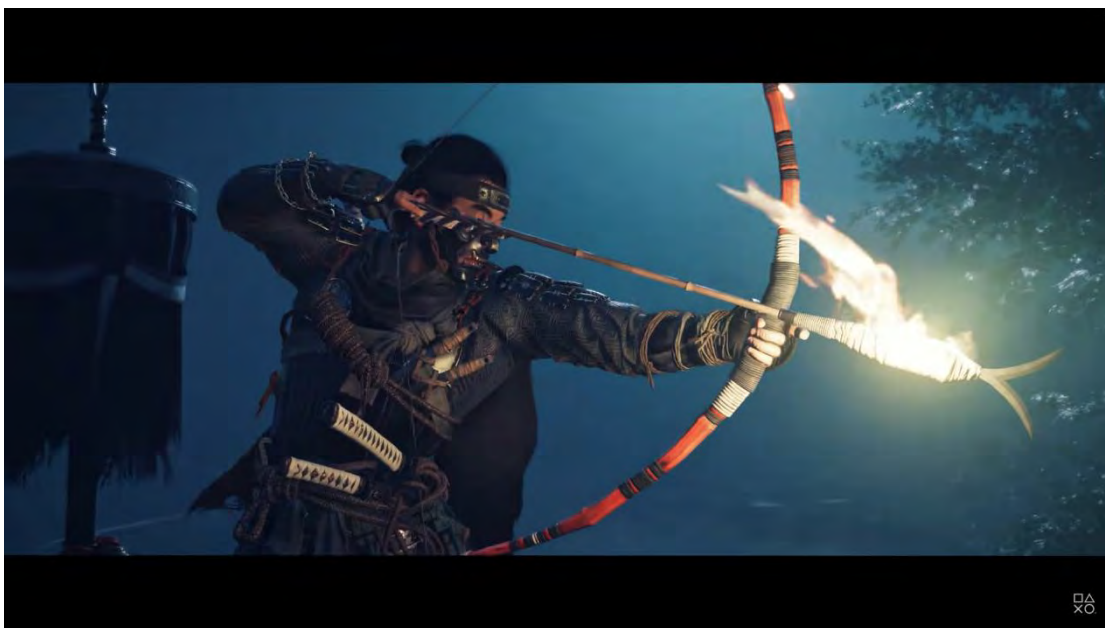
Όπως έχει ήδη αναφερθεί, πολλοί/ές ερευνητές/τριες έχουν ασχοληθεί με τις σημειωτικές επιλογές των διαφημιστών/τριών, οι οποίες δημιουργούν πολυτροπικό νόημα το οποίο μπορούμε να κατανοήσουμε σε βάθος μετά την ανάλυση τους. Ο ήχος και η μουσική κρίνονται επίσης ως δύο πολύ σημαντικά στοιχεία στη δημιουργία νοήματος, αν και είναι γεγονός πως στη βιβλιογραφία η κοινωνική σημειωτική προσέγγιση του ήχου δεν είναι τόσο διαδεδομένη, καθώς φαίνεται να χρησιμοποιούνται περισσότερο «γενικά» επίθετα για να περιγράψουν το συναίσθημα που προκαλεί. Παρόλα αυτά, το soundtrack στην περίπτωση των trailer ή των ταινιών κατέχει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο, αφού μπορεί να μεταδώσει τη βία μέσα από γρήγορους ή δυνατούς διαλόγους ή έντονα ηχητικά εφέ. Πολλές φορές ένας σκηνοθέτης μπορεί να μεταφέρει ένα συναίσθημα με πολλαπλούς τρόπους, είτε μέσω της εικόνας, της μουσικής, ακόμη και της κίνησης. Γι' αυτό τον λόγο, σε κλιμακούμενες σκηνές φαίνεται να χρησιμοποιούνται και τα τρία μέσα ώστε να επιτευχθεί μία καλύτερη και ισχυρότερη σύνδεση με τον/τη θεατή/θεάτρια (Giannetti, 2018: 95). Σε αυτή τη θεματική, παρατηρείται πώς ο ήχος και η μουσική αλλάζει ανάλογα με το συναίσθημα που θέλει να προκαλέσει η σκηνή αλλά και τον τρόπο με τον οποίο τα ηχητικά εφέ ενισχύουν το στοιχείο του ρεαλισμού για το κοινό. Τα στιγμιότυπα που ακολουθούν αναφέρονται σε στιγμές έντονης μάχης.

6α. Ήχοι σε στιγμιότυπα μάχης



Στιγμιότυπο 22 2ο Πλάνο 5ης Σκηνής (0:46 - 0:47)

Το πρώτο στιγμιότυπο αποτελεί το 2^ο πλάνο της 5^{ης} σκηνής, στο οποίο ο Jin εξοντώνει έναν αντίπαλο με μία γρήγορη κίνηση του σπαθιού του. Ο χώρος είναι ανοιχτός καθώς βρίσκεται σε ένα τοπίο με έντονη βλάστηση και κόκκινα λουλούδια κατά τη διάρκεια της νύχτας. Η ηρεμία που εκπέμπει ο χώρος έρχεται σε έντονη αντίθεση με τη βιαιότητα της σκηνής. Στο βάθος διακρίνεται και πάλι έντονη ομίχλη ενώ επίσης ο άνεμος είναι και πάλι έντονος. Ο Jin φοράει τη μαύρη απλή πανοπλία του, η οποία τον βοηθά στο να κινείται γρήγορα και να εξολοθρευτεί με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα τους αντιπάλους. Το γεγονός ότι επιλέγει να κοιτάζει τον εχθρό του, υποδηλώνει την κυριαρχία και τη δύναμη του Jin ως πολεμιστή. Αν και δεν φαίνεται η έκφραση του προσώπου του, η γλώσσα του σώματός του και οι κινήσεις του εκπέμπουν αποφασιστικότητα και αφοσίωση στη μάχη (βλ. δυναμική κίνηση του σπαθιού προς τα δεξιά και ψηλά). Κατά το παρόν πλάνο ο ήχος δυναμώνει και πάλι, αφού πριν είχε ακολουθήσει διάλογος, συμβάλλοντας έτσι στο τεταμένο κι έντονο κλίμα της σκηνής. Ο γρήγορος ρυθμός του βιολιού κι οι έντονοι κτύποι των ιαπωνικών τυμπάνων taiko δίνουν έμφαση στη βιαιότητα της σκηνής εμβυθίζοντας το κοινό στον κόσμο του παιχνιδιού. Ο ήχος του σπαθιού που συγχρονίζεται με τις κινήσεις του Jin, προσθέτει στο ρεαλιστικό κομμάτι οργανώνοντας με καλύτερο τρόπο το συναισθηματικό κι αφηγηματικό αντίκτυπο της σκηνής.



Στιγμιότυπο 23 5ο Πλάνο 10ης Σκηνής (1:57 - 1:58)

Η 10^η σκηνή αποτελεί ένα προσεγμένο μοντάζ με γρήγορα και διαφορετικά πλάνα. Στο 5^ο πλάνο διακρίνεται ο Jin σε μία κινηματογραφική στιγμή, όπου σημαδεύει τους εχθρούς του από ψηλά με φλεγόμενα βέλη. Είναι και πάλι ντυμένος με την πανοπλία του «Φαντάσματος», φορώντας τη χαρακτηριστική του μάσκα οπί με σκοπό να τρομάξει τον εχθρό. Η σκηνή φαίνεται να εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας (βλ. έντονο σκοτάδι). Το εστιασμένο βλέμμα του Jin καθώς στοχεύει τους Μογγόλους στρατιώτες με το τόξο του υποδηλώνει την αποφασιστικότητα και την ετοιμότητά του για μάχη. Η μουσική είναι ακόμη πιο γρήγορη και δυνατή με σκοπό να προσδώσει κλιμακούμενη ένταση κι αγωνία στη σκηνή η οποία βρίσκεται στο τέλος του trailer. Για μία ακόμη φορά τα τύμπανα taiko καθορίζουν τον ρυθμό και το συναισθηματικό αντίκτυπο.

6β. Ήχοι σε φυσικά τοπία

Περνώντας στην επομένη υποκατηγορία, εξετάζεται ο ήχος και η μουσική που ακούγεται κατά τη διάρκεια της εμφάνισης φυσικών τοπίων στην οθόνη. Το trailer φαίνεται να δίνει μεγάλη έμφαση στα τοπία του παιχνιδιού και στα εξελιγμένα γραφικά που διαθέτει. Επίσης, το φυσικό στοιχείο είναι συνδεδεμένο σε μεγάλο βαθμό με τις δύο συνηθέστερες θρησκείες που εξασκούνται στην Ιαπωνία, δηλαδή τον Βουδισμό και τον Σιντοϊσμό. Βασικό χαρακτηριστικό και των δύο θρησκειών αποτελεί η ψυχική ηρεμία και η πνευματικότητα. Επομένως, ο ήχος που χρησιμοποιείται σε αυτές τις σκηνές θα πρέπει να επιτυγχάνει ακριβώς αυτό το συναίσθημα. Οι δημιουργοί αποφάσισαν να μεταδώσουν το ήρεμο κλίμα μέσα από την έντονη χρήση του ιαπωνικού φλάουτου shakuhachi. Ακολουθούν τα στιγμιότυπα στα οποία αποτυπώνεται αυτό το μοτίβο.



Στιγμιότυπο 24 2ο Πλάνο 6ης Σκηνής (0:56 - 0:57)

Στο 2^ο πλάνο της 6^{ης} σκηνής ο Jin ιππεύει το άλογο του σε ένα πεδίο γεμάτο με λευκό γρασίδι πάμπας κατά τη διάρκεια της ημέρας. Οι κινήσεις του είναι γρήγορες και φαίνεται προσηλωμένος στον στόχο του (βλ. κίνηση κάπας, στάση σώματος προς τα μπροστά), ενώ υπάρχει έντονος αέρας (βλ. κίνηση λουλουδιών, κάπας και καπνών στο βάθος). Στο βάθος διακρίνεται ένα βουνό με καπνό που αναδύεται από ορισμένα μέρη υποδηλώνοντας πιθανώς την παρουσία στρατοπέδων ή οικισμών. Ο Jin τοποθετείται στα αριστερά της οθόνης, κι έτσι δίνεται η ευκαιρία στο κοινό να απολαύσει τα τοπία που προσφέρει το παιχνίδι. Τον ρυθμό της σκηνής καθορίζει το παραδοσιακό ιαπωνικό φλάουτο shakuhachi, ο μελωδικός ήχος του οποίου προσφέρει την απαραίτητη ηρεμία και γαλήνη ώστε το κοινό να συνδεθεί με την εικόνα και να μεταφερθεί με αυτόν τον τρόπο στον κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού.

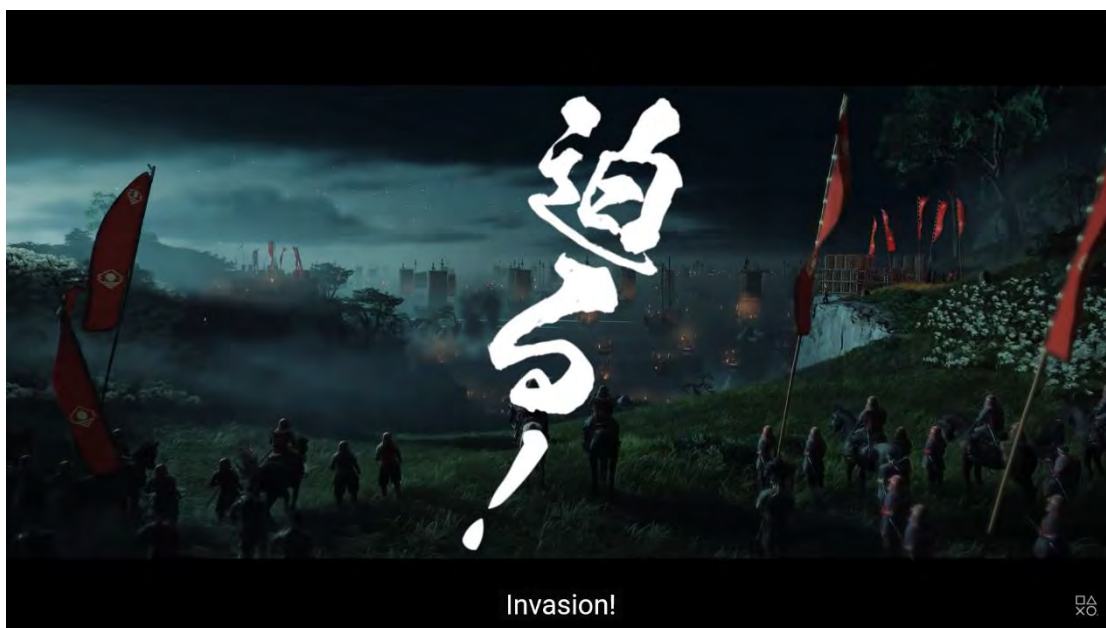


Στιγμιότυπο 25 4ο Πλάνο 6ης Σκηνής (0:58 - 0:59)

Στο 4^ο πλάνο της ίδιας σκηνής, ο Jin κατευθύνεται προς την παγόδα του Χρυσού Ναού. Το πλάνο λαμβάνει χώρα στο Χρυσό Δάσος, με το έντονο χρυσό χρώμα των δέντρων ginkgo να δημιουργούν μια όμορφη οπτικά εικόνα. Ο Jin περπατάει ήρεμα στο κέντρο ενός πέτρινου διαδρόμου ο οποίος οδηγεί σε πέτρινα σκαλιά, ενώ γύρω του υπάρχουν διάφορες κατασκευές κι απλοί κάτοικοι της Tsushima, οι οποίοι συνεργάζονται για να επιβιώσουν βρίσκοντας καταφύγιο στον ναό μετά τη μογγολική εισβολή. Τα φύλλα των δέντρων πέφτουν στο έδαφος με τον αέρα να τα σκορπίζει παντού. Για μία ακόμη φορά το φλάουτο shakuhachi είναι έντονο καθορίζοντας τη σκηνή και επιτυγχάνοντας τη σύνδεση του/της θεατή/θεάτριας τόσο με τη φύση όσο και με τον κόσμο του ίδιου του παιχνιδιού.

6γ. Συγχρονισμός ηχητικών εφέ – εικόνας

Ένα ακόμη μοτίβο το οποίο παρατηρείται έντονα είναι αυτό του συγχρονισμού των ηχητικών εφέ με τα οπτικά στοιχεία ή το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη. Το στοιχείο αυτό αποτελεί μια δημιουργική επιλογή ώστε να ενισχυθεί το συνολικό αντίκτυπο, η ατμόσφαιρα αλλά κι ο ρεαλισμός του trailer, εμβυθίζοντας ακόμη περισσότερο το κοινό στον κόσμο του βιντεοπαιχνιδιού. Προσθέτει ένα ακόμη μεταεπίπεδο στην οπτικοακουστική εμπειρία και συμβάλλει στην αποτελεσματικότερη μεταφορά συναισθημάτων και μηνυμάτων.



Στιγμιότυπο 26 2ο Πλάνο 1ης Σκηνής (0:18 - 0:19)

Στο 2^ο πλάνο της 1^{ης} σκηνής υπάρχει ένα πανοραμικό πλάνο της παραλίας Komoda κατά τη διάρκεια της νύχτας. Τα στρατεύματα των samurai με τα κόκκινα λάβαρα έχουν παραταχθεί και είναι έτοιμα για μάχη. Στο βάθος φαίνονται τα πλοία του μογγολικού στόλου να καλύπτουν τη θάλασσα, γεγονός που φανερώνει ότι έπεται μάχη. Υπάρχει ομίχλη και δυνατός αέρας, ενώ το πανοραμικό αυτό πλάνο δίνει την ευκαιρία στον/στη θεατή/τρια να εκτιμήσει το τοπίο και τα γραφικά του παιχνιδιού. Η υψηλή γωνία λήψης στο συγκεκριμένο πλάνο κάνει τους συμμετέχοντες να φαίνονται μικροσκοπικοί. Έτσι, το κοινό είναι αυτό που ασκεί την εξουσία. Το γραπτό κείμενο «迫 ! » [semaru] που εμφανίζεται στο κέντρο της οθόνης έχει μεταφραστεί ως «Invasion!» (ελλ. «Εισβολή!»). Κυριολεκτικά μεταφράζεται ως «Απειλή!» αφού σημαίνει «απειλούμαι (από κάτι κακό), πλησιάζω (για κάτι κακό)» (Κορακιανίτης, 2016: 1199). Το κείμενο είναι γραμμένο σε καλλιγραφικό φόντο Kokuryu λευκού χρώματος, με οπτικό εφέ κι εφέ κίνησης. Η μουσική που ακούγεται κατά τα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα, και συγκεκριμένα οι κρότοι των τυμπάνων taiko, συμπίπτουν με την εμφάνιση του κειμένου στην οθόνη, προσδίδοντας με αυτόν τον τρόπο έμφαση στη φράση στην οποία εμφανίζεται.



Στιγμιότυπο 27 2ο Πλάνο 4ης Σκηνής (0:39 - 0:40)

Στο 2^ο πλάνο της 4^{ης} σκηνής ο Jin σημαδεύει από απόσταση έναν Μογγόλο στρατιώτη. Η σκηνή εκτυλίσσεται κατά τη διάρκεια της νύχτας στο στρατόπεδο του εχθρού. Η εικόνα είναι ιδιαίτερα σκοτεινή με το μοναδικό φως να προέρχεται από τα φανάρια του στρατοπέδου. Στο βάθος της εικόνας μπορούμε να διακρίνουμε ορισμένες σκηνές αλλά και κάποιες ξύλινες κατασκευές. Καθώς πρόκειται για πλάνο gameplay, υπάρχουν οδηγίες που αναφέρονται στον/στην παίκτη/παίκτρια, όπως «DESTROY SHIPYARD» (δηλ. «Κατάστρεψε το ναυπηγείο»). Το χρυσό εικονίδιο σχετίζεται με τον σωστό τρόπο που πρέπει να σημαδέψει ο/η παίκτης/τρια ώστε να εξοντώσει τον εχθρό. Τη στιγμή που ο Jin απελευθερώνει το βέλος ακούγεται το ανάλογο ηχητικό εφέ καθώς και τη φράση «射 つ」 [utsu] η οποία όπως προαναφέρθηκε σημαίνει «πυροβολώ» και προέρχεται από το ιδεόγραμμα της τοξοβολίας. Η φράση ακολουθεί το ίδιο οπτικό μοτίβο όλων των προηγούμενων φράσεων. Ο συγχρονισμός εικόνας αλλά και κειμένου με τον ήχο προσθέτει ρεαλισμό στο trailer καθιστώντας ακόμη πιο ενδιαφέρουσα την οπτική εμπειρία για το κοινό.

5.ΣΥΖΗΤΗΣΗ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ανάλυση του συγκεκριμένου trailer του «Ghost of Tsushima» αποκαλύπτει ενδιαφέρουσες πληροφορίες για τις διαφοροποιημένες στρατηγικές τοπικοποίησης και μεταδημιουργίας που αναπτύχθηκαν. Καθώς η έρευνα επικεντρώνεται στους γλωσσικούς, οπτικούς και ηχητικούς σημειωτικούς πόρους του trailer, προκύπτουν αρκετές κριτικές παρατηρήσεις, οι οποίες προσφέρουν μια εικόνα της διαδικασίας τοπικοποίησης που διέπει τη δημιουργία του.

Αρχικά, η χρήση πληθώρας κινηματογραφικών τεχνικών επιβεβαιώνει την όλο και αυξανόμενη χρήση τους στη βιομηχανία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών (Mangiron & O' Hagan, 2013: 16), γεγονός που έχει οδηγήσει στην εμφάνιση του όρου «cinematic games» (Newman, 2009). Η γωνία λήψης βρίσκεται σχεδόν πάντα στο ύψος των ματιών, με σκοπό να επιτευχθεί ισότιμη σχέση ανάμεσα στους/στις θεατές/τριες και τον πωλητή. Η οπτική τρίτου προσώπου χρησιμοποιείται έντονα καθώς είναι πιο εύκολο για τους/τις Ιάπωνες/ίδες gamers να ταυτιστούν με τον χαρακτήρα κατ' αυτό τον τρόπο (Ashcraft, 2008). Σε έρευνα που πραγματοποίησε το 2009, η O' Hagan διαπίστωσε αρκετές διαφορές ανάμεσα στους/στις παίκτες/τριες από την Ιαπωνία και μη. Η έρευνα διαπίστωσε πως το κοινό που δεν προέρχεται από την Ιαπωνία δεν είναι τόσο εξοικειωμένο με την ελευθερία επιλογής στα βιντεοπαιχνίδια και μπορεί να δυσκολευτεί στην κατανόηση ενός παιχνιδιού αν εφαρμοστούν διαφορετικές αφηγηματικές τεχνικές. Από την άλλη, το ιαπωνικό κοινό προτιμάει τα παιχνίδια ανοιχτού κόσμου κι όχι τα παιχνίδια sandbox, τα οποία θέτουν συγκεκριμένα όρια, ενώ απολαμβάνει ιδιαίτερα την ύπαρξη πολλών cutscenes ώστε να λαμβάνει συνεχώς καινούριες πληροφορίες σχετικά τους χαρακτήρες που εμφανίζονται και την ιστορία τους. Το γεγονός αυτό δικαιολογεί τις πολλαπλές κινηματογραφικές σκηνές που εμφανίζονται στο trailer, καθώς και τις φράσεις που σχετίζονται τόσο με την ελευθερία επιλογών του/της παίκτη/τριας στο παιχνίδι, όσο κι αυτές που αφορούν στα γραφικά και στις γενικότερες λειτουργίες του παιχνιδιού.

Χρησιμοποιείται, ακόμη, πληθώρα πολιτισμικών στοιχείων για περαιτέρω προσέλκυση του ιαπωνικού κοινού. Ειδικότερα, η ύπαρξη της λειτουργίας Kurosawa αλλά και η εμφάνιση των ονομάτων των ηθοποιών φωνής μέσω της κινηματογραφικής τεχνικής του «billing» αυξάνουν τις πιθανότητες για την αγορά του προϊόντος, ενώ συμβάλουν στη μεταδημιουργία του trailer ώστε να θυμίζει αυτό μίας κλασικής ταινίας samurai. Ακόμη, η γραμματοσειρά χρησιμοποιείται ως υποσυνείδητο μέσο προσέλκυσης προσθέτοντας ένα νέο μεταεπίπεδο. Η προσεκτική χρήση των παραδοσιακών ιαπωνικών οργάνων (τύμπανα taiko και φλάουτο

shakuhachi) όπως και τα ηχητικά εφέ δημιουργούν μία συνεκτική κι αυθεντική εμπειρία, ενώ συνδέονται με τις θρησκείες του Σίντο και του Βουδισμού. Η εμφάνιση του πρωταγωνιστή και του κόσμου στον οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι δεν έχει αλλάξει ώστε να θυμίζει χαρακτήρα anime σύμφωνα με τις προτιμήσεις της Ιαπωνίας. Παρατηρείται, έτσι, μία ταυτόχρονη διαπολιτισμική προσέγγιση στο σχεδιασμό του παιχνιδιού (Chandler, 2005) με απώτερο σκοπό την προσέγγιση πολλών κοινών κι άρα την αύξηση των πωλήσεων του προϊόντος στη διεθνή αγορά. Ένα ακόμη στοιχείο διαπολιτισμικής προσέγγισης είναι και το γρήγορο μοντάζ που υπάρχει σε ορισμένα σημεία του trailer, θυμίζοντας με αυτό τον τρόπο αυτά των χολιγουντιανών παραγωγών, όπως και η ύπαρξη αγγλικών υποτίτλων. Επιπλέον, δεν τηρείται η νόρμα που θέλει τα ιαπωνικά βιντεοπαιχνίδια να περιορίζουν αισθητά τις σκηνές αιματοχυσίας (Kent, 2004), καθώς το trailer περιέχει άφθονες από αυτές, ίσως για να ενισχυθεί το αίσθημα του ρεαλισμού δεδομένου και τους είδους του παιχνιδιού.

Η προσθήκη τιμητικών εκφράσεων στην ιαπωνική μεταγλώττιση και η πιο σαφής χρήση της γλώσσας στις ιαπωνικές φράσεις που εμφανίζονται στην οθόνη, συνάδουν με τον τρόπο χρήσης της ιαπωνικής προσθέτοντας αυθεντικότητα. Άλλα στοιχεία προσέλκυσης συνιστούν η αλληλοσυμπλήρωση ανάμεσα στα χρώματα και στο κείμενο όπως και οι προσανατολισμοί κωδικοποίησης του Bernstein (1981) που αυτά πραγματώνουν ταυτόχρονα με τις μεταλειτουργίες του Halliday για τη γλώσσα. Όσον αφορά το είδος και την κατηγορία του, το trailer φαίνεται να μην ακολουθεί καμία από τις κατηγοριοποιήσεις που προτείνει ο Svelch (2015). Αντίθετα, αποτελεί μάλλον ένα συνδυασμό και των τριών κατηγοριών, αφού συνδυάζει στοιχεία δράσης, περιπέτειας και κινηματογραφικής αφήγησης. Αυτή η ασάφεια του είδους χρησιμεύει για να διευρύνει την απήχυσή του σε ένα ευρύ φάσμα κοινού.

Όλα όσα προαναφέρθηκαν, καθώς και η ύπαρξη συμβολικών στοιχείων που παραπέμπουν στον ιαπωνικό πολιτισμό, σχεδόν ίδια με αυτά που χρησιμοποιούνται στα trailer των ταινιών του κινηματογραφιστή Akira Kurosawa, συμβάλλουν στο να αποκτήσει το προϊόν το ίδιο «look & feel» σύμφωνα με το ιαπωνικό αυτή τη φορά locale (Mangiron & O' Hagan, 2013), το οποίο αποτελεί βασικό στοιχείο της διαδικασίας της τοπικοποίησης και της μεταδημιουργίας.

Συνοψίζοντας, το συγκεκριμένο trailer του «Ghost of Tsushima» αποτελεί μια απόδειξη της μεταμορφωτικής δύναμης της τοπικοποίησης και της μεταδημιουργίας στο marketing βιντεοπαιχνιδιών. Μέσω της αριστοτεχνικής ενσωμάτωσης γλωσσικών, οπτικών και ηχητικών σημειωτικών πόρων προσαρμοσμένων σε διαφορετικές πολιτισμικές ευαισθησίες, το trailer

καταφέρνει να συλλάβει την φιλοσοφία και την αίσθηση του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα βρίσκει απήχηση στο κοινό σε όλο τον κόσμο. Αυτή η διαφοροποιημένη πολυτροπική προσέγγιση υπογραμμίζει τη σημασία της πολιτισμικής προσαρμογής και ευαισθησίας στη διαμόρφωση συναρπαστικών trailer βιντεοπαιχνιδιών, προσφέροντας πολύτιμες γνώσεις για μελλοντικές προσπάθειες στον τομέα της τοπικοποίησης και της μεταδημιουργίας.

6.ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ – ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

6.1 Περιορισμοί της έρευνας

Οι περιορισμοί της έρευνας περιλαμβάνουν όχι μόνο πρακτικές προκλήσεις αλλά και μεθοδολογικές εκτιμήσεις που επηρεάζουν τη γενίκευση και την ερμηνεία των ερευνητικών ευρημάτων. Πρώτον, η περιορισμένη γνώση της ιαπωνικής γλώσσας και των πολιτισμικών αποχρώσεων αποτελεί σημαντικό περιορισμό, περιορίζοντας ενδεχομένως το βάθος της ερμηνείας όσον αφορά τα συμβολικά στοιχεία του trailer. Ο περιορισμός αυτός επεκτείνεται και στη διαθεσιμότητα της βιβλιογραφίας, όπου η έλλειψη σχετικών πηγών δυσχεραίνει τις συγκριτικές αναλύσεις και τον εμπλουτισμό των ευρημάτων της μελέτης. Επιπλέον, ο εγγενώς υποκειμενικός χαρακτήρας της ποιοτικής έρευνας και της κοινωνικής σημειωτικής ανάλυσης εισάγει ένα πρόσθετο επίπεδο περιορισμού, καθώς οι προκαταλήψεις και οι απόψεις διαμορφώνουν αναπόφευκτα τη διαδικασία ανάλυσης και ερμηνείας. Η αντιμετώπιση αυτών των περιορισμών απαιτεί μια στοχαστική προσέγγιση, η οποία αναγνωρίζει και μετριάξει την επιρροή της υποκειμενικότητας, διατηρώντας παράλληλα τη διαφάνεια καθ' όλη τη διάρκεια της ερευνητικής διαδρομής.

6.2 Προεκτάσεις της έρευνας

Σε μια προέκτασή της θα είχε ενδιαφέρον η ίδια έρευνα να γίνει σε μεγαλύτερο αριθμό trailer τα οποία έχουν υποστεί τοπικοποίηση/μεταδημιουργία για το ιαπωνικό κοινό (ή το ασιατικό γενικότερα) έτσι, ώστε να βρεθούν κοινά μοτίβα μεταξύ τους και να δημιουργηθεί ένα νέο πλαίσιο για διαφορετικές κουλτούρες της Ανατολής, καθώς όπως οι Kress & Van Leeuwen αναφέρουν η οπτική γραμματική τους αφορά κατά κύριο λόγο σε κείμενα από τη Δύση. Η άνοδος της τεχνητής νοημοσύνης ίσως να μπορούσε να διευκολύνει αυτή τη διαδικασία. Μέσω της κατάλληλης εκπαίδευσης των λογισμικών ανάλυσης εικόνων, θα μπορούσε να δημιουργηθεί ένα νέο πλαίσιο που θα βοηθάει τις εταιρείες να προωθήσουν τα προϊόντα τους σε ξένες αγορές. Για παράδειγμα, μέσα από την ανάλυση 100+ εικόνων που προέρχονται από trailer ιαπωνικών βιντεοπαιχνιδιών θα μπορούσαν να δοθούν ποσοτικές πληροφορίες σχετικά με τη συχνότητα χρήσης ενός συγκεκριμένου χρώματος, γραμματοσειράς, κινήσεων, ζωνών τοποθέτησης του κειμένου κλπ. Σταδιακά αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει σε αυτοματοποιημένες προτάσεις τοπικοποίησης αλλά και σε ένα σταθερό πλαίσιο τοπικοποίησης για κουλτούρες και πολιτισμούς που οι εταιρείες αδυνατούν να βρουν επαγγελματίες εγκαίρως ώστε να τους βοηθήσουν. Αυτό θα είχε ως αποτέλεσμα τη

δημιουργία ενός νέου ρόλου, αυτού του «semiotician localizer». Ο ρόλος ενός/μιας τέτοιου/ας ειδικού υπερβαίνει τα γλωσσικά όρια. Ο/η semiotician localizer θα είναι σε θέση να αναγνωρίζει και γνωρίζει σε βάθος πώς το χρώμα, η τοποθέτηση του κειμένου, η γραμματοσειρά, ο ήχος κλπ. διαθέτουν σημαντική πολιτισμική σημασία ανάλογα με την περιοχή στην οποία αναφέρονται. Τέτοια οπτικά στοιχεία έχουν τεράστια δύναμη στη διαμόρφωση ενός ξεχωριστού πολυτροπικού νοήματος πέρα από τη γλώσσα. Μετά από ενδελεχή εξέταση του προϊόντος και τη συλλογή των συμβόλων και των σημείων του αρχικού κειμένου, ο/η εμπειρογνώμονας θα πρέπει να τα αναλύσει και να μεταφέρει το ίδιο νόημα μέσω διαφορετικών οπτικών στοιχείων στο κοινό-στόχο. Η παρούσα έρευνα θα μπορούσε να αποτελεί το εναρκτήριο λάκτισμα προς αυτόν τον στόχο.

Τέλος, τα ευρήματα αυτής της έρευνας υπογραμμίζουν επίσης την ανάγκη να αναγνωρίζουν και να σέβονται οι διαφημιστές τις πολιτισμικές διαφοροποιήσεις στις στρατηγικές τους. Σε μια ποικιλόμορφη αγορά, η κατανόηση των ιδιαίτερων προτιμήσεων και ευαισθησιών των διαφόρων πολιτισμικών ομάδων είναι απαραίτητη για τη δημιουργία μίας διαφημιστικής καμπάνιας με αντίκτυπο. Παρουσιάζοντας τη στρατηγική χρήση σημειωτικών πόρων στο trailer του «Ghost of Tsushima» για να προσελκύσει το ιαπωνικό κοινό, η παρούσα μελέτη υπογραμμίζει την ανάγκη για πολιτισμική ευαισθησία και προσαρμογή στις προσπάθειες marketing. Οι πολιτισμικοί διαφημιστές μπορούν να αξιοποιήσουν αυτές τις γνώσεις για να αναπτύξουν πιο στοχευμένες καμπάνιες, προωθώντας έτσι ισχυρότερες συνδέσεις με διαφορετικά κοινά, ενισχύοντας την επιτυχία του brand τους σε έναν ολοένα και πιο παγκοσμιοποιημένο κόσμο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Ashcraft, B. (2008). *How to bring the West to Japan*. Kotaku. <http://kotaku.com/385604/how-to-bring-the-west-to-japan>
- Bartal, O. (2013, Winter). Text as image in Japanese advertising typography design. *DesignIssues*, 29(1) 51-66.
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games*. New York: Routledge.
- Bernstein, B. (1981). 'Codes, modalities and the process of cultural reproduction: A model'. *Language and Society*. 10: 327-63
- Bordwell, T., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction*. New York: McGraw-Hill Education.
- Carlson, R. (2009). *Too Human versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value*. *Transformative Works and Cultures*, 2009(Vol 2).
- Chandler, H. M. (2005). *The game localization handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2008). *Understanding video games*. New York: Routledge.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Fernández-Vara, C. (2009). *Play's the thing: a framework to study videogames as performance*. In DiGRA Proceedings 2009. Cambridge, MA: Authors & Digital Games Research Association.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Master's thesis, Massachusetts Institute of Technology]. <http://www.ludology.org/articles/thesis>
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic*. London: Edward Arnold.
- Halliday, M. A. K. (1985). *An introduction to functional grammar*. London: Edward Arnold.
- Hibi, S., & Fukuda, K. (2000). *The colors of Japan*. New York: Kodansha International.
- Herz, J. C. (1997). *Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. London: Abacus.
- Huizinga, J. (1950). *Homo ludens*. Boston: Beacon Press.

- Jisho. (n.d.). Jisho.org: Japanese Dictionary. <https://jisho.org/>
- Kress, G. R., & Van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*. New York: Routledge.
- McDougall, J., & O'Brien, W. (2008). *Studying videogames*. Leighton Buzzard: Auteur.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. London/New York: Routledge.
- Newman, R. (2009). *Cinematic game secrets for creative directors and producers*. Burlington, MA: Elsevier.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- O'Toole, M. (1994). *The language of displayed art*. Leicester: Leicester University Press.
- Poole, S. (2000). *Trigger happy: The inner life of video games*. London: Fourth Estate.
- Raessens, J., & Goldstein, J. (Eds.). (2005). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Shrivastava, S. (2004). When spiderman speaks hindi. *Asia Times*, http://www.atimes.com/atimes/South_Asia/FF23Df03.html
- Švelch, J. (2015), "Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic," *G|A|M|E, the Italian Journal of Game Studies*, vol. 2015, no. 4. http://www.gamejournal.it/svelch_trailers/
- Tang, L. (2009). *Preparing your product for the chinese market*. Multilingual, 102, 32–35.
- Tanaka, K. (1994). *Advertising language: A pragmatic approach to advertisement in britain and japan*. London: Routledge.
- Vieira, E. R. P. (1999). Liberating calibans: Readings of antropofagia and Haroldo de Campos' poetics of transcreation. In S. Bassnett & H. Trivedi (Eds.), *Postcolonial Translation: Theory and Practice* (pp. 95–113). London and New York: Routledge.
- Weisenfeld, G. (2011). Japanese typographic design and the art of letterforms. In J. Silbergeld et al. (Eds.), *Bridges to Heaven: Essays on East Asian Art in Honor of Professor Wen C. Fong* (pp. 827–848). Princeton: Princeton University Press.
- Williamson, J. (1978). *Decoding advertisements: Ideology and meaning in advertising*. New York: Marion Boyars.
- Wolf, J.P. Mark. & Perron, B. (2023). *The routledge companion to video game studies*. New York: Routledge.

Ελληνική βιβλιογραφία

Κορακιανίτης, Β. (2016). *Ελληνο-ιαπωνικό και ιαπωνο-ελληνικό λεξικό*. Αθήνα: Εκδόσεις Παπαζήση.

Πουρκός, Α.Μ. & Κατσαρού, Ε. (2011). *Βιώμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: Εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση*. Θεσσαλονίκη: Νησίδες.

Ράις, Κ. & Βερμέερ, Χ.Γ. (2021). *Θεμελίωση μιας γενικής θεωρίας της μετάφρασης*. Αθήνα: Διάυλος.

Κοβάνη, Μ. (2016). *Ιαπωνική γραμματική στα ελληνικά*. Αθήνα: Perugia.

Kress, G. & Leeuwen, T. (2010). *Η ανάγνωση των εικόνων: Η γραμματική του οπτικού σχεδιασμού*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Baker, M. (2022). *Με άλλα λόγια*. Αθήνα: Διάυλος.

Παπαδοπούλου, Μ., Παγκουρέλια, Ε., & Γκόρια, Σ. (2015, 6-8 Νοεμβρίου). *Πολυτροπικά κείμενα στην εκπαίδευση: θεωρητικά εργαλεία & διδακτικές πρακτικές*. «Πρώτη γλώσσα & Πολυγλωσσία: Εκπαιδευτικές & Κοινωνικοπολιτισμικές Προσεγγίσεις» Τζαρτζάνεια 2015, Τύρναβος, Ελλάδα.

Για την αναγνώριση της γραμματοσειράς:

Kokuryusou from showashotai. KokuryuSou | Adobe Fonts. (n.d.). <https://fonts.adobe.com/fonts/kokuryu>

KSO 黒龍爽. Web フォント・サービス FONTPLUS. (n.d.). <https://fontplus.jp/fontlist/fotksokokuryusou>

Trailer, Εικόνες & Διαδικτυακά άρθρα

YouTube. (2020, July 10). *『Ghost of Tsushima』 時代劇映画風トレーラー / Classic Samurai Movie Style Trailer*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZvF_dv5-aRI

YouTube. (2021, August 18). *New trailer for Kurosawa's Seven samurai - back in cinemas 29 October 2021 | BFI*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5dZioLJejeo>

YouTube. (2013, October 1). *Seven samurai (1954) original Japanese theatrical trailer*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7mw6LyyoeGE>

Scaturro, P. (2020). *Taiko ensemble [Photograph]*. PlayStation.Blog. Retrieved from <https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>

Scaturro, P. (2020). Recording at Abbey Road Studios [Photograph]. Retrieved from <https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>

Japanese Garden. Cultural Performance: Shakuhachi Flute – Araki. Retrieved from <https://www.japanesegarden.com/events/cultural-performance-shakuhachi-flute-araki>

Meyer, B. D. (2020, July 7). *Score of tsushima: The soundtrack of ghost of tsushima*. PlayStation. Blog. <https://blog.playstation.com/2020/07/02/score-of-tsushima-the-soundtrack-of-ghost-of-tsushima/>

Romano, N. (2020, July 8). *How “ghost of tsushima” teamed with Akira Kurosawa’s estate for new cinematic mode*. EW.com. <https://ew.com/gaming/ghost-of-tsushima-akira-kurosawa-estate-cinematic-mode/>

Walters, M. (2020, May 25). *Ghost of tsushima’s main inspiration was red dead redemption, according to director*. TheGamer. <https://www.thegamer.com/ghost-of-tsushima-director-nate-fox-red-dead-repemption-inspiration/>

Παράρτημα 1. Ερευνητικό Εργαλείο - Κλείδα Παρατήρησης Βίντεο

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο.
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν;
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες;
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων;
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών;
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής;
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση;
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση της αρκούδας με το σκοπό του βίντεο;
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία στο τέλος του βίντεο;

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>					
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>					
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ</u> (Organisation): <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>					
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> (Contextuality): <i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>					
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ</u> (Ideological): <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>					

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

Παράρτημα 2. Ανάλυση σκηνών με βάση την κλείδα παρατήρησης

0:16 – 0:22

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (0:16 – 0:17): Τα στρατεύματα των samurai βρίσκονται σε ετοιμότητα στην παραλία Komoda (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (0:18 – 0:19): Πανοραμικό πλάνο που δείχνει τα στρατεύματα των samurai και το στόλο των Μογγόλων στην παραλία (κινηματογραφική σκηνή) 3° πλάνο (0:20 – 0:21): Ο Khotun Khan αποκεφαλίζει τον Λόρδο Adachi (κινηματογραφική σκηνή) 4° πλάνο (0:22): Ο Jin βλέπει την πόλη του να λεηλατείται (κινηματογραφική σκηνή)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; Παραλία Komoda: Χώρος μεγάλος, εξαιρετικά σκοτεινός, με ομίχλη κι αέρα, τα καράβια του Μογγολικού στόλου καλύπτουν τη θάλασσα, ελάχιστο φως που έρχεται από τις δάδες των Μογγόλων στρατιωτών στο βάθος, ο ιαπωνικός στρατός είναι άριστα οργανωμένος σε μία ευθεία (τάξη) Πλευρά Μογγόλων: Ιδιαίτερα σκοτεινή με το μόνο φως να έρχεται από τις δάδες που κρατάνε οι στρατιώτες Λεηλασία χωριού: Κατεστραμμένα σπίτια που φλέγονται στο απόλυτο σκοτάδι, πανικός, χάος, αταξία Κοινά χαρακτηριστικά: σκοτεινά χρώματα, ύπαρξη φωτιάς, αέρα κι ομίχλης
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Lord Shimura, Khotun Khan, Lord Adachi, υπόλοιποι samurai, Μογγόλοι στρατιώτες, απλοί πολίτες της Tsushima
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ/ΟΧΙ 0:21 Ο Khotun Khan κοιτάει στα μάτια τον Lord Adachi καθώς τον σκοτώνει
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Προσήλωση στην κατατρόπωση του εχθρού, έκπληξη από το μέγεθος του στόλου, συντριβή/υποδούλωση/υποταγή, εστίαση στο περιβάλλον και τη δράση
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Αγωνία, τρόμος, θλίψη, συμπόνοια

ΚΙΝΗΤΙΚΟ Σ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέονται οι κινήσεις του Jin με το σκοπό του βίντεο; Στα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα του trailer ο Jin παρουσιάζεται στατικός, χωρίς να δρα σημαντικά => Έτσι επιτυγχάνεται η έμφαση στη δύναμη του Μογγολικού στρατού και στην αδυναμία των samurai να τους αντιμετωπίσουν
ΓΛΩΣΣΙΚΟ Σ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Στα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα οι φράσεις που εμφανίζονται αναφέρονται κατά κύριο λόγο στο Μογγολικό στρατό => έτσι αντιλαμβανόμαστε ότι αποτελούν τον κύριο λόγο που ο Jin θα μεταμορφωθεί στο “φάντασμα” της Tsushima (εκδίκηση κι αντίσταση)

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η σκηνή περιέχει φράσεις που σχετίζονται με το μέγεθος του μογγολικού στόλου, την εισβολή και τη δύναμή του. (“迫る !”, “圧倒的軍勢モンゴル帝国”)	Σκοτεινά χρώματα, κόκκινα λάβαρα, λευκό χρώμα στο κείμενο με καλλιγραφικό στυλ shouido κι εφέ κίνησης, πανοπλίες samurai, κοντινά και πανοραμικά πλάνα, οπτική γωνία τρίτου προσώπου → γίνεται κατανοητό το ιστορικό και πολιτιστικό πλαίσιο.	Τα κύρια πρόσωπα και το κείμενο είναι τοποθετημένα στο κέντρο του πλαισίου σχεδόν σε όλες τις σκηνές.	Ο στρατός των samurai στέκεται ο ένας δίπλα στον άλλον ή στα άλογά τους κοιτώντας μπροστά (ετοιμότητα), η έκφραση του Jin (ανησυχία), η κίνηση του Khotun Khan με το σπαθί του (δύναμη), η ακινησία του Jin (σοκ, εσωτερική διαμάχη).	Έντονη μουσική (αγωνία), ανήσυχος τόνος του Jin (άγχος/έκπληξη), δυνατός ‘κτύπος’ τη στιγμή της εμφάνισης του κειμένου (έμφαση), ηχητικά εφέ (π.χ. κόψιμο του σπαθιού → ενίσχυση της δραματικότητας της πράξης), κραυγή ενός άνδρα (ρεαλισμός, συναισθηματική εμπλοκή, αγωνία).
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Οι φράσεις αντανακλούν την άμεση παρατήρησή του μεγέθους του μογγολικού στρατού μέσα στο κοινωνικό πλαίσιο της επικείμενης σύγκρουσης και την αίσθηση κινδύνου.	Τα εν λόγω στοιχεία σχετίζονται με τον τόνο της σκηνής, την κοινωνική ταυτότητα των ηρώων και διαμορφώνουν την κοινωνική συμμετοχή του θεατή, βοηθώντας τον να κατανοήσει το κοινωνικό πλαίσιο της σκηνής οπτικά.	Η χωρική διάταξη δίνει έμφαση στον Jin ως τον πρωταγωνιστή, στην ενότητα των samurai και στην αιτία της μάχης που είναι η μογγολική εισβολή.	Οι παραπάνω κινήσεις υποδηλώνουν κοινωνική ενότητα, ετοιμότητα, φόβο, αγωνία, αδυναμία, και καθιερώνουν τον αρχηγό των Μογγόλων ως έναν ανταγωνιστή χωρίς έλεος.	Τα ηχητικά στοιχεία εμπλέκουν τον θεατή συναισθηματικά, ενισχύοντας τη σύνδεσή του με τους χαρακτήρες και την αφήγηση. Μεταδίδεται η ένταση και η βιαιότητα της σκηνής.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ</u> (Organisation): <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Οι φράσεις συγχρονίζονται προσεκτικά με τα οπτικά πλάνα ώστε να δημιουργείται μια συνεκτική αφήγηση.	Υπάρχει ποικιλία οπτικών γωνιών, το κείμενο είναι ευανάγνωστο ώστε το νόημα της μογγολικής εισβολής να μεταφέρεται με ευκολία και υπάρχει γραμμικότητα των σκηνών.	Χωρικά, το κείμενο είναι στρατηγικά τοποθετημένο ώστε να μεγιστοποιείται η ορατότητά του.	Οι μη λεκτικές ενδείξεις οργανώνονται για να μεταφέρουν αποτελεσματικά τα χαρακτηριστικά των ηρώων, τα συναισθήματα και τη δυναμική της αφήγησης.	Τα ηχητικά στοιχεία είναι ενορχηστρωμένα και συγχρονισμένα ώστε να ενισχύουν τον συναισθηματικό αντίκτυπο της σκηνής και την αφηγηματική εξέλιξη.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> (Contextuality): <i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Οι φράσεις εντάσσονται στο πολιτιστικό πλαίσιο της φεουδαρχικής Ιαπωνίας και της επικείμενης μογγολικής εισβολής.	Η επιλογή χρωμάτων, τα λάβαρα και οι πανοπλίες σχετίζονται έντονα με το ιστορικό πλαίσιο της φεουδαρχικής Ιαπωνίας.	Ο τρόπος με τον οποίο είναι οργανωμένες οι σκηνές και το κείμενο βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση του νοήματος και του ευρύτερου πλαισίου.	Η γλώσσα του σώματος παισιώνει τη σκηνή απεικονίζοντας τον επικείμενο κίνδυνο, τη συναισθηματική κατάσταση και την σκληρότητα των	Η χρήση έντονης μουσικής κι ο τόνος της φωνής του Jin παισιώνει τη σκηνή ως μια στιγμή υψηλής έντασης και κινδύνου.

				χαρακτήρων.	
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Οι φράσεις μεταφέρουν την ιδεολογική σημασία της επικείμενης σύγκρουσης αναδεικνύοντας την τρομερή φύση της μογγολικής αυτοκρατορίας.	Τα χρώματα και τα πολιτιστικά στοιχεία της σκηνής εκφράζουν παραδόσεις και ιδεολογίες της ιαπωνικής κουλτούρας και οι στυλιστικές επιλογές τις κλασικές ταινίες samurai του ιαπωνικού κινηματογράφου.	Η διάταξη του κειμένου αντικατοπτρίζει τη σημασία και τον κίνδυνο της μογγολικής εισβολής όσο και τη δύναμη του εχθρού.	Οι κινήσεις τονίζουν τα ιδεολογικά ζητήματα απεικονίζοντας την αποφασιστικότητα των samurai, την εσωτερική σύγκρουση του Τζιν και την αδίστακτη συμπεριφορά του Khotun Khan. Η ακινησία του Jin μπορεί να αντανάκλα το ηθικό δίλημμα της διατήρησης της τιμής των samurai μπροστά σε ένα αδιάσπαστο εχθρό.	Τα ηχητικά στοιχεία μεταφέρουν τη συναισθηματική κατάσταση των χαρακτήρων και τη βιαιότητα του μογγολικού στρατού.

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

0:23 – 0:29

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (0:23 – 0:26): Ο Jin παλεύει να κρατηθεί στη ζωή και να ανακτήσει το σπαθί του ενώ έχει τραυματιστεί σοβαρά (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (0:27 – 0:29): Ο Jin φαίνεται σκεπτικός κρατώντας το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; Παραλία Komoda: Χώρος σκοτεινός και κατεστραμμένος μετά την εισβολή, τα λάβαρα του ιαπωνικού στρατού στο βάθος είναι καμένα, υπάρχει δυνατός αέρας με στάχτες. Διακρίνονται νεκροί στρατιώτες από βέλη. Σπίτι: Χώρος σκοτεινός που φαίνεται να έχει λεηλατηθεί, σπασμένα παράθυρα, αταξία Κοινά χαρακτηριστικά: Σκοτεινά χρώματα, χάος, καταστροφή, συντριβή, αταξία, λεηλασία

ΟΠΤΙΚ ΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, το σπαθί του
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ 0:28 Ο Jin κοιτάει το σπαθί του με έντονο τρόπο
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; όχι
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Αναστοχασμός, το σπαθί ως σύμβολο της ταυτότητάς του, κούραση, υποχώρηση στον εσωτερικό κόσμο και στις σκέψεις του.
ΑΚΟΥΣΤΙ ΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Αγωνία, τρόμο, συμπόνοια
ΚΙΝΗΤΙΚΟ Σ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέονται οι κινήσεις του Jin με το σκοπό του βίντεο; Σκοπός της εν λόγω σκηνής φαίνεται να είναι να γίνει κατανοητή από τον θεατή η εσωτερική διαμάχη και η αλλαγή χαρακτήρα που θα υποστεί ο πρωταγωνιστής. Αφού ο Jin πέφτει στο χώμα φανερά εξουθενωμένος από τη μάχη, οι δυνάμεις του τον εγκαταλείπουν, δεν καταφέρνει να ανακτήσει το σπαθί του και κλείνει τα μάτια. Στην επόμενη σκηνή τον βλέπουμε να κρατάει το σπαθί του, να το κοιτάει και να αναστενάζει κλείνοντας τα μάτια του (είναι διχασμένος σχετικά με το αν πρέπει να καταπατήσει τον ηθικό κώδικα των samurai).
ΓΛΩΣΣΙΚΟ Σ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Οι φράσεις που εμφανίζονται ενισχύουν την αναπαραστατική σημασία των σκηνών. Σχετίζονται άμεσα με τη θεματολογία του παιχνιδιού (απώλεια, λύτρωση, μπουσίντο, ηθικό δίλημμα), υπαινίσσοντας τη μεταμόρφωση του ήρωα σε έναν στυγερό δολοφόνο.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Οι φράσεις "故郷を蹂躪された境井仁" και "武士の名誉すて" εμφανίζονται στην οθόνη χωρίς να υπάρχει προφορικός διάλογος στη σκηνή. Έτσι, το νόημα μεταφέρεται κυρίως μέσω γραπτού κειμένου.	Η σκηνή εναλλάσσεται ανάμεσα σε δύο σκηνικά: τα επακόλουθα της μάχης και ένα σκοτεινό δωμάτιο, η εμφάνιση του Jin αλλάζει, τα οπτικά στοιχεία (καμμένα λάβαρα, φωτιά, στάχτες και σκοτεινή ατμόσφαιρα), μεταφέρουν την αίσθηση καταστροφής, το κοντινό πλάνο του προσώπου του Jin τονίζει τη συναισθηματική του κατάσταση, το σπαθί ως βασικό στοιχείο της ταυτότητάς του. Κείμενο με εφέ κίνησης σε λεύκο χρώμα και με καλλιγραφικό φόντο.	Ο Jin και το σπαθί του είναι σταθερά τοποθετημένα στο κέντρο της οθόνης, καθιστώντας τους το επίκεντρο της σκηνής, τα κοντινά πλάνα του Jin εντείνουν την εστίαση του θεατή στις εκφράσεις του προσώπου και τις ενέργειές του, υπάρχει μια στιγμή που μόνο το σπαθί εμφανίζεται στην οθόνη χωρίς το πρόσωπο του Jin, τονίζοντας τη σημασία του.	Οι χειρονομίες του Τζιν περιλαμβάνουν την προσπάθεια να φτάσει το σπαθί του ενώ είναι πεσμένος, την προσπάθεια να σταθεί όρθιος και το κλείσιμο των ματιών του. Έπειτα, τον βλέπουμε να βγάζει το σπαθί του από τη θήκη του, να το εξετάζει, να παίρνει μια ανάσα και να κλείνει τα μάτια του.	Μουσική με ένταση κι αγωνία (καθορίζεται ο συναισθηματικός τόνος της σκηνής), ένταση σε στιγμές-κλειδιά (π.χ. εμφάνιση κειμένου στην οθόνη, ο Jin πέφτει κάτω), τα ηχητικά εφέ, (π.χ. εξαγωγή του σπαθιού από τη θήκη του) συγχρονίζονται με τις οπτικές ενέργειες (ενίσχυση του ρεαλισμού).
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Οι φράσεις στην οθόνη παρέχουν ουσιαστικές πληροφορίες για τον χαρακτήρα και την κατάστασή του στον θεατή. Καθορίζουν τον Jin ως ένα samurai που αναγκάστηκε να 'πετάξει' την τιμή του. Η χρήση ιαπωνικού κειμένου συνδέει τη σκηνή με το πολιτιστικό και ιστορικό πλαίσιο της αφήγησης.	Τα οπτικά στοιχεία παρέχουν συλλογικά μια εικόνα του ταξιδιού και της μεταμόρφωσης του Jin, η σκοτεινή ατμόσφαιρα συνδέεται με το συναισθηματικό και αφηγηματικό πλαίσιο της σκηνής, η χρήση λευκού καλλιγραφικού κειμένου σε στυλ shoudou που τρεμοπαίζει συνδέει τη σκηνή με το πολιτιστικό και ιστορικό πλαίσιο.	Η χωρική έμφαση στον Jin και το σπαθί του ενισχύει τη σημασία τους στην αφήγηση, καθιερώνοντας τον πρώτο ως τον πρωταγωνιστή της ιστορίας.	Οι κινήσεις του Jin αντικατοπτρίζουν την εσωτερική του ταραχή, το σθένος και τη μεταμόρφωσή του, οι οποίες είναι κεντρικές στην αφήγηση. Αυτές οι κινήσεις παρέχουν εικόνα της συναισθηματικής διαδρομής του Jin, συνδέοντας τον θεατή σε προσωπικό και συναισθηματικό επίπεδο.	Τα ηχητικά στοιχεία συμβάλλουν στη συναισθηματική εμπλοκή του θεατή με τη σκηνή, προκαλώντας συμπτώνα κι ένταση.

<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Οι φράσεις συγχρονίζονται προσεκτικά με τα οπτικά πλάνα ώστε να δημιουργείται μια συνεκτική αφήγηση.	Τα οπτικά στοιχεία οργανώνονται για να δημιουργήσουν μια αντίθεση μεταξύ του πεδίου της μάχης και των ενδοσκοπικών στιγμών. Το κείμενο είναι ευανάγνωστο και υπάρχει γραμμικότητα.	Η σκόπιμη χωρική διάταξη ενισχύει τον κεντρικό ρόλο του Jin και τη συμβολική σημασία του σπαθιού.	Η ακολουθία των κινήσεων του είναι δομημένη έτσι ώστε να τονίσει τη μεταμόρφωση του Jin και τη σύνδεσή του με το σπαθί.	Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι στρατηγικά “τοποθετημένα” ώστε να ενισχύουν τον αντίκτυπο συγκεκριμένων οπτικών και αφηγηματικών στοιχείων.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ (Contextuality):</u> <i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Οι γραπτές φράσεις πλαισιώνουν το υπόβαθρο και τα συναισθήματα του χαρακτήρα, αναδεικνύοντας την αίσθηση της απώλειας και της ατίμωσης.	Τα οπτικά στοιχεία πλαισιώνουν τις εμπειρίες και το συναισθηματικό ταξίδι του Jin μέσα στην αφήγηση.	Η χωρική διάταξη πλαισιώνει τη σκηνή κατευθύνοντας την προσοχή του θεατή στα βασικά στοιχεία της αφήγησης.	Οι χειρονομίες και οι κινήσεις πλαισιώνουν τις εμπειρίες του Jin και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει, ενισχύοντας το πλαίσιο της αφήγησης.	Τα ηχητικά στοιχεία πλαισιώνουν τη σκηνή, ενισχύοντας το συναισθηματικό και αφηγηματικό πλαίσιο των αγώνων και του προβληματισμού του Jin.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η χρήση ιαπωνικού κειμένου και οι συγκεκριμένες φράσεις σχετίζονται με ιδεολογικά θέματα, όπως είναι ο ηθικός κώδικας των samurai και η προσωπική θυσία.	Τα οπτικά στοιχεία σχετίζονται με ιδεολογικά θέματα που σχετίζονται με το σθένος, τη μεταμόρφωση και τον προσωπικό προβληματισμό.	Η χωρική έμφαση στον Jin και το σπαθί του αφορά σε ιδεολογικά θέματα που σχετίζονται με το ταξίδι και τη μεταμόρφωσή του.	Οι κινήσεις του Jin ευθυγραμμίζονται με ιδεολογικά θέματα που σχετίζονται με την προσωπική ανάπτυξη, την εσωτερική δύναμη και τη σημασία του σπαθιού.	Η μουσική και τα ηχητικά εφέ συμβαδίζουν με ιδεολογικά θέματα που σχετίζονται με την ανθεκτικότητα, τον αγώνα και το συναισθηματικό βάθος.

From the workshop: ‘Multimodal texts in education’ at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

0:30 – 0:36

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (0:30): Όψη του Μογγολικού στρατοπέδου (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (0:31 – 0:35): Ο Jin κοιτάει από ψηλά τους εχθρούς και στη συνέχεια επιτίθεται ώστε να σώσει τον αιχμάλωτο (κινηματογραφική σκηνή) 3° πλάνο (0:36): Ο Jin επιτίθεται και σκοτώνει έναν εχθρό (gameplay)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; Χώρος: Μογγολικό στρατόπεδο (νύχτα, σκοτάδι, αέρας, ομιχλώδης ατμόσφαιρα, λάβαρα, σκηνές, ύπαρξη στρατιωτών που περιφρουρούν την περιοχή)

ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Μογγόλοι στρατιώτες, Ιάπωνας αιχμάλωτος
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ/ΟΧΙ
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Η μοναδική στιγμή βλεμματικής επαφής συμβαίνει στο 0:35, όπου οι Μογγόλοι στρατιώτες είναι έτοιμοι να σκοτώσουν τον αιχμάλωτο Ιάπωνα και κοιτάνε προς το μέρος του (δύναμη, σύγκρουση, υποταγή). Ο Jin δεν κοιτάει ποτέ στα μάτια τον εχθρό (απανθρωποποίηση, συμβολισμός της περσόνας ‘‘φάντασμα’’, stealth)
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Αγωνία, ετοιμότητα, ‘‘χτίσιμο’’ έντασης
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέονται οι κινήσεις του Jin με το σκοπό του βίντεο; Ο Jin επιτίθεται χρησιμοποιώντας γρήγορες τακτικές stealth, γεγονός που υπογραμμίζει τη μετάβασή του σε ‘‘φάντασμα’’, σε συνδυασμό με το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Οι φράσεις που εμφανίζονται κάνουν άμεση αναφορά στον τίτλο του παιχνιδιού, δίνοντας έμφαση στη θεματολογία. Επίσης, προσφέρεται γλωσσική πληροφορία που σχετίζεται με τα χαρακτηριστικά του gameplay αλλά και με τα πλάνα του παιχνιδιού.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η σκηνή δεν περιέχει προφορικό διάλογο, αλλά διαθέτει κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη παρέχοντας πληροφορίες για τη μεταμόρφωση του χαρακτήρα ή για τις αποστολές του παιχνιδιού ("邪道に生きる鬼となる", "DESTROY SHIPYARD", "このゲーム映像は英語版で収録されています。" κλπ.).	Πανοραμική θέα του μογγολικού στρατοπέδου, η οπτική γωνία του Jin ο οποίος βλέπει μια επικίνδυνη κατάσταση, ομαλή μετάβαση στο gameplay με διαφορετικό περιβάλλον, αλλαγή της ενδυμασίας σε μια σκούρα στολή, κείμενο σε λευκό χρώμα με καλλιγραφικό φόντο κι εφέ κίνησης, νυχτερινό σκηνικό με ομιχλώδη ατμόσφαιρα, παρουσία λαβάρων, στρατιωτών κι ομίχλης, σύμβολα εντός του παιχνιδιού που πιθανώς να αντιπροσωπεύουν τη σύγκρουση.	Εμφαση στον Jin (τον αναδεικνύει ως την κεντρική φιγούρα, με την προσοχή να βρίσκεται στις πράξεις και την παρουσία του, το κείμενο καλύπτει ολόκληρη την οθόνη, ενδείξεις παιχνιδιού (το κείμενο και τα σύμβολα που σχετίζονται με το παιχνίδι είναι στρατηγικά τοποθετημένα στην οθόνη για την καθοδήγηση του παίκτη).	Οι πολεμικές ενέργειες του Jin συμπεριλαμβανομένων των αλμάτων και των κρυφών επιθέσεων, απεικονίζουν τη μαχητική του ικανότητα.	Εντονη πολεμική μουσική που δημιουργεί μια αίσθηση έντασης κατά τη διάρκεια της σκηνής της μάχης, οι διακυμάνσεις της έντασης της μουσικής τονίζουν τις σημαντικές στιγμές, τα ηχητικά εφέ ενισχύουν τον ρεαλισμό και την "εμβύθιση" στον κόσμο του παιχνιδιού (π.χ. κόψιμο του σπαθιού).
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η απουσία προφορικού διαλόγου επιτρέπει στον θεατή να επικεντρωθεί στα οπτικά στοιχεία της σκηνής.	Η ευθυγράμμιση του θεατή με τον χαρακτήρα και τις πράξεις του Jin ενισχύει την ενσυναίσθησή του και την εμπλοκή του στον κόσμο του παιχνιδιού, το καλλιγραφικό στυλ του κειμένου σχετίζεται με το ιστορικό πλαίσιο του παιχνιδιού.	Εγγύτητα στη μάχη → Η κοντινή μάχη του Jin τονίζει την ένταση και τον κίνδυνο της κατάστασης.	Ελλειψη οπτικής επαφής → Η αποφυγή της οπτικής επαφής του Jin με τους εχθρούς ενισχύει την αίσθηση της μυστικότητας και του αιφνιδιασμού.	Η μουσική και τα ηχητικά εφέ μεταφέρουν την ένταση και τον ενθουσιασμό της μάχης.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ</u> (Organisation): <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Τα γλωσσικά στοιχεία χρησιμοποιούνται στρατηγικά για να μεταδώσουν αφηγηματικές πληροφορίες, οδηγίες του παιχνιδιού και γλωσσικές επιλογές.	Η οργάνωση της σκηνής μεταβαίνει ομαλά από την κινηματογραφική αφήγηση στο διαδραστικό παιχνίδι, επιτυγχάνοντας τη συμπλοκή του θεατή.	Αποτελεσματική χρήση του χώρου → Η χωρική διάταξη εξασφαλίζει σαφήνεια στη μετάδοση πληροφοριών και στην καθοδήγηση του παιχνιδιού.	Διαδοχικές κινήσεις → Η σκηνή παρουσιάζει μια ακολουθία από κινήσεις μάχης, συμβάλλοντας στην αφηγηματική ροή.	Οι παύσεις της μουσικής είναι συγχρονισμένες με τα γεγονότα στην οθόνη, καθοδηγώντας την προσοχή του θεατή.

<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> (Contextuality): Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο	Οι εμφανιζόμενες φράσεις πλαισιώνουν τη σκηνή εισάγοντας στόχους και ενισχύοντας την ανάπτυξη του χαρακτήρα του ήρωα.	Το νυχτερινό σκηνικό και η ομιχλώδης ατμόσφαιρα πλαισιώνουν τη σκηνή ως μια μυστική επιχείρηση υψηλού κινδύνου στο στρατόπεδο των Μογγόλων.	Οι χωρικές ενδείξεις ενισχύουν την κατανόηση της δυναμικής της σκηνής από τον εν δυνάμει παίκτη, συμβάλλοντας στην συγκέντρωσή του.	Σωματικότητα στο παιχνίδι → οι κινήσεις ενισχύουν την εμπλοκή του παίκτη και την εμβάθυνση στο παιχνίδι.	Ο ήχος συμβάλλει στην εμπλοκή του παίκτη, προσθέτοντας βάθος στον κόσμο του παιχνιδιού και στην ενασχόλησή του με αυτό.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ</u> (Ideological): Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα	Οι φράσεις σχετίζονται με ιδεολογικά ζητήματα που αφορούν τη μεταμόρφωση του Jin και την καταπάτηση του ηθικού κώδικα των samurai και με θέματα γλωσσικής τοπικοποίησης και προσβασιμότητας.	Η αλλαγή στην ενδυμασία από την παραδοσιακή πανοπλία samurai σε μια σκούρα στολή συμβολίζει την αλλαγή στην ταυτότητα του ήρωα, την πλήρη καταπάτηση του ηθικού κώδικα και τις νέες αντισυμβατικές τακτικές μάχης.	Η έμφαση στον Jin υπογραμμίζει τη σημασία και τον ρόλο του στα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού.	Έμφαση στη μυστικότητα → οι κινήσεις του Jin σχετίζονται με τις αντισυμβατικές τεχνικές μάχης και την καταπάτηση του ηθικού κώδικα των samurai.	Η μουσική ευθυγραμμίζεται με την προσανατολισμένη στη μάχη ιδεολογία του παιχνιδιού, ενισχύοντας τη συνολική του απήχηση.

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

0:37 – 0:43

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (0:37 – 0:38): Ο Jin σκοτώνει ένα Μογγόλο στρατιώτη με το σπαθί του (gameplay) 2° πλάνο (0:39 – 0:40): Ο Jin σκοτώνει ένα Μογγόλο στρατιώτη με το τόξο του (gameplay) 3° πλάνο (0:41 – 0:43): Ο Jin πετάει βόμβα καπνού και μαχαιρώνει πίσώπλατα έναν Μογγόλο στρατιώτη (gameplay)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; Χώρος: Μογγολικό στρατόπεδο (νύχτα, σκοτάδι, αέρας, ομιχλώδης ατμόσφαιρα, λάβαρα, σκηνές, ύπαρξη στρατιωτών που περιφρουρούν την περιοχή)
Ο ΠΤΙ	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Μογγόλοι στρατιώτες
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΟΧΙ

	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Δίνει έμφαση στις νέες αντισυμβατικές στρατηγικές επίθεσης του ήρωα, προσθέτει πολυπλοκότητα στο χαρακτήρα του αλλά και στο γενικό τόνο του trailer
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Ένταση, αδρεναλίνη, αγωνία, τρόμος, ενθουσιασμός
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέονται οι κινήσεις του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι κινήσεις του Jin, χαρακτηρίζονται στα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα ως γρήγορες και ύπουλες. Η χρήση τακτικών stealth σχετίζονται με το κεντρικό θέμα του παιχνιδιού, το οποίο περιλαμβάνει χρήση αντισυμβατικών τρόπων μάχης από ένα σημείο και μετά. Δίνεται, επίσης, έμφαση και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού.
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Οι φράσεις που εμφανίζονται ενισχύουν την ιδέα ότι το trailer αποτίει φόρο τιμής στο κινηματογραφικό στυλ των κλασικών ταινιών samurai, ενώ παράλληλα δίνει στο θεατή να καταλάβει τις στρατηγικές πολέμου που θα χρησιμοποιήσει ο ήρωας μετά τη μεταμόρφωσή του σε “φάντασμα”.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Οι λέξεις "斬る!", "射つ!", και "欺く!" αντιπροσωπεύουν ενέργειες ή εντολές που σχετίζονται με το παιχνίδι, η φράση "DESTROY SHIPYARD" χρησιμεύει ως στόχος μίας αποστολής του παιχνιδιού, τα ονόματα εξοπλισμού ("LONGBOW" και "HEAVY ARROW") υποδηλώνουν εργασία εντός του παιχνιδιού, ενισχύοντας την κατανόηση του παίκτη, το τετράγωνο κουμπί "Critical Strike" παρέχουν οδηγίες για τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.	Το περιβάλλον του μογγολικού στρατοπέδου με σκηνές, πυρσούς και ομιχλώδη ατμόσφαιρα, οι πολεμικές ενέργειες του Jin με το σπαθί του, το τόξο του και της χρήσης μιας κολλώδους βόμβας, οι μηχανισμοί του παιχνιδιού: Εμφάνιση των χειριστηρίων του παιχνιδιού και η οπτική γωνία του Jin κατά τη διάρκεια του σημαδέματος με το τόξο. Κείμενο σε λευκό χρώμα με καλλιγραφικό φόντο κι εφέ κίνησης.	Εμφαση στον Jin (τον αναδεικνύει ως την κεντρική φιγούρα, με την προσοχή να βρίσκεται στις πράξεις και την παρουσία του, το κείμενο καλύπτει ολόκληρη την οθόνη, ενδείξεις παιχνιδιού (το κείμενο και τα σύμβολα που σχετίζονται με το παιχνίδι είναι στρατηγικά τοποθετημένα στην οθόνη για την καθοδήγηση του παίκτη).	Οι γρήγορες και αθόρυβες κινήσεις του Jin (π.χ. σκοτώνει τους εχθρούς από πίσω με σπαθί, βέλη και βόμβες/μαχαίρια. Τα θύματα πέφτουν ή προσπαθούν να ξεφύγουν).	Εντονη και γρήγορη μουσική, συγχρονισμένα ηχητικά εφέ (π.χ. κόψιμο σπαθιού, τόξο, βόμβα κλπ.).
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Το κείμενο χρησιμεύει ως μέσο επικοινωνίας ανάμεσα στον πωλητή/προϊόν και στον παίκτη.	Τα οπτικά στοιχεία υποστηρίζουν την κατανόηση των μηχανισμών και των ενεργειών του παιχνιδιού από τον εν δυνάμει παίκτη, και το καλλιγραφικό φόντο του κειμένου συνδέεται άμεσα με το ιστορικό πλαίσιο του παιχνιδιού.	Εγγύτητα στη μάχη → Η κοντινή μάχη του Jin τονίζει την ένταση και τον κίνδυνο της κατάστασης.	Εμφαση στις τεχνικές μάχης του Jin και στις τακτικές μυστικότητας, δίνοντας προτεραιότητα στην αποτελεσματικότητα αντί στην άμεση αντιπαράθεση. Έλλειψη οπτικής επαφής με τα θύματα.	Η χρήση γρήγορης μουσικής και συγχρονισμένων ηχητικών εφέ δημιουργεί μια αίσθηση ενθουσιασμού και εμπλοκής, προσελκύοντας ενδεχομένως τους παίκτες που απολαμβάνουν παιχνίδια γεμάτα δράση.

<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Οι φράσεις συγχρονίζονται προσεκτικά με τα οπτικά πλάνα ώστε να δημιουργείται μια συνεκτική αφήγηση.	Η ταχεία εναλλαγή των σκηνών και οι γρήγορες μεταβάσεις μεταξύ των ενεργειών μάχης συμβάλλουν στο δυναμικό ρυθμό του trailer.	Αποτελεσματική χρήση του χώρου → Η χωρική διάταξη εξασφαλίζει σαφήνεια στη μετάδοση πληροφοριών και στην καθοδήγηση του παιχνιδιού.	Η σκηνή εκτυλίσσεται γρήγορα με μια αλληλουχία των επιθέσεων του Jin. Οι αντιδράσεις των θυμάτων, όπως η πτώση ή η προσπάθεια φυγής, οργανώνονται μέσα σε αυτή την ακολουθία.	Ο προσεκτικός συγχρονισμός των ηχητικών εφέ με το κείμενο υποδηλώνει μια δομημένη και σκόπιμη προσέγγιση στον ηχητικό σχεδιασμό του trailer, με στόχο την ενίσχυση της ‘εμβύθισης’ και της κατανόησης του θεατή.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ (Contextuality):</u> <i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Η χρήση ιαπωνικής γλώσσας ("斬る!", "射つ!", "欺く!") διατηρεί το πολιτισμικό πλαίσιο του παιχνιδιού.	Το νυχτερινό σκηνικό και η ομιχλώδης ατμόσφαιρα πλαισιώνουν τη σκηνή ως μια μυστική επιχείρηση υψηλού κινδύνου στο στρατόπεδο των Μογγόλων.	Οι χωρικές ενδείξεις ενισχύουν την κατανόηση της δυναμικής της σκηνής από τον εν δυνάμει παίκτη, συμβάλλοντας στην συγκέντρωσή του.	Η προοπτική του παιχνιδιού αναδεικνύει τις ενέργειες του Jin και την αποτελεσματικότητα των τακτικών του στο πλαίσιο ενός σεναρίου μάχης.	Η επιλογή της μουσικής και ο συγχρονισμός των ηχητικών εφέ με τις ενέργειες στην οθόνη πλαισιώνουν τον κόσμο του παιχνιδιού, μεταδίδοντας την αίσθηση της δράσης στο περιβάλλον του.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η έμφαση στη δράση και τη στρατηγική συνδέεται με την ιδεολογία της μάχης και τη θεματική του παιχνιδιού.	Η χρήση στρατηγικών μυστικότητας στη μάχη σχετίζεται έντονα με την ιδεολογία της χρήσης αντισυμβατικών μεθόδων του παιχνιδιού.	Η έμφαση στον Jin υπογραμμίζει τη σημασία και τον ρόλο του στα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού.	Ενισχύει την προσωπικότητα "Φαντάσματος" του Jin, δηλ. έναν ικανό, κρυφό πολεμιστή που βασίζεται στον αιφνιδιασμό και την ακρίβεια για να επιτύχει τους στόχους του.	Η έμφαση στην ένταση της μουσικής και στα συγχρονισμένα ηχητικά εφέ ενισχύει την αίσθηση ηρωισμού και στο πλαίσιο της αφήγησης του παιχνιδιού.

From the workshop: ‘Multimodal texts in education’ at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

0:44 – 0:52

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (0:44 – 0:45): Ο Taka εκφράζει τον θαυμασμό του απέναντι στον Jin (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (0:46 – 0:47): Ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό με το σπαθί του (gameplay) 3° πλάνο (0:48 – 0:49): Ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό με το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή) 4° πλάνο (0:50): Ο Jin αιφνιδιάζει έναν εχθρό του πηδώντας από το άλογό του και σκοτώνοντας τον με το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή) 5° πλάνο (0:51 – 0:52): Πλάνο με συμβολικά στοιχεία του ιαπωνικού πολιτισμού

	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; 1° πλάνο: Χώρος μη προσδιορίσιμος (πιθανότατα σπίτι – καμένα λάβαρα, μέρα) 2° & 3° πλάνο: Ανοιχτό τοπίο/πλαγιά (έντονη βλάστηση, νύχτα, ομίχλη, αέρας) 4° πλάνο: Μογγολικό στρατόπεδο (νύχτα, λιγοστή φωτιά)
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Taka, Jin Sakai, Μογγόλοι στρατιώτες
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ 0:45 – 0:46 Ο Taka απευθύνεται στον Jin 0:47 – 0:48 Μάχη ανάμεσα στον Jin και σε έναν εχθρό 0:48 – 0:50 Μάχη ανάμεσα στον Jin και σε έναν εχθρό 0:50 – 0:51 Επίθεση του Jin σε έναν εχθρό
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΝΑΙ 0:50 – 0:51 Άμεση βλεμματική επαφή ανάμεσα στον Jin και το/τη θεατή μέσω της οπτικής γωνίας του εχθρού (σκηνή διπλής λειτουργίας)
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Έκπληξη και θαυμασμός, αμεσότητα κι ένταση μέσα από πολλαπλούς συνδυασμούς οπτικών γωνιών της κάμερας.
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Ένταση, αγωνία, αδρεναλίνη, τρόμος, ενθουσιασμός
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι γρήγορες και δυναμικές κινήσεις του Jin τονίζουν τις ικανότητές του στη μάχη, δημιουργούν ένταση προσελκύοντας το/τη θεατή και προωθούν τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Οι φράσεις που εμφανίζονται συνδέονται με τις αντισυμβατικές τακτικές μάχης του Jin, την καταπάτηση του ηθικού κώδικα των samurai και συνολικά τη μετάβαση σε έναν στυγερό δολοφόνο.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> <u>(Representational):</u> <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η φράση του Taka "お侍様の戦い方じゃない..." αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ο Jin πολεμάει και η φράση "掟破りの地獄殺法" που δίνει έμφαση στις αντισυμβατικές τακτικές μάχης του παιχνιδιού.	Κοντινό πλάνο του Taka (πρώτη κοντινή εικόνα του χαρακτήρα στο trailer) → σεμνή ενδυμασία (απλότητα και την ταπεινότητα του χαρακτήρα του), κατεστραμμένα λάβαρα → χάος και συγκρούσεις, ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό σε ένα ανοιχτό χωράφι γεμάτο με όμορφα λουλούδια → έντονη αντίθεση με την καταστροφή, οι κινήσεις του Jin είναι γρήγορες και ακριβείς αναδεικνύοντας τις πολεμικές του ικανότητες, οπτική γωνία πρώτου προσώπου όταν επιτίθεται ο Jin, νύχτα, ομίχλη, λευκό κείμενο με καλλιγραφικό φόντο κι εφέ κίνησης, κόκκινο φόντο με συμβολισμούς αναφερόμενους στον ιαπωνικό πολιτισμό.	Κοντινό πλάνο στον Taka (τονίζεται η σημασία του στην αφήγηση), ο Jin αντιμετωπίζει τους εχθρούς του από πολύ κοντινή απόσταση → αναδεικνύεται ο ρόλος του ως κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, η προοπτική πρώτου προσώπου βυθίζει τον θεατή στη μάχη, προσφέροντας μια έντονη εμπειρία, σαν να βρίσκεται στη θέση του εχθρού του Jin.	Τα ορθάνοιχτα μάτια του Taka και το εστιασμένο βλέμμα υποδηλώνουν την προσοχή του και την έκπληξή του. Οι ελαφρές κινήσεις του κατά τη διάρκεια της ομιλίας του μεταδίδουν ένταση στην αλληλεπίδραση. Οι γρήγορες και έντονες κινήσεις του Jin κατά τη διάρκεια της μάχης υποδηλώνουν τη μαχητική του ικανότητα και αποφασιστικότητα. Το άλμα του από το άλογό του και το γεγονός ότι κρατάει το σπαθί του με τα δύο χέρια για να σκοτώσει τον εχθρό, δείχνει την ικανότητά του και την εστίασή του στο έργο του. Αν και η έκφραση του προσώπου του δεν είναι ορατή, η γλώσσα του σώματός του μεταδίδει έντονη συγκέντρωση και αφοσίωση στη μάχη.	Τεταμένος κι έντονος τόνος, συμβάλλοντας στη συνολική διάθεση και ατμόσφαιρα της σκηνής. Η ένταση της μουσικής μειώνεται όταν μιλάει ο Taka, υποδηλώνοντας μια αλλαγή στη δυναμική του ήχου για να προσαρμοστεί στον διάλόγό του. Ο τόνος της φωνής του Taka χαρακτηρίζεται από έκπληξη, ανησυχία και φόβο, που μεταδίδονται μέσω της ομιλίας του. Η μουσική δυναμώνει και πάλι, τονίζοντας την ένταση της σκηνής. Τα ηχητικά εφέ από τα κοψίματα του σπαθιού και τα γρυλίσματα συμβάλλουν στα αναπαραστατικά ηχητικά στοιχεία, βυθίζοντας τον θεατή στη μάχη. - Καθώς ο Jin πηδά στον αέρα για να σκοτώσει τον εχθρό του με το σπαθί του, η μουσική γίνεται πιο γρήγορη, προσθέτοντας στο δυναμισμό και τον ενθουσιασμό της στιγμής.

					Η μουσική διακόπτεται απότομα όταν εμφανίζεται το κόκκινο φόντο, δημιουργώντας μια έντονη ηχητική αντίθεση.
<u>KOINΩΝΙΚΟ (Social):</u> <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η χρήση επίσημης γλώσσας από τον Taka (お侍様) υποδηλώνει σεβασμό προς το πρόσωπο του Jin, αντανakλώντας την κοινωνική τους σχέση και ιεραρχία.	Η σεμνή ενδυμασία του Taka αντικατοπτρίζει την κοινωνική θέση και την προσωπικότητα του χαρακτήρα του, οι εντυπωσιακές πολεμικές ικανότητες και οι γρήγορες κινήσεις του Jin αναδεικνύουν την ιδιότητά του ως έμπειρο πολεμιστή.	Το κοντινό πλάνο στον Taka μπορεί να υποδηλώνει μια εστίαση στον χαρακτήρα του και στη σχέση του με τον Jin, ο Jin στο κέντρο κάθε σκηνής και η οπτική γωνία πρώτου προσώπου → τονίζουν την ισχυρή κοινωνική του θέση.	Το εστιασμένο βλέμμα του Taka προς τον Jin αντανakλά την κοινωνική σχέση και την αλληλεπίδραση μεταξύ των χαρακτήρων. Οι κινήσεις του Jin καταδεικνύουν τον ρόλο του ως πρωταγωνιστή μέσα στην αφήγηση.	Ο τόνος έκπληξης και φόβου του Taka στην ομιλία του αντανakλά το κοινωνικό και συναισθηματικό πλαίσιο της σκηνής, σηματοδοτώντας ενδεχομένως μια σημαντική εξέλιξη ή απειλή.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Το γραπτό κείμενο "掟破りの地獄殺法" εμφανίζεται στην οθόνη, καθιστώντας τις αντισυμβατικές τεχνικές μάχης ως το κεντρικό θέμα του παιχνιδιού.	Η χρήση ενός ανοιχτού χωραφιού με λουλούδια δημιουργεί ένα οπτικά εντυπωσιακό σκηνικό για τις σκηνές μάχης, η οπτική γωνία πρώτου προσώπου κατά τη διάρκεια της μάχης είναι μια σκόπιμη επιλογή για να βυθιστεί ο θεατής στη δράση.	Η μετάβαση από το κοντινό πλάνο του Taka στη μάχη του Jin παρέχει μια δυναμική χωρική μετατόπιση, εντείνοντας τη δράση, η ενσωμάτωση της οπτικής γωνίας πρώτου προσώπου προσθέτει ένα επίπεδο χωρικής εμπύθισης, κάνοντας τον θεατή να αισθάνεται ότι είναι μέρος της δράσης. Η τελευταία σκηνή προσθέτει μία ιδιαίτερη αισθητική πινελιά. Οι σκηνές είναι έτσι οργανωμένες ώστε να θυμίζουν κινηματογραφικό trailer.	Οι εκφράσεις του Taka συνδέονται με τη λεκτική επικοινωνία του μηνύματός του, ενισχύοντας τη σαφήνεια και τον αντίκτυπο του λόγου του. Οι κινήσεις του Jin είναι οργανωμένες με σκόπιμο τρόπο, συμβάλλοντας στη δυναμική και έντονη φύση της μάχης.	Τα ηχητικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένης της μουσικής και των ηχητικών εφέ, οργανώνονται έτσι ώστε να ενισχύουν τον συναισθηματικό και αφηγηματικό αντίκτυπο της σκηνής. - Οι αλλαγές στην ένταση και το τέμπο της μουσικής προγραμματίζονται στρατηγικά ώστε να ταιριάζουν με την αφηγηματική εξέλιξη.

<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> <i>(Contextuality): Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Η φράση του Taka πλαισιώνει τη σκηνή, υποδηλώνοντας μια σύγκρουση ή διαφωνία σχετικά με το στυλ μάχης του Jin. Το γραπτό κείμενο υποδηλώνει μια μετατόπιση από τις παραδοσιακές αρχές των samurai.	Το νυχτερινό σκηνικό και η ομίχλη συμβάλλουν σε μυστηριώδη ατμόσφαιρα, το βαθύ κόκκινο φόντο με μια έντονη ροζ γραμμή αντιπροσωπεύει το σπαθί του Jin, υποδηλώνοντας τη σημασία του στη μάχη. Η καμπυλωτή λευκή γραμμή γύρω από τη ροζ γραμμή μοιάζει με τον άνεμο, συμβολίζοντας την ταχύτητα και τη χάρη των κινήσεων του Jin. Οι ροζ κουκκίδες, που μοιάζουν με πέταλα sakura, μπορεί να συμβολίζουν την αιματοχυσία και τη βία της μάχης. Το κείμενο στην οθόνη είναι σε καλλιγραφικό στυλ shoudou, τονίζοντας το πολιτιστικό πλαίσιο και προσθέτοντας μια αισθητική διάσταση.	Το ανοιχτό πεδίο προσφέρει μια αίσθηση χωρικής ελευθερίας, σε αντίθεση με τη μάχη σε περιορισμένους χώρους. Η εμφάνιση μεγάλου κειμένου που καλύπτει χωρικά την οθόνη τονίζει τη σημασία του τραβώντας την προσοχή στο μήνυμά του.	Η εστίαση του Taka στον Jin τονίζει τη διαπροσωπική τους σχέση. Οι κινήσεις μάχης του Jin εντάσσονται στο πλαίσιο της δράσης, προσθέτοντας στο συνολικό ενθουσιασμό και στην ένταση της στιγμής.	Τα ηχητικά στοιχεία συνδέονται με την ένταση της μάχης και τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η φράση του Taka και το γραπτό κείμενο αντανακλούν ιδεολογικές εντάσεις στην αφήγηση του παιχνιδιού, διερευνώντας θέματα παράδοσης στην κουλτούρα των samurai. Το γραπτό κείμενο τονίζει συγκεκριμένα την έννοια της "καταπάτησης του κώδικα" στη μάχη.	Η πολεμική ικανότητα και οι αντισυμβατικές τεχνικές του Jin αμφισβητούν τις παραδοσιακές ιδεολογίες των samurai, καθώς χρησιμοποιεί γρήγορες, θανατηφόρες κινήσεις αντί για πιο παραδοσιακές τεχνικές. Η χρήση χρωμάτων, συμβολισμών και καλλιγραφίας υποδηλώνει ζητήματα τιμής και βίας, υπονοώντας τα πολύπλοκα ηθικά και φιλοσοφικά θέματα του παιχνιδιού.	Η χωρική έμφαση στις πολεμικές ενέργειες του Jin και η οπτική γωνία σε πρώτο πρόσωπο ευθυγραμμίζονται με τον ρόλο του ως πρωταγωνιστή και έμπειρο πολεμιστή. Η χρήση μεγάλου κειμένου στο χωρικό πλαίσιο μπορεί να συμβολίζει το βάρος του μηνύματος ή του θέματος που μεταφέρεται από το κείμενο στην οθόνη.	Η προσοχή του Taka στον Jin μπορεί να συμβολίζει τη σημασία της σχέσης τους. Οι μαχητικές κινήσεις του Jin ενισχύουν τον ιδεολογικό του ρόλο ως πολεμιστή και ήρωα, αντανακλώντας θέματα γενναιότητας και τιμής.	Τα ηχητικά στοιχεία, ιδίως η μουσική, συμβάλλουν στην ιδεολογική διάσταση της σκηνής ενισχύοντας θέματα έντασης και δράσης. Η απότομη διακοπή της μουσικής όταν εμφανίζεται το κόκκινο φόντο μπορεί να συμβολίζει ένα σημείο καμπής στην αφήγηση.

0:53 – 0:59

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1 ^ο πλάνο (0:53 – 0:55): Χρυσό Δάσος/Ναός (κινηματογραφική σκηνή) 2 ^ο πλάνο (0:56 – 0:57): Ο Jin ιππεύει το άλογό του στο πεδίο της Λευκής Κορταδερίας (gameplay) 3 ^ο πλάνο (0:57 – 0:58): Ο Jin ετοιμάζεται να επιτεθεί σε έναν εχθρό στο πεδίο του Κόκκινου Αραχνοειδούς Κρίνου (gameplay) 4 ^ο πλάνο (0:58 – 0:59): Ο Jin κατευθύνεται προς το Χρυσό Ναό ο οποίος βρίσκεται στο Χρυσό Δάσος (gameplay)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; Χρυσό Δάσος/Ναός: Έντονο χρυσό χρώμα, φύλλα στο έδαφος, πέτρινα αγάλματα Νιο, πέτρινα σκαλιά, διάφορες κατασκευές, δέντρα, αέρας, μέρα Υπόλοιπα τοπία: Πυκνή βλάστηση, έντονο λευκό & κόκκινο χρώμα, αέρας, λίγη ομίχλη, μέρα, δέντρα Κοινά χαρακτηριστικά: Έντονα χρώματα, πυκνή βλάστηση, φως, δέντρα, αέρας
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Μογγόλος στρατιώτης, απλοί πολίτες της Tsushima
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ/ΟΧΙ 0:57 – 0:58 Ο Jin κοιτάζει προς το μέρος του εχθρού του
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Έμφαση στα γραφικά και στον ανοιχτό κόσμο του παιχνιδιού, προσήλωση στο στόχο του ήρωα, αποφασιστικότητα, μυστήριο, ταύτιση με τον πρωταγωνιστή.
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Ηρεμία, γαλήνη, χαλάρωση
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι ήρεμες κινήσεις του Jin συνδέονται με την ηρεμία που εκπέμπουν τα ειδυλλιακά τοπία που προβάλλονται.

ΓΛΩΣΣΙΚΟ Σ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Η φράση που εμφανίζεται συνδέεται με την ομορφιά των τοπίων του ανοιχτού κόσμου του βιντεοπαιχνιδιού, δηλ. της Tsushima.
--	---

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η φράση "超美麗 !" χρησιμοποιεί ως αναπαραστατικό γλωσσικό στοιχείο, περιγράφοντας τα τοπία που απεικονίζονται στο παιχνίδι.	Το κείμενο συνεχίζει να είναι σε λευκό χρώμα, σε καλλιγραφικό στυλ shoudou, με εφέ κίνησης. Απεικόνιση ενός χρυσού δάσους γεμάτου με δέντρα γκίνγκο, τα χρυσά φύλλα των οποίων πέφτουν αργά στο έδαφος. Το δάσος χρησιμεύει ως είσοδος σε έναν ναό, με δύο αγάλματα Nio να φυλάνε την είσοδο και έναν ναό ορατό στο βάθος. Πέτρινα σκαλοπάτια οδηγούν στον ναό. Στη συνέχεια, ο Jin εμφανίζεται να ιππεύει το άλογό του σε ένα ανοιχτό χωράφι με λευκό γρασίδι πάμπας. Στο βάθος διακρίνεται ένα βουνό με καπνό που αναδύεται από ορισμένα μέρη υποδηλώνοντας πιθανώς την παρουσία στρατοπέδων ή οικισμών. Ο Jin απεικονίζεται να ετοιμάζεται να πολεμήσει έναν εχθρό σε ένα χωράφι στολισμένο με κόκκινα κρίνα αράχνης. Μια πύλη torii βρίσκεται στο βάθος και ο εχθρός καλύπτεται από την ομίχλη. Ο Jin φαίνεται να περπατάει μέσα στο Χρυσό Δάσος προς μια παγόδα. Οι άνθρωποι στα δεξιά του προσπαθούν να ζεσταθούν μέσω της φωτιάς που έχουν ανάψει, γεγονός	Στα περισσότερα καρέ, ο Jin βρίσκεται στην αριστερή πλευρά της οθόνης, επιτρέποντας στον θεατή να εκτιμήσει τα τοπία που προβάλλονται. Αυτή η χωροταξική διάταξη αποσκοπεί στην ενίσχυση της εμπειρίας του θεατή σε σχέση με τη φυσική ομορφιά του παιχνιδιού. Το κείμενο για μία ακόμη φορά βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης. Όταν παρουσιάζεται το χρυσό δάσος, ο Jin απουσιάζει από το κάδρο και η κάμερα ζουμάρει αργά στο τοπίο, τονίζοντας τις γαλήνιες και οπτικά εντυπωσιακές ιδιότητες του δάσους. Η χωρική τοποθέτηση του Jin τον τοποθετεί μακριά από τον εχθρό του αλλά κοντά στους ανθρώπους στο ναό, αντανακλώντας την εγγύτητά του στους απλούς πολίτες. Οι άνθρωποι στο ναό εμφανίζονται να συνυπάρχουν στενά μαζί, τονίζοντας τις κοινωνικές τους σχέσεις και τις συνεργατικές τους προσπάθειες.	Η γλώσσα του σώματος του Jin φαίνεται ήρεμη και συγκροτημένη σε όλες αυτές τις σκηνές, αν και δεν μπορούμε να δούμε τις εκφράσεις του προσώπου του, καθώς τον βλέπουμε μόνο από την πίσω πλευρά. Η ήρεμη συμπεριφορά του συμβάλλει στην αίσθηση της ηρεμίας και της γαλήνης του τοπίου. Ιππεύει γρήγορα το άλογό του, γεγονός που προδίδει το θεατή για κάτι το επείγον. Προχωράει αργά και σταθερά προς τον εχθρό του, γεμάτος αυτοπεποίθηση και κρατώντας το σπαθί του στο δεξί του χέρι. Έτσι αντανακλάται η αποφασιστικότητά του. Ο Jin περπατάει αργά προς την παγόδα, όντας προσηλωμένος στο να επιτύχει το στόχο του.	Η μουσική σε αυτή τη σκηνή χαρακτηρίζεται από την ηρεμία της. Προκαλεί συναισθήματα χαλάρωσης και γαλήνης. Η εμφανής χρήση του ιαπωνικού φλάουτου shakuhachi στη μουσική προσθέτει μια ξεχωριστή πολιτιστική και αισθητική διάσταση στην ηχητική εμπειρία.

		που προσθέτει αναπαραστατικές λεπτομέρειες. Τα φύλλα που πέφτουν λαμπυρίζουν. Σε αντίθεση με τις προηγούμενες σκηνές, τώρα είναι μέρα και τα οπτικά στοιχεία αντικατοπτρίζουν την αλλαγή του φωτισμού.			
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ (Social):</u> <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η χρήση αυτής της φράσης αντανακλά την κοινωνική εκτίμηση για την αισθητική και την ομορφιά, ευθυγραμμισμένη με το ευρύτερο πολιτισμικό πλαίσιο του θαυμασμού των φυσικών τοπίων και της οπτικής ομορφιάς.	Η χρήση του καλλιγραφικού στυλ shoudou και των εφέ κίνησης στο κείμενο αντανακλά το πολιτιστικό και αισθητικό πλαίσιο, συμβολίζοντας την καλλιτεχνική έκφραση και την οπτική ομορφιά. Η παρουσία των αγαλμάτων Nio στην είσοδο του ναού είναι μια πολιτιστική αναφορά που φέρει κοινωνική και πνευματική σημασία. Η παρουσία του Jin σε διάφορα τοπία υποδηλώνει το ότι είναι ο κεντρικός χαρακτήρας στο κοινωνικό πλαίσιο της αφήγησης του παιχνιδιού.	Η τοποθέτηση του Jin, συχνά στην αριστερή πλευρά του κάδρου, επιτρέπει την οπτική εκτίμηση των τοπίων, τονίζοντας τη συνύπαρξη ανθρώπων και φυσικών στοιχείων στον κόσμο του παιχνιδιού. Η ύπαρξη του Jin στον ναό με τους ανθρώπους σηματοδοτεί τις κοινωνικές του σχέσεις και αλληλεπιδράσεις μέσα στην αφήγηση του παιχνιδιού. Η απεικόνιση των ανθρώπων που εργάζονται στενά μαζί στη σκηνή του ναού ενισχύει την κοινωνική δυναμική και τη συνεργασία στο πλαίσιο της αφήγησης.	Οι άνθρωποι που βρίσκονται στο ναό είναι απασχολημένοι, χωρίς να δίνουν σημασία στον Jin. Αυτό υποδηλώνει την έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης ή αναγνώρισης, τονίζοντας την εστίασή τους στο να ξεσταθούν. Το άτομο που ξαπλώνει κουρασμένο στο πέτρινο πεζούλι στο βάθος αντανακλά μία αίσθηση εξάντλησης.	Ο γαλήνιος ήχος αντανακλά το ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο της εκτίμησης για τη φυσική ομορφιά. Η χρήση του φλάουτου shakuhachi έχει κοινωνική και πολιτιστική σημασία, συνδέοντας τον ήχο με τις ιαπωνικές παραδόσεις και την ιαπωνική τέχνη.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Η φράση παρουσιάζεται στην οθόνη και η τοποθέτηση και ο συγχρονισμός της οργανώνονται έτσι ώστε να συμπίπτουν με τα εντυπωσιακά οπτικά στοιχεία του βιντεοπαιχνιδιού, ενισχύοντας την εμπειρία του θεατή.	Τα οπτικά στοιχεία είναι οργανωμένα έτσι ώστε να αποδίδουν την ομορφιά και τη σημασία των φυσικών τοπίων, οι μεταβάσεις μεταξύ των σκηνών είναι ομαλές και οι σκηνές είναι οπτικά διακριτές. Η μετάβαση από τη νύχτα στη μέρα είναι αποτελεσματικά οργανωμένη, σηματοδοτώντας τη μετάβαση σε μία νέα οπτική	Τα χωρικά στοιχεία δημιουργήσουν μια οπτική ισορροπία μεταξύ Jin και των τοπίων, διατηρώντας την εμπλοκή του θεατή με την ομορφιά του τοπίου. Το σταδιακό ζουμ στο χρυσό δάσος αποτελεί προσεκτική τεχνική για να τονιστεί η ομορφιά του τοπίου και η σημασία του. Το κείμενο που εμφανίζεται βρίσκεται	Η γλώσσα του σώματος του Jin συνδέεται με τις πράξεις και τις προθέσεις του. Για παράδειγμα η αργή αλλά σταθερή προσέγγιση του εχθρού του και το γεμάτο αυτοπεποίθηση περπάτημα προς την παγόδα αποτελούν στοιχεία οργανωμένα έτσι ώστε να μεταφέρουν συγκεκριμένα αφηγηματικά στοιχεία.	Η οργάνωση της μουσικής δημιουργεί μια ήρεμη ατμόσφαιρα, συμπληρώνοντας τα οπτικά στοιχεία και συμβάλλοντας στη συνολική διάθεση και ατμόσφαιρα της σκηνής. Η στρατηγική χρήση του φλάουτου shakuhachi προσθέτει βάθος στον ήχο, ενισχύοντας την αυθεντικότητα της

		ατμόσφαιρα.	σταθερά στο κέντρο της οθόνης ώστε να τραβάει την προσοχή του θεατή.		εμπειρίας.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> <i>(Contextuality): Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Το γλωσσικό στοιχείο είναι βαθιά συνδεδεμένο με τις σκηνές του βιντεοπαιχνιδιού, καθώς συμπληρώνει κι ενισχύει τις εκπληκτικές εικόνες και τα τοπία που κόβουν την ανάσα.	Τα οπτικά στοιχεία, όπως το χρυσό δάσος και το τοπίο με τα κόκκινα κρίνα αράχνης, είναι βαθιά ενταγμένα στην αφήγηση του παιχνιδιού, αντικατοπτρίζοντας την ποικιλομορφία των περιβαλλόντων στον εικονικό κόσμο. Τα φύλλα που πέφτουν και το φαινόμενο της λάμψης είναι πλαισιωμένα μέσα στις σκηνές, ενισχύοντας τον οπτικό αντίκτυπο αυτών των φυσικών στοιχείων. Η παρουσία καπνού από το βουνό και ο εχθρός στην ομίχλη συμβάλλουν στην πλαισίωση κάθε σκηνής, υποδηλώνοντας αφηγηματικά στοιχεία όπως στρατόπεδα και κρυμμένους εχθρούς.	Η χωρική διάταξη δίνει έμφαση στη σχέση μεταξύ του Jin με το φυσικό κόσμο. Η απεικόνιση των ανθρώπων που συνυπάρχουν στο προαύλιο του ναού προσθέτει βάθος και σχετίζεται με θέματα που αφορούν στην κοινωνία και στη συνεργασία.	Η γλώσσα του σώματος του Jin αντανακλά τις πολεμικές του δεξιότητες και τους στόχους του. Οι ενέργειες και οι στάσεις των ανθρώπων στο προαύλιο του ναού εντάσσονται στο κοινωνικό πλαίσιο προσθέτοντας βάθος και ρεαλισμό στη σκηνή.	Τα ηχητικά στοιχεία είναι εναρμονισμένα με τα οπτικά και κινητικά στοιχεία για να μεταφέρουν την αίσθηση της ηρεμίας, της ομορφιάς και του πολιτιστικού βάθους.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η φράση ενισχύει την ιδεολογική διάσταση του παιχνιδιού, η οποία περιλαμβάνει την έμφαση στην οπτική ομορφιά του εικονικού κόσμου και τη σημασία της αισθητικής στην εμπειρία του παιχνιδιού.	Ο οπτικός τρόπος μεταφέρει την ιδεολογική διάσταση του παιχνιδιού δίνοντας έμφαση στην ομορφιά του φυσικού κόσμου, στα πολιτιστικά και πνευματικά στοιχεία (όπως ο ναός και η παγόδα) και στην αντίθεση μεταξύ σκηνών ημέρας και νύχτας. Οι σκηνές αντικατοπτρίζουν θέματα εξερεύνησης, ομορφιάς και συνύπαρξης φυσικών και ανθρώπινων στοιχείων στον κόσμο του παιχνιδιού.	Ο χωρικός τρόπος συμβάλλει τονίζοντας την αξία της συνύπαρξης με το φυσικό κόσμο. Δίνεται έμφαση επίσης στα κοινωνικά ζητήματα και σε αυτά της συνεργασίας στο πλαίσιο της αφήγησης του παιχνιδιού.	Η ήρεμη συμπεριφορά του Jin μέσα στην ομορφιά των τοπίων αντανακλά μια ιδεολογική διάσταση αρμονίας μεταξύ του πρωταγωνιστή και του φυσικού κόσμου. Η συγκεντρωμένη και γεμάτη αυτοπεποίθηση γλώσσα του σώματός του ενισχύει τα θέματα αποφασιστικότητας, τιμής και ηρωισμού του παιχνιδιού.	Η ηρεμία που εκπέμπει η μουσική στη συγκεκριμένη σκηνή και η χρήση ενός ιαπωνικού παραδοσιακού οργάνου σχετίζονται με την εκτίμηση του φυσικού κόσμου, με τη γαλήνη και με τη σύνδεση ανθρώπου – φύσης, τα οποία αποτελούν βασικά στοιχεία της σιντοϊστικής θρησκείας.

1:09 – 1:15

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (1:09 – 1:11): Ο Jin ανεβαίνει πέτρινα σκαλιά περνώντας κάτω από μία πύλη Torii (gameplay) 2° πλάνο (1:12 – 1:13): Ο Jin ιππεύει το άλογό του στο πεδίο της Λευκής Κορταδερίας (gameplay) 3° πλάνο (1:14 – 1:15): Ο Jin κοιτάει από ψηλά την Tsushima να καίγεται (gameplay)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; 1° πλάνο: Βράχοι, θρησκευτικά σύμβολα, δέντρα, αέρας, απουσία χρώματος 2° πλάνο: Πυκνή βλάστηση, δέντρα αέρας, λίγη ομίχλη, απουσία χρώματος 3° πλάνο: Πυκνή βλάστηση, πανοραμικό πλάνο, φωτιά, θρησκευτικά σύμβολα, αέρας, απουσία χρώματος Κοινά χαρακτηριστικά: Ασπρόμαυρη λειτουργία, πυκνή βλάστηση, θρησκευτικά σύμβολα, αέρας
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΟΧΙ
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Έμφαση στα γραφικά και στον ανοιχτό κόσμο του παιχνιδιού, στη λειτουργία Kurosawa, προσήλωση στο στόχο του ήρωα, αποφασιστικότητα, μυστήριο, ταύτιση με τον πρωταγωνιστή.
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Ηρεμία, γαλήνη, χαλάρωση
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι ήρεμες/στατικές κινήσεις του Jin συνδέονται με την ηρεμία που εκπέμπουν τα ειδυλλιακά τοπία που προβάλλονται.

ΓΛΩΣΣΙΚΟ Σ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Η φράση υπογραμμίζει την πρόθεση του trailer να προσφέρει στους παίκτες μια κινηματογραφική εμπειρία παιχνιδιού που θυμίζει τη χρυσή εποχή των ταινιών samurai, και συγκεκριμένα εκείνων του Akira Kurosawa.
--	---

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η φράση "モノ口映画の再現 モード 搭載" χρησιμεύει ως αναπαραστατικό γλωσσικό στοιχείο η οποία παραπέμπει ρητά στη μονοχρωματική λειτουργία Kurosawa που υπάρχει στο παιχνίδι και που μετατρέπει την οθόνη σε ασπρόμαυρη όπως ακριβώς έμοιαζαν οπτικά οι ταινίες samurai του Akira Kurosawa. Οι σκηνές κατά τη διάρκεια αυτών των δευτερολέπτων είναι ασπρόμαυρες, ευθυγραμμιζόμενες με τη γλωσσική αναφορά στη λειτουργία.	Ο Jin απεικονίζεται από πίσω καθώς ανεβαίνει σκαλιά κάτω από μια πύλη torii σε μια βραχώδη περιοχή. Ιππεύει το άλογό του σε ένα χωράφι με γρασίδι πάμπα, φορώντας μία αχυρένια πανοπλία. Κοιτάζει την Tsushima από ψηλά σε ένα βουνό, βλέποντας μαύρο καπνό, γεγονός που υποδηλώνει καταστροφή. Όλες οι σκηνές είναι ασπρόμαυρες με εφέ κόκκων. Το κείμενο είναι λευκό σε καλλιγραφικό στυλ shoudou με εφέ κίνησης.	Ο Jin βρίσκεται στα αριστερά ή στο κέντρο της οθόνης αλλά μακριά, δίνοντας έμφαση στην πανοραμική θέα. Η χρωματική αλλαγή του σκηνικού σε ασπρόμαυρο είναι το κεντρικό στοιχείο. Ο Jin προβάλλεται σταθερά από πίσω. Το κείμενο βρίσκεται στο κέντρο και είναι ευανάγνωστο ώστε να τραβάει τη προσοχή του θεατή κι άρα του εν δυνάμει αγοραστή και παίκτη.	Η γλώσσα του σώματος του Jin σε αυτές τις σκηνές εξακολουθεί να είναι χαλαρή ενώ ανεβαίνει τα σκαλιά. Η ιππασία του είναι γρήγορη και δυναμική. Όταν κοιτάζει την Tsushima από ψηλά, παραμένει ακίνητος και στοχαστικός.	Η μουσική παραμένει η ίδια, έχοντας τον ίδιο ήρεμο και γαλήνιο τόνο. Το φλάουτο shakuhachi κατέχει εξέχουσα θέση, συμβάλλοντας στη γαλήνια ατμόσφαιρα.
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η χρήση αυτής της φράσης αντικατοπτρίζει ένα κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο που αποτίνει φόρο τιμής στην κινηματογραφική κληρονομιά του Akira Kurosawa και την εκτίμηση των κλασικών ταινιών samurai. Σηματοδοτεί τη συμπερίληψη αυτής της λειτουργίας ως ένα χαρακτηριστικό που έχει σχεδιαστεί για να έχει απήχηση στους οπαδούς του έργου του Kurosawa.	Οι ασπρόμαυρες εικόνες και το καλλιγραφικό κείμενο shoudou αποτίνουν φόρο τιμής στον κλασικό κινηματογράφο των samurai, έχοντας ιδιαίτερη πολιτιστική σημασία.	Η έμφαση στη γραφική ομορφιά ευθυγραμμίζεται με το ρόλο της φύσης στην αφήγηση. Η μακρινή τοποθέτηση του Jin συμβολίζει τη σύνδεσή του με τον κόσμο του παιχνιδιού. Το κείμενο τραβά την προσοχή στη λειτουργία του παιχνιδιού (λειτουργία Kurosawa).	Η ήρεμη συμπεριφορά του Jin ευθυγραμμίζεται με τον στοχασμό και την αρμονία της φύσης. Η ταχύτητα της ιππασίας σημαίνει αποφασιστικότητα. Η ακινησία αντανάκλα την ενδοσκοπήση κι ίσως μία αίσθηση απελπισίας.	Ο ήχος διατηρεί ένα πολιτιστικό και αισθητικό πλαίσιο που αποτίνει φόρο τιμής στην παραδοσιακή ιαπωνική μουσική και τις κινηματογραφικές παραδόσεις.

<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Η φράση παρουσιάζεται στην οθόνη, και συμπίπτει χρονικά με την χρωματική μετατροπή της σκηνής σε ασπρόμαυρη, δημιουργώντας μια απρόσκοπτη ενσωμάτωση γλωσσικών και οπτικών στοιχείων.	Η μετάβαση των σκηνών γίνεται ομαλά από τη μία στην άλλη. Η ασπρόμαυρη απεικόνιση και το εφέ κόκκων δημιουργούν ένα συνεκτικό ύφος.	Η σύνθεση αναδεικνύει το εκτενές τοπίο και τη μετάβαση σε ασπρόμαυρα χρώματα. Η μακρινή τοποθέτηση του Jin και η προβολή του από πίσω συμβάλλουν στο αφηγηματικό ύφος.	Η γλώσσα του σώματος του Jin είναι οργανωμένη έτσι ώστε να ταιριάζει με τις ενέργειες και το αφηγηματικό πλαίσιο.	Η συνεχής χρήση της ίδιας μουσικής ενισχύει τη συνεκτική ηχητική εμπειρία. Το φλάουτο shakuhachi παραμένει το βασικό στοιχείο, προσθέτοντας βάθος στον ήχο.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ (Contextuality):</u><i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Το γλωσσικό στοιχείο εντάσσεται σε ένα βαθύ πλαίσιο εντός των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, τονίζοντας τη συμπερίληψη της λειτουργίας Kurosawa και την επίδρασή της στην οπτική παρουσίαση. Η χρήση ασπρόμαυρων εικόνων στις σκηνές ενισχύει την παισιώση της λειτουργίας και τη σύνδεσή της με τον κλασικό κινηματογράφο samurai.	Η οπτική λειτουργία βυθίζει τους παίκτες στην αισθητική του κλασικού κινηματογράφου samurai, κάτι το οποίο επιτυγχάνεται μέσω των ασπρόμαυρων γραφικών, του εφέ κόκκων και του καλλιγραφικού φόντου shoudou. Η αγωνία για την μοίρα της Tsushima με τον μαύρο καπνό στο βάθος προσθέτει στο αφηγηματικό πλαίσιο.	Τα χωρικά στοιχεία παισιώνουν τον Jin ως στοχαστικό παρατηρητή και ως πρωταγωνιστή μίας κλασικής ταινίας samurai. Το κείμενο εισάγει τη λειτουργία Kurosawa.	Η γλώσσα του σώματος παισιώνει τα συναισθήματα του Jin. Η ηρεμία και η ακινησία συμβάλλουν σε αυτήν την παισιώση.	Τα ηχητικά στοιχεία εντάσσονται σταθερά στο πλαίσιο της σκηνής, τονίζοντας τη γαλήνια διάθεση. Το φλάουτο shakuhachi διατηρεί την πολιτιστική του σημασία.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η εν λόγω φράση ενισχύει την ιδεολογική διάσταση της σκηνής αγκαλιάζοντας την κληρονομιά της κινηματογραφικής τέχνης του Akira Kurosawa και επιτρέποντας στους παίκτες να βιώσουν το οπτικό στυλ των κλασικών ταινιών samurai. Έτσι, η φράση συνδέεται με ζητήματα που αφορούν την τιμή, την παράδοση αλλά και την καλλιτεχνική εκτίμηση.	Η σκηνή τιμά την αισθητική και την κληρονομιά του κλασικού κινηματογράφου samurai, και ιδιαίτερα της ταινίας του Akira Kurosawa. Συνδέεται, επίσης, με το ζήτημα της θυσίας για την πατρίδα.	Θέματα που σχετίζονται με το σεβασμό και την αγάπη προς τη φύση και την ιαπωνική κινηματογραφική κληρονομιά. Το κείμενο τονίζει την κινηματογραφική εμπειρία του παιχνιδιού.	Οι ήρεμες και συγκροτημένες κινήσεις ενισχύουν την εσωτερική ειρήνη, την τιμή των samurai και το σεβασμό για την πατρίδα. Οι κινήσεις αυτές συνδέονται, επίσης, με την αποφασιστικότητα και τον εσωτερικό αναστοχασμό.	Ο ήχος ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού που αφορούν στην ηρεμία, την πολιτιστική εκτίμηση και στις κινηματογραφικές παραδόσεις. Το φλάουτο shakuhachi υπογραμμίζει τη σημασία των πολιτιστικών και καλλιτεχνικών στοιχείων στο παιχνίδι.

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

1:30 – 1:35

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (1:30 – 1:31): Ο Jin φωνάζει τον Khotun Khan (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (1:32 – 1:33): Ο Λόρδος Shimura μιλάει έντονα στον Jin (κινηματογραφική σκηνή) 3° πλάνο (1:34 – 1:35): Ο Khotun Khan απευθύνεται στον Jin ο οποίος είναι αιχμάλωτός του (κινηματογραφική σκηνή)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; 1° πλάνο: Βράδυ, στάχτες στον αέρα (κοντινό πλάνο στον Jin) 2° πλάνο: Βράδυ, σπίτι (κοντινό πλάνο στο Λόρδο Shimura) 3° πλάνο: Μέρα, ανοιχτός χώρος, δέντρα, στάχτες στον αέρα (κοντινό πλάνο στον Khotun Khan) Κοινά χαρακτηριστικά: Κοντινά πλάνα, στάχτες, βράδυ
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Λόρδος Shimura, Khotun Khan
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ/ΟΧΙ 1:32 – 1:33 Ο Λόρδος Shimura έχει άμεση βλεμματική επαφή με τον Jin 1:34 – 1:35 Ο Khotun Khan έχει άμεση βλεμματική επαφή με τον Jin
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Συναισθηματική ένταση, διαμάχη, αναγνώριση, σύγκρουση
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Αγωνία, τρόμος, αδρεναλίνη, ένταση
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Στατικές σκηνές → κινηματογραφική παρουσίαση, έμφαση στα συναισθήματα και τις εκφράσεις των χαρακτήρων από το κοινό
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Η εμφάνιση των ονομάτων των ηθοποιών φωνής στο trailer ενισχύουν τον κινηματογραφικό του χαρακτήρα προσελκύοντας το κοινό.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Το γραπτό κείμενο περιλαμβάνει τα ονόματα των ηθοποιών φωνής: "境井仁 中井和哉", "地頭 志村 大塚明夫" και "コトウ・ハーン磯部 勉". - Οι φράσεις των χαρακτήρων κατά τη διάρκεια των σκηνών: - Ο Jin φωνάζει "コトウ・ハーン!" ως προσφώνηση στον Khotun Khan, τονίζοντας την αλληλεπίδρασή τους. Ο Λόρδος Shimura συμβουλεύει τον Jin με το "誉れある戦いを忘れるな", υπενθυμίζοντας στον Jin να μην ξεχνά τις έντιμες αρχές μάχης. Ο Khotun Khan απαντά στον Jin με "いいいや、"冥人"だ", υπονοώντας ότι ο Jin είναι ένας "σκοτεινός πολεμιστής" κι όχι ένας έντιμος samurai.	Κοντινό πλάνο του Jin να φωνάζει στον Khotun Khan να βγει έξω φορώντας μαύρη πανοπλία κι έχοντας αίμα στο πρόσωπο του. Κοντινό πλάνο του Λόρδου Shimura που συνομιλεί με τον Jin μέσα σε ένα κτίριο. Ο Jin δεμένος σε έναν στύλο με κανονικά ρούχα, απέναντι από τον Khotun Khan, ο οποίος είναι ντυμένος πλουσιοπάροχα και κρατάει ένα κύπελλο, σε έναν ανοιχτό χώρο κατά τη διάρκεια της ημέρας. Κοντινό πλάνο στον Khotun Khan καθώς απαντάει στον Jin. Τα ονόματα των ηθοποιών φωνής εμφανίζονται στην οθόνη κατά τη διάρκεια των διαλόγων. Λευκό κείμενο σε καλλιγραφικό στυλ shoudou με εφέ κίνησης.	Η σκηνή αποτελείται κυρίως από κοντινά πλάνα των τριών αυτών χαρακτήρων, θέλοντας να αναδείξει το γεγονός ότι είναι οι βασικότεροι της ιστορίας. Τόσο ο Λόρδος Shimura όσο και ο Khotun Khan βρίσκονται πολύ κοντά στον Jin. Το κείμενο τοποθετείται ελαφρώς χαμηλότερα στην οθόνη για να τραβήξει την προσοχή στις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων.	Καθώς ο Jin φωνάζει στον Khotun Khan, το βλέμμα του είναι εστιασμένο σε ένα σημείο, ανοίγει έντονα τα μάτια του, σουφρώνει τα φρύδια του, ανοίγει έντονα το στόμα του, κινείται ελαφρώς και προβάλλει αυτοπεποίθηση με το στήθος του προς τα έξω. Ο Λόρδος Shimura παρουσιάζει μια ανήσυχη έκφραση ενώ μιλάει στον Jin, και μπορούμε να συμπεράνουμε τη σωματική επαφή με βάση το ελαφρύ κούνημα των ώμων του Jin. Ο Jin, ενώ στέκεται δεμένος, διατηρεί οπτική επαφή με τον Khotun Khan, η έκφρασή του παραμένει ουδέτερη και ατάραχη, χωρίς να φοβάται. Ο Khotun Khan δείχνει με αυτοπεποίθηση τον Jin με το δάχτυλό του ενώ του μιλάει, διατηρώντας μία ουδέτερη έκφραση προσώπου.	Ο Jin φωνάζει το όνομα του Khotun Khan με θυμωμένο τόνο, μεταφέροντας τα έντονα συναισθήματά του. Ο τόνος του Λόρδου Shimura είναι ανήσυχος και μιλάει γρήγορα, τονίζοντας τη φράση "忘れるな" (μην ξεχνάς). - Ο Khotun Khan μιλάει αργά με μυστηριώδη τόνο, δίνοντας έμφαση στη λέξη "冥人" (φάντασμα). Η μουσική είναι έντονη και με γρήγορο ρυθμό, αλλά χαμηλώνει κατά τη διάρκεια των διαλόγων. Τα ιαπωνικά τύμπανα taiko χρησιμοποιούνται ώστε να ενισχύσουν την ένταση και τη δραματικότητα.
<u>ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ</u> (Social): <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η συμπερίληψη των ονομάτων των ηθοποιών φωνής αντικατοπτρίζει το κοινωνικό πλαίσιο της αναγνώρισης της συμβολής τους στο παιχνίδι και στο γεγονός ότι θεωρούνται διάσημες προσωπικότητες	Τα οπτικά στοιχεία δίνουν έμφαση στις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων και στους διαλόγους μεταξύ του Jin, του Λόρδου Shimura και του Khotun Khan. Η εμφάνιση των ονομάτων των ηθοποιών	Η κοντινή απόσταση μεταξύ των χαρακτήρων εντείνει τη διαπροσωπική δυναμική. Η χωρική διάταξη τονίζει τη σημασία των βασικών χαρακτήρων της ιστορίας.	Οι χειρονομίες και οι εκφράσεις μεταφέρουν διαπροσωπικές δυναμικές, όπως το θάρρος και η ετοιμότητα του Jin, η ανησυχία του Λόρδου Shimura και η αυτοπεποίθηση του Khotun	Ο τόνος των φράσεων των χαρακτήρων αντικατοπτρίζει την συναισθηματική τους κατάσταση, όπως ο θυμός του Jin και η ανησυχία του Λόρδου Shimura. Η μουσική και τα ηχητικά

	στην Ιαπωνία. Οι φράσεις των χαρακτήρων συμβάλλουν στο κοινωνικό πλαίσιο του αφηγηματικού διαλόγου και της αλληλεπίδρασης.	ενισχύει το κινηματογραφικό στοιχείο του trailer.		Khan. Αυτές οι κινήσεις συμβάλλουν στο συναισθηματικό και σχεσιακό πλαίσιο της σκηνής.	εφέ συμβάλλουν στη συνολική ατμόσφαιρα και στον αφηγηματικό αντίκτυπο.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Το γραπτό κείμενο εμφανίζεται στην οθόνη παράλληλα με τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων, ενισχύοντας την εμπειρία για το θεατή/αγοραστή. Οι φράσεις ενσωματώνονται στο διάλογο της σκηνής, δημιουργώντας μια συνεκτική γλωσσική και αφηγηματική εμπειρία.	Οι σκηνές είναι δομημένες έτσι ώστε να επικεντρώνονται στις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων, εναλλάσσοντας κοντινά και ευρύτερα πλάνα. Το κείμενο εμφανίζεται συνεκτικά κατά τη διάρκεια των διαλόγων των χαρακτήρων.	Τα κοντινά πλάνα και η χωρική διάταξη μεταφέρουν αποτελεσματικά την ένταση των αλληλεπιδράσεων των χαρακτήρων. Η τοποθέτηση του κειμένου ενισχύει την εστίαση στους χαρακτήρες χωρίς να εμποδίζει.	Οι κινήσεις οργανώνονται με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να μεταφέρουν αποτελεσματικά τα συναισθήματα και τις αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων, ενισχύοντας την ένταση της σκηνής.	Τα ηχητικά στοιχεία οργανώνονται έτσι ώστε να μεταφέρουν αποτελεσματικά τα συναισθήματα των χαρακτήρων, τους διαλόγους και την ένταση της σκηνής. Οι ρυθμίσεις έντασης ήχου διασφαλίζουν ότι ο διάλογος ακούγεται χωρίς να υπερκαλύπτεται.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> <i>(Contextuality): Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Τα γλωσσικά στοιχεία δίνουν έμφαση στους ρόλους των ηθοποιών φωνής και στην επικοινωνία των χαρακτήρων. Οι φράσεις των χαρακτήρων μεταφέρουν το πλαίσιο και τις διαπροσωπικές σχέσεις, ενισχύοντας την αφήγηση.	Τα οπτικά στοιχεία εντάσσονται στο πλαίσιο της αφήγησης ενισχύοντας την ανάπτυξη των χαρακτήρων και την εξέλιξη της ιστορίας. Το κείμενο στην οθόνη πλαισιώνει τη συμβολή των ηθοποιών φωνής στην ενσάρκωση των χαρακτήρων.	Τα χωρικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των σχέσεων των χαρακτήρων μέσα στην αφήγηση.	Οι κινήσεις, οι εκφράσεις και οι χειρονομίες εμβαθύνουν τις σχέσεις των χαρακτήρων, τα συναισθήματα και την ένταση μέσα στην αφήγηση. Οι εκφράσεις του προσώπου και η οπτική επαφή αποκαλύπτουν τις προθέσεις και τις συναισθηματικές καταστάσεις των χαρακτήρων.	Ο ήχος και η μουσική ενισχύουν την πλαισίωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων, των σχέσεων και της αφηγηματικής έντασης εντός της σκηνής. Η χρήση ιαπωνικών τυμπάνων taiko προσθέτει στο πολιτιστικό πλαίσιο και ενισχύει το δραματικό στοιχείο.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η γλωσσική πληροφορία που παρέχεται συνδέεται με την εκτίμηση προς τα πρόσωπα των ηθοποιών που πρόσφεραν τη φωνή τους ενισχύοντας το κινηματογραφικό στοιχείο, ενώ η φράση "誉れある戦いを忘れるな" του Λόρδου Shimura ενισχύει	Η οπτική λειτουργία ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, όπως η σύγκρουση, η τιμή και η αντίθεση μεταξύ της προσωπικότητας "φαντάσματος" και παραδοσιακού samurai του Jin. Η χρήση κειμένου στην οθόνη ευθυγραμμίζεται με τις	Η χωρική λειτουργία ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού που αφορούν στη σύγκρουση και στην τιμή. Τα κοντινά πλάνα δίνουν έμφαση στη σημασία των βασικών χαρακτήρων στην αφήγηση.	Ο κινητικός τρόπος ενισχύει ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, όπως η σύγκρουση και η αντίθεση μεταξύ των αξιών των χαρακτήρων. Η στάση του Jin δίνει έμφαση στη νέα του αμείλικτη προσωπικότητα, ενώ η χειρονομία του Khotun	Η μουσική και τα ηχητικά εφέ σχετίζονται με θέματα σύγκρουσης και υπεράσπισης της πατρίδας, καθώς και με τον ηθικό κώδικα των samurai. Οι τόνοι των διαλόγων σχετίζονται με τις προσωπικότητες και τις συγκρούσεις των

	τον κώδικα τιμής των samurai και χρησιμεύει ως υπενθύμιση στον Jin να διατηρεί τις αρχές του, ακόμη και μπροστά σε αντίξοες συνθήκες. - Αυτή η φράση αντικατοπτρίζει τα ευρύτερα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού σχετικά με την τιμή, το καθήκον και την εσωτερική πάλη του Jin καθώς κινείται ανάμεσα σε δύο αντικρουόμενους κόσμους.	κινηματογραφικές παραδόσεις, τονίζοντας τη σημασία των ηθοποιών φωνής.		Khan υπογραμμίζει τον ανταγωνιστικό του ρόλο.	χαρακτήρων.
--	---	--	--	---	-------------

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartzaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

1:40 – 1:46

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (1:40 – 1:43): Ο Jin καθαρίζει το σπαθί του και βρίσκεται σε ετοιμότητα (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (1:44 – 1:46): Ο Jin απειλεί έναν Μογγόλο στρατιώτη με το σπαθί του ενώ εκείνος είναι πεσμένος στο έδαφος (κινηματογραφική σκηνή)
	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; 1° πλάνο: Ανοιχτός χώρος, σκοτάδι, στάχτες στον αέρα (κοντινό πλάνο στον Jin) 2° πλάνο (Χρυσό Δάσος): Έντονα χρώματα, δέντρα, πεσμένα φύλλα (κοντινό πλάνο στον Jin αλλά και στο Μογγόλο στρατιώτη) Κοινά χαρακτηριστικά: Κοντινά πλάνα
Ο Η Τ Ι	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Μογγόλος στρατιώτης, σπαθί
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΝΑΙ
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΟΧΙ

	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Κορύφωση δραματικότητας, σύγκρουση, εκφοβισμός
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Αγωνία, τρόμος, ένταση
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι κινήσεις του Jin με το σπαθί του σε αυτές τις σκηνές χρησιμεύουν στο να αναδείξουν τη μεταμόρφωση του χαρακτήρα, την ετοιμότητά του και στο να δημιουργήσουν οπτικό αντίκτυπο.
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Οι φράσεις που εμφανίζονται δίνουν έμφαση στα ηθικά και δεοντολογικά ζητήματα, στα διλήμματα των χαρακτήρων και στη φιλοσοφική εξερεύνηση που είναι χαρακτηριστικά των κλασικών αφηγήσεων των ταινιών samurai.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	1. "生か死か" (Ζωή ή θάνατος) καθώς ο Τζιν ετοιμάζεται να αντιμετωπίσει έναν σημαντικό εχθρό, καθαρίζοντας το σπαθί του και παίρνοντας θέση για μάχη. 2. "正か邪か" (Καλό ή κακό) η φράση εμφανίζεται καθώς ο Τζιν σημαδεύει με το σπαθί του έναν πεσμένο Μογγόλο στρατιώτη να τον κοιτάει όντας εξαιρετικά φοβισμένος.	Η σκηνή δείχνει τον Jin να καθαρίζει το ματωμένο σπαθί στο εσωτερικό του αγκώνα του, ντυμένος με την σκοτεινή του πανοπλία, έχοντας ματωμένο πρόσωπο κι έτοιμος να αντιμετωπίσει έναν σημαντικό εχθρό. Το σκηνικό είναι σκοτεινό με στάχτες στον αέρα και δυνατό άνεμο, κάνοντας την ατμόσφαιρα δραματική. Το σπαθί του Jin είναι εμφανώς ματωμένο, υποδηλώνοντας πρόσφατη μάχη. Ο Jin φοράει μια ιαπωνική μάσκα οπί, που καλύπτει το μισό του προσώπου του, συμβολίζοντας την προσωπικότητά του Φαντάσματος. - Η σκηνή φαίνεται να διαδραματίζεται στο Χρυσό Δάσος, με τα πεσμένα χρυσά φύλλα ginkgo, να παρέχουν ένα ξεχωριστό οπτικό σκηνικό. Το κείμενο είναι λευκό σε καλλιγραφικό φόντο shoudou κι έχει εφέ κίνησης.	Ο Jin βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης, τονίζοντας τον κεντρικό του ρόλο στη σκηνή, καθώς ετοιμάζεται να αντιμετωπίσει έναν σημαντικό εχθρό. Ο Μογγόλος στρατιώτης είναι τοποθετημένος στο κεντροδεξιά της οθόνης, τονίζοντας το φόβο του. Το κείμενο εμφανίζεται κάθετα στη δεξιά πλευρά της οθόνης για τον Jin και στην αριστερή πλευρά για τον Μογγόλο στρατιώτη. Το σπαθί του Jin είναι εμφανώς στραμμένο πολύ κοντά στον εχθρό, τονίζοντας την επικείμενη σύγκρουση. Τα πλάνα δεν είναι πανοραμικά, αλλά εστιάζουν κυρίως στους χαρακτήρες, τονίζοντας την ένταση μεταξύ τους.	Το βλέμμα του Jin είναι εστιασμένο προς μια κατεύθυνση, υποδηλώνοντας τη συνέχεια της προηγούμενης σκηνής όπου φωνάζει τον Khotun Khan. Η έκφραση του προσώπου του μεταφέρει θυμό και αποφασιστικότητα. Ο Jin καθαρίζει με δύναμη το σπαθί του στο εσωτερικό του αγκώνα του, συμβολίζοντας την προετοιμασία για την επόμενη μάχη. Παίρνει θέση ετοιμότητας για μάχη, κρατώντας το σπαθί του μπροστά του με τα δύο χέρια. Ο Μογγόλος στρατιώτης που βρίσκεται στο έδαφος προσπαθεί να συρθεί προς τα πίσω, με την έκφραση του προσώπου του να φανερώνει ακραίο φόβο, με ορθάνοιχτα μάτια και ανοιχτά χείλη. Απλώνει την παλάμη του σε μια έκκληση για έλεος. Το πρόσωπο του Jin καλύπτεται εν μέρει από μια μάσκα, δείχνοντας μόνο τα γεμάτα οργή μάτια του, καθώς στρέφει ήρεμα το σπαθί του προς το πρόσωπο του εχθρού. Στέκεται κυρίαρχα από πάνω του.	Η μουσική είναι έντονη, γρήγορη και δυνατή, με κύριο χαρακτηριστικό το έντονο βιολί και τα τύμπανα taiko, συμβάλλοντας στη δραματική και έντονη ατμόσφαιρα της σκηνής. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ περιλαμβάνουν πολεμικές κραυγές, αυξάνοντας την ένταση και προκαλώντας την αίσθηση της επικείμενης σύγκρουσης. Χρησιμοποιούνται ηχητικά εφέ που ενισχύουν το ρεαλισμό.

<u>KOINΩΝΙΚΟ (Social):</u> <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Οι φράσεις στην οθόνη σχετίζονται άμεσα με τις ηθικές επιλογές των χαρακτήρων και τις καταστάσεις ζωής και θανάτου που αντιμετωπίζουν, αντανακλώντας τα ηθικά και δεοντολογικά θέματα της αφήγησης.	Τα οπτικά στοιχεία μεταφέρουν την ένταση της επικείμενης σύγκρουσης μεταξύ του Τζιν και του Μογγόλου στρατιώτη, αναδεικνύοντας θέματα μάχης και ηθικών επιλογών. Η χρήση της μάσκας οπὶ υπογραμμίζει τη μεταμόρφωση του Jin σε φάντασμα και τον ρόλο της ως σύμβολο φόβου για τους εχθρούς του.	Η χωρική σύνθεση αναδεικνύει τη δυναμική της κυριαρχίας μεταξύ του Jin και του Μογγόλου στρατιώτη, με τον Jin να βρίσκεται στην κυρίαρχη θέση. Η τοποθέτηση των χαρακτήρων και του κειμένου ενισχύει τους αντίστοιχους ρόλους και τα συναισθήματά τους στη σκηνή.	Τα στοιχεία κίνησης αντανακλούν τις συναισθηματικές καταστάσεις και τις προθέσεις των χαρακτήρων, τονίζοντας τη δυναμική της κυριαρχίας μεταξύ του Jin και του τρομαγμένου Μογγόλου στρατιώτη. Οι εκφράσεις του προσώπου και οι πράξεις των χαρακτήρων συμβάλλουν στη συναισθηματική ένταση και στον αφηγηματικό αντίκτυπο της σκηνής.	Τα ακουστικά στοιχεία ενισχύουν τη συναισθηματική ένταση της σκηνής. Η χρήση πολεμικών κραυγών στη μουσική συμβάλλει στο θεματικό πλαίσιο της σκηνής, τονίζοντας την πολεμική πτυχή.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Το κείμενο στην οθόνη είναι στρατηγικά τοποθετημένο ώστε να συμπίπτει με σημαντικές ενέργειες και αλληλεπιδράσεις των χαρακτήρων, προσθέτοντας βάθος στο νόημα της σκηνής.	Τα οπτικά στοιχεία είναι στρατηγικά οργανωμένα ώστε να τονίζουν τις βασικές ενέργειες και αντιδράσεις των χαρακτήρων και τη συμβολική αναπαράσταση του Φαντάσματος. Η σύνθεση της σκηνής ενισχύει την εστίαση του θεατή στον Jin και στον φόβο του Μογγόλου στρατιώτη.	Τα χωρικά στοιχεία οργανώνονται έτσι ώστε να προσελκύουν την προσοχή στην κεντρική σύγκρουση και στις αντιδράσεις των χαρακτήρων, ενισχύοντας την ένταση της σκηνής. Η κάθετη τοποθέτηση του κειμένου συμπληρώνει την τοποθέτηση των χαρακτήρων και ευθυγραμμίζεται με τις αντίστοιχες πλευρές τους.	Οι κινήσεις και οι εκφράσεις είναι οργανωμένες έτσι ώστε να μεταφέρουν αποτελεσματικά τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Η σύνθεση της σκηνής ενισχύει την εστίαση του θεατή στην αποφασιστικότητα του Jin και στον φόβο του Μογγόλου στρατιώτη.	Τα ακουστικά στοιχεία οργανώνονται για να δημιουργήσουν ένα δυναμικό και έντονο ηχητικό τοπίο, μεταφέροντας αποτελεσματικά τα έντονα συναισθήματα της σκηνής. Ο συνδυασμός της μουσικής, των φωνών και των ηχητικών εφέ είναι ενορχηστρωμένος για να ενισχύσει τον συνολικό αντίκτυπο.
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ (Contextuality):</u><i>Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Τα γλωσσικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των αποφάσεων των χαρακτήρων, των ηθικών διλημμάτων και της έντασης μέσα στην αφήγηση. Οι φράσεις προτρέπουν τους θεατές να αναλογιστούν τις επιλογές και τις πράξεις των χαρακτήρων.	Τα οπτικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων, των ηθικών διλημμάτων και της έντασης μέσα στην αφήγηση. Το Χρυσό Δάσος συνδέει αυτή τη σκηνή με τις προηγούμενες της αφήγησης.	Τα χωρικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων. Η σύνθεση αυτή συμβάλλει στην κατανόηση των σχέσεων και των εντάσεων από το θεατή.	Τα εν λόγω στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων και της επικείμενης αντιπαράθεσης μέσα στην αφήγηση. Οι χειρονομίες και οι εκφράσεις προτρέπουν τους θεατές να κατανοήσουν τις προοπτικές και τα κίνητρα των χαρακτήρων.	Τα ακουστικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση των συναισθημάτων των χαρακτήρων και την ένταση της σκηνής τραβώντας τον θεατή στην αφήγηση. Τα ακουστικά στοιχεία ευθυγραμμίζονται με τα οπτικά στοιχεία και τα στοιχεία κίνησης για να δημιουργήσουν μια συνεκτική και μία πιο

					εντυπωσιακή σκηνή.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Ο γλωσσικός τρόπος ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, ιδίως τα θέματα της ηθικής, των ηθικών επιλογών και της αντίθεσης μεταξύ των πράξεων του Jin και των πράξεων των Μογγόλων στρατιωτών. Οι φράσεις προτρέπουν σε προβληματισμό σχετικά με τις ηθικές αρχές των χαρακτήρων.	Η οπτική λειτουργία ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των συνεπειών των πράξεων του Jin, της μεταμόρφωσής του σε Φάντασμα και των ηθικών διλημάτων που αντιμετωπίζει. Η μάσκα οπλ συμβολίζει την εσωτερική πάλη του Jin και τον φόβο που προκαλεί στους εχθρούς του.	Η χωρικός τρόπος ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένης της αντίθεσης μεταξύ των πράξεων του Jin και του φόβου που προκαλεί στους εχθρούς του. Η χωρική σύνθεση υπογραμμίζει, επίσης, τα ηθικά διλήματα που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες.	Τα στοιχεία αυτά ενισχύουν τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού που σχετίζονται με τις συνέπειες των πράξεων του Jin, με τη μεταμόρφωσή του σε Φάντασμα και με τα ηθικά διλήματα που αντιμετωπίζει. Η ήρεμη αλλά αδυσώπητη στάση του Jin αναδεικνύει την εσωτερική σύγκρουση με την οποία παλεύει ως Φάντασμα. Η χειρονομία του Μογγόλου στρατιώτη συμβολίζει την απελπισία και τον φόβο που Jin μεταφέρει στους εχθρούς του.	Ο ήχος και η μουσική ενισχύουν τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, όπως η μάχη και η σύγκρουση. Η χρήση έντονης μουσικής και πολεμικών κραυγών ευθυγραμμίζεται με τις πολεμικές και ηθικές πτυχές της αφήγησης. Τα ηχητικά εφέ συμβάλλουν στον ρεαλισμό της σκηνής.

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla

1:55 – 2:01

ΤΡΟΠΟΣ	ΕΡΩΤΗΜΑ ΤΑ
ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	Ποιες σκηνές αναγνωρίζετε; Σε ποιους επιμέρους χώρους δρα το κεντρικό πρόσωπο. 1° πλάνο (1:55): Ο Jin τινάζει το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή) 2° πλάνο (1:55): Η Yuna φαίνεται να είναι συναισθηματικά φορτισμένη (κινηματογραφική σκηνή) 3° πλάνο (1:56): Ο Jin επιτίθεται σε έναν εχθρό και τον σκοτώνει πισώπλατα (gameplay) 4° πλάνο (1:57): Ο Jin υπεύει το αλόγο του στο πεδίο της Λευκής Κορταδερίας (gameplay) 5° πλάνο (1:57 – 1:58): Ο Jin σημαδεύει εχθρούς με το τόξο του και τους σκοτώνει από ψηλά (κινηματογραφική σκηνή) 6° πλάνο (1:59 – 2:01): Ο Jin βρίσκεται σε κατάσταση ετοιμότητας ώστε να επιτεθεί με το σπαθί του (κινηματογραφική σκηνή)

	Πώς παρουσιάζεται ο κάθε χώρος; Τι κοινό χαρακτηριστικό έχουν; 1° πλάνο: Ανοιχτός χώρος, οικισμοί, ομίχλη, μέρα 2° πλάνο: Δέντρα, ομίχλη, μέρα 3° & 5° πλάνο: Στρατόπεδο Μογγόλων (δάδες, στοίβες από στάχνα, διάφορες κατασκευές (π.χ. παρατηρητήριο), νύχτα) 4° πλάνο: Πεδίο της Λευκής Κορταδερίας (πυκνή βλάστηση, δέντρα, συννεφία, κεραυνοί, νύχτα) 6° πλάνο: Χώρος κλειστός και σκοτεινός Κοινά χαρακτηριστικά: Στοιχεία φύσης και καιρού, σκοτάδι
ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	Ποιοι είναι οι συμμετέχοντες; Jin Sakai, Yuna, Μογγόλοι στρατιώτες
	Αναπτύσσεται κάποιου είδους βλεμματική επαφή μεταξύ των συμμετεχόντων; ΟΧΙ
	Υπάρχει κάποια βλεμματική επαφή των συμμετεχόντων και των θεατών; ΝΑΙ 1:59 – 2:01 Ο Jin κοιτάζει απευθείας στην κάμερα
	Τι αποκαλύπτει η ύπαρξη ή απουσία βλεμματικής επαφής; Σπάσιμο του τέταρτου τοίχου, πρόσκληση προς το κοινό, εμπλουτισμός της κινηματογραφικής εμπειρίας, έμφαση στις τακτικές stealth, απανθρωποποίηση
ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)	Ποια συναισθήματα σάς προκαλεί η μουσική επένδυση; Ένταση, αγωνία, τρόμος, άγχος, ενθουσιασμός
ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	Με ποιο τρόπο συνδέεται η κίνηση του Jin με το σκοπό του βίντεο; Οι κινήσεις του Jin χρησιμεύουν για να παρουσιάσουν τις μαχητικές του ικανότητες, να αναδείξουν τη μεταμόρφωση του χαρακτήρα και να δημιουργήσουν οπτικό αντίκτυπο.
ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	Πώς συνδέεται ο τίτλος του βίντεο με τη γλωσσική πληροφορία που εμφανίζεται; Η φράση που εμφανίζεται δίνει έμφαση στη μυστικότητα και το τέχνασμα, θυμίζοντας κινηματογραφικές εικόνες, τονίζοντας τη σύγκρουση μεταξύ φωτός και σκιάς και υπονοώντας τις ηθικές και δεοντολογικές διαστάσεις της αφήγησης.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΝΟΗΜΑΤΟΣ	ΤΡΟΠΟΙ (Modes)				
	ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ (Linguistic)	ΟΠΤΙΚΟΣ (Visual)	ΧΩΡΙΚΟΣ (Spatial)	ΚΙΝΗΤΙΚΟΣ (Gestural)	ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ (Audio)
<u>ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΟ</u> (Representational): <i>Σε τι αναφέρεται το νόημα (τι αναπαριστά)</i>	Η φράση "闇に堕ち、敵を討て" (Πέσε στο σκοτάδι, νίκησε τον εχθρό σου) ταυτίζει το θεατή με τον Jin και τον παρακινεί να αγοράσει το παιχνίδι ώστε να βιώσει την εν λόγω εμπειρία. Το σκοτάδι συμβολίζει τη μεταμόρφωση του Jin σε φάντασμα.	Οι σκηνές εναλλάσσεται γρήγορα περιέχοντας cutscenes αλλά και gameplay, παρουσιάζοντας διάφορες πτυχές του χαρακτήρα και των ενεργειών του Jin. Ο Jin τινάζει γρήγορα το σπαθί του για να το καθαρίσει από το αίμα σε ένα ανοιχτό περιβάλλον. Παρουσιάζεται ένα κοντινό πλάνο της Yuna. Ο Jin σκοτώνει έναν εχθρό στο στρατόπεδο των Μογγόλων. Ο Jin εμφανίζεται να ιππεύει το άλογό του σε ένα λευκό χωράφι με γρασίδι πάμπας. Ο Jin στοχεύει και ρίχνει φλεγόμενα βέλη από ψηλά σε στρατιώτες στο στρατόπεδο των Μογγόλων. Ο Jin εμφανίζεται στο σκοτάδι, κρατώντας το σπαθί του πάνω από το κεφάλι του, έτοιμος για μάχη φορώντας την πανοπλία του Φαντάσματος. Η φράση στην οθόνη "闇に堕ち、敵を討て" εμφανίζεται κατά τη διάρκεια αυτής της στιγμής. Λευκά γράμματα σε καλλιγραφικό στυλ shoudou με εφέ κίνησης συνοδεύουν αυτές τις σκηνές όπως και μηχανισμοί του παιχνιδιού.	Συμμετρική σύνθεση με τον Jin και τη Yuna τοποθετημένους κεντρικά στις σκηνές, τονίζοντας τη σημασία τους. Κοντινές και μακρινές λήψεις: Τα κοντινά πλάνα μεταφέρουν τα συναισθήματα των χαρακτήρων, ενώ τα μακρινά πλάνα αναδεικνύουν την τεχνική του Jin και το περιβάλλον. Στρατηγική τοποθέτηση του Jin πίσω από τους αντιπάλους του όταν εμπλέκεται σε μάχη, αναδεικνύοντας τη μυστικότητα και την τακτική του προσέγγιση. Ταχείες μεταβάσεις μεταξύ των σκηνών, δημιουργώντας μια δυναμική και συναρπαστική οπτική αφήγηση. Το κείμενο βρίσκεται στο κέντρο της οθόνης, καλύπτοντάς την ώστε να είναι ευανάγνωστο.	Ο Jin τινάζει δυνατά το ματωμένο σπαθί του ώστε να το καθαρίσει, γεγονός που αντανακλά την ετοιμότητά του για μάχη και συμβολίζει την ικανότητά του ως πολεμιστή. Η συναισθηματική κατάσταση της Yuna μεταφέρεται μέσα από τα βουρκωμένα μάτια της στο κοντινό πλάνο, τονίζοντας το βάθος των συναισθημάτων του χαρακτήρα της. Η γρήγορη ιππασία του Jin σημαίνει επείγουσα ανάγκη και δράση. Η κρυφή επίθεση του Jin στον εχθρό από πίσω και η γρήγορη μαχαιριά, δείχνουν την ικανότητα μάχης και την τακτική του. Το εστιασμένο βλέμμα του Jin καθώς στοχεύει τους Μογγόλους στρατιώτες με το τόξο του υποδηλώνει την αποφασιστικότητα και την ετοιμότητά του για μάχη. Κρατώντας το σπαθί του με τα δύο του χέρια πάνω από το κεφάλι του, έτοιμος να αναλάβει δράση, η διατήρηση της άμεσης οπτικής επαφής μέσω της κάμερας, προσελκύει τον	Τεταμένος και γρήγορος ρυθμός της μουσικής, που δημιουργεί μια αίσθηση αγωνίας. Η έντονη χρήση τύμπανων taiko και βιολιού προσθέτει στη δραματική και έντονη ατμόσφαιρα, προκαλώντας συναισθήματα προσμονής και ενθουσιασμού. Οι κραυγές και τα ηχητικά εφέ, όπως το σπαθί και το τόξο συμβάλλουν στον ρεαλισμό της σκηνής. Η ξαφνική κορύφωση της μουσικής και η απότομη διακοπή στο τέλος χρησιμεύουν ως ένα δραματικό ακουστικό στοιχείο.

				θεατή και τονίζει την αποφασιστικότητα του.	
<u>KOINΩΝΙΚΟ (Social):</u> <i>Πώς τα νοήματα συνδέουν πρόσωπα και αντικείμενα τα οποία εμπλέκονται στην αναπαράσταση.</i>	Η φράση τονίζει τα ηθικά και δεοντολογικά διλήμματα που αντιμετωπίζει ο Jin και κατ'επέκταση αυτά που θα αντιμετωπίσει κι ο ίδιος ο θεατής/αγοραστής καθώς υιοθετεί την περσόνα του Φαντάσματος και μετατρέπεται σε έναν στυγερό δολοφόνο.	Οι γρήγορες εναλλαγές σκηνών τονίζουν την ευελιξία και την πολυπλοκότητα του χαρακτήρα του Jin, αναδεικνύοντας τις πολεμικές του ικανότητες, τις σχέσεις του με άλλους χαρακτήρες όπως η Yuna και τα ηθικά του διλήμματα. Η προσθήκη της φράσης στην οθόνη υπογραμμίζει την εσωτερική πάλη που αντιμετωπίζει ο Jin, κάνοντας τον θεατή/παίκτη ενεργό συμμετέχοντα στο ταξίδι του.	Η συμμετρία και η τοποθέτηση χαρακτήρων στο κέντρο υπογραμμίζουν τη σημασία των Jin και Yuna μέσα στην αφήγηση. Τα κοντινά πλάνα εντείνουν τη συναισθηματική σύνδεση με τους χαρακτήρες. Η κρυφή προσέγγιση του Jin προσθέτει ένταση και σασπένς στις σκηνές, εμπλέκοντας τον θεατή στην τακτική του χαρακτήρα.	Οι χειρονομίες του Jin αντικατοπτρίζουν την προσαρμοστικότητα του σε διάφορες καταστάσεις μάχης, απεικονίζοντάς τον ως έναν ευέλικτο και πολυμήχανο πολεμιστή. Η συναισθηματική έκφραση της Yuna καλεί τον θεατή να ταυτιστεί με τον χαρακτήρα της και να δείξει κατανόηση. Η οπτική επαφή του Jin με τον θεατή ενισχύουν την προσοχή του στο trailer και τον ωθούν να αγοράσει το προϊόν.	Τα ακουστικά στοιχεία, όπως η μουσική, οι κραυγές και τα ηχητικά εφέ, βυθίζουν τον θεατή στο πλαίσιο της σκηνής, επιτρέποντάς του να συνδεθεί με τις εμπειρίες και τα συναισθήματα των χαρακτήρων.
<u>ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΟ (Organisation):</u> <i>Πώς συντίθενται τα νοήματα</i>	Το κείμενο στην οθόνη είναι στρατηγικά τοποθετημένο ώστε να συμπίπτει με την εμφάνιση και τις ενέργειες του Jin, δημιουργώντας μια ουσιαστική οπτική και κειμενική συγχώνευση.	Οι μεταβάσεις των σκηνών είναι εννοχρησιμοποιούμενες για να παρέχουν μια οπτική αφήγηση που αποτυπώνει τον χαρακτήρα και τις ποικίλες ενέργειες του Jin, δημιουργώντας μια συναρπαστική εμπειρία αφήγησης.	Η συμμετρία και ο τρόπος σύνθεσης συμβάλλουν σε μια οπτικά ισορροπημένη διάταξη χαρακτήρων και στοιχείων. Οι διαφορετικές προοπτικές ενισχύουν την οπτική αφήγηση. Η αλληλεπίδραση μεταξύ κοντινών και ευρειών λήψεων διατηρεί μια δυναμική ροή στις μεταβάσεις των σκηνών.	Οι χειρονομίες είναι στρατηγικά χρονομετρημένες και διαδοχικές για να μεταφέρουν την ανάπτυξη του χαρακτήρα του Jin, τις δεξιότητες μάχης και το συναισθηματικό βάθος. Η μετάβαση από τον έντονο καθαρισμό του σπαθιού στο συναισθηματικό κοντινό πλάνο της Yuna σε διατηρεί μια δυναμική και συνεκτική ροή στην αφήγηση. Η άμεση οπτική επαφή του Jin με την κάμερα λειτουργεί ως ισχυρό οπτικό στοιχείο, δημιουργώντας μια προσωπική σύνδεση με τον	Η διάταξη των ηχητικών στοιχείων, όπως η σταδιακή ένταση στη μουσική, σε συγχρονισμό με οπτικά στοιχεία, συμβάλλει στην οργάνωση και τον ρυθμό της σκηνής. Η σταδιακή κορύφωση στη μουσική αποτελεί στρατηγικό στοιχείο του trailer αλλά και της αφήγησης συνολικά.

				θεατή.	
<u>ΠΡΑΓΜΑΤΟΛΟΓΙΚΟ</u> <i>(Contextuality): Πώς συνδέονται τα επιμέρους νοήματα με το ευρύτερο πλαίσιο</i>	Τα γλωσσικά στοιχεία ενισχύουν την πλαισίωση της εσωτερικής σύγκρουσης, των ηθικών επιλογών και της μεταμόρφωσης του Τζιν σε Φάντασμα. Η φράση προτρέπει τους θεατές να αναλογιστούν το ταξίδι και τα ηθικά διλήμματα του χαρακτήρα.	Τα οπτικά στοιχεία συμβάλλουν στην πλαισίωση της ανάπτυξης του χαρακτήρα του Jin και της μεταμόρφωσής του σε Φάντασμα.	Τα χωρικά στοιχεία βοηθούν στη διαμόρφωση των πράξεων των χαρακτήρων, των συναισθημάτων και του περιβάλλοντος. Η κρυφή προσέγγιση του Jin αντανακλά την προσαρμοστικότητα του σε διαφορετικές συνθήκες μάχης.	Οι χειρονομίες μέσα στη σκηνή ενσωματώνονται στο πλαίσιο των πράξεων, των συναισθημάτων και της συνολικής αφήγησης του χαρακτήρα, προσφέροντας μια συνεκτική αναπαράσταση των χαρακτήρων και των ρόλων τους. Οι πολεμικές ενέργειες του Jin αντικατοπτρίζουν το πλαίσιο της τακτικής μάχης και stealth.	Τα ηχητικά στοιχεία προσαρμόζονται στη σκηνή για να αντικατοπτρίζουν τον επείγοντα χαρακτήρα της μάχης, την ετοιμότητα του Jin και τη συνολική ατμόσφαιρα της στιγμής. Τα ηχητικά εφέ όπως το σπαθί και το τόξο συνδέονται με το πλαίσιο της μάχης. Ο ρυθμός και η ένταση της μουσικής ευθυγραμμίζονται με τον ρυθμό και την εξέλιξη της οπτικής αφήγησης.
<u>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΟ (Ideological):</u> <i>Ποιανού ενδιαφέροντα-απόψεις εκφράζονται μέσα από τα νοήματα</i>	Η φράση ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των συνεπειών των πράξεων του Jin, της εσωτερικής πάλης μεταξύ τιμής και ανάγκης για επιβίωση και των ηθικών επιλογών που αντιμετωπίζει. Το κείμενο στην οθόνη και η στάση του Jin συμβολίζουν το βάρος των επιλογών του και το σκοτάδι που πρέπει να αγκαλιάσει.	Ο οπτικός τρόπος ενισχύει τα ιδεολογικά θέματα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των ηθικών αγώνων του Jin, των θυσιών που κάνει και του δρόμου που πρέπει να ακολουθήσει ως Φάντασμα. Η φράση στην οθόνη συμβολίζει οπτικά τη βαρύτητα των αποφάσεών του και την εσωτερική σύγκρουση με την οποία έρχεται αντιμέτωπος..	Ο χωρικός τρόπος ενισχύει βασικά ιδεολογικά θέματα, όπως η σημασία της στρατηγικής σκέψης, το συναισθηματικό βάθος των χαρακτήρων και η δυναμική φύση της μάχης. Οι κρυφές τακτικές του Jin ευθυγραμμίζονται με την ιδεολογική απεικόνιση του χαρακτήρα του ως ευέλικτου και πολυμήχανου πολεμιστή.	Οι διάφορες κινήσεις που παρουσιάζονται ενισχύουν βασικά ιδεολογικά θέματα, όπως η προσαρμοστικότητα, το συναισθηματικό βάθος, η ικανότητα μάχης και η αποφασιστικότητα απέναντι στις προκλήσεις. Οι χειρονομίες του Jin δίνουν έμφαση στο γεγονός ότι αποτελεί έναν ιδιαίτερα ικανό πολεμιστή που έχει υιοθετήσει νέες τακτικές μάχης.	Ο ήχος και η μουσική εκφράζουν την ένταση της μάχης, και τη σημασία της ετοιμότητας. Η χρήση μουσικής, κραυγών και ηχητικών εφέ ευθυγραμμίζεται με την απεικόνιση του Jin ως αποφασιστικού και ικανού πολεμιστή, δίνοντας έμφαση στην ανθεκτικότητα που απαιτείται για την αντιμετώπιση προκλήσεων.

From the workshop: 'Multimodal texts in education' at the 6th Tzartaneia Conference, 2015. By M. Papadopoulou, E. Pagkourelia, & S. Gorla