

OSTRICH  
on AIR



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Πτυχιακή Εργασία:  
**Ταινία 2D Animation μικρού μήκους**

Τίτλος εργασίας:  
**Στρουθοκάμηλος στον Αέρα**

Συγγραφέας:  
**Καράπατσα Δήμητρα**  
ΑΜ: 18674038

Επιβλέπουσα:  
**Δρ. Μούρη Ελένη**

Αθήνα, Ιούλιος 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Diploma Thesis:  
Short 2D animation film

Title:  
Ostrich on Air

Author:  
Karapatsa Dimitra  
Registration Number: 18674038

Supervisor:  
Dr. Mouri Eleni

Athens, July 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ  
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Ostrich on Air

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι  
Εξεταστική Επιτροπή:

	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΔΡ. ΜΟΥΡΗ ΕΛΕΝΗ	Καθηγήτρια	
	ΔΡ. ΣΙΑΚΑΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ	Αναπληρωτής Καθηγητής	
	ΔΡ. ΜΕΤΖΗΤΑΚΟΣ ΡΩΣΣΕΤΟΣ	Επίκουρος Καθηγητής	

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Καράπατσα Δήμητρα του Νικολάου, με αριθμό μητρώου 18674038 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας δηλώνω υπεύθυνα ότι: «Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα 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 μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο βίντεο της εργασίας μου μέχρι ένα έτος και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.

Η Δηλούσα



Δρ. Ελένη Μούρη Καθηγήτρια

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

Eleni Mouri

Digitally signed by Eleni  
Mouri  
Date: 2023.07.14  
21:27:03 +03'00'

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

01. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	1
02. Σενάριο.....	6
03. Storyboard.....	14
04. Προσχέδια & ιδέες που απορρίφθηκαν.....	42
05. Μεθοδολογία σχεδιασμού & επιρροές.....	48
06. Σχεδιασμός.....	51
07. Animatic.....	67
08. Sound Design.....	68
09. Μοντάζ.....	69
10. Λογότυπο.....	70
11. Προωθητικό Υλικό.....	76
12. Βιβλιογραφικές αναφορές & πηγές.....	84

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ



# OSTRICH on AIR

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, έχει θέμα τη δημιουργία μιας ταινίας 2D animation μικρού μήκους και απευθύνεται σε παιδιά.

Η ταινία ονομάζεται "Ostrich on Air", στα ελληνικά «Στρουθοκάμηλος στον Αέρα» και, παρουσιάζει τις προσπάθειες που καταβάλει μια στρουθοκάμηλος για να μπορέσει να πετάξει.

Στόχος αυτής της ταινίας είναι να μας υπενθυμίσει ότι αξίζει να κυνηγάμε τα όνειρά μας, όσο «τρελά» και αν φαίνονται. Μπορούμε να τα κατακτήσουμε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, αρκεί να προσπαθήσουμε και να επιμείνουμε.

Μερικά λόγια για το Animation...

«Ο όρος Animation προέρχεται από το λατινικό "anima" που σημαίνει ψυχή και πνεύμα. Το ρήμα στα αγγλικά «to animate» και το «animer» στα γαλλικά που δεν έχουν μονολεκτική αντιστοιχία στα ελληνικά, σημαίνουν, ζωντανεύω και ειδικά εδώ, δίνω ζωή και κίνηση.

Το Κινούμενο Σχέδιο (Animated Cartoon – Dessin Animé) είναι ο πυρήνας εκκίνησης και η ουσία του animation, όμως Animation είναι ένας καθολικός όρος που, πέρα από το κινούμενο σχέδιο, ενσωματώνει και όλες τις άλλες υπάρχουσες τεχνικές (μέχρι και τη 3D), οι οποίες, αν εκληφθούν στην κυριολεξία τους, δεν είναι «σχέδια που κινούνται».

Βασικά πρόκειται εδώ για κάτι το τεχνητό, για ένα μεγαλοφυές τέχνασμα: η συνθετική παραγωγή της κίνησης δια μέσου της συνεχόμενης χρήσης των ελάχιστων χρονικών στιγμών, που δίνει εκείνη την εκπληκτική αίσθηση της κίνησης στο θεατή, καθώς και άπειρες δυνατότητες χειρισμού και αλλοίωσης της πραγματικότητας.

Είναι η πιο ευκίνητη και ζωντανή έκφραση τέχνης που εισχώρησε και ενσωματώθηκε ως μορφή στη γενική έννοια «κινηματογράφος». Μέσο για πειραματισμούς, καλλιτεχνικούς, βασική παράμετρο τον ελεύθερο χρόνο και τις κινηματογραφικές φόρμες για να παρουσιάσει ένα νέο και απεριόριστων δυνατοτήτων οπτικό λεξιλόγιο».

«Χαρακτηριστικό στοιχείο του animation είναι η κίνηση. Δεν πρόκειται για τη φυσιολογική κίνηση του πραγματικού κόσμου, αλλά για μια άλλη, πολύ διαφορετική και ιδιαίτερη, που έχει δημιουργηθεί αποκλειστικά από τον ίδιο τον καλλιτέχνη. Το animation είναι η προβολή και επεξεργασία μιας αρχικής ιδέας, μέσα από την απλοποίηση και την αφαίρεση. Είναι διαδοχή εικόνων φαντασίας μέσα από το «δημιουργημένο» χρόνο που μπορούν να είναι σουρεαλιστικές με καλλιτεχνικό τρόπο λόγω της μοναδικής διαδικασίας πραγμάτωσής τους».

«Η Παραστατική κινηματογραφία (animation) στηρίζεται στην αρχή της προβολής στην κινηματογραφική οθόνη εικοσιτεσσάρων καρέ ανά δευτερόλεπτο. Το κάθε καρέ είναι αποτέλεσμα της λήψης (φωτογράφισης) του οπτικού υλικού εικόνα προς εικόνα. Όπως στον κλασικό κινηματογράφο, έτσι κι εδώ, η προβολή των καρέ διαδοχικά με συχνότητα 24 καρέ ανά δευτερόλεπτο δημιουργεί στο μάτι την αντίληψη της κίνησης. Το 1/24 του δευτερολέπτου, όσο κι αν φαίνεται απειροελάχιστο, στην πραγματικότητα είναι χρόνος ικανός για να καταγράψει το μάτι μια εικόνα. Η ανθρώπινη αντίληψη δέχεται το σύνολο ως μια οπτική συνέχεια και αυτό έχει καταστήσει δυνατή τη δημιουργία της τέχνης της εμψύχωσης. Η παραστατική κινηματογραφία αναπτύχθηκε παράλληλα με τον κινηματογράφο, όμως πολλοί δεν θεωρούν πως είναι ένας κλάδος του αλλά μια ξεχωριστή 8η τέχνη, με σημαντικότερη και ηχηρή διαφορά το γεγονός ότι το περιβάλλον δράσης, οι ήρωες και προπάντων η κίνηση, πρέπει να δημιουργηθούν εξ αρχής από τον καλλιτέχνη. Σύμφωνα με το συγγραφέα Γιάννη Βασιλειάδη, ο δημιουργός κινουμένων σχεδίων (ή γενικότερα ταινιών εμψύχωσης) δεν καλείται να μιμηθεί την πραγματικότητα και τους φυσικούς νόμους, αλλά να δημιουργήσει εκ του μηδενός ένα νέο, υποκειμενικό σε μεγάλο βαθμό, σύμπαν. Οι ήρωες, ως κατασκευασμένοι ηθοποιοί, δεν διαθέτουν αυτόνομη προσωπικότητα και ιδιοσυγκρασία, αλλά την προσωπικότητα που τους εμψυχεί ο ίδιος ο δημιουργός με αποτέλεσμα να δραστηριοποιούνται σύμ-

φωνα με τις δικές του αντιλήψεις που μεταφράζονται σε ανάλογες σχεδιαστικές ενέργειες. Το περιβάλλον της δράσης (σκηνικά, ατμόσφαιρα) εξυπηρετεί με τη σειρά του τις επιδιώξεις του δημιουργού – καλλιτέχνη και η συνολική σχεδιαστική ποικιλία (τελική αισθητική εικόνα – οπτικό αποτέλεσμα) του έργου συνδέεται άμεσα με τις καλλιτεχνικές επιρροές, την ανάγκη για σχεδιαστική οικονομία – απλότητα, τα σχεδιαστικά και παραγωγικά μέσα και, κατ' επέκταση, τις δεδομένες σχεδιαστικές ικανότητες του δημιουργού. Εδώ πρέπει να τονισθεί ότι η παραστατική κινηματογραφία ως μορφή τέχνης είναι διττή. Εκτός του ότι συγκεντρώνει όλες τις αξίες των γραφικών τεχνών, όπως είναι η αίσθηση της γραμμής του σχεδίου, της σύνθεσης και του χρώματος, προϋποθέτει την αντίληψη μιας δραματουργικής συνέχειας, στοιχείο που καταδεικνύει την καταλυτική τελικά συνεισφορά του κινηματογράφου».

1. Γιάννης Βασιλειάδης, Το κινούμενο σχέδιο (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 24
2. Roger Noake, A Guide to Animated Film Techniques (Macdonald-Orbis, UK, 1988), σελ. 7
3. Γιάννης Βασιλειάδης, Το Κινούμενο σχέδιο (Καστανιώτης, Αθήνα, 1985), σελ. 19
4. Roger Manvell, Art & Animation: the story of Halas & Bachelor animation studio, (Hustings House Pub, 1980), σελ. 2

## Ανάλυση της ταινίας

**“Ostrich on Air”**  
(Στρουθοκάμηλος στον Αέρα)

### ΣΤΟΧΟΣ

Δημιουργία ταινίας μικρού μήκους με θέμα την κατάκτηση των ονείρων.

### ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΙΔΕΑ

Όσο ακατόρθωτο και αν νομίζουμε ότι είναι το όνειρό μας, μπορούμε να το κατακτήσουμε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο.

### TARGET GROUP

6 – 10 ετών

## ΣΥΝΟΨΗ

Μια ομάδα στρουθοκαμήλων ζει κάπου στην Αφρική. Ένα αυγό σκάει και γεννιέται μια μικρή στρουθοκάμηλος. Η νεαρή να παρατηρεί τα πτηνά που πετούν στον ουρανό και αποφασίζει ότι μια μέρα θα πετάξει και αυτή. Η στρουθοκάμηλος μεγαλώνει, δοκιμάζοντας διάφορους τρόπους για να πετάξει. Μετά από αρκετές αποτυχημένες προσπάθειες, η ενήλικη πλέον στρουθοκάμηλος καταφέρνει να πετάξει με έναν ανορθόδοξο τρόπο... από το φόβο της όταν η ζωή της απειλείται από ένα πεινασμένο λιοντάρι.





# ΣΕΝΑΡΙΟ

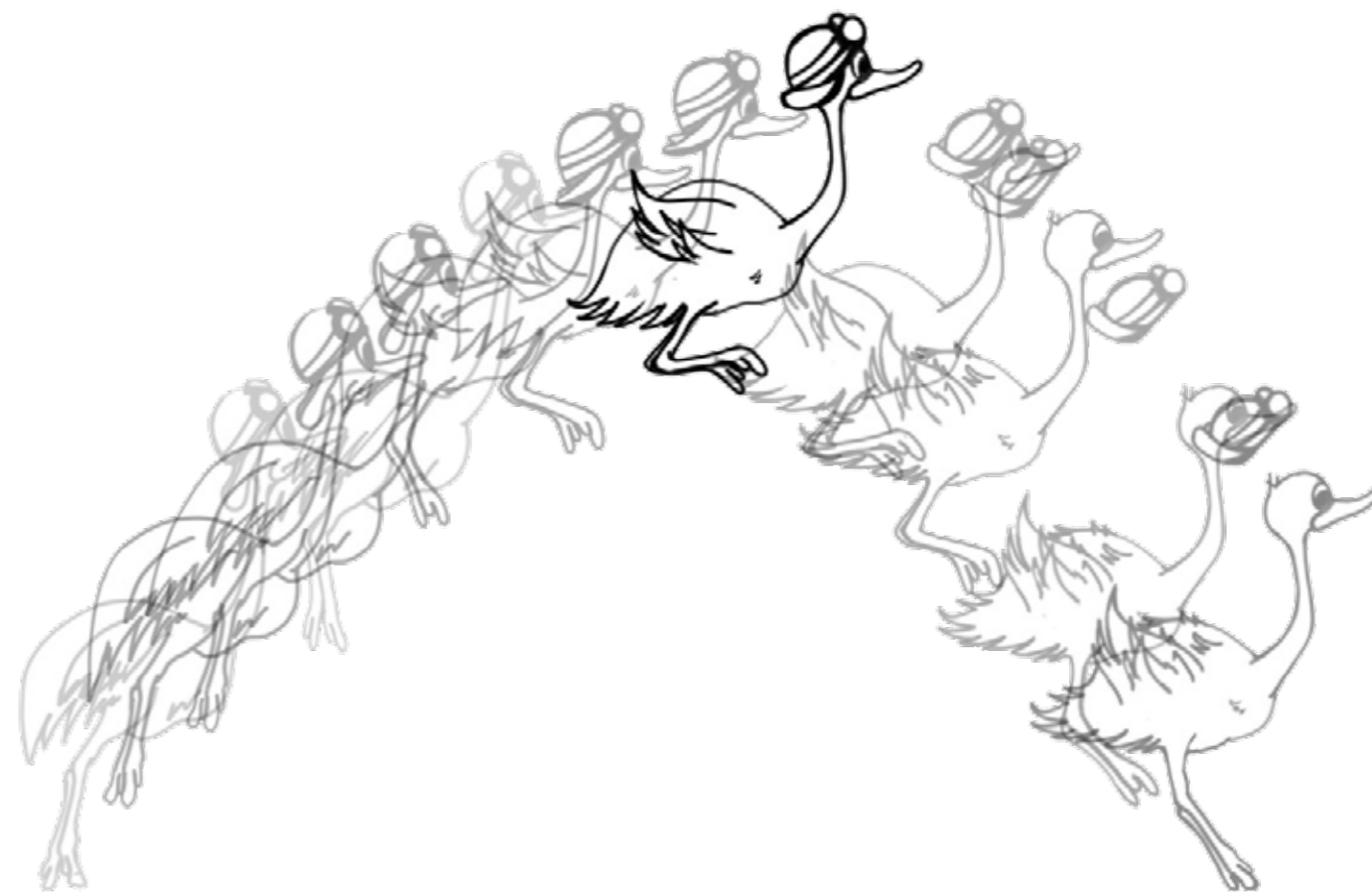


## Η Σύλληψη της Ιδέας!

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα πολύ να παραθέσω τις πηγές της έμπνευσής μου για την δημιουργία αυτού του σεναρίου, αλλά η υπόθεση της ιστορίας προέκυψε εξολοκλήρου από τη φαντασία μου, χωρίς εξωτερικές επιρροές από ήδη υπάρχοντα σενάρια (ταινιών, σειρών, βιβλίων κτλ.).

Για να είμαι πιο ακριβής, η ιδέα της ιστορίας προήλθε έπειτα από την ανάγκη σχεδιασμού κίνησης στο μάθημα του Κινουμένου Σχεδίου. Σε μία από τις ασκήσεις κληθήκαμε να σχεδιάσουμε έναν χαρακτήρα που να κάνει σάλτο από τη μια πλευρά της οθόνης στην άλλη. Σκεπτόμενη χιουμοριστικά λοιπόν, επέλεξα να σχεδιάσω μια στρουθοκάμηλο που πηδάει από τη μια πλευρά στην άλλη, έχοντας στο μυαλό μου ότι οι στρουθοκάμηλοι ναι μεν δεν πετούν... αλλά ίσως κάποιες προσπαθούν να πετάξουν. Ακόμη, για να δώσω περισσότερο «χαρακτήρα» στη στρουθοκάμηλο, της «φόρεσα» ένα καπέλο αεροπόρου μαζί με τα χαρακτηριστικά προστατευτικά δίοπτρα, τονίζοντας την ανάγκη της πεισματάρας στρουθοκάμηλου να κάνει έστω κι αυτή την σύντομη πτήση.

Κι από εκεί ξεκίνησαν όλα...



## TREATMENT

Μια ομάδα στρουθοκαμήλων απολαμβάνουν ένα τοπίο κάπου στην Αφρική. Την ηρεμία τους διαταράσσει ένας ήχος σαν σπάσιμο. Ο ήχος αυτός είναι ένα αυγό που σκάει και από μέσα βγαίνει μια μικρή στρουθοκάμηλος. Παρακολουθούμε την νεαρή στρουθοκάμηλο που παρατηρεί τα πτηνά που πετούν στον ουρανό και ενθουσιασμένη αποφασίζει ότι μια μέρα θα πετάξει και αυτή. Στη διάρκεια του χρόνου και καθώς η στρουθοκάμηλος μεγαλώνει, δοκιμάζει διάφορους τρόπους για να καταφέρει να πετάξει. Αρχικά προσπαθεί να πάρει φόρα και να πετάξει με τα φτερά της. Έπειτα, ζητώντας βοήθεια από τα υπόλοιπα ζώα, δοκιμάζει να εκτοξευθεί από μια πρόχειρη «τραμπάλα» με τη βοήθεια ενός ρινόκερου. Μετά, σκαρφαλώνει σε μια καμηλοπάρδαλη και εκτινάσσεται δένοντας ένα λάστιχο στα κέρατά της. Κατόπιν δοκιμάζει να πάρει ύψος με ένα κοντάρι που στερεώνει πάνω σε έναν ιπποπόταμο. Ύστερα από όλες αυτές τις αποτυχημένες προσπάθειες, η ενήλικη πλέον στρουθοκάμηλος καταφέρνει να πετάξει με έναν ανορθόδοξο τρόπο... από φόβο της όταν η ζωή της απειλείται από ένα πεινασμένο λιοντάρι. Η ταινία κλείνει με τη στρουθοκάμηλο μέσα σε ένα χρυσό κυκλικό κάδρο εμπνευσμένο από την εναρκτήρια σκηνή των ταινιών του Hollywood της εταιρίας MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) με το λιοντάρι.



## ΣΕΝΑΡΙΟ

### Τίτλοι Αρχής

University of West Attica

Department of Graphic Design and Visual Communication

Presents

A film by: Dimitra Karapatsa

“Ostrich on Air”

### Σκηνή 1 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Long shot. Fade in.

Εμφανίζεται ένα τοπίο. Μια στέπα κάπου στην Αφρική. Στο βάθος φαίνονται κάποιες στρουθοκάμηλοι.

### Σκηνή 1 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Zoom in.

Ανάμεσα στις στρουθοκαμήλους υπάρχει μια μαμά που κάθεται δίπλα στο αυγό της. Zoom in στη μαμά και το αυγό.

### Σκηνή 1 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.

Κοντινό πλάνο στο αυγό που κουνιέται.

### Σκηνή 1 πλ.3. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.

Κοντινό πλάνο στα πρόσωπα της μαμάς και των υπόλοιπων στρουθοκαμήλων.

Ξαφνικά ακούγεται ένας ήχος σαν σπάσιμο και οι στρουθοκάμηλοι γουρλώνουν τα μάτια.

### Σκηνή 1 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Zoom in.

Στο κέντρο του πλάνου φαίνεται το αυγό που κουνιέται. Από πάνω δεξιά στο κάδρο βρίσκεται η μαμά στρουθοκάμηλος – μόνο το κεφάλι της – που κοιτάει το αυγό.

Extreme zoom in στο αυγό που κουνιέται και ραγίζει από τη μία άκρη στην άλλη.

Το αυγό σπάει στα δύο και από μέσα βγαίνει ένα μωρό στρουθοκαμηλάκι.

### Σκηνή 2 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Zoom in.

Η μικρή στρουθοκάμηλος στέκεται δίπλα στη μαμά της.

Zoom in – Η μικρή στρουθοκάμηλος κοιτάει ψηλά.

### Σκηνή 2 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.

Πουλιά πετούν στον ουρανό.

### Σκηνή 2 πλ.3. Σταθερή κάμερα. Cut.

Η μικρή στρουθοκάμηλος ανοιγοκλείνει τα μάτια της ενθουσιασμένη. Όταν τα ανοίγει πάλι, στα μάτια της εμφανίζεται η ίδια η στρουθοκάμηλος να πετάει στον ουρανό.

### Σκηνή 2 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Fade in.

Η στρουθοκάμηλος κουνάει τα φτερά της, ανασηκώνεται ελαφρώς από το έδαφος και ξανακατεβαίνει. Φτερουγίζοντας ανασηκώνεται και πάλι από το έδαφος και ξανακατεβαίνει.

Zoom in – Η στρουθοκάμηλος κοιτάζει δεξιά και γουρλώνει τα μάτια της έκπληκτη.

### Σκηνή 3 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Cut.

Το πλάνο δείχνει έναν βράχο μέσα στο τοπίο.

### Σκηνή 3 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.

Κοντινό στο ενθουσιασμένο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου.

Έκφραση: σκέψη/ ιδέα.

### Σκηνή 3 πλ.3. Travelling. Cut.

Η στρουθοκάμηλος τρέχει προς τον βράχο.

Η κάμερα ακολουθεί την πορεία της στρουθοκαμήλου.

Η στρουθοκάμηλος φτάνει στην κορυφή του βράχου.

**Σκηνή 3 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Extreme close-up shot. Cut.**

Κοντινό πλάνο στο πρόσωπό της, με τη στρουθοκάμηλο να δείχνει αποφασισμένη και προσηλωμένη με μισόκλειστα μάτια.

**Σκηνή 3 πλ.5. Travelling. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος πηδάει από τον βράχο. Κουνάει τα φτερά της όσο βρίσκεται στον αέρα, αλλά πέφτει κάτω με δύναμη.

**Σκηνή 3 πλ.6. Σταθερή κάμερα. Fade out.**

Κοντινό πλάνο στο πρόσωπο/ κεφάλι της (με τα αστεράκια να γυρίζουν γύρω-γύρω).

**Σκηνή 4 πλ.1. Travelling. Cut.**

Το πλάνο «ανοίγει» με έναν ρινόκερο να στέκεται ήρεμος. Το πλάνο συνεχίζει φανερώνοντας έναν βράχο και πιο δεξιά από τον βράχο τη στρουθοκάμηλο.

**Σκηνή 4 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Κοντινό στη στρουθοκάμηλο (στα μάτια της) που ενθουσιάζεται πάλι (έχοντας μια ιδέα/ σχέδιο) βλέποντας τον ρινόκερο.

**Σκηνή 4 πλ.3. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Στο πλάνο φαίνονται τα πόδια του ρινόκερου και δεξιά του ο βράχος.

**Σκηνή 4 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος ανοιγοκλείνει τα μάτια της, μέσα στα οποία εμφανίζεται η ίδια να εκτοξεύεται με τη βοήθεια του ρινόκερου.

**Σκηνή 4 πλ.5. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Στο πλάνο φαίνονται πάλι τα πόδια του ρινόκερου και δεξιά του ο βράχος. Από τα δεξιά της οθόνης εμφανίζεται ένα κούτσουρο, το οποίο στερεώνεται πάνω στον βράχο.

**Σκηνή 4 πλ.6. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Κοντινό στο πρόσωπο του ρινόκερου.

**Σκηνή 4 πλ.7. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος ανεβασμένη στην άκρη του κούτσουρου, τραβάει την ουρά του ρινόκερου.

**Σκηνή 4 πλ.8. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Ο ρινόκερος γουρλώνει τα μάτια του.

**Σκηνή 4 πλ.9. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Κοντινό στον πρισινό του ρινόκερου που κάθεται πάνω στο κούτσουρο.

**Σκηνή 4 πλ.10. Travelling. Fade out.**

Η στρουθοκάμηλος εκτοξεύεται ψηλά στον ουρανό. Η κάμερα ακολουθεί τη στρουθοκάμηλο, η οποία «πετάει» στον αέρα και πέφτει πάνω σε ένα στον κορμό ενός δέντρου.

**Σκηνή 5 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Μια καμηλοπάρδαλη που μασάει τα φύλλα ενός δέντρου.

**Σκηνή 5 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Κοντινό στο πρόσωπό της στρουθοκάμηλου. Η στρουθοκάμηλος χαμογελάει πονηρά μισοκλείνοντας τα μάτια της. Σκύβει βγαίνοντας έτσι εκτός πλάνου (το πλάνο παραμένει σταθερό) και επιστρέφει στο πλάνο κρατώντας με το ράμφος της ένα κόκκινο λάστιχο.

**Σκηνή 5 πλ.3. Σταθερή κάμερα. Extreme close-up shot. Cut.**

Κοντινό στην καμηλοπάρδαλη που μασουλάει.

Στρέφει το βλέμμα της κοιτώντας προς την “κάμερα” και γουρλώνει τα μάτια της.

**Σκηνή 5 πλ.4. Travelling. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος σκαρφαλώνει στο πόδι της καμηλοπάρδαλης κρατώντας το λάστιχο με το ράμφος της.

**Σκηνή 5 πλ.5. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Κοντινό στο πρόσωπο της ξαφνιασμένης καμηλοπάρδαλης, με το λάστιχο να μπαίνει στο

πλάνο και να δένεται γύρω από τα κέρατά της.

**Σκηνή 5 πλ.6. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος που έχει ανέβει στο κεφάλι της καμηλοπάρδαλης, τεντώνει το λάστιχο και παίρνει φόρα.

Εκσφενδονίζεται από το λάστιχο ουρλιάζοντας.

**Σκηνή 5 πλ.7. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος πέφτει πάνω στα κλαδιά ενός δέντρου.

**Σκηνή 5 πλ.8. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Κοντινό στη στρουθοκάμηλο μέσα στη φυλλωσιά.

**Σκηνή 6 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Ένας ιπποπόταμος φαίνεται να κάθεται μέσα στο νερό (σε ποτάμι).

**Σκηνή 6 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος ανοιγοκλείνει τα μάτια της και φαίνεται στα μάτια της το επόμενο σχέδιο πτήσης με τον ιπποπόταμο.

**Σκηνή 6 πλ.3. Travelling. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος τρέχει με φόρα κρατώντας ένα μακρύ κλαδί.

**Σκηνή 6 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Κοντινό στον ιπποπόταμο. Αριστερά πάνω στο πλάνο εμφανίζεται το κλαδί και πατάει πάνω στη ράχη του ιπποπόταμου. Ο ιπποπόταμος γουρλώνει τα μάτια του έκπληκτος και βυθίζεται ακόμη πιο βαθιά στο νερό από την πίεση του κλαδιού.

**Σκηνή 6 πλ.5. Σταθερή κάμερα. Mid length shot. Fade out.**

Η στρουθοκάμηλος γέρνει με φόρα προς την απέναντι όχθη του ποταμού και πέφτει με δύναμη στο χώμα, με το κλαδί να προσγειώνεται στο κεφάλι της. Zoom in στο πρόσωπό της (αστεράκια).

**Σκηνή 7 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος είναι στεναχωρημένη.

Κοντινό στο πρόσωπό της.

**Σκηνή 7 πλ.2. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Πουλιά πετούν στον ουρανό.

**Σκηνή 7 πλ.3. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος κλαίει.

**Σκηνή 7 πλ.4. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Ένα λιοντάρι εμφανίζεται πίσω από τη στρουθοκάμηλο έτοιμο να επιτεθεί. Το λιοντάρι κάνει μερικά βήματα μπροστά, κάνοντας ένα μικρό ήχο. Η στρουθοκάμηλος το αντιλαμβάνεται και γουρλώνει τα μάτια της.

**Σκηνή 7 πλ.5. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Cut.**

Κοντινό στο λιοντάρι που βρυχάται δυνατά.

**Σκηνή 7 πλ.7. Σταθερή κάμερα. Cut.**

Η στρουθοκάμηλος ουρλιάζει και τινάζεται ψηλά στον ουρανό.

**Σκηνή 7 πλ.8. Travelling. Cut/ Iris**

Στην ανοδική πορεία που έχει πάρει «συναντάει» ένα αεροπορικό καπέλο (με τα χαρακτηριστικά προστατευτικά γυαλιά).

Η στρουθοκάμηλος κουνάει τα φτερά της δυνατά πανικόβλητη.

Συνειδητοποιεί όμως ότι δεν πέφτει και αρχίζει επιτέλους να πετάει στον ουρανό χαρούμενη.

**Σκηνή 7 πλ.9. Σταθερή κάμερα. Close-up shot. Iris.**

Κοντινό πλάνο στο λιοντάρι που κοιτάει με απορία.

**Σκηνή 8 πλ.1. Σταθερή κάμερα. Fade out.**

Στη μαύρη οθόνη εμφανίζεται ένα στρογγυλό χρυσό κάδρο το οποίο σταδιακά μεγαλώνει στο κέντρο της οθόνης.

Μέσα στο κάδρο βρίσκεται μια στρουθοκάμηλος που φοράει αεροπορικό καπέλο και χαρακτηριστικά προστατευτικά γυαλιά (δίοπτρα) και χαμογελάει διάπλατα.

Το κάδρο μικραίνει και χάνεται (fade out) στο μαύρο φόντο της οθόνης.

**Τίτλοι τέλους**

Story, Concept art, Animation

Dimitra Karapatsa

Music, Sound design, Voices

freesound.org, zapsplat.com, mixkit.com, chosic.com, pixabay.com, quicksounds.com, smart-sound.com

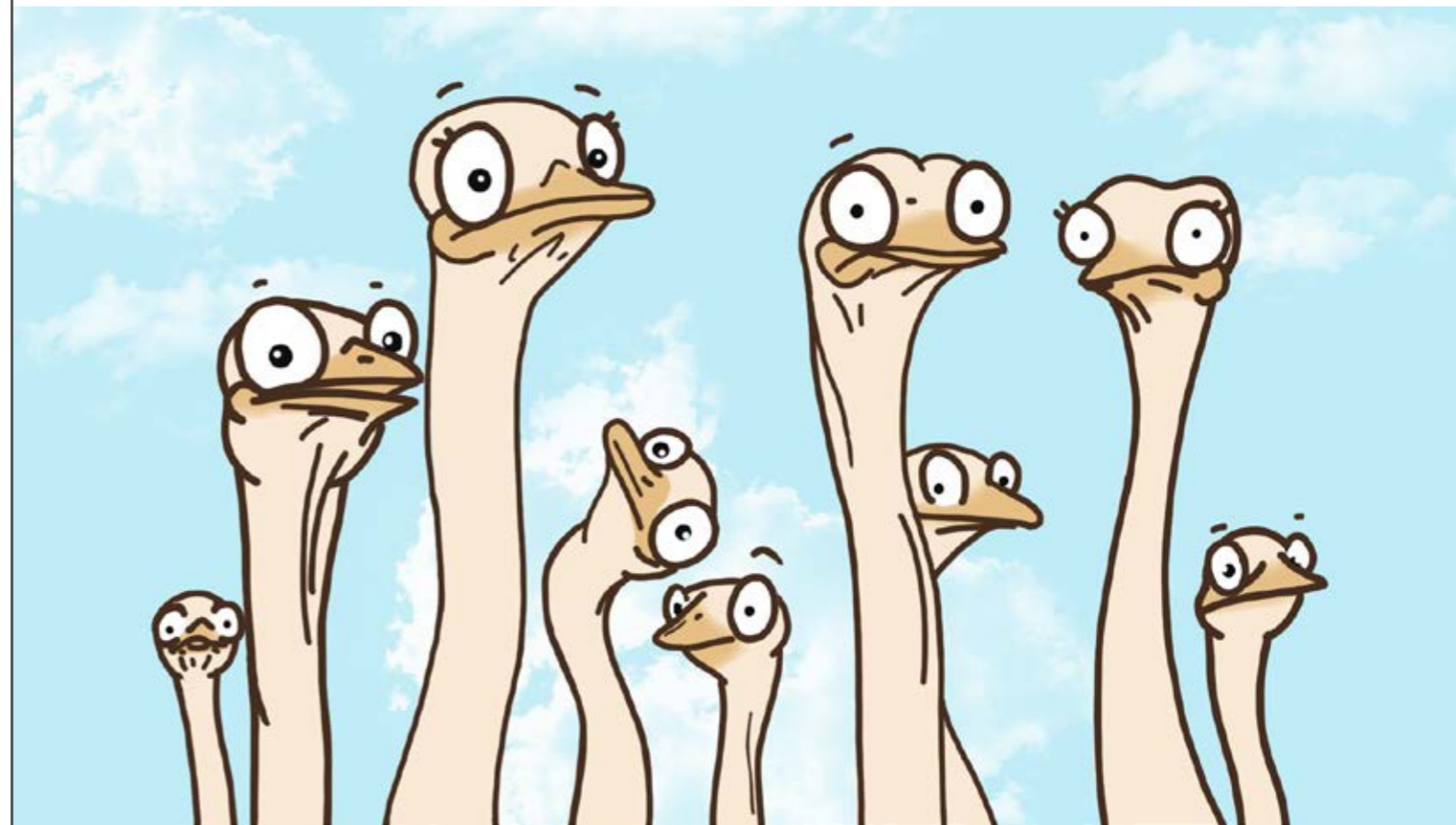
Tutor

Dr. Eleni Mouri

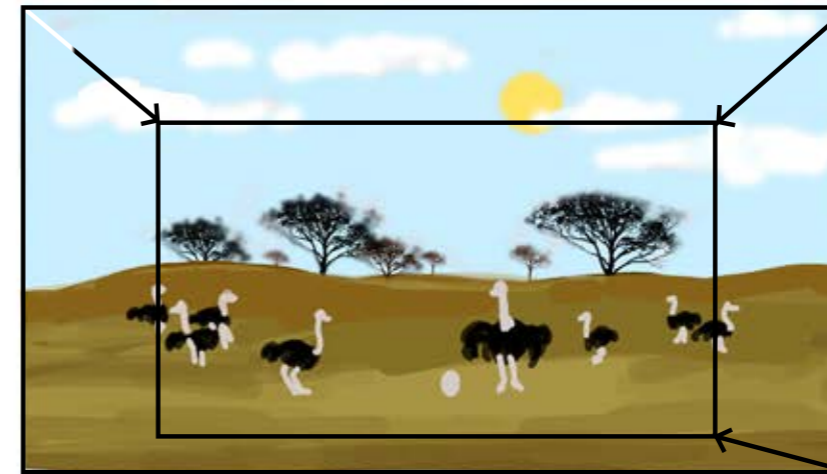
© University of West Attica

2023

**THE END**



# STORYBOARD



Zoom in

Σκ.1 πλ.1

**Δράση:** Εμφανίζεται ένα τοπίο. Μια στέπα κάπου στην Αφρική. Στο βάθος φαίνονται κάποιες στρουθοκάμηλοι. Ανάμεσά τους βρίσκεται μια μαμά που κάθεται δίπλα στο αυγό της.



Zoom in

Σκ.1 πλ.1

**Δράση:** Zoom in στη μαμά και το αυγό.

**Ήχος:** -



Cut

Σκ.1 πλ.1

**Δράση:** Κοντινό πλάνο στο αυγό που κουνιέται.

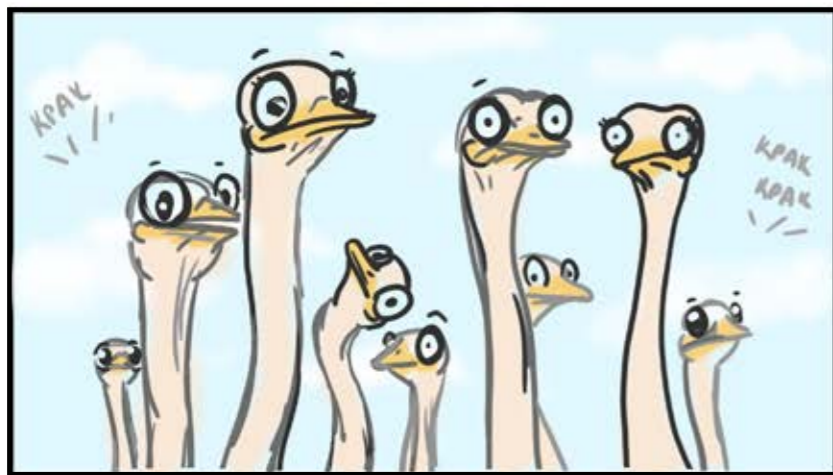
**Ήχος:** ηχητικό εφέ



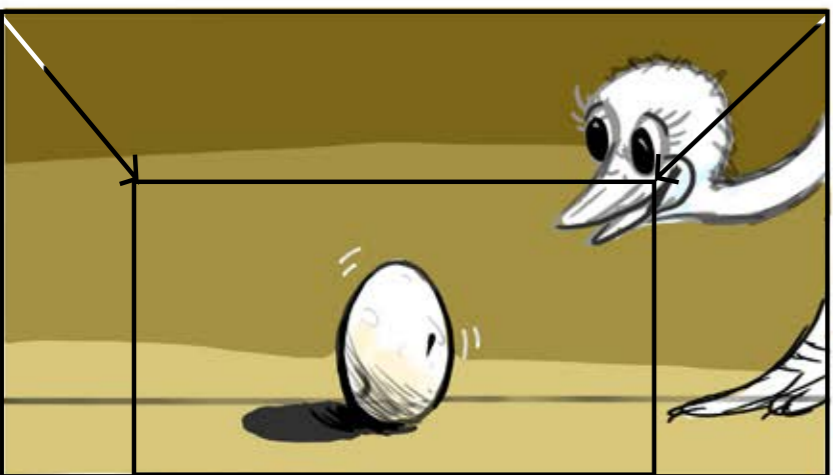
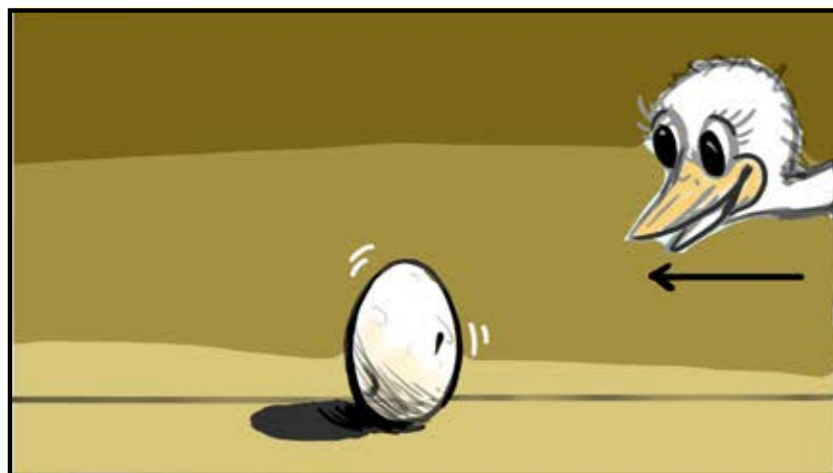
Σκ.1 πλ.2

**Δράση:** Κοντινό πλάνο στα πρόσωπα της μαμάς και των υπόλοιπων στρουθοκαμήλων.

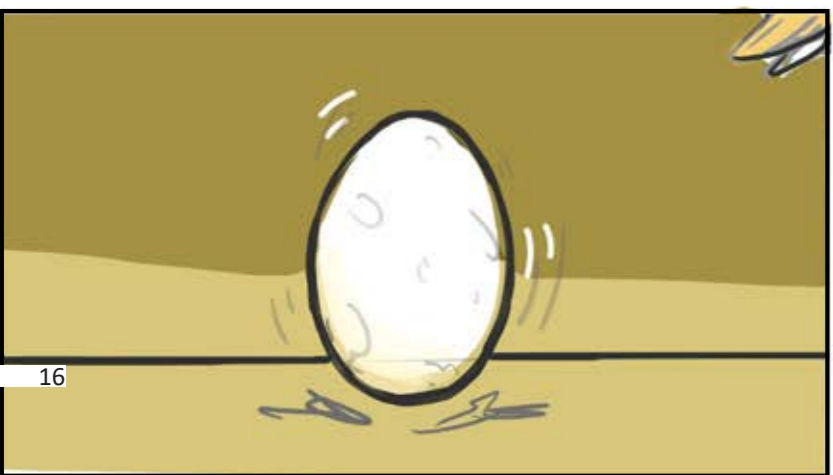
**Ήχος:** σπάσιμο αυγού/ ράγισμα



Cut



Zoom in



Σκ.1 πλ.2

**Δράση:** Οι στρουθοκάμηλοι γουρλώνουν τα μάτια

**Ήχος:** σπάσιμο αυγού/ράγισμα

Σκ.1 πλ.3

**Δράση:** Η μαμά στρουθοκάμηλος σκύβει να δει το αυγό της.

**Ήχος:** -

Σκ.1 πλ.3

**Δράση:** Η μαμά στρουθοκάμηλος σκύβει να δει το αυγό της.

**Ήχος:** -

Σκ.1 πλ.3

**Δράση:** Το αυγό κουνιέται.

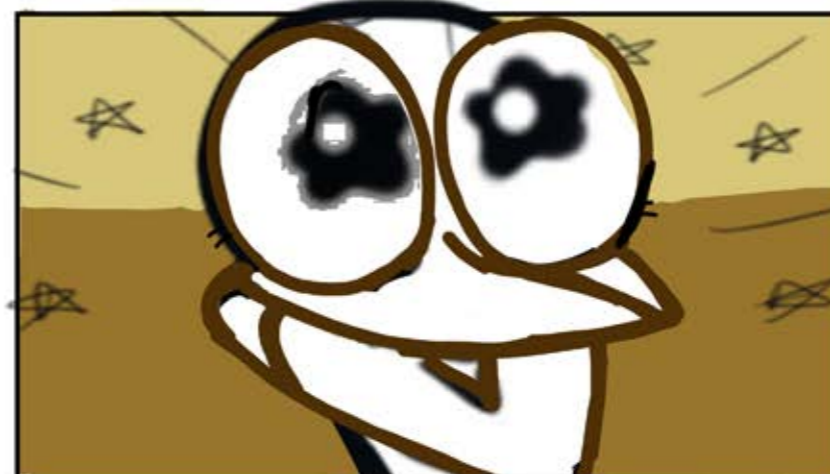
**Ήχος:** σπάσιμο αυγού/ράγισμα



Dissolve



Zoom in



Cut

Σκ.1 πλ.3

**Δράση:** Το αυγό ραγίζει από τη μια άκρη, στην άλλη.

**Ήχος:** σπάσιμο αυγού/ράγισμα

Σκ.1 πλ.3

**Δράση:** Ένα μωρό στρουθοκαμηλάκι ξεπροβάλλει από το αυγό.

**Ήχος:** σπάσιμο αυγού, κακάρισμα

Σκ.2 πλ.1

**Δράση:** Η μικρή στρουθοκάμηλος κάθεται δίπλα στη μαμά της.

**Ήχος:** Φτερούγισμα πουλιών

Σκ.2 πλ.1

**Δράση:** Κοντινό πλάνο στα μάτια της στρουθοκαμήλου που κοιτάει ενθουσιασμένη.

**Ήχος:** Φτερούγισμα πουλιών και ηχητικό εφέ ενθουσιασμού.

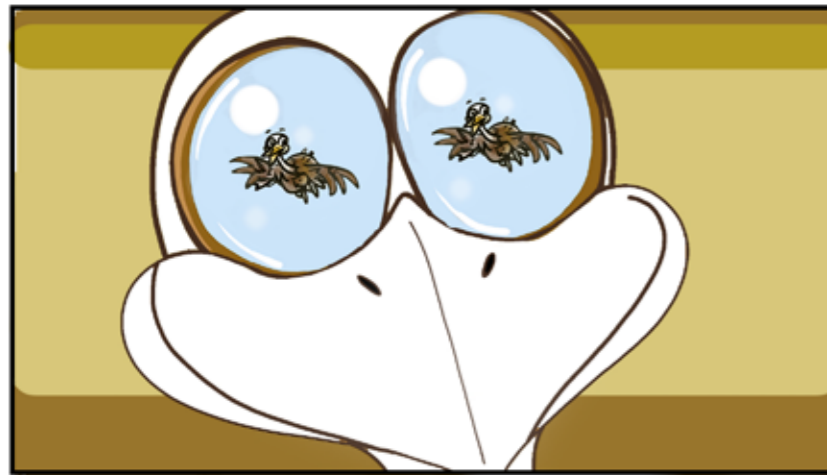


Σκ.2 πλ.2

**Δράση:** Δυο χελιδόνια πετούν στον ουρανό.

**Ήχος:** φτερούγισμα (δυναμώνει σε ένταση)

Cut



Σκ.2 πλ.3

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ονειρεύεται ότι πετάει μαζί με τα χελιδόνια ψηλά στον ουρανό. (Το βλέπουμε μέσα από τα μάτια της).

**Ήχος:** Ηχητικό εφέ

Cut



Σκ.2 πλ.4

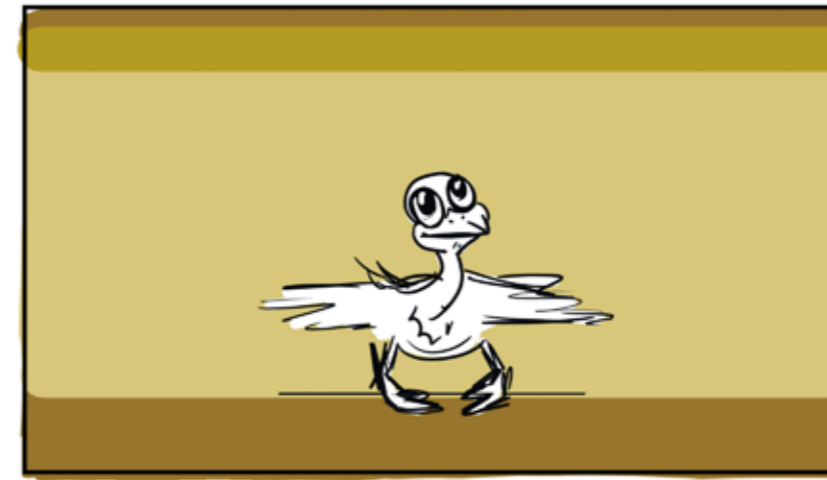
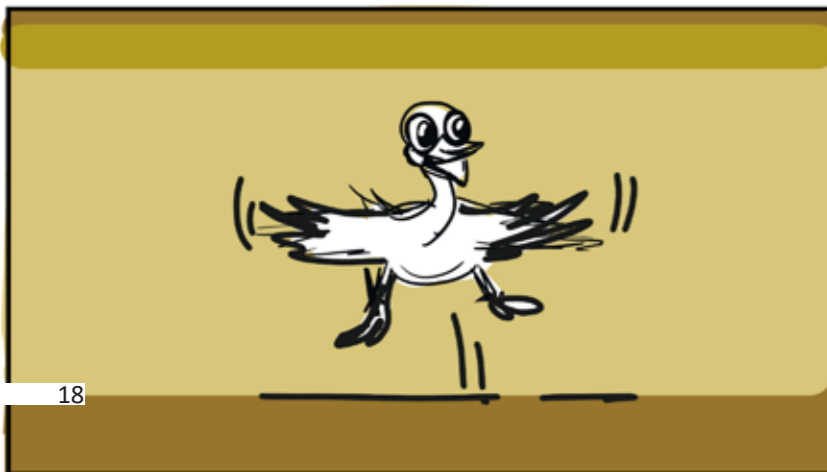
**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος κουνάει τα φτερά της.

**Ήχος:** φτερούγισμα

Σκ.2 πλ.4

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ανασηκώνεται ελαφρώς από το έδαφος.

**Ήχος:** φτερούγισμα



Σκ.2 πλ.4

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος κατεβαίνει και πάλι στο έδαφος.

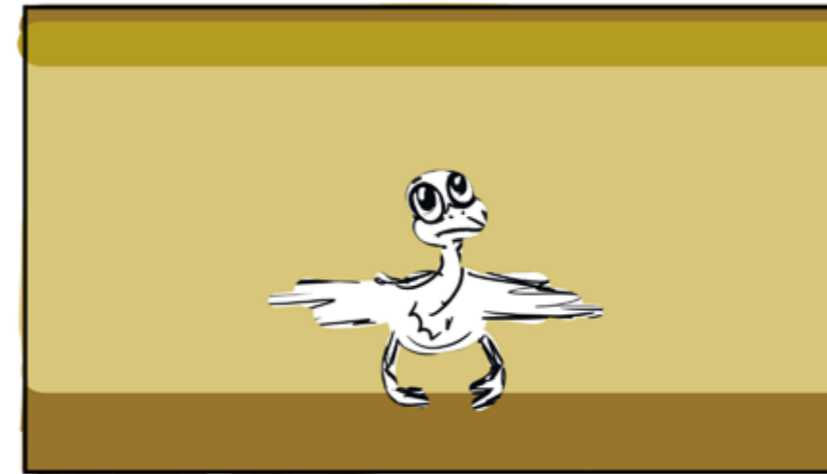
**Ήχος:** -



Σκ.2 πλ.4

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ανασηκώνεται πάλι από το έδαφος.

**Ήχος:** φτερούγισμα - Μχ!



Σκ.2 πλ.4

**Δράση:** Ξανακατεβαίνει.

**Ήχος:** -

Zoom in

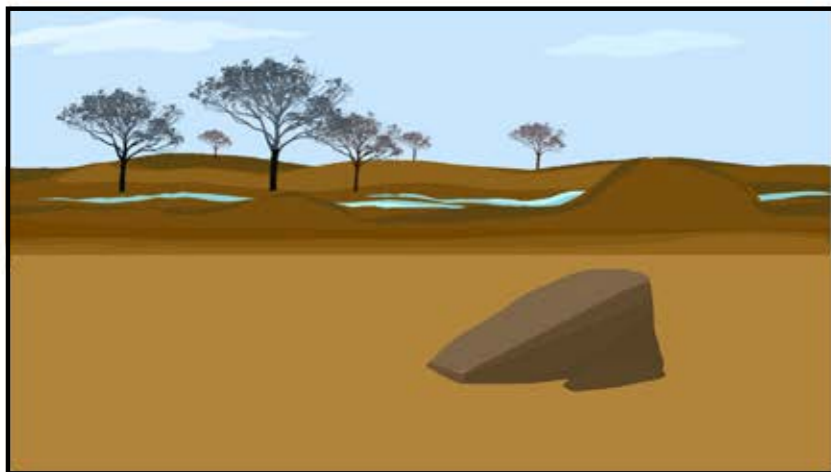


Σκ.2 πλ.4

**Δράση:** Στρέφει το βλέμμα έκπληκτη

**Ήχος:** -

Cut



Cut

Σκ.3 πλ.1

Δράση: Στο πλάνο φαίνεται ένας βράχος.

Ήχος: -

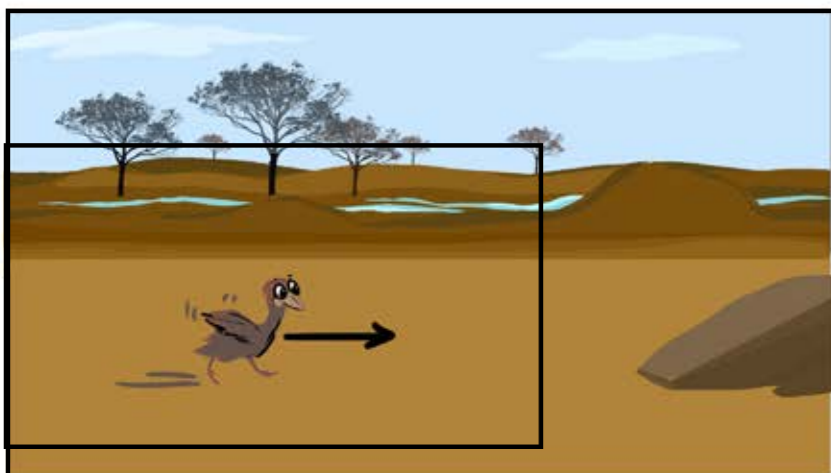


Cut

Σκ.3 πλ.2

Δράση: Κοντινό στα μάτια της στρουθοκαμήλου που ανοιγοκλείνουν. (ενθουσιασμός)

Ήχος: ηχητικό εφέ

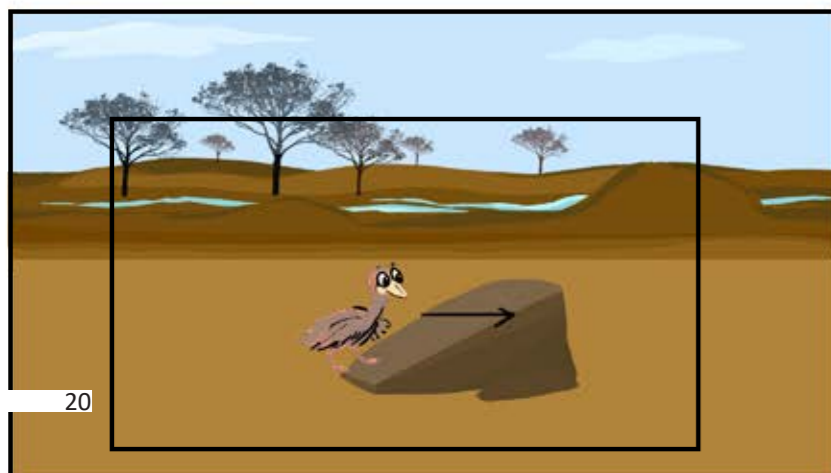


Travelling →

Σκ.3 πλ.3

Δράση: Η στρουθοκάμηλος αρχίζει να τρέχει προς τον βράχο. Travelling της camera κατά την κίνηση.

Ήχος: εφέ

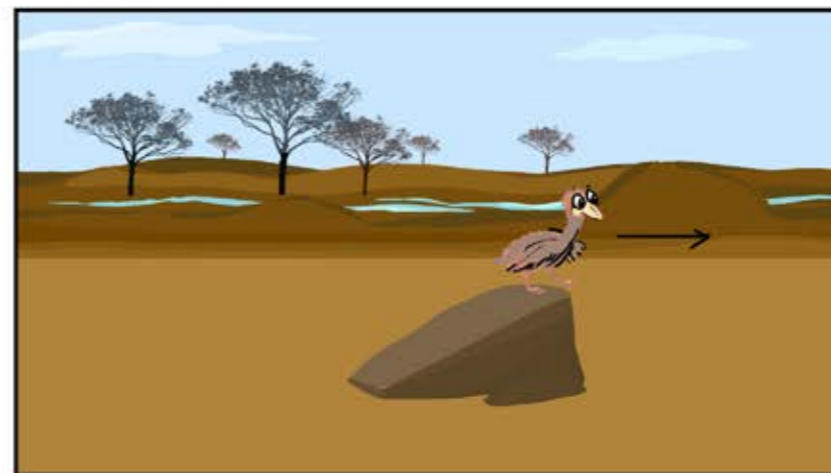


Cut

Σκ.3 πλ.3

Δράση: Η στρουθοκάμηλος ανεβαίνει στον βράχο. Travelling της camera κατά την κίνηση.

Ήχος: εφέ



Cut

Σκ.3 πλ.4

Δράση: Φτάνει στο τέλος του βράχου.

Ήχος: -

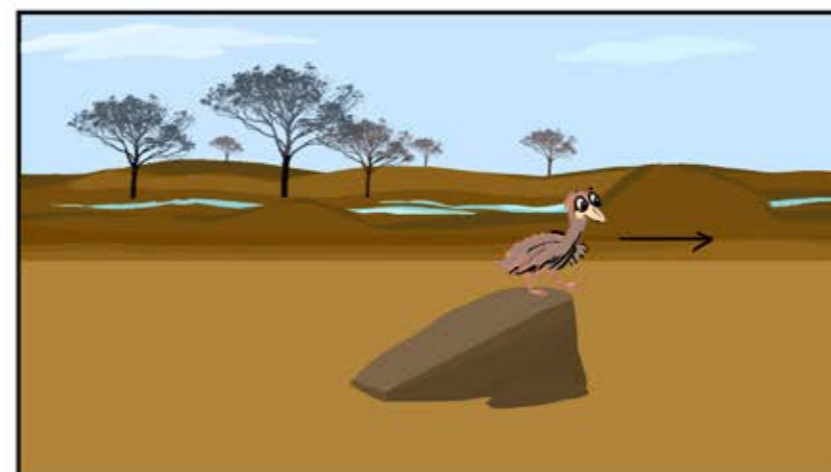


Cut

Σκ.3 πλ.5

Δράση: Κοντινό στο αποφασισμένο της πρόσωπο.

Ήχος: Γκρρρ!



Travelling

Σκ.3 πλ.6

Δράση: Πηδάει από τον βράχο.

Ήχος: -



Travelling

Σκ.3 πλ.6

Δράση: Πηδάει ψηλά. Travelling της camera.

Ήχος: εφέ - άλμα





Travelling

Σκ.3 πλ.6

**Δράση:** Κουνάει τα φτερά της προσπαθώντας να πετάξει.  
Travelling της camera.

**Ήχος:** κούνημα φτερών



Travelling

Σκ.3 πλ.6

**Δράση:** Χάνει ύψος.  
Travelling της camera.

**Ήχος:** "πνιχτή" τσιρίδα



Zoom in

Σκ.3 πλ.6

**Δράση:** Πέφτει και τσακίζεται.  
Travelling της camera.

**Ήχος:** γδούπος

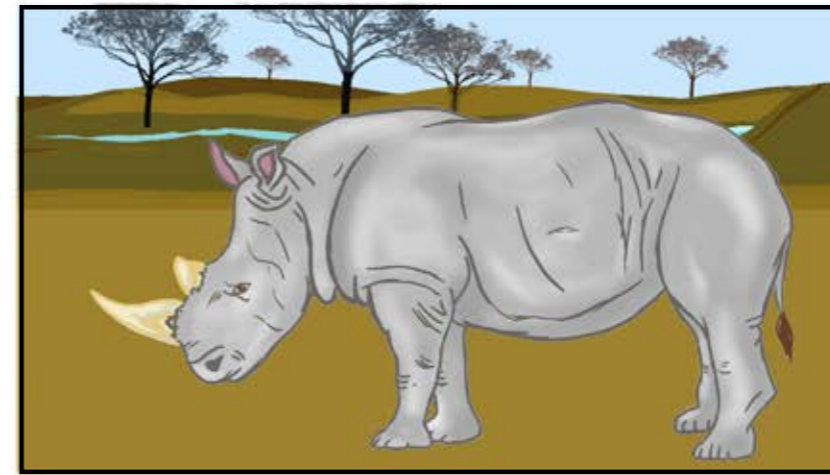


Dissolve

Σκ.3 πλ.6

**Δράση:** Κοντινό στο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου.

**Ήχος:** εφέ - αστεράκια

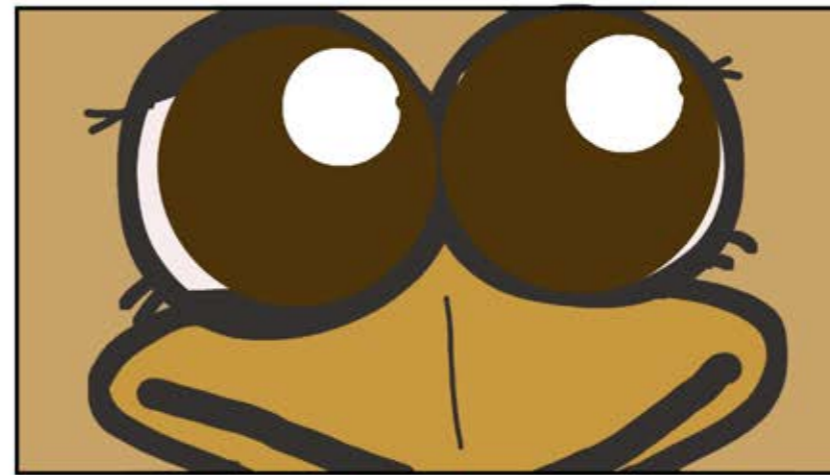


Cut

Σκ.4 πλ.1

**Δράση:** Στο πλάνο εμφανίζεται ένας ρινόκερος.

**Ήχος:** -

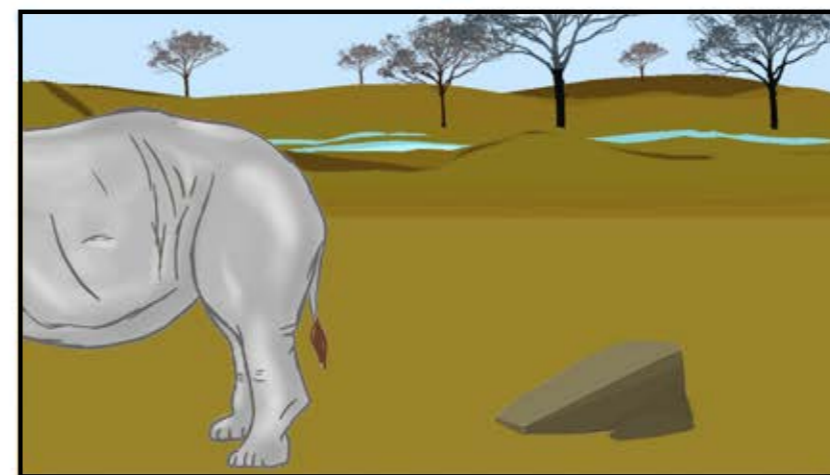


Cut

Σκ.4 πλ.2

**Δράση:** Κοντινό στα μάτια της στρουθοκαμήλου.

**Ήχος:** εφέ



Cut

Σκ.4 πλ.3

**Δράση:** Δεξιά του ρινόκερου, φαίνεται μια μεγάλη πέτρα.

**Ήχος:** -

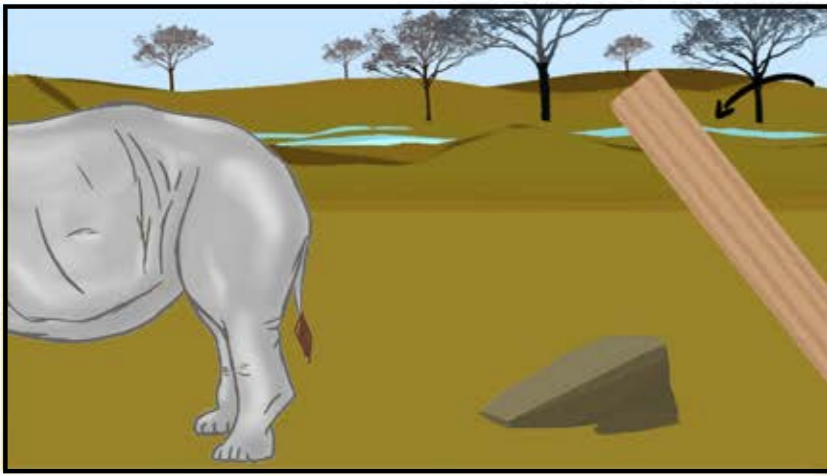


Cut

Σκ.4 πλ.4

**Δράση:** Ανοιγοκλείνει τα μάτια της.

**Ήχος:** εφέ

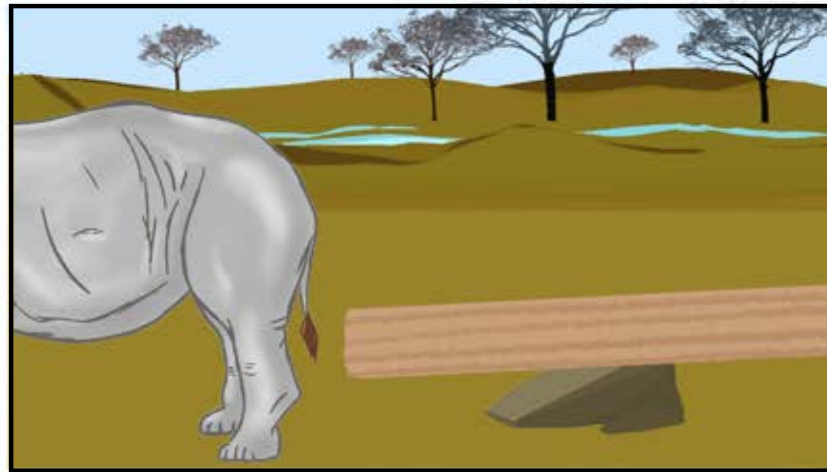


Cut

Σκ.4 πλ.5

**Δράση:** Από δεξιά στο πλάνο εμφανίζεται ένα κούτσουρο.

**Ήχος:** -



Cut

Σκ.4 πλ.5

**Δράση:** Το κούτσουρο στερεώνεται πάνω στην πέτρα.

**Ήχος:** χτύπημα ξύλου

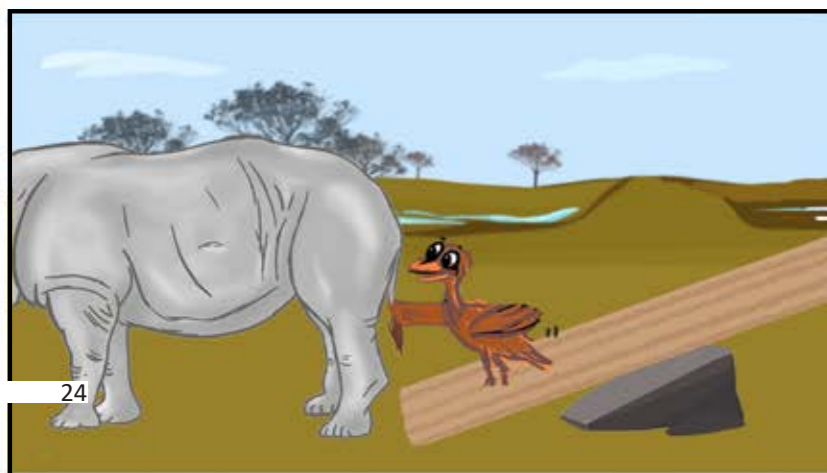


Cut

Σκ.4 πλ.6

**Δράση:** Κοντινό στον ρινόκερο.

**Ήχος:** -

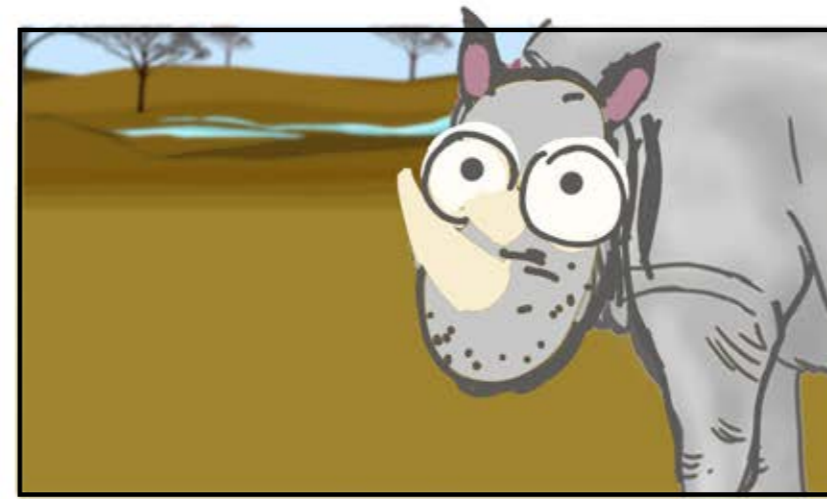


Cut

Σκ.4 πλ.7

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος τραβάει την ουρά του ρινόκερου.

**Ήχος:** εφέ

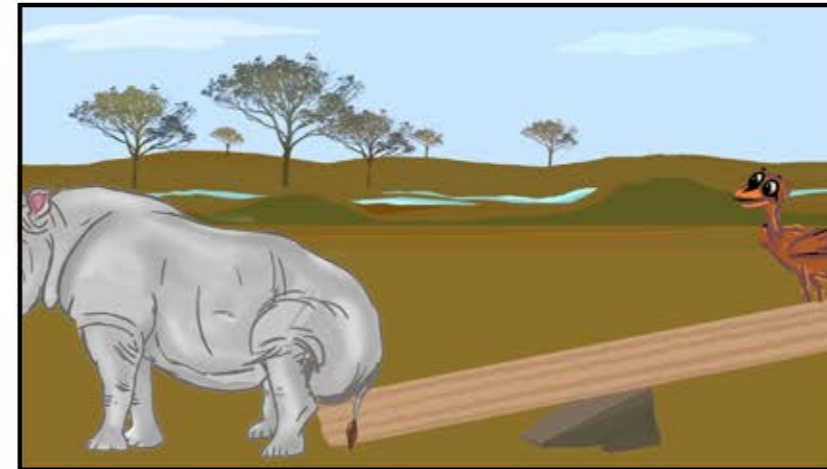


Cut

Σκ.4 πλ.8

**Δράση:** Ο ρινόκερος γουρλώνει τα μάτια του ξαφνιασμένος.

**Ήχος:** -

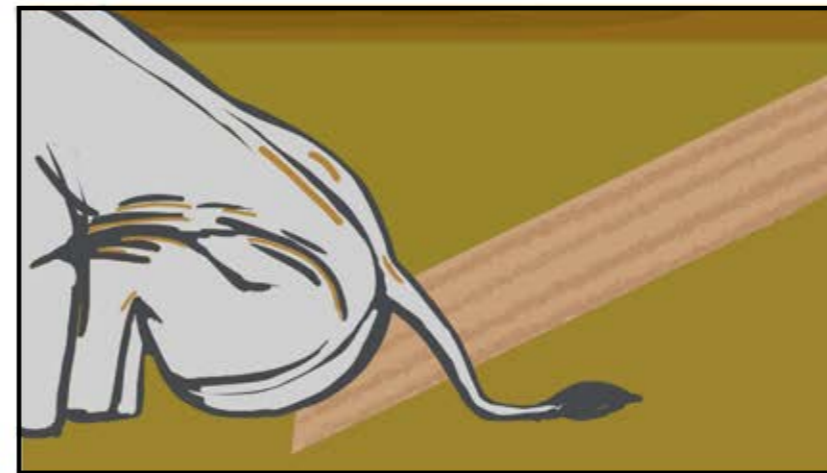


Cut

Σκ.4 πλ.9

**Δράση:** Ο ρινόκερος κάθεται.

**Ήχος:** τρίξιμο ξύλου



Cut

Σκ.4 πλ.10

**Δράση:** Κοντινό πλάνο στον ρινόκερο που κάθεται πάνω στην άλλη άκρη του κορμού.

**Ήχος:** γδούπος



Travelling

Σκ.4 πλ.11

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος εκτοξεύεται. Travelling της camera προς τα επάνω.

**Ήχος:** χτύπημα ξύλου



Travelling

Σκ.4 πλ.12

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πετάει χαρούμενη για λίγο στον ουρανό.

**Ήχος:** σφυριγμός

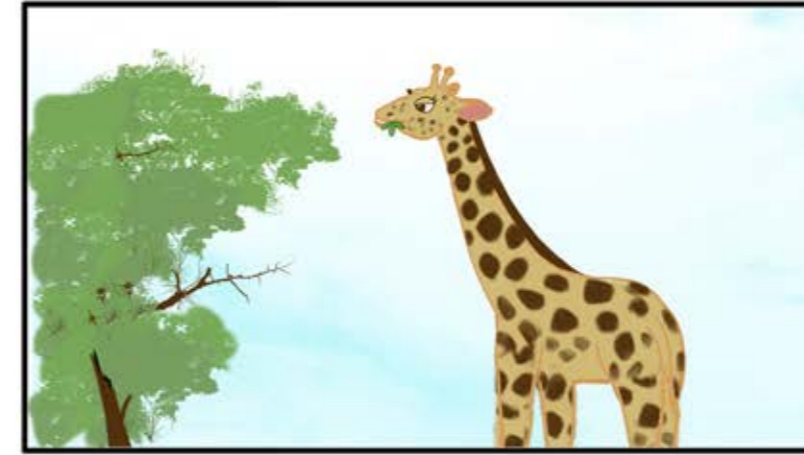


Dissolve

Σκ.4 πλ.13

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πέφτει με δύναμη στον κορμό ενός δέντρου.

**Ήχος:** γδούπος

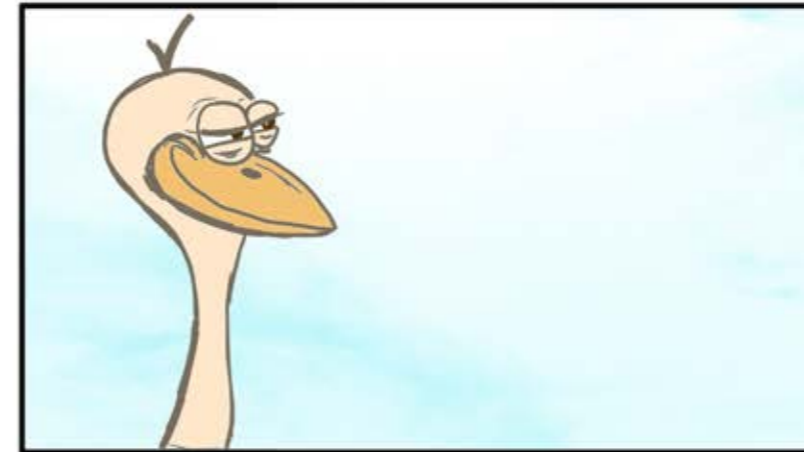


Cut

Σκ.5 πλ.1

**Δράση:** Μια καμηλοπάρδαλη τρώει τα φύλλα ενός δέντρου.  
(mid length shot)

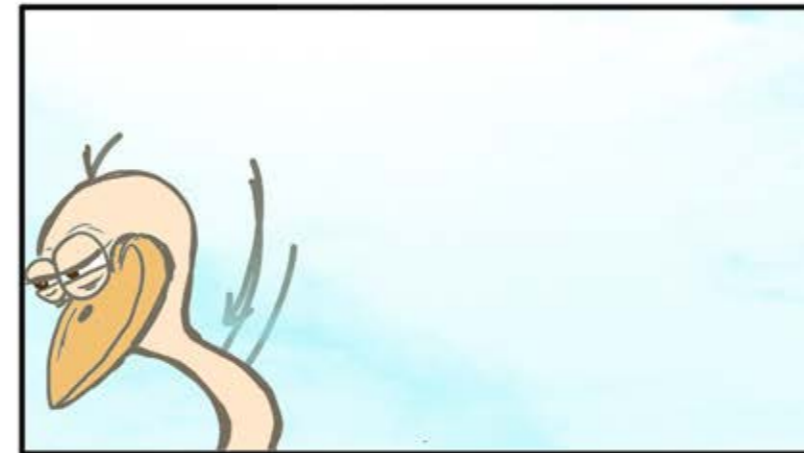
**Ήχος:** κίνηση φύλλων, μάσημα



Σκ.5 πλ.2

**Δράση:** Στο αριστερό μέρος της οθόνης φαίνεται η στρουθοκάμηλος που χαμογελάει να κοιτάει προς το μέρος της καμηλοπάρδαλης.  
(κοντινό πλάνο)

**Ήχος:** -



Σκ.5 πλ.2

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος σκύβει βγαίνοντας σχεδόν εκτός πλάνου.

**Ήχος:** ηχητικό εφέ



Σκ.5 πλ.2

**Δράση:** εκτός πλάνου

**Ήχος:** -



Σκ.5 πλ.2

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ξαναπαίνει στο πλάνο κρατώντας με το ράμφος της ένα λάστιχο.

**Ήχος:** -

Cut



Σκ.5 πλ.3

**Δράση:** Κοντινό στο πρόσωπο της καμηλοπάρδαλης.

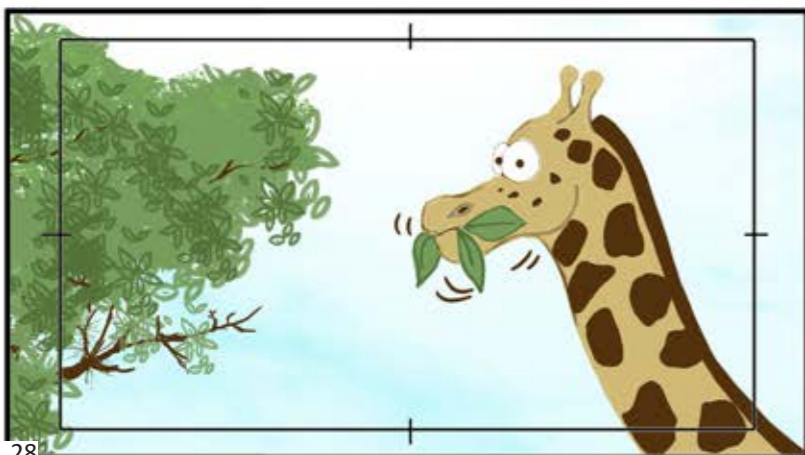
**Ήχος:** μασούλημα



Σκ.5 πλ.3

**Δράση:** Η καμηλοπάρδαλη στρέφει το βλέμμα προς την camera.

**Ήχος:** μασούλημα

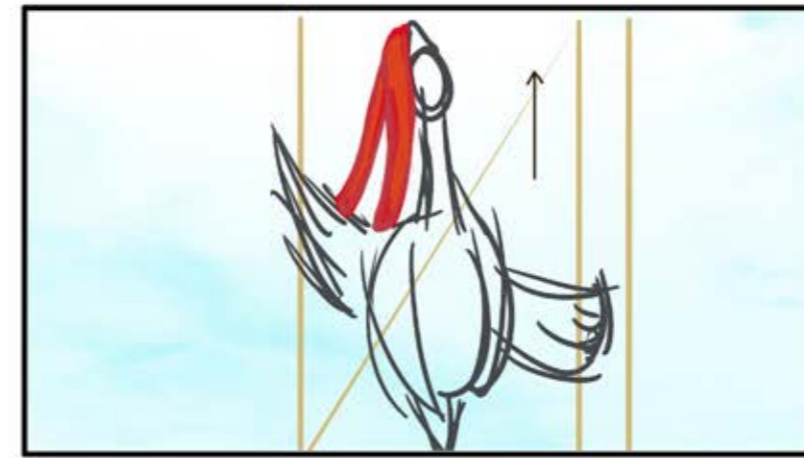


Σκ.5 πλ.3

**Δράση:** Γουρλώνει τα μάτια της ξαφνιασμένη.

**Ήχος:** ηχητικό εφέ

Cut

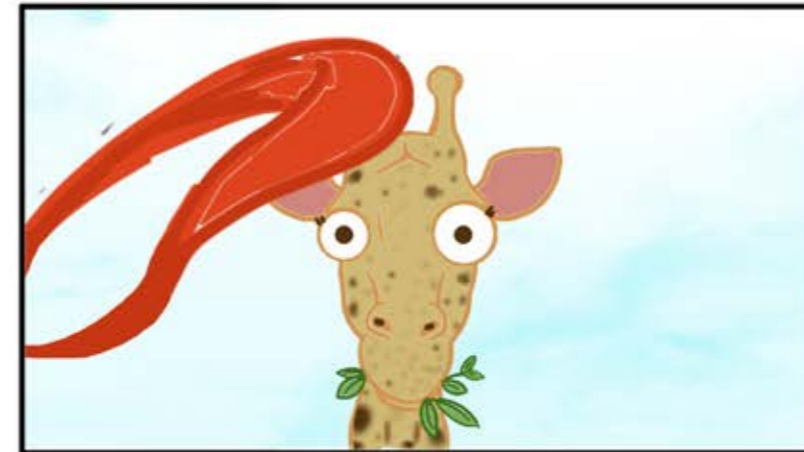


Σκ.5 πλ.4

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος σκαρφαλώνει στο πόδι της καμηλοπάρδαλης.

**Ήχος:** μχ! μχ! (σκαρφάλωμα)

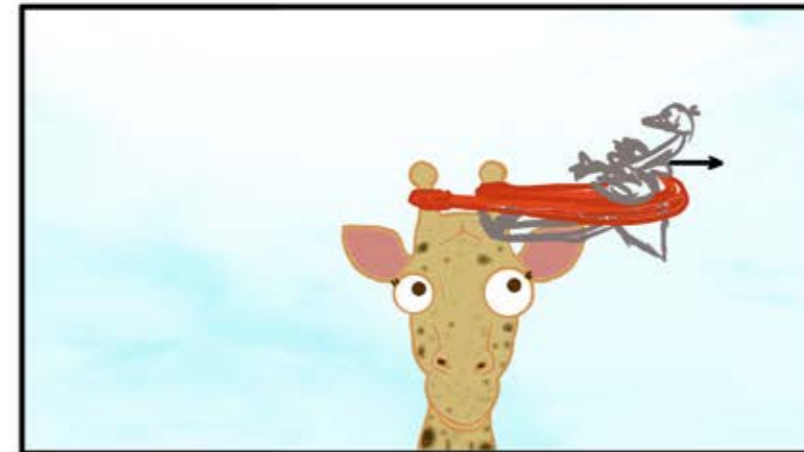
Cut



Σκ.5 πλ.6

**Δράση:** Το λάστιχο πετάγεται και δένεται γύρω από τα κέρατα της καμηλοπάρδαλης (close-up shot).

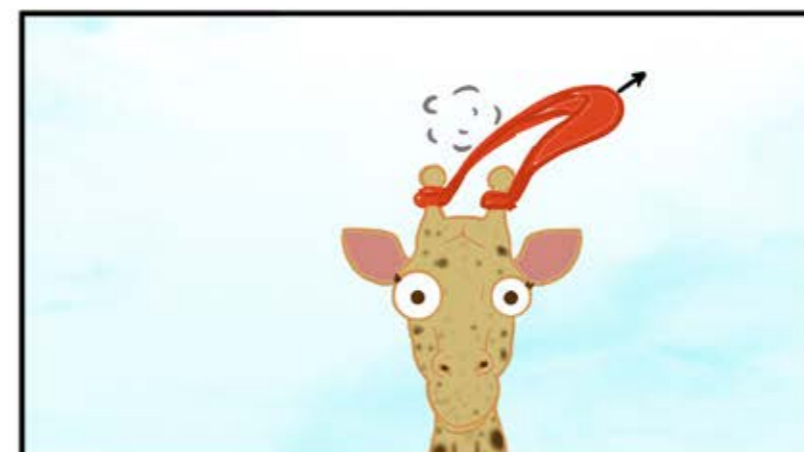
**Ήχος:** ηχητικό εφέ



Σκ.5 πλ.6

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος τεντώνει το λάστιχο .

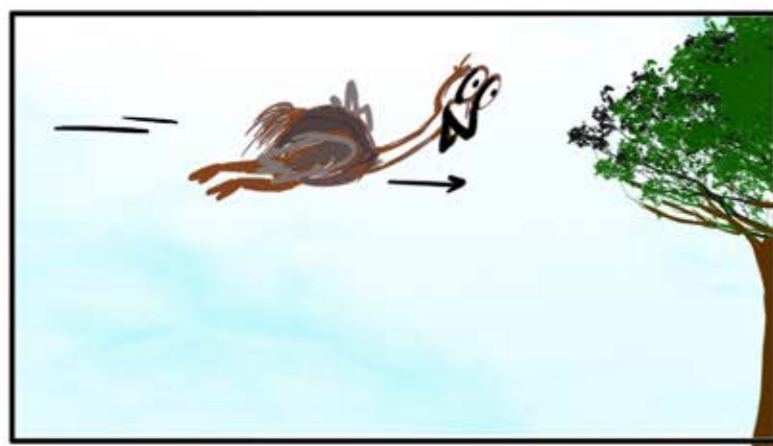
**Ήχος:** τρίξιμο λάστιχου



Σκ.5 πλ.6

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος εκτοξεύεται.

**Ήχος:** ουρλιαχτό



Cut

Σκ.5 πλ.6

**Δράση:** Πετάει για λίγο στον αέρα.

**Ήχος:** -



Cut

Σκ.5 πλ.7

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πέφτει με φόρα πάνω σε ένα δέντρο.

**Ήχος:** ηχητικό εφέ

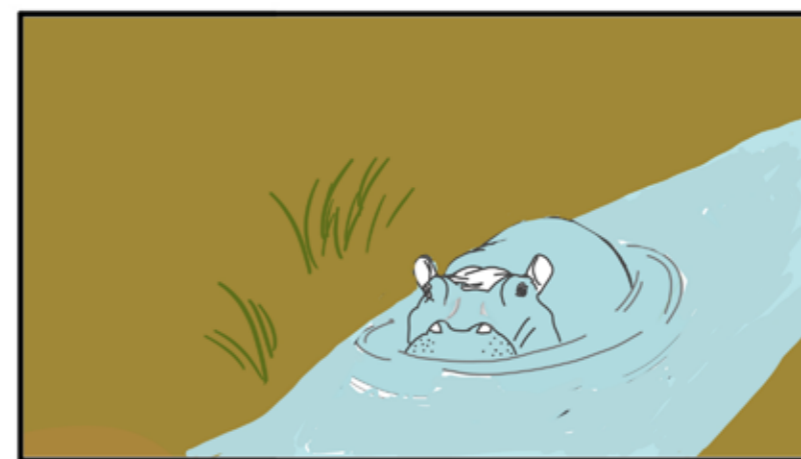


Disolve

Σκ.5 πλ.8

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πέφτει πάνω σε δέντρα.

**Ήχος:** εφέ "αστεράκια"



Cut

Σκ.6 πλ.1

**Δράση:** Ένας ιπποπόταμος κάθεται μέσα στην όχθη ενός μικρού ποταμού

**Ήχος:** νερό που ρέει

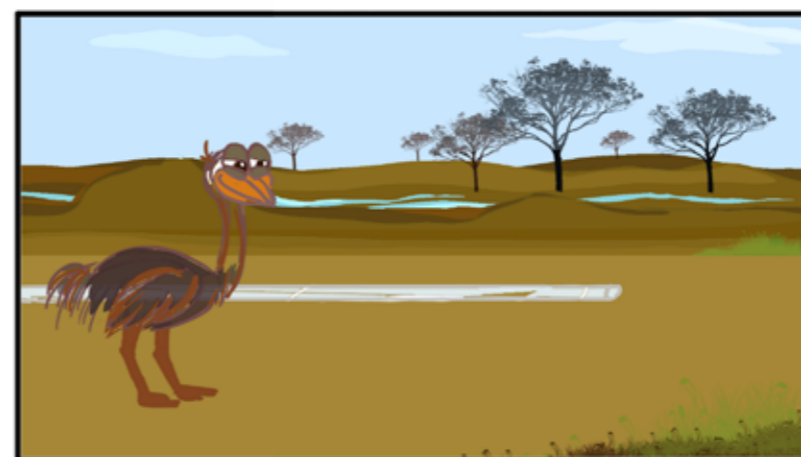


Cut

Σκ.6 πλ.2

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ανοιγοκλείνει τα μάτια της ενθουσιασμένη.  
(extreme close-up shot)

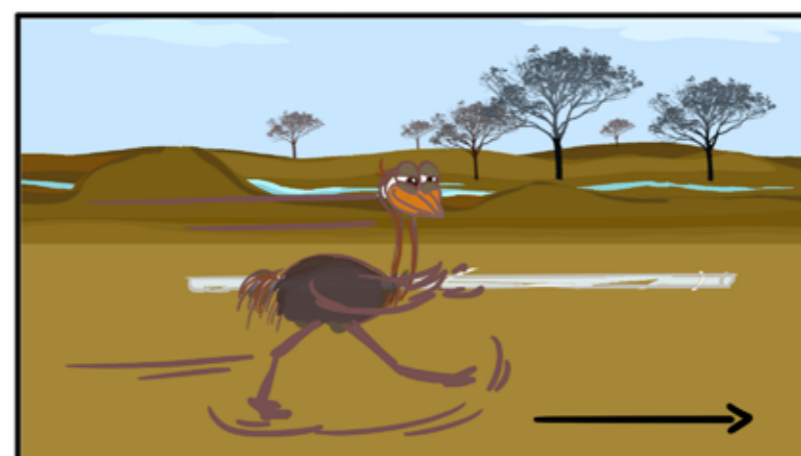
**Ήχος:** μμμ;  
ηχητικό εφέ



Σκ.6 πλ.3

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος κρατάει ένα μακρύ κλαδί (κοντάρι).

**Ήχος:** -



Travelling

Σκ. πλ.3

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος τρέχει με φόρα κρατώντας το κοντάρι.

**Ήχος:** εφέ



Σκ.6 πλ.4

**Δράση:** Κοντινό στον ιπποπόταμο. Εμφανίζεται το κοντάρι.

**Ήχος:** νερό που ρέει στο ποτάμι



Σκ.6 πλ.4

**Δράση:** Το κοντάρι πατάει πάνω στη ράχη του ιπποπόταμου, βυθίζοντάς τον κιάλλο στο νερό. Ο ιπποπόταμος γουρλώνει τα μάτια του έκπληκτος.

**Ήχος:** νερό που τινάζεται

Cut



Σκ.6 πλ.5

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πετάει για λίγο στον ουρανό και μετά αρχίζει να χάνει ύψος.

**Ήχος:** -

Travelling

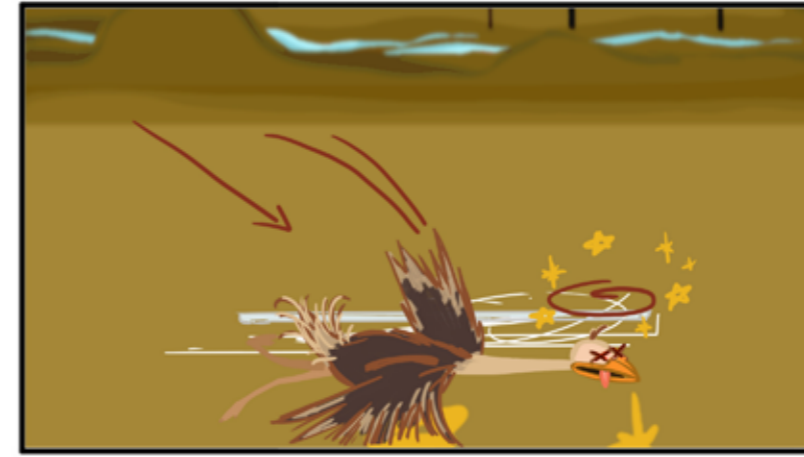


Σκ.6 πλ.5

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος αρχίζει να χάνει ύψος.

**Ήχος:** -

Travelling



Zoom in

Σκ.6 πλ.6

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος πέφτει στο χώμα.

**Ήχος:** γδούπος



Dissolve

Σκ.6 πλ.6

**Δράση:** Κοντινό στο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου.

**Ήχος:** εφέ - αστεράκια



Σκ.7 πλ.1

**Δράση:** Extreme close-up shot στο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου που είναι στεναχωρημένη.

**Ήχος:** "σιφ"



Σκ.7 πλ.1

**Δράση:** Extreme close-up shot στο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου που είναι στεναχωρημένη. (ανοιγοκλείνει τα μάτια)

**Ήχος:** -

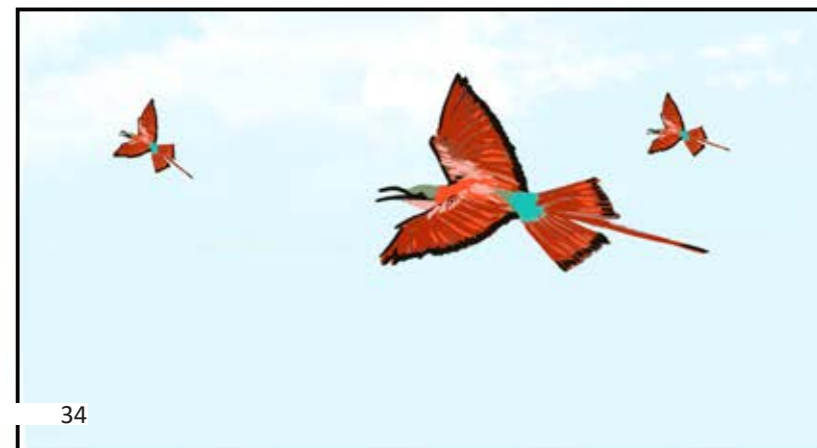


Σκ.7 πλ.1

**Δράση:** Extreme close-up shot στο πρόσωπο της στρουθοκαμήλου που είναι στεναχωρημένη.

**Ήχος:** -

Cut



Σκ.7 πλ.2

**Δράση:** Κοντινό στη στρουθοκαμήλο.

**Ήχος:** χαμηλό γρύλισμα

Cut



Σκ.7 πλ.3

**Δράση:** Η στρουθοκαμήλος κάθετα στεναχωρημένη. (mid length shot)

**Ήχος:** -

cut



Σκ.7 πλ.4

**Δράση:** Ένα λιοντάρι εμφανίζεται πίσω από τη στρουθοκαμήλο και την πλησιάζει έτοιμο να της επιτεθεί.

**Ήχος:** χορτάρια/ φύλλα - θρόισμα

Cut



Σκ.7 πλ.5

**Δράση:** Η στρουθοκαμήλος αντιλαμβάνεται το λιοντάρι...

**Ήχος:** μμμ;

Cut



Σκ.7 πλ.6

**Δράση:** Το λιοντάρι βρυχάται δυνατά.

**Ήχος:** Δυνατός βρυχηθμός

Cut



Cut

Σκ.7 πλ.7

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος ουρλιάζει πανικόβλητη.

**Ήχος:** ουρλιαχτό



Σκ.7 πλ.8

**Δράση:** Πλάνο με τη στρουθοκάμηλο να κουνάει νευρικά τα φτερά της και να ουρλιάζει. (exaggeration)

**Ήχος:** κραυγές (στρουθοκάμηλος)



Cut

Σκ.7 πλ.8

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος "εξαφανίζεται".

**Ήχος:** ηχητικό εφέ



Travelling

Σκ.7 πλ.9

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος τινάζεται στον αέρα. Travelling

**Ήχος:** κραυγή (στρουθοκάμηλος)



Cut

Σκ.7 πλ.9

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος αποκτά ύψος και κουνάει δυνατά τα φτερά της.

**Ήχος:** κραυγή, φτερούγισμα



Cut

Σκ.7 πλ.10

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος αντιλαμβάνεται ότι δεν πατάει πια έδαφος και σταματάει να ουρλιάζει. Extreme close-up shot στο πρόσωπό της. Κοιτάει προς τα πάνω.

**Ήχος:** -



Cut

Σκ.7 πλ.11

**Δράση:** Το πλάνο "ανοίγει" και η χαμογελαστή πλέον στρουθοκάμηλος φοράει ένα αεροπορικό καπέλο. (mid length shot)

**Ήχος:** -



Cut

Σκ.7 πλ.12

**Δράση:** η στρουθοκάμηλος πετάει.

**Ήχος:** φτερούγισμα, κακάρισμα





iris

Σκ.7 πλ.13

**Δράση:** Το λιοντάρι πίσω της κοιτάει με απορία.

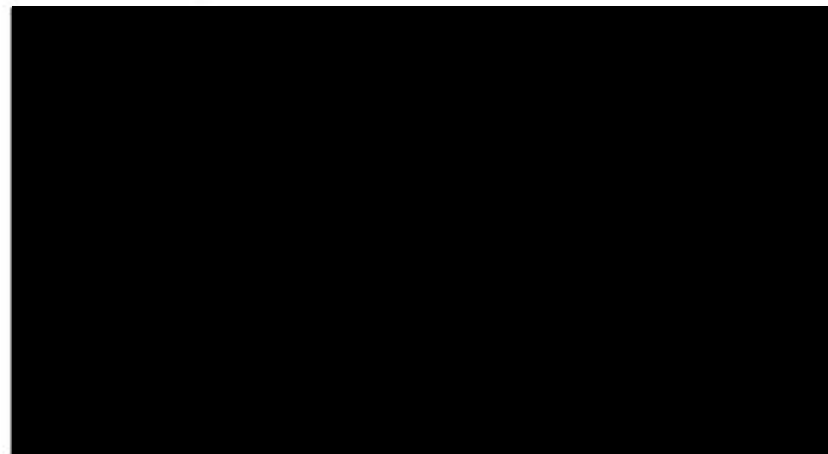
**Ήχος:** μμμ;



Σκ.7 πλ.13

**Δράση:** Iris. Το λιοντάρι κοιτάει την camera.

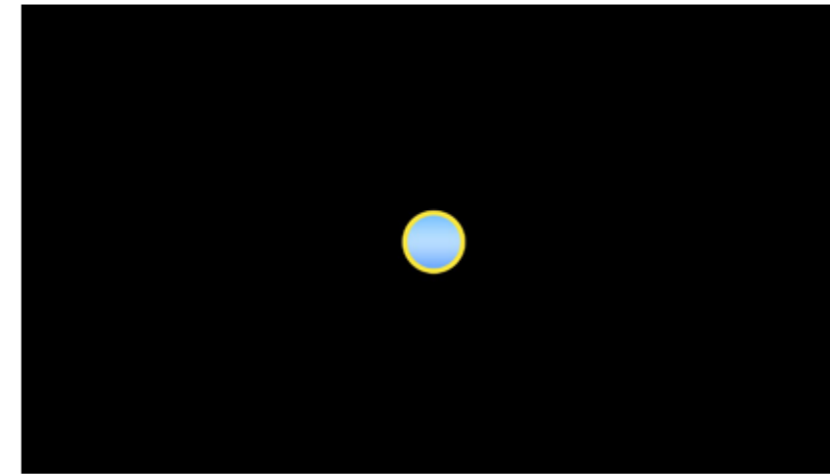
**Ήχος:** -



Σκ.7 πλ.13

**Δράση:** -

**Ήχος:** -

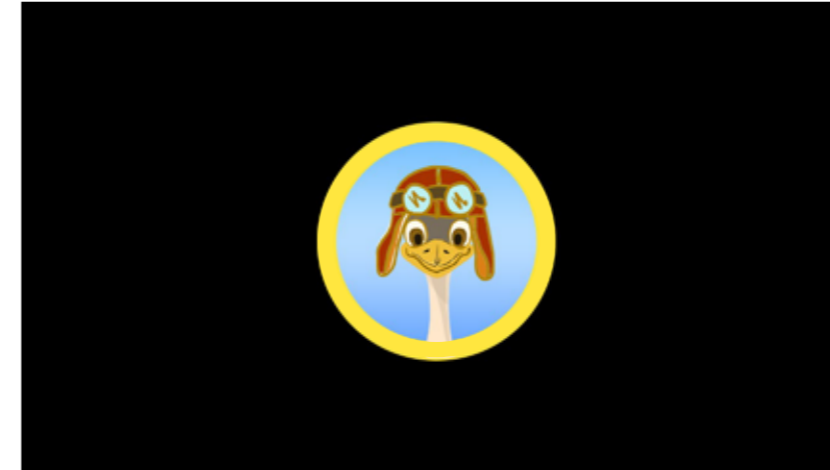


Zoom in

Σκ.8 πλ.1

**Δράση:** Στο κέντρο της μαύρης οθόνης εμφανίζεται ένα στρογγυλό χρυσό κάδρο το οποίο σταδιακά μεγαλώνει.

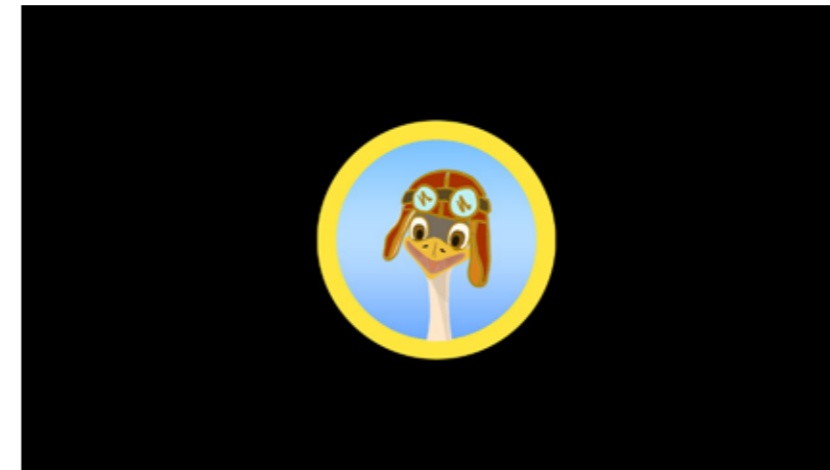
**Ήχος:** -



Σκ.8 πλ.1

**Δράση:** Μέσα από το κάδρο πετάγεται μια στρουθοκάμηλος που φοράει αεροπορικό καπέλο και χαρακτηριστικά προστατευτικά γυαλιά.

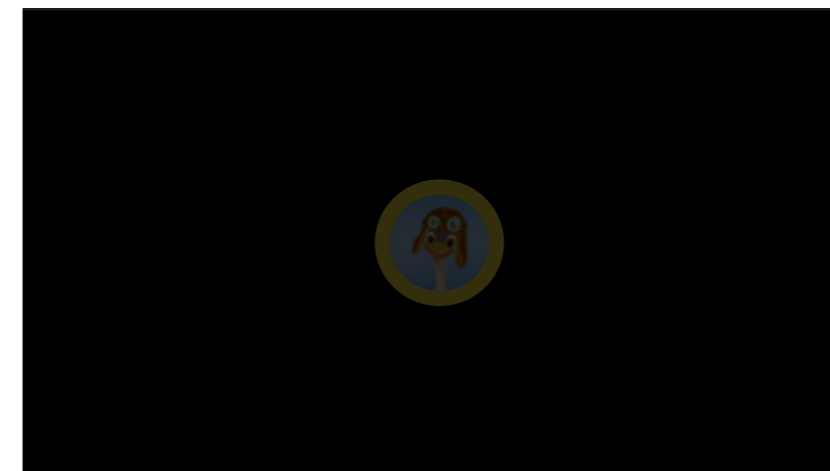
**Ήχος:** -



Σκ.8 πλ.1

**Δράση:** Η στρουθοκάμηλος χαμογελάει διάπλατα.

**Ήχος:** -



Iris

Σκ.8 πλ.1

**Δράση:** Το κάδρο χάνεται στο μαύρο φόντο της οθόνης.

**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** -

**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** Τίτλοι αρχής.  
(University of West Attica)

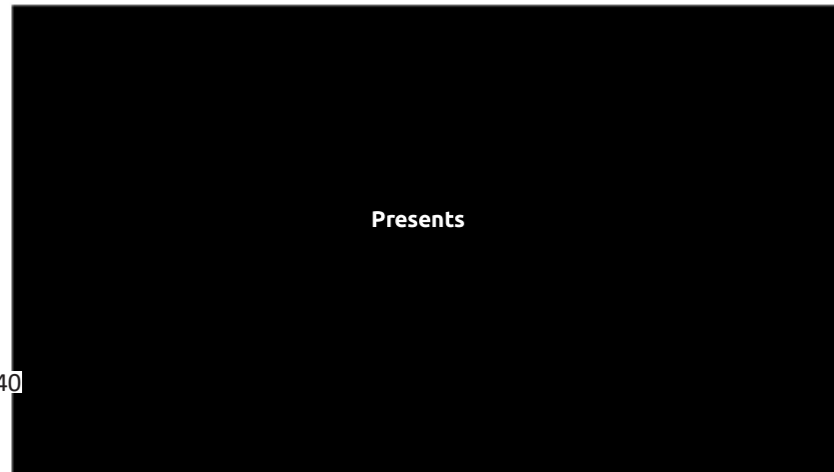
**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** Τίτλοι αρχής.  
(Department of Graphic Design and  
Visual Communication)

**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** Τίτλοι αρχής.  
(Presents)

**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** Τίτλοι αρχής.  
(A film by: Dimitra Karapatsa)

**Ήχος:** -



**Σκ.8 πλ.1**

**Δράση:** Τίτλοι αρχής.  
("Ostrich on Air")

**Ήχος:** -



**Σκ.7 πλ.13**

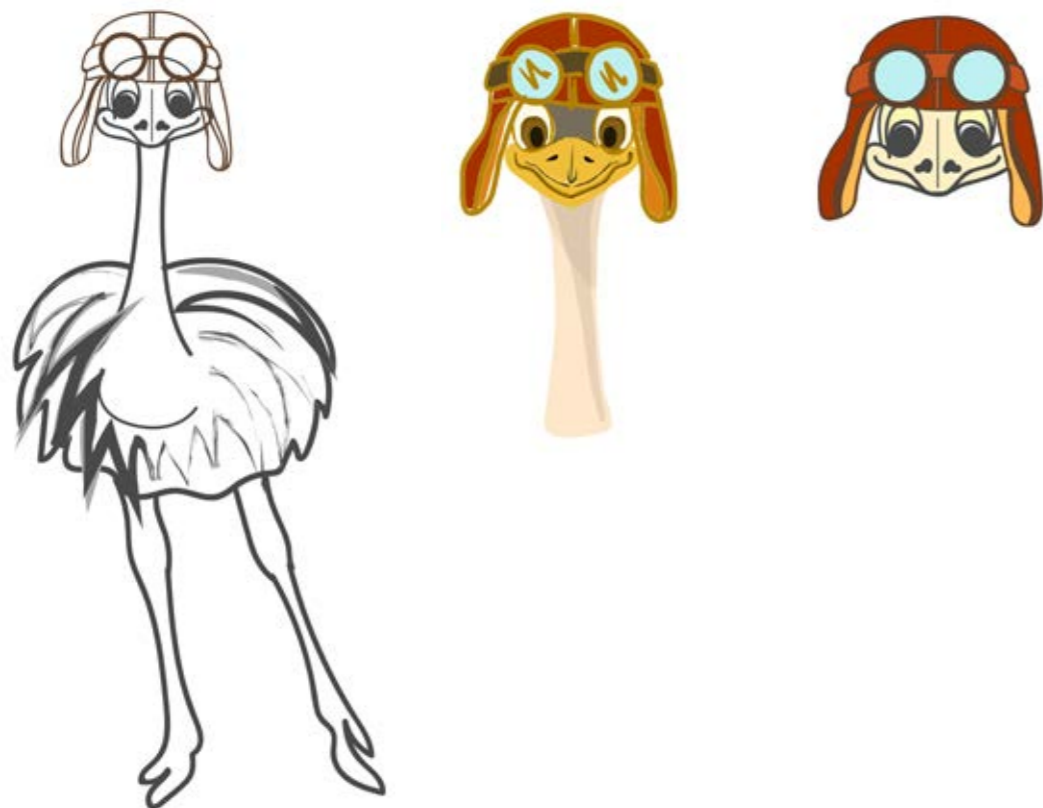
**Δράση:** The End...

**Ήχος:** -

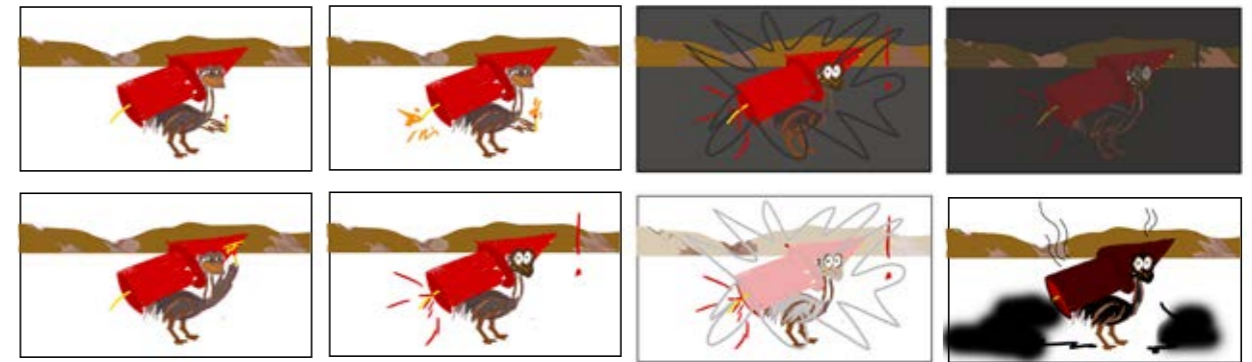
# ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ & ιδέες που απορρίφθηκαν

Καθ' όλη την προσπάθεια δημιουργίας του σεναρίου και του τελικού storyboard σχεδιάστηκαν πολλά άλλα storyboard, με ιδέες που είτε απορρίφθηκαν είτε άλλαξαν για να εξυπηρετήσουν καλύτερα τις ανάγκες της ταινίας.

Μια πρώτη ιδέα που είχα για τη στρουθοκάμηλο, ήταν να την βάλω να χρησιμοποιεί διάφορα αντικείμενα για να μπορέσει να πετάξει. Για παράδειγμα ένα από αυτά που στην πορεία απορρίφθηκαν ήταν να χρησιμοποιήσει ένα τραμπολίνο και η προσπάθειά της να αποτυγχάνει με τη στρουθοκάμηλο να πέφτει πάνω σε έναν τεράστιο βράχο. Μια ακόμη ιδέα ήταν να πάρει φόρα τρέχοντας και να απογειωθεί χρησιμοποιώντας ένα πανί ή ένα παραπέντε (paratrike).



Επίσης μία ιδέα ήταν να δοκιμάσει να εκτοξευθεί στον αέρα χρησιμοποιώντας μια μεγάλη ρουκέτα, το φτιλί της οποίας θα ανάψει με ένα σπύρτο και εντέλει η ρουκέτα θα σκάσει πάνω του. Η στρουθοκάμηλος μετά θα παρουσιαζόταν καψαλισμένη και μαύρη από την έκρηξη.



Μια ακόμη ιδέα η οποία δεν υλοποιήθηκε τελικά ήταν αντί για τον ρινόκερο που κάθεται στο κούτσουρο, η στρουθοκάμηλος να κάθεται στην «τραμπάλα» με το κούτσουρο κάτω από έναν γκρεμό και να πέφτει στην μια πλευρά του κούτσουρου ένας τεράστιος βράχος και η στρουθοκάμηλος από την άλλη πλευρά να τινάζεται στον αέρα και να πέφτει στα τοιχώματα του γκρεμού. Μια αλλαγή σε αυτή την ιδέα ήταν να πετάει η μαμά-στρουθοκάμηλος τον βράχο στην τραμπάλα για να βοηθήσει τη μικρή στρουθοκάμηλο. Επίσης μια άλλη εκδοχή της ίδιας κίνησης ήταν η μαμά-στρουθοκάμηλος να πατά με το πόδι της την «τραμπάλα» αντί να ρίξει τον βράχο.

Μια βασική αλλαγή για την εξέλιξη της ταινίας ήταν η ιδέα του να πετάει η στρουθοκάμηλος στο τέλος χρησιμοποιώντας ένα αεροπλάνο. Η ιδέα ωστόσο παρουσίασε κενά κατά την διάρκεια του storyboard, αφού δεν αρκούσε να βρει ξαφνικά ένα αεροπλάνο από το πουθενά. Με αυτό στο μυαλό μου, σκέφτηκα να χρησιμοποιήσω ακόμη έναν χαρακτήρα, τον τρελό επιστήμονα, ο οποίος φτάνει με το αεροπλάνο του στην Αφρική για να μελετήσει την πανίδα της κι έτσι η στρουθοκάμηλος εκμεταλλεύεται την ευκαιρία και πετάει με το αεροπλάνο. Αυτή η εκδοχή όμως της ιστορίας ο επιστήμονας λειτουργεί σαν απομηχανής θεός και αυτό αλλάζει πολύ το νόημα της ταινίας. Γι' αυτόν τον λόγο απορρίφθηκε και αυτή η ιδέα.



Έτσι προέκυψε η ιδέα να παρουσιάσω όλη τη διαδικασία που ακολουθεί η στρουθοκάμηλος για να κατασκευάσει η ίδια το αεροπλάνο, κάτι που όμως αποδείχτηκε ότι θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο συγκριτικά με τον χρόνο παραγωγής της ταινίας.

Έτσι δημιουργείται η ανάγκη να χρησιμοποιεί μόνο πράγματα που μπορεί να βρει στο περιβάλλον που ζει. (πράγματα που μπορεί να βρει στη φύση)

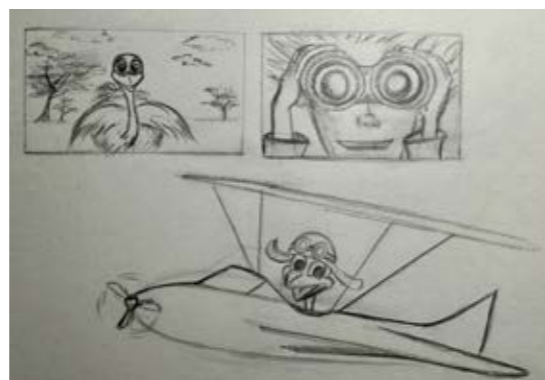
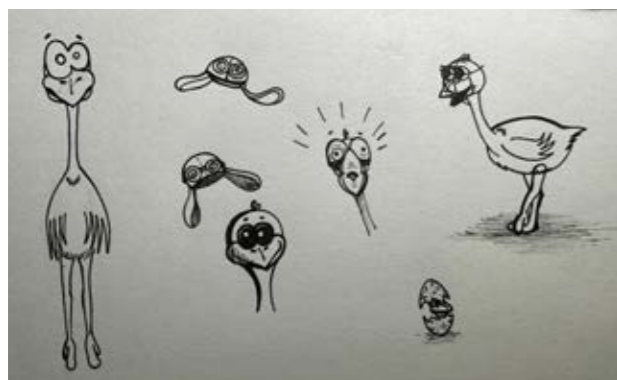
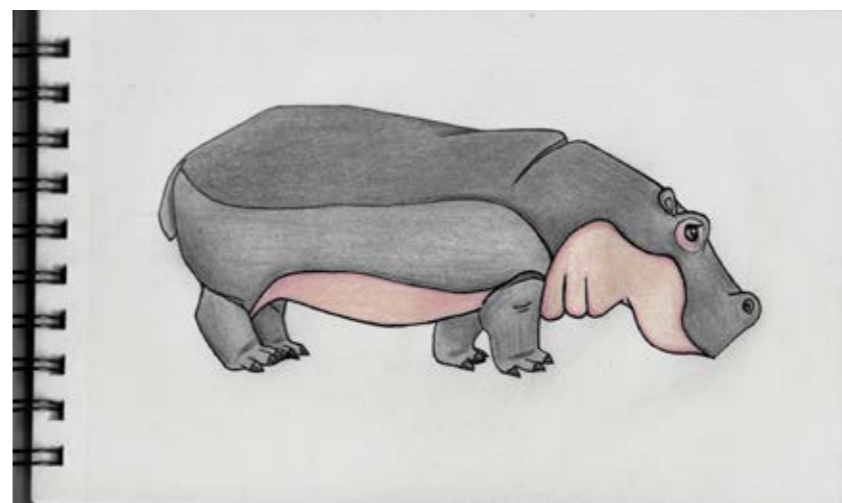
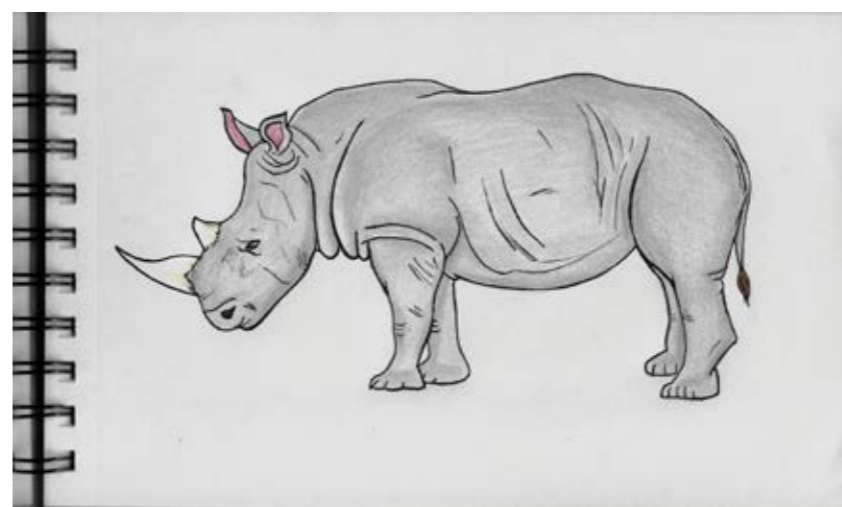
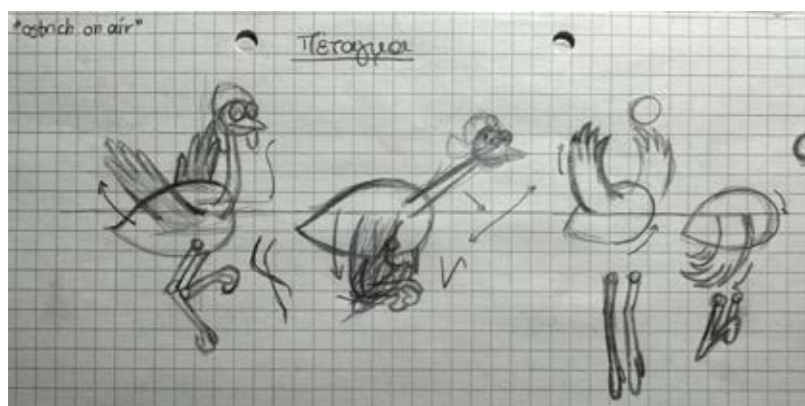
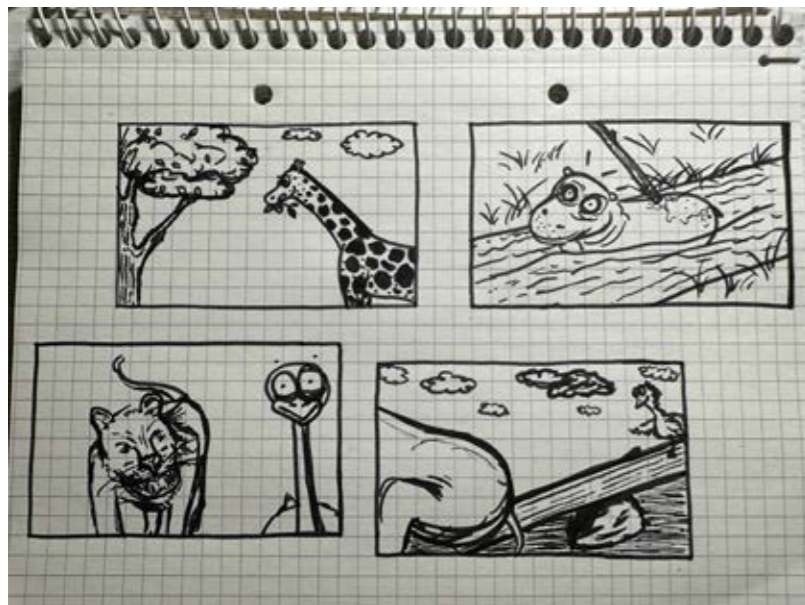
Αυτό ήταν και το σημείο κλειδί στο σενάριο της ταινίας, αφού από εκεί προέκυψε η τελική ιδέα με τη στρουθοκάμηλο να παίρνει βοήθεια από άλλα ζώα και στο τέλος να πετά από τον φόβο της όταν η ζωή της απειληθεί από ένα λιοντάρι. Όσον αφορά στα υπόλοιπα ζώα, επιλέχθηκαν σύμφωνα με τις ανάγκες που καλείται καθένα τους να εξυπηρετήσει σε κάθε προσπάθεια της στρουθοκαμήλου και φυσικά είναι είδη ζώων που ζουν κι αυτά στην Αφρική. Έτσι αρχικά σκέφτηκα να χρησιμοποιήσω έναν ρινόκερο, μια καμηλοπάρδαλη κι έναν κροκόδειλο, όμως ο κροκόδειλος θα μπορούσε κάλλιστα, όντας σαρκοφάγο ζώο, να αποτελέσει κι αυτός απειλή για τη στρουθοκάμηλο. Έτσι αποφασίστηκε να χρησιμοποιήσω μόνο χορτοφάγα ζώα πριν την τελευταία σκηνή με το λιοντάρι και αντί του κροκόδειλου επιλέχθηκε ο ιπποπόταμος, που έχει επίσης το στοιχείο του νερού.



Ο ρεαλιστικός σχεδιασμός της πρωταγωνίστριας στρουθοκάμηλου απορρίφθηκε.



Χειρόγραφα προκείμενα:



# ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ & επιρροές



## Σχεδίαση - Επιρροές / References

Κύρια επιρροή για τον σχεδιασμό του animation αποτέλεσε η παγκόσμιας εμβέλειας αμερικάνικη σειρά κινουμένων σχεδίων "Looney Tunes", παραγωγής της Warner Bros, η οποία κυκλοφορούσε από το 1930 μέχρι το 1969, καθώς επίσης και η αδελφική της σειρά "Merrie Melodies", ίδιας παραγωγής, η οποία κυκλοφόρησε ένα χρόνο αργότερα το 1931 έως το 1969.

Το χαρακτηριστικό γνώρισμα των Looney Tunes που τα διαχωρίζει από άλλα 2D animations είναι το στοιχείο της υπερβολής.



## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

Η ταινία **“Ostrich on Air”** έχει **ένταση** και γρήγορους ρυθμούς κινήσεων, κάτι που τονίζεται περισσότερο με την τοποθέτηση του χαρακτήρα ως επί το πλείστον στο κέντρο του πλάνου και με τη διατήρηση της απαραίτητης χρωματικής αντίθεσης μεταξύ χαρακτήρα και background.

Τα **background** είναι απλά και **λιτά**, χωρίς πολύ πληροφορία, αφού θα ήταν περιττή διότι το ζητούμενο είναι η προσοχή του θεατή να εστιαστεί στους χαρακτήρες.

Σε ό,τι αφορά στο στήσιμο των χαρακτήρων στο κάδρο της οθόνης, είναι τοποθετημένοι έτσι, ώστε τα μάτια του θεατή να ακολουθούν τους χαρακτήρες και να εστιάζουν στις κινήσεις τους. Σκοπός του **“staging”** είναι να κατευθύνει τον θεατή σε ότι έχει σημασία να προσέξει, ώστε να αντιληφθεί νοηματικά την δράση που θα ακολουθήσουν οι χαρακτήρες. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ειδικά, παίζει καθοριστικό ρόλο στην αισθητική ερμηνεία της ταινίας και βοηθάει το κοινό να ακολουθήσει εξίσου γρήγορα το γρήγορο tempo (ρυθμός/ χρόνος) των σκηνών που διαδραματίζονται μπροστά του.

Η ατμόσφαιρα του animation συμπληρώνεται με τα στοιχεία **υπερβολής** (exaggeration) που ενσωματώνει η ταινία στις κινήσεις του κεντρικού ήρωα, χαρακτηριστικό απαραίτητο για να μην γίνει η ταινία βαρετή και μονότονη, σαν απλή απομίμηση της πραγματικότητας. Ο θεατής παρακολουθεί τη φιγούρα του βασικού χαρακτήρα να συμπιέζεται και να τεντώνεται (**squash and stretch**) σε υπερβολικό βαθμό με κάθε του κίνηση-δράση. Έτσι, επιτυγχάνεται η απόδοση της δυναμικής κίνησης, της ενέργειας και της «τρέλας» που εκπροσωπεί η ταινία **“Ostrich on Air”**. Την αίσθηση αυτή έρχεται να ενισχύσει και το **anticipation** (προαγγελία της κίνησης) που προετοιμάζει τον θεατή για την επακόλουθη ενέργεια/ αντίδραση του κεντρικού ήρωα και βοηθάει τη δράση του να λειτουργεί με μεγαλύτερη ένταση.

Οι όροι προέρχονται από το κεφάλαιο «Οι δώδεκα βασικές αρχές του animation», Frank Thomas and Ollie Johnston **“The illusion of Life”**

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Για τον σχεδιασμό της ταινίας έγινε αρχικά έρευνα τόσο για τα background και τους χαρακτήρες, όσο και για τους ήχους που αυτοί παράγουν.

### BACKGROUNDS

Για τη σχεδίαση των background, αναζήτησα τοπία της Αφρικής. Πιο συγκεκριμένα αφρικανική στέπα (σαβάννα). Το έδαφος της αφρικανικής σαβάννας αποτελείται από ποώδη και θαμνώδη βλάστηση με παρουσία διάσπαρτων μόνο δένδρων, που δεν σχηματίζουν συνεχή θόλο. Η αιτία που οι εκτάσεις αυτές δεν καταλήφθηκαν από δάση είναι η ξηρότητα του κλίματος και οι συχνές πυρκαγιές.

Κύριο χαρακτηριστικό της χλωρίδας αυτών των περιοχών αποτελεί η αφρικάνικη ακακία, όπως επίσης και κάποια ποώδη φυτά, γρασίδι και χόρτα.



Photo Credit: [Natascha Kaskara/Shutterstock.com](https://www.shutterstock.com)



Συλλέγοντας όλα αυτά τα στοιχεία από τις εικόνες που βρήκα, συνθέσα το τελικό background, το οποίο είναι όσο το δυνατόν πιο απλό και αφαιρετικό αλλά ταυτόχρονα αποδίδει την αίσθηση της σαβάννας και παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη σύνθεση τοπίου.

## Τα τελικά background της ταινίας:

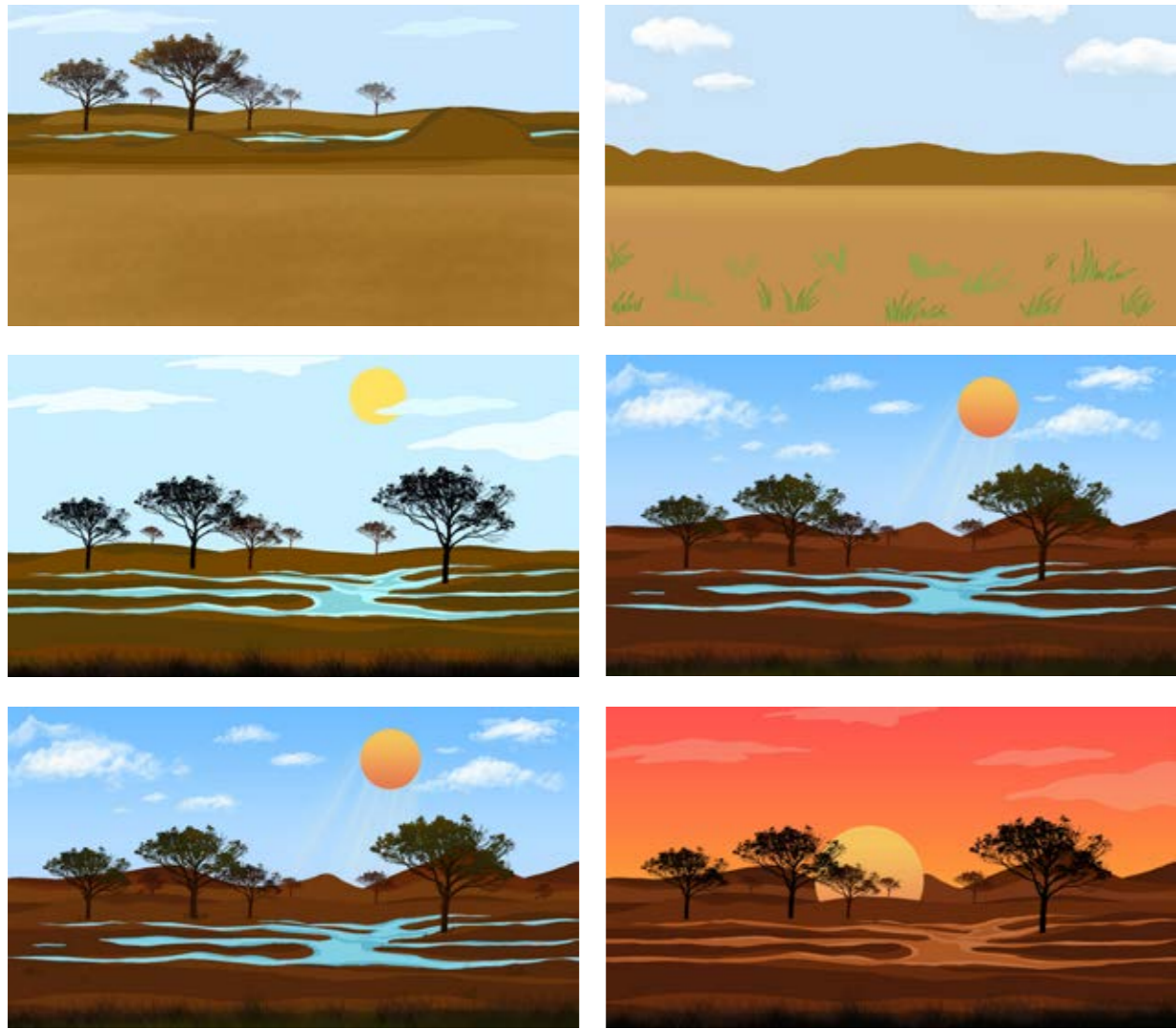


## ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ

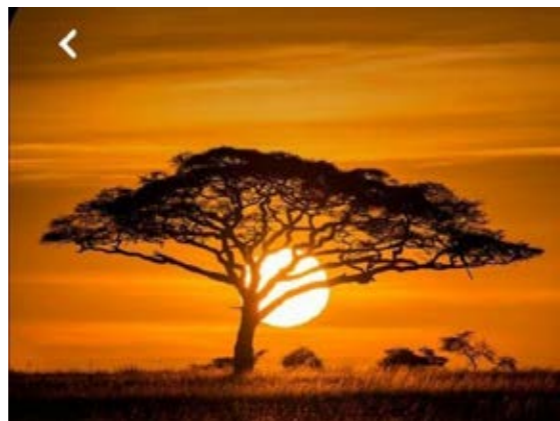
Στις πρώτες απόπειρες σχεδιασμού των background διαχώριζα κάθε σκηνή της ταινίας, βάζοντας κάθε φορά κι από ένα διαφορετικό φόντο για κάθε ζώο που «βοηθούσε» τη στρουθοκάμηλο. Αυτό όμως αργότερα διαπιστώθηκε ότι χαλούσε τη συνοχή της σκηνοθεσίας της ταινίας και δημιουργούσε σύγχυση στον θεατή, αφού δεν του επέτρεπε να ακολουθήσει την εξέλιξη της ιστορίας. Έτσι αυτή η ιδέα «εγκαταλείφθηκε».

Επιπλέον, σε αρχικό στάδιο του σχεδιασμού της ταινίας, είχε δημιουργηθεί δεύτερο background του ίδιου χώρου που βρίσκονταν οι στρουθοκάμηλοι, αλλά σε απογευματινή ώρα, με τον ήλιο να δύει και με ζεστά χρώματα ηλιοβασιλέματος, σε μια προσπάθεια να αποδώσω την πάροδο του χρόνου από τη μια σκηνή στην άλλη και να συνδέσω έτσι την αλλαγή της ηλικίας της στρουθοκάμηλου. Αυτή ήταν μια ιδέα, η οποία επίσης «εγκαταλείφθηκε» λόγω της χρονικής διάρκειας της ταινίας. Καθώς η ταινία είναι μικρού μήκους, ο χρόνος κυλάει πιο γρήγορα, επομένως αυτό θα ήταν μια κάπως περιττή και χρονοβόρα πινελιά, που στο τέλος απλώς θα εμπόδιζε τον ρυθμό της ταινίας και τη διαδοχή κάθε νέας σκηνής.





Εικόνα αναφοράς



Εικόνα αναφοράς - ηλιοβασίλεμα



Εικόνα αναφοράς



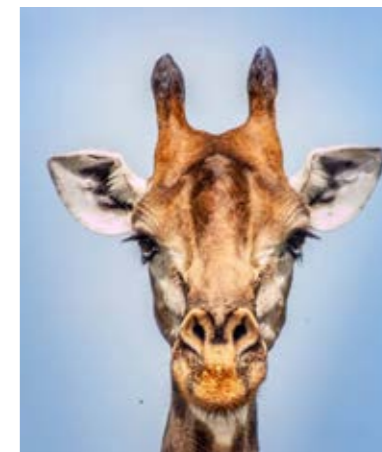
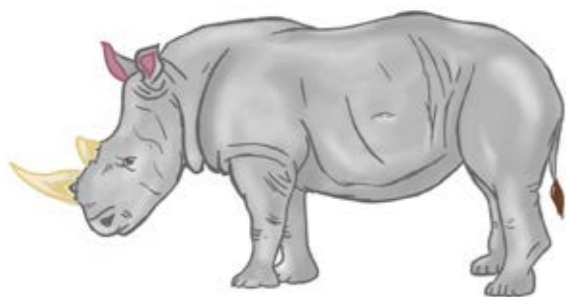
Εικόνα αναφοράς - ηλιοβασίλεμα



Φωτογραφίες επεξεργασμένες στο illustrator με image trace.



Χαρακτήρες και επιρροές



## CHARACTER MODEL SHEETS

### Στρουθοκάμηλος – Κεντρικός ήρωας

Ο βασικός χαρακτήρας της ταινίας (στρουθοκάμηλος) περνάει από τρία ηλικιακά στάδια, ξεκινώντας από αυγό, έπειτα μεγαλώνει λίγο και περπατάει και μετά ακόμη πιο μεγάλη που τρέχει πιο γρήγορα.

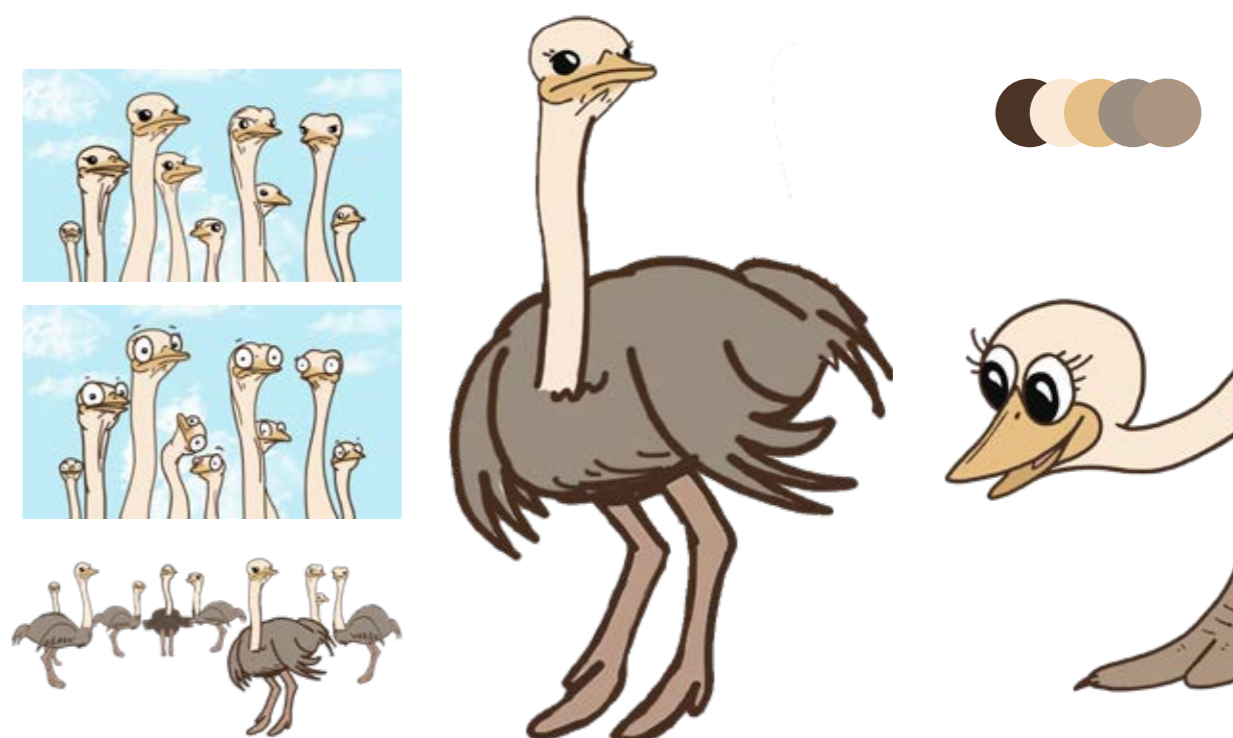


Ως κεντρικός ήρωας της ταινίας πρέπει να έχει κάποιο χαρακτηριστικό γνώρισμα που θα τη διαχωρίζει από τις υπόλοιπες στρουθοκάμηλους.

Οπότε επέλεξα να τη σχεδιάσω με πιο έντονα χρώματα και κυρίως να τονίσω το ράμφος της. Επίσης καθώς μεγαλώνει αποκτά κι ένα χαρακτηριστικό τσουλούφι που δεν διαθέτουν οι υπόλοιπες στρουθοκάμηλοι.

Και φυσικά στο τέλος προστίθεται στον χαρακτήρα και το αεροπορικό καπέλο με τα (προστατευτικά) δίοπτρα, πράγμα το την καθιστά άμεσα αναγνωρίσιμη.

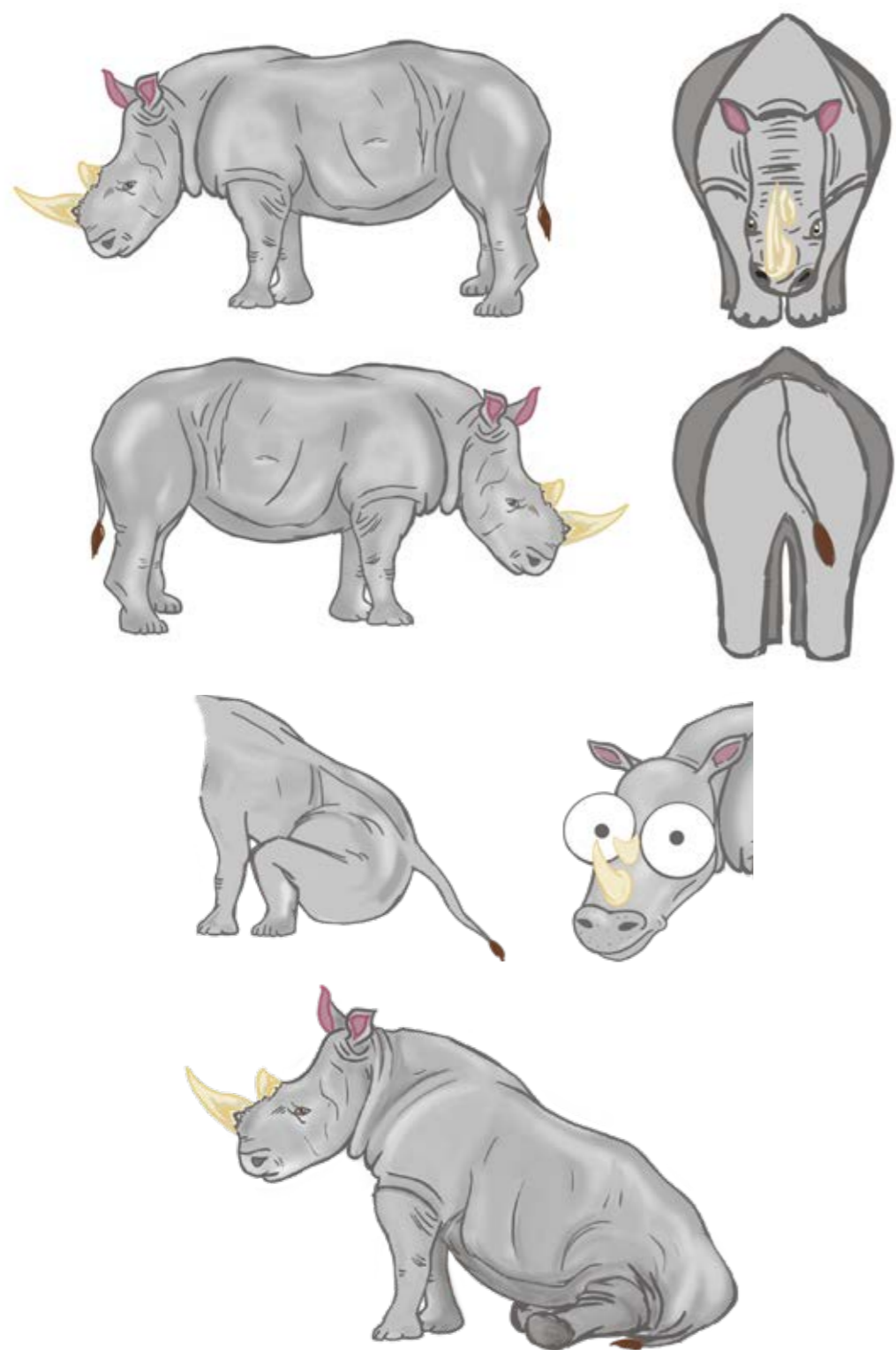
### Μαμά στρουθοκάμηλος



Η μαμά-στρουθοκάμηλος έχει πιο αχνό χρώμα στο ράμφος και το πρόσωπό της έχει αποδοθεί πιο ρεαλιστικά σε σύγκριση με την πρωταγωνίστρια στρουθοκάμηλο.

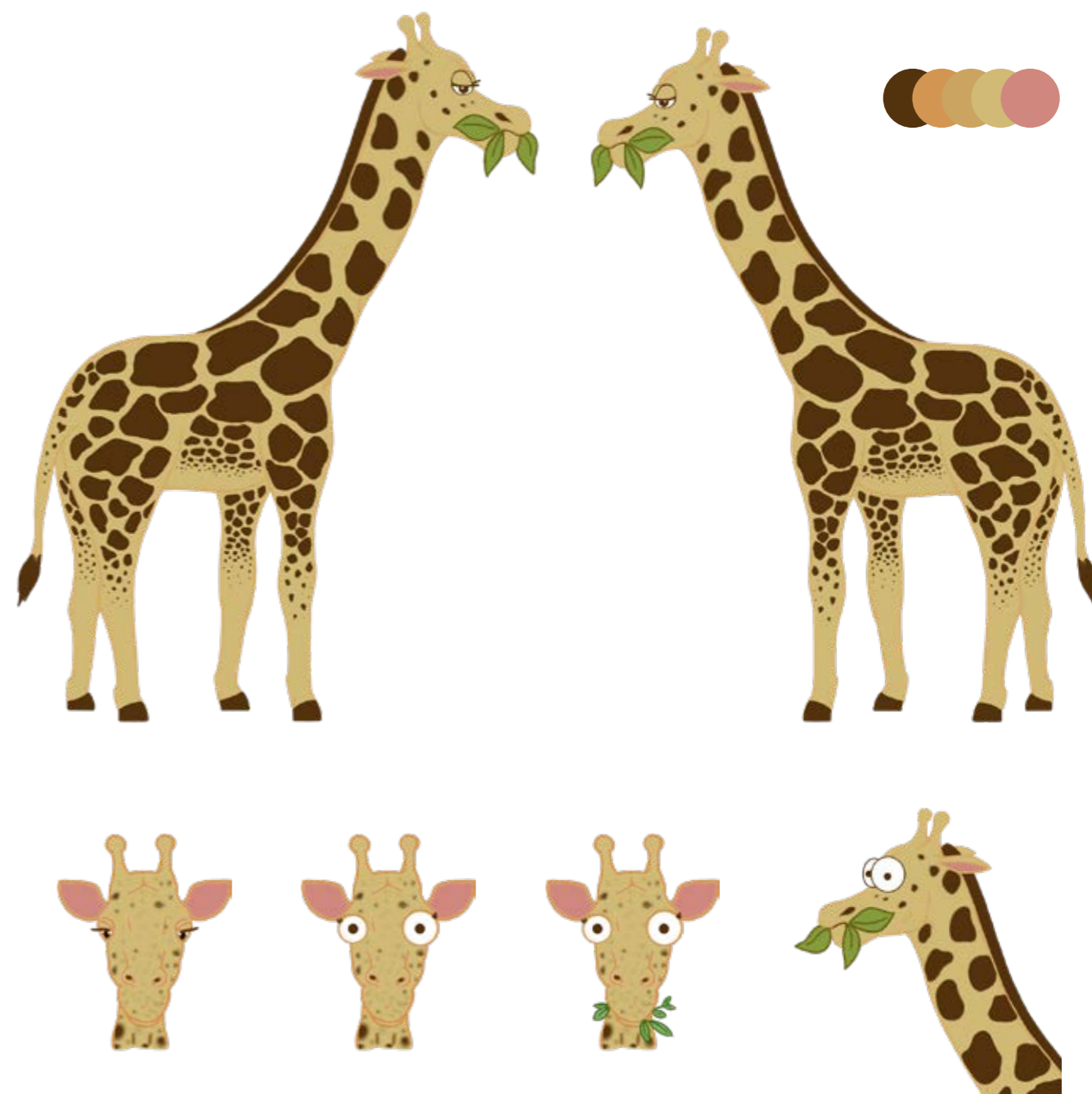
## Ρινόκερος

Ο ρινόκερος σχεδιάστηκε ρεαλιστικά και το ύφος του σχεδιασμού του «ξεφεύγει» μόνο όταν γουρλώνει τα μάτια του.  
(Κίνηση: κάθετα, γουρλώνει τα μάτια)



## Καμηλοπάρδαλη

Η καμηλοπάρδαλη σχεδιάστηκε επίσης ρεαλιστικά και με έντονα χρώματα.  
(Κίνηση: μασάει φύλλα, κοιτάει πίσω, γουρλώνει τα μάτια, αφτί-λάστιχο)



## Ιπποπόταμος

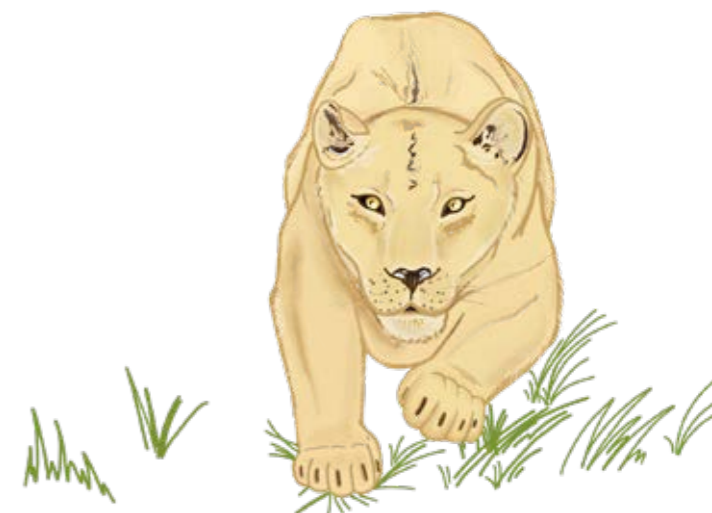
Ο ιπποπόταμος παρουσιάζεται κατευθείαν στο περιβάλλον του μέσα στο νερό, αφού δεν προκύπτει κάπου στην ταινία η σκηνοθετική ανάγκη να φανεί ολόκληρος. Έτσι παρουσιάζεται ως μέρος του background, αλλά ξεχωρίζει με τον ρεαλιστικό του σχεδιασμό.

(Κίνηση: ανοιγοκλείνει αργά τα μάτια, βυθίζεται στο νερό, γουρλώνει τα μάτια)



## Λιοντάρι

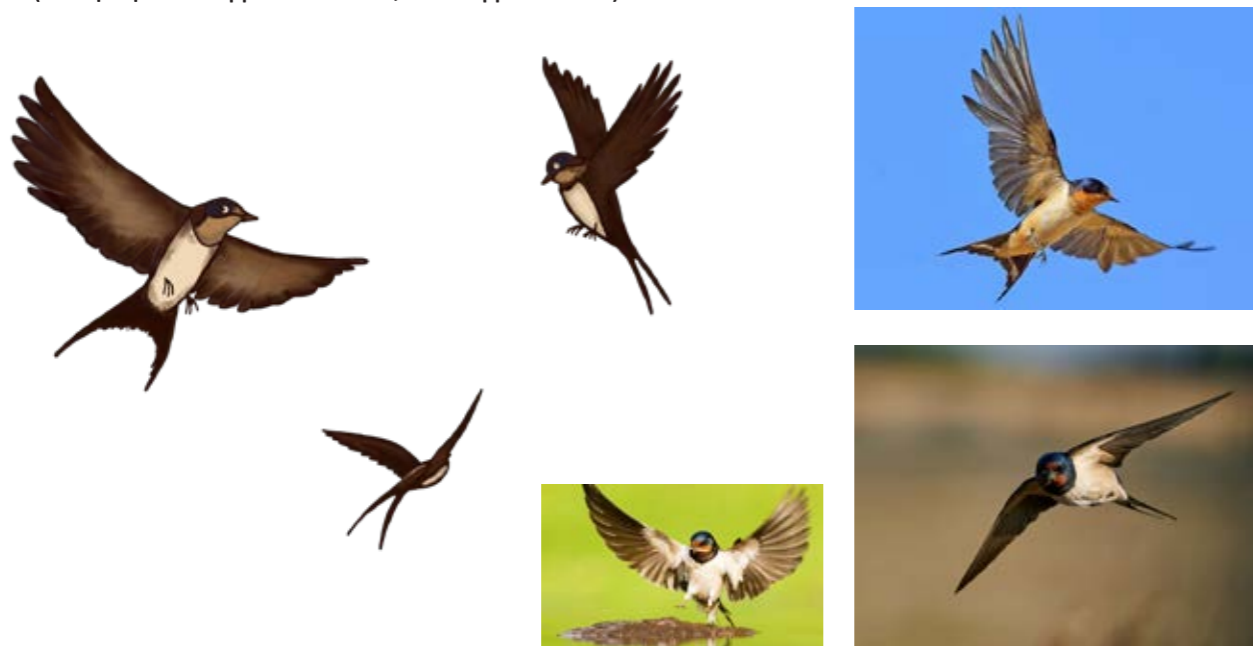
Το λιοντάρι επιλέχθηκε ως ένα ζώο που είναι σαρκοφάγο σε αντίθεση με τα προηγούμενα ζώα και στην άγρια φύση αποτελεί απειλή για τη στρουθοκάμηλο. (Κίνηση: περπάτημα-μπροστά, βρυχηθμός, κίνηση ματιών)



## Χελιδόνια - Συμβολισμός

Τα χελιδόνια συμβολίζουν την ελπίδα αλλά και την επιμονή, αφού κάνουν πολύ μεγάλα ταξίδια όταν αποδημούν και φυσικά έχουν συνδεθεί με την άνοιξη. Κάθε φορά που τα βλέπουμε ξέρουμε ότι ήρθε η άνοιξη κι έτσι εδώ συμβολίζουν την προσμονή για τις καλύτερες μέρες που έπονται.

(Κίνηση: πέταγμα στατικό, πέταγμα πίσω)



## Μελισσοφάγοι - Συμβολισμός

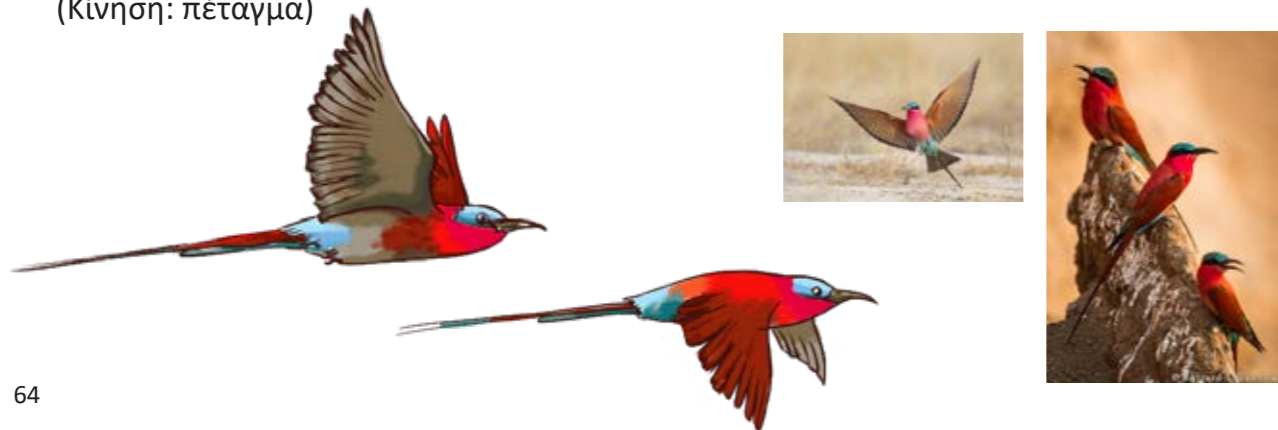
Οι μελισσοφάγοι είναι όμορφα, πολύχρωμα πτηνά που συναντά κανείς στην Αφρική και μάλιστα κατατάσσονται στα πιο όμορφα πτηνά της Αφρικής, όμως ένα είδος μελισσοφάγου απαντάται και στην Ελλάδα.

Στην προκειμένη περίπτωση επιλέχθηκε μεταξύ άλλων, ο κόκκινος αφρικάνικος μελισσοφάγος, διότι λόγω του έντονου κόκκινου χρώματος δημιουργεί την απαραίτητη χρωματική αντίθεση με το background του ουρανού και τραβάει αμέσως το βλέμμα. (τα άλλα είδη έχουν πράσινο ή γαλάζιο χρώμα στην πλάτη τους και θα «χάνονταν» με τον ουρανό στην ταινία)

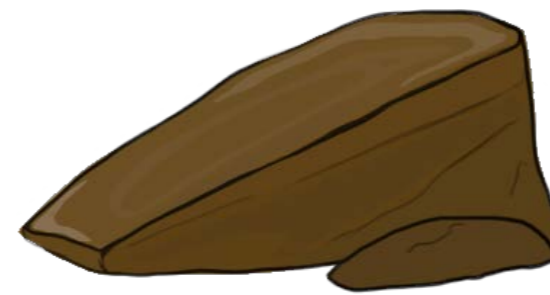
Ακόμη, δίνει μια αισιόδοξη νότα λόγω της πολυχρωμίας του και προμηνύει την θετική εξέλιξη της ταινίας (η στρουθοκάμηλος στο τέλος πετάει).

Υπενθυμίζει ότι αξίζει να είμαστε αισιόδοξοι και προσηλωμένοι στον στόχο.

(Κίνηση: πέταγμα)



## Φυσικά αντικείμενα



Ο βράχος σχεδιάστηκε στα χρώματα του background για να συνδέεται με τον υπόλοιπο χώρο, αλλά διαθέτει περίγραμμα και σκίαση που τον διαχωρίζει από το υπόλοιπο τοπίο, αφού αποτελεί βασικό στοιχείο της κίνησης της στρουθοκάμηλου και είναι απαραίτητο να τον προσέξει ο θεατής.

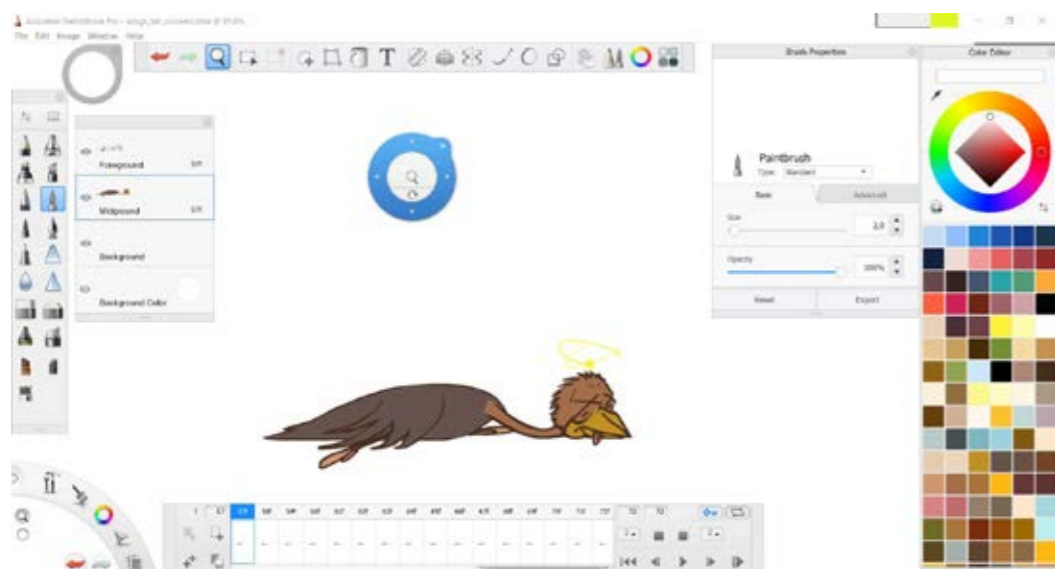


Το κούτσουρο σχεδιάστηκε με έντονο χρώμα περίγραμμα που το κάνει να ξεχωρίζει, όπως και ο βράχος, από το υπόλοιπο φόντο.

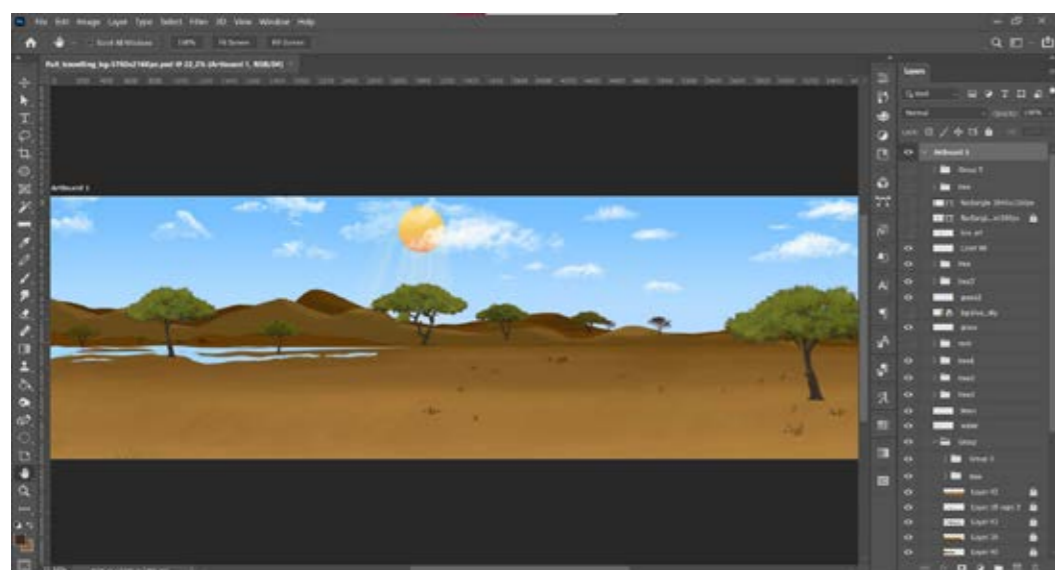


Το κλαδί αντίστοιχα έχει περίγραμμα κι ένα πράσινο φυλλαράκι που σε συνδυασμό με το λεπτό του σχήμα το διαχωρίζει από το κούτσουρο και δείχνει ότι αυτά τα δύο (κλαδί - κούτσουρο) αποτελούν διαφορετικά κομμάτια ενός δέντρου.

## Προγράμματα σχεδιασμού κίνησης και background



SketchBookPro



Adobe Photoshop

Η πλειοψηφία των κινήσεων των χαρακτήρων σχεδιάστηκε εξ' ολοκλήρου στο Sketchbook Pro από το στάδιο του προσχεδιασμού, μέχρι και τον τελικό σχεδιασμό και χρωματισμό τους, ωστόσο, κάποια από τα προσχέδια των κινήσεων σχεδιάστηκαν αρχικά στο Krita και μετά ο τελικός σχεδιασμός και το βάψιμο έγιναν στο Sketchbook Pro, ώστε να υπάρχει ομοιογένεια στα σχέδια. Ακόμη, για κάποιες κινήσεις χρησιμοποιήθηκε το Adobe Photoshop στο οποίο και χρωματίστηκαν στη συνέχεια τα ολοκληρωμένα σχέδια κίνησης.

Το πρώτο στάδιο σχεδιασμού που ακολούθησε ήταν να σχεδιάσω τα key frames (extreme frames), δηλαδή τα σχέδια κλειδιά της κίνησης, τα οποία ορίζουν την αρχή και το τέλος της. Έπειτα, για την ολοκλήρωση κάθε κίνησης προστέθηκαν ενδιάμεσα σχέδια (in-betweens) που καθορίζουν τη διάρκεια και τη ροή της κίνησης. Όπου θεωρήθηκε απαραίτητο προστέθηκαν ή αφαιρέθηκαν σχέδια ώστε να επιτευχθεί μια όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική απόδοση κίνησης.

# ANIMATIC



Adobe Premiere Pro

Το storyboard ακολούθησε το animatic. Για την παραγωγή του animatic έγινε μοντάζ των καρτέ του storyboard, των ηχητικών εφέ και της μουσικής στο Adobe Premiere Pro. Αυτή η διαδικασία βοήθησε στο να καθορίσω τους χρόνους κάθε πλάνου, δηλαδή το timing της ταινίας. Κατά τη διάρκεια του μοντάζ αφαιρέθηκαν κάποιες κινήσεις που θεωρήθηκαν περιττές και προστέθηκαν επιπλέον καρτέ όπου φάνηκε απαραίτητο.

## ΜΟΥΣΙΚΗ - ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ

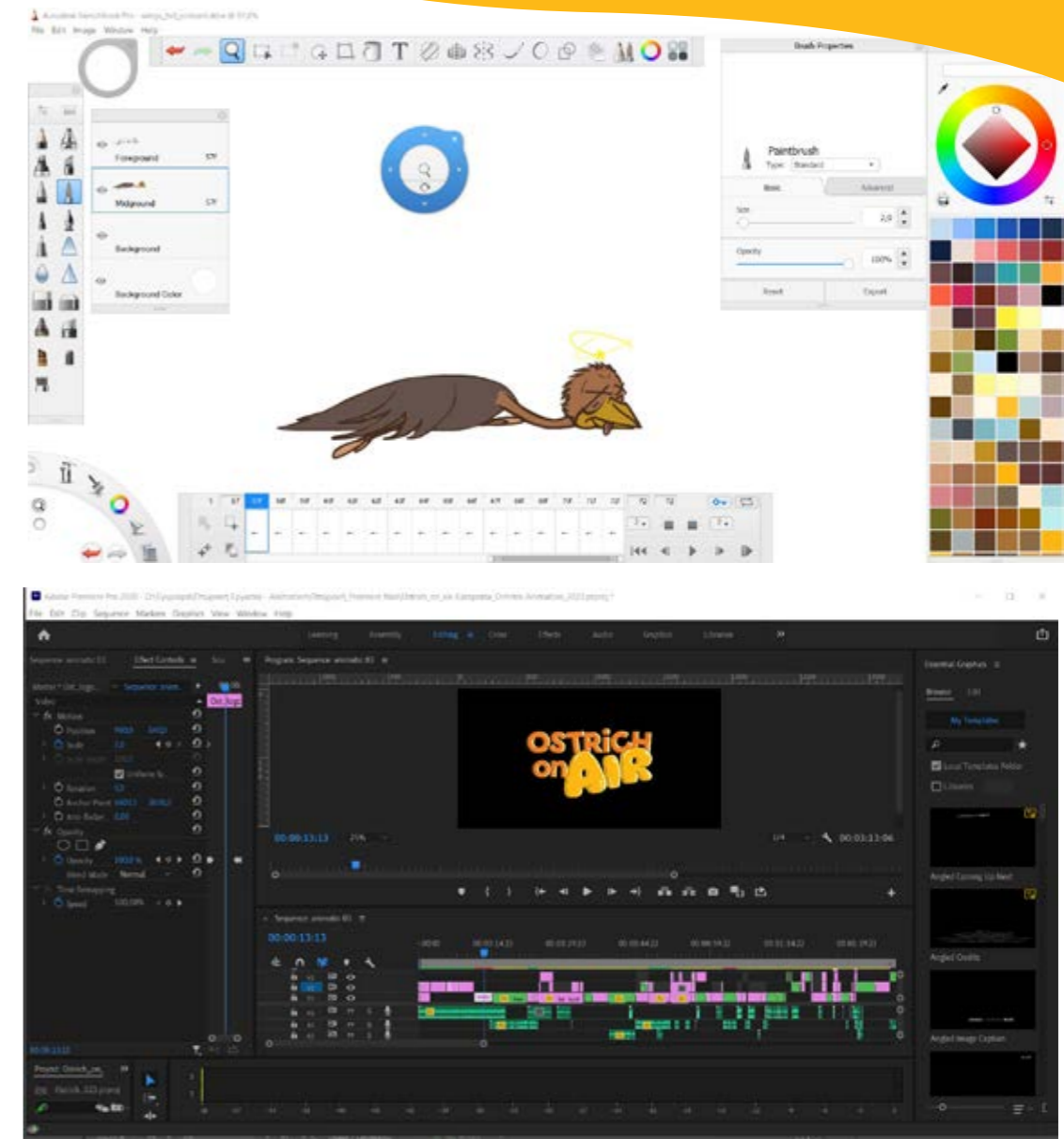
Η μουσική θα μπορούσαμε εύλογα να πούμε ότι παίζει καθοριστικό ρόλο στην ατμόσφαιρα μιας ταινίας, όπως επίσης και η χρήση των ηχητικών εφέ. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επέλεξα να χρησιμοποιήσω ηχητικά εφέ χωρίς κάποια μουσική επένδυση, σχεδόν σε όλο το εύρος της ταινίας, αφού οι σκηνές διαδέχονται πολύ γρήγορα η μία την άλλη και θα ήταν περιττό και ίσως ακόμη και να δημιουργούσε σύγχυση. Το ζητούμενο των ηχητικών εφέ που επέλεξα είναι να προσθέτουν επιπλέον στο κωμικό στοιχείο και την ένταση του animation. Στους τίτλους τέλους της ταινίας, χρησιμοποίησα χαρούμενη μουσική με γρήγορο και παιχνιδιάρικο tempo που επικοινωνεί το συναίσθημα της ταινίας, αφήνοντας παράλληλα μια αισιόδοξη νότα για το “happy end”.

Για τη μουσική και τα ηχητικά εφέ της ταινίας χρησιμοποίησα copyright free υλικό από διάφορους ιστότοπους, τους οποίους παραθέτω:

- freesound.org
- zapsplat.com
- mixkit.com
- chosic.com
- pixabay.com
- quicksounds.com
- melodyloops.com
- smartsound.com

## ΜΟΝΤΑΖ ΗΧΩΝ

Το μοντάζ και η επεξεργασία των ηχητικών εφέ και της μουσικής έγινε στο Adobe Premiere Pro. Για την επεξεργασία του ήχου χρησιμοποιήθηκαν εφέ που παρέχει το πρόγραμμα, ώστε να επιτευχθεί μια πιο ρεαλιστική απόδοση ήχου σε σχέση με την εικόνα που προβάλλεται.



Το τελικό μοντάζ της ταινίας επιτεύχθηκε κυρίως με τη χρήση του **Adobe Premiere Pro**. Ο σχεδιασμός της κίνησης έγινε στο **SketchBook** στο οποίο γινόταν το πρωταρχικό line test για την δημιουργία του ρυθμού του κάθε πλάνου χωριστά. Από εκεί γινόταν η εξαγωγή κάθε ολοκληρωμένης κίνησης ξεχωριστά, σε μορφή εικόνων PNG. Αφού ολοκληρώθηκαν τα σχέδια των κινήσεων, τα εισήγαγα στο Adobe Premiere Pro και εκεί ρυθμίστηκε ο χρόνος του κάθε frame ξεχωριστά, μέχρι να μπορεί να προβληθεί σε κανονικό χρόνο η εκάστοτε κίνηση. Το frame rate είναι 24 frames (καρέ) το δευτερόλεπτο.

Το τελικό μοντάζ όλων των σκηνών έγινε με την χρήση του Adobe Premiere, όπου προστέθηκαν τα ηχητικά εφέ, η μουσική περιβάλλοντος, τα transitions (μεταβάσεις) από καρέ σε καρέ, καθώς επίσης και οι τίτλοι αρχής και τέλους της ταινίας.



# ΛΟΓΟΤΥΠΟ

Το λογότυπο στην πραγματικότητα είναι η πρώτη επαφή του κοινού με την ταινία. Συνεπώς είναι πολύ σημαντικό να αντανακλά όλα τα χαρακτηριστικά που παρουσιάζει το animation και να είναι μοναδικό και αξιομνημόνευτο από την πρώτη κιόλας ματιά. Επίσης, πολύ βασικός στόχος του είναι να προσελκύσει το κοινό για να παρακολουθήσει την ταινία. Για τον σχεδιασμό του λογότυπου επηρεάστηκα από λογότυπα αντίστοιχων ταινιών αλλά και σειρών κινουμένων σχεδίων, όπως αυτά των Looney Tunes, Merrie Melodies, Scooby Doo και Sonic the hedgehog.



Το βασικό χαρακτηριστικό που ήθελα να αντανακλάται στα γνωστά λογότυπα που προανέφερα, είναι το λαμπερό δισδιάστατο στυλ σχεδιασμού.

## ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ:



Το προσχέδιο με το 3D λογότυπο απορρίφθηκε, γιατί ο τρισδιάστατος σχεδιασμός του δεν αντιπροσωπεύει την αισθητική του animation "Ostrich on Air", που ακολουθεί τον κλασικό 2D σχεδιασμό των "Looney Tunes".



OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

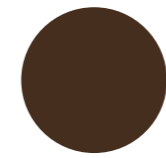



OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

OSTRICH  
on AIR

Σκεπτόμενη όλα τα παραπάνω, κι έπειτα από αρκετές δοκιμές, κατέληξα στο τελικό λογότυπο της ταινίας, το οποίο εξυπηρετεί τους σκοπούς που προανέφερα και συγχρόνως έρχεται σε απόλυτη αρμονία με την ατμόσφαιρα του animation που δημιούργησα. Είναι κωμικό, επίκαιρο (σχεδιαστικά) και δεσμεύει συναισθηματικά. Για το λογότυπο επιλέχθηκαν χρώματα από τη στρουθοκάμηλο, που είναι ζεστά και φιλικά για τα παιδιά.

OSTRICH  
on AIR

			
#452d1f	#f57e20	#fdb913	#fff4aa
R: 69	R: 245	R: 253	R: 255
G: 45	G: 126	G: 185	G: 244
B: 31	B: 32	B: 19	B: 170

Οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήθηκαν για το τελικό λογότυπο:

Balonku-Regular  
ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ  
0123456789  
#%&\*()!/?/

CeraGR-Black  
ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
0123456789  
#%&\*()!/?/

## Αποστάσεις Ασφαλείας



Ελάχιστο μέγεθος



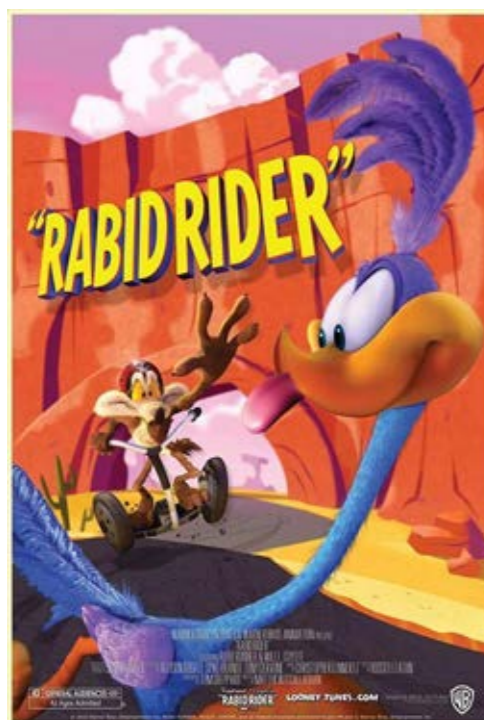
3.8cm

## Σωτές και λανθασμένες χρήσεις του λογότυπου

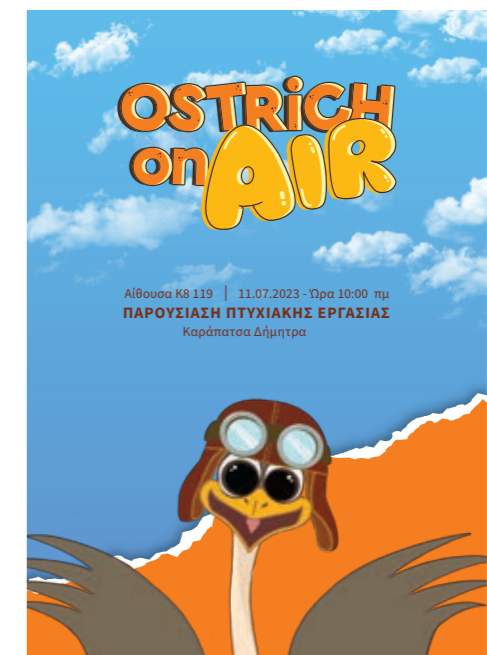


# ΠΡΟΩΘΗΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

## ΑΦΙΣΕΣ ΑΝΑΦΟΡΑΣ



## ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ ΑΦΙΣΑΣ



# OSTRICH on AIR

Αίθουσα Κ8 119 | 11.07.2023 - Ώρα 10:00 πμ  
**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**  
Καράπατσα Δήμητρα



# OSTRICH on AIR

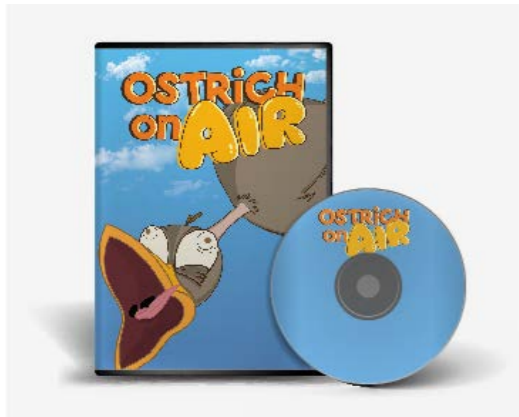
Καράπατσα Δήμητρα  
Αίθουσα Κ8 119 | 11.07.2023 - Ώρα 10:00 πμ  
**ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**





Η απίσα σε stand εξωτερικού χώρου





# Βιβλιογραφικές Αναφορές – Πηγές

Frame by Frame (Β' έκδοση), Ελένη Μούρη, εκδόσεις NEXUS PUBLICATIONS S.A. ANIMATION, Ιστορία και αισθητική του κινούμενου σχεδίου, Γιάννης Βασιλειάδης, εκδόσεις Αιγόκερως 2006.

Animating the Looney Tunes Way, Tony Cervone, Walter Foster Pub., 2000

Timing for Animation, Harold Whitaker, John Halas & Tom Sito (2nd edition), Focal Press, 2009.

The Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2001

“The illusion of Life” Frank Thomas and Ollie Johnston 1981

Π. Κυριακούλάκος, 2018. ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΤΗΣ ΠΑΡΑΣΤΑΤΙΚΗΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑΣ. Ανακτήθηκε από: <chrome-extension://efaidnbnmnnnibrcajpcglclefindmkaj/https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/511154/AnimationSeminarNotes.pdf> (31/05/2023)

Η Ιστορία του κινούμενου Σχεδίου. Ανακτήθηκε από: <https://animationartati.weebly.com/eta-iotasigmatauomicronrho943alpha-tauomicronupsilon-animation.html> (31/05/2023)

Καταπληκτική αφρικανική στέπα: χλωρίδα και πανίδα. Ανακτήθηκε από: [https://farbitis.ru/el/natural-areas/udivitelnaja\\_afrikanskaja\\_step\\_zhivotnyjj\\_i\\_rastitelnnyjj\\_mir/](https://farbitis.ru/el/natural-areas/udivitelnaja_afrikanskaja_step_zhivotnyjj_i_rastitelnnyjj_mir/) (20/03/2023)

## Ήχοι και Μουσική

Comical - by Ahjay Stelino  
<https://mixkit.co/free-stock-music/tag/comical/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=oYQPbFckdUc>

Male say hmm, as in interesting  
<https://www.zapsplat.com/music/male-say-hmm-as-in-interesting/>

Water impact, hit, thud, hard small shallow splash, could be body impact  
<https://www.zapsplat.com/music/water-impact-hit-thud-hard-small-shallow-splash-could-be-body-impact/>

Birds chirping near the river  
<https://mixkit.co/free-sound-effects/bird/>

cartoon\_wink\_magic\_sparkle  
<https://pixabay.com/sound-effects/cartoon-wink-magic-sparkle-6896/>

Cartoon Scream 1  
<https://pixabay.com/sound-effects/cartoon-scream-1-6835/>

Funny spring jump  
<https://pixabay.com/sound-effects/funny-spring-jump-140378/>

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

Cartoon dazzle hit and birds  
<https://mixkit.co/free-sound-effects/cartoon/>

Body fall and hit ground of rubble and stones hard 5  
<https://www.zapsplat.com/music/body-fall-and-hit-ground-of-rubble-and-stones-hard-5/>

Slingshot 1  
<https://pixabay.com/sound-effects/slingshot-1-40486/>

Fast and short low pitched whip, whoosh through air 1  
<https://www.zapsplat.com/music/fast-and-short-low-pitched-whip-whoosh-through-air-1/>

Fast and short low pitched whip, whoosh through air 3  
<https://www.zapsplat.com/music/fast-and-short-low-pitched-whip-whoosh-through-air-3/>

Fairy cartoon success voice  
<https://mixkit.co/free-sound-effects/voices/>

Cartoon slip over or trip up, whistle ascend 3  
<https://www.zapsplat.com/music/cartoon-slip-over-or-trip-up-whistle-ascend-3/>

Hippopotamus or rhinoceros grunt 2  
<https://www.zapsplat.com/music/hippopotamus-or-rhinoceros-grunt-2/>

Rhinoceros, grunt, grumble  
<https://www.zapsplat.com/music/rhinoceros-grunt-grumble/>

Ostrich  
<https://quicksounds.com/search/filter/tracks/ostrich>

## Εικόνες

Λογότυπο “Tom and Jerry”  
[https://logos.fandom.com/wiki/Tom\\_and\\_Jerry#2014%E2%80%932021](https://logos.fandom.com/wiki/Tom_and_Jerry#2014%E2%80%932021)

Λογότυπο “Looney Tunes”  
<https://1000logos.net/looney-tunes-logo/>

Λογότυπο “Scooby-Doo”  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scooby\\_doo\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scooby_doo_logo.png)

Λογότυπο “Sonic the Hedgehog”  
<https://1000logos.net/sonic-the-hedgehog-logo/>

Χαρακτήρες “Looney Tunes”  
<https://movieweb.com/looney-tunes-popular-characters-ranked/>



PRINCIPLES OF ANIMATION

<https://animation2012.weebly.com/exaggeration.html>

Rule #1: the Road Runner cannot harm the coyote. Warner Bros

<https://www.vox.com/2015/3/5/8157519/chuck-jones-rules-for-roadrunner-coyote>

[b38de14d6109e19ad349ecd34e1dc51adedd4b62\\_1594804269.jpg](https://www.boomerangtv.co.uk/)

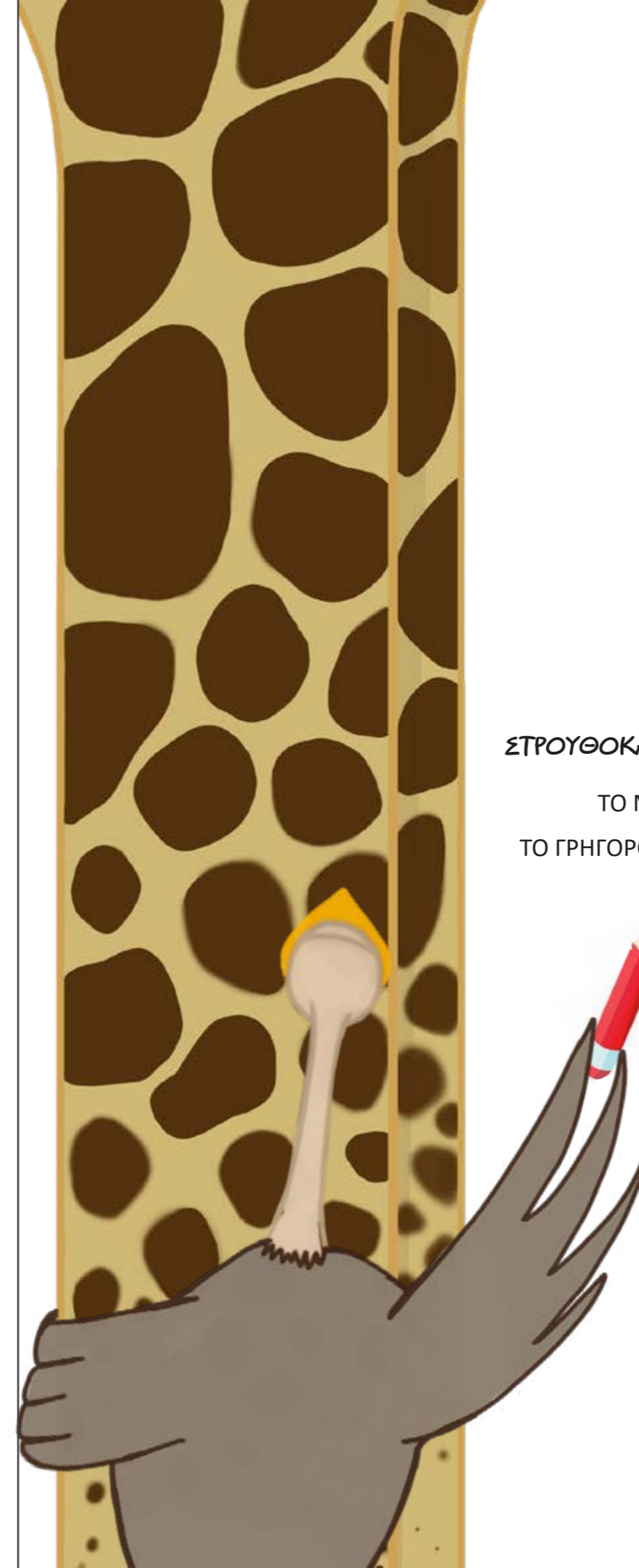
<https://www.boomerangtv.co.uk/>

The Hep Cat (Short 1942) - IMDb

<https://www.imdb.com/title/tt0034845/>

Savannah river Stock Photos - Page 1 : Masterfile

<https://www.masterfile.com/search/en/savannah+river>



ΣΤΡΟΥΘΟΚΑΜΗΛΟΣ - ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΠΤΗΝΟ

ΤΟ ΓΡΗΓΟΡΟΤΕΡΟ ΠΤΗΝΟ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ

ΔΕΝ ΠΕΤΑΕΙ

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θέλω να ευχαριστήσω θερμά την υπεύθυνη καθηγήτριά μου κυρία Ελένη Μούρη, για την καθοδήγησή της, τις παρατηρήσεις της και γενικά για την πολύτιμη βοήθειά της.