



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ  
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2021-2022

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**LINK** 

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:  
Dr. Ελένη Μούρη

Επιμέλεια Εργασίας:  
Κορκίδας Μιχαήλ , Τέλιου Αναστασία

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΩΝ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΜΕΛΗ ΤΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

ΕΛΕΝΗ  
ΜΟΥΡΗ

ΣΠΥΡΙΔΩΝ  
ΣΙΑΚΑΣ

ΡΩΣΣΕΤΟΣ  
ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ

Ο Δηλών Μιχαήλ Κορκίδας του Κωνσταντίνου και η δηλούσα Αναστασία Τέλιου του Ευαγγέλου.

Οι κάτωθι υπογεγραμμένοι: Μιχαήλ Κορκίδας του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 521170260228 και Αναστασία Τέλιου του Ευαγγέλου με αριθμό μητρώου 521170380228, φοιτητές του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνουμε υπεύθυνα ότι: «Είμαστε συγγραφείς αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχαμε για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες κάναμε χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από εμάς αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μας, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μας».

Ο Δηλών

Η Δηλούσα



ΑΘΗΝΑ  
ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2022



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εισαγωγή .....	σελ. 5
2. Σενάριο.....	σελ. 10
3. Characters.....	σελ. 21
3.1 Ανν.....	σελ 22
3.2 Λίνκ.....	σελ 28
3.3 Στίβ.....	σελ 32
3.4 Τζούντι.....	σελ 34
4. Backgrounds.....	σελ 35
5. Λογότυπο.....	σελ 41
6. Σχεδιασμός.....	σελ 47
6.1 Μοντάζ.....	σελ 50
6.2 Μουσική.....	σελ 51
7. Storyboard.....	σελ 52
8. Προωθητικό υλικό.....	σελ 71
9. Βιβλιογραφία - Πηγές.....	σελ 77

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πραγματικότητα της αγοράς εργασίας και το βάρος των υποχρεώσεων που ξαφνικά οφείλει να αναλάβει ένας νέος συχνά αποδεικνύονται εμπόδια που φαίνονται απροσπέλαστα και οδηγούν τα άτομα στην σκέψη ότι η ευτυχία για την οποία αγωνίζονται είναι μάλλον μία μάταιη φιλοδοξία. Με αφορμή αυτό το φαινόμενο δημιουργήσαμε το project "Link", το οποίο παρουσιάζει ως κύριο πρόβλημα την κατάσταση της νεαρής πρωταγωνίστριας που έχει βυθιστεί στην αυτο-αμφιβολία και τον φόβο. Το άγχος που πηγάζει από τον χώρο εργασίας και η καταπίεση που βιώνει το άτομο μέσα σε αυτόν οδηγεί σε μία μίζερη ρουτίνα, στην σταδιακή πρώτα εγκατάλειψη των προσωπικών στόχων και σχεδίων που τρέφουν τον άνθρωπο με ενθουσιασμό και θέληση για ζωή και αφετέρου στην εγκατάλειψη του ίδιου του εαυτού. Οι συνθήκες που δημιουργούνται εγκλωβίζουν συναισθηματικά τον νέο, ο οποίος παγιδεύεται στις σκοτεινές του σκέψεις, ωστόσο αυτός που μπορεί πραγματικά να τον βγάλει απ την θέση αυτή είναι πολλές φορές ο ίδιος. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε γιατί κάνουμε αυτό που αγαπάμε και να βλέπουμε ποιά άτομα και καταστάσεις μας εμποδίζουν να εκπληρώσουμε τους στόχους μας. Ένα βήμα προς την ανεξαρτησία μπορεί να φαντάζει ακατόρθωτο στην αρχή, αλλά τα συναισθήματα της ασφάλειας, της ελεύθερης έκφρασης και κινήσεων είναι σίγουρα βήματα προς την ευτυχία.

Μέσα από την ταινία μας θέλουμε να εμπνεύσουμε τους νέους να συνεχίζουν να έχουν στόχους στη ζωή και να μην αφήνουν τις αρνητικές τους σκέψεις να τους περιορίζουν. Με βοήθεια από τα αγαπημένα μας πρόσωπα και κυρίως με το πάθος και τη δύναμη που πηγάζει από μέσα μας μπορούμε να υλοποιήσουμε τα όνειρά μας.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η ταινία "Link" είναι μία 2D animation ταινία μικρού μήκους που δείχνει την ζωή μιας νεαρής σχεδιάστριας μόδας και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει στον χώρο εργασίας της . Από μικρή το όνειρό της ήταν να δουλέψει στο συγκεκριμένο ατελιέ . Η καταπίεση και οι απαιτήσεις του αφεντικού της όμως την έχουν οδηγήσει στην απόγνωση. Για να τη βοηθήσει να βγει από αυτή την κατάσταση εμφανίζεται ένας φανταστικός , παιδικός της φίλος ο οποίος συνδράμει στην απελευθέρωση του μυαλού της .

" Link " is a 2D animation short movie that portrays the life of a young female fashion designer and the struggles of her working environment. Working at that atelier was her childhood dream . The oppression and demands of her boss rendered her hopeless . To help her out of this situation , an imaginary childhood friend shows up to help her free her mind .

### Σκοπός της εργασίας

Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να δείξουμε ότι οι άνθρωποι δεν πρέπει να μένουν άπραγοι μπροστά στις αντιξοότητες της καθημερινότητάς . Μένοντας εγκλωβισμένοι στις αρνητικές τους σκέψεις επαναπαύονται και παραμένουν δυστυχισμένοι . Η αντιμετώπιση των εμποδίων της ζωής και η λήψη σωστών αποφάσεων είναι για τους περισσότερους τρομακτική διαδικασία καθώς παραμονεύει ο φόβος της αποτυχίας . Παρόλα αυτά ο άνθρωπος πρέπει να προσπαθεί να ξεπερνάει τα εμπόδια αυτά και πάντα να έχει πρωταρχικό σκοπό του την ευτυχία .



Target Group : 13+

Κεντρική Ιδέα: Η ατέρμονη αναζήτηση της ευτυχίας .

Σύνοψη : Animation ταινία μυθοπλασίας μικρού μήκους , όπου παρουσιάζεται η ζωή μιας νεαρής σχεδιάστριας μόδας στο ατελιέ όπου εργάζεται, οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει και το πώς ένας φανταστικός παιδικός φίλος την βοηθάει να τις ξεπεράσει.





# Το Σενάριο

## Σενάριο

Η πλοκή ξεκινάει με την Ανν , την πρωταγωνίστρια της ιστορίας μας και σχεδιάστρια μόδας , στο γραφείο της όπου πασχίζει να ολοκληρώσει ένα νέο σχέδιο για ρούχα με σκοπό να ικανοποιήσει τις αυξημένες απαιτήσεις του αφεντικού της . Αφού περάσει απο στάδια εκνευρισμού και απογοήτευσης , αναπολεί τις ημέρες των παιδικών της χρόνων , όπου η ζωγραφική την συνόδευε σε κάθε στιγμή της ζωής ως η πολύτιμη της ασχολία .Οι ευτυχισμένες αναμνήσεις διαδέχονται η μία την άλλη μέχρι που καταφέρνει να δουλέψει στο ατελιέ των ονείρων της , το οποίο θαύμαζε από μικρή . Ωστόσο οι αλλεπάλληλες προσπάθειες να δημιουργήσει σχέδια που θα καλύπτουν τις απαιτήσεις του αφεντικού φαίνονται μάταιες και την οδηγούν στην απόγνωση... Μπορεί να έφτασε επιτέλους εκεί που ήθελε κάνοντας αυτό που αγαπάει αλλά δεν είναι πια ευτυχισμένη . Ενώ χάνεται στις σκέψεις της , απο το κάδρο στον τοίχο της ξεπηδά ο Λίνκ , ο φανταστικός της παιδικός φίλος . Εκείνος , παρατηρώντας την απελπισία της αποφασίζει να αναλάβει δράση και να εισέλθει μέσα στο κεφάλι της για να την βοηθήσει . Εκεί αντικρίζει ένα σκοτεινό περιβάλλον , μέσα στο οποίο διακρίνει την Ανν και παρατηρεί ότι τα χέρια της δουλεύουν χωρίς τη βούλησή της καθώς την ελέγχει μία γιγαντιαία φιγούρα που έχει τη μορφή του καταπιεστικού αφεντικού της . Τότε ο λινκ ψάχνοντας μια λύση , πιάνει ένα ψαλίδι και πετάει προς την ανν καταφέροντας να κόψει τα δεσμά της . Το αφεντικό αρπάζει τον μικρο εισβολέα αφού εκείνος πρόλαβε και έκοψε το τελευταίο σκοινί . Η Ανν αφού παίρνει πίσω την αυτοκυριαρχία της επιτίθεται στο αφεντικό διαλύοντας τον και όλον αυτό τον εφιαλτικό κόσμο στον οποίο βρισκόταν εγκλωβισμένη. Τότε ξυπνά και γυρίζει στην πραγματικότητα και αποφασισμένη πλέον να ξεφύγει από αυτή την καταπίεση , κατευθύνεται προς το γραφείο του αφεντικού για να παραδώσει την παραίτησή της. Τελικά η Ανν αποφασίζει να ανοίξει την δική της επιχείρηση , να δημιουργήσει ελεύθερα και να βρει την ευτυχία

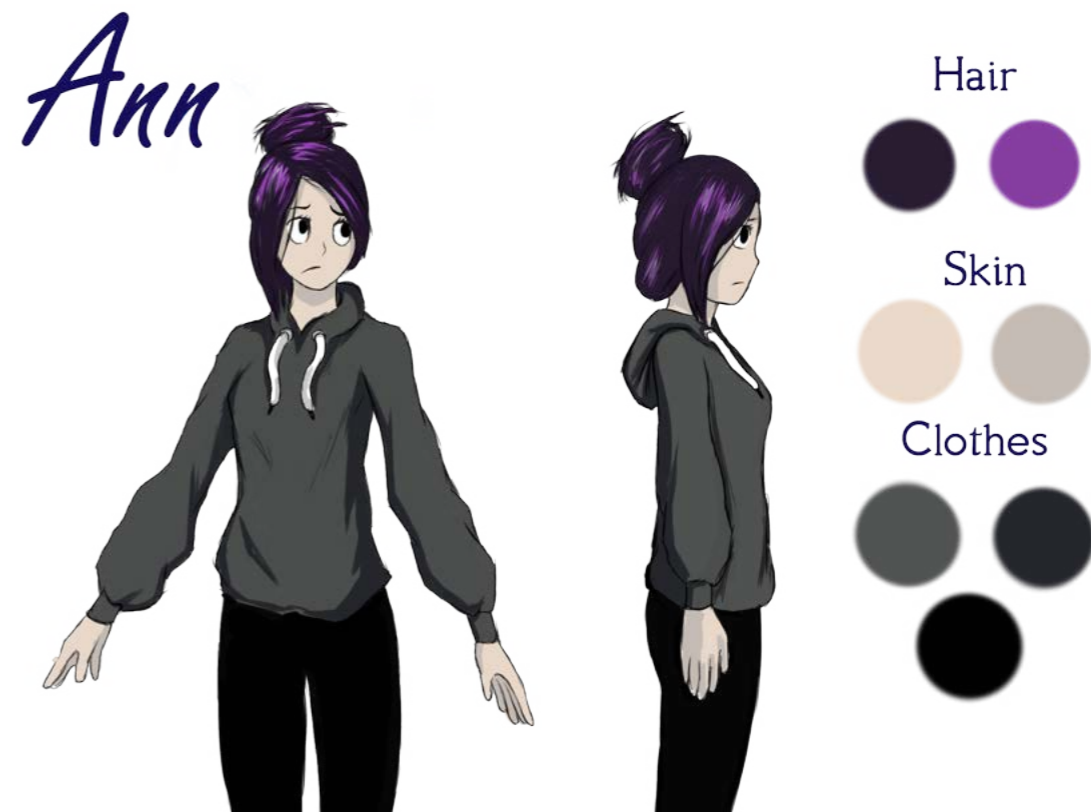


## Έμπνευση σεναρίου

Η αρχική σκέψη γύρω από την ταινία προήλθε από δύο κοινές μας ιδέες . Πρώτη ήταν η ύπαρξη μιας νεαρής πρωταγωνίστριας που θα ασχολούνταν με κάποιον τρόπο με το σχέδιο και θα είχε εργασιακά προβλήματα που θα προέρχονταν από το καταπιεστικό αφεντικό της . Δεύτερη ήταν η ύπαρξη ενός μικρού φανταστικού φίλου που θα έμπαινε στο κεφάλι της και θα την βοηθούσε να ξεπεράσει τα προβλήματα της. Με αυτές τις δύο ιδέες αρχίσαμε να κατασκευάζουμε ένα σενάριο που θα μπορούσε να τις συνδυάσει αρμονικά . Πολλές ιδέες απορρίφθηκαν, ή ανακατασκευάστηκαν στην πορεία γιατί άφηναν πολλά κενά στην πλοκή , που σε πολλές περιπτώσεις δεν μπορούσαν να κλείσουν . Στην αρχική μορφή του σεναρίου η πλοκή διαδραματίζεται στο δωμάτιο της πρωταγωνίστριας όπου πάλι την βλέπουμε να περνάει την ίδια συναισθηματική καταπίεση , αλλά σε αυτή την περίπτωση γιατί η πίεση της δουλειάς την έχει κάνει ανίκανη να σχεδιάσει το οτιδήποτε .



Concept Art της πρωταγωνίστριας (Ann) στα πρώιμα στάδια της παραγωγής



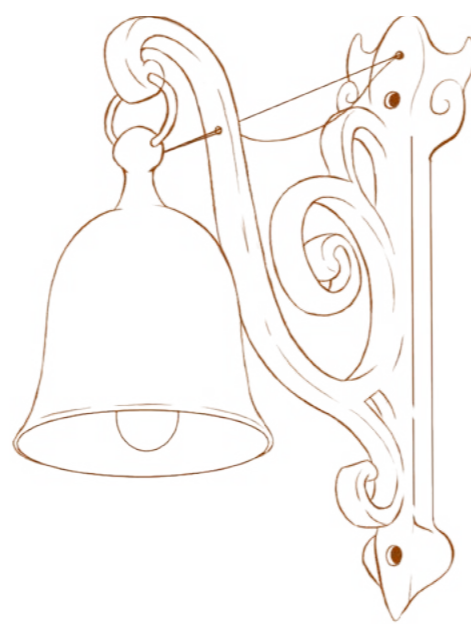
Σε αυτή τη φάση η δουλειά της θα μπορούσε να ήταν οποιασδήποτε καλλιτεχνικής φύσεως ,όμως αργότερα αποφασίστηκε ότι θα δούλευε σαν σχεδιάστρια μόδας σε ατελιέ .

Γρήγορα συνειδητοποιήσαμε ότι το να διαδραματίζεται η πλοκή στο δωμάτιο της δεν εξυπηρετεί τους σκοπούς μας ,οπότε αποφασίσαμε να μεταφέρουμε την κύρια τοποθεσία μας στο γραφείο της στον οικό μόνδας που εργαζόταν . Ο φανταστικός της φίλος , ο Λίνκ στα αρχικά στάδια είχε σκοπό να εισέρχεται στον εσωτερικό της κόσμο και να βιώνει την συναισθηματική της φόρτιση ώντας πάντα αποφασισμένος να την βοηθήσει να βγει από αυτή την κατάσταση . Για να το καταφέρει αυτο έπρεπε να την απεγκλωβίσει από το αφεντικό της που την κρατούσε αιχμάλωτη και προσπαθούσε να την διαφθείρει . Σε εκείνο το σημείο της παραγωγής η Άνν στο κεφάλι της απεικονίζεται και αυτή σαν μικρό φαντασματάκι στην ίδια μορφή με τον Λίνκ.

Ο Λίνκ και η Άνν στα πρώτα στάδια της παραγωγής :



Το αφεντικό είχε την ικανότητα να μεταμορφώνεται σε μια τεράστια ανθρωπόμορφη φιγούρα που του έμοιαζε ,αλλά η αρχική του μορφή ήταν αυτή ενός χταποδιού , όπως απεικονίζεται παρακάτω :



Ο Λίνκ και η Άνν έπρεπε να ξεφύγουν από αυτόν αλλά ταυτόχρονα έπρεπε να την βοηθήσει να ξεπεράσει τους φόβους της και από μόνη της να κυνηγήσει τη δική της ευτυχία .

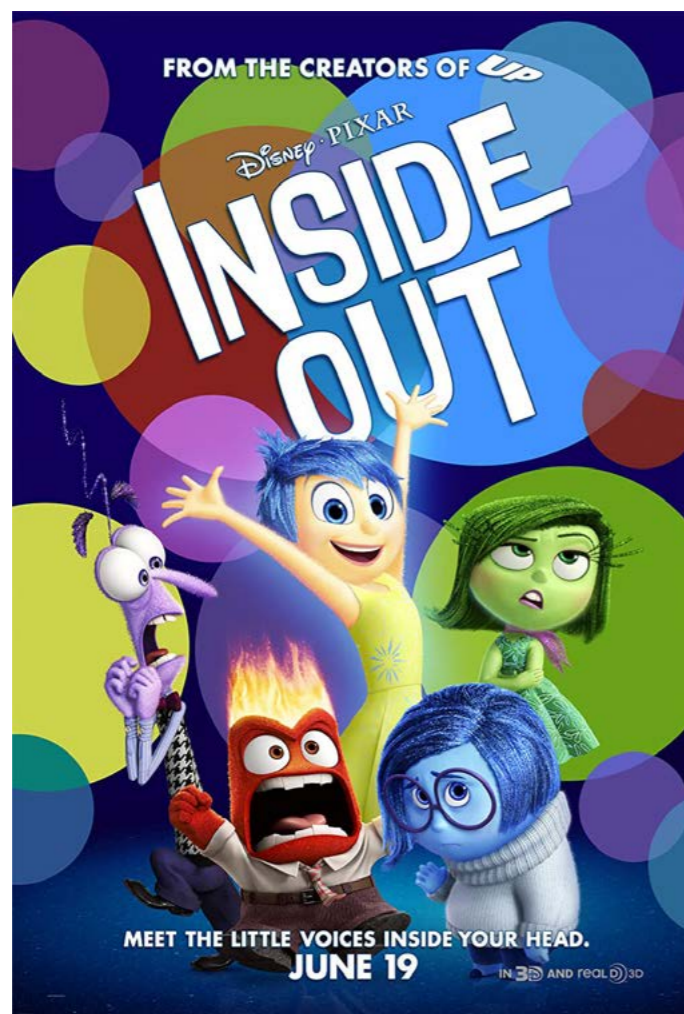
Concept art για σκηνές μέσα στο κεφάλι της :





Το τέλος έχει μείνει ίδιο από τότε , με την Άνν να παραιτείται και να κυνηγά τη δύσκολη απόφαση του να ανοίξει τη δική της επιχείρηση αλλά να είναι επιτέλους ευτυχισμένη. Το σενάριο από τότε κινείται σε αυτήν την κεντρική ιδέα . Πάρα πολλά άλλαξαν και άλλα αφαιρέθηκαν τελείως . Κεντρική δυσκολία που αντιμετωπίσαμε αποδείχθηκε πως ήταν η απόδοση νοημάτων στους θεατές . Για να ξεπεράσουμε αυτο το πρόβλημα έγιναν πολλές προσαρμογές με την πάροδο του χρόνου σε σκηνές , πλάνα , μέχρι και σε δημιουργία τελείως νέων storyboard που θα εξυπηρετούν τον σκοπό μας καλύτερα . Έτσι με τον καιρό και αλλάζοντας σημαντικά το σενάριο από την αρχική του μορφή καταφέραμε να πετύχουμε αυτό το τελικό αποτέλεσμα .

Σημαντική επιρροή στην εξέλιξη του σεναρίου σαν πηγές έμπνευσης είχαν οι ταινίες της Disney PIXAR ,Inside out (2015) , Ratatouille (2007) και Soul (2020) .



Πηγές εικόνων:

Inside out poster : <https://www.imdb.com/title/tt2096673/>

soul poster : <https://www.athinorama.gr/cinema/movie/soul-10071443/>

Ratatouille poster : <https://www.mycast.io/stories/illumination-s-ratatouille>

Η κάθε μια από αυτές συνέβαλε διαφορετικά στον σχηματισμό ιδεών που χρησιμοποιούμε στο τελικό αποτέλεσμα . Στην ταινία Inside out βλέπουμε μέσα στο κεφάλι της πρωταγωνίστριας την ανθρωπόμορφη αναπαράσταση των 5 βασικών της συναισθημάτων , πώς αυτά δρουν μέσα στο κεφάλι της και πώς οι πράξεις τους επηρεάζουν την πρωταγωνίστρια σε κάθε φάση της ζωής της .



Απο εκεί αντλήσαμε την πρώτη και βασική ιδέα ενός μικρού φανταστικού πλάσματος που θα μπαίνει στο κεφάλι της πρωταγωνίστριας και οι πράξεις του εκεί μέσα θα επηρεάζουν μετέπειτα τις δικές της . Αν και σε πιο απλοποιημένη μορφή ο Λίνκ σαν ύπαρξη έχει επηρεαστεί σημαντικά από την ιδέα αυτής της ταινίας .

Στην ταινία Ratatouille κύριος "ανταγωνιστής" είναι ο κριτικός φαγητού Anton Ego ο οποίος εμφανίζεται υπερβολικά αυστηρός και απόλυτος με τις απόψεις του . Είναι απότομος και επιθετικός προς τους άλλους συχνά και δείχνει έλλειψη καλοσύνης .



Σε αυτόν τον χαρακτήρα βασίσαμε κατά μεγάλο βαθμό το αφεντικό της Άνν (Στίβ) σαν χαρακτήρα καθώς και σαν εμφάνιση . Θέλαμε το αφεντικό να είναι αυταρχικό , σκληρό και επιβλητικό σαν παρουσία , κάτι που αυτός ο χαρακτήρας καταφέρνει με μεγάλη επιτυχία.



Πηγές εικόνων:

Anton Ego:  
[https://www.reddit.com/r/movies/comments/meyu6j/anton\\_ego\\_pixars\\_best\\_antagonist/](https://www.reddit.com/r/movies/comments/meyu6j/anton_ego_pixars_best_antagonist/)  
[https://disney.fandom.com/wiki/Anton\\_Ego](https://disney.fandom.com/wiki/Anton_Ego)  
[https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/imagepages/2009/01/14/dining/14simon\\_CA1\\_ready.html](https://archive.nytimes.com/www.nytimes.com/imagepages/2009/01/14/dining/14simon_CA1_ready.html)  
 inside out:  
<https://www.looper.com/259859/inside-out-2-will-we-ever-get-to-see-the-sequel>

Η τελευταία και πιο πρόσφατη ταινία που μας επηρέασε είναι το Soul. Αυτή η ταινία μας επηρέασε τόσο σε απόδοση νοημάτων όσο και σχεδιαστικά . Σε αυτή την ταινία ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να βρει απεγνωσμένα σε μια ψυχή τον σκοπό που θα έχει στον κόσμο . Η απόδοση νοημάτων και ο συμβολισμός που χρησιμοποιούν μας βοήθησαν σημαντικά στην απόδοση του σεναρίου . Στο σχεδιαστικό κομμάτι η αναπαράσταση των ψυχών σε αυτή την ταινία αποτελεί έμπνευση για τα πρώτα προσχέδια του Λίνκ πριν αποφασιστεί η τελική μορφή του , που δεν διέφερε σημαντικά από αυτά .

Αναπαράσταση ψυχών στην ταινία :



Χαμένες ψυχές στην ταινία :



Στην ταινία απεικονίζονταν και οι χαμένες ψυχές , ψυχές που είχαν χάσει κάθε ενδιαφέρον στη ζωή και απλά περιφέρονταν . Ο σχεδιασμός αυτών επηρέασε την σχεδίαση και τον χαρακτήρα που θα έπαιρνε στην πορεία ο τερατόμορφος Στίβ εάν και το τελικό αποτέλεσμα διαφέρει σημαντικά από αυτό.

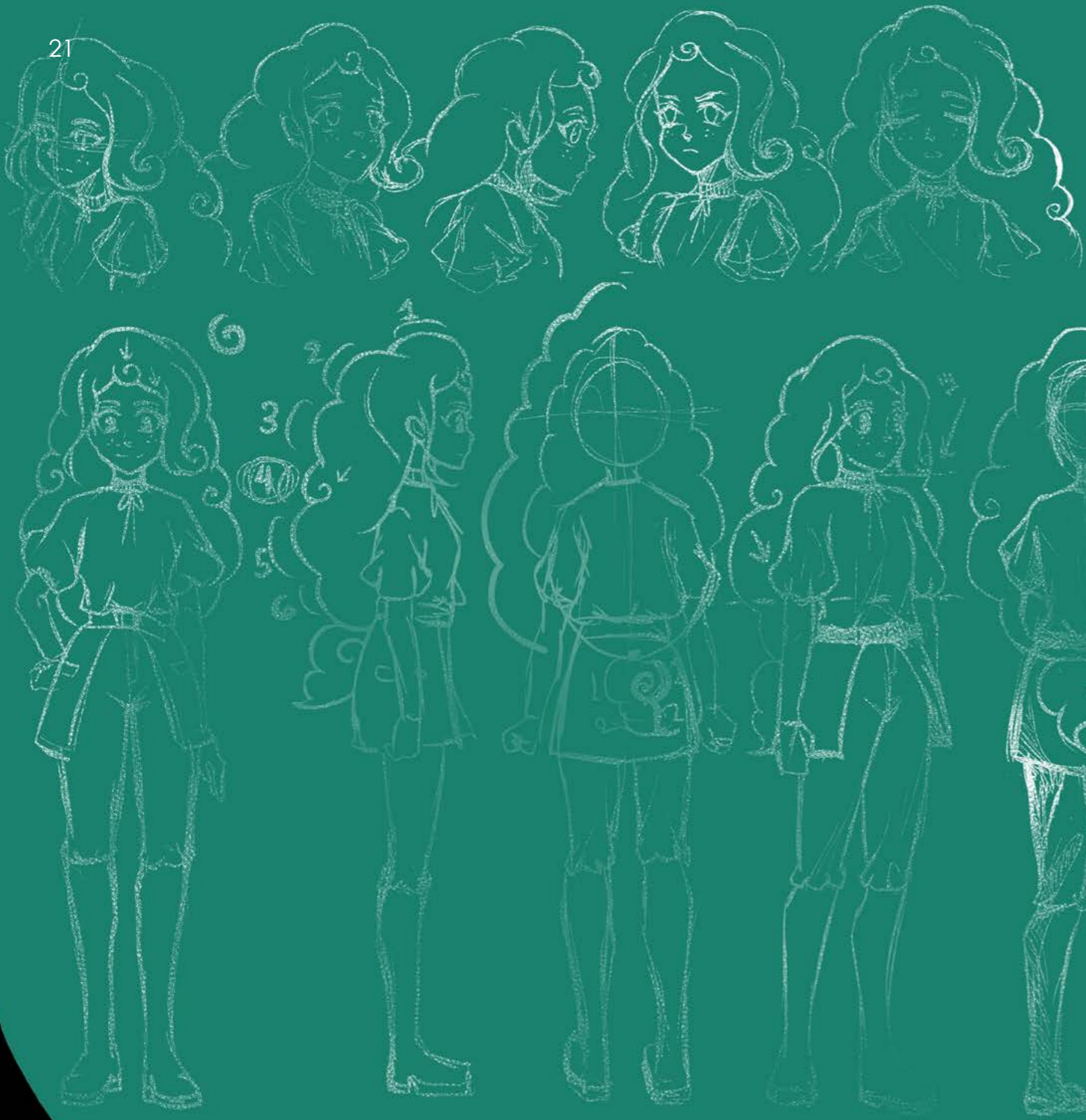
Πρώτα προσχέδια του Λίνκ :



Μετά από πολλαπλές αλλαγές και εκτενή έρευνα καταληξαμε στο τελικό μας σενάριο , με το οποίο δημιουργήσαμε την ταινία . Η τελική του αυτή μορφή δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί χωρίς μήνες συνεχών προσπαθειών και αλλαγών προς το καλύτερο.

Πηγές εικόνων:

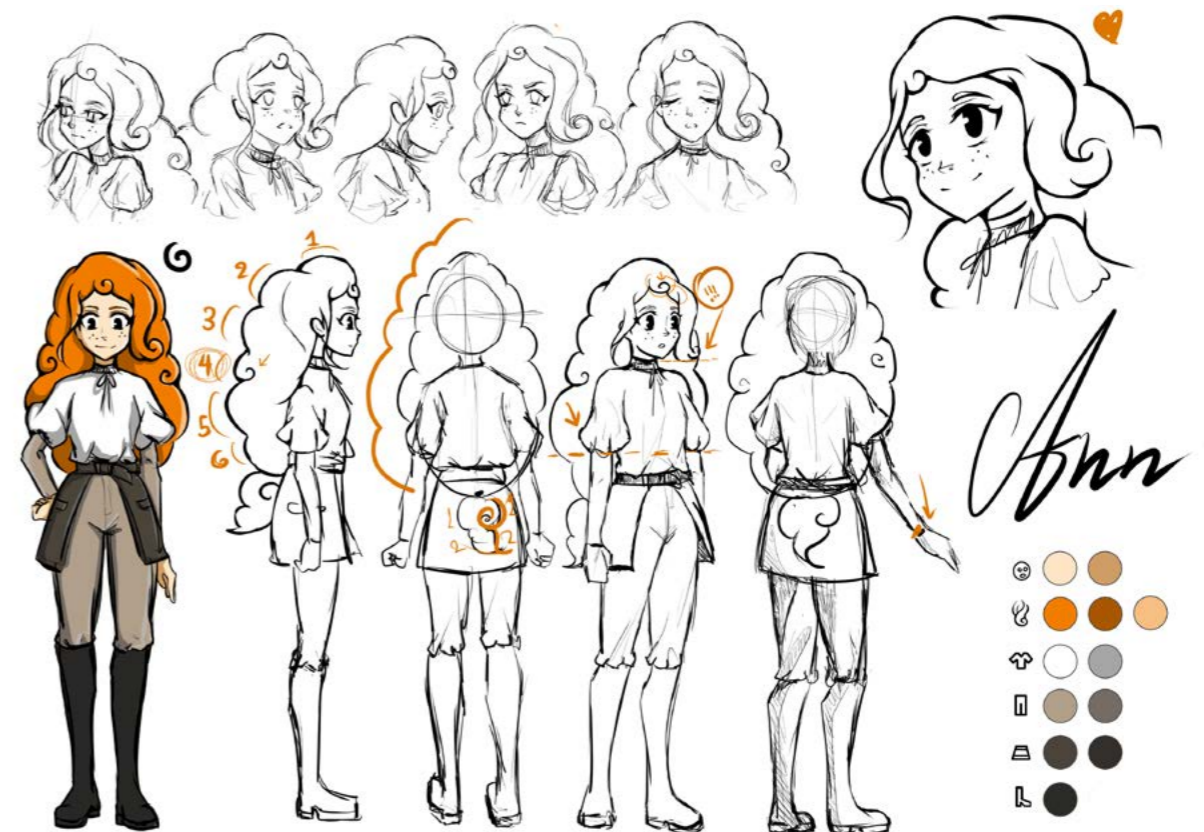
souls:  
<https://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/disney-pixars-soul-faces-backlash-23233771>  
 lost souls : [https://disney.fandom.com/wiki/Lost\\_Souls](https://disney.fandom.com/wiki/Lost_Souls)



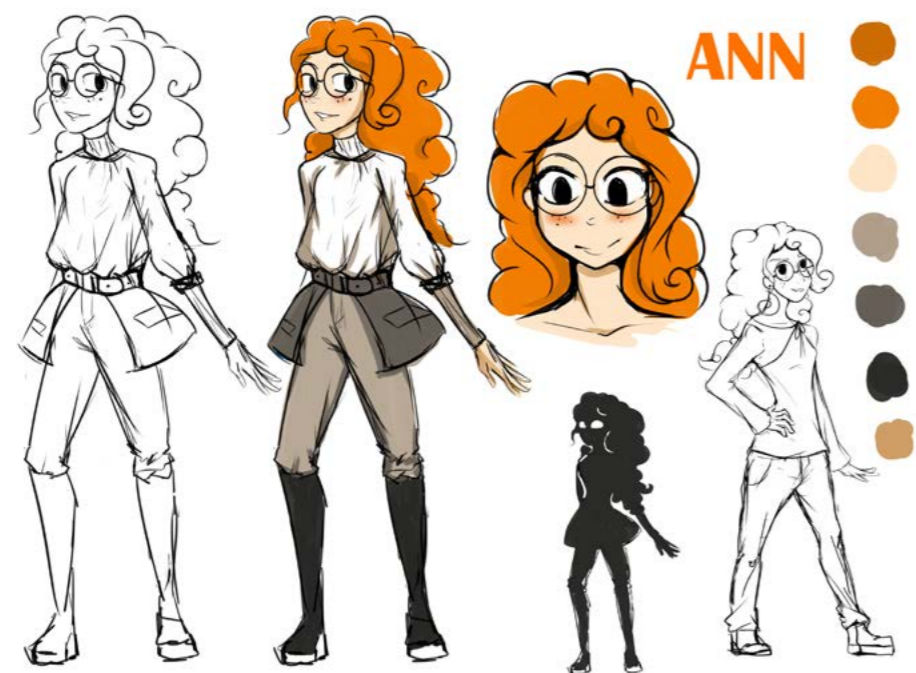
# Characters

## Ann , ηλικία: 25

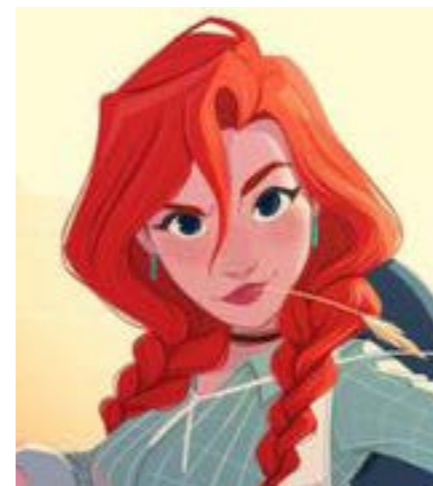
Η Ann είναι μία νεαρή σχεδιάστρια που δουλεύει σε διάσημο οίκο μόδας. Σαν χαρακτήρας είναι εσωστρεφής , ονειροπόλος , αλλά ταυτόχρονα δυναμική με ενέργεια και μαχητική διάθεση αλλά παράλληλα της αρέσουν οι τέχνες, τα χαριτωμένα πράγματα και η δημιουργικότητα. Ενώ δουλεύει στον οίκο μόδας που επιθυμούσε κάνοντας αυτό που πάντα ήθελε από μικρή, είναι πλέον δυστυχισμένη . Καταπιεσμένη από το αφεντικό της να ακολουθεί συγκεκριμένα πρότυπα στο σχεδιασμό των ρούχων περιορίζεται η δημιουργικότητά της . Έτσι αποκτά όλο και περισσότερο στρές καθώς σχεδιάζει για να ανταποκριθεί στις προσδοκίες του αφεντικού της . Η επιρροή του αφεντικού την έχει κάνει να μην απολαμβάνει αυτό που αγαπάει . Στόχος της είναι να κάνει αυτό που την κάνει χαρούμενη . Ο στόχος αυτός γίνεται πράξη με τη βοήθεια του link ο οποίος την βοηθά να αποφασίσει ότι πρέπει να αντιμετωπίσει αυτό που την εγκλωβίζει στη δυστυχία της . Έτσι παραιτείται από την εταιρεία , ξεφεύγει από τα ψυχολογικά δεσμά του αφεντικού και αποφασίζει να ανοίξει το δικό της μικρό μαγαζί που εκεί θα μπορεί να απολαμβάνει αυτό που την κάνει πραγματικά ευτυχισμένη .



Στα αρχικά στάδια του σχεδιασμού η Ανν είχε κοντά καστανοκόκκινα σγουρά μαλλιά ,φορούσε γυαλιά και άλλα αξεσουάρ . Στη συνέχεια απλοποιήθηκε η φόρμα του μαλλιού σε ένα σταθερό συμμετρικό όγκο που δεν χάνει όμως την αίσθηση της μπούκλας σε ανοιχτό πορτοκαλί χρώμα, ενώ αφαιρέθηκαν τα γυαλιά και οι πολλές λεπτομέρειες στα ρούχα καταλήγοντας στην τελική της μορφή. Το ύφος για τα ρούχα θέλαμε να είναι νεανικό, εύχρηστο , διακριτικό και αυστηρό για το γραφείο.



## Character design moodboard



Cover for imagine x magazine  
by pernilleoerum



Merida -Brave



Golden Locks-The Fairly Odd-  
Parents



Demon redhead-artist: Maxim  
(ArtMAGE) Godin

Πηγές εικόνων:

Cover for imagine x magazine by pernilleoerum  
<https://www.instagram.com/pernilleoerum/>  
Merida  
<https://news.disney.com/brave-quotes>  
Golden locks  
[https://fairlyoddpants.fandom.com/wiki/Golden\\_Locks](https://fairlyoddpants.fandom.com/wiki/Golden_Locks)  
Demon Redhead  
<https://www.artstation.com/artwork/d8nZZW>



Look 19, Dice Kayek



Look 17, Dice Kayek

Τα ρούχα της Ανν είναι εμπνευσμένα από την προ-φθινοπωρινή collection της Dice Kayek, με τίτλο "the Dark Side of Cute".

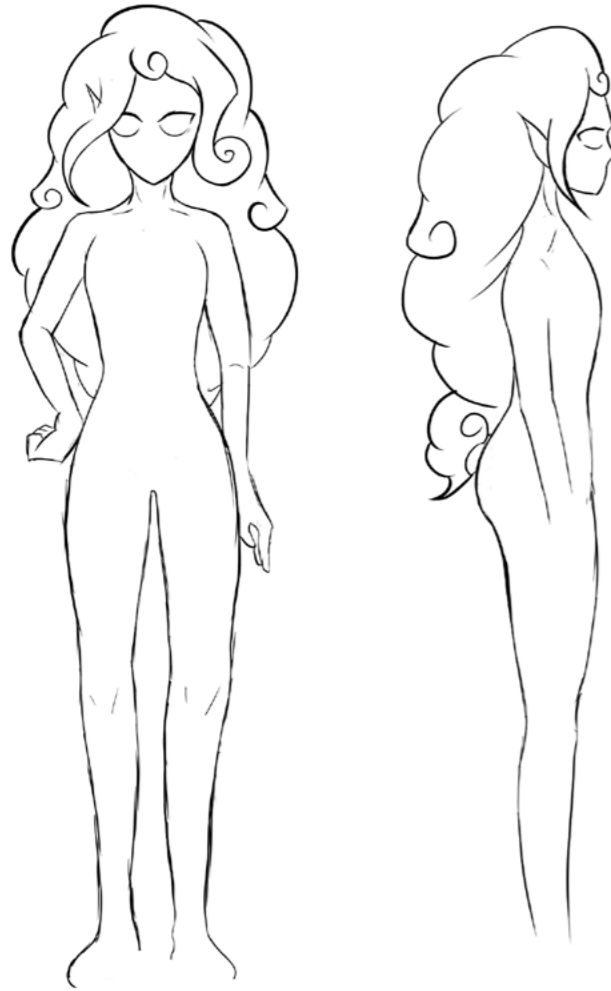
Πηγή:  
<https://www.vogue.com/fashion-shows/pre-fall-2018/dice-kayek>



## Χρωματική Παλέτα

1A1714	F27C00
080807	4A443C
FFFFFF	302112
AA9C8D	6D6761
F1CEA8	
955613	





Η δεύτερη μορφή της πρωταγωνίστριας με την οποία παρουσιάζεται μέσα στο κόσμο του μυαλού της είναι μία ασπρόμαυρη εκδοχή του εαυτού της με ελάχιστες διαφορές για να δώσουμε την αίσθηση του πνεύματος .

Στην αρχή εμφανίζεται σαν μαριονέτα ανίκανη να κινηθεί ελεύθερα έχοντας παραδώσει την αυτοκυριαρχία της στο αφεντικό . Στη συνέχεια όμως και με τη βοήθεια του λινκ αποκτά πάλι τον δυναμικό της χαρακτήρα και δε διστάζει να παλέψει τους φόβους της με υπερδυνάμεις που αντλεί από μέσα της .



## Λινκ

Ο Λινκ είναι ο φανταστικός παιδικός φίλος της Ανν . Τον είχε ζωγραφίσει όταν ήταν μικρή και απεικονίζεται σε μια κορνίζα που κρατάει στο γραφείο της εταιρείας που εργάζεται . Ζωντανεύει μέσα απ τη ζωγραφιά για να βοηθήσει την δυστυχισμένη Ανν. Στόχος του είναι να δείξει στην Ανν ότι έχει την δύναμη να πάρει την σωστή αλλά δύσκολη απόφαση και να απελευθερωθεί από τα δεσμά του αφεντικού της . Για να το καταφέρει αυτό μπαίνει στο κεφάλι της και την βοηθά να καταλάβει ότι μπορεί να νικήσει το τέρας μέσα της . Αν και είναι μικροσκοπικός , η σημαντικότητα αυτού του χαρακτήρα είναι εξαιρετικά μεγάλη για την εξέλιξη της ιστορίας. Έχοντας δημιουργηθεί απο την Ανν σε μια ηλικία που ήταν ελεύθερη και χαρούμενη , επιζητά να επαναφέρει την δημιουργό του σε αυτήν την κατάσταση . Η διαφυγή του από την κορνίζα αποτελεί μυστήριο ακόμα και γι αυτόν , αλλά βλέποντας την δημιουργό του αισθάνεται αυτόματα τι πρέπει να κάνει για να την βοηθήσει.



Από τα αρχικά στάδια του σχεδιασμού ο Λίνκ είχε αποφασιστεί ότι θα έχει τη μορφή μικρού φαντάσματος με κουκούλα και κέρατα . Ο σχεδιασμός του στην πορεία απέκτησε έναν πιο καθαρό και πλακάτο χαρακτήρα. Είναι ένας χαρακτήρας χαριτωμένος αλλά ταυτόχρονα σοβαρός και αποφασιστικός .



## Character design moodboard



Ghost Mascot Entry- ShernanCMijares



Early ghost designs-The Great Ghoul Duel- Google Doodle



Hollow Knight

Πηγές εικόνων:

Ghost Mascot

<https://www.freelancer.co.ke/contest/Ghost-Mascot-Character-Design-1416501-byentry-23378590?w=f&ng-sw-bypass=>

The Great Ghoul Duel

<https://www.google.com/doodles/halloween-2018>

Hollow Knight

<https://www.gamersdecide.com/articles/hollow-knight-best-charms-1>

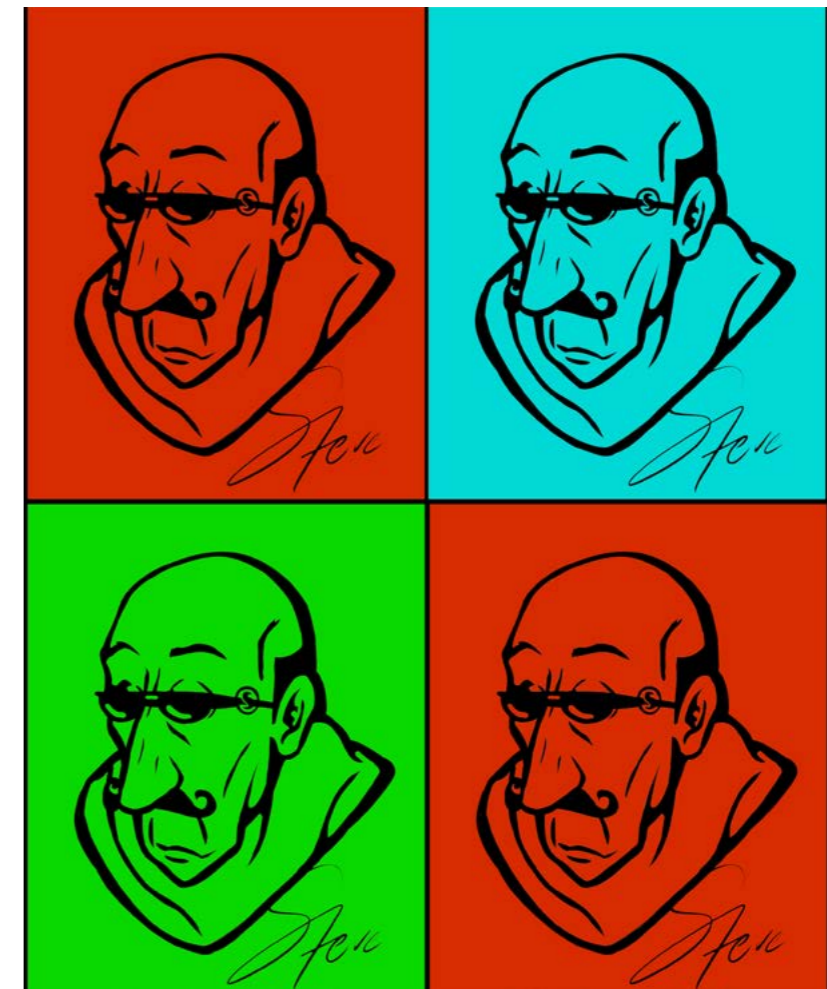


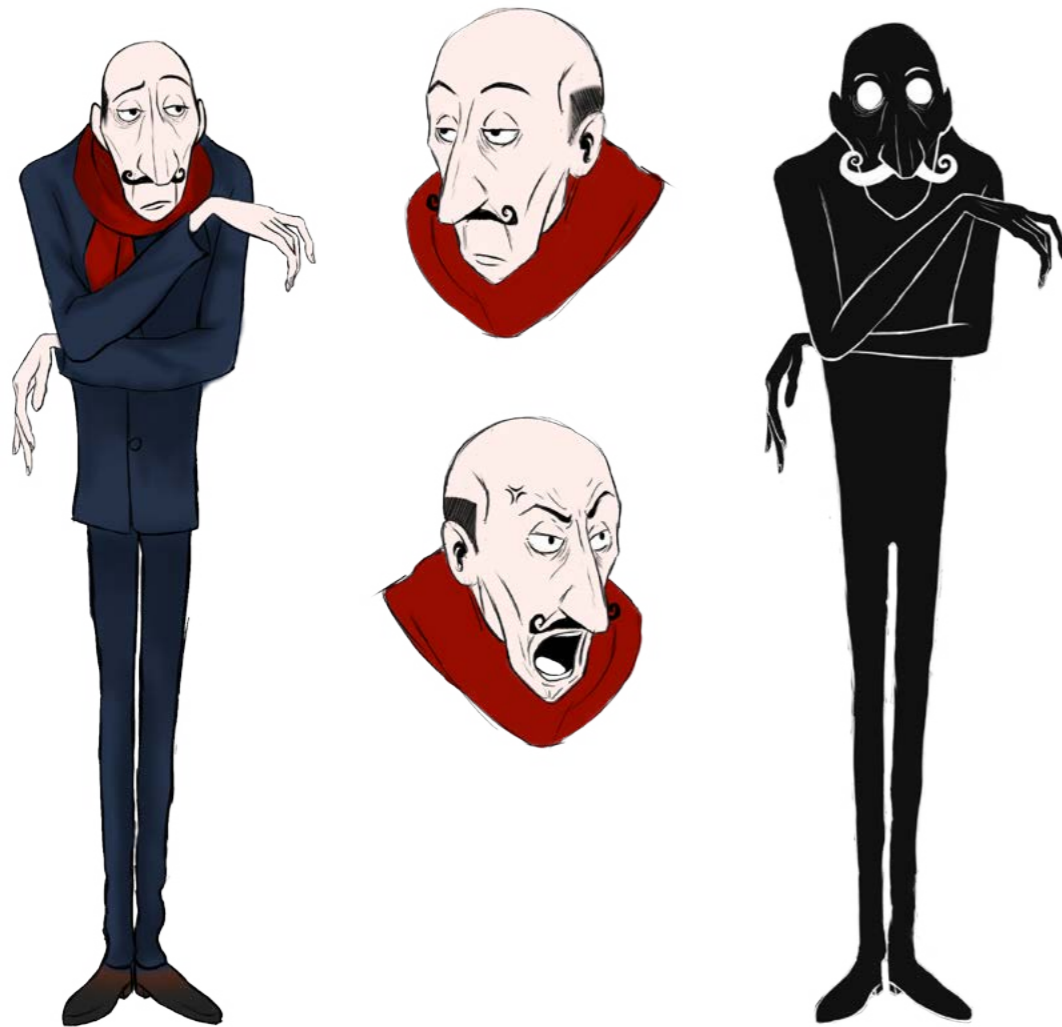
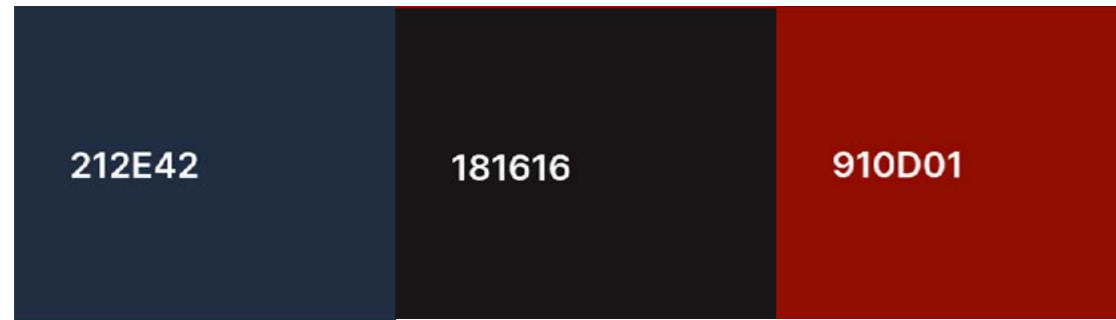
## Τελική μορφή Λίνκ



## Στίβ , Ηλικία :60

Αφεντικό της Ανν και ιδιοκτήτης του διάσημου οίκου μόδας στον οποίο δουλεύει . Απαιτεί συγκεκριμένα πρότυπα σχεδιασμού και απορρίπτει τα σχέδια της Ανν καθώς την κάνει να τα προσαρμόσει σύμφωνα με τα πρότυπα που έχει θέσει αυτός. Παρομοιάζεται από την οπτική της με τέρας τεραστίων διαστάσεων με ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά. Η τερατόμορφη μορφή του εμφανίζεται μέσα στο κεφάλι της Ανν . Εκεί την έχει εγκλωβίσει προτού έρθει ο Λίνκ για να την βοηθήσει να τον κατατροπώσει . Σαν αφεντικό είναι αυταρχικός , απαιτητικός καθώς και κλειστόμυαλος . Δεν ενδιαφέρεται για τον κόπο και τις προσπάθειες της Ανν , οι οποίες τον εξοργίζουν. Παρουσιάζεται σαν άτομο κλασάτο αλλά πάντα σκυθρωπό και απόμακρο .





## Τζούντι

Μητέρα της Άνν που εμφανίζεται όταν η Άνν αναπολεί τις παιδικές της αναμνήσεις . Μέσω αυτής καταλαβαίνουμε ότι η Άνν μεγάλωσε σε ένα στοργικό περιβάλλον που η πρόοδος αναγνωρίζεται .



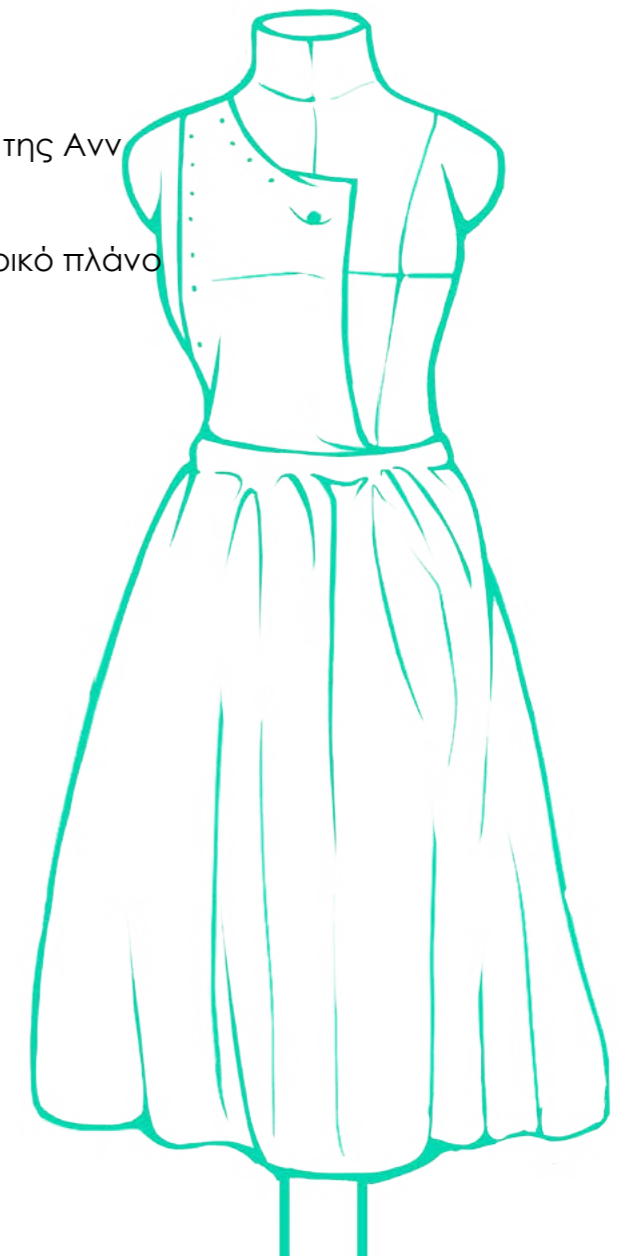
# Backgrounds

## BACKGROUNDS

Για την δημιουργία των χώρων όπου διαδραματίζονται τα γεγονότα της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν λειτουργίες της πλατφόρμας **Sims 4**, για την εξειδικευμένη μορφοποίηση του τρισδιάστατου χώρου ώστε να καλύπτει όλες τις ανάγκες του project γρήγορα και εύκολα . Στη συνέχεια οι χώροι φωτογραφήθηκαν απο την επιθυμητή οπτική γωνία και χρησιμοποιήθηκαν ως reference ώστε να γίνει το lineart και στη συνέχεια το χρώμα . Έγιναν απαραίτητες τροποποιήσεις σύμφωνα με τις απαιτήσεις της γενικότερης αισθητικής και ύφους που είχαμε αποφασίσει για τους χώρους αυτούς.

Τα συνολικά backgrounds που δημιουργήθηκαν είναι :

- Το γραφείο της Ανν
- Το γραφείο του αφεντικού
- Διάδρομος στην εταιρεία
- Η εταιρία , εξωτερικό πλάνο
- Το λόμπι της εταιρείας
- το παιδικό, εφηβικό και νεανικό δωμάτιο της Ανν
- Η κουζίνα στο σπίτι της Ανν
- Ο σκοτεινός χώρος μέσα στο όνειρο
- Το μαγαζί της Ανν , εξωτερικό και εσωτερικό πλάνο

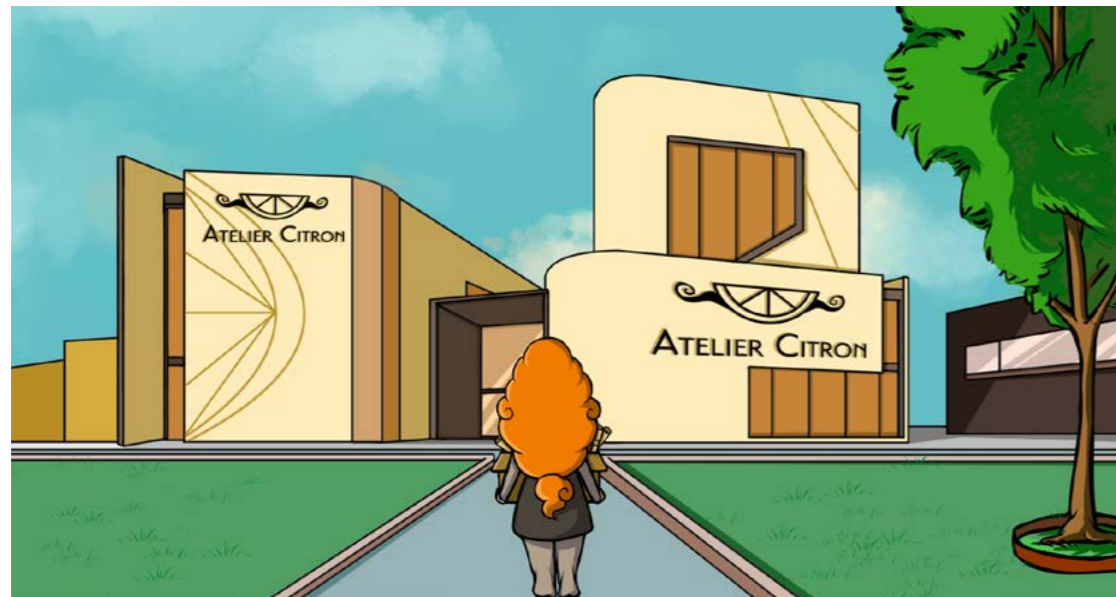




Στους χώρους των παιδικών της αναμνήσεων θέλαμε να κυριαρχούν χρώματα που εκπέμπουν ενέργεια, αγνότητα, θαλπωρή και χαρά. Η Ανν στρέφει τις σκέψεις της εκεί για να νιώσει ασφάλεια και να κατευνάσει το άγχος που την πολιορκεί.



Η εταιρεία από την άλλη είναι επηρεασμένη από τα ιδανικά του αφεντικού στην αισθητική . Μινιμαλισμός και αυστηρότητα κυριαρχούν στην αρχιτεκτονική με προτίμηση στην ιδιαίτερη προοπτική και γεωμετρία όπως και στα ρούχα που σχεδιάζει με πρωτότυπους όγκους και κυρίως μονοχρωμία .



Στον κόσμο του ονείρου της Ανν παρατηρούμε ένα κόσμο κατακλυσμένο από τα αρνητικά της συναισθήματα και με την παλέτα που κυριαρχεί θέλαμε να μεταφέρουμε στο κοινό αυτά τα ίδια συναισθήματα απόγνωσης , ανασφάλειας και φόβου .



# ΛΟΓΌΤΥΠΟ

## Λογότυπα που ακυρώθηκαν

Τα παραπάνω αποτελούν προσχέδια και δοκιμές για την επιλογή λογοτύπου για τον τίτλο της ταινίας . Η αρχική ιδέα ήταν να χρησιμοποιηθεί ο χαρακτήρας του οποίου και το όνομα αποτελεί τον τίτλο και αποτελεί τον χαρακτήρα κλειδί για την ανατροπή και εξέλιξη της ροής της ιστορίας . Ο μινιμαλισμός και η λειτουργικότητα είναι οι βασικοί άξονες στους οποίους θέλαμε να βασιστεί ο σχεδιασμός. Έτσι ξεκινήσαμε από το περίγραμμα του λινκ σε αρνητικό και θετικό , χρησιμοποιήθηκαν φόρμες , ανισοπαχείς γραμματοσειρές με πατούρες και μη και στη συνέχεια απλοποιήθηκε όλο το σχέδιο ώστε να έχει ενότητα όλων των στοιχείων και να ακολουθεί ένα σταθερό ύφος.



## Τελικό λογότυπο

Με το σχέδιο πλέον απλοποιημένο ,προσπαθήσαμε να βρούμε έναν τρόπο να εντάξουμε έξυπνα το σχέδιο του Λίνκ στο οποίο είχαμε καταλήξει μέσα στο λογότυπο. Ο Λίνκ ως χαρακτήρας κλειδί για την και εξέλιξη της ροής της ιστορίας , έπρεπε να πρωταγωνιστεί και να αναδεικνύεται η σχέση του με τα γράμματα του λογότυπου . Η δυσκολία αυτή επιτεύχθηκε συνδυάζοντας τον μέσω καμπύλων ως συνέχεια των γραμμάτων. Τα γράμματα σχεδιάστηκαν πιο ξεκούραστα και καμπυλοειδή καθώς και έγιναν πλακάτα στο χρώμα τους . Πλέον το λογότυπο αντικατόπτριζε καλύτερα τον χαρακτήρα της ταινίας και ταίριαζε στην σχεδιαστική προσέγγιση της .

Ξεκινώντας από την γραμματοσειρά **Ghost Walker Free**, πατήσαμε πάνω στην βασική μορφή των γραμμάτων δημιουργώντας ένα πιο ομαλό περίγραμμα και μία ενιαία φόρμα στο εσωτερικό.

LINK

LINK



Η παλέτα του λογότυπου είναι εμπνευσμένη την παλέτα του Λίνκ και γι αυτό κυριαρχεί το μαύρο , το κόκκινο καθώς και το λευκό σε μερικές παραλλαγές του.



Μετά από πολλαπλές προσπάθειες και εναλλαγές το τελικό λογότυπο που καταλήξαμε είναι το παρακάτω :

LINK

Οι παραλλαγές του λογότυπου πειραματίζονται με την παλέτα των χρωμάτων που επιλέχθηκαν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν έναντι του πρωτότυπου , όταν ο σκοπός το κρίνει αισθητικά απαραίτητο .

Έγινε δοκιμή με πολλές χρωματικές παραλλαγές ώστε να αποφασιστεί το τελικό αποτέλεσμα, οι οποίες όμως δεν εξυπηρετούν τον σκοπό του τόσο αποδοτικά, οπότε απορρίφθηκαν . Μερικές από αυτές τις λανθασμένες εκδόσεις του λογότυπου παρατίθενται παρακάτω:



Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε για τα credits στην αρχή της ταινίας είναι η **PFAqua Bold Unicode**, ενώ η **Aharoni** χρησιμοποιήθηκε αντίστοιχα για την τυπογραφία στο τέλος της.

**PFAqua Bold Unicode**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

**Aharoni**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z



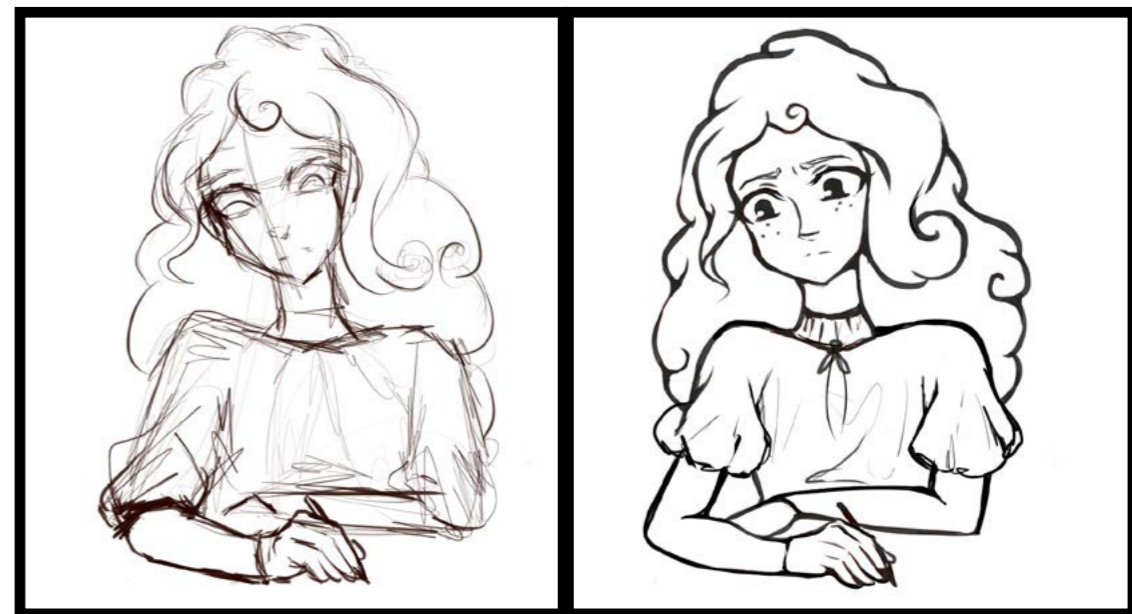
Ae

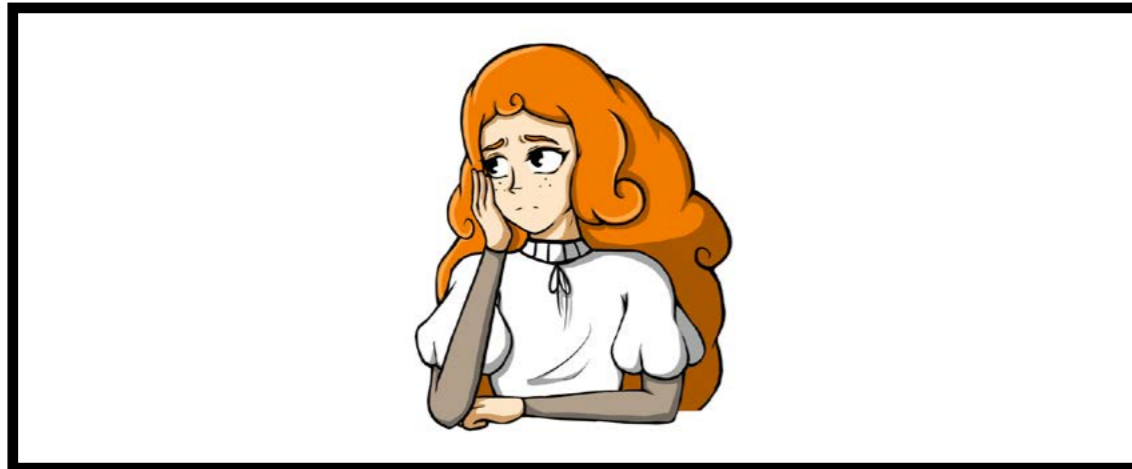
Σχεδιασμός

## Σχεδιασμός

Ο σχεδιασμός του animation έγινε εξ ολοκλήρου στο πρόγραμμα Clip Studio Paint , από το character design μέχρι τα πρώτα draft για τις σκηνές . Το πινέλο που χρησιμοποιήθηκε για το lineart ήταν το G-pen , καθώς χρειαζόμασταν ένα σκληρό ενιαίο περίγραμμα χωρίς διαφάνεια αλλά και με ευελιξία καθώς μία ισοπαχή πένα δεν μπορούσε να δώσει ακριβείς λεπτομέρειες όπου χρειαζόταν . Αρχικά ο σχεδιασμός κατευθυνόταν σε μία πιο ελεύθερη μορφή σκίτσου αλλά στη συνέχεια για να διευκολύνουμε και να μειώσουμε τον χρόνο παραγωγής αποφασίστηκε το τελείως κλειστό περίγραμμα ώστε να δημιουργούνται φόρμες που χρωματίζονται αμέσως .

Κάθε σκηνή ολοκληρώνεται με την ίδια διαδικασία. Πρώτα layers είναι τα references που μπαίνουν σε χαμηλό opacity ώστε στα επόμενα layers να γίνει το lineart με τη βοήθειά τους. Αφού ολοκληρωθεί το animation του lineart και γίνουν οι απαραίτητες διορθώσεις τότε μπαίνει το χρώμα και αποφασίζοντας την θέση της πηγής του φωτός συνεχίζεται με τις κατάλληλες σκιές . Τέλος η σκηνή ολοκληρώνεται με την τοποθέτηση του background που έχει χρωματιστεί και αυτό κατάλληλα ώστε να δουλεύει αρμονικά με τους χαρακτήρες και πολλές φορές χρησιμοποιούνται εφέ που δίνουν ύφος στην ατμόσφαιρα του χώρου .





## Μοντάζ

Το μοντάζ σε αυτή την ταινία επιτεύχθηκε με τη χρήση δύο διαφορετικών λογισμικών, του **Clip Studio Paint** και του **Adobe After Effects**. Για την κάθε σκηνή ξεχωριστά η πρωταρχική επεξεργασία γινόταν στο Clip Studio Paint. Αφότου το σχέδιο είχε ολοκληρωθεί ρυθμιζόταν από εκεί ο χρόνος του κάθε frame μέχρι να μπορούσε να προβληθεί σε κανονικό χρόνο χωρίς επιπλοκές. Το frame rate για τις περισσότερες σκηνές παρέμεινε το 24 frame το δευτερόλεπτο (fps) ενώ σε μερικές από αυτές το 12 fps. Από εκεί γινόταν εξαγωγή της κάθε σκηνής ξεχωριστά, με μορφή βίντεο ή εικόνας. Το τελικό μοντάζ όλων των σκηνών έγινε με την χρήση του Adobe After Effects όπου όλες οι σκηνές παρατάθηκαν με τη σειρά. Εκεί έγινε η τελική επεξεργασία της μετάβασης από σκηνή σε σκηνή και η προσθήκη των credits, της μουσικής και των ηχητικών εφέ που χρησιμοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια της ταινίας.



## Μουσική

Για την κάλυψη του μουσικού και ηχητικού κομματιού της ταινίας αναζητήσαμε copyright free υλικό σε διάφορους ιστότοπους , αλλά δημιουργήσαμε και τα δικά μας ηχητικά εφέ για τις διάφορες σκηνές που χρειάζονταν συγκεκριμένους δυσεύρετους ήχους ώστε να ταιριάζουν απόλυτα στις ανάγκες της εκάστοτε σκηνής . Ακόμη , με την άδεια του μουσικού συνθέτη και παραγωγού "**The oblivious**" , χρησιμοποιήσαμε το κομμάτι του , "**Moth**" , για το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας . Το κομμάτι χρησιμοποιήθηκε στη διάρκεια της αναδρομής στις παιδικές αναμνήσεις της Ανν μέχρι και τη στιγμή που ξυπνάει , όπου χρειαζόμασταν έναν υποτονικό ρυθμό , χωρίς εντάσεις που να εκφράζει την απελπισία , τον εγκλωβισμό και την διάθεση για παραίτηση της πρωταγωνίστριας με ένα σκοτεινό και ονειρικό ύφος . Αντίθετα , η μουσική χαλί που παίρνει τη σκυτάλη όταν ξυπνάει πια η Ανν εκφράζει δυναμικότητα και φέρνει μία ενέργεια αλλαγής που συμβαδίζει με την απόφαση της να αλλάξει την κατάστασή της και να παλέψει έχοντας την ελπίδα να αποκτήσει την ευτυχία που επιθυμεί .



# Storyboard



Σκ. 1 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Περιήγηση στο δωμάτιο της  
 Άνν , κίνηση κάμερας αριστερά

Ήχος: \_\_\_\_\_

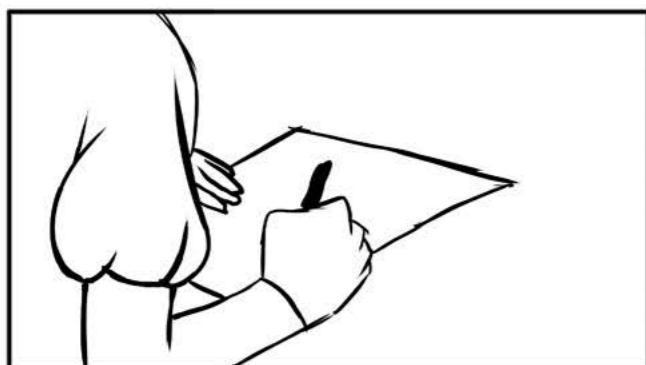


Σκ. 1 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Η Άνν σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Η Άνν σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Η Άνν σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Δαγκώνει το μολύβι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 6

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Συνεχίζει να σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Βάζει τα χέρια στο πρόσωπο  
 απογοητευμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Σταδιακά νευριάζει περισσότερο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 9

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Κοντινό στα θυμωμένα μάτια της

Ήχος: \_\_\_\_\_

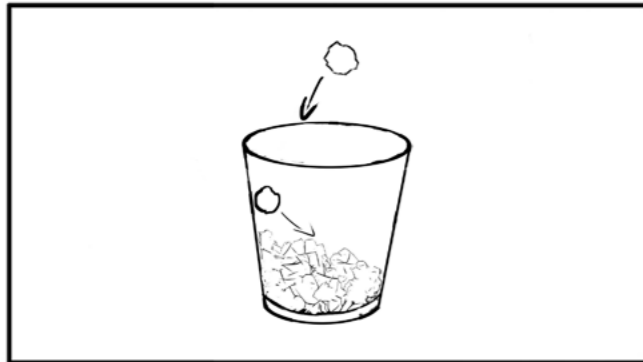


Σκ. 1 Πλ. 10

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Παίρνει φωτιά απ τα νεύρα της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 11

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Πετάει τα τσαλακωμένα χαρτιά στον κάδο ,που γεμίζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 12

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Πέφτει στο γραφείο απογοητευμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_

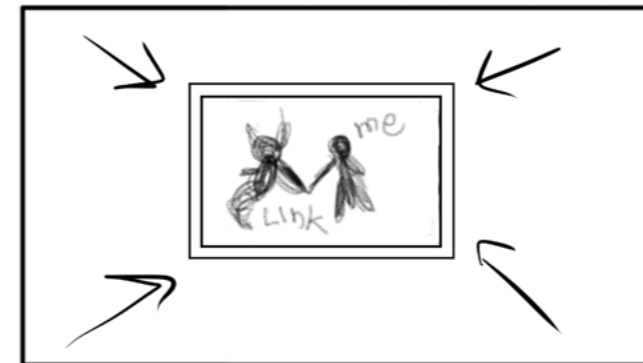


Σκ. 1 Πλ. 13

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Κοιτάει προς το κάδρο στα δεξιά

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 1 Πλ. 14

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Αργό ζούμ στο κάδρο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 2 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Μικρή Άνν σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 2 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Σηκώνεται και κουνάει το χαρτί χαρούμενη

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Η Άνν λίγο πιο μεγάλη, σχεδιάζει

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Τρέχει στην μητέρα της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 3 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Δείχνει τη ζωγραφιά και η μητέρα της την χαϊδεύει στο κεφάλι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Σκίζει χαρτοταινία με τα δόντια

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κοντινό στην αφίσα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Αποφασισμένη κοιτάει την αφίσα της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 4 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Σχέδια εμφανίζονται στον τοίχο

Ήχος: \_\_\_\_\_

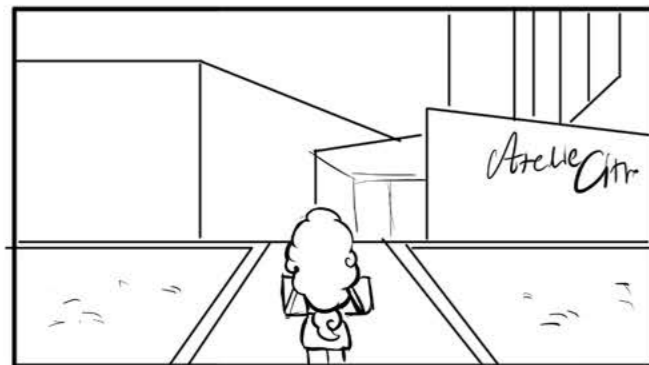


Σκ. 5 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κοντινό στα πόδια που σταματάνε μπροστά στην κάμερα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 5 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Zoom out μπροστά στην εταιρία

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 5 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Μπαίνει στην εταιρία

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 5 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Φτάνει στο γραφείο της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 5 Πλ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Μιλάει με συνάδελφο

Ήχος: \_\_\_\_\_

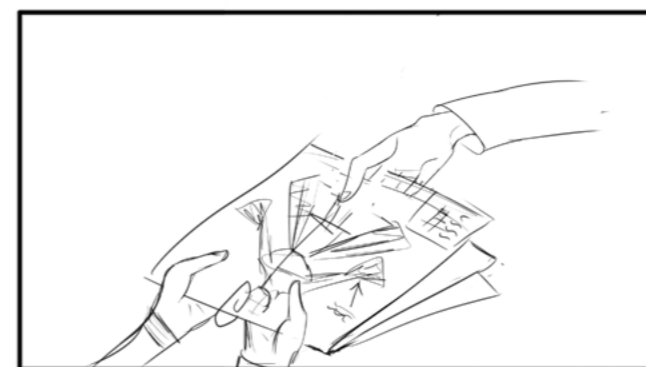


Σκ. 6 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Περπάτημα προς το γραφείο του αφεντικού

Ήχος: \_\_\_\_\_

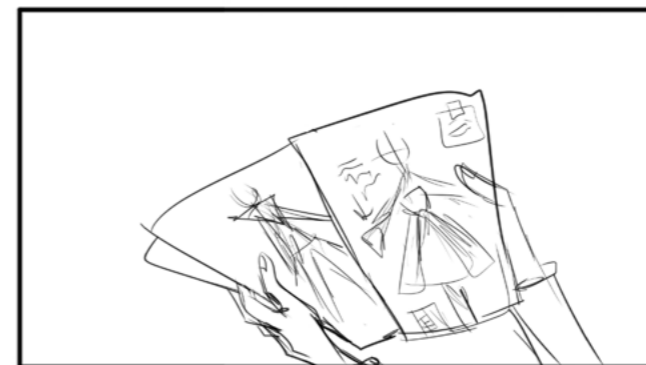


Σκ. 6 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Δίνει τα σχέδια στο αφεντικό

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Το αφεντικό ξεφυλλίζει τα σχέδια

Ήχος: \_\_\_\_\_

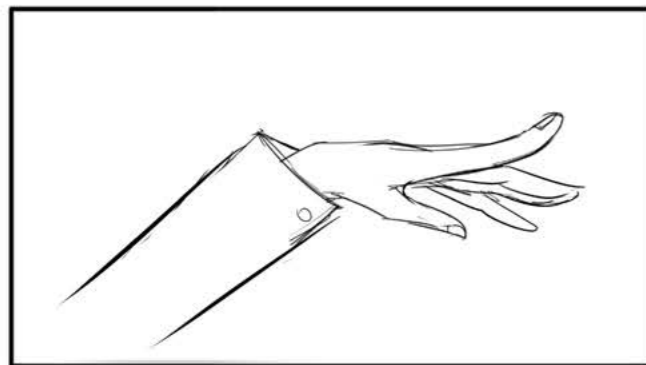


Σκ. 6 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Σκίζει τα σχέδια

Ήχος: \_\_\_\_\_

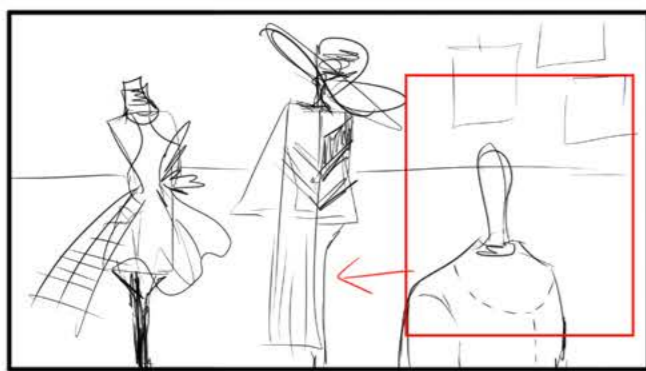


Σκ. 6 Πλ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Κίνηση του χεριού του  
δείχνοντας προς τα δεξιά

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 6

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Περιοδεύει στα φορέματα  
δεξιά προς αριστερά

Ήχος: \_\_\_\_\_

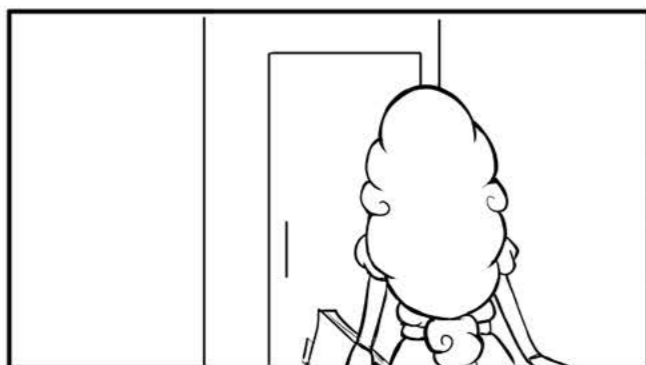


Σκ. 6 Πλ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Φεύγει απογοητευμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Ξαναβρίσκεται έξω απ το γραφείο

Ήχος: \_\_\_\_\_

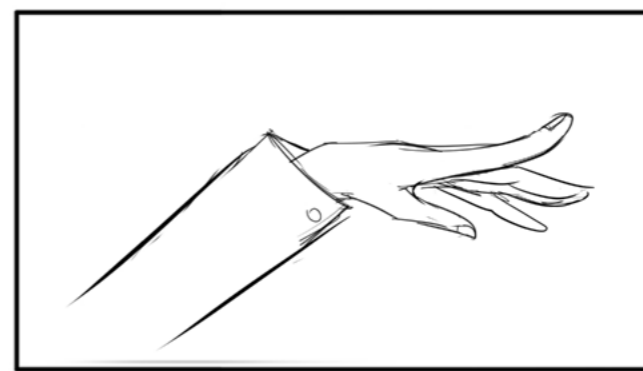


Σκ. 6 Πλ. 9

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Το αφεντικό ξανασκίζει  
τα σχέδια της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 10

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κίνηση του χεριού

Ήχος: \_\_\_\_\_

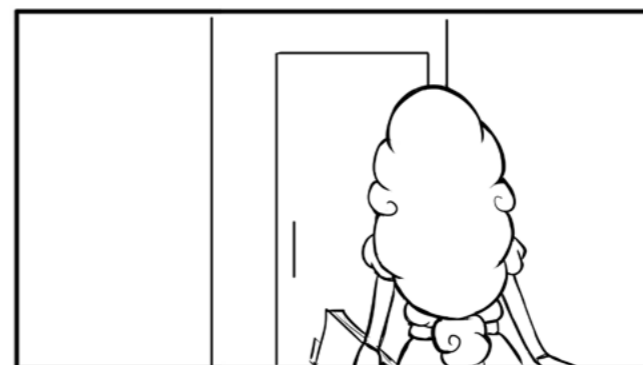


Σκ. 6 Πλ. 11

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Φεύγει ακόμα πιο απογοητευμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 12

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Ξανά μπροστά απ την πόρτα  
του αφεντικού

Ήχος: \_\_\_\_\_



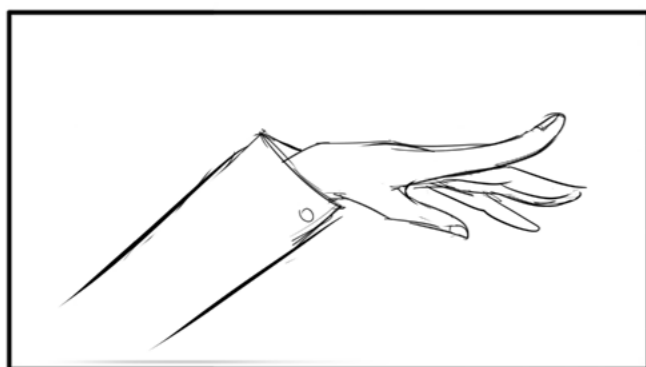


Σκ. 6 Πλ. 13

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Το αφεντικό ξανασκίζει  
τα σχέδια της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 6 Πλ. 14

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κίνηση του χεριού

Ήχος: \_\_\_\_\_

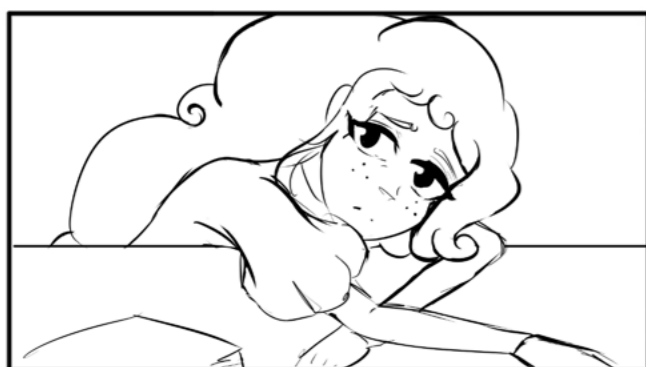


Σκ. 6 Πλ. 15

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Η Άνν στο γραφείο της θλιμμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_

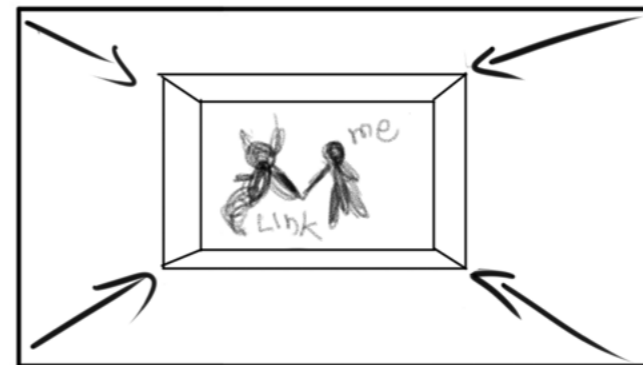


Σκ. 6 Πλ. 16

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Ξαπλωμένη στο γραφείο κλείνει  
τα μάτια της

Ήχος: \_\_\_\_\_

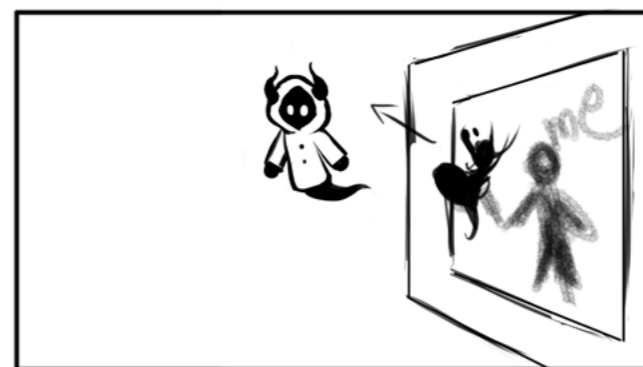


Σκ. 7 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Αργό zoom στην κορνίζα στον τοίχο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 7 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Ο Link (χαρακτήρας της  
ζωγραφιάς ) βγαίνει απ το κάδρο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 7 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Κοιτάζει την ξαπλωμένη Άνν

Ήχος: \_\_\_\_\_

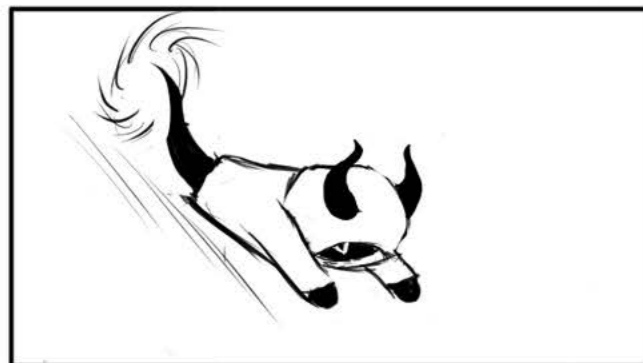


Σκ. 7 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
Πετάει προς το κεφάλι της και  
μπαίνει μέσα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Μπαίνει στο κεφάλι της

Ήχος: \_\_\_\_\_

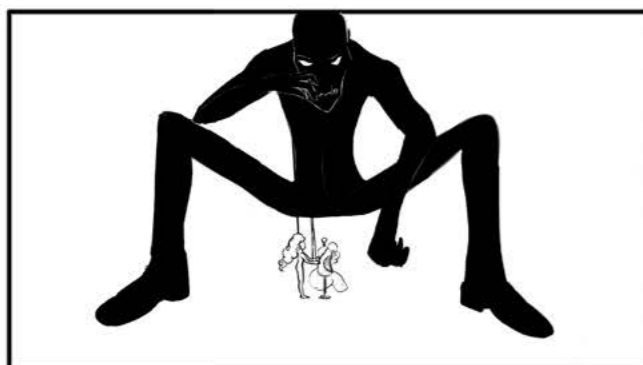


Σκ. 8 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κοιτάει προς τα πάνω

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Το αφεντικό κινεί τα νήματα της Άνν σαν μαριονέτα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Ο Link γυρνάει θυμωμένος και βλέπει το ψαλίδι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Πετάει και αρπάζει το ψαλίδι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 6

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κατευθύνεται προς τα πάνω ανοιγοκλείνοντας το ψαλίδι

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 7

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Κόβει τα σχοινιά που την δένουν

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 8

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Η Άνν χαρούμενη που απελευθερώθηκαν τα χέρια της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 9

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Το αφεντικό πιάνει τον Link καθώς  
 αυτός κόβει και το τελευταίο σχοινί

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 10

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Σφίγγει τον Link στη γροθιά του

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 11

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Η Άνν ελεύθερη σφίγγει  
 τη γροθιά της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 12

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Κοντινό στην θυμωμένη  
 φάτσα της

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 13

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Το αφεντικό την βλέπει  
 και τρέμει απ τον φόβο

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 14

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Ορμάει κατά πάνω του με  
 μια μπουνιά

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 8 Πλ. 15

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Το αφεντικό πέφτει και εξαφανίζεται

Ήχος: \_\_\_\_\_

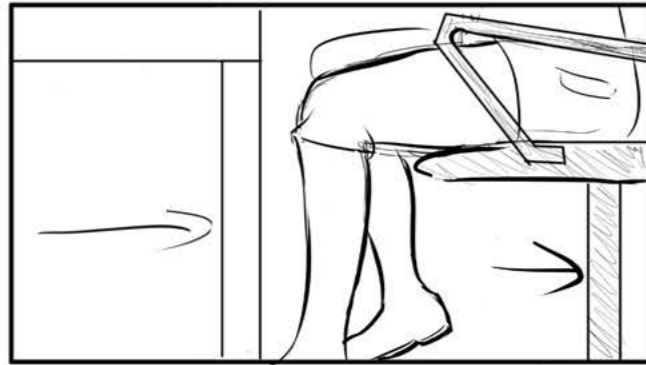


Σκ. 9 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Zoom out απο τη φάτσα της στην  
 πραγματικότητα και αλλαγή έκφρασης

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 9 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Πηγαίνει πίσω την καρέκλα  
 και σηκώνεται

Ήχος: \_\_\_\_\_

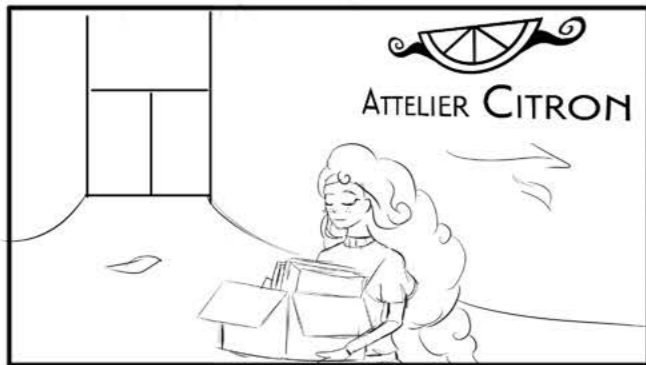


Σκ. 9 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Πάνο έξω απ το γραφείο  
 σοβαρή και αποφασισμένη

Ήχος: \_\_\_\_\_

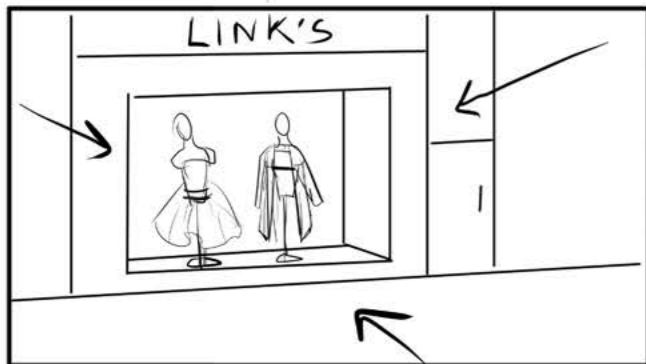


Σκ. 10 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Έκφραση ανακούφισης, τα  
 μαλλιά ανεμίζουν από τον αέρα

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 11 Πλ. 1

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Μακρινό πλάνο και zoom in  
 στο μαγαζάκι

Ήχος: \_\_\_\_\_

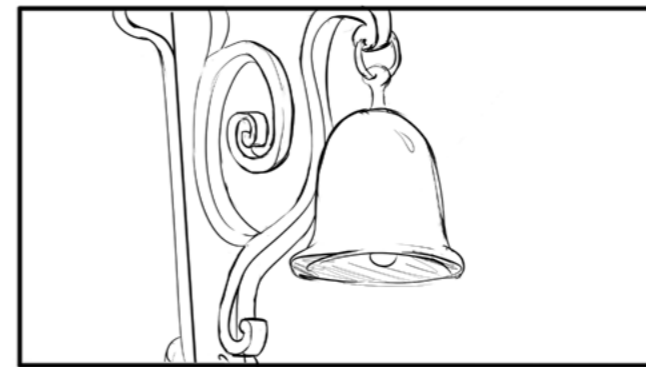


Σκ. 11 Πλ. 2

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Η Άνν χαρούμενη βάζει πινέζες  
 στο μάνκεν

Ήχος: \_\_\_\_\_

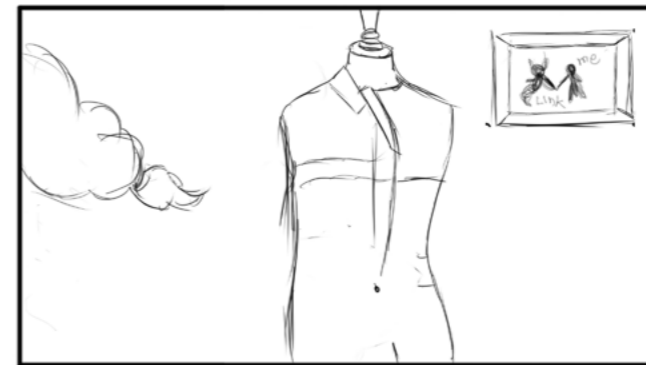


Σκ. 11 Πλ. 3

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Η πόρτα ανοίγει και το  
 κουδουνάκι χτυπάει

Ήχος: \_\_\_\_\_

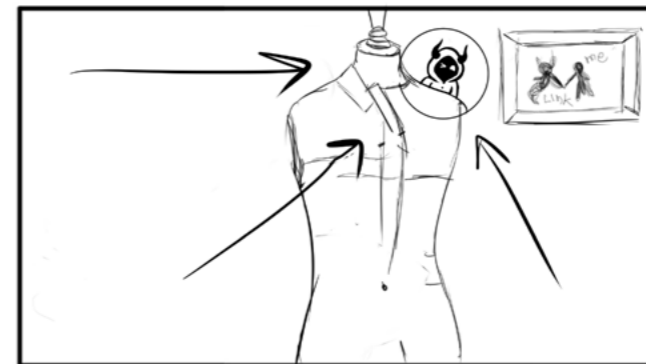


Σκ. 11 Πλ. 4

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: \_\_\_\_\_  
 Η Άνν χαρούμενη κατευθύνεται  
 προς τον πελάτη

Ήχος: \_\_\_\_\_



Σκ. 11 Πλ. 5

Διάλογος: \_\_\_\_\_

Δράση: Zoom in στον Λίνκ

Ήχος: \_\_\_\_\_

# Πρωθητικό υλικό

Για την καλύτερη προβολή της ταινίας δημιουργήσαμε διαφημιστικά προϊόντα όπως κούπες , σελιδοδείκτες, μπλουζάκια , τσάντες και αφίσες .



Οικολογική τσάντα ώμου για ψώνια , small  
Διαστάσεις : 30 X 30 cm



Κούπες, πορσελάνη 300 ml σε μαύρο και λευκό



Σελιδοδείκτες σε δυο σχέδια  
 Διαστάσεις : 6,5 X 19 cm  
 Υλικό : χαρτόνι 200 gr , Silky  
 Touch



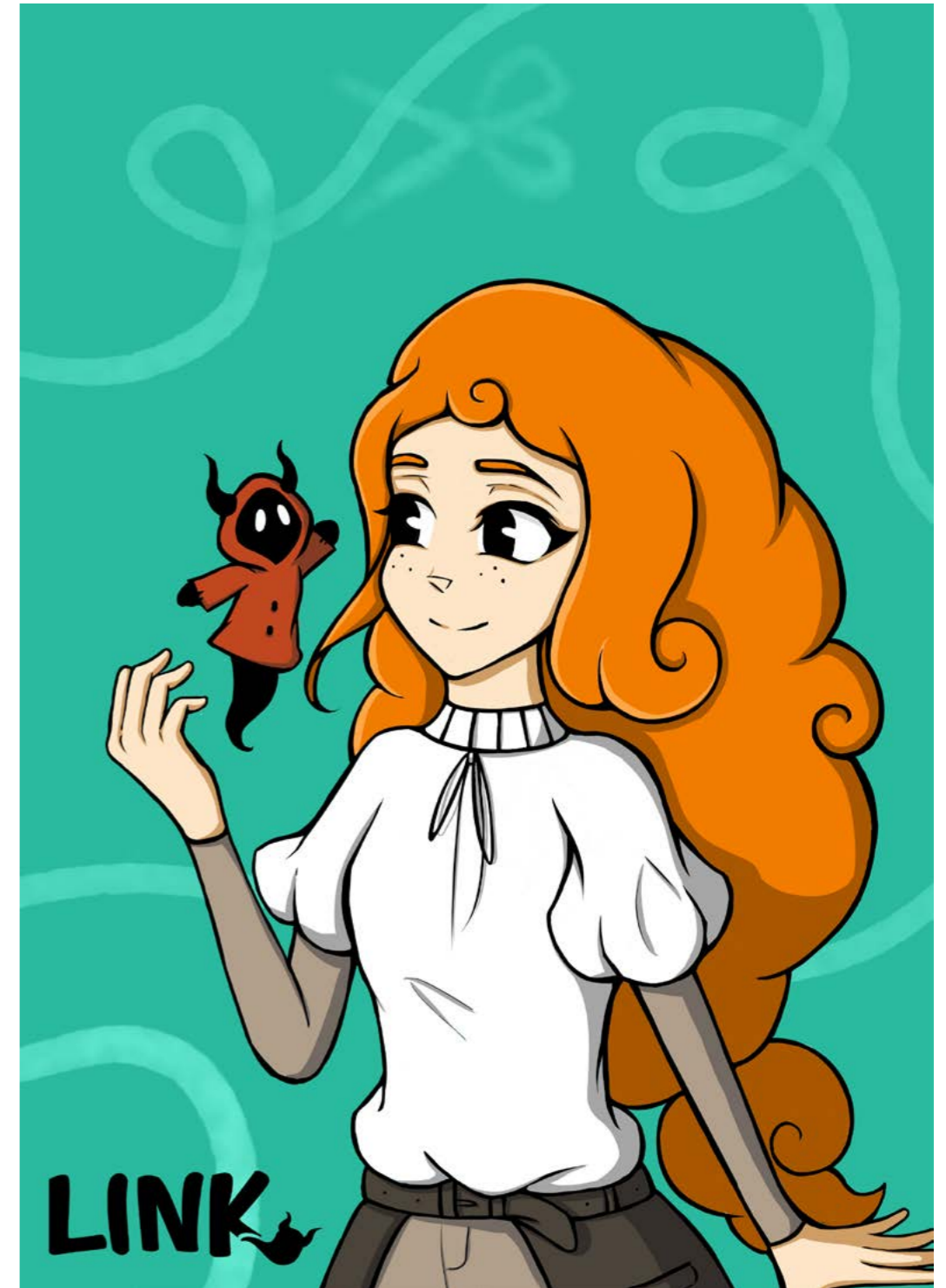
Μπλουζάκια βαμβακερά , μεταξοτυπία  
 σε μαύρο και λευκό .



Αφίσα Παρουσίασης , A3



Αφίσα Α4 , Στιβ



Αφίσα Α4 , Λινκ και Ανν

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ιστότοποι που χρησιμοποιήθηκαν για ηχητικά εφέ :

<https://freesound.org>

<https://mixkit.co/free-sound-effects>

[pixabay.com](https://pixabay.com)

Moth : <https://www.youtube.com/watch?v=OMOVl2As1H8>

Inspirational Background Music : [https://www.youtube.com/watch?v=h7Ua\\_4s05eM&t=39s](https://www.youtube.com/watch?v=h7Ua_4s05eM&t=39s)

Background Cartoon Music Loop : <https://www.youtube.com/watch?v=uIYBnfsB37k>





ΤΕΛΟΣ





**LINK** 