



Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία
Τίτλος

Plantasia Video Clip

Άγγελος Γουρζής, ΑΜ: 13044

Επιβλέπων Καθηγητής: Δρ. Σιάκας Σπυρίδων
Βοηθός Επιβλέπωντος Καθηγητή: Δρ. Τριβέλλα Λαμπρινή

Αθήνα, Οκτώβριος 2023



University of West Attica
School of Applied Arts and Culture
Department of Graphic Design and Visual Communication

Diploma Thesis
Title

Plantasia Video Clip

Angelos Gourzis, RN: 13044

Supervisor Professor: Dr. Siakas Spyridon
Supervisor Professor Assistant: Dr. Trivella Labrini

Athens, October 2023

Επιτροπή Εξέτασης

Σιάκας Σπυρίδων
Αναπληρωτής Καθηγητής

Μούρη Ελένη
Καθηγήτρια

Τσιάρα Μάρθα Εϊπελντάουερ
Επίκουρος Καθηγήτρια

Δήλωση Συγγραφέα Πτυχιακής Εργασίας

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Γουρζής Άγγελος με αριθμό μητρώου 13044 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής 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 πλήρες κείμενο της εργασίας μου μέχρι 15 Οκτώβρη 2024 και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή.

Ο Δηλών
Γουρζής Άγγελος

Επιβλέπων Καθηγητής
Δρ. Σιάκας Σπυρίδων

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Η πτυχιακή αυτή εργασία είναι ένα 3D animation video-clip για το μουσικό κομμάτι “Plantasia” του Mort Garson (πρωτοπόρος ηλεκτρονικής μουσικής των 60’) και πραγματεύεται την σχέση της ανθρωπότητας με τη φύση. Το film είναι ασπρόμαυρο, έχει αναλογία 3:4 και αναπαράγεται στα 12 καρέ το δευτερόλεπτο.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	_____	Αναφορές
	1.α	_____ Αισθητικές Αναφορές
	1.β	_____ Αφηγηματικές Αναφορές
2	_____	Αισθητική
	2.α	_____ Concept Art
	2.β	_____ Character Design
	2.γ	_____ Environment Design
3	_____	Αφήγηση
	3.α	_____ Log Line
	3.β	_____ Σύνοψη
	3.γ	_____ Storyboard
4	_____	Διαδικασία
5	_____	Παραγωγικό Πλαίσιο

1 — ΑΝΑΦΟΡΕΣ



1.α — ΑΙΣΘΗΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Η αισθητική προέκυψε από την προσωπική μου αντίληψη για το έργο του Mort Garson: Έοντας πρωτοπόρος της ηλεκτρονικής μουσικής και έχοντας δημιουργήσει ζεστούς, αλλά σχεδόν απόκοσμους δίσκους, όπως το “Mother Earth’s Plantasia”, θέλησα να μεταφράσω αυτή την πρώιμη πρωτοπορία και την απόκοσμη ζεστασιά στην αισθητική της εικόνας. Για αυτό το λόγο ο Γερμανικός Εξπρεσιονισμός του 1920 έγινε βασικός οδηγός στην γενική προσέγγιση της εικόνας.



METROPOLIS. Fritz Lang 1927.



The Cabinet of Dr. Caligari, Robert Wiene 1920

1.a — ΑΙΣΘΗΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Οι φυσικές παραμορφώσεις των τότε φιλμ και φακών, η φυσική βινιέτα της κάμερας και το μόνιμο κούνημα του φιλμ, έγιναν δομικά στοιχεία της τελικής αισθητικής της εικόνας και εφαρμόστηκαν με υπερβολή. Για την χαρακτηριστική “σπαστικότητα” της stop-motion κίνησης αναφέρθηκα στις πρώτες stop-motion ταινίες.



BALLET MÉCANIQUE. Fernand Léger & 1 more 1924.

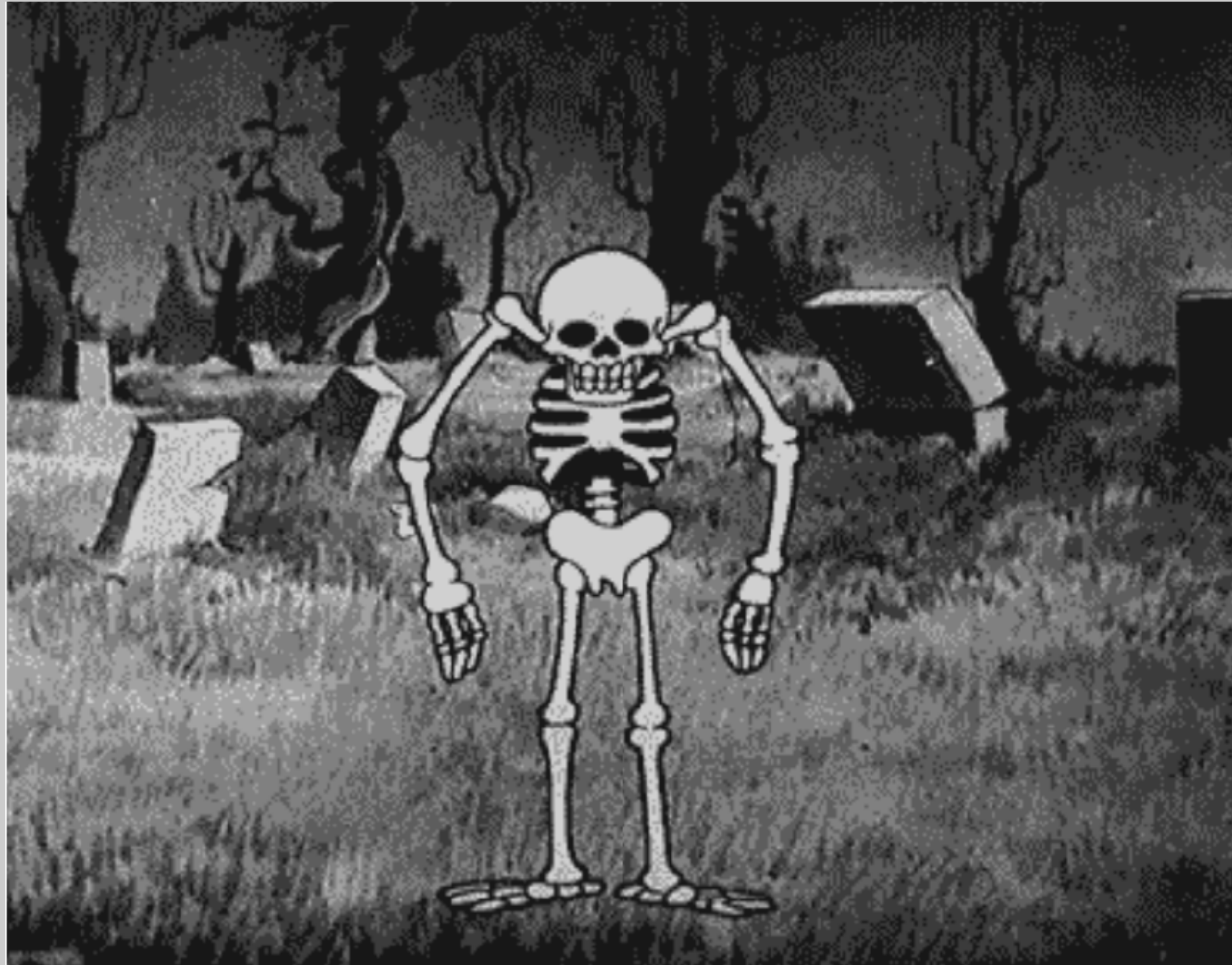


THE LOST WORLD, 1925

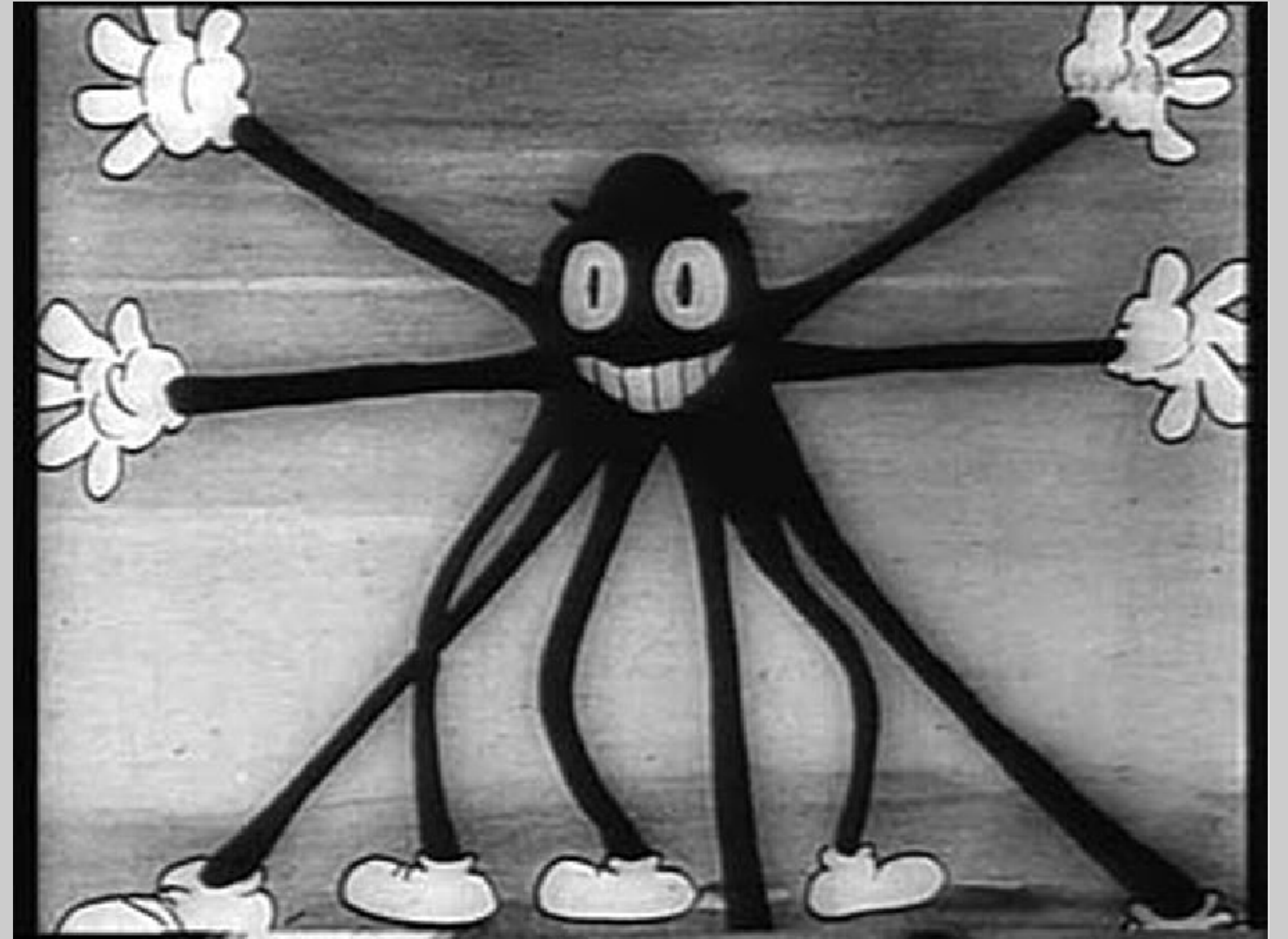
1.a — ΑΙΣΘΗΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Η λογική σχεδιασμού των χαρακτήρων, η κινησιολογία τους και ο τρόπος που τα κινούμενα στοιχεία αποδίδονται σε σχέση με το στατικό περιβάλλον είναι βαθιά επηρεασμένα από τα πρώτα cartoon.



SKELETON DANCE, Disney 1929



THE HAUNTED SHIP, Max Fleischer 1930

1.α — ΑΙΣΘΗΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Επιπλέον, κάποια επί μέρους στοιχεία όπως τα λαμπυρίσματα, η θαμπάδα των καμένων λευκών, η μαγική διάθεση κάποιων σκηνών, είναι δανεισμένα από ταινίες που πραγματεύονται φολκλόρ παραμύθια. Η ταινία του 1935 “A Midsummer Night’s Dream” είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα.



A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM, Max Reinhardt & William Dieterle 1935

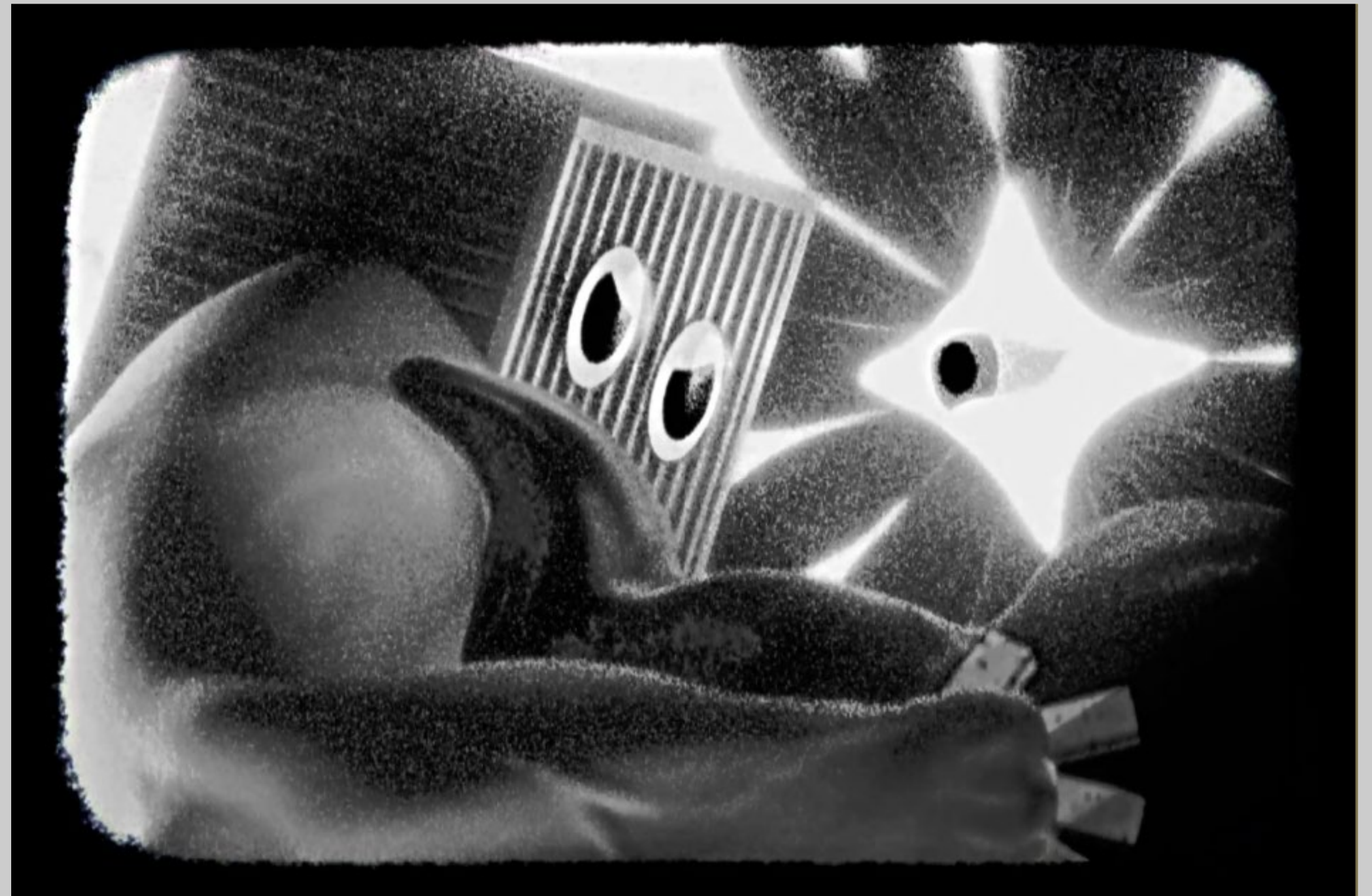
1.β — ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Μιας και το video clip δεν είναι βασισμένο στον διάλογο ή τα sound effects, η κινησιολογία των χαρακτήρων και ο τρόπος σκηνοθεσίας των πλάνων χρειάζεται να αποδίδουν το νόημα, όπως και τα πρωτόπορα animation του 1920. Μεγάλη επιρροή αφήγησης αρκετών πλάνων είναι ο Μπομπ Σφουγκαράκης.



επισόδειο Spongebob Squarepants



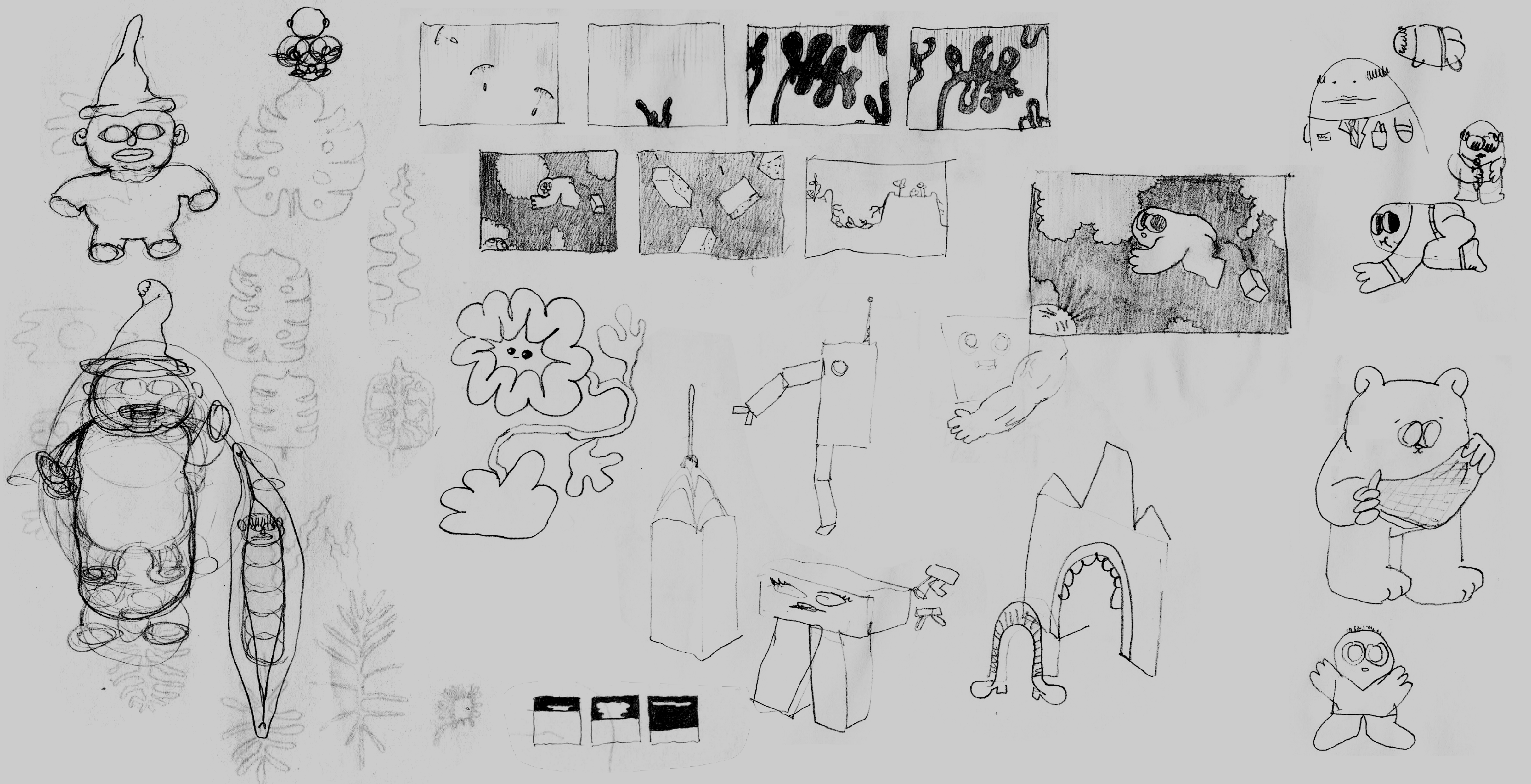
στιγμιότυπο απο το βίντεο της πτυκιακής

2 — ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ



3.a — CONCEPT ART

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ



2.β — CHARACTER DESIGN

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Οι δύο πρωταγωνιστές διαφέρουν σε μορφή, υλικό και κίνηση. Η προσωποποίηση της φύσης, το Λουλούδι, είναι φτιαγμένο από σκουρόχρωμο πλαστελινένιο υλικό και η κίνησή του έχει γίνει καρέ-καρέ, προκειμένου να δώσει την χειροποίητη και φυσική αίσθηση του stop-motion. Αντιθέτως το λευκό άκαμπτο κτίριο, με τις ψυχρές γυαλάδες του, είναι πλήρως 3D και keyframed.



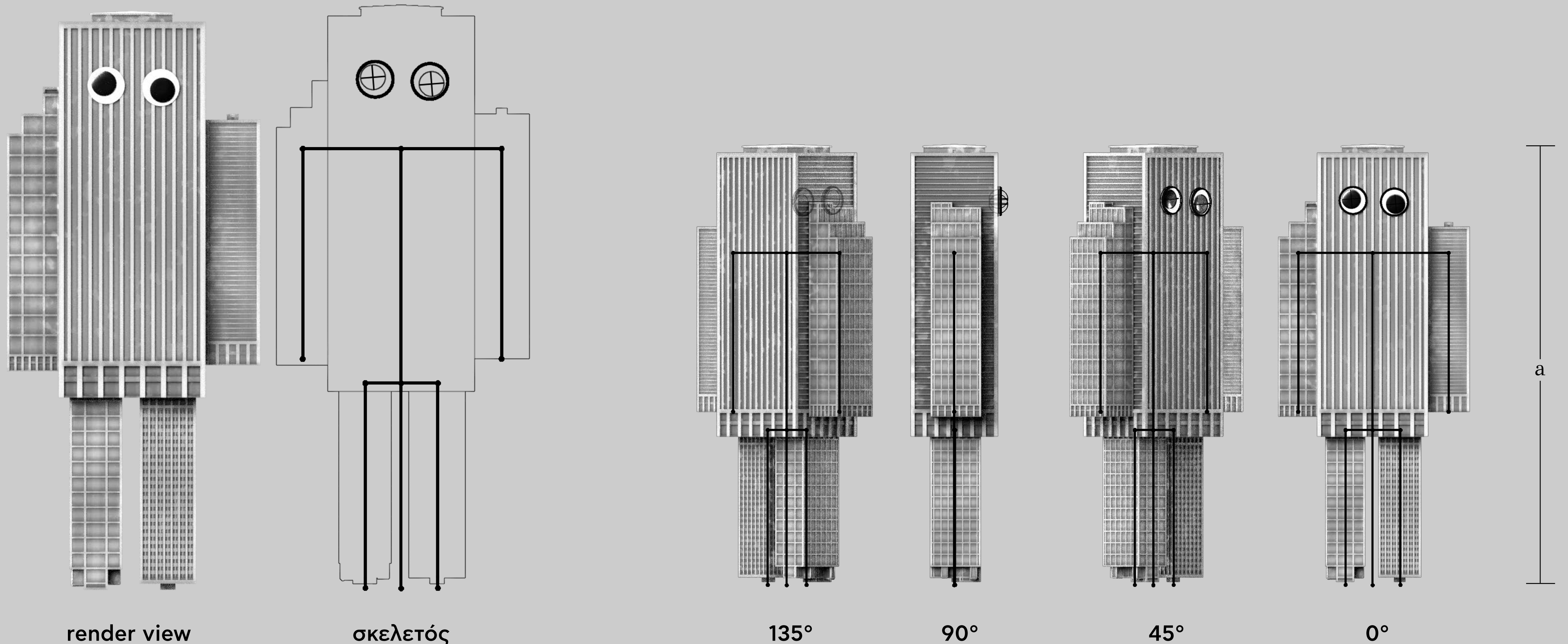
στιγμιότυπο από την ταινία: χαρακτήρας λουλούδι

στιγμιότυπο από την ταινία: χαρακτήρας κτήριο

2.β — CHARACTER DESIGN

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Το κτίριο λόγω των πολύ λίγων αρθρώσεων, έχει μόνο τα απαραίτητα κόκαλα: ένα για το κάθε χέρι, ένα για το κάθε πόδι και ένα για τον κορμό (συν τα κόκαλα-συναρμογές).



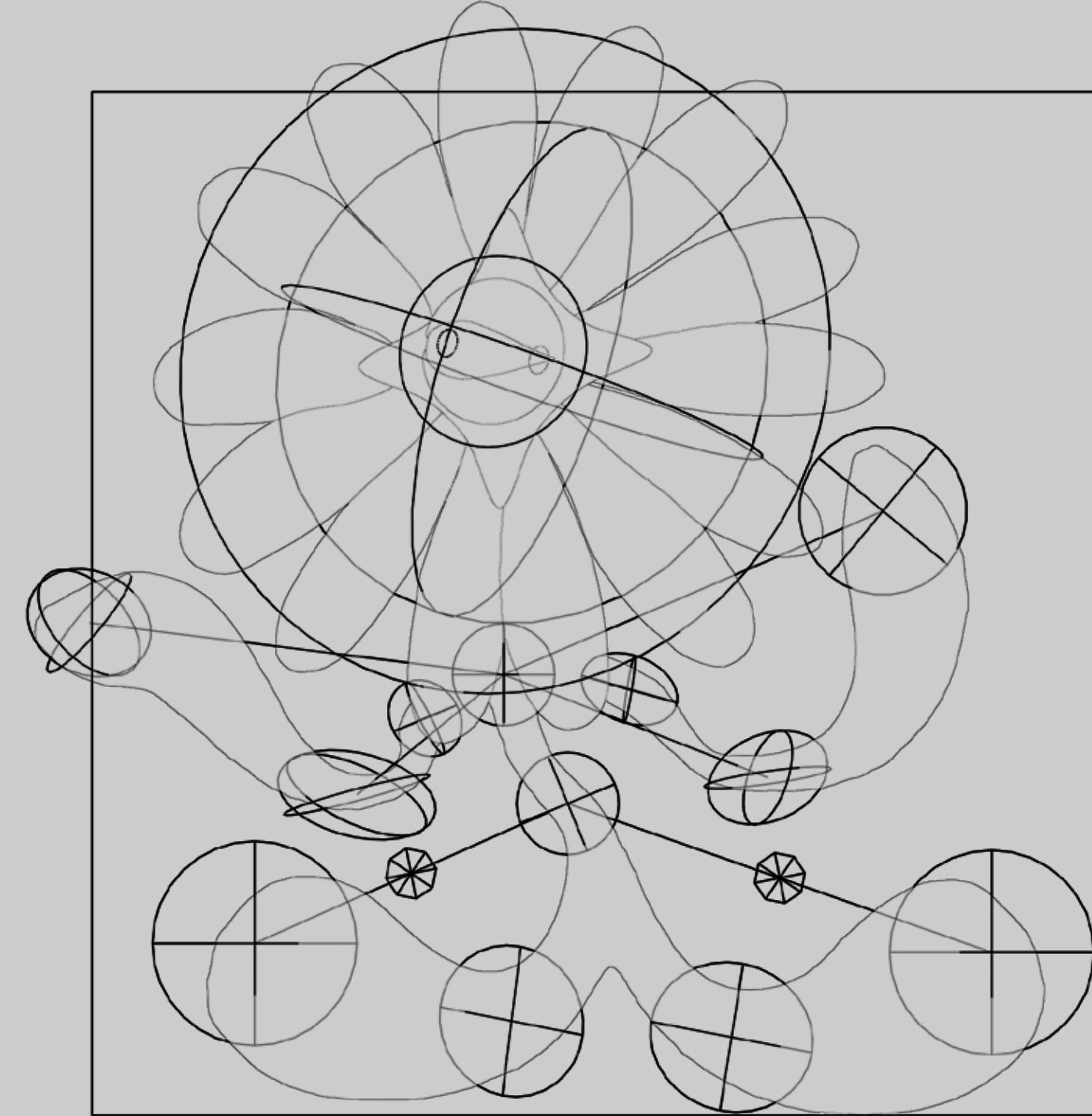
2.β — CHARACTER DESIGN

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

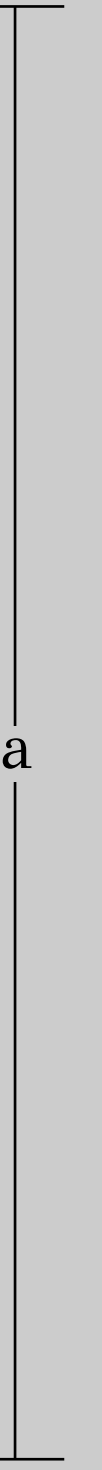
Το λουλούδι έχει μόνο μία όψη και, προκειμένου να λειτουργεί περισσότερο ως 2D cartoon χαρακτήρας, έχει εντελώς διαφορετική αντιμετώπιση όσον αφορά τον σκελετό. Το σώμα είναι φτιαγμένο από ανυσματική καμπύλη (bezier curve), η οποία ελέγχεται από ελεύθερα σημεία, ώστε να είναι εύκολος ο έλεγχος για κίνηση καρέ-καρέ.



render view



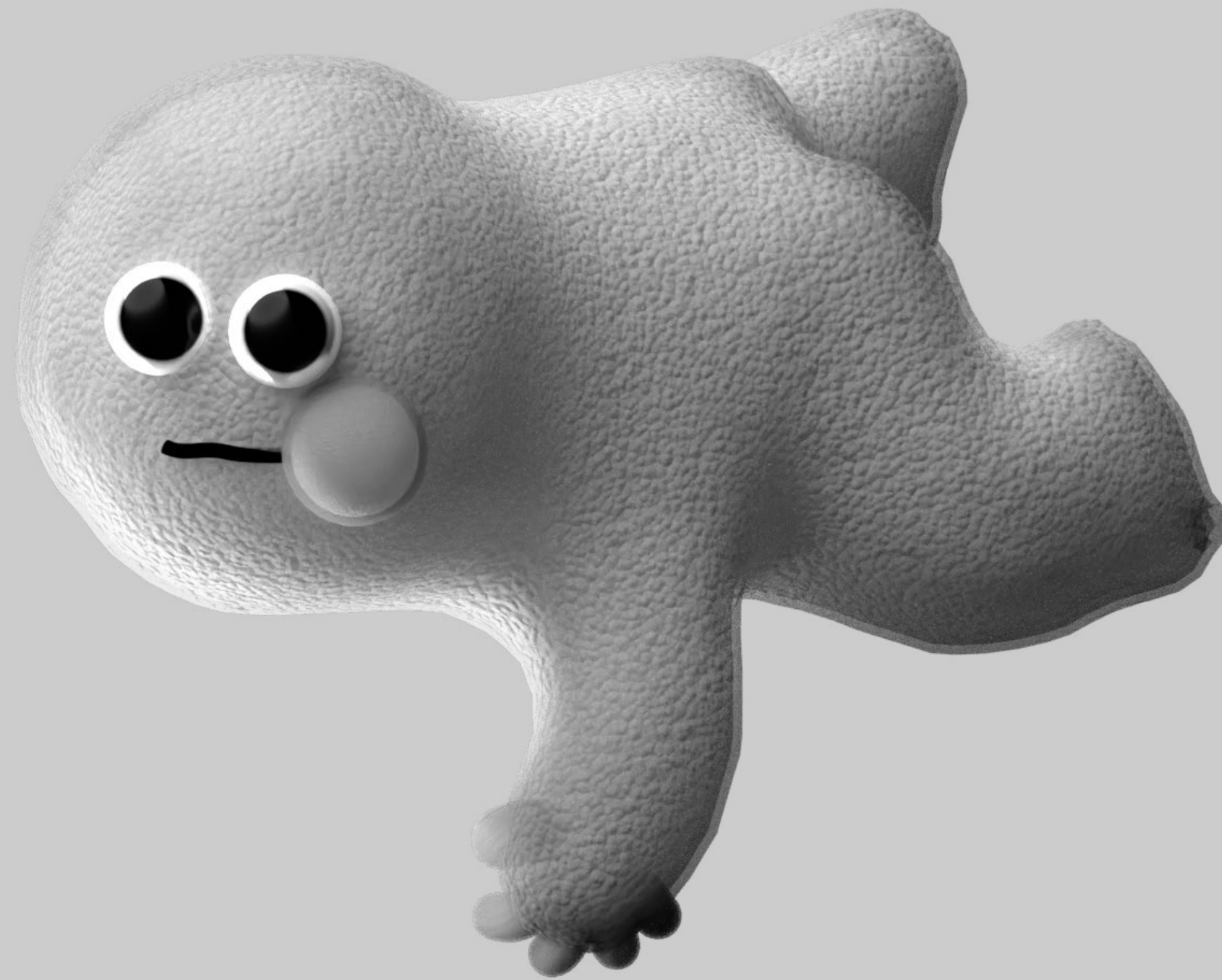
"σκελετός"



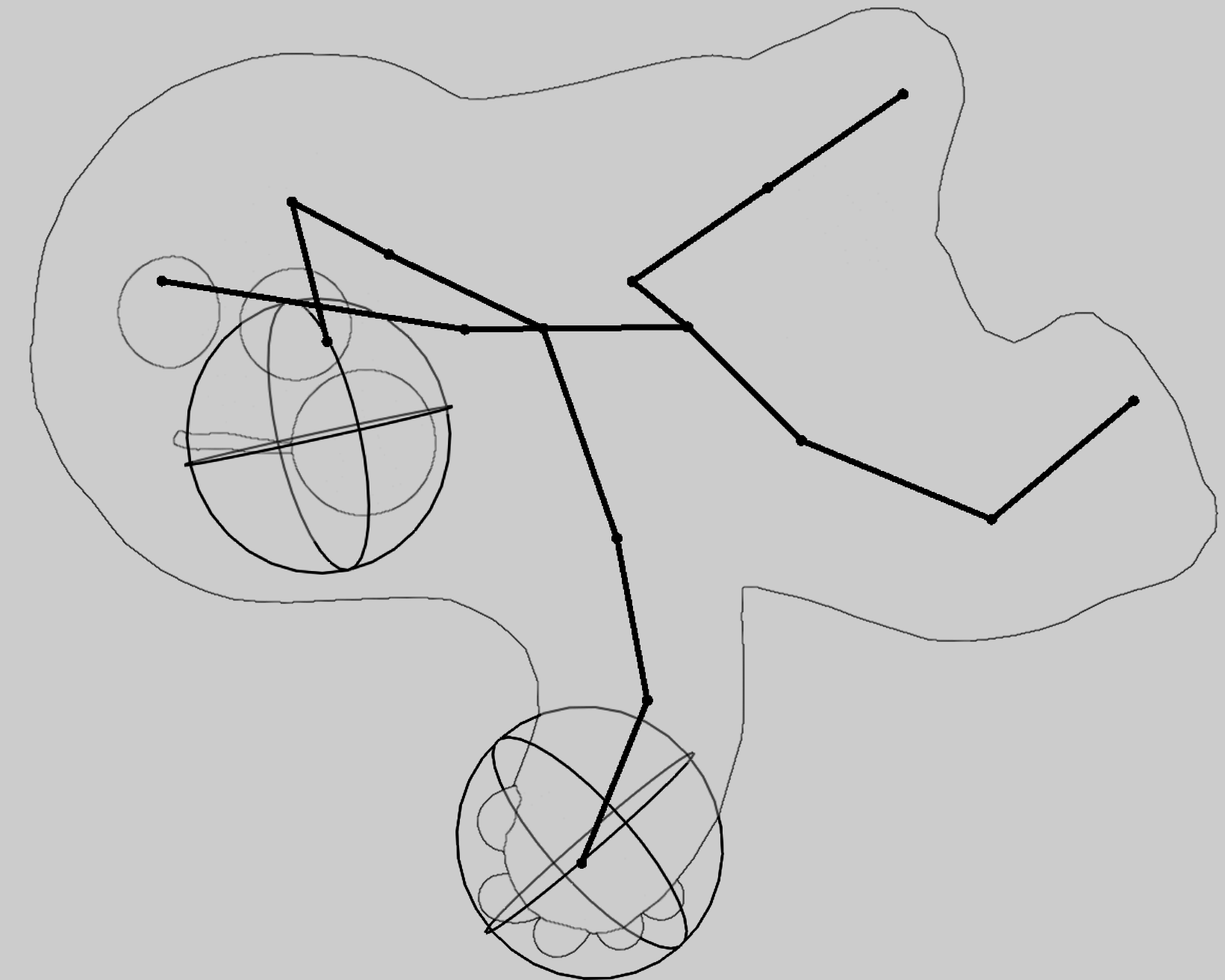
2.β — CHARACTER DESIGN

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Τα ανθρωπάκια επίσης έχουν μία μοναδιαία γωνία θέασης, οπότε ο σκελετός τους έχει χτιστεί για να εξυπηρετεί πολύ βασική κινησιολογία.



render view



σκελετός

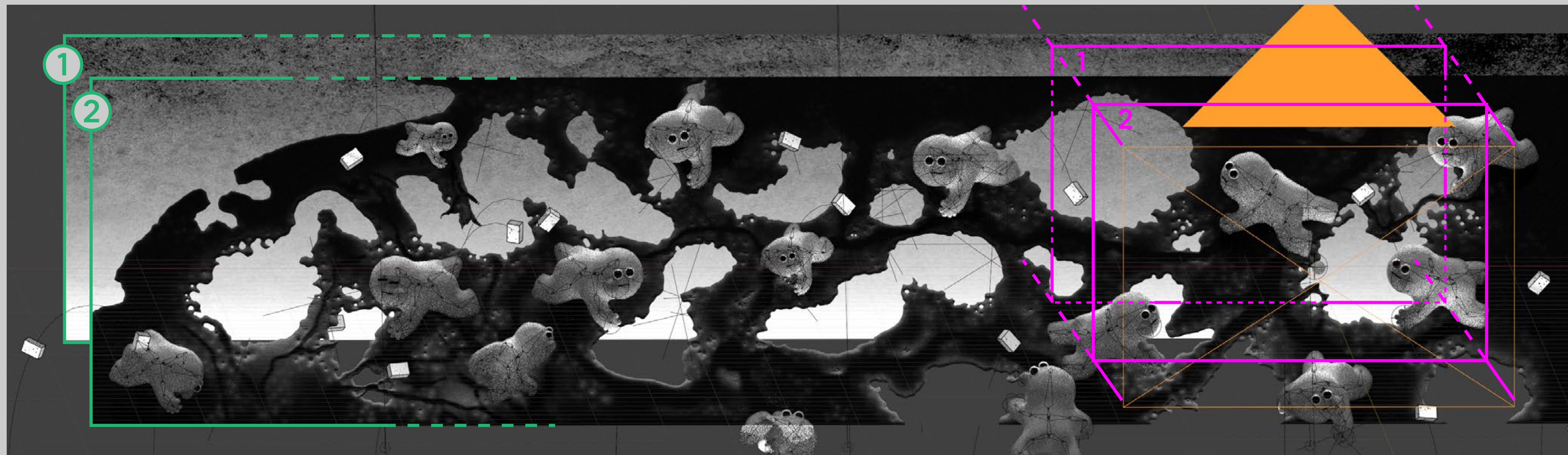
2.β — ENVIRONMENT DESIGN

ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Όλες οι σκηνές έχουν την ίδια βάση για φόντο, μια ματιέρα ακουαρέλας με παραλλαγές φωτισμού, που επιτυγχάνονται με τη βοήθεια των ντεγκραντέ.

Ο ορίζοντας -όπου αυτός φαίνεται- είναι πάντοτε δισδιάστατος. Όταν υπάρχει ανάγκη απόδοσης βάθους, και προκειμένου να αποδοθεί η τρισδιάστατη κίνηση του εδάφους, χρησιμοποιείται η τεχνική parallax.

Στην παρακάτω εικόνα βλέπουμε μαρκαρισμένα με πράσινο: το 2D επίπεδο του φόντου (1), το 2D επίπεδο του φύλλου (2) και ακόμα πιο μπροστά τα 3D ανθρωπάκια. Το φόντο είναι καρφιτσωμένο στην κάμερα, ενώ το φύλλο με τα ανθρωπάκια κουνιούνται parallax σε σχέση με το φόντο και την κάμερα. Με magenta βλέπουμε την προβολή του ορθογραφικού φακού στα επίπεδα 1 και 2.



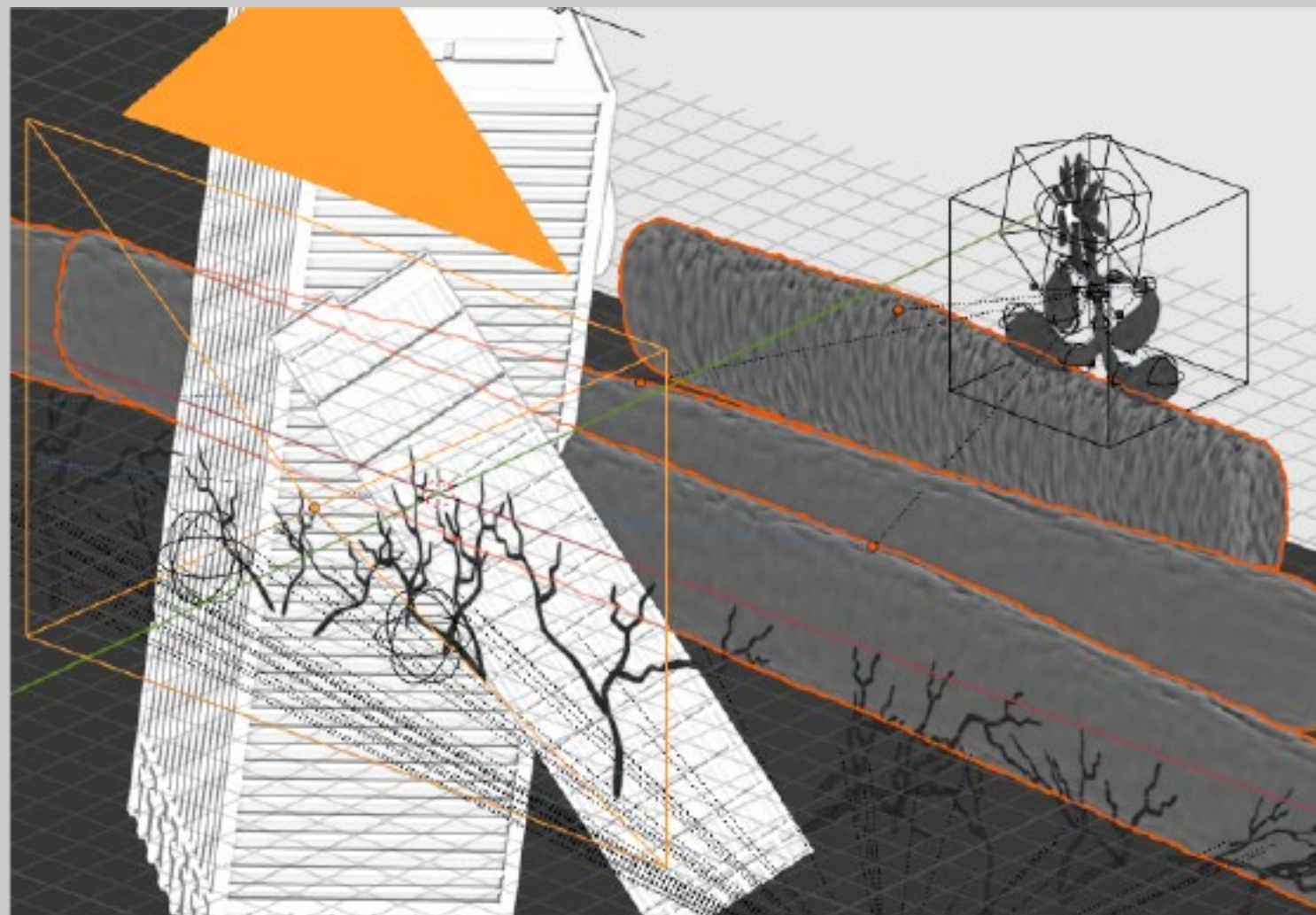
στιγμιότυπο μέσα από το πρόγραμμα 3D σχεδίασης (Blender)

2.β — ENVIRONMENT DESIGN

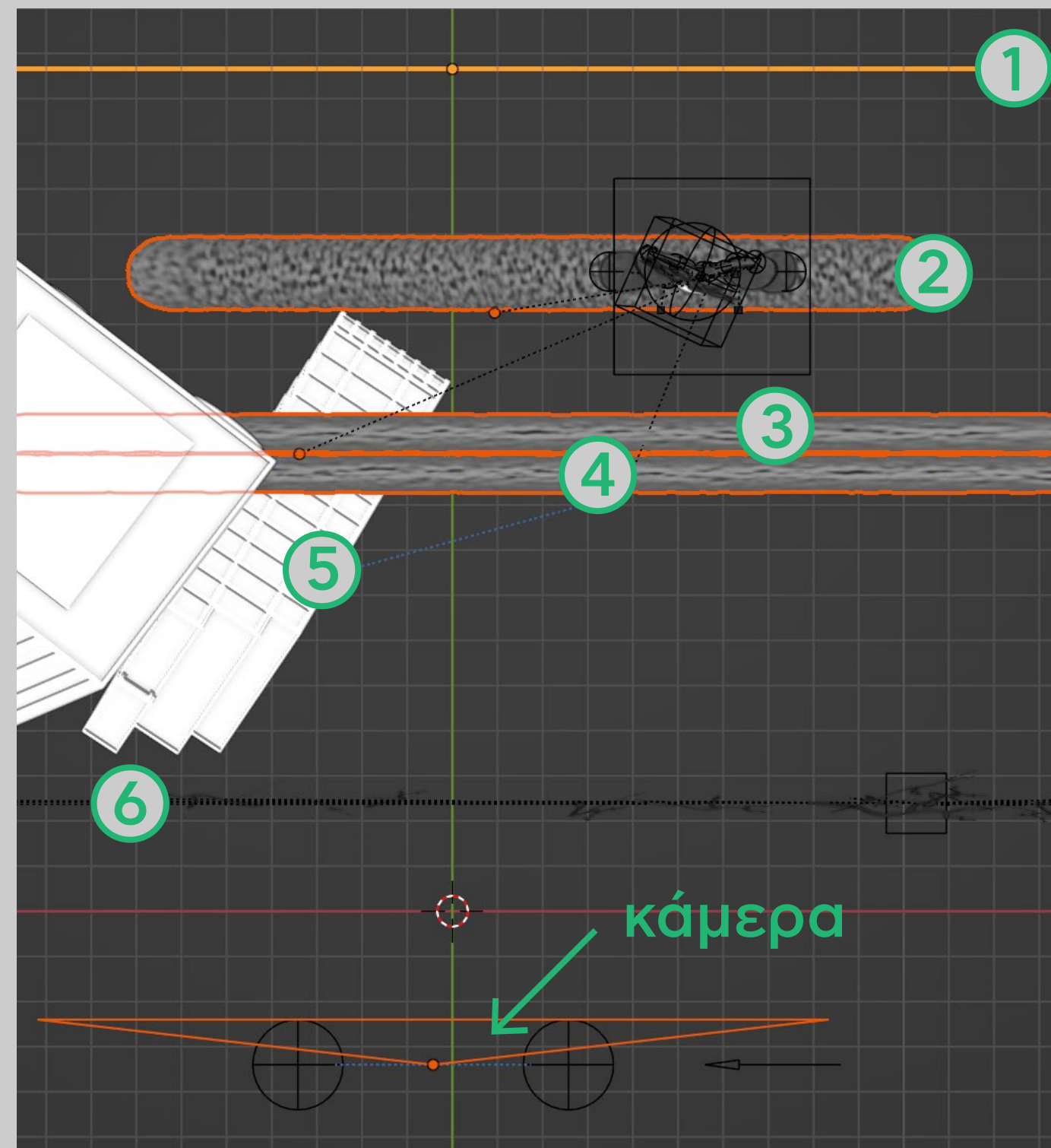
ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Επειδή ο φακός είναι ορθογραφικός, δηλαδή δεν χρησιμοποιεί την προοπτική, κάθε απόπειρα απόδοσης βάθους είναι οπτικό τρικ. Παρακάτω βλέπουμε ένα parallax με 6 επίπεδα και βάθος μέσω σμίκρυνσης/μεγέθυνσης των χαρακτήρων.

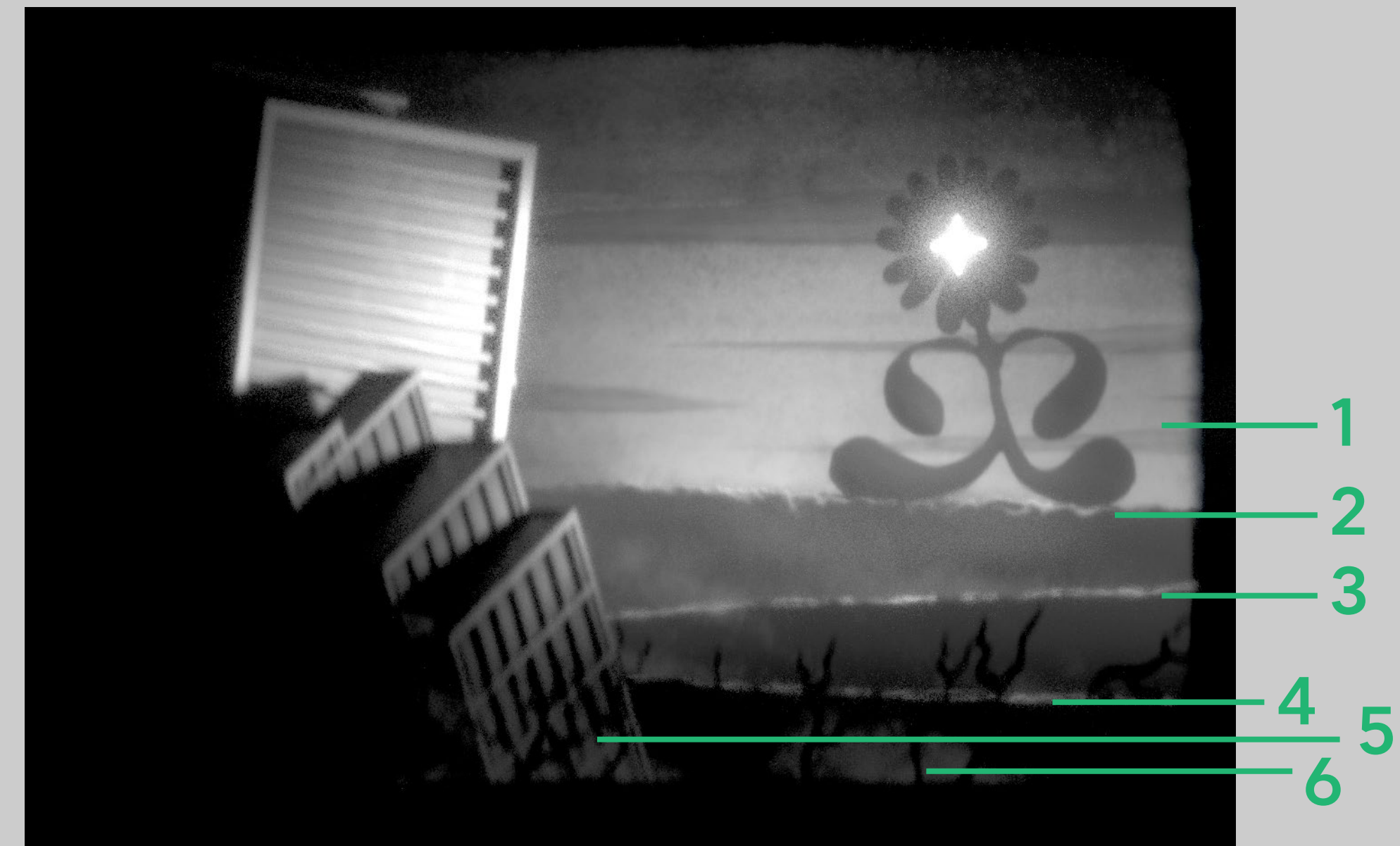
1. φόντο
2. έδαφος 1 & λουλούδι
3. έδαφος 2
4. έδαφος 3
5. κτίριο
6. ξεραμένα φυτά



στιγμιότυπο από το Blender: η σκηνή σε προβολή 3/4

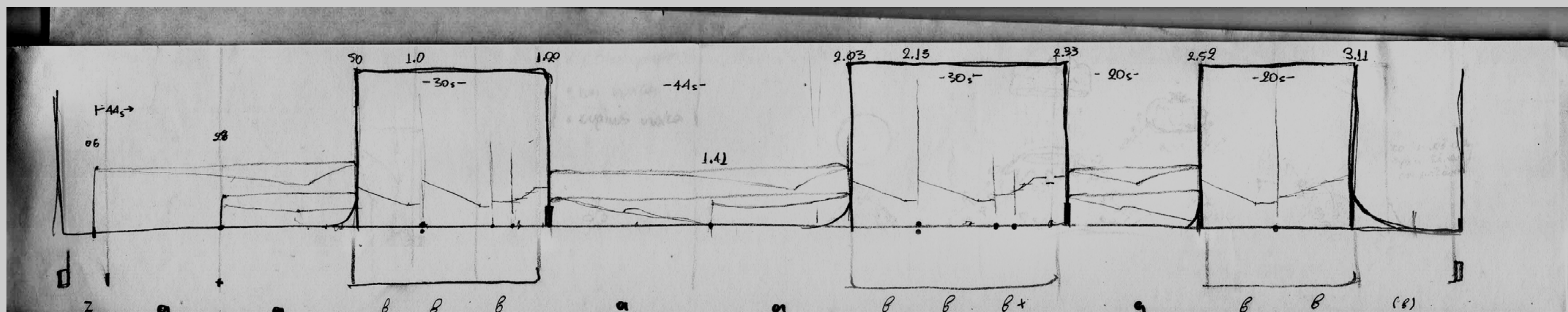


στιγμιότυπο από το Blender: η σκηνή σε κάτοψη



στιγμιότυπο από την ταινία, χωρίς post process

3 — ΑΦΗΓΗΣΗ



3.α — LOG LINE

ΑΦΗΓΗΣΗ

Από τα περιττώματα της ανθρωπότητας δημιουργείται ένα καινούριο πλάσμα, το οποίο έρχεται αναπόφευκτα αντιμέτωπο με τη φύση.

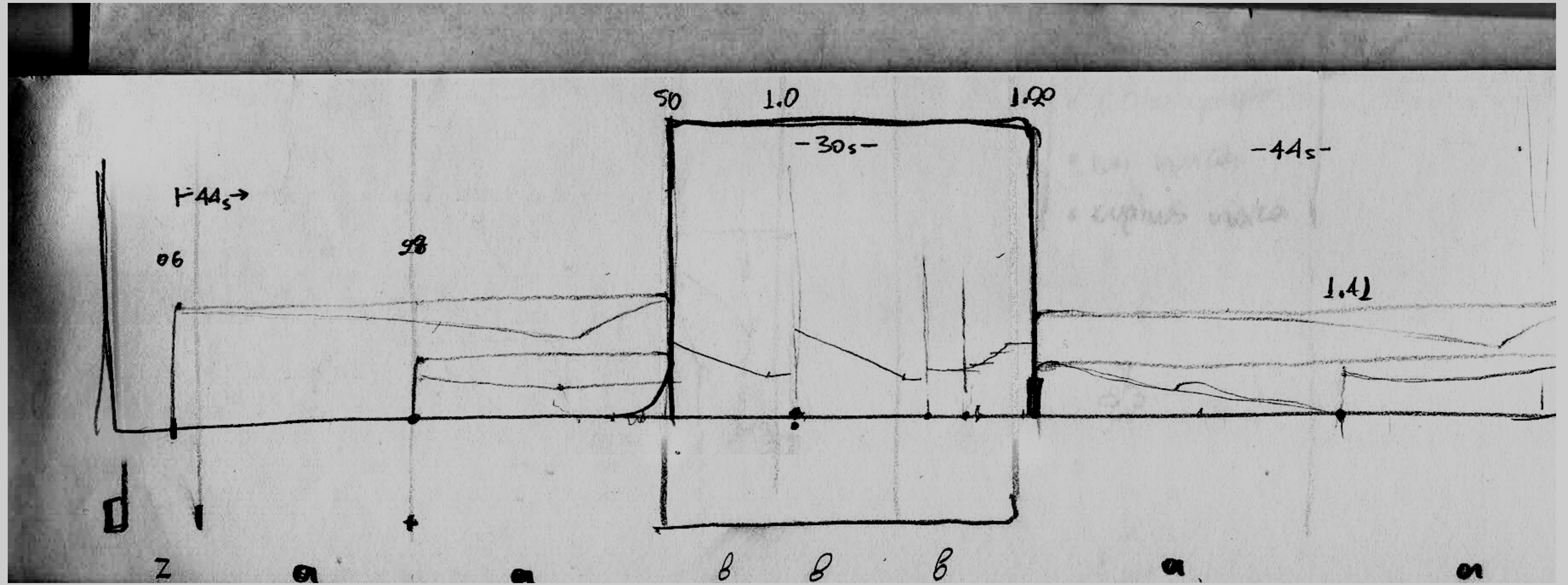
3.β — ΣΥΝΟΨΗ

Λίγο μετά τη γέννηση της φύσης μικρά ανθρωπόμορφα πλασματάκια καταβροχθίζουν την χλωρίδα, αφοδεύοντας έτσι τα δομικά υλικά για την κατασκευή ενός γιγάντιου κατευθυνόμενου κτιρίου. Το κτίριο αυτό, που συμβολίζει την ανθρωπότητα, με το γεμάτο άγνοια βλέμμα του καταστρέφει το φυσικό του περιβάλλον. Η φύση κατ' απάντηση προσωποποιείται σε ένα εξίσου γιγάντιο πλάσμα, γεμάτο οργή και έτοιμο να δώσει μια απάντηση. Οι δύο γίγαντες οδεύουν σε ένα πλέον αναμενόμενο boss-fight, με μη-αναμενόμενη κατάληξη.

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ

Το storyboard χτίστηκε πάνω σε ένα σκίτσο του χρονισμού του μουσικού κομματιού, με γραπτές σημειώσεις των συμβάντων. Για αυτό το λόγο θα δούμε το storyboard με screenshots από το τελικό φιλμ.



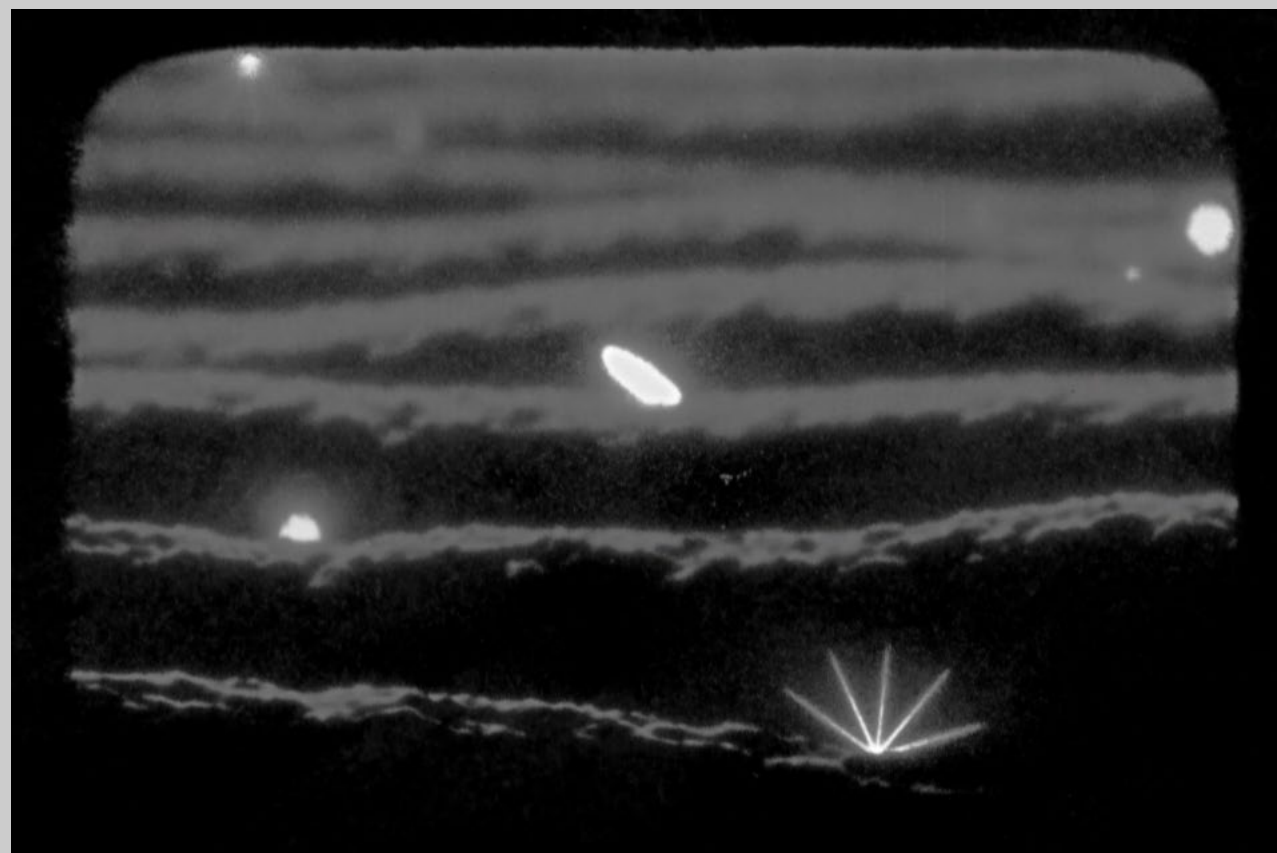
σκίτσο χρονισμού

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



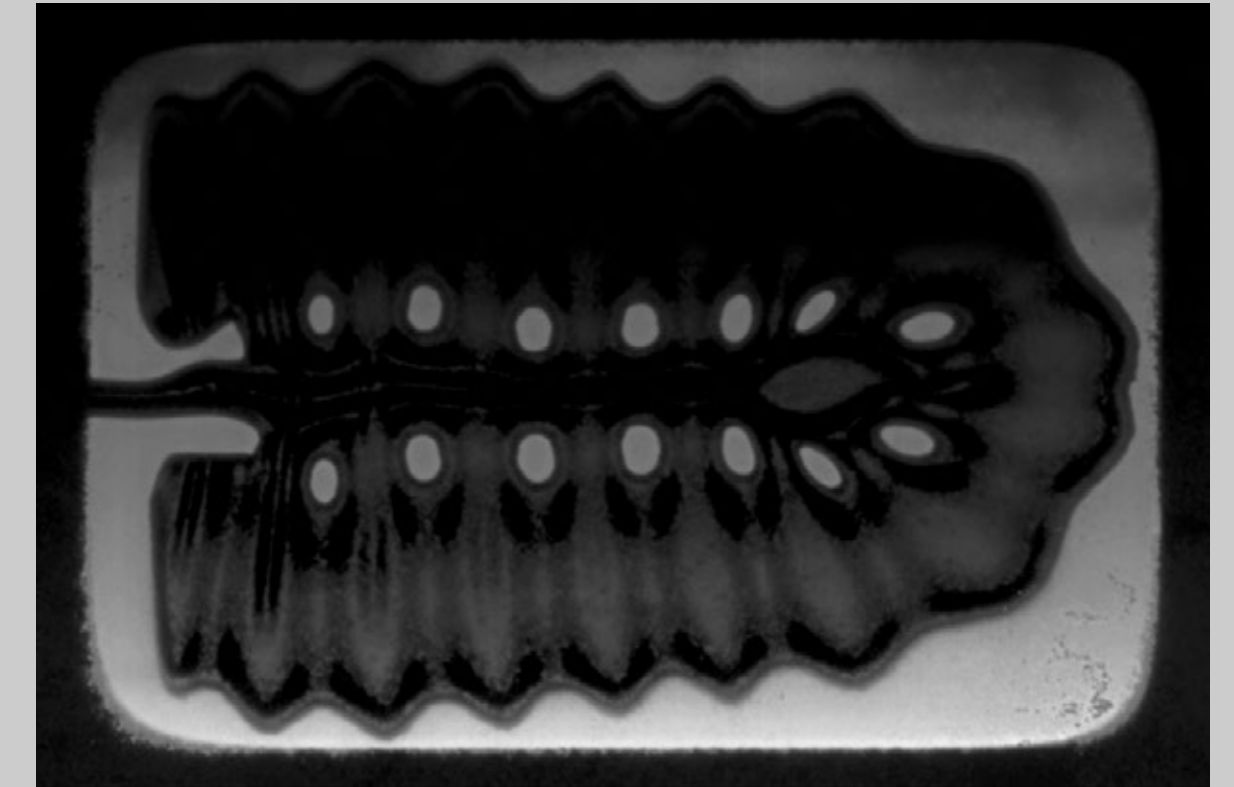
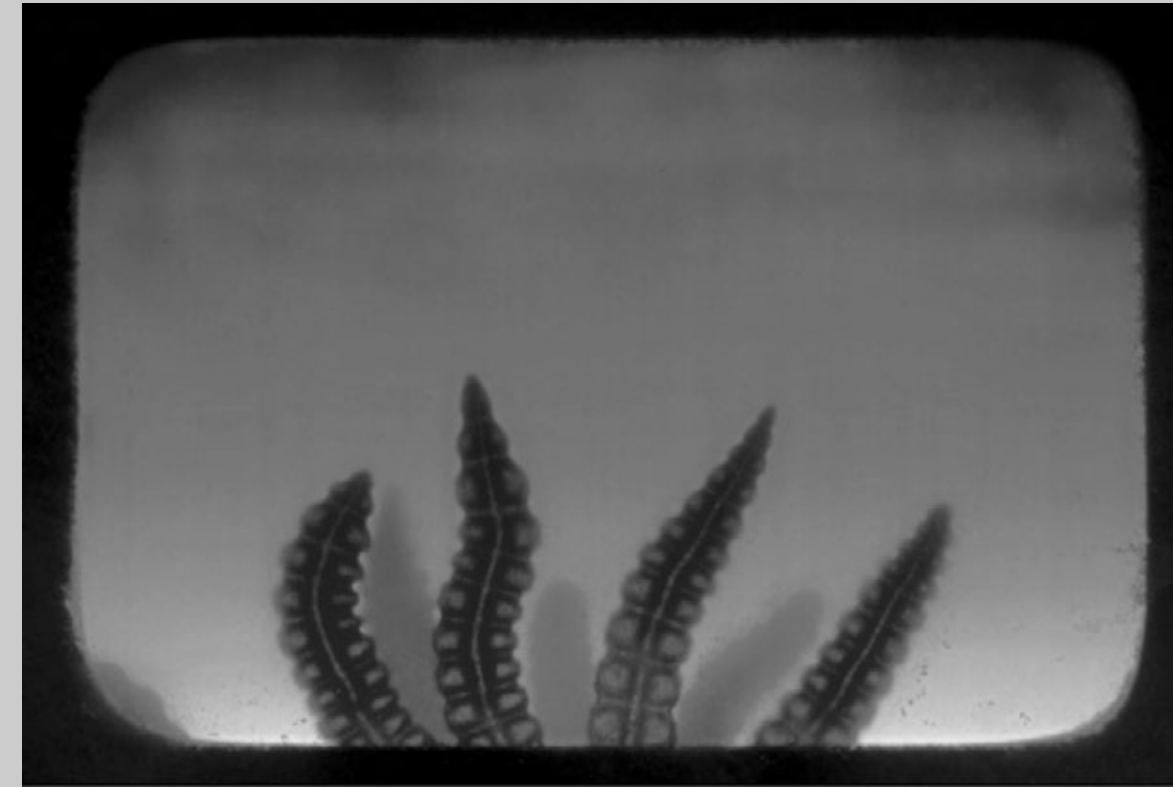
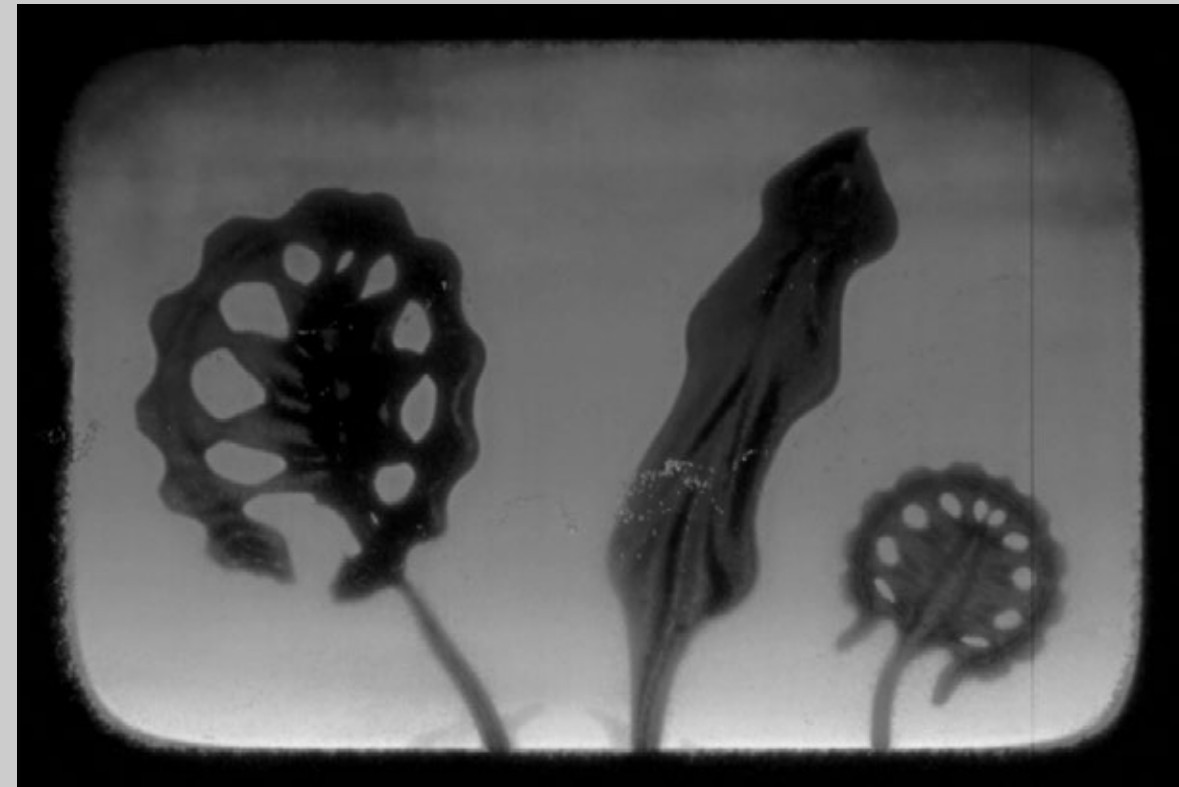
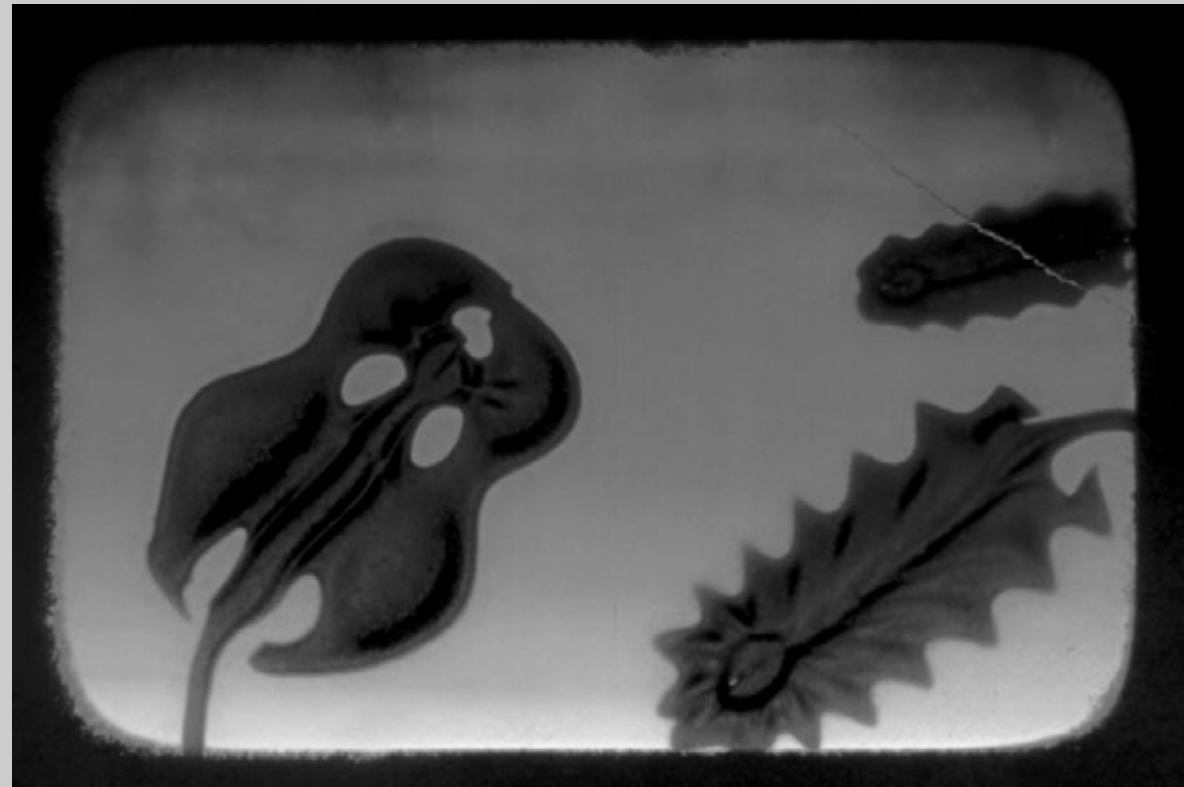
Intro: Μια ποικιλία από αστερόσκονη και σπόρους πέφτει προς τα κάτω



Τα σποράκια προσγειώνονται και κατακάθονται στο έδαφος

3.γ — STORYBOARD

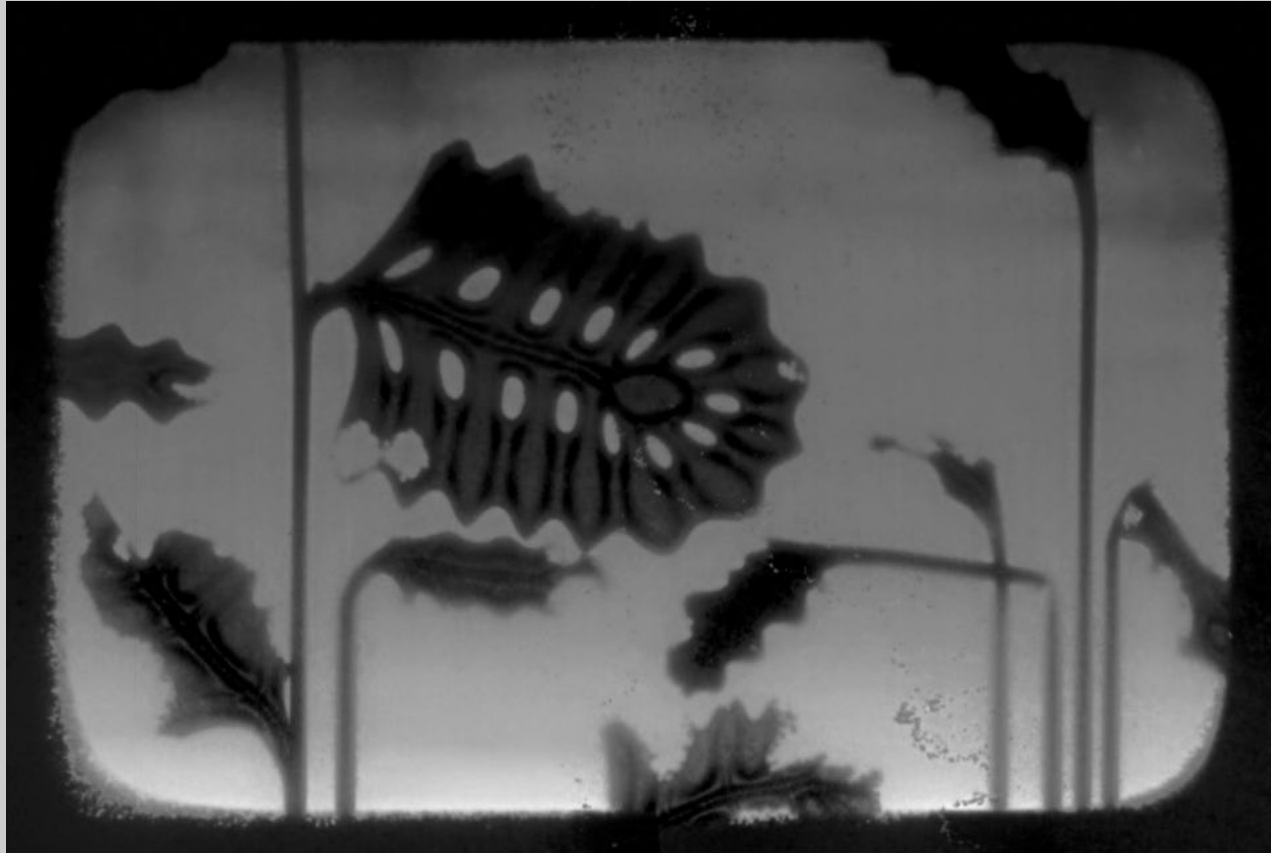
ΑΦΗΓΗΣΗ



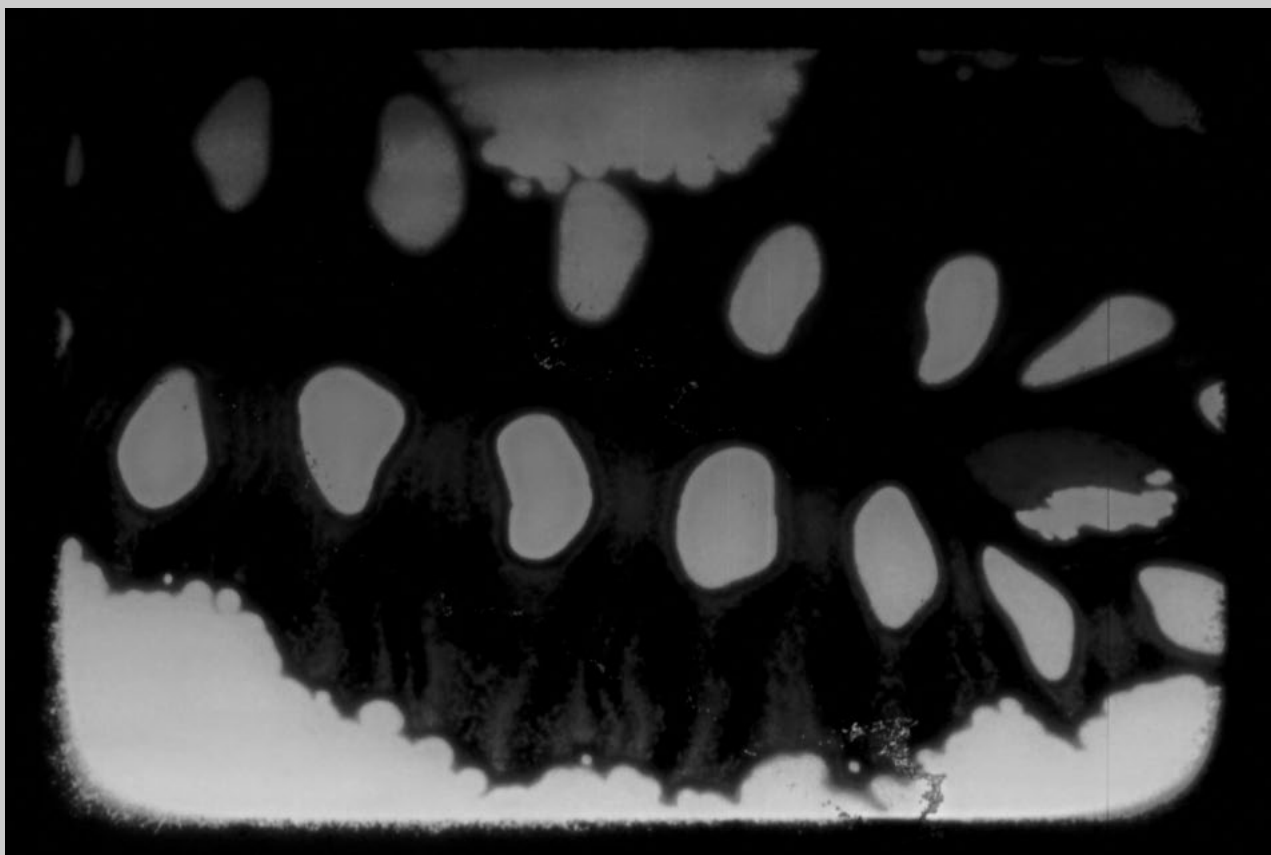
Ακολουθεί μία σεκάνς από πλάνα με φυτά που φυτρώνουν

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



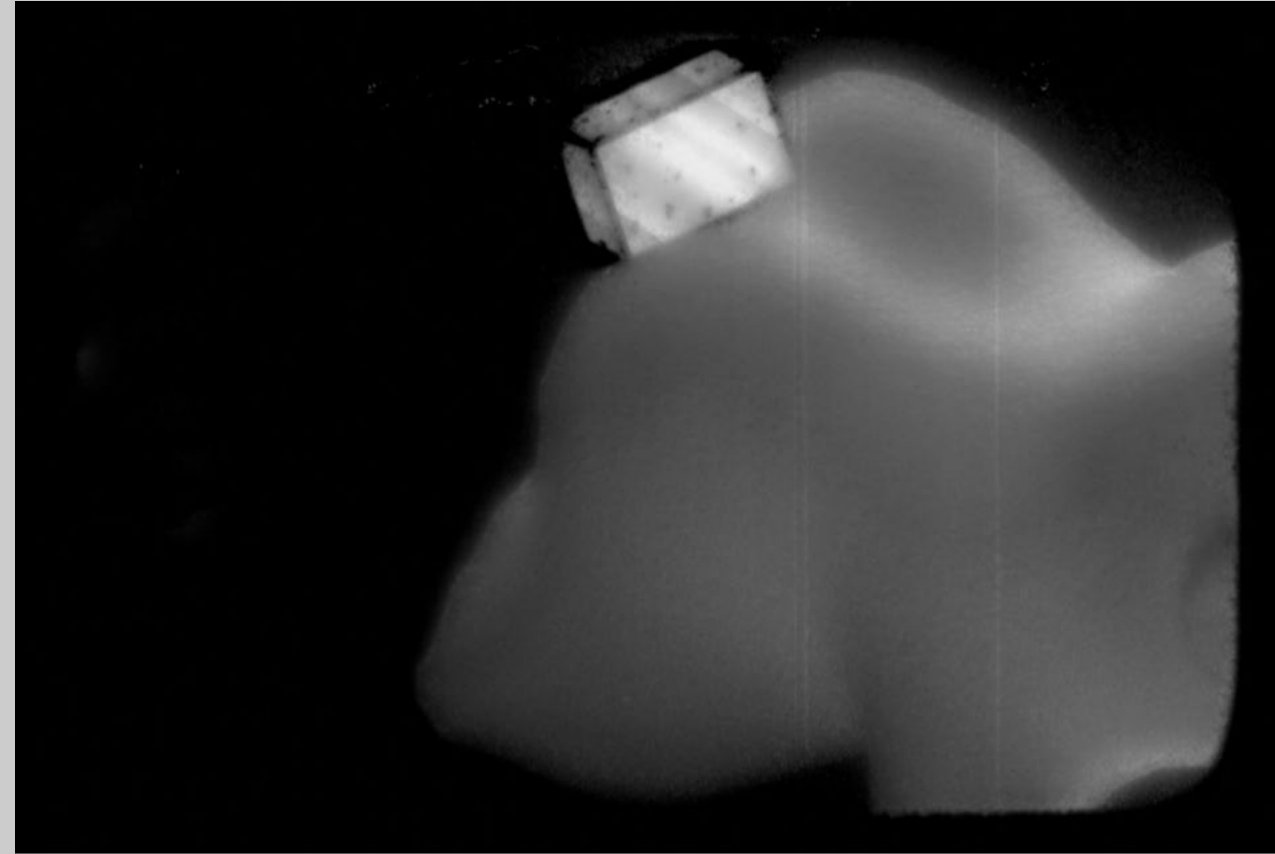
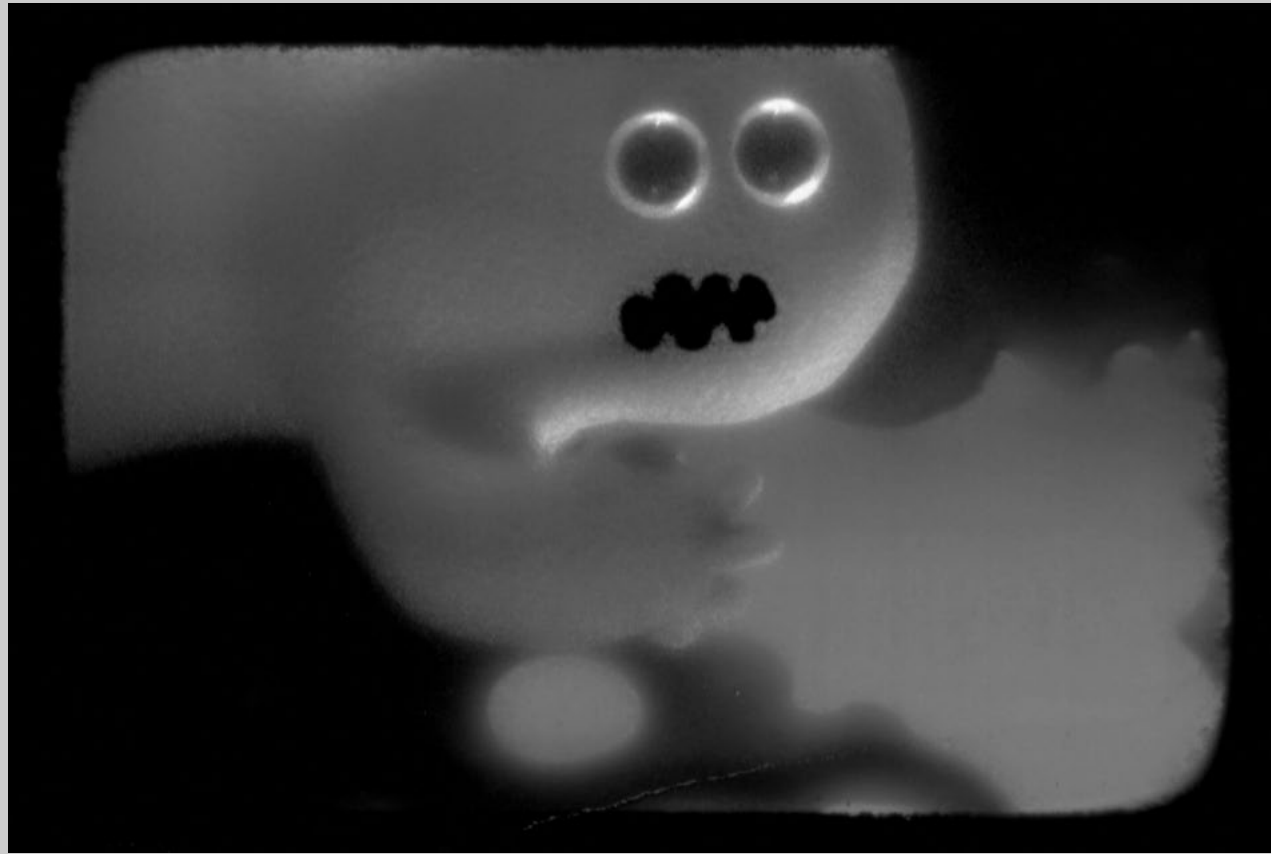
Μετά το τελευταίο φυτό που φύτρωσε, βλέπουμε από μακριά το φυτό αυτό και τριγύρω φυτά να κατατρώνονται από κάτι



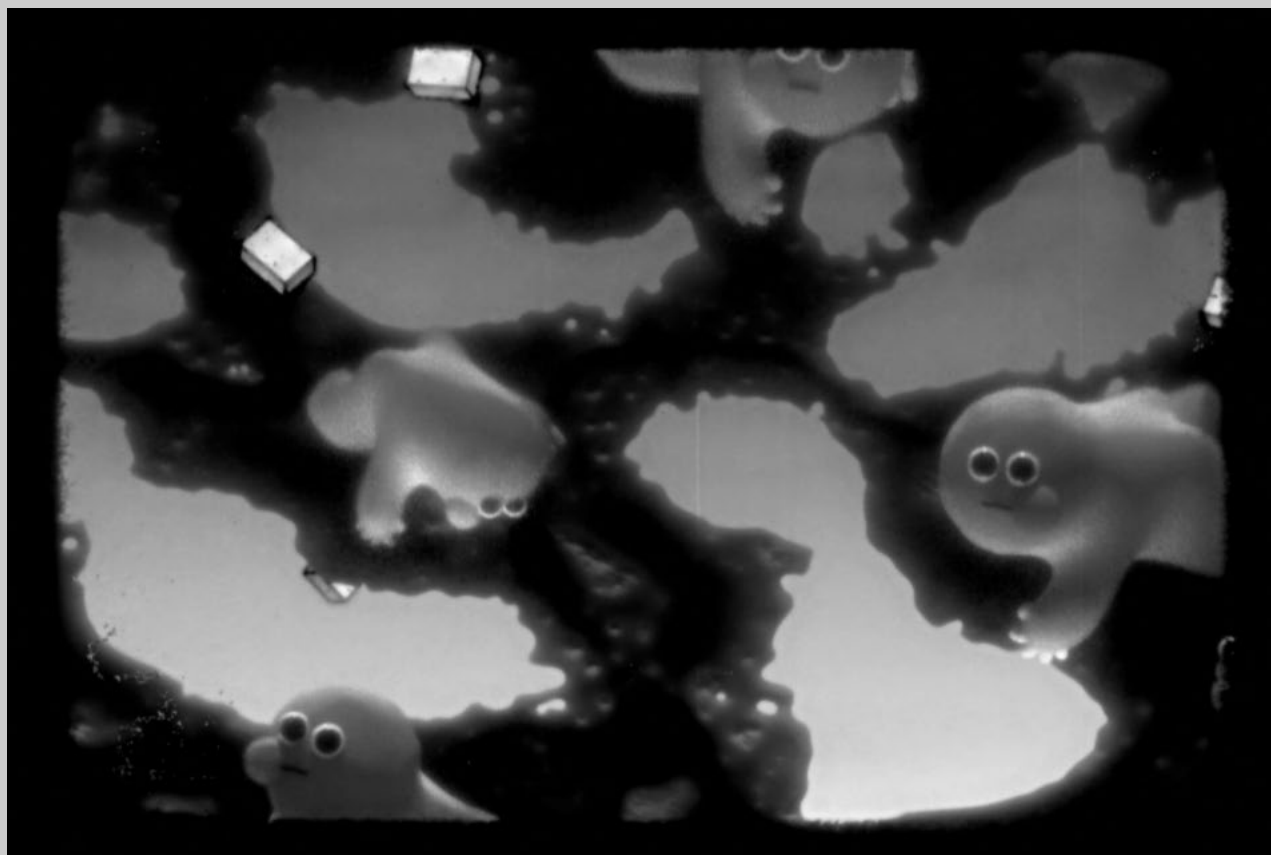
Ζουμ στο φυτό που κατατρώνεται

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



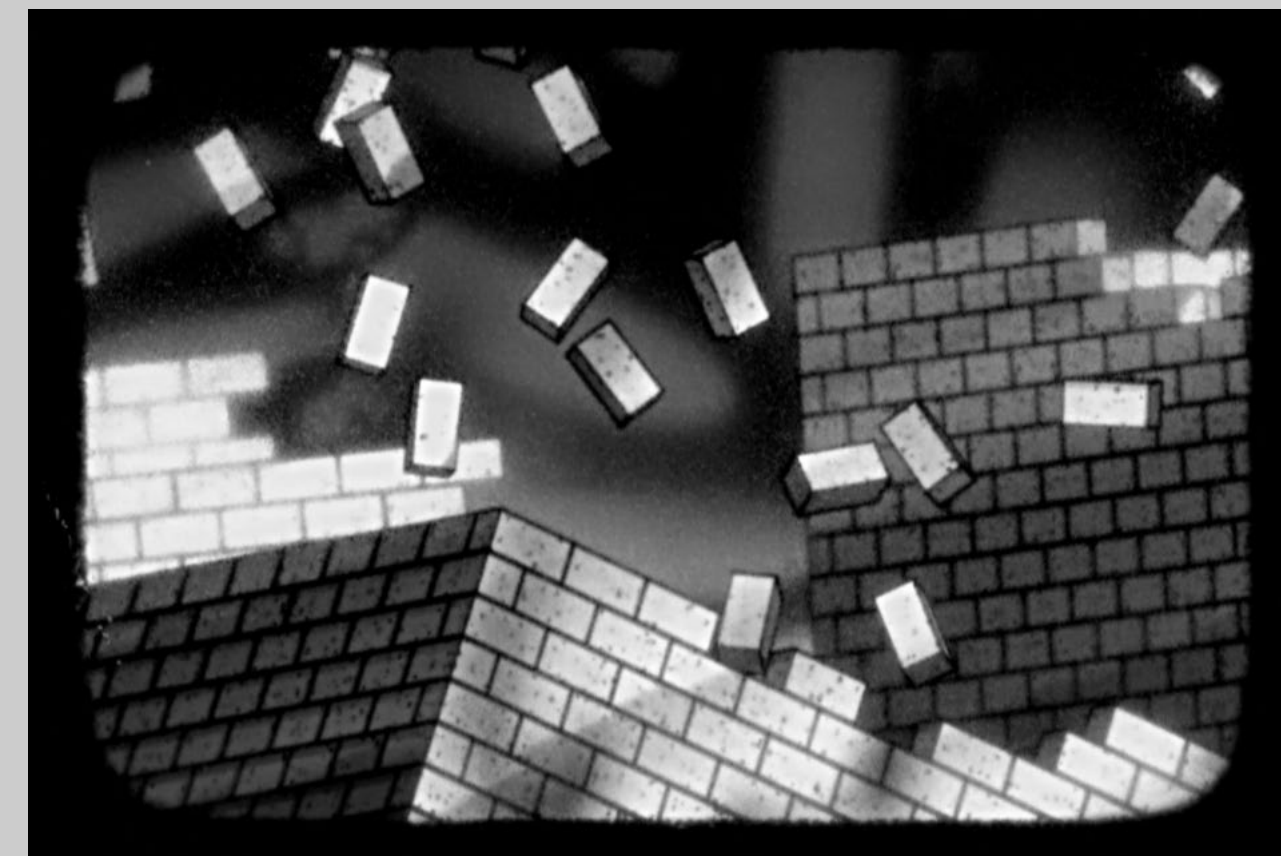
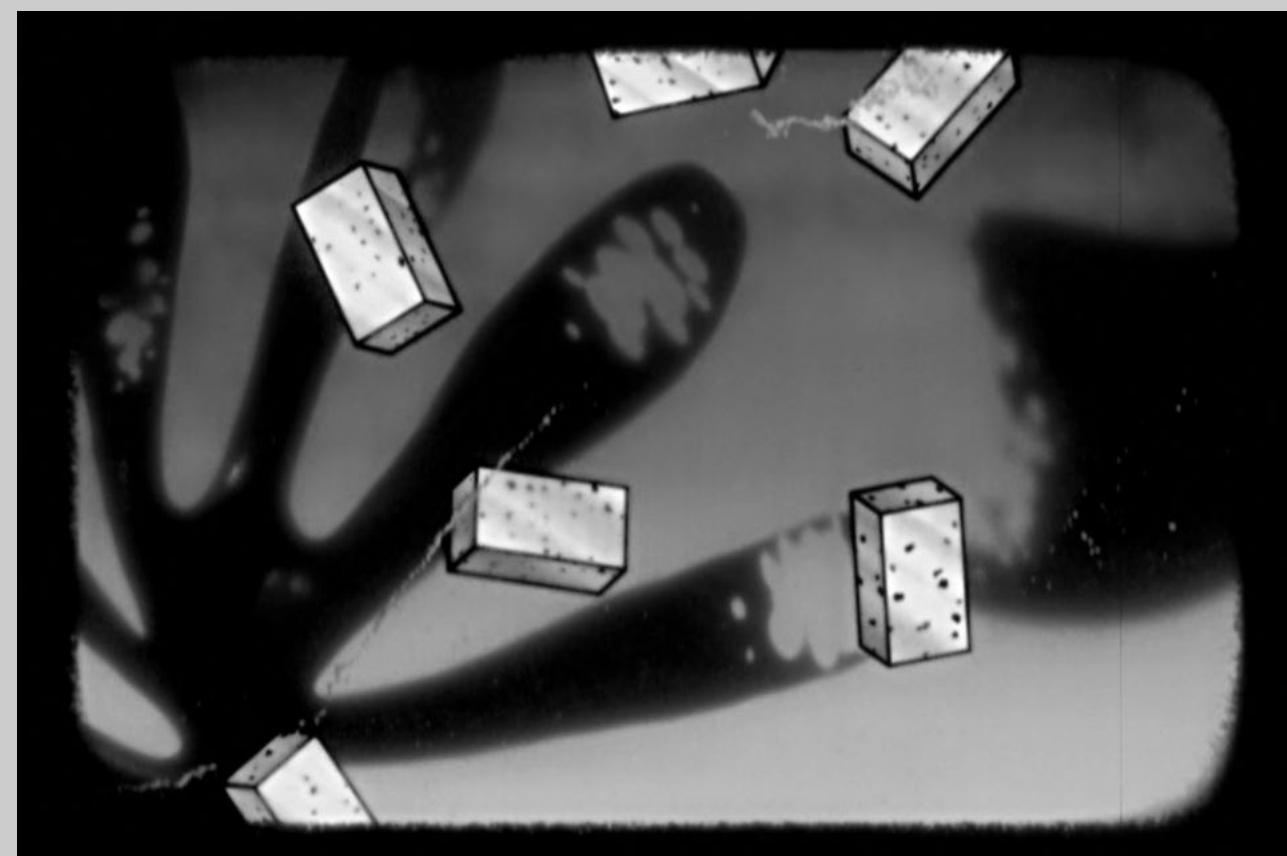
Με πολύ ζουμ αποκαλύπτεται ένα ανθρωπόμορφο πλάσμα που τρώει το φυτό και πέρδε-ται τουβλάκια



Ένα ζουμ-έξω αποκαλύπτει πολλά τέτοια πλασματάκια που τρώνε και πέρδονται ασταμάτητα.

3.γ — STORYBOARD

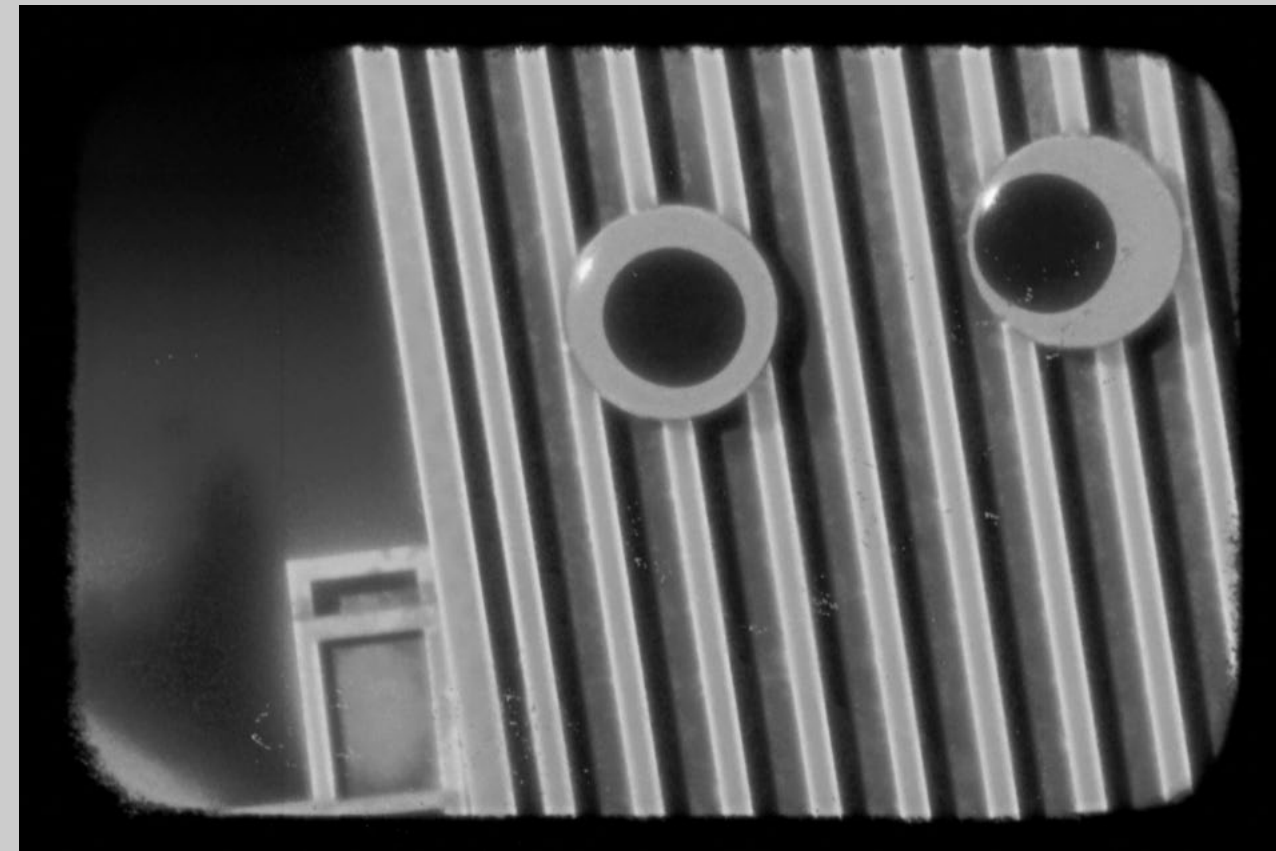
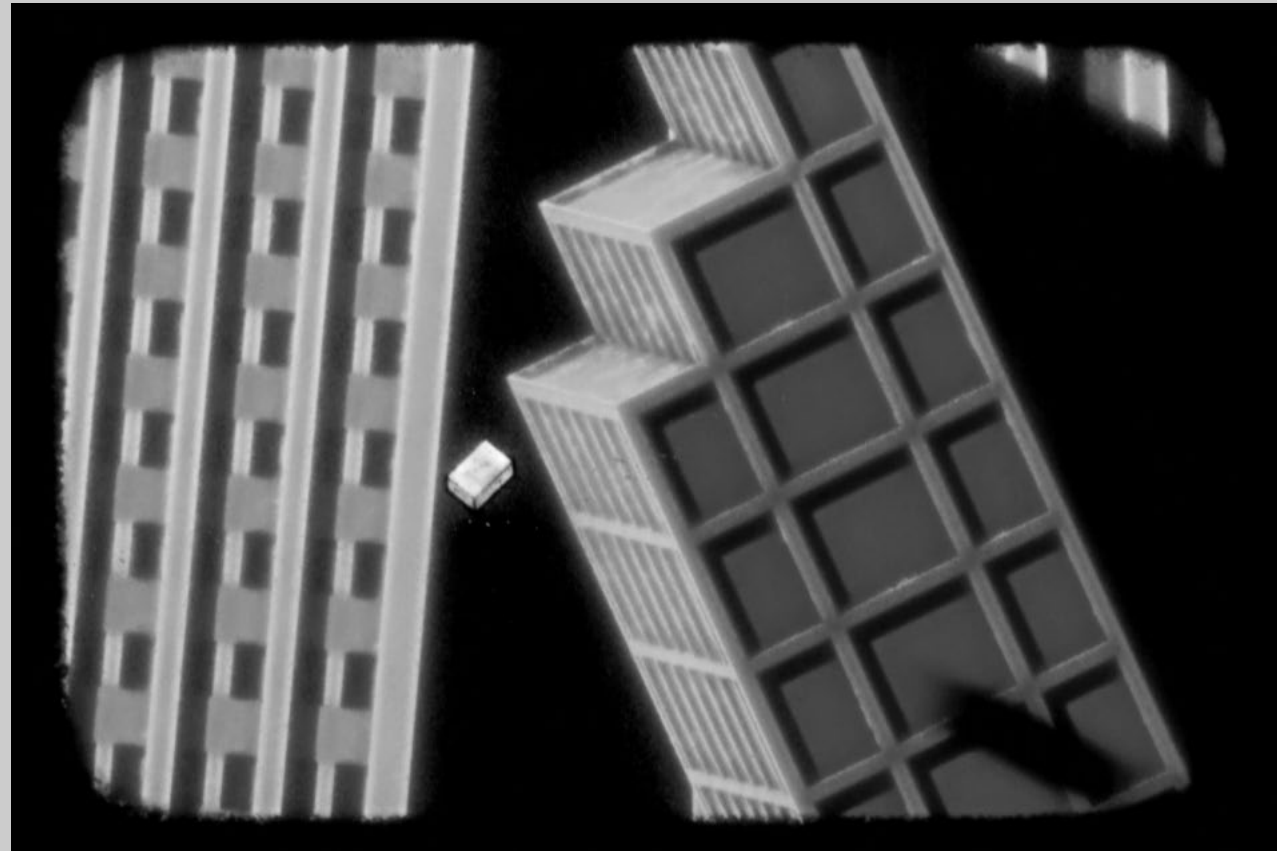
ΑΦΗΓΗΣΗ



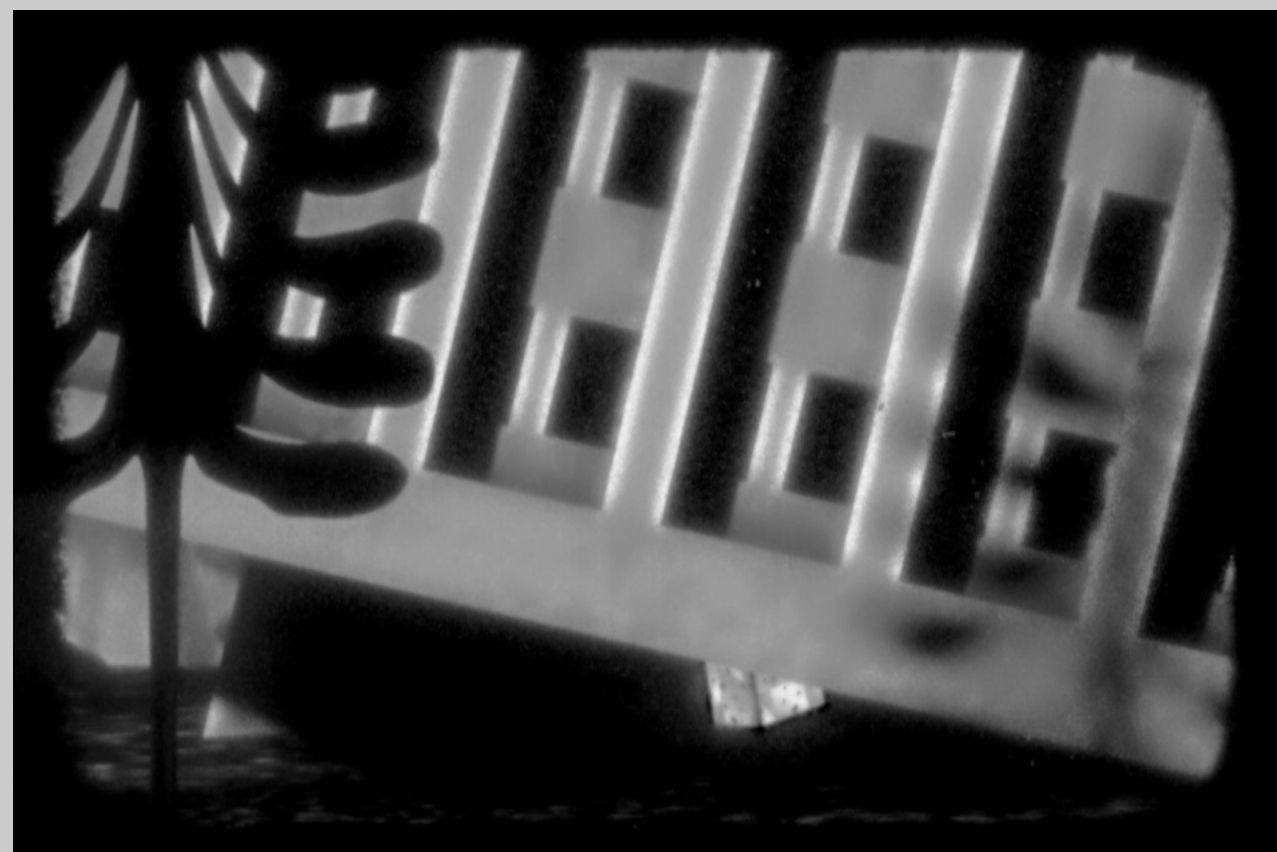
Ακολουθεί μία σεκάνς από τα τουβλάκια που πέφτουν και σχηματίζουν κάποιου είδους κτίρια.

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



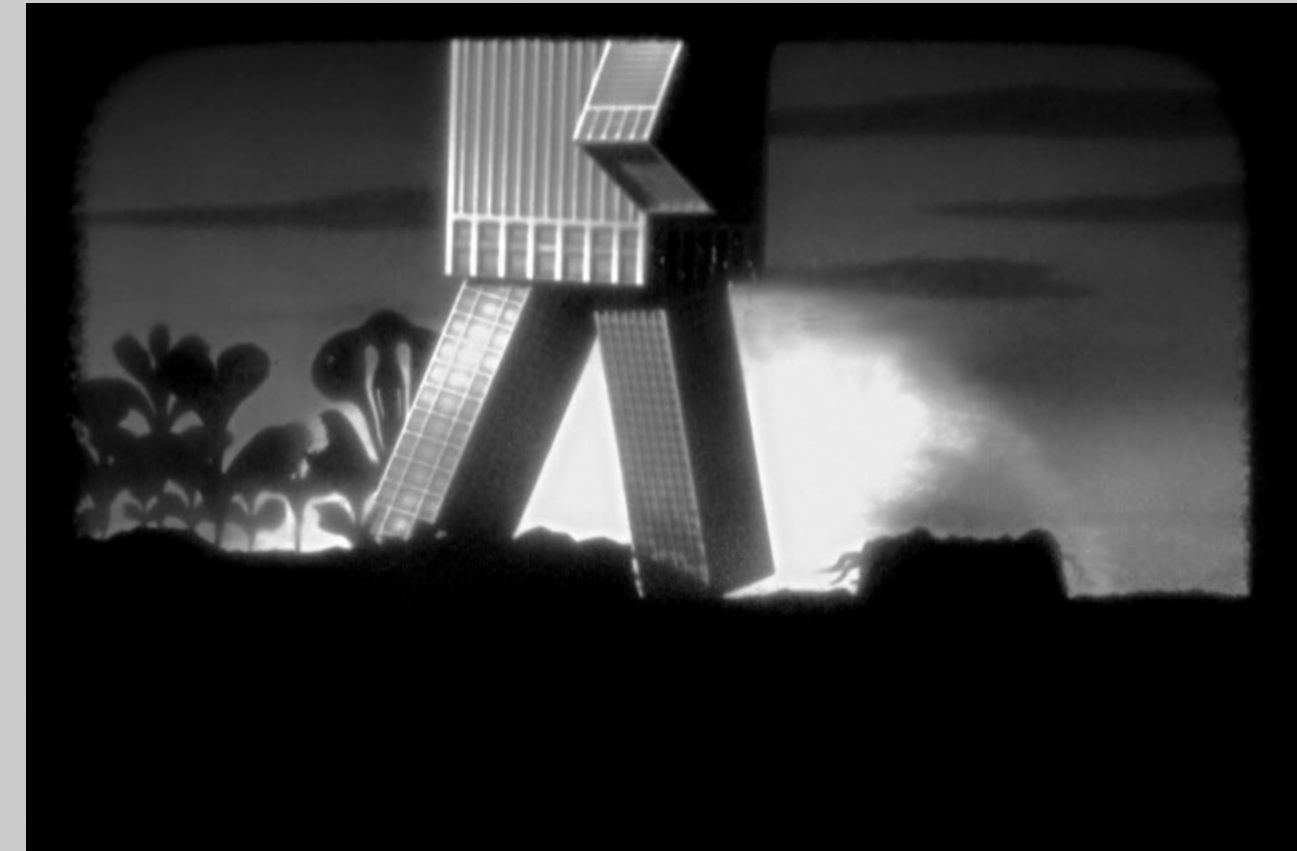
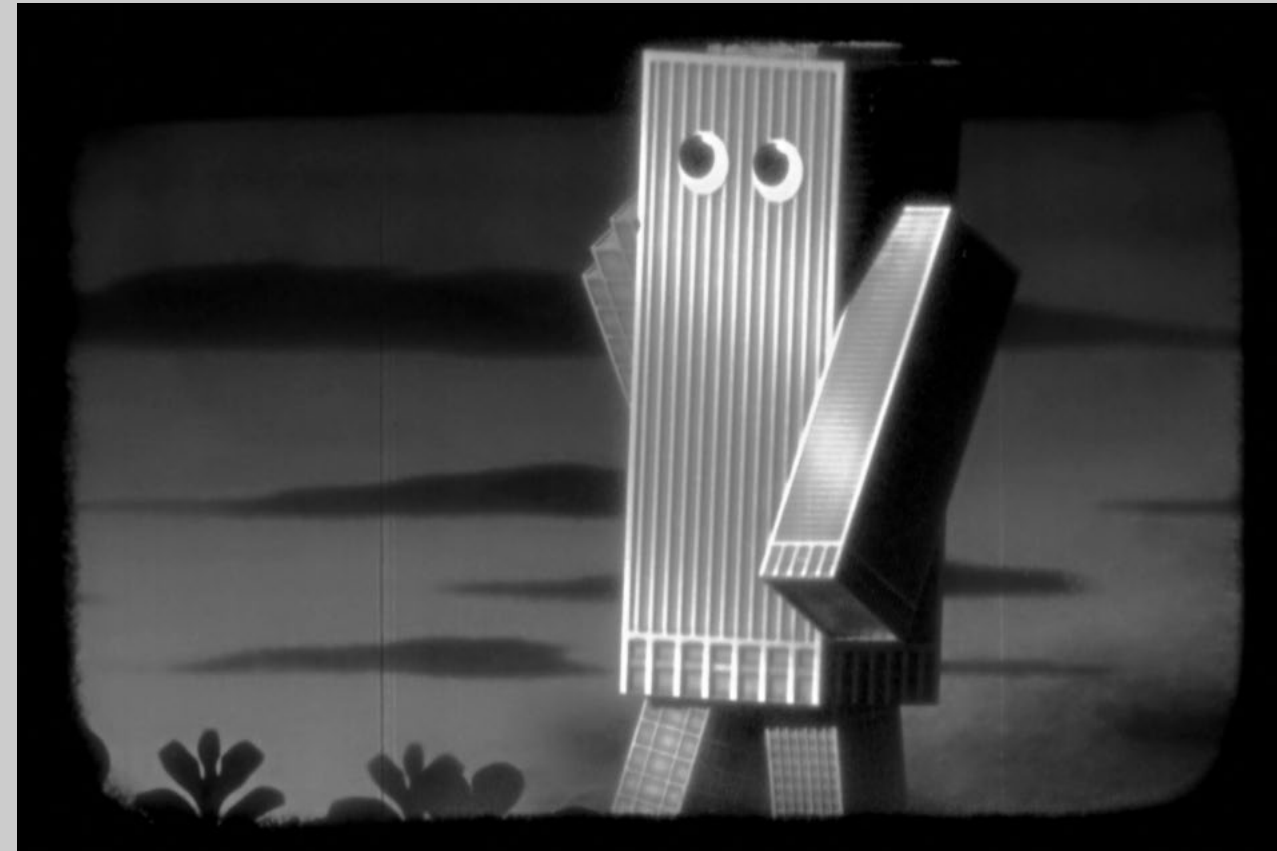
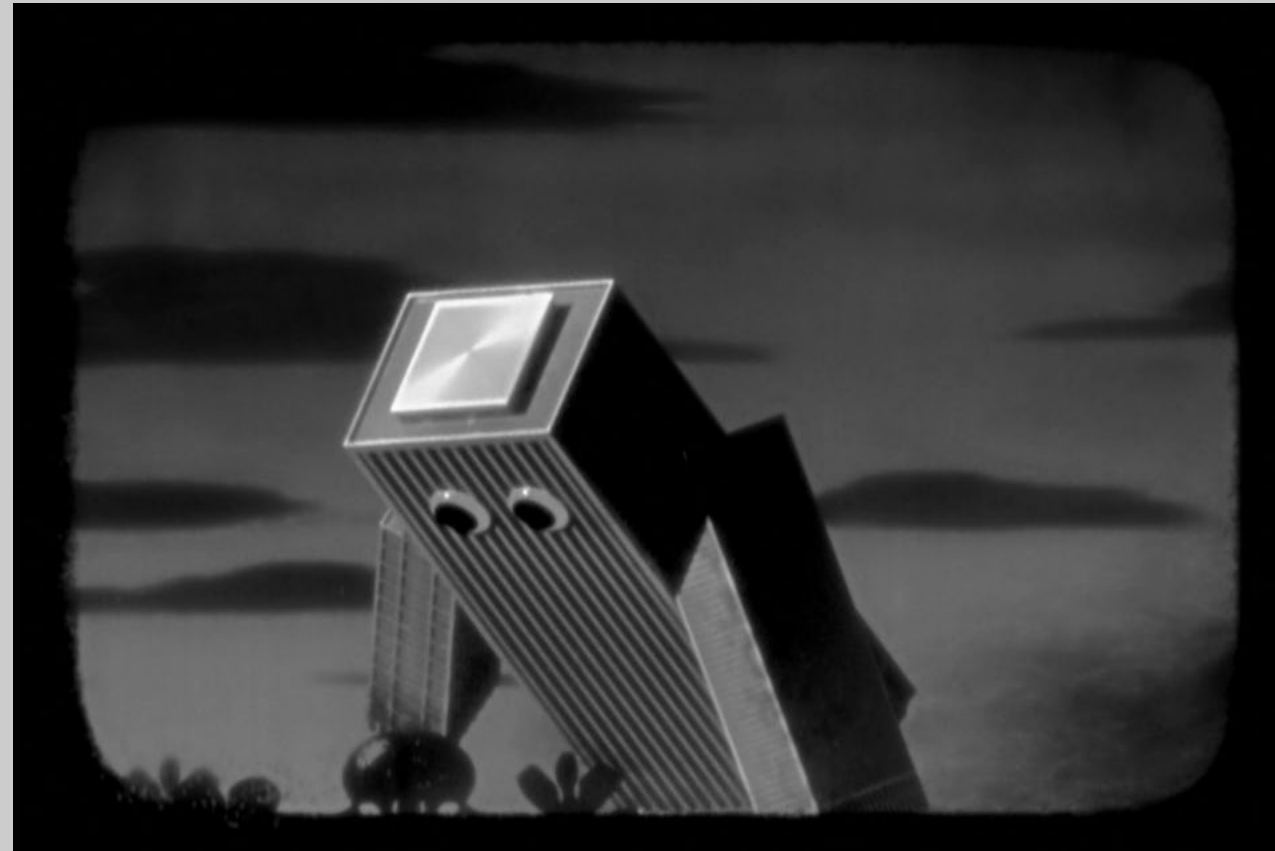
Εν τέλη χτίστηκαν μερικά υπερμεγέθη κτίρια, τα οποία βλέπουμε να αυτο-συναρμολογούνται σε ένα κτίριο-πλάσμα



Με κοντινό πλάνο στο πρώτο πάτημα του κτιρίου στο έδαφος, βλέπουμε να αφήσει πίσω του κατεστραμμένη γη

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



Το κτίριο ορθοποδεί, στην αρχή με δυσκολία. Η κάμερα ρολάρει κάτω και αποκαλύπτει ότι με κάθε βήμα που κάνει το Κτίριο, καταστρέφει όλα τα φυτά και αφήνει πατημασιές-χαντάκια

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ

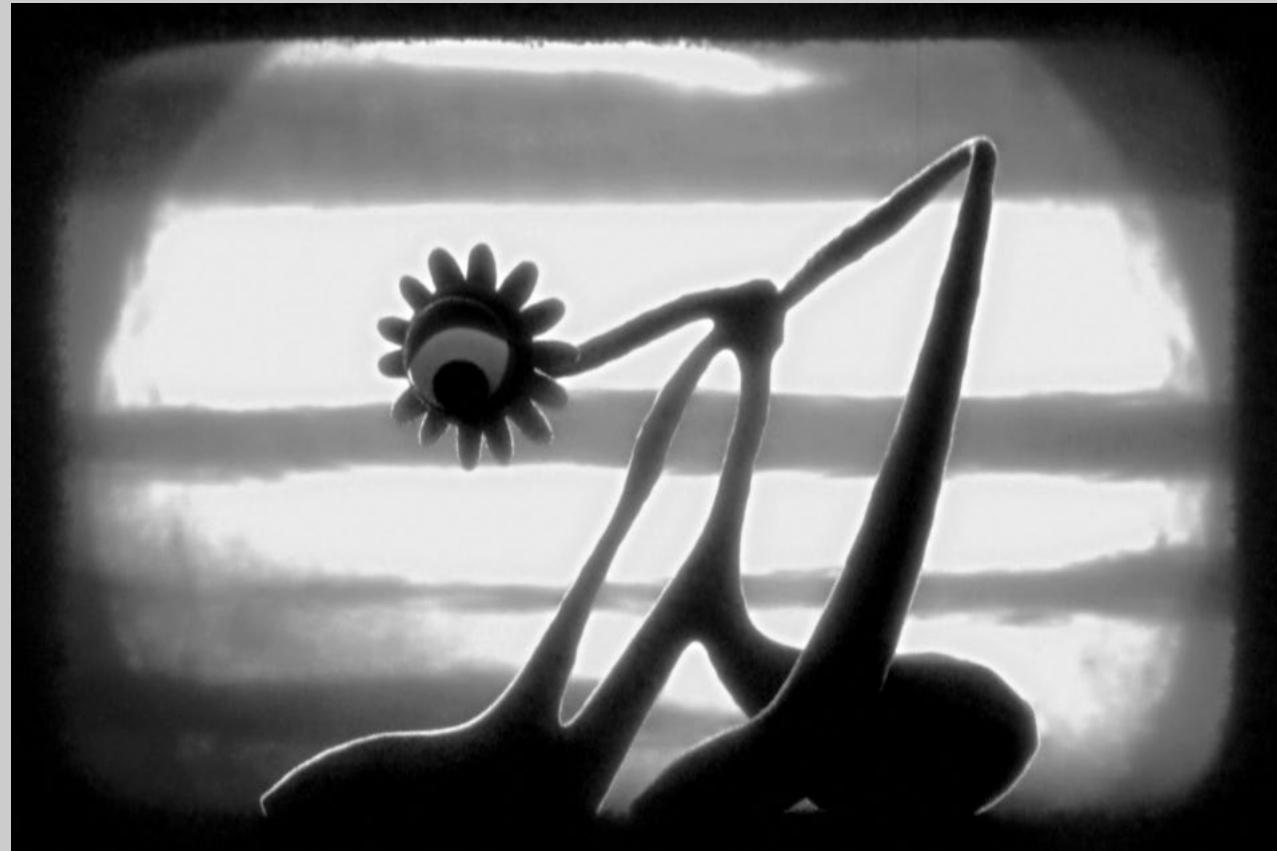


Ζουμ σε ένα από τα χαντάκια. Ένα φυτό φυτρώνει στο χαντάκι και βλέπει κοιτώντας αριστερά την κατακερματισμένη χλωρίδα και κοιτώντας δεξιά το Κτίριο που δημιουργεί την καταστροφή

Τρομάζει και θυμώνει

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



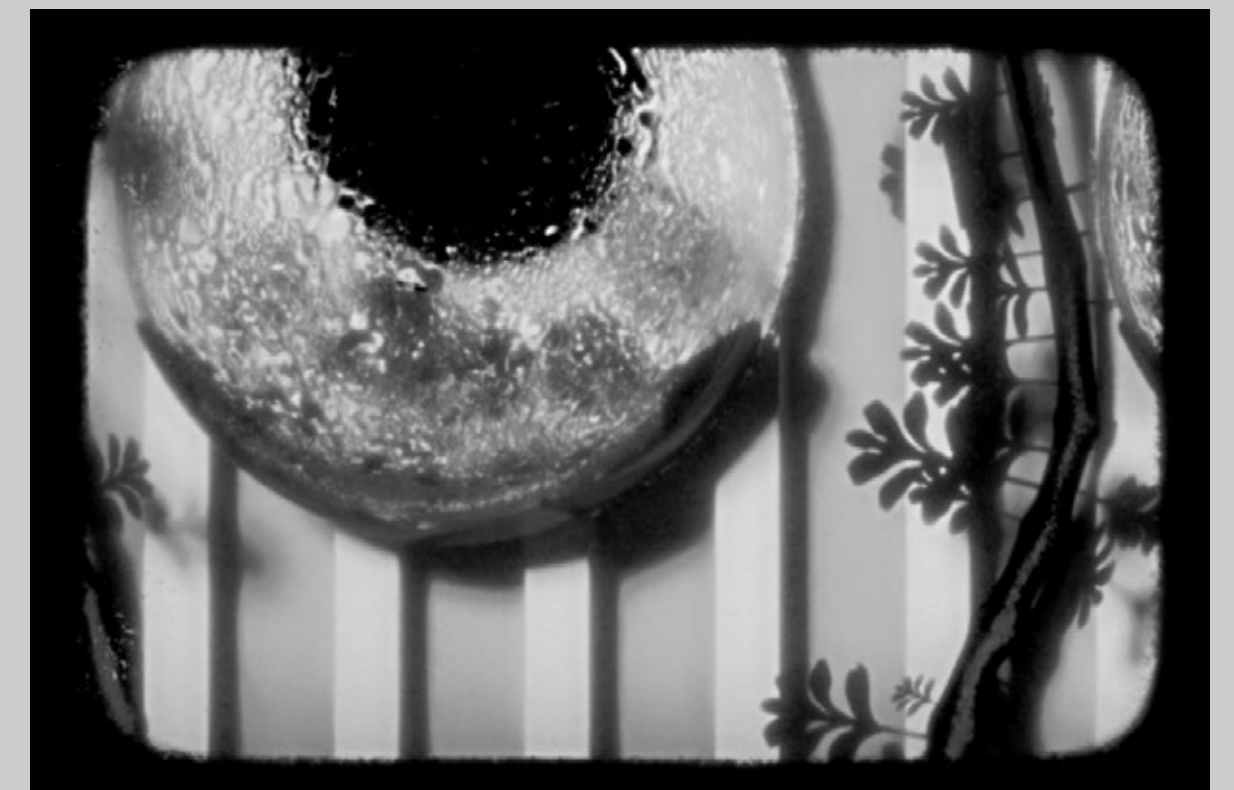
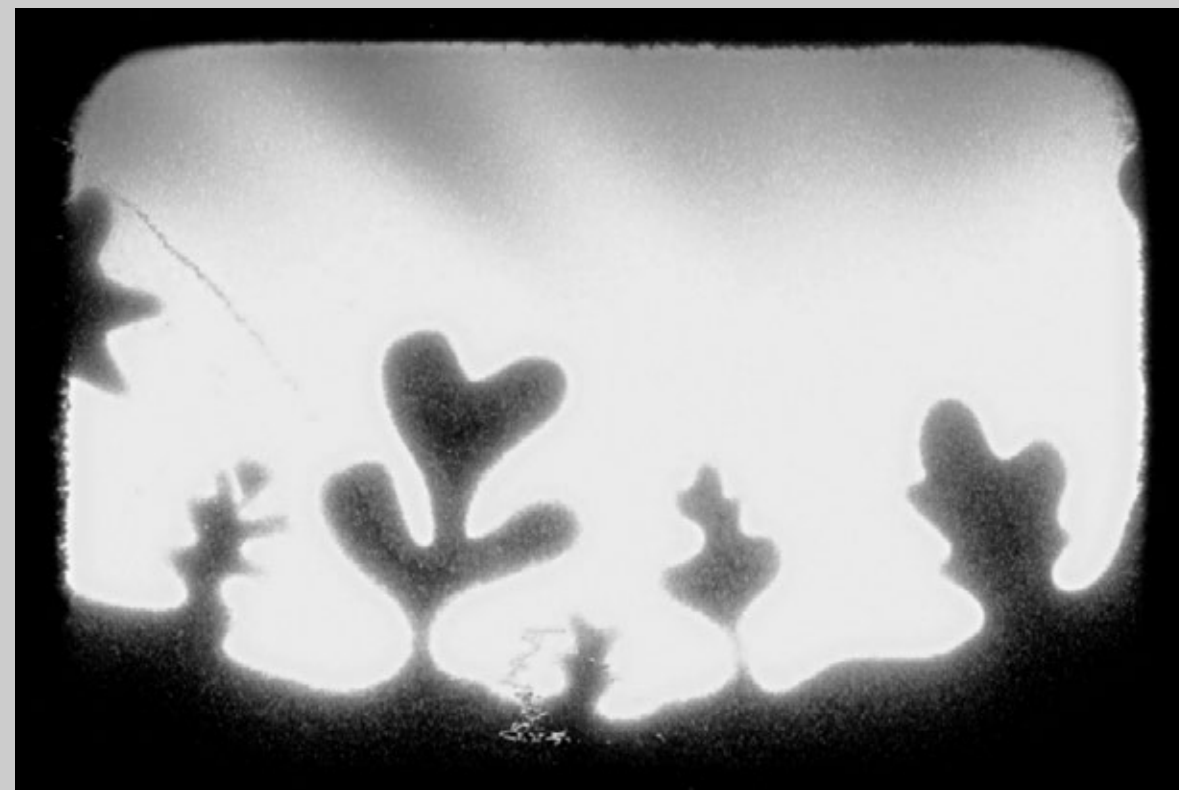
Με την οργή του το Λουλούδι παίρνει φόρα, μεγαλώνει και ξεπηδά από το έδαφος, αποκαλύπτοντας τα πόδια του.



Το πρόσωπό του φωτίζεται σα να διακατέχει κάποιου είδους μαγεία. Με κοντινό στο πρόσωπό του το βλέπουμε να κάνει κάτι που μοιάζει με ξόρκι.

3.γ — STORYBOARD

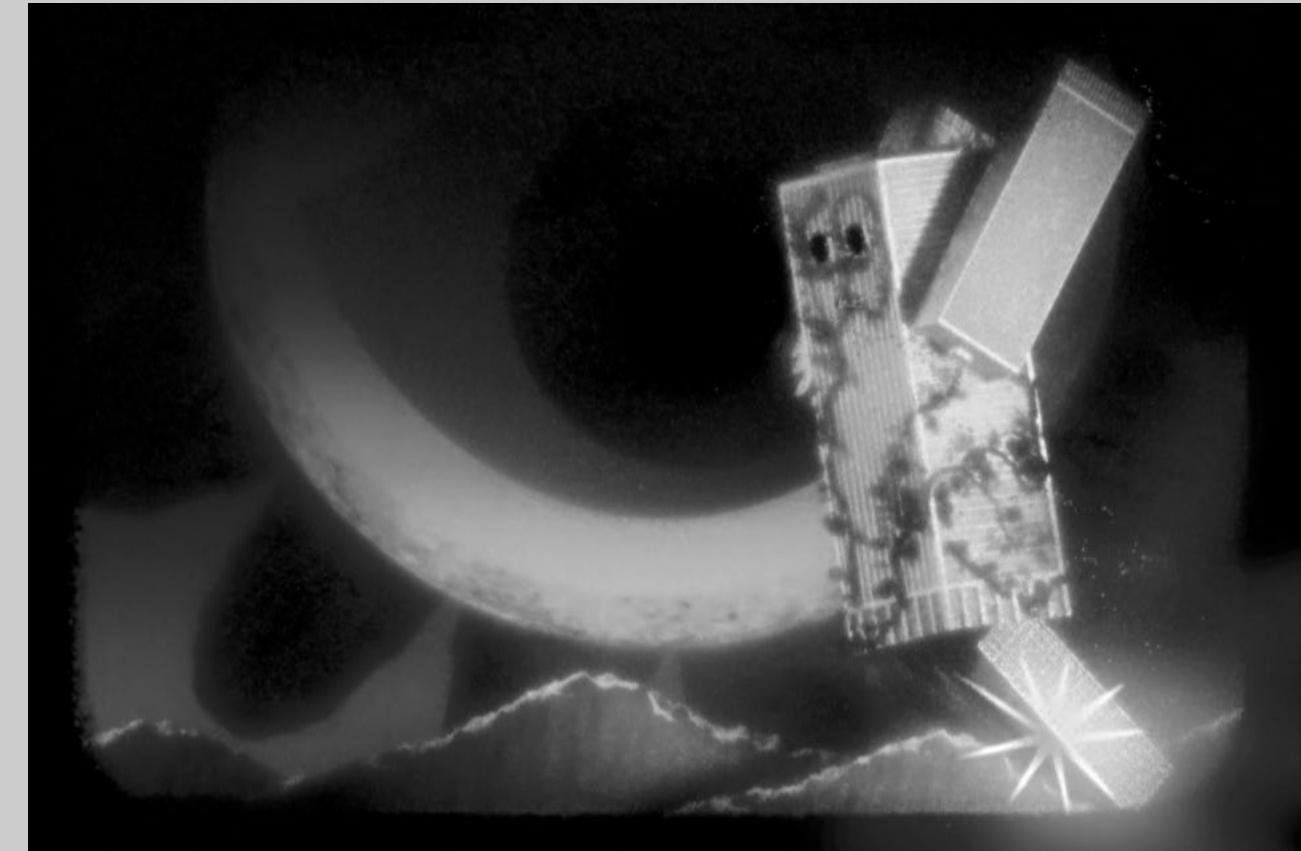
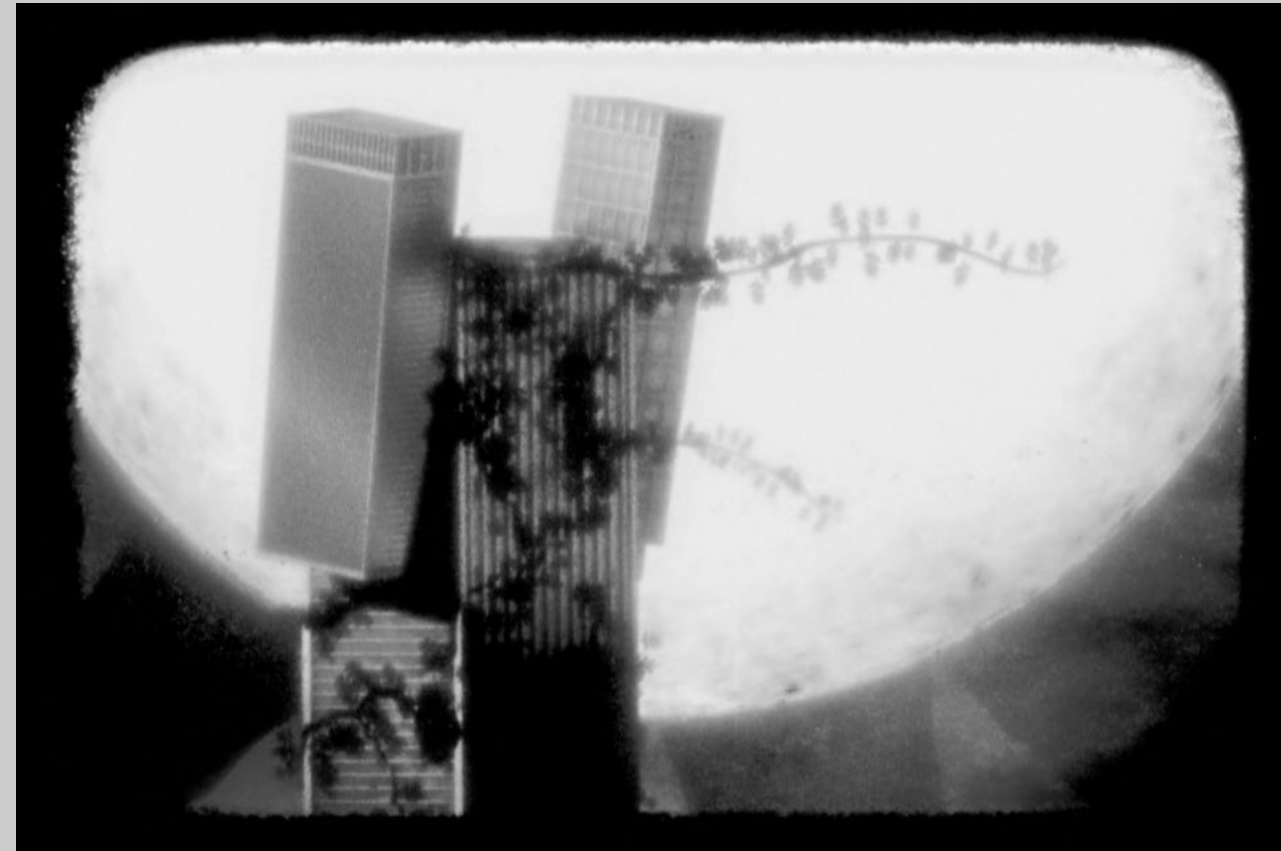
ΑΦΗΓΗΣΗ



Το ξόρκι αυτό μορφοποιεί σιλουέτες φυτών που αποκαλύπτεται ότι έχουν φυτρώσει στο εσωτερικό των ματιών του Κτιρίου

3.γ — STORYBOARD

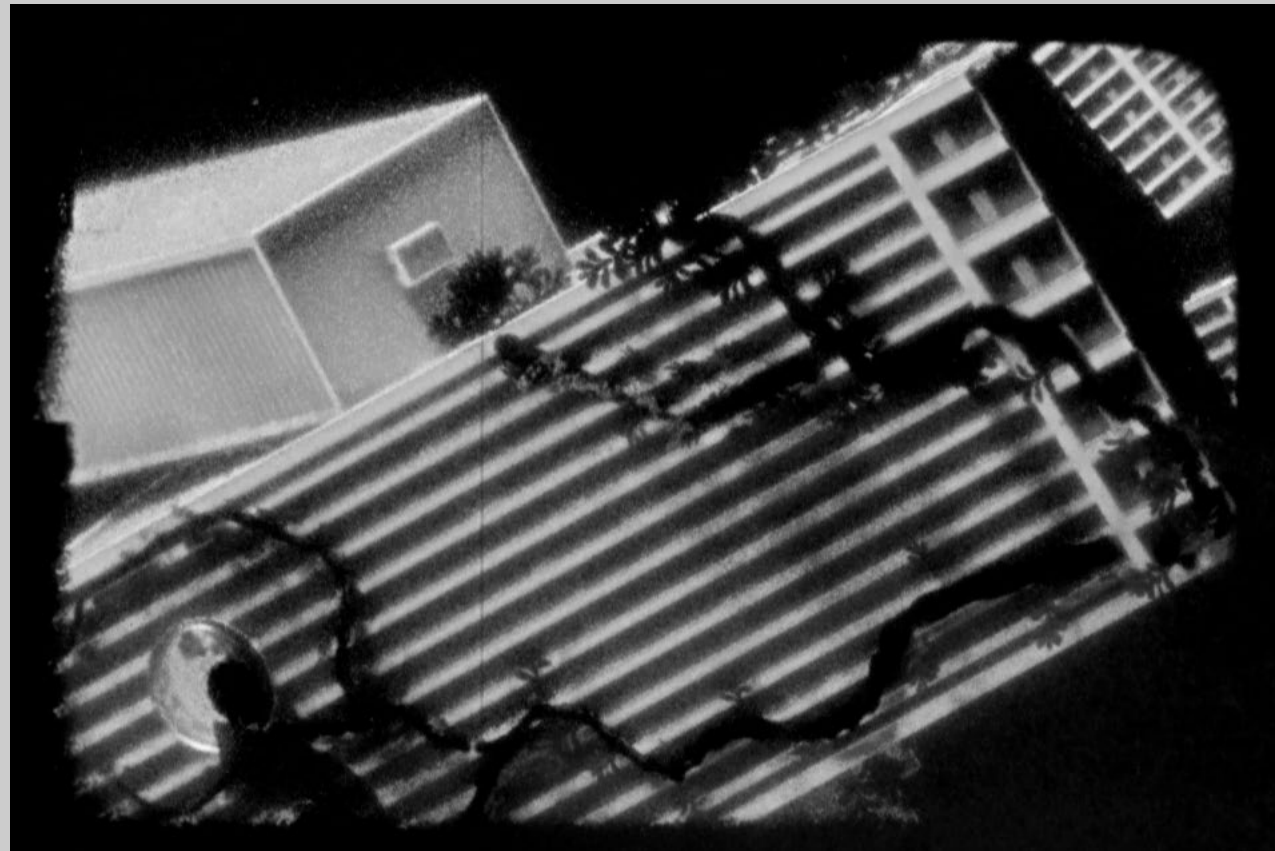
ΑΦΗΓΗΣΗ



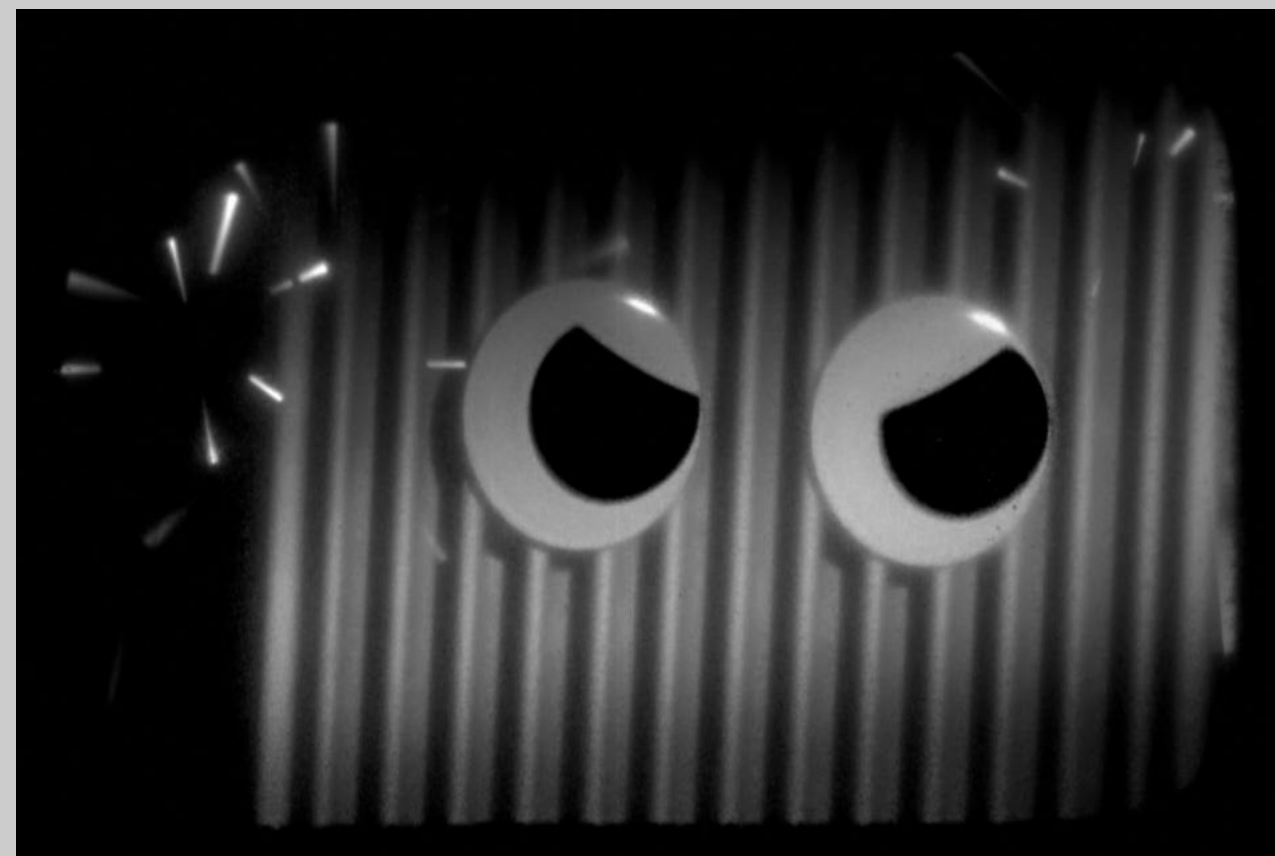
Σε συνέχεια του προηγούμενου πλάνου, το Κτίριο τρέχει πανικόβλητο και σκοντάφτει

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



Δραματικό πλάνο του κτιρίου να πέφτει στο κενό

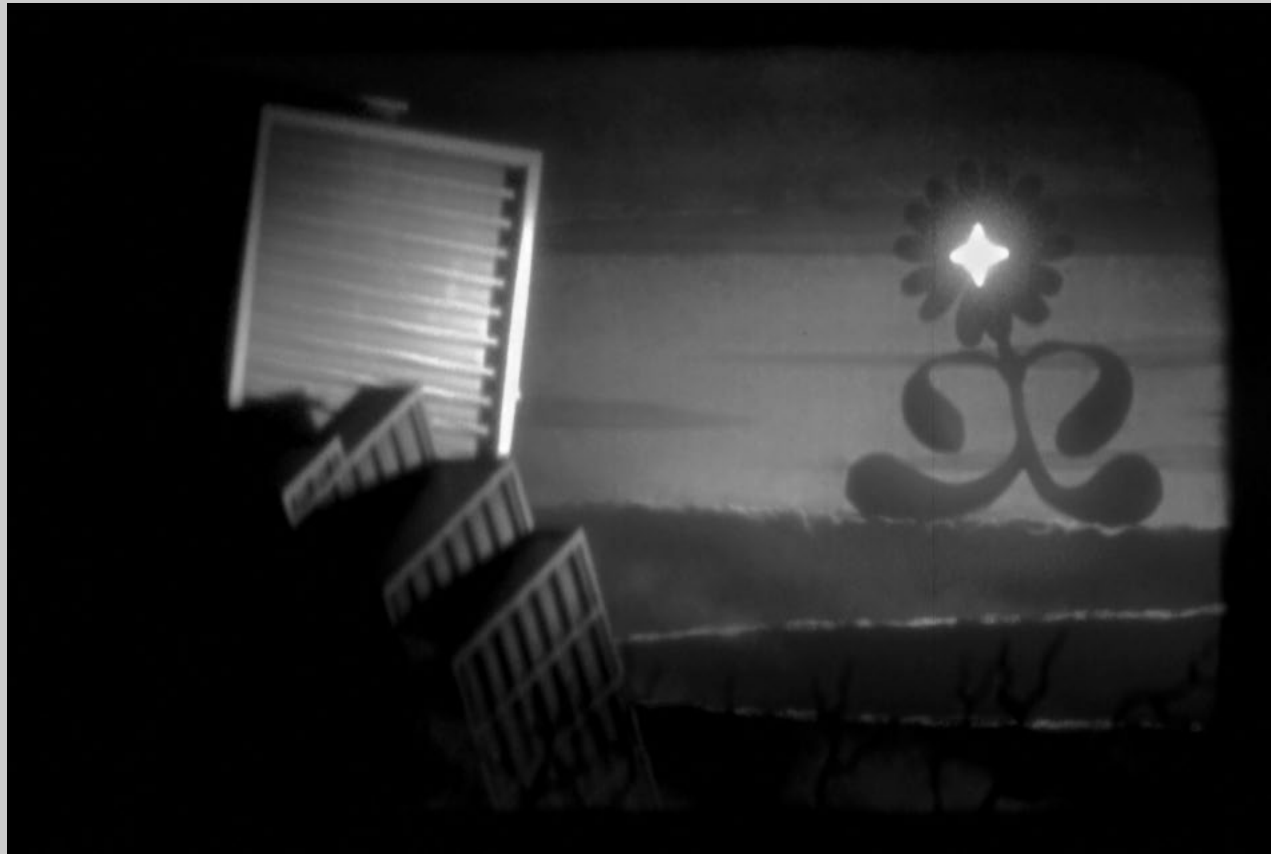


Το Κτίριο σηκώνεται ζαλισμένο, με αστεράκια στο κεφάλι του.

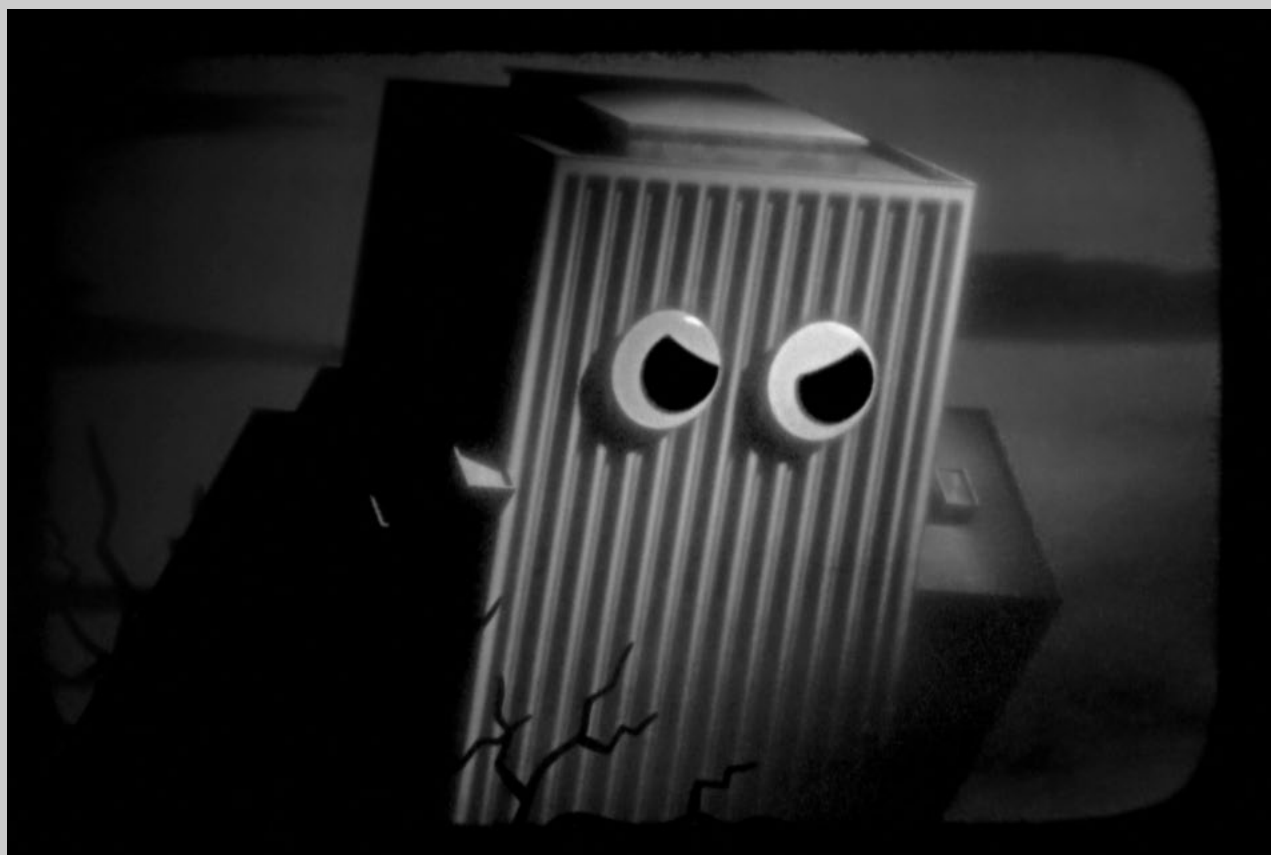
Καθαρίζει τα φυτωμένα φυτά από πάνω του και προσηλώνεται με οργή στο Λουλούδι
Τα αστεράκια στο κεφάλι του σκάνε από το θυμό του

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



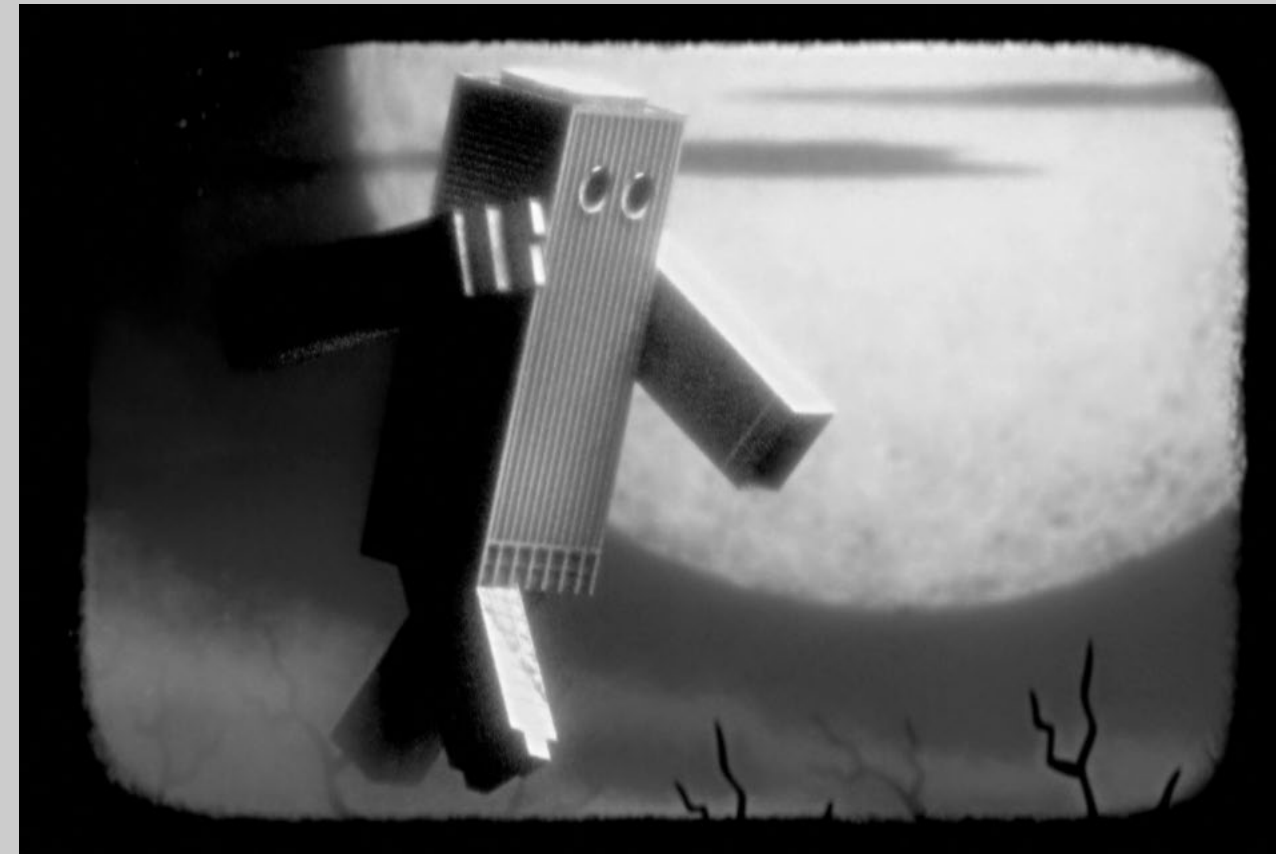
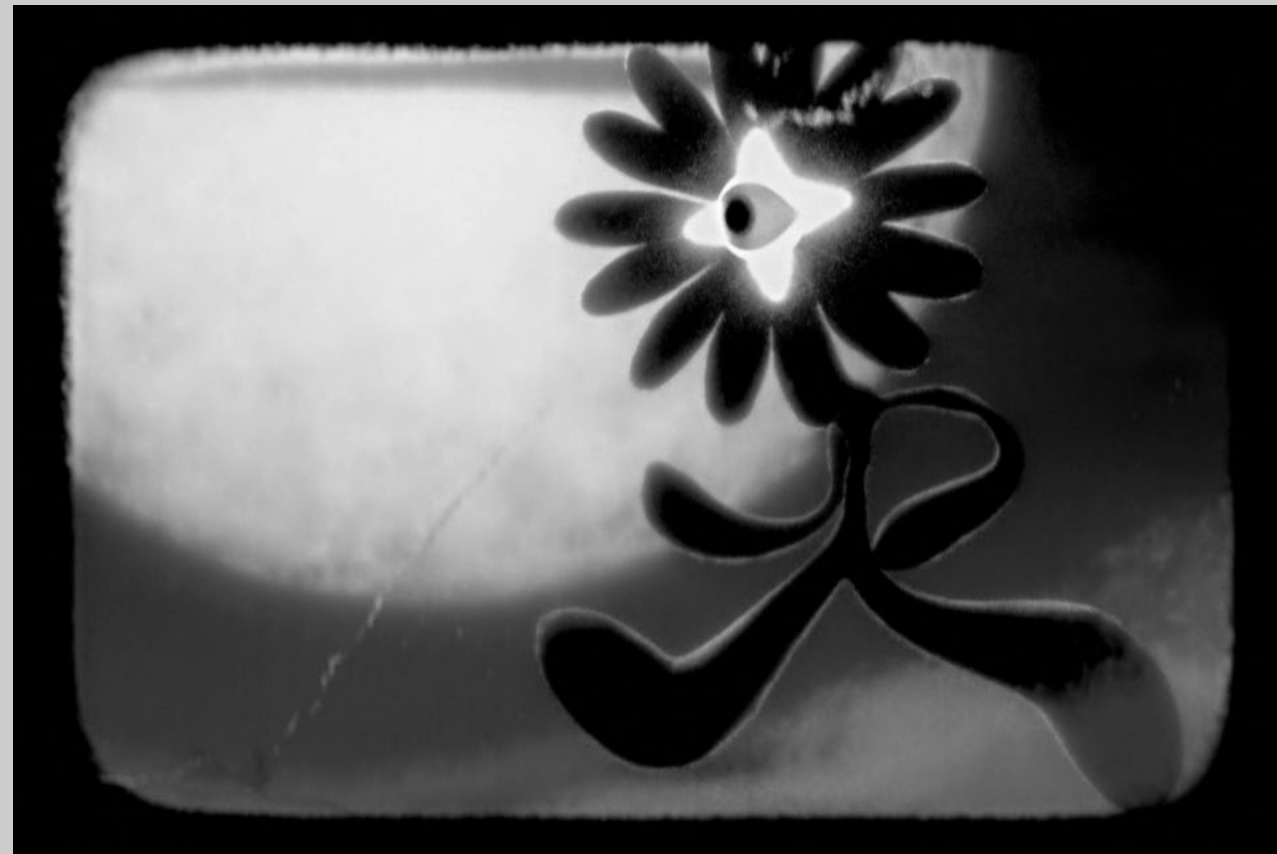
Δραματικό πλάνο που προετοιμάζει το έδαφος για boss-fight



Μεσαίο πλάνο στο Κτίριο που παίρνει φόρα και ξεκινάει να τρέχει

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



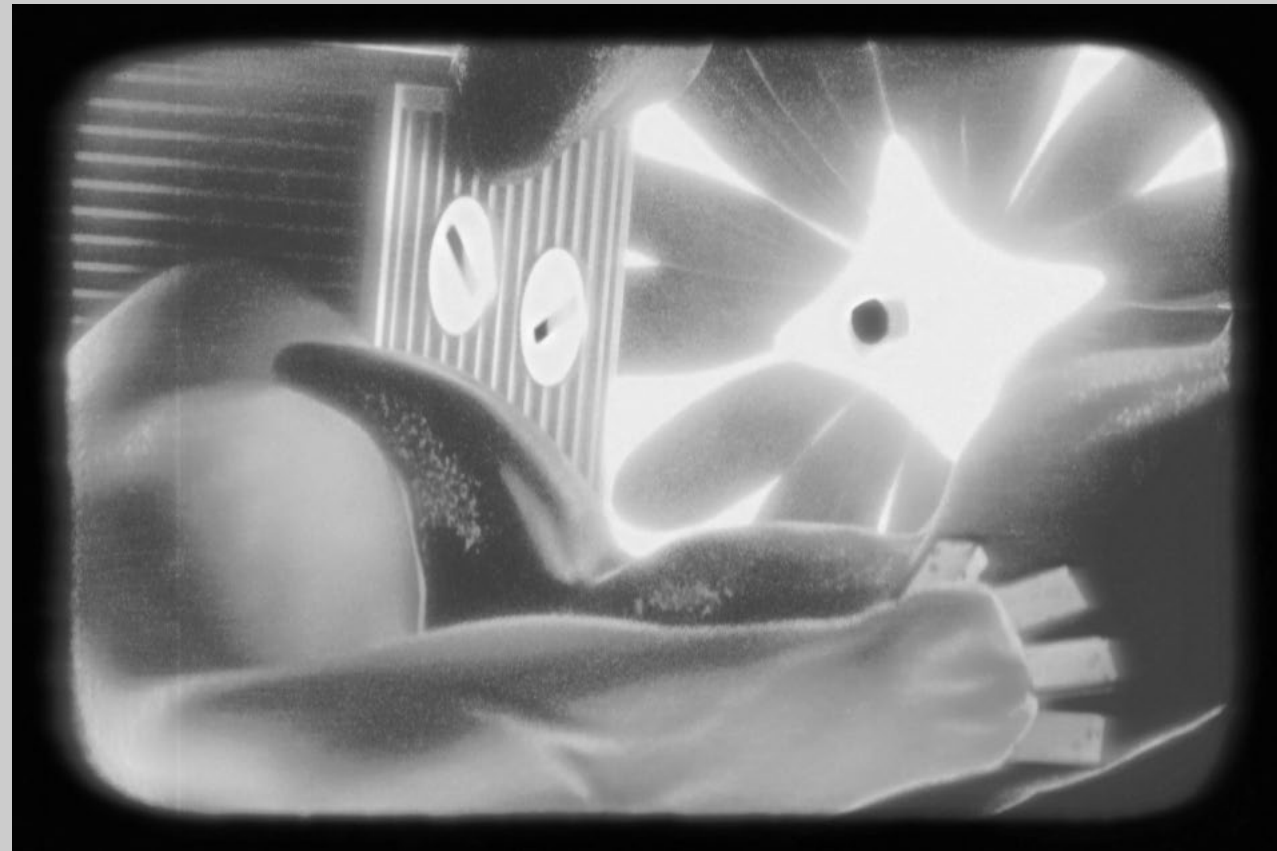
Αλληπάλληλα πλάνα του Λουλουδιού και του Κτιρίου που τρέχουν σε τροχιά σύγκρουσης. Τα πλάνα ξεκινάνε με slow-motion και καταλήγουν με πολύ γρήγορη κίνηση, για να δημιουργηθεί ένταση.



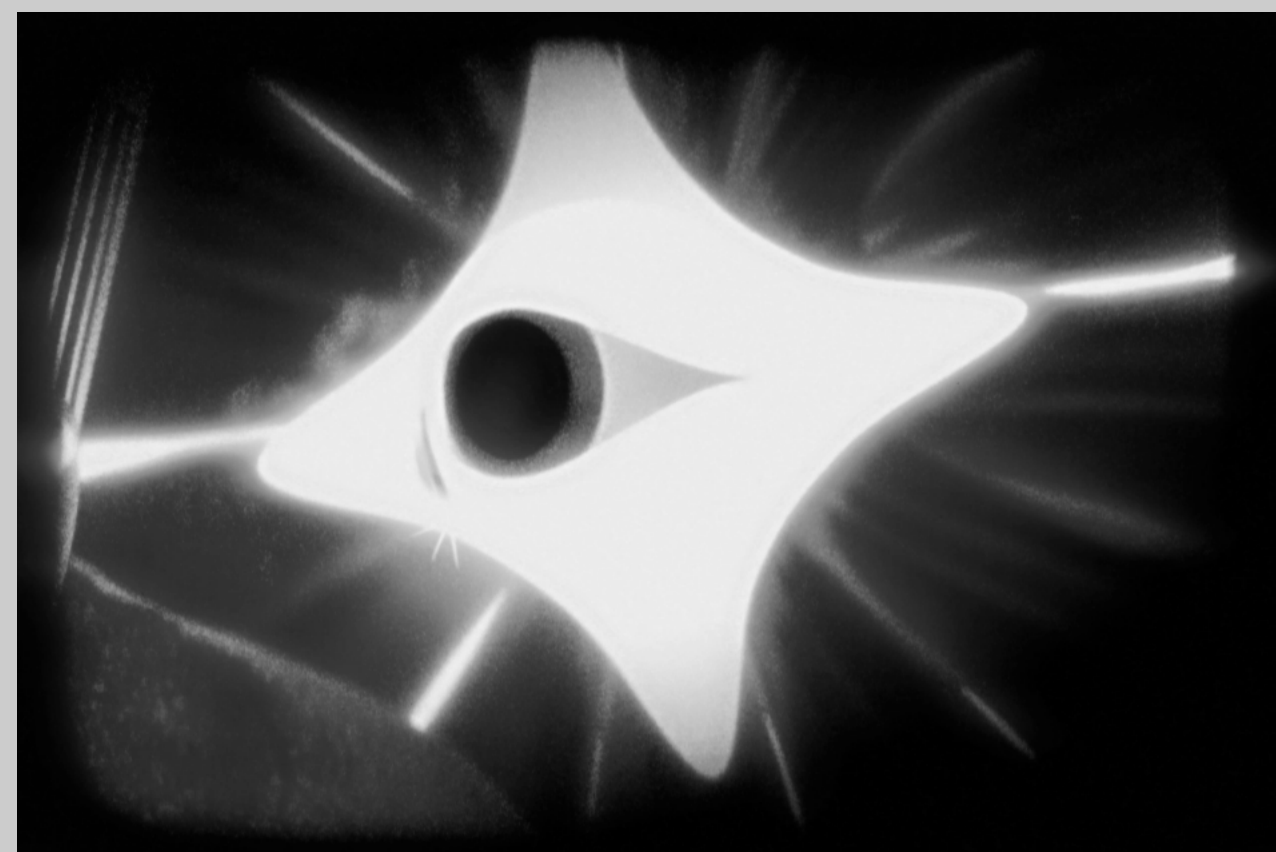
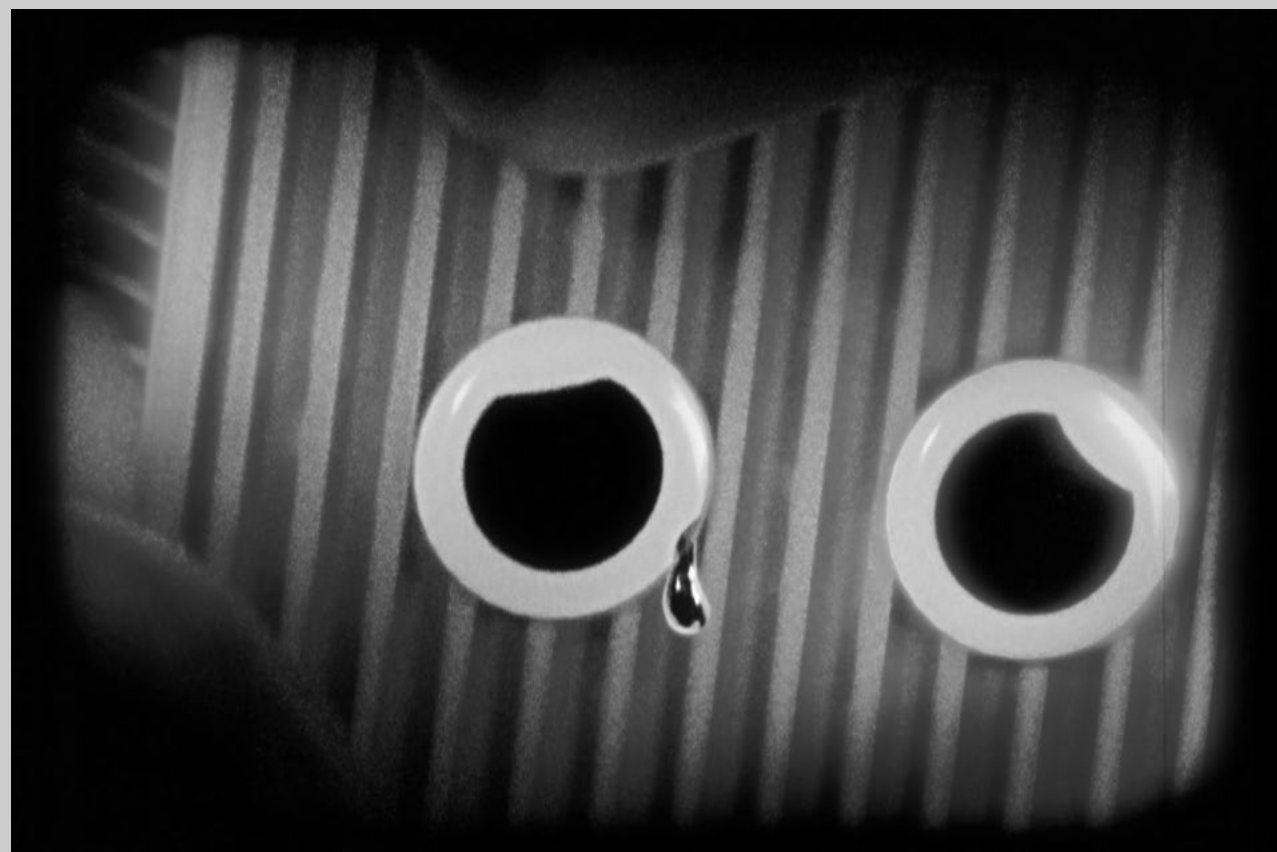
Γενικό πλάνο που βλέπουμε τα δύο bosses να συγκρούονται και καταλήγει σε λαμπερή έκρηξη.

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ



Μετά την έκρηξη ακολουθεί ένα δραματικό κοντινό πλάνο ανόητης πάλης σώμα με σώμα

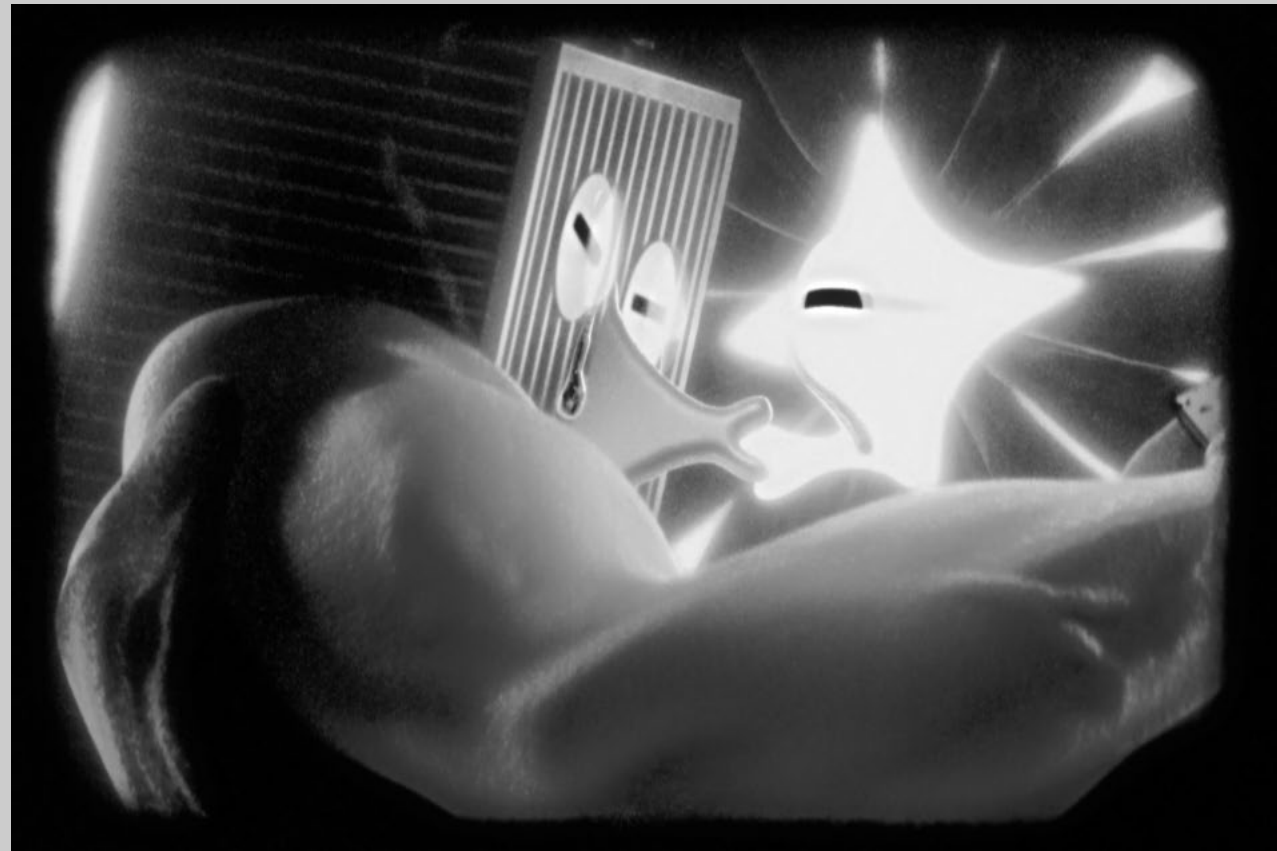


Στο Κτίριο έρχεται μία αναλαμπή/ στιγμή διαύγειας και αρχίζει και λυπάται, κλαίγοντας

Το Λουλούδι μαλακώνει και κλαίει επίσης

3.γ — STORYBOARD

ΑΦΗΓΗΣΗ

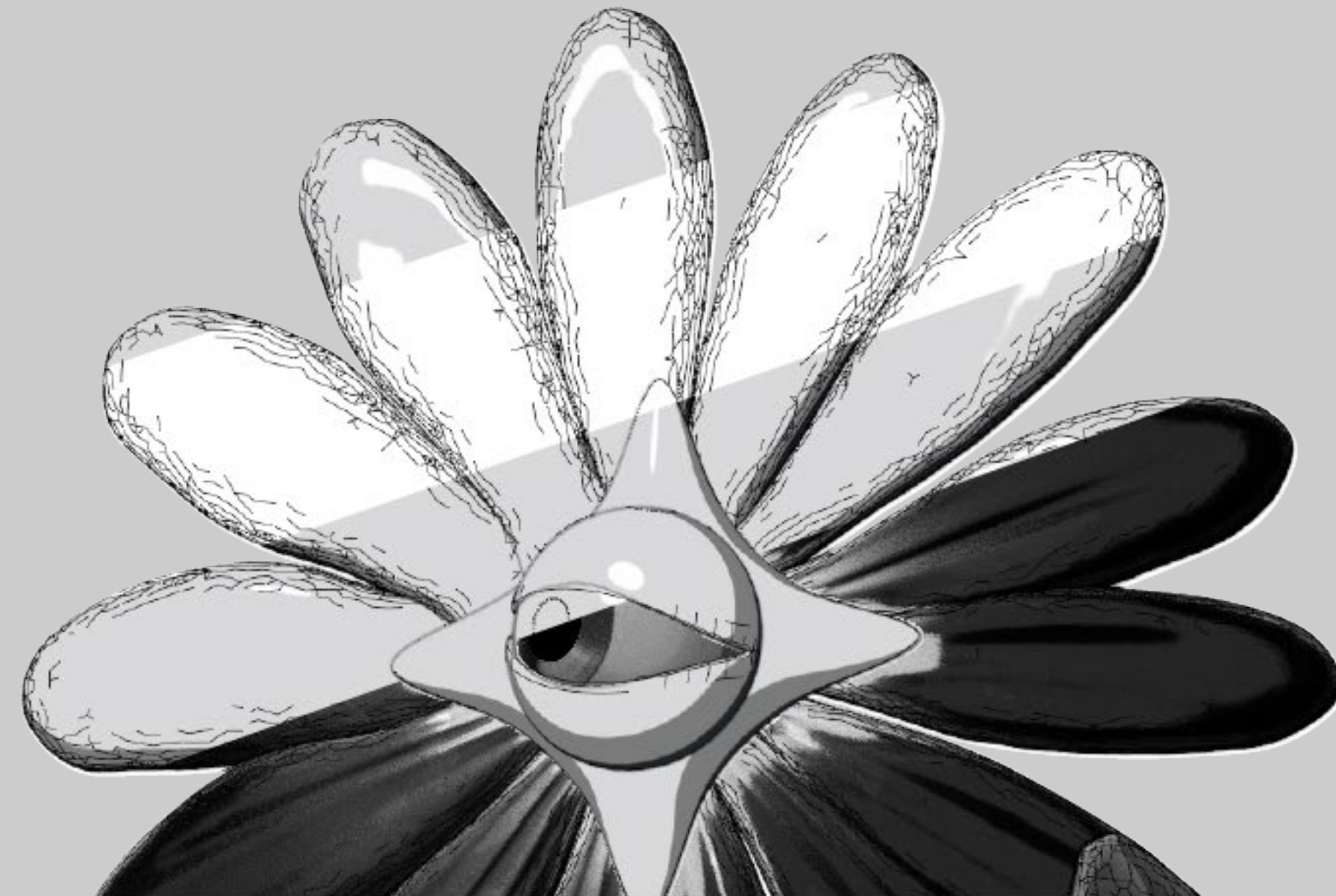
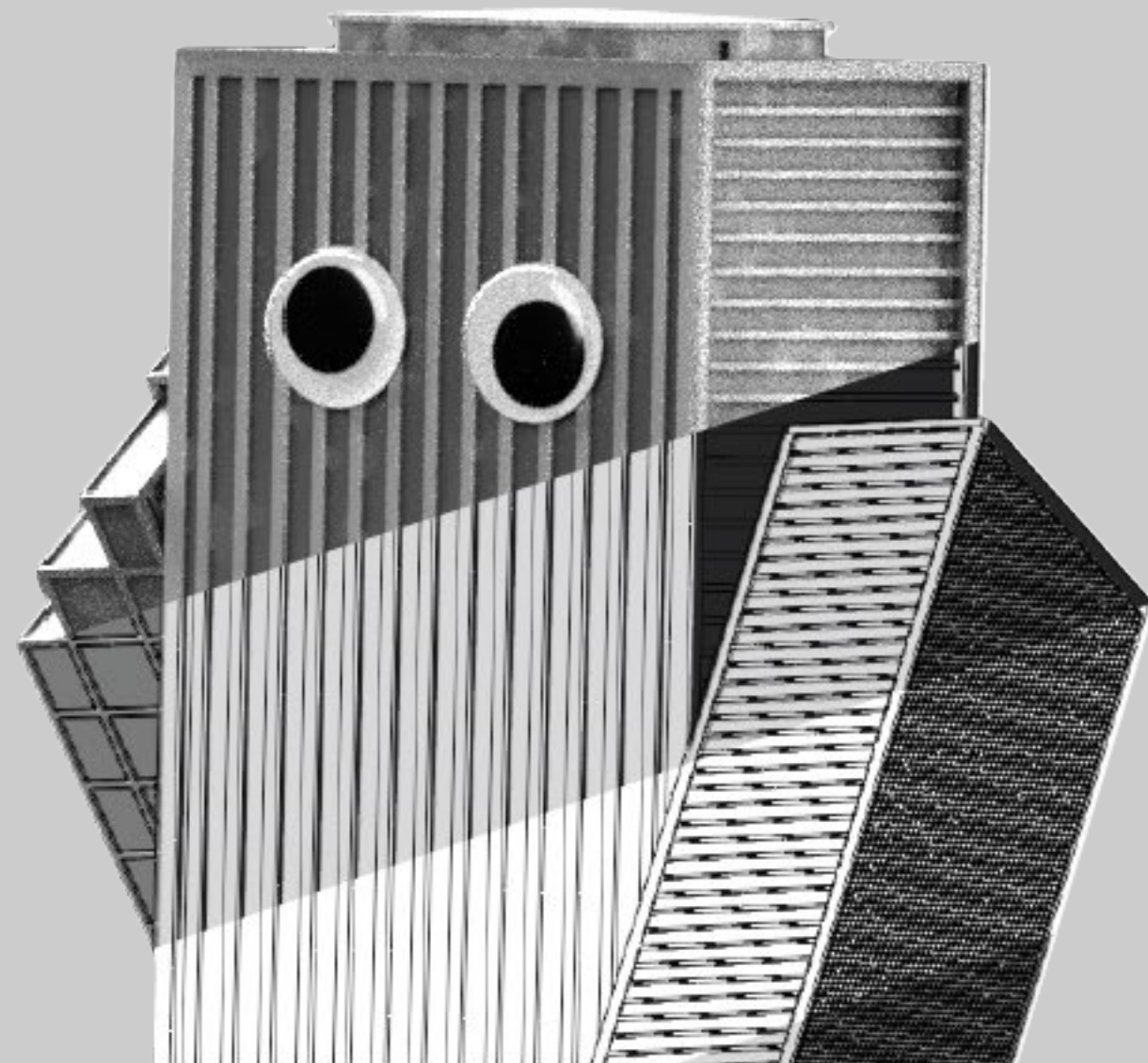


Οι δύο γίγαντες αγκαλιάζονται και φιλιούνται



Τελικό πλάνο: το Κτίριο και το Λουλούδι βλέπουν το ηλιοβασίλεμα συμφιλιωμένοι

4 — ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ



4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

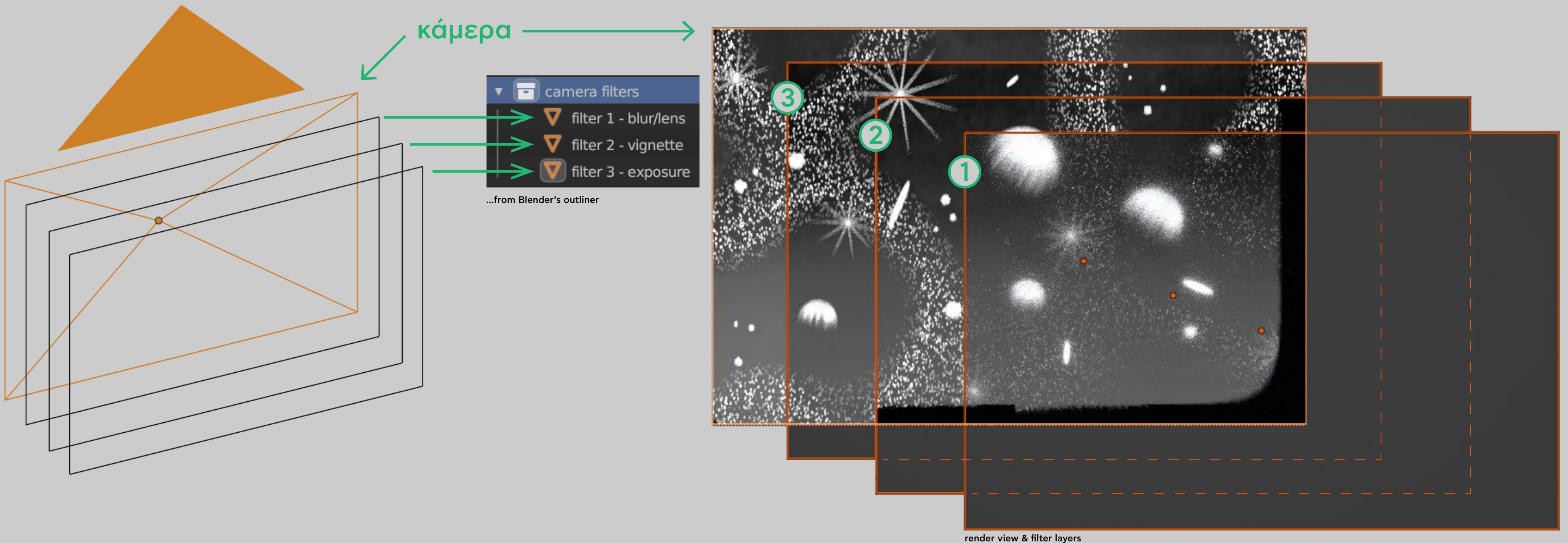
Το πρότζεκτ αυτό είναι video-clip. Το βίντεο κλιπ βρίσκεται -ιδανικά- στο μεταίχμιο της εφαρμοσμένης τέχνης και της τέχνης. Αυτό μεταφράζεται στην χρήση περισσότερο της αισθητικής ως αφετηρία, παρά μιας σειράς από κανόνες, στους οποίους “κουμπώνει” η αισθητική δεύτερη.

Αφού λοιπόν η αισθητική είναι η αφετηρία αυτού του έργου, ξεκίνησα με τα δομικά στοιχεία που την απαρτίζουν, και που αναφέρονται στο κεφάλαιο 1.α: τη βινιέτα της κάμερας, τις φυσικές της παραμορφώσεις και το κούνημα του φιλμ. Θέλησα να δημιουργήσω την κάμερα μέσα στο Blender πρώτη και να λειτουργεί με όλες τις παραπάνω παραμορφώσεις σε realtime render. Έτσι, ό,τι μοντέλο, υλικό και κίνηση που δημιουργούσα το έβλεπα απευθείας μέσα από τον φακό της τελικής αισθητικής.

Τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν στο πρότζεκτ είναι το Blender για όλο το production και το Premiere Pro για το video editing και το post-processing, το οποίο απέδωσε την τελική αισθητική της εικόνας.

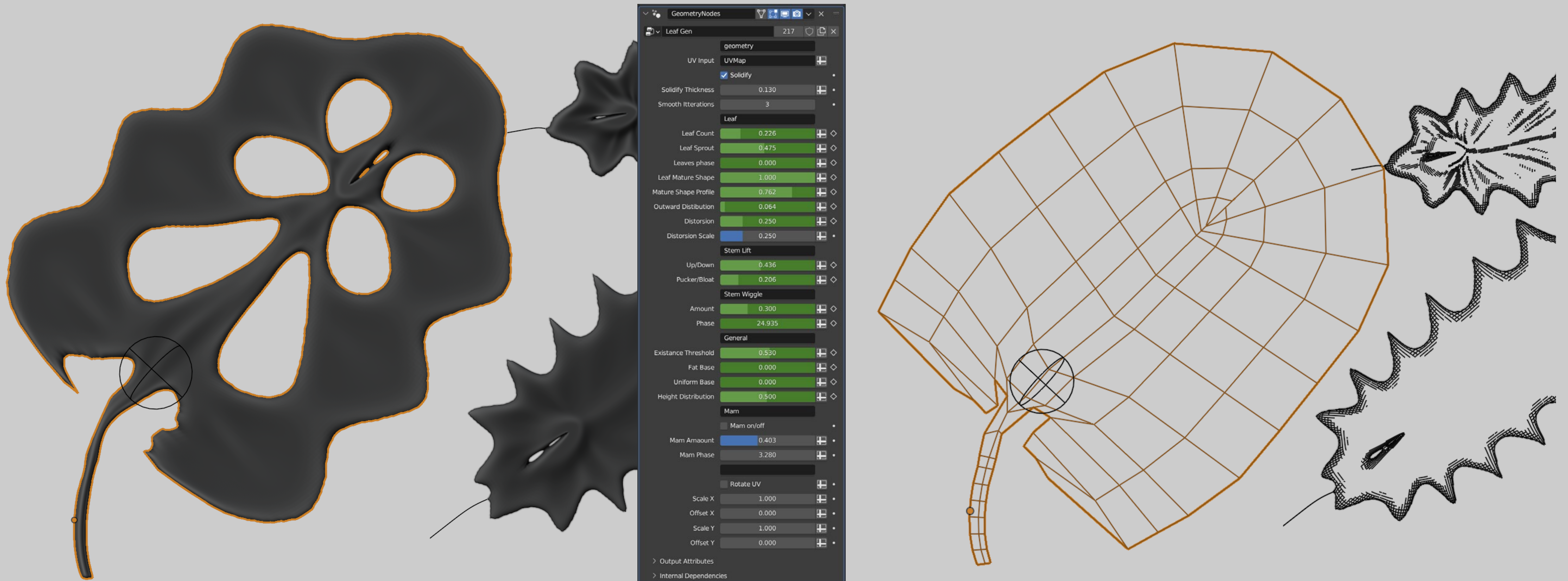
4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

Παρακάτω βλέπουμε τη λειτουργία της κάμερας στο Blender με τα realtime εφέ layers. Το πρώτο layer (το πιο κοντά στην κάμερα) προσδίδει με υπερβολή την θολούρα, το κούνημα και τις παραμορφώσεις του φακού, στο δεύτερο layer βρίσκεται η βινιέτα και το τρίτο ρυθμίζει την έκθεση φωτός, σαν κλείστρο.



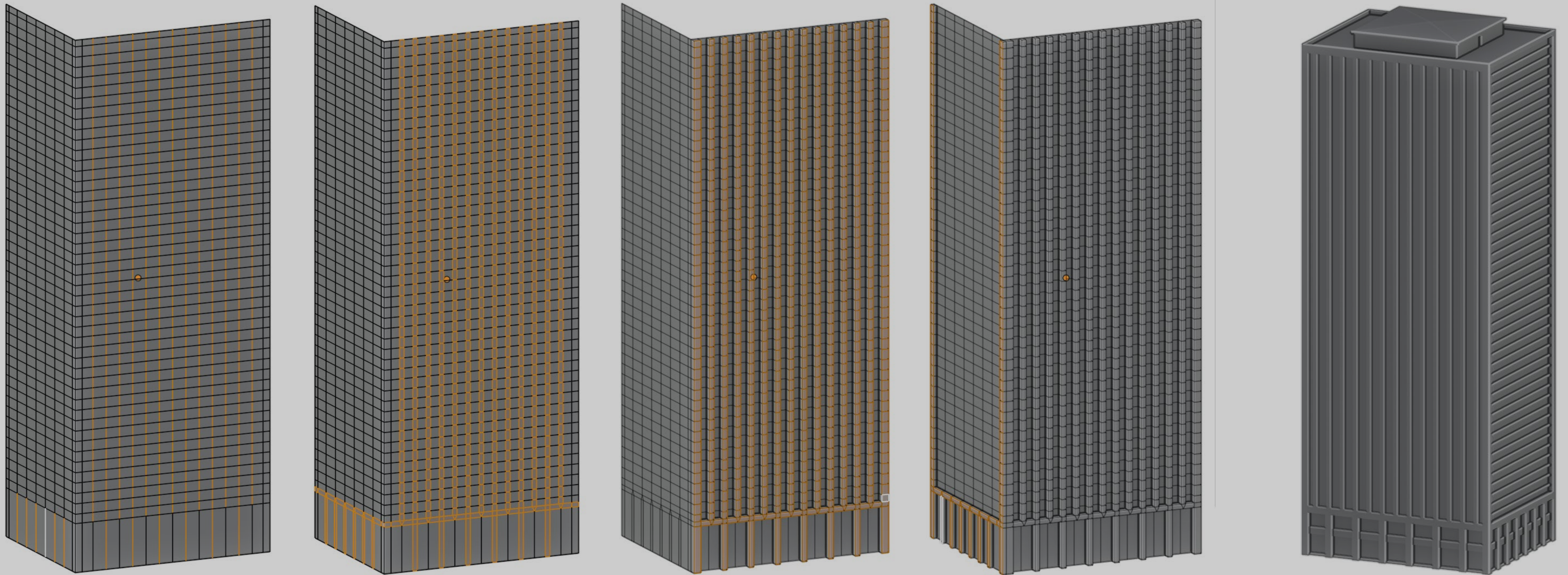
4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

Τα φυτά δημιουργήθηκαν δεύτερα. Όλα τα φυτά προκύπτουν από το ίδιο παραμετροποιημένο Geometry Node που δημιούργησα με σκοπό τον πειραματισμό και την ευελιξία. Τα διαφορετικά φυτά προκύπτουν από διαφορετικές παραμέτρους του Geo Node, πάνω σε διάφορες γεωμετρίες ή καμπύλες.



4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

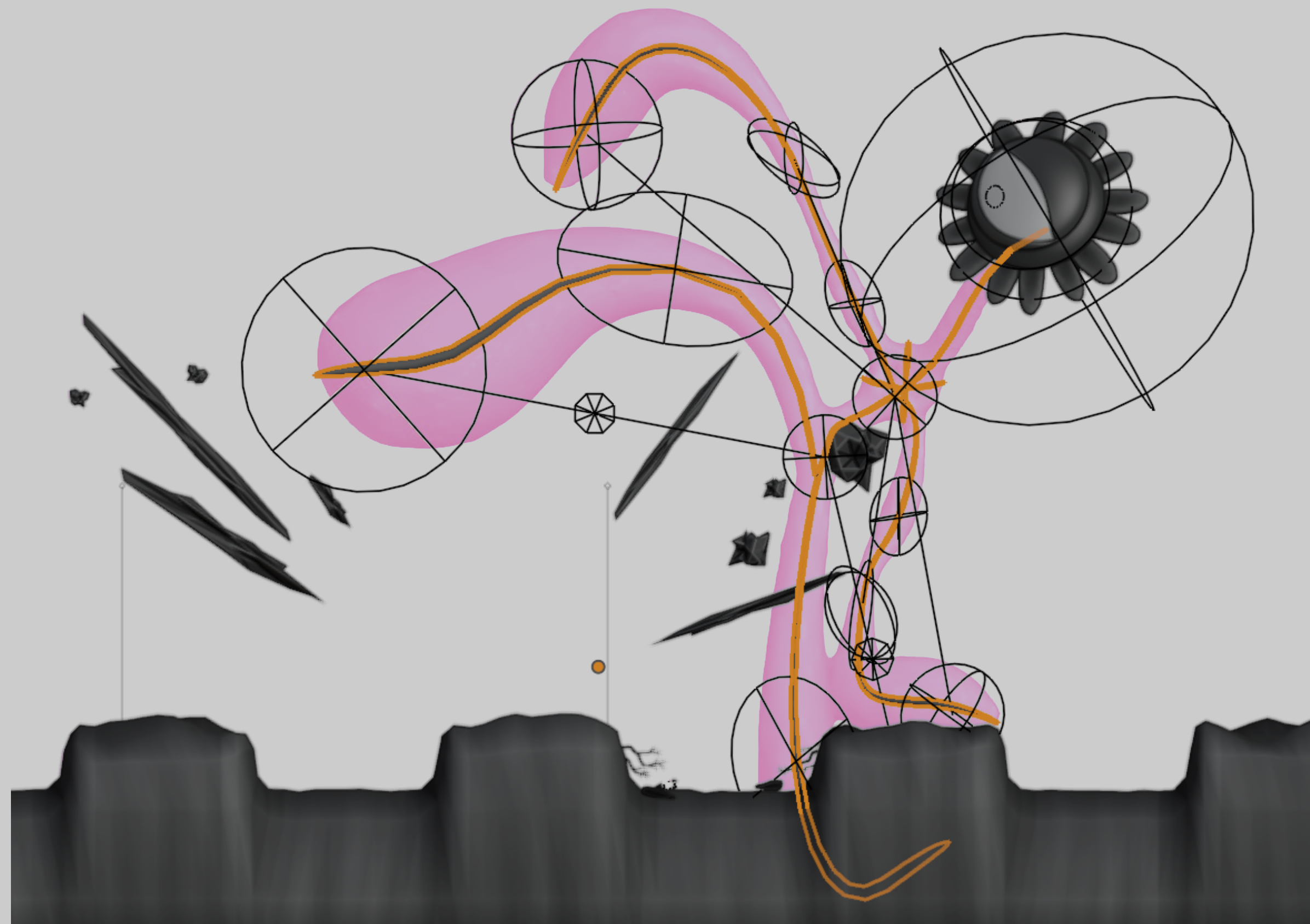
Το Κτίριο και όλα τα μέλη του “χτίστηκαν” με τις τρεις βασικές λειτουργίες στο edit mode: loop cuts, bevel, extrusion.



4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

Για το rig του Λουλουδιού χρησιμοποιούνται ελεύθερα σημεία (empties), όπως προαναφέρθηκα. Τα βασικά σημεία ελέγχου είναι τα άκρα: κεφάλι, πόδια, χέρια, τα οποία είναι εντελώς ελεύθερα. Τα ενδιάμεσα σημεία τους, πχ. τα γόνατα, ορίζονται από τα γειτονικά τους σημεία (με constraints), αλλά και χειροκίνητα.

Τα πάχη των επιμέρους σημείων του χαρακτήρα ορίζονται από shape keys της καμπύλης.

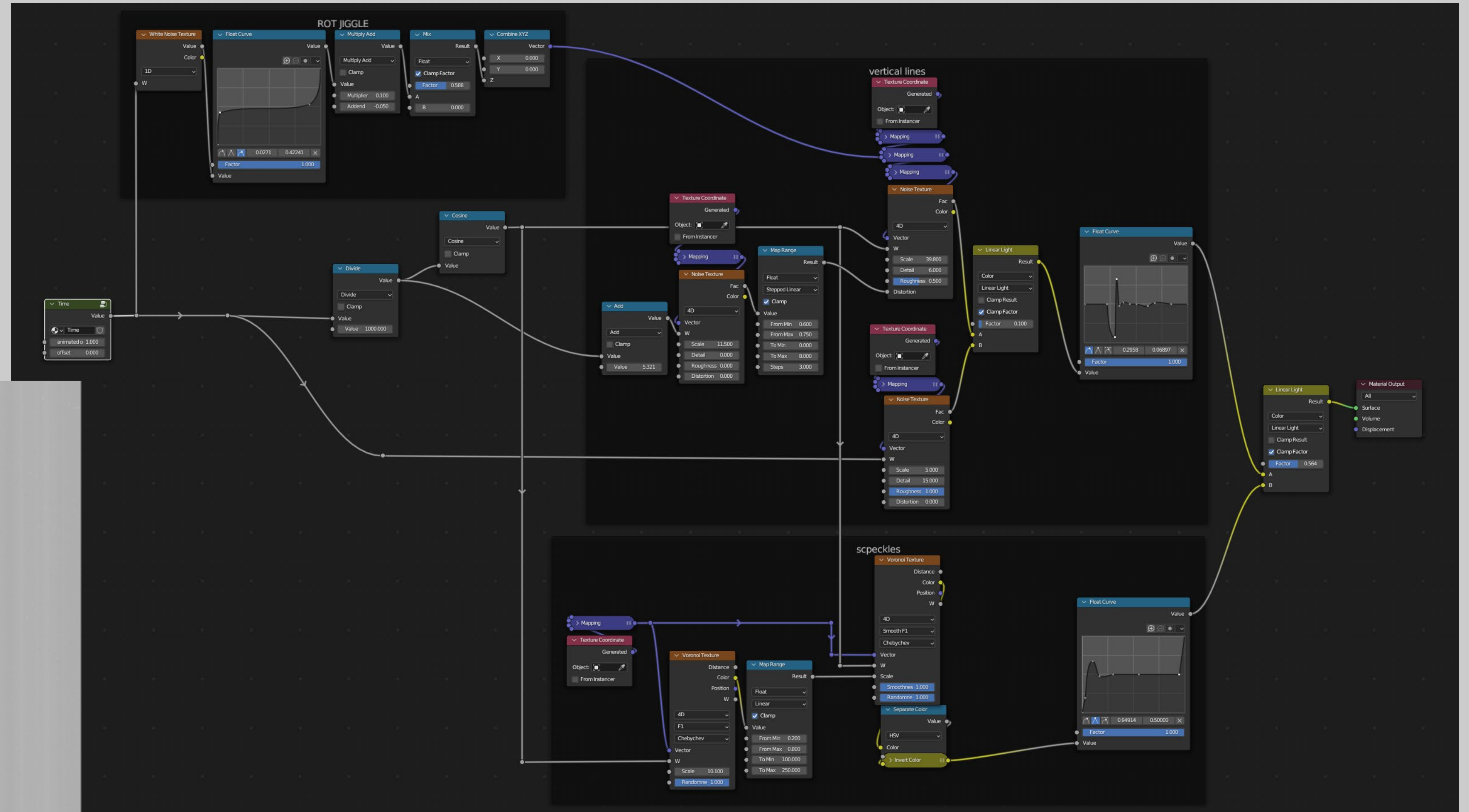


4 — ΠΡΟΤΣΕΣ

Για το post process δημιουργήσα ένα παραμετρικό θόρυβο फिल्म, με τις στερεοτυπικές κάθετες γραμμούλες και σκουπιδάκια, στο Blender, για χρήση στο Premiere.



ο παραμετρικός θόρυβος



τα node groups του material

5 — ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

5 — ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Αυτό το έργο προορίζεται -πέραν του αυτοσκοπού της πτυχιακής- να σταλεί:

- A) Σε διάφορες κατηγορίες φεστιβάλ animation, όπως φεστιβάλ κινουμένου σχεδίου μικρού μήκους, φεστιβάλ video clip κ.ά.
- B) Στη δισκογραφική εταιρία που ανέλαβε την επαναδιανομή του δίσκου μετά από σχεδόν 30 χρόνια, με τη μορφή “pitch” και με σκοπό τη χρήση του βίντεο ως επίσημο βίντεο κλιπ.

Ευχαριστώ !